

日記。「世紀の超指導者？違いますよw唯の影武者ですw」

PorkMan(ポークマン)

【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

【あらすじ】

この作品は、死んだと思って気がついたら、世紀の超指導者、マサドル・ディーゴに転生していた主人公が、蟻の王に殺されない様に奮闘する日記型物語です。

目次

原作前編

狩人日記	1
狩人日記・二話	5
狩人日記・三話	11
狩人日記・四話	17
狩人日記・4・5話	22
狩人日記・五話	25
狩人日記・六話	31

原作前編 狩人日記

E月T日。

取り敢えず、何故か部屋に日記が置いてあったから今日から書いてみることにする。

……死んだと思ったらマサドル・デイーゴになっていたんだが、どうすればいい？

……自分で言っただけなんだが、意味がわからないな。

何故こんな摩訶不思議現象が起こったのだろうか。

……まず状況を整理しよう。

- ・俺は死んだ。
- ・死んだと思ったら見知らぬ場所で目を覚ました。
- ・鏡を見てみると、中性的な子供の顔が写った。
- ・するといきなり部屋のドアが開いて鏡に写った自分の顔とそっくりな顔の子供が入ってきて「今日からお前がマサドル・デイーゴだ、この国を頼んだ。」とだけ言われ、現在。

とりあえず、これから30年の間に蟻さんに殺されない様にせねば……。

E月W日。

アレから三日が経った。

何故三日間日記を書かなかつたかと言うと、いろいろな教育を受けて居たからだ。

振る舞いから作法、コネクションの作り方等、沢山の事を教え込まれた。

まあ、その過程で地理についても学んだんだが、この世界はやはりハンターハンターの世界の様だ。

この世界で生きていくには強くならねばいけない、どうやって強くなる？

こう言う時少年漫画の場合修行だよねw

まず身体を鍛えよう。

念の才能はそのうち確かめるとして、まずは身体を鍛えて基礎能力を高めよう、元々の身体が出来ていないと、念を使った戦闘で絶え使ったら100%負ける。

念を使つて鍛えられるのは念と体力だけだ、念を使つて身体を補助しながら修行などしたら成長が遅くなる。

よし、そうと決めたら執事さんにその事を伝えなければ！

E·月·W·日

…この日記を書くのも随分久しぶりだな……

いきなりだが、アレから6年経った。

現在15歳、アレから修行と勉強尽くしだった。

何故6年も日記を書けなかったかと言うと……心源流を学んでいたからである。

心源流の道場であった事だが、まず始めに、一年間で身体を虐め抜いて、しつかり土台を作り上げてから、鍛錬に瞑想が追加され、瞑想を始めて二週間程で念能力に目覚めた俺は、10歳程年上の師範代のビスケットお姉さん（調教済み）に念を習って、早三年、元々素材はピカイチだった様で、一人前になってからは、自分の発の開発に取り掛かった。

そこでとある問題が起きた。

……何と、俺の系統が特質系だったのだ!!

水見式をしたみた所、コップ、水、葉っぱの全てにヒビが入り、大きな音を立てて割れてしまった……

それを見て俺は困った、大いに困った。

特質系とはどうやって発を作れば良いのだろうか……

十分の思考の末俺はビスケット氏を頼ることにした。

ビスケ氏に発について相談したところ。

「特質系ねえ……でも、多くの念能力者は自分の得意とする事の延長を発にするケースが多いわさ、取り敢えずその方法で自分の得意とする事を探しなさい。」

とアドバイスをくれた。

俺は自分の得意とする事が見つからなかった……何せこの世界でやった事と言えば修行と勉強ぐらいだ。

そこで俺は閃いた。

「アレ？これ武術でもいいよね。」と…

そして俺は、自分の得意とする技、心源流の奥義の一つ、「衝撃通し浸透撃」と、水見式で現れたヒビを掛けて、某海賊漫画の白い髭の大海賊の能力を思いつき、それを念能力とした。

これなら、「メ蟻ルンユコ様の王にも通用するだろう」と……

それからはひたすら発を慣らす修行に明け暮れた。

そして二年間経った今、とうとう発を完全に習得し、その間も心源流と念の基礎応用修行を怠らなかつた俺は、師範代まで上り詰めて、ここに戻って来た訳だ。

これからは、修行の時間を確保しつつも今まで国を開けていた埋め合わせをして、終わったらハンター試験だ!!

