

じん ろう 人狼サバイバル

きえんばんじょう せかい は じんろう げ
気炎万丈！ 世界の果ての人狼ゲーム（下）

あま ゆき ひめ す す
甘雪こおり／作 himesuz／絵



講談社 青い鳥文庫

 小さな池
ちいさないけ

53

 2 緑化樹・四世同堂
りょくかじゅ・しせいどうどう

32

 きけ わだつみのこえ
じよしょう

10

 登場人物紹介
とうじょうじんぶつしおかい

4

 もくじ

序章
じよしょう

8

4

非情城市
ひじょうじょうし

5 人生と運命

6

灰色の地平線のかなたに

7

これが人間か

8

それでも人生にイエスと言う



愛に時間を

あとがき

216

196

183

161

131

103

74

じん ろう

人狼サバイバル

きえんばんじょう

気炎万丈!

せかい は じんろう けい
世界の果ての人狼ゲーム(下)

とうじょうじんぶつしおり 登場人物紹介

さんか 参加メンバー

あかむら 赤村ハヤト

おなじみの黒宮ウサギとともに、伯爵が開催している「人狼ゲーム」に複数回参加している。椿が丘中学の生徒。



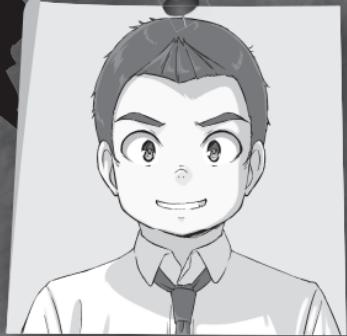
こがねいん 黄金院リュウヒメ

ハヤトとウサギの同級生。竜興ロジスティクスの跡取り。



えんねついん 炎熱院カリュウ

リュウヒメの遠縁の親戚で、竜陣学園の生徒。竜興マシナリーの跡取り。



あお やま 青山ギュウカク

ハヤトとウサギの同級生。運動能力
は高いが、性格は短気。

し ざき 紫崎ツバメ

ハヤトとウサギの同級生。頭の回転
が速く、仲間たちに頼られている。



しろ いし 白石ヤマネ

ハヤトとウサギの同級生。おとなし
い性格の女の子。周囲を冷静に観察
するタイプ。



だい ぶ どう 大葡萄コテツ

格闘ゲームなどの対戦型アクション
ゲームの天才。反応速度に優れてい
る。「プレアデス」のメンバー。



さんか
参加メンバー



こいさんご
恋珊瑚クリオネ

じゅかい ない ほんとう こひ
社会に対する見識が深い。伯爵の
じゅくてき さんか
ゲームには自動的に参加していた。
しおはまちゅうがくせいと
汐浜中学の生徒。

えだまめ
枝豆シャモ

おお えだまめがた せお
大きな枝豆形のバッグを背負って
あい いる。愛されキャラ。汐浜中学の
せいと 生徒。



さくらい
桜井クジラ

おんな
テンガロンハットをかぶった女の
子。月影館中学の生徒。





あわ ゆき 淡雪マイマイ

ひたい 額にアイマスクをつけた女の子。い おんな こ うこうかんちゅう
つも眠たそうにしている。陽光館中 ようこうかんちゅう
学の生徒。

いちご や 苺屋カラカル

ぼう お坊さんみたいな作務衣を着る男の さむえ さ おとこ
子。陽光館中学の生徒。



しん はん 審判

はく しゃく 伯爵

あらゆるゲームの達人。「人狼サバイ たつじん じんさい
バル」の主催者。



序章

昔々、あるところに小さな村がありました。

村人は平和に暮らしていましたが、ある日、1人が服だけを残して消えてしまいます。服は大きな爪で引き裂かれ、血がべつとりとついていました。

狼ではありません。狼は人間を丸呑みになんてできないからです。

熊ではありません。大きな熊が出たら誰かが気づくからです。

人ではありません。人には人を引き裂く爪なんてないからです。

それは人狼のしわざでした。

人狼は人に化ける怪物です。大きな爪で人を引き裂き、大きな口で人を食べる、おそろ

しい生き物です。仲間に化けた人狼が、こつそり村人を食べていたのです。

村人たちは広場に集まり、輪になりました。そして仲間になりすました人狼を見つけ出すことにします。

人狼は姿形をまねて いるだけです。話し合ひを続ければ必ずどこかで嘘をつきます。

村人は話し合ひます。嘘をついて いるのは誰か。

村人は話し合ひます。怪しいのは誰か。

村人は話し合ひます。仲間でないのは誰か。

証拠なんてありません。お互の顔を見て、声を聞いて、身振り手振りや言葉に注意して、怪しいと思う者を選ぶしかないのです。村人たちは石を持ち、怪しい仲間に投票します。いちばん多くの石を集めた1人は処刑され、その日の話し合いは終わりです。

