

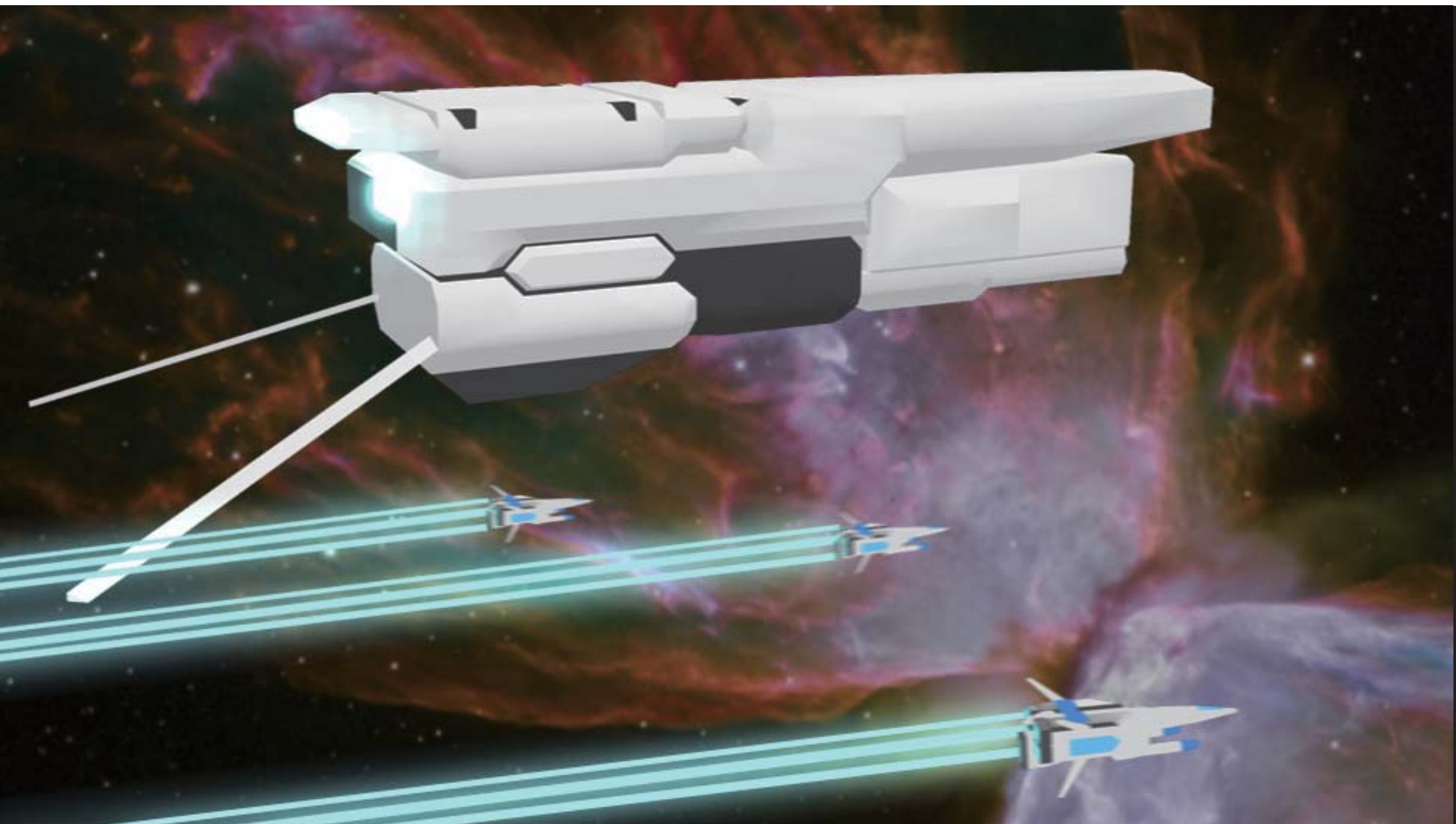
STAR ARCHIVE EXPERIENCE 2



UGSF.ORG
SLORCHP

我々は歩き続けるしかありません。
それがどれだけ苦難に満ちた旅であろうとも、輝かしい未来を得るには、そうするしかないのです。

AD2489 17.September
——ニムエ・S・ヤーネフェルト大統領就任演説より



STAR ARCHIVE EXPELIENCE 2

Introduction

「Bis vincit, qui se vincit in victoria.」 Publilius Syrus BC.0046-0029

Star Archive3 から 10 年、サークル UGSF.ORG は長らく同人活動から離れていました。
周りからも人が離れて行き、気がつけば一匹狼となっていました。
そして今年最後の日にあって、再び沢山の同志と触れ合う機会を得ました。

10 年前、私が立てた目標を形にする為、それを実現する為、何をすべきか、試行錯誤を続ける日々を送り続ける中で、私は何か大切な物を取り戻せた気がします。

先刻、その一つとして Unity による UGSF コンテンツ制作の技術実証を行った事、自分の手で自由に扱える UGSF メカニクスモデルの資産を集める事に成功した事。
こうして当サークルでも長年の目標「UGSF を題材にしたアニメ作品を " **完結させ** " 公開する」を成し遂げたのです。

そこに至るまでの話を書き綴れば、それこそ小説 1 本文になってしまうので、ここで語るのは野暮と言う物でしょう。

1 話完結のアニメストーリーを作るにあたっては、現在執筆中の長編小説「星降る宙のダンデリオン」からインスピレーションを得て執筆していたサイドストーリーをアニメ用にリビルドしましたが、一方で元のシナリオは未公開であり、今回「未発表シナリオ・リリカと星のカケラ」として収録しましたので、元のアニメーション (<http://nico.ms/sm33776714>) とシナリオ内容を比較して頂ければ幸いです。

こうした一連の出来事から産まれた今日までの活動記録。
その過程で産まれた様々な作品の集大成。

いつも言いますが、この作品から私が何を思い、それを作ったのか、私が描き・見せたかった物が何だったのか。
その欠片だけでも感じ取って頂ければ幸いです。

尚、本プロジェクトに際しましてはエクシア・ナイトスクエアの皆様、並びに MMD 杯 ZERO というアニメ発表の機会を下さったビームマン P に深くお礼を申し上げます。

サークル UGSF.ORG 代表 storchP

STAR ARCHIVE EXPELIENCE 2

CONTENTS

ボスコニア危機 —AD2980 Bosconia Crisis—

ラベンダー・フリート結成前夜—地球人類と外宇宙人種における融和の道—

ラベンダー・フリートの存在意義とボスコニア危機

ボスコニア危機 30 世紀のバナナ共和国化を目論んだゼネラルリソース

ゼネラルリソースの新たなドクトリン

ボスコニア共和国とボスコニア国防軍の誕生／ボスコニア国防軍装備目録

ラベンダー・フリート、及びボスコニア国防軍の制服デザイン論

小説「リリカと星のカケラ」

クレジット

AD2980 Bosconia Crisis — ボスコニア危機までの時系列 —

- AD2281

外宇宙種族の一つ、汎ボスコニアンの一勢力が資源収集の為に回遊中、銀河連邦領を領空侵犯、警告と退去を求めるべく出撃した U.G.S.F. の警備艦隊にボスコニアンが発砲。ボスコニアン戦役が勃発、調査の結果ボスコニアンの祖先が同じ地球人（銀河人）である事から、和平の道も模索されたが、双方の攻撃はエスカレート。U.G.S.F. は新型航宙機を投入し、ボスコニアンの機動要塞であると共にコロニーでもある世代宇宙船ボスコベースの船団を壊滅状態に追い込み、撤退させる事に成功する。
- AD2289

汎ボスコニアンの一部が再度、銀河連邦領に領空侵犯と無差別攻撃を開始。U.G.S.F. はオペレーション・ブラスト・オフを発動させ、これを阻止。無差別攻撃を繰り返すボスコニアンは「野蛮で無慈悲な宇宙海賊」と呼ばれる一方、軍の消息筋からは外見について「長身・容姿端麗で逞しい美女達」との風説が流れる。
- AD2290

汎ボスコニアン勢力の拠点「惑星ボスコニアン」が遂に発見される。対ボスコニアン紛争の長期化を危惧した銀河連邦政府は U.G.S.F. に同惑星の殲滅を指示。U.G.S.F. はオペレーション・ファイナルブラスターを発動させ、最新型航宙機「フェニックス」を投入「惑星ボスコニアン」を破戒。この作戦の調査記録では、ボスコニアンが銀河連邦が知り得ない外宇宙文明とも接触し、数多くのオーバーテクノロジーを取得していた事が判明。銀河連邦とニューコム社は極秘にこれらの技術を解析開始。
- AD2459

惑星ボスコニアンを失った汎ボスコニアン勢力は、自らのコロニーであると共に、資源獲得の為に用いていた世代宇宙船ボスコベースの整備も困難となり弱体化が進む。一部ボスコベース船団は銀河連邦領に最後の攻撃を仕掛けるが U.G.S.F. は当時運用可能な全航宙機を投入する事で、敵対中の外宇宙種族を一掃すべくオペレーション・スターイクシオンを発動、これによって銀河連邦領へ進攻したボスコニアン達は壊滅状態となり、残されたボスコニアン諸派の一部は銀河連邦と和平交渉を開始する。
- AD2489

外宇宙勢力との交渉に長ける銀河連邦の企業、ニューコム社の仲介で、銀河連邦政府と一部ボスコニアン勢力の間で和平条約が締結、ボスコニア共和国が建国される。ニューコム社はボスコニアンとの仲介の見返りに、ボスコニアン達の親・地球人政権設立に際して、国家インフラ整備事業を独占的に受注する権利を連邦に要求。その一方で、ニューコム社はボスコニア共和国に破格の条件で国家インフラ整備を提供する事を条件に、ボスコニアンの持つ独自技術を取得する事に成功する。ボスコニア共和国での新たなビジネスチャンスを完全に奪われたライバル企業ゼネラルリソース社は、ボスコニアンが遺伝子改造の結果得た「戦闘に最適化された身体」に注目し、彼らを優秀な傭兵として囲い込むべく、グループ内の各民間軍事会社からボスコニアンの積極的な引き抜きを始める。
- AD2970

ボスコニア共和国において、ボスコニアン純血種の減少が深刻化する。これは強引な遺伝子強化を繰り返した結果、ボスコニアン唯一の繁殖手段であった人工培養装置による繁殖の失敗率が極めて高かった事が大きな原因だった。一方、地球人（銀河人）との混血児は比較的、培養を行う際の事故は少なかった為、増加しつつある事が判明。ボスコニア共和国の生活様式や政策は、地球人に近い混血児達を基準とするようになり、純血のボスコニアン達から不安や不満が高まる。
- AD2987

ボスコニア国防軍において、次世代主力艦や次世代主力航宙機の選定が始まり、ニューコム社やゼネラルリソース社による積極的なロビー活動が始まる。翌年、当時試験運用中だったゼネラルリソース製航宙機や艦艇が突如消息不明となり、その翌日にボスコニア共和国領でクーデターが発生する（第一次ボスコニア危機）クーデター勢力はボスコニア共和国が地球人の傀儡に過ぎないとし、民族自決の原則に則りボスコニアン国家の再設立を主張。このクーデター事件以降、ボスコニア共和国内でも銀河連邦離脱論が主張されるようになり、政情は不安定化する（ボスコニア危機の長期化と第二次ボスコニア危機）

プロローグ

◆ ラベンダー・フリート結成前夜―地球人類と外宇宙人種における融和の道―

2200年に銀河系各恒星系への進出を経て地球人類が銀河人（ギャラクシアン）を自称し、銀河連邦を創設以来、連邦構成国及び直轄領においても種族別の構成比率においては常に銀河人が最大多数であり、地球以外の惑星を発祥の地とする種族は少数派であった。

そうした異なる惑星の生態系を出自とする種族と銀河人の間には生物的、社会的、文化的にも大小問わず、多種多様な違いが存在していた為、同じ連邦内においても少なからず軋轢が発生していた事は想像に難くない。

当初、この問題について連邦が取った解決策は連邦加入国同士であっても、原則として各国の統治から経済活動までもその国の範囲内で完結させ、他国及び連邦は連邦法が定める法律の範囲内においては干渉する権利を認めないという相互不干渉主義であった。

この相互不干渉主義という考えは徹底しており、各種族・国家の国民による衝突とその弊害を最大限に回避する為、銀河連邦宇宙軍(U.G.S.F.)においても、各タスク（任務）とそれを実行する戦力はそれぞれ種族・国家単位で割り当てられ、主たる構成人員は地球人種＝銀河人であった。

それ以外の種族によって構成される戦力は各種族による単独運用として扱われ、U.G.S.F.の有機的な連携に支障を来していたのも事実である。
長年にわたり、U.G.S.F.の装備と運用思想、そして軍規は全て銀河人を基準としており、これに他の種族を適応させる負担を連邦が嫌ったというのが実情である。

しかし、こうした思想は突然その終焉を迎えることとなる。

その理由は、2845年に発生したゾ・アウス（連邦側コードネーム・軍事帝国）との国境紛争勃発だった。

開戦直後、外宇宙の国境線を守る前衛艦隊群における銀河人の人的損失は連邦史上最悪の50%に達し、銀河人と他の種族は同一の戦力或いはタスクに組みこまれない、というこれまでの慣例はもはや維持出来ない状態となり、銀河人とそれ以外の他種族の混成戦力によって、各タスク・ミッションに望まねば、U.G.S.F.の組織的運用は困難であるという認識が、上層部でも認識する所となった。

ここに、相互不干渉主義という建前で銀河人以外の種族をスポイルする事で軋轢をさけつつ、銀河連邦の平和を維持するという方針は見直しが必要となった。

ここで最大の障壁となったのは、銀河人はもとより、連邦内に存在する多種多様な種族の生物的・社会的・文化的特性の差異だった。

宇宙艦隊という閉鎖環境で、それぞれ特性の異なる種族同士が共存するには、その組織の構成員に求められる他者に対する許容範囲を、これまでの銀河人のみを主とする考え方から、それ以上に拡大しなければならなかったのである。

こうした組織の構成員による他者への許容範囲の拡大に迫られる事態は、決してこの時代だけにあった物ではない。

かつて地球時代、各地域の民族ごとに隔てられた国家群が成立した時、そしてそれら国家群が更にその国境を取り払い連立した時も、その民族、地域、国家の構成員は新たに合流する異なる存在を受け入れる為に幾度と無く衝突と克服を繰り返してきた。