狩人日記・二話

H月A日

ハンター試験まで残り四日、俺はそろそろ出発する事にする。

これからはこの日記を持ち運ぶ事にしようと思う。

ん？何故かって？それはだな、この日記を触媒に念能力を作ろうと思っただからだ。

何故この日記を念能力にしようと思ったかだが、数日前にふと、自分がどうやって転生したかを考えて、この世界で死んでしまった場合死後はどうなるのだろうかと考えついたのが全ての始まりである。

そして丸一週間かけて考えついた念の内容を書いておく事にする。

能力名「リンカー・バイブル転生日記」

↳能力↳

1・術者が死んだ時、術者の魂をこの日記に憑依させ、別世界に転移する事ができる。

2・術者がこの日記に憑依した際、一定の距離までは術者は霊体として移動する事ができる。

3・別世界に転移した場合、その世界の異能を使える者がこの日記に何かを書いた場合、その異能を使う事が出来るようになる。

4・転移後、この日記を拾った者を契約者とし、術者の魂に刻まれた能力を使わせる事が出来る。

〈制約〉

- 1・術者が死ぬ瞬間、この日記を所持しておかねばならない。
- 2・拾った者を契約者にする場合、必ず拾った者の同意が必要である。
- 3・術者及び日記は、契約者が死ぬまでは別世界に転移する事が出ない。
- 4・術者の魂が完全消滅するまで、術者及び日記は死ぬ、又は消滅する事は出来ない。
- 5・この日記に備わった全ての能力は、術者の意思無しで使う事は出来ない。

〈誓約〉

- 1・術者の魂が完全消滅した場合、転移、転生は発動せずに、この能力は消滅する。
- 2・術者ではなく、日記が完全破壊された場合、契約者は死に、別世界に転移する事は出来ず、次の契約者を三年以内に見つける事が出来なければ、術者の魂、及び日記の能力は消滅する。

と言う能力である。

こんな能力作れる訳無いだろ、と言う人もいるかもしれないが、俺

は一度転生を経験しているし、系統は特質系、これだけでこの念能力を作る条件は満たせていると考えたのだ。

能力が能力なだけに、制約と誓約がかなり多くなってしまったが、仕方がない、しかも、制約の内容もデメリットだけではないように作った。

そして、この能力の本当の狙いは、自分の死を、魂の消滅一択に絞った事だ。

自分の死後などに苦痛を感じない様に、一思いに消滅させる事によって、自分の死が魂の消滅として、不安が完全に無くなったのである。

話が脱線してしまったな。

よし、これからハンター試験に向かおうと思う、原作のハンター試験に参加する事は出来ないが、頑張つて合格しようと思う。

H月D日

ハンター試験会場に着いたので日記を書こうと思う。

試験会場はジャポンの首都にある、ハンター協会日本支部の隣にある寿司屋「一角」で、鮭↓マグロ↓イカ↓タコの順で一度に注文する事で試験会場に案内される。

この情報を得るまでに相当な手順が必要だったが、書き始めると長くなりそうなので書かないでおく。

どうやら、第一試験が始まる様だ、ここで一旦区切る事にする。

H月E日

第一試験に丸一日を費やし突破したが、どうやら突破したのは二十人と少しだった。

現在俺は最終試験開始に向かう為の飛行船に乗っており、ジャポンから飛び立った飛行船の飛行方角を見るに、どうやら原作の最終試験会場と同じ場所に行こうとしているらしい。

飛行船に割り当てられた部屋は相部屋で、同じ部屋に泊まる者の名前はどうやらトンパと言うらしい。

……正直俺もビックリした、あのトンパが最終試験に残る程の実力者だったのも含め、まさか、トンパが俺と同じ年だったなんて。

パツと見るに原作トンパは太っていたのに対して、今の体型はスラツとしていて、顔も美形な方、更に……トンパの性格が綺麗なジャイアンよろしく、綺麗なトンパだったからだ。

綺麗なトンパと言うよりか、なんだろう、本気でハンター試験をクリアしようとする未来ある若者感が凄い。

ハッキリと言おう、俺はトンパを弟子にする、と。

このままトンパを腐らせるのは余りに勿体無い、武術の才能もありそうだし、性格もしっかりとしている。

ビスケ師に紹介すれば喜んで鍛えてくれるだろう原石、まだ荒削りだが、基礎はしつかりと出来ているので、最終試験会場に着くまでの1日の間に弟子にならないか、もしくは、心源流を習わないかと説得して見る事にする。

