
Hospital Damon ホスピタルデーモン

ここプロ

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】

Hospital Damon ホスピタルデーモン

【Zコード】

N9171

【作者名】

こじプロ

【あらすじ】

”ダイスの裏面を当てる”……たったそれだけで、大切な人の寿命を延ばすことの出来る悪魔のゲーム。簡単にクリアできると思っていた。罠にかけられているのに気がつくまでは。

寿命の賭かた対決『透視ゲーム』。心を削る駆け引きが、今、始まる。

第一話 ゲーム開始

その日は明け方からずつと雨だつた。

ぱた……ぱたと、ガラスを打つ雨音が静かな病室に響く。会話のない空間では微かな音でさえ妙に鮮明に聞こえた。

ベッドの脇に並ぶイスに腰掛けて“その時”を待つ間。記憶にある限りではほとんど、私たち姉妹は言葉を交わすことしなかつた。

「……そろそろ時間ね」

まもなく17時になろうとしたところで、先に席を立つたのはお姉ちゃんの方だった。

「行きましょう」

そう言って差し出される手。わたしはなかなかその手を取りらず、ベッドに眠るお母さんの顔を見つめていた。

事故でお母さんの意識がなくなつてからもう4年になる。なんの反応も返せないお母さんを見るつらさには未だに慣れれない。けれど大好きだから会いに来ずにはいられなかつた。特に今日だけは。

最後になるかもしぬないから。

「怖くなつたのなら、いいのよ。わたしが1人で行つても……」

俯くわたしに、お姉ちゃんは優しい声でそう言ってくれた。けれどわたしは首を縦には振れなかつた。

お母さんを助けたいのはわたしも同じだから。お母さんを好きなのは、わたしだつて同じはずだから。

たとえそのために自分の命を賭けることになるのだとしても。たかが恐怖などのために、お母さんを救う無一のチャンスを捨てることなど絶対にしたくはなかつた。

「……大丈夫だよ。行こ、お姉ちゃん」

手に張り付く嫌な湿り気を拭つて、わたしはようやく差し出され

た手を握り返した。

そしてイスを立ち病室の出入口を抜ける。扉が閉まるぎりぎりの瞬間までわたしの視線はお母さんの寝顔に釘付けだつた。きっとお姉ちゃんも同じ気持ちだつたのだろう。約束の時刻が迫つていても関らず、わたしたちはなかなか病室を背にすることができなかつた。

外灯に明かりのともり始める17時ちょうどになり、わたしたちは指定された部屋へ入室をした。

お母さんの入院している本棟から100メートルほど北に位置する旧棟の402号室。再来月には解体工事が予定されていて、病室の移動が済んでいない患者が1階と2階の一部病室を利用するのみとなつていて。

3階へと向かう階段には“関係者以外立ち入り禁止”的がかかるおり、ここ4階の病室にももちろん外部の人間が足を踏み入れることは許されていない。ゆえに当然、人影はなかつた。わたしたち姉妹の他は、静寂と薄闇ばかりがフロア全体の空間を満たしている。

施錠の外された病室へ立ち入つて最初に、わたしは電灯のスイッチを探つた。利用されていないこのフロアへ電気が通つているのかは怪しい。

だがその心配は無用だつたようで、わたしたちの入室を見計らつたように明かりは点灯した。それと同時に、カチャリと扉の施錠がなされる音が響く。

「ようこそ、ゲーム会場へ」

声の主の姿を、鈍い蛍光の明かりがぼんやりと照らした。黒い外套を羽織つた若い女だ。2日前に出会つたときと同じ服装。そして同じ無機質な声。そいつがわたしたちを招待した張本人であることに、薄闇の中であつても疑いの余地はなかつた。

