

ゾイド モノローグ
とある機獣乙女達の独白

-ラ・ピュセル篇-

著者／流遠亜沙

原作／紙白

ASSAULT-SYSTEM 文庫

イントロダクション 「前奏」

ゾイドには意思がある。

戦う本能だけでなく、搭乗者を想う気持ちがある。

ゾイドとヒト——戦闘機械獣と搭乗者。

両者の間に芽生える感情。

そこには無数の形がある。

ゾイドとヒトの組み合わせの数だけ、違った形の感情が存在する。

『恋』に近い感情。『好意』に近い感情。『友情』に近い感情。

自覚があるもの。自覚がないもの。

内に秘めるもの。全面に出すもの。

それに正解も間違いもない。

良い悪いで語るものでもない。

これは——とある〈機獣乙女〉達の、単なる独白^{モノローグ}なのだから。

とある機獣乙女達の独白

ゾイド

モノローグ

ラ・ピュセル篇

漆黒エレジー - ジェノクラウエの場合 -

私の名前は〈ジェノクラウエ〉。ヒトの姿でいる時は『クラウ』と呼んでもらえると嬉しいです。

この名前はロゼットに付けてもらいました。クラウエは『爪』——つまり『爪を持つジェノザウラー』という意味になります。

ロゼット——ロゼット・ユダールは私を救ってくれた恩人です。綺麗で優しく、とても優秀な技術者です。今では自らの名を冠した工房を開き、様々な設計・開発の仕事をしており多忙ですが、時々、私達がメンテナンスを訪れると、率先して面倒を見てくれます。

私を救ってくれて、今も大切にしてくれる——とても大事なヒト。

大事なヒトはもう一人います。

彼の名前はハン・カミジヨウ。

私の搭乗者。マスター

私に生きるチャンスを与えたのがロゼットなら、背中を押してくれたのがハンでした。

私は考えすぎてしまうところがあるので、彼のおおらかで、時に適当な性格とは、相性がいいのかもしれませんが。

逆に、戦闘になると興奮気味になってしまう私の手綱を、しっかりと握ってくれるのがハンです。戦場では日常とは打って変わり、冷静な戦士の一面を見せてくれます。私の優れた高機動性と近接装備、そこにハンの高い技量が増えれば、我々に敵はいないと自負しています。

訓練の戦績はファルナの〈バニッシュラプター〉に負け越していますが……。

しかし、これは相性の問題です。飛び道具がメインの〈バニッシュラプター〉に対し、搭乗者の技量が同等であるなら、近接装備がメインの私には不利です。そして、ファルナの技量はハンよりも遥かに高い——いっそ化物と呼べるレベルです。私は時々、彼女が本当に人間なのかと疑わしくなる事があるくらいです。

当面の目標はファルナの〈バニッシュラプター〉に対し、戦績を五分にする事です。

私の加速性能と、ハンの近接技能があれば、十分に達成可能なはずです。

ハンの職業は傭兵なので、仕事は当然、ゾイド戦です。

しかし、ゾイド乗りとはいえ、毎日のように戦場にいる訳ではありません。ヒトは休みなく戦い続ける事は出来ません。それは私達も同じです。疲労が溜まれば動きが鈍り、戦意も薄れてしまう。戦うために生まれてきた戦闘機械獣であっても、休息は必要です。

前述した通り、ハンは戦場では一流の戦士ですが、日常では割りと普通の青年です。休日には、私の背中に乗って、ぼーっと空を眺めている事がよくあります。血沸き肉踊る戦場での高揚感も好きですが、彼とそうして過ごす穏やかな時間も、今では心地良く感じています。

初めて出逢った日以来、ヒトの姿で話をする機会はあまりありませんが、不満はありません。ハンは私の性能を十分に引き出し、使いこなしてくれている。それ以上に望む事などありません。

私はゾイドで、彼はヒトなのでから。

これがゾイドとゾイド乗りの、正しい在り方なのでから。

だから、これでいい。

これ以上、何も要らない。

ハンは私の最高のマスターなのでから。

でも、少しだけ。時々で構いません。

——『ヒトの姿の私』にも逢いに来てほしいと願うのは、わがままですか？

私の名前は〈ジェノクラウエ〉——巨大な爪を持つもの。

この腕の爪は、大事なヒト達を護るためにある。

海碧ラプソディー - バニッシュラプターの場合 -

わ、わたしの名前は（バニッシュラプター）——長いので『バニラ』とお呼びください。
今日は好きにしゃべっていいと言われたのですが、あの、何をお話したらよいのでしょうか……？