今日の日記もこの辺にしてまた明日日記を書くこととしよう。

H月F日

最初に言っておこう……………

……………やったぜ。

なんと、トンパの説得に成功した。

昼食を食べに食堂に行った際、偶々居合わせてその帰りに弟子にならないかと誘ったのだが、やはり最初は断られた。

問題はそこからだった。

ネテロのクソジジイに見つかってトンパと俺の模擬戦を行ったからだ。

ネテロとは最初、心源流の道場で出会い、ビスケットお姉様（教育されました）に自分を紹介してくれた恩のあるクソジジイだ。

話を戻すが、俺はトンパとの模擬戦に余裕で勝利し、トンパを弟子に取った。

まあ、本格的な修行は試験が終わってからにする事に決めた。

H月G日

トンパが最終試験に落ちた。

最終試験は、原作グリードアイランド編でキルアがやった試験の小規模バージョンで、プレートートの譲歩が禁止されていた為、やや経験不足だったトンパとその他が落ちて、俺は受かった。

トンパはかなり落ち込んでいたが、これから俺と本格的な修行をして次の試験で必ず受かると意気込んでいた。

さて、クソジジイと試験官のハンターに挨拶して天空闘技場にトンパを鍛えに行くのでしょうか。

狩人日記・三話

H月H日

今日は天空闘技場に行くと言ったな、生憎、ネテロのクソジジイのせいで寄り道しなければならなくなった。

ネテロに挨拶しに言った時、ネテロから手紙を手渡され、ククルーマウンテンの頂上にあるゾルディック家のゼノ・ゾルディックに渡してくるよう言われた。

あのクソジジイ、面倒ごとを寄越してきやがって。

まあ、トンパ君が試しの門を開けるかの確認が出来るからデメリットばかりでは無いし、仕方がない。

俺は今、試しの門の前でトンパ君が試しの門を開けるまでの過程を気長に眺めている。

どうやら悪戦苦闘しているようだ、10cm程開けることは出来るがそれ以上は難しそうだな。

トンパ君は原作ハンゾーの少し下ぐらいは力がありそうだ、よし、トンパ君の力量も分かったし、俺も挑戦して見ますか。

……結局6の門まで開いた。

6の門って何トンやねん、と思ったが、きつとクソジジイやメルエムなら最大の7の門を開けて行くのだろう。

まだまだ練が足りないな。(ハンター読んだ人ならこの意味が分かる筈だ。)

因みに、門を開けるときに使う力は、体全体を使っている為、硬では開けられない、純粋な練で開けなければならない。

道を進むと、ゾルディック家おなじみの執事ゴトーさんが待ち構えていた。

……少し若い様にも感じるが……な。

ゴトーさんは、「ゾルディック家に何か御用がございましょうか?」と聞いてきたので、「ネテロのクソジジイからゼノさんって人に手紙を預かってきた。」と言ったら頂上の館に案内された。

