
ロボットコレクション

藤村文幹

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】

ロボットコレクション

【Nコード】

N4698Y

【作者名】

藤村文幹

【あらすじ】

8つの世界を舞台とした14体のロボット、それぞれの活躍の場面を切り取ったSSを掲載していきます。
ショートシーン

SS外の物語や日常を想像していただければ幸いです。

世界観1：近くて遠い戦場（前書き）

宇宙戦争世界です。

「機動戦艦ナデシコ」にシナリオの流れは似ている感じ。

まあ長編一本書けるだろうけど書く気はないので似てても問題は無い。

世界観1：近くて遠い戦場

未来。人類が銀河を版図とし百を超える歳月が流れた。超光速航行とワープの併用により一万年の距離を僅か一ヶ月で行けるようになった。開拓された惑星と地球が統一された国家を形成するようになり、それは「地球及び開拓惑星連合」、EARNと呼称されるようになった。

宇宙船がある程度決まった航路を通るようになり、星間輸送船が頻繁に往復するようになって暫くした頃。量子通信により一万年の距離が一秒以下で通信出来るようになった頃。

航路の真ん中で、襲ってくる勢力が現れた。会話が通じず、略奪もせず、ただひたすらに船を破壊する。破壊された船が十を越えるころには輸送船は輸送船団となり、EARN軍の護衛艦が随伴するようになった。しかしそれでも被害は絶えなかった。

理由は敵の攻撃パターンにある。

至近にワープしてからの接近戦闘。これにEARNの艦隊は対応できなかったのだ。射程距離を揃えた大威力のビーム砲での超遠距離射撃——接近戦に対応できるように、EARNの船は出来ていなかったのだ。

落とされた船が三十を数えた頃、EARNは新たな対抗策を採り始めた。

CIHWS——人型接近距離武装システム、つまり人型機動兵器を戦艦内から遠隔操作することによって接近距離に対応できるようにしたのだ。効果は劇的だった。落とされる船が激減したのだ。

ただし対応は後手に回らざるをえず、ワープアウトして湧き続ける敵を百以上破壊しつつ、敵の襲撃が終わるまで倒し続けるしかなかったのだ。虫のように大量に湧き続ける敵にたいし、EARNはそれまで敵性襲来物体と呼称していたのを正式にバグズと命名。

以後EARNはバグズに対応するための新たな対応策を模索していくことになる。

CIHWSが搭乗して、努力空しく壊滅する輸送船団が10を数えた頃。

待望のバグズに対抗するための能動的な攻撃機がロールアウトした。

世界観1：近くて遠い戦場（後書き）

まずは世界観二つ目

世界観2：魔杖のレーヴァテイン（前書き）

現代レベルの文明で機械と魔法両方がある。

機械式魔杖を人型にして乗り込むことで戦争の道具にする。

異世界の話なので文中の第二次世界大戦は1945年に終わったア
レじゃない。

世界観2：魔杖のレーヴァテイン

発達した魔法は科学に近い。発達した科学は魔法と見分けが付かない。ならば二つ混ぜたら、どうなるのだろうか。

魔術の存在が世に発表されて50年。人の身で戦車にも対抗できる魔導師は当然のように戦場に駆りだされた。しかし貴重な魔導師を戦場で使い捨てには出来ない。

最初は杖と魔術の理論に機械を使うことから始まった。人や環境、細かい動作によって変わる魔術を機械によって安定した効果の再現を行った。次に防御能力が付加された。防御魔術を自動発動するようにしたり、杖に大きな装甲板を取り付けた。杖が重くなったので機動力を付けることになった。車に乗り、機械式飛行筭の技術を取り入れた。次第に、人の動きから設定を行う魔術を使うために、人型の機械式魔導杖が現れた。

そして、機械式人型魔導杖——スタッフギアが完成した。人が中に乗り込み、装甲板で覆われ、魔力によって操る機械の巨人であり、機械の杖。

生身の魔導師は戦車を破壊できる。増幅した魔力と装甲があれば、戦車はスタッフギアを倒せなくなった。いくら速くても、戦闘機は魔法に勝てなかった。スタッフギアが放つ魔導のミサイルはロケットより音より速くどこまでも追いかけて、撃ち落とした。——既存の兵器はスタッフギアによって大半が不要となった。