「あなたがたは必ず来てくださると思っておりました。

改めて自己紹介をいたしましょう。このたびゲームを取り仕

切らせていただく、ディーラーの“サクラミ”と申します。

それでは早速、今宵のゲームを発表いたしましょう。

ゲームの名は『透視ゲーム』。視認することができないダイスの

目を当てていただくゲームでございます

第一話 ゲーム開始（後書き）

推理ゲーム×人間ドラマ。新感覚の小説に挑戦してみました。全9話と少々長めですが、よろしければお付き合いをいただければ幸いです。

第一話 透視ゲーム（前書き）

自分の寿命を賭けてでも護りたい人が、あなたにも居ますか？

第一話 透視ゲーム

。 サクラミがはじめてわたしたちの前に姿を現したのは7日前のことだ。

わたしとお母さんしかいないはずの病室に、その女は前触れもなくやってきて、わたしにこう言った。

「寿命はいかがでしょう」

明らかに意味不明の申し出だった。頭のおかしい人が迷い込んできたのだろうか。そう思い、わたしは適当にあしらつてお引取りを願おうと試みた。

しかしその直後に女の口から発された一言は、そんなわたしの思考を凍りつかせる。

「あなたの母親を生かすお話を届けにきたのです」

喉元まで出かかっていた追い返しの文言がそこで動きを止めた。女は微笑を浮かべ、そんなわたしの反応を見ていた。

「……レートはチップ1枚につき、寿命1年。ゲームに勝つだけでお母様の命を永らえさせることが出来る。そんなお話に興味はありませんか？」

それから数分、あるいは数十分だろうか。サクラミと名乗る女は7日後に行われるゲームについて説明を行い、部屋を出て行った。

その話を要約すると、つまりはこういう内容だ。

- ・7日後、獲得チップ1枚につき寿命1年を得られるゲームが開催される

- ・わたしがゲームに参加して勝てば、獲得チップに応じて母親の命を延ばすことができる

眉唾物の話だということはもちろんわたしにだってわかった。けれど女はそんな眉唾ものを信じさせるような言動をいくつかわた

しに示した上で去つていったのだ。

それから7日の間に、女が指名した患者が、女が予言した時刻丁度に亡くなっている。それを姉に話し、そして色々な仮説と可能性を検討した結果、わたしたち姉妹は胡散臭いゲームへの参加を決めたのであった。

「 それではゲームのルールを……」

「ちょっと待つて」

言葉通り“早速”とでもいうべきタイミングでルール説明に入ろうとしたサクラミの言葉を遮ったのは、お姉ちゃんの声だった。
「このゲームに勝てば母の寿命が手に入る。それは確かなのね？」
その問いにサクラミは頷いた。

「その認識に間違いや誤解はございません。このゲームで賭けられるチップは現金ではなく、人間の寿命として還元されます。

あなたがた人間にとつては信じがたいお話かもしませんが、それはわたししが保証いたしましょう」

「それではあなたがわたしたちを呼んだ理由は、わたしたちを負かして寿命を奪うことね？」

続けてなされたお姉ちゃんの質問はわたしの胸にもずつと燻つていた疑問だった。わたしたちは、勝てば母の寿命を延ばせる。それがメリットだ。だがサクラミのほうは何が目的でわたしたち姉妹を呼んだのか。それは確かに謎のままだった点である。

サクラミは何か人智を超えた力を持つていて、人間の寿命をやりとりできるのなら、ゲームをさせる必要性がわからない。きっとお姉ちゃんは相手の動機をはつきりさせようとそんな質問をしたのだ。
……しかしサクラミの方はそんなわたしたちの予想を遥かに裏切つてくれる返答を事も無げに寄越してくれた。

「単なる暇つぶしですよ」

話しながらもサクラミの笑みは相変わらず揺らがない。

「正確には暇つぶしの相手を探している、といふべきでしょうか。わたしたちの住む世界は何もなくて、くだらないゲームをすること、あるいは観戦することでしか永遠とも呼べる時間を潰していくらしいのですよ。

……まあともかくそんな理由です。詳しいことは勝者が確定した後にお話をしましょう。

それではお2人とも、こちらのテーブルにご着席ください」
ほとんど有無を言わせない流れで、わたしとお姉ちゃんはテーブルを挟んで対面させられた。このテーブルは母の病室にもある。ゲームのために用意されたのではなく、もともとこの部屋にあったものなのだろう。

「……さて、ゲームのルールをさせていただきます。さきほども少し申し上げましたが、今回やる『透視ゲーム』はダイス……つまりサイコロの死角を当てていただくゲームです」

そう言つと、サクサクミは懐から黒いダイスを取り出した。黒いダイスははじめて見る。田は何色で着色されているのだろう。薄暗くていまいちよく見えない。

「わたしたちの世界で使われるこの特製ダイスをテーブルに置きます。そしてこれから目指すのは、『いまテーブルに接している面がどの数字なのかを当てる』こと。それができれば、このゲームの勝利ということになります」

わたしとお姉ちゃんの目の前に黒いダイスが置かれる。田は橙色で着色されているようだ。なんとも見づらい配色と言わざるを得ない。

「ダイスの目は現在、6の数字が出ていますね。つまりこの裏の面がどの数字になっているかを当てれば勝ちといつわけです。もちろんダイスに触れたりすれば失格となるのでご注意ください。

またプレーヤーはいま座つている席を移動してはいけません。現在の条件はまったくの平等。お互に3つの面が見えているはずです

わたしは改めて黒いダイスを見た。わたしの席からは真上を向いている6の数字と、それに隣接する3と4の数字だけが見える。もちろん裏側と、お姉ちゃんのほうを向いている面は見ることができない。ダイスは一度に3つ以上の面を同時に見ることはできないのだ。

逆にお姉ちゃんのほうも6と、それに隣接するなんらかの数字ふたつしか見えていない。要するに2人ともが見えていない伏せられた面を当てる。これがこの『透視ゲーム』の最終目標となるわけだ。「今回のゲームでは先に正解を当てたプレーヤーが勝者となり、それぞれが賭けたチップの合計10枚（寿命5年ずつ）を自由に捌く権利を得ます。回答はそれぞれ一回きり。ですがどちらか一方のプレーヤーが正解を出せば、あなたがたのお母様に寿命を分けられるということになります」

「え、ちょっと待つて」

わたしは思わずそんな言葉を口にしていた。

「5枚ずつ賭けたのを分けるって……それじゃあお母さんに分けられる寿命って……」

ほとんど答えはわかりきっていた。けれど震えながらも、怖くても、それを聞かずにはいられなかつた。

「もちろん、もとはあなたがたの寿命です。」

ああ、ひとつ言い忘れておりました。もしもおふたりが正解を出せなかつた場合、チップ10枚は全て没収となります。せつかくの寿命が無駄にならぬよう、全力でゲームに臨まれることを推奨します。

