

アルスラーン戦記 称
号『完全無欠の王』 獲
得RTA

これこん

【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】

異教徒を最速で撃退するRTA、はーじまーるよー

今回は『アルスラーン戦記RPG』プレイし、称号『完全無欠の王』の最速での獲得を目指します。他に走者はいないので実質私が最速です。

（注）田中先生がご執筆された原作小説の内容を把握した上で、荒川先生作のコミカライズ版の設定に沿っていきます

目次

本RTAの解説とキャラクター	1
新イベの解説	9
開幕とダリユーン戦まで	18

本RTAの解説くキャラクリ

アルスラーンを名実共に最高の王にするRTA、はーじまーるよー。

(今回淫夢語録は使わ)ないです。安心してください。

今回プレイするのは半年前に有志兄貴達によってリリースされたばかりのアルスラーン戦記RPGになります。

本RTAの目的は難易度ハードでルシタニア軍を最速で撃退し、なおかつ称号『完全無欠の王』を獲得する事です。こちらの称号『完全無欠の王』ですが、ルシタニア軍に殺害されるパルス国民が30万人以下である事、アトロパテネの会戦以外の全ての戦いで『痛み分け』以上の結果を出すなどの多数の条件を満たすと入手できます。

：：そう、このゲームをした事のある方々なら分かる通り、かなりの難易度なんですよ。原作ではかなり早い段階で国民が100万人死亡してしまっているので、普通にプレイしては達成出来ません。

まあ、幾度となく試走を繰り返した私にはどんな場面でも最適解を選択する事が出来るので、ギスカールごとき敵ではありませんが。

残りはプレイしながら解説するとして、早速始めましょう。ゲームがスタートを選択

したら計測開始、第1章のエンドロールが流れた時点でのタイムが本チャートの記録になります。

ちなみに、確認した限り現時点では私以外の走者はいないので、実質私が最速です。では、スタートボタンを押して……はいつ、只今開始しました。

まず最初はキャラクリです。性別、外見、ボイス、名前、性格など……、様々な要素を決定出来ませんが、今回はタイム短縮のために名前と性別以外は全てランダムです。

全体的な能力値が女よりも高いので性別は男一択、名前はホズモルド……略してほも君ですね。キャラクリが終わったらプレイヤーの出自が決まります。これは完全にランダムですので、祈るしかありません。

このゲームにおいてプレイヤーの当初の身分は大きく分けて6つ。

ワースフフラン ワズルガイン、シャルフダーラン アーザータン、アーザート ゴラム
 王族、貴族、諸侯、騎士、自由民、奴隷です。

実際は自由民の中にも農民、商人、大工、彫刻家、芸者などがあるようにもつと細かい作りになっていますが、本チャートではあまり関係ありません。

諸侯か騎士の身分でなければ即リセットです。もちろん例外もありますが、確率が低すぎるので考え無くて良いでしょう。

ちなみに王家に生まれた場合もダメです。RTAのためには幼少期から準備しなければいけないのに常に監視されていますし、原作通りのドロドロした裏事情のせいで執

拗にヒルメスから狙われ、何より原作主人公のアルスラーンの成長に邪魔でしかありません。

よって諸侯か騎士の家に生まれ、ステータスを上げながらアトロパテネの戦いに備えていくのが確実です。

どちらかの家に生まれることを祈って、早速進めていきましよう。

>あなたは窓から差す眩しい光によって起こされる。

>昨日は遅くまで剣の特訓をしていたためまだ完全に眠気から覚めていないが、目をこすりながら体を起こす。

::::これは無事諸侯か騎士の家を引けたのではないのでしょうか？幼い頃から剣術を学んでいるのならばかなり確率は高い筈です。

>木で作られた扉を開け、寝室を出る。するとそこには、椅子に座っている立派な体格の男性と、優しそうな顔立ちの女性の姿。

>男性はパルス軍の百騎長であり、あなたの父。あなたはエクバターナにて生まれた騎士階級の男子です。

やりましたね。狙い通りの騎士階級です。強いて言えば諸侯階級の方が後々楽になるので望ましいですが、いくらでもカバール出来る範囲なのでこのまま続けます。

まず現時点でのステータスの確認を：：ん？これは：：いえ、すいません。なんかやけに全体的にステータスが高いんですね今回のほもくん。以前騎士階級で試走した時より明らかに強化されていますねこれ。予想していたよりふた回りほど優秀です。