しかし、それらは同じ銀河人（地球人）同士であったという事は勿論、その中でも社会の許容範囲を大きく超えた存在を排除する事で辛うじて達成出来ていた事である。

銀河人とそれ以外の種族で考えた場合の許容範囲拡大は極めて困難な問題であった。

U.G.S.F.のオリオン腕方面機動打撃群を率いる司令官の一人、アレクセイ・マイヤー大佐も組織としてのU.G.S.F.の脆弱さには就任当時から問題視しており、この問題の早期解決を図るべく、一つの組織において大きく特性の異なる構成員同士が、より寛容さを得る事によって、与えられたミッションを達成できた記録が無いが、連邦最大の人工知能クラスター・FEDCOM-5 に対して照会をかける機会を得るべく奔走していたが、司令官就任から幾年後、ついにFEDCOM-5 にアクセスする権利を得た彼に提示された解決法は極めてユニークな物であった。

それはニューコム系列・ゼネラルリソース系列双方の同業種企業において1件づつ、ほぼ同時期に発生しており、また、同業種においては極めて大きなイノベーションを産んでいたが、あくまで民間での成功例という事であり、これまではU.G.S.F.という軍隊での運用論を考慮する際に見落とされていた話であったのである。

Company Code-765、Company Code-346でそれぞれ生じた事例は、極めて人格的特性が異なる人員同士を同一タスクに組み込みつつ、大きな成功を収めていた。

この事例を応用する上での必要条件をFEDCOM-5 は次のように提示した。

- 1.組織の責任者は各構成員の特性については常に肯定的な立場を取る事が可能かつ、冷静な判断が可能な人物とする事
- 2.組織の構成員については、各構成員の特性による総合的な能力の揺らぎを吸収出来る様、組織内においての中央値に位置する人物を一定数有する事
- 3.組織の負うタスク・ミッションについては、構成員全員の目標と合致するように配慮する事

無論、このプランを一斉に実行する事は U.G.S.F.の手に余る物であった。

この事から、まず一部でモデルケースを実践し、そのフィードバックを元にして将来的に U.G.S.F.全体へと適用範囲を広げ、複数種族の混成が可能な戦力を増やしていく事によって戦力の稼働率を改善させる計画が発案され、マイヤーは性急に過ぎる銀河人と特性が大きく異なる種族との混成は避け、比較的特性の近い種族での混成戦力の構成モデルを実施する事で、確実な結果を出すべく、モデルの選定を FEDCOM-5 に委る事となる。

FEDCOM-5 が導き出した「銀河人とほぼ同一の起源を持つ種族として最適なモデル」は 2489 年に銀河連邦へ加入したボスコニア共和国の構成種族「ボスコニアン」であった。

ボスコニアンは銀河人の女性に極めて近い外見を持ちながらも、ボスコベースと呼ばれる世代型宇宙船で銀河系各地を回遊し、資源の奪取を行っていた戦闘種族であり、長期の閉鎖空間への適応と戦闘能力の強化をする為に遺伝子改造を繰り返しており、性別や感情という概念を消失した単一性人種である。

かつては戦闘行為に特化された体格と、その人格からしばしば銀河人から無慈悲な宇宙海賊とも、狂戦士とも揶揄された程に疎まれる事もあったボスコニアンであったが、連邦加入後の同化政策によって銀河人との混血化が進んでおり、現在その大半を占める混血種においては、銀河人との親和性はかつてよりも向上していたが、完全な共同関係を結べるまでには至っていなかった。

この事から、銀河人・ボスコニアンによる混成戦力の運用とその成功モデルを共有し、U.G.S.F.全体での種族混成運用のモデルとして活用させるべく、特務混成艦隊「ラベンダー・フリート」の設立と運用を行うべく、プロジェクト・ラベンダーが提案されたが、その発動は、西暦 2988 年まで持ち越される事となる……

ラベンダー・フリート

◆ ラベンダー・フリートの存在意義とボスコニア危機

ラベンダー・フリートは銀河人単独戦力が主流の U.G.S.F. 正規戦力において、銀河人以外の種族との混成戦力が実戦に耐えうる事に求められるノウハウの収集と実用性の証明を第一義に、銀河人との混血も進み特性も銀河人と大きな差異を持たないボスコニアンと銀河人の混成艦隊として整備が進められていた。

一方、銀河連邦加盟国では唯一のボスコニアン国家であるボスコニア共和国においては、銀河人との融和と同化によって軋轢を避け、安定を望む現政権に対して、本来ボスコニアンが有していた戦闘に特化された強い遺伝子と肉体を持つ純血種からそれに近い世代の遺伝子所有者を更に増やす事で国防はもとより、銀河連邦へのプレゼンス(優位性)にする事を求めるジアラ・ボスコニアン(純血種ボスコニアン)主義者の反発が高まっていた。

これは、民間軍事会社や傭兵派遣会社を有する巨大企業体ゼネラルリソース内部でも、戦闘に特化されたジアラ・ボスコニアンを積極的に取り込み、ボスコニアン単独で構成される戦力を整える事で連邦政府並びに他の対立企業体への対抗力にする事を期待する勢力があった為、ゼネラル系ロピストによって盛んに行われており、ともすれば共和国へのクーデターの可能性も高まりつつあった。

銀河人とボスコニアンの融和と共同作戦行動を推進するために生まれたラベンダー・フリート最初の役割は、皮肉にもこのジアラ・ボスコニアン至上主義者とゼネラルリソースに対する牽制と抑止となったのである。

後にボスコニア共和国における一連の出来事は【ボスコニア危機】と呼ばれる事となる。

◆ ボスコニア危機 30 世紀のパナナ共和国化を目論んだゼネラルリソース

純血のボスコニアンは戦闘だけに特化した身体を遺伝子改造で手に入れた事と引き換えに、地球人主体の社会に適応する事は難しかった。ボスコニア共和国建国以降、離散した多くの純血ボスコニアンがその後疲弊し、共和国に亡命・帰化する事を望んだが、ニューコム社を始めとする地球人勢力の力添えによって擁立されたボスコニア共和国の社会は、それを受け入れる事を困難にしていた。

見た目は地球人女性ながらも、地球人女性らしい振る舞いが難しいボスコニアン達は、多くが傭兵や職業軍人になっていったが、後者には共和国が維持出来る人員数の限界が多く、結果として純血ボスコニアン達はゼネラルリソース社のエージェント達からスカウトされ、安値の傭兵として各戦線へ大量に「輸出」される事となり、いつしかニューコムが構築した社会に住まう混血・有性のボスコニアンと無性別で社会に順応出来ない純血・無性ボスコニアンに社会は二分され、ともすれば GDP の多くを純血ボスコニアンの「輸出」に依存する典型的な地球時代における、いわゆる**パナナ共和国**と同じ轍を踏む事になるのは明白であり、ニューコム社とボスコニア共和国政府はゼネラルリソースに牽制を始めた。

しかし、これを敵対行為と看做したゼネラルリソースは、2040 年以降、常に行ってきたニューコムとの武力抗争に打って出る口実とした。こうしてボスコニア共和国政府、ニューコム傘下有志連合対ゼネラルリソースの戦争は事実上、混血・有性別ボスコニアンと純血・無性別ボスコニアンの代理戦争となり、ボスコニアン種族の分断を招きかねない状況と成った。

事態を重く見た銀河連邦政府は連邦宇宙軍 U.G.S.F.の特務部隊（SAT）の一つ、ラベンダー・フリートによる PKF 任務を発令させる。

New Doctrine of General Resources -Project Nymphicus-

ゼネラルリソースの新たなドクトリン「プロジェクト・ニフケウス」

西暦 2335 年に発令された「オペレーション・スターブレード」において、強固な防御力を誇るブルフィンチ級強襲母艦で戦場に突入後、試作航宙機 FX-01（後の量産機はジオソードと命名される）を発進させ敵陣を突破、敵中枢部を殲滅するという一点集中突破戦術はここに完成形を見る事となり、その立役者であったブルフィンチ級強襲母艦と FX-01 の生産を担ったゼネラルリソース社及びゼネラルグループは、銀河連邦宇宙軍 U.G.S.F. に対してより大きな影響力を持つ事となった一方、U.G.S.F. からの期待も大きな物となった。

次世代型航宙機は勿論、既存機種の新なるアップデート、そしてそれらのプラットフォームとなる航宙機母艦の進化は必須であり、ゼネラルリソース社の努力によって、以降驚異的なアップデートを続けたブルフィンチ級は西暦 2659 年発令の「オペレーション・ブループラネット」においてもそのアップバージョンが高い戦果をアピールし、それ以降も銀河連邦領域内を防衛する内宇宙艦隊で活躍を続けており、同オペレーションで新たに就役したフューリアス級高速母艦は、艦隊の即応能力を高める事に成功した。

爆発的に拡大する銀河連邦領においてこの即応展開能力は常に大きな課題であった。

AD2660 以降、恒星間転送システム、スターライン・ネットワークが普及し、これらによって相互接続された星系間においては、ある程度の制約こそあれども、従来のワープドライブよりも高速かつ長距離の移動を可能とするロング・ハイパードライブが使用可能になってはいたが、通常航法、亜光速航法で通常空間を航行する艦艇は軍民共に増え続けており、その航路や周辺空域の防衛戦力への重要は高かったが、U.G.S.F. の有する戦力だけでは対応が難しくなっていたのである。

この事態に際し、ゼネラルリソース社を中核とするゼネラルグループは、地球時代から警備会社という名目で幾つかの民間軍事会社を有し、公式・非公式の作戦を成功させていた実績を武器に連邦政府へ、この航路防衛業務を受注したいと言う旨の打診をした。

しかし、連邦政府は当初この打診に対して難色を示した。

銀河連邦は地球時代からゼネラルリソース社率いるゼネラルグループ、そしてニューコム社率いるニューコムグループという二大勢力によって大きく派閥が分かれており、時には両者が持つ民間軍事会社を使った「内乱」が今日までの間にしばしば起きていたのである。

ここで更に航路の警備というカードを得たゼネラルグループがそれを名目に戦力を増強し、対立するニューコムグループへの武力行使を行えば、今まで以上に大きな内乱を引き起こし、連邦全土に大きな被害をもたらす可能性もあった。

また、この「事業」は連邦の性質上、入札で行う必要があり、ゼネラルグループ各社に独占させる事は不可能だったのである。

こうして、連邦政府は幾つかの条件を設ける事で、ゼネラルグループからの打診に応じて行く事となる。

その一つが AD2883 に施行された 2883 年度政令 283 号の法令改正「民間軍事会社の適正化に関する政令」である。

これは各企業グループ全体において、所有可能な私設軍隊の装備数と人員数に対する制限を大幅に緩和する一方で、グループにおいて一社ごとに所有出来る装備数と人員数には制限を設け、それを越える装備と人員については子会社設立を行い制限を越える装備と人員は各子会社へ移動させ、各社は政府が指定するエリアに展開する事を義務付ける事で双方の戦力一極集中を封じる物だった。

一方、この新たな「防衛事業」の活発化はゼネラルグループ、ニューコムグループ以外の企業体も巻き込む形となり、次々と事業者が名乗りを上げた。

この新たな「防衛事業」はその後様々な形で連邦の歴史に影響を及ぼす事となる。

この新たな防衛事業に参画する事となったゼネラルグループは、直ちにこの事業に適した新型艦の開発に取り掛かった。

しかし、国境外及び周辺で活動する外宇宙艦隊が当時最新鋭の装備を導入していた一方、国内で活動する内宇宙艦隊はもとより、それに準じる民間軍事会社の装備については、未だに数世代前のブルフィンチ級、フューリアス級が現役であり、かつ、それ以上の性能を持つ装備は連邦法の緩和が施行されるのを待たなければならなかった。

それは、先に述べた通り、連邦政府は私設軍隊の過剰な装備が内戦の火種となる事を危惧していた事に起因している。

例えば有益な艦艇でも、それが内乱の火種になるのであれば、連邦政府は建造を認める訳には行かなかったのである。

ゼネラルリソースは取り急ぎ、現在の内宇宙艦隊で運用されている艦の発展改良によって、現行の連邦法範囲内で行える新型艦開発を進めた。

航宙機母艦としては未だにブルフィンチ級が高いパフォーマンスを維持していたが、一方、対艦砲撃戦や対空戦に対応出来る打撃艦は陳腐化が著しく、速力にも問題があった。

これをカバーする為、速力と拡張性に長けるフューリアス級高速母艦をベースに小型の打撃艦——所謂ガードシップの開発プランが提示された。

艦の前部を格納庫とカタバルトに、後部を居住区と艦橋、動力部へと、完全にモジュラー化していたフューリアス級は、モジュールの入れ替えさえ行えば、後は細部の調整が必要なだけで、比較的改修は容易だった。

直ちに前部モジュールを最新の武装ユニットに換装したこの艦はニフケウスと命名され、その後の試験を経て多様な武装バリエーションを得る事となった。

New Doctrine of General Resources -Project Nymphicus- ゼネラルリソースの新たなドクトリン「プロジェクト・ニフケウス」