そうしてスタッフギアが生まれて20年。戦火は未だ止まず。

民主主義の失敗による帝国の誕生。愚民を統制することにより一部のものが全てを決める共和国。過去の栄華にすがり覇権を狙う大国。都市のような小国が身を寄せ合う都市国家連合。自由と平和を願う孤高の国。

第二次世界大戦より70年、戦乱はまだ続き、そしてより大きな

大戦が始まろうとしている。

世界観2：魔杖のレーヴァテイン（後書き）

世界観二つ目

ファランクス2（世界観1）（前書き）

ファランクス2のSSと設定、そして登場キャラクター二人の設定です。

フアランクス2（世界観1）

「なあアニー。フアランクス2っていつからだっけ？」

股下でカットしたジーンズにTシャツを着ただけのエリーが隣のオペレートブースに座る同僚に話しかけた。

「何を今更。もう今回からフアランクス2よ」

エリーの同僚、アニエスは事も無げに答えた。

「機種交換全部終わってるし、基本は変わらないから通信での呼称はフアランクスのままだけだ」

アニエスは座席下のマニュアルを取り、表紙の「フアランクス2」という文字列を指で差す。適当な友人の性分に眉を顰めるアニエスではあるが、彼女の逸る気持ちが分からないでもないのだった。自身もフアランクスのオペレーターであり、新しい機体は楽しみだったのだ。

「ってことは今からはフアランクス2なの？」

エリーがヘッドセットを装着しながらアニエスに聞く。ヘッドセットは情報投影ゴーグルとマイクがついただけの簡易なものである。「そうよ」

座席下にマニュアルを戻し、自分もヘッドセットを装着しながらアニエスは答えた。

フアランクスとは人型ロボットを遠隔操作で動かす、ミサイルや敵機を迎撃するCIHWSの事だ。遠隔操作の関係上、ラグを限りなく抑えるために艦船の周囲を守ることが主としている。二人ともフアランクスのオペレーターだ。

「今日はいくつ倒せるかな」

エリーが楽しそうに一人呟く。呟き、という声量ではないが、気にするモノはいない。ここ、フアランクスのオペレート室にいるものは程度の大小はあれど、同じ気分だからだ。

「最近のバグスは手強いのが少ないからね。数だけ多いから……っ

まらないわ」

エリーの呟きにアニエスは嫌そうに返す。

「でも星が増えるんだからいいじゃない。ホラ見て、あたしの星！」
エリーはオペレートブースのフックに書けたスターシートを指さす。撃墜数を表す星を表示できるペーパー（電子ペーパー）。ファランクスオペレーターの一人が始め、広まった娯楽のようなモノ——軍の中では黙認されている——だ。

そこには星が40個ほどならんでいる。星一つで100機のバグスを倒した計算である。エリーは20回程度しか出撃していないので、多い方だった。

「前ので4個も増えたんだ！」

「知ってる」

はしゃぐエリーにうんざりといった顔で答えるアニエス。

「何度も言ってくるから覚えちゃった。413でしょ？ 前回の撃墜数」

「今日はもっとがんばるもんね」

「はいはい。そろそろでないと駄目ね」

さつきから艦全体に揺れがなんども起こっている。バグスに攻撃を受けているのだ。

オペレートブースにはREADYと赤く表示されている。あとは座ってスタートボタンを押すだけだ。

酷く単純化された敵機表示は感覚を麻痺させる。恐怖を消し、危機感を摩耗させる。

エリーもアニエスも、艦がやられるその時までこのゲームを楽しむだろう。これから、ずっと。

「それじゃ、エリー・ゴルドン。出るよ！」

「同じくアニエス・ヴェルディナ、出ます」

『了解。二人とも、がんばってください』

二人の出撃コールに通信士のころころとした高い声が答えた。モニターは既に戦場を表示——自機を中心に据えたレーダーと、加工

された機体の前方映像／迫り来る敵機を写している。
「さ、バグス落として星ゲットすっぞー」

CIHWS - 002 ファランクス2

ファランクスから設計を見直し、多少の改良を行った機体。とても低コストで、艦内のオペレートシステムから操縦する点も同じ。

CIHWSはClose In Humanoid Weapon System の略であり、CIWSの代替となるものである。操縦系統は単機コントロールと複数機コントロールがあり、操縦オペレーターの適性によって振り分けられる。