まあでも能力が高ければ高いほど本RTAにおいて有利になるので嬉しい誤算です。神様が日頃の行いを褒めてくれたのでしょうか。

ちなみに現在はパルス暦301年、ほもくんの年齢は7歳とのこと。アトロパテネの会戦は320年なのでその時は26歳、肉体的にも丁度全盛期ぐらいです。とりあえずステータスを上げつつ、情報収集をして数年間を過ごします。

>あなたは家族全員で朝食を摂った後、日課である走り込みを行う。

- ・俊敏さが5上がった。
- ・体力が3上がった。
- ・筋力（下半身）が5上がった。

こんな感じでひたすら能力値を上げていきます。12歳までは訓練で得られる経験値が1.5倍になるという仕様があるので、この5年間で本RTAの結果を左右すると言っても過言ではありません。

>近所の子供達があなたを呼んでいる。付いていくと、そこにはキャラバンが連れてくる首の長い動物。

>あなたは初めて見たこの動物に興味津々だ。キャラバンの内の1人に聞いてみると、親切な彼は詳しく質問に答えてくれた。

・知力が3上がった。

・好奇心が2上がった。

>夢中になって話していると、もう既に日が沈み始めている。早く家に帰らなくては両親が心配してしまうだろう。あなたは友と別れ、家に向かって駆け出す。

はい、ということで初日の行動が終了しました。見て貰ったように、1日で出来る行動が少ないのでこのゲームのステータス上げはかなり辛いんですね。現に今日は走り込みとキリンの話を聞いて終わりました。

出身が自由民だとRTAに向いていないというのは、実はこのシステムによるところが大きいのです。

確かに武家に生まれれば戦闘に特化した能力が高くなる傾向にあり戦を有利に進めやすいのですが、ぶつちやけ上手くプレイすれば自由民でもステータスはかなり上がります。

では何故自由民ではダメなのかと言いますと、かなりの確率で『家業手伝いイベント』が起きるからなんですよ。

これは自由民と奴隷に多く起きるイベントで、自由民だと20パーセント、奴隷だと50パーセントの確率で発生し、このためほぼ半日潰れます。ただでさえ活動出来る時間が限られているのに、一定確率で半日も潰れるとなると能力上げがマジで進みません。

当初は私、本RTAを自由民で走ろうと意気込んでいたのですが、あまりにステータスが上がらなすぎて挫折しました。(1438敗)

本当に時間が足りないんですよ……私にはあの世界は早すぎたんや……

こういった理由から、寄り道せず能力上げに集中出来る諸侯か騎士の家に生まれなければ再走という形になるわけです。

＞あなたはやつと帰宅した。家の中に入ると、なんとも言えない良い香りが充満している。

＞食卓には夕餉の準備がされており、あなたの好物である豆のスープの姿も確認できる。

＞あなたは家族と共に食事を楽しんだ。

・体力が回復した。

・スタミナが回復した。

＞「今日は楽しかったか？」食事の後、父があなたに尋ねる。

＞あなたは頷き、今日体験したことを両親に報告する。体力をつけるためにどこを走ったのか、友と何について話したのか、異国の生き物を見てどう感じたのかなど……思い出せる限りのことを伝えた。