館に入ると、50代程の男性、ゼノ・ゾルディックが立っていた。

ゼノさんと軽く雑談し、新婚夫婦のシルバさんとキキョウさんに挨拶してからククルーマウンテンを抜け、天空闘技場へ向かった。

終始トンパ君は死んだ魚の様な目をしていたが、天空闘技場へ向かう飛行船の中で復活し、天空闘技場へ向けて体を鍛えていた、とても前向きでよろしい。

H月J日

俺は今、天空闘技場二百階にある部屋に居る。

実は俺は過去に天空闘技場を登ったことがあり、二百階に到着して二、三勝した記録を持って居て、わざわざ下の階から登る作業をしなくてもいいのだ。

1日前、トンパにはあらかじめ天空闘技場に着く前に念の威圧を仕掛けて、同じような威圧をしてくる相手には棄権するように伝えてある。

二百階に行く前に念能力者がいる可能性もあるにはあるのだ、警戒する事には損はない。

恐らく今日のうちに二百階が上がってくるだろう、本格的な修行はそれからだ。

H月K日

昨日、トンパは二百階に到達し、選手登録をさせてきた。

対戦を申し込まれたようだが、あらかじめ断る様に言っているので、問題はなかった。

トンパに念の概念を説明し、早速瞑想に入って貰った。

恐らく、トンパの才能からして一、二週間で念に目覚めるであろうから、その間にこの階に居る初心者狩りではない強者を探してこよう。

H月R日

あれから一週間が経った。

トンパ君は一週間の瞑想で念を覚醒させた。

念の才能はゴンやキラアと同等かよ。

基礎的な四五行を教え、その隠された意味も教えた。

【念^燃】

・「燃」は心を燃やす燃の事、念を教わる前の心構えとしての役割を持つ。

・「念」とは誰もが持っている生命エネルギー「オーラ」を操る能力の事。

【纏^点】

・心を一つに集中し、自己を見つめ、目標を定めること。（現代で言う禅や瞑想、精神統一の事を指す。）

・念としての役割は、通常は垂れ流しになっているオーラを体に纏うと言う意味。

【絶^舌】

・点で見つめた目標や、成し遂げたい想いを実際に口にすること。

・念としての役割は、オーラを断ち気配を消す事。

【練^鍊】

・点で定めた目標や想いを「舌」で口にし、鍊でその意志を増幅させる。（俗に言う気合いの事。）

・念での役割は、纏で体に留めたオーラを一気に増幅させる事、威

圧などにも使われる。

【発】

・燃での役割は、錬による気合いで、実際に相手に影響を及ぼす事。
・念での役割は、四大行の集大成で、自分自信の様々な資質に合わせて、自分だけの能力を作り上げる事。

これをトンパに教え、二つの意味を持つ四大行を、纏↓絶↓練の順で教えていく事にしようと思う。

全てが終わったら水見式だ。

H月Y日

あれから更に一週間が経った。

トンパの四大行もそこそこ形になって来たので、水見式をさせてみた。

結果は変化系、確かめてみたところ、水が甘いと苦いの中間の様な曖昧な味になり、吐きそうになった。

トンパは手っ取り早く強くなりたいたい為強化系を望んでいたため、残念がっていたが、俺の記憶の中からハンターハンターのある場面を思い出した。

そう、トンパの下剤入りオレンジジュースである。

そこで、俺はトンパに「毒なんてどうだ？」と言ってみたら、それだ!!! 見たいな顔をして何かを考え込んでしまった。

まあ、そのうち動き出すだろう、と考えて今日は放置してみる事にする。

I月A日

あれから丸二日。

トンパはスッキリした顔で部屋から出て来た。

何かあったのか、と聞いて見たら、念能力が完成したらしい。

………天才すぎかよ。

どうやら、まだ完全には完成していないらしく、長期間の修行が必要だと言っていた。

能力の内容を聞くのはタブーなので、深くは聞かないでおこう。

とりあえずトンパには、そろそろ他の選手と対戦したらどうか、と推しておいた。

トンパは経験が足りないので、少なくとも能力者五人とは戦って貰わねば。

狩人日記・四話

I月K日

あれから10日程経った。

トンパが天空闘技場で四連勝し、第5試合目に入ったところで、俺は対戦相手の名前を見て驚愕した。

なんと、対戦相手の名前が、原作主人公の父親ジン・フリークスだったからだ。

知った時にはもう対戦直前で、トンパには油断せず全力で行けと言う事ぐらいしかできなかった。

結果はトンパの負け。

トンパは相当食い下がり、念能力まで使って居た。

トンパの能力はやはり毒だった。

だが、毒は正面戦闘では使い所が難しく、能力の使用による逆転ができなかった為と、経験、実力の差で負けてしまったようだ。

まあ、結果から見れば惨敗だな。

恐らくあの能力はトンパ自身言っていたように未完成。

完成させるには、毒に関する知識と、恐らく他にも制約があるだろう。

更に、トンパは変化系、具現化系と強化系との相性もいいから、それを利用した能力も考えつくだろう。

これからの成長が楽しみだ。

I月L日

部屋で軽く鍛錬をして居たら、トンパがやってきて、ジンを紹介された。

どうやらあの後仲良くなったらしく、トンパの師匠の俺を知りたくなったらしい。

ジンは、仲間達と共同開発しているゲームの製作に協力してくれと頼みこんできた。

どうやらトンパは先に了承して居たらしく、あとは俺の返事のみらしい。

俺は快く頷き（自分で言うのもなんだがな）ゲーム開発に協力する事に決めた。

I月M日

俺達は天空闘技場を出て、グリッドアイランドに来ている。

どうやら、ゲームはほぼ完成しているらしく、名前まで決まってるらしい。

だが、完成間近にジンが気に入った能力者が現れた事で、無茶を通して新要素の追加をしないと云ったらしい。

全く、人騒がせな奴だな、ジンって人間は。

どうやら、ちょうど島の外れに小さな離島があるらしく、そこが空いているので、そこを使っていいらしい。

グリッドアイランド自体ゲームとして完成しているので、ゲームのやり込み要素の様に、ゲームクリアなは関係の無い、だが為になる内容にしたいな。

ふむ、トンパとしばらく話し合う時間が欲しい、ジンに聞いてみよう。

I月N日

トンパとしばらく話し合って、大まかなゲーム内容は決まった。

そして、離島でのイベントを起こす手段も決めておいた。

ゲームに入った時、ある程度の指定ポケットカードの入手方法を聞いており、その条件の中で、一番難しいのが、やはり一坪の海岸線だったらしい。

一坪の海岸線の入手方法は、
アカンパニー
ソウフラビに「同行」を使って15人以上で来て、そのメンバーでレ

イザーとのスポーツ勝負（事実上ドッチボール勝負）で勝利する、と言うもの。

なので、その厳しい条件でソウフラビに来たにも関わらず完全にお荷物だったゲンスルーに殺された主人公とともに来た最初の15人の脇役の方々への救済処置の為、修行（脇役及び主人公のさらなる強化）イベントを用意しようと思う。

