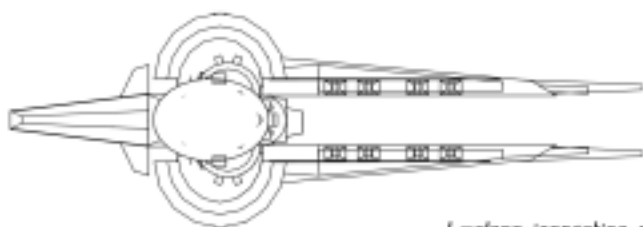
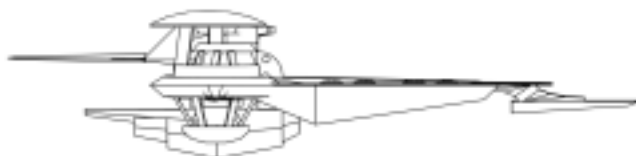


艦船
A
N
O
T
H
E
R
P
H
O
E
N
I
X
ア
ー
ス
ラ
の
長
い
一
日



L-class inspection ship
A.B.5 Arthra
Administrative Bureau Ship "Arthra"



1

海鳴市上空一八〇キロ 衛星軌道上 第九七管理外世界

『全力全開、スターライト!』

『雷光一閃、プラズマザンバー!』

『響け終焉の笛、ラグナロク!』

『『『ブレイカー!……!』』』

三人の少女の周囲に息苦しくなるほど大量の魔力がほとばしり、奔流となつて防衛プログラムに突進していく様がメインディスプレイの片隅に表示される。基本的に物理的ダメージよりも魔力ダメージを優先するよう設定されている筈なのだが、それでも発生するノイズが三つの大量破壊魔法が集中した地点 グラウンド・ゼロで熱に変わり、周囲の海水が沸騰している様子が観測できる。

「中心温度、一六〇〇度。うわあ、鉄の融解温度超えてますよ」

「うーん。なのはちゃん達、ホントに人間なのかなあ……」

「いいじゃないですか、頼もしい民間協力者で」

地上の状況を見守るブリッジクルーが半ば呆れた様子で口を開く。ここまで来ると小型の艦載ビーム砲に匹敵する威力だ。いくらカートリッジシステムによる補助があるとはいえ、確かに人間技とは思えない。

「防衛プログラム外殻崩壊。本体コア露出確認」

そしてなのは・フェイト・はやてによる魔砲三重奏によつて防衛プログラムが破壊されたのを合図に、ブリッジスタッフの動きが活気づいた。大量の観測データが自分のコンソールに流れ込んだのを確認し、各員の視線がメインディスプレイから自分の端末に戻る。

「さて、遊んでないで自分等も仕事を始めますか」
レジネス

「転送魔法発動確認。コア、打上軌道に乗りました。軌道要素算出中 パラメータはほぼ予測値の範囲内。暫定軌道をメインディスプレイに出します」

ユーノ、アルフ、シャマルによる転送魔法を受けた本体コアが地上を離れ、天頂方向に向けて上昇を始める様子が表示される。

現在高度一五〇〇〇メートル。転送開始ポイントである海

鳴市沖合海上からコアの現在位置を示す輝点までは実線、そこから先の予測軌道は破線で表示されている。破線の行く先は軌道上だが、連続観測によって軌道要素は常に微修正され続けるので最終到達点は毎秒ごとに更新される。

ちなみに重量物を長距離転送する地上の三人には『真上へ』打ち上げる指示が出ているが、コアの到達地点は必ずしも彼等の真上になる訳ではない。高次元空間を経由しない長距離転送は重力や（東西方向の移動でない限り）コリオリ力による干渉を受けるため、単純な垂直運動には成り得ないからだ。術者自体が移動する場合は自力で誤差を修正すればよいのだが、術者無しで荷物を動かす場合にはどうしてもこの種の面倒ことは避けられない。

その上本体コアの回復（質量増加・重心移動）状況が未知数のため、そのあたりを推測値で埋めるしかない事前予測ではどうしても不確定要因が大きい。そのため上昇中の本体コアを観測しながら会合地点を割り出し、最終到達位置を決定する作業は高度な艦載コンピュータを持つアースラ側が責任を持って行わねばならなかった。