単機コントロール：細やかな操作が可能。柔軟性高い。一人当たりの戦力火力は低い

複数機コントロール：大ざっぱな操作しかできない。一人で隊列を組める。一人当たりの戦力火力が圧倒的に多い。

主にワープして母艦の直近に現れる敵に対処するためにCIHWSは存在する。ミサイルや砲弾を母艦近くにワープされた場合、防ぐ手段は身を呈しかばうしかないが、CIHWSならパイロットを失う心配はない。ある程度の距離を稼ぐため、空間歪曲場によって座標を指定しづらくすることで艦内部やかばえない距離へのミサイルまたは砲弾ワープアウトを防いでいる。

001から大きな変更点はない。操作性の向上とオペレーターインターフェイスの改良。性能の向上程度。

設計元であるファランクスはバグスからの攻撃にもっとも耐えた名機である。が、損耗率は激しく、決定的な対抗手段ではなかった。相手は大量にワープアウトし、倒しても倒しても湧いてくる。一回の戦闘につきオペレーター一人当たり5、6回コントロールしているファランクスを落とされることもザラであった。また撃墜数も多

く、3桁は当たり前、多い者は4桁後半に突入する。バグスの在庫が尽きるまで戦い続けるしかないその戦いはオペレーターの精神を容易く麻痺させる。

ファランクス2はファランクスと同じく艦の防御を担当する。決定的な対抗手段としての役割はドラグーンに与えられたからである。

エリー・ゴルドン

ファランクス系のオペレーター。単機コントロール。腕は良い周囲への注意が散漫で、防御がお粗末。余りにもよく落とされるので、落とされても死なない戦争に感覚が麻痺している。

21歳の軍人ではあるが落ち着きはなく規則にも緩い。ゲームセンターのエース発掘シミュレーターゲームで好成績を収めスカウトされたという経緯がある。このあたりが感覚の麻痺の一因にもなっているとの診断書もある。

ファランクスの使い方が荒く、整備士を激励することもないので整備士からの人気は無い。逆にパイロットの同僚や、艦の乗組員（整備系以外）にはその容姿から人気がある。

アニエス・ヴェルディナ

エリーの同僚。ファランクス系オペレーターの複数機コントローラー

眼鏡を掛けた冷たい目の美人

23の軍人18からEARNの軍に所属し、軍の規則を叩き込まれている。上下関係にも厳しく規則にも厳しい。なぜエリーの友人をやっているのかは不明。

エリーほどではないがやはりゲームのような戦争で感覚が麻痺している。

ファランクス2（世界観1）（後書き）

貴方が感じた違和感はおそらく正当なものです。

ガンアタッカー・ドラゲーン（世界観1）（前書き）

フアリンクス2と同じ世界観です。

ガンアタッカー・ドラグーン（世界観1）

コージは格納庫の手すりに掴まり、宙に漂いながら自分が乗る予定のマシンを見つめていた。

格納庫は通常、人工重力が切られている区画にあるため非常に危険で、必要が無ければ来るものはあまりいない。現在は航行中今まで一度も出撃がないので整備士すらおらず、コージ一人だけがファブル・ライトの光に照らされていた。

「どうしたんだよ、お前」

コージは後から声を掛けられたが、振り向かない。

「言わなくてもわかるでしょ？」

振り向かずにコージは答える。10時間前も、同じ場所で同じ質問に答えたばかりだったからだ。質問者も同じ。

質問を投げかけたのはコージと同じマントをした青年だった。ドラグーンに乗る者にのみ許された、死に装束。特殊な力場を出して衝撃から守る、簡易な防御手段だ。パイロットスーツの上から着る事でその効果を向上させる。艦に乗ってる最中は、常に着ていなければならぬ制服だ。