名前の由来ですか？ えっと、バニッシュは『消える』とか『見えなくなる』という意味で、ステルス 隠密能力に長けた機体を目指して設計されたので、『バニッシュラプター 消える猛禽竜』という名前を与えられました。

姿を消せるので、わたしは自分の機能が気に入っています。
目立ったり、注目されたりするのは恥ずかしいから……。

でも、姿を消しても存在が消える訳ではないので、やっぱり戦場に出るのは怖いです。
攻撃を受けたら痛いし、攻撃したら相手のゾイドも痛いだろうから、戦うのは好きじゃないです……。

ファルナ——わたしのご主人様のファルナ・イカルガは、そんなわたしをいつも叱ってくれます。わたしは臆病だから、いつも怒られてばかりです。

でも、ただ怒るんじゃない、根気強くわたしを励ましてくれます。

お前は強いんだ。お前は独りじゃないんだ。だから何も怖くないんだ。

そう言っつて、臆病なわたしの手を引いてくれます。

厳しいけど、怖いヒトじゃない。叱ってくれた後は、優しく慰めてくれる。

お母さんみたいな存在。

ソノイ わたし達には『母親』という概念はないけど、きつと、こんな感じなんだと思います。

わたしはすごい性能を持っているらしいけど、自分ではよく判りません。だって、わたしは戦闘機械獣なのに臆病だから。戦うのが好きじゃないから。

だから、ファルナとじゃなかったら、きつと戦えないと思います。

訓練では（ジェノクラウエ）や（レイジウルフ）と戦って、戦績では圧勝しているけど、それはファルナのおかげです。震えるわたしを、ファルナが優しく、それでいて強引に奮い立たせてくれるから。

だから、わたしは戦えています。

こうしていられるのはファルナのおかげ。

少しでもファルナの期待に応えたい。

少しでもファルナの力になりたい。

でも……これは多分、依存なんだと思います。

自分のために戦えない。戦う理由を外に求めている。

それは恐らく、健全じゃない。

だけど、わたしはそれでいい。

ファルナは苦笑するかもしれないけど、きっと「仕方ない奴だな」って許してくれる。

わたしは臆病だけど、臆病者の方が長生き出来るなら——少しでも長くファルナと生きていけるなら、わたしは臆病なままでいい。

——わたしはファルナが大好きだから。

わたしの名前は〈バニッシュラプター〉——あらゆる『視界』から姿を消すもの。

臆病者には臆病者なりの戦い方があります……!!

純白セレナーデ - レイジウルフの場合 -

私の名前は（レイジウルフ）。ヒトの姿を採^とっている際は『レイ』と呼ばれるのが好みです。

レイジには『激怒』や『憤怒』といった意味がありますが、これは（レイジ・システム）——私の名前の由来となった、私の根幹を成す自己ブースト機能を使った際の姿が、怒り狂っているように見えたためです。

とはいえ、普段の私は激情に身を任せたりはしません。むしろ、それは私の主^{あるじ}——いえ、『相棒』のリンの方ですね。無茶ばかりしようとする彼女を諫^{いさ}めるのが私の役目……これ、本来なら逆ですよ。

ゾイドに窘^{たしな}められるゾイド乗りって、どう思います？
もちろん、不満なんてありませんよ。

むしろ、何かと世話を焼きたくなるリンは、見ていて飽きません。

未熟故^{ゆえ}に、真^まつすぐで。
真^まつすぐ故に、強い意思がダイレクトに伝わってくる。

ゾイド
私は搭乗者の感情に敏感で、特に強い意思や闘争心からは活力を得られます。
リンの強い意志——それはとても心地良い。

純粹で混じり気のない意思。
それがリンの強さの本質なのだとしたら、彼女には変わらずにいてほしい。
けど、それは無理なのでしょうね。

『生きる』という事は『変わる』という事だもの。

私は野生体時代に群れの仲間達を護れず、喪に服していた。
願わくば、リンには私のような後悔をしないでほしい——いいえ、させたくない。
そのために私に出来る事——それはきっと、リンを見守り、必要であれば間違いを正す事。

