

# 『Daydream gatling -漆黒の狂襲姫 特別篇-』

著者／流遠亜沙

---

ASSAULT-SYSTEM 文庫

ふと、自分の存在に違和感を覚える時がある。

わたしは確かにここに存在しているのに、ここは本来の居場所じゃないみたいなの。本当のわたしは人間ですらなくて。

もっと別の——ヒトじゃない『なにか』なんじゃないか。

そんな風に思う時がある。

それは単なる妄想とか、中二病的な願望じゃない。

わたしは今の生活に、それなりに満足してる。変化が欲しいとか、壊れてしまえばいいとか、そんな事は思っていない。

ただ、この平穏な暮らしは、眠っているわたしが見ている夢なんじゃないかっていう、

『胡蝶の夢』みたいな感覚がある。

本当のわたしは、どんな存在で、どんな生き方をしてるのか。

現状に不満はなくても、それを知りたいと思う気持ちはある。

いわゆる好奇心。

だけど、『好奇心は猫を殺す』っていう言葉もある。

世の中には知らなくていい事と、知らない方がいい事がある。

現状に不満がないなら、あえて未知の扉なんか開かなくていい。

そこに希望があるとは限らない。

むしろ、待っているのは絶望かもしれない。

だけど——

夢を見るような気分なら、やっぱり見てみたいと思う。

それが絶望だったとしても、夢なら悪夢で済ませられるから。

『Daydream gatling -漆黒の狂襲姫 特別篇-』

微睡みの時間は心地良い。ずっと惰眠を貪っていたという欲求に駆られるのは、何も怠け者だけではないだろう。睡眠欲くらい、誰にだってあるだろうから。

「——ッ！」

何か声が聞こえる気がする。

だが、覚醒していない意識では、それが誰の声で、誰に向けているのかは判らない。

「——チェ！……べ……リーチェ！」

声の主は男性っぽい。声変わりの済んだ、恐らく青年くらいの年齢に思える。ずいぶんと切羽詰まった様子が声音から窺える。そういえば、ずいぶんと騒がしい気がする。花火でも上がっているみたいな破裂音が断続的に聞こえ、足場の悪い道を走っているような振動を感じる。

何事だろう。

そう思い、『彼女』は微睡みの中にあつた意識を周囲に向けた。

「——ベアトリーチェ！」

『——ッ!?!』

目を覚ますなり、怒鳴るような音量で名前を呼ばれ、『彼女』の寝起きの意識は一気に覚醒した。

『なに!?! どうしたの!?!』

「気付いたか。どうしたんだ、ベアトリーチェ？」

そういつて自分を見つめる青年を、『彼女』——ベアトリーチェは知っている。

『……へ？ あれ？ お兄ちゃん……?』

「……………」『お兄ちゃん?』 おい、本当にどうしたんだ?」

ベアトリーチェに『お兄ちゃん』と呼ばれた青年が、困惑の表情を浮かべる。続けて、何事か発しようとした瞬間——大きな振動が彼等を襲った。

「——つと。そんな場合じゃなかったな」

青年が手元の操縦桿かんを握り直し、周囲に注意を向ける。

そこは何かの乗り物の操縦席コクピットのようで、周囲に見える風景は、モニターに映し出された外の映像のようだった。

ドクン——と、心臓が跳ねるような感覚があつた。

それから一気に靄もやが晴れたように、自分が置かれた状況を理解する。

青年は自分のマスターで、今は戦闘中で、ここはゾイドのコクピット。

そしてベアトリーチェはこのゾイド——〈ヤミヒメ〉に搭載された搭乗者支援システムだ。



銀河の彼方にある惑星Z*i*。そこには優れた戦闘能力を持った金属生命体『ゾイド』が存在した。ゾイドは自ら戦う意思を持ち、惑星Z*i*における戦いにおいて、最強兵器として君臨していた。

ゾイドには地球で言うところの動物や昆虫、絶滅した恐竜などの古代種、そして神話に登場する幻想種など、多種多様なタイプが存在する。ヒトはこれらを捕獲し、武装し、コクピットを設け、戦闘機械獣とした。この星で単にゾイドと言う場合、これを指す。