ですが、ずる賢い人狼は生きていました。

夜中にこつそり起き出して、村人の1人をまた食べてしまします。

次の日、村人はまた話し合いをすることにしました。

人狼は強い生き物ではありません。2人の村人に囲まれたら、棒でたたかれて負けてしま

ります。でも、1対1なら村人に負けることなんてありません。

村人は話し合いを続けます。仲間の中にひそむ、人狼を見つけるために。

人狼は嘘をつけます。村人が最後の1人になるまで。

きけ わだつみのこえ

「はーい。」

ルールを読み終えた瞬間、淡雪マイマイが手を挙げた。

「マイマイさん、ルールの変更を希望します。」

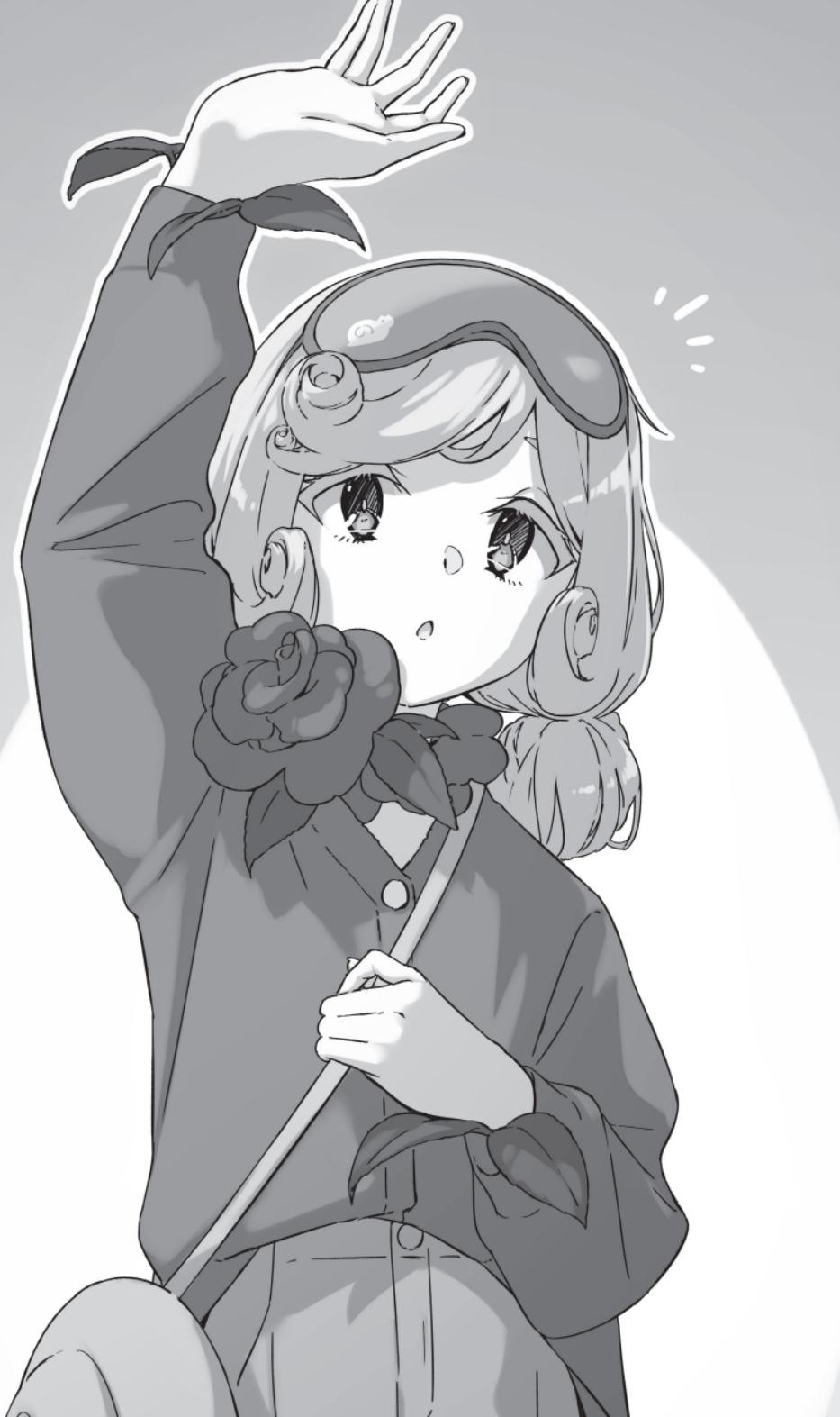
新たに配付されたルールは、ついさつきのゲームとほぼ同じだつた。

「親」と「子」に分かれた参加者が五行剣で勝負をして、勝った数が5になると召喚を使える、という「終末の日」。違うのは参加者の内訳と、召喚まわりの内容ぐらいだ。

(変更……?)

おれ——赤村ハヤトはもう一度ルールに目を走らせたけど、マイマイの意図がわからなかつた。

召喚の内容は大きく変わっているし、驚くような箇所もあつたけど、変更が必要だと感じじるほど破綻していたり、矛盾している文言はなさそうに見える。



そもそも、伯爵が配付したルールに誰かが変更を希望すること自体、たぶん初めてだ。

伯爵も少しだけ驚いた表情を浮かべている。

「詳しく教えてくれるかな、淡雪マイマイくん。」

「五行相剋」は、五行の『陰』の関係だよね？　マイマイさん、『陽』がいいな。」

「陰じやなくて、陽……？」

「五行相剋」

は相手に剋つ、滅ぼしていく関係なの。それはやだなーって。」

「ええ……？　そんなことですか……？」

「そんなことじやないよ、カラカルさん。大事なこと。」

「俺も変更を要請する。こんなルール呑めるか。」

ぽいとルールを投げ捨てた大葡萄コテツのこめかみには、うつすら青筋があおすじ

「未成年に刃物を持たせるな、バカが。別に変えろ。ボールでも靴下でもできるだろ、

このゲーム。」