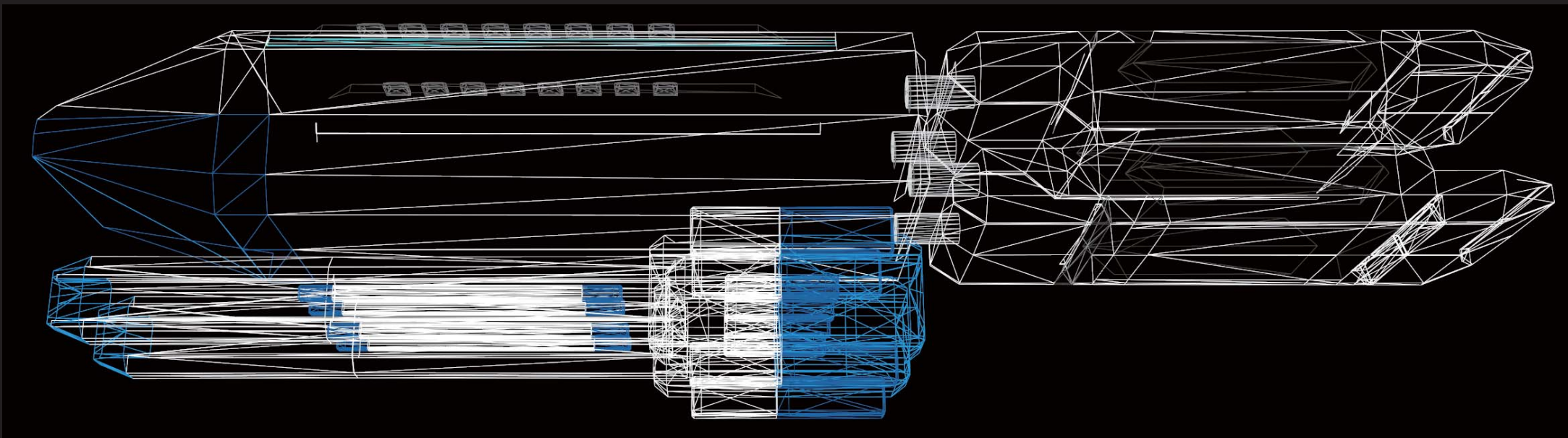
ニフケウス級の開発背景には、GRDF(ゼネラル航空警備保障)等、ゼネラルリソース社の傘下にある民間軍事会社が保有する装備の近代化が上げられるが、それと同時に銀河連邦構成国が有する各国軍の装備更新で先鞭を打つ目的もあった。

例えば銀河連邦加入国の一つで、外宇宙種族ボスコニアンによって建国されたボスコニア共和国は、連邦加入の仲介役に外宇宙種族との交渉力に長けるニューコムグループが仲介役として全面介入し、インフラの整備から国軍の装備調達に至るまでの事業を一挙に担った事から、ゼネラルリソースの入り込む余地は当初全く無かった。

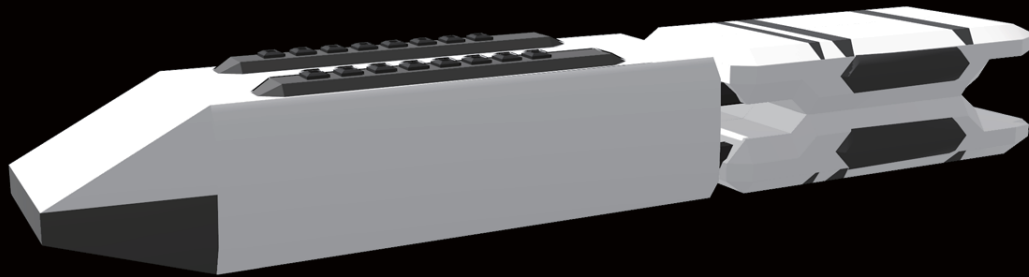
しかし、小国とは言え、連邦加入国の一つから市場を締め出される状況はゼネラルリソース社としては決して容認出来る状況とは言えず、新型航宙機・新型艦船の選定中だったボスコニア共和国へ破格の条件でニフケウス級とゼネラル製新型航宙機の売り込みが行われた。

例えば、超長時間戦闘に耐える耐久力とキャパシタを持つ事で有名な名機「ギャラクシップ」は遺伝子改造の結果、長時間のミッションでもパフォーマンスを殆ど落さない身体特性を持つボスコニアン達にとってはおあつらえ向きであり、その最新型である「ギャラクシップ GR トランシェ 9」とそれを運用可能な航宙機母艦モデル「ニフケウス C 級」がセットで売り込まれた。

またボスコニア共和国は同国防軍において対艦戦闘能力の一旦を担う打撃戦闘艦を持たなかった為、打撃戦闘艦仕様のニフケウス B 級にも強い興味を示し、先行導入が行われた。
ニューコムの独占市場だったボスコニア共和国に、ゼネラルリソースが切り込んだ好例と言えよう

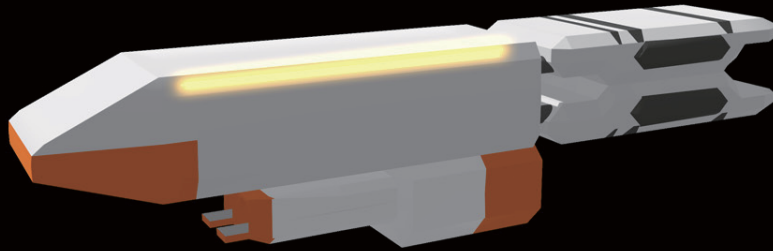


New Doctrine of General Resources -Project Nymphicus- ニフケウス D 級



対艦・対空ミサイルを運用可能な VLS を主装備とするニフケウスシリーズの基本形で 後部にはフューリアス級の面影が残っている。
ゼネラルグループでも歴史のある民間軍事会社 GRDF(ゼネラル航空警備保障)社にバッチ 1 の 20 隻が配備され、老朽化が著しいサラトガ級やコンステレーション級の置き換えが計画されている。

New Doctrine of General Resources -Project Nymphicus- ニフケウスC級



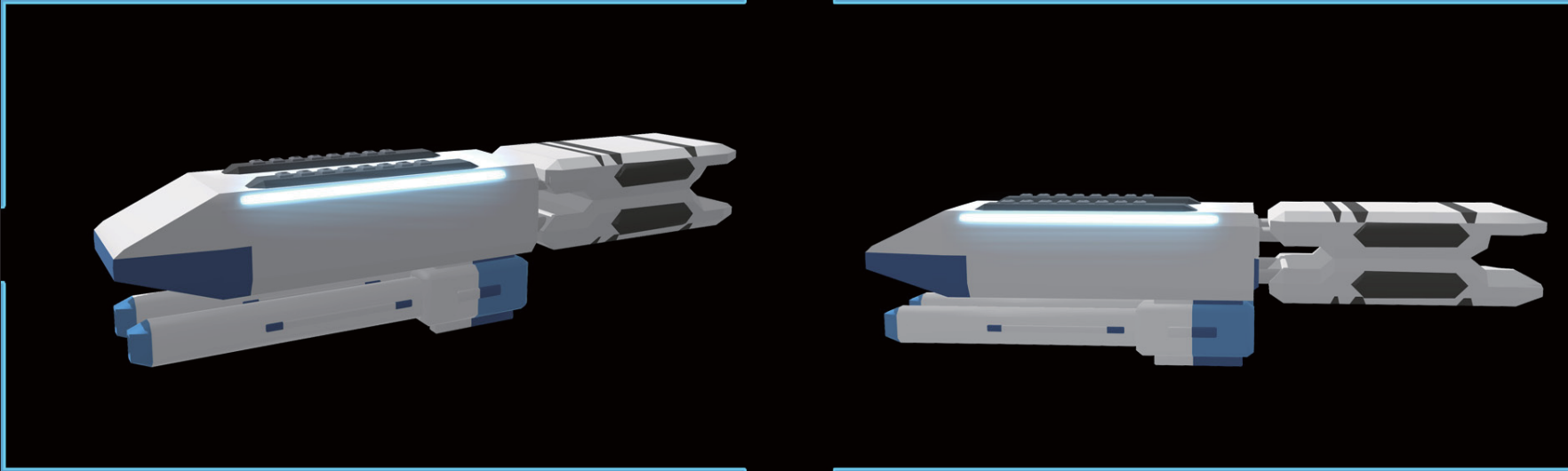
フューリアス級やブルフィンチ級では艦載機としてジオソード、ジオキャリバー等を運用していたが、これら「ソードスタイル航宙機」は稼働時間が短く、より長時間のミッションに対応可能なタイプの航宙機運用に対応可能な母艦を求める声から設計された。

これら高級機はジオキャリバー等の艦載機よりも高度かつ大規模な整備機器を要する事から、前部モジュールの多くは整備設備で占められており搭載機数も少なかったが、高性能機の運用が可能な母艦を得るメリットは大きかった。

ゼネラルリソース傘下にある民間軍事会社「ゼネラル航空警備保障」「東豪寺警備保障」にバッチ 1 が、U.G.S.F. 各作戦部にバッチ 2 が供給される予定となっており、U.G.S.F. ではファイタースタイル航宙機やコンバットスタイル航宙機、ガンナードームスタイル航宙機の運用プラットフォームに充てる方向で調整を進めている。

New Doctrine of General Resources -Project Nymphicus-

ニフケウス B 級



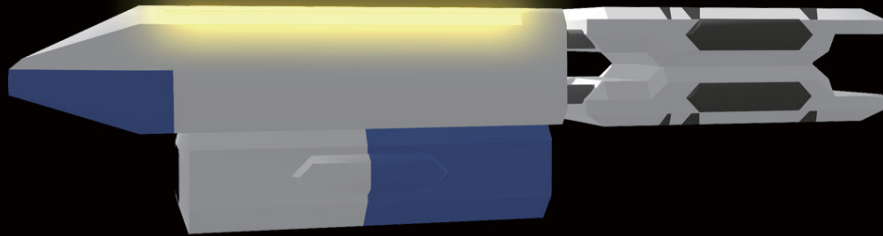
ニフケウス級は連邦法上では宙域防衛戦闘艦——ガードシップと呼ばれており、地球時代における海防戦艦のように航続力と引き換えに高い火力と防御力を兼ね備え、限られたエリアの防衛に特化した艦である。

その為、対空・対艦、両戦闘能力を持つが、総合的な火力が控えめであった基本タイプのニフケウス D 級に対して、対艦攻撃能力を高めた B 級が求められた経緯がある。

外宇宙艦隊で運用される打撃戦闘艦(戦艦)と同様に高出力の荷電粒子ビーム砲を搭載したニフケウス B 級の開発に対して、連邦政府は強い懸念を示したが、ゼネラルグループのロビー活動や、U.G.S.F. へのバッチ 1 優先供給確約等の取引によって、建造は承認され、各方面に配備され、特に陳腐化の著しかったサラトガ級やクロノス級の置き換えに回された。

ゼネラルグループ系の民間軍事会社のみならず U.G.S.F. や連邦加入国の各国軍でも評価は高く、バッチ 2 からバッチ 4 までの建造スケジュールが既に確定している。

New Doctrine of General Resources -Project Nymphicus- ニフケウス E 級



ニフケウス B 級における大型火器運用のフィードバックを活かし、規格外兵器や各種制限兵器を「運搬」する事を目的としたモデルである。
表向き、U.G.S.F. への納入に限定した特別仕様と言う前提で設計開発されたが、実際はゼネラルグループ各社の極秘戦力として組み込まれた。

ゼネラルグループ各社が所有する物は登録上、精密機器及び重機類輸送艦艇とされているが、これは規格外兵器及び制限兵器「装備」ではなく「運搬」を想定していると説明する為の措置である。
そして、AD2980 以降の「ダンデリオン危機」ではこのニフケウス E 級が反政府勢力に「規格外兵器」と同時に「強奪される事件」が発生した事から、これが意図的な反政府勢力への装備売却の為に用意されたカバーストーリーだった疑いを招き、その後の火種となった。

Bosconia National Defence Force PART1

ボスコニア共和国とボスコニア国防軍の誕生・1

AD2281 から 200 年以上に渡って銀河連邦と領土紛争を続けていた外宇宙種族……ボスコニアの一部勢力が AD2489 に建国した独立国家「ボスコニア共和国」は直ちに銀河連邦との和平交渉を終え、銀河連邦構成国として承認された。

終戦処理はボスコニア共和国の銀河連邦に対する降伏と言う扱いだった為、共和国が所有していた軍備は一時的に連邦の管理下に置かれ、その後、各種電子装備や通信機器を銀河連邦の標準規格に再整備後、改めてボスコニア国防軍として再編される事となる。

このボスコニア国防軍再編に必要な機材や人員、費用を負担したのは銀河連邦を二分する企業体の一つ、ニューコムグループだった。

元々技術志向の強いニューコムにとっては、このボスコニア国防軍再編を通じて外宇宙種族であるボスコニアンの持つ技術に接触する貴重な機会であり、また装備の標準化に必要な機材としてニューコムグループの製品を納入する契約を取り付けた事で、大口の顧客を得る事も出来た。

事実、ボスコニアンは自らを宇宙空間での戦闘に最適化する為に脳と肉体のパフォーマンスを飛躍的に強化する遺伝子工学や、U.G.S.F. のジャミングや各種電子攻撃の影響下にありながらも正常に動作が可能なアイヒ型 UAV やエドール巡航ミサイルといったオーバーテクノロジーを有しており、これはニューコムにとって正に宝の山と言うに相応しい物だったのは言うまでも無く、こうした技術の提供を条件として復興支援とインフラ整備のコストを全て肩代わりしたのは至極当然であった。

対するゼネラルグループも負けては居なかった。ボスコニアンは宇宙空間での戦闘に特化する為に遺伝子強化を繰り返し、世代宇宙船で回遊生活が続ける過程で地球人のような文化や生活様式は勿論、産業を興すという概念も無かった。産業を持たない国家の先に待つ物は貧困でしかない。ゼネラルグループは傘下の民間軍事会社から、地球人種＝銀河人以上に戦闘能力に長けるボスコニアン達を有意な商材として積極的にリクルートし、優秀な傭兵として派遣するビジネスで成功を収め、連邦の防衛産業で大躍進を遂げた。

そして数世紀後、ボスコニア共和国では変化が始まった。遺伝子改造の代償に、性別や生殖能力を失ったボスコニアンと地球人種は元々極めて近い遺伝子構造を共有しており、人工出産という形であれば、双方の間で子供を設ける事が可能である事がニューコムグループ傘下のニューコムバイオ社の研究で証明されたのである。これを機に、地球人種とボスコニアンの混血が始まった。混血が進んだボスコニアンは戦闘適性こそ低下傾向にあったが、銀河連邦における地球人種の生活様式や労働様式に対する適性は地球人種とほぼ変わらず、ゼネラルグループの傭兵になるか、ボスコニア国防軍で職業軍人を生涯続けるかが主体であったボスコニア国民の就業選択肢も多様化していった。

