

【完結】【自己ベスト記録】 過ぎ去りし時を求めてSS～聖竜の勇者
ルートRTA：24時間31分44秒22

四ヶ谷波浪

【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】

ゲーム機の電源を入れて、コントローラーを握る。あるいは、動画投稿サイトの新着ページから見つけた一つの動画にアクセスする。彼／彼女たちにとって、それは大好きなゲーム。期待に胸を高鳴らせながら、多かれ少なかれ目を輝かせて。

緊張の中、武者震いして／リラックスしながら寝転んだりして。ヘッドホンマイクの準備はOK？ あるいはスピーカーの音量を上げ。

それはひとつの競技であり、娯楽であり、なんにせよ。愛するゲームのひとつ走り。結果に期待し、ストーリーを楽しむ尽くした愛するゲーマーたちのアナザールート。非情で、効率的で、それでいて。心底愛しているからできるのです。

「皆さんはじめまして。それでは私の一番大好きなゲームのRTA！初生放送していきますよ！」

その長い放送は、結局、大した人数には見られなかったけど。「タイムアーストップです。ここまでの長時間のご視聴、お疲れ様でした。初めての生放送で通せるとは思ってなかったです！ じゃあこの動画、編集して、解説動画にしますね。ではまた今度！」

そのゲームを心底愛している走者は、愛しているからこそ、長い長い動画を編集して。一連のシリーズは、生放送よりちよっぴり多めの

人に閲覧して貰えました。

そして。

これは、両想う愛の話。

※デルカダール兵をやったり悪魔の子扱いをするつと避けたりしつつ生き急ぐ勇者くんのRTA的冒険譚です。

※RTAパートと小説パートが交互に繰り広げるお話。原作沿いではありません。

※pixivにも投稿しています。(あちらは小説パートのタイトルである「両想う愛の話」に変え、Part12、Part25で区切って前中後編に分けての投稿となります)

目次

Part 1	オープニングくデルカダール兵団入隊	1
Part 2	兵士イベントくナプガーナ密林	12
閑話	知将ホメロスの光明	23
Part 3	デルカダール神殿くホムラの里	33
Part 4	荒野の地下迷宮くサマデー城	43
閑話	盗賊カミュの悲哀	53
Part 5	魔蟲のすみかくダーハル―ネの町	62
Part 6	内海くグロツタの町	75
閑話	賢者ロウの哀惜／アイの恩讐	84
Part 7	グロツタ地下遺構く闘技場	95
Part 8	ユグノア城跡くメダル女学院	106
閑話	在りし日の幸福	116
Part 9	怪鳥の幽谷く壁画世界	127
Part 10	バンデルフォン王国跡くクレイモラン城	137
Part 11	ゼーランダ山く聖竜の大樹	148
Part 12	魔道士ウルノーガ戦くデルカダール城	157
Part 13	邪神討伐準備編	168
閑話	英雄グレイグの希求	177
Part 14	聖地ラムダく風穴の隠れ家	187
閑話	戦姫マルティナの慟哭	198
Part 15	サマデー城くヒノノギ火山	208
Part 16	伝説の鍛冶場くジエーゴの試練	217
Part 17	白の入り江く北海	230
Part 18	ユグノア城跡	241

Part 19	イシの村くミルレアンの森	250
Part 20	氷獄の湖くクレイモラン城	262
Part 21	プチャラオ村	272
Part 22	デルカダール防衛戦	285
閑話	知将ホメロスの無明	294
Part 23	グロツタモンスターカジノ	306
Part 24	北東の孤島くドウルダ大修練場	318
Part 25	試練の里への道く導師の試練	328
閑話	理性ある者の乱心	339
閑話	あるいはは聖なる献身とも〈前編〉	351
閑話	あるいはは聖なる献身とも〈後編〉	364
閑話	諦念の果てに、犠牲	379
閑話	破滅しかして不稔	390
閑話	無為に散る覚悟の夢	401
Part 26	勇者のつるぎ・改製作	415
Part 27	? a 縛ヲ?	430
Part 28	隋後"豁「縛セ纏翫? 荳也阜縛ク	441
両想う愛の話(終)		456
その後	これはただのあいの話	473

Part 1 オープニング〜デルカダール兵団入隊

Part 1 (ここ) — Part 2 編集中心↓

自己記録を更新したので投稿します。

この動画の生放送アーカイブは [こちら](#)

ドラクエ11SS / 聖竜の勇者ルート / 縛りなしRTA

皆さんはじめまして。

それでは動画タイトル通り、「ドラゴンクエスト11過ぎ去りし時を求めてSS〜聖竜の勇者編〜」……いわゆるドラクエ11SSリメイクのRTAをやっていきたいと思います。こちらはRTA本番の生放送の動画を区分ごとに切り取って後付け編集したものになりますのでご了承のほどよろしくお願いいたします。また、本記録は自身の最高記録を更新したものであり、世界記録ではありません。

それなりに長いRTAですので気長にお付き合いいただければと思います。チャートの基礎をつくりあげた先人の方々には最大の感謝を。未プレイの方は是非本作の一周目はネタバレなしにのんびりやってください。

さて、本編に入る前に背景で後撮りのオープニングムービーを流しながら本RTAの説明からさせていただきます。

本作はドラクエということで操作キャラはイベント時を除いて主人公の勇者くんのみ、選択肢は「はい」「いいえ」のみ。さらに本作では「ふつかつのじゅもん」要素でレベルが上がった状態やアイテムを所持してスタートする、実質的な「強くてニューゲーム」が可能となっておりますが、それは私の走るレギュレーションでは禁止となっております。ドラクエ11S (あるいはドラクエ10) から実装されているムーブスキップ機能はもちろん全て使用しますので、ところどころストーリーを追うには不親切かと思えますので、詳しいストーリーに関して実況動画を見るかご自身でプレイするというごことをお願い致します。できる限り解説していきます。

その他、バグ技類は全て禁止。最新のゲームですから特に有利にな

るバグ技はありませんけどね。また、ルートの性質上、「過ぎ去りし時を求めた時」にアイテムが増殖する裏技じみた行為ができなくなっています。例えばマルティナ専用装備の「思い出のリボン」二つ持ちによるMP回復ごり押し戦法や各種ドーピングアイテムの増殖が不可能ですのでここは地味に縛り要素です。RTAですので各種種アイテムはもちろん有効活用し、わずかながらもレベル上げによらないステータス上昇は低レベルクリアとなる以上重要ですので後半戦の耐久面に不安が残るところになります。

ではプレイするモードに関してですが、ドラクエ11SSではタイトル通りの、通常のルート……「大樹の勇者ルート」と、周回プレイヤー向けのイフストーリー、「聖竜の勇者ルート」があります。本RTAでプレイするのは「聖竜の勇者ルート」ですので、通常ルートとは別の選択肢、新しいイベントが起きる方のいわゆる世界観ハードモードですね。これに「すべての敵が強い」の縛り設定をしようものなら通常プレイのクリアタイムはチャートを組んでも100時間を超えるとか。この長期戦は無印「エデンの戦士たち」を彷彿とさせますね！

この「聖竜の勇者ルート」といいますのは、ドラクエ11SSから新実装されたストーリーで、いわゆる二周目勇者プレイということになります。二周目とは言いましても「強くてニューゲーム」ではない点に注意。

つまりタイトルの「過ぎ去りし時を求めて」のひねりといいますが、戻りすぎた勇者ルート、あるいはまるっと過ぎ去りし時を求めてしまった勇者ルートということになります。さらに初の試みであるイフストーリーということでもその様々な世界観の違いに驚かされることになります。

なのでこの聖竜の勇者くんは世界崩壊後、一度目のエンディングまでを知っている勇者くんということになりますので、例えば相棒カミュがレッドオーブを盗んだ罪でデルカダールに投獄されていることを最初から知っていますし、自分が世界中の人々に「悪魔の子」だと呼ばれることも、大樹で闇堕ちしたホメロス、そしてウルノーガに

襲撃されることもわかっていきます。あくまで「知っている」だけでステータスはレベル1なんですけどね。そのあたりも「大樹の勇者」ではない流れなので違いがあります。

もちろん、周りの仲間たちは二周目勇者くんだということを知りませんから勇者くんが「知っている」からといってすべて思い通りにストーリーの悲劇を改変できるわけではありません。

真ラスボスである邪神ニズゼルファに関しては、もちろんこの勇者くんにもついてきていますが、このままプレイするとただ巻き戻し期間が長いだけの通常ルートになりますよね？　ところが、「聖竜の勇者ルート」はそもそももの「一周目」から「大樹の勇者ルート」を逸脱しているルートです。

つまりです、そもそも本作の勇者くんは過ぎ去りし時を求めたい様々な理由があつた訳ですが、「大樹の勇者ルート」と比較してハードモードなルートをたどってきた勇者くんという設定になっています。もつと後悔があつて、さらに過去に戻りたい勇者くんです。

端的に述べますと、世界崩壊時に世界の半分ほどの人口が死滅し……大樹に近かったラムダの完全滅亡、ジャコラ襲来で海底王国ムウレアは完全に滅亡、目の前で様々なキャラクターが殺されたり勇者くんをかばって死んだり、イベントの結末がより悲惨なものになったりなど。なんだかんだ「大樹の勇者ルート」では世界崩壊しても世界はだいたい元の形を残していましたが、「聖竜の勇者ルート」ではまともに残った国はサマデー王国のみ、あといくつかの町くらいですね。大きなイベント改変では、プチャラオ村がすでに凶暴化した魔物に支配されていたり、ホムラの里では母親を生け贄にされてしまった小さな兄弟が復讐のためヤクに襲いかかって護衛に殺され、そんなヤクに疑問を持つ派閥とそれでもヤクに従う派閥に分かたれていて……など。まあ全員火竜が食いましたが。

このあたりは「大樹の勇者ルート」をクリアしたデータで「聖竜の勇者ルート」を選択すると最初に流れる長いオープニングムービーで知ることができます。残った仲間を集めた勇者くんたちの目的が「復讐」なものなかなか重いです。オープニングの勇者くんの独白

で出てくる相棒カミュの「勇者を悪魔の子だと先に呼んだのはそつちだろう?」「世界を取り戻す? 復讐のついでにできるなら安いものさ。なあ相棒。また旅をしようぜ」が非常に重いセリフですね。

ドラクエ史上稀有な勇者視点で語られる凄惨な世界観は「導かれし者たち」や「天空の花嫁」を彷彿とさせると発売当時話題になりました。

さて、どうして「聖竜の勇者ルート」ではこのようなことになったのか……このルートの勇者くんは文字通りそもそも「大樹の勇者」ではないんですね。ほぼ同じ勇者の紋章、力がありますが、彼は最初から「聖竜の勇者」なわけです。

つまるところ、世界中の魂の総締め、大樹たる聖竜の加護が弱い世界、「光」よりも「闇」が古来より栄えてきた平行世界ということなのです。もうひとつのドラクエイーというべきなのかもしれません。世界創造前、最初の戦いで邪神ニズゼルファに汚染されてしまった聖竜から世界が創造された、と。そうなるのと成り立ちの根幹から違うのでこんなとんでもないことになるんですね。

その影響か、「大樹の勇者ルート」では勇者くんは闇属性攻撃を「暗黒斬」くらいしか使えませんでしたが、賢者なロウおじいちゃんよろしくドルマ系大得意でAIが「ジゴデイン」が大好きな闇属性魔導勇者くんとなっております。代わりに雷属性・正統派勇者の呪文である「ギガデイン」が威力落ちすぎてスキルパネルからとるのはコンプレイトか趣味とまで言われる始末ですね。しかしこれは闇堕ちというよりは「光」が極端に弱い世界、しかし汚染されていて「光」より生まれたゆえに「闇」と生きる魔物になれなかった人間たちの物語となっております。

ということまでここまで長々説明致しましたが、まさか未プレイの視聴者さんが本動画を視聴していることはないでしょうから本編に行きましよう。

さて「冒険の書を作る」の選択からタイマースタート。お馴染みの音楽を聴きながらセーブデータの作成名前の入力ですが、入力速度を考慮して名前を「ア」とすると弾かれてしまい、「アア」「アアア」「ア

アアア」も同様ですので「アイ」とします。デフォルトがカタカナになっっているのもSSからの新仕様ですね。仲間の名前が全員カタカナ表記だからでしょうか。

ドラクエには基本的には初期ステータスなどキャラクターの吟味要素がないのもRTAをお手軽にはじめられるところですね。「聖竜の勇者ルート」RTA強くてニューゲーム部門の世界記録でさえ15時間54分33秒ということに目をつぶればですが……。

物語の始まりです。

舞台は夜。今から十二年前、聖竜の大樹の信奉国であるユグノア王国襲撃から始まっていくのですが、もちろんムービーはスキップです。その後の通常の会話はスキップ出来ませんのでコントローラーの便利ボタン連打の高速送りでお届けします。ここの会話は「大樹の勇者」と本格的に別世界の話であることをプレイヤーにわからせるためか大変長いですね。名シーンであるほとんど闇堕ち勇者アイクンの独白です。そして場面は進み、イシの村へ。また会話です。

ざっくりとした概要として説明します。成人(この世界のイシの村は「大樹の勇者ルート」と違って十二歳で成人なので本編スタートから四年早いのですよね)を迎えたアイくんは神の岩を登り、頂上で参拝するという成人の儀式をなんとか終わらせたものの、神の岩の頂上で突然襲来した魔物の襲撃にあい、幼馴染のエマに大きな怪我を負わせてしまいました。

勇敢にも交戦し、逃がしてしまったアイくんは村の中では相当に鍛えていることから、あの魔物が襲撃してきた場合は村で対処出来ないということが分かります。魔物は倒してはいません。また来るかもしれないかもしれません。それを恐れた村長ダンはいくんに至急デルカダールに向かい、兵士を送って欲しいと連絡するよう命じます。

その際、共に成人の儀式を行ったというのに村長の娘をきちんと守れなかったアイくんは責任を取るため、デルカダールの兵士に志願し、数年の間しっかりと鍛え、二度とこのようなことがないように力をつけてくるようにも言われます。そしてこの「責任」から逃げたならば、アイくんの母親ペルラも無事では済まされないので理解するよ

うに、とのこと。

時渡り直後に目の前で幼馴染のエマが襲われているのに気づいて戦ってるシーンはさっきのスキップしたムービーに含まれています。ついでに「魔王の剣」が時渡りの衝撃に耐えきれずに木っ端みじんになったシーンも。

もちろんここ、あの牧歌的なイシの村ですよ。しかしこれ、「聖竜の勇者ルート」の世界と考えてみれば聖人級に優しい対応です。仕送りに給料を送れとも言われていませんし、私刑もありませんでしたし、誰もアイを責めていません。期間も設けられず、村長は建前上ああ言ったが、しっかり戦ってエマを生きて連れて帰ったアイくんは悪くないとまで言われます。しかし誠意は見せなければならぬとかそういう感じでしょうか。言葉通り、あのイレギュラーな魔物が怖いので村の中でも有望なアイくんを鍛えておきたいのもあるでしょうね。

「聖竜の勇者ルート」は俗に「世紀末ルート」とも呼ばれています。イシの村の外の世界では親殺しなど日常茶飯事、イシの村のように、血筋的に完全な余所者であるアイくんを受け入れ、村長の娘を守れなかったのに即座に斬り殺されない村がほかにあつたら知りたいものですね。あるとしたら聖地ラムダやドウルダ郷くらいでしょうか。ナギムナー村だったら翌朝には私刑のち魚の餌、プチャラオ村なら生きたまま腹捌かれて呪いの壁画への生贄との請け合いです。

アイくんはもちろん領くしかありません。人質にされたペルラマは唯一、「大樹の勇者ルート」と全く内面の変わらない人物。つまりこの世界においてとんでもない聖人ですからいくら聖竜世界二周目、スレたアイくんといえど見捨てることはできません。

ということで「聖竜の勇者ルート」のチュートリアルは神の岩登頂ではなく、デルカダール王国へ向かう道中になっております。二周目プレイでしか選べないルートですので操作のチュートリアルなど不要というわけですね。

出発時、ちゃんと馬は貰えますので魔物を避けつつ向かうだけです。キャンプのチュートリアルは迂回して無視で。道中の狩りは「もんじや」を六匹を倒せばOK。これでレベル3になり、「メラ」の習

得と「デルカダール三等兵」の攻撃を二発まで「いのちのきのみ」込みで確定で耐えられます。レベル3では「デルカダール三等兵」はすばやさ同速で行動順は運ですので攻撃を二発まで耐える必要があります。初期所持アイテムに「やくそう」5個がありますのでダメージを1減らすために買ってまで装備変更する必要ありません。

さらに「デルカダール三等兵」を倒したときにちようどレベル5になるように調整してあります。二番目のボス、「いたずらデビル」にレベル上げ無しで挑むためです。レベル5ではお馴染みの初級回復魔法「ホイミ」を覚えます。

移動は八倍速。

く草原を白馬で駆けるアイくんでお送りしております。く

デルカダール王国に着きました。城下町では民家から「金のブレスレット」「やくそう」「いのちのきのみ」を勇者行為でゲット。「いのちのきのみ」はとっておいて回復役のセーニャに使いたところですが、これがないと「デルカダール三等兵」の二発目の攻撃を乱数34パーセントで耐えられません。すぐに使います。本作ではレベルアップでHP、MPが回復するだけでなく種を使ってもその分の数値が減っているようにならなくなったので宿屋を無視して城へ。

「金のブレスレット」も忘れずに装備し、「村長の書状」を門番の兵士の前で使ってイベント。スキップ。兵士の詰め所に場面が変わりますね。二周目のアイくんは勇者の紋章を見られると悪魔の子ルート発動、からの監獄行きになるのを知っているのできっちり手袋をして紋章を隠しているのここバレません。「聖竜の勇者ルート」世界のウルノーガは勇者の紋章まできっちり周知しているので油断は出来ませんが、アイくんが自己防衛を勝手にしてくれますので問題ありません。

物々しいBGMとともにグレイグ将軍が登場。無事に村へ兵士を派遣してくれたことを伝えてくれます。五体満足健康優良なアイくんをみて半分本気、半分冗談で我が国の兵士にならないかと誘ってくるので入隊志願の意志を伝えます。ここでムービー。スキップします。

さて、中庭に移動し、ホメロス隊所属の「デルカダール三等兵」との戦闘です。ここでは勝っても負けてもストーリー進行には問題ありません。しかし負ければグレイグ隊、勝てばホメロス隊所属となるので勝ちに行く必要があります。

グレイグ隊ではレベル20までちから、みのまもりステータスが1・2倍ボーナスで伸び、ホメロス隊では呪文習得レベル3とMPが1・5倍ボーナスで伸びます。RTAの都合上、最序盤以外は呪文で防御無視の攻撃をしないとボスにダメージがそもそも通らないなんてことがありますので途中、ちからステータスに関わりのない呪文攻撃を主体にする区間があります。そのための布石ですね。

特に勇者くんの覚える「デイン」「ジゴデイン」「ライデイン」「ドルモア」「ドルマドン」とカミュとの連携の「火炎陣」「暗黒陣」などの陣系連携はメイン火力となります。片手剣は武器ガードの期待のために握っているだけになりますね。もちろん勇者くんは最後まで片手剣装備になります。盾がないとただでさえレベルリングをあまりしないので基本紙耐久ですから。盾の装備できないカミュは編集中数えたところ48回死に、うち蘇生せずに20回ほどイベントで自動蘇生されていました。紙ユはそれでも分身二刀「タナトスハント」でRTAにおいても最大打点の男です。準備が面倒なのであまり機会はないのですが。

なおレベル60になる頃にはどちらのルートもステータスは同じになります。(RTAではレベル60まで上がりませんが、通常プレイではグレイグ隊の方が進めやすいとされ、ここは負けるのが正解とされています。本来の推奨レベルは5ですので「ホイミ」習得前提レベル3なら簡単に負けることができます。

さて万年人手不足のデルカダール兵士ですので五体満足、健康で故郷から一人で怪我無くデルカダールにたどり着いた将来有望なアイくんは即採用。グレイグによる雇用条件の説明も終わり、初仕事は「デルカダール三等兵」との戦闘でその力を示すこと。

「デルカダール三等兵」は完全ローテーション行動で「攻撃↓様子を伺う↓強攻撃↓攻撃↓攻撃↓シールドアタック↓ホイミ↓攻撃」と

ループしますので強攻撃に合わせて防御し、HP14以下で「やくそう」を使って合間に通常攻撃、一回でも「かいしんのいちげき」がでると3ループで削り勝って勝利となります。ここはリセ要素ですね。本RTAではしっかり3ループで倒しております。

「素晴らしい。その歳で結構やるではないか、アイ。お前でも勝てなかった魔物を討伐に行った我が隊の兵士たちが心配になってくるほどだ」

勝つとグレイグ将軍が褒めてくれます。そしてまたあの威圧的なBGM（♪暗黒の魔手）と共に知将ホメロスの登場です。アイくんは二人がこの段階で敵だったことを覚えているので物々しいですが、勇者の紋章が見えていない二人にはただ将軍を前にして緊張する新人といった所でしようか。

「おおホメロス、戻ったのか」

「おいグレイグ、なんだこの騒ぎは」

「何、今日志願してきた新人の力量をはかっていただけだ。まだ十二歳だというのにお前の部隊の三等兵を見事倒して見せたぞ。期待の新人だな」

「ほう」

ちなみに「大樹の勇者ルート」開始の四年前なのでホメロスは半閨堕ち止まり。というかまだウルノーガの手先ではないですね。勇者の力など感じとれません。デイン系呪文が勇者の呪文であるということも特に一般的でないので彼の前で使っても問題ありません。解説している間に自分の隊に入れる気満々だったグレイグからアイくんを引き抜きましたね。

残念そうにしているグレイグ将軍ですが、勇者だとバレなければ人いい彼はわりと優しくしてくれます。RTAなので無駄な会話などありませんが気になった方はホメロス隊所属でグレイグ将軍に話しかけてみるのも面白いですよ。毎回ホメロスに取られたことを悔しがってくれます。

知将ホメロスがアイくんを連れて兵舎へ向かっていくところで今回はここまで。ご視聴ありがとうございました。

ホメロスは僕の正体に気づいていない。今、背中から斬りかかれれば始末できるだろうか？

無防備に見える背中、頑丈そうな甲冑。時を渡ってから体もすっかり昔のように、旅をする前の弱い体に戻ってしまった。大国の将を暗殺するには力が足りないだろう。

決して失敗はできない。力をつけ直し、カミュの投獄から一年を待つて脱出する。勇者だとそれまで隠し通さなければならぬし、職務だつてある。出来ればホメロスの懐に潜り込んで多少情を煽れないただろうか。今の僕は十二歳の幼い少年で、承認欲求を拗らせた三十二歳のおじさんを懐柔出来なくてはならないように思うのだ。

グレイグは……天性の鈍さがあるのでしようがないけれど。一心に自分を慕う若い兵士。何を教えても否定せず、やることなすこと正面から褒め称えられ、グレイグよりも自分を尊敬する。そうすれば……うーん、流石に難しいかもしれないけれど。

ホメロスを救いたいわけじゃない。イシの村の大虐殺を指揮したのはこいつだ。グレイグがたまたま気づいたから未遂に終わったただけだ。だから、利用したいだけなんだ。闇に傾ききる前の今ならばまだ間に合うかもしれない。そうすれば大樹での悲劇を、違う結末に出来るかもしれないから。

魔物になつてしまった悲しい人間、光にも闇になりきることも出来ない中途半端な僕たちが魔物になるのは相当な覚悟と苦しみが必要だつただろうから。もがくのは僕だけでよかつたし、闇になりきつてもなお、光を追い続けるなんて悲しいことだ。

エマ、ベロニカ、おじいちゃん、セレンさま、マヤちゃん。イシの村のみんな、ラムダの人々、ホムラ里の悲劇。今度は失わないから。今度は間に合わせるから。今度は……。

勇者は世界を救うんだ。

勇者はみんなを守るんだ。

僕が今度こそ、闇そのものになったとしても、成すことはそれだけだ。

勇者よ、世界を救いなさい。

聖竜の声が聞こえる。

分かった、母なる竜よ。

僕は成し遂げるから、その身に宿った闇の力を全て僕によこせ。

Part 2 兵士イベント〜ナプガーナ密林

↑Part 1—Part 3 ピオリムで編集集中↓

ホメロスがチョロいRTA

この動画の生放送アーカイブは [こちら](#)

ドラクエ11SS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

それでは続きをやっていきます。

ホメロスが隊の兵士たちにアイくんを紹介し、早速訓練に混ぜていきます。初回は魔法の練習や剣の素振りなどをダイジェストに見れるムービーが流れますがスキップできます。

さらに、毎日なにかしらの小イベントがありますが、この参加は任意ですのでカミュの投獄までは全て無視して「訓練」「任務」だけを命令通りにやるだけです。さながら「導かれし者たち」第四章でのトルネコバイトパートです。言われた通りにやるのみです。

なお、「訓練」ではイベントで「ドルマ」を覚えられます。これはグレイグ隊では「闇属性化するぎのまい」に変わります。生粋の闇属性勇者なアイくんが以前の経験を活かして最序盤から習得してくれます。消費MP6なのでまだ連発はできませんね。

威力は初級呪文にしては強く、特徴として暴走時ダメージが二倍から二・五倍になります（ほかの呪文は一・五倍から二倍）。さらに聖竜が汚染された世界という世界観からドルマ系（闇属性攻撃）は優遇されており、ほかの呪文よりもダメージ倍率がいいだけでなく、全ての敵、味方がドルマ系に耐性を持つものの「勇者は闇耐性を無視して攻撃を通せます」。この世の闇の根源である邪神に汚染された聖竜から闇のパワーを受け、根源の闇と同種の闇を使役している……という設定らしいですね。詳しくは神の里とかで住民と会話してみてください。

さて、ムービースキップと会話が連続しているので倍速しながら今後の流れを説明します。

小イベントを無視する場合、一日の最後眠る前に自由時間があり、

様々なキャラクターと会話ができ、それによって多少アイクさんのデルカダール兵団での立ち位置が変わるようになっていきます。誰とも話さない場合は「寡黙で真面目なよく分からないやつだった」、好感度キーキヤラクター全員と五周以上会話すると「社交的で賑やかな良いやつ」など。さらに特定のキャラクター……グレイグ隊ではグレイグ、門兵、地下見回り兵。ホメロス隊ではホメロス、見張り兵、近衛兵にそれぞれ特殊会話があります。

好感度を上げるようによく会話すると、これらのキャラクターからの印象が良くなり、今回のプレイでは最終的にアイくんがカミュと逃げた後、ウルノーガに勇者だと気づかれたあとのデルカダールの追っ手の対応が変わってきます。

今回ではホメロスの好感度を限界まで上げて(毎晩会話)「一番お気に入り」の部下、「見張り兵、近衛兵と三回会話することで「真面目な後輩」に調整。

これでカミュと共に逃げた後にホメロス(およびデルカダール兵士)が敵対することなく、終始「アイくんが悪魔の子(勇者)扱いされることがない」というルートになります。代わりに「闇に魅入られた」「そそのかされた」「脅されている」という扱いをされます。

どういうことかといえますと、これはヨイシヨシしてくれる可愛い部下ができてメンタルの安定したホメロスの闇堕ちが軽度で止まったことに起因し、ウルノーガがそこまでホメロスを重要な駒として扱わないので勇者の情報がホメロスにいきません。

さらに紋章を隠していること、旅立ちが勇者としての覚醒ではなかったことで「エレノアの首飾り」を入手していないことも要因で、ホメロスからすればアイくんが勇者だという決定的な証拠がありません。だからアイくんが勇者だという話は当然どこかで耳に入りますが、そちらを信じずにいてくれます。

ウルノーガはそれでも察知してきますが、ホメロスは勇者が生まれていることは知っていて悪魔の子のこともわかっていても、アイくんがそうだと分からずに「ドルマ」が異様に得意な可愛い部下が盗賊に人質としてさらわれた……さらわれたあと、何故か盗賊に加担してい

る？ なにか弱みでも握られたか？ あいつは闇に魅入られてしまったのか？（＝半闇落ちの人間だからアングラルートに行きやすい人種）という扱いになります。

グレイグが直接対峙した旅の扉後（ホムラの里以降）は人質のわりには助けを求めずに一目散に逃げたという不審な行動のため多少怪しんできますが、ホメロス隊の「見張り兵」「近衛兵」の好感度が最低値以外だと周りもそれなりにアイくんの安否を心配しているのでホメロスの考えが変わらず、問答無用の追っ手というよりは可愛いお気に入り部下が心配だから出兵したという有様に。

このルートではカミュにすべての誤解を引っ被ってもらいます。イシの村の襲撃もなく（アイくんは魔法の石の位置をわかっているの村へ帰る時間分短縮にもなります。好感度上げが足りずに勇者だとバレて襲撃されている場合は無駄に親切なカミュの導きで強制的にイシの村へ連行されます）、ダーハルルーネの町、クレイモラン王国ではイベントの時短になります。

また、そもそも脱獄の段階からアイくんが人質にされていると勘違いされている上に兵士たちが顔見知りなのでアイくんを斬る訳にもいかないのです、デルカダール兵との戦闘は全て回避できます。ダーハルルーネイベント名物、おろおろとして襲いかかってこない兵士たちが「故郷の村でお母さんが心配しているぞ！」「早く戻ってホメロスさまのヒステリーを抑えてくれ！」「何をネタに脅されているんだ!？」などと声をかけてくるのはあまりにも有名ですね。

さらに重要な事として、闇の大樹で襲撃してくるのがウルノーガ本人になるので魔術師ウルノーガ戦が早まり、NPCの味方にグレイグとホメロスが両方参戦してきます。RTAは低レベル進行なので弾除けの数は多ければ多いほど安定しますからこのルートのメリットです。一方、デメリットは毎日話しかけるホメロスの位置がランダムなので序盤のタイムに影響が出たり、グレイグ隊のメリットが受けられなかったり、ダーハルルーネのホメロス戦でアイくんの動きが読まれているのでダメージを通しにくく、また被ダメージ増のデメリットが付くことで行動運お祈りポイントになることです。

また、戦闘になる闇の大樹マップではドルマ系のダメージが増えるボーナスが付くのでアイくんの呪文が主砲のこのチャートにおいて速攻向けです。こちらに飛んでくるドルマ系もダメージが増えていますが半分くらいは双頭が受けてくれますし。

半闇堕ちホメロスですが、闇の力が強い世界なので半闇堕ちくらいの人間など山ほどいる（アイくんも一般にはその扱いです）ので最後までグレイグと和解「することなく」、しかし人間としての一線は踏み越えることなくといったところに。ホメロスは死んでこそ輝いたキャラクター、限界までグレイグをこじらせることのないこのルートは賛否両論ありますが、RTAのために見どころは犠牲になってもらいましょう（ホメロス生存ルート）。残念ながらウルノーガが支配していたデルカダールを立て直すのに忙しすぎて仲間にはなりません。さて、ムーブリースキップを駆使し、毎日ホメロスに話しかけ続ける日々の中、国宝レッドオーブを狙った盗賊カミュの投獄が発生。時期はランダムですが、大体アイくんが十四歳の時に発生します。原作では勇者十五歳（カミュの投獄期間から逆算）ですが、時系列は基本的に早まっています。

RTAでは行いませんが里帰りや給料を使用して街での買い物、勝手に外に出てレベリングなどもできる「兵士イベント」は自由度が高く、ミニストーリーのある小イベントも多いので時間食らいです！

この時にホメロスに異動願を出します。好感度が高いとあっさり異動できます。これはグレイグ隊の場合も同様です。

「何？ 地下牢の見張りに異動したいだど？ 闇の魔法が得意すぎてとうとう太陽の光が辛くなったかアイ。違う？ まあいい。持ち場を変えても訓練にいつそう励むように」

これで地下牢獄配属になるので下っ端のアイくんは囚人に食事を配る仕事ができます。さつそくカミュと接触しましょう。

休憩時間に机を調べて「アイの手紙」を入手。食事の時に紛れ込ませます。

これを繰り返し、カミュが脱出のための穴を掘り終わるのを待ちます。ここで重要なのはカミュに一度顔を見せること。わざとらしい

ですがカミュの牢の前で「デルカダール兵のかぶと」を外すと顔を見せることができます。

「おいアイ、地下は息苦しかったか？ 辛気臭いしジメジメしてるもんな。だがこのヤツらは凶暴だ。そこの盗賊に石でも投げられる前に頭、被つとけよ」

すかさず他の見張り兵からかぶとをかぶれと言われますのでその通りにしましょう。顔を見せることで「面も見せずに信頼もできなかったが、本当にお前は勇者だったんだな」などの初回会話を短縮でき、なぜか信頼を得ることが出来るので緊急時の会話が減ります。

アイくんが見逃しているだけでなく、カミュ盗賊時代の相棒デクの賄賂も効いているのでカミュの脱出口掘りが問題なく進行するのを倍速でお送りいたします。ホメロスに毎日話しかけるのを忘れてはいけません（一敗）。一日でも欠けると好感度がMAXにならないとかホメロスは非常にめんどくさい男ですね。

炸裂したドルマが的を破壊する。僕は勇者の呪文であるデインをまだ使えないけれど、勇者の紋章から闇の大樹の力を引きずり出して使うドルマの扱いはすぐに取り戻してお手の物。何せ闇の大樹の力をそのままぶつけてるんだから、これ以上楽なものはない。

「相変わらずホメロスさま並のドルマだなあ」

「褒めすぎだよ。ホメロスさまはドルクマも使えるし、もっと威力があるだろう。僕の憧れだよ」

「アイは本当にホメロスさまのことが好きだな。あの人、確かに頭が良くて強いけど、冷たくてちよつと怖いから、下っ端はみんなグレイグさまの方が人気だろ。お前変わってるよ」

「得意呪文が似てる系統だとそのすごさも分かりやすいんだよ。もちろんグレイグさまも尊敬してる。でもさ、僕はドルマ系のエキスパートであるホメロスさまが一番かつこいと思うよ。闇の力つて飲み

込まれやすいのにそれを長年制御してるところとかさ」

「言われてみればそうかもなあ」

「それにホメロスさまは僕が入隊する時に僕の腕を見込んでくださってホメロス隊に連れてきてくれたんだ。期待には応えたい」

「真面目なやつだよアイは。じゃあ訓練、頑張るか！」

べた褒めの会話はちよつと離れたところにいるホメロスに聞こえているのはわかっていているから。振り返らなくても視線が背中に突き刺さっているのがわかる。

魔軍参謀ホメロスは思っていたよりもチョロかった。申し訳ないけどチョロすぎた。前のカミュよりも高速で僕を信頼してないか？
つてくらい。今のカミュも怪しい兵士のこと信じていいのか？
とは思うけどさ。

デルカダールが把握していないくらいド田舎からひとりやって来て不安だったけどホメロスさまのもとならきつと大丈夫ですよ、信頼してます！ ホメロスさま、頼りにしてます！ 毎日尊敬する方と話せて嬉しいです！ すごいですね、ドルマのコツ教えてください！
ホメロスさまの魔法、この国一番です！ ホメロスさまの戦略のおかげです！ 知将ホメロスをこの世で一番尊敬してます！ 僕グレイグさまよりホメロスさま派！ という態度全開で話にいけば全然魔物になる気配がないんだけど。

他の人にグレイグと比較されても僕がすかさず褒めちぎるのでうじうじ悩む暇もなく、精神的に安定しているのか、ウルノーガがホメロスを闇に引きずり込めないかと判断したのか。僕にはわからなかったけど、魔王ごときの洗脳よりも部下の兵士の一途さ、どっちが真つ当で、どっちに見栄をはりたいと思う？ 僕に決まってる！

悪事を促す顔が怖いすごい魔術師と十二歳の時から知っている真面目で慕ってくる部下の兵士。どっちがかわいい？ 僕に決まってる。ホメロスに足りなかったのは賞賛だ。幼なじみと比べられた劣等感、認めて貰えなくて、そこをウルノーガに増幅されて、心の闇を利用されてこじらせたんだ。僕が全力で肯定するからせいぜいホメロスには真つ当でいてもらう。

とはいえホメロスの闇墮ちを止めたところで僕のやることは打倒ウルノーガには変わりない。そのためにはやっぱり勇者の剣が必要だ。大樹を目指す、あの旅の再演はしなくちゃいけない。さすがに一人で勇者の剣もなしにウルノーガを倒すのは無理だ。

カミュとの一方的なやり取りは上手くいつているだろうか。このまま勇者とバレずに隠し通せるだろうか。今度はみんな死なせずにすむだろうか。エマの怪我は無事に治っただろうか。気がかりなこととは多いけど、目先のことをひとつずつ確実に片付けていくしかない。

今度はマヤちゃんを死なせない。カミュの慟哭を聞きたくない。過ぎ去りし時の向こう、魔王ウルノーガのむくろの上に生い茂り、闇の大樹が見事に咲き誇ったあの世界に、僕の相棒を置いてきてしまつたけれど、せめて今度はきょうだいふたりで笑えるように。

僕は、やってきたホメロスに笑顔を浮かべて駆け寄りながら誓う。誰をあざむいてもいい。僕が不幸になっても構わない。失ったものを、今度は持てる全てを使って失わない。

今度はこの手から取りこぼさない。燃え盛る大地、どこかから聞こえてくる弱々しい赤子の泣き声と、怪我にもがく人間たちのうめき声、やせ細った子どもの死体、魔物に襲われてあがる悲鳴、焼け焦げた肉のにおいを知っているのは僕だけになるように。

ああ聖竜よ、僕は今度はやり遂げるよ。だから聖竜よ、その身を蝕む闇の力を全て僕に超越せ。

「……できたぜ」

本来一年かけて脱出口を掘るのを数ヶ月で着工したカミュが目に見えて疲労困憊ですが問題ありません。仲間にも正式加入するまでのNPC謎の青年はHP無限、状態異常もねむりくらいしか効かないスーパー肉壁です。

さて、牢屋の鍵をアイくんが開けると、せっかく上げた好感度が下がってしまいますので……ここで演技をすることになります。

いつものように食事の皿を置くふりをして、その時にカミュがアイくんに襲いかかったというていで牢屋のギリギリのきわで派手にぶっ倒れます。

「アイー… どうしたんだ！」

しばらくするとこのように牢屋の鍵を持った巡回の見張り兵がアイくんを発見して助けにやってくるので、アイくんの剣を抜き取ったカミュが柄で兵士の頭をぶん殴って気絶させ、鍵を奪ってくれます。そしてすかさず手を取って起こしてくれました。さすが人気投票一位のイケメンは行動がスマートですね。

ちなみに脱獄の他の選択肢としてはアイくんが鍵を盗んでおく……これはあとでバレるのでホメロスの好感度がすさまじく下がります。もしくは、心配してやってきた兵士をアイくんが倒す……これも明確に自分の意思でカミュを逃がそうとしている証拠になるのでホメロスの好感度が下がります。兵士のよろいかぶとを持ち込んでカミュを変装させて脱獄する……これは失敗して途中で逃走劇になり、やはりホメロスの好感度が下がります。アイくんが悪魔の子扱いされないためには常に「ホメロスの好感度最大値」が必要です。なのでカミュに罪を全て引つ被ってもらいましょう。どうせ冤罪ですらないのですよ、デルカダール王国の国宝を盗んだのは。誘拐の罪くらい増えても刑は大して変わらないと思います。

ということであとは追っ手から逃げつつ崖へ。追い詰められ、絶体絶命のピンチ！ その時カミュがフードを外して顔を晒しました。

「オレは信じるぜ。勇者の奇跡ってやつを……」

かの有名な決め台詞頂きました。

追っ手の兵士たちにしつかり勇者と聞かれているのにアイくんが悪魔の子扱いされないのはホメロスがあがった報告を信じなかったのか、都合の悪いことを信じたくなかったのかどっちなんでしょうね？ 道中と違ってしつかり自分の足で走って飛び込むんですけどね、(こい)。

グレイグ隊ルートだとグレイグが信頼しているアイくんが勇者だなんて信じなかったんだろうなと思います。過ぎ去りし時を求めた後なので仲間キャラには「既視感」がありますしね。共に死闘をくり抜けた戦友にして勇者の盾グレイグならすんなり理解できますが、ホメロスはなんなんですか？ アイくんはかわいい部下だったでしょうが、これでは君主の命令に思いっきり反する結果となってますよね。ホメロスはチョロいのです。

さて、ここから本格的なRTA開始です。

導きの教会にたどり着きました。同時にカミュが正式加入します。ここからは「大樹の勇者」ルートとおおむね同じ道を通りつつもいくつかのイベントがあったりなかったり。序盤ではアイくんが「レッドオーブ」の場所を知っていること、つまりデルカダール下層からデクのところへ行く必要がなく、襲撃されていないイシの村にわざわざ帰る必要が無いということですね。

「勇者の奇跡」で滝つぼダイブを生き延びたとはいえ、まだやや懐疑的なカミュに闇の大樹に選ばれた聖竜の勇者であることを示すため、勇者の紋章を晒し、スレ気味のアイくんが乱暴にも「ドルマ」を地面にめり込ませながら首を傾げているシーンは「悪魔の子」過ぎるシーンです。「ドルマ」の消費は序盤では重いのでボス戦ではまだそんなに使えないので無駄打ちはやめてください……イベントなのでMP消費はありませんが。

寄り道が全てないのでそのままデルカダール神殿へ向かうため、一直線でナプガーナ密林へ。橋が壊れているきこりの家でイベントを起こし、そこにいる犬の正体が魔物に姿を変えられてしまったきこりであることが分かります。

この時にアイくんの手に光るあざが闇の大樹の根っこから過去の記憶を読み取れることがわかりますが、「聖竜の勇者ルート」ではさらに回想イベントごとに闇の大樹の「闇」をアイくんが吸い出して自分の力にしていきます。レベルアップではないですが、ドルマ系、「ジゴデイン」などの威力が約1パーセント上昇するイベントですので、必ずしなければならぬ……というわけではない場面でもムービー

キップがありますので闇の大樹の根っこは都度調べていきます。

「つてことはこの犬ころがきこりのおっさんつてことなのか……マジかよ」

カミュは今の段階ではアイくんより耐久があるのでなるべく盾になつて欲しいところです。なので防具を割り振ります。木こりの家の近くにいる商人から「とんがりぼうし」を購入、カミュに装備。キャンプにて不思議な鍛冶ができるようになるので「うるこのよろい」を作ります。一切の操作無しで完成を押すと当然失敗しますが、出来上がったものの性能は強化値0なだけの正規品です。こちらカミュに装備します。

アイくんは兵士イベント後は「デルカダール兵の支給盾」、「旅人の服」、「皮の帽子」を装備しているので防具を変える必要はありません。武器は「兵士の剣」、カミュに「聖なるナイフ」を作り、こちらも装備。キャンプで休み、大樹の根による回想シーン（スキップしましたが）の通り、川べりの宝箱へ向かいます。道中の狩りは必要ないのでエンカウントしないように避けていきます。

避け方のコツですが、モンスターの種類によって追い方が違います。直線的に走ってくるだけのモンスターは軸をずらすだけで問題ないですし、一定距離を追ってくるモンスターはダツシユで引き離し、足が早く、追尾してくるモンスターは障害物に引つ掛けます。この手の動きは「星空の守り人」での宝の地図でみなさんも鍛えたと思えます。すさまじい勢いで迫る「じごくのメンドーサ」、見た目に反するクソデカ範囲、エンカウント、すかさず飛んでくるドルモーアが脳裏に……。

ともあれ、宝箱を調べるとムービースキップ後、二番目のボス「いたずらデビル」との戦闘になります。こいつの行動は初手に確定で「ギラ」（平均15ダメージ）を唱えてきますので二人とも防御で受けたいところですが、レベルが低いので先手を取られてしまいます。

こちらの行動としては、HP18を下回ったら「ホイミ」or「やくそう」で回復、ゾーンが運良く二人揃えば連携の「シャドーアタック」で大ダメージを狙っていきましょう。アイくんのイベント習得の

「ドルマ」は威力こそ高いですが、この段階では消費MPが大きすぎて「ホイミ」にMPが回らなくなってしまうので通常攻撃を入れていきます。ちなみに通常プレイでの推奨レベルは8です。

「ギラ」は痛いですが、幸い向こうは三回唱えるとMP切れを起こしてくれませぬ。「ギラ」を注意していればあまり難しくもありませんね。

カミュが「いたずらデビル」にトドメをさしたところで今回はここまで。ご視聴ありがとうございました。

閑話 知将ホメロスの光明

「名前は何？」

「はい！ 私はアイと申します、ホメロスさま！」

別に最初は気に入ったわけではなかった。ただ、グレイグがあんまりにも久しぶりの新人のことを褒めるから、なんとなく取り上げてみただけのこと。さらに言い訳をするなら、故郷の村では成人だという年齢十二のアイは我が隊の三等兵を倒したのだ。幼いながらに見どころは確かにあり、しごけば光るかもしれないとは思った。

嫌がらせでグレイグから取り上げたというのにアイは、本当に最初の最初から私を見上げながら尊敬に目をキラキラさせていた。新人がこぞつて入りたがる「英雄」グレイグの隊に入り損ねたというのに一切かげることのないその眼差しに正直なところ悪い気は、しなかった。

「なぜお前は成人そうそう兵士になりに来たのだ？ 出身は？」

「ホメロスさま、私は恥ずかしながらデルカダールの地図に名前も乗らぬ辺境の村、イシの出身で、成人のうちに儀式を行うような場所で育ちました。それは村の近くにある大岩……天然の塔のようなものを登るといふ儀式なのですが、私と同時に成人する村長の孫娘がおりまして、私は暗黙の二元半ば護衛として私は彼女と岩の頂上に行ったのです。……先程グレイグさまが討伐のため兵士を派遣してくださったのですが、周辺に現れたこともない魔物が私たちを襲い、私は応戦しましたが、村長の孫娘は大怪我を負ったのであります。」

私は、王国に魔物退治の要請をすると同時にこのような事が二度と起きないよう、王国という広い世界で腕を上げてこいと用命されたのです。私は村では剣のそれなりに筋が良いと……まだ稚拙なものです。言われておりました、将来立派な村の守り人となる為に邁進するべく参りました」

「なるほど。ではアイよ、お前は腕を鍛えた後、村へ帰ると宣言しているのか？」

「いえ……いいえ、私の村は人が良い事が取り柄です。私は幼なじみ

に大怪我を負わせたのに、給料を送れとも、必ず帰ってこいとも、いつまでに戻れとも、言われておりません。私がなにか極めたい道や、やりたいことを見つけたら戸惑うなどとも言われているのです。私は最初から村に帰るつもりでデルカダールの荣誉ある兵士になろうとは思いません。ここに骨を埋めるつもりで、全力で邁進するべくここにいるのです、ホメロスさま。私は二度と無力を味わうことのないように、故郷に魔物が現れましたら、今度は頼もしきデルカダールの兵士として斬り伏せに参ります」

歳の割には丁寧な口調と真剣な、ドルマのような「紫」の眼差しが私の目を射抜く。なかなか信念の通った有望そうな少年である。剣の腕も年齢の割には長けているらしいし、グレイグに任せていれば期待通りに成長しただろうと思わせる。私が引き抜いたからにはその剣を極めるよりも魔法の方の腕を磨いてもらうことになるが。

「ホメロスさま、私は城下町の噂や田舎の故郷でホメロスさまのことについて色々聞いてきました。デルカダールを護る双頭の鷲にして、知将。さらにドルマ系の呪文が得意なのだ。私は……祖父がドルマの呪文の使い手で、私自身にも適性がある可能性が非常に高いと言われております。ずっとドルマ系の呪文に憧れをもって来たのです。闇の魔法はともすればそのチカラに飲み込まれてしまうもの。しかしホメロスさまは今もお、正義の人として名を知らしめていらっしゃるようです。その強さにひそかに憧れていたのです、ホメロスさまの隊に入れること、これは私にとって最大の名誉でございます！」

「そうか。では我が隊に恥じぬように努力を惜しむなよ」

最も、そのまっすぐな眼差しが眩しすぎて私はつい目を逸らしたのだが。私はアイが思っているようなできた人間ではなかったから。かくして、やや珍しい期待の新人は我が隊に所属することとなった。

「ホメロスさま、今お時間よろしいでしょうか……?」

「こんばんはホメロスさま！」

「いい夜ですね、ホメロスさま！」

「聞いてくださいホメロスさま！」

「今日の指揮、素晴らしかったですホメロスさま！」

「ホメロスさま、本日はお疲れ様でした！ 次回の遠征には私も一緒にできますか？ まだ実力が足りない…….のですね、明日の鍛錬から一層励んで参ります！」

我が隊にアイを加えてから毎夜、就寝時間の少し前の自由時間にアイは私のもとを訪れた。毎回、今時間がいいかと丁寧に伺いを立て、決して強引ではなかったが許可を与えるとそれは嬉しそうに私と会話をするのだ。目をキラキラと輝かせ、グレイグを初めて見た城下町の子どものように私のことをあれやこれやと聞きたがり、私の隊で学んだことや身につけたことを嬉しそうに語る。

我が隊の他の兵士と馴染めていないわけでもないらしく、アイは私が見ていないところでも変わらず真面目で有望な兵士らしい。他の兵士とも笑顔で話しているのを見たことがあった。

私にアコがれているという言葉に違えず、わずか十三歳にしてドルマを使役し始めたアイは私の呪文を参考にしながら他の鍛錬も怠らず、もちろん職務にも非常に忠実で、休日も遊びまわることなく修練に励み、まだまだ年若いながらもアイは周囲に可愛がられる、真面目で良い兵士となっていく。一年、二年と時間が経ち、成長していく姿を私は柄にもなく楽しみにし始めるほどに。

このような新兵の憧れになるのはやはりいつでもグレイグで、我が隊の兵士たちはもちろん私のことを慕ってはいるのだろうが……あの圧倒的な武功、正義感あふれる性格、裏表のなさを持つグレイグはどこまでいっても私にない求心力があったのだ。デルカダール兵となったのだから当然、グレイグとの接点は多くなり、噂に聞くグレイグを間近で見ると一層憧れる、というパターンは多い。奴と私は得意な分野が違うとはいえ、グレイグの優れた点を最も理解している私だからこそそうなるのは仕方ないと言えし、腹立たしいとも思えた。

王に認められるのもグレイグで、武勲を立てるのもグレイグで、新兵の憧れもグレイグで、「デルカダールの英雄」なのはグレイグで、双頭の鷲といえばグレイグ」と「ホメロスなのだ。ホメロスとグレイグではない。グレイグの名前が挙がり、私は添えられるように思い出されるのだ。まるで私がグレイグのおまけのように。考えすぎだ、奴は幼い頃から共にあった私の親友ではないかとも思ってきた。

グレイグは嫌みのない奴で、心底私のことをかけがえのない親友だと思っているし、私が常に一歩遅れていることを見下すこともなく、いつでも隣にあると思っているし、昔も今も何の態度も変わらないことだって承知していた。

だけど私は我慢ならなかった。何か一つくらい勝ってみたかったし、そうでなければかけがえのない親友として等しい存在だと言えないような気がした。グレイグがそんなことを気にするような人間ではないと誰より知っていても、だ。

私は剣でグレイグに勝てなかった。だから計略を磨いた。知将と呼ばれ、グレイグと同じ將軍に上り詰めたのだ。グレイグは知将ホメロスと呼ばれるようになった私を素直に称賛した。流石ホメロスだ、と心の底から感嘆し、これからも共にデルカダールを守ろう、と双頭の鷲の、揃いの意匠の鎧を身にまとった。

私は一瞬満足し、しかし何も変わっていないことも理解した。私は努力したが、グレイグと同じ將軍という立場になったが、「デルカダールの英雄」はやはりグレイグで、双頭の鷲といえばグレイグ」と「ホメロスで、武功のグレイグ、そのおまけの知略のホメロスでしかなかった。私は名誉を得たが、やはりグレイグには常に一歩劣り続けた。グレイグは私のことを変わらず親友だというが、私は常にグレイグの背中を追っていることには違いがなかった。鈍感なグレイグは私の焦燥に気が付かず、いつも私の前に行く。

私は、それでも決して努力を惜しまなかったし、結果を出し続けたし、私の策は成功し、私の持ち味で周囲から尊敬されるようになったが、それでもグレイグに勝てたと思う日は来なかった。

そんな心の闇に取り憑かれていたからだろうか。ある時から夜闇

に紛れて声が聞こえるようになった。チカラが欲しくないか、と。グレイグに勝るチカラを欲しくないか？ と。お前には闇の素養がある、闇のチカラを使役すればグレイグに勝つことなど容易い、と。私はその声を無視した。そのような甘言に騙され、魔に堕ちるなど騎士の名折れ。私は自分の力でグレイグを打ち負かし、グレイグを上回ったかったのだ。

しかし。

どんなに努力しようとも、私は勝てなかった。

新兵がグレイグを称賛する。我が王がグレイグを称賛する。我が隊の兵士がグレイグを称賛する。民衆がグレイグを称賛する。私も、心の中ではグレイグを称賛している。だってそうだろう、グレイグは強い。私のように嫌味もなく、心根から英雄で、常に一步劣っている親友を見下さず、真に王国を守る剣として鍛錬を怠らない。愚直で、真つ当で、私の前に行く。私が一番グレイグの強さを知っているのだ！ 口には出さなくても一番讃えていたのは私だった。もちろん、それを最も妬ましく思っていたのも私だろうが。

なぜだ。私だって努力しているのに。どうして。グレイグに勝てない！

おのれ。グレイグに勝てるなら、グレイグに勝れるなら、私は、奴をねじ伏せるチカラを得ることができるなら……。

「ホメロスさまー！」

悶々としたどす黒い良くない思考を、声変わり前の少年の声が打ち払い、私を現実に取り戻した。一番小さいサイズの兵服を生真面目に着込み、フルフェイスのかぶところ職務中ではないので外しているが、背中にはいつでも兵士として出動できるように剣が、手にはガンレットがあり、やや少年にしては長い髪を私の真似をしているのか頭の後ろに一つにまとめて縛り、紫の目をキラキラさせながら、私の前にいた。

「あ……お取込み中でしたか？」

「ああいや。考え事をしていたが大したことではない。気にするな」

「そうですか、お邪魔しなくてよかったです！」

アイ。私を慕う若すぎる……いや、幼い兵士。イシといういまだに地図にすらない辺境の村出身の少年。非常に愚直で、いつそグレイグを思わせるほど真面目で、しかし慕う先は奴ではなく私なのだ。最初から。都会に来るのは初めてだったという、兵士となったその日から！

それは今もかげることなく、稀有な存在で、変わり者なのはわかっていたがどうしてもそれは心地よかった。私はアイを気に入っていたし、アイは私を一途に慕っていた。

「でもホメロスさま、ホメロスさまには私からはとても想像もつかない重責がありで、もしかして疲れていらっしやるのではありませんか？ 毎日私に来るのを煩わしく思っただけいらっしやることは……」

「いや。疲れてなどいないぞアイ。私を誰だと思っっている」

「はい！ ホメロスさまです！」

「なんだそれは、はは、返事になっていないではないか」

「ホメロスさま、というのは僕の一番尊敬している方の名前ですから、ホメロスさま、というのは誉め言葉に等しいので！」

ホメロスさま、そうだ、僕、違った私、本日は異動のお願いに来たのです」

「ん？ どこに行きたいんだ」

異動といつてもアイの今の持ち場は特にきつい場所ではない。

目をキラキラとさせて、アイは私を見上げながら言う。グレイグとももちろん話すことはあるだろうが、このような一途な尊敬の目は、私だけのもの。

「地下牢の見張り番になりたいのです！ もちろん、私の実力と人員の問題の都合がよろしければですが」

「何？ 地下牢の見張りに異動したいだど？ 闇の魔法が得意すぎてとうとう太陽の光が辛くなったかアイ。違う？ まあいい。持ち場を変えても訓練にいつそう励むように」

まあ良かった。なんだって。アイは見どころのある兵士だったし、門番などの特に重要なポジションを所望なわけでもない。休みに外に遊びに行くこともなく誰よりも真面目に鍛錬しているアイが異動

したいなら聞いてやってもよかった。アイは真面目で明るい人間だが、その若さで闇の魔法を使いこなす人間だ。闇に近い人間は魔物になる……なんてことはないのだが、人より暗い場所を好んだっておかしくはない。私も眩い太陽の下で剣を振るうよりは部屋の中で策を練っている方が好きだ。

何にせよ、アイは私を一番に尊敬している時点で「変わり者」には違いなかったし、変わり者にわざわざ理由を聞いても仕方がないだろう。親元を離れた寂しさも私を慕う要因の一つだろうと薄々分かっていたが、何だつて良かった。アイは今日も、そして明日も私の元を訪れる。昨日より少し強くなって。無邪気に憧れの私に少し近づけたと言つて喜びながら。

そうだ、グレイグ隊との合同練習でも、誰と手合わせをして良い場面でもアイは一直線に私のところにやってきたし、我が隊の他の兵士はやはりグレイグのところに群がっていたのだから若干鼻屑して何が悪い。

「はい、ホメロスさま！　ありがとうございます！」

ほら、それにこの程度の頼みを聞いてやっただけではじけるように微笑んで、一途なまでに私を慕っているのだ。グレイグではなく、他のだれかではなく、私を尊敬する若い兵士。まるで英雄を見るように。

それに報いたいと思つて何が悪い？　グレイグにはこんな風に慕ってくれる兵士がごまんといふのだから、私をいっとう慕う可愛い部下の望みを少し叶えるくらい問題は無い。明らかな鼻屑を自覚していたが、特別な重大なことでは無いのだから構うものか。私は闇の声がいつの間にか聞こえなくなっていたことにも気づかず、そろそろ時間も遅いのでアイを兵舎に追い立てた。

「いますぐ待機している兵士をすべて動員せよ！」

「はっ」

背筋に冷たいものが走る。アイが、人質にされた。地下牢に繋いでいた薄汚いドブネズミが脱獄の助けにしようとして。あがった報告によるといつもの通りアイが囚人どもに食事を運んでいた時に襲われ、気絶して倒れているのを巡回の兵士が介抱しようとしたところ、その兵士も闇に潜んでいた盗賊に気絶させられたという。

地下牢の見張り兵の中で最も軽く小柄なアイを人質にするのは合理的だ。あの囚人も決して大柄ではないから、盾にするにはある程度引きずり回せるくらいの大きさの人間を選んだのだろう。小癩な。

私は將軍だ。盗賊の脱獄騒ぎごときに城を空けてはならない。しかし、何かと理由をつけて王に願い出ようかと思った。そうだ、今はグレイグ隊が不在である。城の守りが手薄になる時間を短縮するのは合理的だ。この馬鹿騒ぎをさっさと終わらせるために私が出た、というシナリオではどうか。

ならば王に願い出るまでもない。私も向かうか、いや、まずは脱獄の現場を見ておこう。地下牢に穴を掘って抜け出す現場を精査し、判断した結果、私が出た方が早いとみた、と後で報告すれば何も問題なかろう。事態の收拾を優先して何が悪い。

落ち着かねば。アイとて、誉れあるデルカダール兵なのだ。さらに私が直々に教えてきたではないか。見かけよりも腕っ節も強いし、魔法にも長けている。案外、途中でドブネズミの隙をついて倒してしまい、「ホメロスさま戻りました」なんてケロつとしながら報告に来るかもしれない。地面に穴のあいていない牢屋に盗賊をぶち込んで、「油断していました、遅れをとってすみません」なんて言いながらな。

はやる気持ちを抑えて私は地下牢に着いた。現場には倒れた時についたのか、泥まみれになったアイのかぶとと、飛び散った血痕があった。かぶとを拾い上げる。血痕はアイのものか、それとももう一人の見張り兵のものか、薄暗い地下牢では判別できなかった。

「まだドブネズミを捕らえた報告は無いのか!」

「すばしっこく逃げ回っているようです。しかし、地下水路からはどうせ外へ出ることはできません」

「ふん、崖に通じているんだったな。自暴自棄になったドブネズミが我が隊の貴重な兵士を傷つけなければ良いが」

「はい……アイが心配です」

そうだ、他の兵士も心配している。私が出れば現場の士気も上がるだろう。そうすればとつとドブネズミを処刑できる。うっかり手が滑ってドルマを威嚇のつもりが心臓に命中させてしまっても問題あるまいな。うっかりは誰でもあるものだ……。

「ホメロスさま……！」

その時、ずぶ濡れになった我が隊の兵士が私の元へ駆け込んできた。

「追い詰めた盗賊カミュが、アイを連れて崖から飛び降りた、とのことです……！」

がしやん、と取り落とししたかぶとが床を転がる。

よぎったのは昨夜やってきたアイの笑顔。本日の鍛錬でも私の元に戻ってきて、ほかの兵士に私との手合わせの場を奪われ、落ち込んでいた姿。本日の職務へ向かうアイが私に敬礼をして……。

ああ。

「崖の下を搜索しろ……」

「はっ」

「早くしろ！ 何としてでもアイを発見しろ！」

アイがいたから私は、アイの思う「知将ホメロス」であり続けたのだ！ 影が囁く闇への導きを無視し、夜の闇が私に力への誘惑をしても、私は一心に自分を慕う幼い命を裏切ることが出来なかった。

私は王から呼び出しがある、と伝令兵が告げるのを無視して馬屋に向かった。崖下の搜索まで他人に任せる気にはなれなかったのだ。

しかし、崖下でホメロス隊三等兵アイは見つからず、しかし盗賊カミュの足取りは途絶えなかった。

恐らくは何か生き延びた盗賊は人質としての有用性を考えてアイをたぶらかしでもしたのだろう。怪我をされていて逆らえないのかもしれない。アイの素直な性格を利用し洗脳をしたのかもしれない。

それから、アイとドブネズミの目撃証言はしばらくはなかったが、私は諦めず兵を各地へ派遣した。

そして、私は無視し続けた。あるひとつの報告を。

崖へ飛び込む際、盗賊カミュはアイに向かって「勇者」だと言ったらしい。

あのアイが勇者ならば？ ……だからなんだというのか！

アイが勇者だなんて私は信じなかった。アイはアイで、辺境の村出身の、真面目で少し変わった少年なのだ。アイがユグノアの王子だと思うか？ 田舎育ちの素朴なただの少年ではないか！ アイの故郷には母親がいたし、高貴な身振りなどもちろん見た事がなかった。年相応の、無邪気な笑顔がチラつく。

私は報告を忘れることにした。

Part 3 デルカダール神殿くホムラの里

↑Part 2—Part 4 編集集中↓

道中移動は八倍速なRTA

この動画の生放送アーカイブは [こちら](#)

ドラクエ11SS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

無事に続きを投稿したのでたぶん初投稿です（支離滅裂）。

さて、先程のボス戦で上がったレベルの分、まとめてスキルポイントを振っていきましょう。アイくんは武器のスキルを積極的には取らないので、勇者パネルのゾーン突入率+5%を、カミュは短剣パネルの基礎攻撃力+5↓装備時心率+2%をとります。「ぬすむ」などの有用な特技がいっぱいある彼ですが、本RTAでは紙装甲物理アタッカーorアイくんと陣系連携をぶっぱなす役割に集中してもらいます。「ぬすむ」の出番はおいおいということ。

序盤の山場、デスコピオン戦までにアイくんには「デイン」を覚え、カミュには「ヴァイパーファンク」を習得してもらいます。ゆくゆくは「タナトスハント」を習得してもらうのでその布石ですね。アイくんの方は「デイン」習得後、イベントで「ドルクマ」を覚えられるようになるので本当に欲しいのはそっちですが。「デイン」も「ドルクマ」までの繋ぎには使います。出番が来るか怪しいところですが……。が、命の大樹が「闇」の大樹になっているこの世界では闇属性の補正が非常に大きいので……。反面、勇者の雷呪文の使い勝手はあんまり良くないです。

「聖竜の勇者ルート」では最強呪文は「ドルマドン」です。「大樹の勇者ルート」で「ドルマドン」は「メラガイアー」の陰に隠れてしまう不遇呪文ですがこっちは真逆ですね。魔王だろうが邪神だろうが最大打点になり、イベント習得で確実に覚えられるのも「ドルマドン」です。低レベル攻略になるRTAにおいての要になります。通常プレイなら大人しく「バイキルト」+「全身全霊斬り」した方がMP効率がいいのは言わずもがなですけど……。

では、犬に変身させられていたきこりの家に引き返し、人間に戻った彼に壊された橋を直してもらいましょう。その間にムービーがあります、これはこのルートが「勇者の時渡り後」のストーリーであるという事に影響しているもので、カミュがこんなこと前にもあったような気がする……とか言ってるだけのイベントです。

とはいえ、どれだけアイくんが頑張ってもしっかかりかつての記憶を思い出してくれるキャラはひとりもいませんし、始終既視感だけ訴えるんですけどね。「大樹の勇者」より悲惨なバッドエンド世界をやり直してきたアイくんの顔が若干ひきつっているようなアップがちらつと見えましたもちろんスキップします。

いたずらデビルで得た経験値ではデルカダール神殿のボス戦、イビルビーストに勝つことは難しいので道中狩りをしていきます。目標はレベル8、これで三体いるイビルビーストの攻撃が集中しても何とか落とされないで済みます。(お祈り込み)「大樹の勇者」ではイビルビースト二体なのになぜ「聖竜の勇者」では三体なのか、そもそも最序盤のボス戦なのに全体攻撃をしてきて二体でもきついのにどうして三体なのか、RTA走者はリセポイントであるイビルビーストに恨み言を言いたくなりますよ……。

ナプガーナ密林を出て、デルカダール神殿に入るまでの道中でレベルを7にあげ、内部の狩りでレベル8にするのが理想です。ドラクエ11RTAは全般としてレベルアップでMPまで回復するので宿やキャンプへ行くロスタイムが少ないのがいいところで、レベル8になるまでは惜しみなくガンガンドルマを使っていきましょう。カミュはガンガンいこうぜに設定してAIに適当に殴ってもらいます。

デルカダール神殿につくと入口で兵士が倒れていますね。「大樹の勇者ルート」と同じく全員魔物に殺されているのですが、兵士イベントで当然彼らと知り合いになっていたアイくんはショックを受けているようなりアクションをします。とはいえ、前回も彼らはここで死んでいたのでアイくんが悪いわけでもなんでもなく、(ホメロスが墮ちしていなくてもこのイビルビーストは現れるので交通事故みたいなものなんです)流れは変わっていないのですが、一人ずつ仰

向けにして並べ、きちんと腕を組ませてから先に進みます。

ここで好感度設定のあるデルカダール兵すべての好感度が一段階上がり、「真面目な後輩」から「ムードメーカー」にランクが変わり、さらにもうひとつの布石を打つことでダーハル―ネのホメロスの戦闘中の行動が変化します（ホメロスの好感度は据え置きなので周囲の好感度に合わせて行動が変化しています）。ホメロス隊所属ルート of 弊害として低レベルではほぼダーハル―ネホメロスの突破は不可能ですが、これで勝ち筋を掴むことが出来るのです。詳しい話はおおいしましょう。

なお、ここは無視して進むことも出来ませんが（何もしないと好感度変動なし）、今回のように好感度を上げていないとひっそり悪魔の子の所業が追加されていくことに注意ですね。冤罪とはいっても町の人間のセリフがちよっと変わるくらいですが。

詳しい説明はその時にするとして、内部へ侵入していきましょう。道中拾うアイテムは右に表示のとおり。特に重要なのは「力の指輪」と「まもりのたね」です。「力の指輪」は物理攻撃担当のカミュに、「騎士団の服」は入手したらアイくんに装備させておきます。

さて、雑魚狩りに事故もなく無事目標までレベルも上がってボス戦へ。

このボス戦では開幕、アイくんに特殊バフ「復讐の誓い」が入ります。これはさっきの兵士たちが知り合いだったことで起きるもので、倍率や効果は多少違いますが魔王、邪神戦、時渡り前やそのイベントで死人が出ていたボス戦で適用されます。

今回の効果は攻撃力アップ、攻撃魔力アップ（永続）と聖女の祈り（永続、1回）です。大変RTAとしては助かります。初戦はwikiによると10%の攻撃力／魔法攻撃力アップポーションのようですね。なので戦闘中、全体攻撃を受けた後回復を優先させるのは祈り発動まではカミュの方になります。祈り発動が無力化されるHP半分を割っていたら好きな方を回復させましょう。どちらにせよ片方でも死んだらリセです。このダンジョンでは「まほうのせいすい」が三つ入手できますがまあ使わずに勝てるでしょう（三敗）。

イビルビースト戦で負ける時は回復する間もなくさっくり落とされるので……まだ開始一時間ちよつと、傷は浅いです。すみやかに再走しましょう。

ボスのカットイン後、「復讐の誓い」の紫のエフェクトが勇者の紋章から湧き上がり、アイクんの目がらんらんと光っていてかつこいいですね。どこに出しても恥ずかしくない闇堕ち勇者感。これは悪魔の子と言われても言い訳できませんね。

ではカミュの作戦を「命令させろ」に変更、二人ともHP37を回復ラインとして基本通常攻撃していきます。向かって左から撃破していき、最後の一体になったらアイクんの「ドルマ」を解禁して一気に攻めていきましょう。

「バギ」を連発された場合は臨機応変に防御もまじえつつ、するどいつめが連続で飛んでこないことをお祈り。序盤はアイクんの「ホイミ」→アイクんの「やくそう」→カミュの「やくそう」の順番で使っていきますが、二体目に突入したあたりで「ホイミ」を温存していきます。

消費MPもダメージも可愛くない「ドルマ」を連発する後半は多少回復をサボっても勝てるでしょう。ここでどちらかが死んで突破すると経験値が足りず、デスコピオン戦でさらに苦戦するので(リセ)そこだけは注意します。

なお、アイクんをAI戦闘にすると「ガンガンいこうぜ」でも仲間の回復を最優先します。ほかのキャラクターも「ガンガンいこうぜ」なのにも関わらず回復することがありますが、アイクんの場合、自分の方が死にかけでも味方の回復をします。勇者のトラウマがシステムにまで反映されてる感じ、いいですね。

さて、お祈りの力が足りているので二人とも生存して突破です。二人とも生存して突破できたというよりは出来るまでやり直したというべきでしょう。ここで負けた三人の勇者たち……初代アイクん、二代目アカくん、三代目アイクんに感謝の祈りを捧げてムービースキップです。名前の入力の時武者震いに手が震えて入力がめちゃくちゃになるRTA走者とかいるんですかね……いたんですよね。

カミュが「レッドオーブ」を入手し、脱獄からの数々の戦いを潜り抜けた二人の相棒の絆が深まりました。これでこの大陸でやることはひとまず終了ですね。

気遣いの塊カミュが逃げるにしてもいったん故郷に帰らなくていいのかとか言ってくれますが、さっくり無視して（ストーリーとして）はデルカダールに故郷がどこにあるのかバレているからリスクが高いという理由ですが）滝の三角岩脇から「魔法の石」を発掘し、テオおじいちゃんが気を利かせてくれた手紙を読みもせずに旅のほこらへ。道中の馬ダッシュは八倍速でお送りしております。手紙を大事なもののから読めますが、内容は「冒険家の孫として」の将来の孫への贈り物という分類で、「エレノアの手紙」は「エレノアの首飾り」ともどもイシの村にあります。