・知力が4上がった。

＞「そうか、それなら良かったよ」そう言って父は微笑んだ。

＞「明日は、父さんが剣を教える日だな。早く寝なさい」と父は言う。

>あなたはおやすみなさいと返し、寝室に向かう。

>今日はいいい日だったと、あなたはベッドに寝ながら思う。「明日はどんな日になるのだろうか」と、頭の中で期待に胸を膨らませながら想像していると睡魔が襲ってきた。

>あなたは睡魔に抵抗することなく、体の力を抜く。あなたは深い眠りについた。

これにて初日が終了です。とりあえずゲーム内時間で数年間はひたすらこれの繰り返し。

本RTAの方向性ですが、幼少期のアドバンテージとして経験値バフのかかる12歳まではイベントなどによる寄り道はしません。なので現実時間に換算するとあと10時間ほどはひたすら能力値を上げる作業の繰り返しですね。

……本当にRTA走者って頭おかしんじゃないの？（暴論）

何はともあれご視聴ありがとうございました。次回またお会いしましょうね。

新イベの解説

一気に数年も進んだRTAはつじまーるよー

はい、ということでも前回の続きから少し進んだところからの再開ですね。

ちなみに今回はパルス暦308年からのスタートになります。その間の能力値上げは思いっきりカットしましたが、延々と同じ作業を繰り返すだけだからつまらないのを見なくても全然大丈夫です。

ほもくんは現在14歳、ここまで来るのに余裕で10時間以上かかりました。何故か12歳で終わる筈の経験値バフが14歳まで続いたんですよ……どうして？

タイムを考えてステータス上げを切り上げるか迷ったのですが、後の事を考えた上で2年間経験値上げに費やすことにしました。本当にこれはどうするか迷いましたよ。結果として今はタイムロスですが、青年期までに取っておきたかったスキル『カリスマ』を入手出来たのは大きかったですね。これは予想以上の好スタートです。

前回と今回までの間で起きたほもくんの成長はこれくらいですかね……。

この7年間でバダフシャーン公国の滅亡、ヒルメスの暗殺計画、アンドラゴラス即位、そしてタハミーネとの婚姻などが世間では起こりました。ここらは普通に原作通りで

すね。

今回は走者が血反吐を吐いて行ったほもくんのステータス上げの成果をようやく見られるイベントがある筈です。私は本RTAのために幾度となく試走を繰り返してきましたが、今回のほもくんは今までに無い程育つてるんですよ……：：：本当に何があった？やはり経験値バフは偉大、はつきりわかんかね。

そのイベントとは、王都エクバターナで開催される剣術大会の事です。ゲーム内時間で年に一度開催されるこの大会は14歳から20歳までの男子によって争われる少年の部、またはそれ以上の年齢の男子が争う成人の部に分かれて優勝を争うイベントなのですが、魅力はなんと言っても得られる名誉ポイント、及び優勝賞品である『エクバターナの証』にあります。

今年やつとほもくんも参加出来る年齢になりました。

名誉ポイントはほもくんの持つスキル『カリスマ』と組み合わせる事で部隊の運営、士気の維持など様々な事に役立つので本RTAにおいて超重要です。今までにも人助けなどをする事でちまちまと貯めて来ましたが、今回は桁が違いますよ。

今までに集められた名誉ポイントは1回のイベントで精々5ポイント程でしたが、今回優勝すれば1000ポイントも得る事が出来るのです。

名誉ポイントは50区切りで効果が上乘せされていくので、1000というのは本当

に破格ですね。

ちなみに優勝賞品とは違い2位なら800ポイント、3位なら600ポイントと、ある程度なら負けてもおいしいままです。まあ試走では何度も優勝したので今回も大丈夫だと思いがね。

優勝賞品である『エクバターナの証』は、所謂フリーパスみたいな物です。これが有ればパルス内の殆どの場所に手続き無しで行く事が出来るようになり、隣国においてもある程度の自由が保障されます。こちらも是非狙っていききたい代物ですね。