ヒトはゾイドを兵器として使役し、ゾイドもまたヒトを受け入れた。

ヒトとゾイド。

<sup>なが</sup>長い時を共に過<sup>ご</sup>してきた両者は、互いになくってはならない関係となっていた。



『ごめん、アサト！ すぐにサポートするから！』

状況理解を終えてからのベアトリーチェの行動は迅速だった。機体と同期した索敵システムを用い、周囲の地形や天候、敵性体の数や機種の情報を収集する。

その作業と並行し、自分達の置かれた状況などを整理する。

まず第一に、ここはゾイドのコクピットである。〈ヤミヒメ〉という個体名を与えられたそれは、〈コマンドウルフ〉と呼ばれるオオカミ型の中型ゾイドで、現在の惑星Z*i*においても知名度・個体数でトップクラスを誇る優秀な機種と言える。

通常は白く塗られており、武装もシンプル且<sup>か</sup>つ軽量なのが普通だが、〈ヤミヒメ〉は黒をメインに紅<sup>あか</sup>いラインが入られたダークカラーで、過剰なほどに武装が積まれていた。本来であれば、〈コマンドウルフ〉の特長である運動性を殺すような装備を載せるのは本末転倒<sup>やゆ</sup>というか、はつきり言<sup>い</sup>って自殺行為だ。高い運動性と引き換えに、『紙装甲』と擲<sup>や</sup>擲<sup>ゆ</sup>されるほどに防御力が脆<sup>せい</sup>弱<sup>じやく</sup>な<sup>な</sup>のだから。

しかし、〈ヤミヒメ〉の動きは鈍重<sup>どんじゆう</sup>ではない。大量の武装を積んでいるにも関わらず、それを感じさせない軽やかな動きで戦場を駆けている。

明らかに〈コマンドウルフ〉の常識を無視している。

それは〈ヤミヒメ〉が、並はずれた出力のゾイドコアを持っている事と、搭乗者との相性による相乗効果が大い。ゾイドと搭乗者には相性があり、最高の乗り手を得る事で、ゾイドは基本スベック以上の能力を發揮する。

そして、〈ヤミヒメ〉の性能を限界以上に引き出している青年こそが、ベアトリーチェのマスター——アサト・タチバナである。

言うまでもないがゾイド乗りだ。

しかし、彼は軍人や傭兵——戦闘を生業とする種類の人間ではない。ゾイドを使った『なんでも屋』で、ゾイド戦もこなすが、それが本職という訳ではない。

しかし、〈ヤミヒメ〉を駆る技術は、明らかに素人のそれとは一線を画している。戦場を舞うような、それでいて闘争心を隠さない荒々しい動きは、多勢に無勢で防戦一方のはずなのに、劣勢という印象を抱かせない。むしろ、反撃の隙を虎視眈々と窺っているような、敵からすればゾツとするような威圧感を与えている。

そして——準備は整った。

〈ヤミヒメ〉の状況、状態、火器管制システム、敵味方識別装置のチェック。データベースと照合しての、敵戦力の分析。戦場の地形の把握。伏兵がないかの索敵。

その他、必要になるかもしれない様々な情報の収集が完了した。

『アサト、おませー!』

状況整理と並行して行っていた、必要な情報収集が完了した旨を、ベアトリーチェはマスターであるアサトに告げた。要した時間は三秒もない。『待たせた』というのは謙遜というか、戦闘中に呆けていた事への自責の念によるところが大きい。

「んじや、やるか」

戦闘中のはずなのだが、ベアトリーチェの言葉に答えるアサトの口調には、緊張感がまるで感じられない。ちよつとそこまで散歩に行く——そのくらいのニュアンスだ。彼にとつてゾイド戦というのは、いちいち意気込んで臨むようなものではないのだ。