さて、デルカダール神殿の近くの抜け穴から旅のほこらに向かうと、背後にいるのはご存じ、鷲の意匠の黒い鎧に鋭い眼光、髭のいかつい三十六歳（聖竜の勇者ルートでは三十四歳ですがグラフィックは同じ）、愛馬リタリフォンにまたがったグレイグ將軍とグレイグ隊の兵士たちです。迫真の追いかけてこムービーはもちろんスキップですが、あの緊迫感は大好きな場面の一つです！

「大樹の勇者ルート」と違ってグレイグ將軍は善意でアイくんを救出しに来てくれているのですが全力で逃げているのはなかなか面白い絵面ですね。將軍もアイくんが落としたフードを拾いながら「洗脳されているのか……それともアイ、お前の意思なのか？」と混乱している様子がうかがえますが、好感度調整によりこれでも勇者（悪魔の子）扱いはされないんですね。軍師ホメロスが將軍グレイグを丸め込んでいるんでしょうか。

ロードが終わったらホムラの里までエンカウント回避しながら爆走します。道中で発生するヨッチ村のイベントはRTAなので残念ながらスルーです。

くホムラまで八倍速く

如何なる者もそこに墜とされたならば脱出不可能、難攻不落と謳われていたデルカダール地下牢獄から脱獄した国賊である「盗賊カミュ」を捜索……兼、王国領内に魔物が増えすぎているか調査しているさなかのことだった。

「あれは……」

「グレイグさま、あの旅人たちが何か？」

「よく見ろ、あの右の少年はアイだ」

「！ 無事だったのか……！」

小高い丘の上からは周囲が良く見える。眼前に広がる草原。そこに行く二人の人間の姿が目に入る。くすんだ色のフードを被った二人の姿。

片方は……支給の兵服と鎧姿ばかり見慣れているせいで目新しく感じるが、間違いなくアイだ。背格好をよく見慣れているからこそ気づいた。幸い、身動きが取れないほどの大きな怪我を負っている様子もなく、ただ大人しく盗賊カミュに従って、その少し後ろを歩いているように見える。これならば援軍を連れて来た姿を見て安心し、隙を見てこつちへ逃げ出してくれるだろう。

盗賊カミュは脱獄の際、気絶させたアイから武器を奪い、さらに兵士を襲った。その後取り上げていた荷物を取り返し、兵士からさらに剣をはぎ取っていたと報告を受けているので脅すに十分な武器を持つていたのだろう。

アイは若いなりに優れた兵士だが、滝から飛び降りた後、おそらく全身に怪我を負っている状況で武器を持った年上の男に脅されていたのならばひとたまりもなく、命が惜しければ従うしか生きる道がないように思えただろう。アイはドルマ系呪文の使い手だが、怪我をしていたならばうまく扱えなかったのかもしれないし、盗賊カミュには何か魔法を封じる手立てがあったのかもしれない。はたまた

た目に見えないなにか、怪我や武器の脅し以外にも弱みを握られていた可能性もある。堅牢なるデルカダール地下牢から脱獄するような盗賊にはいくら歳の割には見どころがあるとはいえ、三等兵がひとたまりもないのは想像に易いことだ。

ともかく、盗賊カミュを確保し、アイを救出せねば。幸い、遠目から見た様子では歩くことはできるようだが、あの滝から落ちたのだ、おそらくまったくの無事ではないだろう。傷の手当てが終わったら真面目なアイに一度里帰りをさせるようにホメロスに言おう。アイの故郷の田舎にはお母上がいて、この誘拐についても事の次第について手紙を送ったからさぞ心配しているに違いない。一度家族に顔を見せて安心させてやらねば。それが兵士たちの上に立つ者の役目というもの。

「盗賊カミュに脅されているのだろう。自棄になった盗賊が下手なことをしないように、馬で一気に距離を詰めるぞ」
「はっ」

号令をかけ、一斉に距離を詰める。しかし当然ながら馬の足音が聞こえないわけはなく、盗賊カミュは俺の方を見るとアイの腕をつかんで近くにいた野生馬に向かう。アイはこっちを見て混乱しているのか、言う事を聞かされているのか分からないが、同じように馬に向かう。

アイが盗賊に従ったのはなんらかのまじないかもしれないが、脅しに従っているだけなのかもしれないが、俺にはとにかく不合理な行動に見えた。とにかく無事に連れ帰ることができれば何ともなるだろう。ボウガンでアイの乗る馬を狙い、乱暴だが馬を止めて確保しなくてはと思う……あとでここで落馬したアイが怪我していたとホメロスにこっぴどく怒られたのだが……が、アイは盗賊に腕を掴まれてそのまま岬の先にあるほこらの方へ向かった。

アイは光る石のようなものがかかけ、ほこらの扉を開いた。さらに落馬してからも盗賊の後を追う。俺には、俺には、自分の意思でアイが盗賊について行っているように見えてしまった。

しかし、このときのアイの状態をホメロスに報告すればその「石」に

は必ず魔法がかかっているだろうと言われ、起動していないにしえの「旅の扉」なるものを近づけるだけで起動させる魔法の石を持つような盗賊ならば人間を洗脳することくらい容易いと言われてしまった。

そうなのだ。俺は同じデルカダールの兵士にしてあれほど真面目で、連れ去られたことを周囲が不安に思うほど慕われているアイを疑ってしまった。アイがああ盗賊の脱獄を手引きしたのではないかとまで疑ったのだ。

どう考えても、日常の業務を遂行している途中に襲われ、気絶したところを連れ去られ、怪我をしているところに脅されたか洗脳されたか、はつきり状況からわかっているというのに！

ともあれ哀れなアイは盗賊と共に石の扉の向こうに消え、旅の扉に誘われて行方をくらましてしまったのだ。

ああ、アイのお母上にどう手紙をしたためたものか。必ずや親元に返してやらねばならない。アイは故郷でこそ成人の年齢だが、まだたった十四歳なのだ。周囲からしたわれ、あの気難しいホメロスが心を開くような存在なのだ。盗賊にいいように使われていいはずもない……。

さて、一回目ホムラの里に発生する一連のイベントは「大樹の勇者ルート」とほとんど変わりありません。情報屋ルパスとセーニヤを探しに荒野の地下迷宮に向かうイベントです。ボス戦もNPC参戦するベロニカとセーニヤがサポートしてくれる上にある程度タゲまでとってくれるのでそこまで難易度も高くありません。

「大樹の勇者ルート」チャートとボスステータスの変更点こそありませんが、里は人喰い火竜の影響で若干見た目からも荒れていますね。ヤヤクは火竜との戦いで足に怪我を負い、一人息子のハリマが戦死し

たとして里の雰囲気はやや暗めです。よそ者には内情に関して何も言ってきませんし、今の段階では何も出来ないのでスルーしますが……。後半パートのここは結構な難所なので今から気が重いところですが、何とかなつたから動画があるわけです（逆説）。

カミュが客引きに引っかかって蒸し風呂に向かったのでアイくんはベロニカに会いに行きましょう。

酒場の前に行く元気な姿のベロニカがぷりぷり怒りながら酒場の店員に噛み付いていますね。間に入って止めたアイくんは遺体も残らなかつたベロニカとの再会に泣きそうな顔をしますが、魔力を失つても鋭いベロニカに「聖竜の勇者」だと認識されます。ベロニカは「かつてこんなことがあつた気がする」という既視感を途中までしか持つていませんが、このあたりは普通にあるのでここでパーティに戦闘も参戦するNPCとして仮加入します。

そういえばアイくんのストーリーは「大樹の勇者ルート」より二年早く旅に出ているわけですが、よくベロニカたちとタイミングが合いましたね。その辺はご都合主義なのかもしれないが……。イシの村の成人が四年早まっているくらいですし、影響に影響が重なって導かれているのかもしれないね、ストーリーとしてのこじつけでは。

「アイって言うんだ。ふーん。ねえ、なぜか初めて会つた気がしないわね。あらアンタもそう思うんだ。じゃあ、その不思議な縁にあやかつて……。私の妹を探すの、手伝つてくれる？」

ということに聞き込みパートですが、特にフラグ立ての必要はありません。迷子のルコに会いに行くべく蒸し風呂へ。ベロニカを女湯に送り込み、アイくんはカミュと合流します。

せっかくのサービスシーンですがムービスキップ。イベントでルコちゃんを発見しますがさらにムービスキップ。ルコを見たベロニカが妹じゃないと言ってくるので情報収集のため酒場へ。会話を全部飛ばし、では装備を整えつつアイテムを回収して荒野の地下迷宮へ向かいます。

ホムラの里で回収するアイテムを右に表示しておきます。画面では拾つたものとアイくんの「兵士の剣」を売って二人に「くさりかた

びら」を装備させています。(アイクんの武器枠は「イシの剣」でも装備させておいて武器ガードに期待しましょう)

デнда戦ではベロニカたちが「まほうのこびん」でMPを回復してくれるため、MP気にせずガンガン「ドルマ」を撃てます。なので武器はいりません。カミュは攻撃しますが「聖なるナイフ」で十分でしょう。レベル10で習得する「ジバリア」が重要で、これによってアイくんと連携「火炎陣」「暗黒陣」が使えるようになります。カミュの通常攻撃よりもこちらを狙っていき、大ダメージを入れていくのが狙いになります。

ボス戦前に荒野の地下迷宮内部で少々狩りをしてレベル10にするのですが、迷宮までの道中狩りの必要はありませんので移動は八倍速です。やや遠いですね。

荒野の地下迷宮に着いたところで今回はここまでです。ご視聴ありがとうございました。

Part 4 荒野の地下迷宮くサマデー城

↑Part 3—Part 5 編集集中↓

サソリに怯えるRTA

この動画の生放送アーカイブは [こちら](#)

ドラクエ11SS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

投稿しなければ初投稿にあらず、つまり投稿したら初投稿なので初投稿です（支離滅裂）。

さて、荒野の地下迷宮では一箇所わざと落とし穴に落ち、必ず「せかいじゆのは」を回収します。それ以外は「せかいじゆのは」に近い「金のこうせき」（売却用）だけ入手してボスまで直進しながら目についた雑魚を狩り、相棒組をレベル10まで上げていきます。デスクピオン戦に個人的なトラウマがある場合、遠回りしてさらに「シルバートレイ」を取るチャートもあります。安定をとればとるほど安定しますが、私は攻めました。

なお、アイくんはこの落とし穴の罟や合言葉を一度見ているので闇の大樹の根を調べなくとも先に進めますが、ドルマ系の威力が上がるイベントでもあるので忘れずに調べます。ベロニカが闇の大樹の根っこから闇パワーを吸引して禍々しい感じになっているアイくんを心配そうに見上げていますね。

この行動自体にはなんの副作用もありませんが、ストーリーから読解するにこの行動は「一回目」ではしていなかったようです。

復讐のため、仲間を死なせないため、ウルノーガを倒すため、やり直すために少しでも力が欲しいといった様子の覚悟ガンギマリアイくんですから、多少体に負荷がかかっているにしてもやめそうにはないですね。「聖竜の勇者」なので闇の大樹との親和性も高いでしょうし、大丈夫だと思えますので本RTAでは全ての闇の大樹の根から闇パワーを頂きます。最終的にはドルマ系を使うと目に見えて禍々しい感じのエフエクトが立ち上り、目が紫に光るのでカッコイイですよ！

「ねえ、それとても嫌な感じよ」

「だよな、オレもそう思うんだがそんな……闇の大樹からチカラを引つ張り出すなんて人間がやってもいいのか？ 体は平気か？」
「アンタは聖竜さまが選んだ勇者だから出来るんでしようけど、あんまりオススメしないわ。きつと見えないところで負荷がかかっているのよ」

今のはドルマ系強化イベントの初回会話ですね。闇の大樹の根を調べるという行動をする時に初見の仲間がいると会話が発生します。カミュは前回見ていたのでセリフが二番目に出ていますね。初見の仲間が心配して声をかけ、他の仲間が続いて話しかけるといふ会話の組み立てになっています。過ぎ去りし時を求めても、みんなの記憶が残っていないなくても、アイくんは変わらずみんなに愛されている勇者だったんだと思わせませぬ。特に今の段階では出会いたてなので「既視感」が言わせているとみて良いでしょう。

当のアイくんはベロニカを見てちよつと笑ってみせただけで何も言いません。その自己犠牲ムーブ、自分はどうなってもいいし危険なチカラを使っても、今度は仲間を全員救ってみせるという悲壮な覚悟。見事な自己犠牲の勇者くんです。

しかし周囲の心配の割には本編中この行動に関するデメリットは一切なく、HPが減ったり、デザイン系の威力が落ちたり、闇墮ちして操作不能になったり、なんてことはないので問題ありません。ガンガンドルマ系の威力を上げていきましょう。

さて、無事にレベリングも終わり、最深部で寝ていたセーニヤを発見。明らかにベロニカの妹という年齢には見えないセーニヤを見ても特に驚いた様子もないカミュが軽く「良かったな」で済ませているのが「既視感」ありきの「聖竜の勇者ルート」ならではの反応ですね。操作できないNPCとはいえ、回復呪文を使ってくれるセーニヤを仮加入したデнда戦は楽勝です。ベロニカの魔力を取り戻すべく、さらに奥へ向かい、イベント。ムービースキップ。カットイン後、デндаとその子分戦です。

この戦いはポーナスステージと言っても過言ではありません。子分は無視してカミュを命令させるにしてひたすらデндаに通常攻撃

させ、運良くゾーンに入ったら暗黒陣を貼らせませす。アイくんはデ نداに延々と「ドルマ」。MPが減つてくるとベロニカかセーニヤが「まほうのこびん」を使い、MPを回復してくれます。HPもいい感じにセーニヤが回復してくれるので男ふたりはひたすらダメージを入れていきましよう。戦法はそれだけです。

く見どころがないので以下八倍速く

はい、倒しました。二人ともレベル12になりましたね。アイくんが「イオ」を覚えました。これは使いません。スキルポイントを振り、次のボス、デスコピオンに向けてアイくんは「デイン」、カミュは「ヴァイパーファング」を取ります。

それでは情報屋ルパスを救出するイベントムービーをスキップ。その後、強制的にホムラの里に移動させられます。さらに娘のルコとの感動の再会など会話イベント。ここで一行の目的が「闇の大樹の枝」である「真闇のきればし」を追うものになります。ベロニカとセーニヤが正式加入し、本日は宿に泊まるという流れに。宿屋の前でベロニカが振り返りました。

「ねえアイ。アンタ、そんなに闇の魔法、得意だったっけ？」

おそらくプレイできない「聖竜の勇者ルート一周目」ではそこまでアイくんがドルマドルマしてなかったんでしょうが、ドルマ系はこの世界最強魔法ですから仕方ありません。亡きおじいちゃんの得意呪文ですし、威力が高いのは見てわかっていたので適性があると分かれば伸ばすのも当然でしょう。さらに勇者は全ての生命の闇耐性を貫通しますからね。アイくんはすつとぼけて首を傾げましたね。

会話が終わり、みんなが眠りにつくとイベントが発生します。

会話イベントに分類されるので（ムービーではないので）高速送り（送るセリフがないので眺めているだけ）で見えていきましよう。これは「デイン」を習得したあと宿に泊まることで発生する「ドルクマ」習得イベントで、アイくんが夜一人で鍛錬をしている状況で覚えた、というシナリオになります。

雷を操る「デイン」を練習していたアイくんが、不意に目を紫に光らせて「ドルマ」を撃ちますが、それが暴走し、「ドルマ」の壁を越え

た呪文になったことで「ドルクマ」のコツを掴んだ……と読み取るべきでしょうか。ロウレベル33で覚えるのでかなりこの時点では強力な呪文で、消費MPは9と破格の威力の割には使い勝手も良いです（連射はまだ辛いですが）。

「ドルクマ」を覚えたアイくんはかつてウルノーガに貫かれた胸を抑えながら大樹の方を仰ぎ見て、それから何事も無かったかのように宿屋に帰っていきました。

それでは翌朝、ベロニカに「ルーラ」を教えてもらい（強制習得）、サマデーまで馬をかつ飛ばしましょう。道中狩りは必要ありません。く道中移動はいつもの八倍速く

無事にドルクマを覚えることが出来てほっとした。「前」も覚えていたとはいえ、この体はすっかり過去のもの。力も、魔力も、記憶の中の「コツ」という形でしか残ってはいなかったから。デインを覚えただことで僕の中の勇者の力がひとつ、高まったのだろうか。光があればまた闇があるように、闇の魔法の練度も上がった気がする。

みんなを起こさないように足音を殺して静かに宿に戻った。とはいえ一人部屋だから部屋に入ってしまったら大丈夫のはず。なんとなく、備え付けられている鏡を見た。月明かりのうすぼんやりとした光のもと、映し出されたのは無表情な自分の顔。記憶にあるより幼く、頼りなく、どこことなく疲れた顔をしていた。

なんとなく笑ってみる。ホメロスの前で無邪気な少年兵士をやっていた顔。うん、かわいい。庇護欲と自尊心が満足させられそう。これなら軍師も騙せるね。

今度はカミュの前で思わず笑顔がこぼれた時の顔。ああ、こんな顔だって今は作れるんだ。カミュは今も変わらず、前よりもぎこちなく、前よりも正体を疑えるし、隠し事までしている僕を信頼してくれている。

ベロニカとセーニヤが並んで立っているのをもう一度、見る事が出来た時の顔……を再現してみる。泣きそうな顔だってお手の物さ。これが続けばいい。いいや、なんとしてでも、僕に払える犠牲ならなんでも差し出すから、今度は双子を引き裂くことのないように。

うん、大丈夫。表情は生きてる。勇者としていつか、お高くとまらなきゃいけない時が来ても大丈夫。不安に震える内心を隠して、聖竜に選ばれた光の子として振る舞えるはず。

今度は目を覗き込む。紫色の目。なんてことはない、だけど、うんと……僕がうんと幼かった時はよく晴れた空のような青い目だったらしい。年とともに髪の毛の色や目の色が若干変わるのはそのんなに珍しいことじゃないけど、って昔、母さんが言っていたっけ。

見慣れた紫の目が、だんだん濃い色になっていっているような気がする。闇の大樹からチカラを吸い上げているからか、勇者として覚醒しているからか、時を超えた反動か。わからないけれど。けどなんだっていいじゃないか、ウルノーガを倒し、あの悲劇を繰り返さず、みんなが幸せになれるなら……僕は魔物に成り果てたって構わない。闇を振りまく怪物になったっていい。最後の理性で自爆でもして世界に平和をもたらししてみせる。闇の色に染っていく僕の目よ。闇に堕ちたら魔王を屠りやすくなるかもしれないね？

ガントレットを外す。黒い奇妙なあざ……勇者の紋章がある。外では決して見えないようにしているけど、ひとりきりの部屋の中なら大丈夫だろう。

勇者の紋章は音もなく脈打ち、チカラをみなぎらせてそこにある。そのチカラに集中し、耳を澄ませてみる。世界を満たすのは光と闇のチカラ。勇者という光の子である僕は、光ゆえにもっとも影が濃いとこに手が届く。光がなければ、また闇もないのだから。光だけじゃ足りない。光だけでは照らせない。だから、闇だって使いこなしてみせる。

闇の大樹よ、そのチカラを寄越せ。聖竜よ、闇を差し出せ。

僕は願いながら、空を眺めた。月が綺麗で、夜は穏やかで、耳が痛いほど静まり返る世界。

泣きたくなるほど平和だった。

無事サマデーにつきました。八倍速での移動中、画面酔いするとご指摘いただいたので左端に酔い止めに「小さなメダル」を表示していましたがいかがでしたでしょうか。

それでは、画面右の方に表示しているアイテムを回収し、道具屋で「金のブレスレット」を買います。アイテムを売ってできたお金で一人最低一つ装備させ、「やくそう」を一人五つずつ（セーニヤ除く）もたせるお金を残してできるだけ「金のブレスレット」で防御を高めていきましょう。デスコピオン戦ではカミュを最前列に置くので複数装備できる今回の所持金ではデルカダールで拾った分含め、アイクんとカミュがふたつブレスレットを装備することが出来ましたね。さらに回収した「ターバン」をカミュに装備させます。

双賢の防御力が大変不安ですが、反面攻撃面は呪文主体のため、気にしなくていいので「金のブレスレット」は買えるだけ買っておきましょう。「皮のドレス」を買うチャートもありますが、「金のブレスレット」は全員に使いまわせるので私はこちらを採用しています。

さらに拾った「まほうのせいすい」をカミュにひとつ、セーニヤにふたつ持たせます。

ボス戦の準備が出来たらサマデー城へ。「網タイツ」と「土のイヤリング」を拾ってベロニカとセーニヤに装備させます。どっちがどっちでもそう変わりません。「羽帽子」、「鉄の剣」も忘れずに拾い、「羽帽子」はアイクんに装備させておきます。

玉座の間に着くとイベントが発生します。ムービースキップ。玉座の裏から「1500G」を回収。王子の私室に向かいましょう。夜サーカステントに来いと言われます。そのままサマデー城に「ルーラ」するとサマデーの城下町へジャンプ。宿で夜まで休んでサーカステントへ。

テントに現れたのはバレバレの変装をしているファリス王子で

すが、カミュがアイくんに施したのも似たりよったりだった。この世界では標準的なのかもしれないですね。

サーカスの中で馬レースの身代わりを引き受けることになります。シルビア姐さんが意味深に見てきますね。彼はこのあとNPC参戦しますが、彼女がいなければデスコピオン戦はもつと苦戦することになったのでありがたい存在です。NPCは無敵の肉壁ですから。さらに正式加入してからも「ハッスルダンス」、「ツッコミ」、「ザメハ」、「バイキルト」など優秀なスキルを覚えます。本RTAにおきましては……紙装甲なカミュがボスに（ほぼ）ワンパンされたあとに代打として後ろから出てくるひとですね。基本高火力なドルマゲで生存最優先はアイくん、無理やり低レベルで押し切るので……同じく低耐久なベロニカとの交代の場合もあります。

なぜ落ちるのがわかっていてカミュから入るのかと言いますと、後半のボス戦はあらかじめゾーンに入れておいて開幕連携技、暗黒陣を叩き込むためですね。最悪それだけしてくれたらもうあとは回復役でもないカミュは死んでいてもいいので。

ドラクエ1では最大パーティに八人加入するのに馬車制度ではないため、どこでもフルメンバー使えるのは戦略の幅が広がりますね（使いこなせていないのですが）。入れ替えてもかけた能力変化は戻ったりしませんので使える場面には使います。下がったステータスや状態異常も消えてくれませんが、「ベホマラー」や「けんじャの石」は控えにもかかるのでいつの間にか瀕死で下げた控えがHPが回復していた、なんて経験のある方もいるはず。これも使えたら使っていきます（入れ替えようにもカミュ、ベロニカはしよつちゅうワンパンされるのですが）。「ハッスルダンス」も控えにかかってくれたらよかったです。残念ながらドラクエ1SSでは戦闘メンバーだけにしかかかりません。軽装備でおなじみの盗賊系ゆえ仕方がないのは分かっているのですが、カミュは盾を装備する練習をしてください。

それでは翌日、早速馬レースに挑んでいきましょう。一位にならないくても通常通りストーリーは進行しますが、早く終わればタイムも短

くなります。ということでも裏で練習して出来上がったものがこちら。早くクリアしても特に報酬は増えませんが、ここの練習でタイムを前記録から十秒短縮することに成功しています。はい、ほぼ誤差ですね。このような誤差を積み上げていくのがRTAなのです。

サマデー城玉座の間でファールリスが「真闇のきれはし」を与えるよう取り次いでくれようと思いますが、デスコピオンの襲来でそれどころではなくなってしまうかもしれません。ファールリスの頼みを聞き（右で暫く土下座ループを流しておきますね）、砂漠へ出発します。

砂漠では一直線にキャンプへ向かう……のではなく、王子一行と合流した後、ルート分岐のひとつのフラグを回収しに行きます。砂漠中央にある星詠みの展望台（バクラバ石郡）へ向かい、中央でイベント。ムービースキップ。

状態としてはアイくんの影に潜んでいた邪神がどこからともなく現れ、自分の体を見上げている……という感じでしょうか。しかしながらウルノーガの監視があるのか、その時ではないと判断しているのか、今は肉体を呼び寄せようとはしません。アイくんにはもちろん邪神が見えています。闇のパワーに溢れていて「大樹の勇者ルート」よりもスレ気味のアイくんは思いつき怪しんでいます。しかし、双方何のアクションも起こさぬまま……イベント終了です。これでフラグが立ちました。

そのまま王子一行とキャンプ……の前に、NPCシルビアがいる間にレベリングをします。このままではデスコピオンの痛恨の一撃でベロニカが一撃死してしまいます。蘇生手段は荒野の地下迷宮で拾った「せかいじゆの葉」一枚のみ。流星に戦うことがまなりませんし、デスコピオンはさらに全体に30ほどダメージを与える「サンドブレス」までしてきます。追加効果の幻惑を引いてもカミュの「ヴァイパーファンク」が当たらないくらいであまり影響はないのですが、「ルカナン」も使ってくる相手に低耐久はかなりきついです。ステータスの底上げをしないと突破が困難すぎて辛いので、ベロニカレベル15までレベリングをします。

幸い、この場所にはお供としてメタルスライムが低確率で出現しま

すので、今からおおよそ二十分くらいメタルスライムを狙っていきま
す。倒せなかつたらリセです。まだまだ序盤なので傷は浅いですね。

現段階では「メタル斬り」や「まじん斬り」「一閃突き」「会心必中」
などのメタル狩り御用達特技ありません。通常攻撃をペしペし当
てるほかないので、お供として出てくるかどうか出現もお祈り、倒す
のもお祈りになります。また、その辺で眠っているワイバーンドッグ
に間違つて当たらないようにします。現在、まともに戦える相手では
ありません。

なので比較的HPの低いまほうつかいを狙ってエンカウントして
いきます。

〜レベリングも八倍速〜

レベリングが上手くいったので動画があるわけです（逆説）。レベ
リング開始十分ほどで完了しましたね。結構運がいいです。ベロニ
カは魔導書、セーニヤはステイックのスキルをとっていきます。セー
ニヤは「聖女の祈り」をとるまではステイック、とったら旋律スキル
を振っていきます。

それでは王子一行とキャンプで休み、シルビアとの会話イベント
（既視感の話や前に会ったことがあるか？ など聞かれています）ア
イクンはすつとぼけ、ほかの仲間は初めて会った気がしないと
いうだけ）。しっかりと回復したらデスコピオンまで一直線に走って
いきましょう。

さらに砂漠の奥の方のデスコピオン出現場所（魔蟲のすみか）まで
は馬で走って行けますが、あまり道中広くは無いので雑魚にぶつかる
なんてことをしないように……（三敗）流石にそれでリセットはしま
せんが……。

〜八倍速〜

無事に駆け抜けましたね。このアイくんは乗馬が得意な王子様タ
イプなのかもしれません（RTA中に過去のガバがよぎって緊張で手
が震える走者の奇跡）。

ボス戦前に並び替え。カミュ、アイくん、セーニヤ、ベロニカに並
び替えます。では尋常に勝負。

ムービーに入りましたね。スキップ。カットイン後、ボス戦です。
盛り上がってきたところで今回はここまで。ご視聴ありがとうございました。
ございました。

閑話 盗賊カミュの悲哀

「おはよう、カミュ。おはよう、ベロニカ。おはよう、セーニャ。今日、晴れて良かったあ」

久しぶりのベッドで、ぐっすりよく寝て満足したという風体でアイはにっこり笑って見せた。

初め、看守の若いデルカダール兵が飯の椀わんの底裏に手紙を紛れ込ませた時は一体なんだと思っただが、自ら勇者だと名乗ってきた胡散臭い兵士が実のところ信頼に値する人間で、それも預言者の言っていた「勇者」で、だけど想像していたような完璧人間や武人ではなく、年下の少年兵士だった。

性格は明るく、楽道家のようで激情家、だけど底知れないお人よし。今時こんな人間がいるか？ ってくらい人がいい。そんなんじや、大樹の闇にさらわれて次の夜を迎えられないだろうってくらいいい人間だ。世の中は甘くないとオレは知っているのに、そんなアイを見てもイライラしないのも不思議だった。……甘い人間なのに、この世で一番闇の大樹に愛されている存在、「聖竜の勇者」だと。

大げさな肩書が付きまわっているが、実のところ、なんとも疑ったのが馬鹿らしくなってくるのどかな明るい人間だ。

実際、オレはこうして脱獄は成功し、デルカダール王国とは別の大陸まで逃げることで成功した。見てない間ムチャクチャしやがって、オレと合流するまでの二年もデルカダールで兵士をやっていたとかマジか？ 情があつたら話くらいは聞いてくれそうなグレイグのおっさんとはかく、あのホメロスの野郎がアイの正体に気づいたらどうするつもりだったんだ？ 二年間の給料を貯めていたおかげでそうそう軍資金には困らないってそういう問題じゃないぜ相棒！

「聖竜の勇者」という……世間では悪魔の子だと呼ばれる奇跡の存在。その割には手の届きそうな、……オレの相棒だと違和感なく名乗れる、田舎から出てきた、ごく普通の少年のように見えるが、「勇者」の名に恥じない闇の大樹の加護を受けた存在だとすでに実感している。

最初、ちよつと本当か？ と疑ったんだが、目を伏せたアイが勢よく地面にドルマをめり込ませるのはちよつと怖かったもんだが……。これが闇の大樹のご加護の力だよ、信じた？ と軽く言っていたが、確かにその年齢でドルマを使いこなせるなんて相当な使い手で、まさしく闇の大樹に選ばれし勇者に相応しいと言えるが。相棒だったはずのオレが、再会したはずの仲間が、よりにもよってもう一度旅をすると言ったオレが信じてくれないと思つて焦つたんだよね？

「今日はサマデーに行くんだつたね。まやみのきればし、だっけ。サマデーにあるといいな」

「そうね。大樹の枝ならきつと勇者を導いてくれるはずよ」

アイはベロニカが無事な姿を見るのは嬉しかったんだろう不思議な目付きでベロニカを、次にセーニャを見ると、明るく笑った。

「大樹の枝！ 大樹のお導きがありますようにつて感じだよね！ すつごく縁起良さそう！ じゃあ行こうかカミュー！」

勇者の証を隠すためだろう、四六時中ガントレットのはめられた手がオレの腕を掴んで引つ張る。まるで小さい子どもみたいだ。たしか十四つていったか？ 三つも下なら子どもだな。あの時のマヤとあまり変わりもしない……。そんな勇者サマを利用するために同行しているなんて知られたら軽蔑されるかもな。いや、されないだろうという謎の確信があるが。

グイグイと腕を引っ張られ、おかしくつて笑いながらついていく。アイは天真爛漫でこつちまで笑顔がうつちまう。

だがアイ、こんなにかが弱かったか？ どうやって持っていんだつてくらいデカイ剣をいつも持っていたよな？ 身長くらいあるドデカイ大剣を魔物相手に振り回して、いつでも仲間を振り回すくらい元気いっぱい、なんでも斬り伏せて見せていたのがアイじゃなかったか？ 信じられない気持ちで腕を見ようとしたが、オレの体は、オレの意思では微塵も動きやしない。それどころか、この細い意識を保つことで精一杯だ。勇者の奇跡がなければ過去に遡るなんて奇跡を起こせるはずもなく、オレはただの時の残滓に過ぎないのだから。

「おいおいはしゃぐなよアイ。サマデーって言ったら四大王国……じゃなかった、三大王国のひとつだ。もしかしたらデルカダールの追っ手がいるかもしれないんだぞ?」

「いないよ。僕にはわかるんだ」

「へえ?」

「なんとなくね。勇者のカンってやつ? 大丈夫だよ、それにデルカダールの知将のホメロスさま……ホメロスさまは、僕のこと勇者だつて気づいていないと思うしね。悪魔の子を二年も雇い続けるなんて気づいてぢやしないでしょ? 捕まえたいならいつでも捕まえられたさ」

「確かにな」

「ホメロスさまは僕のことを、兵団の中で一番チビで、一番年下だったから、末っ子みたいに可愛がってくださったよ。僕、勇者じゃなかったら今頃脱獄したカミュをしょっぴいてホメロスさまに褒められていたかもなあ。よくやったアイ、流石ホメロス隊の兵士だな! 褒めてつかわす! つて……」

「おいおい相棒」

「……入隊するキツカケのときに、僕は自分が勇者だつて知ったんだ。入隊する理由は勇者だから、じゃないけどね。幼なじみを、魔物を倒せなくて怪我させちゃったから、村のみんなが次は倒せるようにチカラをつけて来いって送り出してくれたんだよ。」

でもね、まさかデルカダールでは勇者のことを悪魔の子だなんて呼んで目の敵にしているなんて知らなかったから、咄嗟に隠しちゃった。それだけだよ。」

勇者は世界を救うんだろう? 勇者は、きつと何かの間違いで勘違いしているデルカダールだつて、グレイグさまだつて、ホメロスさまだつて救うんだろう? ならこれでいいんだよ。さっへ行こう!」

そうやって、全部を救うんだろう。取りこぼした何もかもを救いあげようとするんだろう。ベロニカのこと、マヤのこと、ロウじいさんのことも、幼なじみのことも、……オレのこと。今度はなんだ? 敵だったホメロスの手も掴んだのか? なあ、どうしたらお前自

身を救える？　もう一度、お前と旅をすることはできても、オレは、見ていることしか、できやしない。ひとりぼっちで時をさかのぼるなんて、させたくなかったのに。オレたちは、みんななにかを失い、後悔したが……後悔しても、アイを犠牲に世界を救ってほしいとは思ってしなかつた。ああ、今のオレはそのうち霧散する記憶の破片。忘れてしまった夢よりもおぼろげなオレの意識。

手を引かれる感触が少しくすぐったくって、どこか懐かしくって、オレは誤魔化して年上ぶる。しょうがないな、と言わんばかりに。ぐいと引つ張られるので転ばないように踏ん張ったら、何故かアイは振り返って、あれ、行かないの？　と首を傾げた。

いや別に……そんなに強い力で踏ん張ったわけじゃないんだが。兵士だったわりには引つ張る力、弱くねえ？　気をつかつてくれているのか？　不思議な違和感を覚えつつ、オレは手を引かれるまま歩き出した。

「お買い物終わり！　荷物整頓も終わり！　何があっても準備万端！

じゃあお城に行こう！」

「薬草とブレスレットしか買ってないじゃない！」

「うーんいい意見だよベロニカ。でも考えてみて、あの皮のドレスや踊り子の服は僕やカミュには着られないだろ。でもブレスレットは使いまわせるんだ！　アクセサリーで防御力を上げるべき！」

「あんたたちもう両腕にブレスレットしているじゃない！」

「いやまあそうなんだけどさ」

「大丈夫なのかしら……」

「大丈夫大丈夫！　さあ、お城お城！　お城に行こー！」

そのまま駆け出したアイを慌てて追いかける。生き急ぐように、いや、「ように」な訳があるか。生き急いでいるとしか思えない。魔物の

闊歩する外を馬で器用にぬって進み、一日で進む距離を大きく超えて移動する。ホムラからサマデーは結構な距離があるってのに。

足をとめず、寝る時以外休まず、アイは進む。オレたちがへばるようならアイは置いていくだろう。冷たいからじゃない。アイが止まらないからだ。オレたちは何故かそれがわかっていて、必死でついていった。

オレは、オレたちはその背中を追っているとなんにも言えなくなってしまう。休め、止まれと言いたいのに、心の底から言いたいのに、言ってはいけないとも思っていた。

アイは浮かべた明るい笑顔のまま王子の頼みとやらを聞き、珍しく夜までじっとしていたと思えば替え玉ウマレースの参加をあつさり決めてしまう。僕は乗馬が得意なんだ、知っているだろう？　なんて笑いながら、パドックへ一人で向かったアイはそのまま一位をかつさらった。

「真闇のきれはし」の話がうやむやになりそうになりつつもお人好しにも魔物の討伐を引き受ける。シルビアというサーカス芸人が魔物討伐についてこようとするのもあつさり受け入れる。まあこれはオレたちも頼れそうな人間が魔物退治についてくることだし、異論はないが……いろいろと素直に受け入れすぎじゃね？　ほいほい言われた通りにしているなんてよ……お人好しすぎて、これまで騙されたりしてこなかったか？

「ついでに砂漠の掃除とかしとこうか？」

なんて言って突然砂漠の魔物を狩り始めたのには驚いたが。人畜無害そうな顔をして、闇の大樹から吸い取った闇のチカラを行使し、本来光の象徴である勇者が……とは聖地出身の双子の話だが……魔物をバツタバツタと闇へ送り返す。いや、光に還している、だったか？　オレにはそのあたりのことはわからなかったが……かつてのアイはこんな戦い方をしなかったが、強いことには間違いない。

そうしてしばらく魔物を蹴散らしていたが、不意にアイは戦うのをやめた。

「こんなもんかなあ。じゃあデスコピオン搜索も本腰入れようか。

「こつちにはいなさそうだね」

「じゃあさつきのは何だったっていうの？」

「搜索してないつもりはなかったけど……すごく強い魔物だって聞いているよね、デスコピオンって。人間を襲うらしいけど、多分普段は同じ魔物を食べていると思うよね？」

ならほかの魔物だって死にたくないからそいつがいたら怯えて隠れたり、逃げたりしていてもおかしくないけど、このあたりの魔物は別に変な行動してないからいなさうだし、もういいかなって。いなさうなところを探すより、まだ見てない、もつと砂漠の奥の方行ってみようかなって。あの洞窟の方とかさ」

「なるほどね。言い分はわかったわ。でも……」

「うん。あの洞窟入り口のキャンプ地で王子一行が……ファース王子がもうへばっちゃっているから今日はここまでだろうね。明日に向けて休む感じかなあ……みんな、早いけど今日はお疲れ様！ ホムラからの移動もあつたしゆっくり休もうね！」

遅れて近寄ってきた「まほうつかい」を顔色一つ変えずにドルマで消し飛ばしながら、アイはにっこり笑った。

そんなオレたちを……というよりアイを、一歩離れたところから見ている芸人シルビアは何を思っているのか。見た目なら一番幼いのはベロニカだが、一番幼いような無邪気な振る舞いをしているのがアイで、だがオレたちを率いているのもアイで、最も強いのもアイで、最も経歴が謎なものもアイだ。元兵士という話はしていないが、アイの戦闘は兵卒らしいきびきびした動きだし、剣の型もシルビアなら見抜いていそうだ。

シルビアにはもちろんアイが勇者だと話してはいないが、得体の知れないあいっならなにかを察していてもおかしくはない。アイがこの前まで国をあげて「悪魔の子」を搜索し、忌み嫌っているデルカダールで二年も兵士をやっていたことまでは分かりそうにもないが……。

アイはベロニカの手をそっと取ると壊れ物でも扱うようにキャンプ地にエスコートした。盗賊のオレには正しいエスコートの作法なんてわかりやしないが、多分アイも知らないだろう。ただ、優しく。

ただ、愛しげに。だが、なんだろう。

アイのベロニカを見る目は多少特別だが、この中で死んじまったのはベロニカだけだから当然だったがアイはセーニャを見るときも、シルビアを見るときも、オレを見るときも似たような、何かまぶしいものを見るような、大切なものを見るような、くすぐったい目で見てくる。違いは分からないが、少なくともアイは同じ扱いをしているように思えた。

今日の朝はオレの腕を引っ張り、夜に近づいたらベロニカをエスコートする。じゃあ明日はセーニャとシルビアか。なんて、違和感なく想像できた。

アイは誰よりも仲間のことを大事に思っているから。すくとんとオレは納得した。そういうものなんだと。

「たき火を囲んでするキャンプもいいもんだねえ……」

「砂漠の夜は寒いしなあ」

「昼は昼ですつごく暑いからカミュも兵士さんたちもへろへろになっていたじゃないか。昼はどつかで我慢して、夜に進んだ方が良かったんじゃない？ まだ寒い方がマシな気がしてきたよ」

「違ういな」

すつかりバテて転がっているサマデーの連中を起こさないように小声で話し合う。アイは全員を見回して、それから寝転んだ。

「しっかし……騎士の国の王子サマがあれで大丈夫なのか？」

「うーん。自国のことを愛する気持ちに嘘はないと思うけど。見栄っ張りで、ずいぶん大きいことを言っているけどさ。お調子者で、後先考えてない感じ？」

「散々な言いようだな」

「だって替え玉ウマレースを見ず知らずの旅人に頼むんだよ。国民や両親をガツカリさせたくなかった気持ちはあるんだろうけど……」

ねえ？ でも悪人じゃないさ、間違いない」

アイは目を閉じる。もう寝るよ、と手をひらひら振って話をやめる。そのまますう、とすぐさま寝息を立てる。寝ている姿を眺めていても仕方ないのでオレも寝転がった。女神像の加護を疑う冒険者はいないだろう。オレだって疑っていない。盗賊の視点からもこんな大所帯から物をくすねるのはリスクが大きすぎるし、サマデーの一行は身分を隠そうともしていないからどのような集団なのかもバレバレだ。

だから見張りを立てるのも馬鹿らしく、オレも早々に眠ることにした。

体の意識が弱まっていくに従って、オレの曖昧な自我ははつきりする。とはいえ、もうオレの意識も長くはないだろう。オレが意識を保っていられたのはきつと、預言者の粋な計らいに過ぎない。アイのように特別な力を持たないただの人間なのだから。

……かつてのアイはこんな無邪気なやつじゃなかった。アイはこんなに表情のあるやつじゃなかった。アイはこんなに闇の魔法ばかり使うやつじゃなかった。アイが無理をしているのをオレは知っていて、オレたちを不安にさせないようにしているのだと気づいて、だけど何も出来ないのが歯がゆかった。

なあアイ。結構無理しているだろ。なあ相棒。今度はマヤを助けてくれるつもりなんだろう。ベロニカやロウじいさんを死なせないように、幼なじみの死をあとから聞いて涙することのないように……あの悲劇を繰り返さないように。なあアイ、お前は無理をしているんだぜ。オレなんかじゃ勇者の歩む道を止められやしないだろうが、何も知らないオレが助けになるかも分からないが、ただ思うことくらいは許してくれ。

お前だって死んじやならないんだ。お前だって失っちゃならないんだ。闇に蝕まれてまで力を求め、前より弱い体に鞭打って前へ進むなんて、やめてくれ。闇の大樹の成り立ちなら孤児で学のないオレでも知っているぞ。遥かな昔、光と闇の大戦があり……光は闇に汚染されたという。しかし、確かに光は息づいていて、ある時聖竜の選んだ

光の子、勇者が大いなる闇を払い除け、世界に平和が訪れた。光は闇に打ち勝つことが出来る……ってな。

なあ、光の子が闇を受け入れたらどうなるんだ？ アイ。現に今だって前よりお前の力は明らかに弱くなっている。平気そうにしているが、他にもなにか影響が出ているんじゃないか？ オレは……妹が、マヤが大事だ。だからお前が救ってくれるって信じている。お前のことを信じているし、助けようと思ってくれたことが嬉しい。だけどな、同時に相棒が無茶するのを黙ってみているのも辛いことには違いないんだぜ。なあアイ。お前が時のオーブを割って、過ぎ去りし時を求めた時……無理やり止めたらよかったかもしれないな。前のお前は、あの時……世界に唯一残った光そのものだった。闇を照らす、本当の勇者だったさ。今は、今にも闇の化身に成り果てそうなくらい自分を酷使しているのに……アイ、お前は、あの時とおんなじ顔をして、なんでもないような顔をして、……。

なあ。勇者を選んだ聖竜め。聞けよ。アイが決して諦めず、自分を犠牲にする人間だって知っていて選んだんだな？ 大樹にたどり着いたら文句の一つや二つくらいなら言ったら構わねえだろ……。

アイ。勇者の盾がない間はオレが盾になってやる。姉ちゃんがない間は、兄貴分でもなんでもやってやる。相棒ももちろん休まないぜ。だから、無理するな。そう声をかけることも出来ねえけど、わかばかりの既視感に取り憑かれた「オレ」ならやり遂げるさ。なんたってオレたちは相棒だからな。

だから、……思い出せもしないオレを決して許さないでくれ。

Part 5 魔蟲のすみかくダーハルーネの町

↑Part 4—Part 6 編集集中↓

元上司をボコるRTA

この動画の生放送アーカイブは [こちら](#)

ドラクエ11SS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

聖女より走者が祈っています。それでは続きをやっていますね（蘇りしトラウマたち）。

RTA走者のトラウマ、序盤の壁ことデスクピオン戦は開幕全員「命令させる」に変更するところから始まります。AI戦闘に任せられるようになるのはもう少し先ですね。また、残念ながらこの戦いでは特殊バフなんてものはありません。NPCシルビア姐さん参戦だけが唯一の良心です。経験値的にアイくんだけは落ちないように気合を入れて祈ります。

基本の入力コマンドは、アイくんは「ドルクマ」、カミュは「ヴァイパーファンング」、双子はぼうぎよです。カミュは「もうどく」を入れたらゾーンに入るまでぼうぎよ、もうどくが切れたら再び「ヴァイパーファンング」。ゾーンに入ったらすかさず連携「暗黒陣」。アイくんはひたすら「ドルクマ」で削っていきます。セーニャは回復ライン（HP40）になったら回復し、状況に応じてMP回復係もします。ベロニカはぼうぎよでしのぎつつ、セーニャだけでは回復が間に合わない時のみ「やくそう」で回復参加します。

そして最も重要なことですがアイくんが落ちないように祈ります。アイくんだけは落ちないように祈ります。

以上です。

余談として、デスクピオンにはねむりが入るため、カミュに「ヴァイパーファンング」ではなく「スリープダガー」を取るチャートもありますが、私は長引くほどにこちらが不利になるのが嫌で、速攻で倒したいため、より攻めたチャートを選んでいきます。また、デスクピオンにねむりが効くとはいっても耐性持ち。そんなに簡単に寝るわけで

はないですし、寝てもすぐ起きますからもうどくで確実にダメージを入れていきたいというわけです。

この戦闘はもちろん全員生存が望ましいですが、アイくん以外は死んでいても本走は続行します。本当の意味で耐久が欲しいのはアイくん、グレイグだけでセーニヤがあればあるほどいいですが、あとのメンバーは二発ないしは三発攻撃に当たればほぼ落ちると考えて運用します。

ところでたいていセーニヤはちゃんと一発耐えているのにしよつちゆう一撃で絶える男がいるらしいですが……。 「二刀の心得」を習得するまで空いた右手に盾とか持つてくれませんか。叶わぬ願いでありました。

本走ではなぜかカミュの配置をどこにしてもやたらと被弾が多く、想定以上に死にまくっていました。今回は先頭に置いていたので仕方ないとは思いますが代わりに想定していたよりもアイくんが生き残り、おかげでアイくんのレベルをいい感じにあげることが出来たのでタイム更新に繋がったと言っても過言ではありません。見ようによつてはグレイグよりメイン盾でした。

という訳で暗黒陣を入れた瞬間、カミュが落ちましたね。仕事はきつちりしてくれました。「せかいじゆのは」が一枚しかないので起こしません。彼はもうどく、さらに「暗黒陣」とスリップダメージをしっかりと入れた仕事人です。あとはアイくんの「ドルクマ」とカミュの置き土産がデスコピオンをなぶり殺しにするのを待つのみ。

はい、非常に良いタイムで勝てました。ベロニカも危うく死ぬところでしたがなんとか生き延びてくれたので無事レベルアップしましたね。イベントムービーでカミュが何事も無かったかのように（HP 1）生き返りました。しっかりとムービースキップします。

王子一行が先にサマデーに帰っていききました。日本人なので荷馬車に拘束されたデスコピオンが海鮮売り場の伊勢海老みたいに見えて美味しそうに見えなくもないです。

ちよつと何言ってるか分からないですね……

（美味しそうには見え）ないです

続いて私たちも「ルーラ」でサマデーに戻る……のではなく、再びフラグを立てに行きます。「ルーラ」でキャンプ地に引き返し、お馬さんダツシユでバクラバ石群へ。輪の内部に入ると再びムービーが流れます。(スキップ不可)

アイくんの影からずるつとニズゼルフアくん(時の化身のすがた)が現れ、石群の真ん中に向かおうとします。もちろん放置していても今は肉体を呼び寄せようとはしません……ここで選択肢が出ます。「現れた謎の黒い魔物? から深い闇の力を感じる……今なら闇のチカラを奪うことが出来そうだ。チカラを奪いますか?」

↓「はい」「いいえ」

「いいえ」を選ぶと当然何も起こりません。

そしてわざわざしなくてもストーリー進行するのに引き返してきたのはもちろんニズくんからチカラを奪うためです。最終的には邪神を倒すお話なのにその邪神からパワーをカツアゲする勇者くん。かわいい顔してやることはえぐいのです。

「おいおいアイ、どうしたんだ? 早くサマデーに戻ろうぜ」

相棒もこの通り国宝を狙うような盗賊ですし、世界を救うためなら邪神からちよつとカツアゲしても大した問題ではありませんね多分。

ムービーでは視点がカミュに切り替わり、アイくんが何も無い石群の真ん中にふらふらと歩いていつているように見えますね。続いてアイくんに視点が戻り、足元を見下ろし、こつちを見ようとしてもしないニズくんに手を伸ばしながら、おもむろにしゃがみ込みました。暗転。ほら、ニズさんや。闇なチカラ持つてんだろ? ジャンプしてみるよ!

足元でのたうち回っているニズくと、ニズくんの腕? を何本か引きちぎって握りしめ、全身から怪しげな紫の光を立ち登らせつつ、無表情という明らかに様子のおかしいアイくんを見てカミュとセーニヤ、少し離れたところでシルビアさんも唾然としていますが、ベロニカだけはすぐに冷静に戻って話しかけてくれます。

「アイ……あのねえ、いくらなんでも拾い食いは良くないわよ」

何を言われるかと身構えていたアイくんに表情が戻り、ぽかんとし

た顔をしました。ペロニカはやれやれという感じで肩をすくめ、そしてアイくんの手を差し出しながら、

「戻りましょ。もう用事もないでしょ？」

と仰るわけです。ペロニカさんはどこまでも懐が広いですね。見上げるペロニカの顔アップがかわいい。アイくんがおそろのおそろペロニカと手を繋ぐのもかわいいですね。かわいい勇者とかわいい魔法使いで画面がかわいいであります。イベントは以上です。

それでは今度こそサマデイーに「ルーラ」します。こちらはこちらで着いた瞬間ムービーが始まりますが、特に選択肢がないのでムービスキップできます。

さっきのイベントの効果ですが、こちらは特にドルマ系の威力は上がりません。能力値に変化はないですが、邪神との戦闘の時に真価を發揮します。ニズゼルフア戦でのステータスが一割ほど下がり、ニズくんからアイくんがタゲられにくくなります。とはいえ全体攻撃は普通に当たるので注意しますけど。さらにニズくんはアイくんに攻撃した時、必ずダメージの六分の一を反射されるようになります。ダメージ反射といえば刃の鎧ですが、「刃のよろい」と違って全体攻撃だろうが非接触技だろうが反射する特別仕様です。

しかもアイくん側のデメリットは特にはないですが……厳密には呪い耐性が若干上がって光属性耐性が若干下がるそうです……多少周囲の会話が変わり、町の人などがアイくんを見て「やさぐれるのは良くない」「不良のお兄ちゃん」などと供述したり、ウルノーガ戦後のデルカダール兵が「ホメロスさまより悪役似合ってるぜ」とか言ってきたりします。ちよつとワルっぽい雰囲気になるんですかね。

という訳でニズくんメタのための対策でした。どんなボス戦もメインアタッカーアイくんが生きていけば勝利を掴める可能性がありますからね！ それは邪神戦だつて同じですから！

メインストーリーの方に話を戻します。ファールリス王子がサマデイー王にこれまでの真実を語り、そのうえできちんと当初の約束通り「真闇のきれはし」をアイくんに与えるように言ってくれています。が、「大樹の勇者ルート」の「虹色の枝」と同様、ファールリス杯の資金

確保のためにすでに売りに出されていることがわかりました。

ということでサマデー王から関所を越えるための「サマデー王の書簡」を貰い、船のあるダーハルルーネへ向かうことに。街から出ようとするときシルビアが正式に仲間になります。「既視感」があるのであつさり受け入れていきますね。

ダーハルルーネまではやや遠いですが、馬の使えない区間もあるので早めの十六倍速でお送りします。ダーハラ湿地ではこれまで通りエンカウントを避けつつ、街に入る前にひとつ調整をする必要があります。

着くまでダーハルルーネでの動きを解説します。

本チャートは「ホメロス生存ルート」。つまりホメロスが闇墮ちしていないのでダーハルルーネでの悪役ムーブ……ヤヒムくんの喉に呪いをかけたり、魔物を操って船を攻撃してきたりしません。

清く正しい正義の味方デルカダールの知将ホメロスがダーハルルーネにいるのは「国宝レットオーブを盗んだ国賊カミュの搜索と、国賊に連れ去られた可哀想な被害者である三等兵アイの救出」が目的であり、ものすごく真つ当な理由です。つまり、「さえずりのみつ」が必要ないので「霊水の洞窟」のシーゴーレム戦がカットされ、さらにホメロス戦の難易度が上がります。二年間兵士だったのでアイくんの動きが見切られているというわけですね。

メインアタッカーのアイくんがこれではレベルを上げずに勝てるはずもありません。しかし、レベリングして真つ向から戦うならこれまでわざわざ時間をかけてホメロスを懐柔した意味は全くありませんよね。

ちやんと微強化ホメロス戦の勝ち筋は用意してあります。

それではまず、ダーハルルーネに入るまでにアイくんのHPを四分の一以下（もしくは黄色を越えてオレンジのHP表示になるまで）まで削ります。アイくんを先頭に置き、適当にエンカウントして削れたら逃げるなり倒すなりして調整します。

次に必要なのはホメロスの好感度最大と、周囲の評価「ムードメーカー」以上の好感度。これまでに達成してきましたね。

これらが揃うとホメロスの戦闘中の行動が変化し、こんな低レベルでも安定して勝てるようになりました。結構拳動が面白いので具体的になものホメロス戦で見えていきましよう。

調整も完璧に済み、ダーハルルーネに到着しました。ジメジメした入り組んだ湿地帯をくぐりぬけ、長い通路を抜けると眼前に広がったのはおしゃれな港町。初見ムービーは初見ではないアイくん目線なので流れませんが、入口近くのNPCに話しかけるとダーハルルーネ全体を見渡すことが出来ます。整然と並んだ建物に整備された水路、水に浮かんだいくつものゴンドラ、広場の見通しの良いステージなど、ドラクエ11の中でもかなり綺麗な街並みですね。

あちこち探索をしたいところですが、RTAなので早急に物色と買い物済ませます。

回収物はいつものように右に表示しておきます。重要なのは「ちからのたね」(使用:カミュ)と「まほうのせいすい」、「破封のネットワーク」(入手後セーニャに装備、余った「金のブレスレット」はシルビアへ)です。道中、船のドック↓フラグを立てに町長の家を訪れておきます。(ドックで仲間が二手に分かれます)

町長ラハディオの家では「大樹の勇者ルート」のように邪険にされることはありませんが、心配そうな顔で

「君がアイくんか？ デルカダールから来たっていう年の離れたお兄さんが随分と心配されていたよ。故郷でお母さんも心配しているそうじゃないか。冒険もいいがそろそろお家に帰りなさい」「あれは兄ではなく上司？ ならば尚更仕事を放棄してフラフラするなんて良くないことだ。幸いお兄さんは解雇する気はないようだから戻ってきちんと謝りなさい」

などと商人&人の親目線で説教されます。ホメロスは行方知れずのアイくんのことをなんて説明をしているんでしょうね？

なおドックを開くのはどんな事情があっても海の男コンテストの後だとして説明されてしまいます。

フラグ立ると物色が終わったら買い物です。アイくん「鉄のよろい」、シルビアに「レザーマント」、ベロニカセーニャに「皮のドレス」

を購入します(「皮のドレス」は買わないで攻めるチャートもありますがお金が足りていたので買いました)。以降、武器の買い替えはヴァイパーファングを通すため、攻撃をミスしない程度にカミュの攻撃力を引き上げるためだけに買い替えをします。あとは落ちているもので十分です。

それでは中央のステージに近づくイベント発生。ホメロスがあらさまにイライラしながら周囲の兵士になにやら指示飛ばしていますね。カミュも白い鎧にピンクの裏地のマントが目立つホメロスに気付कि、選択肢を提示します。

「まずいな、デルカダールの軍師サマの登場か。見つかったらもうと牢屋に逆戻りだ。アイ、街の外に出てこの場をしのぐか?」

ここは「いいえ」を選択します。ここで「はい」を選ぶと見つかるまで会話が多く、時間もかかるのでとっととホメロスに見付かりましょう。時間を稼いでもこの後の流れは一緒です。

「じゃあ街の中に身を潜めるか?」

こちらを「はい」と選択します。

二人で領き合い、ステージに背を向けて逃げようと思いますが、ホメロスはアイくんを見逃しません。グレイグといい、ホメロスといい、兵士イベントの時からまるっと服装を変えたアイくんのことを遠目からよく見逃さないものですね。

「……アイ?」

素直なアイくん、分かりやすくビクツとしました。が、カミュの手を引いて突っ走ろうとして、あつという間にデルカダール兵に囲まれてしまいました。

「ホメロスさま! アイを発見しました!」

「見つかった良かった!」

「故郷の村でお母さんが心配しているぞ!」

「早く戻ってホメロスさまのヒステリーを抑えてくれ!」

「何をネタに脅されているんだ!」

「大丈夫だ、もう大丈夫だからな」

自分がデルカダールでどんな扱いをされているのか悟ったカミュ

の顔がひきつっていますね。素っ頓狂に心配されるアイくんと対称的にカミュには容赦なく剣やら槍やらが突きつけられ、まさしく悪魔の子ごとき扱いをされています。

「皆の者、よくやった！ そのまま国賊カミュを捕縛する！ 二人をそのままこちらへ連れてこい！」

知将ホメロスの目に見えてご機嫌な姿はなかなか見ものです。アイくん見つけてウキウキしていらっしやるところ申し訳ないのでが、アイくんは見た目通りの幼くて可愛くて大人しい一般兵士くんではなく、地獄を見てスレて四六時中演技しているようなしたたか・魔導勇者くんなので（アイくんって非常に表情豊かな少年ですが、「大樹の勇者ルート」を見る限り彼の本来の姿は無表情気味の無口な少年です）むぎむぎとかつて歩んだ道を再演したりしません。

突然ゼロ距離ドルマをぶっぱなして周囲の兵士たちを躊躇なく蹴散らしたアイくんはカミュの腕を引っ張って走りまわりました。が、背後をしつかり兵士と野次馬に固められているので引き返すことができず、仕方なくホメロスに襲い掛かりました。ホメロスのいるステージ側は人がいないですからね。背後がから空きですよ！

どう見ても悪役はこつちですが、戸惑いを隠せない様子のホメロスとの戦闘が開始します。するとフラグ立てが十分だったのでホメロスが戦闘になっているというのに話しかけてきました。これはこの段階でホメロスの好感度が最大だと言う挙動で、しかもこれ、ホメロスのターン消費します。

つまり、話しかけてくる間は攻撃も防御もしてきません。完全な無防備です。戦闘中に隙を晒している軍師には「ドルクマ」をぶち込んでやりましょう。カミュは適当に殴っておけば問題ありません。運よくゾーンに入ったら暗黒陣を入れます。

「アイ……？ なぜ私に剣を向けるのだ……」

フラグ立てが十分でない場合、好感度上昇によるホメロスの行動不能はこの一ターンで終わりです。しかし、アイくんはさらに自身のHPを削っておきました。好感度最大＋アイくんの瀕死でホメロスがさらに話しかけてきます。

「アイ、怪我をしているのか？ この前落馬したそうじゃないか、怪我を治してももらえなかったのか？」

「すぐ真つ当に心配してくれているホメロスが無視してさらに「ドルクマ」をぶち込みます。まさしく悪魔の子ですね。それにさつきその辺の魔物でHPを削っておいただけに結構前の落馬のことを心配してくれるホメロス、優しいですね。グレイグとの追いかけてここで派手に落馬してもHPは減りませんし。」

「アイ！ どうしたんだ、相手はホメロスさまだぞ！ 正気に戻ってくれ！」

三ターン目は横槍です。ほかの兵士が話しかけてくる上にホメロスは攻撃してきません。様子を伺ってきます。こちらは好感度「ムードメーカー」以上で発生します。もつと好感度をあげるとセリフが変わりますが足止めターンは増えません。

「……アイ、目を覚ませ！」

四ターン目、ようやくホメロスが攻撃してきますが、必ずアイくんを狙い、そして必ず空振りします。瀕死の部下にこの期に及んで攻撃できないんです。これも好感度が最大、HP瀕死ラインの時のみ起こる挙動です。

ここでダメージ計算してみます。二人の攻撃合わせて一ターンにつき、130程のダメージが入っていて、それが四ターン。520ダメージほどということに。ダーハルルーネでのホメロスのHPは630。アイくんの「ドルクマ」は100-120ダメージで、かつ五ターン目にホメロスの行動がなんであれ、次のターンのホメロスは「アイくんを倒すことはない」「HP満タンのカミュはホメロスのいかなる攻撃も一撃は耐える」のでゲームセットです。

哀れ撃破されたホメロスは膝をつき、アイくんを見上げていますが忌々しいという様子はなく、ひたすら呆然としています。信じて育てた部下にボコボコにされ、話も聞いてもらえなくてかわいそうですね。

背後の海ではシルビア姐さんが船を連れてきていて、すでにほかの仲間が乗り込んでいますね。それを見たアイくんが戸惑い気味にア

イクんとホメロスを見比べていたカミュを突き飛ばして船の方に押しやりました。

続いてアイくんも船に乗り込もうとしましたが、振り返ります。ホメロスがアイくんに愛着があるように、アイくん側も二年間でホメロスに愛着が湧いたんでしようか。そうでなければ合理・速攻・脳味噌・ドルマなアイくんがわざわざ振り返るはずありませんよね。

「アイ……操られているのだな……」

ここまで完膚なきまでにボコられていてもまだ信じてくれます。というかフラグ立てが完璧なのでホメロスはアイくんを疑いません。アイくんが勇者だとそろそろ聞いていてもおかしくないのに、です。そんなこじらせ三十四歳軍師を手玉に取っているアイくんは引き返し、ホメロスに何やら囁くと今度こそ船に飛び乗っていききました。

「我が王を疑え……？ どういうことなんだ、アイ……」

呆然と呟くホメロスのアップからの暗転。次は大樹で会いましょうね。

ロード後、一行の船旅が始まります。

きりがいいので今回はここまで。ご視聴、ありがとうございました。

退路を絶たれ、盗賊と共に私の方へ向かってきたアイは、これまでの人生で感じたこともないほど濃厚な闇の気配を纏っていた。私がかつて夜闇に紛れて聞いていた、闇からの呼び声なんて比ではない。まるで空に浮かぶ闇の大樹そのもののような、人間が触れてはならない根源の闇を内包しているように思えたのだ。アイの周りだけ、夜闇に包まれているかのように錯覚してしまう。

「闇の力よー」

アイは無表情に唱えた。鋭く、低く、感情もなく、淡々と。一切の躊躇なく、かつて同じ釜の飯を食った兵士たちに闇の魔法をぶつけた

時と全く同じように、温度のない目をしてアイは私に……憧れだと語り、使えるようになった暁にはたくさんの魔物を倒し、王国領を平和にしたいのだと目を輝かせていたドルクマを、私に向けて放ったのだ。

残酷なことに、そのドルクマは完璧だった。文句の付けようもない一撃と言えた。的確に私の体を痛めつけ、叩きのめしにかかる闇の力。鎧越してもなお、その一撃は私の体を焼いた。炎とは違い、火傷が残る訳では無い。しかし、闇に蝕まれた肉体の治りは通常より遅いのだ。そんな闇の魔法のタチの悪さは私がアイに教えたことだ。だというのに……アイは、戸惑うことなく、人に向けたのだ。

「この世の理たる闇の力よー！」

必死の呼び掛けにも応えず、淡々と私に攻撃するアイ。そこに彼の意思はあるのだろうか？ さざなみをたてぬ沼のように深く、静かで、だが澱んでいるように暗い瞳を見、訴えかけても眉ひとつ動かさない姿は尋常とは言えないだろう。あの瞳の輝きは見る影もない。やはり、これはアイの意思ではないのだ。洗脳されているのか！ 私はそう確信する。

なにか薬でも使われたのか、それとも魔法によるものなのか、はたまた浴びせられた言葉と与えられた環境によるものなのか。これは、ただ単に脅されただけでできるようなことではない。

正義感に溢れ、いつでも無邪気で明るいアイの理性があつてこんなことをできるはずもないではないか。

ふと、アイの魔法に耐えながら正気に戻す糸口はないかと様子を伺っていると、アイは戦いながらも酷い怪我を隠していることに気づいてしまった。露出が少なく、目立たない旅人らしい服装だが、そでやら首元やらに乾いた血がこびり付き、唇からは今も出血し、よく見れば足を引きずってさえている。いくら魔法が得意とはいえ、アイは剣の腕にも長けていた。だというのにすぐに剣を収めて魔法ばかり唱えてくるのも腕を痛めているからか！

グレイグの報告によれば、無理やりにも盗賊と引き離そうとした結果アイは手酷く落馬し、しかしそれをまったく気にかけることなく

走り去ったという。

まさか、まさか、良いように扱われているアイは怪我さえ治してもらっていないのか？ もしかすればここまでたどり着くまでに魔物の攻撃からの盾にでもさせられていたのかもしれない。

傷を気にかけることなく、アイは詠唱を続ける。光の無い目で。私を、そんな目で見たことは一度もなかったのに。

ああ。痛みすら感じていないかのよう。異様だ。まったく異様である。アイを正気に戻すべく、呼び掛けを続ける。

「薙ぎ払え、我が闇よ！」

しかし、アイは止まらない。私という邪魔者を押しつけ、私の前からいなくなってしまうおうとしている。濃密な闇は私から力を奪うのに十分で、可愛がっていた部下の素晴らしい成長を素直に喜べないことなんと歯がゆいことか。

この魔法の上達が真つ当なものならば私はどれだけアイを褒めてやれただろう。だが、これは不本意なもの。無理やり流し込まれた闇の力に違いない！ ああ、元に戻してやらなくては。しかし、私の手は届かない。

「アイ……操られているのだな……」

「ホメロスさま」

無表情なアイが、ようやく振り返る。デルカダールからアイを連れ去り、アイを捕らえ、それに加担する悪逆の連中を逃がし、自分も立ち去ろうとして、ようやく踏みとどまる。

しかし、近づいて気づいた。その目は静かだった。わずかに理性のようなものが見え隠れし、だがあの輝きはない。暗く澱んでいるのではなく、ただただ夜闇のような静けさがあった。

「ホメロスさま、モーゼフ王をお疑い下さい。どうか」

だが、ひとつの囁きだけを残し、アイは行ってしまったのだ。闇に魅入られ、闇に操られ、その才能を食い潰されようとしている哀れなアイ。正気ではないだろう、まともな状態とはいえないだろう。なにどうして、狂わされてしまったアイの言葉が耳につく？ その言葉は盗賊が吹き込んだのかもしれないのに。

我が王を疑え？ どういうことなのだ？ それがアイの居なくなつた理由なのか？

あれほど近かつたのに、あれほど話したというのに、今はあんなに遠い。あの背を叩いて激励した過去があつたというのに、どうしてアイに触れると考えるだけでひどく恐ろしく思えるのだろう。囁く声さえ、思い出すだけで背筋が凍る。子どもが夜闇を恐れるように。生きとし生けるものが、闇を抱く大樹を畏れるように。

「アイ……」

既に船が遠い。

ああ、取り返さなくては。グレイグの言うように親元に返してやらねば。壊れそうな程に脆く、全てを飲み込みそうな程に濃い闇を纏う。そんなアイは知らない。

闇の魔法こそ得意だったが、アイほど光の、真つ当な世界の似合う人間はいないのだから。正義の名のもとに、私は奴らを野放しにはできないのだ。

私はアイの憧れである、デルカダール王国屈指の正義の人、双頭の鷲……知将ホメロスなのだから。

Part 6 内海くグロツタの町

↑Part 5—Part 7 編集集中↓

ガバガバRTA

この動画の生放送アーカイブは [こちら](#)

ドラクエ11SSS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

心配してくれている元上司を一方的にボコボコにしてダーハルネから無事脱出し、一行の船旅が始まったところから続きをやっています。

繰り返しになりますが、本動画はDQ11SSSRTA聖竜の勇者ルート（通常レギュレーション）生放送の後付け編集解説動画となっており、本動画にはRTA走者らしい緊迫感が足りていないことを自覚しております。生放送の無編集版においては存分に緊迫感のある私の悲鳴、うめき声、発狂、寝言、ガバに対する無慈悲な再走要求コメント、ラップタイムカウントなど入っておりますのでよければそちらもご覧下さい。あわよくば競技人口を増やしたいのです。本動画も右に小さくラップタイムのタイマーを表示しております。

どんなガバがあつても、結果として自己ベストを更新した走りだと分かっているとあまり緊迫感ある編集にならないのは要改善点ですね。エンターテイナー、もとい立派な先達たちを見習っていききたいものです。

〜ここまでしれつと流してきたGABA一覧〜

・ホメロスに毎夜話しかけている時、出現場所がランダムなので総当たり中連続で一番遠い場所を引き続け、結果デルカダール城内マラソン大会が合計三十分になり開催されていた。※再走審議コメントが早くも流れる)

・デンドラ戦、初ターン子分を間違つて殴るムーブwithカミユの会心の一撃

・サマデー城内にて「ルーラ」で街へ飛ぶ際に一回「リレミト」(効果なし)したことによる視聴人数の増加

・ダーハルーネホメロス戦前、アイくんのHP瀕死ライン+カミユのゾーン状態に調整し、開幕連携「暗黒陣」予定なのを忘れていて連携なしで倒す羽目に（自己ベストでなければ近日中に再走することを誓う）

本シリーズ、半分も終わっていないのですが……先行きが大変不安ですね！ 自己ベスト記録を出したとはいえ、更新ポイントがまだまだ多いというポジティブな見方をしないとやっていられません。世界記録保持者と三十分以上差がありますから……。

気を取り直しまして、本編に話を戻します。

現在、シルビアの船では「内海」のみを移動できます。「外海」に出られるようになるのはもう少し先、つまりはロウ加入後、オーブ探しの旅が始まってからです。なので今行ける範囲は狭いです。

まずはワールドマップやや右上のバンデルフォン地方へ向かいます。現段階でもソルティコにも寄れますが、カジノなど利用する気はないのでストーリーの最短を目指していきます。具体的にはバンデルフォン地方（ネルセンの宿屋）↓グロッタの町↓ユグノア城跡ですね。