「靴下はともかく……まあ、刃物は確かにちょっとイヤかも。私も大葡萄さんに賛成。」

「ん。私もそれでいい……。」

紫崎ツバメと白石ヤマネが同意を示すと、苺屋カラカルは困惑をにじませた。

文言の変更。使う道具の変更。——みんなには悪いけど、カラカルの言つたように、

「そんなこと」レベルの話だ。

ただ、気の持ちようが変わるのは間違いない。それはゲームにほんのちよつぴりでも影響して、結果を大きく変えるかもしれない。

そう考えたとき、おれも閃いた。

「伯爵。おれも変えてほしい部分がある。」

「はー……せつかち。時間ないのにそんなことしてる場合……？」

桜井クジラが露骨にあきれた顔をした。

その身体で進行している「植物化」は、前のゲームの参加者より深刻だ。悠長にゲームを進めていたら、ゲームエンドより先に肉体的な終わりが来てしまう。

「してある場合なんじやないです。ハヤトくんは2連続だから、何か気になるところがあるんだと思います。」

バッグを背負った枝豆シャモはにこにこしながら続けた。

「夜に街灯の光を強くしたり、明暗のムラを減らすと、犯罪が少なくなるそうです。今の3人の提案で、0・01%でもこつちの勝率が上がるなら、時間をかける意味はありますよ。……伯爵がいいって言えばですけど。」

「構わないよ。ゲームの構造そのものに影響しないのであれば、少々のリクエストにはお応えしよう。淡雪マイマイくんと大葡萄コテツくんの提案はルールに反映させるよ。」

伯爵はそう言いながら、手を差し出した。

逆再生する映像のように、ルールがおれたちの手を離れ、封筒に收まり、宙へ飛び上がる伯爵の中へ吸いこまれていく。

「赤村ハヤトくん。要望をお聞きしよう。」

おれの変更要請を聞いた伯爵は「問題ないよ。」と答えた。

そして再び、ルールが配付される。

【全体ルール】

・これは参加者の中に隠れている「3人の狼」を当てるゲームである。

・ 参加者は、「赤村ハヤト」「青山ギュウカク」「紫崎ツバメ」「白石ヤマネ」「黄金院リュウウ」「ヒメ」「大葡萄コテツ」「桜井クジラ」「淡雪マイマイ」「莓屋カラカル」「枝豆シャモ」「恋珊瑚クリオネ」「炎熱院カリュウ」の12名を指す。