名付けて、「海神トーマスの試練」

原作では、一坪の海岸線は海神の棲み家と呼ばれる海底洞窟への入り口を示す物だとNPCは言っていて居たが、その様な洞窟は存在しないと明かされている。

ならば、その腐った設定を有効活用してしまおうと考えたのが俺だ。

イベント解放条件は、レイザーと配下の悪魔達と戦い、死者を出さずに負ける事。

レイザーに敗れ拠点からプレイヤーが帰って来たら、干潮が起き、街の住人からプレイヤーに声がかけられ、海底洞窟に案内されると言うストーリー。

そして海底洞窟を抜けると、いかにも海神の棲み家ですと主張された神殿があり、その中で様々な念の技術が必要な試練がある。

それを攻略していき、完全に攻略した報酬は。

クリアには必要無い無駄に指定ポケットカード扱いの特別なNO.1002「海神の秘術」をゲットする事が出来ると言う設定。

カードの内容は、海神の秘術であり、一度だけあらゆる魔法カード

の効果を発動させる事が出来ると言うもの。

これを主人公がゲットすれば、かなり特別な効力を発揮するだろう。

試練の内容は開発の皆で考えて、かなり濃い内容にしようと思う。

I月P日

あれから2日経ち、ジン達と別れた俺達は、心源流道場本部に行った。

そこにトンパを預け、ビスケットお姉様もとい、ビスケ師に念の応用を指導してもらい、ついでに発も完成させて貰おうと思う。

まあ、三年程お別れになるが、それまでに東ゴールドの改革と国内の犯罪者を殲滅せねば。

一応ブラックリストハンターをしているんだ、仕事はせねば。

狩人日記・4・5話

A月N日

あれから三年と半年が経っている。

忙しくて日記を書く余裕が無かったが、用事はあらかた完了したから、そろそろトンパを迎えに行こうと思って居た。

トンパを迎えに行く直前にケータイが鳴り、応答してみるとなんと珍しくゾルディック家のシルバさんからだった。

内容は、子供が産まれたから見にこないか？との事。

まあ、NGLのめんどくさい奴らを殺して貰った恩もあるし、こちらも高い金を出してちよくちよく依頼して居たからかなり信用はされてると思っ居たが、まさかそんな事に誘われるとは思わなかった。