グロッタといえばメインイベントは仮面武道大会、ひいては「こいつを飲むと調子がいいんだ」が有名な細目ドーピング闘士ハンフリーで有名ですが、本走は「聖竜の勇者ルート」。「大樹の勇者ルート」とは全く同じストーリーではなく、似て非なるもの。さらにグロッタの町にはルートが三つ存在します。

一つ目は仮面武道大会に参加し、「大樹の勇者ルート」とほぼ同じ流れで優勝し、最終的にロウ・マルティナと合流してアラクラト口を倒し、ハンフリーが更生するルート。

二つ目は仮面武道大会に参加せず、大会中の警戒が薄いタイミングでグロッタ地下遺構に踏み込み、地下で寝ていたアラクラト口を倒してこれまでの被害者の遺体と初期にさらわれた闘士を救出して連れ帰り、「既視感」持ちのロウに協力してもらって大会参加中のハンフリーの罪を暴き、エキシビジョンマッチ（という名の民衆に焚きつけられたハンフリーとの真剣決闘と銘打った私刑）に勝利することで報

酬に「真闇のきれはし」をもらうルート。

三つ目は今までのフラグ立てでは進行できないルートになります
が、正面から賞品をまるっと強盗し、見張りや闘士を蹴散らして奪取
するルート。

三つ目は「ホメロスに捕まったカミュがダーハルルーネで大怪我を負
う」ことで開放されるルートです。つまり本走はホメロスの好感度を
上げ、カミュが捕まることなく正面突破したので発生しません。強盗
ルートは仲間の怪我を見て焦ったトラウマ持ちアイくんが手段を選
ばなくなつたことで発生するようです。

グロツタのタイムだけだと、3、2、1の順で強盗ルートが一番
早いのですが、それすなわちダーハルルーネホメロスを低レベルで突破
できない、闇の大樹でウルノーガ戦にならない（ひいてはアイくんの
「ドルクマ」のダメージが増えないので長期戦化、突破率減）、NPC
ホメロスがウルノーガ戦で参戦してくれないので肉壁が減るしさら
に突破率が下がる（むしろ大樹で敵として立ちほだかつて戦闘が増え
てロスする）などの理由で本レギュレーションRTAで選ばれること
はなく。ホメロスもウルノーガも瞬殺できる強くてニューゲーム部
門では強盗ルートが主体ですがこちらのレギュレーションでは無縁
な話ですね。

ということでは本走は二番目のルート、大会に参加せずに影でアラク
ラトロを撃破、ハンフリーの罪を暴くという第二ルートをやっていく
ことになります。ハンフリーの更生を彼方に投げ捨てるルートで「大
樹の勇者ルート」よりそもそもの孤児が多く、ハンフリーの居なく
なつた孤児院がどうなつてしまうのか大変不安ですがタイム、違つた
世界平和のためには仕方ありません。

それにこのアイくんは邪神復活後アラクラトロ二戦目を起こさな
いようにしつかりきつちりトドメを刺してくれますからね。安全の
ためには仕方ないのです。

アイくんが世界を救わなければ世界人口八割減、大地は闇の炎に焼
き払われ、赤い目をした凶暴な魔物が闊歩し、太陽は奪われ、海まで
魔物に支配されてしまい、混沌とした闇の時代の幕開けくらいするん

です、予算のない弱小孤児院の一つや二つ犠牲になってもらいましょう(悪魔の子)。大丈夫ですよ、悪い魔物はちゃんと倒しておきますからね(勇者感)。

聖竜の勇者アイくんの目が黒いうちは、ハンフリー(過去の大会の闘士を沢山殺し、引き換えに力と金と名声を得てきた)、リーズレット(国家氷漬けはいつから起きていたことなのか、シンプルに三大国クレイモラン滅亡寸前に追い込んだ封印されし魔女)、マヤ(クレイモランを再び追い込む奇病の原因、洗脳は同情の余地ありか)が許されるなんてありえませんか。今回マヤちゃんはキラゴルドになる前に救出するのでそんな事実はなかったということにしてセーフですが。

悪人が簡単に許されたら牢屋も憲兵もいらなんでしょうよ、ねっドラクエ11闇堕ち代表のホメロス将軍? こちらも事が起きる前に対処するので許されるのですが。

さて、海での航海中エンカは全部狩りつつ、無事着岸しました。大陸についてもレベリングを兼ねて目に付いた雑魚にどんどん喧嘩を売りながら進んでいきます。途中、ネルセンの宿屋に寄ってルーラ登録を忘れないようにします。

レベリングはアイくんがレベル20になるまで行います。ホメロス戦でレベル17まで上がっているのでそこまで長くはないはずです。アイくんのスキルパネルは「ライデイン」を取るように進んでいきます。ちよつと大樹の勇者とスキルパネルの配置が違うのでまだ取れませんが、「ライデイン」の習得+イベントで「ドルモア」を覚えられます。「ライデイン」自体もドルマ系にはないグループ攻撃で、威力そこそこ、消費MPが莫大なだけの「ギガデイン」と違って割と実用的な呪文です。雑魚狩りには便利です。

く移動とレベリングは八倍速く
グロッタに入る前に少し調整を行います。具体的にはカミュをゾーン状態にしておきます。

アラクラト口戦で開幕暗黒陣を叩き込むためですね。グロッタ地下遺構で調節するのも可、しかしベロニカが落ちる危険性が高いです。スリップダメージが約120×3(後述しますが実際は約240

×3)なのでMPの消費もなくとんでもないダメージソースです。カミュの陣系連携ってダメージイカレ気味ですよ。術者が死んでも控えに戻しても陣が解除されないのも素晴らしいです。

続いて並び替えて配置をカミュ、ベロニカ、セーニヤ、アイくんと並べ(シルビアさんは初手控え、誰か死んだら入れ替え)アイくんを全力で生かす構えへ。これ以降、生存優先は攻撃役のアイくん、回復役のセーニヤだけであとは暇なら回復してできれば生かすくらいいいです。アイくんのレベリングの時にある程度は一緒にレベル上がりますから。

このチャートではアラクラトロ戦で仮面武道大会に参加しているロウおじいちゃんがNPC参戦してくれないのでやや難易度が上がっています。

ロウなし。つまり、混乱攻撃持ちのアラクラトロ相手に自動「キアラル」なしでどうやって戦うのか？ それはもちろんお祈りです。

救済措置なのか、仮面武道大会不参加ルートでは固定バフが開幕付与されます。アイくんに特殊バフ「仄暗き闇の計略」が入り、アイくんは混乱しなくなり、さらに攻撃魔法が暴走しやすくなります。

しかし効果が非常に強力なためかデメリットとしてアイくん以外の味方全員に「混乱耐性低下」が付与されます。テストプレイ、および前走では生きてるのがアイくんだけ、アイくとセーニヤだけでフィニッシュとか良くありましたね……。 (なお七敗)

味方の混乱耐性低下は想定以上に辛く、「メダパニーマ」一発でアイくん以外全員混乱もザラです。しかも奴はもうどく持ち、休み持ち、全体攻撃あり(追加効果で全体守備力低下も)、さらに二回行動とあまりにも攻撃的です。

瀕死のアイくんがよりによってカミュに斬り殺された回はなかなか寂寥感がありました。混乱して勇者殺しするくらいなら、わざわざ先頭に置いてるんだからとつと肉壁となって落ちてください(無慈悲)。

勝算としてはアラクラトロ、闇耐性が非常に低く、その辺の雑魚の二倍くらいダメージが通ります。220—260くらいですね。「暗

黒陣」もダメージ二倍で確定で約720ダメージを入れてくれますし、アラクラトロクのHPはおおよそ1300。四ターン「ドルクマ」をぶち込めば勝ち確です。たったの四ターンだけアイくんが生存すれば良いのです。それだけなんですけど……。(※七敗)

それではいざグロツタへ。入った瞬間、目立つグレイグ將軍の像がお出迎え。おのおのリアクションをとる仲間たちを尻目にアイくんはなんの興味も示さずにスタスタと仮面武道大会受付の方に歩いていきます。受付の前で目当ての賞品があることを確認し、アイくんは考え込んだような仕草をして……でムービーは終わりです。選択肢があるのですが、初見の方は気づかずこのまま普通に仮面武道大会の参加登録をした方が多いのではないのでしょうか。

なお強盗ルートではアイくんがこの時点で思い詰めた顔をしています。そのまま賞品を調べると選択肢が出るので「はい」を選び、あとはムービーですね。戦闘はありません。もちろん、この悪評がデルカダールに伝わるので各種好感度が地の底まで下がります。グレイグ隊所属でグレイグの好感度が最低の「邪悪なる悪魔の子」まで下がると少しユグノア城跡でセリフが変わる演出もあるので気になる方は見てみてくださいね。

ホメロス隊所属で寸前まで好感度が高めだところからも特殊セリフがあります。こちらもガツツリ三段階好感度は下がるのですが、どちらかというと心配系のセリフですね。ダーハルーネまで一定以上好感度が高ければ以降ホメロスは生存ルートに入りますので……。

余談はともかく、仮面武道大会不参加ルートはちよつとしたフラグ立てが必要になります。教会に向かい、神父の代理をしている孤児に話しかけてお祈りをします。すると地下からハンフリーが上がってきて、旅人であるアイくん一行に仮面武道大会の宣伝をして去っていきます。

アイくんは地下にアラクラトロクがいるのを知っているので、にこやかにハンフリーを見送ったあと、グロツタ地下遺構入口を思い出します。

「仮面武道大会、ですか？ アイさま、賞品に真闇のきれはしがあった

ようですし、もしかして参加なさるのですか？」

「あのハンフリーって男はアンタに参加してほしそうだったわね。チャンピオンやってるだけあって愛想が良かったわ。」

参加は任せるわ。参加しなくても優勝者に交渉した方が手っ取り早いかもしれないもの。アイ以外には大樹の枝なんて飾るくらいしかないんじゃない？ 思っていたより綺麗だったけど、やっぱり闇のチカラの塊なもの。家に置いておきたい人なんていないでしょうし」

ペロニカの発言は参加しないルートがあることを暗に示しているようです。

「仮面武道大会はとっても楽しそうだけど、なにか胸騒ぎがするわね。アイちゃん、ちよつとこの街にいる間は気をつけた方がいいかもしれないわ」

「武道大会に参加しに集まった血の気の多い奴らがその辺にいるみただもんな。気をつけることに越したことはないか。」

アイ、オレは参加できるぜ。相棒と一緒になら優勝だって間違いなしだ。

ま、参加しないならしないでちよつくら観戦でもしようぜ。観客に紛れてる方がデルカダールの追っ手も見つけにくいだろうしな。大会は明日らしいし、宿で休んで朝からいい席取るつても悪くないな」

カミュに言われた通り宿屋に直行して休みます。追われる身なのに呑気に仮面武道大会に参加する訳ないですよ。翌日、宿の主人に闘技場で開会式をやると教えてもらってから（教会でフラグを立てていないと武道大会に参加したい？ 今ならエントリーにギリギリ間に合うかもしれない！）と言われます。エントリー自体は前日でもできますが（下層の方へ降りていくと開会式に参加するであろうハンフリーとすれ違います）。

ハンフリーは参加しないことに決めたアイくんは、再度大会の宣伝をしてから（参加しなくても是非観戦に来てくれってことなんですかね）闘技場の方へゆつくりと歩いていきました。ポケットに入っているドーピング剤の瓶を目ざとく眺めるアイくんの目付きが鋭いです。

そして再び下層へ目を向けたアイくんは、今度はマルティナとロウを発見します。思わず泣きそうな顔をしたアイくんですが、今は接触の時ではないと判断したのかそのまますれ違おうとします。が、向こうから話しかけてきました。「既視感」があるので亡きエレノア王妃に外見からよく似たアイくんが捕まるのも当然と言えます。

何かあつたら相談に乗る、昔世話になった人によく似ていて放つておけない気持ちなのだ、とマルティナに熱烈に語られ、亡くした娘に似ている、これも縁だから是非助けが欲しければ大会開催期間中はグロツタにいるから遠慮なく言ってくれとロウに迫られてから今度こそ教会を目指します。あとで言葉通りお世話になりますよ。

アイくん、ベロニカと同じくロウのことも過ぎ去りし時を求める前に亡くしているので二人と別れたあとはよく見ると片目だけ涙目になっているのが細かいです。数歩歩くと消えますが、走ると涙の流れるエフェクトまで見えます。ストーリーを楽しむプレイヤーの方々は是非ご覧ください。

「あれ、旅人さん？ おはようございます、まよえるこひつじよ、ぼくたちの教会に何か御用ですか？

あつハンフリー兄ちゃんに用？ ならもう大会に行っちゃったよ、お兄ちゃんたちは参加しないの？」

「私たちは見るだけにしたわ。今は開会式でしょ？ 始まってから行くのよ……ね、アイ？」

ここは「はい」「いいえ」どちらを選んでも展開は変わりません。

「へえー、そうなんだ。昨日も来たよねお兄ちゃんたち。いまだき珍しいくらいイケケンなひと……」

「ちよつとアイ、どこにいくのよー！」

アイくんはRTA走者の鏡のような思考回路をしているのでいくつかのイベントでは会話中でも操作できます。とつとと階段へ向かい、グロツタ地下遺構を塞いでいる廃材を退けましょう。

「なんだこりゃ、孤児院の地下に階段？」

「奥から闇の気配を感じます……！」

ではグロツタ地下遺構に突入していきます。レベリング、HP、M

P、ゾーン調整、並び替えもばっちり。エンカを避けながらボスまで向かいます。アイテム回収は「せかいじゆのは」、「まほうのせいすい」。「まほうのせいすい」はボス寸前に落ちてるので実質拾いに行くのは「せかいじゆのは」だけです。

くアイテム回収、移動は八倍速く

あつ

あつ

再走しろ

→そろそろ12345のRTAなら走り終わってるタイムだぞ

正面からイキましたが走者の指また震えてない？

うっかりエンカしましたが1逃げすることが出来ました……。

あつ

あつ

再走しろ

蜘蛛の巣、引つかかって邪魔そう

なにもありませんでしたね。

それではボス前の「まほうのせいすい」を回収しまして、セーニヤとアイクんに二つずつ持たせます。(アラクラトロ戦では使いはしないでしょうが今後のために)

アラクラトロのいる場所に忍び込み、蜘蛛の糸に吊られているいくつもの干からびた死体と、一つだけたまにもがくように動いていることで生存が確認できる糸玉を発見し、油断して寝ているアラクラトロにアイくんが「ドルマ」をぶつけ、ベロニカが生存者を吊っている糸を燃やし切るムービーが流れます……がスキップです。ボスのカットイン。

アラクラトロ戦が始まるところで今回はここまでです。ご視聴ありがとうございました。

閑話 賢者ロウの哀惜／アイの恩讐

「旅人ならきつと腕も立つだろう？ 参加しなくてもきつとほかの観客よりも戦いに持つ感想は違うはずだ。無理にとは言わないが、是非この後闘技場に試合を見に来てくれ！」

「時間が合いましたら行こうと思います。度々丁寧にありがとうございます、ハンフリーさん」

この街で起きている連続闘士失踪事件の犯人として怪しんでいるチャンピオン「ハンフリー」。奴の動向を不審にならない程度に見張っていた時に、不意に視線が吸い寄せられた。

そこにいたのは五人の若者。旅人らしく、重装備ではないが武器や防具を装備し、荷物を持っている。ハンフリーはその旅人のひとりに向かって熱心に大会の宣伝をしていたらしいのだが……ハンフリーと別れた旅人の少年がふいところらに顔を向けたのだ。わしたちを見た、というよりはわしたちのいるグロッタ下層の方を見やった、というだけのことだろうが。

やや伸ばされた茶色の髪を後ろにまとめた少年の姿は、つい名前を呼んでしまいそうになるほどエレノアにそっくりで……。いいや、分かっている。エレノアはあの惨劇の日に死んだのだ。それにこの少年は「少年」だ。背格好から目の色まで違う。髪色と顔立ちが似ているだけの赤の他人だろう。

事実、あの日死んでしまったと思われていた孫のアイは、空のような青い目の赤ん坊だったのだ。成長による瞳の色の変化の例はないわけではないが、ごく稀。さらにあの目は赤ん坊の時のエレノアにもそっくりだったのだ。だから、アイであるはずがない。

……本当に？

ハンフリーを笑顔で見送っていた少年だったが、彼が見えなくなるのとふつと無表情になった。その光の宿らない、虚ろな濃紫の目がぼんやりとグロッタ下層を見やる。それから教会の方角を見、仲間たちと歩き始めた。一見、年若い彼はメンバーの一人にも思えるが、よく観察すれば彼こそが一行のリーダーなのだろう。一行を先導している。

青い髪の青年と和気あいあいと喋りながら歩く姿は先程までの虚ろな目とは違う、明るい輝きを宿し、年齢相応の少年らしいものに見えるが……果たしてどちらが本物なのか。

しかし、彼らの雰囲気は非常に良く、正しく信頼しきった仲間とといったもの。それはどこか懐かしいような、そんな雰囲気があるような……。

「ロウさま……あの少年……」

「うむ」

「すみません、ロウさま。私には彼がエレノアさまの生き写しに見えてならないのです。それに初めて会った気もしません。他人の空似かもしれないのに、どうしてか不思議なほど胸の内がざわつくのです。彼だけではなく、彼の仲間たちにもなにか、懐かしいものを感じます。あんな個性的な面々と知り合いならば覚えているはずなのに、全く覚えがないはずなのに……どこか懐かしいような、親しさを感じます」

気丈な姫の瞳が、揺れていた。

「ははは、何言ってるんだアイ！ 大会に参加していたら、オレたち相棒なら優勝できたさ、弱気になるなよ！ オレたちの連携はあのサソリだってぶちのめしたんだろ？ ……まあトドメの時オレの意識はなかったが……こら、笑うな！ あんなキツイの食らったら意識くらいぶっ飛ばぜ！ ちゃんと倒せたからいいだろ、オレの陣も役に立っただらろ？」

「そうだけども、気絶したのはカミュだけだったよ！」

「それを言うなって！」

笑いあっている青年が親しげに少年……アイの背を叩いた。少年はくすぐったそうに笑った。いや、それよりも。少年の名前が亡くしたと思っていた孫と同じ名前とは。

エレノアにそっくりな面立ち、妙な既視感、孫と同じ名前。これを偶然とどうして片付けられようか。

「アイ……あの少年の名前はアイというのか……？」

「ロウさま、防具で手の紋章は確認出来ませんが……やはり、他人の空

似というには似すぎています」

「うむ。話を聞くに仮面武道大会に参加はしないようじゃ……しかし、旅人ならばしばらく観光として滞在していてもおかしくあるまい」

「はい」

「彼が『アイ』だと仮定したとして、あの嵐ではエレノアの手紙まで無事だったかどうかはわからぬ。手紙があったとしても、それが伝わったかどうか……あのように五体満足で育っているということは、むしろ真実を知っている方が危険として自身の生まれを知らないことだっただけありうるのじゃ。」

確実に紋章を目にするまでは……確信はできん。しかし、根拠もなくわしも彼に親しみと懐かしさ、それから妙な既視感を覚えておる。このような出会いがかつてあったのではないかと。あの少年を知っているような……」

一行は下層に用があるらしい。開会式まであまり時間もないが、接触するまたとないチャンスだった。グロツタ目玉の仮面武道大会を観戦するためにしばらく滞在すると予想出来ても、確実に、とは言えない。娘の忘れ形見を逃してはならない。

互いに旅人だ。それを利用したもつともらしい言葉を考えていたが、いざアイの前に立つと、すっかり考えていたセリフは吹き飛んでしまったのだが、それは姫も同じだったらしい。

「すみません、旅の方……」

「はい、なんででしょう？」

振り返ってにつこりと笑ったアイの顔はやはりエレノアの生き写しとしか思えず。姫がつい、アイの手を握って訴えかけたのも無理からぬことだろう。

ああ、泣きたくなるほど少女だった頃のエレノアによく似ていた。姫から見てもエレノアの子どもの頃の姿だと思えなかっただろう。筋肉の付き方や骨格は間違いなく少年のものだったが、それでもだ。

「やっぱり似ている……ああ！ すみません、初対面なのに！ どう

か、どうか何かあつたら相談に乗らせてください、あなたはとても、昔お世話になった人によく似ていて、放っておけない気持ちになつて……初対面でこんなこと言われて意味がわからないでしょう、私もこんなこと言うつもりじゃなかったのに、あなたがあまりにも生き写しで、あなたを前にしたらとても懐かしくて……つい話しかけてしまつたんです」

「わしからも、ぜひ何か助けが必要ならば、武道大会開催期間中は町におるでな、遠慮なくななりと言つて欲しい。お主が亡くした娘にあまりにもよく似ているので気になつてな、話しかけたのじゃ。気を悪くしたらすまん。どうも……やはり、見れば見るほどよく似ておつて、他人の気がせん。娘を亡くしたのはもう十四年も前のことなのじゃ。しかしお主の歳の頃が、娘と共に一緒に行方知れずになつた孫と同じくらいなのも運命を感じる。出来すぎた話に思えるじゃろう。こんな偶然、作り話にしか思えないことじゃろうが……」

「もちろん他人の空似だろうの、それも分かつておるが、それでも構わん。主が娘に似ているだけの他人でも、構わんのだ。変なじじいに時間を取らせてすまんかつたな……」

目を見開いて話を聞いていたアイは、こんな与太話にしか思えない内容に気を悪くした様子もなく、穏やかにわしたちに笑いかけた。

「いえ、少しびびりましたでしたが、恩人の方や亡くなつた娘さんに僕がそんなにも似ているならそちらこそ、きつと驚かれたのでしょうか？」

奇跡というのは、きつと起きるものですから。僕たちもしばらくグロツタに滞在しますからまたお会いすることもあるでしょう。これもお縁です。あなた方に聖竜の大樹の御加護がありますように。武道大会に参加されるのでしたらご武運、お祈りしております」

そして彼らは去つていった。しかし、いきなりリーダーが意味のわからないことを言われ、知らない人間に接近されて不信を抱いて当然だろうに彼の仲間たちもこちらに不信感を持つている様子はなく、愛想良く、軽く会釈までして立ち去っていく。

アイの仲間たちにも、確かに姫の言つた通り奇妙な既視感を覚えていた。大きな杖を持った赤い帽子の幼い少女、その姉に見えるよく似

た顔立ちの少女。どうしてか、幼い方が姉だと思ったのは赤い帽子の少女が歳の割に大人びてみえるからか。青い髪の青年はどことなく一行とは関わりのないような人種に見えたがよく馴染んでいて、旅芸人風の男は昔どこかで似た人間を見たことがあるような……一見ちぐはぐな組み合わせだが、どうしてこうもしつくりとするのだろうか。彼らが再び出会えたことに喜びを感じるのだろうか？

……再び出会えた？ どうしてそう思ったのか。初対面なのは間違いないというのに。

「……」

「姫や、どうした」

「アイから、今まで感じたこともないくらい深い闇の気配を感じました。手を握ったのは手甲越しでしたが、それでもロウさまの闇の魔法と同じ、いえ、もつと濃い、まるで聖竜の大樹から直接染み出しているような闇を……勇者は光の子です。あの子がアイだとして、アイは闇に傾倒しているのでしょうか？」

「さて。わからんの。アイが闇魔法の使い手だから闇の気配を感じたと仮定して、いくつか考えられよう。

まずわしが闇魔法の使い手だから、孫のアイも同じように闇魔法を使える、ということじゃ」

「あら、祖父に似ているから使えるだけだと考えているのを忘れておりました。それならばなんて……微笑ましいことですね」

「そうじゃろう。次に、先代勇者ローシユも闇の剣技を使えたらしいと記述が歴史書に残っておる。最も光の濃い場所にいる『勇者』が最も濃い闇に近いのは当然の理。光が強ければ強いほど、その影は濃く、強くなっていくものじゃ。

光の魔法は強力だと聞くが、いかんせん大樹は光と同時に闇を抱く存在。大樹の加護を受け、光よりも闇のチカラの方が濃い、と考えてもおかしくはないのじゃ……まあ、真相はわからん。ともかく闇が濃いならば同じだけ光も濃いということ。

ただアイが五体満足で健康で、ひとりぼっちでもないことを祝おうぞ」

「はい、ロウさま」

気がかりなことが増えたが、今はハンフリーの疑惑を解き明かさなければならぬ。行方不明になった闘士たちは今も戻らず、恐らくは亡くなっていることだろう。

表向きは仮面武道大会無敗のチャンピオンにして、武道大会で得た賞金や賞品を売った金をすべて孤児院の経営に使い、自身の育った孤児院にひたむきな恩返ししている善人であるハンフリーだが……裏の顔が本当であれば、孤児院で養っている子ども数よりもよほど多くの人を殺しているのだ。それも毎年、毎年、仮面武道大会ごとに、何人も。

怪しいのは大会で必ず飲んでいられるらしい謎の液体。聞き込み調査でわかったグロッタにかつてあったという地下空間。

それではハンフリーが闘士をさらっているとして、闘士をどうしているのか？ 大会に参加する闘士をさらっているのは闘士たちの半数以上が町の外から来た人間であり、足が付きにくいからか？ さらったのは殺し、その持ち物売り払うためか？ ならば観戦目的の観光客に犠牲者がいないのは不可解なことだ。

無敗のチャンピオンであるのもどこか怪しい。一度くらいは負けることだってあるだろう。しかし彼の負けの記録は最初期のみ。以降、頭角を現しチャンピオンになりつづけたとあるが……疑心暗鬼になりすぎたか？

ハンフリーは見るからに筋骨たくましく、闘士らしい人間ではあるし、その動きのキレもなかなかのもの。しかし、健康的とはどうにも思えなかった。見えているのはハリボテなのではないか？ 回復魔法のエキスパートが近寄って確認しなくてはつきりとわかるまいが、わしの目にはすでにハンフリーという男の体は老人よりもボロボロに思えた。無理やり何者からかチカラを与えられているように考えられたのだ。

ほぼ、ハンフリーという男の力は彼自身のものではないだろうということにはすでに確信が持っていた。

はてさて、グロッタの町では一波乱ありそうだ。

仮面武道大会前日、宿屋にて。

夜もすがら、ベッドの中で目をつぶりながらグロツタの町で起きることを思い出していた。特別観光客が多いこの日には個別の部屋なんて到底取れなくて、大部屋に五人男女問わず一緒くたになり、無理やり部屋に詰め込まれた仮のベッドをみんなで分け合って眠ることになった。以前は参加者だったからもう少し待遇が良く、参加者の証である仮面を持っていた僕とカミュはちよつといい部屋の、備え付けのベッドに眠ったつけ……。

よぎるかつての記憶。

グロツタ。仮面武道大会。パートナーはチャンピオンハンフリー。地下遺構に潜んだ魔蜘蛛アラクラトク。さらわれた闘士たち……。強敵だったマルティナ。そして、ロウじいちゃんとの出会い。いや、本当は再会と言うべきなのだけど。

僕は、今回大会に参加しないことを選んだ。アラクラトクを倒すのは早い方がいい。もしかしたら犠牲者が増えるかもしれないし、早ければ早いほど前救うことの出来なかった犠牲者を救えるかもしれないなかったから。

前回、仮面武道大会で僕は優勝し、アラクラトクの甘言に操られていたハンフリーは更生した。彼の動機は私欲を肥やすためではなく、資金難の孤児院を何とか救うための苦肉の策だったさ。でも、僕は今回彼の更生の道を断ち切るだろう。

落ち着かなくて、寝返りを打つ。

アラクラトクを普通に倒すくらいでは、いつか奴は目を覚ます。そう確信していた。この世にはびこる闇のチカラがいつ封印を解くかなんてわかりはしない。闇の存在は、時間をかければ蘇るんだ。しぶとく、根強く、叩き潰してもなかなか根絶できないもの。わざわざ懸

念を残すなんてしたくなかった。

そうでなければ光はもつと繁栄し、穏やかな世界になっただけでもおかしくないじゃないか。アラクラトロ口のチカラを何年もかけて取り込み、ともすれば復活の鍵となるかもしれないハンフリーを再起不能にし、地下遺構のアラクラトロ口居住地一帯を僕の闇で上書きする。

聖竜の大樹から引きずり出した闇だ。いくら同じ闇とは言っても魔物の闇とは相性が悪いだろう。多少の抑止になることを期待する。

服越しに、心臓に手を当てる。僕の鼓動は大樹の闇を汲み出すポンプだ。聖竜の勇者であること、すなわち大樹に選ばれし者であること。光の子であるならば、闇に最も近いことの証明でもある。この世の闇を払うために生まれ、チカラを与えられたが……同時にたくさん犠牲の上に成り立っている罪深い命でもある。

最初の犠牲は産みの母親エレノア妃だったという。そこまでは、戻れなかったけれど。赤ん坊に戻っても、ユグノアが滅ぶ日に、魔法すら使えない赤ん坊に何ができるか想像も出来なかったから、……僕は次の後悔である、成人の儀式の日に戻ったのかもしれない。自信がなくって、無意識に見たこともない母親を見捨てたのかもしれない。

遡ったあの日、エマの死を、僕は止めることが出来たのだ。エマの怪我まで無くすことは出来なかったけれど。こっちは止められると確信できたから戻れたのかな。

滅びゆくウルノーガの最後の一撃から僕を庇い、死んでいったロウじいちゃん、最期を思い出す。迷うことなく僕の前に立ちはだかり、娘の忘れ形見だと愛しく語った孫を、全霊を持って守り抜いた死を。あの悲しみを僕は繰り返さない。ロウじいちゃんは死に間際、笑っていた。僕が生きていることが嬉しくて、僕に生きろと言っていたのだ。

大樹の暴走から僕らを逃がし、肉体ごと蒸発したベロニカの最期を想う。その魂は死してなお高潔で、セーニヤにその遺志を宿し、死後も僕らを助けてくれた賢い人。僕は、繰り返さない。双子がわかれたるなんて二度と繰り返さない。ベロニカは、高潔な人で、きつと僕らを救うために命を落とすことに迷いがなかったのだらうけど、なら今

度は僕が迷うことなくベロニカを救うのだ。

なあ大樹よ。そのチカラを寄越せ。その闇を僕が振るおう。魔王より僕の方が上手く使えるさ、だって僕は大樹のチカラを振るうために生まれたお前の愛し子なんだろう？ 生まれながらの、特別性の、悪魔の子だ。僕以上に大樹の闇のチカラを扱える存在がどこにいる？ 動けもしない木よりも僕の方が上手く使えるに決まっている。

僕は、自分がどうなってしまうても……きつと世界を救うまでは死にはしないし、そのチカラに飲み込まれてしまう日は来ないのさ。だから寄越せ、闇のチカラを。

さあ、明日に備えてチカラを蓄えよう。肉体の隅々まで魔力を研ぎ澄ませよう。根源の闇にかかれば一匹の魔物を完全に消滅させることだってきつと出来るだろう。

だから早く、はやく、あの悲劇の日へ。

六つのオーブを揃え、大樹に至ったあの日へ。

だけどあの時とは違う。前回と違い、闇に魅入られなかったホメロスはきつと襲撃してこない。グレイグはかつてと同じ疑念を抱くだろう。二人は、今度は協力すらするかもしれない。モーゼフ王の肉体を乗っ取ったウルノーガは再び大樹でその体を捨てるだろうか？ 劣勢と見たら正体を隠すかもしれないし、確実なことは分からないけれど、目の前でおめおめと大樹のチカラを勇者に奪われるのをよしとはしないはず。

ああ、目の前で勇者の剣を握って、抜きはなつて、使いこなしてやるよ。それだけじゃない。大樹に宿る命のチカラ……ではなく、大樹に染み付いた、根源の闇のチカラを目の前で全部宿してやろう。

聖竜の抱く、世界の命のみなもとに手を出し、チカラを得るならばそれは魔王と同じさ。だけど、大樹はもうひとつチカラを宿している。闇のチカラも色濃く、根源の理として宿しているんだ。

僕はそのチカラを貰おうか。闇のチカラが削がれても世界に影響はないどころか、うずまく闇の加護が少しでも収まれば光の子である人間は暮らしやすくなるかもしれないな。今はどうみたって魔物の方が優勢だ。

なあウルノーガ。魔術師、それとも魔王か？　なんだっていい。少なくとも暗黒の使い手として、闇の権化みたいな顔をしていたあいつに闇を叩き込んで消えてもらうのは痛快だろうね。

未だに僕の心臓を……傷もないのにじくじくと蝕む、チカラを奪われ、鈍い痛みを発する苦しみを味わってもらわなきや溜飲が下がらないうさ。もしも奴から闇のチカラを奪い去ったら、その下から顔を見せるのはなんだろうか？　それとも、闇にすっかり染まりきったウルノーガは……もう形なき亡霊なのかもしれないけれど。妄執だけが肉体を動かしている可能性だってある。

なんにせよ、僕はウルノーガを肉体から解き放つという点においては違うないうさ。生かしてはおかない。

ああはやく。はやく、はやく、はやく！

かつての軌跡をなぞるのすら、気が急ぐのさ。大切な仲間たち、美しい世界が汚されるのが我慢ならぬのさ。

だから、はやく！　少しでもはやく！

手を伸ばせ、足掻け、駆け抜けろ！

僕が挑むのはかつての再演じゃない。勇敢なる者の冒険譚でもない。光の子の軌跡ですらない！

望むのは血みどろの復讐劇。最適化され、一切の偶然の挟まることの無い、必至の結末。

悪は滅び、命は失われず、犠牲もなく……みんなが笑いあえる世界へ。

そこに僕は必要ない。僕の魂は置いてきたあの世界のものなんだから。だから、だから、僕は急ぐ。

かつて鍛えた剣の腕などいらぬ。剣では、勝てなかったのだから。吸い上げた闇のチカラで全てをのみこめ。僕が闇そのものになつたって構いやしない。闇の大樹の宿す根源を飲み干せ。チカラを寄越せ！　闇を振るおう、そっちの土俵で戦ってやる。闇のチカラで蝕まれるのは苦しいから、光に焼かれて溶け消えるよりきつともがき苦しむから。

こんな邪悪な行為、きつと勇者として相応しくないだろうな？

きつと何か犠牲を払わなければいけないだろうね？　なら、僕の肉体ごときで対価になるならくれてやる、だから、大樹よ。すべてのチカラを僕に寄越せ。憎い、憎い、憎い！　あの魔王を殺すためなら僕はなんの犠牲を払っても、誰を騙しても、いくらか不幸になる無辜の人々がいても、気にもとめないだろう。

大樹よ、僕を勇者として選んだんだから今更文句を言うんじゃないぞ。魔王を倒し、かつてを繰り返さなかった安堵を手に入れたら……とつとと闇のチカラを抱いたまま消えてやるから。持っていてやるよ、それくらい。

ねえ、あつちに置いてきてしまったみんな。

すぐに僕もそっちに行くから。だからあとちよつとだけ待っていて。すぐに決着をつけて、みんなの元へ行くんだ。

愛しいみんなを、あの時の君たちじゃなくても、今度は死なせるなんてしないし、悲しませないように、頑張るから。

Part 7 グロツタ地下遺構く闘技場

↑Part 6—Part 8 編集集中↓

死屍累々なRTA 勝てばよかろうなのだ

この動画の生放送アーカイブは こちら

ドラクエ11SS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

難関と名高いデスコピオンやアラクラトロに限らず、低レベルボス攻略は全般的につらい聖竜の勇者ルートRTA、続きをやっていきましよう。

今作のボスはちつとも正面突破させてくれない。11のボス戦はデバフ祭りだ、お祈りを制するものから完走していく……という先人走者の格言があるくらいですよ。年々進化していくドラクエの戦略の幅。私たちを楽しませてくれるドラクエの戦闘の自由度はどんどん広がっていき……つまり、悪いところを見ればデバフの種類が増えていくわけですね。それもこれもお祈りパワーが足りていれば何とかかなります。こちらpray動画となっております。

手強いボスたちの打ってくるいやらしい妨害工作に負けじとデバフ対抗策を一生懸命考え、各種耐性アクセサリを人数分揃えた視聴者の方々も多かったのではないでしようか。

特に混乱と休み、眠り、「マホトーン」は鬼門ですよ。本走でまともな対策をするのは「マホトーン」のみとなりますが、お祈りの力が必要になるので皆さんはちゃんと対策してくださいね！（総試行回数54敗からのお願い）（ボス全滅は当然のリセット）（デルカダール三等兵戦の会心ガチャは数に含んでいません）

さてアラクラトロ戦開幕、最も素早さの高いカミュが先制して暗黒陣を決めてくれましたが、そのまま集中攻撃に沈んでいきました。見ようによっては後衛の被弾を二回も代わりに受けてくれたということ。とで流石は公式イケメンですね。完璧な仕事人と言えるでしょう。それでは死体をシルビア姐さんと入れ替えます。

この戦闘のコマンドの基本はシルビア↓ぼうぎよ、ベロニカ↓ぼう

ぎよ、セーニャ↓ぼうぎよ、アイくん↓「ドルクマ」です。回復の必要が出てきたらセーニャは回復のために防御姿勢を解除しても良いですが、HPが減っているのがシルビア、ベロニカだけの場合は見捨てましょう。自分で「やくそう」を使っても良いですが、シルビアはともかく低耐久のベロニカは何をやっても追撃を食らえば簡単に落ちます。

削りきるまでの四ターン、何がなんでもアイくんを生存させることこそが勝利の鍵です。カミュのように良い肉壁となってくれることに期待します。

特殊バフ「仄暗き闇の計略」の効果で「ドルクマ」を打つとあやしげな紫色に目が光り、暴走すると画面に黒い霧のようなものが出現するのですが(効果は特にないので演出ですが)、なんだかアイくんだけ闇堕ちした敵キャラに見えてきますね……。

アイくん自体も他のキャラクターの最上位呪文の詠唱のように(「メラガイアー」とか「マヒャデドス」とか)ドルマ系だけ呪文モーションが違うなど非常に凝っています。

それから、他のキャラクターはわりと自信満々に呪文や特技を披露してくれませんが、戦闘中のアイくんは無表情・無感動・淡々と殺戮あるのみといった様相で容赦なく攻撃を叩き込んでいる印象です。こんなアイくんを見たらそりゃ勇者は「悪魔の子」なんだ！とか言われますよね。(本チャートでは言われませんが)

さて二ターン目、防御も虚しくベロニカ死亡。しかし起こしません。貴重な「せかいじゆのは」を持たせているシルビア、セーニャがそれを使用できるのはアイくん死亡時か、あまりにも早くセーニャが死んだ時だけです。RTA走者としての自覚があるアイくんは最後尾で未だ無傷で「ドルクマ」を叩き込んでいます。そのまま頼みますよ。

カミュの無念のこもった暗黒陣も無事アラクラトロに大ダメージを与えていますし、調子最高ですね！

……よし！三ターン目、アイくんいまだ無傷です！シルビアも瀕死とはいえ生きていますから一撃受けられますし、ここまできて最

後尾のアイくんが攻撃が集中なんてしませんよ！ 四ターン目の一撃は……単体攻撃、それもセーニャ！ これは勝ちましたね！ 二発目は……おっと全体攻撃！ 綺麗にシルビアもセーニャも死んだ！ でも、アイくんは生きています！ 追加効果の混乱も「仄暗き闇の計略」が弾きます！ トドメの「ドルクマ」が決まった！

ああなんて素晴らしい、この好タイムでアラクラトク戦勇者生存なんて。経験値おいしい！ レベルアップのファンファーレが嬉しいですね！ 小さな喜びのポーズをキメるアイくんの周りは見事なまでの死屍累々ですが、このあとイベントなので都合主義的に全員自動蘇生されます。

「アイ、もう奴は動けないぞ？ 何？ まだ生きている？ 確かにそれは危ないな……おい、アイ？」

倒した後なのに執拗に呪文を唱え続けていたアイくんが剣を抜きました。この世から根絶してやると言わんばかりの鬼気迫る様相で藻掻くアラクラトクを突き刺すと、とうとう大蜘蛛の体が闇に解けるように消えていき、ようやくアイくんが戦闘の時の無表情から仲間たちの前や兵士イベント時のような人懐っこい微笑みを浮かべました。その場面で笑うとかむしろサイコパスさを感じたのは私だけでしょう。流石闇の勇者アイくんです。

その後、救出した唯一の生存者に肩を貸しながら、生存者の隣の繭で干からびていたらしい遺体を一行は運んでいきました。

悪事がバレたことも知らずに闘技場でのうとうと戦っているハンフリーを断罪するためですね。生存者のモブはかなり弱っています。自分たちをとんでもない目にあわせたハンフリーへの恨み満点、絶体絶命のピンチを救ってくれたアイくんたちへの感謝充足といったところ。

体を回復させるために休んだ方がいいとセーニャに諭されながらも更に他の犠牲者が出る前にどうしてもハンフリーと対面し、罪を暴いてやりたいとごねたのでアイくんが肩を貸して闘技場まで行くようです。

さて、この後はハンフリー断罪ムービーですがスキップします。

チャンピオンへの私怨の可能性がある証人はともかく、証拠の遺体があまりにも衝撃的で試合を止める騒ぎになります。如何にも「もがき苦しんで死んだミイラ」という感じの、水分も生気も魔力も全て吸い尽くされた遺体は本作のレーティングCギリギリといったところでしょうか。もちろん聖竜の勇者ルートの入っていない通常版ドラクエ11SSはいつも通りのレーティングAです。

昔から、ドラクエのストーリーや描写は文面やドット絵、魅力的なキャラクターや時折混じる軽いノリに誤魔化されていただけでエグい・暗い・鬱い・王道ダークファンタジーではありましたが、描写の緻密さによるレーティングの上昇は最新ハードの面目躍如といったところでしょう。

ムービーのあとの会話でほとんどムービーの内容が補完されます。「ハンフリー……オレたちグロツタの外から来た闘士をあの化け物に餌として与え、命を吸い取らせていたんだろう？ どうせそのおこぼれでお前はチャンピオンになり続けただけだ。怪しげな薬をよく飲んでいたじゃないか。言い訳なんてさせねえ！ オレは糸の中で力を吸い取られていた感覚が未だに消えねえんだよ！ 地下にはその遺体以外にも大量の遺体やら防具の残骸があったしな、行方不明になった闘士の身元と溶けなかった防具でも照らし合わせてみれば簡単に誰かわかるだろうよ」

「ふむ。この事件、町長の要請を受け、このロウがあとを引き継ごうぞ。そこな者はゆっくりと身体を休めるべきじやの。何、回復してからでも問題なからう？ もはや逃げることは出来まい」

ということで、今度は証拠をさらに集めるためにロウとマルティナをNPCに加え、血気盛んな闘士たちを引き連れてもう一度グロツタ地下遺構のボスエリアへ向かいます。ボス戦もないので移動は八倍速。今度はガバリません。

ボスエリアでロウが付近を調査し、一行は大量の遺体を発見。もちろん場所が孤児院の地下から入れること、明らかにハンフリーが入口を隠していたことも明白に分かります。その後強制的に闘技場へ移動。闘士たちに身柄を拘束されたハンフリーの前に、地下遺構で発見

された遺体の山と孤児院から押収されたドーピング剤が並べられ、さらに地下遺構でも同じビンを発見され、公開処刑の形で裁かれています。

孤児院の子どもたちは最初、優しいハンフリーの姿しか知らないこともあって何かの間違いだと抗議していますが、次々と闘士たちによって運び出されてくる遺体の山が、それも慣れ親しんだ孤児院の地下室からぞくぞくと出てくることに何も言えなくなってしまう。

心優しく圧倒的に強いチャンピオンハンフリーを慕っていた町の住民たちも最初はハンフリーを庇う声をはりあげていましたが、防具や服など、アラクラトロに消化されなかったもので遺体の身元が判明すると、その持ち主がファンだった闘士だったり知り合いだったりするわけで、次第に怨嗟の声は大きくなり。ハンフリーは彼らの嘆きを無表情に眺めています。とうとう孤児院の子どもたちが泣き出すと流石にうつむいてしまいました。

正直なところ、グロツタの仮面武道大会不参加ルートは若干胸糞であります。特に「聖竜の勇者ルート」をプレイできる人間はすなわち通常ルート（大樹の勇者ルート）をクリアしているので更生するハンフリーの姿を見えていますし、ハンフリーが根っからの悪人ではないことも、経営が立ち行かない孤児院を救うため、子どもたちを飢えさせないために本気で頑張つて戦つたものの、なんともならず、結果としてアラクラトロの甘言に乗ってしまうという話の流れを知っていますから。

しかしアイくんもそれは同じ。既視感持ちのカミュたちの仲間会話から前回大会に参加したのは分かるのです。それでもアイくんはハンフリーを断罪したということは……推測として、アラクラトロをそうまでしてもこの時点でトドメを刺さなくてはならない理由があつたという推測もできます。

最序盤の回想シーンの世界崩壊後グロツタが要塞都市なのにも関わらず、「大樹の勇者ルート」のように妖魔軍王ブギーに支配される間なく見るも無残な廃墟になってしまった理由であるとストーリー考察勢は想像していますね。どっちにしる孤児院は滅んだわけです。

廃墟を照らす毒々しいネオンと不釣り合いなカジノの建物はムービーでの登場は一瞬でしたが異様な光景でしたし。

さて、根っからの悪人ではないゆえに否認しきることできなかったハンフリーが子どもたちの涙に押され、罪悪感を煽られる形で罪を認め、ヒートアップした周囲は声高に彼の処刑を望みました。生存した被害者はアイくんたちのことをものすごく感謝尊敬しているのは是非ともこの魔物に魂を売った男を処刑してくれと頼んできます。

この世界、汚染された大樹による闇の加護と魔物の蔓延り方が尋常ではないせいでイシの村やデルカダール・サマデー・クレイモランの富裕層（および王族や統制された兵士たちなど）以外の倫理観は世紀末気味でして、処刑とか私刑とか本当に大好きです。

被害者の男は善意百パーセントで楽しくてたまらないはずの私刑を恩人に譲ってくれているのですね。もちろん薬を失ったとはいえチャンピオンだった男にあの蜘蛛を倒したアイくんなら勝てそうだから、というのもあるのでしょうか。

周りのシユプレヒコールも殺せ！ 殺せ！ 殺せ！ と盛大ですし、まとめて殴れ！ とか 囲んで殺せ！ とか苦しませて殺せ！ とかもあります。しかしアイくんは思うところがあるので一対一で戦うことにします。タイムが伸びるのでリンチさせて欲しいのですが

それではイベント戦闘・ハンフリー戦です。ハンフリーは薬がないので激弱で、反撃もほとんどミスするほど。「ドルクマ」を三回叩き込めば倒れます。以上です。

チャンピオンの見る影もなく、あっさりとやられてぐったりと倒れたハンフリー。狂った観客たちのトドメを差せ！ 殺せ！ 殺せ！ という声を受けているアイくんですが、流石に勇者の上にお人好しの村出身のアイくん、殺しはしません。代わりに暗黒勇者のアイくん、ハンフリーの右腕を思いつき蹴っ飛ばしてへし折ると攻撃するのをやめました。ハンフリーは痛みに悶絶していますが、殺されなかつたことに驚いてもいます。

「もはや闘士として戦うことが出来なくなった元チャンピオンは死ん

だも同然……そういうことなのじゃな？ アイ」

アイくんが頷きました。強者イコール尊敬の的。不正をしていたとはいえハンフリーは長らくチャンピオンだったわけなので、そんなハンフリーをあっさり倒したアイくんのヒエラルキーは相当上になりました。ですから異論を唱えるものはいません。一件落着、となりました。

アイくん（たち）がアラクラトロを倒し、ハンフリーを私刑した報酬としてさらに「真闇のきれはし」を貰います。

このあとその辺の人間に話しかけるとまるでデルカダールのグレイグ將軍のように強くて慈悲深いんだな、もしかしてかの有名なデルカダール兵をやってなかったか？ とか言われます。ものすごく褒めているだけのつもりだと思いますが、結果としていつまで経ってもアイくんを捕捉できないデルカダール勢より勘のいいモブですよ。

ハンフリーは罰として、折られた腕などの傷の手当を受けることが出来ず、さらに無給無休で孤児院の子どもたちを育てる役目を与えられ、資金不足が彼の凶行を煽ったとして多少の援助が町長からなされることになるのでハンフリー再起不能以外は割とハッピーエンドに終わるんですけどね。「優しくて強いお兄ちゃん」の暗黒面と沢山の死体を見た子どもたちのトラウマは残りますが……しかしNPCの話聞くに、資金援助は足りていないのでそれなりの困窮はするようで、孤児院の終焉も時間の問題に思えます。

イベント後、町から出ようとするとロウ・マルティナに呼び止められ、繰り上がり優勝した二人が準優勝賞品の「イエローオーブ」を入手したこと、アイくんがユグノア城跡にぜひ来て欲しい、話したいことがある、ここでは人に聞かれる可能性があるからと言われます。話だけ話して別行動をしようとするロウたちですが、アイくんがロウを見る目を見て考えを変え、この時点でパーティに仮加入します（NPCで戦闘に参加します）。

そして一行はユグノア城跡へ向かうことに。

ちなみにこのルートでは「エレノアの手紙」、「翡翠の首飾り」を手していないので仲間たちはアイくんが亡国ユグノアの王子である

ことは知りません。勇者であることはもちろん知っているので双賢あたりはアイくんがユグノア縁者ということくらいは推測しているかもしれませんが。

アイくん、仲間と仲が良さそうですが、そこまで話していないのか、証拠がないから黙っていたのか、以前は知っていたから話すのを忘れていたのか、重要な事だとは思っていなかったのか。謎ですね。

「ルーラ」でネルセンの宿屋まで飛び、そこから白いお馬さんでユグノアまで駆け抜けていきます。移動はいつもの八倍速でお送りします。レベリングの関係上、ロウ・マルティナが正式加入してからの方が効率がいいので道中、雑魚はしつかり避けていきます。

移動中……

く本日の酔い止めは「やくそう」のアイコンく

ユグノア城跡に着いたところで今回はここまで。ご視聴、ありがとうございました。

バキツ、と骨の折れるみごとな音が静まり返る闘技場に響いた。鋭い蹴りに骨の折られた痛みにのたうち回るチャンピオン……いや、極悪非道のハンフリー。ちらりとぼつきりと折った腕を見、攻撃するのをやめたららしい少年は剣を納めた。

「利き腕を折られた闘士に価値はありますか？ 大罪を犯した彼の腕をきちんと治療する人はいますか？ ……そんな、無価値になった彼を、僕が殺す意味はありますか？」

こちらを射抜くのは暗い紫の目。闘技場に響く、声変わり前の少年の声。

地の底の大蜘蛛を倒し、ハンフリーの罪を暴いた少年。彼には人を惹きつける何かがあった。カリスマというのだろうか。それとも、圧倒的なチカラに対する畏怖というべきなのだろうか。視線が吸い寄

せられる。しかし決して近づきたくはない。彼の横に平然と立っている彼の仲間たちは慣れているのか、それとも鈍感なのか？

彼は正義の行いを為したが、何故だろう。彼を見ていると心臓を鷲掴みにされているような、背筋が寒々とするような闇の気配を感じた。たしかに彼は闇の魔法を使っていたが、そんなものじゃない。

どう見ても格上の魔物に対峙したような……ひとりぼっちの夜に複数犯の野盗の物音を聞いているような……そんなひどい絶望の匂いがする。恐ろしいのに目を離せない。

「もはや闘士として戦うことが出来なくなつた元チャンピオンは死んでも同然……そういうことなのじゃな？ アイ」

「ええ。」

観客の皆さん、いいですか？ 皆さんは彼を殺せと言いましたね。

僕はね、たくさんの人間を殺した大蜘蛛を殺す意味はあると思つたから殺しました。これ以上の被害者が出るのは良くないし、あんなのが町の地下にいるなんてゾツとするでしょう？ だから殺しました。トドメもすっかり刺しておきました。二度と甦らないように、何があつても闇から再び現れることのないように念入りにね。

でもね、僕は張りぼての名声を失い、利き腕を失い、薬を失い、何もかも無価値になつたみじめな男を殺す意味なんてないと思うんですよ。彼がやるべきことはほかにありますしね。

死んで償え、という意見はあるでしょうが、あんなに殺したのにたった一度死ぬだけで許していいんですか？ 搾り取れるだけ尊厳を搾り取り、むしろるだけ労働力をむしりとり、その矜持をはずかしめるだけはずかしめた方が生産的ではありませんか？ ね、よく考えみてくださいよ。こんなに殺したのにたった一度死んだだけで許していいはず、ないでしょう？」

少年の暗い目がハンフリーを射抜いた。憐れむような目だった。

「きつと、反省ならいらぬです。あなた、悪い人ですけど……これまで罪悪感がないわけじゃなかったでしょう？ だって子どもにあんなに優しくつたですし、旅人の僕にも親切でしたし、人格者でもありましたよね。名声が欲しくてやつたんじゃありませんか？ どうし

ても孤児院のためにお金が欲しくて、それでやったんでしょ？

ねえ、これから石を投げられてください？　これから罵声をあびせられてください？　これから永遠にタダ働きしてください？　でも死んじやダメですよ。死んだら、他人を殺してまで守りたかった孤児院なんて簡単に吹き飛んでしまいますからね。

あなたは尊厳を奪われ、死ぬ間際まで働かされながら、子どもたちに白い目で見られながら生き続けるんですよ。孤児院を今度こそ、泥臭く守るんですよ。今度こそ、ね。許されることのない罪を背負いながら……それが罰なんですから。

だからね、観客の皆さん。彼を蔑んでも殺しちゃダメですよ。一度死んだくらいで償える罪ではないんですから、彼を殺すなんて良くありません。生きて償わせるべきです、死ぬのは一度しかできないんですから」

何故か、少年の言葉は懺悔に聞こえた。

怯えを隠そうともしない審判が謝礼にと差し出した大会の優勝賞品だった黒い杖を受け取った彼が仲間を連れて静かに去っていくのを、黙って見送った。

……ハンフリーはいつの間にかすすり泣いていて、孤児院の子どもたちに詫び続けていた。

暗く、冷たいところで助けもなく。魔物に蹂躪され、干からびて、もがき苦しんで死んでいった、行方知らずになっていた友人は、二度と帰ってこない……。だけど、この憎しみに任せてハンフリーを殺してはならない。ハンフリーが死んでも友人は帰ってこないし、たった一度死んだくらいで償えることではない。グロツタの住民も、外からやってきた観客も、ライバルを失った闘士たちも。きつとあの闇色を纏う少年の言葉が忘れられなくて、だからこんな極悪人なのに、ハンフリーは殺されることはなかった。

ハンフリーは利き腕を折られ、魔物の葉でボロボロになった体に鞭打って必死に働いた。彼はなんでもやった。下働きでも、人が嫌がる仕事でも、無理に力仕事をしてボロボロになった体に鞭打つ結果になっても。それでも許されることはなかったし、被害者の遺族なんか

は会う度に罵声を浴びせたものだ。だが、ハンフリーはずっと真面目に働いた。逃げ出さなかったし、孤児院の子どもたちへすべてを捧げるのは以前と変わらなかった。

うつむいて、菌を食いしばって、だが、彼は逃げなかった。

死んでしまった友人を思いながら。何があっても友人は帰ってこない。ハンフリーは償い続ける。時に石を投げられ、血を流しても、彼は逃げずに償った。いつしか孤児院の子どもたちは大きくなり、あのハンフリーの背中を見て育った彼らは孤児院に寄付金を少しずつ入れていく。

決してハンフリーは許されなかったが、ハンフリーは逃げなかった。逃げなかったハンフリーが手に入れたのは、たったひとりが頑張りなくとも経営できる慎ましい孤児院と、黙ってハンフリーに頭を下げて巣立っていく、立派になった子どもたちの姿だった。

ハンフリーは決して許されなかったが、友人は決して帰ってこなかったが。たしかにハンフリーは罪を償い、あの時ハンフリーを殺してしまわなくてよかった、とグロツタの住民は思っている。

死ぬのは一度しかできない。

一度死んだくらいで償える罪ではないのだから。

グロツタの町から去る時、あまりの皮肉さに笑ってしまった。

「まるで自問自答じゃないか」

「あら、アイちゃん何か言った？」

「ううん、なんでもないよシルビア」

あどけなく笑え。何も知らない無垢な子どものように。この罪は僕のものなんだから。決して悟られてはいけないのだ。優しい仲間たちはきつと、一緒に背負おうと言ってしまおうから。

Part 8 ユグノア城跡くメダル女学院

↑Part 7—Part 9 編集集中↓

名シーンなどないRTA タイムは感動より重い

この動画の生放送アーカイブは こちら

ドラクエ11SS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

グレイグ隊に追跡されないユグノア編、続きをやっています。

といいますのも、現段階でアイくんが悪魔の子扱いされていない、つまりウルノーガからすれば勇者がだれかわからない状態なのでどうしても優先順位が下がっているのか、さすがにグレイグ隊の皆さん、アイくんを探しに別大陸には来ないんですね。ではダーハルナーネのホメロス隊はなんだったのか？ というところとアイくんがホメロス直属の部下だからなのでしょう。私情で兵士を動かしてしまう軍師なんですかね？ 大義名分を作るのが上手すぎて誰も疑われないが半分くらい私情で出兵している模様

本チャートではメイン盾であるグレイグに次回会うのはクレイモラン編になります。同盟国の危機にはきっちり駆けつける英雄の鏡です。

ちなみに今、サマデイーに「ルーラ」などで行くとホメロス隊がデルカダールの国宝「レットドオーブ」を盗み、さらにデルカダールの少年兵士を誘拐した「盗賊カミュ」を探している、という話を聞くことができます。

しかし、ホメロスの聞き込みに応じたらしいファアリス王子からすれば突然の頼みだったのにウマレースの替え玉になってくれ、さらにデスコピオンを倒してくれた恩人であり、旅人アイくんは元気いっぱいのリーダー格、誘拐された感じはないのですつとぼけてくれます。グロツタイベント後くウルノーガ戦前までに話しかけに行くと、「なんだかカミュさんやアイさんに似た人をホメロス将軍が探しているって言われたけど人違いだと思ったよ。名前が似ている気がしたけど気のせいだよね」

という発言を聞くことができます。いやあこれはやっていますね。有能王子として覚醒しつつあるようです。

おそらくホメロスから「盗賊カミュ」「三等兵アイ」とはつきり言われているはずなのにすつとぼけてくれているので確信犯でしょう。フアーリス王子もストーリーで関わる人物ですし実は「既視感」持ちかもしれないね。嘘をついてくれたのは、ホメロスが以前「明確にウルノーガ側の悪人」だったから？

ともあれさしものホメロスも他国の城下町であんまり大きな顔が出来ないのでサマデー地方で堂々とうろろしても見つかることはありません。ご都合主義的にニアミスします。

小ネタの紹介中に城下町の井戸からユグノア城の方へ回り込むことが出来ました。ロウがアイくん一行をひとつのお墓の前にいざないます。

「ここに、わしの婿アーウィンとその妻である娘エレノアが眠っているのじゃ。亡くなったあととせめて一緒に居られるように……」

「ユグノア王夫妻の墓……？　じゃあじいさんはユグノア前王ってわけか？」

「左様。」

そしてアイ、まだわたちは証拠による確信を持っておらぬが、しかし、心は間違いないとも思っておるのじゃ。お主、その左手に勇者の紋章を宿しているのではないか？　お主はその名前が孫と同じであるだけではなく、エレノアの生き写しと言っても良いほど、似ているのじゃ。

もしもあのユグノアが滅んだ日、行方知れずになった孫アイならば勇者の紋章を宿しているはずなのじゃ。どうか、老いぼれの頼みを聞いてはくれんか」

頷いたアイくんがガントレットを外し、勇者の紋章を晒しました。そういえばこれまでのストーリーで直接見たのはカミュだけだと思います。大樹の根のイベントではガントレット越しに紋章が光りますが細かいことは気にしないでいきましょう。まあみんな一度歩んできた道ですしね。

「……！」

「このマルティナ姫、目をうるませて微笑むのですが、ロウの手前、スツと後ろに下がって二人の再会を見守ってくれるところ、気高く好きです。」

「おお……本当にアイなのか……！」

祖父と孫の感動の再会ですがムービースキップできるので。良心が咎めるので右で小さく流しておきますね。ムービーではそのあと祭壇に香草を焚き、ユグノア王家二人で魂送りの儀式をやりま。ここはだいたい「大樹の勇者ルート」と同じですね。

このあとは選択肢があり、このまま城の入口を塞ぐガレキをどかして城跡内部に入り、「嘆きの騎士」こと勇者の父アーウィン、そして彼を捕らえている「バクームス」と戦うこともできます。できますが、この推奨レベルはとんでもなく跳ね上がっているので安易に飛び込むと簡単に全滅します……。

ここを突破して得られるものは、特に意味もない称号「悪夢を断つ者」と勇者のチカラのさらなる開放なのですが、勇者のチカラは邪神ニズくん拾い食いと違ってステータスや攻撃力に影響がありませんし、このルートではスキルパネルが封印されることもないので闇の結界を破るニズゼルファ戦までにクリアしておけば良い、というだけです。

なので今はスルーします。

アイくん視点では地下に実父の魂が囚われていることを知っていますが、同時に強敵であることも理解しているので後回しという苦渋の判断という流れですね。

なお、グレイグ率いるデルカダール兵の襲来がないため、マルティナと二人つきりで山小屋で一夜過ぐすことができます。悲しいですね。

それにともなって緊迫感のあるグレイグVSマルティナの戦い、グレイグと勇者の鏖迫り合いイベントがないのですが、グレイグももちろん「既視感」持ち、あとクレイモランでマルティナと会えるので接触が少なくてもこの段階でちゃんとウルノーガに疑いを持つてくれ

ます。

ようやくロウ・マルティナが正式加入しました。

ここでロウにうながされる形で「真闇のきれはし」を使用します。すると祭壇に六色のオーブを捧げるムービーが流れます。これで六色のオーブを集め、どこかにある祭壇にオーブを捧げるといふ目的ができ、この場には既に「レッドオーブ」・「イエローオーブ」があるの
で世界からあと四つの宝玉を集めるといふ流れに。

アイくんの脳裏に「グリーンオーブ」のある「海底王国ムウレア」、
「シルバーオーブ」のある「怪鳥の幽谷」、
「パープルオーブ」のある「バ
ンデルフォン城跡」、
「ブルーオーブ」のある「クレイモラン城」が過
ぎります。記憶力に自信の無いプレイヤーにも優しい仕様ですね。

まずは「グリーンオーブ」を手に入れるべく、外海へ漕ぎ出すため
に水門の管理をしているソルティコの町へ。しかるに白の入り江へ
「マーメイドハープ」を入手しに向かいます。

これまでスルーしてきたソルティコの町へはダーハル・ネ近くか
ら船に乗るのが近いです。道中エンカは加入したてのロウ（魔法、特
技で攻守こなせるが盾が装備できないので紙耐久）・マルティナ（MP
が枯れやすいが物理アタッカーとして優秀な飛び道具。盾が装備で
きないのでわりと紙耐久）に少しでも経験値を入れるために全部狩っ
ていきます。

この先難関となるプチャラオ村のメルトア戦では総力戦になりが
ちですから（ボスは全部難関説ありますが）控えメンバーもそれなり
に強くなつてもらわないと困ります。マルティナは盾が装備出来な
いながらも耐久が比較的高い上に火力があるので以降、道中はスタメ
ンですし。

とはいえ比較対象がカミュ（ドラクエⅠ紙耐久の代名詞）、ペロニ
カ（幼女魔法使いなので納得の耐久）、ロウ（年齢的に仕方ない）なん
ですけどね。

短い航海を終え、着岸後のソルティアナ海岸でも目に付いた雑魚に
こつちから喧嘩を売っていきます。

→移動と道中狩りはいつもの八倍速でお送りします→

レベリングのメンバーは雑魚相手には先程覚えたばかりのグルーブ攻撃呪文の「ライデイン」を連発する光の勇者らしいアイくん、純粹に火力のあるマルティナ、元祖魔法アタッカーことベロニカ（MPが枯れるまで）、ガス欠になったベロニカの入れ替えで賢者枠ロウ（レベルアップでMPが回復したら再びベロニカを前へ出します。ロウにはない「イオラ」が雑魚狩りには大変有用です）、消去法でカミュ（シルビアはカミュより耐久がありますが、打点にとぼしいので）です。

回復は戦闘後にまとめて行います。この頃にはセーニャが「ザオラル」を覚えているのでベロニカ・カミュがレベリング途中何度か落ちましたが容赦なく叩き起こします。失敗するのでボス戦での信用度は低いです。フィールドなら起きるまで使えますね。

さて、ソルティコの町に着きましたら教会の宝箱から「しんこうのたね」を勇者行為しセーニャに使用。マップ左側にあるジェーゴの館へ一目散に向かいます。デルカダールに視察に行っているとかでジェーゴ本人が不在のため、ジェーゴと旧友のロウが執事のセザールに内海と外海を繋ぐ水門を開けてくれるように頼みます。ちなみにここがシルビアの実家ですね。彼女はいわゆる家出息子です。

それでは速やかに水門を超えて（シルビアがセザールから隠れている船出のムービーはスキップして）海峡を越えて白の入り江へ。徐々に霧に包まれ、地図にもないおかしな場所に座礁してしまうムービーが流れます。

この「人魚の悲恋」イベントのナギムナー村、および関係者についてですが。まず、人魚の想い人であるキナイ・ユキはもう亡くなっています。「大樹の勇者ルート」でもそうでしたが、死因がぜんぜん違います。あちらは隔離されていたとはいえ老衰と捉えて間違いないでしょう。

「聖竜の勇者ルート」でのキナイ・ユキは特にありもしない人魚の迷信（人魚に関わると心を抜き取られる、末代まで呪われる、周囲の人間が病気になる、早死する、油断すると食われる、凶暴になる、魔物になる、など）を信じた村人たちに早い段階で殺されているんですね。

ただし、キナイはいます。キナイは人魚にたぶらかされた男の孫と

いう扱いではなく、捨て子だった母（故人）を持つ子どもという立ち位置で。言い方はとても悪いのですが、そのせいか村の中のカースト最下位に存在する漁師です。人魚と関わって縁起が悪いはずのキナイという名前をつけられたのもその立場を明白に表していますね。

つまり名前以外で特に関わりがある訳でもない彼はキナイ・ユキとは完全なる他人なので、特に問題の人魚、ロミアと会う意味も義理もありませんが現在の生活を苦しんでいる彼はいわばやくそなのか、打開策だと思ったのか、「キナイ・ユキ」を探しにナギムナー村で勇者一行に会おうと、禁句であるはずの人魚の話をしようにも自分がナギムナーのキナイだと言い張ってロミアに会いたがるのです。まあアイくん一行には何も嘘はついていませんよね。ロミアは「キナイ」としか言いませんから。

そしてキナイは一行に連れられて白の入り江でロミアに会い、ひと目で恋に落ちます。そしてキナイは無知なロミアに嘘をつき、キナイ・ユキは結婚のために「ベール」を作るために一生懸命に働いているという話を信じたロミアは一行にお礼を言って、さらに「マーメイドハーブ」をくれてイベント終了……という流れです。

そう、このキナイは「大樹の勇者ルート」になぞらえて言うならば「恋を……してしまいそうだった」ではなく、まんま「恋をしてしまう」のです。

これが分岐の片方ですね。ちなみにウルノーガ戦後、ロミアの元へ通っていたキナイはひたむきで一途なロミアの姿に罪悪感にかられて真実を語ってしまい、嘆き悲しんだロミアは言いにくいことを言ってくれたキナイにお礼を言ってから泡になつて消えてしまったと教えてくれます。なんとも報われないですね。

これが「ロミアに真実を伝えない」ルートです。真実を伝えていないのはどちらかというとキナイな気がしますけど、アイくんも知っていて黙っているの……。

もう片方の分岐ルートは結末を知っている勇者が最初からキナイ・ユキの末路を嘘偽りなく語る「ロミアに真実を伝える」ルートです。ただし、人魚にたぶらかされた男の墓など、人魚に関わっただけで

村人ひとりを闇に葬るナギムナー村にありませんので「大樹の勇者ルート」のような墓、ロミアの姿絵、手紙などのキナイ・ユキを知っている証拠がありません。「ベール」を作る時間もなかったのでまともな遺品もありません。

でも、勇者は嘘をついているわけではないですよ。人魚パワーか、ロミアの特殊能力なのか、「一度見てきた」勇者の話信じたくなくてもどうしても嘘だと判断できなかったロミアはそれでも物的証拠がないので無理やり嘘だと思いきみ……。

そのままロミアはキナイに会いもせず（ナギムナー村に行きもせず）、これは何かの間違いだとして勇者に「マーメイドハーブ」を無理やり押し付けて白の入り江でキナイ・ユキを待ち続けるという「大樹の勇者ルート」とは発言の結果が反対の結果に終わるルートです。綺麗に両方の結末が反転していますね。

後者のルートを選び、ナギムナー村に行かなかったところで特にとあとに響く場所ありませんし、RTAなので早く終わる方を選びます。

その上なんと、後者の「ロミアに真実を伝える」ルートは初回に白の入り江に着いた今の段階で「真実」を話せるのでナギムナー村に行くふりすら不要です。もうお分かりですよ。つまり、ナギムナー村に行くことすら必要なく、キナイを助けるために行うクラーゴン戦すらなくなります。

なお、勇者が助けられなかったキナイはクラーゴンに船を破壊されてしまい、しばらくしてから白の入り江に流れ着きます。そしてそこでロミアと仲良くなり、帰れなくなったキナイは扱いの悪かった故郷の村から解放されて（帰りたくもないのでしょうか、話しに行っても村に帰してくれとか村のこととか一言も言いません）ロミアと幸せに暮らします。もうそこで結婚してしまえば良いのではないのでしょうか。

ここから先は私の妄想ですが、この後のロミアはキナイの老いる速度を見て人間であるキナイ・ユキがもう死んでしまっていることを理解するのではないのでしょうか。「大樹の勇者ルート」のように隔離か

らの老衰なら良かったですが、若いうちに同族に囲まれてなぶり殺しにされているんですけどね……。

はい。解説している間に「ロミアに真実を伝える」ルートが終わりました。「マーメイドハーブ」入手です。これにてナギムナー編、完結。あつさり薄味です。

ちなみにクラীগオン戦ショートカットルートの唯一の弊害として、クラীগオン戦の経験値が入らない分、メルトア戦が辛いというものがあります。先に怪鳥の幽谷で雑魚狩りレベリングしながら進むことでなんとかカバーします。

それでは「ルーラ」でバンデルフォン地方近海へ。そこから内海中央付近の光の柱へ近づき、「マーメイドハーブ」使用。船が神秘の泡に包まれ、沈んでいきます。海底王国ムウレアへ移動できます。

入場初回ムービーで幻想的な世界に感動する仲間たちをスルーして女王セレンに会いに行きます。ここもムービー中操作可能な場所です。

女王セレンはアイくんが過ぎ去りし時を求めたことも、だから行ったこともないナギムナー村のキナイ・ユキの死やその真相を知っていることも分かりません。ですがロミアにアイくんが一切嘘をついていないことはもちろん理解しています。