間違ってしまうのはしょうがない。ゾイドもヒトも完璧じゃないから。
間違えたら正せばいい。

だけど、取り返しをつかない間違いもある。

失ったものは戻ってこない。

果たせなかった誓いは、果たせないまま十字架となる。

リンにはそんなものを背負わせたくない。彼女はもう、十分に背負っているもの。

生まれ育った村も、家族も友人も知人も失った。綺麗だっただろう黒髪は、その時の恐怖で色を失った。

もう何も失わせない。

これ以上、何も失わせはしない。

リンは私に、護るべきものをくれた。

もう一度、私に護らせてくれると言ってくれた。

その恩に報いるために。

何より、リンの笑顔を守るために。

せいぜい、私は彼女の世話を焼きましょう。

ねえ、リン——私達はとても似ていますね。

私の名前は（レイジウルフ）——残酷な世界に怒りを表すもの。

これ以上、あなたが悲しまなくて済むように。

アウトロダクション - 後奏 -

私はロゼット。私の事は——まあ、ここでの紹介は要らないかな。

今日はファルナとハン、そしてリンのゾイド達の一斉点検の日。大掛かりな全般検査オーバーホールを行うから、ゾイドコアも普段の待機状態ではなく、休眠状態にしている。

機体から抜き取られたゾイドコアは、起動状態に見せる輝きや、生命の証である鼓動すら感じさせない。眠りというよりは、仮死状態に近い。

「……………」

私は技術者だから、この光景は何度も見ている。だけど、何度見ても慣れない。

まるで死んでいるみたいだ——そんな風を感じるのは感傷的すぎるだろうか。

「ゾイドも夢を見るのかな？」

眠っているのだから、ゾイドも意思を持った生命体なのだから、きっと夢くらい見る。

だとしたら、どんな夢を見ているのだろう。

夢の中でも戦っているのだろうか？

それとも、もっと違った夢だろうか？

それが、どんな夢でも構わない。

ただ——

「幸せな夢だといいいね」

目が覚めたら、また戦わなきゃいけないから。ゾイド達にとって、それは喜びかもしれないけど、せめて眠っている間くらいは、幸せな夢を見てほしい。

これも私の感傷——ううん、エゴ独善エゴかもしれないけど。

「さあ——早く終わらせて、ゾイドみんなコアをからだ機体に戻してあげないと」

きっと不安なはずだから。

すぐに起こしてあげるよ。

だから、それまでは良い夢を。

あとがき

ごうも、流遠亜沙です。

『とある機獣乙女達の独白 - ラ・ピュセル篇 -』をお届け致します。

一ヶ月に渡ってお送りした紙白作品5周年企画『5th anniversary of KAMISHIRO』も、今回の更新を以て最後となります。それに合わせ、文章面でも閉めとなるものを書きたいと思い、この掌編が出来ました。基本的にバトストというのは人間が主役なので、ゾイド——特に、擬人化である仮想人格のシーンは長々と書けません。なので、掌編として書く事にしました。

機獣乙女達が搭乗者に対して何を想っているのか？

それが少しでも伝わり、萌えていただけたのなら僕の勝ちです(笑)。

せっかくなので、僕が思う仮想人格達の印象など。

クラウ(ジェノクラウエ)は周囲からはクールビューティだと思われているけど、実際は自己主張が苦手で、それでいて表情があまり変わらないだけで、内には色々と秘めているタイプです。貧乏クジというか、損な役回りで、それを助けてくれる男の子に恋をする展開ですね。

……これで一本書けるな。

バナラちゃん(バニッシュユラプター)は気弱なロリっ娘です。自分を護ってくれるお兄ちゃんの服の袖を、後ろから引つ張ってくるタイプです。お兄ちゃんも、そんな可愛いバナラちゃんを甘やかしてしまい、余計に懐かれて、依存させてしまう。そこに、お兄ちゃんを奪おうとする泥棒猫が現れてヤンデレ展開に……おっと、バナラちゃんはそんな娘じゃありません。

というか、バナラちゃんに不埒な真似は許しません。

あとがき

レイ(レイジウルフ)は少し難しく、新密度が高い相手には素を見せるけど、そうでもない相手には一線を引くタイプです。その分、仲の良い相手にはとことん世話を焼き、

ちよつとだけウザがられたりもするけど、「あなたのためですよ？」とめげません。恋愛展開は……あれ？ 浮かばない。異性と恋愛より、同性の友人や後輩の相談に乗ってばかり——みたいな。

レイを攻略するなら、彼女の信頼を得て、お友達から始めましょう。

……なんだ、このギャルゲーの攻略マニュアル。

冗談はさておき、そろそろ謝辞を。

まずは紙白さんに感謝を。今回も監修を務めてくださり、ありがとうございます。妄想人格達の展開もやりたいので、その際はまたお力添えください。

そして、ここまで読んでくださった『あなた』に感謝を。ありがとうございます。いかがでしたでしょうか？ キュンとしてもらえましたか？ それとも、人間じゃないと駄目ですか？ そういう方は、新たな扉を開きましょう。大丈夫、怖いのは最初だけ。

2014 / 10 / 1 流遠亜沙

感想を書く

『5th anniversary of KAMISHIRO』ページに戻る