「コアの転送、来ます。転送されながら生体部品を急速修復中」

各種機器によるコア観測を担当するランディが忙しく指を動かし、弾き出したデータを次々にディスプレイに反映させていく。

「なんて勢いだ。コアの観測質量、現在毎秒約〇・五トンの割合で安定増大中。転送終了時の予想質量は約二二〇トン」

「ホント、もう少し魔力 質量換算則を守って欲しいわよねえ」

本体コアは残存魔力を物質に変換し、急速に再生しつつあった。これに伴い本体コアの残存魔力反応が少しずつ小さくなっていく。保有魔力が莫大なため減少割合は小さなものだが、常識的に考えて凄まじいエネルギーが消費されている事は明らかだ。

通常ならば周囲環境の魔力素を取り込むことでこの損失すら補填されてしまうのだが、流石に魔力素のほとんど無い超高層大気圏ではそのような無限再生機構は働かないらしい。

「補正値組み込み完了。最終予測軌道出ました」

「ありがと。よし、アルカンシエル発射最適座標決定！アレックス、この座標への転移をお願い」

「了解」

アルカンシエル 時空管理局の艦載兵装の中でも最大級の威力を持つ特殊弾頭だ。起動すると弾頭を中心に空間を歪曲させ、発生する潮汐力によって周囲の剛体を破断させる。

こう表現すると難解だが、感覚的には擬似ブラックホール発生装置を撃ち出すものと認識して差し支えない。

これによって発生する応力は非常に大きく、重力場の歪みが極限まで大くなる爆心地から半径数百メートル圏内に至ってはあらゆる物質が素粒子レベルまで分解されてしまう程だ。もちろんその外部空間でもそれ相応の潮汐力が発生するから、剛体目標に対する理論的な危害半径は半径百数十キロ程にもなる。

桁外れな再生能力を持つ本体コアを完全破壊するには、このアルカンシエルを直撃させるのが一番手っ取り早い。事実、過去にも時空管理局はアルカンシエルを何度も使用して暴走した闇の書を管理者ごと葬ってきている。

だがアイースラ搭載のアルカンシエルには一つの弱点があった。時空管理局の巡視船としては大型の部類に入るアイースラですら、アルカンシエルは手に余る巨大なシステムだったのだ。本来ならばもっと大型の戦闘艦艇に搭載されるべき兵器を無理矢理切り詰めて搭載しているため、様々な面で無理が生じてしまっている。

例えば重たく、加速度耐性の低いデリケートな弾頭を切り詰めたバレルから発射するために弾速が極端に遅い。他にもコンデンサ容量やジェネレータ出力がシステムの要求値を満たしておらず、次弾発射のためのチャージに数十分の時間を要するという問題もある。

このような事情からアルカンシエルの発射は常に一撃必中が求められる事となり、それが有効射程距離の低下という形で顕著に現れていた。移動目標に対する実用射程となると、更に短くなる。

かつての次元間戦争で猛威を振るったアルカンシエル弾頭型次元世界間跳躍ミサイルであればこの種の制限は全て解決されるのだが、パトリール艦に過ぎないアイースラにこのよう

な高価で物騒な代物が搭載されているはずもない。

結局アースラは軌道上の物差しで言えば至近距離といつてよい二五キロまで接近した上でアルカンシエルを発射し、すぐさま安全距離まで後退するというアクロバティックな戦法を採用せざるを得なかった。本体コアの反撃も十分想定される状況下において、言うまでも無く非常に危険な作戦と言わざるをえない。

「座標入力完了。次元震兆候零。魔法推進器出力安定。転移準備よろし。艦長？」

ショートジャンプ

「全艦、短距離転移警報。準備ができ次第発進」

「短距離転移警報」

スピーカーから電子ブザーの音が鳴り響く。次元空間へ転移するときの警報は時報の様に短く三回、長く一回鳴る事になっている。最後の長音が鳴り終わった瞬間、それがワープ突入の合図だ。

各乗組員の緊張が一気に高まる。リンディ艦長は顔面にこそ普段と同じ微笑じみたものを張り付けているが、それでも左手は無意識のうちに強く握りしめられている。目標は夫の

仇。その心中に一体どのような心境が渦巻いているのか、ブリッジにいる三人のクルーには全く推測できなかった。案外人人も判っていないかもしれない。

「さあ、征きましよう」

リンディの一言と同時にブザーが鳴り終わり、アースラが次元の壁を突き抜けた。

短距離転移は一秒にも満たない時間で終了した。振動や加速度がほとんど感じられない上に比較対照物の存在しない衛星軌道上なので乗っている人間には感知し難いが、アースラはこの一瞬で『静止したまま』数千キロの跳躍をしていた。