なぜ知っていたのか釈然としないでしょうが、アイくんは聖竜の勇者。やや闇属性が強い気もしますが、これまで成していることは正義ですし勇者には奇跡もありますから触れてきません。正義の勇者が大樹に至り、悪を倒すためにはオーブが必要です、女王セレンに拒否する理由はありません。つつがなく「グリーンオーブ」を貰いました。

「勇者アイ。少し……話を聞いてくれませんか？」

この会話イベントで「いいえ」を選んでも会話の短縮にはならないので大人しく「はい」を選びます。仲間たちは席を外し、女王セレンと二人きりになりました。

「あなたは深い闇に囚われていますね。闇、とは言いましたがそれは魔物や闇の意志のような外へ向く破滅的な闇ではありません。あな

たが闇に傾倒していると言いたいわけでもありません。あなたの為すこと、為したことは光の子として誇るべきもの。あなたの歩む道には聖竜の御加護があることでしょうか。

しかし、その闇はあなたの内から生まれ、あなた自身に牙を剥く闇なのです。あなたの闇の源泉が何かまでは分かりませんが……あらゆる悪意よりも、どんな闇よりも、あなた自身があなたを蝕んでいるのです。どうか誇りなさい、あなたは救ってきただしでしょう？ 死の危険から、闇への誘いから、破滅への歩みから。あなたは光です。この世界を照らしているのです。

どうか自分を傷つけないで。あなたは多少傲慢になった方が良いでしょう。誇りなさい、もっと独善的におなりなさい。あなたは自己犠牲が過ぎます」

アイくんは笑顔を崩すことなく頷いてみせました。完璧な勇者らしい笑顔ですね。闇が深い。無理すんなよってことですよ。ごめんなさい、結構無理させます（RTA走者の感想）。

「……。いいえ、言葉が過ぎましたね。私は海の底であなたを見ているだけ。何を偉そうなことを言っているのでしょうか。」

私たち海の民は惜しむことなく勇者に協力致します。困り事があつたり、行き先がわからなくなつたりした時はいつでもいらつしやい」

なお、今後通常プレイで行き詰まった時、セレンのところに行くとか行くべき場所をそれとなく教えてくれますが、RTAにそのようなガイドは不要です。ここに来ることはもうありません。……いえ、安定重視で「けんじやの石」を取るチャートを採用すれば取りに来る走者もいるでしょうが、私は攻めるので取りに来ないのです。

それでは「ルーラ」で白の入り江へ。アイくんを見た瞬間に盛大に顔を背けたロミアをスルーして船に乗り込みます。そのまま船でマップ北西へ向かい、光の柱に「マーメイドハープ」を使い、別の光の柱へ移動してメダチャット地方へ。

まずはルーラ登録のため、メダル女学院に向かって移動します。道中はしつかり狩つていきます。

く八倍速く

メダル女学院は入ったらすぐ出ます。本RTAではメダル交換はやりません。ただのブックマークです。

道なりにそのまま怪鳥の幽谷へ向かいます。道中はやっぱりクラーゴンの経験値補填のため、しっかりと狩っていきます。

く着くまで八倍速でお送りしますく

はい、着きました。それでは今回はここまでにします。ご視聴、ありがとうございました。

閑話 在りし日の幸福

「なあー、そんなに楽しいか?」

「楽しいよ」

「ならいいけどよ」

カンカン、カンカン。カンカンカンカン。

アイがハンマーを振り下ろす度に聞こえる音はもうすっかり聞き慣れた。そうか、そんなに夢中になるくらい楽しいか。ならアイにやったのは正解だったんだろうな。やったときはまさかこんなにハマるとは思ってたがなあ。

荷物を積んで、背中にもたれられるようにして、だらしなく寝転がりながらオレはアイの「不思議な鍛冶」を眺めていた。今日もアイは熱心だ。他のやつらはめいめいその辺で自分のやりたいことをしている。オレはといえば、今日はやりたいことを何も思いつかなかったからだらけながらアイに絡んでいるだけだったが、耳には双子のくすくす笑い合う声や、マルティナがサンドバッグを蹴る音や、誰かが本のページをめくる音なんか聞いていた。

おーおー、平和なことだ。こんなに穏やかな時間はアイと仲間になるまで味わったこともねえや。明日の飯の心配も要らない、魔物や夜盗に怯えることなくぐっすり眠れる、その上、世間やデルカダールはアイのことをろくに知りもしないで「悪魔の子」なんて呼ぶが、アイの行いは「世界に菓食う闇を払う」なんていう高尚なことだ。空に戴く聖竜の大樹にさえ胸張って、堂々としていられる尊い行いってやつだ。まったく、ただの盗賊上がりに対してここまで場を整えてくれるなんてありがたいことだ。

伏せていた目をあげてアイを見る。オレたちの少年勇者は変わらず熱心にたくさんの装備品を作ることにご執心だった。

「何作ってた?」

「防具」

「誰の?」

「カミュの。出来たら次はベロニカ。全員分作るから心配しないで」

「おー」

トントントン。カンカンカン。

一定のリズムは眠気を誘う。割と大きい音だったし、鉄を打ちつけるそれは腹の底に響くものだが、人は慣れるものだ。

アイは独り言のように、ちよつとぼかしぼそぼそと喋る。聞き取れないくらい小さくはないが。自己主張控えめのオレの相棒はこつちから話しかけなきやあんまり話しもしてくれなかったし、最初の最初は表情さえなかなか変わらないものだから、何を考えているかさえ分からなかったが、最近では緩和したようだ。

まあ相変わらずアイは無表情気味な人間だが、淡い紫の目は顔以上に鮮やかに表情を語る。こつちが慣れちまえば問題ない。とんでもない田舎の、奇跡のようなお人好しの村で、大事に大事に育てられ、魔物の襲撃で村長の娘を亡くしてからも、アイまでは失うものかと仕舞い込まれて可愛がられてきたという箱入り息子は素直だった。

気性は穏やか、おつとり、その上見たことねえくらいお優しい。困った人間を見たら分け隔てなくまずは手を差し伸べる。そばで寄り添ってやる。一緒に涙を流せるような、そんなお綺麗な人間。その上亡国の王子さまと来たら物語の主人公としては完璧だろ。

だが、救世の「勇者さま」にしては優しすぎるが。ならオレたちがその分頑張ればいい。差し伸べる手に力が足りなければオレたちも一緒に手を伸ばす。アイが傷つきそうならそれを阻止する。それだけのことだ。だからうまく、回っている。

そうさ、アイは薄汚い盗賊とは真逆の人間。預言者の言葉がなければ絶対に知り合いにすらならなかっただろう人種。なのにどうしてアイの隣はこんなに心地いいのだろう。他のやつらは……まあ、実際の生活まで恵まれていたとは言い難いところはあるが、いいところの生まれの、素晴らしく高貴な出の、お上品な人間だろう。

オレがここにいるのは相応しくないのかもしれない。だけど、だけどアイはオレの相棒で。その違う事実があれば、後ろ指をさされてもいい。だって盗賊は強欲だ。打算にまみれ、手を貸して。気づけば戻れなくなっていた。

「あわよくばマヤを救ってほしい、最初はそんな気持ちで手を貸したはずだったのになあ。藁にも縋る思いで。なのに気に入っちゃまったんだ。気づけば。預言者の手の上で転がされているのかもしれないが、それすらどうでもよかった。」

「この前の戦いで、カミュ、気絶していたからもつと強い防具を作らないといけないよね……」

「ん？」

「この前は僕の見通しが甘かったんだよね、だから新しいの作るから、着てね？」

「おー……」

聞き捨てならないが事実なので。後ろから手元を覗くとまあド派手な服が。明るい色遣いで……衣装としては悪くないんだろうが。着るのか。これを。オレが。これを？　だが魔物にぶん殴られて情けなく気絶していたのも事実。アイの好意を断るのは悪いし、一生懸命作ってくれたのに断ったらアイの姉ちゃんが黙っちゃいないだろう。デザインはレシピ通りで悪くない。ただただド派手だ。目立つなこれ……。

派手なシルビアの横にいたら多少目立たずに済むだろうか。いや、ダメだ。シルビアの横にいたら余計目立つか。で、着るのか。着ないわけにもいかないよなあ。これ、もうちよつとばかり地味な色にならね？　ならないか。ならないよなあ。

まあいいか。諦めも肝心だ。どれだけ派手だとしても変なものによこしてこない信頼もあった。

「防具の後はアクセサリを作るよ。いつでも対応できるように全員分、知っているだけの耐性のアクセサリを……そうだ、新しい武器も作らなきゃ。武器も全部新調して、強そうなのは用意しておいて、確実にどんな相手でも大丈夫って言えるようにしなきゃね。慎重になりすぎて困ったことになるなんてないはず……」

「そうだなー」

「素材足りなかつたら取りに行くからね。カミュ、魔物からぬすんできてね。だから寝ないでね」

「寝てたら起こせばいいだろ相棒……」

「そっか。そうだね。じゃあ寝てていいよ」

「んー」

振り返って釘を刺していたアイがわずかに微笑み、すぐに鍛冶台に向かい合った。

カンカンカン。トンテンカン。

小気味いいリズムが鳴り響く。女神像の加護と、はぜる焚き火の熱、信頼出来る仲間たち、穏やかな満腹感。あー……でろでろに溶けてダメになっちまいそう。

オレの中にある汚い感情も、打算も、後悔も、すべてとろかさされる。日陰者がこんなところについていいのか？ という罪悪感も全部、全部どこかに行っちまう。

あー、寝よう。今なら多分いい夢が見られるだろうよ。悪夢さえどっかに行っちまう。オレは思考を封じ込める。アイはまだ、オレの背負っている罪を知らない。知らないうちは黙っていたかった。ここは居心地が良すぎて、手放すことが戸惑われた。それがさらなる罪を重ねるのだとしても、赦しではなくても、オレはここにいたかった。それが調子のいい夢物語だとしても。罪から目を背けているだけなのだとしても。贖罪から逃れることは出来ないし、逃げたいとは思わなかったが、今は。今だけは。

照らされる光、包み込むあたたかさのもとで眠る。

「カミュー、ねえー、起きてよお」

「ぐっすり寝ているわねえ」

「素材が足りないから取りに行きたいのに、ぜんぜん起きないじゃんカミュー……起こせばいいだろって言ったのに」

「自分が思っていたよりもずっと疲れていたのよアイちゃん。今日は

もうおしまいにしましょ」

「うん……」

素直に聞き分けたアイちゃんは不思議な鍛冶台を片付けに行った。さつきまでかなり揺さぶられていたのに起きなかつたカミュちゃんは変わらぬ穏やかな寝息を立てている。

カミュちゃん、初めて見たときはこんなに無防備な人間だとは思わなかつたものだけど。毛布もかぶらずに寝ているなんて風邪ひいちやうかもしれないのに。

すぐに戻ってきたアイちゃんがカミュちゃんの足を無造作につかんで焚き火のそばまで引きずって行って……あれで起きそうなものだけど起きないのね……毛布をかぶせた。

「そうだ、みんな今大丈夫？ 作った防具とアクセサリー、できた分だけでも渡しておきたいんだ」

「大丈夫よ。でももうこんなにあるのにまだ作るの？」

「だって前カミュとセーニヤが……」

「ごめんなさいアイさま……」

「ううん、セーニヤが悪いんじゃないよ。僕の采配だよ。カミュとか寝ちゃっているし心配しなくていいよ。それにほら、新調したらきつと身も引き締まるし、準備しすぎて損をするなんてことはないと思つて。そうでしょう？」

「うむ。アイは慎重じゃな。慎重なのは良い。軽率よりも余程いいに違いないの」

「……えへへ」

照れくさそうに笑つたアイちゃんはみんなに装備品を配り始めた。凝り性のアイちゃんは必ず作つたものは「+3」にするし、レシピにある装備品と店で売っている装備品を比較してその時点での最高なもの必ずみんなに用意した。お店で買つてもちゃんと打ち直してくれるんだから本当に丁寧よ。

どれだけ手間がかかつて、どれだけ時間がかかつて、どれだけお金がかかつて、アイちゃんはやめなかつた。想いを込めて、丁寧に丁寧に積み上げていく努力家。戦う時も……剣もそうね、毎日アイ

ちゃんは鍛錬を欠かさないし。本当に立派な子だと思うわ。

アイちゃんは素直でかわいらしい子だけど、分かりやすくニコニコ笑うタイプじゃない。でも、みんなを想う気持ちはまぶしいくらいに本物。

まるで太陽のように周囲を照らし、惜しみなく注いでくれる優しい感情は誰もが居心地良いと思うもの。

手渡されたアクセサリー。丁寧に打ち直された一級品。物もいいけど、込められた想いが嬉しくて、アタシはギュツと握りしめた。

魔王ちゃんでも悪魔ちゃんでも、世界の人々の笑顔をくもらせるなら許さない。きつとこらしめてやるわ。アタシたちの勇者ちゃんがいるのにできないはずない。

穏やかな時間は過ぎていき、夜は深^ふけていく。

そのうちみんなは寝静まり、火の番をしていたアタシはそつとみんなの顔を順々に覗き込んだ。みんな、多かれ少なかれ色んな経験をしてきたみたいで、本当に色んな表情を見せてくれる人たちだけど、寝ている時はとても穏やかだった。

アイちゃんは亡き産みのお母さまの手紙に従ってデルカダールを頼ったら、突然「悪魔の子」だなんて言われて捕まえられたり追いかけて回されたりして。散々よ、アイちゃんはみんなを救うために何も惜しまないのに。でも、他の人間が何を言っただって、悪^{あく}の策略に乗らずにかげることなく光を照らして。一心に突き進み。……眠っている顔はまだまだあどけない子どもね。

カミユちゃんはちつとも自分の過去のこととは語らないけど、時に自分の身を守るよりも、身を投げ出してアイちゃんを庇^{かば}ってしまうことがあるくらい……追い込まれていて。でも、そうね、最近は随分穏やかな顔をしているわ。最初の方はこんな風に口開けて寝てなかったじゃない。あとちよつと、かたくなな心が解けたら話してくれるのかも。

ベロニカちゃんとセーニヤちゃんはまだまだまだ若いのに勇者を護る使命を仰せつかって、それをこなす為にとっても真つ直ぐ。彼女たちの生まれ故郷である聖地には行ったことがないけれど、きつと見たこ

とないくらい清廉な土地なんでしょうね。覚悟の出来が違うわ。勇者に従う者としてかくあるべき、と育てられたふたり。今も寄り添って、向かい合って眠っている。安らかな顔。

ロウちゃんの苦労は言うまでもないわ。ユグノアの前王さま。自分の国が滅ぶのも、娘も婿も帰ってこないものも、孫と生き別れたのも経験して、それでも助かったマルティナちゃんをまつすぐに育てた本当に強いひと。アイちゃんとの奇跡のような再会でだんだん、張り詰めていた心が解きほぐされて行くみたいで、いい笑顔を見せてくれる。

マルティナちゃんは大国のお姫さまだったのに、長い長い旅をすることになって、それでも本当に強く美しい人に育った芯のある人。父王の乱心、母親のような存在と弟のような存在を同時に失って、でも心に宿していた光は灯ったままで大きくなって。アイちゃんを見る目はとびきり優しく、本当にいいお姉ちゃんなの。

みんな、穏やかな顔をして眠っている。ぱちぱちとはぜる焚き火に照らされて。女神像の加護の元、静かな世界で。

世界はまだ、平和そのものとは言えない。デルカダールは明らかに怪しい陣営の手の内にあるし、他の場所だって前よりも魔物が凶暴化しているんな事件が起きているんだもの。聖竜の大樹は、アタシには何も言いはしなくていいけれど、もしかしたら世界の闇が深まっているのかもしれない。アイちゃんには大樹の声が聞こえているのかしら。

そんな大樹が選んだ勇者ちゃんは今日もひたむきで、一生懸命で、なにも取りこぼすことがないように頑張っているわ。ならきつと大丈夫。アタシはそう信じているもの。

アイちゃんの光は心地よくって。みんなを笑顔にしたいアタシの方こそ元気をもらっちゃっているのよね。アイちゃんは暗い顔なんてめつたに見せないけど、ずっと笑っていられるようにアタシも頑張らなくちゃね。

今のような平和な時がずっと続けばいい。アイちゃんの照らす、明るい光の元で。

大樹へ向かって上へ、上へ、不思議な植物や変わった魔物たちの間を潜り抜けながら僕らは話す。

ホームラの里のアツアツな蒸し風呂。サマデーでおっかなびつくり食べたサボテンステーキ。みんなで食べたダーハルーネのケーキの甘い味。ネルセンの宿屋名物の香ばしいパン。グロツタでの仮面武道大会は……あんなに人に見られるなんて初めてだったからドキドキしたね。

空を見上げる。黒い葉を広げた大きな木。我ら光の子の命はあそこからきて、死ぬと大樹に戻っていくらしい。

ナギムナーでは悲しい恋を見送ったね。怪鳥うごめくあの谷を越えるのには苦労したね。プチャラオの古代遺跡の向こう、奇怪な絵画世界ではね、本当は怖くつて、でもみんながいたから怖くないふりをしていたんだよ。

踏みしめる。一步一步。足元は滑るようなものじゃなかったけれど、僕はなんでも着実に積み上げていきたいと思ったから。すべてを、考えつく限り完全に準備しよう。できうる限りのことはしよう。想定できることは想定して、みんなが少しでも楽しめるように。少しでも無事でいられるように、怪我が少なく、安全に過ごせるように。甘い考えでもう、誰も失いたくなかったから。僕は弱いんだ。それを理解していたから。

……みんながいれば、僕一人の時よりよっぽど強く、いられるけどね。みんながいるから。僕はここまでこられたんだし。

魔女の呪いで凍り付いた門を見上げるのや、視界を奪い、体を凍りつかせるほどの吹雪は二度と経験したくないけど。それでもみんながいたから乗り切れたんだ。

聖地ラムダであんな歓迎を受けたのにはすつごくびつくりしたよ。僕を信じてくれる人って仲間以外にもこんなにはいたんだなあって。

今まで「勇者」だつて気づかれたらおつそろしい顔をしたグレイグ將軍かホメロス將軍が追い掛け回してくるものだったから。

僕はちよつと笑つた。元気なマルティナを見て、グレイグ將軍はどう思つたんだろう。様子を見るに、昔の二人は結構親しかったんじゃないだろうか。マルティナを傷つけたくなくて、でも命令があつて、揺れる姿。僕はあなたたちの言う「悪魔の子」なんかじゃないって気づいてくれないだろうか？

ああ大樹よ。僕はあなたに選ばれた「勇者」らしいけど、あなたの声は聞こえない。どうしたらいいのかもわからないんだ。ねえ、そつちに行つたら教えてくれますか？

空に戴く我らの根源。闇を抱く、聖竜の大樹。六色のオーブを集め、ついにたどりつけたのはみんなのおかげだ。僕一人じゃ、デルカダールに追い掛け回されなかつたとしてもここに來ることさえできやしなかつた。

みんなは期待と希望に目をキラキラさせて僕を見た。僕も多分、同じような顔をしてみんなを見返した。

やつとだ。たどりつけたんだ。これで、きっと、大樹の指し示す道がはつきりわかるはず。

「勇者」が何をすべきか。どうすれば闇を払えるのか。みんなが悲しむことがない、魔物が暴れて誰かを失うことがない、……そんな世界にするにはどうしたらいいのかが。

「これが聖竜の大樹……チカラのみなもと……」

「球の中に剣があるな。なあベロニカ、あれが例の勇者の剣つてやつか？」

「ええ。アイ、アレを抜けばきつと勇者のチカラが教えてくれるわ。」

大樹のご意志もね」

勇者の紋章をかざす。大樹のチカラの源、まばゆい光球に巻き付いていた黒いツタが僕にまるで道を空けるように退いた。光球に触ろうとしたシルビアははじかれてしまったけれど、僕はどうかろう？ おそろおそろ表面に触れてみたけど僕は弾かれる気配はない。

ふと、今までの冒険が脳裏によぎる。昨日、いっぱい話したからかな？

それには悔しい思い出も、悲しい出来事もあった。先行きの見えな
い不安、暗黒の意志としか思えない出来事。魔物は手強く、でも僕が
「勇者」のチカラをもってしてそれらを払い、光によって人々を救える
なら。それほど嬉しいことはない。僕は、エマを失ったあの日、母さ
んに僕が「勇者」だと告げられたあの日……もう、闇によって辛い目
に遭う人が生まれないように、できることは全部しようって誓ったん
だ。

振り返る。みんながいる。僕は一人じゃない。心があたたかくな
る。

みんながうなづく。

僕は手を伸ばす。

心臓が高鳴る。ああ、勇者の剣が僕を呼んでいる。

不思議な高揚感が僕を包む。

そして。

かえしてかえしてかえして！

これ以上僕から奪わないで！

あああああああああ！ エマも母さんもベロニカも！ 女
王もおじいちゃんも！ みんなの大事な人も！ 僕が弱かったから、

僕が、僕が、ああ!!

どんな手を使っても!

どんなにこの手を汚したとしても!

僕がどうなったって構わない!

闇よ、闇よ闇よ闇よ! 闇のチカラよ! 僕に従え!

喰らえ喰らえ喰らえ僕のすべてを喰らってチカラを寄越せ!

復讐してやる!

過ぎ去りし時は戻らない。だから、あれはうたかたの夢。

あたたかく、いとしい、幸福な旅路は僕の手で葬った。

ありえざることになってしまったけれど、僕の中には存在する、決して消えない罪となって。

あの日の弱い僕とは決別したよ。だってみんなを守れないんだ。

剣は要らない。どんなに練習したって勝てないから。

不測に備える? 僕は未来を知っている。

ああ愛しい夢の果て、みんなは変わってしまった僕を軽蔑するだろうか? 何も知らないかつての「僕」は、変わり果てた僕を嫌うだろう。

光の子? 世界を照らす? 光では勝てないよ。

蝕む闇よ、根源の闇よ。ことわり理よ、僕ごと魔王を飲みこんでしまえ。にごる。よどむ。混ざり合う。

ちぐはぐさに、吐きそうさだ。

なくしたはずの胸の傷が酷く痛む。

喉にひりつく、鉄の味。

Part 9 怪鳥の幽谷く壁画世界

↑Part 8—Part 10 編集集中↓

命のバトンで繋ぐRTA

この動画の生放送アーカイブは [こちら](#)

ドラクエ11SS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

それでは続きをやっていきます。今回はシルバーオーブを求めて怪鳥の幽谷に到着したところまででしたね。

怪鳥の幽谷はかなり長いダンジョンになりますが、やることはいつもと同じです。道中雑魚を狩り、レベルを上げながら進んでいきます。ここはボスを倒しても町に強制帰還させられることはないのです。もしメルトア戦に必要なレベルに到達しなくても引き返してレベリングを続行できるので無理にとどまって狩る必要はありません。ボスもメルトアに比べてみればそこまで強くありません。

なお、ここでの回収アイテムも特にありません。ボスエリア寸前にある宝箱の「まほうのせいすい」だけしっかりと回収しておきます。

く雑魚を狩りながら進んでいくだけなので八倍速く

お、倍速中にカミュが「ジバリカ」と「タナトスハント」を覚えましたね。「タナトスハント」はどく、もうどく、まひ特攻攻撃で倍率は驚きの6.2倍（ただし攻撃後に特攻に使った状態異常を解除するデメリットあり）。通常プレイでのメインウエポンですが、RTAにおいてもたまに使います。が、それよりももうどくのスリッパダメージの方が、低レベル攻略が大前提のRTAでは大事ですから……ボスが倒せそうになった時点でカミュがまだ生きていたら一撃入れとく、くらいな使い道でしょうか。「タナトスハント」って使うと相手の特攻に使った状態異常を回復してしまう効果もあるんですよ。

もうどくにした相手に「二刀の心得」＋「二刀の極意」＋「ビーストモード」＋「バイキルト」＋「ルカニ」＋ゾーン＋火属性短剣（サラマンダー）＋「火炎陣」＋「あくまのしらべ」＋「分身」＋「タナトスハント」↓火属性弱点の相手は消し飛ぶというコンボでドラクエ

らしからぬ五桁ダメージを出すことは有名ですね。「ヒュプノスハント」(ねむり、こんらん特攻でその他の仕様は「タナトスハント」と同じ)でも同じようなことは出来ます。

ロマン砲ではありませんが、通常のボス戦でももうどくの相手に「二刀の心得」＋「二刀の極意」＋「バイキルト」＋「ルカニ」＋「あくまのしらべ」＋「分身」＋「タナトスハント」くらいなら多少手間がかかりませんがなんとか実用範囲内です。これで通常プレイでは「ちからのたね」でがつつり薬漬けドーピングしたカミュを使ってネルセンの試練ボスを意味もなくワンパンしてしまいましたね。懐かしいです。

そんな事をしなくても、単純に二本の「はやぶさの剣・改」を持たせて「分身」＋通常攻撃でお手軽トンデモダメージ出るんですけどね。さながら人間キラーマシンです。男キャラとは思えない紙装甲とロマンたつぷり超火力のハイブリッド、それがカミュという勇者の相棒です。運命の男は一味違いますね。

さらに「ジバリカ」習得で強力な三人連携、「暗黒陣・改」が解放されました……が、発動条件がアイくん、カミュ、ロウの三人ゾーン状態。こちらは準備がかなり手間ですのでRTAでは使いませんね。これからも役に立つのは「暗黒陣」の方です。カミュのゾーンだけで発動条件を満たせるのは楽で早いです。

さて、怪鳥の幽谷ではモンスターに乗って移動するギミックがあったり、採取ポイントがいっぱいあったり、マップ上に洞窟や登れる場所に宝箱があったりとなかなか楽しいですよ。初見の探索では隅々まで調べ、当時プレイしていた通常版には「とうぞくのはな」がなかったのでクリア後に「ルパスのお宝メモ」を持ってきて取りこぼしに気づいたものです。

本走はRTAなので最短ルートを駆け抜けながらレベリングするなんとも味気ない踏破になります。是非とも本作はなんとかして記憶をなくして、じつくり一からプレイしたいものですね。記憶を都合よく飛ばす方法、ご存知ないですか？

などと懐古していたらボスステージに到着しました。レベリング進捗もいい感じですね。それではパーティ順をシルビア、カミュ、

セーニヤ、アイくんと並び替えます。壁役のシルビアは「ハッスルダ
ンス」さえ覚えれば回復役として花開きますが、今は先頭でぼうぎよ
するだけです。カミュももうどくを入れたら同じく盾役。セー
ニヤは回復役で基本はぼうぎよ、アイくんはいつも通りの「ドルクマ」
連打アタッカーです。

それでは突撃。怪鳥の巣にたどり着くと「シルバーオーブ」入りの
宝箱に向かって走るまでもなく上空から襲いかかられ、ボス戦です。

怪鳥の幽谷のボスは「ごくらくちよう」とお供の「ヘルコンドル」が
三匹の編成です。ヘルコンドルが「大樹の勇者ルート」より一匹多い
ですがそこはあまりに気になるところではありません。

ごくらくちようは「ベギラマ ↓ わしづかみ ↓ ベホマラー

↓ 暴走ベギラマ ↓ 打撃 ↓ わしづかみ」の順に確定行動し、
ターンごとに一回攻撃と二回攻撃を繰り返します。なので、ごくらく
ちようのHPが約800ということを加味して、

1 ターン目 シルビア↓ぼうぎよ、カミュ↓「ヴァイパーファング」
(狙:ごくらくちよう)、セーニヤ↓ぼうぎよ、アイくん↓「ドルクマ」
(狙:ごくらくちよう)

2 ターン目 シルビア↓ぼうぎよ、カミュ↓(もうどくが入ってい
れば)ぼうぎよ、セーニヤ↓ぼうぎよ、アイくん↓「ドルクマ」

3 ターン目 全員ぼうぎよ

4 ターン目 瀕死がいなければ全員ぼうぎよ

……といったように、ほかの攻撃+「わしづかみ」、「暴走ベギラマ」
のターンは必ず全員ぼうぎよしてしのげます。最初は敵の数も多く、
被ダメージが大きいのでぼうぎよを躊躇なく切っていくきます。また、
シルビアとセーニヤに持たせた「せかいじゆのは」は遠慮なくカミュ
以外には使っていくきます。シルビアが「せかいじゆのは」を使つてか
ら死んだ場合は起こしません。カミュはドットダメージであるもう
どくを入れることができ、連携も強く、サブアタッカーとしてかなり
優秀ですがいかんせん生き返らせてもすぐ死ぬので無理に起こすこ
ともないでしょう。

カミュが死んだ場合はマルティナ↓ロウ↓ベロニカの順で入れ替

えますが、全員耐久力が不安でどうせ長持ちしませんのでぼうぎよさせず、少しでもダメージを入れて落ちてもらいます。

運が絡みますが、ものすごく痛い攻撃や状態異常はしてこないのが簡単に全滅することはありません。ここの突破率は体感八割くらいでしょうかね。

ごくらくちようを倒したらぼうぎよを解いて一斉攻撃です。

よし、いい感じで突破出来ました！ アイくんは無事生存、さらにセーニヤにも経験値がちゃんと入ったのは美味しいですね！ レベルアップでアイくんも「ザオラル」を覚えました！

カミュニキまた死んでる……

隊列二番目なのにアホほど集中攻撃食らって草

忘れずに「シルバークエスト」の宝箱を開け、入手。そのままメダル女学院に「ルーラ」します。ここで校内へ向かい、購買部で「打ち直しの宝珠」を1000こ買います。買ったらまた「ルーラ」でメダ女の入り口へ飛び、外へ。

それでは次は「パールクエスト」を入手する前段階、「魔法のかぎ」を取りにプチャラオ村に向かいます。

レベリングは一応完了していますが、メルトア戦はかなり激戦となりますのでいくら耐久があっても足りません。なので道中は目につく範囲で雑魚を狩っていきます。仲間もグレイグ以外はもう加入していますからね。効率もいいです。く着くまで八倍速く

はい。着きました。ちつとも活気がないですね。「聖竜の勇者ルート」では既に遺跡の壁画が危ないということは周知され、かなりの人間がご利益欲しさの観光客だけではなく元凶の退治に向かった村人や傭兵も含めメルトアに取り込まれてしまい、噂が広がって観光客も激減し、閑古鳥の鳴く場所となっています。

見るからに旅人である一行を見たさびれた宿屋の主人が熱心に客引きしてきましたが、スレきった暗黒魔導勇者アイくん、ガン無視で村の奥へ歩いていきました。

それでは久しぶりの買い物です。レベリングで稼いだお金と入れ替えて不要になる装備品を売って得たお金で一気に買い換ええます。

装備品に関して、素材が揃えば不思議な鍛冶で作るのもなしではないですがやはり買う方が手っ取り早いですね。不思議な鍛冶は素材を集める+レシピを用意する、の2ステップが必要ですから……。不思議な鍛冶はこの後何度か利用しますが、使用の九割以上が耐性持ち装備の打ち直しです。

まず武器から。カミュに「ソードブレイカー」を買います。そろそろ攻撃力不足でボス相手にはヴァイパーファンクが空振りしてしまいますのでちよっとお高いですが購入します。アイくんはもう呪文以外で攻撃しませんが、初期装備「兵士の剣」以下の「イシの剣」装備の上に低レベルで、通常プレイのベロニカ並のダメージしか期待できませんし、物理打点の低いパーティですね。

つづいて防具は、アイくん↓「はがねの盾」「てつかめん」「みかわしの服」、カミュ↓「ブロンズキャップ」「ぎんのみねあて」、ベロニカ↓「ぎんのかみかざり」「みかわしの服」、セーニャ↓「ライトシールド」「ぎんのかみかざり」「みかわしの服」、シルビア↓「ライトシールド」「ブロンズキャップ」「みかわしの服」。ロウとマルティナはまだ初期装備でいいでしょう。というかこの二人の防具は変更の必要はありません。

最後に道具屋でアクセサリーの「不惑のネックレス」を四つ買い、先程買った「打ち直しの宝珠」を使って全て「+3」に打ち直します。対策しても魅了耐性は50パーセント、結構入りますが……。さすがに何もしないよりはずっとマシですね。装備するのはアイくんとセーニャ。このタイミングで余った金のブレスレットをシルビア、ロウ、マルティナに装備させ、焼け石に水程度ですが耐久力を増強しておきます。

これですっかりお金が無くなりましたが問題ありません。聖地ラムダまで買い物しませんし。

きたるメルトア戦の魅了対策はアクセサリーとシルビアのツッコミのみですが、幸いメルトアは打撃攻撃を多用してきますから殴られて解けることもままあります。つまりお祈りさえ天に届けば問題ないというわけですね。本日もpray動画の提供でお送りいたします。

す。

壁画世界の最深部に無限回復スポットがあるので道中はレベリング用の隊列に。アイくん、カミュ、ロウ、ベロニカでMP気にせず速攻で片をつけます。

それでは突撃します。

メルトアの「呪い」の完全な実態までは分からないものの、壁画の前へ行くと人間がいなくなって帰ってこないこと、壁画にどんどん居なくなった人に似た人物が描き足されていくことは理解されているので遺跡周辺は軽めに封鎖されていますが……良くも悪くもプチャラオ「村」です。村民ならともかく、無謀な腕っ節に自信のある旅人は口では止めてきますが無視して進む分には簡単に入れます。村人たちも今更村の評判は落ちませんし(落ちきっていますし)、ぽっと出の旅人の安否などどうでもよく、あわよくば解決してくれるかもしれないので。かくして一行は壁画の前の部屋にぞろぞろと入っていくのでした。

絵画に吸い込まれるムービー。スキップします。

それでは壁画世界を進んでいきます。まず、キラキラをまもっているエビルドライブを探し、倒すことでモンスターライドします。移動速度がすごく上がるので足を第一に確保し、あとは雑に雑魚を避けながら進んでいきます。私は天性のガバガバエイムをしているので適度に敵にぶつかりますが、経験値が欲しいのでガバではないです。本当です。素晴らしいドライブングテクニクをお見せしましょう！
(エンカ)

く途中ムービースキップを挟みつつ移動は八倍速でお送りします
)

「大樹の勇者ルート」との流れの違いとしては、あちらのように一旦外に逃れてからもう一度メルトアの正体を悟って攻撃しにいく、という回りくどさはなく、蔓の攻撃をくぐり抜けつつ奥へ奥へと最初からメルトア討伐のために進んでいきます。

それにしても景色が似たような感じのものが連続して、法則すら通じない異世界感ありますよね。雰囲気としては「エデンの戦士たち」

のリートルード編「時の狭間の洞くつ」そっくりです。おそらくは意識しているのですが、同じように宙に浮いたような異空間、ループするような複雑な構造、独特の不気味さがありますね。好きです。「エデンの戦士たち」といえば、ちよつと独特なBGMにドキドキしましたし、攻撃時の効果音とかとても好きだったのですがどうしてかりメイク版で効果音が変わってしまったって悲しかった記憶があります。もどして。

それでは最後にカミュをゾーン状態にしてボス戦の準備完了です。さて最深部。ちゃんと回復スポットで全快いたしましたして、並び替え。カミュ、シルビア、セーニヤ、アイくんと並べます。さらにセーニヤの持っている「せかいじゆのは」をシルビアに渡します。現段階で「ザオラル」使いが三人（セーニヤ、ロウ、アイくん）いるので、死者が多く見込まれるこの戦いでは本当は失敗するので頼りたくないですが、「ザオラル」を使います。

では突撃。

メルトアは確定二回行動、さらにランダム行動、魅了・全体攻撃持ちの難敵です。HPも1200ほどでやや高め。単体強攻撃の「デコピン」を耐え+追撃の全体攻撃を意識すると常にHP全快状態を意識したいですね。しかし、全体回復は今のところロウの「いやしの雨」のみでしかもあればいわゆるリジエネ。現在即効性のある「ベホマラー」も「ハツスルダンス」もありません。従って、優先的に生かす人間を決めておかなければなりません。

スターティングメンバーの生存優先はアイくん≧セーニヤ<シルビア<カミュですね。連携のあともうどくを入れるまではカミュも蘇生します。アイくん、セーニヤを死なせないように回復を偏重させますが、戦いが長引くほどに不利になるのは自明ですから、アイくんは死にかけだろうとなんだろうとひたすら「ドルクマ」を打ち続けます。セーニヤが死んだらさすがに「ザオラル」しますが。

なお、初めに入れる連携陣は今回も「暗黒陣」です。メルトアは闇強耐性持ちですがアイくんが絡んでいる闇属性攻撃は耐性を貫通します（ロウの「ドルマ」の威力はちゃんと減衰しています）し、陣系

呪文はその属性の耐性を下げる効果もあるのでさらに「ドルクマ」の威力を上げることができません。

話している間にもうどくを入れたあとのカミュと壁になっていたシルビアが死んでしまいました。カミュは仕事を終わらせてあるのでマルティナと交換し、シルビアは「ザオラル」で蘇生を試み、失敗。アイくんはHPが減っていますが「ドルクマ」続行です。

死体のシルビアをロウと交換。セーニャはアイくんを回復し、その間に今度はマルティナが集中砲火を受けて落ちました。タゲを取ってくれてありがとうございます。起こしてもやれることはないのもマルティナとシルビアを交換し、ロウの「ザオラル」で今度こそシルビアを蘇生しました。

そして入れ替わりで落ちたセーニャにシルビアの「せかいじゆのは」を使用。命のバトンを繋いでいる前衛部隊を尻目にアイくんは後方から「ドルクマ」だけを唱え続けています。

一人死んだなら一人起こせば理論上全滅しません。安定をとる方は寸前にレベリングを重点的に行つてシルビアの「ハッスルダンス」で回復することをオススメします。かなり安定します。私の攻めチャートの利点は魅了されたそばから死んでいくので同士討ちの心配なく命のバトンに繋がるということくらいでしょうか。

しかし勝機はやはり安定火力。物理火力と比較して持続力こそないですが、耐性すら無視してダメージを通せるのは最強ですね。

カミュ、マルティナ、ロウ、ベロニカが落ちたところでトドメとなりました。手持ちの「せかいじゆのは」は無くなってしまいました。次のボス戦までにはシルビアが「ハッスルダンス」を覚えるので格段に楽になります。しかも生き残ってくれたのでシルビアに経験値が入りましたね！シルビアレベル25で最短ハッスルダンス習得です。（「大樹の勇者ルート」での最短習得はレベル22ですが、仲間のスキルパネルも習得するものは同じなもの、若干パネルの形が違う弊害です）

「魔法のかぎ」をドロップで入手し、アイくんはメルトアの被害者たちを集めると「リレミト」しました。行方不明者たちを連れて帰り、さ

らに呪いの壁画を消し去ってくれたアイくんたちは祀り上げられそうになりますが、どうかお礼をさせてくれと言ってくる村人を無視してアイくんは手にした「魔法のかぎ」を眺めているのです。

すっかり疲れきった仲間たちを見たアイくんはようやく宿だけでもタダで泊まってくれ！ という懇願を受けられました。

ちなみに、かなり前から取り込まれている人間は助けられなかったのでアイくんが連れ戻したのはメルトアを破壊するべく雇われた傭兵や家族を取り込まれて決死の覚悟で向かった村人など絵画の呪いがおおよそ判明した後期に取り込まれた人間だけです。初期に取り込まれた観光客たちは戻らなかったもので観光業主体のプチャラオ村の今後がどうなるかは知ったことではありませんが。まあ彼らはたくましいのでなんとでもなるでしょう。

さて、プチャラオ編が終わったところできりもいいので今回はここまで。ご視聴、ありがとうございました。

はやく。はやく。はやく！

僕は急ぐ。走る。手を伸ばし、掴んで、引つ張り、前へ飛ぶ。

かつての旅路をなぞる。より善いと思ったように改変しながら。

はやく！ はやく！ はやく！ ああはやく！ がむしやらに走りながら、ふと思う。

……かつてはこんなにみんなは倒れただろうか？

メルトアを倒した後、死んでしまった仲間たちに跪いて蘇生呪文をかけながら。いや、絶対に、こんなにみんなは傷つかなかった。僕は慎重で、慎重なあまり手遅れになってしまったんだ。だけど代わりに「前」のみんなはここまで傷つかなかった。メルトアを倒した後、僕らは全員自分の足で立っていたはずだ。

助け起こす手が思わず震える。震えて、手がすっぽ抜けて、カミユはさつきまで死んでたくせにそんな僕を心配そうに見ている。セー

ニヤが蘇生したベロニカが、青ざめた僕の顔を覗き込む。

「アイ。酷い顔ね。今晚はゆつくり休んだ方がいいわ。激しい戦いだったんだもの」

「……ごめんね」

ごめん。ごめんね。僕は、同時には守れない。僕は取りこぼしたくなくて、急ぐ。それでみんなは傷ついたんだよ。

嗚咽がこみ上げてきて、僕は飲み込む。僕は泣かなかった。泣かなかったさ。

僕の中のただのアイが泣き喚いても、アイという聖竜の勇者は泣かないんだから。目の前のベロニカは生きていて、みんなはちゃんと蘇生されて、プチャラオの事件は解決したのに、何を泣くことがあるのだろうか。

僕はうまくやったさ。前よりも……。

遠く、遠く、声が聞こえる。僕をあざ笑うような、ささやきが。本当に聞こえているのか、幻聴なのか。それすらわからない。地の底からささやくその声がせいぜい足掻けと僕を笑う。

これは、幻聴だ。

Part 10 バンデルフォン王国跡くクレイモラ ン城

真つ赤な血がだらだらと垂れていく。ゆっくりと手を伝い、頬を濡らし、むせかえるような鉄のにおい、なまあたかな温度。鎧の隙間からこぼれだした命が染み入り、その下のかたびらまでぐっしよりと染み込んでいく感覚、そして、それがだんだんと冷えていく……命の温度が、失せていく。冷めていく。確実に。

「いやだ、いやだ、どうして、どうして……ああ、どうして、……うう」
僕はひたすら泣いていた。めちやくちやに泣いて、泣いて、泣いてむくろを抱きしめていた。僕はしくじったのだ。確かに魔王との戦いは熾烈を極め、僕が捨て身で攻撃しなければ今頃勝っていなかったかもしれない。太陽を失い、世界は闇に閉ざされ、大樹は墮ち、ゆえに二度と命の循環はなく、暗く冷たいだけの世界になってしまったかもしれない。

だけでも、決して捨て身になるべきではなかったのだ。ロウじいちゃんはウルノーガ最期の一撃から僕をかばって死んでしまった。十四年前、祖国を失い、臣下も国民もみんな失い、最愛の娘も婿も失い、娘が命を賭して守ろうとした孫まで失ったと考えていたのに……勇者の奇跡によってか、僕は生きていた。生き延びたんだ、生き延びて、何も知らずに幸せに育っていた。僕はロウじいちゃんに希望を与え、そんな僕を生かすためなら、かばって死んでもいい、とまで思わせてしまったのだ。

ウルノーガが時間をかけて「勇者」すなわち「悪魔の子」なのだと思間に広め、僕らの歩んだ旅路を妨害しなかったら？ 世界が崩壊してしまった後、数か月も海の底で眠っていた僕が、魔王に力を蓄える時間を与えずに攻撃できていたら？ この戦いでもっと早くとどめを刺すことができたら？ 僕が、僕が、僕が！ 僕が弱かったんだ！

僕が未熟だったせいで、失った数々の命。犠牲になったむくろは冷

たくなっていく、その口元に浮かんだ微笑みは、誇り高き魂の証。僕こそ、勇者の役割を果たすために身を捧げなければならなかったのに！

ロウじいちゃんにすぎりつく僕や、悼んで黙ったままの仲間たちを乗せ、ケトスは空を飛ぶ。僕はずっと泣いていた。俯いて、ようやく諸悪の根源を打倒できたというのに、ロウじいちゃんが僕を生かしてくれたのに、泣き暮れることなんて望んでいないことくらい分かっていたのに。

そんな時、不意に、誰かに強く肩を叩かれて反射的に顔を上げた。そこには空中で瓦解していく天空魔城があった。六軍王や魔王がたつぷりと蓄えた闇の力が解き放たれ、枯れ果てていた大樹に吸い込まれていく。倒れたウルノーガの体から抜け出していた大樹に宿っていた生命の源もそこに集まっているようだ。

闇の大樹が、再び咲くのを見た。

目に焼き付いたのは、この世の理、根源の闇……。

ねえ、そのチカラがあれば、僕は失わずに済んだの？

ああそうか、魔王のように、大樹からチカラを奪えばよかったんだ。闇のチカラなら、きつと借りたって良かった。ちよつとくらい貰ったって世界が闇に閉ざされることは無かった。僕は、大樹に選ばれた勇者なんだから、大樹に宿るチカラなら……それこそ、闇だろうと扱えない道理はなかったのに。

その後、何気なく相棒の指し示した一条の光は、僕の過ちを、あるいは消し去る希望の光に見えた。

止める声を、引き止める手を、僕は自分の意思で振り払った。すがりついて止めるセーニヤを、考え直すよう諭すシルビアを、泣いて止めるマルティナを、帰る場所をくれたグレイグを、そして、同じく家族を失った絶望を味わったゆえに、真逆の考えをもって僕に行くなど言ったカミュを。すべて僕は置き去りにした。

始まりの死から……幼馴染の死をなくすためだと言い訳して。世界が崩壊するとき亡くなった母さんに再び会うためなのだと言い聞かせて。頭には、犠牲になってしまったたくさんの人々の顔が、渦

巻いていて、僕は言い訳に事欠かなかった。そう、そうだ、ペロニカとロウじいちゃんに、みんなも会いたいはずだって。

マヤちゃんを救ってくるよ。そう言ったのに、考え直さなかったカミュが僕をつかんで止めようとした腕が、ちよっぴり痛くて。

ロウじいちゃんを今度は死なせないって言ったのに、ここにいてと言ってマルティナが流した涙の温度を覚えている。

ペロニカが犠牲にならない世界にしようかと笑ったのに、セーニヤがペロニカは望まないって、むしろセーニヤの方がペロニカの名前を持ち出してまで僕を止めようとしてくれて。

グレイグは故郷を今度こそ失った僕のために、デルカダールに居場所まで用意してくれたね。ね、過去に戻ったら、ホメロスさんをそそのかすウルノーガの声を払いのけられるかもしれないんだよ？ 滅んだデルカダールだって、ガレキの山にならないように出来るかもしれないんだよ？

シルビアは年上の大人らしく、僕にそこまで背負うべきではないって真面目に言ってくれた。シルビアのお父さんや、ソルティコの町の人たち……世界崩壊で亡くなったじゃないか。今度は、失敗しないから。

ねえみんな。置き去りにしてしまっみんな。僕を止めてくれたみんな。過ぎ去りし時を求め、ひとりぼっちにしないように、時の狭間をさまようことがないように、僕を止めた。みんなは優しいね。

大好きだよ。だから、行くんだ。

繰り返す夢は、焼き付く僕の罪。眠れば誰かの悲鳴が聞こえる。平和な団欒の中だって、鉄臭い血の匂いがまとわりつく。血に濡れた遺体を幻視する。無力に嘆く姿がよぎる。僕は甘んじて受け入れて、全て知らない愛しい仲間たちに笑いかける。

僕だけ覚えていてよかった。みんながあの世界を知らなくてよかった。

↑Part 9—Part 11 編集集中↓

蒔いた種が芽吹くのはもうすぐ

この動画の生放送アーカイブは [こちら](#)

ドラクエ11SS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

本に封印されていた古代の魔女を討伐する王道RTA、とうとうPart 10の舞台になりました。続きをやっていきます。

今回はキーアイテムの「シルバーオーブ」と「魔法のかぎ」を入手しました。これで「パープルオーブ」を入手することが出来ますね。画面では「ルーラ」でネルセンの宿屋に飛び、そこから毒沼だらけのバンドルフオン王国跡へ向かい、鍵を無断で開けて宝物庫荒らしをしている勇者一行を八倍速でお送りしております。「パープルオーブ」のある宝物庫からはさらに「せいれいせき」を入手できます。こちらは素材ですが本チャートではただの換金アイテムです。

それでは再び「ルーラ」、外海の窓口こと白の入り江から船で北上し、氷に閉ざされたクレイモラン王国へ向かいます。

クレイモラン王国へは港までの海路を埋め尽くす氷壁によって通常の船では入ることができませんが、「マーメイドハープ」を用いれば氷壁の内側へ移動できます。左側が海賊のアジト、右側がクレイモランです。今は「勇者の剣」がなく、勇者パワーの増幅がない素のアイくんではマヤちゃんの黄金の呪いを解くことができないので素直にクレイモラン王国へ上陸します。

仲間たちが氷に閉ざされた城門を見て驚いていますがいくんはそのまま「魔法のかぎ」で開くことができる左側の扉へ歩いていきました。グロツタの町で巨大なグレイグ像に驚かなかったり、初めて来るはずの海底王国で幻想的な景色に一人だけ感動する様子がか

たりしたのは……あくまで異常事態ではない感激の度合いにすぎず、個人差で片付けられますが、今回は明らかな異常事態を「知っている」動きをしているので仲間たちが素直にアイくんについて行っているのはなかなか不思議な光景ですね。

アイくんの人望なのか「既視感」によって見た目ほど仲間たちも驚いていないのか。この辺の考察はストーリー考察勢に任せるとして、アイくん、瞬時にシャルル女王に化けた魔女リーズレットに気づいて駆け寄りました。

他の仲間も生存者に気づいたアイくんのもとに集まり、リーズレットがそれらしくシャルル女王の演技をしているのをしばらく黙って聞いていましたが、聖獣ムンババの話が終わったあたりでアイくん、おもむろに剣を抜きました。そして、女王に向けます。仲間たちの驚きを尻目に、見事に目が据わっています。

「な……何を？」

「城の扉も全部凍り付いているのにどうやって外に出たのか……確かにそうだな、アイ。これだけの人間も動物も建物も凍っているのに女王一人だけ助かる方がおかしいぜ。むしろ、伝説の魔女が国のトップである女王から狙わないほうが不自然だ。そこからもし逃した人間がいれば女王を凍らせてから探せばいい。そうすれば他の国に助けを求めることもできなくなるはずだ。確かに、おかしい」

「となると、その『魔獣』とやらが本当に『魔』の存在なのかも怪しい。わしらは今日外から来たのだから、これだけの情報では真実が逆かどうかとも判別できん……」

前回リーズレットと戦った「既視感」持ちの仲間たちですし、初めて会う女王よりもアイくんの言葉の方を信じるのは当然です。違和感を指摘したアイくんに同意し、倣って次々と構え始めました。

ここでムンババが生きていることでもまだ弱体化しているリーズレットを袋叩きに……する前に邪魔が入りました。

デルカダールから、一切の連絡のとだえたクレイモランを助けに来たグレイグ隊の兵士たちです。グレイグ本人はいませんが。

クレイモラン女王に襲い掛かろうとしている怪しい集団十ホメロ

スいわく操られている同僚のいるややこしい現場。とりあえず敵対するしかありませんよね。見知ったアイくんだけでも強めに殴って確保し、正気に戻したいと考えるのが自然です。という事で弱体魔女リーズレット（外見はシャルル女王）＋グレイグ隊兵士三人との戦闘です。

リーズレットは聖獣ムンババの封印により、クレイモランの呪いを維持したままでは二ターンに一度の弱い「ヒヤダルコ」くらいしか使えない雑魚ですが、グレイグ隊兵士はアイくんを集中攻撃してくる上にタフです。もう少し後に加入するメイン盾グレイグのようにタフです。攻撃行動が通常攻撃、会心の一撃と範囲攻撃がないのが唯一の良心で、サマデー王国にさえその名前が届いているほど速度の高いグレイグ隊の兵士ですからHP・防御・攻撃とすべてに優れていてめんどくさいです。しかも瀕死に追い込むと他の仲間が瀕死の仲間に「かばう」を使ってくる。女王はかばいません。美しい仲間愛ですね。

では集中放火されないようにアイくんを控えに下げようとするシステムに弾かれます。ここ、アイくんは強制出撃なんですよ。

とはいえ多少鍛えてあるものの、闇の力で暴れている訳でもないただの人間三人と封印により大して強くもないリーズレットですから、HPが下がりにすぎないように注意しながら「ドルクマ」、ヴァイパー、ナトス、「イオラ」でボコボコにしてやりましょう。そんなに強くはありません。アイくんは優先的に防具を買い与えてあるので硬いですしね。

く見せどころもないので八倍速く
はい。あっさり勝ちました。

倒すとリーズレットが化けていられずに正体を表します。これでアイくんたちが罪のない女王に攻撃していたという誤解は解けます。アイくんは魔女リーズレットを再び封印するためにクレイモランの学者なら古代図書館に呪いを避けて一人ぐらいいるのではないかと提案しました。その間気絶したリーズレットはグレイグ隊の兵士たちが見張っていることになります。

とりあえず今はクレイモランという三大国の危機ですからね。短期間にバンデルフォン、ユグノアと滅んでいるのでクレイモランまで滅んだら洒落になりません。難民、孤児が大量に生まれるだけでなく治安の悪化や闇に傾倒する人民の増加、行く末に戦争、もしくは大量死があることくらいは容易に想像ができます。言いたいことはいっぱいあるのでしようが、今はグレイグ隊の兵士たちはすがる思いで送り出してくれました。

なおグレイグは現在、凍りついたクレイモランを見てなにかの呪いだと「既視感」によつて察知し、先に老学者エツケハルトのところに رفتっているのでは上手くすれ違えます。

エツケハルトはマップ北側の山小屋にいたので移動。く八倍速く道中は狩りますがわざわざ当たりに行かず、ガバつてぶつかつた時くらいでいいです。気をつけていても良くぶつかります……。後で換金です。

途中で、採取ポイントで「プラチナこうせき」を三個拾っておきます。後で換金です。

着きました。ここでもまたグレイグとニアミスしましたね。山小屋にいたエツケハルトと会話し、古代図書館にある本に魔女封印の手段があるかもしれないという話を聞いてフラグを立てたので今度は古代図書館へ。なお、先に本を取りに行くこともできませんが結局学者のところには行かなくてはいけません。

く移動は八倍速でお送りしますく

今作の北国マップ、広いうえに障害物が多く、モンスターも大柄な相手が多いので綺麗にすり抜けるの難しいですよ。 (度重なるエンカは) ガバじゃなくて狩りです。そういうことにしておいて下さい。ちよつと先を見ればウルノーガ戦、そんなに突破率高くないんで……。でもそれ言い訳ですね！ 華麗に最短、最速、最低レベルで突破してこそそのRTAですよ！

あつ

走者特有のガバエイム

古代図書館に着きました！ それでは探索します。ここには階段などのギミックがちよつとあります。それから通路が非常に狭く、敵

とのエンカが避けにくいマップとなっており。なら全部倒せばいいんですよ。(思考放棄)(脳筋)

逃げミスでかかる時間より、素直に殴り倒した方が結局早いです。それは本当です。魔法主力なのでどうしても持続力はありませんが。現時点でも火力は足りているんですが、圧倒的に耐久が足りないのレベル上げには意味があります……。

古代図書館での回収物は特にありません。安定をとるチャートでは四階宝箱の「しつぷうのバンダナ」を回収しますが、今回はスルー。今回は一直線に魔女の本を取りに行きます。く再び八倍速く

取れました。それでは屋内でもお構いなしに発動する「ルーラ」でクレイモランへ。

と、「ルーラ」の暗転後、ムービーが挟まります。スキップしますが、私が好きなシーンなので右で小さく流しておきますね。

地味な色のフードを被り、地味な服装で正体を隠しているデルカダール王モーゼフ(中身はもちろんウルノーガ)が古代図書館から入っていく姿を、同じく正体を隠すためか普通の旅人のような服装をしているホメロス、ホメロス隊の兵士たち数人が物陰から眺めている……というシーンです。ほとんどもう、ホメロスの方は疑惑を確信に変えていることでしょう。「大樹の勇者ルート」ではリーズレットを本の封印から解放し、クレイモランを襲わせたのは闇堕ちしたホメロスでした。イフの自分がやっていた悪行を正義側で眺めているホメロスはどんな気持ちなんでしょうね。もちろん、この「聖竜の勇者ルート」のホメロスには闇堕ちしたという事実そのものがないので何とも思っていないかもしれません。

なお、時系列が合いませんのでこのムービーの時系列はアイくん一行が古代図書館に到着前、ひいてはクレイモランに呪いがかかる前だと推測されます。

さて、クレイモランに到着し、相変わらず城門は凍り付いているため再びぐるっと回りこんで内部に入ったアイくんは捕獲されているリーズレット、グレイグに護送されたであろうエツケハルト、そしてとうとうグレイグと顔を合わせるようになりました。

「……戻ったかアイ。今はクレイモランの緊急事態ゆえ、詳しい話はあとで聞こう。だが一つだけ聞かせてくれ。お前はここで、シヤール女王に化けていた魔女に攻撃した。我が隊の兵士たちは見破ることができなかつたが、お前は魔女の正体を理解して、我が隊の……同じデルカダール兵士と敵対することになっても、正しい行いをなそうとした。そうだな？」

ここの選択肢はどつちに答えてもグレイグが適当に解釈するので「はい」を選んでおきます。

「そうか。……いや、お前は正しかったのだから今、何かを言うべきではないのだ」

エツケハルトに本を渡し、彼は落ち着いた状況で正しい呪文を唱えてリーズレットを封印しました。本から解放された本物のシヤール女王と、見る間に溶けていくクレイモランの呪いの氷。それを見たカミュが何も言わずにひっそり立ち去ろうとして、やめたという感じでアイくんに話しかけました。

「オレはちよつと風に当たつてくる。確かクレイモランはブルーオーブを国宝にしていたはずだ。国の危険を救つたんだぜ？ 必要なのにもらえない道理はないだろ。」

……あー、心配しなくていい。そのいかついお前の上司の怖い顔、見ているとそわそわするんだよ。な、散々ここまで追い掛け回されたんだ、逃げ出したくなるだろ？ 用事が終わったら海の近くにいるから声をかけてくれ」

グレイグはしかめっ面をしています、何も言いませんでした。つつがなく城の中に招かれた一行は「ブルーオーブ」をもらうことができました。一応部外者なグレイグは女王の話が終わるまで城外にいてくれます。ここで「ルーラ」してタイムを圧迫する話からとつとと逃げたいところですが、残念ながら「ルーラ」を選択しても「カミュをおいていくわけにはいかない！」と表示されますので大人しく城の外に行きます。

外に出るとイベントです。

「きたか」

グレイグはこんな寒い国で全身金属鎧、なにかぶともなくしつかりおでこだしていて寒そうですね。(公式設定：寒がりおじさん)
「今度こそじっくりと話したいところだが、どこでだれが聞いているのかわからん。『あの者』の手先がいるのかさえ、俺には判断できないのだ。だからこれはホメロスからの伝言だが……『クレイモランは特別寒い。今晩はあたたかくして寝るように』とのことだ。……今は、それだけだ。」

俺たちはクレイモランからの国交が途絶えたことで不信感を抱き、同盟国として赴いた。その先で元凶である魔女リースレットを倒すのに協力者『アイ』という人物がいた。俺は感謝し、いつか旅人であるアイがデルカダールを訪れたなら、ぜひ力になりたいと話したのだ。いいな?」

頷いたアイくんがグレイグの手を握りました。あたかも協力者に感謝しているグレイグ将軍と、この機会に握手したかったのだ、と言わんばかりの明るい笑顔で。そして偶然を装って……他の仲間にもグレイグ将軍と握手したがっている人がいないかな? といわんばかりに見回したアイくん、仲間であるマルティナの方を振り返りました。

グレイグとマルティナの目がバツチり合います。グレイグは「既視感」持ちですから成長したマルティナを正しく認識しました。

「……!」

「あら、私も握手していいのですか?」

「え、ええ。私の握手でよければ」

「まあ光栄です。デルカダールの将軍と一介の旅人が握手できるなんて。私はマルティナ、と申します。覚えてくださると嬉しいですよ。私は長らくこちらの方と旅をしていたのですよ。最近アイたちと合流して、意気投合し、一緒に旅をするようになって。まさか国家の危機を救う手助けを、あのグレイグ将軍と行う日が来るとは思いませんでした」

感激する旅人を演じつつ、グレイグと握手したマルティナも同じように仲間を見まわし、口ウを指し示しました。もう全員がつつりわざ

とらしいです。特にマルティナは「グレイグ？ わかっているわね？」と言わんばかりです。

「おお、このおいぼれとも握手してくださるのですか！ いやあ、本物のグレイグ將軍はグロッタの像よりも迫力がありますなあ。わしはロウ。同じくしがらない旅人しております」

そういうわけでマルティナの生存、マルティナと旅をしていたユグノア前王ロウの存在を確認したグレイグが完全にモーゼフ王を黒だと認識し、闇堕ちしていないホメロスに話がいくので闇の大樹で二人がNPC参戦してくれるのです。この場は名残惜しいものの、アイくん一行は先を急ぐ旅人なのでクレイモランにいつくことなく別れました……というシナリオで一行は敬礼して見送るグレイグたちと別れました。

海の方でたそがれているカミュを回収したら次は聖地ラムダに向かいます。ラムダへはやや長い道のりですが、いい感じにエンカを避けながら進んでいきます。

というわけでそれは次回に。ご視聴、ありがとうございました。

Paetl11 ゼーランダ山く聖竜の大樹

↑Part10—Part12 編集集中↓

登山RTA

この動画の生放送アーカイブは [こちら](#)

ドラクエ11SS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

いよいよ大盛り上がり近づいてきたRTA、続きをやっていきま
す。

現在のアイくん一行は「真闇のきれはし」で見たように世界中から
六色のオーブを集め終え、世界のどこかにある祭壇に捧げるために
……肝心の祭壇の位置が分からないので（アイくんは分かっています
が）聖地ラムダで長老に聞いてみよう！ という流れで双子の故郷へ
向かっております。アイくんは単純にラムダからしか行けないのを
わかっているので黙ってそのまま突き進んでいるのでしょうか。

く初っ端から八倍速で進行しておりますく

この辺りから本格的にモンスターが強くなってきており、通常プレ
イや「全ての敵が強い」縛りなどでもあまりレベルを上げずに来てい
ると、うっかり何人か死んだという経験があります。もちろん、その
特性上低レベル進行をしている本チャートでも雑魚敵の攻撃がめ
ちやくちや痛いです。

「耐性無視ドルクマ」とかいいうチートじみた攻撃ができるのはアイ
くんだけですし、大変上手くできているなと思うのはドルマ系呪文つ
て最初から最後まで、どれだけ上位呪文を覚えても単体攻撃呪文なん
です。決して楽はさせないという意志を感じます。

とはいえ全体攻撃であるベロニカやアイくんの「イオラ」もありま
すし、雑魚相手に全滅するほど弱くはないのでいくらかは狩ります
が、積極的にぶつかっていくと簡単に全滅します。指先に集中しなが
ら進んでいくエリアですね。（背景ではエンカしていますが）

そういえば「大樹の勇者ルート」にしても「聖竜の勇者ルート」に
してもこの先の大樹にはウルノーガ、ホメロス、グレイグが大集合し

てきますがみんなどうやって聖地ラムダを通り抜けたんでしょうね？ 始祖の森って思いつきり出入り管理されている場所だったような……。

ともあれ、ゼーランダ山を抜けると聖地ラムダに到着しました。ラムダの入り口には「大樹の苗木」が存在するので忘れずに調べておきます。今は回想機能がなく、いつもの闇パワー吸引ですね。初見の口ウ・マルティナがドン引きしていますが相変わらず仲間会話の変化以外の何かはありません。が、闇堕ちホメロス二戦目（大樹バージョン）より悪役に見えるエフェクトが立ち上っています。

「アイ、何をしているの……？」

「大樹のお膝元じゃ、確かに大樹の恩恵を受けることは出来る、しかもアイは勇者であり……ううむ」

「アイさま、本当に大丈夫ですか？ あまりご無理はなさらず……」
「そうよ、大樹ちゃんは確かにすごいパワーを秘めているけど、それ、体に悪そうよ」

口々に仲間心配されても勇者アイくんはニコニコ笑っているだけなのでした。余計心配されそうですね。すごい誤解されてそう……いや誤解じゃないかもしれないですが。現在のステータスに問題が発生しないだけで実は何かあるかもしれないませんが。クリア後のアイくんの体のことまで気にしてられないので目先の火力を取りますよ。

さて、聖地ラムダに入ると大歓迎を受けます。邪神のパワーを奪ったり、大樹からパワーを得たりとかなりやばめな闇なオーラが出ているはずのアイくんですが、闇の大樹のお膝元で聖地やっている人たちですから他の町の人間よりは那点、平気です。

が、歓迎する人々の中に赤ん坊を抱えた若夫婦を見たアイくんの顔色が真っ青になってしまったのでこれまでの旅の疲れだと勘違いした仲間たちに強制的に宿に連れていかれてしまいました。あの赤ん坊、世界崩壊後に亡くなってしまおうのですが……（「大樹の勇者ルー」でさえ、です）悲しい話でした。アイくんにはトラウマでしょうか。しかもこのラムダではベロニカの死が判明した場所でもありま

すし、その時点ではロウも生存していたはずですから一人目の仲間の死はそれはもう強烈でしたでしょうね。

ベロニカとセーニヤの育ての両親なんて、血の繋がらない二人の娘のことを天使だと言うほど可愛がっていて、こんなことになるなら旅に出さなければ良かったと目の前に勇者がいるのに言うんですよね。プレイヤーの涙腺攻撃した後には追い討ちをかけるのはやめてください。(これもまだ優しい世界のはずの「大樹の勇者ルート」での話です)

翌日、長老の場所へ向かう前に物色と買い物します。拾うアイテムは「まりよくのたね」(使用：アイくん)、「しんこうのたね」(使用：セーニヤ)、「エルフのみぐすり」です。

装備更新はアイくんに「ホワイトシールド」「あつでのよろい」、セーニヤに「ホワイトシールド」「まほうのほうい」、シルビアに「ホワイトシールド」「まほうのほうい」です。ウルノーガ戦は「冥界の霧」による回復不可状態や「いてつくはどう」「メダパニーマ」がきついですが、グレイグという体力無限におうだち肉壁、ホメロスという全自動バッファアノデバッファ兼魔力回復役などがいますので全員の装備をガチガチに固める必要はありません。

グレイグの「におうだち」は毎ターンしてくれる訳ではありませんが、戦闘に参加してくれるNPCは無限体力なので全部の攻撃を受けしてくれるのに回復しなくていいのは超強力で、ホメロスのバフは素早さ上昇の「ピオリム」、魔法耐性上昇の「マジックバリア」、デバフは魔法耐性減少の「デイバインスペル」、攻撃力減少の「ヘナトス」などどのような状況でも無駄にならない強力なものが揃っています。

なお、この戦いではかつてデルカダール兵士となり、どちらの隊に所属していても味方についた將軍(とはいえグレイグは確定参戦)と連携が使えます。

グレイグとの連携は「駿馬乱舞」。(通常プレイでも使える連携。アイくん側の使用条件である「つるぎのまい」はグレイグ隊に所属した場合ドルマの代わりに確定習得する特技です。その場合「ドルマ」は大樹の根に接触した時にイベント習得になります)ホメロスとの連携

は「オーバーロード」。(ホメロスが仲間にならないゆえにウルノーガ戦限定連携で、「魔力かくせい」状態になったふたりが息を合わせて「ドルマ」を打つというもの。連携自体の威力自体よりも「魔力かくせい」を覚えない勇者が任意のタイミングで魔法威力を上げられるというところが大事です)

どちらもこの戦いではアイくんだけゾーンに入れば使えるので、倍速中にしれっと「ゾーン必中」を習得したアイくんにはどんな状況からでも実質二ターン目から使える強力な連携です。グレイグの連携は攻撃力に依存するので主に使うのは「オーバーロード」の方です。「魔力かくせい」……普段も使えたらいいんですけどね。

ちなみにグレイグ隊ルートのアイクくんが闇の大樹の根からパワーを吸い取ると「つるぎのまい」が闇属性攻撃になり、こちらも吸い取れば吸い取るだけ威力が上がっていきます。しかし依存ステータスは攻撃力。耐性無視とはいえ、通常プレイなら問題ないですがRTAのように低レベルだと思ったほどダメージが出ないですよね。

それでは隊列をマルティナ、アイクくん、ロウ、ベロニカに変更して道中エンカを速攻狩れるようにしたら長老の元へ。話を聞き流して始祖の森へ。

始祖の森での回収アイテムは特にありません。途中、強制キャンプさせられるのでMPを気にせず狩っていきます。ラムダ到着までと同じく、うっかりエンカしてしまったら狩る程度にレベルを上げていきます。〜八倍速〜

一回目のキャンプ地では強制的に泊まらせられることもありませんし、無視でいいでしょう。本作、要所要所にキャンプ地が多い上にレベルアップでも全回復するのでMPが減多に枯れないですね。

〜まだまだ八倍速。道に迷うことなく全力で走っているアイクんちを尾行するウルノーガを尾行しているグレイグ・ホメロス(こんな地形では馬を持ち込めないのに全身鎧装備の人たち)にエールを送りたいこのごろ〜

二番目のキャンプ地付近に着きました。ここでイベント入ります。

「ぜえ……ぜえ……」

「ロウさま、休憩なさりますか？」

ロウが疲れるのもまあ当然ですよ、メタ的にもアイくんこんなでこぼこでじめっぼい急勾配をすごい勢いで走ってよじ登っているんですから……。 (でもここで休むのは強制イベントです)

今日はここでキャンプして休み、祭壇にオーブを捧げるのは明日にすることになります。双子たちが話しているムービーが挟まり、暗転……次にアイくんが映りました。右はカミュ、左はマルティナという過保護組にがちり固められているアイくんは目を閉じて大人しく敷物の上に寝転がっています。体を丸め、かつてウルノーガに貫かれた心臓のあたりをぐっと抑えています。

仲間たちの寝息を聞きながら、薄目を開けたアイくんは大樹の方をちらつと見てから今度こそ眠りにつきました。

さて翌日、全回復した一行は今日こそ祭壇へ向かいます。八倍速するまでもなく着きましたね。

祭壇にオーブを捧げ、さらにアイくんの紋章の力によって虹の橋がかかりました。驚いたふりすらしらないアイくん、昨日疲労困憊だったロウに寄り添いながら橋をゆくり登っていくのでした。

闇の大樹は雰囲気としては魔界です。なのにごく神々しくあり、おどろおどろしくあり、しかしこの世界の生命はここから生まれ、そしてここへ還っていくのですから何とも言い表しにくい雰囲気を感じ出しています。仲間会話でも「まがまがしい」「怖い」そして「ちょっと懐かしい」というワードを聞くことができます。

パツと見は完全に魔王の拠点・時空間の違う場所のような雰囲気ですが、やわらかな光を同時にまとっていて静かな場所でもあり魔王の拠点にしては不釣り合い、そんな場所が闇集う場所でありながら「聖竜の大樹」と呼ばれ、人々に崇められるゆえんなのです。