制限時間は15分。それでは『透視ゲーム』スタートです

第一話 透視ゲーム（後書き）

携帯小説として暇つぶしに作った作品をPCで修正しながら投稿しています。私の暇つぶしが皆様の暇つぶしのお役に立てますように。

第三話 楽勝だと思っていた（前書き）

『透視ゲーム』とはダイスに触れず、かつ席を移動せずにダイスの裏面の数字を当てるゲーム。向かいの席に座る対戦相手よりも早く正解を出せば勝ち。自分と相手の賭けた寿命10年を自由に操作することが出来る。双方が正解を出せなければ、チップ10年は全てディーラーに没収される。

一見、簡単にクリアできそうなゲーム。だがそこには罠が仕掛けられていて……

第二話 楽勝だと思っていた

わたしとお姉ちゃんの寿命を5年ずつ賭けた『透視ゲーム』が開始。

ルールを聞いたときには、こんなゲームはすぐに終わらせてしまえると思っていた。だつて単にサイコロの裏面を当てるだけのゲーム。こんなのが悩む余地もない。

しかしこのゲームは勝つても負けても、わたくしかお姉ちゃんのどちらかは寿命を5年も失つてしまふのだ。お母さんは助けたい。今でも確かにそう思つ。けれどお姉ちゃんの寿命も、もちろん自分の寿命も失われるのは嫌だつた。完全に騙された感じ。悪質な詐欺を何千倍も悪質にするとこんな感じになるんじやないかと思う。

どうしよう、どうしよう、どうしよう。焦りと不安と恐怖と、その他諸々の負の感情が脳内を満たして蠢く。

お姉ちゃんもわたしと同じで、ダイスを見つめたまま沈黙していた。回答はすでにわかりきつているだろう。それでもこのゲームにどう落としどころをつけたらよいのかで悩んでいるのだ。

そうして何も出来ぬまま時間だけが過ぎる。すでに15分のうち半分が経過しようとしていた。

（こままじや2人とも不正解になつちゃうー）

それだけは避けなければならない。だつて時間切れは双方が“負け”になるのと同じ扱いなのだ。なんのメリットもなくチップ10枚が水泡に帰すことになる。

（駄目……そんなの）

つたう冷や汗を拭いながら、もうわたしはとりあえず正解を宣言しておこつと判断した。チップの配分は後で話し合つとして、とりあえず時間切れの目を潰しておこつ。そう考えた。

（サイコロで6の裏は1。それを答えるだけ……）

田の前の黒いダイスは6の目を出している。ダイスは裏表の面の

和、つまり足した合計が7になるよう作られているのだ。だつたら当然、6の裏は1に決まつていて。

しかし、その答えをサクラミに伝えよつとした瞬間。そこではじめてわたしは気がついた。

このゲームはそんな簡単にクリアが出来るよう作られていないことに。

（出ている面が6。隣接している面が、3と4……？）

おかしかつた。田を疑つた。3と4の面をどうして同時に見るとが出来る？

だつてそうだらう。3と4は本来、表裏一体の関係。同時に田にすることなどできない数字のはずなのだ。見えている3面のいづれか2つを足して、7の数字が作れる組み合わせは有り得ないはず。『わたしたちの世界で使われるこの特製ダイスをテーブルに置きます』

ゲーム開始前のサクラミの説明が頭をよぎつた。特製ダイス……。ここによつやく、わたしはこのダイスがどう“特製”なのかを把握したのだった。

（1の裏は6。2の裏は5。3の裏は4。この法則が通用しない！）並びあつ3と4の数字。もう確定だつた。わたしは大きな勘違いをしていたのだ。

この特製ダイスにおいては6の裏が1である保障はない。つまり正解の数字は、いまわたしから見えていない「1か2か5」の三択になつたということになる。

正解の可能性は3分の1。

最悪の状況になつた。これではもうチップの配分がどうのと言つていられる場合ではない。とにかく正解を導くために策を練らなくては！

残り6分。気持ちの悪い汗がびっしょりと下着にしみこんだ。

体中の悪寒を全て液体にしたよつた心地の悪さが全身を犯す。

「落ち着いて、^{あや}彩」

向かいにいるお姉ちゃんが落ち着いた口調でわたしに話しかけた。

「大丈夫よ。このゲームには、確実に正解を出す方法があるじゃな
い」

第三話 楽勝だと思っていた（後書き）

ダイスは同時に三面までしか見えないとこいつのことを念頭に置いておいてください。

次の話では姉から必勝法が提示されますが、果たして上手くいくのでしょうか。

第四話 理屈だけの「ことじゅ」無く

それからまた1分が経過し、残り時間は5分。お姉ちゃんはわたらしが落ち着くのを待つてから、さつき口にした“必勝法”について解説をしてくれた。

「確実に正解を導く手段。それはね、お互に見ている面を教えあうことなのよ」

お姉ちゃんが言うには、つまりお互いが持つてている数字の情報はそれぞれ3つ。6は重複する情報だから省くとしても、この手段を用いれば5つの面が把握できるではないか。だったらお互いに見えていない面が正解になるだろ？