『ねえ、アサト』

「ん?」

ベアトリーチェの声音に思うところがあったのか、『彼女』を見つめるアサトの表情に、少しだけ真剣さが混じる。

『今日はわたしがやってもいい?』

「なんだ、珍しいな」

『ぼーっとしちゃってたから、名誉挽回したいの』

「別に俺は気にしてないぞ?」

『したいの!』

「……………判った。好きにしろ」

真剣な声音と表情のベアトリーチェに気圧けおされるかたちで、アサトが了承する。

『うん！ ありがとう、アサト!』

喜色満面の笑みを浮かべ、ベアトリーチェはマスターに礼を言うと、『彼女』はその姿をコクピットから消滅させた。



ベアトリーチェが姿を消した直後、〈ヤミヒメ〉のコクピットのメイン・ディスプレイの主表示画面に文字が走る。

〈BEATRICE-SYSTEM start up. (ベアトリーチェ・システム、起動)〉

〈Its aim is accurate unmatched. (その照準は正確無比)〉

〈You can not run away from her aim. (彼女の狙いからは逃げられない)〉

『——一網打尽にしたいから、あえて包囲されるように動いてくれる？ これが理想の

ポジション  
位置』

システムの起動完了と共に、ディスプレイに表示されていた文字が消え、ベアトリーチェの声だけがコクピットに響く。

「あいよ」

ディスプレイに新たに表示された、地形と敵のアイコンが描かれた簡略図に視線を走らせ、やはり緊張感のない口調でアサトが答えた。〈ヤミヒメ〉を操縦し、敵群の中心に突っ込む。

数を活かして小数を叩く場合、包囲殲滅が定石だ。セオリ 故に敵も、ゆえこちらを囲むような陣形を組んでくる。そうなれば当然、こちらは囲まれないようなポジションを心掛ける。こちらから敵群の中心に突っ込むなど、愚の骨頂だ。

しかし、ベアトリーチェはそれをやれと言ってきた。

敵の数は七機。

すべて陸戦タイプの小型ゾイドだが、機種はバラバラで、装備にも一貫性は見られない。ついでに言えば統制はまったく取れておらず、各々が勝手に攻撃を行うだけで、連携は一切見られない。完全に鳥合の衆だ。

1+1を繰り返せば最低でも7にはなるはずなのに、敵の戦力は1×1を繰り返し、結果1になってしまっている。

だが、それも仕方がない。ただのゴロツキに、作戦や戦術を練るといふ発想はないのだろう。いっそ、このまま各個撃破してもよかったが、それではベアトリーチェの面目が立たない。

だから――

「ポジションに着いたぞ、ベアトリーチェ」

先に表示された簡略図通りに敵群の中心に位置すると、正面モニターに二頭身デフォルメに簡略化されたメイド服姿のベアトリーチェのアイコンが表示され、それがロックオン・カーソルのように七機の敵ゾイドに重なった。同時に、ベアトリーチェの口から攻撃開始の号令が下される。

『やるよ！ 全兵装――一斉射！』

ベアトリーチェの号令に従い、通常の〈コマンドウルフ〉であれば過積載となるであろう武装が使用可能状態となり、一斉に火を吹いた。

機体後方に突き出た両サイドの複合兵装に仕込まれた、計六基の自動追尾式光学兵器が紅い軌跡あかを周囲にいくつも走らせる。

右サイドに積まれた二連装キャノンが、連射と呼ぶにはゆつくりとした間隔で、距離のある敵機に向けて250ミリ弾を吐き出す。

左サイドに積まれたガトリングガンは、比較的近い位置にいた敵機に狙いを付け、レーザーの雨から逃げ惑っているところをハチの巣に変える。

ちなみに『一斉射』と言っていたが、左側頭部のバルカんと、両脚部のミサイルポッドは使っていない。前者は接近戦用の牽制武器で、威力は弱く射程も短い。後者は中距離以上の敵には使えるのだが、高価なので極力使うなど釘を刺されている。アサトではなく、彼の上司からだ。

とはいえ、名ばかりの『一斉射』でも効果は絶大だった。〈ヤミヒメ〉――この装備の正確な名称は〈ヤミヒメ 火力制圧用装備〉だが――の攻撃が止むやと、周囲に動くものではなくなっていた。