忘れず採取ポイントの「せかいじゆのは」「せかいじゆのしずく」を拾いながら奥へ進んでいきます。(「せかいじゆのは」はカミュに、「せかいじゆのしずく」はアイくんに渡しておきます)

最深部に入る前に並び替えつつ、荷物整頓。

隊列はアイくん、シルビア、カミュ、セーニヤにします。

この先ですが、戦闘では特殊バフ、「運命に抗う者」が全員に入るの
で毎ターン誰かがランダムでゾーンに入ります。(すでにゾーンに
入っている人が選ばれることもあります)なので連携陣を打つために
カミユをゾーンにせずに戦闘開始しても大したロスにはならないで
しよう。むしろ雑魚戦でゾーンを粘る方が時間がかかることがあります。

さらに、以前ちらつと解説しましたが、フィールドボーナス「闇の
大樹」で闇属性攻撃が敵味方問わず威力が上がります。

また、アイくんには追加で「??」の加護(呪)、「仄暗き決意の証」と
いうバフも入ります。

この措置は、そもそもこの戦いは「過ぎ去りし時を求めた」直後の
高レベル勇者が魔道士ウルノーガと戦うことが想定されて組まれて
おり、そのため敵のステータスに変化はありません。ですから、「大樹
の勇者ルート」で普通にプレイしていればレベル50付近の勇者+レ
ベル30付近の仲間たちで戦うはずなのですが、レベル引き継ぎのな
い「聖竜の勇者ルート」のレベル30付近な勇者一行が戦うことにな
れば苦戦は必至。つまりこのバフたちは難易度調整ですね。NPC
参戦があるとはいえ、ホメロスは参戦しない場合もあるのですから。

「??」の加護(呪)はアイくんの闇属性耐性を引き上げる代わりに、毎
ターンHPが減少するというもの。スリップダメージ自体は1〜2
0程度とそこまで大きくはないですし、「ドルクマ」、「ドルモーア」の
ダメージが半減するのはありがたいです。(なので生存力高めのア
イくんを先頭に配置しています)

「仄暗き決意の証」は永続・一回の「女神の祝福」(HP2以上ある
とき一度だけ死なずに生き延びる)がかかり、同時にHPが低いほど
攻撃力および攻撃魔力が上がるという効果です。HPが低いほどと
ついているのでそれを利用させるべく「女神の祝福」が付いているの
でしょうが、この戦いで狙って発動するのは無理です。メイン効果は
永続の「女神の祝福」として割り切ります。通常プレイならこの時点
のセーニヤには使えませんし、五ターンで消えてしまうものが永続し
てかかっている。もうそれだけでも強いです。(今回はしませんがこ

のバフは「聖女の守り」と重複し、しかも「聖女の守り」の発動条件を満たせば「聖女の守り」から消費されます。超優秀なバフです。

それでは運命の場所に向かしましょう。

大樹最深部に到達すると、ここからはムービースキップ不可の会話イベントとなります。

大樹の中央で光り輝く球に駆け寄った一行は感激したり感動したりと非常に表情豊かですが、アイくんはこれまで浮かべていた優しい微笑みも、無邪気な少年らしい雰囲気も……一切の表情を消して球の中をつるぎを見つめていました。闇な気配をまといながらも、アイくん仲間にはかなり愛想良かったので異様と言えます。

尋常ではないアイくんの様子にはしゃいでいた仲間たちが静まり返ります。

そう、到着したことにはしゃいでいる場合ではありません。「勇者のつるぎ」を手にし、世界の闇を払う方法を知らねばなりません。(仲間たちの言い分では)

「アイさま」

セーニヤが進み出しました。その隣にぴったりと寄り添っているベロニカも。しかし、ここまで姉と比較して気弱で発言の少なかったセーニヤは、突然、「過ぎ去りし時の向こうでの覚醒した彼女のよう」に、姉よりも率先して勇者の導き手としての役目を果たすべく話します。本人には自覚はないのですが、セーニヤに寄り添い、妹にセリフを譲ったベロニカがにっこりとアイくんに笑顔を向けています。

アイくん視点だからか、そんな凛々しいセーニヤに一瞬だけ短髪のセーニヤの姿を幻視しました。

「勇者アイさま。今こそ勇者のつるぎをお取りください。そしてお示し下さい。その後も、我ら双賢はあなたの歩む道に付き従い、その剣となり盾となります」

アイくんは頷き、つるぎに手を伸ばし……かけて、勢いよく振り返りました。

その背中には、アイくんの知るように不意打ちの一撃が飛んできた

のですが、アイくんが迎撃するまでもなく今まで息を殺していたホメロスが飛び出してきて魔弾を斬り伏せました。横槍を一切考慮していなかったのか、あつさり霧散する闇の力。剣を構えたはずのアイくんはそれを見てあつけに取られたようにぽかんとしました。

アイくんの視点には、自分を襲撃するかつてのホメロスの幻が見えていましたから。もちろんわざわざ二年もかけて懐柔してきましたし、グレイグの伝言も聞いていますから今更ホメロスが闇堕ちして攻撃してくることなんて起こらないことだと分かっていたかもしれない。それでも、確実に過去は変わったのをアイくんははつきり目にしたのでした。

これは大きな違いです。演技派勇者アイくんがつい一瞬呆けてしまいうくらいには、明確な変化だったのです。

ホメロスの好感度が闇堕ちラインを下回って（つまり好感度が上回って）いると大樹襲撃時にグレイグとともに現れ、闇の大樹もしくはデルカダール城でのウルノーガ戦に参戦してくれます。

が、このようにホメロスがわざわざ助けてくれる演出は、ホメロスの好感度MAXで、さらにこれまで一度も悪魔の子扱いされていない場合……つまりホメロス隊で周囲の好感度を上げている場合のみノレア演出。その他のパターンでは「大樹の勇者ルート」同様アイくん自身が迎撃します。グレイグは助けようとしてくれない訳では無いですが（多分）、直接手を出して止めてくれるのはグレイグルートではなくホメロスルートの方なんですよね。

単純にNPCホメロスのすばやさ推定値がレベル30時点のシルビア以上カミュ未満だから対応できたんだと思いますが。グレイグは典型的な重戦士ステータスですから、咄嗟に動けと言っても無理があるでしょうし。

「アイ、大丈夫か!？」

「とうとう本性を見せたな！ 我らが王を騙る者よ！」

背中合わせで姿を現した双頭の鷲、かっこいいですね。

ここで選択肢が出ます。

『この隙に闇の大樹から力を奪え。ウルノーガに勝つためにはそれし

かない。実行しますか?』

問いかけているのはアイくんなんですかね。ここは「いいえ」を選びます。「はい」を選んでもロスタイムがあるだけです。大樹の力をそのまま吸い取るのは今試しても無理なんですよ。アイくんは人間の枠は越えられず、大樹の根や苗木からパワーを多少奪うくらいしかできないのです。大樹とかいう総本山からパワーを吸収するには事前準備が必要となります。具体的には「勇者のつるぎ・改」が必要です。

そうこうしている間にウルノーガがモーゼフ王の肉体を捨て、正体を表しましたね。

カットイン後、前半戦ラストバトル……魔道士ウルノーガ戦です。長くなるのでそれは次回にします。それではご視聴ありがとうございました。

Part 12 魔道士ウルノーガ戦くデルカダール城

↑Part 11—Part 13 編集集中↓

魔王討伐RTA

この動画の生放送アーカイブは [こちら](#)

ドラクエ11SS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

それでは魔導士ウルノーガ戦（HP約2500）開幕です。

開幕早速特殊バフ「運命に抗う者」の効果でカミュにゾーンが入りました。すかさず連携の「暗黒陣」を敷いておきます。スリッパダメージ&闇耐性減少の抱き合わせは最高です。

この戦いでの主な動きは、

アイくん↓「ゾーン必中」からの「オーバーロード」を入れて魔法攻撃力がかなり上がった状態で「ドルクマ」を連打。「魔力かくせい」が切れたり「いてつくはどう」を受けたりしたら再び「ゾーン必中」↓「オーバーロード」↓「ドルクマ」の繰り返し。「マホステ」されたらぼうぎよで壁役へ。

シルビア↓「ハッスルダンス」で回復係、回復する時以外はぼうぎよ、グレイグが「におうだち」している場合は適当に殴ります。

カミュ↓ゾーンに入ったら「暗黒陣」、以降もうどく狙いで「ヴァイパーファング」、もうどくが入ったらぼうぎよ。

セーニャ↓回復係、出番以外は基本的にはぼうぎよ。暇ならスクルトを打ちたいところですが相手は残念なことに「いてつくはどう」持ちです。

死んでしまった仲間は基本的に蘇生し、セーニャが落ちた場合は出来る限り「せかいじゆの葉」で迅速確実に蘇生します。ザオラルは信用しません。

回復不可状態付与の「冥界の霧」がきたらグレイグが「におうだち」してくれていない限りは全員ぼうぎよしてしのぎます。なお、アイク

んにかかっている「??」の加護(呪)は「冥界の霧」効果中はなぜかリジェネ回復に効果が反転します。ちなみにどんな状況でも「??」の加護(呪)のスリッブダメージでは死にません。それで死んでいてはせっかくの「仄暗き決意の証」の「女神の祝福」で生き残っても次のターンで落ちてしまうのでほぼ意味を成しませんしね……。

グレイグがなかなか「におうだち」してくれないのでシルビアちゃんハッスルハッスル♪ が止まらないのですが、その間にホメロスが「デイバインスペル」を二回も入れてくれました。有能ですね。グレイグの攻撃は「魔力かくせい」状態のアイクんの足元にも及ばない数値しかでていないんで早く盾になってください！ またか弱いカミュが死ぬ前に！

「冥界の霧」が来てしまいました。あ、このタイミングで「におうだち」してくれるんですか？ なんて有能な將軍なんだろうか……これを待っていましたよ！（手のひらドリル）

見てください、この連携力。アイクんとホメロスの共闘はここで見られないだけでなく、この戦闘専用と化した「オーバーロード」はまさしく息ぴったり。並び立っているアイクんとホメロスが同じ動きで集中し、まったく同じ動きで呪文を放つのは壮観なんですよ。連携はボタン長押しでスキップできるので全カットしますが、皆さんのために……ではなく私のために右の方で流しておきますね。注目すべきは攻撃のあと。ムービーフェードアウト前にホメロスがやっただぜ！ といわんばかりに小さくポーズしているんですよ。（アイくんの方は完全に無反応です）

「大樹の勇者ルート」（過ぎ去りし時を求めた直後）や「聖竜の勇者ルート」でのホメロス闇堕ちルートではもうこの段階でホメロスは死亡しているの、完全に明暗が分かれたなあという印象です。私は大樹で無念に何も語らず死んでいったホメロスも、天空魔城で本心を語って死んでいったホメロスも、死後にグレイグと決着をつけたホメロスも、このウツキウキのホメロスも好きです。

ホメロスに限らず本作キャラクターが良すぎるのです。全員結婚してほしいです。（アイくんと）残念ながら二度目のリメイクでも

ハーレムエンドは来なかったのですがそれでも……！

それはさておき戦闘の方ですが、なんだかんだと六人がかりで戦っており、さらにウルノーガは全体攻撃の手段が「ぶきみな呪文」による杖召喚……の杖が唱える「イオラ」しかありません。二回行動とはいえ、グレイグという肉壁もありますから、「冥界の霧」さえ来なければ袋叩きにされて死んでしまうということもなく。もちろんウルノーガが唱えてくる「ドルモーア」は通常威力が120ダメージほどなのにフィールドボーナスで145くらいのダメージになってかつ飛んでくるのもものすごく痛いのですが、連続ドルモーアの上と同じ人間に当たるなんてことは滅多にありません。アイくんなら約70ダメージで済みますしね。

一定の耐久力こそ重要ですが、焦らずに殴れば低レベルでも大丈夫なのです。大丈夫なのです。「冥界の霧」発動時に事故さえ起こらなければ。(八敗)

まあRTAなのでタイムに焦らなくてはなりません。魔道士ウルノーガの名前がオレンジ色の瀕死ラインになったところで回復の手が空いたシルビアによる「バイシオン」を二回カミュにかけ、カミュは「タナトスハント」。以降「ヴァイパーファング」↓「タナトスハント」を繰り返して少しでも削っていきます。推奨レベルから考えればかなり攻撃力は低めですが、それでもバイキルト状態に約6.2倍特攻はかなりのダメージになります。

トドメの「オーバード」が決まりました。(MP消費がない上に連射性が良すぎるからかダメージ自体はやや控えめになっており、デルカダール城で300―350ダメージ、闇の大樹だと360―420ダメージくらいです)勝利時点での死者はなし。経験値おいしいです。このグレイグにも入ったらいいんですけどね！敵だったキャラクターが仲間になったら弱体する法則に従って、この後加入するグレイグもしっかり「におうだち」を忘却するのはなんでなんですか！セーニャに盾おじさまと呼ばれているんだから肉壁になってくださいよ！

「……さすがは聖竜に選ばれし勇者か……だが、過ぎ去りし時を遡っ

てきたのがお前だけだと思うな……その闇はいつかお前を破滅へ導くのだから……」

捨て台詞を吐いて消えていくウルノーガ。顔色一つ変えずにアイくんは死体蹴りに追加で斬りました。霞のようなウルノーガもたまらず霧散し、そこには気絶したモーゼフ王だけが残りました。

アイくんは仲間の声をかけることなく大樹のチカラの源に向き直ると紋章をかざしました。ツタがひき、アイくんが迎え入れられます。そして今度こそ「勇者のつるぎ」をつかみ、抜き放ちました。さらに大樹から降り注いだ紫の光がアイくんを包み、「ドルモーア」をイベント習得しました。(条件:「ライデイン」習得、「勇者のつるぎ」入手)

「とりあえず、これでいいんだよな? 一件落着、か? どつちにしろ……ここにいても仕方ねえ。とりあえず王サマ回収して地上に降りようぜ」

「そうじゃの。姫もアイも積もる話があることじゃろう」

というわけでデルカダール城に強制移動となります。「大樹の勇者ルート」のように目撃者がいっぱいいるわけではないですが、グレイグ・ホメロス・モーゼフ王・マルティナ・ロウ・アイくんの証言があるので問題なくアイくんが勇者であることやモーゼフ王がこれまで操られていたこと、勇者すなわち悪魔の子というのは十四年前ユグノアを滅ぼしたウルノーガによる作戦であったことなど信じてもらえます。

一見問題なく大国の君主していたウルノーガですが、兵士の間で汚職が横行しかけていたり(一部の兵士が賄賂を受け取っていたり)、魔物が地下に住み着いていたり、下層と上層の格差が著しく広がっていたりとはやはり普通ではない状況になっています。

グレイグとホメロス両方が真面目に將軍やついても悪の親玉が存在すると組織が腐ってしまうんですね。ウルノーガとしては心の闇を利用して闇へと誘い、第二のホメロス(墮とせなかつたホメロスの代わり)を狙ったのかもしれないですが、二人の將軍が目を光らせている中ですし、そもそもホメロス並みの才覚持ちは手に入らなかつ

たのかもしれないですね。

ともあれ、あらゆることは翌日モーゼフ王が目覚めてからということになり、アイくんや仲間たちはデルカダール城に泊まることになりました。アイくんは別行動で懐かしい（リアルタイムでももう十時間以上前ですね）兵舎で泊まることに。兵舎にいるアイくん、なんだか「海と空と大地と呪われし姫君」のエンディングシーンの主人公みたいですね。服の裾もおなじくヒラヒラしています。とはいえ今晚カミュが兵舎に来てくれはしません。

操作が可能になったら、横の兵士に話しかけます。

「アイ、元気だったか？ 心配していたんだぞ。」

なんか大人になったなあ、あんなに小さかったのに。え？ そんなに身長は伸びてない？ そうなのか？ なんだか大きくなったように見えるぞ。どことなく風格つていうか……」

続いてベッドに腰かけている兵士に話しかけます。

「おかえりアイ。今日は早めにゆっくり寝て、また明日いろいろ話そうな。下手に夜更かしするとホメロスさまがラリホーしてくるからな！ だからうちの隊に寝不足のやつなんていないんだ、知っているだろう？」

これで入口の兵士が外に出してくれるようになります。入口近くにいる兵士に話しかけます。

「今日は早く寝ろって。……ん？ 寝る前にホメロスさまのところに行きたい？ あー、……あー、たしかに毎晩行っていたなあお前。よし、見なかったことにしてやるからすぐに帰ってくるんだぞ。多分お前なら問答無用に叩き出されたりしないだろ」

この時のホメロスは以前のようにランダム出現ではなく、確定で自室にいます。移動は八倍速

着きました。扉をノックするとホメロスが出てきて眉をひそめました。

「アイ、今日は早く休むように。……、……分かった、少しだけだぞ」

ちなみに間違えてグレイグの部屋をノックすると問答無用で小脇に抱えられて兵舎に連行され、ベッドにポイされます。ホメロスと話

すまで翌日にならないので間違えないようにします。

「久しぶりだな。こうして話すのは……今は怪我をしていないな？」

アイくんは頷き、ホメロスを見上げていました。何を話すわけでもなく見上げるアイくんは何かを探るようでしたが、しばらくして目を逸らしました。

「私が真に正義の人だと？ それはそうだろう。私はデルカダール兵の半分を預かっているのだからな。アイ、お前も……私たちに話してはくれなかったが、正義を為していた、そうだろう？ お前が正直に話していれば……ウルノーガに騙されていた私たちは悪魔の子としてお前を捕えただろう。いくらかすれ違いはあつたがお前は正しかった」

少し話したあと、アイくんは部屋の外に出されました。早寝早起きをやたら推してくるホメロス隊のみなさん健康ですね。

「……今日、運命が変わった？ 何の話だアイ？ まあいい、今日もう休め」

暗転しロード後、翌日になります。

さて、やや短いですが今日はここまで。ご視聴ありがとうございます。ごめんなさい。

聖竜の勇者。亡国ユグノアの王子。……それすなわち、悪魔の子と呼び、それとなくデルカダールが探している大罪人の事だった。

我らの王曰く、同盟国ユグノアが滅んだのはかの国に勇者がいたからだという。そもそも勇者が生まれなければユグノアが魔物に狙われることはなかった。

だから、勇者を悪魔の子と呼び……見つけたならばデルカダールまで滅ぼされてしまう前に捕らえ、始末しなければならぬ。私たちはそう仰せつかっていた。我らの王は、我が父である。身寄りのない私

たちを実の息子のように慈しみ、愛を持って育て上げた父である。どうして疑えようか、惨劇の日に最愛の娘を亡くして、悲しみのあまり非情になってしまった、変わってしまった我が父を。

……アイは知っていたのだろうか。最初から。それとも途中で知ったのだろうか。自分の出自を、そして勇者が悪魔の子だと呼ばれていることを。

とどめなく呪文を唱える姿を視界の端に捉え、私はアイたちを支援する。父の体に乗っ取り、意のままにしていたウルノーガを討ち滅ぼしてから考えるべきなのだと自分に言い聞かせながら。

私は、うすうすわかっていた。「悪魔の子」なんて詭弁なのだ。勇者の伝説を語り継ぎ、ユグノアと深い関係にあった聖地ラムダやドウルダ郷の言い伝えによれば魔を滅ぼし、世界に安寧をもたらすのが勇者なのだ。ユグノアが滅ぼされたのはそれを恐れ、幼いうちに勇者を亡き者にしようとした魔の存在の陰謀。

それを勇者の責任にするのは論点がすり替えられているのだ、と。だがどうして父にそう進言できようか。父は、あの襲撃で最愛の娘を亡くしたことはない。勇者が生まれていなければマルティナ姫が二度と戻られないなんて悲劇は起きなかったのだ、と言われたならば私に返す言葉はなかっただろう。我が父は愛情深い。それは私こそ分かっていたことだったのだから。

だから、私は水面下で探っていた。闇の呼び声を聞きながら。アイに出会ってからも、まさかアイが勇者その人だと知る由もなく探っていたのだ。

アイは故郷の母の実の子ではない。私はアイがいなくなつてすぐそれを知った。マルティナ姫の生存。ユグノア前王口ウの随伴。その事実をクレイモランから帰還したグレイグから聞いたときは、ようやくすべての材料が揃ったと思つたものだ。我が王……いいや、ウルノーガの怪しい動向を既に掴んでいたからだ。

どうしてアイがゆく先々の事件を解決しながら旅をしているのか？ アイが目指す目的地はどこなのか？ もう、その時にはわかつていた。大樹に赴き、勇者として聖竜の声を聞こうとしているのだら

う、と。

分からないことはあった。アイが勇者ならば、なぜ声高に悪魔の子を滅ぼさんとするデルカダールに来たのだろうか？ どう考えても危険だ。長く務めているうちに正体を知られたならば殺されてもおかしくない。いくら兵士として真面目に働いていたとしても、正体を知られたならば情けなどかかるはずがないのに。

デルカダール神殿の弔われた兵士、その仇討ちといわんばかりに倒された魔物たち。ホムラの里の誘拐事件の解決。サマデー王国を脅かした魔物デスコピオンの討伐。グロツタ連続闘士行方不明事件の真相の解明、地下遺構に潜んでいた大蜘蛛の討伐。プチャラオ村の壁画の呪いの解呪。そして記憶に新しい、クレイモラン王国を呪いに沈めた魔女の封印……。

アイの歩んだ道は奇妙だった。聖竜に選ばれし勇者が単に大樹をめざしているならばそんな回り道は必ずしも必要なかった。しかし、救いを求める人間の呼び声に応えるがごとく、アイはゆく先々で手を差し伸べていた。

それを知って私は、自惚れだと分かっていたが、アイがデルカダールに来た理由がそこにあったのではないか？ と思った。私を呼ぶ闇の声は、アイがいなくなつたあとにはすっかり聞こえなくなつていった。いや、わかつていた。決して私のためではないのだろう、と。せいぜいついだ。アイはきっとあの盗賊を待っていたのだ。大樹に至るためにレッドオーブを必要としていたのだろうし、目撃情報においてアイと盗賊カミュは歳の頃が近く、仲の良い姿があった。報告した兵士はまるで幼い日のグレイグと私のようなとまで言ったのだ。そこには絆があっただろう。勇者の運命なのか、はたまた私には何い知れぬ繋がりがあつたのかまでは分からなかったが。

ウルノーガを打ち倒したあと、アイは迷うことなく勇者のつるぎを抜き放つ。アイは、疲れた様子さえ見せることさえなく、勇者として君臨していた。

小さめの、ノックの音。

「ホメロスさま……」

懐かしい声だった。遠慮がちで、小さく、気まずそうなのがおかしかった。もしかしてダーハル―ネでのことを気にしているのだろうか。私の方はもう、そんなことよりアイの行動の真意を少し知れたのでもうどうでもよかったのだが。

「アイ、今日は早く休むように。……、……分かった、少しだけだぞ」
部屋に招き入れると、大人しく従ったアイは私の顔をじつと見ていた。旅の装束に身を包んだ姿は、見慣れたデルカダールの兵服でも鎧でもないのにしっくりとして見えた。私の部下が、手を離れて立派に成長しているのだ、と思えばそれも悪くない。今よりもよほど幼い頃の姿を知っているので感激もひとしおだ。

あの手痛いドルクマが努力の末に習得したものだとは分かれば褒めてやりたくなる。しかしそれは明日にしよう。

「久しぶりだな。こうして話すのは……今は怪我をしていないな？」

「はい、ホメロスさま。みんな、すっかり治していただきましたから」
アイはしばらく私の顔を見て、それからふいつと目を逸らす。何かを確認しに来たようだった。聞いても良いのだろうか。聞くのはばかられたが。話せる距離、手の届く距離に帰ってきたはずなのに妙に遠く感じた。つめたい隔たりがあった。それは時間によるものか、別の要因によるものなのか、私には理解できなかった。

「ホメロスさま、ホメロスさまは真に正義の人ですね。今日、改めて思うっただけです」

「私が真に正義の人だと？ それはそうだろう。私はデルカダール兵の半分を預かっているのだからな。アイ、お前も……私たちに話してはくれなかったが、正義を為していた、そうだろう？ お前が正直に話していれば……ウルノーガに騙されていた私たちは悪魔の子としてお前を捕えただろう。いくらかすれ違いはあったがお前は正し

かった」

「間違ったことをしたとは思っていません。最善であったかは、分かりはしませんが。ホメロスさま、私の呪文の傷は癒えましたか？ 私は、……少しだけ、悔やんでいます」

首を振った。何も言わなくていい、と伝えたかった。傷などどうに治していたし、あの場でアイを連れ帰っていれば、したり顔のウルノーガがアイの処刑を命じただろう。

それよりもアイから染み出る闇の気配が濃厚で息苦しいくらいだった。アイは今も勇者のつるぎを帯刀していたが、つるぎから感じる偉大であたたかな光の力をもってしても、夜闇のような「人には抗えない闇」を纏っていた。

だが、もう、畏れることはない。アイは何も変わっていないかった。正義に憧れる少年、という本質になんのブレもなかった。操られていたわけではなく、洗脳されていたわけでもなく、ただ正義を為し、我らの父を救った。我らの王は無事だった。アイのおかげだった。魔の陰謀を払い除け、世界を救ったとさえ言える。

そもそも勇者はあの闇の大樹に選ばれるという。大樹で感じた我らの根源の闇は深く、……だが、包み込むような安心感もあった。勇者として力を振るっているアイからは同種の力を感じた。包み込む慈愛と、優しさ。アイの祖父であるロウさまとよく似ていた。大樹の国の王家らしい類似点だった。闇は、文字通りの闇というわけではない。光あってこそその闇。最も光に近いアイはそれゆえにもっとも深い闇を操れる。そう考えれば大した問題ではないように思えるだろう、ホメロス？

私は無理やり納得した。

「そうだ、今日、運命が変わったんです。ホメロスさま。どうしてもそれが言いたかった」

「……今日、運命が変わった？ 何の話だアイ？ まあいい、今日ももう休め」

「ええ、はい。そうします。ホメロスさま、あなたに光の加護がありますように……」

アイは微笑んだ。それは私の知る少年らしい微笑みではなく、あまねく命を見守る勇者然とした高貴な微笑みだった。

私は、読み間違えていたことをやつと悟った。勇者は世界を救うだろう。現に勇者アイは闇に魅入られそうになった私を救ったのだ。

では、誰がアイを救うのだ？

目の前の人は、確かに光だった。グレイグの言葉の意味がやつとわかった。光になりえたのに、闇に貶められてしまった悲劇の人。

僕は打算だったけど、この人を救えたのか。運命は変わったのか。僕の手によるものではなく、彼自身の心によって闇に打ち勝ったのか。ほんの少しのかけ違いだけで未来は変わるのか……だって、剣によつて魔物を倒したわけじゃない。ウルノーガを倒したのは今日になつてからだ。これまでの僕はただホメロスを肯定しただけだ。少し不器用なこの人に必要だったのはそれだけのことだったのだ。

「あなたに光の加護がありますように」

僕に祈られるまでもないはずだ。運命に打ち勝ったあなたは光なのだから。

Part 13 邪神討伐準備編

↑Part 12—Part 14 編集集中↓

まだまだ続くよRTA

この動画の生放送アーカイブは [こちら](#)

[ドラクエ11SSS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA](#)

ラスボスらしき敵を倒したら真の敵が判明する王道RTA、続きをやっています。

前回はとうとう宿敵、魔道士ウルノーガを倒したところまででしたね。翌朝になると一同、デルカダール玉座の間に大集合します。

アイくんは「勇者のつるぎ」（ちなみにこっちは真バージョンですね）をたずさえているのに、兵士側に並びかけてカミュとベロニカに引つ張られていきました。マルティナは最初から当たり前のような顔をしてアイくん側にいます。なんならアイくんの真隣にいます。（アイくんは基本、さりげなく左をカミュ、右をマルティナ、背後をベロニカに絶対防御されています）

「これまでの非礼、深くお詫びしよう。勇者アイよ。ユグノアの王子にして聖竜の勇者であるアイをデルカダールは厚く支援する……と、かつて四大会議で誓った言葉を違えてしまったこと、長らく娘マルティナの存在を亡きものとし、盟友ロウ殿の尽力の影で長年操られていた私はなんと不甲斐なかつたことか。勇者アイが数奇にも二年間も我が兵として勤めていても、これでは名乗り出なかつたことも無理はない……」

そんなにロウとモーゼフ王に年齢差を感じないですし、二人の仲も良さそうなので亡国とはいえ同盟国の王子を三等兵として雇っておきながら気づけなかつたことも、自分が操られている間に「悪魔の子」のネガキャンによって世界中に誤解が広がり、それゆえに命の危険を感じて名乗り出てくれなかつたこともショックが大きそうです。

会話をどんどん飛ばしていくとアイくんが公式に勇者だと認められ、兵士たちによる勇者バンザイ！ という万歳三唱。

何も万歳じゃない、何も良くない！　と言わんばかりのしぶい顔を
したホメロスの嫌々ながらの万歳が見られるのは「聖竜の勇者ルー
ト」ホメロス生存ルートだけです。わりと周り（のモブ）は勇者さま
！　サポートします！　頑張ってください！　世界平和を取り戻し
てください！　　くらいのノリですが、ホメロス（もしくはグレイグ隊
加入ルートならグレイグ）は若年者に世界の命運を任せることに人並
みの罪悪感を持ってくれる良い大人です。

和やかな雰囲気の中、いまだ世界に残った闇を打ち倒す旅に出たい
のだとアイくんは切々と訴えます。それが穏やかに聞き入れられた
ところで突如邪神ニズゼルファの復活ムービーが挟まります。

何の前触れもなく勇者の星がサマデー王国上空で爆発し、空中に
怪しい赤い光を帯びながら渦巻いている「何か」がサマデーからか
なり離れたデルカダールでも見えるようになり、モーゼフ王は慌てて
現地を視察し、事態の收拾をしてくるようにアイくんたちに命じま
す。同時にマルティナには残るよう言いますが、もはや姫歴より旅人
歴の方が長いお姉ちゃんは危険を顧みずアイくんについて来てくれ
るのです。優しい。

そしてこのとんでもない事態にデルカダール王国最高戦力の一角
であるグレイグを一行に加えるようにモーゼフ王は言い、事態の解決
を早く図るべく、グレイグがようやく正式加入します。ついでにグレ
イグに国宝である「デルカダールの盾」を授けてくれます。（ホメロス
に手渡しさせるところがホメロス闇堕ちルートの原因に思えてなら
ないのですが……）（とはいえこのホメロスは感情を精算済みなので
むしろ絶対にうまくやれよと気迫を込めてグレイグに渡してきます
けどね。圧倒的に盾より杖が似合う將軍なので）

そんなグレイグの初期装備は「大樹の勇者ルート」とまったく同じ
ですが、なぜかレベルが3高い状態で加入します。ありがたいです。

数多のファンが仲間キャラに待ち望んだホメロスは、めちやくちや
になってしまったデルカダール王国の立て直しが忙しかったために仲間
になりません。ルートによってはここでホメロスが加入するのは不
自然にも程があるので大人の事情が本当のところでしょうが……。

以降、八倍速でお送りしております。

操作可能になったら一旦引き返してモーゼフ王と会話。イベントで「黄金のティアラ」を入手します。マルティナの母の形見ですが、専用装備ではないのでセーニャに装備します。

その後「ルーラ」でサマデーへ。王城に向かい、玉座でイベント。すっかり改心したファリス王子と共にバクラバ石群へ。「ルーラ」で近くのキャンプ地まで飛ぶのが早いです)バクラバ石群に着くと破裂した勇者の星の残骸を下から見上げ、ウルノーガの比ではない邪悪な気配におののく仲間たちが空中に乗り込むのは無理だと嘆きます。アイくんは上空にいるならケトス(今作のお空移動ツール)を使えばいいと連想していますが、もちろんウルノーガよりもやばい相手に突撃したところで打つ手はありません。

とりあえず不気味な空間の歪みこそありますが、今すぐサマデーがどうにかなくなってしまいうけではない、と判断したファリスたちが城に帰っていくのを見送ったあと、突然一行は不思議な空間に招かれます。一行が気づくと目の前にいるのは預言者お姉さんです。いきなりウルノーガの外見で出てくるとアイくんに全力攻撃されることは間違いないので、初見は素敵な預言者お姉さんの姿です。(正体がひげの闇堕ちおっさん魔法使いであることから目を逸らしながら)「……何やつか!」

加入したてのグレイグがみんなを背中に庇うように立ちはだかりました。敵だと非常に威圧的ですが、味方だと本当に頼もしい盾おじさんです。

「突然ですまなかつたな。わしは、そうさな……預言者と呼ばれている者」

そういえばカミュはこのルートの子アイくん(そして仲間にも)預言者の話はしていませんが、みんななんとなくどこかで聞いたので知っているようなりアクションをしますね。

「お主らの迷い、戸惑い、直面した邪神復活……それに関して少しばかり助言、協力しようと思つてな。少々お節介かもしれんが、許してくれ」

「預言者さん……？」 預言者って、言うけれど、それを鵜呑みにしたとして、どうして私たちに親切してくれようとするの？ それが善意だとしても私たちはあなたを知らなくて、どうして助けてくれるのかちっとも分からないわ」

「ふむ。双賢の片割れよ、それも道理よな。正体の見えないわしが不審なのは当たり前よ。それでは……はい」

預言者の姿が顔色の悪いウルノーガに変わり、ウラノスの姿になり、またウルノーガの姿になりました。もどして。

「わしはウルノーガであり、」

再び青いひげの魔法使い、ウラノスの姿に戻ります。もどして。

「ウラノスでもある。わしは、ウルノーガがああも成り果てるまでに切り離れたウラノスの良心、というべき亡霊じゃ。お主らに協力を申し出たのは罪悪感からじゃ。どうだ、打算的じゃろ。分かりやすいじゃろ。お主らはわしには止められなかったウルノーガを打ち倒した。わしの長らくの未練を消化してくれたのじゃ」

「大樹の勇者ルート」よりも警戒心の高い勇者一行に対してウラノスは手の内を最初からフルオープンしてくれます。事実ウラノスからは邪悪な感じはしませんし、一行は信じます。だから早く妙齢のお姉さんに戻って。

「ウラノスさまといえば先代勇者ローシユさまのパーティにいた、ドウルダ郷の修行者にして魔術師、と記憶しておりますわ。ウラノスさま、どうしてそんなあなたがあのように闇に堕ちたというのですか？」

セーニヤが問いかけます。

「うむ、気になるじやろうな。ふむ、語るのは簡単じゃよ。しかし……見てきた方が早い。世界には『聖竜の大樹』の苗木が複数存在する。勇者の紋章をかざせばきつとかつての勇者たちの旅路を見ることが出来よう。お主らも先代勇者がいかようにして邪神を倒したのか気になるだろう？ まあ、そう急ぐことはない。この度復活した邪神はそのうち世界を闇に包み込むじやろうが、すぐにはいかん。奴とて長いこと肉体を失っていたのだし、本調子でなければ……怯えておる

しな。お主らのような人間の寿命が三周するくらいの時間はああして怯えておるじやろう」

「先代勇者の旅を見てくる時間はあるということなのじやな？」

ロウが気がかりそうに言いました。

「無論。それどころか力をつける時間もあるじやろう。先代勇者の旅路を見れば思いつくこともあるじやろう。それに……勇者アイよ。まだまだ汝は成したいことがあるじやな。安心するがいい、時間はあるし、ちゃんと『間に合っておるよ』。ああ、何も心配することはない」

ウラノスはやっと素敵な預言者のお姉さんの姿に戻ると、アイくんの前に歩いてきました。

「わしは一度闇に屈した者。こんなわしに言われたくはないじやろうが、敢えて言わせてもらう。勇者よ、世界を救え。地の底で出会った運命と、魂で繋がれた盟友たちと、血と誇りで繋がった仲間たちと共に、な」

ということどこから闇の大樹の苗木を探したり、各地に起きている事件を解決したり、ケトスを解放したり、ケトスをパワーアップさせたり、いろいろとこなしながらレベリングをして邪神ニズゼルフアを倒すという話になります。

基本的にはどの順番でクリアしても構わないのですが、一応全ての事件を解決しなければ邪神に挑めないようになっています。「大樹の勇者ルート」ではケトスのパワーアップさえ済ませれば挑めるのですが、「聖竜の勇者ルート」は世界崩壊以降のストーリーがないのでその補填を兼ねているみたいですね。事件解決であつてボスの討伐が必ずしも条件になっていないのが良心です。なお、ネルセンの試練は初回クリアできたならOKです。（「勇者の剣」の強化レシピを選んだ場合）周回して全てのボスを倒す必要はありません。

ニズゼルフアまでにやること一覧（順不同）

- ・勇者のつるぎ・改生産
- ・ユグノア城跡↓嘆きの騎士、バクーモス討伐
- ・風穴の隠れ家↓マヤの解呪

- ・クレイモラン↓魔竜ネドラ討伐・ムンババをなだめる
- ・ダーハル―ネ↓町を襲っている魔物を倒す
- ・ソルティエコ↓シルビアとジエーゴの仲直り、シルビアグレイグの試練

- ・海底王国↓ジャコラ、デスエーギル討伐
- ・ホムラの里↓人喰い火竜事件解決
- ・イシの村↓ヘルコンドル討伐
- ・プチャラオ村↓フルフル、ハッスルじじい討伐
- ・グロツタの町↓ブギー討伐
- ・白の入り江(ナギムナー村)↓キンググマーマン討伐
- ・デルカダール↓ゾルデ、ガリンガ討伐
- ・ドウルダ郷↓ロウと勇者の特訓(その後の試練はやらなくてもOK)

- ・ネルセンの試練↓憎悪の剣鬼(一回目)討伐
- ・ケトスの解放↓ケトス覚醒

本RTAのクリアタイムを今一度ご覧下さい。24時間超えの原因はだいたい後半戦のボスラッシュの難易度のせいです。

はい。ここからが実質本番ですよ……!!
まずは簡単などころから詰めていきます。

具体的には、勇者の峰でケトス解放↓神の民の里(入手:神秘の歯車)↓忘れ去られた塔(ケトス覚醒)↓各地の大樹の苗木を訪れる↓天空の古戦場(入手:オリハルコン)↓風穴の隠れ家(マヤの解呪)↓サマデー(入手:ガイアのハンマー)↓ホムラの里(解放:禁足地の鍛冶場)↓生産:勇者のつるぎ↓天空の古戦場(入手:オリハルコン)↓ホムラの里(入手:王者の剣)ですね。

次回はずっと倍速かもしれませんね……。見どころもあんまりないです。スキップしてしまう見どころムービーは極力右で流すようにしますが、背景ではアイくんが世界中をあらゆる乗り物でダッシュしまくっていることでしょう。

それでは今回はここまで。ご視聴、ありがとうございました。

ときどき、夢を見るのです。なにか、とても悲しい夢を。悲しいのにあたたくなくて、悲しいのに懐かしくて、悲しくて、悲しくて、なのに目覚めるとすっかり内容を忘れてしまう夢。私はあくびのときについ涙がこぼれてしまったと言いついて、涙を見咎めるペロニカお姉さまを誤魔化するのです。

毎回、同じ夢を見ているように思うので、きつとなにか意味がある夢だと思うのです。目覚めた時にも覚えていられたなら、あるいは予言や信託として役立つのかもしれない。でも、私は口に出すにはどうにもおぼろげで、ひたすらに悲しくて、どうしてかお姉さまにだけは言っではいけない気がして、だんまりなのです。

「セーニャ、どうしたの？」

振り返ったお顔は、誰のものでしょうか。優しい人だったような気がします。おっとりとした微笑んで、往く道を指し示してくれたあたたくい人。陽だまりのように優しく、何事にも丁寧で、思いやりがあたたかくて、穏やかなお昼間の日差しのようなひと……。

「セーニャ」

悲しくて泣く私の手を優しく包み込んでくださったのはいったいどなただったのかしら？ お姉さまでないなら、お父さまでないなら、お母さまでないなら、いったい誰だったのでしょうか？

「いかないで、いかないで、どうかいかないでください！ ペロニカお姉さまだって間違いないとおっしゃいます。ええ絶対に。私の胸のうちにいるお姉さまがそう叫んでいるのがわかるのですよ！

……さま、どうかいかないで！

そう、そうです、みなさんで平和に暮らしましょう？ ラムダがなくなっても、イシがなくなっても、デルカダールがなくなっても、クレイモランがなくなっても、ソルティコがなくなっても。私たちの故郷はどこにももうありません！ でも、私たちの命は今もあるじゃあ

りませんか！　ねえ皆さん、そう思うでしょう？　私たちは生きていくのです、生きていくのだから、……さまをむぎむぎとひとりぼっちの世界に見送れるものですか！

ああどうか私を卑怯者だと罵ってください！　それでもいいのです、なんだって構わないのです……さま！　どうか哀れなセーニヤをおそばに置いてくださいませ！　もう、もう、何も失いたくないのです！　行ってしまわれないうで！　どうかどうか、私たちといってください！

まくし立てる声はだあれ？

ぐずのセーニヤみたいに、大声で泣いているのはだれなのですか？

「セーニヤ、僕は君たちが分かれたることなく笑いあっている未来を望む。ねえ、そうでしょう？　もしやり直せるなら。そう思うでしょう？」

「ええ、ええ、そうですとも！　みんなで行くことが出来るなら行きましたとも。誰が私たちのなしたことを覚えていなくても、仲間が覚えていれば十分です、耐えられるのです。」

でも違うのです、……さま。この旅立ちはもしかしたら、無事にたどり着くことなく永劫の時をさ迷うかもしれず、もしかしたら、その『過ぎ去りし時』はここではない全く別の世界かもしれないのですよ。そうしたら、セーニヤは、可哀想なぐずの娘はお姉さまだけではなく……さまも失ってしまうのです。私にはそんな悲しいこと、耐えられませんわ……そんなこと、今ここで死んでしまうよりも、つらいことですから。

私は……さまにお仕えするラムダの最後のひとり。失うわけにはいかないのです……」

「セーニヤ、泣かないで。ねえ、泣かないで……お願い……」

私は誰かの胸で泣きました。誰かは、困ったようでありました。私はそのひとを困らせたくなかったのに、でも、そうしなくてはなりませんでした。泣いても、すがっても、困らせても、ベロニカお姉さまの言葉として騙っても、なんとしてでも。

「そうよ、そうよ、セーニヤはいいこと言うわね。みんなで暮らしま

しょう？ みんなで住める立派なおうちを建てて、どこかあたたかい場所で、陽気な場所で、みんなで手を取り合って」

「そうだけ、セーニヤの言う通りだ。なんで気づかなかったんだろうな。オレは不幸中の幸いにも……と、セーニヤと、シルビアと、マルティナと、グレイグを失わずに済んだんだ。しかも世界は平和になったんだ、これからはみんなで面白おかしく暮らせばいい。なあ、そうしようぜ、……！」

「まあ名案ね！ きつと毎日楽しいわよ、……ちゃん！ もう魔王ウルノーガはいないのよ、だからこれからはずっと平穏だから、もう誰も失わないでいられる。今度こそ笑顔で楽しく過ごせるわ。ねえそうでしょ？ グレイグ」

「ああそうだとゴリアテ。今度こそ、みんなを守ってみせよう。信頼できる仲間たちがいるならば何も怖くない。なあ、セーニヤの言う通りだろう、……？」

「……………」

「……さま、どうか、どうか、お願いします……」

手を伸ばして。その手は虚しく空を切つて。とうとう引き留められなかったあたたかいあのひとはいなくなってしまったのです。

それは泡沫へと消えた儂い夢。誰かを引き留めて懇願する声、泣きすぎる声がこだまします。誰を？ どうして？ 何のために？ 何もわからず、ただ私はとてもとても、悲しかったのです。

そんな夢を見て、目覚めて、早朝。朝もやけぶる中、寝静まる皆さまの真ん中近くでひとり起き上がり、少し離れたところに眠るアイさまのあどけない寝顔を見て、私は悲しくて、だけど安心して、とても嬉しくて、それがどこから来た感情なのかもわからず……あふれ出た涙を誰にも見せないように、袖でそっとぬぐいました。

閑話 英雄グレイグの希求

デルカダールの将の片翼たるグレイグという男は、「英雄」と呼ばれている。「英雄」グレイグは、しかし決して「勇者」ではない。「勇者」と称えられる日は永遠に來ない。それは「勇者」を「悪魔の子」だと魔道士ウルノーガがモーゼフ王に扮して、十四年間も嘯き騙^{うそ}っていたから呼ばれなかったわけではない。

グレイグという男は間違いなく「英雄」であるが、それ以上ではないのだ。彼もまた救う者である、チカラある者である、そして善良である。しかし、それは育った環境がたまたま、そうあるべきだと示していたからに過ぎないもの。後天的に獲得した善性。

つまるところ大抵の人間がそうであるように、グレイグという男もただの人間なのだ。もしも彼が、例えば幼少期からウルノーガに切々と聞^きについて口説かれていたらどうなっていたかは……最早不明である。モーゼフ王ではなく、ウルノーガにこそ救われたと勘違いしていたら？ もしホメロスではなくグレイグが親友への嫉妬心を燻^くらせ、その感情を利用されていたら？

大抵の人間ならば、そのままごく自然に闇に墮ちるだろう。特に世界の根本から闇に侵食されているこの世界なら。それは特別恥じることではない。ごく普通のことであり、当たり前であり、育ちというのは大抵血よりも濃いものだ。

とはいえ、血よりも育ちよりも絶対的なものがある。

それこそが生まれつきの使命。生まれつきの「勇者」とは真の意味で不可侵なものなのだ。その心は決して与えられた使命から背くことなく、その美しい信念は折れず曲がらず、生まれこそ一人の人間でありながら、骨の髄まで聖竜の代行者である。大樹を蝕む闇のチカラを利用しようとも、その心が数多の絶望に塗り潰^{つぶ}されようとも、決して諦めず突き進む、世界を救うためだけの安全装置^{いけにえ}。

自分を顧みず、結果的に世界を救うようにできている。それが人間らしい復讐心によるものだとしても、結局はそこへ行き着くようになってしまっている。あくまで自由意志だと思ひ込みつつ、周囲の環境すべて

に誘導される。そのように生まれついていて、そのような星の元にあらぬのだ。

聖竜は直接人を操って「勇者」を誘導しているわけではなかったが、ある意味では神がかり的なシナリオが「勇者」を突き動かすのだ。

だから、そのような機構じみた存在とは違ってグレイグという男はあくまで「英雄」だった。しかしながら、彼は一人の人間として己の信念に従った行動の末「英雄」に成ったのだ。それは真つ当な人間としての営みの一環であり、彼の選択の結果であり……そして。

「英雄」と褒めそやされたその男はそれはそれは大変に不器用で、その男はそれ故に見誤り、その男はちつとも言葉が足りず。己が光を闇への道へ追い込んだ。

悲劇的であるが、それこそがグレイグの本性だった。もちろん彼には微塵も悪意はない。グレイグという人間はどこまでも真つ当な善人であり、今やどこまでいっても正義である。ただ人並み以上に不器用で、ただ尽くすべき言葉を尽くさず、ただ、隣にいた男に光を見出して。

決して、その感情を口には出さなかった。言葉なくともその憧憬が伝わりと信じ込み、あるいは態度だけで十分だと思っていた。しかし、人間というものは必ずしも上手くいくわけではなく。

せいぜい胸の内を燦らせるだけだった悪心は見いだされる。甘言を囁かれ、理性は徐々に奪われていく。孤立を信じ込まされ、そして親友は闇の手を取る。唆そされ、心を利用され、悪人と成り果てて、世界を滅ぼさんと魔の手先となった。

もちろん、それは今は起きえなかった話である。あくまで勇者アイがやり直す前の世界の話であり、故にグレイグという男は。絶対的に信頼している友を失わずに済んでいた。その幸福を知らないまま。失わない光をグレイグは未だに追っていた。

しかし、彼の中には確かにかつての記憶が眠っている。悲しい別れと、しかしながら今度こそ正しく言葉を尽くせたその瞬間を、確かに知っているはずだった。

双頭の鷲は共にあるべきだ、我らは違うのだから。違うのだから、

共にあるべきなのだ。二人でならば、なんだって成し遂げられる。

それは……いつの世界線でも闇に堕ちる前のホメロスとグレイグの決意であり。かつて無惨にも破り捨てられた、……今度こそ破られなかった約束だった。

ホメロスとは、少年時代からの親友だった。

同じように身寄りのない境遇であり、同じ歳の存在。周囲の親切で仲良くなるように仕向けられ、そしてそのようになった。

ふたりしてデルカダールを共に護る存在となろう、デルカダールの盾をきつと手にし、素晴らしい騎士となつて我らの父に恩返しをしよう。そう誓い合つた存在だ。我が王にして我が父が授けてくださった誓いのペンダントの片割れ、双頭の鷲、親友にして好敵手。これ以上ないほどの、わが生涯においての唯一無二である。

そう、例えるなら勇者……いや。デルカダールホメロス隊期待の星の相棒であるカミュとのかけがえない仲のよう。あるいは双賢の双子の睦まじい仲のように互いを補い合う存在であり。切磋琢磨しつつも、常に目標にするべき俺の光。闇夜を照らす道しるべのようであり、歳を重ねても変わらず隣にいる存在だと。そう、ずっとずっと思ってきた。

一体、いつから嫌な違和感を覚えるようになったのだろう。

ホメロスは常に自他ともに厳しかった。自分を律し、他人を律し、常に新たな知識を求め、鍛錬を怠らない。大変に真面目で、デルカダールのためとなるように表でも裏でも努力し続ける男だ。俺はそれをよく知っていた。その戦略は数々の勝利をもたらし、その知識は少しずつ確実に民の生活をより良いものにした。俺が我が王の剣となり盾と言えるなら、ホメロスは我が王の頭脳であり、兵法書なのだ。そうして二人合わせて我らが国章そのものと言つても良い。我らは双頭の鷲。ホメロスと一緒ならば不可能なことなど何もないのだ。

だというのに、俺は、どうしてこの不可思議な違和感を覚えているのだ。

あれはあの少年が若き兵士として志願する少し前のことだっただろうか。いつものように城ですれ違ったホメロスから何か嫌な気配を感じた。ホメロスはいつも通りだというのに、何かおぞましい闇の気配の中にいるような……そんな、魔物にでも抱くような警戒心を持っていた。親友にだ。かけがえのない、親友に。

俺は自分がおかしくなったのではないかと思った。ホメロスを疑うくらいならば、自分を疑った方が余程良い。疑ったのは他の誰でもないホメロスだ、ホメロスだぞ？ デルカダールの双頭の鷲にして知将。誰もが口を揃えて正義の人だと言うだろう。そうでなくてもこの世のほかには誰が道しるべになるというのだろうか。俺はその時本気でそう考えていたのだ。

とはいえなんだったって上手くやるホメロスはそれでも、ただの一人の人間だと知っていたし、幼い頃のあれやこれやも知っていたが、もはや口に出さないくらい信頼しきって、それで俺の考えは凝り固まっていたように思う。家族を失い、祖国を失い、命を拾っていただいたこのデルカダールで。幼くして同じく帰る場所を失ったやや小憎らしい少年こそ、俺の片割れであり、俺の光だった。

俺が半ば疑いのまなざしを向けていてもホメロスはいつも通りだった。いつも通り鍛錬を怠らず、周囲を律し自分を律するデルカダールの知将。他の国と比較すれば多いとはいえ、凶暴な魔物どもとの戦いが絶えないゆえに少ない精鋭たちをまとめ上げる逸材。立ち振る舞いに変化は微塵もなかった。いつも通りどこか険しい顔をして。

ホメロスは、いつも通りだった。俺は深く恥じ入り、その考えを振り払った。

俺もいつも通りあいつと会話し、そして。ある日有望な少年が兵士として志願してくるのだ……あの時期に少年兵の志願など前回はなかった。アイは十四になってから訪れ、ウルノーガの言うがままに俺は彼を投獄したのだ。

初対面で、少年の紫の瞳はどこか懐かしいような錯覚を覚えた。会ったことなどないはずだが、ひたむきに故郷を想う気持ちは好ましかったし、彼もまた上司となったホメロスと同じく大変に真面目で鍛錬に励む人間だった。隊が違うのだからそうそう話すわけではないが、ときたますれ違った時などに彼を見た時、俺は胸がざわめいた。

この少年は果たしてこんなに小さかったのだろうか。俺の知っている彼はもう少し背が高く、片手剣ではなく両手剣が得意だったような……？ 十二歳の少年兵だ、年齢なりに平均的な身長を小さいと思うとは。自分の背の高さなら自覚している。いくら故郷の村では成人を迎えているとはいえ十二歳などどこからどう見ても守るべき子どもではないか。むしろ二倍近く背の高い自分などとすれ違ってもよく怯えないものだ。

何も知らない彼は元気よく敬礼し、時に明るい笑顔まで見せてきた。世界の成り立った日からそうであるように、今日も世界こんにちの情勢は明るいと見えなかったし、人々の生活を維持するためには戦い詰めの日々であつたが。彼は暗い顔を少しも見せることなくそこにいた。それは優しく灯された道しるべのようだった。ゆえに彼はわかりやすく誰にでも好かれていた。そう、気難しく見えるホメロスにさえもだ。

俺は嬉しかった。ようやくホメロスも部下を分かりやすく可愛がり、それによつて周囲が思っているほど神経質で気難しい人間ではないということが知られるだろう。

本人は凛々しく振舞おうとしているようだが、どこからどう見ても小さな少年は可愛がられているようだった。俺も自分の部隊に加えられなかったことを心底残念に思っている。だがその真つ当な感情と裏腹に彼を見ると、いつも不思議な気分になる。言葉が詰まり、何かを言いかけ、しかし決まってそういう時に限ってわざわざ言うべきことなどないのだ。

「グレイグさま、どうかされましたか？」

ある時、いつものように彼の前で「言うべき」言葉を見つけられず、口ごもった時。俺を見上げて不思議そうな顔をした少年に……不意

に泣きたいような、感情が沸き上がる。胸の内、傷ついた誰かがうめく。

彼はただそこにいるだけだというのに。もちろん傷一つなく、最近伸ばし始めた髪を結び損なって不格好になっていることに気づかず。年相応の無邪気さがそこにあって、守るべき国民と紙一重の少年はそこにいた。

「……確かお前は……デルカダールに來たのは、兵士志願の日が初めてだったのだな」

「？ はい。イシは山間の田舎ですが食料は自給自足しておりますし、用事がなければそうそう出てきません」

「……」

「あの？」

「いや。会ったことなどないはずなのだ。お前がイシの村で生まれるより前から俺はデルカダールで兵士をしているのだから。いやなに、初対面の時から以前にお前と会ったような気がしていたのだ。その癖もつと背が高かっただろうとか、両手剣使いだっただろうとか……現実とそぐわない。きつと他人の空似だろう。勘違いして悪かった」彼はその時、思わずと言った感じで微笑んだのだったか。変なことを言う上司に困ったように？ いや。

顔をほころばせる気はなかったようで、すぐに彼は表情を消して真面目ぶった。

「それはそれは。夢のある話ですが、前世などで大樹の近い葉だったのかもしれないね。例えば得物まで想像できるのですから……グレイグさまの戦友だったりして」

「はは。お前はおとき話などを信じているタイプには見えなかったが」

「ええ、ええ、そうかもしれませんけど。イシは大地の精霊を崇めておりますし、そのあたりは物は言いようでございます。それでは失礼いたします」

それはホメロスに対してより、少しだけ。わざとらしく取り繕ったように堅いような、むしろ慣れ親しんだように柔らかいような、妙に

遠慮なくそっけないような、不思議な態度だった。

無表情の彼が静かに頭を下げて、踵を返し。夕闇迫る時刻だったからか明かりのない仄暗い廊下に消えていった。

どうしてか、その背を追いかけるべきだと思ったが、俺は理由を見つけられずに立ち尽くしていた。

そこはとても暗かった。時間帯的にも夜だったがそれだけではなかった。視界に広がる空には雲ではなく瘴気がたちこめていて、またたく星のひとつも見えなかった。しかも空気は腐ったように濁っていて、じわじわと肺を犯した。吹きすさぶ風は生温く、常に微かな血の匂いがした。

それは戦場の夜だった。それも最悪な部類の戦場だった。我が美しき故郷バンデルフォンが滅んだ日の夜であり、ユグノア王国が戦火に崩れ落ちた真夜中のおいにそっくりだった。夜闇は見たくないものを覆い隠すが、決してその場から消えてなくなっている訳では無い。明日の朝には無数の散らばった人間の遺体、斬り捨ててきた数多の魔物の死体、そして最早どちらのものなのか分からなくなった血が姿を現すことだろう。

粗末な焚き火だけがじんわりと体を温めた。そして、その場で孤独ではないことが身に染み込んだ。

「だってグレイグ。僕を勇者と仰ぎ、その盾となる。貴方はそう誓った訳です。いくら偉大な聖竜が僕を勇者と定めたと言ったって僕はたった十四の若造だ。それだけで貴方がどれだけ柔軟で正義を重んじる人かわかりますよ。

僕は敬意を払います。そして貴方に報いたい。『勇者』として成し遂げるだけではなく、個人としてもきつとチカラになりたいと思って

いる。きつと。僕は機会があればばらばらになった仲間たちを救うために行動するでしょう。世界を救うよりも先にね。その対象にいるのはグレイグ、あなたもです。僕も、みんなも、貴方も後悔してきただ。そうでしょう?」

焚き火の前で幼さを色濃く残した少年が仰向けに倒れている。いや、ただ横になっただけか。体を実に適当に投げ出したまま彼はまくし立てるように喋っていた。彼の紫の目には炎が映り込み、妖しくゆらゆらと揺れているのを俺は見ている。

早口で、ともすれば呂律も怪しい疲労困憊の少年の声。しかし俺は感謝していた。その少年は間違いなく生きていた。生きている者が傍にすることに感謝していた。それこそがはつきりとした慰めであり、それを理由に俺はまだ戦えるからだ。俺はどこまで行ってもただの人間であり、なにかよりどころがなければあつげなく折れてしまふような存在だった。

そうだ、俺は人生の大半そばにあった「よりどころ」を失ったところなのだった。

「できればひとつも『後悔』なんてしたくないじゃないですか。ね。心配しないでください。きつと僕は無茶しないし、後ろめたくなてないですよ。もののついで。世界を救う使命のついで。母さんやエマを奪った巨悪への復讐のついで。それだけなんです。グレイグの後悔も、申し訳ないですけど近くで見ちゃいましたから。どうにかできるならやるでしょう。叶うなら、母を救うためにあげた手をついでに使うでしょう。それだけです」

俺はなんとか口を動かして何かを返したが、自分の声は奇妙なことに耳鳴りのせいで聞こえない。少年の声だけが焚き火の爆ぜるぱちぱちとした音と混ざりあって、鮮明に聞こえる。

「だってグレイグ! 僕はあなたを買っているんです。僕は散々『悪魔の子』だと流布されてきた。いくら元凶が偽りの王だったとしても十四年間熱心に宣伝されてきたんですよ、今更自分の過ちを認め、正し、償うために行動できる真つ当な人間がこの世にどれだけいるって言うんですか?」

貴方にもきつと悪いところはあるでしょうが、僕は貴方の素晴らしくいいところばかり知っているんだもの」

「……買い被り過ぎだろう？」

絞り出すように出された返事。ようやく自分の声を捉えた。俺はらしくもなく弱りきっているようだった。ホメロスと酷い喧嘩した末に口でコテンパンに負かされた日のことをふと思い出す。

あの時もこうだった。今の俺はさすがに泣いていなかったが、凄まじい疲労感と悔しさが胸の中をぐるぐる回り、やるせないような憤りがあつて。あの時のホメロスはホメロスで俺を負かした癖にちつとも晴れ晴れした顔をせずにはいたんだっただか。そして互いに我が父に説得され、最終的には父の前で非を認め合い、握手して仲直りをすることになったのだ。

しかし、今はもうホメロスも俺もいい歳をした大人である。すでにそのような方法で仲直りすることなどないだろうし、……ホメロスは、もう望まないだろう。俺と向かい合って穏やかに話すことも、背中を預けることも。誓いは破り捨てられ。幼き日の笑顔がだんだん遠くなる。

ホメロスは親友である。親友だった。だというのに、彼の笑顔を最後に見たのはいつだろうか。思い出されるのは皮肉な笑い、暗い気配、疲労を押し隠して職務を全うする。真面目で、ひたむきで、しかし裏では闇と通じていた。虎視眈々と世界を混沌に叩き込む機会を狙っていたのだ。俺だけではなく、なんの罪もない人間たちや目の前の選ばれた少年をしきりに殺したがっていたのだ。

まぎれもない悪である。打ち倒すべき邪悪である。理解していたが、やるせない。今更戸惑うわけにもいかぬ。剣を向ける際躊躇いはいないだろうが、それでも。嘆いていた。

「そう言うならみんなだつて僕のこと買い被りすぎだ。僕なんて……育ててくれた家族と、みんなが幸せならいいんだ。みんなの大事の人もあわよくば、と思うけれど。ね、ただの人でしょう。グレイグもそうでしょう。助けて欲しい？」

しかし、疲労のあまり興奮気味に、そのくせ朦朧とした少年は暗に

この苦しみから救ってやろうと持ちかけたのだ。

それに俺はなんと答えたのだったか。

すべて、塗り重ねられ覆い隠された後の話だった。

Part 14 聖地ラムダく風穴の隠れ家

↑Part 13—Part 15 編集集中↓

理由は分かませんが多分初投稿です。

この動画の生放送アーカイブは [こちら](#)

ドラクエ11SSS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

世界中を飛び回るRTA、続きをやっています。

今回はウルノーガ戦後、後半パートの色んな場所が解放されたところまででした。今回はまずは足を確保。ケトスを取りに行きます。「ルーラ」で聖地ラムダに飛び、ついでに入り口にある大樹の苗木をもう一度調べます。

一度目の大樹の苗木のムービーは先代勇者ローシユ、賢者セニカ、魔道士ウラノス、戦士ネルセンが邪神ニズゼルファを討ち滅ぼすべく旅をしていて、その途中で勇者のつるぎ（真バージョン）を制作した……まだ（アイくん以外が）目にしたことのない謎の鍛冶場で、見たこともないハンマーを用い、不思議な金属を溶かして、勇者手ずから鎚を打ち……という内容ですね。なお、大樹の苗木は全部見ないと勇者の剣製造開始フラグとして機能しないので、ここは流してさつさと長老の元へ向かいます。

早々にウルノーガを殴り倒したおかげで世界崩壊が起きていないので、当然大樹のお膝元である聖地ラムダも前回訪れた時と変わらず厳かで静かで、非常に平和な様相です。ただしアイくん視点なので一瞬瓦礫の山と化した姿を見ましたが、現実には何ともありません。もちろんプレイヤーのトラウマ・若夫婦の赤ん坊も無事です。せっかくアイくんがやり直す前、ラムダで唯一生き残ったのにベロニカの死を認められずに衰弱して死んでしまったらしい、双賢の両親ももちろん無事です。シラフで幻覚を見るくらいにはアイくんのトラウマは根深いようです。

さて、聖堂であれやこれやと話し、長老ファナードの助言に従って前回通せんぼされて通れなかった禁足地へ向かうことに。そもそも

その先は勇者の峰という地名なんですから今代の勇者ですら立ち入り禁止にしていた意味が分からないのですけれど。移動は八倍速

とりあえず着いたらベロニカから借りたセニカの笛（「天空のフルート」）を吹きます。するとどこからともなくクジラの鳴き声？

らしきものが聞こえ、笛が釣り竿になります。こうして表現する意味がわからないですが、笛がびよんと伸びて釣り竿としか言いようのない物体になるのです。ここは標高が高いため、そこらに漂う雲を海に見立てて釣りをすると、ほどなくして空飛ぶクジラが釣れます。そして乗せてくれます。その辺の言葉にすると意味の分からないところはドラクエらしいですね。

これで空を移動する手段を得ました。覚醒していないのでこのままでは邪神に挑むことは出来ませんが、各地の浮島や高台に行くことができるようになります。

他のナンバリングタイトルの空中移動手段である「ラーミア」「魔法のじゆうたん」「気球」「マスタードラゴン」「天空城」「空とぶベッド」「天馬」「飛空石」「神鳥のたましい」「天の箱舟」のように、フレキシブルに着陸可能な場所なら好きな場所に着陸することはできません。今作の船が基本的には船着き場があるところにしか停泊できないことと同じく、空中にキラキラした光の柱が見える場所（高台）か浮島にしか着陸できません。しかもフィールドでケトスを呼び出すと強制的に勇者の峰から飛び立ったことにされますのでその場から真上の空にいけるわけではありません。なんだか不思議な仕様ですね。

ところで高台はともかく浮島は下から見えるはずですし、明らかに支えもないのに何かおかしいと地上の人の間で噂になっていてもいいと思うのですが、浮島についての言及がなかったように思います。私の調査不足なのかもしれませんが、不思議ですね。魔法の力で地上からは見えないように隠蔽されていたのでしょうか？ ならば、勇者の星だって、未来では何があるか分かりませんし隠蔽しておくらしい手間をかけても良かったように思います。あれは全世界共通で勇者のシンボルとして有名でしたしね。謎です。

魔法があり、魔物がおり、勇者がおり、いろんな神がいて、精霊信仰もあり、古代なんちゃらのなにかがあつて当然、言葉の通じる人魚だつて存在しますし、何より聖竜の大樹が地図で言う世界の真ん中あたりに派手に浮いているのですから、大樹と比べてみればとても小さい浮島なんて「そのようなもの」、大樹の神秘の余波で浮いているくらいの想像も出来るでしょうし、浮いている何かなんて珍しくもない、それくらい当たり前になっているから……ということにしておきます。

さて、背景ではウルノーガに撃墜されなかつた神の民の里に到着しました。アイくんも中央の浮島以外は初見なので仲間たちに交じつて地上にはない不思議な雰囲気の里を一緒になつて初めて見る場所に驚いたような表情を見せてくれます。

人間とは別種族らしき、一見魔物のような顔をしたまるっこい住民の住む、しかし地上とは趣きが異なるものの高度な文明のある暮らしをしている不思議な里。まさしくキャラクターデザインの方の世界観らしい独特の雰囲気ですね。

彼らは先代勇者と縁があつたようで、アイくんたちが勇者一行であることをひと目で見抜き、非常に友好的に力を貸してくれます。メイイベントはキャラクターの覚醒と「神秘の歯車」の入手ですね。他にも能力解放がありますがスルーします。

回収アイテムで最も重要なのは「さいごのカギ」。しれっと広場のど真ん中に宝箱で置いてあるので忘れずに取ります。また、初回リメイク版以降はここに「エンジェルワンピース」と「こあくまワンピース」があるので入手し、ベロニカとセーニヤに装備させます。

長老と会話すると「神秘の歯車」を貰うことが出来、シルビアとグレイグ以外のキャラクターを覚醒してスキルパネルを開放して貰えます。このソルティコ組はジエーゴの試練を突破することでスキルパネルが解放されるのでまだお預けです（部分的に解放されてはいません）。「大樹の勇者ルート」ではここで過ぎ去りし時を求める前のレベルまで引き上げて貰えますが、アイくんすら引き継いでこられなかつたかつてのレベルを引き出しては貰えません。メタ的にはかつての

データすらありませんしね。

そう、正直なところ「聖竜の勇者ルート」はRTAや低レベル縛りをしなくても慢性的にレベルが足りず、戦闘が辛いのです。その救済措置として今後も開幕特殊バフが入る戦闘もありますので活用していきます。

次は「ルーラ」でメダル女学院へ。打ち直しの宝珠を100こほど買い、図書館の中でレシピブック「ネックレスカタログ」を読みます。その場で「破封のネックレス」をふたつ作り、+3まで叩いたらアイくんにも両方装備させます。効果は呪文・特技封印耐性と守備力小上昇で、+3をふたつ装備すると50パーセントの耐性を得ることができず。

なお、使用素材ですが、ハードモード気味の難易度に対する緩和措置なのかなギムナー村のイベントをクリアしなくとも「ブラックパール」を買えますし、本来非売品の「うるわしきのこ」も買えます。ただし、デメリットとして「大樹の勇者ルート」で普通は買えないもの／進行度のものは価格が1.5倍になっています。レシピが先回りして手に入ることはないので手間が省ける程度のことですがありがたいです。

そのまま「天空のフルート」を使用し、忘れ去られた地↓忘れ去られた塔へ向かいます。移動は八倍速く

忘れ去られた地に降り立つとムービー。仲間が二人欠けた一行がかつてこの地に訪れたときの回想ですね。アイくんの左にカミュ、右にマルティナ、背後にセーニヤ、やや離れて後方にシルビアとグレイグといった立ち位置で、アイくんが無表情にその場を見回している姿が、デフォルトで微笑んでいる現在のアイくと重なり、ムービー終了です。

神の民の里に似た構造の魔導な移動装置がある塔を登り、最上階につくと時の番人がいました。アイくんの差し出した「天空のフルート」を見たセニカと双賢による「おおぞらをとぶ」の演奏でケトスが覚醒します。

なお、まだ苗木を全て回っていないので一行には彼女の正体を知る

者はいませんし、なんならここが何かもわかっていません。ただ、アイクンは彼女に過ぎ去りし時を求める方法を教わりました。ですから、彼女が相当な知恵者であることは分かっているので何か知っているのではないか……ということではイベントが起きます。メタ的にはイベントを網羅しなくてはならなくなつた分、フラグ管理が甘くなっていると見るべきなのでしょうかね。ありがたいことです。

個人的にはこれ以降ケトスのBGMが過去作お空要員のラーミア・レティスのものに完全に上書きされてしまうので是非任意で切り替えられるようにして欲しかったです。

ではこのまま高台にある世界樹の苗木をめぐります。く長いので十六倍速く

ムービーは適宜右で小さく流しておきますね。

残り二個のムービーで先代勇者ローシユ一行が見事邪神を滅ぼしたものの、唆され邪神の闇に負けてしまい闇堕ちした魔導士ウラノスが勇者ローシユを殺害したこと、賢者セニカはニズゼルファの肉体を滅ぼすことができずに勇者の星として空に封印したこと、魔導士ウラノスは勇者ローシユを殺害したあと行方をくらませてしまい、仇をうてなかつた戦士ネルセンは失意の中花と芸術の王国バンデルフォン（グレイグの故郷）を建国し。賢者セニカは無理をおして忘れ去られた塔でローシユと再会しようとしています。勇者ではない彼女にはオーブを砕けずにととう力尽きてしまったことまでわかります。

一連のムービーを見たことで「勇者のつるぎ」の製造フラグが立ちました。以後、ホムラの里・サマディー王国・神の民の里・天空の古戦場で関連のイベントが発生します。

続いて神の民の里に「ルーラ」し、中央の浮島で「聖なる種火」を入手するイベント。そのままケトス呼び、天空の古戦場へ。この浮島への入場には「聖なる種火」が必要です。入口で使用すると闇が引いて中に入れるようになります。雑魚敵をしつかり避けながら最深部の「伝説のオリハルコン」（さいごのカギで開く扉の奥、アメジストワームがいる鉱石採取ポイントで手に入る「オリハルコン」では代用品になりません）を取りに行きます。