「不安だから、か？ 誰でも一緒だろ。だからみんなで騒いで誤魔化してるんだがな」

ドラグーン乗りは連帯感を持っている。同じ艦に乗る、他の誰とも共有できないそれは、マシン一つ与えられて孤独な死地に向かう者だけが得られるのだ。

だが、コージはまだ持っていなかった。

「僕は、混じれない」

今回が初航行で、出撃は一度も無い。だから、他のドラグーン乗りと一緒にいても居心地が悪いのだ。

「気にするなよ。すぐに、混じれる。お前だって、ドラグーン乗りなんだから」

青年——マチス・バーナードがゆつくりと漂いながらコージの隣に来て手すりを掴む。

「まだ出撃してない」

マチスをちらりとも見ず、コージは言う。

「乗ってりやいつか出るさ」

腰のホルダーに固定していたドリンクパックを取り、コージに差し出しながらマチスは答える。

「死ぬかも」

受け取って口答え。

「お前の腕なら大丈夫」

マチスはハハ、と笑って続け、

「おれだって5回出てるけど死んでないんだぜ？」

親指を立ててマチスはコージに笑いかける。

「だからさ。時化したツラしてないで、騒ごうぜ」

コージは返事を躊躇いながらドリンクに目を向ける。ミカンがプリントされた空色のパッケージ——オレンジジュース。

マチスが返事を聞く前、コージがパックを空ける前。格納庫が赤色に染まり、警報が鳴った。

『バグスの襲来』

通信士の通達の一瞬前に揺れ。

通信士がスピーカーから喚き散らす中、マチスはコージの肩を叩いて

「終わったら一杯やろうぜ」

とだけ、言った。

狭いコックピットの中、コージは息を切らす。自然と呼吸が焦り、鼓動も高鳴る。初めてのワープカタルト順番待ちだった。

耳元のスピーカーから他のドラグーン達がカタルトから飛ばされている様子が嫌でも聞かされる。

目が霞む。緊張で脚が震える。コージはそんなときにどうすればいいか既に聞いていた。右肩を強く押さえる。それだけだ。

コージが抑えた下で、パイロットスーツから無針注射器が稼働し、数十種の薬品が混合された液体が注入される。視界ははつきりとし、時間がゆるやかに感じられた。集中すれば何でも出来そうな万能感がコージを支配する。

他のドラグーンでも同じ光景が繰り返されている。だれしも、恐怖を消すには薬が一番簡単なのだから。

やがてコージが出撃する番になる。待っていたのはほんの2分程度なのに、コージには十倍にも長く感じられたのは薬の所為だけではないだろうと、コージは思った。

『コージ・ムラサメ機、ワープカタパルトに入ります。準備はよろしいですか？』

「はい」

コージは自身の返答に驚愕した。常の自分ならどもっただるうに、驚くほど簡単に返事ができたのだ。

これも薬の力だろうか、とカタパルトまで運ばれる揺れを感じながら考えた。

『コージ・ムラサメ機、状態良好。ワープカタパルト準備完了。コージ・ムラサメ、カタパルト発射権を譲渡します』

「アイハブ」

全天周囲モニターが灯る。真ん中に『READY』と大きく表示されていた。

「コージ・ムラサメ、出ます」

左コントロールレバー側面にあるボタンを左手親指で押した。モニター全天が光の粒で覆われて行く。瞬き数回の内に格納庫の景色は見なくなった。光の粒子が輝きを増していき、何かが震える音が大きくなる。光の粒子が集まりだしてから何回目か瞬きをコージがすると、音と光がかき消え、モニターは暗い宇宙を写し出していた。
「ワープ成功……」

独り言。だれも答えないのは艦からどれほどの距離を離れたからか。

何もない景色に数瞬だけ呆け、意識を取り戻す。敵影無し。ならば次の場所に急がなくてはならない。

右のコントロールレバーから手を離し、多少焦りながらレバー横にあるワイプレバーを力一杯引いた。

再びモニターは光の粒子で埋め尽くされ、一瞬で景色が再び変わる。次は艦の直上だった。周囲では戦闘が始まっている。テレビで見たことのあるフランク스가戦っていた。

『コージ・ムラサメ機確認しました。直ぐに艦直上ハッチから戻って下さい』

モニターにハッチまでのルートが赤いラインで表示された。周りの戦いを無視してコージは早急にハッチまで機体を移動させた。再び見慣れた格納庫に入り、予め言われていたようにワイプカタパルト前にある金具に機体を引っ付けた。