わたしが見ている数字＝6・3・4

対面しているお姉ちゃんが見ている数字＝6・？・？

これを整理すれば正解を特定できる。そういう理論だった。

「だから彩。わたしにあなたの見ている数字を教えて」

そう願い出るお姉ちゃん。けれどわたしは

「嫌……できない」

端的にそんな言葉を口にしていた。

「だつて教えたら形式上はお姉ちゃんの勝ちになっちゃうじゃない。わたしだつてお母さんを助けたいけど、自分の寿命が減るのは嫌だもん」

「でもそんなことを言つていたら2人とも不正解に……」

「だつたらお姉ちゃんが数字を教えてくれたらいいでしょ？」「……」
気がついたら激高してしまっていた。

本当は……わたしにだつてわかつていたのだ。数字を教えあえれば正解を導き出せる。そのくらいわかつていたのだ。

それでも言えないのは自分が負けになつてしまふからで、聞けなかつたのはお姉ちゃんも言わないとthoughtたからだ。

正解を出すためにはどちらかが自分の身を切らねばならない。し

かし誰だって寿命を失うのは嫌だな。だからこのゲームはこんなに難しくて、こんなに自分たちは悩んで、苦しんでいるんじゃないのか。

「……お姉ちゃんが寿命を失いたくないんでしょう？だからわたしに数字を聞いて、自分が正解を言おうとしてるんでしょ……？」

「そんなの……協力なんてできるわけないよ」

妹であるわたしが生まれて20年。ずっと姉妹として育んできた信頼も、命がけの場面では糸切れほど強さも持ち合わせてはいけなかつた。

ものの10分で断ち切れてしまつた20年。どれだけ薄っぺらなものだつたのだろう。なんだか悲しくて、空しくて、無性に涙が出てきた。

脇に視線をやると、サクラミが満悦の表情でそんなわたしたちを見ている。

「こんなものか、と。まるでそつ言わんともしているかのよう」。（口惜しいよ……お母さん）

視界が霞む。手元のデジタル時計が示す4分の残り時間がぼやけて見えた。

もうお終いだと思った。

けれど

「分かつたわ」

ここで予期せぬお姉ちゃんの一言が、わたしの鼓膜に届く。

「わたしが見ている数字を教えてあげる。それなら、何も文句はいいでしよう？」

やや俯いて話すお姉ちゃんの表情は窺えなかつた。ただその平坦な声調が、私の胸に正体不明の影を落としたこと。それだけはこのとき実感した、唯一確かなことだといえた。

第五話 信じたかったから（前書き）

対面するふたりにはそれぞれ3つの面が見えている。妹には6と3と4。姉には6と?と?。これを照合すれば5つの面が把握できるため、消去法で正解である死角の一面を見抜くことができる。理論上は、そう

第五話 信じたかったから

「わたしの見ている数字は、6と2と1よ。あなたの見ている3つ
の数字を照合して正解を伝えなさい。もう疲れてしまったわ」
ここにきてお姉ちゃんはほとんどためらいもせずに、自分の生命
線とも言える情報をわたしに教えてきた。

「どうして……」

信じられなかつた。言えば母親の寿命は延びるにしても、自分の
寿命はわたしの手によつて減らされるかもしけない。そんな恐怖が
当然あるはずだつたのに、お姉ちゃんはわたしに自分の寿命を託し
たのだ。

「大丈夫。とにかく今は早く正解を出して」
お姉ちゃんは微笑んで、それだけ言つた。天使のような微笑だつ
た。

わたしはなんとお礼を言つていいかわからないくらいだつたけれ
ど、今はとりあえず時間がない。ペコりと小さく頭を下げて、数字
の照合をした。

（お姉ちゃんの言つた数字は1と2と6。わたしの見ている数字は
3と4と6。

揃つた数字は1・2・3・4・6。ところが1と6……）

残つた数字、つまり正解は5だ。

6の裏側でテーブルに面している数字は5。これでもう確定だつ
た。

「ありがとうございます」

いいのよ。そう言つてゐるみたいに、お姉ちゃんは首を振つた。

「サクラミさん。回答を言つわ」

サクラミとお姉ちゃんの視線がわたしに集中する。

「正解は、5よ」

残り3分で回答の宣言。ぎりぎりだったが、これでゲームは決着。そう思っていた。

しかし

「不正解です」

サクヲミの口から出た信じられない言葉。わたしはそれを聞いて、本当に何がなんだか分からなかつた。

もう一つそ狂つてしまいたい。そんな風に思つくらい、何もかもが信じられなくなつて、もう何もかもが嫌になつて、純粹に、死にたいとさえ思つた。

第六話 ……全てを知ったとき（前書き）

「わたしたちの世界で使われるこの特製ダイスをテーブルに置きます。そしてこれから目指すのは、『いまテーブルに接している面がどの数字なのかを当てる』こと。それができれば、このゲームの勝利ということになります」