俺はシルバさんの誘いを受け、トンパを連れて行くと言ったら、快くOKしてくれた。

現在は心源流道場に向かう飛行船に乗っている。

トンパ君の成長が楽しみだ。

A月O日

トンパ君はかなり強くなっていると確信した。

少なくとも三年前の俺と同等レベルには強くなってやがる、やはり才能だけ見れば俺以上だな。

ビスケ師はホクホク顔で俺に感謝してきた。

どうやらここまでの才能を持った弟子は俺以来だったそうだが、トンパの纏が精錬されているので、基礎修行含め、かなり修行を積んだらしい。

兎に關しても、ビスケ師監修の元、ひたすら毒を摂取し抗体を作り、相性のいい具現化系統の方面にも腕を伸ばし、毒で武器防具を大まかに具現化できるようになったらしい。

今のトンパの強さは恐らく幻影旅団レベル、俺がヒソカや団長レベルだろう。

そして俺達はククルーマウンテンに到着し、シルバ&キキョウさんの第一子のイルミを抱き、そして何故かゼノ&シルバさんと俺&トンパで模擬戦をする事になった。

どうやら、トンパの成長を見て血が騒いってしまったゼノさんが、戦いたくなってしまうらしい。

結果は勿論負け。

やはりネテロ一歩手前とビスケ師一歩手前レベルの相手に勝てる訳が無かった。

ある程度の傷を負わせる事は出来たけど、やはり負けてしまった。

トンパの能力を知ったゾルディック家の皆様が使用人兼イルミの師匠としてトンパをスカウトして居たが、トンパは断って居た。

せめて子供の戦闘訓練の時だけでも来てくれないかとゾルディック家の皆様が珍しく粘って居た。

なので俺がトンパに、「ゾルディック家って色々な毒を扱っているから、それを報酬にすればいいんじゃないやね？」と進言したら、渋々と言った形で引き受けて居た。

A月S日

あれから数日経った。

俺達は東ゴルドーを拠点に、世界中を飛び回ってブラックリストを殺し回っている。

これからはハンターとして活動しつつ、東ゴルドーの指導者としても頑張らねば。

まあ、東ゴルドーで仕事している間はトンパにハンターの仕事を頑張って貰うけどなw

狩人日記・五話

H月D日

とうとう原作開始か……

大体の前世の知識は20年前に日記に全て書いたから忘れて居ない。

あれから20年が経った。

現在38歳、独身である。

無事魔法使いになった俺だが、一応この20年であった事を書いておこう。

・二つ星、ブラックリストハンターのダブルにトンパと俺になった。

・天空闘技場に暇つぶしでフロアマスターになったが辞退した。

・偶にゾルディック家にお邪魔してトンパと一緒に子供の訓練をした。

・イルミ君は原作より性格が改善し、弟に対して過保護な兄へ変わった。

・アルカ、もといナニカの問題だが、ゾルディック家から出られないと言う誓いの元、ある程度の自由を得ている。

・東ゴールドとNGLが合併し、国名を「エドワード合衆国」に改名した。

・トンパがやらかし、流星街で3歳程の捨て子8人を連れて来た。
(その子供は、後の幻影旅団である。)

・拾ってしまった事は仕方がないので、ゾルディック家に使用人候補として預けたら、なんと少し前に全員が脱走し、ハンター試験を受け、今では幻影旅団と名を変えてハンター兼暗殺業をしている。

まあ、クルタ族は別の犯罪者に滅ぼされ、クラピカは復讐者となっ
てしまったが、犯人を俺が殺してしまった為、せめて犯人が持って居
た緋の目をクラピカに渡してやろうと思ったぐらいだ。

H月H日

俺はハンター試験第二試験会場で試験官を断ったメンチ達の代わ
りに試験官をする事になった。

まあ、原作に絡めたと考えればラッキーだった。

勿論、トンパも巻き込んだ。

ネテロのクソジジイを頼る事になったが、シカタガナイコトダ、ウ
ン。

第一試験では原作通りに進み、第二試験会場には主人公達とヒソ
カ、イルミとその他も来ていた。

十中八九イルミはキルアを心配して来たのだろう。

現にヒソカとやりあった痕跡があったし。

第二試験内容は、

プレート番号の早い順番に列を作って並び、一人十秒間だけ試験官を攻撃し、試験官から合格を貰えれば試験突破と言うルール。

トンパにはハンターとしての素質が一定以上あると認識した場合に合格にして良いと言っていた、念能力者は無条件合格だとも。

結果、主要人物や脇役はある程度合格したが、モブキャラは殆ど不合格にされ、第三試験挑戦者は原作の半数になった。

その後は試験の移動用飛行船で、キルアと出くわし、ちよつとした会話をし、クソジジイとゴン、キルアのゲームをトンパと絶で眺め、第三試験もネテロのクソジジイとゴン達と同じゲームをしたり、念の修行をしたりで暇を潰し、最終試験では審判を務めた。

結果として、原作との違いは、キルアがポツクルを踏み台にハンター試験に合格し、キルアがハンターライセンスを手に入れたぐらいだろう。

そして試験が終わった後、俺はクラピカと個室で話し合い、クラピカに緋の目を返却した。

クラピカは涙を流して感謝して来たが、犯人の持つ緋の目が情報よ

り少なかつた為、恐らく世界中に散っている情報を話すと、今後はそれを集めようと言って居た。

そして、俺はネテロのジジイを説得して、クラピカに念を教える係をトンパに押し付ける事が決定し、トンパにクラピカを追わせた。

さて、俺は天空闘技場にでも行つて弟弟子のウイングにでも挨拶に行くかな。

H月O日

俺は天空闘技場に到着し、ウイングに挨拶する為、カウンターでウイングの居る部屋を聞いたたら、何故か握手とサインを求められ、丁寧に部屋を教えてもらった。

驚かせてやろうとノックをせずに部屋に入ると、まず最初に、二人並んで纏をして居るゴンとキルアが視界に入り、その奥に冷や汗を流しながら二人を見て居るウイングとズシを見つけた。