道中回収アイテムは「りんねの盾」のみ。天空の古戦場には二回来るので一度目は取り逃しても問題ないですがわざわざ逃す意味は無いですね。

それではこのダンジョンも長いので十六倍速でお送りします。この先アイテムを揃え、イベントをこなすことで「勇者のつるぎ」を作成でき、さらにもう一度最深部の「伝説のオリハルコン」を取りに来てそれを渡すことでホムラの里で「王者の剣」を作ってもらえるようになります。「大樹の勇者ルート」では通常オリハルコンの売却、「王者の剣」は道具屋で買い取りですが「聖竜の勇者ルート」ではタダです。そしてネルセンの試練をクリアすることで「勇者のつるぎ・改」のレシピをゲットしてようやく目的のものを作成……といった流れです。

戦いにおいて必要なのは「勇者のつるぎ・真」の方で、これがあれば邪神の闇の衣をひっぺがせるので最低限こなせますし、アイくんは以降「ドルマドン」と「ジゴゲイン」がメインウエポンなので本来剣なんて振りませんし、もちろん勇者のつるぎ系統は勇者にしか装備できないです。しかしなければ邪神に挑めないので作るしかありません。でも武器としては弱いのでこの流れは後回しにしても問題ないくらいです。

他のイベントもこなしつつついでにクリアしていきます。そう言っている間に「伝説のオリハルコン」を手に入れましたね。後でもう一回来ないといけないのがつらいです。

ということで次はクレイモランに「ルーラ」。そのまま踵きびすを返して船に乗り込み、海賊のアジトへ。アジトを潜り抜けるとシケスピア雪原と同じような雪景色が広がっていますが、それを無視して木の扉へ向かいます。風穴の隠れ家、カミュと妹のマヤの住まいです。閉ざされた扉を調べ、その時点で「勇者の剣・真」を所持しているとイベントが発生します。

「……アイ、オレは相棒に、まだ話していなかったことがあったんだ。聞いてくれるか？」

カミュが決心し、かつて自分でかたく閉ざした扉を開けました。そ

の先には黄金の像となっている幼い少女の姿が。ひと目でカミュによく似ているとわかる顔立ちをしていて仲間たちは驚きますが、アイくんは真剣な目でマヤとカミュを見比べました。

もちろん、世界崩壊の起きていないこの世界線ではマヤはキラゴルドという魔物にウルノーガに変えられ、育ちの過酷さもあって情状酌量の余地がハンフリーよりはあるものの王国ひとつを滅亡の危機に追い込むという十分に大罪を犯した存在……には成り果てていません。あちらは成人男性による連続誘拐・連続殺人犯でしたが、マヤの方は未成年の上、人間を魔物に変えたり黄金の像にしたりはしていませんが、一応殺した様子は見受けられなかったのです。ただし、この知識は「大樹の勇者ルート」のもので、本人ともどもクレイモラン国民や海賊を殺していたかもしれないが真相は分かりません。

ここでカミュの回想ムービーが流れます。

今まで謎だった相棒カミュの過去。貧乏で、親もなく、ひもじい中拾ってくれた海賊たちに下働きとしてこき使われ。それでも二人で生きてきた兄妹。そんな生活の中、かつて良かれと思つて妹にあげた首飾りは海賊の手伝いをしていた時に手に入れたものでした。

その出どころ不明な首飾りに触れたものを黄金にかえる力を持っているのだと知つたマヤは力に溺れ、無機物だけでなくとうとう生き物さえ黄金に変えてしまいます。それをみたカミュは叱り、存外素直なマヤはしぶしぶ忠告に従つて首飾りを外そうとします。しかし、すでに首飾りは外れず。発動した呪いに飲まれて黄金に変わっていく助けを求める妹の手をつかめなかったカミュ。黄金の像になつてしまった妹を元に戻すため、贖罪の旅に出たカミュはいつしか「盗賊カミュ」となつて、かつて貧乏の裏返しとして宝石や黄金が大好きな妹が、何とはなしに欲しがっていたデルカダールの国宝・「レッドオーブ」を狙つたのでした。

カミュは全てを知つた（もう知つているでしょうが）アイくんの勇者のチカラを見込んでマヤの呪いを解いてくれるように頼みます。アイくんはチカラ強く頷き、「勇者のつるぎ・真」を抜きました。

勇者の紋章を発動させ、マヤは呪いから解き放たれます。二人の再

会を見たアイくんは我がことのように喜ぶ仲間たちを尻目にそつとその場を立ち去るのでした。カミュの贖罪は成されました。

操作可能になる場所は風穴の隠れ家から少し離れたフィールドとなります。戻ってマヤに話しかけると移動が可能になり、呪いの効力を失った「海賊王の首飾り」をもらえます。性能としては特に強くはないですが、ドロップ率が上がるアイテム（カミュ専用装備）なのでアイテム集めの際に愛用した方も多かったのではないのでしょうか。カミュ（ラツキーベスト・海賊王の首飾り・うさぎのしっぽ）・ペロニカ（伝説の）メダ女の制服・うさぎのしっぽ・うさぎのしっぽ）・セーニヤ（伝説の）メダ女の制服・うさぎのしっぽ・うさぎのしっぽ）・マルティナ（伝説の）メダ女の制服・うさぎのしっぽ・うさぎのしっぽ）で延々とドーピングアイテムや欲しいアイテムを乱獲したのは記憶に新しいです。

それでは今回はここまで。次回、サマデーで「ガイアのハンマー」をゲットするところからです。ご視聴、ありがとうございました。

僕は上手くやった。大樹でウルノーガを倒したから、世界崩壊を招くことはなかった。だから、きつとイシの村も無事だろう。現にラムダは無事だった。デルカダールも、きつとソルティコも。ペロニカが僕たちを逃がすために犠牲になることもなかった。

僕は上手くやれたさ、今度はちゃんと生きている小さな妹を抱きしめるカミュが見れたんだもの。僕が見た事のあるカミュは、戦いの末呪いを解くことには成功したものの、人間の体に無理のあるチカラを使いすぎて衰弱死してしまった無惨な遺体を抱き締める姿だった。

あの時のカミュは自分を責めていた。間に合わなかったのはカミュじゃなくて僕なのに。世界崩壊を招き、ウルノーガを野放しにし、呪われた彼女を利用するのを止められなかったのは。

ああ良かった。二人は生きたまま再会した。あの場にいたら泣い

てしまいそうだったから、おもわず出てきてしまったけど。

カミュ、これでパーティから抜けちやうだろうな。何年も黄金の呪いにかかっていた妹を置いていく訳にはいかないし、贖罪は果たされたのだし。でもその方がいい。カミュにこれ以上怪我して欲しくないし、これから幸せに暮らす兄妹の邪魔をしたくない。むしろこつちから晴れやかに送り出さないと。優しいカミュが気を遣わないように。

今のカミュなら盗賊なんてやらなくても働ける。暮らすところだつてもしないならイシの村でもデルカダールでもなんとでもなるし。

嬉しい。カミュ、幸せになって。過ぎ去りしあの時には味わえなかった幸せを。

僕はみんなが騒いでしまう前に戻った。そしたらすでにみんな僕のことを待っていて、ちよつと申し訳なくなってしまう。

「アイ」

「うん」

妹としばらく静養するのかな。それとも意外と元気だからいきなり旅に出るとか？ イシの村の紹介なら任せてよ。

「マヤを助けてくれて本当にありがとう。見てのとおり、すっかり元気になってくれた」

マヤちゃんは人見知りをしているのかな、カミュの後ろに引っ込んで僕を見ているね。元気そうでよかった。

「じゃあ今度はオレの番だ。マヤと話つけた。これからもオレはアイに付いていく。」

オレはこのメンバーの中じゃ珍しい、ただの人間で、一般人だ。王族でも英雄でも賢者の生まれ変わりでも謎の旅芸人でもないが」

「もう、カミュちゃん」

「はは悪いなシルビア。」

オレはただの人間で、盗賊崩れの一般人だ。事実だろ？ だが、お前の相棒だ。チカラになる。いや、ならせってくれ。マヤのことはクレイモランの教会に何とか世話してくれないか頼むさ。オレは何と

してでもお前に恩を返したいし、それを抜きにしてもお前のなす事を最後まで見届けたいと思っっているんだ、少しでも助けになりたいんだよ相棒。だからこれからも頼むぜ」

「あんたらしいわねえ。だつてきアイ。良かったじゃない」

「……」

「カミュさま、これからもよろしくお願いしますね！」

みんなも乗り気らしい。カミュがそう言うなら、断るなんてできないし、カミュが望むなら、望んでいるならそれでいい気もする。でも、危ないのに。この先の戦いで、もしカミュが死んでしまったら？ 僕は再び時のオーブを叩き割るだろう。今度は戻れないかもしれないのに、危ない橋を渡るの？ いや、絶対に渡るだろう。でも、そもそもカミュになもうなんの苦痛も味わって欲しくない。

本当なら毅然と断るべきだ。無理矢理でも置いていくべきだ。しばらくしたらきつとその方が良かったって思う日が来るはずなんだ。なのに、僕は何も言えなかった。喉が詰まって、何も言えなくなってしまった。僕の中の葛藤がせめぎ合っているのを、カミュは肯定だと受け取って、僕の肩を親しげに叩いた。

僕は、カミュの手を振り払うなんてできない。僕は……僕は、仲間たちの誰が欠けても耐えられなくて、僕は……だから、ここに戻ってきたんだ。だから、カミュがこの先もいてくれる。そう思うと、僕は嬉しくって、でも置いていくべきだと分かっている、何も言えなかった。苦しかった。せめぎ合う感情が僕の内で波打っていた。

「なあ、勇者さま！ これやるよ。お守りだよ。兄貴がくれたいわく付きの首飾り。勇者さまなら呪われないだろうし、それに、今は嫌な感じもしない。ほら、見てくれよ」

黙り込んだ僕に、カミュの影からパツと飛び出してきたマヤちゃんがああ首飾りを握らせる。確かにああの呪いはすっかりと祓われたらしい。邪悪な気配はない。でも、ならなおさら、せっかくのカミュからのプレゼントなんだから持っていればいいのに。

「これを付けていたオレは黄金になっちゃったけど、すっかり元に戻して貰えた。普通ならそのままオワリだろ？ そう考えるとむしろ

ラッキーアイテムじゃねえかな？ 苦難はあるけど、最後にはきつと万事めでたしめでたし、なラッキーアイテムだ。そういうことで」

「適当なこと言うなよマヤ」

「えー、でもそう思ったんだもん」

カミュが朗らかに笑っている。やつれた死体を抱きしめて泣いていたのに、今は、妹と笑っている。幸せなカミュは、僕に恩を返したいのだと言う。僕こそカミュに助けられてきたのに。僕は助けて貰ってばかりなのに。

「……ありがとうマヤちゃん。大事にする。きつと悪い神様をやっつけて、これを返しに来るよ」

「いや、ダメだ。悪い神サマやつつけてもまだダメだ。勇者さま……いや、アイさん。あんたが幸せを迎えるまでは返しに来ないでいいんだ。オレは兄貴が助けてくれてめでたしめでたし、これはオレ自身のことだろ？」

勇者さまとしては悪者倒したらめでたしかもいけないけど、アイさんとして幸せになったら返してくれよ。きつと勇者でこーんな美人なひとが幸せになった時に持ってたものならすごい価値になるぞ。縁起物として高く売れそうな箔が付く。それをオレが身につけたらもう向こうから黄金……はもういいけど、幸せがやってくるに違いないぜ。なんか幸薄そうだし、他にも縁起物持ってた方がいいぜ」

「何言ってるんだマヤー！」

マヤちゃんはカミュと同じ笑顔をして、僕を見上げた。

「助けてくれてありがとなー！ 兄貴をよろしく！」

あたたかな手と、僕を導いてきた人と同じ笑顔に逆らえるはずもなく、僕は押し切られてしまった。

僕の幸せは、みんなの幸せだ。ならもうすぐ、叶うだろう。

閑話 戦姫マルティナの慟哭

「小さい……小さくて、あつたかくて、可愛いわ」

私の指を、おてて全体できゅつと握って笑っている小さな小さな赤ちゃん。生まれたてでもエレノアさまみたいに綺麗な青い目をしているのね。この子はエレノアさまとアーウィンさまの赤ちゃんです。つまり、ユグノア王国の王子さま。名前は「アイ」と名付けられるのだけど、まだ他の人には言っちゃいけないのだから。みんなにちゃんと発表するまでは内緒、だけど私はアイのお姉さんみたいなものだからってエレノアさまが先に教えてくださった。私、お姉さんになってもいいんだ！

もちろん血は繋がっていないけれど、まるでお母さまのように優しく接してくださるエレノアさまの赤ちゃんなんだから、お姉さんとしていっぱいいっぱい、うんと可愛がってあげたい！ お勉強を教えてください、一緒に遊んで、それでお姉さんだからとっておきの甘いおやつを分けてあげて一緒に食べたいな。沢山あげたら大きくなってくれるはず。とっておきの場所の木登りも、グレイグの肩車も、ホメロスやお父さまの甘いおやつも場所も教えてあげるんだ。

もうちよつと大きくなったら、お姉ちゃんと呼んでくれるかな？ 「アイはマルティナのこと、もうわかってるみたいね？ 赤ちゃんは生まれたてだから初めてのことばかりで、あんまり目が見えていないのよ。でもだんだん大きくなるにつれて分かるようになるの。なのにマルティナことがわかるのはマルティナが優しいお姉さんだからそれが伝わっているのかもしれないわね」

赤ちゃんのアイをあやしむながら、エレノアさまは優しく微笑んでいて、私も思わず笑った。するとアイも小さく笑い声をあげるものだから、私はますますにつこりした。ああ、なんて幸せなのだろう。私はうつとりしていた。

小さくて可愛いアイ、優しいエレノアさま、そして私。ここには怖いことなんて何もなくて、恐ろしいことなんてなんにも起きないことこそ本当の幸せなんだって思った。

なのに、エレノアさまは急に怖い顔をした。窓の外では稲光が降り注ぎ、雨の音とともに空は暗くなる。エレノアさまは突然私を睨んで、抱いていたアイをまるでどうでもいいことのように手を離して、落とした。私はびっくりして、急いで落ちていくアイを受け止めようとして、でも間に合わなくて、私の手をすり抜けたアイは床に叩きつけられた。

小さな赤ちゃんの服を着た、小さな小さな生まれたてのアイが、私の足元で、ぴくりともしない。血は出ていないけれど、とつても痛かったはずなのに、何も言わない。赤ちゃんならきつと泣くはずなのに、なんにも。背筋が冷たくなる。恐ろしくって、膝が揺れた。座り込みそうになるのを必死でこらえた。

「だから、だからねマルティナ。優しいお姉さんになるはずだったあなたはどうしてあの日、アイを離したの？」

エレノアさまは、落としたアイのことなんて見えていないみたいに、低くおっしゃった。私のことを魔物が犯罪者でも見るような、恐ろしい、冷たい目で見下ろしていた。

「それでも信じていたのよ、マルティナ。アイを生かしてくれるって。あなたはのうのうと生き残ったのに。」

あの日、私は魔物の目くらましのおとりとなって、死んでも良かったわ。それはかわいいアイを生かしたからなのよ？ あなたを生かすためじゃなかった……お優しいから言わないけれどお父さまだって、本当はあなたより孫のアイを助けたかったのよ？ アイは聖竜に選ばれた勇者で、そして私の、唯一血の繋がった息子なのよ？

あなたは本当の娘じゃないのに」

小さなアイは、あんなに強く地面にぶつかっただのに、ちつとも泣かなかった。床でぐったりしていて、触ると氷みたいに冷たかった。怖くて怖くてたまらなくて、そうつと抱き上げるとひどく軽かった。違う。これは、赤ちゃんのアイじゃない。エレノアさまが落としたのはただのお人形だった。青いボタンが目に見える縫い付けてある、わたの詰まった、赤ちゃんのお人形……。

それはそうだ。ここにアイがいるはずがない。だって、アイはも

う、死んでしまったのだもの。生きていないのにどうしてエレノアさまが抱っこできるっていうのだろう？ だってアイは、あんなに可愛い赤ちゃんは、あの日、私が……離してしまったから……。

ひどい嵐の中、魔物に追われて、川に落ちて、そして、私が離してしまつたから、一人ぼっちで川に流されて、冷たい水の中で死んでしまつたんだ。きっと溺れて苦しかっただろうに、まだ楽しいことをちつとも知らなくて、なんにも分からないうちに死んでしまつたんだ。全部、私が、離してしまつたから。

「マルティナ、どうして？ どうしてなの？ あなたをあんなに可愛がつてあげたのに、どうしてアイを離したの？」

アイのお人形を抱きしめたまま見上げたエレノアさまの顔も、いつの間にか青いボタンと赤い縫い糸で出来たお人形の顔になつていて……そうだ、エレノアさまもアイを逃がすために魔物に殺されて亡くなつてしまつたのだもの……生きているはずがない。私だけエレノアさまとアーウィンさまを犠牲にして、生き残つたのだもの……。

エレノアさまのお人形の手が私の髪をぐいと掴む。アイのお人形が、私の腕の中で冷たく、重くなつていく。デルカダールに戻つたお父さまは私のことをあの襲撃で死んだと公表して、帰れなくて。私を助けてくださった口ウさまは娘夫婦も孫も国もみんな失つて、なのに助かったのは血の繋がらない私だけで……私だけ、大した怪我もなく助かつてしまつて。アイを殺してしまつたのに。

気づけば、ここは暗い嵐の夜。走つて。走つて。走つて！ 魔物から逃げなきや。逃げなきやいけないの。エレノアさまが作つてくださった隙に。アイを抱いて逃げなきや！ アイを安全な場所に届けなきや！

でも、後ろから魔物に追いつかれる。私は追いつかれて、足がもつれて、とうとう川に落ちて、冷たくて暗いその場所で、遠のく意識の中、小さなアイを離してしまつたの。

アイを、エレノアさまの赤ちゃんを。私の大事な大事な弟を……。

あの日、助かるべきは私じゃなくてアイだったのに。アーウィンさまが、エレノアさまが命を賭してまで逃がそうとした世界の希望。ア

「イこそ、ロウさまが見つけるべきで……私こそ、手を離してしまつた罪深い私こそ、冷たい川の底に沈んでしまえば良かったのに。」

ロウさまは、決して責めない。そしてエレノアさまもアーウィンさまも。高潔なユグノア王家があんなこと言うはずがない。だからこの夢は、この声は、私の罪悪感が勝手に妄想したただの罰なのだ。死者に私の罪悪感のためだけに騙らせるなんて、私は罪深い女だ。

「マルティナ、マルティナ？ 大丈夫？」

はっと目を開けると、そこにはすっかり大きくなつたアイがいた。心配そうに眉を下げ、私の顔を覗き込んで、首を傾げて。私はつい、エレノアさまの青を探したけれど、アイの瞳は私の知らない間に夜の帳のような紫色に染まつていて、瞳に面影はなかつた。いいえ、顔立ちの間違いなくそっくりで、間違いなくエレノアさまの息子だとすぐに分かつただけだ。赤ん坊の頃の髪や目の色なんて成長とともに変わってしまうことなんてそんなに珍しくないのだから、そこに落胆したつて仕方がない。

アイは立派に成長していた。顔立ちはエレノアさまそっくりなのに、ふとした表情がアーウィンさまと見間違えることもあって、顔全体はエレノアさまに似ているけれど、目元の雰囲気はアーウィンさまそのもので、アイは間違いなくあのおふたりの息子なのだと思ふ。おふたりに似て誰よりも勇敢で、誰よりも優しい。

立派に、健やかに育つていたアイ。嵐のあの日を奇跡的に生き延びて、川に流された先のイシという村に拾われ、その先で実の家族同然に大事に育てられたという。村にはたつぷりの愛情を注いでくれた祖父と母がいたという。私の罪は決して消えはしないけれど、本当に良かった。

「うなされていたから、起こしちやつた。大丈夫なら、まだ夜だから、

寝ちゃっていいよ」

「ごめんなさい、起こしてしまったのね」

「ううん、僕今日の火の番だから」

焚き火の横で剣の手入れをしていたのか、アイの剣と手入れ道具が地面に散らばっていて、起こしていいにしてもやっぱり夜の静かな時間を邪魔してしまったのだと申し訳なくなった。

「水、飲む？ それとも話を聞こうか？ 何も聞かない方がいい？」

「そうね、お水をいただけるかしら」

あの日のことを悪夢に見たのだと話すのは、後ろめたかった。あの夢は、間違いなく悪夢だったけれど、私の罪のあらわれだった。アイが奇跡的に生きていてくれたとはいえ、アイからエレノアさまやロウさまを奪ったのには違いなかった。現実は十四年間の旅の間思っていたよりも少しだけ優しくなったけれど、それでも私の罪は消えはしない。私が離さなければアイはロウさまとの思い出をたくさん作れたはずだ。

「はい、どうぞ」

水を手渡してくれたアイはそれからなんにも聞かないで、剣の手入れに戻ってくれた。丁寧に剣を磨く姿をぼんやりと後ろから眺めながら、私は思う。アイが生きていてくれてよかった。元気に育ってくれてよかった。今度は絶対に離さないで、今度は何に替えても守り抜かなければ、と。何度も何度も繰り返し誓ったことを再び胸に秘める。

そう、今度は絶対に離さない。今度は守り抜くのだ。エレノアさまには今でも顔向けできないけれど、それでもできる限りのことをしたい。この身を賭してもアイを守らねば。

不意に、場面が切り替わる。いつの間にかそこは静かな夜のキャンプ地ではなく、荘厳で不思議な塔の中へ。夕日の光が眩しいその場所で、みんなが泣いていて、アイも泣きそうな顔をしていて、どこかへ行こうとしている。一人ぼっちで。永遠に別れることになるのは、分かっていた。二度と会えない！ そんなの絶対に止めなきゃ。なのに止められなくて、大した距離でもないのに確かな隔たりがあつて。

駆け出して抱きしめたいのに、それが叶わない。

ああ、アイ。私の弟。守らなきや。止めなきや。離しちゃいけない。なのに、なのに私の脳裏にはロウさまと過ごしたかけがえのない日々が過ぎる。

アイが過ごさはずだった日々を、私はのうのうと生き延びて過ごしたのだ。アイが得るはずだったはずのロウさまの愛情を、掠めとつたのは私だ。そんなロウさまを過ぎ去りし時を求めて取り戻したいとアイが思うなら、他ならない私が止めていいはずがない。

私はとうとう諦めて、ただ涙をこぼす。諦めてしまつて、諦めたから、きつと、だからアイは行つてしまうの。決意を込めてアイは剣を抜く。勇者にのみ許された忌まわしい剣を。そして、時のオーブを叩き割つて、光となり消えてしまう。見送つた私は、ほかの仲間たちと同じようにただ泣き崩れただけ。

私は、またアイを離してしまつたのだ。重くのしかかる事実と、喪失感。永遠の向こうに。アイは、もういない。

「マルティナー！」

アイはもういないのに、私を呼ぶ声は誰のものなの？ エレノアさまによく似ていて、でも違う。まだ声変わりしていない少年の高い声。すっかり見ようとしたのに涙が視界をすっかり覆い隠してしまった。滲む視界の中、あの優しい微笑みを少しでも見ようとする。

「マルティナー姉ちゃん？」

そんな私の手を握つたあたたかい手の持ち主は……。

これは夢だ。繰り返し夢を見て、夢の中でも夢を見ている。

「心配しないでマルティナー、なんにも心配しないで。ね？」

夢だ。だってアイはあんな大きな剣を背負つたりしないのだから。そんな姿を一度も見た事がないし、再会した時からアイは剣よりも魔法の方が得意だ。きつとアーウィンさまよりもエレノアさまやロウ

さまに似たのね、と思ったのだから。

魔法が得意なアイはもちろん強いけれど、年相応に幼い顔立ちで、私よりもちよっと小さい。特別痩せているわけではないけれどどちらかといえば細い体つきの少年だ。細かい傷を指先にまで負って、筋肉がしつかりとした体つきの……無表情気味な、力強い少年じゃなかった。いつでも微笑みを絶やさない少年がアイだった。

だから彼が私の知るアイではないと分かっていたけれど、私は彼のことアイだと分かった。夢の中のもう一人のアイは、ひどく疲れきっていて、どこか悲しそうで、全身ぼろぼろだった。ここはどこだろう？ 見たこともない怪しげな宮殿のような建物の中で、カミュとセーニヤとシルビアさんと、ロウさまとグレイグが一緒にいた。……あら、ベロニカはどこかしら？ 妹がいるのに彼女がいないなんて、何かあったのかしら？ それにセーニヤの髪が短い。星屑のように美しかった長い髪をいつ切ったのだろう。

「アイ、少し休みましょう。ここは敵地だけど極限状態でウルノーガに挑む方が危険よ」

私の口が勝手に言う。勝手に言った言葉だけど納得した。こんな状態のアイを進ませるわけにはいかないと思うのはいつでも同じらしい。ほかの仲間たちも同じようにぼろぼろで、だから仲間想いのアイはすぐに頷いた。

「そうだね。そう、そうだ。限界のコンディションなんて良くないよね。じゃあ見張りを立てて交代で休もうか。最初は僕が見張るよ」

「駄目よ。あなたが最初に休むの。お願い。私は怪我をしていないの、アイはしているでしょ？」

「……分かったよ」

頭の中のもう一人の私の考えが、手に取るようにわかる。ここは少し違う世界らしい。ここにもエレノアさまとアーウィンさまの息子のアイがいて、どういう関係か分からないけれどこの世界にもマルティナもいるのだろう。きつと同じように罪深い女として。

このアイは、きつととても強い。勇者としても、剣士としても。それは鍛錬の賜物であり、決意の証。でも、年下の少年で私の弟なのに

は変わりないのだから無理はさせたくなかった。先頭に立つて戦う彼の負担はどれほどのことだろう。でも、その場所を私には絶対に譲ってくれやしない。ほんのたまにグレイグと代わるくらいで、それも戦略的な場合を除けばグレイグの戦闘スタイルから学ぶためであり、仲間たちと負担を分散するためじゃなかった。

悲劇が起こる前からアイはやや卑屈な、大人しい少年だった。聞けば幼なじみが目の前で大怪我を負い、そこから一度も会わせてもらえないことなく……世界の異変後、結局、助からなかったことを知らされたいらしい。いいえ、助からなかったのは村全部。濁流に飲まれてアイの生まれ故郷は全て押し流され、デルカダールの地下牢に閉じ込められていた村人たちはどこからともなく現れた暴れるドラゴンによって皆殺しにされたという。

「私」は詳しい事情を知らなかったけれど、この世界の残酷さは知っていた。アイは責任感が強すぎる。勇者だからって、戦えるからって、全部を背負わせるなんてありえない。勇者だとしてもアイはただの人間で、ただの私の弟なのだから。

アイに全部背負わせると言うなら、それを決めた相手を許しはしない。具体的には……アイを勇者と決めた存在、とか。アイに戦いを強いた存在はウルノーガの次に罪深い。聖竜と崇められる大樹にはもうやまいの心よりも憎しみしか湧いてこない。

いいえ、アイが勇者として相応しくないと言いたいわけじゃない。ただ、アイは……勇者としての素質がありすぎた。このままでは潰れてしまう、擦り切れてしまう。勇者のチカラが、アイが倒れるのを許さなかったとしたら、人間の限界を超えた無理ができてしまう。それがたまたまたら？ 勇者として成し遂げた後に、勇者のチカラが必要ななくなった後に何が起こるのか考えるだけで恐ろしい。私たちはそれがわかっていて、分かっていたから焦っていた。

「みんな、どんなに小さくても怪我があつたら今治してね。薬草はいっぱい買ってあるんだから。魔力も今補充しておこう。魔力回復アイテムもたくさんあるよ。遠慮しないでね」

「ああ悪いな。オレはあつちに配ってくるから相棒は自分の怪我治し

とけよ。オレは見てのとおり無傷だからな、任せとけ」

「うん、カミュ」

「アイさま、飲み物です。ヒヤドの魔力でよく冷えていますよ」

「ありがとうセーニャ」

「いえ。お隣失礼してもよろしいですか？」

「もちろん」

「あたしも一緒にいいかしら？」

「どうぞ、シルビア」

セーニャとシルビアさんがアイを休ませてくれているうちに私は魔物が通りがからないか見張っていた。セーニャのヒヤドに、僅かな違和感を覚えながら、私は「マルティナ」と溶け合っていく。

この戦いが終わったら、きつと色んな地域の再建に追われることになるだろう。だけどその忙しさは今と違ってやりがいのある、良い仕事になるはず。アイもきつと色んな場所を駆け巡るだろう。とてもとても忙しい日々のはずだけど、きつと今度こそロウさまとアイは穏やかに過ごせるし、私もたまに混ざれたらいい。十四年の空白を穏やかに埋める二人を見ていられたらどんなに幸せだろう。

なんて。叶わぬ、有り得ざる遠い夢を見るのだ。

私の知るアイは好んで剣を使わない。それが事実だ。

ベロニカとロウさまは亡くなった。それは夢で、そして、幻。かつてあったかもしれない幻なのだ。

私の知っているアイはころころ表情が変わる、明るくちよつと無茶しがちな少年で、無表情な思慮深い彼とはなかなか重ならない。

二人のアイが代わる代わる夢の中で戦っていて、笑っていて、手を差し伸べて、泣いていて、そして最後には私たちの前からいなくなってしまう。

二度と離したくないのに、そう誓ったのに、きまつてアイは最後に私の前からいなくなる。

でも、夢から覚めたら……アイは心配そうにどうしたの、と言いなから私たちと共にある。そこにいてくれたことに安心して、私はまた夢を見る。

あの悲しい夢が正夢にならないように。私は戦わなくちゃいけない。それがエレノアさまとアーウィンさまに捧げる唯一のこと。

私はふと、肩を揺さぶられて目を覚ます。悲しみだけが胸に残つて、他のことはどこか遠くに消えてしまふ。過ぎ去りし時の向こうに、すべて溶けて消える。

「姉ちゃん、マルティナ姉ちゃん、悪い夢でも見たの？」

すっかり見違えるほど大きくなったけれど、まだまだ小さなアイが心配そうに私の顔を覗き込んでいた。私は、あなたを離してしまったのに、あなたはいつも私を姉として慕ってくれる。

「……多分悪夢だったけど、起きたらすっかり忘れてしまったわ。起こしてくれてありがとう」

「ううん、それならいいんだけど」

アイは微笑んだ。瞳の色こそ違うけれど、その微笑みは、やっぱりエレノアさまにそっくりだった。私の幸せの形をしていて、絶対に守らなければならぬのだ。今度こそ。

今度は、私が守る。その手を離すものと誓う。二度も手放してなるものですか。

……二度も？

Part 15 サマデイー城くヒノノギ火山

↑Part 14—Part 16 編集中↓

投稿15回目なので実質初投稿です。

この動画の生放送アーカイブは [こちら](#)

ドラクエ11SS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

それでは続きをやっていきます。今回は勇者のつるぎの材料集めのかたわら、マヤちゃんの呪いを解いたところまででしたね。

次のアイテムを手に入れるべく「ルーラ」でサマデイーへ飛び、王城へ。とりあえず勇者の星については問題なしとしたものの、上空に怪しげな空間の歪みがあるのは下からでもはつきりと見て取れるので、邪神にあてられてかサマデイーの空気は悪いです。不安になるヤケクソな民衆やら空を見上げて怯える兵士など、サマデイーの陽気で明るい国民性を吹き飛ばすほどです。サーカステントの芸人たちはそんな中でも一生懸命公演して人々を励ましているようです。

玉座の間に向かうと謁見できますが、会話前に後ろから王子として成長したファアリスがやってきて、何か助けになることはないかと口添えしてくれます。アイくんがデルカダールが認めた勇者であることはユグノア前王ロウがいることでしっかり証明できており、ただごとではない状況なので馬レースの景品にはされずにそのまま「ガアのハンマー」を貰えました。

ファアリスには、続いてホムラの里の様子がおかしいという話を兵士から報告され、いてもたってもいられずに友好国として出立しようとしては、自国の国難を優先した国王にとめられます。しぶしぶファアリスはアイくんたちが忙しいことは承知の上、もし時間があつたら見てきてくれと言い、サマデイーのイベントは終わります。ちゃんとドラクエ名物・大国のボンクラ王子が立派に成長する姿を見るのは良いものですね。エンディングまで進んでも一切ボンクラ王子が成長しないナンバリングもあつたような気がします。それはそれは終始かませも珍しいです。

「これで勇者のつるぎの材料、オリハルコンとハンマー、それから火種が手に入ったな。じゃああと必要なものってなんだろうな？」

カミュが「ガイアのハンマー」を手にしたアイくんに話しかけました。「ガイアのハンマー」と「オリハルコン」は順不同で手に入れますのでどっちを先にとつても残りが鍛冶場だけになると発生する会話イベントです。

「ローシユさまは見たこともない鍛冶場で、このガイアのハンマーを振るっておいででした。伝説の金属であるオリハルコンは普通の鍛冶場では打てないのではないのでしょうか？」

「そうじゃのう。超硬質を誇るオリハルコンじゃ。並大抵の火力では溶かすこともできない。あの場所に覚えはないが……のうアイ、鍛冶場と言えば火とは切っても切れぬ縁があるじやろうな。火にまつわる場所であればあるいは手掛かりがあるかもしれないのう」

「火、ねえ。そーいやこの大陸に最初に来た時、行ったところ覚えてるよなアイ。もしかすると前は入らなかつたあの火山に何かあるかもしれないな」

先程のフアーリス王子のセリフと仲間たちの会話でホムラの里へ行け！ と示してくれているわけです。

今作は仲間会話含め非常にストーリー進行に親切です。「空と海と大地と呪われし姫君」の仲間会話なら、やれカジノがどうの、気候はどうの、服装がどうの、昔はどうの、ストーリーの進行お構い無しに個性豊かに好き勝手おしゃべりした挙句、話しかけると「はい。到着しましたよー。てっぺんですよー。偉い偉い。」だの言われますからね。最後は思いつきり寄り道しているこちらが悪い説がありますが、「過ぎ去りし時を求めて」の仲間たちは雑談を混ぜつつもどこでも誰かが次やるべきことや行き先をナビしてくれます。ちなみに結構な頻度でカミュです。RTAなので本走で悠長に仲間会話しませんが、是非皆さんは立ち止まって振り返り、仲間との会話を楽しんでくださいね。

それはともかく、ホムラの里に着くと問答無用で人食い火竜との戦闘になるので「ルーラ」で飛ぶ前に並び替え。グレイグ、シルビア、

セーニヤ、アイくと並べます。続いて作戦変更、グレイグ↓「めいれいさせろ」、シルビア↓「めいれいさせろ」、セーニヤ↓「いのちだいじに」↓アイくん↓「めいれいさせろ」に設定。

人食い火竜戦は幸いなことに「大樹の勇者ルート」でいう前半戦しかありませんので、AI回復でも勝てます。ですが残念なことに、凄まじい火力によってボコボコに殴られ死屍累々となることは必至です。回復魔力低めのグレイグの「ザオラル」はちつとも信用できませんが、この場においては信用するしかありません。

紙耐久なカミュ、ベロニカ、ロウは選出論外。運が悪ければ戦闘に出した瞬間に溶けることが予想されます。そんな三人よりはマシな耐久のマルティナも盾装備が出来ないので死体と入れ替えて出しても二ターンほどで落ちるでしょう。よって、できる限り前衛メンバーを維持して戦うことになります。

攻撃手段はアイくんの新技「ジゴデイン」。人食い火竜の属性耐性は、雷属性が極大弱点なのでせっかく覚えた「ドルモア」よりもこちらの方がダメージが出ます。さらに、雷属性呪文でありながら大樹の闇パワー吸引によるダメージ引き上げが「ジゴデイン」にはしっかりと乗るため、こちらが最大打点になります。

なお「ジゴデイン」は本来連携技であり、アイくん単体で使える呪文ではありません。「大樹の勇者ルート」では勇者、ロウ、マルティナによる三人連携ですね。しかし、モンスターズのように今ルートでは普通の呪文として使えます。（連携技「ジゴデイン」は「エビルデイン」という名前で似たようなエフェクトの連携となつて使えます。連携なので消費MP0ですが三人ゾーンが条件なので実用的ではありません）

本来の連携技よりやや威力が落ちるものの、敵の耐性無視・雷属性・大樹の闇パワー吸引バフが乗る強力な呪文ですが弱点もあり、一発当たり消費MPが24と重めなこと（「ドルモア」の消費MPは18）、アイくんのMPはホメロス隊のステータス補正込みでも200ギリギリなこと、威力的な対抗馬である雷属性呪文（連携）の「ミナディ

ン」と違って敵単体にしか効果がないことが挙げられます。(なお通常呪文「ギガデイン」は消費MP48、グループ攻撃……は闇パワー吸引の補正が乗らないので対抗馬としてはかなり弱いです。「ミナデイン」も闇パワー補正が乗りませんが、四人連携技だけあって素の倍率がかかなり高いです)

ここでも耐性無視でダメージを無理やり押し付ける呪文を使って簡単レベルリングはさせないという強い意志を感じます……。

準備が出来たら「ルーラ」でホームラの里へ。降り立った瞬間にムービーです。

人氣がなく静まり返っている里、広場中央で磔にされ、何人かの男に神輿に押し込まれようとしている赤い髪の女性、その足元に泣きながら縋りついている、女性と同じ髪色の幼い兄妹。しかし、どこからともなく獣のような咆哮が聞こえてくると、男たちは女性と子どもたちを置き去りにしたまま蜘蛛の子を散らすように逃げていきました。そのあまりに異様な様相とただならぬ気配に警戒する一行。アイくんたちは周囲を警戒しつつも、女性に駆け寄って縄を切り、神輿から出るのを手伝いました。

「この里で一体何が？ ああ失礼、お怪我はありませんか？」
「……！」

「ああ失礼、お解きしますね」

マルティナによって猿ぐつわをはめられていたので返事ができなかった女性が、息も絶え絶えに胸に飛び込んでくる子どもたちを抱き寄せて、空を指さしました。つられて空を見れば赤い竜がこちらに向かって勢いよく飛んでくるのに一行は驚きます。ただひとりアイくんはこのことを分かっていたので冷静に勇者の剣を抜きました。

「旅人さん、運が悪かったね……人を食う竜が来るよ。逃げられるものなら、私をおいて、お逃げなさい。私はあの竜の生け贄に、選ばれたのだから……」

女性は逃げられないと思って諦め、逃げようとしないうちもたちを抱きしめて目を閉じました。そんな彼女もろともこちらを食おうとよだれを垂らした人食い火竜が大口を開けて迫り、戦闘開始となりま

す。

人食い火竜のHPは約2400。主に物理攻撃を多用し、休み攻撃（全体）や実質「てっこうざん」（「ルカニ」つき単体攻撃）、「つうこんのいちげき」など、こちらにデバフを振りまきつつ王道な物理火力で攻めてくる強力な相手です。幸い、本来の姿である三回行動の奴とは戦わずにすみ、この戦いでは2回行動HP半減なので火力で速攻で倒します。

グレイグは死人が出ない限り脳死で「ぼうぎよ」を選択し続けます。シルビアとアイくんの操作ですが、シルビアは回復の必要があるまではHPが満タン時のみ「ヴァイパーファンク」でもうどくを狙い、それ以外は「ぼうぎよ」。アイくんは誰が死にかけだろうが自分が死にかけだろうが何人死に絶えていようが「ジゴデイン」を打ち続けます。MPが切れそうになったら誰かが「けんじやのせいすい」を使ってMPを補給し、とにかく早く戦闘を終わらせるためにアイくんの手をとめないようにします。

結構前に少し触れましたが、アイくんは例え作戦が「ガンガンいこうぜ」であろうとも仲間の回復を優先してしまう特殊なAIなので、本気で攻め続けるなら手動で攻撃させるしかありません。

シルビアはお好みでAI戦闘させても良いですが、「バツチリがんばれ」でも「リベホイミ」などのリジエ呪文や「バイキルト」などの補助呪文を連打してしまうので手動操作の方が無難です。個人的には通常プレイならそこそこ優秀なAIだと思いますが、魔法攻撃を主力にするプレイや低レベル縛り、全ての敵が強い縛りなど特殊条件下でAIに任せようとするのは無理があるということなんです。

さて、戦闘は進行しており、仲間になった途端「におうだち」をすっかり忘れたグレイグの影に隠れながら削っております。デルカダールの英雄の名に恥じないその耐久力は頭一つ抜けており、低レベルで進行する都合上加入時の初期レベルにおいて結構強いです。貫いたてのデルカダールの盾を装備し、威圧的な黒い鎧で立ちはだかる姿はなんとも頼もしいですね。防御の上からならなんと人食い火竜の「つうこんのいちげき」さえ耐えてしまいます。もちろんほかの仲間が真

似すれば消し飛びますよ。化け物耐久です。こんなのと張り合ったら闇堕ちしそうです。

やはり「つうこんのいちげき」でシルビアが落ちたりセーニヤが散ったりアイくんが突然死などしておりますが、二回行動なので丁寧に対処すればまだ立て直せます。(六敗) ザオラルを信じて起こします。(二敗) 人食い火竜には「いてつくはどう」がないのでセーニヤに「スキルト」を打たせると安定します。「炎の旋律」で属性耐性を上げるのもいいですね。連続火球のダメージを押えられます。しかし効果時間が短いので本当に暇な時があつたら……つまり、本RTAでは出番がありません。低レベル縛りとかそういう、「時間をかけてでも、どんな手を使っても強敵を倒す」時には重宝します。(でも「スキルト」の方がずっと大事だと思います)

「ジゴデイン」のモーションもほかの呪文と比較するとちよつと変わっていて、すつとアイくんが敵を指さすというもの。するとアイくんの呼び声に応じて地底から紫の雷がバリバリー！ と生えてくる、槍／剣なしの「ジゴスパーク」のようなエフェクトでかつこいいです。メタ的にはホムラの里の地面がめちやくちやに荒れてそうですが全部人食い火竜が暴れたせいにしておきましょう。

さて、かわるがわる倒れ、おびただしい死亡者を出しながらも全員生存で倒せました。最後に立っていれば経験値が入ります。経験値美味しいです。

弱り、一旦大人しく気絶したものの、きつと目覚めれば暴れると分かる火竜に一行は身構えたまま。そこにヤヤクがやって来ました。ホムラの里の指導者にして巫女、そして人食い火竜の呪いを受け、火竜が変わってしまったハリマの母です。「大樹の勇者ルート」ではこの女性を「神託」としてヒノノギ火山に生け贄として捧げることになっていました。「聖竜の勇者ルート」でも同じだったようです。

彼女は火竜の前に立ち塞がり、アイくんたちに懇願します。

「旅の方、どうか、剣を収められよ！ この火竜を殺さないでくれえ！」

「ホムラの指導者とお見受けする。私はデルカダール王国の將軍グレ

イグと申し上げる。一体どのような了見でそのようなことをおっしゃる？　これがあなたがたの風習なのか？　あの女性と子どもたちを火竜の生贄に捧げようとしていたように見えたが……」

グレイグが言いにくそうに、しかしはつきりと非難しているところですが、アイくんは聞いちゃいません。

「……アイ、いけるか？」

アイくんが抜きはなつたままの勇者の剣を天に振りかざし、紋章のチカラを解放しました。弱った火竜に光のチカラが降り注ぎ、まばゆい光が火竜の体を包み込みましたが……火竜の姿は一瞬倒れた黒い髪の男性の姿にブレたように見えただけで、火竜の呪いは解けませんでした。しかし、その一瞬の姿を見たヤヤクは、グレイグをおしのけ、火竜にすがりつきました。

「ああハリマ……」

しかし、その時、無情にも目覚めた火竜は母親に見向きもせずに振り払って火山の方へ飛んでいってしまいます。ただならぬ事情を察知した一行は地面に崩れ落ちたヤヤクを助け起こしました。

一行としては見てしまったものは見てしまったものですし、魔物を鎮めるために生け贄を捧げるといふ穏やかならざることを見てみぬふりもできません。しかもその魔物は元人間らしい、事情のある雰囲気。ヤヤクとしても見られた言い逃れよりも、もしかすればハリマを元の姿に戻せるかもしれない光明を取りました。場所を変え、巫女のやしろのなかで経緯を聞くことになりました。

とはいえ、事情を説明した後には具体的には勇者であるアイくんになんとかしてハリマを元に戻す手だてはないのか？　と錯乱気味のヤヤクが必死に聞いてくるだけです。「大樹の勇者ルート」（過ぎ去りし時を求めた後）ではヤヤクの持つ「ヤタの鏡」にネルセンの試練道中にある「ラーのしずく」を使うことでノースクで火竜を元に戻すことが出来ました。すでにこの火竜は生け贄を捧げなければおさまらないほどに呪いが進行してしまっています。幸いにも、先程の赤毛の子どもたち（テバとサキ）の母親が初めての生け贄であり、まだ本格的な犠牲者は出ていない段階ですが、こうなると勇者のチカラで

も元に戻せず、アイくんはかつて見た、火竜の呪いを解く方法を提示するのでした。

さすがに鏡を持って自分ごと火竜の口に飛び込んで来い……とまでは言えなかつたようですが。「ヤタの鏡」を体内で作用させたから効果があつたのか、母の愛が「ヤタの鏡」の力を増幅させたのかは分からないので……。

「ヤタの鏡を、ハリマに食わせる……？」

「勇者のチカラもヤタの鏡も体の外からは作用しなかつたけど、体の中からはあるいは叶うかもしれないわね。アイ、冴えてるじゃない。なら口開けたところに鏡を投げ込めばいいんじゃないかしら」

「そうさな。そうさな……なぜ思いつかないんだか。試す価値は十分にある。ああ旅の方、私は試してみますとも。万策尽きたわけではなかつた。早速行つてこなくては。ああハリマ……」

年老いた侍女に何やら話したあと、ヤyakはそのまま傷ついた足を引きずってヒノノギ火山に消えていきました。もちろんこつそり追いかけます。

火山へは子どもたちの秘密基地から回って入っていき、裏から火竜の寢床を伺い見ることのでイベントが発生。口を開けた火竜に鏡を投げ込んだものの、火竜は体内から呪いを解かれることに悶え暴れ、ヤyakは弾き飛ばされてしまいました。

火竜が暴れることで、火山を揺るがすほどの地響きが続きます。しかし、しばらくすると火竜は元の人間の姿に戻りました。

多分ホムラの火竜イベントはノーマルエンドかなと思います。ヤyakもハリマは死なず、ハリマはちゃんと元の人間に戻れます。ヤyakは吹き飛ばされましたが大した怪我ではありませんしね。ただし……。

吹き飛ばされたヤyakを一行が再び助け起こし、セーニヤが傷を癒している、意識と理性を取り戻したハリマが目を覚ましました。

「……母上……？」

ヤyakは呪いが解かれた息子の抱擁を受け入れましたが、次の言葉に凍りつきました。

「私をこんなにも想ってくださる母上に、あの子どもらの哀しみが理解出来ないはずもないのに、……どうして？」

ホムラの里のイベントは表面上は丸く収まります。火竜との戦いで酷い怪我を負い、死んだと公表されていた巫女の息子、ハリマは火竜によって呪われていて。その呪いを勇者が解く方法を授けたことで解かれた。巫女ヤyakは火竜に生け贄を捧げることで鎮めようとしたが、これもまた勇者が火竜を打ち倒したことで必要が無くなった。めでたしめでたし。そういうストーリーが流布されます。

実のところは、火竜であつたときの記憶がすっかり残つたハリマが自分を助けようとしてくれた母の愛を嬉しく思いながらも、命を賭してまで守りたかつた里の人間の命を犠牲にすることを良しとした母への疑問を持ち。ヤyakは罪悪感をハリマの軽蔑に上塗りされてややくシヤクとした関係になってしまいます。テバとサキと生け贄にされそうになった女性は言い触らしたりしませんが、わだかまりが残る終わりとなります。

とはいえそんなことは犠牲者を出さずに火竜の呪いを解くことが出来たアイくんには関係の無いこと。里に戻つたヤyakに勇者のつるぎを打つ鍛冶場に心当たりがないか尋ねたところ「禁足地のカギ」を貰えるので勇者のつるぎが作れるようになりました。

勇者のつるぎを作成すると「伝説のオリハルコン」を再度入手できるようになり、それを欲しがっている鍛冶師に売ること、「王者の剣」を入手できるようにもなりましたね！

それではそれは次回に。ご視聴、ありがとうございました。

Part 16 伝説の鍛冶場〜ジエーゴの試練

↑Part 15—Part 17 編集集中↓

多分初投稿です。

この動画の生放送アーカイブは [こちら](#)

ドラクエ11SSS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

勇者自ら勇者の武器を作るRTA、続きをやっています。鍛冶場といい、この辺りは作中で「勇者のつるぎ」に相当する強い武器（ロトの剣・オリハルコン製）を作成してもらう場面のある外伝漫画「列伝 ロトの紋章」のオマージュですね。そちらも幼少のみぎりより親しんできましたので、この場面の初見は大変興奮したのを覚えています。ドラクエ系の漫画といえば、「エデンの戦士たち」の続きとかは……あの独特の空気感、オリジナルな展開、大好きだったんですが……なんでもないです。

前回までに必要な鍛冶場、火種、金属、ハンマーを得ることができました。これで「勇者のつるぎ」を製作することができます。

画面ではホムラの里からヒノノギ火山へいつもの八倍速で向かっているところですね。火山に入ったら鍵のかかっていた最奥の禁足地に直行し、入場してイベント。火山の噴火口がまるまる鍛冶場になっていのですが、普段は溶岩の中に隠されています。「聖なる種火」を使うことで伝説の鍛冶場の姿が現れる様子は圧巻です。ハード面からくる、素晴らしく進化したグラフィックの向上をこれでもかと思わせてくれますね。

「すげえな……」

「火山の中にこんな場所が隠されていたなんて……」

初期メン凸凹コンビも感嘆のご様子。アイくんはベロニカがこの鍛冶場にいたのを見たことがないので、何とも言い難い微笑みをそちらに向けていましたが、すぐに中央へみんなと歩いていきました。そこさつきまで溶岩漬けだったのに足元熱くないんですかね。

伝説の金属であるオリハルコン。闇を祓う特別な火。火山を加工

した大掛かりな鍛冶場。大国に伝えられてきた大地のチカラの宿ったハンマー。そして勇者本人。アイくんは戸惑うこともなく、迷うこともなくハンマーを握り、みんなが見守る中、つるぎを作ります。

通常、「過ぎ去りし時を求めたあと」の二度目の勇者の剣作りはみんなが見守っているだけで制作自体は勇者が行い、非常にあっさり終わります。が、この「聖竜の勇者ルート」では……。

「相棒、オレたちにも打たせてくれないか？」

「それ、いいわね！ 邪神と戦うために使うそのつるぎにアタシたちも祈りを込めさせてくれないかしら？ みんなの笑顔を取り戻せませうよにつて！」

「ぜひやらせて頂戴！ そのつるぎは、先代勇者のローシユさまから引き継いだ勇者のつるぎではなくてアイの勇者のつるぎなんですもの、特別よ」

「そうですわねお姉さま！ 大樹に奉納されていたわけではない、アイさまだけの勇者のつるぎなんですもの！」

このとうに口々に「過ぎ去りし時を求める前」と同じように一緒に打たせてくれと仲間たちは言います。仲間たちに優しいことこの上ないアイくんは「前回」も同じように仲間たちと一緒に造り上げたはずでしょうから断ることなく、幻の「長髪のセーニャ・生存したベロニカがガイアのハンマーを打つ」ムービーが挿入されます。

仲間たちはおのおの決意を込めてくれ、記憶の有無という差があっても勇者は仲間たちに変わらず愛されているのを感じますね。

そうして出来上がったのがアイくんオリジナルの「勇者のつるぎ」です。闇の衣を祓う力はなく、現時点ではドラゴン系の敵に特攻10%の性能というだけ。これを「改」にすると、道具効果にデバフ解除の「ひかりのほどう」やいろいろな追加効果が付きますが、それでも真バージョンとは性能が異なります。見た目もつるぎの切っ先が従来の「ロトの剣」のような剣らしいフォルムではなく、どちらかというと「天空の剣」のような複雑な形状をしているのが特徴ですね。

とりあえず今はこれということ、アイくんの装備が自動で変わりますが、どうせ武器として剣を使うことではないのでなんでもいいで

す。いつそ攻撃魔力の上がる杖を装備させてほしいのですが。

なお、きたるニズゼルファ戦では「勇者のつるぎ・真」を道具として使うのですが、戦闘中のコマンド、装備の欄から武器を変えれば装備袋から出すことができます。

ではそのまま天空の古戦場へ「ルーラ」し、もう一度「伝説のオリハルコン」を取ります。

〜二度目なので十六倍速〜

取ったらホムラの里に行き、道具屋に渡す↓宿に泊まる（日付を変え）↓道具屋に話しかけるで「王者の剣」を入手できます。

背景でその様子を流しながら今後の流れを説明します。ここから先はほぼボスラッシュです。どれもこれもそこそこの難易度で、真正面からかかれば苦戦は必至。とりあえずボス戦ではないダーハルネの雑魚ラッシュ↓グレイグ、シルビアのスキルパネル解放のためにソルティコの町へ向かい、会話イベント↓ジエーゴの試練とこなしていきます。ここは順不同ゆえにかなり走者によって順番に違いがあり、何を重視しているのかなど特色がありますね。

なお、イシの村再興イベントはそもそも村がデルカダールに襲撃されていなかったのでありません。イシの村にはとっくに戻れるのですが、村に帰ること自体は必須イベントではないため、帰省できるイベントがあつてもスルーしていたので十二歳の時から未だ一度も帰っていない親不孝者アイくん爆誕です。

ペルラママや幼なじみのエマちゃんが盛大に心配してそうですが、クリアタイムが何よりも重いので仕方ありませんね。それでも神の岩の頂上でデク（盗賊時代のカミュの相棒）がヘルコンドルに襲われているイベントがあり、そちらがニズゼルファ戦前必須イベントなのでいやおうなしに顔出しはしますけどね。デクはデルカダール神殿にレッドオーブがある、という情報をアイくんが既に知っていたので本RTAでは初出になりますね。

ちなみにヘルコンドルは「過ぎ去りし時を求める前」のエマちゃんを殺害したであろう因縁の魔物になります。ヘルコンドルのシルエツトと倒れたエマちゃんの姿しかオーブニングムービーになかつ

たので推測ですが、他に異変前に彼女に危険が及ぶ場面がないんですよね……「大樹の勇者ルート」でも神の岩に登ると魔物が襲ってきて、そこで勇者が目覚めるのですがあの時の魔物もヘルコンドル系統の魔物ですし。

ともあれ、ヘルコンドルはボスラッシュの中では比較的簡単ですが、一番簡単という訳ではないので今は後回しです。

説明している間に「王者の剣」を入手し終えましたね。それでは「ルーラ」で今度はダーハルルーネへ。町に入った瞬間、魔物除けが破られたのか町の中にたくさん魔物があふれている様子に一行は驚きます。このイベントは「過ぎ去りし時を求めた後」にしか起きないののでアイくんも初見ですね。ボス級の魔物はいないものの、本来町や村、城などは魔物が跳梁跋扈するなんてありえないので普通に緊急事態です。ボスもいませんし、ダーハルルーネの特筆すべき点なんて不運の情報屋ルパスが滞在していることくらいですが、なんでここ襲われているんでしょうね？

とりあえず目に付いた敵から次々と斬りかかり、「ジゴデイン」など呪文主体に殴っていきます。敵の攻撃がそれなりに痛いので最後尾にはロウを配置し、「いのちだいじに」に設定。戦闘にグレイグ（ガンガンいこうぜ）アイくんはAIに回復させないために手動操作、三番目にベロニカ（ガンガンいこうぜ）で適当に倒していきます。戦闘後に「ほぼ満タン」で回復していけば負けることはないです。

〜見どころがないので八倍速〜

倒し終わると町長ラハディオからお礼として「ライトニングソード」を貰えますが別にいらないので話しかけなくても良いです。町入り口付近にいるルパスに話しかけると定住地を探しているのでルコちゃんともどもイシの村に招待できますが、しなくても良いです。なので街の危険に颯爽と現れて魔物を撃退し、黙って去っていったクール勇者ムーブでフラグ立て完了です。

あまりにも味気ないので右の方で「ライトニングソード」を貰った場合の会話イベントでも流しておきますね。本編ではジェーゴの試練のために、シルビアとグレイグのスキルリセットをして試練に必須

の連携技「大魔神斬り」のために「メタル斬り」「魔人斬り」を取得したり武器を付け替えたり並び替えたり移動したりしています。

スペースの関係上、セリフの文字が小さいので軽く解説するとアイくんのことをいまだ勇者だとは知らないラハディオがアイくん一行にいたく感謝し、流石はデルカダール將軍ホメロスの部下だと褒めてくれている場面ですね。

その顔だとお兄さんとは無事に仲直りしたみたいだなとも言われます。そこでアイくんは再び彼は兄ではなく上司だと訂正しますが、ラハディオは笑いながら「そんなことは最初からわかっている、顔は似ておらん。それくらい雰囲気似ていて、仲がいいように見えるということだ」と言いつつお礼に「ライトニングソード」をくれるのです。武器の性能としては決して悪くはないですが、もしこれが短剣ならカミュやシルビアに装備させたので片手剣が報酬なのはいろいろ惜しいなという印象ですね。

ちなみにどのルートでもアイくんとホメロス（およびグレイグ）の年齢差は二十です。これでは兄弟というよりは親子ではないでしょうか？ なお、ホメロス隊で好感度稼ぎが足りずにホメロスが闇堕ちしている。「残念ながら仲直りできなかつたようだ、それでも正義のデルカダール兵らしく振る舞う貴方は立派な人のようだ」にセリフが変わります。グレイグ隊だったときはそもそも悪魔の子扱いから免れていないので「大樹の勇者ルート」のお礼のセリフと同じです。

さて、解説している間にソルティコのジエーゴ邸に着きましたね。シルビアが屋敷の前で帰ることを決心し、アイくんに怖いから着いてきて欲しいと頼みます。グレイグはこの段階で屋敷とシルビアを見比べ、かつての記憶を掘り出してシルビアが師匠の息子ゴリアテの成長した姿だと悟ります。が、彼も既視感持ちなので正体自体にはあまり驚きはしませんね。

「どこかで見覚えがあつたと思っていたのだ……ゴリアテ。かつてのよしみで話してくれても良かったのではないか？」

「気づかないおニブな人に言われたくないわよ。でもパパは怖いからグレイグも……アタシが逃げないように見ているね」

「……あの師匠が……パパ呼びをされて……？」

思うところはあるようですが。ジエーゴはパパと言うよりはいかにも親父さんという容姿ですし。

さて、邸宅の二階にあがり、ジエーゴとシルビア親子の再会です。アイくんは初見ですね。ソルティコは滅んでいたはずですよ。というかアイくんがいた世界ってだいたい滅んでいきます。無事なところは……ドウルダ郷とかですかね。ニマ大師が命を呈して結界を張り、隕石から郷を守ったはずなので。何分、「過ぎ去りし時を求めたあと」からストーリーが始まるのでアイくんの境遇はオープンングムービーと推測からしか伺い知れません。相当過酷だったのはわかるのですが。

邪神の復活した今、人々の笑顔のために少しでもチカラが欲しいと訴えるシルビア。その為には飛び出した家にも戻るし、協力も仰ぐと。亡き妻そっくりの息子の覚悟や信念を本物だと受け取ったジエーゴは力を貸してくれ、ソルティコ騎士の二人に試練を課します。

内容としてはデルカダール神殿最奥でボス戦となり、二体の「黄金の巨人」をシルビア・グレイグの連携技「大魔神斬り」で両方のとどめを刺すように戦え、というもの。初見で片方うっかり普通に倒してしまったりと失敗した記憶があります。かといってあんまり神経質になりすぎると「大魔神斬り」で倒しきれなかったり。今はダメージ感覚があるので失敗しませんが、そんな苦い思い出がある方も多そうですね。この試練をクリアすると二人のスキルパネルが追加でオープンします。

それでは直接は飛んで行けないので一番近いデルカコスタ地方のキャンプに「ルーラ」し、デルカダール神殿へ徒歩です。「レッドオーブ」も既になく、ただの観光名所のようなものですが、見張り兵などはいません。内部の雑魚も本当に雑魚なのでこっちに気づけば逃げていきますし、エンカしないように進んでいきます。二度目なので回収物はありません。

（八倍速）

はい、着きました。すでに並び替えは済んでおります。

戦い方としては、「試練」が瀕死（オレンジ）表示になるまでアイくんが「ドルモア」を打ち続け、前衛のグレイグシルビアは防御で肉壁になり、最後尾のセーニャはスクルトを二回張って防御。回復はセーニャが主に行います。アイくんは攻撃が集中しまくる、敵の連携が高頻度で飛んでくるなどイレギュラーがなければこれで勝てます。シルビア、グレイグのゾーンは敵の攻撃が痛いので簡単に誰かが瀕死になる関係上わりと早い段階でなりますね。あまりに気にしなくても良いです。

見どころは無いです。見どころというのは基本的には操作ミスのことなのですが、RTA走者にそうそう見どころがある時点で再走案件……ですよ？（エンカのガバに目を瞑りながら）豪運による見どころならお見せしたいのですが、運はごく普通ですね。試行回数重ねる毎に収束しているような気がします。

〜八倍速〜

はい。勝てました。これでシルビアに「きしどう」パネル、グレイグに「はくあい」パネルが解放されました。めぼしいスキルとしては、シルビアの「レディファースト」、グレイグの「におうだち」「だいぼうぎよ」です。はくあいスキルがないくせにイベント戦闘で「におうだち」していた將軍がやつと本来の実力発揮の時ですね。ふたりともスキルリセットし、それぞれ振り直します。

それでは今回はここまで。ご視聴、ありがとうございました。

まぶしい場所で、僕はかつてを繰り返す。ううん、少し違うけれど、間違いなく希望があつたあの日の再現には違いない。絶望の中にあつた細い細い光明。その再現だ。今は、もっともつとあの時よりも何もかも平和で、ずつとうまくいつている。

「アイ、マヤを助けてくれてありがとうな！ オレのチカラでよけれ

ばこれからもいくらでも使ってくれ！」

カミュが、あの時と違って真実希望に満ち溢れた目をしてガイアのハンマーを振り下ろす。かつて、僕が大罪を犯したあの時に折れてしまったみんなの剣に、再び相棒のまっすぐな魂が込められる。できかけのただの金属の塊が、灼熱の温度のそれが僕にはかけがえのないものに見えた。もちろん、伝説の金属の塊なんだから相応の価値があるのだろうけど、僕には一層、大事なものに見えた。今度はこれを砕きたくなかった。

カミュ。あのひどい失意と絶望を知らない君で良かった。贖罪を果たし、笑顔を失わず、傷まみれにもならない。本当に良かった。だから君を守らなきゃ。

「アイ！ あなたは今までも勇者としてたくさん救ってきたわ。そして今も邪悪を断とうしているの。双賢の片割れとしてこんなに誇らしいことはないわよ！ だからあたしの力、存分に使いなさいよね！」

小さな体で重そうにベロニカがハンマーを振るう。ここにかつてはいなかった君、君は今も生きていて、かつてと変わらず、高潔だ。ベロニカの振る舞いは何気ないものだけど、いつだって君は僕という勇者を生かすためにあって。君はその覚悟を決して見せないけれど、そんなところはちつとも変わらない。

僕は「前」、それに生かしてもらったから、今度は何があっても君を守り抜くんだ。双子が笑い合う未来が欲しい。

「アイさま！ 私もこれからお力になります！ これからも！ ええ、これからも！ どうかセーニヤも使ってくださいませ！ 私はその剣となり盾となります！」

セーニヤの長い髪が溶岩の放つ光に反射してキラキラと輝く。悲しい決意を込めて髪を捧げることもない、平和な世界でも君は変わらず強いひとだって知っている。みんなは……控えめな姿しか知らないけれど、僕はあなたが本当に強い人だと覚えている。

だけど。あの姿は悲壮な決意だ。ベロニカが元気で、セーニヤが幸せな方がいいに決まっているんだから。あの強いひとを、僕は二度と

見ることはないだろう。それでいいんだ。

「アイちゃん！ あなたについていけばきっと世界の平和を取り戻せるわ！ みんなの笑顔が溢れる世界になるわね！ そうしたらアタシのシヨール、また見に来てくれるかしら？ 一番いい席で一番笑ってもらおうからね！」

シルビアが快活に笑う。僕のことなんていいのに。でも、シルビアはきつと諦めない。僕はその時「すべてが終わった後」を初めて夢想した。どんな風に？ 僕は過ごすのだろう。世界を平和にして、邪神を滅ぼして。そうだ、セニカさまもお救いしたい。どうすればいいんだろ。

そして？ 懸念がなくなったら、きつとシルビアのシヨールを見に行くんだ。

僕はちよつとだけ、想像する。平和な世界で、どこかのステージで、シルビアの摩訶不思議なシヨールを、目を輝かせて見ているただの十四歳のアイを。なんて。本当に夢みたいなことだね。

「アイ！ 共に邪神を打ち倒そうぞ！ その暁には……そうじやのう、一緒に川釣りでもやろうかの！ それとも世界の書店でも一緒に回ろうかのう。そんな、なんでもないことをするために戦うのじや！」

力強いロウじいちゃんの一撃が高らかに響く。ロウじいちゃんの戦う理由は、なんでもないことを、するために？

僕を、命を挺して守ったロウじいちゃんはそう思っていたんだ。愛する国を滅ぼされ、大事な娘も信頼できる婿も殺され、頼りにしていた友人は正気を失い。すっかり日常を奪われてしまったのに、どうしてそう言えるんだらう？ 僕なら、きつと復讐心だけに囚われてしまったらうに。

でも、僕はそれを叶えたいと思った。テオじいちゃんと釣りをした幼い日のように。小さい時は一緒に過ごせなかったけれど、僕もロウじいちゃんも今を生きているのだから、きつとできる。

今度は死なせない。マルティナやモーゼフ王と一緒に……在りし日の幸せのような日々を過ごしてもらおうんだ。僕はロウじいちゃん

の犠牲で生き延びた。今度は僕が返す番だ。

「アイ！ 立派に大きくなったあなたにはお節介かもしれないけれど、私は今度こそあなたを守るわ！ その誓いよ！」

マルティナに後悔があると知っている。だけどそれは不可抗力だった。幼い子どもが嵐の濁流にのまれて赤ん坊の入った包みを手放してしまうなんて当然だ。同じ状況でどれだけの人間が離さないで、それも自分も生存していられるだろうか？ 姉ちゃんはちゃんと生き残った。それこそが正しかったのに。

なのに悔やんで、悔やんで、成長した僕に誓ってまでくれる。なんて優しい人なんだろう。なんて強い人なんだろう。僕は報いよう。マルティナが、愛しい人たちと心置きなく、何の憂いもなく過ごせる日を取り戻すために。

「アイよ！ オレはお前の真意に気づかず、ウルノーガの手先となつてしまっていた。我が王を救い出し、デルカダールのみならず世界を救わんとするお前に今度こそオレは従い、盾となろう！ そしてこの思いはオレだけではなく、我が友ホメロスのものでもあるのだ！」

いいえ、あなたは気づいた。前回よりも早く、ずっと早く。クレイモランで話さえ聞いてくれた。前回だって、ウルノーガが正体を表す前にデルカダールという敵地のど真ん中で唯一ホメロスの裏切りに気づいていたじゃないか。

悔やまないで。そして、盾となる誇りは間違いなく尊いものだけど、やめてくれ。もう誰も僕の代わりに死ぬなんて、ごめんなんだ。

ああホメロスはもう大丈夫。光の人、あなたは汚されなかったのだから。運命は残酷で、ほんの少しのかけ違えで全て変わってしまったんだね。

だから、今度は誰も犠牲にさせない。

ガイアのハンマーが僕の手元に戻ってくる。僕は無言で剣を完成させた。大地の精霊よ、聖竜よ、あるいは神さま。僕の大事な大事な仲間たちを、大事な人たちをどうかお守りください。世界の平和を取り戻す日までに誰も欠けることがないように、どうか。そう祈りながら。僕はどうなつてしまつても構わないから。だって、僕はみんなを

あの荒廃しきった世界に置いてきてしまった大罪人なのだから。

そうして出来た勇者のつるぎはかつてと同じ形状の、でも少し違うような、そんな剣だった。どうにも力を出し切れていないように見えるのは、僕が未熟だから？ それとも、かつてより僕が甘いとか？

分からなかった。分からなかったけれどみんなは完成した剣を見て決意を新たにしていた。

アイの心は動かない。ころころ変わる分かりやすい表情こそあれ、アイに何を言っても響かない。聞いていないんじゃない、むしろオレたちの声は他の人間よりも聞こえようとして聞いている。大事なことを言っていない、ただの冗談だとしても誰よりも大真面目に聞いているさ。

だけどな。

「アイにとつてオレたちは庇護する相手でしかないんだな……」

「そうですね……何を言っても、何を示しても。ずっとアイさまはお変わりありません。仲間のことを大事に思ってくださいその心は尊いものです。でも、でも……」

「そういうんじゃないってわかっているが、まるで対等じゃないみたいだ。もちろんアイがそのつもりがないのも、見下しているって言いたいわけでもないぜ。分かるだろ？」

「そうね。言いたいことはわかるわ。本来あたしの立場なら歓迎しなくちやいけないこと。勇者らしく、超然としているのよね。もちろん本心から歓迎しているわけなんてないけど……どうにもあたしたちを見る目が、怖がっているっていうか、なんだろう……」

「恐れている。怖がっている。分かるわ、ベロニカちゃんの言いたい

こと。でも、嬉しそうでもあるの、アタシたちを見るのがね。不思議よね、全然理解できないのに」

平和を取り戻したホムラの里。伝説のオリハルコンを用いた剣を作るのには一晩かかるといふから取った宿では双子以外に個室があてがわれ、アイは欠かさない魔法の訓練もそこに眠ってしまつた。明日も寝る間を惜しんで世界の平和のために尽力すると分かり切っているからオレたちも早く眠らないといけないが、アイ抜きで話し合うタイミングは実のところあまりない。絶好のタイミングにオレたちはいつの間にか勢ぞろいしていた。

会話の渦中のアイは、真正の自己犠牲精神の持ち主だ。「聖竜の勇者」とかいうクソツタレな世界の生け贄に指定されたばかりにもう仲間は誰も聖竜も大樹も敬つちやいない。大樹信仰の国の王さまやっていたじいさんでさえだ。

オレたちの大事なアイは無理をする。無茶しいで、ぼろぼろだ。傷は治せても、負った事実は消えないし、ゆっくり治療する時間はない。疲労やら心労が積み重なっているのはとづくにわかっていた。

なぜアイが無茶な真似をするのか？ 勇者だからだ。勇者として世界を救わされているからだ。その点において考えがびたりと一致した。いや、オレたちは仲がいい。アイについての意見が合わないこともそうそうなかつたが。