「ダイスの目は現在、6の数字が出ていますね。つまりこの裏の面がどの数字になっているかを当てれば勝ちというわけです。もちろんダイスに触れたりすれば失格となるのでご注意ください。

またプレーヤーはいま座っている席を移動してはいけません。現在の条件はまったくの平等。お互いに3つの面が見えているはずです」

以上は第一話のサクワミの台詞より抜粋。

第六話 ……全てを知ったとき

「どうして……。かわいじて喉からひねり出せた声に返された声はすこく冷たかった。

「決まっているじゃない。騙したのよ」

お姉ちゃんは薄く微笑んでそう断言した。

「上手くいったと信じ込んだでしよう?」

それは信じ込むに決まっている。だってお姉ちゃんの言った数字と、わたしの見た数字は全く重複していないなかつた。だったら残った数字……つまり5が答えになるのは道理のはずだ。

でもお姉ちゃんが騙したとなると、どうやって嘘をついたというのか。だってお姉ちゃんもわたしが見ている数字がわからない。それなら嘘などつけなかつたはずだ。だって嘘をつけば、わたしだけが見ている数字とお姉ちゃんだけが見ている数字に重複の可能性が出てしまはずだから。

（わたしが見たのは3と4と6。お姉ちゃんが言つた数字は1と2と6。

お姉ちゃんが嘘の数字を言つにしても、1の数字はわからないのにどうやって！）

まさか適当？ 偶然言つた嘘がたまたまわたしの見ている数字とかぶつていなかつただけ？ そうも思った。だがお姉ちゃんの表情を見る限り、偶然の策に身を投じた風には感じられない。

「……どうしてわたしが嘘をつけたのか気になつていてるのね。いいわ、教えてあげる」

お姉ちゃんはわたしの心を見透かしたように、種明かしを始めた。「わたしは最初から、正解も、あなただけが見ている数字も、全てわかつっていたからよ」

そんなのわかるはずない！ そう叫びそうになつた。

しかしお姉ちゃんはしつとした感じで、その論理をわたしに教

えた。

「ディーラーさんが最初に言つていたでしょ？　『現在の条件はまつたくの平等。お互いに3つの面が見えているはずです』って

「え……？」

「この特製ダイス」

すらりと細いお姉ちゃんの人差し指が黒い六面体を指す。
「何が特製かというと、裏表の数字の合計が7とは限らない、とうところが特別な点なのよね。そしてそれに気がつくには、数字の配置の矛盾に気がつかなきゃいけない。

でも片方のプレーヤーにだけ6と1が同時に見えていたら不公平になつてしまつでしょ？　そしたら一方だけが数字の矛盾に気付かやすくなつちやうもの」

「不公平になる……って、……あ

「『現在の条件は全への平等』……ディーラーさんはやつ言つてたものね。

わたしに見えている矛盾の数字が5と2の隣り合わせなら、彩の見ている数字の矛盾は3と4の隣接に決まつているでしょ？
だったら答えは残つている数字の1。引っ掛けかと思われた1が正解になるのよ」

お姉ちゃんがそう言つと、サクサクは無言でダイスを拾い、そして裏を返した。

黒い正方形の面に白く塗りつぶされた、星のような一点。

お姉ちゃんの宣言どおり、紛れもなく、1の数字がそこには刻まれていた。

「サイコロは振られずにあえて“置かれた”のは、そういうた推理の余地をちゃんと残すため。

「そうよね？　ディーラーさん？」

急に話を振られたサクラミは、小さく息を吐いた。

「……お見事です、怜奈様。正解はあなたの回答をした1。思考のプロセスも完璧でござります。

それではこれにて『透視ゲーム』を終りといたします。画
レーヤーともお疲れ様でした

第六話 ……全てを知ったとき（後書き）

でも本番はここから。

第七話 泣くしかなかった（前書き）

2名のプレイヤーがそれぞれ賭けた寿命5年を、ゲームの勝者は自分的好きなように配分し直すことができる。あるいはその寿命をプレイヤー以外の人物に譲渡することも可能。これはそういうゲーム。

第七話 泣くしかなかった

寿命10年の賭けられた『透視ゲーム』が終了。わたしとお姉ちゃんの寿命10年が、サクライミの手からお姉ちゃんに渡った。

「それをどのように配分するかは勝者である怜奈様の自由です。どうのようになさいますか」

サクライミの問いに、お姉ちゃんはチップ5枚をサクライミに手渡した。

「それをお母さんに」

かしこまりました。そのように言つてサクライミはチップを受け取つた。おやじくはわたしの寿命だらう。それがお母さんに渡つたのだ。

（どうしてだる。思つていたよりも悲しくない）

乾いている自分の瞳が不思議だつた。もつと恐ろしくて泣くかと思つていた。命が実際に削られたという実感がないからだらうか……原因はよく分からぬが、落ち着いていられるのはとにかくにも喜ばしいことだつた。

けれど不安だつたのは、これからのお姉妹の関係だ。わたしは今までどおりにお姉ちゃんと接することができるだらうか。やむを得ない状況であったとはいえ、お姉ちゃんはわたしの命を奪つた。それを許すことが出来るだらうか。