敵がどこからワイプさせてくるのか、解析ができない。だから、こうやって風潰しに沢山のドラグーンをワイプさせて探る必要があるのだ。そしてもしワイプした先に敵がいれば、3分以上、帰還しなければそこに何かあると判断され、次のドラグーンが送られる。それでも戻ってこなければ、複数のドラグーンが送られる。援軍が来るまでは、単機で凌ぐより他はない。そういう、戦いなのだこの戦場は。

『コージ・ムラサメ機、頭部交換に入ります』

モニターがブラックアウトし、機体が揺れる。30秒も経たない内に通信。

『コージ・ムラサメ機、頭部交換完了。ワイプカタパルトに入ります。準備はよろしいですね』

通信士は返事を聞かなかった。

『ワイプカタパルト準備完了』

機体の状態を欠片も調べなかった。

『コージ・ムラサメ、カタパルト発射権を譲渡します』

モニターが灯る。

「アイハブ」

コージは答え、左レバーの決定ボタンを押してワープした。

光が収まりホワイトアウトしたモニターが周囲を写し出す。今度は何かある。1080。全方向に、敵がいた。

人型なのに太く丸いバグスのビートルタイプがいっぱい。細くて小さいモスキートタイプが数え切れない。大きく細長いアーモンド状のバグスの戦艦、ケイジウッドが一つ。そして、壊れて宇宙を漂う、ガンアタッカー・ドラグーンの残骸。

コージにはそれからの記憶は、ない。

気がついたときはまだドラグーンの中だった。周囲にはバグスの残骸しかない。大小様々で、ケイジウッドの大半が形を残したものもある。

コージは震える手でワープレバーを引いた。

後に聞いた話だ。コージはビートルやモスキートの攻撃をかいくぐり、ケイジウッドを撃破。データには逃げていくビートルやモスキートが写っていたと、コージは聞いている。

あの残骸は、マチスのドラグーンだったことも聞いた。

仲間のドラグーン乗りに聞いたら教えてくれたのだ。そのドラグーン乗りはコージにビールの入ったジョッキを差し出した。

「帰還おめでとう。これでお前も俺たちの仲間だな」

GA - 001 ガンアタッカー・ドラグーン

搭乗型攻撃機。フアランクスとは違い、直接機体に取り込む。大型で遠隔操作ではないので艦船から離れての行動が出来る。攻撃部隊をワープさせてくるバグスの戦艦を攻略するために開発された“決定的な”対抗手段。

機動性が高く、戦艦を倒せる火力をもつ攻撃手段は高速機動しながら使用する必要性から格闘をメインに選択されている。随伴機に対抗するための射撃武器と、すれ違いざまに斬る背部ブレードユニット、切り札の脚部爆弾が主装備。

ワープカタパルトによって敵艦が存在すると予想される位置に飛ばされ、いなかったら機体に装着されているワープユニットによりワープで帰還する。敵艦が存在した場合、そこで敵艦を破壊してから帰還する。またワープ用の燃料は帰還用の一回分しか搭載されていない。

ワープユニットは頭部に付いており、頭部を破壊された場合は帰還が難しくなる。

ガンアタッカー・ドラグーンのパイロットはフアランクス系オペレーターになったことの無い者が選ばれる。理由としてフアランクス系を操作しすぎると、感覚が麻痺してしまうことにある。何度落とされても死なず、またすぐに新しいフアランクスで出撃できるためだ。

なお、運用の特徴として敵母艦位置は大まかにしか分からないので、アタリを付けて数機ほど試しにワープさせる。ワープ先に何も無かったら帰還させ、帰還してこなかった機体のいる地点に2、3機まとめて送る。それでも帰ってこなかったら全てのドラグーンを送る。最初のドラグーンは後援がくるまで孤独に戦うのである。