「お見事」

状況を確認し、アサトがベアトリーチェの手腕たを称える。

だが、ベアトリーチェの返事は苦笑気味で、

『ううん。一機だけ仕留め損なつたみたい』

と、比較的遠くにいた敵機の映像を拡大表示する。それは〈モルガ〉と呼ばれるイモム



シ型の小型ゾイドだった。戦場では斬り込み役を務める突撃戦に特化した機体で、その最大の特長は頭部装甲の厚さだろう。この石頭の頭突きをまともにくらえば、大型ゾイドですら体勢を崩しかねない。

まだ動けるようで、〈モルガ〉は機体を身動きさせると、こちらに向かって突進を開始した。撤退するという選択肢はないらしい。

『当たり所が良かったみたい。全弾、頭部装甲が受け止めてる』

ベアトリーチェが〈モルガ〉の被弾箇所からの推測を告げる。自動追尾式光学兵器は連射性と見た目の派手さに反し、低出力だと威力が弱い。それこそ、剥き出しの関節部やカメラにでも当たらなければ、ダメージは期待出来ない。装甲に当たっても表面を焦がす程度だ。

故に、〈モルガ〉の頭部装甲クラスには通用しない。250ミリ弾の弾痕が見られるが、装甲は抜いていない。

「いいさ。俺の見せ場を残しといてくれたんだろ？」

しかしアサトは、ベアトリーチェが敵を仕留め損なった事を責めたり、落胆した様子を見せず、軽い調子でフォローする。

『アサト……』

「なんだ、違うのか？」

戸惑うようなベアトリーチェの声に、アサトが多少、おどけたような口調で返す。

『……ふふ』

コクピットに控えめな笑い声が響く。

『違わないよ。良いゾイドは、ゾイド乗りを立てるものだからね』

「そうか。なら、決めないとな」

アサトが操縦桿を倒し、〈ヤミヒメ〉を突進してくる〈モルガ〉へ向かわせる。

「ヒート・ブレイド、両方だ」

『はい！ ショート・ヒート・ブレイド、ロング・ヒート・ブレイド、使用可能！』

〈ヤミヒメ 火力制圧用装備〉唯一の近接格闘装備に、二本のヒート・ブレイドがある。右側頭部に装備されたそれは、排熱を利用して刀身に熱を持たせている。特筆するほどの強度や切れ味はないが、小型ゾイドの装甲程度なら十分に貫ける代物だ。

〈ヤミヒメ〉と〈モルガ〉の相対距離がゼロになると、アサトは敵機を踏み台にし、愛機を跳躍させると、空中で二本のヒート・ブレイドを投げナイフのように撃ち出した。思いのほか腕の良い搭乗者だったらしく、ショート・ヒート・ブレイドは〈モルガ〉の頭部に弾かれたが、ロング・ヒート・ブレイドは長い胴体を真上から串刺しにし、その動きを地

面に縫い止めていた。

「ベアトリーチェ、トドメだ！」

『おまかせあれ！』

まだ滞空状態にあった〈ヤミヒメ〉のガトリングガンが後方を向き、動きを止められ藻掻く〈モルガ〉に銃弾を吐き出す。無慈悲に降り注ぐ銃弾の雨を防ぐ術はなく、〈モルガ〉だったものはハチの巣に変わった。

「終わったか？」

『周囲に動体反応なし。戦闘レベルに活性化してるゾイドコア反応も同じく。状況終了だよ、アサト』

「ん。上出来だ」

『でも最後の、良かったの？ アサトの見せ場だったんじゃない？……』

〈モルガ〉にトドメを刺した最後のガトリングガンの制御はベアトリーチェが行っていた。人間の目は、当たり前だが真後ろは見えない。機体後方のカメラを通して視界を確保出来るベアトリーチェだからこそその芸当である。