本心では許したいけれど、感情が許すことはできるだらうか。時間がかかるだらうな、と思つた。でもいつかは、死ぬまでには、許せる日が来るといいなとも思つた。

「それでは残り5枚のチップは、玲奈様。あなたの自身の寿命に還元すればよろしいですね？」

サクライミはお姉ちゃんにそう確認をとつた。

けれどお姉ちゃんは首を横に振つてい。

「……それではこの5枚も、お母様の寿命に還元をしておけばよろ

しこですか？」

「いいえ。その5枚は」

お姉ちゃんはゲーム終了後から、ソリではじめて私の田をちゃんと見た。

「彩に返してあげて」

サクラミはわずかに田を見開いた。そしてほんのわずかの沈黙をはさんだ後「かしこまつました」と小さな声で合意した。

「……どうして」

震える膝に鞭を打ち、なんとかお姉ちゃんの元まで歩み寄る。ふらふらと危なっかしい足取りのわたしを、お姉ちゃんは優しく抱きしめて微笑んだ。

「いいのよ、これで」

……なんで。

なんで。どうして！

「あなたは大事な、わたしの妹じゃない」

嗚咽ばかりで声を出せないわたしの涙が、お姉ちゃんの白いブラウスを濡らした。

「わたしは……自分のことばかり考えて……それ……なのにつ……！」

「そんなことはないわ」

お姉ちゃんの指がわたしの髪を撫でる。こんなことをされるのは何年ぶりかわからない。

けれどわたしは覚えている。わたしを撫でてくれるときのお姉ちゃんはいつだって優しかった。

「彩は大好きなお母さんを助けようとした。ゲーム中だって、お姉ちゃんの命を減らしたくなくて、苦しんで考えていていたじゃない。

彩は優しい子よ。昔から。それに今もね。

命を賭けて守つたつて惜しくない自慢の妹なんだから。胸を張つて笑いなさい」

お姉ちゃん

おねえ……ちやん……っ！

「うわああああ……！」

声が。涙が。思ひが。

堰を切つたように溢れ出た。

お姉ちゃんの優しさがつらくて。でもそれ以上に嬉しくて。
ぼろぼろと泣いた。恥も外聞もなく。
本当に涙が枯れなくなつてしまつてしまつと。

その間もお姉ちゃんは「よしよし」と言つて、ずっとわたしの頭
を撫でてくれていた。

第七話 泣くしかなかった（後書き）

サブタイトルを考えたところからこの創作は開始されました。しかしそこが構成の上でいちばん苦労した点かもしれません。

第八話 ひた隠された姉のやれこれ（前書き）

今回だけ姉（怜奈）視点です。

第八話 ひた隠された姉のやれしき

チップの配分が終了後。わたしは彩を連れて母の病室へ向かった。あのゲームが終わってほんの数分後に眠ってしまった彩。きっと緊張の糸が切れてしまったのだろう。わたしの背中に身体を預けながら静かな寝息を立てていた。

母のベッドは一般的な病室に備え付けであるものよりも広く、見舞いに来た人間が楽に腰掛けられるくらいのスペースが空いている。わたしは母につながれた管を少し脇に寄せ、彩を母の脇に寝かせた。少し窮屈そうであつたがそこは我慢をしてもらおう。そして掛け布団を彩と母の身体にかけた。

「妹思いなのですね」

何気なく病室にまでついてきたサクラ//は感情のこもらない平坦な声調で言つた。

「あなたが敢えて“勝ちに”いったのも、妹さんを思つてのことだつたのでしょうか？」

わたしは何の答えも返さなかつた。だがサクラ//は勝手に自分の見解を話し始めた。

「このゲームの勝者はおそらく、この先の暇つぶし……チップを賭けたゲームにも付き合わされる可能性がある。それがあなたには読めていた。だから敢えて自分の力量を見せ付けるような手段で妹さんを騙し、自分が勝者となるように仕向けたのです。

妹をこれ以上妙なゲームに巻き込まないために。チップだけでなく、あなたはこの先の運命まで犠牲にした。他ならぬ妹さんのため

に

いつの間にか雲は晴れたのだろうか。病室に雨の音はなかつた。変わりに聞こえる彩のすやすやとした寝息が耳に心地よかつた。

「こ」の先の展開は概ね、あなたの予想通りとなるでしょう

「サクララミは容赦のない、しかし予想されていた話をわたしにした。

「あなたほどの実力者を暇つぶしに付き合わせない手はない。

怜奈様。あなたはこれからわたしたちの世界、魔界に来てゲームの本戦に付き合っていただきます。お分かりかとは思いますが、あなたに断る権利は……」

「嫌だ、と言つつもりもないわ」

わたしの反応は彼女にとつてもさすがに意外だったのか。サクラミははじめて、きょとん、とした。人間らしいといえば人間らしい表情だった。

「暇つぶしが動機と聞いた時点で、これから先もゲームにつき合わされるのは分かつていたことだもの。

むしろそうなつてもらわなきや困るわ。わたしはさつきのゲームで寿命を5年も失っているのだから。でも実力を認められれば、本戦ではもつとたくさんのチップを得られるゲームができるのでしよう? それはとても、願つたり叶つたり」