コージ・ムラサメ

ドラグーンのパイロット。フアランクスに載ったことのない新人で、ゲームセンターで勧誘された。

シミュレーターでの成績は随一だが、数を用意されたドラグーンのパイロットの一人であることには変わらない。

内向的で内気、コミュニケーションが苦手。20才。

なお、ドラグーンのパイロットは専用の黒いマントを着用することが許されており、艦内では強制着用を命じられている。

ガンアタッカー・ドラゲーン（世界観1）（後書き）

ゲームみたいな戦争と同じ戦争で起こっていることです。
描写を少し修正しました。

レーヴァテイン（世界観2）（前書き）

レーヴァテインのSSと設定、とパイロットの設定、です

レーヴァテイン（世界観2）

スーの目の前に黒い何かがあった。スーの後から飛んできて、目の前に落ちたのだ。大きく重く、落下地点にあった木々は全てなぎ倒され、折れている。折り重なった木々の上にあるその物体が何か、スーは分からなかった。

「わっ！」

分かるのは、自分があと少し前にいたら、死んでいたということだ。木をなぎ倒すような物が落ちてきて掠りでもしたら頭がもげていたということは、学のないスーにも容易に想像できた。

スーは教育を受けずにこの歳まで生きてきた。学校に行かずに家や村の畑を手伝うのが先、というのが村の常識だったからだ。文字も読めず、知らぬ事が多く、また自らの無知を知らない。もし学校に通っていたら、この物体が分かったかも知れない。だがスーの家には1時間歩いた先にある貿易都市の学校にスーを通わせる余裕はなかった。だから、スーには目の前の物体が分からなかった。

「何？ これ」

身体を震わせながら物体に近づくスー。一歩間違えていたら死んでいたかも、なんてことはとくに頭から消えていた。

一歩、二歩を近づくにつれ、上下に丸いカーブを描いていることが分かった。手前に細めのでこぼこした横に長くて大きいのがあって、奥にもっと大きくて。二つの長い物体は左の方で繋がっている、とまではスーには分かった。

手を触れる。右の人差し指を伸ばし、表面を突く。冷たい。

熱いとか痛いとか反応が無いことを確かめると、今度は手のひらをひろげて直接べたりと触れた。冷たい金属の感触、撫でるように横に手を動かすと、指紋に突起が引つかかることがなく、滑らかだった。

一瞬、物体表面が光ったような気がした。それと同時にスーは冷

たさを二の腕まで感じ、小さく悲鳴を上げて手を離した。

音がする。小さく微かで、スーは今気付き、いつからその音がするのか分からなかった。辺りを見回してスーは物体から何かが生えていることに気付いた。小さい物体の、大きい物体と繋がっている方とは逆の先端からなにか細い物が見えている。細い、とは言ってもスーの腕より大きいだろう。

スーは落ち着いてきたのか、ようやく眉を寄せて目の前がなんなのだろうと訝しみ始めた。物体から離れたのに未だ冷たさの残る右腕を胸に抱き寄せ、不安と由縁を知らぬ焦燥からこの物体の正体を知りたくなった。

周囲から鳥や虫の鳴き声は消えている。代わりに聞いたことのないような低く轟くような音や、何かが燃えるような音が満ちている。だんだんと明るくなって来ており、何かを探すようなライトの光があることには、スーは気付いていない。

首を横へ倒したり戻したりして視点を変えながら様子を伺うが、何も変わらない。一步だけ先端に近づいて様子をうかがう。細い何かが見えやすくなったが、それだけだ。何なのかは、分からない。

二歩、まだ分からない。

三歩、四歩、まだだった。

五歩、ようやく、見えてきた。そこに何があるかスーは理解した。六歩、小さい物体の端、細い何かが生えている所まで来た。スーは細い物が“手”だということによりやく受け入れた。手とは言え、スーの手と同じサイズではない。どのくらい大きいのか、スーは分かりたくなかった。だが、形が人間の手そっくりで、やはりそれは手、なのだろうと、スーは考えることにした。生えているのではなく、物体の一部なのだ。小さい物体と大きい物体は二つの物なのではなく、一つの物なのだ。