これは一つの世界のあるポイントから次元空間に入り、再び元の世界の別の場所に出現したことを意味する。四次元以上のn次元空間においては何の変哲も無い単純移動だが、三次元座標的な視点で見れば、非連続的移动 感覚的な表現で言うところの瞬間移動となる。

「転移完了。艦体セルフチェック・・・オールグリーン」

「目標コア、センサーで視認。軌道誤差、修正可能範囲内で

す。射撃位置まであと二〇」

「アルカンシエル、砲身展開」
バレル

コンデンサに蓄えられた魔力エネルギーが回路を走り、ア
ースラ艦首部に砲身が形成される。そして自動装填装置がア
ルカンシエル弾頭を安全筒から取り出し、安全装置を外しな
がら砲身に送り出す。

「パラメータ入力完了。発射準備完了」

ファイアリングロックシステム オープン

「火器管制装置、解除。命中確認後、反応開始前に安全距離
まで退避します。準備を」

「了解」

巡航級のアルカンシエルは艦の規模や想定される通常任
務に比して明らかに過剰な破壊力を秘めているため、濫用を
防ぐための抑制措置がとられている。本局に提出する義務の
ある分厚い使用報告書（これを現場指揮官は一番嫌がる）は
言うまでも無いが、より直接的な手段がこの火器管制装置だ。
この装置に予め登録された責任者の生体コードと物理的な
「鍵」が同時に入力されない限り、発射シークエンスは活性
化されない。

コアに異変が発生したのはこのときだった。突如近隣に現
れた特徴的な波長反応　アルカンシエルチャージ時の魔力
光に防衛プログラムが反応を示したのだ。

防衛プログラムはこれまで何度も「暴走した闇の書」とし
て管理局部隊と対峙しており、幾度と無くアルカンシエルに
よって破壊された経歴を持つ。また転生時に「闇の書」に書
き込まれた情報」の大半は消し飛んでしまいが、守護騎士達が
以前の覚醒時の記憶をある程度持つている事からも明らかな
様に毎回新規データの全てが消し飛んでいるわけではない。
戦闘ユニットとして重要な戦闘経験に関するデータとなれば、
尚更高的優先度で保存されているはずだ。

もちろん防衛プログラムの保有する戦闘情報のなかにはア
ルカンシエルに関するものも含まれていた。そのデータから
判断する限り、この状況は恐ろしく危険な兆候　アルカン
シエル被爆による蒸発の可能性大　を示しているといつて
よい。防衛プログラムと名付けられた高度戦術AIはこのよ
うな判断に従い、生存のための積極的な迎撃行動を開始した。
アースラに搭載されたセンサー類はこの動きを見逃さなか

った。目標コア質量再生速度の若干低下、更に魔力反応が急速増大。分析プログラムは直ちにこれを異常の兆候と判断した。

「何だ、これは・・・まずい」

同じデータを見る現在の分析プログラムの親分、観測員のランディもコンピュータに数秒遅れてその兆候を見出していた。そのタイミングでコンソールにブザーと共に警告メッセージが浮かび上がる。転送途中の防衛プログラムに攻撃の兆候あり。ランディが慌ててコアの画像を拡大すると、一目で砲台と判るパーツが形成されつつある。

「目標が砲撃モードに入りました。目標本艦！」

「エイミイ、副砲射撃開始。制圧を」

「りよ、了解！」

エイミイのディスプレイ最前面には、本体コアへのフルオート射撃を行うダイアログが既に表示されていた。アースラ戦術コンピュータもそれが必要と判断しているのだ。エイミイは細かい設定に悶着することなく、射撃承認コマンドを入力するだけでよかった。

即座にアースラ両舷に備えられた二基の連装砲から一門あたり四発　合計で一六発の魔力弾が発射される。全搭載火器の照準は予めコアに向けられていたため、発射そのものは簡単だった。ただしアルカンシエルの発射にエネルギーをとられているためコンデンサが急速充電できず、発射できたのは結局その一斉射だけだったが（アースラ副砲の発射速度は最優先状態で毎分約八〇〇発、ただし砲身加熱のため連続発射時間は長くない）。

発射された魔力弾は正確に目標を捕らえ、今まさに発射しようとしている砲身のいくつかを蒸発させた。破壊された砲身にチャージされていた魔力が暴走（融爆）し、敵コアを切り刻む。再生中のメインボディにも一弾が直撃して大穴が開いた。