部屋に入ってきた俺にウイングが気付き、ウイングがとても驚くと、その他の3人が一斉にこちらを向く。

ズシとゴンは頭の上に「？」を浮かべた様な顔をし、キルアは目を見開く。

ウイングは何故ここに俺が居るのかを聞いてきたので、気まぐれで挨拶に来たと言うと、どこか疲れた様になつくりとし、キルアが質問をしてきた。

質問の内容は、どうして念の事を黙ってたんだ？と言うもの。

その質問に俺はこう答えた。

「本当は12歳になったら教えるつもりだった、念の習得には基礎的な身体能力が必要になるから、念無しの暗殺者として一人前レベルになるまで教えるのは危険と判断したからだ、今となっては一年なんて誤差だと思うがな。」と答えた。

俺は、ゾルディック家の訓練で、特にキルアには厳しく訓練した記憶があるので、少し恐怖心を覚えている様だった。

俺は、トンパがクラピカとの修行を終わらせるまで暇なので、「しばらく天空闘技場に滞在から、用があつたら呼んでくれ、同じ二百階だから、受付で聞けば教えてくれる。」

と言って、自分に当てられた部屋に行った。

その途中、対戦を申し込まれたので軽く受けておいたのも含めて、これから楽しくなりそうだ。

H月P日

昨日対戦を申し込んで来たのは、原作でゴンと最初に戦っていたギドと言う闘士だった。

観客席にゴン達が居るので、少し驚かしてやろうと考えた。

ギドは完全に俺を舐めてかかって来ていた。

俺は、ギドが操るコマを円を使って見切り、速攻でボコボコにした。

ウイングは当たり前として、ゴンとキルアもハンター試験で俺の強さを知って居る為、強い事は分かっていたが、ここまで早く終わるとは思わなかったらしい。

天空闘技場スタッフや、10年以上天空闘技場に居る人間なら俺の事を知っていてもおかしくないが、どうやらギドは知らなかったらしい。

ギドをボコボコにし、ついでに義足を破壊しておいた、理由としては、これで暫くはゴンと勝負できないだろうと考えたからだ。

勝負の帰りに、ウイングの部屋に寄ると、ゴンとキルアが熱心にビデオで俺とギドの試合の見直しをしており、ウイングの解説を真剣に聞いていた。

やはり、ゴンとキルアは一足早く円を教わったらしい。

ゴンは、俺が部屋に入ってくるのに気付くと、目を輝かせて褒めちぎって来た。

暫く経ってゴンの純粹パワーから抜け出した俺は、今日は自分の部屋に戻って一息つくことに決めた。

狩人日記・六話

H月W日

アレから数日が経ち、今日はとある試合を行う事になった。

それは、昨日ゴンに全治一ヶ月の怪我を負わせたヒソカとの試合である。

ゴンは原作と同じレベルの戦いを繰り広げ、しっかりとヒソカにプレートを返していた。

あいつの性格は分かっていたが、やはり見てて気持ちの良いものではない、あのバトルジャンキーの事だからこちらから申し込んでも喜んで受けてくれるだろうと考え、申し込んだら予想通りに釣られてくれた。

まあ、あいつの望む全力の戦いは、能力の破壊力上出来ないが、今回の戦い、油断せず能力以外の全てを使って奴と戦おうと思う。

対戦の時間がやってきた。闘技場のステージに立ち、俺とヒソカは互いに見つめ合う形で対面する。

少し会話をしていると、選手の解説や試合開始の準備が終わったのか、試合開始のゴングが鳴る。

だが、俺とヒソカは一向に動かなかった。

何故動かないかと言うと、俺もヒソカも練をしていたからだ。

練をしている意味だが、武闘家が構えをして見合う様に、俺とヒソカも練をして見合っているからだ。

暫く見合っていると、ヒソカが動き出しトランプによる牽制をしてきた。

俺はそれを躲しつつヒソカに近づき、練の状態のまま攻撃の動作を行った。

その意味は、道場で鍛えた流を使つて攻撃するので、攻撃の直前まで攻防力を悟らせない為である。

俺は正面から堂々と腕を振りかぶりヒソカの胸目掛けて突き出す。

ヒソカはその攻撃を腕を組み堅をする事で防ごうとする。

だが、俺は攻撃が当たる瞬間道場時代死ぬ程鍛えた流を使い、瞬間的に拳の攻防力を70にして攻撃をする。(硬の場合攻防力100と考えて)

ヒソカは攻撃が当たった瞬間、驚く様な顔をし、吹き飛ばされる。

ヒソカはそのまま吹き飛んでリングの外の壁に衝突する。

俺はヒソカのバンジーガムを警戒し、ヒソカへの警戒を残さず僅かな時間に凝で身体を確認し、拳にバンジーガムがついてる事が分かったので、オーラを刃状に変化させてバンジーガムを断ち切り、再びヒソカの方を見る。