腕があつて、手がある。とするなら大きい物体は胴体か。そこまですーは考えて、その推測を俄には信じたくないと思った。

スーは殆ど何も考えないまま、無意識に、右手を胸に当てたまま

左手で巨大な“手”に触れた。

「きゃっ！」

右手で触れたときよりも激しい冷たさを感じた。冷たい、というのは語弊がある。何か身体の熱が吸われてしまうような、そんな感覚だった。

何かが高速で回転するような唸りが空気に響くが、スーは気付かない。

ふいに、スーの顔に光が当たる。スーは眩しさで思わず物体から手を離し、右手を光源があるほうに翳して光を遮った。目を強くつぶったため、自分に光を照らしているのが何か分らない。そして、後の物体がどうなっているのか分らなかった。

突然強い光を当てられたスーは先ほどからずっとなっていた遠くから届く爆発や衝撃音に恐怖し、目を強く瞑った。早くどっかいけ、こつちに来るな、怖い。願い、懇願したくても、スーの口は恐ろしさに歪み言葉を発さない。

だから、後から巨大な手に掴まれても、悲鳴を出さなかった。

手に掴まれ、瞬き2、3回の内にスーは落とされた。土に落ちた感触はなく、ある程度の堅さがある倒れたソファのようなものを下敷きにしたようだ。

「痛……」

背中に感じた衝撃から、スーはうめき声を上げて目を開く。外界と内部を隔てる何かが閉じた所だった。一瞬だけ暗くなり、直ぐに照明が付いたのか明るくなった。

なにもかも、スーは初めてみる光景だった。いや、モニターくらいは見たことがある。レバーくらいは時々スーも井戸から水を汲むのに使っていた。ただ、比較にならないくらい新しいのだ。ぴかぴかで、新しかった。

重力の向きが背中方向から脚の方に変わった。変化は一瞬で、ほんの少しだけシートに押しつけられる感覚だけ、スーは味わった。

「な、なにこれ。だ、出して！」

閉じ込められた！？

瞬間、スーはそう結論付けた。半ば泣き顔で叫ぶが、何も答えない。

モニターが点灯し、ハッチの裏に外界が投影される。モニター内の右よりに大ざっぱに人型だが人とは逸脱したシルエットが表示され、その内部は紫から赤までグラデーションに色が変わっている。先ほどから、甲高い音が耳に響く。それが一層スーの恐怖を煽る。

「なに？ やだ、なにこれ！？」

後からベルトが出てきて、スーを座席に縛り付ける。

「ぐう！」

弾みでスーの両手が、自然に来る位置にあったレバーに触れた。スーの身体から何かが急激に抜けていく。

「あつ、やあ！」

熱を求めてスーの身体が震え出す。寒い、怖い、誰か。

モニターの空いたスペースに文字列が表示される。だがスーの目には入らない。もしスーが文字列を見つけても、スーは文字が読めない。

シートが、いや世界が揺れる。爆発音をスーの耳が捕らえる。

「やだ！ 怖い！ やあ！」

涙をこぼし、朦朧とする意識を手放したくても手放せない曖昧な感覚に酔う。無理矢理何かが頭に注ぎ込まれるような、鈍い痛み。

「やだ、やだやだ！ な、何なの！」

気が弱く、平和に暮らしていたスーはこういうとき、どうして良いか分からない。眩きも掠れ、喉を徒に使うだけだった。

スーは求めていた。この状況から逃げることを。だから、頭に浮かんだ言葉を、叫んだ。

「マジック、ブラストお！」

赤い装甲に半分隠れた、何本も並ぶ黒い歯車が回転し唸りを上げる。深く透明感のある赤と暗い闇の様な黒に塗り分けられた鋼の魔杖が、立ち上がった。

歯車——魔導輪の唸りはなお速く速くなっていき、周囲に高音を散らす。

周囲のアウセチア連邦製スタッフギア3機が敵の新型の鹵獲を諦め、攻撃を加えようと手のひらを唸りを上げる新型に向け、攻性魔術砲を放つ。

空高く飛ぶ戦闘機をも落とせる速度のそれは3機が放った3発全てが狙いを違わず敵新型に当たり、表面で爆発を起こす。が、新型には傷一つ付かなかった。

不意に、新型の腕に澄んだ魔力が渦巻き、集っていく。

新型はゆつくりと、魔力が集い行く右腕を上げ、振りかぶるように後に引いた。

何か攻撃が来ると予想したアウセチアのスタッフギア達は攻性魔術砲を準備しながらもう片方の腕で防壁魔術を展開、防御面を傾けて受け流す構えを取る。一歩後方にいた少し派手な隊長機らしきもののだけ、両腕で防壁を貼った。