まるで死地を共にしたように、オレたちの息は合った。最近仲間に加わったばかりのグレイグのおっさんでさえだ。ずっと前から仲間だったと錯覚するくらいに。仲間だった既視感さえ、あるほどに。なんでだろうな。

世界は、まだ「平和だ」と言っていたところからそんなに優しいものじゃない。闇の大樹のご加護の下で、オレたち人間はいがみ合い、いさかいは絶えず、簡単に殺し合う。アイのような、あたたかな光を内包する存在なんていないさ。残酷に見えて、冷酷に見えて、下されるのは存外にあたたかな裁定。命を奪わず、差し伸べる手、救いを求める相手を引き上げるその手にどれだけ救われてきたというのだろうか。

犠牲にして、犠牲を見て、死体の山に背中を押されながらアイは世界を救ったんだ。おい、聞こえているか？ 全部忘れて呆けているのにこのうのと相棒を名乗るなよ。アイは己のすべてを犠牲にしてこの世界を救うためにひとりぼっちを受け入れた。なあ、そう思うなら思い出せ！ なあ！ なあオレ！

「無理をしないでと言っても。無理をしているつもりはないの。アイ、十四歳よ？ もっとたくさん寝て、こんな重圧なんてない環境ならもっと大きく背が伸びていたんじゃないかしら。アーウィンさまはかなり長身の方で、エレノアさまもそう。でもアイ、小さいのよ」「まるでこのままでは恐ろしいことが起きるとでもいうように身を削っているのは俺にもわかる。デルカダールにいたところから勤勉な兵士だったが、……そういえばアイが休暇を取っているのを俺は見たことがない。邪神の復活を察知していたのだろうか。

それにしてもだ、この前の戦闘でも回復魔法が使えるというのに、命絶える瞬間まで魔法を唱えて攻撃していたのは……正直なところ、恐ろしかった。あんな未来ある若者が死に急ぐ姿は痛々しいものだ……どうしたら、あの癖をやめさせられるのだろうか」

「戦いときは何を犠牲にしても早くけりを付けたみたいね。蘇生してくれる時、いつもアイの手、冷たいのよ。震えていて……表情は変わらないけど、泣きそうなの。それでも早く、早く倒さないと思っていてみたい。どうしてなのかしら」

その日は時間許す限り、語り合った。結論の出ない、不毛な議論かもしれないが。

オレたちは世界を救うためなら、己のなんだって差し出しそうなアイが邪神と刺し違えて死んでしまうことを何より恐れていた。アイなら、それで邪神が倒せるならやるだろうという嫌な想像さえできた。

Part 17 白の入り江く北海

↑Part 16—Part 18 編集集中↓

詳細不明ですが初投稿です。

この動画の生放送アーカイブは [こちら](#)

[ドラクエ11SS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA](#)

楽なものからやっていくと楽なものが無くなったRTA、続きをやっていきます。

前回はシルビアの「レディファースト」、グレイグの「におうだち」など有用なスキルを習得し、いよいよ過ぎ去りし時を求めてSS聖竜の勇者ルートRTA名物、終盤戦に立ちはだかるボスラツシュに挑むことになります。おおよそ「大樹の勇者ルート」での一戦目相当の人喰い火竜より強いボスたちです。ステータスはほとんど「大樹の勇者ルート」と変わらず、しかし、検証班によると、屍騎軍王ゾルデのような仲間が四人揃っていないかつた時のボスはステータスが強化されているとか。反面、救済措置の特殊バフはかなりの頻度でPTを助けてくれます。

どこから挑むのか？ と言いますと、勝てそうなところからということになります。ボスから経験値も当然入りますので後半に回すほどステータスが上がって楽になりますから……それで冒頭で述べたとおり、既に楽に勝てる場所はクリアしてしまいました。なので背景のアイくんは「ルーラ」で飛んできたキャンプ地で一生懸命お祈りして泊まって装備を変えて並び替えて……とRTAらしからぬ入念な準備をしているわけです。

並び順はグレイグ、シルビア、ベロニカ、アイくんです。やることは前三人に守られたアイくんが魔法を連射して戦ういつもの戦法ですね。二ターン目以降はベロニカをセーニヤに速やかに交代し、いつも通りの並びとなります。

グレイグ、シルビア、セーニヤ、アイくんの並びは基本の並びとなっており、終盤に差し掛かって敵の火力が上がっているのにも関わらず

盾装備できない仲間たちを前に出すと死あるのみです。面白みはありません。

火力としてもやや物足りなくはあるものの、ベロニカは物理耐久に不安があり、ロウは全体的に脆いのでアイくんに頼るしかありません。スリップダメージに頼る場合は事前にゾーンに入れたカミュが陣を敷いてそのまま退散（もしくは一発攻撃を受けて退場）という流れです。ただし、多くの場合においてはカミュのゾーン待ちの方が時間がかかります。

さて、栄えあるボスラッシュ一戦目に選んだのはキングマーマンです。

「大樹の勇者ルート」では、白の入り江にいる漂流したキナイが襲われているので助けに行くという流れで戦闘になるはずなのですが、本RTAではロミアにすっかり恋をしてしまったキナイは村での仕事もそこそこにロミアのもとに危険な航海をもとめせずに通っており、そんな日々の中ひたむきにキナイ・ユキを待ち続けている姿に罪悪感にかられてしまい、ロミアにキナイ・ユキの死など真実を話しています。

なのでロミアはすでに泡となって消えてしまっていて、嘘をついた自分を恨むわけでもなく、愛する人のもとに行くために消えて行った片想いの相手を弔うために通い続けています。が、邪神復活で海の魔物も凶暴化、キングマーマンの群れに襲われているという流れです。

ここを選んだ理由は白の入り江が外海の玄関口の役割を果たしているからです。キナイを救出しなければここに「ルーラ」するだけで強制的にイベントが発生してしまいます。（これは「聖竜の勇者ルート」がすべてのサブイベントをクリアしなければ邪神に挑めないという仕様によるものです）他にも海のボスはいますから、早く片付けておきたいというわけです。

「あれは……!」

ロードが終わった瞬間にイベント発生。いち早く異変に気づいたマルティナが指さした先には、前回ロミアが座っていた岩の周辺に魔物が何匹もあり、膠着状態のキナイが背後に何かを庇っています。ア

イクン以外は初対面ですが、もちろん善性のかたまりみたいな勇者一行が助けないはずもなく。

ベロニカが火の魔法でこちらに注意を引き付け、

「あの人を助けなきゃー!」

というわけでボス戦開始。ボス、キングマーマン・邪の注意点として本RTAの最大の警戒点である「マホトーン」を使ってくる上に、完全二回行動であること、取り巻きのマーマンダイン・邪を一度でも全滅させると三回行動までしてくることなどが挙げられます。HPは約3000、「マヒャド」など全体攻撃も多く、だからといって物理攻撃が弱い訳でもない難敵です。

取り巻きの攻撃もかなり鬱陶しいので本音では取り巻きから処分したい気持ちは山々ですが、キングマーマンはさらに「ザオリク」まで使ってくるのでここは苦渋の決断ですが、ボスから叩いていきます。

一ターン目にベロニカがグレイグに「マホカンタ」をかけ、唱えてすぐの仲間のターンにセーニヤと交代。グレイグは「におうだち」、シルビアはキングマーマンに「ヴァイパーファンク」、イクンはキングマーマンに「ドルモーア」。以降、グレイグに「スカラ」など補助呪文をかけたリ回復したりしながらグレイグの影に隠れて攻撃していきます。回復はいつも通りシルビアとセーニヤの二人がかりで行いますが、それでも結構グレイグは落ちます。その都度起こして再び肉壁になってもらいます。

こうでもしないとこのあたりの推奨レベル60前後のボス相手ではイクンが死にまくったりセーニヤが死にまくったりするのですが、頑強とはいえグレイグもわりと落ちるので後衛に紙装甲高火力組を入れるにくいのが難点です。一撃は自分で耐えてもらわないと話にならないのです。

く背景二倍速、グレイグが生と死の反復横跳びしているのをご覧ください

アイクンの「ドルモーア」はいつも通り確実に刺さりますが、「破封のネットワークス+3」を二つ付けてもマホトーン耐性は50%しかあり

ません。実のところ、結構な運ゲーとなっており。もしマホトン状態になってしまったらアイくんを下げたカミュを出してもうどく↓「タナトスハント」+「ジバリーナ」で削るか、マルティナを出して「氷結らんげき」で削るかはお好みです。もう一つの見逃しとして、下げずにアイくん通常攻撃などで殴らせてターン経過で「マホトン」が解けるのを待つというものもあります。本RTAでは解けるのを待ちます。戦闘に出す気がないのでカミュもマルティナも現在まともな装備をさせていないので代替火力と見るのも辛いです……。

とはいえ、何度も再走し、リセットを重ねたこのn代目アイくんは見事完走し、自己ベスト記録を出してくれたのです。このボス戦でも運良く「マホトーン」に屈することなく、グレイグが生と死の反復横跳びをしても、シルビア・セーニヤが何度か散つてもひとり立ち続け、好タイムで退けてくれました。ありがとうございます。

さてストーリーの方ですが、無事救出したキナイが背後に庇っていたのは小さな、一抱えほどの墓標でした。キナイ・ユキを待っているはずのロミアの姿が見えないことでもなんとも察する一行ですが、悲しそうに墓標を撫でてから一行にお礼を言うキナイを見て確信したようです。

「本当に助かった。ありがとう。あのまま魔物に殺されてしまう覚悟をしていたよ……」

「そりゃあお前、タイミングが良かったな。それで……」
「ああ、見ての通りだ。ここにはもう、ロミアはいない。あんなたちがロミアの言っていた『真実を話してくれたのに突っぱねてしまった旅人さんたち』だろうか？ オレは……キナイ。キナイ・ユキのいた村の出身の、たまたま名前が同じだけの、しがない漁師だ。」

……オレは、もちろん、人魚と恋をしたキナイ・ユキの末路を知っていたんだ、あんなたちと同じように。愛する人と同じ名前だからつてたまたま漂着しただけのオレに親切にしてくれたロミアに、優しい嘘を吐き通せなかった。一途な彼女を見ていると騙すのに耐えられなくなつたんだ。あんなたちは、ちゃんと話したのにな。

彼女は、真実を信じて、泡になつて消えていった。話しにくいこと

を言ってくれてありがとうと言ってな。真実を受け入れて、今頃愛するひとと一緒にになったはずだ。だから、悲しんでいるのはオレの勝手だろうが、……」

「悼むのは、どんな相手にするんだとしても悪いことじゃない。なあアイもそう思うだろ？ ……アイ？」

アイくんはカミュに振り向かれて、泣きそうな顔で頷きました。このことからアイくんは前回「ロミアに嘘をついた」＝泡となって消えるロミアを目撃したのではないかと考察されています。が、結局本当のことを言おうとも、この段階でロミアは泡になってしまうのです。

やるせないですが、異種族間の寿命と文化の違いはどうしようもないですよね……。とつとと水底に連れ帰るべきだったと悟つてもあとの祭りです。後でならなんとでも神の視点で言えますが、意味はありません。この世界の人間は闇側面がかなり強いですから、平和な終焉を迎える方が珍しいのです。キナイ・ユキが同族に殺された、とまでキナイが話したかどうかは分かりませんが……単純に人魚と人間の寿命の違いについて話し、もう生きていないと言ったのかもしれないから……真実は闇の中です。

「すまない。いや、ありがとう。しばらくオレはここにいますよ。キナイ・ユキにした仕打ちを思えば、同じ村出身の人間がこんなことをしているのはむしろ罰当たりかもしれないが、それでも、オレだけでも、彼女たちの冥福を祈りたい。彼女たち……大樹で、会えているといいな」

とりあえず一件落着きということだ。

それでは続いて「ルーラ」で海底王国ムウレアへ。女王セレンと話し、海を荒らしているジャコラとデスエーギルの話を聞き、退治を要請されます。これでこの二体のボスと戦うフラグが立ちました。こちらも順不同ですが、ジャコラの方が魔王ウルノーガより前のボスだった関係上ステータスが低いのでジャコラから倒していきます。特にデスエーギルは「大樹の勇者のルート」でいう過ぎ去りし時を求めたあとの世界でのボスなので、普通に推奨レベル60→の強ボスです。通常攻略でも、「聖竜の勇者ルート」後半ボスラツシユでは原型が

「過ぎ去りし時を求める前」のボスから挑んだほうが敵ステータスが低く、レベリングにもなり、スムーズに進行できます。

画面では再び白の入り江に「ルーラ」した一行が船に乗り込み、クレイモランの方向に北上しています。移動は八倍速く

別に黄金の呪いでクレイモランの海峡が封鎖されているわけではないですが、クレイモラン地方の湾内へ移動できる「マーメイドハーブ」のポイントへ近づくとムービーが挿入され、ジャコラとの戦闘になります。

ウルノーガ亡き今、奴は〇〇軍王ではないですが、……なんならホメロスやマヤなどメンバーに欠けすらあります……海のならず者として迷惑千万でセレン女王が討伐を懇願するジャコラは、海底王国ムウレアの結界に何度も攻撃してくるなど真性の迷惑生物です。他のボス……人喰い火竜などのように何か背景に思うところすらありません。世界崩壊↓六軍王として覚醒することもなかったので特殊バフすら入らないただの踏み台です。

が、ジャコラの代名詞たる、六色のオーブの力の解放技……「クリムゾンミスト」は普通に使つてきます。もちろん世界崩壊したわけでもオーブを奪われた訳ではないですし、ウルノーガもすでに消滅し、オーブの力がないからか、本来の効果である、「発動中被ダメージ2倍」ではなく、「効果中被ダメージ1.5倍」程度に抑えられています。その点だけは明確に弱体化していますね。他の六軍王も「青の衝撃」以外は軒並み弱体化しています。「青の衝撃」ってつまりはただの「いつくはどう」ですから。

攻撃はそこそ激しいですが、三回行動してくるとか、常時「におうだち」させたグレイグを生け贄に捧げなくては勝てないとか、1ターンに死人が確実に出るというわけではないので、いつも通りグレイグ、シルビア、セーニヤ、アイくんの隊列で挑みます。

グレイグは「スクルト」を重ねがけし、シルビアはもうどくを入れたら回復係、セーニヤは基本「ぼうぎよ」で回復の機会に備え、アイくんは「ドルモーア」を脳死で打ち続けます。いつも通りです。く2倍速く

クリムゾンミスト中に何度かアイくんが息絶えましたがセーニヤが即起こしてくれまし、グレイグの「スクルト」のお陰で安定的に戦えましたね。

倒すと「レットドオーブ」の代わりに「ちからのたね」がドロップします。今後の荷物整頓、装備変更の際にシルビアに使用します。そろそろレベルが低すぎてボスに放つ「ヴァイパーファング」のダメージが1か0になってくる頃ですね……。

それでは今回はここまで。ご視聴ありがとうございました。

「おばさま、デルカダールから手紙が届きましたよ」

「おや、ありがとうエマちゃん。さて……あの子は元気にやっているのかねえ」

「元気ですよ、ちつとも帰ってこないくらいなんですから」

さつき兵士さんが持ってきてくれた手紙。封にキラキラと光る国章はデルカダール王国のもの。白くて綺麗な紙の封筒。中の便箋も……上等。私たちは落胆した。失礼なことだけど、この時点で誰が書いた手紙なのか分かってしまったから。アイからの手紙が来たことがないから、本当のところは勝手に落胆しているだけなのかもしれないけど。

でもイシの村育ちのアイがわざわざこんないい紙を使うかな？と考えるとやっぱり似合わないから間違っていないと思う。

「デルカダール將軍、ホメロスさまの手紙だね。いつもまあご丁寧にしてくれるおひとだ。お忙しいだろうにねえ」

「ええ、国賊に攫われたという名目もあるとはいえ部下をずっと探してくださるいい人ですよね」

「まったくだよ。イシの村では村人一人行方不明になれば探し回るのが当たり前のことだけど、外の国ではそこまでしない、あんまり人情

がないほうが普通だって言われていたけどそんなことないじゃないか。本当にいい上司だね。どれ……」

上質の紙に踊る綺麗な文字は私たちには馴染みがない。こんなに真っ黒のインクはこの村にない。ペルラおばさまは必ず手紙を読ませてくれたから、どこか遠い国のものを見るように私は文字列をぼんやりと眺めていた。

半年前、アイは地下牢での勤務中、国宝を盗んだ罪で投獄されていた盗賊カミュという男に攫われて行方不明になった。それからというもの、どこでアイの目撃があったとか、必ず助けるとか、この期間中の給料はいったん村に送るだとか、そういう内容の手紙が度々来ていた。目撃情報に関しては万が一手紙が届かなかった時のことを考えて時系列に保証はない、と書いてあったけれど。

わりと早い段階でアイは見つかっていたから、ホメロス將軍ほど私たちは焦ってないというか……アイならきっと大丈夫、という思いがあった。でも責任感の強いホメロス將軍は噂に聞くだけでも胃に穴を開けていそうな人なので早く盗賊を捕まえてアイが帰ってきたらいいのには思っていたけどね。

でも。私たちはそうそう不安じゃなかった。そりゃあ、誘拐の知らせを聞いて最初はびっくりしたけど。なんとなく、理屈じゃないけど、アイが元気にやっていることは確信できたんだ。

「……あらあら、エマちゃん。今度はアイがクレイモランで見つかったんですってね」

「クレイモラン……?」

「ああ、私が知っているのはお父さんが地理に詳しくかったから。知らなくても無理はないよ。すっごく遠いの、ずっとずっと北西の方の、雪の国」

「そうなんだ……どうやって行つたんでしょう?」

「船かもしれないね。アイは大人しい子だけどお父さんに似て冒険好きだったのかも……それで、クレイモランではグレイグ將軍が別件で訪れていたらしくて、アイとちよつと話が出来たらしいよ。」

詳しくは万が一を考慮して伝えることは出来ないが、必ず悪いよう

にはならない、つて……」

「そうですね。嫌な予感もないですし、……あれ？」

その時ドンドン、と扉が叩かれる。ペルラおばさまが出ると、さつき手紙を届けてくれたばかりのデルカダール兵の人が息を切らしてそこにいた。……いや、服装は同じ制服だけど別の人だ。この前手紙を届けに来てくれた人。アイと同じ隊に入っている兵士さんがかかるがわる手紙を届けてくれているから毎回同じ人じゃない。

「すみません、たびたび……はあ、はあ……」

「おやおや、水を飲んで落ち着かれてくださいな。どうなさったんです？」

「はい、ありがとうございます……」

息を切らしながらも、その人は手紙を差し出した。

「今、確実に、届けるようにとご用命した手紙です。先程の手紙の内容は、二週間前のことですので……」

「それは、進展があったということなのですか？」

「ええ。ペルラさん。エマさん。今アイはデルカダール城に戻ろうとしていることでしょう。もうすぐだ、とホメロスさまは私に手紙を託してお出かけになりました。アイが城に戻らなかった理由。アイの旅の理由をうすうす、察知していらっしやったのです。成就する、と仰っていました」

おばさまが開いた手紙には、見たこともない走り書きの字でただ一文、「勇者に助太刀に参ります」とだけ。

おばさまは目をつぶって、何を祈るようなしぐさをした。

「……あの子は知っていたんだね……」

「おばさま？」

「私は、あの子を拾ったとき……あの子が勇者だと知りました。あの子の実の母親の手紙を読んでいたんです。内容は成人の折にでも伝えようと思っていました……少し行き違いがあって伝えられず、そのままの子は兵士になりました。」

あの子が奉公に行ったから、私たちイシの村の人間はデルカダールについて調べ、あなたがたデルカダールのひとが『勇者』を『悪魔の

子』として警戒していたことを知っていたんです。衣食を共にしていれば隠しきれないかもしれない。だからあの子自身がせめて無知であれば、と思つて……あの子には自分の運命を話してきませんでしたが。でもあの子は知っていたんですね。勇者、が何か私には理解できませんけれど。きつと悪いことではないと……」

「ええ、ペルラさん。あなたは正しかった。私たちは長いこと、騙されていたのです。いいえ、それは言い訳でしかないのですが。しかしアイは隠し通しました。私たちは大切な仲間を傷つけることなく、アイは務めを果たすべく動きました。ホメロスさまはグレイグさまと共にアイを連れて帰つてきますから。だから、あと少しだけお待ちくださいとお伝えに来たのです」

「あの子は今戦っているんだ。兵士さん、ゆっくり休んでいてくださいな。私は教会でお祈りしてこようと思います」

「あー！ おばさま、私も行きますー！」

私の知らない、成長したアイを知っている兵士さんは、私たちを見て微笑んだ。

そして彼がデルカダールに馬で駆けていったのを見送った直後、天に戴く赤い星が、爆発した。

爆風は遠く離れたここだと何の被害ももたらさなかったけれど、ただただ私たちは不安だった。自然と、唯一村にいないアイのことをみんな心配した。今、どこにいるんだろう？ つて。まさかあの星が爆発した近くにいないければいいけど、つて。

「トレジャーハンター」の父親を持ち、地理に明るいペルラおばさまいわく、「サマデー」という砂漠の国の方向で爆発があったらしい。デルカダールにいたなら巻き込まれなかったはずだとみんなで教会でお祈りした。

アイがいなくても、村の暮らしは変わらない。幼馴染がいないことは二年経つても不意の瞬間寂しくなるけど、それだけだ。アイがいないうちに慣れてしまつて、成長した姿の想像もだんだんおぼろげになつていく。

毎日が夢の世界のよう。こうじゃなかったような……とつくに、な

にか、取り返しのつかない冷たい世界になっていたような。言葉に言い表せない不穏さを、みんなも感じていたのかもしれない。だけど、現実にあるのはその「予感」とは正反対の穏やかな変わらない暮らし。ここにアイもいれればいいのに。アイがいなくちや私は成人の儀式と死んでいた。怪我したってほら、すっかり治ったのに。どうして当時の大人たちはアイを兵士にしたんだろう？

勇者って何だろう。おばさまは詳しくは語らない。

空は青くて、暮らしは穏やか。前よりも村への訪問者は多くなったけど、それだけ。

遠い遠い空に生まれた、「ゆがみ」をみんな見ないふりして、今日も教会で祈る。アイが無事でありますようにって。

Part 18 ユグノア城跡

そろそろユグノア城跡で起きている悲劇を解決する頃合いだな、と考えた。邪神ニズゼルファ復活後、世界を回って、かつての旅路をおよそなぞりつつ、新しく各地に発生した危機も順に潰していく。頭の中でかつて起きた脅威と照らし合わせ、見落としがないように、ケトスから異常がないか上空からも世界を探り見ながらひとつひとつ、解決していく。僕の独断で、勝手に優先順位を決めて、ひとつひとつ、間違いなく。

今回もそうだ。今の僕たちなら、かつて強敵だったバクーモスと戦っても問題なく勝てる。僕はそう思ったから、ようやくユグノア地方にルーラした。荒れ果てた城跡に向かいながら、仲間たちを率いて瓦礫に埋もれた扉を掘り起こして、開いて。十四年前から時間の止まった地下へ足を踏み入れながら、ようやく魔に囚われ続けた「アーウィン王」と夫の苦しみを見守るしかない「エレノア妃」の魂に安寧が訪れることに安堵した。

ここに前訪れた時から僕は、ここで起きている残酷な仕打ちを知っていたから。そのくせ、グレイグが仲間になる前の弱い僕では「まだ勝てない」とも知っていたから、なんにも知らないふりをして、素知らぬ顔で素通りした。なにが鎮魂の儀式だ。みんなはあの時純粹にユグノアの民の魂の行く末を祈ってくれたのに。ロウじいちゃんなんて、とつくに死んだと思っていた孫との再会で心底嬉しかったに違いないのに。マルティナ姉ちゃんが僕たちの再会をどれだけ喜んでくれたか分かっているのに。なのに僕は、無念に亡くなったユグノアの民を弔うふりをして、囚われた王夫妻の苦しみを見ないふりしていたんだ。今挑んでもみんなが傷ついて、最後には逃げ帰るだけだと、言い訳して。

あの二人は僕の血の繋がった両親で、ロウじいちゃんの大事な娘夫婦だったけれども、……ほとんど他人も同然に思っているという証拠だ。だって、過去の出来事を知っても、事實は変わらない。僕を育てたのは拾ってくれたじいちゃんと母さんだ。そして僕が知っている

血の繋がった存在はロウじいちゃんだけだ。そのほかに家族の枠に入るとしたらエマやマルティナのようになんかこれまで苦楽を共にした人間が入るかもしれないけれど、会ったこともない両親はそこに入らない。僕は冷たくて、きつと他者への思いやりつてものが欠けているんだろう。

僕が本当に大事なのはここまで旅路を共にした仲間たちや得体のしれない拾われっ子にも分け隔てなく接してくれたイシの村の人たち、そして仲間たちの大切な人。でも、その中にはもう……どうの昔に死んでしまっている人たちまでは含まれていないんだから。僕が「過ぎ去りし時」を求めても、どうやったって助けようのない人たちを慮るような余裕は正直なところなかった。だから、後回しにした。そして頃合いだと思ったから助けに行く。きつと僕の行動に情はない。あるのは淡々とした、冷たい、魂のない効率だけ。……いいや、僕の基準が本当に効率だけだったなら、まだ良かったさ。分かりやすく、変に感情が介在していないだけその方がいいさ。僕は、「勇者」だけど愛なんてきつと持ち合わせていないんだろうな。あるのは人間の欲を固めたようなエゴだけなんだ。

例えば。

ウルノーガ亡き今、わざわざ先に黄金にされているだけのマヤちゃんを救う理由はなかったはずだ。彼女をあんな魔物に変えてしまう邪悪はもう存在しないはず。でも、先に助けたのは彼女の死が無二の相棒であるカミュを深く傷つけたことが僕の後悔であり、彼女が今を生きている人間だからだ。彼女が黄金になった時点で亡くなっていたなら、あの黄金病の騒動が彼女のむくろが引き起こしたことなら僕は後回しにしたはずだ。

ジャコラの討伐だってそうだ。オーブは六色とも僕の手元にあるんだから、相変わらずジャコラがムウレアを狙っていたとしても、かつてほどの力がないのは分かりきっていた。なら、女王セレンは王国を守れただろう。わざわざ先に倒す必要なんてなかった。でも……前には、女王セレンは僕を逃がして、王国に身を捧げて死んだんだ。ジャコラの襲撃によって。王国が襲われることが分かりきっていた

のにそれでも勇者を介抱し、僕を逃がした高潔な女王の最期の言葉が忘れられない。「勇者とは最後まで決して諦めない者のことです」と。後悔はこびりつき、ああ、背中を押してくれた生きていた彼女が助太刀を請うなら、十四年間ももがき苦しんでいる血の繋がった両親を凄惨な呪いの中にしばらく置いておいてもいい、と思っただんだ。

僕は、女王の言葉通り、決して諦めなかった。諦めなかったから、多大な犠牲を払ってウルノーガを倒し……諦めなかったから、みんなをあの悲しい世界に置いてきた、許されざる非道になったんだ。でも、女王の言葉をこんな解釈にしたのは僕だ。僕の咎でしかない。女王はきつとそんなつもりで言ったんじゃないだろう。あのひとは慈悲深く、正義感があっても、一人の人間にすべて背負わせることを良しとするようなひとでもないだろうから。分かっていた、本当は。彼女の本意でないだろうなとうすうす理解しつつ、でも。僕は言葉の意味を無理やりねじまげて、故人の言葉に己を縛って背中を押さなきゃ、前を見られなかった。絶望の中で強い言葉に縋った僕はきつと本当は弱いのだろう。

僕は、「勇者」という世界を救う存在としてこの世に存在しているのに、救うためにチカラがあるくせに、自分が傲慢にも「救う順番」を決めていることに気づいた。背筋が凍る。あまりの傲慢さに。

止まっているわけでもない、前のように遅すぎるわけでもない。でも、僕は等しく危機に見舞われているはずの、「知っている」出来事に優先順位をつけていた。

邪神出現は、「前」にはなかったイレギュラーなことだった。だから？ 僕にはチカラがある。僕は「勇者」だ。「前」のように世界が崩壊してしまっても、たくさんの助けを借りて生き残った。僕を希望と託して、みんな、命を賭して僕を生かしてくれた。それは何故か？ 僕が「勇者」だからで、チカラがあるからだ。必ず世界を救うために、僕は世界を救うために……。

なのに、ああ、最初の僕の犠牲者である両親を、僕は。

僕は罪深い。きつと邪神を滅ぼしたら、諸悪がいなくなったなら。

今度は僕こそが、世界の悪になるだろう。邪神がいらないなら、僕こ

そ、最も闇に魂を売った者になるんだから。なんとかして勇者のつるぎのチカラを解放できたら、今度こそ僕は大樹の闇のチカラを奪い取るだろう。

ウルノーガは大樹の生命のチカラを奪い取ることが出来たんだ、僕にできない道理はない。そんなこと人間の体でやれるようなことだとは思ってないけれど、強力なチカラを宿してそんなに長く耐える必要もない。邪神さえ滅ぼせるなら。世界を平和にできるなら。最悪死んだって「みんな」のところにいけるんだ。悪くないじゃないか。

自棄になっっているわけじゃないさ。生き残れるものなら生き残るんだ。わざと死に行くわけでも何でもない。僕はそれだけ、言い訳した。そうでなければ優しい仲間たちに悲しい想いをさせるだけの恩知らずなのだという事実に向き合わないといけないから。

家族が生きていて、仲間が生きていて、世界に命があふれていて。この世界は居心地が良いのに僕を焼くのは罪悪感。あの世界の仲間たちを思う。せめて、穏やかであってほしい。僕の祈りは届いていますか？ 愛しいみんな。

↑Part17—Part19 編集中心↓

親子闇堕ちRTA

この動画の生放送アーカイブは [こちら](#)

ドラクエ11SS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

呪われし勇者の父親の靈魂を無限悪夢から解放するRTA、続きをやっています。今回はキンググーマンとジャコラを倒しましたね。聖竜の勇者ルート後半ボスラッシュ、まだまだ続けていきます。今Partのボスを抜いてもまだ10回のイベント戦闘が予定されてお

ります……。もちろん、ラスボスの邪神戦は数に入れず、です。勇者アイクン、大変ですね。（二十四時間超えRTA走者並の同情）

今回挑むのはユグノア城跡地下にいる嘆きの騎士とバクームスです。一応連戦ですが、HPMPが戦闘の合間に謎に全回復するので一戦一戦全力で戦っても問題ありません。初見の通常攻略の時に文脈から連戦の気配を察知し、一生懸命MP節約して戦ったのに全回復してしまい、嬉しいやら複雑な気持ちやらで曖昧な笑顔になったのは良い思い出です……。

こちらをもともとジャコラ同様、「大樹の勇者ルート」でいう世界崩壊後、「過ぎ去りし時を求める前」のボスなので比較的弱めでしかもアイクンに特殊バフまで入ります。因縁の相手ですからね。

このイベントは本来なら、ネルセンの宿屋に泊まり、不思議な夢を見ることによつてフラグが立つのですが、「聖竜の勇者ルート」ではアイクンがすでにバクームスの所業を知っているためにそのフラグ立ては必要ありません。もちろんネルセンの宿屋に泊まればフラグの夢を見ることはできません。

ユグノア城跡には直接「ルーラ」できないので、近隣のキャンプ地に飛び、前回訪れた時と同じように井戸を通つて城の方へ。く移動はいつもの八倍速く

なお、このガレキはいつでもどかすことが出来ます。グレイグ加入前でももちろん挑めます。グレイグがいると見た目にはガレキの撤去が楽そうですね。ロウとグレイグ以外は十代二十代の細身の若者なので。シルビアさんは……性別・年齢シルビアなので考えないようにはします。出身も過去も結構割れているので年齢が推測しやすい人ではありますけども。

「明かりがないから当然だが、この先真っ暗だな。足元には気をつけろよ、アイ」

フラグを立てていないのでカミュが普通に足元を気遣ってくれるだけで特に会話はありません。いざ突入。

地下に着くとウルノーガに刺されたその場所にいる嘆きの騎士。この場にいるメンバーでは、仲間会話から推測して、グレイグ、ロウ、

シルビアには既視感があるようです。未加入だったマルティナ・ペロニカ・セーニヤはともかくカミュに既視感系のセリフがないので当時記憶喪失状態での加入だったのか再加入前にクリアしていたようですね。

「……誰かいるようじゃの。通れるような場所はなかったはずじゃが……まさか」

「あの甲冑はアーウィンさまの……!」

ロウ、マルティナの予想通り、相手は亡きユグノア王アーウィンの亡霊です。バクームスによって悪夢の世界に囚われ、アイくんたちを「かつてユグノアを襲った魔物」だと誤認して、襲いかかってきます。命を賭して殿を務め、魔王の騙し討ちで亡くなった悲運の王がここでも魔に弄ばれて、かつて命を賭して逃がした息子に剣を向ける羽目になる……なかなかここも重いストーリーですね。

さて、前座の嘆きの騎士戦ですが比較的弱めの相手です。隊列はマルティナ、アイくん、セーニヤ、ロウと並べます。戦い方はロウの「ルカニ」を入れてマルティナの「氷結らんげき」、アイくんの「ドルモア」を主軸に後衛二人に「いのちだいじに」でAI任せに回復させます。それだけです。

嘆きの騎士が使ってくる「ダークブレイク」の発動時、アイくんが「ドルモア」を唱える時と同じ、禍々しい黒いエフェクトが立ち上るのが親子っぽいですね。闇の大樹の信奉国の王族が闇属性なのは予定調和感あります。

〜見せどころはないので二倍速〜

勝てました。甲冑、背格好、既視感によりアーウィン王だと分かっている仲間たちが膝をついた騎士に近づいていきます。ここでアイくんが嘆きの騎士の夢に取り込まれてしまいます。アイくんは二回目なのでプレイヤーの操作なしに悪夢から抜け出すことができるので要約ムービー（スキップ不可）を静かに眺めます。

十四年間（「大樹の勇者ルート」では十六年間）繰り返し繰り返しバクームスが見せてきた祖国の滅びゆくその日の悪夢ですね。赤ん坊のアイくん、まだ幼いマルティナ、生前のエレノア、アーウィン、す

れ違う人々は基本的に亡くなっていて、ロウやモーゼフなど見覚えのある顔もちらほらと。繰り返し繰り返し見せているものの、夢の内容自体に改変がないように見えるので素でこの惨劇です……ちなみにここ、「大樹の勇者ルート」との状態の差異が見られない箇所でもあります。

余談ですが、ダーハルルーネに逃げ延びたユグノア兵がいるのですが完全に襲撃のトラウマで精神を病んでしまっています。このように全く生存者なしではなかったようですが、(アイくんやマルティナ、ロウが生き延びたように)このあたりは「悪霊の神々」のムーンブルクさながらの全滅ですね……。ナンバリングタイトルの主人公の故郷、焼かれたり滅亡したりしがちです。

(例)導かれし者たち(襲撃)、天空の花嫁(焼き討ち)、海と空と大地と呪われし姫君(呪い)、星空の守り人(消滅)、目覚めし五つの種族(襲撃)。

他にも帰宅不可能(そして伝説へ…)とか滅ばないものの魔物が襲撃してくるとか(幻の大地)島ごと封印されるとか(エデンの戦士たち)故郷がろくな目にあわない、それが主人公の宿命ですね。アイくんとか生まれも育ちも両方やられるので不幸二倍って感じですが……とはいえ「聖竜の勇者ルート」では、プレイヤーの見える範囲ではイシの村が健在なところが救いでしょうか。

画面の方では黒幕のバクーモスがその姿を現し、戦闘になろうとしていますね。装備変更・並び替えの猶予があります。バクーモスの厄介な点は睡眠攻撃をしてくる点、呪文威力(回復含む)低下デバフをばらまいてくる点にあります。なので隊列はグレイグ、シルビア(ザメハ、ツツコミ持ち)、セーニヤ、アイくんと並べます。通常プレイヤー「めぎめの花」を持たせておくとシルビアなど「ザメハ」持ちが眠ってしまった時に起こせていいですね。

さて戦闘に移行します。バクーモスは一切呪文攻撃をしないのでグレイグ、セーニヤでできるだけ早く「スクルト」を重ね掛けさせ、攻撃に耐えられるようにします。バクーモスが「すてみ」を使ってきたら暇なメンバーは「ぼうぎよ」でしのぎます。ねむり対策は特

にしません。なぜならアイくんには特殊バフ「仄暗き怒りの誓い」によつて「常時まもりのたて」状態になるからです。つまりデバフ無効ですね。シンプルに強いです。本来グレイグ専用技です。歴代を省みると固有特技でもなんでもないので、今作では盾スキル持ちがグレイグだけ、というのが大きな原因ですね。

攻撃手段はいつも通りアイくんの「ドルモア」。耐性無視でダメージを無理やり通していきます。いつも通りですね。〜二倍速〜

この戦闘では特殊バフ「仄暗き怒りの誓い」がアイくんにかかります。効果は先程述べた通りですがエフェクトが特殊でかつこいいで、元々バクーモス戦後、勇者のチカラなんて目に見えないもので、魔王なんか奪えないものなんだ！ という流れで勇者として再度覚醒するからか、このバフが発動する時（デバフを弾く時）勇者の紋章が「マホカンタ」のようにアイくんの前にはっと現れて弾く、という演出があります。

それからこっちはいつも通りですがアイくんが闇々しい黒いもやを立ち登らせて戦っていますね。闇属性攻撃力が上がったりはしていないようです。ちなみにこのエフェクト、アイくんが死んでも残り続けます。

途中うっかりシルビアとアイくんが一回ずつ息絶えましたが勝てました。ここは更新ポイントで、バクーモスが「すてみ」で自分に実質「ルカニ」を入れてくれるので、シルビアとカミュを入れ替えて物理攻撃でも殴ることで戦闘を短縮する、というチャートを構築中です。試走ではカミュがアタッカーにするにはやや死にすぎるので対策を考えているところです……カミュも「ザメハ」を覚えるのですが肝心の使用タイミングに死んでいることもちらほら。やはり彼は紙装甲のロマン砲……。

戦闘後のムービーでバクーモスに囚われていたアーウインの魂がようやく天に召されようとしていて、ずっと夫の苦しみを見てきたアイくんの実母にしてロウの娘エレノアが迎えに来ている様子。ムービーを見る限りアイくんは本当に母親そっくりの外見をしています。目元は父親似ですね。騎士が昇天するのを見送り、涙ぐんだロウが

二人の冥福を改めて祈り……でこのイベントは終わりです。

アイくんの勇者パワーは奪われていませんし、特に覚醒する要素もありません。戦闘後、ご都合主義的に出現した宝箱から「アーウインのかぶと」「アーウインのよろい」を入手できます。属性ダメージ軽減のついたそれなりの性能なので早速アイくんに装備させます。右の方に詳しい性能を載せておきますね。ちなみにアーウイン装備は両方装備させると外見が変わるので甲冑姿になります。ガチャガチャ鳴ります。

それではそのまま「ルーラ」でイシの村へ。兵士イベント中に一切里帰りしなかったアイくん、二年以上ぶりの帰郷ですね。なお、ウルノーガ戦後に帰郷すると強制的にイベントが発生しますが、これは邪神に挑める条件的に回避不可能なのでどうしようもないですね。

次回は帰郷後強制イベント↓神の岩頂上でのヘルコンドル戦からとなります。ご視聴、ありがとうございました。

Part 19 イシの村〜ミルレアンの森

↑Part 18—Part 20 編集集中↓

実家に帰るRTA

この動画の生放送アーカイブは [こちら](#)

ドラクエ11SS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

それでは続きをやっていきます。

イシの村、リアルタイムでもデルカダールへ奉公に飛び出してから十時間は経っていますね。現地時間でも二年ぶり以上で大変お久しぶりです。アイくんは見違えるほど成長しましたよ。(グラフィック的には身長が伸びるなどの成長はありません)

おそらく傍目には見事なまでに闇堕ちしていますが、悪事を働いている訳ではないので多分セーフでしょう。その辺りにいる村人に話しかけると都会で不良になってしまったのか、勤務先や旅先でグレてしまうような嫌なことでもあったのか、お勤めはもう立派にしたんだからいつでも帰ってきてもいいんだよ、と言われます。それに対してアイくんは特に反応しませんが、この時仲間会話で話を聞くと不良……? あの真面目なアイが? という反応をしてくれて面白いので是非見てくださいね。カジノやウマレースに入り浸りのギャンブル勇者でもみんな庇ってくれます。愛は盲目。

さて、イシの村に足を踏み入れるとイベント。入口の方にいた村人がすぐに大きくなつたアイくんに気づき、一斉にそれが村中に伝わります。ムービーで焼き討ちされ、火を放たれ、ガレキの山と化していたか^{最後}の^巻村がアイくん目線で見えますが、すぐに現実の穏やかな村の様子が映し出されます。状況証拠(オープニングムービー・イベントムービーという名のフラッシュバック)から読み取れるのでこの解釈が必ずしも正確とはいえないかもしれませんが、アイくんが「過ぎ去りし時を求める前」では地下牢でイシの村の人間は全滅しているのに、イシの村の廃墟にデルカダールの疎開民が、イシの村を焼き払った国の人間が……魔軍司令ホメロスが命じたこととはいえ……我が

物顔で、蹂躪者側の人間が怯え暮らしている様子を見ていたアイくん、よく闇堕ちしなかったですね。……闇堕ちは結局したようなものですが……。

閑話休題。本編の様子に話を戻します。闇堕ちしてまるつとやり直し勇者アイくんはスレ気味とはいえ、十四年間平和に生活してきた故郷の村で村人に適当に振る舞えるはずもなく、善意百パーセントで幼なじみのエマちゃんが大人しく従うアイくんをペルラママの所へ連れていきました。エマちゃんも何気なく、怪我が治ってから元気な姿をアイくんに見せるのは初めてですね。アイくんもさぞや嬉しいことでしょう。

今作で一、二を争う聖人・ペルラママもちろん元気です。ホメロスによる焼き討ちも魔王によって活発化した魔物の暴走も起きなかったこの世界線では、とても穏やかかつ平和なイシの村は何の脅威に襲われることなくそのままの姿ですから。元気な姿で再会できたアイくん、本当に良かったですね。以降、自宅ではタダ宿が使えます。RTAにおいては自宅まで歩数がそれなりにかかる上、泊まるならどこのキャンプでも効果の変わらないタダ宿なので回復するにしてもわざわざ泊まりに来ることはありませんが……。

家まで歩く道で周囲の人間や仲間たちはせつかくだから泊まっていきなさい、今晚は久しぶりなんだからご馳走にしよう、数年ぶりだし親子で積もる話もあるだろうと口々に言ってくれますが、このあたりは任意のイベントなので泊まる必要はありません。一連の会話のあともう一度ペルラママと話すと珍しく来た観光客らしき商人の男が神の岩に向かったという話を聞くことができます。フラグのようですが、別にこの話を聞かなくても神の岩頂上にはデクがいます。

アイくんの実家にいる時の仲間会話では、ロウに話しかけると言葉もなくひたすら感涙しています。セーニヤは同じ室内にいるエマに対して結構な意味深発言をします。目の据わったセーニヤに話しかけると、マルティナ・カミュも続けて発言してくるので結構長めの会話を聞けるのですが、アイくんが育った村の平和さに安堵すると共に女性陣は若干のかわいらしい嫉妬・カミュはマヤちゃんをこんな

穏やかな場所に連れてきたい旨とさりげなく自分が相棒であることを主張してくるのでアイくんは全方向から愛されているようですね。

ベロニカ・シルビアの発言が一番大人らしく、グレイグは上司目線でしたまには故郷に顔を出すようにと真つ当な説教をします。帰れるうちに、と言ってくるのが出身国が幼少期に魔物に襲撃されて滅亡した仲間としての切実な思いなのでしょう。ロトゼタリアでは三十年以内に大国がふたつも滅んでいるので危機感もひとしお、しかも邪神復活までしているので誇張でも脅しでもない普通の意見でしょう。

実家に泊まらなくても帰郷時強制イベントはまだあります。家から出ると再びイベント。エマちゃんが最序盤アイくんに渡せなかつたお守りをくれます。「エマのおまもり」ですね。そして会話イベントとして大樹の根が絡んだ木の下で、アイくん不在期間の村の話（兵士時代や逃亡期間に帰郷していれば起きたイベントなど）をしてくれ、最後に「勇者」の話をペルラママから聞いたと言ってきます。イシの村では「勇者」が「悪魔の子」と呼ばれている話をあとから聞いているのであまり深刻さがわかっていないようですが。

『勇者』のこと、私にはまだちよつとピンと来ないけど。アイが頑張っているのは分かるの。世界の色んなところで人を助けているつてデルカダールからきた手紙に書いてあったわ。アイがデルカダールにいた頃も兵士としてとても真面目だったとも書いてあったの。ねえ、アイは私たちに頑張っている姿をあんまり見せてくれなかったけど、見ている人は見ているのよ。

おじいちゃんは、村長としてもうアイに帰ってきて欲しいと思ってる。アイはもう十分、村を守る力をつけたからって。でもね、それは魔物から私を助けてくれたのに、ちよつと怪我させたからって村から追い出したようなものなのに……成人の儀式を終えたとはいえ大人になってすぐ、全く知らない人のところに追いやったくせに、すごく勝手な言い分よね。

私は、アイの背負っているもののこと、まだよくわかっていないかもしれないけど……アイが頑張っていることを応援したい。村に

帰ってきたい時はいつでも戻ってきてね。おばさまも待っているし、私も待っているわ。村のみんなも。そしてお役目を終わらせたら、一度は戻ってきてね。

おばさまはアイがやりたいことをやるように言うと思うから、私からはこう言わせて」

要約するとたまには帰ってきてね、終わったら顔を見せてねという事ですかね。以降イベントがないのでRTA中村に戻ることはありませんが、エンディング後のアイくんならきつと戻るでしょう。早く終わらせるためにも乱数がいい感じになるように祈っていて欲しいです。

「こうしてね、元気に生きていることがどうしてか特別なように思えるの。二年前ちゃんと言えなかったから……アイ、私を助けてくれてありがとう。あの時助けてくれなかったらきつと今は冷たい土の下だったの。でも助けてくれたから私、ほら、何ともないの」

エマとの会話が終わると動けるようになります。

続いて村の奥、神の岩の方へ歩いて行き、外れに差し掛かると再びイベント。ムービーでアイくんがゆっくりと川の方へ歩いていき、そこに釣りをしているテオ（アイくんを拾った育ての祖父）の幻覚を見ます。大樹の根が見せているわけでもなんでもない、本当にただの錯覚なので、それはほんの一瞬でしたが。アイくんは黙したまま川辺にある墓場の方へ向き、祖父テオのものと思しき墓の前で祈り、察した仲間たちも倣って……と、イベント終了です。

一連のイベントの後、仲間会話で再びいろいろと面白い話が聞けますが、そちら確認していない方はプレイしてのお楽しみというわけで。

それでは神の岩を登っていきます。道中はちらほら邪神によって暴走している魔物がいますがベースが所詮チュートリアルレベルの雑魚モンスターなので避けながら駆け抜けていきます。

く移動はいつも通り八倍速く

着きました。神の岩頂上に到着と同時にイベント↓ボス戦なので突入前に並び替え。グレイグ、アイくん、セーニャ、ベロニカと並べ

ます。では突入。いつぞやのように、ガルーダ型のモンスター（ヘルコンドル・邪）が人間に襲いかかっているのがアイくんたちの目に飛び込んできます。

「あれは……デク?! なんてお前がここに!」

脱獄後、デクのところには顔を出していないのでカミュからしても久しぶりの元相棒ですね。とりあえず話している暇はない、ということとで戦闘開始です。

ヘルコンドル・邪は完全二回行動、グループ攻撃呪文（ギラグレイド）、驚つかみなどを使ってきます。強敵ではないですが弱くもありません。幸い、「マホカント」をしていても構わず攻撃呪文を唱えてくる鳥頭でさらに「マホトーン」まで効いてしまいますから怖いのは物理攻撃だけです。

なのでグレイグにベロニカが「マホカント」、セーニヤがグレイグに「スカラ」を唱えてしっかり固めてからグレイグが「におうだち」をすれば呪文の反射もできてダメージソースになりますし、後衛も守れまですしで最高です。グレイグが初回の行動をする前にきつちり自分の仕事をしたベロニカが驚つかみ+ギラグレイドのデスコンボで息絶えました。が、「マホカント」の使えるロウと交換して役割を引き継いでもらいます。

アイくんはその間ひたすら「ドルモア」で攻撃し、セーニヤはグレイグの専属回復、「マホカント」が切れるまではロウにも「ドルクマ」で攻撃に参加してもらいます。ヘルコンドルは闇属性が極大弱点なのでよくダメージが通ります。アイくんの「ドルモア」はロウの「ドルクマ」の三倍くらいダメージが出ていてよい削りです。

しかもヘルコンドル・邪は因縁の相手なのでアイくんに特殊バフ「仄暗き怨念の誓い」が入り、「スカラ」などで上書きできるものの防御力が常に一段階下がる代わりにすべての呪文が暴走しやすくなります。攻略サイトの検証結果によるとこの暴走率は五割で永続のバフであり、「におうだち」で物理攻撃が怖くないなら破格のバフと言えます。

〜以下繰り返しなので二倍速〜

勝てました。最初の事故以外は安定していましたね。

デクがカミュと会話し、カミュが投獄されてから盗賊から足を洗ってデルカダール城下町上層で商人をしていることや兵士に賄賂を贈ってカミュの見張りを弱めていたことを語り……本RTAではデルカダール兵士アイくんが自ら脱獄行為を見逃していたので意味はなかったのですが、この辺りは選んだルートによって地下牢の配属にならないので、ストーリーの整合性の問題ですかね……スキップ可能なデルカダール城下町での会話イベントの補完をしてくれます。また、助けてくれたお礼に「アレキサンドライト」をもらえます。別にイシの村復興で商人を探しているわけではないのでイシの村に来てくれと頼むことはありませんが、以後デルカダールのデクの店で買える物ができるようになります。有用なものが売っていますがどれもこれも高額なので困ったところですが。

なお、この後村に戻るとヘルコンドル・邪がエマを怪我させた因縁の魔物と似ているので「邪神復活であの魔物の仲間が再び凶暴化して襲い掛かってきたのかもしれない」↓「でもアイが倒してくれた!」↓「うちのアイが強くなってくれた嬉しい!」という流れで褒めてもらえます。アイテムがもらえるわけでもなく、別に報告自体なんら強制でもないのですルーしませんが。

ではもう用もないので「ルーラ」でクレイモランへ移動します。そのまま突っ走って城内へ。何者かの邪気にあてられて暴れている、「魔女」の封印のために必要な聖獣ムンババをなだめてくれと学者エツケハルトが依頼してくるのでそれを受けます。ついでに玉座の間にいる女王シャルルから、氷獄の湖に封印されていた魔竜ネドラが勇者の星の爆発に誘発されたのか、氷の封印を破って暴れている話を聞いて討伐の依頼を受けます。クレイモラン王国、「聖竜の勇者ルート」では黄金病の騒ぎこそ起きませんが、この危機の起きっぷり、アイくんという勇者がいなかったらユグノアの次に滅んでいた国なんじゃないですかね……?」

それでは再びクレイモランへ「ルーラ」して入り口に移動し、城下町向かって右側からフィールドに出てムンババの住むミルレアンの

森へ移動します。移動にはお馬さんダッシュが一番早いです。

く移動は八倍速く

着いたら屋外ですがダンジョン扱いなので馬から降ろされますが、構わずダッシュで最深部へ向かいます。道中狩りは必要ありません。

く再び八倍速く

倍速中に2回エンカしているのを見逃さない

着きました。道中何事ありませんでした。多分。多分ですがアイくんのHPが半分まで減っているのは連続逃げミスによるものではないと思います、多分。

戦闘があるわけではないのでそのまま突入します。

ムンババは目を緑色に光らせ、その辺りでうようよしている「○○○邪」のモンスターと同じように見境なく暴れ回っています。そういえばリーズレットを即見抜いて即撃破しているのでアイくん以外は初見ですね。「既視感」はありますが、エツケハルトからは魔女の封印に必要な「聖獣」と聞いていたのに強そうなボスモンスターにしか見えない姿に仲間たちは驚き戸惑っている様子です。

「あれが聖獣……？ 見た目で判断しちゃいけないけど、もし魔女がアイを騙していて、ムンババが魔女の配下の魔物だって言われていたら間違えて倒しちゃったかもしれないわね」

「分かって見れば清らかな力を感じますが、このように暴れているはお姉さまの言う通り勘違いしてしまいそうですわ。それにしても、話を聞いていただけそうにもないですし、どうやって落ち着いて頂けば良いのでしょうか……」

「おい、アイ！ 近づくと危ないぞ！」

二周目のアイくんにはもちろん解決方法がわかっています。デイン系呪文で殴って清めればよいのです。アイくんは勇者の紋章を宿した左手をすつと上にあげ、右手で仲間たちを下がるように示しました。

仲間たちが下がると、アイくんは無表情で腕を振り下ろしました。凄まじい轟音と共にムンババに白銀の雷が見事に命中。普段は閻属性勇者をしていて通常のデイン系は威力UPがないので忘れがちで

すが、アイくんは世界屈指のデイン系の使い手です。勇者なのでちゃんと聖なる雷だって操れます。実戦ではどう足掻いてもネタ呪文です……。

落雷の衝撃で雪が舞い上がり、視界が白くけぶります。アイくんは「前」、この場所でリーズレットに体を凍らされたのを思い出し、周囲を警戒しますが、すでに完璧な封印を施してあるリーズレットが姿を見せるはずもなく。

視界が晴れた先には理性を目に宿したムンババがそこにいたのでした。ムンババは邪気を払ってくれたお礼に「ふしぎなきのみ」を三つくれます。ありがたくアイくんに使っておきます。

それでは「ルーラ」でクレイモランに取って返し、「ほぼまんたん」でアイくんをこっそり回復したら再びフィールドへ。今度は氷獄の湖で魔竜ネドラ・邪を倒します。そちらは次回にします。

ご視聴、ありがとうございました。

優しい育ての母、純朴な幼なじみ、穏やかな村人、平和で豊かな田舎の村。アイの育ったイシの村に来るのは初めてだった。オレの知っているアイはすでにデルカダールでホメロスの下で兵士をやっていたからだ。

アイはあまり自分から村でのことを語ろうとしなかったが、隠そうとしているわけでもないので聞き出す。合わせて村人たちの話も聞くに、アイはこの村の成人である十二歳で儀式を受け、その際幼なじみを魔物から守りきれず、怪我をさせてしまったらしい。アイがこの辺りの魔物に後れを取ったっていうのはにわかには信じがたいが、力不足のために奉公に出され腕を磨くという名目でデルカダールに送り出されたらしい。幼なじみと名乗ったエマちゃんは村長の孫……まあ、こんな狭いコミュニティの権力者の孫娘を守れなかった、

まともな後ろ盾のない拾われ子に下された処分としては温情もいいところか。搾取されていたわけでもなく、ただ都会に出て兵士をやっていただけだしな。これが……あの海賊どもだったらどんな折檻をしてくるか想像するだけで肝が冷える。アイは本当に穏やかなところで育ったんだな……。

久しぶりの母親にも、すつかり快復した幼なじみにも、親しげな村人たちにも、アイは曖昧に微笑みかけこそすれ、少しも弱さや隙を見せなかった。親しいからこそ自分の弱いところを見せたくないのか、「勇者」としてのプライドなのか、オレには分からなかったが、こんなに平和な故郷に戻ってもその心が凍てついたままなら、オレたちにとりにもできないのも理解ができるってものだ。こんなこと理解したくないが。

唯一、アイが「弱さ」らしきものを見せたのは育ての祖父の墓を参った時だった。アイは自分を拾って育ててくれた祖父を「テオじいちゃん」と呼び、村のはずれにある祖父が良くいたらしい釣り場を嬉しげに紹介した。この川で拾われたらしい、という言葉に何か口ウじいさんには合点がいったようだった。曰く、聖竜の大樹から流れ出る水流らしい。だからきつと御加護があったのだろう、と。オレにはアイを「勇者」に選びやがった大樹の思惑なんか分からないが、ともあれ川べりで真摯な祈りを捧げていたアイは亡き祖父との思い出を大事にし、普段は無茶振りしても、こうして村に戻れば足を止めて墓参りはするくらいの「大切な思い出」を見え隠れさせていて、死に急ぐような普段の姿からすれば人間らしい姿にオレたちは若干安心した。

どう見たって、邪神を倒した後、この場所にアイは戻りたがっている。戻りたいという感情があるなら、アイが命を差し出すような真似をするのをやめるかもしれない。村で過ごして、「戻りたい」という気持ちが増強されればなおいいはずだ。

オレたちのアイにも当然、オレたちの知らない過去がある。「勇者」として目覚める前のただの少年としての顔が。当たり前だ。それが嬉しいのにオレたちは子どもつぽく、分かりやすくアイの穏やかな過去を知る存在に嫉妬した訳だが。オレたちの知るアイはいつでも切

羽詰まって、走って、手を伸ばす痛々しさがあつたから。

なんたつてアイはいつだつてオレたちを想ってくれる存在で、オレの相棒で、もう一度旅をすると約束して、そして、……そして？

そして、なんだ？ アイはアイだ。聖竜の勇者に選ばれてしまった、「勇者」に向きすぎてしまった、自己犠牲を厭わない、こんな広い世界の、たつたひとりの救いの主にされてしまった、世界の生贄。アイをただのアイに戻してやりたくて、同時にオレたちは「勇者」として戦うのを助けたくて、アイが自分を傷つけるのを少しでも止めたくて……それで。オレたちは旅をする。アイを中心に、進む。

オレたちは、……？ なぜ？ 穏やかな「ただのアイ」だった証明に、なぜ嫉妬したんだろう？ アイにとつての平穩の象徴であるあの幼なじみに。

オレたちの出会いは運命的だ、運命……だ。運命的ではない出会いをしたあの幼なじみとは、違う。ある種仕組まれていた、そんな出会い。オレがアイの相棒になつたきっかけは預言者の導きと、オレが贖罪を抱えていたから。オレは「勇者」のチカラをあてにするとどう打算があつて、「勇者」の手助けができて、贖罪もあつた。贖罪があるから多少無茶してでもアイのチカラになる戦力だつただろう。だから、預言者からすればわかりやすく「勇者」の最初の仲間としてちやうど良かったんだろう。ほかのメンバーと違って、贖罪を終えたら「勇者」の旅についていけなくなつても特に困りはしない、ちやうどいい存在だ。

それになんだかんだ高貴な生まれの他の仲間たちと違って手を汚すのにも向いている。投獄された「勇者」を逃がせるのは、オレだけだつたのだから。マヤを助ける前のオレは自棄だつたからアイを庇うこともあつた。まさにうつつつけのコマだろ？ まあ、アイはそれ以上にオレたちのことを大事に思つて、ここまで自分の身も心もすり減らしてしまつたから、預言者の思いどおりにはならなかつたに違いないが……。

オレは、「勇者」になつてしまつたアイを、助けたい。間違いない事実だ。

アイのチカラになりたい。アイを守りたい、アイに恩返しをしたい、アイが「勇者」でなくなる日を迎えたい。

それ自体は決しておかしい考えではないはずだ。だが、オレは気づいてしまった。血の気が引くほどの、酷い酷い事実だ。

「勇者」として大樹に召し上げられてしまったアイは、危機の迫った世界では信仰と祈りの対象だ。聖竜の大樹に選ばれし、「勇者ロースユ」の生まれ変わり。聖竜の勇者なのだから。

そんなアイを、誰よりもただの少年アイとして見るのではなく……「勇者」として「信仰」しているのはオレたちなのではないか、と。幼なじみのあの子は、無知なだけかもしれないが「ただのアイ」の帰還を願っていたから、気づいた。気づいてしまった。アイなら救うだろう、アイなら、アイなら世界を救うのだからやり遂げる！ オレたちは強固に信じている。それ自体は自然な感情だろうが、アイのこと。それこそ、「勇者」という救いの主を求めているのとなんの違いがあるっていうんだ！ オレたちこそアイを勇者に召し上げているんじゃないのか！

アイなら救うだろう、アイなら諦めないだろう、アイなら、アイなら！ アイの無事を願う、アイの相棒を名乗り、その隣に立つてもなお、オレたちの方こそ……オレの方こそアイを「勇者」にしていた！

オレは呆然としていた。呆然としていて、だがそれに気づかされて心配させるわけにもいかないからいつも通りの表情を取り繕い、アイがいつものように、まるで「知っている」かのように指し示す道に従って進んでいた。気づけば雪を踏みしめて歩いていて、そこは慣れた土地だったのに、オレはうかつにも魔物の攻撃に気づかなかった。

痛みは、来なかった。だが、鮮血が飛ぶ。魔物を魔法で葬って、アイが振り返る。オレを安心させるかのような、穏やかな微笑みを向けて。

「カミュ、大丈夫？ 怪我はない？」

「……アイ、お前こそ、オレを庇って」

「庇ったんじゃないよ。あの魔物に攻撃したかったから割り込んだだけだから」

アイは、当たり前のようにオレを庇った。「勇者」らしく。

泣きたくなるような絶望と、オレに染み込んだ「勇者への信頼」。どっちも真実だった。オレはアイを信じていて、信じれば信じるほど「信仰」していることと変わりない。アイを信じないなんてありえない。信頼していて、やり遂げるだろうと分かっている、アイが「勇者」であろうとただの人間だとわかっていてもいる。なのに、オレは。

オレは……。

相棒の隣に立っている？ いや。

オレは親しげな顔をして、その実、手の届かない星を見上げ、追いかけているだけだ。

Part 20 氷獄の湖くクレイモラン城

「勇者」というのはきつとそういうものさ、そういう巡り合わせのもとにあるものなのだと分かっている。このために生まれてきたのだとしても。あんまりにも邪魔が多すぎる。ちつとも思うようにならない。目的までの「旅路」が長すぎる。

「前」……それも、僕が残酷な現実を思い知る前までは、みんなの旅は心底楽しかったさ。今だって間違いなくこの旅はかけがえのないものだと言える。だけど、この戦いが長引くほどに、そんな「かけがえのないみんな」を死に至らしめたり、大切な存在を失うことになったりしたのだと思うととても呑気に喜んではいられない。みんなと過ごすのが楽しいなんて……思っちゃいけない。「前」よりどんなに「今」が穏やかで、上手くいっていても。

ああ煩わしい邪魔者たちめ。本当は見ないふりをしたい。見ないふりして、目先に立ちふさがる邪神だけを相手にしていたい。でも、勇者だから。邪魔な魔物を見過ごすわけにもいかないんだ。「みんな」を置き去りにした罪深い僕の行く手には「前」で起きた事件の類似が決まって起こる。その上、「前」になかった魔物だっている。まるで僕に課せられた罰か、天の試練のようだ、……なんて考えたのは、傲慢な自惚れだろうか。

「勇者」の旅路とは、こんな風息をつく間もない苦難がなくてはいけないのかな？ ううん、世界に苦難が多いからこそ聖竜より特別なチカラを与えられたのだろうけど。それでも僕は穿って考える。なんだろう、実はこの連戦は大いなる大樹／聖竜の意志で、邪神に打ち勝つにはまだまだチカラも覚悟も足りないから、こうして鍛えてもらっているのかもしれない。

僕は、きつとまだまだ未熟だから。勇者のつるぎのチカラさえ完全じゃない。……、みんなで祈りを込めてつくった宝剣に不満を感じているなんて知られたくないな。

ほかの魔物と同じく、型通りに立ちはだかる魔竜ネドラにみんなが武器を構える。ああ、こいつも忌まわしくも懐かしい顔だな。ここで

……「前」、はぐれていた最後の仲間、セーニヤと合流したんだっけ。あのときの僕は、頼もしく危機を救ってくれた元気なセーニヤを見て、それじゃあ合流していないのはベロニカだけだ！ と喜んで、あのしつかり者の、その実誰よりも使命に忠実なベロニカが、ラムダにいないはずがないと信じ込んで、それで……。

今は、戦いに集中しなくちゃいけないな。考えにのまれるな。

「気をつけろアイ、あれは、長年封印されていただけある手強い相手だ」

「はっ」

「良い返事だ。だが、俺はお前の上官のホメロスではない、しかも今は勇者と盾の存在なのだから、我が部下のように返事しなくても良い！」

「……」

そうは言っても、僕は二年もデルカダールで一番下っ端の三等兵をやっていたんだから、今更「前」のグレイグに接するような気やすい態度なんて自然に出てこないのだけど。相手はウルノーガ扮する王さまを除いた中では国で一番立場が上の將軍だ。むしろまだ、直属の上司の方が話しやすいと思うんだ。ただでさえ十四歳の田舎者なんだし普通は尻込みするんじゃないか。なんて。思うけれど、とりあえず黙っておく。そして永遠に胸の内にとまっておくことになるはず。

グレイグ、と当たり前のように頭の中では呼び捨てにしているし、多分、とてもぼーっとしていたらうっかり「前」の態度が出るのだけど、……まあ、なんていうか、仲間たちは一人の例外もなく優しいから。人を想う心を持っているから。隣人を愛することができるから。少しでも僕自体に情を持って欲しくない。

アイという人間は目に見えない大いなる存在に定められた「聖竜の勇者」、「勇者」という機構ののだと、ただそれだけでみてくれたら十分だ。ねえ、そうでしょう？

自分に気安く接してくる相手。穏やかな思いやりを持つ誰か。すなわち、日常に溶け込んだ存在。そう思われてしまっただけで、どうか死なせたくなさ、と願われる人間にはもう、なりたくないんだ。可能性は

一つでも減らしたかった。だから。

僕がつまるところ、直属ではないけれど兵士をやめたわけではない……はず……なのに上司を無視した。それにグレイグは何も言わなかった。情勢的には「勇者」と「勇者の盾」の立場の方が優先されるんだらうから、お叱りの言葉が飛んで来ないのは当然と言えば当然だけだ。

ともあれ魔物は僕らの事情なんてお構いなしだ。体を蝕む焼け付く息をかわしながら、邪悪に笑うネドラの顔めがけて魔法を打ち込む。仕返しに飛んできたドルモーアは隣に立っているグレイグが頼もしく盾で弾き飛ばした。

次から次へと立ち足はだかる魔物どもはどういう意図、どういう事情で、一体どういった原理でロトゼタシアに湧いてきているのかな？なんて考えても仕方のない部類の愚痴がつい浮かぶ。

倒しても倒しても魔物がいなくならない、それすなわち、終わらない戦いが繰り返されるってことだ。もううんざりだ。魔物だつて生きているんだから、無から湧いてくるような、こんな増え方はおかしいと思う。

特に僕らが倒している強い魔物は……もともと世を騒がせているような連中じゃない以上、異邦者なのかも。ならどこから来ているんだらうか？ この前のヘルコンドルや以前より迷惑者だったらしいジャコラ、古くからの呪いである人食い火竜はまだしも、ダーハル―ネを襲った魔物どもやキングマーマンはおかしい。まだ確認していないけれど、プチャラオ村の人間を攫って殺したフルフルや、キラゴルドとジャコラ、ホメロス以外の六軍王なんて「前」、一体どこから来たんだらうね？

もともとは大したチカラを持たないただの魔物だったのをウルノーガがチカラを与えてしもべにしていたんだらうか？ ジャコラがいた以上、六軍王は他のもきつといるんだらうな……オーブのチカラこそ今回はこつちが握っているけど、この調子なら強敵だらう。今から胃が重たくなる。

早く邪神に挑みたいのに、みんなあの空に浮かぶ黒き太陽を見て不

安だろうに。いつ邪神の気が変わって大惨事が起きるとも知れないのに！ 世界をちよつと回っているだけでこの調子じゃあ何時になっても目処が立たない。そこらの原っぱをうろつく小物くらいなら無視して挑めるけど、町の魔物避けを無視してくるような連中を放置するわけにもいかない。邪神は、すぐには攻撃してこないらしいから。……これなら、グロツタ地下遺構に巢食っていたアラクラト口のように「前」で厄介だった魔物はあとから戦う羽目にならないようにちゃんと手を打っておくべきだったな。後悔しても仕方のないことだけだ。

考えている間にも戦闘は続く。一番頑強なグレイグが頼もしく僕らの先頭に立ちほだかり、僕も勇者のつるぎを構えつつ呪文を唱える。セーニヤの回復魔法、シルビアの多彩な援護を受けながら、僕は何かあっても呪文を止めずに攻撃する。ああ早く、早く倒さなきゃ。この調子なら他にも世界には魔物がいて、どこかで誰かを苦しめているに違いないんだから。それに魔竜の奥の手は分かっているんだ。前回は死角にいたセーニヤもネドラに認識されている今回、あの魔のチカラを使われてしまえば豎琴のチカラで解呪することもかなわないかもしれないんだ。そうはならないように、早く闇の彼方に還してしまいたい。

僕はだから、自分の生存より攻撃を優先した。一時の痛みも苦しきも耐えられることだから、魔物を倒すことを優先した。痛烈な攻撃からセーニヤを庇い、麻痺毒に冒されて痙攣する体を無理やり動かす。どうせこのダメージなら息絶える。でも、麻痺毒なんて蘇生呪文をかいたら無くなるんだから避けなくていい。「前」よりもずっと脆弱な肉体のせいで揺れる膝を無理やり立たせながら、ひたすら呪文を唱える。

そして案の定、確かな手応えと同時に気を失ってしまい、次に目を覚ますと優しいみんなの心配そうな顔に囲まれていて、無茶をこっぴどく怒られた。そりゃあもう、怒られた。

でも、みんなは無事だったんだからいいじゃないか。

↑Part19—Part21 編集集中↓

しれつなたたかい(弱)

この動画の生放送アーカイブは こちら

ドラクエ11SS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

本RTA解説後付け実況動画もとうとうPart20ですね！

今後ともどうぞよろしくお願いいたします！ とはいえPartに0がついているのできつと初投稿です。今日も続きを解説していきます。

プレイ画面ではお馬さんダッシュして氷獄の湖を目指していますね。なお、今から戦う魔竜ネドラ・邪はフィールドの特定地域に顔を出した瞬間ムービーが挟まって襲いかかって来るタイプのボスです。該当区域に近づいてきましたら並び替え。前からグレイグ、カミュ、アイくん、セーニヤと並べ、近くの雑魚に喧嘩を売ってカミュのゾーンを粘ります。その際、アイくんの「ゾーン必中」を使うことで味方のゾーンを誘発できるので使っていきます。仲間にゾーンのメンバーが多いと他のメンバーも誘発されるらしいです。あんまり体感できませんがそうらしいので。

はい、今回は連携「暗黒陣」をぶち込んでスリップダメージを稼いでやろうという算段です。ネドラは闇属性攻撃持ちだから闇属性に0.5倍にされる強耐性がありますが(「大樹の勇者ルート」では0.75倍になる弱耐性持ちでした)、例のごとくアイくんは闇耐性を見無視してダメージをぶち込みます。いつも頼もしい勇者くんです。