しかし、その一方、混血を望まずボスコニアン同士で子供を設ける者達も少なくは無かったが、純血種のボスコニアンは減少傾向にあった。

生殖能力を持たないボスコニアンは人工繁殖装置によって自分達の受精卵を製造し、そして子供を「誕生」させるが、強引な遺伝子改造を繰り返した結果、ボスコニアン同士であってもその受精卵の製造に失敗する事例が多かったのだ。一方で地球人種とボスコニアンの混血児では、そういった失敗は殆ど無かった。こうした事実が明らかになっていくにつれ、純血ボスコニアン達には不安が渦巻き始めた。

「将来、ボスコニアンの国家、ボスコニア共和国からはボスコニアンは消えてしまうのではないだろうか？」

自らの種を次の世代に繋ぐ術が大きく制限される一方、増加していく混血ボスコニアンによって、国の様式や社会の尺度は地球人種（銀河人）の様式に塗り替えられていく。不安は怒りに変わり、いつしか「民族自決権の獲得」を大義名分に、銀河連邦からの再独立を叫ぶ者も現れた。

純血ボスコニアンをリクルートしていたゼネラルグループにとっても、この問題は他人事ではなかった。いつか純血ボスコニアンが消えれば、この国においてゼネラルグループが得られる利益は皆無に等しくなる。ボスコニア国防軍再編と同時に行われた生活インフラ構築においても、ニューコムグループは手抜き無く資本を投入した事から、同国に存在する産業の多くはニューコムグループの傘下にあり、そこにゼネラルグループの入り込む隙間は僅かで傭兵の獲得が唯一かつ最大の収入源だからである。

ゼネラルグループは、不安と怒りを抱える純血ボスコニアンを自分達の味方として繋ぎとめる為、あくまで自分達がボスコニアン唯一の味方であると宣伝した。

「現在、盟友たるボスコニアンには自由があります。それは神がお与えになった天性の才能と力を以って、飛躍と共存の理念に貢献する自由です。地球人種を遥かに凌ぐ空間認識能力、驚異的な身体能力を以ってすればそれは可能な事であり、銀河連邦において、大きな信頼と尊敬を得る事が出来るでしょう。そして、それを完全に可能な物とする準備がこちらにはあるのです」

AD2987 ——ゼネラルリソース社 アキノブ・ファルド・ヘイズ常務のスピーチ——

そのスピーチの真意を知る者は、まだ誰もいなかった……

Bosconia National Defence Force ・ PART2

ボスコニア共和国とボスコニア国防軍の誕生 ・ 2

ボスコニア国防軍のドクトリンは、AD2280 当時から一貫して有人航空機と UAV（無人機）を混ぜ合わせたハイ・ローミックス戦略である。

銀河連邦宇宙軍・U.G.S.F. でも無人機の運用は検討されたがジャミングやハッキング等のリスクから有人機に拘り続けていた事もあり、この点で大きな違いがある。

何故、前述のリスクがありながらこのような形を取ったのかには理由があった。

それは、ボスコニアンは宇宙空間での生活と戦闘に特化する為に遺伝子改造を繰り返した結果、性別を失い、人工繁殖装置によって成功率の低い「誕生」の形を取る事でしか子供を設けられず、個体数が極めて少なかった為、人的損失を最小限に抑えなければならない事情が関係している。

結果、主力航空機のアイヒシリーズは無人モデルのタイプ U、有人機モデルのタイプ M に別れ、有人機であるアイヒ・タイプ M が親機となってアイヒ・タイプ U をデータリンクによって 4～8 機同時操縦し、目標を包囲殲滅するという戦術が基本となっているが、これは AD2030 前後における戦闘機の同時遠隔操縦戦術に類似している点は、非常に興味深い。

また、ボスコニアン達がかつてコロニー兼母艦兼ミサイル基地としていた世代宇宙船、ボスコベースの運用についても見直しが行われた。

ボスコベースはエドール巡航ミサイルのプラットフォームでもあり、その脅威度から AD2281 におけるボスコニアン戦役では U.G.S.F. の最優先目標とされ、ボスコニアン達の防空網を突破してきた U.G.S.F. の新型航空機によって多数の損失を被った。

ボスコニアン達の暮らすコロニーでもあったボスコベースの損失は種の消失に繋がる深刻な事態であり、ボスコニア共和国成立後は、国民は原則として共和国領星の地上に移住する事が義務付けられながらも、戦略要塞として有用なボスコベースの運用自体は続けられ、また敵からより離れた距離から攻撃が出来るよう、改修が行われた。

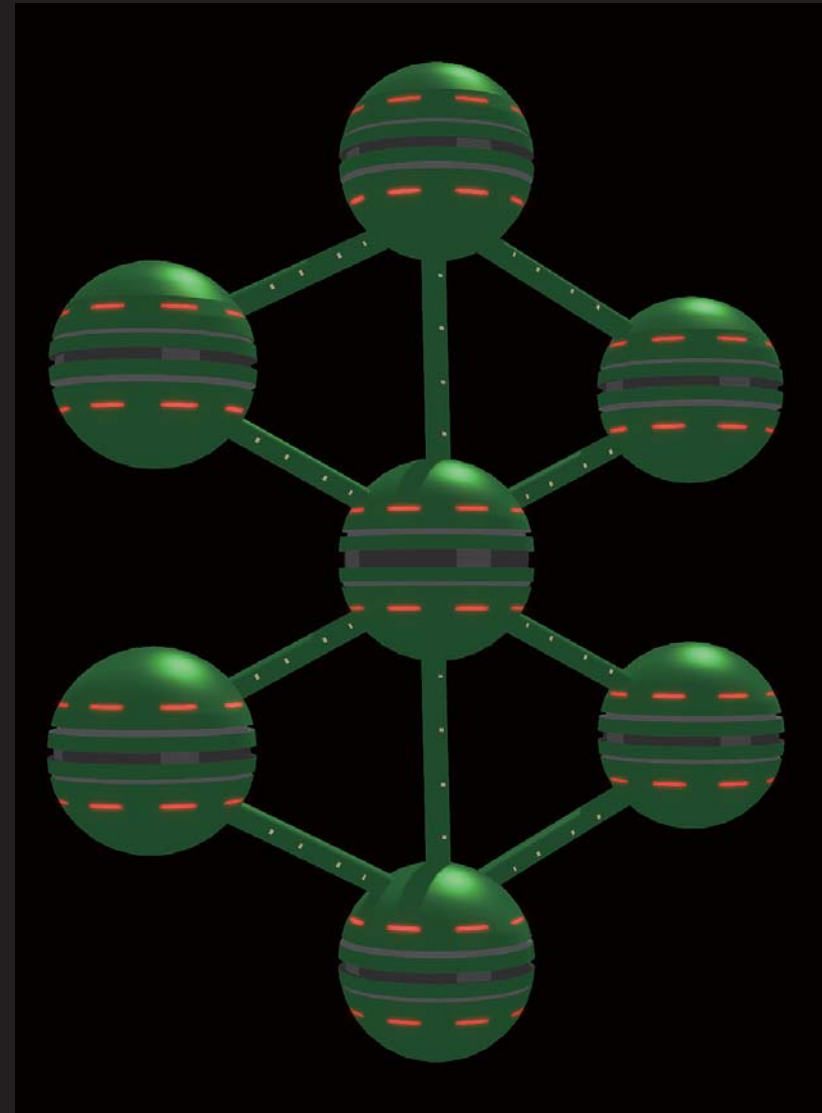
その新たな運用方法はボスコベースから発射されるエドール弾道ミサイルの誘導方法にある。

これまでのエドール弾道ミサイルは諸元入力から、終末誘導までをボスコベースから行う為、射程はボスコベースの電子戦能力に依存した。

敵の脅威からボスコベースを守るには、より射程を長くする必要があるが、距離が長くなればなるほどに、タイムラグやジャミング等の問題が発生する。

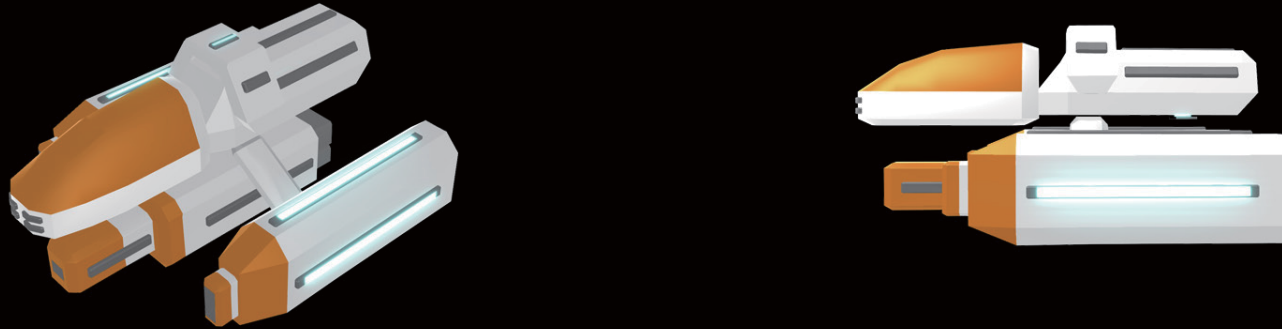
そこで、一旦発射したエドール弾道ミサイルのコントロールをアイヒ・タイプ M に移譲し、他の UAV と同じように親機の指示に従って戦場まで飛翔、目標へ接近後、親機の操縦者によってロックオンし、終末誘導はミサイル自身によって行うという物であった。

一見、操縦者に負荷の掛かる戦術であったが、ボスコニアンからすると他の UAV を操縦して戦うよりも負荷は低い物らしく、ある軍事演習では 1 機のアイヒ・タイプ M が 4 機のアイヒ・タイプ U と 20 発のエドール弾道ミサイルを同時コントロールした上で艦隊の輪形陣を突破、エドール全弾を目標に命中させるという結果を出しており、U.G.S.F. 関係者を驚愕させたとも言われている。



Bosconia National Defence Force PART3 ボスコニア国防軍装備目録

YG-35-C ギャラクシップ GR トランシェ 9



ゼネラルリソース製航宙機のベストセラー「GF-02 ギャラクシップ」の最新モデル。

ボスコニア国防軍での深刻な人員減少（人工培養装置による繁殖の限界）に対応すべく固体の性能を向上させ、かつ同国の既存 UAV に依存せず、高度化する電子戦のリスクを軽減する新ドクトリンに対応する為、亜光速での長時間・長距離侵攻を得意とする外宇宙種族ギャラガとの長時間戦闘に耐えうる耐久力と推進力・稼働時間を誇るギャラクシップ・シリーズをボスコニア国防軍向けに仕上げた最新モデルである。

しかし、機体価格は勿論、よりグレードの高い整備施設を要求するギャラクシップ・シリーズで現用機全てを置き換える事は現実性に欠け、高い性能を持ちながらも運用コストや整備製の問題も相まって現場からの評価は芳しくないのが実情ではあるが、これまでの模擬線における評価値は高く、教導団或いは特殊部隊向けの導入を求める声が国防軍内にはある。

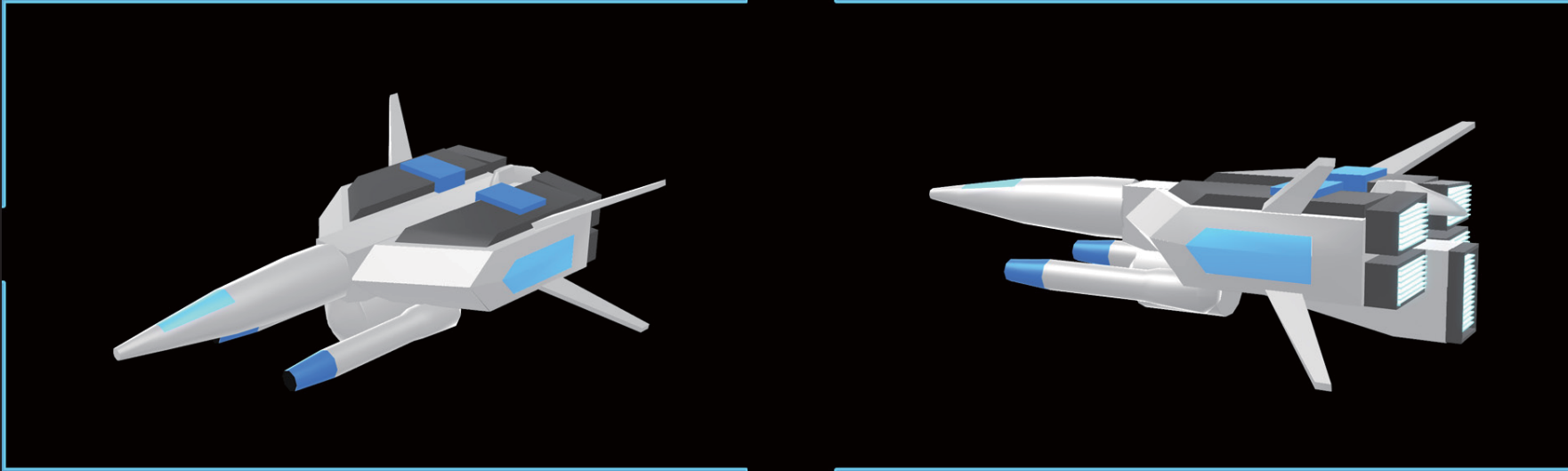
製造ライン自体は稼働中であり、現在はゼネラル航空警備保障 (G.R.D.F.) へ製造バッチ 2 の供給が始まっている。

AD2987 に勃発した第 1 次ボスコニア危機の際、同機を運用するボスコニア国防軍第 2 教導団が消息不明となっているが、その後発生した軍事クーデター「第 1 次ボスコニア危機」において、同機がボスコニア国防軍の航宙機隊を襲撃、交戦したという証言もあり、次世代航宙機の選定で窮地に立たされたゼネラルリソースが他の候補機に対する優位性をアピールする工作の一環として、国防軍内の不穏分子に意図的な強奪の手引きをした疑惑が持ち上がる事となった。

この事件をきっかけにボスコニア共和国の政情はより不安定になっていくが、それは一連のボスコニア危機の序章でしかなかった。

Bosconia National Defence Force PART3 ボスコニア国防軍装備目録

YS-113-E ジオキャリバー 2NU-E



ボスコニア国防軍初のニューコム製航宙機。

長年、ボスコニア国防軍では国産航宙機の部品調達先としてニューコムを指名していたが、国防軍が有人航宙機を主力とする方針を採らなかった為、ジオキャリバー等の導入は見送られていた。