前置きが長くなりましたが、早速プレイしていきたいと思います。

>あなたはいつもより大分早く目を覚めます。寝起きであるのに、身体中にエネルギーが溢れている様な感覚に襲われる。

>そう、なんと言ったって今日は待ちに待った剣術大会の日なのだ。

>今のあなたはいつも増して絶好調だ。負ける未来など全く想像出来ないほどに。

どうやらほもくんの現在の状態は『絶好調』のようです。この状態だとステータス全

体にバフがかかるため優勝する確率が少しですが上がります。何やら幸先が良いですね……乱数の神様が見ていてくれるのでしょうか？

＞あなたは水瓶から水筒に水を移す。続いて台所に吊るしてある干し肉とパンを手に取り、足早に家を出る。

＞会場となる広場までは300ガス程の距離がある。その道中に朝食とするのだろう。

はい、ご覧の通りほもくんはやるMAXです。今までの試走から結果を予測しますと、これは私の勝ちですね（確信）

今回の彼のステータスは今までよりふた回り程優秀なものに加えて、『絶好調』状態によるバフがかかっているのです。これまでの試走では平均値のステータスに『通常』状態でも優勝出来ましたからね。もし多少強い相手と当たっても能力値によるゴリ押しとプレイヤースキルで何とかかなるでしょう。ちなみに1ガス1メートルと考えてください。

＞あなたは途中で合流した数人の友人と共に会場に到着した。まだ時間が早いため、流石に集まっている人数は少ない。

＞あなたは時間が来るまで体を動かしておこうと友人達に提案した。ちなみに彼らも今回の出場者である。

＞友人達はあなたに賛成し、荷物の中から木剣を取り出す。そのうちの1本をあなたに投げて渡すと、空き地に向かって歩き出した。

＞あなたが渡された、柄の部分に歪んだ獅子が彫られている木剣こそ今大会におけるあなたの相棒だ。あなたと父親が数日前に手作りした物である。

・粗悪な木剣×1を手に入れた。



＞ついにあと少しで大会が始まる。年に一度の行事という事で、国中から見物人が来

ているそうだ。エクバターナ中には商人達が即席で建てた屋台が並び、活気が溢れている。

>あなたの周りには、友人の他にも多数の参加者と思われる男達が目の色を変えて試合の時を待っている。なにせ今日は我らがシャーオも見物に来るのだから。

>どうやら今日あなたが出場する少年の部には百名以上の腕自慢達が参加するらしい。だがその事実に対してあなたはそれほど関心を持っていないようだ。

そろそろ少年の部が始まりますね。こういった大規模なイベント類はRTAにおいて大幅なタイムロスに繋がりがかねないのでさっさと終わらせたいところ。私が試走で確認している範囲なのですが、行商人の連れている動物が脱走したり、見物しているアンドラゴラス王を暗殺しようとする輩が現れる可能性があるようです。

幸いそれらはすぐ鎮圧されて大会は続行されたので、もしそれらが発生しても再走はしなくても大丈夫：：：だと思うのですが、どんな時でも油断は禁物です。難易度ハードはちよつとした事でチャートが崩壊するのね：：：（114敗）

待っている間時間が少しあるので、この大会の起源でも解説しましょうか。こちらの行事はアンドラゴラス王が訪れている事からも分かるように、パルス国における重要な

行事です。

今から300年前に蛇王ザツハークを打ち滅ぼした英雄カイ・ホスローの魂を讃えるために当時の彼の部下達が剣を用いて舞を披露したのが起源とされており、そこから年月を経るうちに軍事訓練としての側面を持つようになって現在の形になったという歴史を持っているようですね。

今大会後に、プレイヤーの戦い振りが観戦している王やパルス軍指揮官達の目にとまれば入隊の推薦書が送られて来ます。

走者としては早く自分の騎兵隊を持てるまで出世したいところ。よってこのシステムは大変役に立つのです。

……運営はこんな神イベント用意して誇らしくないの？

> 日陰で水を飲んで休んでいると、一緒に参加する友人のうちの1人が近づいて来た。彼とは小さい頃からの友であり、所謂親友というやつなのだ。

> 「おいホズモルド、聞いたか？」

> 友の問いかけにあなたは何事だと聞き返す。

> 「なんでもヴァフリーズ様の甥も今回参加するらしい」

フアツ!?