俺レベルの念能力者の攻防力70を攻防力50で受けたのだ、良く腕にヒビ、悪くて骨折していてもおかしく無い。

衝突の際発生した煙が晴れると、ヒソカが歩きながら近づいてくる。

腕が若干腫れている事から、どうやら骨にヒビが入ったレベルのダメージらしい。

恐らくあいつは自分から後ろに跳んだのだろう、少しダメージを軽減したと思われる。

そのダメージを審判はしっかりと認識し、クリティカルヒットとして俺に2ポイントの加点がされた。

それと同時にヒソカの口角が上り、ヒソカが猛攻撃をしてくる。

俺は凝りに攻防力10を割きつつ、残りの攻防力90を使いヒソカのラッシュを防いで行く。

一撃一撃毎に打ってくる場所が違う為、防ぐ部分に一撃ごと流をしい攻防力移動による防御を行い防いで行く。

俺はヒソカのラッシュの隙を突いて足に攻防力60を纏わせヒソカの横腹を蹴り飛ばす。

ヒソカは流でそれをガードするが、攻防力移動が少し間に合わず、軽く吹き飛ばされる。

俺は瞬時に凝を行い、身体についたバンジーガムを切り離す。

審判はクリーンヒットと言って俺に1ポイント加点した。

ヒソカは再び攻撃してこようとするが、俺はその前に全力で練を行う。ステージ中にオーラを放出する。

当然俺からオーラと共にとてつもない威圧感が発せられ、ヒソカは身構える。

そして、俺は………瞬時に練を解き絶を行った。

ステージ中に放出されていたオーラは突然四散し、俺と言う存在は瞬時に姿を消す。

そして俺は誰からも見つからずに攻防力50のままであるヒソカの腹に死なない程度に手加減した硬で強化した拳を叩き込んだ。

突然叩き込まれた腹への衝撃にヒソカは驚愕し、吹き飛ばされ、そして気絶した。

観客も突然の出来事に啞然とし、審判が少し遅れてノックアウトと宣言し、ステージに歓声が湧いた。

何が起こったかを説明すると、全力でオーラを放出した状態、つまり存在感が最大状態で突然絶をする事で、ど素人の観客からは姿を消した様に見え、念使いは凝を使つてオーラの動きを探ろうとするが絶が完璧なので何処に俺が居るかわからない、この場で唯一視認する事が出来るのは念を使わずに気配を消し、さぐる事が出来るキルアぐらいだろう。

言つてもこれは初見殺しの様なもので、一度タネが分かっただら二度は当てられない諸刃の剣である。

俺は大量のファイトマネーを手に入れ、闘技場を去った。

H月Z日

俺はヨークシンへ行き、市場で掘り出し物が無いか凝をしながら品定めしていた。

俺はとある中古屋に入り、品定めをして居ると、とある物が目に入る。

一つの何処かで見た様なゲーム機である。

そのゲーム機は予想した通りグリードアイランドで、何と10万ジエニーで売っていた。

俺はグリードアイランドを購入し、闘技場で稼いだファイトマネーで購入した家に持ち帰った。

家に帰った俺は、トンパに連絡をする。

内容はクラピカの修行の件で、どうやら基礎から応用まで、ある程度の事は終わっていて、あとは具現化系の発の習得ぐらいで、それもあと僅かで終わるらしい。

俺はトンパに、クラピカの発が完成したらヨークシンの俺の家に来るように言い、電話を切った。

俺は流星街で拾った養子に電話をかける。

そう、これは10年ほど前、トンパ君が幻影旅団を拾つと時期に近い頃、俺も流星街から一人の子供を拾ってきた。

子供の名前はメルエム、流星街のとある場所で禍々しいオーラを放っていた捨て子である。

当時の俺は思った、「……これ放置してたら絶対蟻に食われて王になるやつやん」と。

原作でも一部の蟻が前世と思われる記憶を持って居る事を確認して居るので、メルエム自体前世があってもおかしく無いが、まさか本当にいるとは。

俺はメルエムを養子にして、王としての教育は執事に任せ、性格及び戦いの教育は俺直々に担当した。

俺が自由すぎる所為でメルエムは真面目な性格になり、毎日修行を欠かさずにしつつも流石原作蟻の王と思わせる様なカリスマと戦いの才能を發揮し。

次期エドワード合衆国大統領、世紀の超指導者、王の中の王と呼ばれる様になった。

だから、もうそろそろ国の代表を息子に譲ってやろうと思ったのだ。

電話でメルエムに国家代表の座を譲ると宣言し、執事になってもらいその為の手続きをしてもらった。

これで俺は晴れて1ハンターとして活動できる。

いやあ、気が楽になった。