しかし、今後より強力な電子戦闘＝ジャミング・ハッキングが生起し、UAV 主体の作戦が困難となる事を見据え、次世代航宙機選定計画が AD2986 からスタート。

ニューコム、ゼネラル、アージュの三社から次世代機の提案が成された結果、U.G.S.F. でも運用実績の有るニューコム製航宙機 S-113D ジオキャリバー 2NU をベースとしたアップパーモデル YS-113-E が最有力候補となった。

ジオキャリバー 2NU シリーズは攻撃力と推進力に優れるものの、その推進力に比例して増加する G は地球人の手に余る物であった為、推進力を押さえる事で取り回しを良くしたジオキャリバー 2GR に置き換えられつつあったが、遺伝子強化の恩恵によって高い G 耐性を持つボスコニアンにとって強力な推進力を持つ NU シリーズはむしろお誂え向けであり、アイヒシリーズに変わる主力航宙機として期待されている。

現在は AD2987 に新設された第 7 航宙機師団第 4 航空団第 1 小隊にて試験運用中だが、国防軍において唯一のジオキャリバー操縦者という意味合いで、同隊は GEO DRIVER と呼ばれている。

Bosconia National Defence Force PART3 ボスコニア国防軍装備目録

YF-32-IM アイヒ・タイプ M



ボスコニアン戦役から続くアイヒ型航宙機の有人型最新モデル。

数世紀前のボスコニア国防軍設立時から銀河連邦の規格に合わせる形でアイヒシリーズはアップデートを重ねているが、有人型のアイヒ・タイプ M が無人のアイヒ・タイプ U を遠隔操縦し、敵を包囲殲滅する運用方針は今も変わっておらず、この最新モデルでは UAV の親機に徹しつつ生存性を向上させる為、ディアシタシオン戦略レーダーやタキオン戦術レーダー双方からの捕捉を最低限に留める為の装備が積極的に導入されており、次世代主力航宙機の筆頭候補とされているが、各勢力で精度向上が進むディアシタシオン戦略レーダーに対抗出来るかを疑問視する声もあり選定は難航している。

Bosconia National Defence Force Pilots ボスコニア国防軍 U.G.S.F. 派兵隊

ボスコニア国防軍第 7 航空機師団・第 4 航空団第 1 小隊 U.G.S.F. 派兵時制服

古くから銀河連邦において、ボスコニアンへの風説は「無慈悲で野蛮な宇宙海賊」とも「絶世の美人有り」ともされてきたが、その理由は戦闘に最適化した身体を得る為に行った遺伝子改造を繰り返す過程で、地球人種（銀河人）より長身かつスパルタンな体型を持ち、さながらトッパススリートのような外見をしている事に起因している。

人工培養装置からの「誕生」を経たから 701,280 時間しか経過していないリリカは比較的銀河人の子供に近い体格ではあるが、連邦標準時間に換算して約 1 年後には成長期に入り、地球人の成人に限りなく近く、かつ、地球人以上に強靱な肉体をまとう事になるだろう。

成人は長身で容姿端麗とされるボスコニアンの中には、銀河連邦の芸能界に進出し成功した者もいるが、その場合は可愛らしさよりも凛々しさ、力強さといったイメージが求められた。

また純血ボスコニアンの間でも地球人種の文化は、可愛らしさよりも凛々しさを追い求める男性性の強い文法が受け入れられやすかったが、これは外見こそ女性に近くとも、兵隊としての役割を果たす為に遺伝子改造で限りなく男性的なパーソナリティを獲得した結果であるという説がニューコム・バイオ社から発表されているが、概念としての性別は失いつつも、固体によって性自認やパーソナリティは多様であり、一概に「凛々しく、ボーイッシュな地球人女性」というステレオタイプの振る舞いを求める地球人（銀河人）社会の在り方は純血ボスコニアン達からの反感を買い、社会的断絶を招いた。

一方、地球人種とボスコニアンの混血児は外見やパーソナリティが地球人種に近づいていく傾向にあり、より女性的・地球人的な外見を得ているのも事実である。

リリカは惑星ダンデリオンⅢ上陸当時、アパレルショップ「Lucky Rabbit」においてこうした混血児・地球人向けファッションを試着し「絶望した」と語っているが、これは純血ボスコニアンと混血ボスコニアンの外見・性自認・パーソナリティのギャップが原因だったと言える。

西暦 2987 年現在の連邦憲法及び連邦法は、性別の決定権は本人が持つと言う性別の選択権が保障されているが、純血ボスコニアン達の多くは「どちらでもない」と主張している。

ボスコニア国防軍では、純血のボスコニアンは勿論の事、地球人種（銀河人）とボスコニアンの混血児双方の入隊を認めているが、こうした事情から軍服の制定においては、地上勤務及び正装については、自国のパーソナルカラーでもあるダークグリーンを基調としたスーツとスラックス、空間戦闘服はスポーツウェアを基調としながら、そのどちらも「男女兼用のデザイン」である事を優先した。

銀河連邦宇宙軍 U.G.S.F. においても同軍に各国から多様な種族によって構成された派遣軍が参加・合流するケースを考慮し、デザインを男女兼用の UGSF2200 モデル＝ロングコートとスラックスを基調とした軍服を復刻させ、現在整備中の地球人・ボスコニアン混成部隊で導入する計画がある。



ボスコニア国防軍第 7 航空機師団・第 4 航空団第 1 小隊 (U.G.S.F. 派兵時制服) では男女兼用の UGSF2200 モデルをアレンジした物が使われているが、これは一部 U.G.S.F. の特務部隊でも逆輸入・逆復活という形で採用が始まりつつある。

左から、セイバー 3（ミキ・スウェイン少尉）セイバー 1（リリカ・ランドリー少尉）セイバー 2（フィオナ・コートニー少尉）・セイバー 4（クリス・アーウィン少尉）クレア・ヤーネフェルト司令官（地上勤務時）

◆ ラベンダー・フリート、及びボスコニア国防軍の制服デザイン論 1

ボスコニア国防軍では、混血(有性別)・純血(無性別)のボスコニアンが混在する事からユニセックスなデザインが求められた為、フィオナ＝コートニー（左から2番目）が着用する地上勤務時の制服もスラックスが基本である。

一方、艦隊勤務ではミキ＝スウェイン（最左）のように U.G.S.F.で 2200 年代～2300 年代に採用されケーブ状の制服が採用されている。

これは、ボスコニア国防軍の中でも性別の概念が発生している将兵達が身体のラインを隠す事を求めた結果であり、後に U.G.S.F.でも銀河人とボスコニアンの混成艦隊であるラベンダー・フリートにおいて逆輸入ならぬ逆復活を果たしている。

カケル＝ルナーサ＝ダヴェンポート（最右）のように成長期前(14歳)の地球人はもとより、ジョディ＝ライマー（右から2番目）のような混血種ボスコニアン（地球人換算で12歳程度）といった、比較的体格の小さい人種にも有意である。

中央のリリカ＝ランドリーは通常の宇宙服が有する対G装備では対処出来ない程のGを発生させる一部の特殊宇宙機に登場する際に作られたJ兵器、いわゆる着用型の兵器であり、肌こそ露出している物の、Dフィールド（物理シールド）による与圧と全身の物理防御は勿論、重力制御装置によるG対策、そしてEフィールドによる全身への対ビーム防御も備えており、敵艦或いは要塞・軌道上施設への移乗白兵戦にも最適とされている。

しかし、当初純血ボスコニアンのリリカには自身の性別の自覚が無く、軍の意向で女性向けのデザインである装備に抵抗感があったとされているが、代替の装備が無い状態で発令されたミッションだった事から「止むを得ず着用した」と記録されている。



◆ ラベンダー・フリート、及びボスコニア国防軍の制服デザイン論 2

ラベンダー・フリートは U.G.S.F.でも正規戦力ではなく、特務部隊（SAT）という性質上、その制服についても 2900 年代の U.G.S.F.軍服 (U.G.S.F.2900 モデル)ではなく、2243 年に実施された作戦、プロジェクト・ドラグーン及びオペレーション・キャノンシードデストラクションに従事した宇宙基地キリングムーンで使用された U.G.S.F.2200 モデルのデザインを流用している。

これは 2243 年当時に存在が公表された銀河人にとって最初の外敵である戦闘機械生命体「UMS」に対し、挙国一致態勢で対抗した歴史的な舞台において、U.G.S.F.が当時採用していた物であり、結束と平和の象徴として連邦市民に広く知られている事からである。

ラベンダー・フリートの存在意義の一つである「銀河人とボスコニアンによる本格的な共同作戦」をアピールする上では、まさにうってつけのデザインだったとも言える。

また、膝下までを覆うケープ状の制服は外見こそ女性でありながら、その性自認の決定は本人に委ねられているボスコニアンにとってユニセックスなデザインはボスコニアン達からの支持も多い。

この事から U.G.S.F.前衛艦隊・内宇宙艦隊問わず、2988 年現在再採用が検討されており、今後は隊員の任意において利用される準備が進んでいる。

一方、航宙機に搭乗する際に着用する多用途宇宙スーツ (L.S.U.S) のデザインは、旧ボスコニアン軍の物とも、U.G.S.F.の物とも大きく異なるカラーリングが施されている。

これは、物質の色彩を自由に変化させる事が出来る【ガーメントシステム・グレード 1】が L.S.U.S には搭載されていた事から、本人の希望するデザインを自由に反映させる事が出来た結果であり、混血化によって性別という概念を取り戻し始めつつある混血種ボスコニアン達が当時、銀河人側の服飾デザインと文化を独自に取り込んだ結果生まれたポスト・ボスコニアンと呼ばれる文化が大きく影響しており、その象徴とも言えるパステルカラーを大胆にあしらったデザインとなっている。

このポスト・ボスコニアン文化とデザインの先駆けはボスコニア共和国在住の銀河人によって立ち上げられたデザインブランド【KIRARI】であり、このスーツのカラーパターンも同社オーナーが手がけた物によるものであることから、ラベンダー・フリートが新しい世代のボスコニアン達によって構成されている事をアピールしている。

Short Story

リリカと星のカケラ

当サークルのアニメ作品「スターブレード・ジ・アニメーション」のシナリオは長編小説「星降る宙のダンデリオン」製作過程に生まれた短編「リリカと星のカケラ」を元にしています。本作品「リリカと星のカケラ」は前述のアニメ作品の為に一部修正されましたが、今回はその原作を掲載している為「スターブレード・ジ・アニメーション」と内容が一部異なります。

――銀河連邦標準時刻 AD2987:01:31:18:00	過酷な宇宙空間での戦闘に勝利する為、遺伝子改造を重ね、強化された肉体と感覚を得た私達一族も、地球人が持つ圧倒的な繁殖力による数の暴力には抗えず、滅亡寸前にまで追い込まれた。	――銀河連邦標準時刻 AD2988:04:01:23:17	「なありリカ、この星の住民はどうしてこんな物を着るんだ？」 フィオナが不思議そうな顔をしている。
物心付いた時から私にとって宇宙は唯一、自分らしく自由に振る舞える場所だった。 数千キロメートルに及ぶ巨大な世代型宇宙船で【誕生】した私は、それからすぐにギムナジウムへ入り、そして多くの事を学んだ。 機械工学、物理学、宇宙船の操縦から空中戦、そして白兵戦にサバイバル技術…… 生きる上でどれも重要であったと同時にそれは私にとって簡単な事だった。 この身体も、脳も、魂も、それらを難なくこなせるように設計されているからだ。 そう。宇宙空間で戦う為だけに作られた身体を持った私達は、ボスコニアンと呼ばれていた……	ボスコニアンの中には、地球人の軍門に下る代償として、生存領域の割譲と援助を受けようとする同胞も居たと言う。 しかし、私達の一族はそれを良しとせず、再び銀河系を回遊する旅に出た。 しかし、私達の一族が率いる船団も疲弊が進みその旅は困難な物となっていた。 唯一の繁殖手段であった自己複製培養も、強引な遺伝子改造を重ねた結果、培養に失敗する事故が続いていた。 閉鎖空間において生活の糧を作り出すのに必要な分子レプリケーターも、修理や新造が困難となっていた。 私達の住む船、ボスコベースのエネルギー不足は深刻であり、居住エリアの灯りは気がつけば幼い頃の半分以下の明るさにまで抑えられていた。 つまり、私達一族は完全に詰んでいたのだ。	今、私の眼前には始めてみる物ばかりがある。 頭上には光り輝く星空が、その下にはそれ以上に強く光を放つ高層建物物が立ち並び、その間をモーター音と共に車両が駆け抜けていく。 初めて踏みしめた惑星ダンデリオンⅢの大地。 喧騒にあふれ、ざわついた空気。 そして、この星では私達の住むボスコベースの居住区ではありえない程、強い光で満ちている事に私は驚きを隠せなかった。	そう……私達は、宇宙で活動する時に着る宇宙服、何かの作業に従事する時に着る作業服、就寝時に着る就寝服、それ以外の被服を身に着けた事が無かった。 医療従事者なら、さらに衛生服を着る事もあるだろうが。
今からおよそ 400 年前、私達ボスコニアンは、地球と呼ばれる惑星を母星とする勢力――地球人との国境紛争を 200 年以上続け、ついに敗北した。 銀河系各地を回遊し、資源を得ていた私達にとっての領分と、彼らの主張する国境と言う物は最後まで相容れる事無く、私達は地球人の住む星を焼き払った。	そして、私達の一族は決断した。 かつて地球人達の軍門に下る事と引き換えに、ボスコニアンの国家を復興させた同胞達と合流し命を繋ぐ事を。 私達の船団は一路、合流ポイントを目指す。 その先にあった星は銀河連邦所屬国・ボスコニア共和国領ダンデリオン恒星系・惑星ダンデリオンⅢ	窓からも、何かの施設である事を表示するデジタルサイネージからも、強い光が発せられている。 ここでは資源が満たされているのだろうか？ エネルギーを節約する必要が無いのだろうか？ 私と、私と共に上陸した仲間達はその環境に愕然とした。 「あれは何だろう？」 仲間の一人で私の友人でもあるフィオナが指を指した先には、何かの施設があった。 カウンターに私達と同じボスコニアンや、地球人も並んでいる。 そして施設の中には、何かの被服と思われる物が陳列されていた。	私は、一つの間違いを冒していた。 その施設の壁には、事前に教えられた地球人の言語で【LUCKY RABBIT】と書かれていた。 それがこの施設の名前なのだろうか？ 中に入ると、施設のカウンターにいたボスコニアンが、こちらを向いて会釈した。 あのカウンターにいた同胞は、私達より階級が下だったのだろうか？ しかしどこにも階級章はついていなかった。 あの同胞はどのような役割を担っているのだろうか？ そんな事を考えながら、私達は施設を見まわした。