それらは全て無駄な足掻き。

新型の腕が纏う魔力の渦は輝きだし、嵐のように激しく渦巻いていく。

光が最高の輝きに達したところで、新型の拡声器を通して叫び声が響き渡る。

『マジック、ブラストお！』

声に合わせて新型が、後に引いた腕を前に突き出した。戦闘は其れで終わった。

魔力の渦がいよいよ纏まりを失い、突き出された腕に合わせて前方に奔流となって溢れ、激しく放たれた。光と魔力の溢れだした流れは森の中を照らしつつ決り破壊をまき散らし、直系にして新型の全長を凌ぐ太さの光の柱が横に向けて形成され、数十秒してようや

く、収まった。アウセチアのスタッフギアは、魔力の雪崩に粉々にされた大樹の破片や土砂に巻き込まれるようにバラバラになりながら消え失せた。

光の柱が消え去った後に、残ったのは抉れ溝になった地表と余波で左右になぎ倒された木々、そして破壊を起こした主だけだ。

風を起こす防御魔法により足元の土は常に煙り立ち、余剰魔力が各所から光の塵に変換され煌めく。魔導輪の回転は次第に収まっていき、だが新型の目と装甲表面の魔導ラインに弱く柔らかい魔導光が鼓動するように明滅している。

マジックブラスト——魔導師が自ら生み出す魔力を集め練りまとめた魔力を腕に集めて放つ。ただそれだけの初級攻性魔術。本来は魔力の塊を打ち出すだけ、それも方向性を決められていない魔力は容易く拡散し、本来は衝撃はおろか何もない、光と軽いベクトルだけの魔術である。スタッフギアにより魔力を増幅された場合も衝撃は高められるだろうが、牽制にこそ使われど、攻撃に使われるような威力のある魔術ではない。

そのはずだった。

レーヴァテイン。プレキピス魔法帝国が作り上げた渾身の一体であり、本来は宮廷魔導師に与えられるはずの「戦局を変えるための一手」。

何の因果か、学のない、ただの村娘だったスーの手に渡ってしまった。

レーヴァテイン

プレキピス帝国が戦況を巻き返すために製造したスタッフギア。個人技能による魔術が多大な意味をもつようになったこの世界の戦争に置いて、単機で戦況を巻き返すことは不可能である。が、魔

術は未だ実用化されたばかりの若い技術であり、劣勢のプレキピス帝国が期待するのも無理はない。

新技術を使い限界まで効率を上げた魔導輪のお陰で凄まじい魔力増幅能力と変換能力を持つ。しかしその代償として魔導輪が精密性があがり、それでも密閉出来ない魔導輪である以上、細かい塵でも効率が落ちたり悪いときには故障をしてしまう機体となってしまうた。

スー・イウ

街道沿いにあるアルトア村にある宿屋の娘。 19歳。

東方から流れてきた女と宿屋の跡継ぎの間に生まれた。母親の血が濃いのか、白い肌に金髪の多いこの地方には珍しく褐色の肌を持ち、黒い髪をしている。

潜在的な魔導の素養が高いが小さい村で時間に埋もれるのを待つのみであった。だが輸送隊襲撃に巻き込まれ偶然乗り込んだトウトウネリコの専属魔導師となる。

以後帝国の軍に所属し、魔導師としての訓練と勉強を受けることになる。

母方の名ではスウベリシュカ・ホウラレイ。

レーヴァテイン（世界観2）（後書き）

世界観2の主人公は一人なので、次は世界観3の主人公機のSSとなります。

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「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、たんのう堪能してください。

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/n4698y/>

ロボットコレクション

2011年11月29日12時45分発行