ヴァフリーズの甥ってアレですか？原作公認のチートキャラで、読者達から『アルスラーン戦記』ってより『ダリユーン無双』だね』って言われたあのダリユーンの事ですか？

今までの試走では一度も参戦していたことなんて無かつたんですけどねえ……もし当たったら本RTAにおける強化版ほもくんでも勝てる気がしません。

お、甥って言ってもダリユーンとは限らないから……ヴァフリーズにも甥ぐらいあと2、3人いるから……多分。

ていうかマジでお願いします！ここで三位以内に入らないとチャートが崩壊してしまふ。お願いします、なんでもしますから！（なんでもするとは言っていない）

> 「確か名前は——ダリユーン、だったような気がする」

あつ……乱数の神様なんていなかったんや……。
という事で今回はここまでです。ご視聴ありがとうございました……。

開幕～ダリユーン戦まで

前回から引き続き、友人にダリユーン存在を知らされた所からの再開ですね。

アルスラーン戦記を見たことのない視聴者の方々は、何故私がこんなにも焦っているのか分からないでしょうから手短かに説明します。

ダリユーンというのは公式公認のチートキャラで、人の形をした厄災です。はいっ、説明終わり。

え？短すぎるって？大丈夫です。このままゲームが進めばすぐに分かりますよ。

では早速プレイしていきます。チャートが何やら不穏になって来たので心配ですね。でも友人の聞き間違いという可能性もワンチャン……

>あなたは背後からの視線を感じ取る。振り返るとそこには一人の少年の姿。

>こちらを見ている少年は、恐らくあなたよりも幾らか歳上だろう。長身と、服の上からでも分かる引き締まった身体から放つ存在感は周囲の参加者達から一線を画している。

>あなたは彼を一目見て理解した。アレは紛れも無い強者であると。

……もうダリユーンで確定ですね。何で公式チート君がここに居るんですかねえ
……

まあ良いでしょう。こちららも腹を括りますよ。

当たるのが決勝ならば2位、準決勝で当たれば負けても3位決定戦に流れるのでそこでハマしなければ3位という結果を得られるため、名誉ポイントが得られる順位をとるというノルマは達成出来るのでそうなる事を祈ります。もしそれ以外で当たったら再走ですね。