Short Story

リリカと星のカケラ

デジタルサイネージに表示されている服は皆、色鮮やかだが、両膝より下が完全に見えるように短く、とても実用的とは思えない。

その上、生地も薄く、これでは敵の銃弾どころかバーナーの火花からも身を守る事は出来ないだろう。

この星の住民は敵に襲われる事を恐れていないのだろうか？

この星の住民は皆、自分に割り当てられた航宙機や船外活動ユニットの修理をしないのだろうか？

私はいぶかしがりながら服の映像に顔を近づけると、画面には数字が表示された。

『40,000 マニー』

これは地球人達が使っている通貨だ。

つまり、この施設は事前に教えられた『店舗』という物なのだろう

「よろしければ試着しませんか？」

先程までカウンターにいた同胞が私に話しかけてきた。

あの同胞がここの管理者なのだろうか？

そして私にこれを着てみせろというのか？

断るのも悪い気がしたので、実際に私は試着してみる事にした。

初めて着る服に、少し緊張しながらも、試着を終えた私は、仲間達の前に立った。

「とてもかわいらしい、良くお似合いですよ。」

そんな言葉を聞いた気がするが、私は酷く絶望した。

その服は、到底私に似合っているとはいいがたい物だったからだ。

この星の習慣や文化が本来のボスコニアンからかけ離れているという事を理屈では知っていたが、それは私を完全に拒絶していた。

「私には似合わないから……」

そう言うのがやっとだった。

私達は LUCKY RABBIT から出てすぐ、地球人の男女ペアとすれ違った。

地球人の女が着ていた服は、私が試着していた物と同じだったが、その服は彼女にとても似合っていたが、それは当然の事だった。

私達ボスコニアンは、地球人と類似した遺伝子を持ち、そして外見は地球人の女に良く似ていると教えられてきた。

しかし、決定的な違いが有る。

それは過酷な戦争を勝ち抜く為に、遺伝子を改造してまで、極限まで肉体を強化している事だ。

そうした事から、ボスコニアンと地球人の違いは一目見ればすぐ判る。

逆に、この共和国の多くを占めている、地球人とボスコニアンの混血児は、戦闘能力こそ劣るが、外見は限りなく地球人に近づく。

ボスコニアンの国家、ボスコニア共和国。

けれども、その惑星の大地には、私達……純血のボスコニアンにとっての居場所は無かった。

気まずい空気のまま、市街地をあるいていると、フィオナが呟いた。

「やっぱりね……『ボスコニア国防軍第 7 航宙機師団・第 4 航空団への配属を命じる。これがお前達の新しい任務だ！』な一んで、上の人達は言ってたし……私達がこの国に受け入れて貰えた理由はそういう事、ようは今まで通りに兵隊だけやっていれば良いって事でしょ？

服の事なんて忘れようよ、私達には私達に与えられた軍服（ユニフォーム）があるんだから」

フィオナはそう言ったが、なぜか私はそう思う事が出来なかった。

本当にそうだろうか？

本当にそれで良いのだろうか？

私の中で、良くない考えが渦巻いた

ワタシタチハ リヨウ サレテイル

Short Story

リリカと星のカケラ

——銀河連邦標準時刻 AD2987:06:02:17:35
私達がボスコニア共和国に移り住んでから数ヶ月が経った。
私はボスコニア国防軍第 7 航宙機師団・第 4 航宙団第 1 小隊「通称セイバー小隊」隊長として、軍務を全うしている。

この第 1 小隊は、ボスコニア国防軍主力航宙機「アイヒシリーズ」に代わる次期主力航宙機選定の為、候補機の一つ「ジオキャリバー 2NU」の運用試験を担っており、私達は唯一のジオキャリバー操縦士——【GEO DRIVER】と呼ばれていた。

ジオキャリバー 2NU は私達にとても馴染んだ。他の航宙機を遥かに凌ぐ推進力から生じる G に、地球人種のパイロット達は耐え切れず、旋回半径を大きく取りながら減速しなければならなかったと聞き及んでいたが、私達ボスコニアンの強靱な肉体はそれを物ともせず、ハイ G ターンをこなし充分な評価を得ていた。

ボスコニアンは銀河連邦において、地球人よりも強い。
この事実が私にはとても誇らしく感じられた。
私達が当たり前のように、銀河連邦宇宙軍 U.G.S.F. の高官達は驚きと賛美の言葉を送ってきた。

このジオキャリバー 2NU の開発を担当しているというニューコム社の技師は、模擬戦のデータを見ただけで、素晴らしい、素晴らしいと連呼した。

間違いない。
私達はここに来て良かったのだ。
これこそが私達の役目なのだ。
私の心は晴れ渡っていた。

そんなある日、私達の部隊に新たなメンバーが加わった。
新しい後輩が出来ると言う事は、素直に私も嬉しかった。
後輩は地球人との混血児で、戦闘適性は純血のボスコニアンには到底至らなかったが、同じ同胞である事には変わりりはなかった。
私達は懸命にサポートし、成長を支えた。
適性でも大きく開きがあり、この第 1 小隊での成績も芳しくないが、後輩は一度も泣く事も不満を言う事もなく、ゆっくりだが成長していた。
一方で、愛すべく後輩は一度も私達の前で笑顔を見せる事も無かった……

暫くして、事態は急変した。
それは、私達の愛して止まない後輩を中心街で偶然見かけた時だった。
後輩は、私達が一度は入ったものの、結局何も買えずに出た、あの店——LUCKY RABBIT に入店し、地球人の女が着る様な服を嬉しそうに買い求めている。
暫くすると、後輩に地球人の男が近寄り、なにやら親しげに話しかけた。
すると、後輩は嬉しそうに笑顔で答えていた。
何を話していたかは判らなかったが、その表情は私達と一緒にいる時には、決して見せる事の無い物だった。

ボスコニアンでありながら、地球人のような姿をし、私達には見せない笑顔をする後輩。
ボスコニアンの国でありながら、地球人のような姿をして生きる事を強いられる国。
私は次第に、陰鬱な思いを募らせていった。
……そしてその日がやってきたのである。

発端は些細なトラブルだった。
けれども、それを許容する事は今の私に決して出来なかった。
私は後輩に罵詈雑言を次々とまくしたてる。

自分でも驚く程、口汚い言葉で後輩を怒鳴りつける私の姿は「無慈悲で野蛮」その物だった。

「……どうして……？
今のリリカ、何かおかしいよ……？」

泣きすぎる幼い後輩に向って、私は取り返しのつかない言葉を投げつけていた。

「私は——元々お前なんか大嫌いなんだ！
地球人の様にひ弱な癖に、私達ボスコニアンのフリをして入り込んできたお前が！
私達の前ではボスコニアンのように振舞っても街では都合よく地球人に化けて遊んでいる！
お前はボスコニアンでもないし地球人でもないただの化け物（クリーチャー）だ！
そんな化け物相手でも、後輩と仲良くしろと上から言われたから従っていただけなんだ！
何もかも私達よりも劣っているのに、悪びれる事もなく遊んでいるお前を、誰が好きになるんだ？
お前はこの惑星で最も愚かで醜悪な存在だ！
今すぐ消えろ！この化け物！」

私の前でフィオナが、仲間が沈黙し、愛すべき後輩は静かに涙を流していた。

そして数日後、後輩は隊から消えた。
軍 の デ ー タ ベ ー ス に は 後 輩 の 項 目 に「適性を欠くと本人から自己申請有り——」とだけ記されていた。

それから私達は全てを忘れようと我武者羅になって任務を遂行した。
運用試験は勿論、国境防衛で苦戦する U.G.S.F. の外宇宙艦隊を支援する任務にも参加し、セイバー小隊は武勲を重ねた。
少し前の私なら、きっと喜んだだろう。
任務を遂行する度に、同胞も地球人も私達の事を賞賛し、時には報道関係者から取材を受ける事もあった。
しかし、もうその頃の私には、喜びという感情はなかった。
私に勲章を与えた U.G.S.F. の高官も、報道番組で私達の活躍を解説するジャーナリストとやらも、地球人ばかりだった事に、何故か苛立っていた。
私は決して地球人達に奉仕する為、ここに來た訳ではない。
しかし、地球人は私達が連邦に忠誠と奉仕を誓っていると宣伝している。

違う。
こんな事の為に來た訳じゃない。
私は自分の力で生きる為、ここに來たんだ。

気がつけば、私はダンデリオンⅢ中心街にある宿舍のベランダで夜中にも関わらず大声を出して泣いていた。
こんなに大声を出して泣いた事は無い。

私をあざ笑うように、夜空に流星が流れていく。
ダンデリオン恒星系に隣接し、不安定な小惑星を多く抱えるフォートスター恒星系から流れ着く流星群は、この星におけるありふれた風景だった。
あの星のカケラは私と同じで、この世界で何も特別な意味を持たずに忘れられ、消えていく。
耐え難い事実を胸に、私は空を見上げていた。

Short Story

リリカと星のカケラ

——銀河連邦標準時刻 AD2987:08:30:23:00
ダンデリオン恒星系から銀河連邦首都「コスモ・ラグーン星系」の中間にあるフォートスター星系外縁を、一隻の高速母艦が哨戒していた。
それは銀河連邦領域内の航路警備を担うU.G.S.F. 内宇宙艦隊の一つ、第1301航路警備艦隊に所属するフューリアス級高速母艦「アーガスⅣ」だった。

連邦領の中心部にも程近いこの空域における任務といえば、航船舶法違反の取締りか、民間船舶事故時にデブリ警報のマーカを設置する程度であり、つまる所は極めて退屈な物であった。

彼はかつて、U.G.S.F. 外宇宙艦隊では大型航宙機母艦の艦長として活躍した軍歴40年のベテランだったが、今年の春、部下達から惜しまれつつも内宇宙艦隊へと転属となった。

この年齢でU.G.S.F. に留まるには内宇宙艦隊でこうした任務に就くしかなかった事情は、彼には不本意な物だったが、世間から見れば外宇宙艦隊において終結の見通しも付かない外宇宙勢力との国境紛争に身を投じるより、平和で幸せな生活を手に入れたのもまた事実であり、不満を言う事も無く、職務をこなしていた。

「こちらU.G.S.F. 第1301航路警備艦隊アーガスⅣ、コントロールへ定時連絡。
現在ダンデリオン・フォートスター間航路を哨戒中も異常は見当たらず。以上」

いつもと変わらない定時報告を終えると、彼は艦長席から身を起こし、ブリッジ内後部に設置されているフードディスペンサーへ、長年愛用の

マグカップを差し込み、コーヒーを注ぎ始めた。
心地よい音と共に黒い液体が湯気と共にマグカップを満たした時、異変が起きた。

警報音がブリッジに鳴り響く。
艦長は迷わず艦長席に駆け戻り、状況報告を指示した。

「艦長、フォートスター星系中心に強力な熱源体が発現しました！」
オペレーターからの報告に艦長のシナプスはこれまでの経験を一瞬で走査していた。
敵対勢力のワープアウトか？
否、星系中心、つまり恒星の付近をわざわざ選んでのワープアウトなどありえない。
そもそも、星系内の空間粒子(ディアスタシオン)濃度は星系外より濃く、ワープ先としては不適切であり座標のずれを引き起こす可能性もある。
まして、恒星付近で座標のずれが起きれば恒星に飛び込む惨事にもなりかねない。
通常、ワープ先を選ぶなら星系の外側がセオリーである。
ならば敵勢力が極めて強力な火器を以ってこの星系に潜んでいたのなら？

大艦隊のワープアウトに匹敵するエネルギーを持つ火器は、それなりに大きくなるはずである。
それがU.G.S.F. のディアスタシオン戦略レーダーに捕捉される事無く、ここまで到達する事は現実的にあり得なかった。
戦略レーダーが敵と認識しない物が今、自分達に矛先を向けているならば、答えは一つだった。

「熱減体が接近中！接触まで10秒！」
艦橋に悲鳴のような報告が響く。
「E フィールド（対エネルギーシールド）展開！

——艦長の的確な指示は無意味だった。
「無理です！間に合いません！」

小柄なアーガスⅣが持つシールド発生装置は、恒星間砲撃用ビームの奔流には玩具も同然だった。
アーガスⅣの船体はゆっくり押し流されながら溶解を始め、機関部にダメージが至った瞬間に、爆発・轟沈した。
「数世紀前の怨恨か……？」
艦長の脳裏にそんな言葉が過ぎった次の瞬間にはその意識の持ち主はこの世から消滅していた。

『ボスコニア共和国と銀河連邦政府が共同統治する資源帯、フォートスター星系にてクーデター発生』
日が変わると共に、各メディアから事の次第についての情報が流れ出した。

「かつて地球人達は同じ星で争いを繰り返したと言うけれども、今度はボスコニアン同士で争わせるつもりなんだ……」

私は宿舍の1階にある共有リビングで仲間達と共にニュースを見ながら、そんな事を考えていた。

クーデターを起こした武装集団は「アルク解放戦線」を名乗り「正等なボスコニアン国家建設の為、ボスコニア共和国と銀河連邦が共同統治する資源帯、フォートスター星系を割譲せよ」と声明を発表していると、解説が流れていたが、私から見ても、このクーデターはむしろ今まで起きなかったのが不思議な位に感じたし、むしろ何故、銀河連邦とボスコニア共和国は今日まで何もしなかったのかと不信、怒り、失望、そう言った感情が巻き起こる事を、私は抑えられずにいた……