だが彼らにできた牽制はそこまでだった。ディスプレイ上の本体コア付近が一瞬ホワイトアウトする。蒸発を免れた六本の砲身からエネルギー弾が放たれたのだ。

「敵コア発砲！命中まで五、四、三」

「わわ、総員、対衝撃防御を！」

エイミイが古典的なデザインの赤い非常ボタンを叩きつけるように押し込み、アラートを全艦に響かせる。これが鳴るのはPT事件でプレシア・テストロッサによる魔法爆撃を受けたとき以来だ。

「く、アルカンシェル発射。発射完了後直ちに転移を」
ジャン

「了解、連動設定でオートジャンプ予約」

アレックスは既に『できうる限り急速な』回避の準備設定を終えていた。

リンディは封印装置に鍵を挿入し、時計回りに回した。これで最終的なアルカンシェル『発射許可』が出された事になる。

(間に合って!)

だがリンディの願いは通じなかった。

実のところアースラ各種兵装の発射処理は完全に自動化されており、実質的な意味での射撃判断はプログラムが行うシステムになっている。ミリ秒単位での射撃管制など人間には到底行えないからだ。

操作者ができるのは、最終権限として撃って良いかどうか

を判断することだけ。このようなシステムの都合上、『発射承認』から『発射』までには確実なタイムラグが存在する。

自艦の安全よりも目標破壊を優先する設定になっていたメインルーチンは、アルカンシェル射撃プログラムに最優先レベルを与えていた。敵が最適射撃座標に来るまで射撃管制プログラムが発射を行わないため、未だアルカンシェルは発射されていない。そのため航法プログラムによる自動転移も動しなかった。

そして全てが後手に回る結果となった。再生中の本体コアが放った魔力砲の一斉射は二五キロの軌道上空間を六秒弱で走破し、リンディがアルカンシェルの発射承認キーを回した直後にアースラへと達した。

本体コアの放った六発の魔力弾のうち三発は急速斉射による照準不良で外れたが、残る三発はともにアースラ船体部を捕らえた。高町なのはの最大威力スター・ライト・ブレイカーの十数倍に匹敵する規模の魔力弾が、数マイクロ秒の間隔をあけてアースラ本体に突き刺さっていく。

これは次元航行艦の武装として見れば中規模砲レベルの威

力でしかなかったが、根本的に治安維持目的の「巡視船」ではないアースラにとっては明らかに設計時の想定を越えた規模のものだった。

その上タイミングが悪い事に、本来ならば三重に張り巡らされている筈の魔力障壁もアルカンシエル発射時の干渉防止の為に消滅していた。そのため命中コースに在る三発は全く魔力的な妨害を受けることなく目標へと到達する事になった。それがアースラの被害を更に拡大させた。

三発のエネルギー弾がアースラにもたらした破壊は以下のようなものだった。

まず最初の一発が中央ブロック下層部に命中し、リサイクルプラントや備品倉庫の置かれた区画に魔力エネルギーを撒き散らす。解放された魔力が光と熱に変わり、アースラスタツプが長期航海に必要とする消費物資類を次々と灰にしている。次に二発目が艦橋トップに着弾、その区画に埋め込まれた各種センシング機器の大半が使用不能なまでに破壊された。外見上、アースラに最も大きな損傷を与えたのは最後の三発目だった。この魔力弾は右舷スタビライザー 通常空間

でアースラを浮かせるための浮遊魔法装置 に命中、その中枢部まで達した時点で周囲にエネルギーを解放した。これによって着弾部の周囲数メートル圏内に存在した物質が一瞬でプラズマ化、急激に拡散しようとするプラズマの内圧でスタビライザーが全体が弾けるように爆砕する。

たった三発の命中はアースラは運動・索敵能力に致命的なダメージを与えていた。胴体部の二箇所には直径数メートルの大穴が開き、そこから焼け爛れた何かの残骸が噴出する艦内大気と共に艦外へと流れて行く。

ほんの数十秒足らずの戦闘で、アースラは事実上大破状態に陥っていた。

だが最も重要な点はどこではなかった。三発のエネルギー弾の命中が与えた致命的な影響は、もっと別の場所に及ぼされていた。

魔力弾の着弾はリンディのアルカンシエル発射承認コマンド入力の直後。そして被弾の時点で既に艦載コンピュータによるアルカンシエル発射シークエンスは取消不能な工程に入っていた。その状態でアースラが三発の命中弾を受けたため、