>あなたは友人にこちらを見ている人物が『ダリユーン』なのかを確認する。

>「ああ、あの方がダリユーン様だ。将来は国一番の勇者になるだろうって言われているらしいな。ていうか何でお前ダリユーン様から見られているんだ？」

>あなたは友人に心当たりが無いと伝えた後、ダリユーンに会釈をしその場を立ち去る。

>彼は戦場を経験している自分の父親よりも遥かに強いだろう。今までに何人も高名な騎士を見ては憧れを抱いてきたあなたであるが、そんな騎士達がちっほけに見えて

しまう程の強烈な印象。

＞あなたは、強者を前に自分が興奮しているのだと気づいた。

ほもくんはダリユーンと当たるのが楽しみなようですね。かなり好戦的なキャラに育ったので、生まれながらの軍人氣質といったところでしょうか。

ステータス上での性格は『真面目』『思慮深い』『大胆不敵』となつていきますので、原作で言うところとキシユワードみたいな感じですよ。

これらは軍人プレイにおいてかなり有利な性格になつていて、上手い具合に進んで行ければタイム短縮に役立ちますね。

ただ文字通り『真面目』なので、原作のキシユワードみたいになる可能性が……いえ、今は考えてもしようがないのでやめておきましょう。

＞試合の審判役からあなたの名前が呼ばれる。木剣を手にし、友人達からの声援を背に對戦者の前に立つ。

＞初戦の相手は見たところあなたよりも歳上で一回り以上も体が大きいですが、先程見た

ダリユーン程の威圧感は全く無い。

＞あなたはこんな所で負けるつもりなど毛頭無い。アレは難なく勝ち進むだろうから、共に剣を交えるための条件は単純明快、あなたも勝ち進めば良いのだ。

＞彼とは言葉も交わしたことの無い筈なのに、何故こんなにも戦いたくて堪らないのだろうか？

＞あなたの疑問に答えられる者など誰もいない。



＞あなたは対戦者の斬撃を剣の横腹で受け流し、体勢を崩した所に強烈な一撃を叩き込む。相手は地面に転がり、その手から剣を放した。

＞観客席から歓声上がる。これにて準決勝におけるあなたの勝利が決定した。

やりましたね、これで決勝進出です。

一時はどうなるかと思いましたが、結局決勝までダリユーンと当たる事はありませんでした。10時間以上もかけたデータを破棄するかもしれないと考えると、対戦相手発表の度に心臓が止まる思いでしたよ……。

いやー本当に良かった。エクバターナの証は入手出来ませんが、本命の名誉ポイントは無事得られるので再走しなくて済みますね。

はつきり言ってダリユーンにはどうしても勝てないので決勝戦はほぼ消化試合みたいなものなのですが、ほもくんの経験値稼ぎにはなるので出来る限り頑張ります。

ちなみに一緒に参加した友人達は皆ダリユーンに瞬殺されましたね……10代であの動きとかバケモンかな？

ほもくんとダリユーンのスータスには今現在でかなりの差があります。ダリユーンの方が歳上なので当たり前と言えば当たり前なのですが、例え同じ年であっても勝てる気がしませんわ。

例えば、ほもくんの筋力(上半身)は現在383で、これは平均的な国王親衛隊の騎士より少し劣るぐらいですね。そう考えると本RTAのほもくんも充分バケモンなのですが、ダリユーンは621。この数値は全盛期のバフマンと同じくらいで、これからまだまだ成長するので真正正銘のバケモンです。

参考対象として原作開始時で言うと、キシユワードの筋力(上半身)は約890、ク

バードは約1130、アルスラインは約280といった具合ですね。さて、そろそろ決勝が始まると思うのですが……

＞あなたは審判役に名前を呼ばれる。既に敗れてしまった友人達からの声援を受けながら歩いていくと、そこには1人の強者。

＞ダリユーンの前に立ち互いに礼を交わすと、彼の口が開く。

＞「君の名は何という？」

＞あなたは彼の問いに対して自らの名を名乗る事で応える。

＞剣を構え、距離をとった所でお互いが向かい合う。目の前に立つ事で実感する桁外れな威圧感さえも、あなたにとっては心地良く感じられる。

はい、ということで決勝の開幕です。

まあ、瞬殺されない具合には粘りたいと思います。ですが初めての事なので果たしてどうなることやら……



王都エクバターナの大通りを歩く1人の男。多少の幼さの残る顔付きとは裏腹にその体格は大人顔負けであり、彼の纏う雰囲気はパルス軍歴戦の猛者のそれと大差無い。彼の名はダリユーン、大陸公路の守護者と名高いパルス国の王アンドラゴラスの重臣ヴァフリーズの実の甥である。

彼は現在とある目的のため1名の従者を連れ王都の中心地から多少離れた広場を指しているのだが、その堂々とした歩みとは対照に余り面白くなさそうな表情をしていた。

「アラハドよ、叔父上はどんな意図で私を剣術大会などに向かわせたのだろうか?」
ダリユーンからアラハドと呼ばれた青年は、ダリユーンの従者である。彼はダリユーンの問いに対して多少言葉を詰まらせながらも答えを紡ぐ。