・ 参加者は役職を割り当てられる。村人陣営は9名の「村人」であり、狼陣営は2名の「火妖精」、1名の「炎魔」である。なお、「赤村ハヤト」及び「黄金院リュウヒメ」は「村人」である。

・ 狼陣営の参加者は悪魔に憑依され、勝利を目的に行動する。自陣営を不利にする言動をとることはできない。

・ 参加者の役職はゲーム初日に知らされる。役職は変更できない。

・ ゲームは「昼時間」「議論時間」「投票時間」「夜時間」の繰り返しで構成される。初日は「昼時間」から開始される。

【投票のルール】

・ 議論及び投票は「炎界ムスペルヘイム」で行う。

・ 参加者は「投票時間」に投票を行う。最多得票者は「退場」となり、以降のゲームに参加することはできない。

・ 参加者は自分に投票することができる。ただし、すでに退場した参加者や参加者以外の者に投票することはできない。

・ 最多得票者が2名いる場合、該当する参加者は全員退場する。該当者が3名以上の場合、2名以下になるまで決選投票を繰り返す。

・ 参加者の選択及び投票には「五行旗」を使用する。集計と最多得票者の発表は伯爵が行う。

・ どの参加者がどの参加者に投票したのか、公開されることはない。

・ 投票によって退場が決まった場合、その参加者の役職や陣営は開示されない。

【勝敗のルール】

- ・ 村人陣営は、狼陣営全員を「退場」させた場合、勝利となる。
- ・ 村人陣営が勝利した場合、参加者全員が解放される。また、「炎熱院カリュウ」の願いは無効となる。

・狼陣營は、村人陣營の生存者数が狼陣營の生存者数と同じか、それより少なくなつた場合に勝利となる。

・狼陣營が勝利した場合、参加者の「植物化」が最終段階まで進行する。

【狼陣營のルール】

・「夜時間」に、狼陣營は退場していない村人陣營の参加者のうち1人を選ぶ。狼陣營はその参加者を襲撃し、「退場」させる。

※参加者の選択方法は指さし、五行旗、口頭での意思表示のいずれかとする。

・狼陣營が2人以上の場合も襲撃によつて退場する参加者は毎夜1人である。

・狼陣營は役職が決定した時点で、自分以外の狼陣營が誰なのかを知らされる。

・「火妖精」は自身の所属陣營が確定していない場合、ゲーム中、任意のタイミングで「CO」を行なうことができる。

・「CO」した場合、自分の役職が全体に公開され、生存日数と同数の「聖煌骨」を獲得する。

※生存日数は「昼時間」開始時に1ずつ増える。これにはゲーム開始直後の「昼時間」開始時も含まれる。

【炎魔のルール】

- ・ 狼陣営のうち1名は「炎熱院カリュウ」であり、「炎魔」の役職を割り当てられる。
- ・ 悪魔は炎魔への憑依を拒む。
- ・ 炎魔はあらゆる能力の対象とならず、投票を行うことができず、投票・禁止事項違反以外の理由で退場しない。
- ・ 炎魔は自分以外の狼陣営が生存している限り、投票の対象とならない。
- ・ 炎魔は自身に1票でも票が投じられた場合、投票結果の開示を待たず、ただちに退場する。
- ・ 炎魔は「赤村ハヤト」及び「黄金院リュウヒメ」を直接退場させる行動をとることができない。
- ・ 炎魔は『神器レーヴアテイン』を使用できる。