「——新たな情報が入りました。
今回のクーデターが発生する前日、飛行訓練中のボスコニア国防軍第2教導団が消息を絶っており現在も連絡が取れずにいると関係筋が……」

ニュースキャスターが新たに渡された原稿を読み始めた時、私の左手首にあるプレスレッド型の通信端末が振動した。
ボスコニア国防軍からの緊急招集である。

私は無意識の内にフィオナの手を握り、叫ぶ。
「セイバー小隊、出動！！」

Short Story

リリカと星のカケラ

——銀河連邦標準時刻 AD2987:08:31:09:00
惑星ダンデリオンⅢ・ボスコニア国防軍・第3防衛司令部にあるブリーフィングルームに、私達第7 航宙機師団の飛行要員 100 名余りが集まっていた。

「それでは……ブリーフィングを始める」

白髪で私より頭一つ分、背の高い師団長が壇上でキーボードを操作する。

——DATA SWALLOW MODEL 2980
——MISSION INFOMATION SYSTEM EXECUTE

左腕の情報端末から映像が眼前に投影される。

ボスコベースでブリーフィングに使っていたような巨大モニターはここには無いのだ。

映像は、このダンデリオン恒星系から銀河連邦首都コスモラグリーン星系を結ぶ航路図に変わる。

「本日未明、ボスコニア共和国と銀河連邦政府が共同統治するフォートスター恒星系で軍事クーデターが発生、星系内にある軍民双方の施設が征圧された。

クーデター勢力のスポークスマンは自らをアルク解放戦線と自称し、正当なボスコニアン国家を建国する為、フォートスター恒星系の割譲と、新国家の承認を要求しており、ボスコニア共和国と銀河政府がこれを認めない場合、実力で周辺航路を封鎖するという声明を発表している」

「連中、随分考えたね」
フィオナは私のほうを向いて言う。

フォートスター恒星系は、ダンデリオン恒星系からコスモラグリーン星系の中間に位置している為此を抑えれば、銀河連邦首都から伸びる各航路を全て狙い打ち出来る。

そしてこの星系には不安定ながらも豊富な希少金属を産出する小惑星が数多くあり、それを独占すれば星系国家一つ分の予算は充分に確保出来るだろう。

しかし、連邦首都の程近い場所で、よくもクーデターの準備が行えた物だ。
余程、力のある者が手引きし、周到に準備していた事は自明である。

「——連邦首都と我々ボスコニア共和国はもとより、周辺諸国を繋ぐ航路を脅かす存在は、早急に排除せねばならない。
クーデター勢力は、航路封鎖の手段として、超大型の規格外兵器、恒星間砲撃ビーム発射装置、コードネーム：ティルヴィングを使い、既に周辺の航路を航行する艦艇を次々に破壊している」

私の眼前には、ティルヴィングから放たれた高出力ビームによって溶解し、爆発する U.G.S.F. の艦隊が映し出された。

「——我々ボスコニア国防軍は有事法に基づき銀河連邦宇宙軍、U.G.S.F. と共同でこの事態に対処する事となる。
第7 航宙機師団は U.G.S.F. 第 17 艦隊とダンデリオン恒星系第6 惑星ペレアスにて合流、ハイパードライブでフォートスター星系へ跳躍、ティルヴィングが砲撃を開始する前に敵防御陣中央に集中砲火を浴びせ突入ルートを確保、その後諸君らは

ティルヴィング内部に砲口から突入、中枢にある粒子加速装置を破壊し、砲塔側面ダクトから離脱する。
誰か一人でもティルヴィング内部に辿りつけばこちらの勝ちだが、それが出来なければ完敗だ。
それを留意しこの作戦に挑んで欲しい。
以上だ！」

「了解！」
ブリーフィングルームに私達の声が響き渡り、部屋の空気は一気に慌しくなる。
私達は割り当てられた航宙機母艦に乗り込む為に司令部の軌道エレベーターに乗り込む。

軌道エレベーターの小さな窓からはダンデリオンⅢの青い姿が見える。
そこは私の故郷とは言えなかったが、なんとも言えない寂しさを感じた。
既に、この星は私にとって新しい故郷になってしまっているのだろうか？
複雑な感情ではあったが、それに浸る間も無く私達は任務を遂行する為に渡されたチェックリストに目をし始めた。

緊急任務という事から、私達が母艦「カレイジャス」に乗り込むと何の連絡も無く艦は軌道上の宇宙港を離れ、亜光速で第6 惑星へと向かった。

これから一体何が始まるのか。
そしてどうなるのか。
気がかりだったのは事実だった。

けれども、私はこれ以上仲間が居なくなる事が無いようにと祈っていた。
それが軍人としては我尽すぎる願いだとしても。

白銀の氷塊、第6 惑星ペレアスの影から「カレイジャス」の2 倍はある巨大な艦が姿を見せた。
U.G.S.F. 外宇宙艦隊で使われている航宙機母艦や打撃戦闘艦に護衛艦だ。
U.G.S.F. において最も高い火力と速力、防御力を誇る外宇宙艦隊仕様の艦が投入されるという事はそれだけ事態は深刻だという事だ。

この戦いが無事終わったとしても、銀河連邦とこの国の間には溝が出来るだろう。
その時私はどうすればいいのか……

せめて、皆と一緒にいられたら。

その時私はもう一度、隣に居たフィオナの手を握り締めた。
そしてフィオナも私の手を、強く握り返した。

Short Story

リリカと星のカケラ

——銀河連邦標準時刻 AD2987:08:31:16:00
私達はダンデリオン恒星系第 6 惑星ペレアスで U.G.S.F. 外宇宙艦隊の一つ「第 17 機動艦隊」の指揮下に入った。
外宇宙艦隊、特にその司令官達は U.G.S.F. でも連邦各国においてもヒエラルキーの最上位に位置するという事は聞いていたので、私もさぞかし腹を立てるような出来事が起きるだろうと予想していたが、合流後の詳しいミーティングもそこそこに、作戦指示書が転送されてきただけであった。

逆を言えば、ただ手駒として使えれば良い位の感覚でいるのかもしれないが、私の前で余計な口を聞かないだけ、マシなようにも思えた。

送られてきた作戦指示書は敵の防御陣が強固な上、その先にある恒星間砲撃ビーム発射装置・ティルヴィングの持つシールドジェネレーターも相当な出力を誇っている為、艦砲射撃が有効ではない為、第 17 艦隊は敵艦隊への攻撃は行うが、突破口の構築に成功した場合、もしくはティルヴィング発射の兆候が見られた場合は離脱するという、何とも開き直った内容であり、つまり全てボスコニアンに押し付けられよ、という司令官の割り切り方には起こる前に感心するしかなかった。

しかし——実際、ティルヴィングを破壊するには内部から攻撃するしか無いだろう。
そしてそこまで辿り付くには艦隊戦を以って敵の陣を破る必要はあるし、ティルヴィングの砲撃に U.G.S.F. の戦闘艦艇が絶えられる訳は無い以上、こうするしかなかったのは確かだ。
しかしこうもあからさまに私達に全てを押し付けると言うような作戦を出しながら、弁明らしい

弁明もしない司令官には、感心すらする。
これは自分自信の考えに、説明するまでも無く正当性があると言う自信の表れなのかも知れない。
そして、艦隊はフォートスター恒星系へ向かって跳躍した……

——銀河連邦標準時刻 AD2987:08:31:20:00
カレイジャスは元々長距離ハイパードライブに対応した艦では無かった為、有事用の牽引艦にすっぽりと収まる形でハイパードライブを敢行し、フォートスター恒星系外縁に展開した。
私達セイバー小隊はジオキャリバーII NU に乗り込む前に、作戦の最終チェックを行っていた。
第 7 航空師団の任務はティルヴィングの攻撃だけではなく、敵陣系を崩す為の艦隊攻撃や、敵航宙機による味方艦隊への攻撃を阻止する為の防空直掩もあった。
師団内の各航空隊がそれぞれの役目を分担したが、敵の数が明らかになるにつれて、場合によっては複数の役割を掛け持ちする事になるかもしれない。
そして、それは実際に的中するのだった……

30 分後、私達の部隊に割り当て外の出動要請が出た。

「こちら第 17 艦隊司令部。
セイバー小隊に緊急発進命令。
現在艦隊攻撃中の第 8、第 9 小隊が全滅した。
敵陣系破壊の為、直ちに出击し、こちらから転送した標的情報に該当する艦を破壊せよ」

「晴れ舞台だよ、元気出して」
フィオナが私の肩をつつく。
「フィオナもね」

私は不機嫌な顔を無理やり笑顔にすると、フィオナに向かって微笑み、そして仲間達全員に向き直った。
「みんな、無茶な戦いになってしまうけれども、これだけは信じて。
私達ボスコニアンは銀河人達より強い。
第 17 艦隊の地球人達を驚かしてあげよう？」
それまでずっとこわばった顔をしていた他の小隊メンバー達もどっと笑った。

きっと、大丈夫。
私は言い聞かせた。
そう信じなければこの始めての大規模戦を生き延びる事は出来ない気がしたからだ。

空間戦闘服にヘルメットと生命維持装置を接続し、ジオキャリバー II のキャノピーを開き、コクピットに滑り込む。
コクピットは球形のスクリーンで覆われ、窓一つないこの航宙機の外の様子を 360 度自由に見渡す事が出来る。

「こちらカレイジャス、貴官らの発進準備が整った。
B カタパルトへ向かえ」
母艦の管制室から音声通信が入る。
「こちらセイバー 1、了解した。
これよりセイバー小隊は B カタパルトへ向かう」

私はセオリー通りに操縦桿脇にあるテンキーを操作する。
格納庫にあるセイバー小隊のジオキャリバーII NU は格納庫から可動式コンテナによって B カタパルトまで運搬され、コンテナ内のアームによってチューブ状のカタパルトに差し込まれた。

もう逃げ場は無い。
やるしかない。
モニターにはガンクロスが中央に、左右にはレーダー、シールドゲージ、出力ゲージ、速度計、座標計、機体状況診断システムが浮き上がり、エンジン起動の指示が最後に表示される。
躊躇う事無く、私は出力を最大にする。
それと共に射出カウントダウンが表示された。
『5,4,3,2,——LAUNCH! ！』

私は全ての神経を周りからの通信、レーダーの情報、目標追跡システムから逐一表示される情報へと集中させる。
敵の艦隊防空用軽巡洋艦、ニフキウス B 級 4 隻がしぶとく生き残り、穴が空き始めた敵の防御陣を守り続けている。
これを 4 個小隊掛りで倒し、敵陣突破時のリスクを減らすのだ。

対するアルク解放戦線も必死だった。
拠点であり、最終兵器であるティルヴィングの CIC ではオペレーターが次々に殺到する航宙機への対処に負われていた。
「新手の航宙機隊が接近中！ FIS 照合完了、セイバー小隊です！」
オペレーターが叫ぶ。
「諸元入力急げ！ 入力と同時に全火器を撃ちつくすのだ！」
「了解、諸元入力完了、トラックナンバー 01 から 04、トラックナンバー 8 から 12 へ対空ミサイル攻撃開始！」

「アルク解放戦線のニフキウス B は武装コンテナにぎっしりと詰め込まれたミサイルを一斉に放つ。
ミサイルの群れが私達を襲うが関係ない。

Short Story

リリカと星のカケラ

私の身体は、ミサイルの機動より早く動く事も、それによる G に耐える事も出来る。「私を捕まえようなんて！」

縦方向にハイ G ターンを決めると、軌道修正が追いつかずに目標追跡が困難になった 20 発あまりのミサイルが自爆していく。

喜ぶのはまだ早い。今回は避けきったが、そう何度も出来る訳ではない。今のターンは思った以上に私の身体に負担をかけており、酷い吐き気と頭痛に見舞われていた。これが悪化する前にこのミサイルの根源を叩く必要がある。

「みんな！援護して！」
「了解！」
「ラジャー」
「はい！」
セイバー小隊全員で一氣に目標を結ぶ線を駆け抜けながら、目標に荷電粒子砲を見舞う。

「セイバー 1、FOX2 ！」
ジオキャリバーⅡ NU の荷電粒子砲は現行の航宙機でも指折りの火力を発揮する。遠距離からの攻撃でも、余裕で敵の E フィールドを貫通し、破壊する事が可能なのだ。次々にセイバー小隊の仲間達から「FOX2」のコールが聞こえてくる。

ふと目をやると、モニター上の目標指示装置はステータス・グリーンに切り替わっていた。それは、指示された目標は全て破壊したという証拠であった。

「こちらセイバー 1、セイバー小隊は全目標を破壊せり、これより整備の為、母艦への帰還許可を求む」

そう私は告げると、私は操縦システムをオートパイロットに変更するよう仲間達に告げた。敵の射程距離から離れてしまえば、後は母艦までの帰路で少し休む事は出来る。

これから突入という最後の任務が待っているが、私はそれまで耐え切れるのだろうか？
徐々に今まで感じなかった恐怖が急に心の中に沸き上がっていた。

どうにかその感覚を振り払いながら、私は愛機を母艦へと着艦させた。整備員から整備の所要時間は 20 分程度と聞かされた私は、迷わず更衣室へと向かう。そして、私は更衣室のシャワールーム前で空間戦闘服を脱ぎ捨てた。その瞬間、身体から熱と汗が一気に抜けていく感覚を覚えた。

かつて、船団で航宙機の操縦訓練に明け暮れていた頃と同じだ。そして、使い捨てのアンダーウェアを破り捨てた。汗と排泄物ですっしりと重くなったアンダーウェアは鈍い音と共に床で濡れた。現在の装備でも、汗や排泄物を完全に吸収し、循環・浄化して船外へ射出するか、水分だけは自動補給用に保存できる空間戦闘服は存在する。しかし、極めて運用コストが高いため、ミッション遂行の為、確実に数日に及ぶ長時間行動が発生するだけに限定される。今日はまだ、この地球時代から変わらない物に

頼らざるを得ないらしいと思うと、私は少しおかしく感じ、一人で笑うと、シャワールームに駆け込み汗と排泄物を洗い流した。

そしてロッカーから再び使い捨てのアンダーウェアを取り出し全身を覆うと、乾燥装置から出てきた空間戦闘服を着用し、カタパルト・デッキへ向かった。

これで終わらせる。終わらせなければ生き延びる事は出来ない。恐らく敵は我々を一網打尽にする為、ティルヴィングのチャージを進めているはずだ。セイバー小隊は最後の一撃を加えるべく、飛び立った。U.G.S.F.17 第 17 艦隊と、ボスコニア国防軍艦隊からの十字砲火で敵艦隊の陣形には穴が開き、格好の突入ポイントが生まれている。私達は迷わず突入していった。しかし、敵もそれを見逃しはしない。