「先日ヴァフリーズ様がおっしゃられたように、あの方はダリユーン様に友を作つて欲しいのですよ」

「友か……アラハド、変なことを聞くが私はそんなにとつき難いか?」

「失礼を承知で答えさせて頂きますが、かなり近寄りづらいかと」
「そうか……」

従者から面と向かつてはつきり答えられ、多少なりともショックだったのか顔を歪めるダリユーン。

何故彼が乗り気で無い剣術大会とやらに向かつているのか、それを語るには多少時間を遡る必要がある。それは今より2日ほど前のこと。

『ダリユーンよ、訓練の息抜きに城下で行われる試合に参加してきてはどうだ?』

『叔父上、私はそういうのはあまり……』

『わしはてつきり喜んで赴くものだと思いい既に役人に参加の意を伝えておいたのだがな……』

『叔父上!?!?』

『はっはっは! 良いでは無いか我が甥よ、同年代の友の1人か2人くらい探してくるとよ』

屋敷の廊下を歩いていたらいきなり世話になっている叔父、もといヴァフリーズからそう伝えられたダリユーン。まだ若い彼の戦闘力は同年代の者達とは一線を画し、あ

と数年もすれば国で指折りの戦士になることはほぼ確実。実際彼も自らを世話してくれている偉大な叔父に追いつけるよう幼少の頃より日々の鍛錬を重ねていた。

だからこそ剣を握り、馬に跨り、弓を射る時間を常に欲しており、言い方は悪いが自らよりも劣る同年代の少年達と争うよりも、王宮に出入りする高名な騎士に稽古をつけて貰った方が有意義だとの考えを持っている。

今までに彼は叔父であるヴァフリーズ、万騎長や国王親衛隊の騎士など様々な者達から剣を教わっており、彼らの立ち振る舞いから技術まで彼らの全てを取り込もうと努力した。

そのためダリユーンは口には出さないが心で思ってしまったているのだ。『城下の者達との試合など時間の無駄』だと。幾らアンドラゴラス王が見物に来るとは言っても歴史ある重要な行事だからであり、かの豪傑の目にとまる者などそうそう現れないだろうと。

「まあ良いアラハド、出るからには全て勝つ。叔父上の顔に泥を塗るような事はあつてはならないからな」

会場についたダリユーンは従者にそう伝えると、試合の前に体を温めるため木剣を彼から受け取り再び歩き出す。以前来た時、ここらには空き地があった。広くは無いが、1人が動くには充分な広さの場所であったと記憶している。

まだ始まる時刻より大分早いので誰にも使われていないだろう、そう思っていたのが目的地にはダリユーンよりも年下であると思われる数人の少年がいた。

彼らも今日の参加者であろう。先客がいた事に多少驚き、空き地が使えない事を残念に思うダリユーンだったがその刹那、彼はその内の1人の少年に目を奪われる。

歳は己よりも下であろうと予想されるその少年の剣を言い表わすならば流麗の一言。まだまだ荒削りではあるが力強さと美しさを兼ね備えている彼の剣筋は一朝一夕で成せるものではあるまい。

当初は少年とその仲間は一対一で打ち合っていたものの、文字通り手も足も出ずに負けてしまったため一対二、一対三と増えていき、最終的には全員を一度に相手するも難なく打ち破る。

少年の年齢を推測するにまだ14か15だろうが、技術のみを見るのなら王宮に出入りする戦士達にも引けを取らないだろう。圧倒的強者である彼が他人の剣に驚くなどいつぶりだろうか。

(なかなか骨のありそうな奴もいるものだな……)

それまでこの大会に価値を見いだせずにはいたダリユーンであるが、この瞬間彼の中に闘志が宿る。それほどまでに、彼は件の少年に興味を持ったのだ。

その後、ダリユーンと例の少年は難なく勝ち進む。ダリユーンも凄まじかったが、自分よりも年上の少年達を次々打ち倒す彼も見事であった。

そして両名は頂点を決める戦いで合間見える。ダリユーンはこれまでの少年の戦いを見て確信した。この少年は将来パルス指折りの戦士になるだろうと。

ダリユーンは自らより一回り以上小さな彼に尋ねる。

「君の名は何という?」

「……ホズモルド」

2人の間に交わされた言葉はたったそれだけ。そしてホズモルドと名乗った少年はダリユーンを一目見てその口角を上げた。この瞬間ダリユーンは彼を自らの好敵手だと見定める。

自分の方が年上だからと言って手を抜くなんて愚行はしない。この少年を1人の男として、そして1人の戦士として相手しよう。

ダリユーンは己に向かい合う少年を見て、彼もまたゆつくりとその口角を上げた。