サクララミは異質なモノを見る視線をわたしに送った。しかしすぐにこれまで通りの澄ました微笑を浮かべて、わたしに言つた。

「本当に狂つた思考の持ち主ですね。けれどそういう人間は大歓迎ですよ。

あなたならもしかすると、あの禁じられたゲームにまで辿りつくことが……」

そこまで話すとサクララミは口をつぐみ、別の話題を出した。どうやら失言が混じつたらしい。まあわたしにとつては今のところ、どうでもいいと言つて差し支えはないので気にはならないが。

「そういえば、これは勘違いなさつていると困るので先にお伝えしておきます。

ゲームで得られるチップはあくまで寿命を、現在の年齢を延ばすためだけのもの。病気を治癒したり意識を戻したりする作用はありません。

つまりあなたは例え母親のチップを稼いだとしても、田を覚ますまで待たねばならないということですよ？ 10年、50年、あるいはそれ以上。もしかしたらもつと氣の遠くなるような時を経てしまうかもしれない。

それでもあなたは死ねず、ただ待たなくてはならない。そんな覚悟が、あなたにはできているのですか？

それは優しさか。単なる好奇心からか。それはわからない。サクラミは魔界の人物らしからぬ言葉をわたしに吐いた。

「待つわ、当然」

わたしはほとんど即答をした。

「たとえ眠っていても、娘の名前を呼んでくれなくとも。わたしにとつては……いえ、わたしたちにとつては、誰よりも大切な母親なの。母の愛をいちばん多く受け取ったわたしが守るのは、長女として当然の役目」

「……自分の命を賭けてでも、ですか？ 大切とはいえ、他者のために？」

「それが人間というもののよ」

それからしばしの間、わたしはベッドに眠る母と彩の手を握っていた。長い言葉は要らなかつた。

最後に一言「行つてくるわね」それだけを残して、サクラミと共に、病室を去つた。

廊下を歩く途中。わたしは一度も振り返らなかつた。絶対に帰つてくるから。

たくさん命を手に入れて、絶対に戻つてくるから。

「また昔みたいに、3人で一緒に遊びやうね」

ふとそう呟いたとき。一瞬だけ、昔のことを思い出した。

母が笑つていつて、わたしと彩もはしゃぎながら母の手を取り合つていたあの頃。

それは限りなく平和で幸せだった遠い昔の記憶だった。

必ず取り戻してみせる。

わたし……霧継　怜奈は母から貰つた自分の名にかけて、その使命を全うしてやる。

他の誰にでもなく自分の胸に、わたしはそう誓つた。

第八話 ひた隠された姉のやせしき（後書き）

ミラー・ハウスの怪のスピノフ的な位置づけで書いた作品でした
が、早期の段階で気付いておられた読者様もいそう。次で最終話で
す。

第九話 嬉しくて悲しくて

目が覚めたとき、何故かわたしは病室のベッドで眠っていた。そこにはわたしとお母さんしかいなくて、何故だか、不思議な気分だった。

ベッドにもぐりこんだ記憶もなかつた。

でも、何か覚えている。

夢を見ていたような気がする。

それがどんな内容だったのかは分からない。けれどわたしの頬には、どうしてか、涙の後が残つていて。不思議だった。

嬉しい夢だったのか。悲しい夢だったのか。

なんだろ？

首をひねつて、ふと、自分の手元を見た。母の手とわたしの手がつながれていた。

手を取つた覚えなんてないのに……どうしてだろうか。

偶然にそうなつたとは思えないほど、わたしの手は母の手と、固く結ばれていた。

「お田覚めになられましたか」

寝覚め一番にわたしにかけられたのはそんな声だった。女の声。しかし期待していたお姉ちゃんの声ではない。

「……あまりよい寝覚めではなさそうですね。表情が、険しい」

「不愉快な女が目の前にいるからよ」

ベッドの脇に立つ女、サクラミにわたしは言った。そんな悪態にもサクラミはほぼ無反応。暖簾に腕押し状態に見える。ますます気に食わない女だった。

「それで、なんであなたがまだここにいるの。お姉ちゃんは？」

必要最低限の疑問をサクラミに問ひ。すると彼女は「のよつに返した。

「その問いに答えるべく、わたしが此處にいるのでしょうか？」

それからサクラミは、わたしが眠っている間に過ぎた事の顛末を淡々と語った。

あのあとお姉ちゃんがここまでわたしを連れてきたこと。それからさつきのゲームで失った寿命を取り戻し、母親の寿命を得るべく“悪魔のゲーム”への参戦を表明したこと。そしてひとりこの場を去り、悪魔の世界へと向かつたこと。すべてを過不足なくわたしに伝えた。

その話を聞いているとき、わたしはどんな気持ちだったか自分でわからぬ。ただ果然と事実を把握し、現実を受け入れるので必死だった。

壁にかけられた時計の秒針の音が嫌に大きく聞こえた。

「それでもうひとつ。わたしから提案がありますが」「サクラミはそこまで言つて、一旦言葉を区切つた。そしてわたしの様子がいくぶんか落ち着いてきた頃を見計らつてか、やはり無機質な口調でこのようなことを言つた。