「良いゾイド乗りは、相棒を立てるものなんだよ」

『相棒って、〈ヤミヒメ〉？』

アサトの言いたい事は判っているはずだ。それでもベアトリーチェが訊いてくるのは、アサトの口から言っただけでほしいからだろう。

「お前もだよ、ベアトリーチェ」



メイン・ディスプレイ ベアトリーチェ・システム  
主表示画面に『BEATRICE SYSTEM 終了』の旨を告げるメッセージが現れると、

手元の操作卓付近に設置されたコースター程度の面積の円形スペースに、先ほど消滅したベアトリーチェの姿が現れた。

それは一種の投影装置だ。

円形スペース上に投影される立体映像の少女——それが現在のベアトリーチェなのである。元は〈ヘルキヤット〉と呼ばれるヒョウ型ゾイドだったが、今は機体からだを失っており、〈ヤミヒメ〉の『空き領域』に間借りさせてもらい存在を保っている。

ちなみに、この少女の容姿に関しては——メイド服含め——説明が長くなるので割愛する。

『わたしもアサトの相棒?』

《BEATRICE SYSTEM》を終了させ、少女の姿を再投影させたベアトリーチェがアサトに訊ねた。上目遣いでアサトを見上げるのは、位置的に仕方がない。別に彼に対する視覚的な効果を狙っている訳ではない。

「当然だろ?」

『わたし、アサトの役に立ててる?』

「ああ」

『わたし、邪魔じゃない? お節介じゃない?』

ベアトリーチェの情報処理能力と、システム制御速度は尋常ではない。それこそ、ゾイド乗りの仕事を奪ってしまうくらいに優秀だ。そのために『彼女』——ゾイドに性別はないが——がまだ〈ヘルキヤット〉だった頃、アサトに出逢う前の搭乗者に、激しく罵倒された事があった。

——『出しゃばるな! 俺の仕事を奪うな! ゾイド乗りを何だと思ってるやがる!』

彼にしてみれば、プライドを傷付けられたと感じたのだろう。その時の言葉は、未だに忘れられない。

もしかしたら、アサトも彼と同じように感じていないだろうか——そう不安に思っている言葉だったが、アサトは不思議そうな口調で答えた。

「そんな訳ないだろ。お前がサポートしてくれなきゃ、俺は武器の切り替えすら満足に出来ないんだぞ?」

ゾイドの武装はコンバット・システムに制御されていて、煩雑はんざつな操作は必要ない。しかし、この〈ヤミヒメ 火力制圧用装備〉のような武装の多い機体や、特殊なシステムを搭載した機体となると話が変わってくる。搭乗者に才能や能力、適性などが必要になるのだ。

そして、アサトにはそれがない。

誤解されがちだが、彼は優秀なゾイド乗りではない。

優秀なゾイドに認められたに過ぎないのだ。

『じゃあ……わたしはアサトに必要?』

答えは判っている。

それでも、彼の口から聞きたくて、ベアトリーチェは最後の質問をした。

「——いてくれなきゃ困るよ」

アサトの答えは即答だった。



微睡みの時間は心地良い。直前まで良い夢を見ていたのなら、余計にだろう。だが、背中に感じた柔らかな感触により、安らぎの時間は終わりを告げた。

「んう……？」

「悪い。起こしたか？」

ベアトリーチェの寝ぼけ眼に映ったのは、アサトだった。どうやら眠ってしまったっていいらしい。

そこで彼女は自分の肩に掛けられた毛布に気付き、寝起きの頭で、アサトが掛けてくれた事にようやく気付いた。

「ありがとう、アサト……あれ？ でも、わたし、立体映像なのに……？」

段々と思考が明確になってくる。ここは室内で、ベアトリーチェはソファに座っていて、その身体は人間の少女のもので、立体映像ではない。

「……なに言ってるんだ？ 夢の話か？」

呆れ顔で言うアサトも、よく見ると、夢の中の彼より幾分若い。夢の中のアサトは二十代前半くらいだったが、目の前のアサトは高校生くらいに見える。

そこではたと思い出す。自分はZS学園中等部に通う普通の女の子で、アサトは親戚の『お兄ちゃん』で、二人の姉と一緒に彼の家に同居している事を。

「……そっか。あれって夢だったんだ」

夢の中の姉は巨大な戦闘メカで、大好きなお兄ちゃんはその搭乗者で、自分は彼をサポートするシステム。夢らしい荒唐無稽な設定だが、それは不思議なほどに違和感がなかった。夢で良かった気もするが、夢の世界も悪くなかった気がする。