《神器・炎災杖剣レーヴァテイン》

・炎魔は夜時間開始時に『神器レーヴァテイン』の使用を希望することができる。

・レーヴァテインを使用する場合、狼陣営の「襲撃」は行われない。

・レーヴァテインを使用する場合、炎魔は四肢・五感などの重要な身体機能のうち1つを選び、喪う。

うぶな

・レーヴァテインは参加者1名を退場させ、未顕現の神器2種を焼き尽くし、未召喚の狼1

匹または神1柱を焼きはらい、ゲーム外の「人狼サバイバル」経験者1名をこの世から退場

させる。

※参加者及び神器及び狼及び神は炎魔が選択する。選択しない場合、ランダムに決定される。

・レーヴァテインは神器3種以上の「守護」が重なった状態でなければ防ぐことはできない。

※防ぐことができるのは参加者の退場のみであり、それ以外の処理は退場の成否に関わらず、

レーヴァテインを使用する場合は必ず発生する。

・喪われた身体機能はゲーム中の負傷とみなされず、ゲーム終了時に治療されない。

《禁止事項》

- ・ 参加者は他の参加者に 対して 暴力 を行使してはならない。
- ・ 参加者はゲームが 終わるまで 「炎界ムスペルヘイム」 を離れてはならない。
- ・ 参加者は「五行旗」「聖煌骨」を 壊すなどの 行為で、ゲームの進行を妨げてはならない。
- ・ 参加者は他の参加者の「五行旗」「聖煌骨」を 奪つてはならない。
- ・ 参加者は「自陣」を 出てはならない。
- ・ 参加者は昼夜ゲーム中、必ず 勝負を行わなければならず、 使用可能な「五行旗」を選択しなければならない。
- ・ 参加者は伯爵の指示から5分以内に投票を行わなければならぬ。
- ・ 参加者の投票は1日につき、1人1票とする。投票後の取り消しはできない。
- ・ 参加者は投票を毎日必ず行わなければならぬ。
- ・ 狼陣営以外の参加者は襲撃が行われる場合、夜時間の間、目を閉じていなければならぬ。
- ・ 参加者は他の参加者が禁止事項に違反するよう企図してはならない。
- ※ いずれかの禁止事項を破った参加者は強制的に「退場」となる。

ひゅばつ、と。おれたちの足元に5本の棒が突き刺さつた。

それは旗だつた。

布の部分は竿に巻きついていて、ベルトみたいなもので留められている。
ずつと長いけど、持つとビニール傘ほどの重みも感じない。

「旗……まあ、ギリギリセーフだ。」

コテツはまだ不服そうに鼻を鳴らして、つま先で軽く旗を小突く。

続く文言の先頭部分に、おれの提案が反映されていた。

【昼時間のルール…再生の日】

視線を感じて顔を上げると、炎熱院カリュウと目が合つた。

無表情じやないけど、感情は読みとれない。

視線が絡んだのはほんの数秒で、どちらからともなくそれを外す。

五行剣より

【昼時間のルール…再生の日】

イーダヴィツリル

・各参加者はゲーム開始時に「五行旗」を5本渡される。

・渡される「五行旗」の内訳は「木」「火」「土」「金」「水」の5種類で、各1本である。

・参加者は、伯爵の合図でいずれかの「五行旗」を選び、地面に突き刺すことで「手」とする。

・参加者は「親」と「子」に分かれる。「親」は「炎熱院カリュウ」であり、「子」はそれ以外の参加者である。

・「親」は「子」と、「子」は「親」と、選んだ「手」で勝負を行う。

・先に「手」を選択するのは「子」である。その後、「親」が「手」を選択し、勝敗を判定する。

・「手」の選択から勝敗の確定までを1セットとし、これを3セット行う。

・一度使用した「五行旗」は、その日の昼時間中、使用不能となる。

- ・「木」は燃えることで、「火」を生み出す。「火」は「木」から生と勝利を授かる。
- ・「火」は物を灰に変え、「土」を生み出す。「土」は「火」から生と勝利を授かる。
- ・「土」は鉱物をはらみ、「金」を生み出す。「金」は「土」から生と勝利を授かる。
- ・「金」は凝結によつて、「水」を生み出す。「水」は「金」から生と勝利を授かる。
- ・「水」は大地をめぐつて、「木」を生み出す。「木」は「水」から生と勝利を授かる。

【聖煌骨】

- ・「子」に勝利した「親」及び「親」に勝利した「子」は、「聖煌骨」を1個手に入れる。
- ・「聖煌骨」を5個使用することで、参加者は「顕現」または「召喚」を行ふことができる。
- ・「顕現」及び「召喚」は「昼時間」または「議論時間」の任意のタイミングで行うことができる。使用する際は口頭で意思表示しなければならない。
- ・指定がない限り、「炎魔」以外の参加者は「神器」を顕現する。
- ・指定がない限り、「炎魔」及びCOづみの「火妖精」は「狼」または「神」を召喚する。
- ・複数の神器または神、狼が顕現・召喚された場合、顕現・召喚された順番に処理が行われる。