「お望みであれば、あなたの脳から今夜の記憶だけを抹消することが可能です」

記憶の抹消？ そのように聞き返したつもりだ。声になつていたかはわからぬ。だがサクラミは意に介する様子もなく続ける。

「あなたのお姉様はふたたび寿命を賭けたゲームに参戦することを決めました。場合によつては……いえむしろきわめて高い確率で、もうこちちらの世界には戻つてこられないでしょう。そのくらい本戦は過酷なのです。それこそあなたがさつき行つたゲームとは比べ物にならないくらいに。」

けれどもあなたは今夜の出来事を忘れてしまいましたね。お姉様の件で気に病むことはなくなります。自分のせいです。姉が死ぬ。

そんな重圧を背負う必要もなくなるのです。

いかがでしょ？ 魅力的な申し出をしていると直観しておりますが

記憶を消すなどという提案に驚くことはなかつた。サクラミは寿命すらいじつてしまふ力の持ち主だ。いまさら非現実的なことを言われても疑うだけ無駄に思える。

「記憶を消すのに時間も苦しみもありません。あなたが同意さえなさるのなら……」

「必要ないわ」

一瞬、それが自分の発した声だと分からないくらいにはっきりとした声が出た。感覚的には喉からじやなく、腹からでもなく、どこかもつと奥の、自分の知らない場所から声が出たよつた感じだ。

「……今度の提案に他意はございませんが」

「そういうことを疑つていてるんじゃないの」

サクラミは何も分かつていよいよ視線をわたしに向けている。「お姉ちゃんは帰つてくる。絶対。それをわたしが待つていなくてどうするの。

お姉ちゃんはわたしに言つてくれたもん。大事な妹だつて。わたしは泣いていただけなのに、それでも自慢の妹だつて。だったらわたしだけ苦しみから逃げていていいわけないじゃない！

声を発しながら、わたしは最後に見たお姉ちゃんの微笑を見ていた。映像は微妙に滲んでいる。しかし涙だけはこぼすまいと、わたしは歯を食いしばつて耐えた。

「お姉ちゃんが自慢の妹だつて言つてくれた。だったらわたしはお姉ちゃんが自慢しても恥ずかしくない妹でいなくちゃ駄目なの。これ以上逃げたり泣いたりしてたら駄目なのよ

「……辛い、ですよ？」

サクラミはわずかに視線を落として言つた。その視線の先にはお母さんが眠つている。

「ゲームに挑むお姉様が孤独であるのと、同じくらい、これからあなたも孤独です」

「それでも」

わたしの言葉がそこで途切れ、沈黙が流れる。だがサクラミは「そうですか」と返し、わたしに背を向けて、扉に向かって歩いた。カツ、カツとヒールの床を叩く音が不気味な均整のとれたリズムを刻む。

「わかりました。それならば、わたしももう“戻る”としましょう。なにかお姉様に伝えておくことはありますか」

ドアに手をかけながら向けられたサクラミの言葉が起爆剤のよくな働きをしたためか。わたしの脳に（あるいは胸に）無限のような言葉が浮かんだ。そのどれもがお姉ちゃんに一番言つてあげたい言葉だ。

ありがとつ

ごめんなさい

嬉しい

大好き

その全てが伝えなくてはならない言葉だ。

でも

「いい」

それを今、言わない。

「自分の口で言つから」

この夜のお話はそれで終わりだった。

サクラミはこれ以上何も言つことなく病室を去り、再びお母さんとふたりだけの静寂が訪れる。

外はいつの間にか雲が途切れたようで、月明かりが差し込んでいた。お母さんの顔に月光が当たっている。いつもより頬が赤らんで見えた。

わたしはお母さんの顔をしばらく見つめた。すると、お母さんの目尻に月光が当たつて、きらりとなにか光るものを見つけたのだ。そつと手を近づけてみる。涙みたいに見えた。

もちろんそれは有り得ないことだ。母には意識がない。たまたま目元に溜まつた水滴が流れたのかな……。そんな風に考え、ハンカチでそつと、目元を拭つた。

でも

「……なんで」

お母さんの目の水滴は拭つても拭つても、とめどなく頬をつたつて流れた。

まるで泣いているかのよう。何をしても止まらなかつた
「やめてよ……」

わたしはお母さんの手を握つた。優しい暖かさを感じられた。わたくしまで涙が出そうになつた。でも出なかつた。

きつと涙を我慢しているわたしの代わりに、お母さんが泣いてくれているんだ。そんな風にわたしは思つた。

「大丈夫。わたしはここにいるよ。

それにお姉ちゃんもきつと帰つてくるから。わたしたちは一緒だから

だから。

。

『また昔みたいに、3人で一緒に過ごさうね

n

第九話 嬉しくて悲しくて（後書き）

ここまでお付き合いくださった全ての読者さまに御礼を申し上げます。本当にありがとうございました！ 見切り発車で始めた連載のため粗削りのお話とは自覚しておりますが、それでも少しでも多くの方が楽しんでいただけたのならそれほど嬉しいことはありません。

それではこのあたりで失礼いたします。また本戦でお会いします
よう。 じーじプロ

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＝横書きという考えが定着しようとっています。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/n9171j/>

Hospital Damon ホスピタルデーモン

2011年8月25日03時17分発行