（夢の世界でも、お兄ちゃんと一緒なら……）

そんな風に考える自分にくすりと笑うと、アサトが不思議そうな顔でベアトリーチェを見ている事に気付いた。

「どんな夢か気になる？」

「そうだな。俺の事を『アサト』って呼ぶのがどんな夢なのか、興味はある。内容によっては、お前との付き合い方を考えにやららん」

そう言うアサトは、少しだけ意地の悪い顔をしている。普段、ベアトリーチェから『お

兄ちゃん』と呼ばれているだけに、名前を呼び捨てにされるシチュエーションに思うところがあるのだろう。

「お兄ちゃんが怒るような内容じゃないよ。あのね——」

不思議なほどに夢の内容は鮮明に覚えていた。アサトにそれを伝えながら、ベアトリーチェは同時に別の事も考えていた。

同じ人間として、彼と寄り添える世界。

直接は触れ合えないけど、彼にとつて必要不可欠な存在でいられる世界。

より幸せなのは、どちらの世界だろう。

「……ねえ、お兄ちゃん。もし、もしもね、わたしが——」

「ん？」

「……ううん。やっぱり、いいや」

『もし』などという仮定の話に意味はない。

「何だよ、気になるだろうが」

「いいの！ それより、眠ってるわたしに何もしなかった？」

仮定の話は建設的ではないし、キリがない。

「するか」

「えー。して良かったのに。わたしはお兄ちゃんだったらOKなんだよ？」

それに、今が幸せであるなら、仮定の幸せなど思い描く必要もない。

「OKじゃない。完全にアウトだ」

「それって倫理的な問題？ それとも好みの問題？」

何より、どんな世界であろうとアサトと共に在れるのなら、それはベアトリーチェにとつては幸せな世界だろう。

「それは……」

「それは？」



だから、この世界でも、白昼夢で見た世界でも、他のどんな世界であっても――

「わたしは大好きだよ――お兄ちゃん」

ベアトリーチエの言葉は、アサトにとっては脈絡のないものに聞こえただろう。  
だが、仕方がない。

ベアトリーチエは寝起きで、まだ白昼夢に片足を突っ込んでいるような状態だから。  
それはガトリング<sup>デイドリウム・ガトリング</sup>ガンを撒き散らすような白昼夢だったけれども。

## あとがき

どうも、流遠亜沙です。

『Daydream gating -漆黒の狂襲姫 特別篇』をお届け致します。

この作品は過去に製作した『ヤミヒメ 火力制圧用装備 ver.アサト』を『ゾイドガトリングコンペ2015』に出すにあたり、新しい要素を加えるべく書いたものです。当初はパーソナルマーク的にベアトリーチェのイラストを描くだけのつもりでしたが、せっかくだからと。

ちなみにタイトルの英語は適当です。『白日夢』という言葉を使ったかったので、『こちらウラ』のOP主題歌『Daydream café』から拝借しました。

なお、凍結中の『狂襲姫』シリーズ再開の際には、ベアトリーチェはこういう役どころになる予定です。再開時期は未定ですが、過去編である『宵闇の凶終姫』が未完のまま終わってしまったので、続きを書きたい気持ちはずっとあります。

それでは、良きところで謝辞を。

ここまで読んでくださった『あなた』に感謝を。ありがとございます。看板娘のベアトリーチェは基本的に『あざとい小悪魔路線』ですが、本来はこういう娘なんだというのが伝われば嬉しいです。

——本当は健気な娘なんですよ？

2015/9/12 流遠亜沙

感想を書く

『Gallery of ASSAULT』ページへ戻る