る。

※一部の神器または神、狼のみ、先に顕現した神器または召喚された神、狼より優先的に処理される場合がある。

- 一度顕現した神器及び召喚された神、狼は、そのゲーム中、再び顕現または召喚されることがあり

とはない。

「マイマイちやんの言つたとおりになつてるね……。五行……なんだつけ。」

「五行相生」だよ。お互^{たが}いを生かす『陽』の関係^{かんけい}。

ヤマネが首^{くび}をかしげると、マイマイがゆつたりと答^{こた}えた。

「だいぶ複雜^{ふくざつ}だなこれ……覚^{おぼ}えられるか……？」

「試遊すれば自然と身につきます。」

青山ギュウカクのばやきに短く答えた恋珊瑚クリオネが、「皆様^{みなさま}。」と続ける。

「ここからが重要です。よくお読みください。」

【顕現できる神器】

・神の槍グングニル

・この神器を顕現できるのは陣営が確定していない参加者のみである。顕現から数えて2度目の夜時間終了後、全参加者の全役職を知らされる。また、参加者3名を選ぶ。選ばれた3名の参加者に「守護」を付与する。

・神の槌ミヨルニル

・この神器を顕現できるのは「村人」のみである。顕現から数えて2度目の夜時間終了後、あらゆる条件を無視して、即座に火妖精1名を退場させる。

火妖精がない場合は不発となる。また、参加者3名を選ぶ。選ばれた3名の参加者に「守護」を付与する。

・神の鍋エルドフリームニル

・次のセットは、すべての参加者が獲得する「聖煌骨」の数を「3」とする。また、参加者3名を選ぶ。選ばれた3名の参加者に「守護」を付与する。

・神の角笛ギヤラルホルン

・この日、追加で1回勝負を行う。また、参加者4名を選ぶ。その4名に「守護」を付与する。

・神の宝飾ブリージングメン

・この神器を顕現できるのは陣営が確定していない参加者のみである。退場者も含めた全参加者から2名を選ぶ。その参加者の陣営を知らされる。

・ 神の釣レギンナグラル
… 全参加者に守護を付与する。また、参加者2名を選ぶ。そ
の2名は当日のみ、C.O.できなくなる。

・ 天の石臼グロッティ

… 顕現ずみの神器を1種選ぶ。その神器と同じ効果を發揮す
る。ただし、神の楯スヴェル以外を選んだ場合、守護は付与で
きない。

・ 神の楯スヴェル

… 参加者4名を選ぶ。その4名に「守護」を付与する。これ
を3回繰り返す。この守護は1回ごとに別々の神器による守護と判
定される。

・ 神の帆船スキーズブラズニル

… 参加者3名を選ぶ。その参加者を次の「昼時間」開始時ま
でゲームから離脱させる。また、参加者3名を選ぶ。その3名に「守護」
を付与する。

※離脱している参加者はあらゆる能力及び投票の対象とならない。また、離脱中は参加者との

コミュニケーションはいつさい不能となり、顕現、C.O.、投票などの行為でゲームに干渉
することもできない。

※離脱中も各陣営の生存者としてカウントされる。

・ 神の紐グレイプニール

… 未召喚の狼のうち2匹を選ぶ。いづれか一方が召喚され
た場合、もう片方を消し去る。

… 未召喚の狼のうち2匹を選ぶ。いづれか一方が召喚され

・神の枝ミスティルテイン　　・この神器を顕現できるのは「村人」のみであり、「魔剣ダーインスレイヴ」が未顯現である限り、他のあらゆる能力による干渉を無効にする。顕現後、最大5個まで「聖煌骨」を消費する。消費した数と同じ回数、参加者を選んで「守護」を与える。この神器は同時に顕現した他の神器及び召喚された神、狼の効果に優先して処理を行う。

※1回ずつの守護を、消費した聖煌骨の数まで繰り返して行う。

・魔剣ダーインスレイヴ
　・この神器を顕現できるのはCOした「火妖精」のみであり、「親」「子」それぞれが合計8個以上の聖煌骨を持つていてる状況においてのみ顕現できる。顕現後、最大5個まで「聖煌骨」を消費する。消費した数と同じ回数、参加者を選んで「襲撃」を行う。