「後方から航宙機 4 機が接近！」
フィオナが叫ぶ。オレンジと白が基調の航宙機——ギャラクシッブだ。このジオキャリバーⅡ NU も火力と推力では相当高い分類に入るが、あのギャラクシッブはそれ以上で、ゼネラルリソース社はボスコニア国防軍へ次世代主力航宙機として売り込みをかけていると聞いたことがある。いわば、私達のライバル機とも言える訳だ。しかし、誰が乗っているのだろうか？あの新型機もそう数は無いはずだ。だとすれば、ボスコニア国防軍で先行してあの機体を使っていた者達に違いない。

「間違いない！相手は国防軍の教導団だ！距離を取れ！簡単に落とされるぞ！」
私は思わず叫んでいた。冗談ではない。この土壇場で国防軍で指折りの腕を持つ奴らとやりあうなど危険極まりない。しかし、連中を倒さなければ目標に辿り付く事は出来ない。敵は良的を見つけたと言わんがばかりに推力に物を言わせ、後ろから急接近し発砲した。

「うわあああああああ！！」
強烈な激痛が眼球と脇腹を襲う。私はこの機体の許容値以上まで速度を上げ、力任せに操縦桿を限界一杯に引いていた。機体の限界というよりも、このボスコニアンの身体的限界そのものを無視した強引な急角度ターンは強烈な G になって私の身体を襲った。元々こういった事態に耐える為に作られた私達の身体ですら、こうなのだから機体がどうなるかなど判った物ではないが、他に手は無かった。

左目側の視界が真っ赤に染まっていくが、破裂したのだろうか？
眼球一つくらいくれてやっても構わない……が奪った代償は支払わせて見せる。眼前の敵は私の強引な捻りこみで後ろを取られてしまった事に気付いていないようだ。

「宇宙では……私が一番強いんだ！」
そう言い終る前に私はトリガーを引く。奴の荷電粒子砲の雨が降り注ぎ、オレンジ色の美しい機体は一瞬にして爆発して消えた。「進路前方に敵機！アイヒタイプです！」
フィオナが叫ぶ。

Short Story

リリカと星のカケラ

アイヒタイプ航空機。
ボスコニアンがかつて地球人と戦争をしていた頃から使っていた航空機だ。
無人タイプのアイヒU複数を、親機である有人タイプのアイヒMでコントロール、包囲殲滅するという戦法は非常に有効であり、今日までこの機体が発展改良されていく事があっても、常にこの戦法に特化する形で設計されていた。

逆にこれを敵に回すのは厄介だ。
一人のボスコニアンが複数の航空機をこちらに苦も無くぶつける時の恐ろしさは私が一番良く知っている。

「フィオナ！LSSMを使おう！」
LSSM——亜高速拡散ミサイル
敵集団の付近まで急加速し接近後自爆、内部から小型の対航空機ミサイルを多数ばらまき、集団をまとめて破壊する切り札だ。

「セイバー2、FOX3！」
フィオナが叫ぶ。
温厚なフィオナが、人が変わったかのような怒声と共にトリガーを引くと、ジオキャリバーII NUの翼下パイロンから、全長にして18メートルはあるミサイルが分離し、一直線に乱数加速しながら飛翔する。
そして激しい光と共にミサイルが爆発したかと思うと、その光の中からは無数の小型ミサイルが四方へと飛び去っていく姿を私は凝視していた。

「全弾命中！」
フィオナの声で私は我に返った。
「リリカ！一先ず凌いだけど、まだ後ろから敵が沸いてる！

私達が食い止めるから、リリカ、あのデカブツに飛び込んで！」
私は一瞬たじろいだ。
フィオナを置いていく、という事に恐怖を感じたのだ。
不思議な物だ。いつも怖いものなんで無かったはずなのに、私はフィオナを置いていけば死んでしまうだろうと考えているのだ。

「はやく！チャージが始まってる！」
フィオナのその一言がなければ、私は判断を下せなかっただろう。

「ありがとう！
ますぐなったら残りのLSSMを全て使って逃げて。絶対に！」

私は操縦桿とスロットを握りなおすと、敵の陣を抜けた先にある恒星間砲撃用ビーム砲ティルヴィングへと向かった。
エネルギーチャージは既に最終段階らしく、砲身からも光が漏れ出している。
間に合うだろうか？
それでもここまで来たのだ。
打ち込んでやらなければ気がすまない。
私は無我夢中で巨大な砲身（トンネル）へと飛び込んだ。
その先にはエネルギーを蓄えた加速装置が光り輝いている。

間に合わない！
更にスロットを押し込み加速させ、荷電粒子砲を高出力モードに切替え、ありったけの弾を打ち込む。
これで落ちないならもう無理だ。
私は加速装置が吹き飛ぶ姿を一瞬だけ見た。

そして迷わず操縦桿を右に倒し、側面ダクトのカバーを強引にDフィールド（対物理シールド）で突き破り、ティルヴィング内から脱出した。
そして私自身は今、何をしているのか判らないほどに高揚していた。

「リリカがティルヴィングを破戒したぞ！」
友軍達の通信を聞き、私は我に返った。

戦う理由を無くしたクーデター勢力は、ある者はいずこかへ立ち去り、ある者はU.G.S.F.からの降伏勧告を受け入れ、ひとまず戦いは終わった。
私は通信チャンネルをボスコニア国防軍専用の周波数にあわせた。
そこではフィオナがすっかり有頂天になり、私がティルヴィングを破壊した事を私より詳しく知っているかのように語っていた。

私には、フィオナが自分の事のようにはしゃぐ理由が良く判らなかったが、あの故郷であった船団で同じ日に誕生してからずっと一緒にいたフィオナがそこまで私の事を誇ってくれるのはとても嬉しかった。

こうしてこの戦い……U.G.S.F.での作戦名、プロジェクト・ジオドライバーフェーズ1、ボスコニア国防軍側での作戦名、オペレーション・プロミネンスは終結した。

今回の一件で、次期主力航空機の選定に頭を抱えていたボスコニア国防軍は、私たちのジオキャリバーII NUをより強化した物を導入する、という方向で話を決めたそうだ。

それが私達 GEO・DRIVERの活躍による物だと

しかし、その一方で私は益々判らなくなっている事がある。
私達はこの国で、この銀河連邦で、地球人達と対等に共存していけるのだろうか？
それとも、あくまで従属する存在で終わるのだろうか？

この国の尺度はボスコニアンではなく、地球人の尺度で作られている。
それは地球人とボスコニアンの混血化が進んだ結果だからと言えばその通りだ。
私は彼らに合わせるべきなのか？
そしてボスコニアンとして今まで生きてきたその尺度を捨てなければならないのだろうか？

クーデターを起こしたボスコニアン達は、それに耐えかねてこの凶行に至ったのなら、そこまでこの国でボスコニアンは追い詰められているというのだろうか？

判らない事は沢山ある。
しかし、それをすぐ知るのは難しいだろう。
その為にも、この国にもう少し留まってみよう。

例えば本当に私がこの星において、毎夜降り注ぐ星のカケラに等しい物だとするなら、その時にどうすれば良いか考えれば良い。

そんな事を考えながら、私は星を見つめていた。

リリカと星のカケラ ——劇終——

Liner Notes

皆様お待たせしました。
UGSF の世界における長い歴史の中に、存在したかもしれない無数の英雄達と物語を創造し、CG とイラスト、そしてシナリオを組み合わせリッチな形で表現し、お届けする……
というよりも、私自身がそう言うコンテンツを欲していた事は勿論、それを自分だけではなく、より大勢の人と共有し、皆で楽しみ、お祭り騒ぎをしてみたい。
そんな思いと共に続けてきた当サークルの同人誌制作も、様々な事情で 10 年程休止状態になっていました。

しかし、私は上にあげた夢を無くしていた訳ではなく、より、リッチで濃密なコンテンツを作る為に何が出来るか、試行錯誤を裏で行いつつ充電していた、というのが実際の所です。
実際、私は 2 年ほど前から、今後コミケで頒布する為のイラスト & CG ストーリー「Star Archive04—星降る宙のダンデリオン—」のシナリオ執筆を開始している事を皆さんはご存知かもしれません。
3DCG には StarArchive1.5 以来、いつもお世話になっております natsuame さんを、キャラクターデザインには気鋭のイラストレーター rariemonn765 さんをお迎えし、私も最大限にアイデアを膨らませ、当初は短編企画だったプロジェクトも初の長編小説に切り替わった物の、無事に脱稿を迎えようとしています。

一方、今年、2018 年の春には Unity でジオキャリバーを操縦するプログラムの実装に成功し、以降、プロジェクト GEO DRIVER で呼ばれるこの実験は実際にプレイアブルな STG の開発計画となり、今冬の無料配布を目指しております。
この GEO DRIVER 主人公のキャラクター作りをする過程で、星降る宙のダンデリオンに登場する

脇役（ライバルキャラ）リリカ・ランドリー少尉を主人公にするアイデアが生まれました。
そして、物語のヒロインたるリリカが何故「ライバルキャラ」になるのか、私は様々な想像をめぐらせていくうちに、気がつけば短編小説が出来ておりました。
かくして、このシナリオをどう扱うか、なかなか悩みましたが、その時丁度、ビームマン P 主催による動画投稿イベント、MMD 杯 ZERO 開催の話がタイムラインを駆け巡るのを見た時、私はある約束を思い出しました。

今から 10 年前——2008 年 11 月 2 日「蒲田 PIO」において当サークルは natuame さんやサークル「UGSF-WEST」の kei さんら有志の皆様から力をお貸りして UGSF ファン交流イベント「連邦議会」を開催し、そこで作品展示やトークショーを行いました。
そして、当サークルは 30 秒ながらも、アニメ作品的な構成の新作 CG ムービーを公開した上で「今はまだ 30 秒のトレーラーでしかなくとも、UGSF の世界を、1 本のアニメ作品として完結させ公開する」と、会場内の 50 人超の UGSF 司令官、UGSF 隊員の皆様に約束し、この目標を果すべく、10 年間陰ながら試行錯誤を繰り返していました。
今ならやれるかもしれない。
私はそう考えました。

しかし、問題がありました。
物語を表現する以上、登場人物を 2D または 3D でデザインをする必要があります。
10 年前に目標としたものの、成しえなかった理由はそれが原因です。
しかし、改めて振り返ってみると、それを解決する方法がありました。
それはエースコンバット 04 やエースコンバット X における、ドラマパートの手法です。

何故なら、アニメ映画的を意識した作りであるにも関わらず、積極的に人の顔を出す事はせず、むしろ群集や風景画の静止画と、モノローグを巧みに組み合わせ、リッチなアニメのワンシーンのような映像表現を行っていたのです。
勿論、全くキャラクターの姿を描いていないと言うわけではありません。
様々な登場人物の姿が実際は映っています。
しかし、この手法をより推し進めれば、先の問題を解決させる事が可能であると考え、私は風景画と数点の人物シルエットによるドラマパートの構築でこの問題を解決せました。
一方では出来る限り「メカの戦闘アニメらしさ」「SF 作品としての UGSF らしさ」といえるような、私をもっと欲すると共に、人々に見せたいシーンとドラマを作り上げ、繋ぎこみました。

それは「スターブレードやギャラクシアン ^3 の見せ場の一つとも言えるワンダバ的描写」「板野サーカスのごとうねるミサイル」「ベタ塗りではなく発光するビーム兵器」「エースコンバット以来の定番たるトンネル潜り」そして「今の深夜アニメの文法で構築されるドラマ」であり、それさえ用意出来るなら、他は敢えて求めない手法を取り、深夜アニメ 1 本分のアニメを作るという、一見無謀なプロジェクトをどうにか推し進めた訳です。

ドラマパート原作は、現在制作中の「星降る宙のダンデリオン」を踏襲した異文化コミュニケーションが土台となりますが、これには私の原体験が大きく影響しております。
私は過去に外国の方と共に非常に困難な仕事に取り組んだ事がありました。
最初は価値観や考え方の違いから衝突もありましたが、普段はコミュ障の最たる私も、どうにかしなければと積極的に会話し、互いに考えを伝え合ううちに、私と彼らは友人になっていました。

それはとてもドラマチックでしたし、異なる価値観や思想の持ち主同士でも、力を合わせて困難な問題を解決させる事が出来るという、素晴らしい結果を生み出したのです。

多様性の尊重や寛容な社会は非現実的だと言う人もいますし、実際課題は多いでしょう。
しかし、それでも乗り越える事が出来た例があるのならば、私達はそれを信じ、より良い未来を目指すべきだと思います。
その過程で楽しい物語も、悲しい物語も生まれるでしょうが、それらも全て克服されるはずで
異文化コミュニケーションの物語と言えば、私は超時空要塞マクロスで地球人のマックスが異星人と結婚後、妻が地球の生活に当初なじめずに随分とあたふたする所がコミカルに描かれていたのを見て、異なる文化の持ち主同士が出会う事が、いかにドラマチックであるかを知りました。

私がそのレベルの面白さにたどり着けるかは判りませんが、少なくとも UGSF の世界では、多種多様な異星人・種族を抱え、共存する為に様々な取り組みが行われ、多様性の肯定と寛大な社会の成立の為に力を尽くし、その過程で様々なドラマが生まれた事は間違いありません。
そして種族や思考、イデオロギーの壁を克服するでしょう。
そうした理想を得る為の物語は大変素晴らしい物になるだろうと思いますし、いつか見てみたいと思っています。
それこそが、今の私の数ある原動力の一つだと言っても過言ではありません。
新たな宇宙の子供達が、この理想の未来を作り上げる事を祈りつつ、私は今日もシナリオを書いております。

UGSF.ORG 代表 storchP AD2018 09/28
BGM：Treasure ☆（歌：原紗友里 & 青木瑠璃子）

◆ クレジット



制作：UGSF.ORG

V カツマニューピレーター：storchP

テキスト・CG：storchP

アセット協力：ニャンキー氏・そぼろ氏・NASA(パブリックドメイン)・tagoshu 氏・ Tansoku102cm 氏・ OtoMitS and MitsubaKrt ・ ビームマンP

web サイト：<https://ugsf.org/nso/>