※1回ずつの襲撃を、消費した聖煌骨の数まで繰り返して行う。

【守護について】

・「守護」を受けた参加者は、神の樹、狼陣営の襲撃、狡猾神の攻撃から護られる。

・「守護」はその日のみ有効であり、昼時間開始のたびにリセットされる。

・「守護」を受けた状態で何らかの攻撃を防いでも、「守護」は解除されない。

【召喚できる神及び狼】

.. 参加者2名を選ぶ。その2名の守護をすべて無効にする。これを3回繰り返す。

.. 冥聖葬狼と同数の「聖煌骨」と同数の「聖煌骨」を獲得する。

.. 退場した参加者2名を選ぶ。その2名がゲーム中に自力で獲得した自分以外のすべての参加者の持つ「聖煌骨」を半分にする。1個の聖煌骨は分割され、以降、「0・5個」としてカウントされる。

※ この効果は禁止事項違反に該当しない。

.. すべての参加者の五行旗をランダムに分配しなおす。この日のみ、五行旗の受け渡しはいつさい不能となる。

.. 参加者1名を選択する。その参加者を次の「夜時間」開始時までゲー

金毛吼

ムから離脱させる。

※離脱している参加者はあらゆる能力及び投票の対象とならない。また、離脱中は参加者とのコミュニケーションはいつさい不能となり、顕現、C.O.、投票などの行為でゲームに干渉することもできない。

※離脱中も各陣営の生存者としてカウントされる。

・大口真神
おおぐちまがみ

..この狼は村人陣営、狼陣営のどちらも召喚できる。ゲーム5日目以降に、聖煌骨20個を消費して召喚できる。召喚した陣営が勝利する。

・蛮爪狼
わーるヅハウジン
..この日のみ、追加で勝負を1回行う。その際、自分が勝利したときに

獲得できる聖煌骨は「2」となる。

・麗酒狼
アーリニシュ
..「村人」であると確定している参加者1名を選ぶ。次の昼時間開始時、その参加者は5個、自身は10個の「聖煌骨」を授かる。

・妖精狼
ケーシー
..未顯現の神器を2種選び、融合する。

融合された神器の顯現には「聖煌骨」が10個必要となり、効果も同時に処理される。

※消失する際は1つずつカウントされる。

六眼六耳三首大狼

おおかみ
しょうかん

スルト

卷之二

じんぎんげん

六眼六耳三首大狼　この狼を召喚できるのは炎魔のみである。5種以上の神器が顯現され、5種以上の狼または神が召喚されたあとに10個の聖煌骨を消費して召喚できる。使用に必要な身体機能を3つささげることで、レーヴァテインを3連続で使用できる。

ヨルムンガンド

「きる狼」一匹を選び、猛毒で溶かす。

·狡猾神·

とき、顕現した神器の能力は発動しない。

※ 神及び狼を召喚した参加者が退場した場合、その効果は失われる。ただし、狡猾神を召喚

した参加者が退場しても、その効果は残る。

ルールの変更が通つたことで緩みかけていた空気が、再び緊張していた。

「役職を確認してほしい。」

封筒の中にはカードが入つていて。おれとリュウヒメは確定で「村人」。

それ以外に——カリュウ以外に狼——火妖精が2人。

「確認^{かくにん}いただけたようなので、カードを処分^{カミングラウト}するよ。以降^{いこう}、『火妖精』は任^{にん}意のタイミン

グでCOできるので、そのつもりで。」

じゅわつとカードが灰^{はい}に変^かわる。

「命^{いのち}を賭^かけるスリル、存分^{ぞんぶん}に楽しんでほしい。」

世界^{せかい}の終末^{しゆうまつ}を感じさせるティンパニ^{トランペット}が轟^{とどろ}いた。

「！　マーラーですね。」

すぐさま反応^{はんのう}したのはクリオネで、濃いピンク色の瞳^{いろひとみ}がおれに向けられる。

「変更^{へんこう}を希望^{きぼう}したのはこれですか、赤村様^{あかむらさま}。」

「ああ。交響曲第2番^{こうきょうきょくだい2}の第5樂章^{ばんだい5}だ。……。」

この曲の通称は「復活^{ふっかつ}」。

交響曲の最終樂章^{こうしきょくがくしょう}だけど、「終わり^お」なんかじやない。

おれはカリュウを見据^{みす}えて、声^{こゑ}を投^なげる。

「試遊^{しゆう}だ、伯爵^{はくしゃく}！　始めよう……！」