あつそうだ、この動画を見て「聖竜の勇者ルート」を再プレイしてみたいと思つた方！ もしもしましたら、特にストーリーへのこだわり(イシの村を焼かれない、ホメロスの闇墮ち回避生存ルート、悪魔の子扱いされないルートでなくてもいい場合)がなければ、ルート分岐の戦闘だからか全滅回数には入らないので「デルカダール三等兵」には負けておき、グレイグ隊で「闇属性化するぎのまい」を覚えた方が序

盤く中盤は圧倒的に楽ですよ。グレイグ隊なら物理面でのステータス上昇補正もありますし。

「閻属性化するぎのまい」も勇者くんのドルマ系と同じく閻属性を耐性貫通し、さらに防御上昇効果を無視して攻撃できます。もつとも、魔物が備え持った素の守備力はぶち抜けないので低レベル攻略では向いていませんが、通常プレイならあっちの方がMP効率もダメージ効率も明らかにいいです。

バフの側面から見ましても、攻撃力二段階上昇の「バイキルト」は他者にも掛けられますが、魔法攻撃力二段階上昇の「魔力かくせい」は他所から掛ける手段が基本ない、ということも理由の一つです。しかもデバフの側面から見ましても「ルカニ」は敵単体守備力二段階低下ですが、「デイベインスペル」は敵単体魔法耐性一段階低下です。明らかにサポート面から見ても効率が劣っています。

もしもストーリーにこだわりがあつて「ホメロス隊ルート」にしたとしても、片手剣スキルを上げて早急に「閻属性化するぎのまい」を取るべきだと言えます。魔導勇者寄りのステータスの伸びをしても通常プレイならそれでも「閻属性化するぎのまい」の方が使い勝手がいいはずなので。

とはいえ、特定キャラの能力を少しの間超強化する連携……カミュ：「ビーストモード」、ベロニカ：「大まどうしこうりん」、シルビア：「モンスターゾーン」、マルティナ：「サタンモード」、ロウ：「老いても元気」はそれぞれの得意分野のステータスに補正がかかるのに対し、勇者くんの強化連携である「ナイトプライド」は「大樹の勇者ルート」と全く同じ効果なので魔法攻撃に補正がかかりません。

その点から見ても、魔導勇者にする想定にはなっていないように思えます。せいぜいドルマ系が使えるのはオマケ、閻属性な勇者らしさ、勇者と言えばティン・ギラ系というイメージを覆し、世界観の違いを強調するフレイバー要素といったところでしょうか。「いばらの巫女と滅びの神オンライン」での職業「魔剣士」の使うドルマ系のよくなものです。一応、ホメロス隊のステータスのブーストがあるので魔導勇者にしても戦えているといったところでしょうか。

低レベルプレイだからこそ、耐性貫通闇属性魔法の強さを実感できていますが、普通にやっていたら物理攻撃の方がもつと強いのはドラクエの慣例通りなのです。

話している間にゾーン調整が終わりました。余談が長かったので珍しく調整シーンは等倍でした。

「ほぼまんたん」でHPを整え、それでは挑みます。魔竜ネドラ・邪はHP約6200、焼け付く息によるマヒと「おたけび」による1ターン休みを仲間全体にしてくる2〜3回行動。さらに「グランドプレス」と闇ブレス攻撃、「ギラグレイド」で全体攻撃も完備している素晴らしい相手です。気を引き締めて挑みます。

残念なことに、ストーリーに深く関わってくるわけではないぽつと出のボスですから何の因縁もないので特殊バフがありません。つらいです。つまりデバフたちは純粹にお祈りの力で何とかしなくてはなりません。

幸いなことに、ネドラのステータスは「過ぎ去りし時を求める前」と「後」を足して割った数値になっています。両方で出現するのでどっちのステータスに合わせてくるのかと思えば間を取ってきたのです。行動こそ「過ぎ去りし時を求める後」の苛烈なものですが、完全三回行動は回避し、一応推奨レベル85の強ボスではないです。ラスボスたる邪神ニズくんにはそのような優しさはありませんが……この段階では慈悲を感じますね。

戦闘開幕、カミユの行動がきたら連携「暗黒陣」を入れてすかさず「キアリク」持ちのシルビアと交代。グレイグは「スクルト」の重ねかけが終わったら「マジックバリア」を入れていきます。アイくんは何があっても「ドルモア」で攻撃し、セーニャは「スクルト」が二回かかるまではぼうぎよです。気が急いでセーニャにも「スクルト」を掛けさせるとまず死にます。

以降もアイくん以外は回復と補助以外の動きをしません。しない予定でありました。運が悪いとネドラは1ターンに三回行動してくるので補助呪文が掛かっても簡単に死ねますし、マヒで無防備になったところを連続でぶん殴られることも有り得るのでHPは常に

満タンを意識します。マヒは面倒ですが、「キアリク」持ちを二人も編成しているので実質的な脅威は「おたけび」と同じくらいですね。セーニャだけはフルバフ+HP満タン状態に限り、自分に「キラキラポーン」を入れてデバフ対策をします。安全を確保出来ない場合、デバフを防ぐ以前に死んでしまうので無理に入れなくても良いです。

通常プレイでは休み耐性のある「天使のサンダル」「ジエネラルブーツ」やマヒ耐性のある「バタフライマスク」「まんげつの〇〇（アクセサリー）」を用意するべき局面です。攻めていないチャートならRTAでも対策装備を用意することは結構あります。

また、ネドラは「ドルモア」「ギラグレイド」を使ってくるのでまた「マホカント」を使いたくなりますがそれは罠です。前Partで戦った鳥頭のヘルコンドルと違い、こいつのAIは賢いので「マホカント」がかかっていると「ギラグレイド」を使わなくなります。つまり、その分ほかの全体攻撃やデバフがかつ飛んでくるので余計辛くなります。

しかし私はこの猛攻を試行回数とお祈りで何とかしてきました。……と言った瞬間にパーティに二名ほどマヒ者が出ましたが。運はガバガバですが、いい感じに勝てればよからうなのです。運良くシルビアのターンが即回ってきてマヒを解除し、今度は回復が足りずにアイクンが死んだターンではもう倒せるはずと踏んでの総攻撃で無事魔竜ネドラ・邪突破です。一戦分くらいアイクンに経験値が入らないくらいは織り込み済みです。

なかなか手に汗握る戦いでした。あとから編集していて、当時の自分が何を考えてここまで攻めに攻めたのかよく分かりませんが、この辺りはもはや朦朧としていたので記憶が曖昧だった、というのが正直な所感です。それでも魔竜ネドラ・邪戦としてはかなり良いタイムでした。是非参考にしてください。

倒すと16000Gと「魔竜のたましい」をドロップします。ドロップは「過ぎ去りし時を求めた後」のもですね。

それでは女王シャールに報告に行きます。クレイモランに「ルーラ」で飛びます。

〈移動は八倍速〉

聖獣ムンババの方はルートによっては移民だからかエツケハルトは放置でいいんですけど、魔竜ネドラの方は報告までやらなくてはなりません。女王シャルルからはお褒めの言葉と褒賞として結構強い短剣「クラウンダガー」を貰えます。あとでカミュに装備させておきます。

そしてイベント。

報告の時からあの「魔女を封じた本」を膝の上に乗せていた女王シャルルが、アイくんたちに……この世界の基準では信じられないことを言いだします。

「クレイモランの危機を二度も救ってくださった恩人のあなた方には言っておきたいことがあります。今すぐに、ではありませんが私は……あの氷の魔女と和解しようと思っっているのです」

「なんと。シャルル女王、相手はクレイモランを凍りつかせ、女王に成りすまし……さらには長い年月を本に封印されてきた存在じゃ。封印された経緯は不明じゃが、そうされるようなことをしてきた悪人ではないか？ 封印の年月、人間を恨んでいるのではないのか？」

「ええ、ロウさま。そうかもしれません。ですが、私は本に封印されている間、彼女と会話をしていました。彼女は用済みの私のことなんて無視していてもいいのに、悩み相談に乗ってくれましたし、本に閉じ込めはしましたが必要以上に邪険に扱うことはありませんでした。決して彼女は善人ではないでしょう、しかし……このように残酷な終身刑を受けるべき悪性を持つ相手だとも思えません。彼女のやったことは償うべきことですが、すでに受けてきた罰も相当なものです。

もちろん、安易に彼女を解き放とうとは考えていません。時間をかけて、ゆっくりと、彼女と話し合っただけならと思うのです」

邪神ニズゼルファを倒した後（クリア後）のデータでもう一度クレイモランを訪れると魔女の姿のリースレットが女王シャルルの隣にいます。「魔竜のたましい」を貴重な素材へ魔法で加工してくれるという役割があるので封印しているままにはできず、このような扱いになつたのでしょうか？ ともあれ、これでクレイモランのイベントは

終わりです。

今回はプチャラオ村のフルフル・邪とハッスルじじい・邪に挑みます。ご視聴、ありがとうございました。

Part 21 プチャラオ村

↑Part 20—Part 22 編集集中↓

SSのルーメン救済RTA

この動画の生放送アーカイブは [こちら](#)

ドラクエ11SS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

それではプチャラオ村に「ルーラ」してきたところから続きを解説していきます。

村に踏み入れるとイベント発生。メルトアの壁画事件の時のように村全体がどんよりとした雰囲気なのが感じられます。アイくん一行は陽気で商魂たくましい普段のプチャラオ村を見たことがないのですが、それでも異様さを感じ取ったようです。

「なにか変だぞアイ、村のヤツらの様子がおかしいな」

「そうね、カミユの言う通り。全く外に人がいないわけじゃないけど、なんだか雰囲気が悪いし、昼間なのに妙に人が少ないし……みんな家の中にいるのかしら？ 今日天気がいいのに変ね」

「村の人に話を聞いてみましょう。アイ、手分けして聞き込みでいいかしら？」

マルティナの提案にアイくんがうなずき、パーティメンバーが村中に散らばりました。ここで操作可能になります。ちなみにPTにはカミユだけ残ります。その辺りに散らばっているメンバーに話しかけると同伴しているメンバーを変更することができ、それによって若干ではありますが、個別でセリフを聞くことができます。とはいえ、誰が同伴していてもイベントの流れは一切変わらないので、もし気になる方はここまで進めて教会でセーブし、ロードを繰り返すことで全員分のセリフを回収してくださいね。

さて、聞き込み状態では村の外に出ることさえできないので早速フラグを回収しに行きます。階段をのぼり、村人バハトラの家でチェロン（バハトラの息子）とバハトラの会話を物陰で盗み聞くと進行できます。この辺りはアイくんが「過ぎ去りし時を求める前」で経験して

いるので「前」と同じ事件が起きていることを察知すると進めるようになります。

この村を襲った魔物フルフルは、村にいた人間に殺されたくなければそれぞれ何か「大切なもの」を差し出すように言いました。それで村人が「大切なもの」を「大切な人」と解釈してかなりの人数、捕らわれることになったのですが、バハトラは賢かったのでフルフルの言葉の裏を突き、自分の「大切なもの」は「息子のチェロンだ」とは言わず、「大切な物」である「妻の形見のペンダント」だと嘘をつきました。

妻を亡くしてから呑んでくれになってしまったほど妻を愛していたことから説得力があり、まったく疑われることなく彼は本当に「大切なもの」を守ったのです。が、当の息子チェロンは父親の「大切なもの」が自分ではなく、言葉通り受け取り亡き母の形見だと勘違いしてしまい、取り返すべく家を出て行ってしまいます。

彼がその勢いのまま魔物のいる村の外に飛び出すのを知っているアイくんはさつと首根っこを掴んで捕まえました。

「！ な……何するんだ、……誰？」

「よお、悪いな。話は聞かせてもらっただが、ちよつといいか？」

アイくん……というかドラクエ主人公はほぼ喋れないので同伴している仲間が代わりにチェロンに聞き込みをします。彼から村に起こっている事件を聞き、父親が魔物に奪われた「大切なもの」を取り戻したいという想いを聞きます。

村が閑散としていたのは魔物の脅威による恐れによつて出歩く気にもなれないのともそもそも持つていかれてしまった「大切なもの」にはかなりの数の人間も含まれていた……ということがアイくんたちにも分かりました。彼の決意は尊いものの、ロクに戦えない子どもを外に連れて行くわけにもいかないので、代わりに村人や「大切なもの」をきつと取り返してくると約束し、アイくんは仲間を集めて情報を共有すると魔物討伐に向かいます。

これで外に出られますので、外に出る前にメンバーを並べ替え。アイくん、シルビア、セーニヤ、ロウの順に並べます。それではフル

フル・邪のいる岬のほら穴へ向かいます。

くお馬さんダツシユで移動は二倍速く

フルフル・邪戦で気を付けなければならぬのは開幕味方全員が「マホトーン」状態になっていること。ただし「聖竜の勇者ルート」では通常の「マホトーン」と同じ判定なので耐性装備やお祈りなどで弾くことも可能です。（「大樹の勇者ルート」では初め確定でかかっています）

さらに攻撃面ではグループ攻撃呪文の「ギラグレイド」を使つてきまして、しかも必ず唱える前に魔法耐性低下の「ディバインスペル」を入れてきます。戦闘中にも「マホトーン」でこちらの呪文も封じてくるのでアイくんには必ず「破封のネックレス+3」を二つ装備させてマホトン耐性を上げ、セーニヤは開幕自分に「キラキラポーン」を入れます。他の行動で面倒なのは「ラリホーマ」で、デバフ系が多いためセーニヤの手が空いたら「ザメハ」持ちのシルビア↓「マホカンタ」役のロウにもキラポンを入れておきます。なお、フルフル・邪はたまに「スクルト」を唱えてくるので攻撃要員はいつも通りアイくんの魔法攻撃一本でいきます。

フルフル・邪は「大樹の勇者ルート」では異変（世界崩壊）後、まだ仲間が勇者、グレイグ、ロウの三人の時点で戦うボスです。その時点のシルビアはNPC参戦という形です。

なので「大樹の勇者ルート」ではHP約2200、攻撃呪文は「ベギラゴン」止まりと非常にぬるい相手ですが「聖竜の勇者ルート」では必ず八人で挑める関係上、ステータスや行動に強化が入った状態で戦うことになります。「聖竜の勇者ルート」でのフルフル・邪はHP約8000となっていて長期戦が見込まれますが、強化が入っても攻撃は比較的ぬるいほうです。よって、盾役グレイグを抜いてロウを入れ「マホカンタ」を唱えてもらいます。かける順番はセーニヤ↓ロウ↓シルビア↓アイくんです。このメンバーの中だとアイくんの耐久が頭一つ抜けているので「マホカンタ」なしでもそうそう死んだりはしません。それでも呪文反射はダメージソースになるので積極的に入れていきたいところです。

ちなみに、今作の「マホカント」は「味方にとって都合の悪い効果」のみを反射します。過去作の「マホカント」のように味方の回復や補助呪文を反射したりしません。「海と空と大地と呪われし姫君」では、たまに「マホカント」が発動するよろい「ミラーアーマー」を装備していた主人公くんの死体が蘇生呪文各種を見事に反射して目を剥いた事がありますが、「過ぎ去りし時を求めて」ではもう起きません。優しい仕様変更ですね。

解説している間に岬のほら穴に着きました。到着と同時にイベントムービーが入ります。スキップ。カットイン後、ボス戦です。

おおよその動きは先ほどの解説の通りですが、想定以上にセーニヤが寝る・ロウが死ぬ・アイくんがギリギリ耐えるの三拍子で面白い戦いになっています。

キラポンを撒く前にセーニヤが寝た時は思わずリセットしたくなりましたが、アイくんが開幕の「マホトーン」を弾いてくれたのでよしとします。シルビアの「ザメハ」ですかさずセーニヤを叩き起こし、ロウは「マホトーン」が切れ次第、我関せず「マホカント」を配ります。「マホカント」の持続は攻略情報によると4〜7ターンでそんなに長くないのですが、「ラリホーマ」対策としても機能します。フルフルはねむりに強耐性を持っているのでまず効かないですが、呪文反射でフルフルのねむりを誘発できるのもいいですね。問題はロウのすばやさが高くないことですが……回復はシルビアの「ハッスルダンス」があるので、ここはいつそ「マホカント」係をベロニカに変えるのもあります。ただし、ベロニカはロウ以上に呪文を封じられたときに別の行動で時間をつぶすことが困難です。「マホトーン」が掛かっていても「いやしの雨」で全体にリジエネ効果を入れられるロウを採用しました。どちらを採用しても紙装甲なのには変わりないですから。ベロニカは「あやしい光」で呪文耐性低下を入れることはできるので次走の更新の際はどちらが厳密に安定・最速で勝てるのか詳しく検証してみます。

↳ 戦闘は二倍速でお送りしています

HPが高めでタフなもの、特別ピンチに陥ることなく勝てまし

た。捕らえられていた人々を開放し、アイくんはほら穴に散らばっている「大切なもの」の中からチェロンの母の形見のペンダントを勇者の紋章パワーで見つけ、拾いました。いつも便利な勇者の紋章にはダウジング機能もあるようです。

「これで一件落着ね！ 攫われていた村の人も怪我がなくて良かったわ！ 戻ったら早速チェロンちゃんに形見のペンダントを渡しに行きましようね！」

「聖竜の勇者ルート」にしては珍しく、事件の規模の割に被害者はゼロの様子です。もちろんこの世界にそんな甘いことがあるはずなく、これはただのフラグです。

村人たちを引き連れて戻ったプチャラオ村は、先ほどのどんよりとした雰囲気とは真逆の喧騒に包まれています。何が起きているのか見ると、なぜか村人たちが踊り狂っています。楽しそうならともかく、皆さん必死の形相で踊っており、一行唾然とします。アイくんもみんなと同じようにぼかんとした顔をするのですがレアですね。基本的には「知っている」のでみんなが驚いていても無反応なのですが。「……一体こりやなんだ？ なあ、プチャラオ村ってのは旅人に対してこんな歓待をするものなのか？」

「ま、まさか！ ほら見てください、恩人の皆さん！」

先ほど助けた村人も必死の否定です。

実際この踊りはハッスルじじい・邪のせいなので呪いと言っても過言ではありません。体の丈夫な若者ならともかく、よぼよぼの老人まで無理やり立たされてリズムカルに踊らされています。幸い、アイくん一行が岬のほら穴に出発してからまだそこまで時間が経っていないので無茶苦茶な時間踊っているわけではないようですが、地味に辛そうですよ。

助けた村人たちは混乱しながらも踊り狂っているめいめい「大切な人」のところに戻りましたが、苦しそうに踊っている村人に少しでも触れたとたん、その呪いが伝播して村のダンサーが増えてしまいました。

アイくんたち、思わず後ずさりします。

「見た目はコミカルだけどちつともみんなに笑顔がないわね。こんなに楽しくない踊りをさせているのは一体誰なのかしら……」

「うむ。体が自由にならないというのは見た目以上に深刻なことだろう。早く解決しなくては死者が出かねん。」

「すまない、そこのご婦人……この呪いの踊りはいつから発生したのか、ゆっくりでいいので教えてくれないか」

村人は疲労にもがき踊りながら、先ほど突然村に現れた老人のような見た目の魔物がメルトアのいた古代遺跡の方へ立ち去ったことを教えてくれました。

これで壁画世界に入り、ハッスルじじい・邪を討伐するフラグが立ちました。フルフルの事件はアイくん二回目なので理解していたようですが、ハッスルじじい・邪の事件は初見ですし、これまでシリアスひたむきに勇者していたアイくんにはこの事件全く意味分かりませんよね。何とも言えない顔をしています。まだ過労死するよ様な危険な様子ではないことから危機感はないようです。

とはいえ、一つ事件を解決して戻ったら次の事件が発生して……という流れは「エデンの戦士たち」のルーメンに起きた三つの事件のようですね。度重なる事件に引つ掻き回され、街が減んだり救われたりしたルーメンと同じく、プチャラオ村もメルトア・フルフル・ハッスルじじいと三度の危機に見舞われています。どんなに下手な進め方をしてもプチャラオ村が減ぶなんてことはありませんが。

チェロン・バハトラも例外なく踊り狂っていて形見のペンダントを受け取る余裕もないのでさっさと次の事件も解決します。

壁画世界に踏み込む前にボス戦に備えて並び替え。アイくん、マルティナ、セーニャ、ロウと並べます。

↓壁画世界は二度目なので道中八倍速↓

最深部、ハッスルじじい・邪が勝手にお気に入りとして認定した若者と一緒に踊り狂っている現場に踏み込みます。取り巻きとして踊らされている村人は息も絶え絶えとしていて可哀想ですね。

アイくんは情緒がないのでなんの言い分も口上も聞かずに斬りかかり……カットイン後、ボス戦です。

この戦いも特殊バフはありません。

ハッスルじじい・邪はHP約5400。闇属性に極大弱点を持ち、さらに弱体耐性がガバガバです。マルティナを編成した理由はひたすら「あしぼらい」を入れてもらうためですね。セーニャはこの戦いも「さそうおどり」対策に順番にキラポンをばら撒き、ロウはハッスルじじいに「ラリホー」を唱えてさらに足止めし、それ以外は取り巻きどもを倒すために「マヒャド」を連発します。アイくんは闇属性極大弱点の良的に向かって延々と「ドルモア」を連発します。

ハッスルじじい・邪は完全二回行動で「バギクロス」「メラガイアー」「さそうおどり」などがとんできますが、「あしぼらい」が非常に有効なため、実質一回行動なので回復は追いつきます。取り巻きを呼ばれるのが一番面倒で、その時はアイくんに全体攻撃呪文（「大樹の勇者ルート」とは仕様が異なります。あちらでは敵一グループの攻撃呪文です）の「ライデイン」を打たせます。ハッスルじじい・邪は光属性も極大弱点なので。ダメージ効率は劣りますが、取り巻きどもに「ハッスルダンス」や「さそうおどり」をされることが遅延に繋がります。

く以下二倍速く

勝ちました。ハッスルじじい・邪が消滅間際、「邪神さまに捧げる踊り」と口走ったので一行に緊張感が走りましたが、それ以外は平和なものです。事故はありませんでしたし。これにてプチャラオ村の危機は去り、ようやく村に平和が訪れます。死者なし！ 快挙ですね。

被害者たちを再び連れて村に戻ったアイくんはチェロンに形見のペンダントを渡し、チェロンはそれをバハトラに返しました。チェロンが外に行つて取り返しに行ったのだと勘違いしたバハトラがチェロンの頬を激しく打つて危険な行為を叱り飛ばしますが、チェロンはチェロンで「父親の大切なもの」ではなかった悲しみを吐露します。

その後、気持ちを通じ合い「本当に大切なのは息子だったが魔物に奪われることを察知して嘘をついた」という真実によって親子が絆を深める流れなのですが、感動のムービーはスキップします。RTAなので。

「大樹の勇者ルート」ではこの二人の親子愛を見て飛び出した実家に一度戻る決心をしたシルビアですが、既に父親と和解しているのだから感動するだけに留まり、特にこのイベントを終わらせたからといって何かのフラグになっていないわけではありません。まさに一件落着ですね。

以降、商魂たくましいプチャラオ村ではこの踊りを利用して観光事業を打ち立てます。そのひとつが踊るお神輿。このお神輿、借りることで踊り狂う村人（＋シルビア）をフィールドで連れ歩けるようになります。勇者くんもヒラヒラの服を着て踊ります。実はこのお神輿を連れている状態だと、その辺にいる雑魚敵のお供にメタル系のモンスターが湧くようになるのでちよつとしたレベル上げにいいですね。

「過ぎ去りし時を求めて」の定石レベリングといえば「スペクタクル・ルーレット」が有名ですが、あれはレベル50以上から効率が良くなってくるのでそこまで上げるまではプチャラオのお神輿メタル狩りがおすすりめです。

余談はともあれ、今回はここまでにします。ご視聴ありがとうございました。

「ホメロスさま、帰還いたしました！」

「ご苦労。魔物が凶暴化している中、よく任務を遂行させてくれたな。下がって休むように」

「はっ！ ホメロスさまもご自愛ください！」

「さっさと下がらんか」

古代図書館、聖地ラムダ、ドウルダ郷に派遣していた兵士たちが帰還し、私のもとに資料が取り揃えられた。本来門外不出の書物も多いだろうが今は邪神が復活し、世界存亡の危機なのだから慣例など知っ

たことか。四大国の国家権力とデルカダール王国による勇者アイのバックアップを全面に押し出して無理やり用意させた。本当なら私自ら出向きたいものだったが、ウルノーガによって内部から腐敗させられていたデルカダールをそのままにしておくことはできなかった。

兵士たちを各地に派遣して集めさせたのは、「聖竜の勇者」「邪神」「勇者ローシユ伝説」についての書物だ。デルカダール王国は十四年前ユグノア王国で開催された四大国会議で勇者を全面的にバックアップすると約束した。その事実を持ち出し、我が王から各地から勇者についての情報を集める許可をもぎ取ったのだ。

「聖竜の勇者……闇の大樹に選ばれ、勇者の紋章を持ち、世界を闇に閉ざさんとする邪神を倒す者。いくら伝説の存在だからといって定義が曖昧すぎる。大樹信仰のユグノア王国が健在ならばもつと具体的に分かったのだろうか……だからウルノーガは勇者の生まれたユグノア王国を滅ぼしたのか。まったく忌々しい。デルカダール王国側の資料は『悪魔の子』にまつわるものはウルノーガの命令で焚書してしまったから全くないしな……」

集められた資料をめくる。勇者についての記述は曖昧ながらも確かにあった。

曰く、勇者は紋章を持ち。

これはすでに知っていることだ。我が王曰く、赤ん坊のころのアイの左手の甲にはすでに勇者の紋章があったらしい。思い返せば、休日だろうがお構いなく熱心に訓練にいそんでいたアイは常にきつちりと支給された防具か兵服を身に着けていた。つまり顔以外は覆われる格好だ。ガントレットか皮手袋をした姿しか身に覚えがない。あの下にあったのだな。それで？ 何……勇者の紋章は奇跡を起こせる、と。

勇者の奇跡。奇跡か。これまた曖昧な言葉だ。だが、まるで何でもかんでも「勇者の奇跡」とやらで何とかできるとでも言いたげな書き方だ。

アイは確かに闇の大樹に寵愛されているにふさわしい闇の魔法の使い手だが、あれも奇跡だとしても？ アイの努力の結果も奇跡と片付

けてきそうに気に食わん。それに世界に奇跡なんて起きやしない。グレイグの故郷もアイの出身もすでにこの世になく、私の家も滅んで久しい。それでも書物によれば世界を救う勇者には奇跡が起きるらしい。いや、奇跡を「起こせる」らしい。奇跡のチカラとやらを駆使して世界を救え、というわけか？ 「勇者伝説」というだけあって現実的な内容には思えないが。勇者には大樹から特別な魔力が与えられているという解釈でいいのだろうか。それを奇跡と呼称していると考えるべきか？ よくわからんな。次。

曰く、勇者ある時、闇もまた存在する。

ああ、よく知った言葉だ。につつきウルノーガの常套句。勇者が生まれたから闇は存在する。そう言って憚らなかつた。ユグノア王国が滅んだのは悪魔の子が生まれたからだとしても？ 忌々しい。まったく逆だったのだ。ただの詭弁だ。次。

曰く、勇者ローシユと賢者セニカは恋仲だった。

……そうか。世界を救う英雄とその仲間の恋愛物語……使い古された冒険譚だがこれが原点か？ いかにも民衆が好きそうな展開だな。アイも故郷では成人をとうに迎えた年頃だし、あの中の誰かと色恋に……私の部下のアイはこのような危機的状况でどのように恋愛沙汰にうつつを抜かすような軽薄な人間ではない！ まったく。次。

曰く、邪神を滅ぼした勇者ローシユはその死後、「勇者の星」となつて空から世界を見守るようになった。

……あの星から邪神が復活したが？ 勇者ローシユが実は邪神だったとでも言いたいのか？ そんな訳はあるまい。勇者ローシユとその仲間たちは今のアイたちと同じく正義を胸に戦っていたはずだ。やはり伝説などあてにならないな。次。

これは……聖地ラムダの書物か。随分と分厚い本だ。「我らの誓い」というタイトル。

その本曰く。

命を司る大樹は、ロトゼタシアを創造した聖竜が姿を変えたものである。母なる聖竜は世界の創造前、世界を闇にと閉ざしていた邪神と戦い、これを打ち滅ぼしたが聖竜は闇に汚染されてしまった。大樹は

今も闇を抱き、ゆえに勇者はすべての命に司る大樹、この世界で最も光の加護を受けた存在の代行者でありながら、同時に最も闇に近い者である。

我ら聖地ラムダの民、願わくは勇者と共にあらんことを。聖竜の勇者のお心のままに。あなたの剣となり盾となる者。どうかご命令を。かつての賢者セニカと同じように我らもお供いたします。世界を光に満たすならば従いましょう。敵を打ち払うため闇を受け入れるなら助太刀いたしましょう。

その身、勇者のつるぎあれば大樹の大いなる光の加護を受け入れられるでしょう。その身、勇者のつるぎあれば、大樹の大いなる闇を受け入れる器となりましょう。大樹のチカラ、あなたの思うままに。光と闇の選択を我らは尊重いたします。

「その身、勇者のつるぎあれば闇を受け入れる器となりましょう……」
アイは大樹で勇者のつるぎを手にしていた。この目で見たのだから間違いない。その後もあのつるぎを装備していた。

その時脳裏に宿ったのはダーハル―ネで私を突破していったアイの姿。感情を殺し、温度のない目で「最善」を突き進んだ姿。いや、それはいい。あの場で私を説得するなんてアイにはできなかつた。私は「勇者」すなわち「悪魔の子」であると信じていたし、アイが「勇者」であると理解してしまえばウルノーガにアイを差し出したに違いないのだから。

私が危惧したのはあの時既にアイが振るっていた、強大な闇のチカラだ。

「光と闇の選択……」

——どうしてアイに触れると考えるだけでひどく恐ろしく思えるのだろうか。囁く声さえ、思い出すだけで背筋が凍る。子どもが夜闇を恐れるように。生きとし生けるものが、闇を抱く大樹を畏れるように。

かつて私はアイを畏れた。その身に宿る闇が、怖かった。

——全てを飲み込みそうな程に濃い闇を纏う。

もしかして、アイは、すでに闇を選んだ後なのではないか。

——こんばんは、ホメロスさま！

無邪気で明るいアイの声を昨日のここのように思い出せるのに。アイこそ光に相応しい存在であるのに。

私を闇から救ったのはアイなのだ。闇からの呼び声は恐ろしく、そしてひどく心地いい。きつとアイならチカラにのまれてしまわないだろう。きつと「聖竜の勇者」ならば、闇を使役することができのうだろう。闇に傾倒するわけではなく、闇をうまく使って巨悪に立ち向かえるのだろう。そこに疑いはない。

だが、それでも。闇を受け入れたアイは邪神を倒した後、元の生活に戻るのか？ あの時点のアイはすでに將軍として一般人よりもよほど戦い慣れている私さえ恐れさせるほどの闇を纏っていたのに。あのままで故郷の村に戻るのか？ あのままで、普通の人間として生きていけるのか？

もつと邪推するなら「勇者」は「邪神」を倒した後「奇跡」や「闇を受け入れた」代償をどうやって支払うのだ？ アイはユグノアの騎士出身の父と大樹の王国の王家の一人娘の間の子。「勇者」であろうが、その身に流れる血は赤く、人間だ。人なのだ。私と同じ人間で。決して魔に連なる存在ではないのだ。人間というのは……弱く、時に闇に屈するが……そもそもは、太陽のもとに生きる光寄りの存在だ。そんな存在が闇を受け入れる？ 誰もが近寄り難い大樹の闇を？

アイは、遠からず苦しむことになるだろう。
「では、アイを、誰が救える？」

アイには信頼できる仲間がいる。私が最も信頼できるグレイグだつて傍にいる。だが、あいつらはきつとアイの選択を尊重してしまふ。きつと苦難を共にして、そうせざるを得なくなつて、齒を食いしばつて見ているのだろうな。簡単に想像がつく。ウルノーガとの戦いで見た、あんな自分の身を顧みない戦い方をするようになったアイをずっと間近で見てきたのだから。

私は必死で本を読み漁る。ほとんど物語のようなものしかなかったが、読み取る限りは、先代勇者ローシュはどうかやら「大樹から光の加護を受けた」勇者だつたらしい。強力無比な雷の魔法を使役し、

様々な剣術に長けていたとある。しかし邪神が勇者の星から復活したということは、先代勇者ローシユの戦いの結末は恐らく……。
「光の加護では邪神に勝てなかった。アイはそれを知っていたのか？」

——あなたに光の加護がありますように。

あまねく命を見守るような、高貴な微笑みを思い出す。

私は首を振って邪念を振り払うと資料を読み漁る作業に戻った。

ホメロス

古今東西の戦術に通じたデルカダールの知将。

わずかな部隊で定期的に行うデルカダール王国領内の魔物の一斉退治を成功させ続けるなど、数々の実績を残している。

確実な勝利のために、戦況に応じた作戦を実行する確かな判断力と迅速な決断力を備え、本人も剣と魔法の両方に優れた魔法剣士。

一時の感情よりも合理的な判断を重んじるゆえに冷酷な性格だと思われがちだが……。

三等兵の勇者

相棒カミュがデルカダールの地下牢に投獄されるまで正体を隠して潜伏する勇者の仮の姿。

英雄グレイグ、知将ホメロスのどちらの下で働くかは入隊時に見せる力によるだろう。兵士としての顔で鍛錬を重ねながら、虎視眈々と旅立ちの日を待っている。

闇の大樹が抱く世界で君の選択は「運命」を変え、結末を変えることもできるだろう。

——「聖竜の勇者ルート」版公式ホームページのキャラクター紹介より

添付されたイラストの紫の瞳の勇者は、知って知らずか画面の向こうに向かって強い視線を送っている。

Part 22 デルカダール防衛戦

↑Part 21—Part 23 編集中↓

大暴走勇者くん・邪

この動画の生放送アーカイブは [こちら](#)

ドラクエ11SS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

ドラクエ11の四天王ポジを迎撃するRTA、続きをやっていると思います。前はプチャオ村の連続イベントを終わらせたところまででしたね。今回はデルカダールの連続イベントをやっています。

「大樹の勇者ルート」ではいわゆる「世界崩壊」のあと魔物に支配されてしまったデルカダールを奪還し、太陽を取り戻すというイベントがあります。まだ互いにぎこちない頃のグレイグと二人旅の時ですね。この時、デルカダールにはウルノーガ六軍王の魔軍司令ホメロスが闇堕ちメンヘラ化した姿をとりあえずグレイグに顔見せして、その後同じく六軍王の紫担当、屍騎軍王（屍呪騎兵）ゾルデと戦うことになります。

「聖竜の勇者ルート」でもそのイベントの名残なのか、邪神が復活し、勇者と認められ、改めてデルカダール出発後、モーゼフ王から「黄金のティアラ」を受け取った後にデルカダールの城でも城下町でも下層でもどこでもいいのですが「ルーラ」などで入場するとゾルデが襲ってくるというイベントが起きます。そしてゾルデを倒すと今度は天空魔城の門番、オーブは青担当の邪竜軍王（邪神騎兵）ガリंगाが襲来してきます。一応、途中でセーブや回復などはできませんが連続ですね。

どちらも「過ぎ去りし時を求める前」のボスですので最終盤の現段階ではどう足掻いても勝てないすさまじい強敵とは言い難いですが、二人で挑む前提だったゾルデはかなりステータス強化をされていますし、ガリंगाも七人で挑んでいたステータスよりは強化されています。ここまできて全滅してしまい、リセットもままありますので気を引き締めて挑んでいきたいですね。

また、当然ながらこのイベント自体は「聖竜の勇者ルート」のオリジナルイベントとなります。

背景では並び替え、装備などの準備が整え終わり、シメのキャンプでの回復まで完了しました。それでは「ルーラ」でデルカダール城下町へ。

到着した瞬間、ムービーが挿入されます。

空を覆う黒い雲、急速に隠されていく太陽、夜のように辺りは暗くなり、走る紫の稲光……太陽を奪われた崩壊後デルカダールの再現です。大地を焼き焦がした大樹の爆発も、人々を文字通りひき肉にした隕石もありますが、空が暗くなり、「太陽が奪われた」というのは分かりやすい再現と言えるでしょう。

何事かと驚いて空を見上げるデルカダールの人々と城の窓から顔を出すモーゼフ王（生存ルートならホメロス将軍も）、同じく何が起きたのか理解できずに周囲を見回すアイクんの仲間たち。そして目を見開いて立ち尽くすアイクんのアップが映り、アイクんの視点に切り替わります。

不自然に揺れるアイクんの視点では、空を見上げてうろたえる人々は最後の砦に追い詰められた人々が魔物から逃げ惑いながら殺されていく人々と重なり、邪悪な稲光が視界を一瞬奪うとその人々は死体の山に変わります。闇色の雷と共に空から現れた屍騎軍王ゾルデと邪悪に笑う「魔軍司令」ホメロスが幻視され、次々にフラッシュバック（起きたであろう「前」での悲惨なイベント）が続きましたが、ドツボにはまっていくアイくんは強く肩を揺さぶられて我に返ります。「アイ！ アイ！ しっかりしろ！ 大丈夫か?!」

このポジション、基本はグレイグ（生存ルートのみホメロス）です。闇堕ちホメロスを闇の大樹で普通に撃破している場合はかつて二人旅で頼もしかったグレイグを思い出し、本RTAのようにホメロスが闇堕ち回避して人間側にいる場合は上司として穏やかな顔を見せていたホメロス进行し、今が「過ぎ去りし時を求めた後」であり、かつてとは違っていると気づきます。

ちなみに背景では兵舎からデルカダール兵が雪崩出てきて住民を

どんどん城の方へ避難させています。素晴らしい統率ですね。ホメロスは兵士たちを指揮して町に出てきて、それでS A N値ピンチなアイくんを発見したようです。

「大丈夫かアイー！ 町の人はみんな避難したみたいだ。何が起きてるんだかわからねえが、あの魔物がしでかしたってことは分かる。オレたちはいけるぜ！」

「このままじゃみんなの笑顔が曇っちゃうわ。成敗しましよ！」

立ち位置的にグレイグの方が正史のような扱いをされているからか、ボス戦の戦闘バランスのためなのか、別にこのホメロスは共闘してくれません。走者としてはそういうのいいんでウルノーガ戦で大活躍だった補助呪文とか連携とかしてくれませんか！ という気持ちですが。ダメみたいです。

すっかり正気に返り、頼もしく「勇者のつるぎ」を抜き放ったアイくん、万事任せてくれと言わんばかりにホメロスに兵士イベントの時のように力強く敬礼をすると仲間たちと共に律義に城門の方に降り立ったゾルデの方に駆け出していきました。ホメロスは振り返ったグレイグに自分の「誓いのペンダント」を投げて渡し、そっちは任せたとぞと力強く頷いたのでした。

ちなみにこの一連のイベントの後にグレイグの装備が「双頭の鷲のよろい」に変化します。ホメロスが闇堕ちする死亡ルートだと「大樹の勇者ルート」と同じくグレイグ追加ストーリーでの入手になります。装備自体は結構いいのでストーリー必須イベントで手に入るはありがたいですね。

「ホメロス生存ルート」は当然ホメロスが闇堕ち・死亡自体が起きないのであの追加イベントもさっくりカットされるのですが、タイム的にはおもしろいところですよ。ストーリー勢としてはあのイベントが見られないのはそれはそれで寂しくあるのですが……気になった方は「大樹の勇者ルート」でプレイするか、「聖竜の勇者ルート」でホメロスを闇堕ちさせてから見てください。至極良い大人・良い人のホメロスも良いですがあの悲しいすれ違いの末路もいいですよ。

それではカットイン後、屍呪騎兵ゾルデとの戦闘です。完全二回行

動、HP約8000、「パープルシャドウ」による影のHP約1200となっており、なかなかタフです。しかしながら影を生み出す頻度は低く、普通に戦っていると見ないこともしばしばあります。影は倒さなくとも本体を倒せば戦闘が終わるので影を出されてもリセットしないで済むのが良心ポイントですね。

気を付けるべき攻撃は全体に約300ダメージの「冥界のいちげき」や影を出されたときの「クロスドルマドン」単体約500ダメージ。物理攻撃がやや多いですが、高火力の「ドルマドン」も使ってきます。どの攻撃も重いですが、基本は物理主体とみて問題ありません。影は放置すると即死確定の「クロスドルマドン」に怯えなければならぬですが、それもあくまで単体攻撃だということを逆手にとつてグレイグに「におうだち」をしてもらいます。

「におうだち」の仕様として、「におうだち」をしているキャラクターを隊列の一番後ろに配置することでよりいい感じに盾になってもらえるのですが、本RTAではその事態は起きないのでそちらの説明は割愛させていただきます。なお、いくら「におうだち」にダメカット効果があるとはいえ「クロスドルマドン」を食らったらグレイグは死にます。

戦法はグレイグがスクルトを唱え、シルビアが「ピオリム」で行動順を安定させ、セーニヤは回復に備え、アイくんが攻撃します。大体いつも通りですね。HP8000の敵とはいえ、この戦闘には特殊バフがあるのでカミュのゾーンは粘らなくても大丈夫です。というかそもそも打てないので……。

さて走者お待ちかねのこの戦闘の特殊バフを紹介します。アイくん以外の仲間には「撃退戦」、効果は常時守備力一段階上昇。アイくんには「昏き狂乱（氾濫）」、効果は攻撃呪文・攻撃特技（通常攻撃含む）が確定で暴走・会心の一撃になるという強力無比なもの。しかしながらデメリット効果もあり、呪文攻撃をするとその呪文攻撃しかできず、武器で攻撃するとその特技、その武器でしか攻撃できません。ちなみに標的はゾルデ本体固定です。

誰かが瀕死だから途中で回復役もやるとか、呪文を「ドルモーア」か

ら「ジゴデイン」に変更するとか、道具を使うとか、やっぱり装備変更とかそういうのが全部できないのです。この戦闘ではアイくんは防具変更さえできません。さらに、アイくんが絡んだ連携もできません。連携は行動を選ぶ前の初手からできません。なので連携陣を使えないわけです。なお、この特殊バフは連戦のガリングにも全く同じものが適用されます。

よって通常プレイでも勇者はとにかく攻撃させまくる、というのが正しい攻略方法となっております。アイくんはひたすら「ドルモア」を打ち込みます。初回選択以降は特殊演出として勝手にコマンドされます。勇者くんへの命令が何であれ、コマンド画面は開くのですが、アイくんだけ黒く点滅したカーソルが勝手に動くホラー演出付きです。動きがぎこちなく、遅いのでちよつとイライラする人もいるかもしれません。ここまで20時間以上プレイしているRTA走者にとってはもはやどうでもいいことですね……。

アイくん自体も体からおどろおどろしい紫色の闇のオーラを立ちのぼらせながら専用モーションで呪文を唱えていてバフの名前の通り狂乱っぷりが満載ですね。普段の魔力を解き放つような開放的なモーション（ベロニカの「イオグランデ」モーションに似ています）とは裏腹に武器（素手の場合は手）をゾルデにビツと指し示すと無の間から呪文エフェクトが発生するという、動きの少ないものになっています。動きは少ないですが無理やり冷静になろうとしている、という演出らしく、レア演出では勢いそのまま剣を投げつけます。攻撃が終わると手元に悪の幹部が瞬間移動して立ち去るようなエフェクトで武器が手元に戻ってきます。別に威力は上がりません。

アイくんもゾルデも悪の大怪獣のような闇闇しいエフェクトですが、実は聖なる創生竜に選ばれし勇者と邪悪なる神の侵略者の戦いです。しかしこれは完全に悪魔の子ですね。「聖竜の」とかいかにも光属性っぽい冠詞がついていますが実態はこれですから。

〜二倍速でお送りします〜

さて、アイくんの火力がトンデモなので、ゾルデの高HPと高火力の割にはグレイグが四回、シルビアが三回、セーニャが一回、アイク

んが二回息絶えただけで勝てました。ゾルデ戦単体のタイムとしてはややかかりましたがなんとか及第点です。まあもうここまで走ったので正直もうリセットはしたくないのですが（ゾルデ戦以降のリセットは七回）。

討ち取られたゾルデが邪神ニズゼルファさま万歳！ と最期に言い残して自爆し、アイくんが「前回」^{ペロニカ}を踏まえてとっさに勇者のチカラで仲間たちを守ります。派手に巻き起こった砂埃が収まると、町には大きなクレーターができていました。おっかないですね。しかし町の人はデルカダール兵たちが先ほど城に連れて行ったので物的被害は甚大ながらも被害者はいません。

すさまじい音と衝撃を聞きつけた兵士の一部が様子を見に出てくるのですが、外はまだ暗いまま。アイくんたちは原因っぽい魔物を倒したのに空の異変が解消されないことに戸惑いを隠せない中、出てきた兵士たちはアイくんたちの方を向いたまま、突然真つ二つになって死にます。レーディングが成人向けになってしまわないようにか、死んだ彼らは即座に黒い灰になって崩れ落ちていきました。これはひどい。「返事がない、ただのしかばねのようだ」もできないじやありませんか。これはひどい。

「なんてことでしょう……！」

セーニヤは兵士たちの死を嘆きますが、すぐに次なる邪悪な気配を感じ取り、空を仰ぎました。

「ふん、他愛のない……人間、やはり矮小な存在だ……邪神さまの望む世界には必要がない」

ガリングです。「大樹の勇者ルート」でも勇者一行に不意打ちを仕掛けてくる天空魔城の門番にして六軍王の一人。「幻の大地」でおなじみダークドレアムの色違いです。強そうですねが、性格は騎士道とは真逆。明らかに人間とは種族も価値観も違う魔軍の価値観では卑怯な方が騎士道精神溢れる存在なのかもしれませんが、尊大で、チカラを認めれば願いをかなえてくれるサービス精神に満ち溢れたダークドレアムとは性格が合わなそうです。

「ほう……ゾルデが逝ったか。ただの人間はともかく、勇者は私が想

像していたよりはやるようだ。しかし、そのような深淵の闇……闇を抱くのは邪神ニズゼルファさまでだけでよい！ 屠ってくれよう！」

セリフの割にはデルカダール城の前に仁王立ちしているガリングに話しかけるまでは猶予があり、なんとデルカダール城下町の宿にも泊まれます。回復のためにきっちり泊まっています。なお、ストーリー的におかしくならないようにするためなのか、一時的に休んだという扱いで時間経過しません。この仕様は「大樹の勇者ルート」でダーハル―ネのホメロス将軍からカミュを救出するイベントでもありましたね。

連戦による高難易度化を避けるためか、前にも述べた通りもちろん悠長に並び替えも装備変更もできます。ありがたく並び替えます。グレイグ、アイくん、セーニヤ、ベロニカと並べます。

では挑みます。邪神騎兵ガリングは完全三回行動、HP約7200、「いてつくはどう（青の衝撃）」持ちの強敵です。さらに全体にマヒの追加効果のある「ギガスロー」を打ち込んできますし、「魔神の絶技」はランダムに味方全体に七回も約150ダメージを与えてきます。やすみ効果付き攻撃もしてきます。一方、呪文攻撃はしてきません。なので「スクルト」でガチガチに固めたいところですが、「青の衝撃」が高頻度で飛んでくるのでそれだけで安心するわけにはいきません。幸い、ガリングには攻撃力一段階低下のデバフ「ヘナトス」が良く効きます。「ヘナトス」使いのベロニカで骨抜きにすることで比較的簡単に戦えますし、デバフなので「青の衝撃」で解除されることもあります。

後衛が落ちそうなききはまたグレイグを生贄に捧げることで立て直します。ベロニカは「ヘナトス」を入れ終わったら「ルカニ」を入れ、カミュと交代します。カミュは「ヴァイパーファング↓タナトスハント」を繰り返すことで火力貢献をします。ガリング戦は「スクルト」がしつかり掛かっている「ヘナトス」があってもなお、「魔神の絶技」で簡単に味方が落ちるので防戦を選ぶよりまだしもガンガン攻撃していた方が早く安全に撃破できます。

なお、アイくんは引き続き大暴走ドルモーアで止まりません。ゾル

デ戦から攻撃方法を変えることはできませんが。この大暴走アイくんはMPが切れても構わず唱え続けるのでしつかり気を配ってあげます。なんとMP切れでも呪文（特技）が発動しちゃうんですよ。代わりにHPが半分になるので困ります。ちゃんとMPを回復しないとMPなしで二回目の呪文（特技）で死にます。一度、アイくんがカミュより先行してしまいHPを半減させてしまう事故がありました。が倍速で誤魔化させていただきます。分かっているも止まってくれないんですよこの勇者……。

〜二倍速〜

勝ちました。途中、デバフを更新したベロニカと紙装甲のカミュがさっくり落ちたので補助火力をマルティナに変更することにもなりましたが、ひとりだけマヒしたアイくんが次の瞬間に落ちて蘇生だけで済むなどタイムに有利な流れでした。ゾルデ・ガリング戦のタイムを総括すると「普通」ですね。良かったです。

ガリングもまた、邪神の意向に従えず、デルカダールを滅ぼせず、勇者を倒すことはできなかつたのでせめてもの一撃を！ とのことで大爆発します。爆発オチなんて最低です。もちろんアイくんが勇者パワーできつちりガードし、デルカダール城下町にはドデカイクレターが二つ、城にも大ダメージが与えられ、見た目には滅んでしまったデルカダールと同じような状態になったのでした。しかし人的被害はガリングに殺された数人の兵士のみ。上々なのではないでしょうか。

ゾルデ・ガリングを倒したことにより、ようやく空を覆っていた暗雲も晴れ、太陽が戻ってきました。

そしてロードをはさんでアイくんたちは玉座の間に移動します。モーゼフ王から国を救ってくれたお礼を言われ、ホメロス（死亡ルートの場合はグレイグ）が国民の命を救ってくれたことを称えてくれます。物的被害が大きすぎたからか、それでも部下を失ってしまったからか、表情は険しいですがただでさえウルノーガに腐敗させられた国の立て直しに忙しそうなのに仕事がこんなに増えてしまったので当然ですよね……復興大変そうです。

グレイグがホメロスに「誓いのペンダント」を返し、受け取ったホメロスはその際何か呪文を唱えます。それでグレイグのよろいが「双頭の鷲のよろい」に変化します。これで勇者の盾としてさらに努力しろ、必ずや世界を救ってこいと言います。グレイグもしっかり頷きます。

そして決心したようにアイくんの前にやってきたホメロスは主君の前でのパフォーマンスにふさわしい仰々しきで勇者の功績を高らかに褒めたたえ、兵士たちに「勇者万歳！」をやらせたあと……相変わらず前回の「勇者万歳！」同様、ホメロスは全然万歳ではないしかめっ面をしています……アイくんの両肩に手を置きました。

見てください、アイくんの髪型は「大樹の勇者ルート」と異なり、ちよつと髪が長くて後ろに一つくくり、……前髪こそ違いますが、こうして並ぶと年の離れた兄弟に見えるというのはダーハル―ネの町長ラハディオの言葉もあながち間違いでもないですね。確かに雰囲気は良く似ています。共通点と言えば閻属性ですかね……？ いえ、他にもつと何か良い例えがあると思うのですが。

「いいか、アイよ。必ず生きて帰ってこい。これは上官命令であり、個人的な懇願だ。わかったな」

いい大人ですね。褒めたたえていた時は「勇者アイ」と言っていたのにこの時の呼称は「アイ」なんですすよね。

ホメロス死亡ルートだとこの流れはもちろんありません。RTA的にはタイムの圧迫ですが、グレイグ追加イベントの方がずっと時間がかかるのでまあ許容範囲ではないでしょうか。

それでは今回はここまで。邪神前のボス戦もブギー、デスエーギル、無明の魔神と残り三回となりました。それ以外も多少のイベントは残っておりますが、どちらにせよ本解説動画も残りわずかですね。是非最後までお付き合いいただけると幸いです。ご視聴、ありがとうございます。ございました。

閑話 知将ホメロスの無明

その時は突然だった。忘れもしない十四年前の嵐の日、ユグノア王国が魔物の襲撃で滅んだ日よりも、ずっと突然のことだった。なにせその日は何ということもない、良く晴れた日だったのだから。

闇の気配を感じた時にはもう、始まっていた。どこからともなく現れた暗雲が急速に太陽を覆い隠し、まだ昼間だというのに底冷えする夜のような様相に早変わりする。空を走る稲光からは濃厚な闇の魔力が感じられ、異常事態に民は恐れおののくばかり。無理もない、真に恐怖に晒されたとき、人間は悲鳴をあげたり走って逃げたりできないものなのだ。

しかし、我が兵士たちは違う。よく訓練された世界一の兵士たち……泣く子も黙るデルカダール兵団である。異変に恐れることなく私の指揮に従って町へ繰り出し、民家の扉を破壊してまで住民たちを城の旧地下牢へ誘導した。居心地は最悪だろうが、安全性は折り紙付き。ひっそりと整備しており、いつの間にかデルカダールの地下に住み着いていたドラゴンの魔物もとうに倒してあるのだ。……あの忌まわしい思い出のある滝つぼの方には、いぎという時のために緊急用の脱出口を建設し、地下の空間はいまやデルカダール国民のシェルターとなっている。

「太陽が！ おお神よ！」

「デルカダールももうおしまいだ！」

「助けて、助かるのよね、ああ、ホメロスさま！ お助けを！」

「ああグレイグさま、どうか帰ってきてください……！」

「今グレイグさまがいれば……！」

兵士に誘導され、若干の正気を取り戻した民衆は口々に怯える。今は心配することなくただ守られていけばいいのだ。民衆の安全さえ確保できればあとは分散しながら逃がし、私たち兵士は時間稼ぎにあの魔物を迎え撃つ。勝てなくとも、最後の一人を逃がすまでは、戦い続けるのだ。

これはユグノアの襲撃の再来だろう。あの時は我が王も自ら戦つ

たというではないか。グレイグが英雄と呼ばれるようになった戦いである。ならば、私が指揮しなくてはならない。死ぬ間際まで指揮し、ユグノアのようにほとんど全ての民が死に絶えることのないように、兵は戦わなければならない。これは撃退戦ではなく、防衛戦なのだ。

ああそうだ、決して勝てる見込みはなくとも、国に命を捧げた者は戦わなければならない。グレイグとて、ユグノアの民を救うことは叶わなかったのだから。

……人を救った功績だけではない。あの熾烈な戦いから生きて戻ったから、グレイグは英雄と呼ばれたのだ。あの場で勇敢に戦った者は数多くいただろう。しかし、生きて戻れたのは少数なのだから。「グレイグ隊は下層の民をデルカダールの丘の方から地下へ連れていけ！ ホメロス隊は城下町の人間を正面口から連れていけ！」

民衆たちは揃って恐怖に足がすくみ、その場から動けなくなっているのはむしろ都合が良かった。混乱や暴動が起きることなくシエルターに収容されていくのを見送りながら、私もどこかに取り残されている人間がいなか町を駆ける。

そして、私は見つけたのだ。

真っ白な顔色になり絶望しきった顔をして、石畳の地面に座り込んだ少年と、そんな彼を必死で正気に戻そうとする一行を。ああなんと運の悪い。こんな時にデルカダールに帰還しているなんて、そんな不運があるだろうか。せめて、この危機を後から遠くの地で聞き及んでいてくれば、アイたちは安全だったというのに。

民衆たちと同じく、突然現れた魔物に怯えたのだろうか。それとも空を見て恐怖を感じたのだろうか。哀れなアイは、すっかり自失しきっている様子だった。無理もない。アイは……誰がなんと定めようとも、十四歳の少年なのだ。入隊から二年になるがそれでも兵士としては最年少の部類の、まだ子どもなのだ。

「アイ？ アイや、どうしたのじゃ。わしに返事をしておくれ」

「アイ、アイ、ねえどうしちゃったの？ ……だめ、聞こえていないみたい」

不安げな実の祖父に抱きすくめられ、双賢の小さな少女に話しかけられてもなお、何も映さない瞳はうろうろと周囲を泳ぐ。焦点の合っていないその目には何が見えているというのか。兵士に先導されて城の方へ逃げていく民衆たちを悲痛な目で見やり、空に闇の雷が走るごとに怯えの色を濃くする。

私は、もちろんいついかなる時もデルカダール国民を救う義務があるから、足を止めた。そうだ、アイの他にもマルティナ姫もグレイグもいるのだから、私の行動は間違いではない。

「アイ……？」

その状態でも全く聞こえていないわけではないのか、聞きつけたアイはこちらを向いた。私を見るやいなやホメロス、と口が動く。声は出ていないが、読唇どくしんに間違いはないだろう。

仲間に声を掛けられてもまともに反応している様子はなかったのに、私のことは認識しているというのか？ そんな馬鹿な。いや……その目はなんだ。まるでひどく憎い誰かを睨むような、見たこともない、きつい眼差しだ。ぼんやりと焦点が合わず、私越しに別の誰かを見ているような……しかし、確かに私の名前を呼んだはずなのだが。

呆然としたまま、アイは呪詛を吐く。澱んだ紫の目には、激しい怒りと憎しみ、そして底知れぬ悲しみが宿る。そんなアイは、知らない。

「ホメロス……返して……返して、返してよ……！」

とうとう、孫に呼びかけていたロウさままでも振り払ってアイは私に詰め寄った。アイから何かを取り上げた覚えはもちろんない。そもそも、私を見ているのに目が合っていないのだ。明らかに様子がおかしかった。仲間たちもそれはわかっていいのか、私に心当たりを聞くことも出来ず、だからといって無理やり止めることもできずにおろおろとしながらこちらを見るばかり。

……アイがこの様子では、非戦闘要員の民衆たちと共にシエルターにやった方がいいのだろう。全員を收容したあと、戦える者は防衛戦に参加してもらい、アイは誰かに任せて下がらせた方がいいのだろう。何がアイをおかしくしてしまったのかわからなかったが、今は原因を究明している時間はない。邪悪な気配はすぐそばまで来ている

のだ。

だが、一縷の望みにかけて強くアイの肩を揺さぶりながら私は呼びかけた。諦め半分に、これで目を覚まさなければ非戦闘要員扱いで逃がすしかない、と。恐らく二度と生きては会えないだろうが、せめて部下を一人でも逃がしたのだ、最大限でできることはしたのだと言い訳して……名誉を胸に、負け戦で死ぬために。

「アイー！ アイー！ しっかりしろ！ 大丈夫か?!」

その時、奇跡は起きた。私の声は正しく届いたのだ。

仇のように私を睨んでいたアイがふつと表情を緩め、不意にきよとんとして私を見る。それは望んだ正気に見えたが、私はいえどアイの肩に触れた手が震えているのを抑えるのに必死だった。震えのあまり手のしびれを錯覚する。恐ろしいとしかいいようがない。アイが怖いというのか、私は。そんなはずはない。ひたむきな正義を胸に、大樹に選ばれし聖竜の勇者として戦っている我が部下の一体何が怖いというのか。

アイが怖いはずはない。アイから感じられる闇の気配は以前よりもずっとずっと、濃いものだったから、私は恐ろしかっただけなのだ。その闇が怖いのではない。闇自体が、怖いのではなくて。

既に取り返しがつかなくなっていることを、私は悟ってしまったから。いや、まだ、まだ引き返せるはずだと自分に言い聞かせる。アイは、今も各地で人々を救っているのだ。正義の行いを為す勇者に何の懸念がある？ 聖竜は事を為すために大樹の闇を貸し与えているのにすぎない。そのはずなのだ。だから、アイは、まだ大丈夫だ。

「ホメロス……さま？」

「そうだ。大丈夫か？ 町の人間は兵士たちが避難させている。だからアイも、」

「そうだ……みんなを助けなくちゃ。こんなこと繰り返しちゃいけない。もうやり直すなんてできないんだ。ああ、……本当にすみませんホメロスさま。大変お見苦しいところをお見せしました。もう、大丈夫です。僕、行つてきます。あの敵を倒さなくちゃ。みんなを怖がらせている、悪を倒さなくては」

「……デルカダールの人間は地下に作ったシエルターに避難させている。地下牢だった場所だ」

「？　そうですか。なら安心ですね。ホメロスさまも、民衆の避難が完了しましたらそこについてください。そしてちよつとだけ待っていてください。大丈夫ですよ、すぐに太陽を取り戻します。僕は聖竜の勇者なんですから！」

マルティナ姫が私の目を見て首を振った。アイに何を言っても無駄だ、ということか。

「大丈夫かアイ！　町の人はみんな避難したみたいだ。何が起きてるんだかわからねえが、あの魔物がしでかしたってことは分かる。オレたちはいけるぜ！」

「このままじゃみんなの笑顔が曇っちゃうわ。成敗しましょ！」

仲間たちの言葉は、決して本心ではないのだろうが。今はそう言っただ方が良く、と判断したのだろう。

仲間の言葉にうなずいたアイは勇者のつるぎを抜き放った。美しい剣身がキラリと光る。アイから感じられる息苦しいほどの闇の気配と裏腹に、聖なる息吹を感じる剣は……すでに闇のオーラを纏っていた。

——その身、勇者のつるぎあれば闇を受け入れる器となりました。う。

なんと忌まわしいことなのか。その剣を折れば、あるいは。その剣がなければ、あるいは。

ああ、聖竜よ。我らの偉大なる根源よ。ああ我らの恐ろしき母よ。私は自分より幼い命が、自分を一途に慕ってくれた幼い命が死に向かう姿を見たくないだけなのです。その想いは罪なのでしょうか。我らが聖竜よ、あなたはとても残酷です。

大樹の闇を纏って戦う幼い命を憂くことは自然なことではないのでしょうか。私はただ、その命が、健やかに長く、平穏に暮らせることを祈りたいのです。

世界を守るために。闇を払うために。邪神を討たせるために。そんな大義名分のもとに、偉大なるあなたは、哀れな生け贄を選んだの

ですね。

「みんな、行こう！」

勇ましく駆け出すアイを慌てて追った仲間たちの気持ち痛いほどに分かる。だが、私だって止めることは叶わない。止めたところできつと「勇者なのだから」と言って振り払われるのは目に見えているのだ。だから、せめて無事を祈り、願掛けにと振り返ったグレイグに私の誓いのペンダントを投げて渡した。我らの誓いは、違えることなくあるのだから。……私がもし、闇の誘いを受け入れていれば今頃、踏みにじっていたのかもしれない誓いだった。

「そっちは任せたぞ！」

「任された、ホメロス！」

グレイグならばきつとアイを守るだろう。奴より信頼できる存在はこの世にいないのだから。そうだ、奴はこの国で一番勇敢で、最も強く、他国でも像まで作られて讃えられる英雄なのだからな！ そんなこと双頭の鷲ホメロスである私が一番知っているに決まっているだろう！ そう私は自分にそう言い聞かせる。勇者の盾よ、勇者を守りたまえ、とただの民草のように私は祈る。

……祈る、か。

さて、私はこれから誰に祈れば良いのだろうか。天にまします我らの神にか？ それとも天空におわします聖竜の大樹にか？ それとも我らを救ってくださる勇者にか？ ふん。

まだそれならばグレイグに夢でも見ていた方が良く。グレイグならば、呑気に私が後始末は何とかがしてくれろと信じ込んでいるのだから、存分に馬鹿力で暴れてくれるだろう。手の届くところにいる存在に祈るくらいでちょうどいいのだ、人間なんてものは。

侵略者の引き起こした二度の大爆発は、城下町や城に壊滅的な被害をもたらしたが、人命の被害といえればデルカダールが偵察兵数人を失ったのみで済んだのは本当に幸運だったのだろう。バンデルフォン王国、ユグノア王国の一夜の惨劇を知っている民衆たちはその絶望を見事跳ねのけた聖竜の勇者のチカラにそれはもう安心したことだろう。

城に避難した民衆たちは救国の英雄である聖竜の勇者一行を一目見ようと、玉座の間に向かうアイたちを諸手を挙げて歓迎した。激しい戦いの痕跡を纏い、しかし力強く前を向いて歩く彼らは新たなデルカダールの英雄として語り継がれることになるのだろう。

二度も英雄として讃えられたグレイグの名声に私が敵う日は最早来ないのだろうが、私はもう構いやしなかった。そんなことはもうどうでもいいことだ。グレイグは私より強い。だから戦場で暴れ回るべきだ。私は奴より賢い。だからグレイグが暴れやすい策略を練るべきだ。分担した方が我らは強い。それだけの事だった。

見慣れた黒い甲冑姿のグレイグを見て口々に褒めそやす民衆。双賢のまだ若い姉妹を見てその美貌に色めきたつ民衆。いつぞやは指名手配されていた盗賊が一行に加わっていることに驚きの声を漏らす民衆。マルティナ姫の立派に成長した姿を喜ぶ民衆。ユグノア先王を知る存在は感嘆し、旅芸人としても有名な騎士ゴリアテには黄色い歓声があげられる。

しかし、彼らを率いて勇敢に戦った聖竜の勇者、アイのことを、心底歓迎したのは同僚だった兵士たちだけだった。

近寄り難い闇を纏い、応急処置を受けたとはいえ全身血みどろでぼろぼろの少年を、民衆は好き勝手に噂する。「聖竜の勇者」についての流布が足りなかったか。「聖竜の大樹」に選ばれし勇者がこの世の闇を払い、勇者の星と呼ばれていた天体から復活した邪神を滅ぼしてくれる、と流布していたが……そもそも聖竜の大樹というのは私たちにとって命を司る尊いものである以前に、本能的にすべての命に畏れられる存在だ……。

もちろんアイは名誉が欲しくて戦った訳ではないことを承知して

いる。自分に歓声を向けられなくとも、アイが気にする人間ではないとも知っている。

だが、あんまりではないか。絶望を跳ね返し、この国を救ったアイは讃えられるべきなのだ。語り継がれるべきなのだ。せめて、せめてそれくらい報われるべきではないか。

私は齒噛みした。

「ユグノア王子にして聖竜の勇者アイよ、よくぞ戦ってくれた。一度ならず、二度までも我が国を救ってくれたことに礼を言おう。礼だけではない。褒美を取らせよう。なんなりと言うが良い」

「はっ、我が王よ、光栄の極みでございます。しかし私は生まれが何であれ、聖竜の勇者なれど、今もデルカダールの一兵士なれば、務めを果たしただけのこと。これは当然のことでございますから、デルカダール国民を迅速に避難させ、被害者を最低限に食い止めた我が同僚たちにも是非、同じく褒美を与えてください。私は務めを果たしたのみ。褒賞には及びません」

「ふむ。……要らないと。我が娘マルティナよ、どうにか出来ないか？」

「残念ですがお父さま、どうにもなりません。後でアイから私が聞き出しておきます。ですから今は手短に。必要なのは休息ですから」
「そうか……」

マルティナ姫の言葉は正しい。この場は頭の固い貴族どもや利権に関わる者のための場だ。本来なら何かと理由につけて明日にしてやりたかったが……何分、民衆が城に集っている今、絶好の勇者を讃

える機会を逃す訳にはいかなないと押し通されてしまった。まったくもって忌々しいドブネズミどもが。

であれば私はそれを利用してやろう。聖竜の勇者の存在を最大限に讃えに讃え、この日のことを吟遊詩人に語らせよう。まあ……私の自己満足に過ぎないのだろうか。

「私からも、聖竜の勇者アイに最大の謝辞を送ろう。聖竜の勇者の功績で国民の尊い命は守られたのだ！ いつでも、なんなりと、知将ホメロスに褒美を申しつければ、叶えよう！」

貴族どもを満足させるためのパフォーマンスだったが、褒美に全く興味がないアイが既に話を聞いていない。真面目な顔をしてこちらを見ているが、微妙に目が合わないのも何も聞いてはいないのだろう。私にはわかる。横の盗賊にもバレていて脇腹をつつかれて頷いているではないか。……後で来なければ宣言してしまった以上、実家に送るしかないのだが。

するとグレイグが口を開いた。

「……ホメロス、またいつ出発するのか読めないのな、今誓いのペンダントを返させてくれ」

「ああ。よく戦ってくれた、我が友よ」

「そちらこそよく国民を守ってくれた。ホメロスの指揮があつたからこそ、俺たちは憂いなく戦うことが出来たのだ」

「双頭の鷲が揃えば不可能なことなど何もない。そうだろうグレイグ？ ……それでは、そこを動くな」

誓いのペンダントを受け取り、返礼に呪文を唱える。各地に散らばる勇者伝説を収集している時についてに見つけたエンチャントだ。グレイグは見るからに一行の中で頑強な存在。盾として絶対に倒れられては困る。

「我が王に託された『勇者の盾』としての役割！ 我が友グレイグよ、これまでも見事に果たしているようだがこれからもさらに努力し、成し遂げ、必ずや世界を救ってくれ！」

「おおホメロス。これは素晴らしい魔法だ。我が王より賜った盾、そしてホメロスがチカラを込めたこの鎧があれば百人力だ。必ずや平

和を取り戻してみせよう！」

グレイグはそれでいいのだ。おそらく、誰が殺しても死なない男だからな。それで存分に、文字通り盾になるがいい。

そして、腹を括った私はアイの前に立った。流石に目の前に立てばアイはすっかり私の目を見た。あの、自失した様子とは違う、理性を宿した静かな目だった。冷静に、勇者として薄く微笑みながらそこにいた。

では、早く休ませてやりたいところはやまやまだが……これから言うよそ行きの賛辞を聞き流しておくように。貴族どもがこれで静かになることを期待したいのだ。勇者に擦り寄りただけの利権など払いのけることができれば良かったのだが。

「改めて、聖竜の勇者アイの功績をここに讃えよう。我らがデルカダール王国はかつて邪悪なる魔道士ウルノーガにより存亡の危機にあった。これをいち早く察知した勇者アイは奴を撃退し、モーゼフ陛下をお救いした。そして此度の二度目の襲撃……暗黒の魔手は太陽を奪い、我らの美しい街並みを破壊しつくした悪逆の魔物を二体、勇者アイは葬り去った！」

一方は空をも支配し太陽を奪った！ 一方はその刃で我が兵を即死させ、町を破壊した！ どちらも強敵である！ 国の存亡の危機を救ったこの功績を讃えようぞ！ 勇者アイ、万歳！」

万歳三唱の末、私は勢いそのまま、いかにも親しげにアイの肩に触れた。もう何も恐ろしくなど、ない。アイは首を傾げてまだ何かあるのか？ と言わんばかりだったが、いいか、今からの話が私の本音なのだ。

私は三等兵アイの直属の上官であり、個人的な激励があっても何らおかしくない立場だ。だから、私自体が誰に何の噂をされようとも構わない。どうせ私のことなど闇魔法使いの魔法剣士、とグレイグと比較すれば大した功績もないくせに將軍という同じ立場に置かれている人間、と見られているのだ。今更何か変わる事などない。比べられることも蔑まれることも慣れたことだ。

私ごときの後ろ盾でよければいくらでもくれてやる。知将ホメロ

スは勇者アイの権威に惹かれたとでも噂しておけ。私がアイを気に入っているということ存分にアピールしておく。そうすれば下手な利権者は私の影がちらつくことだろう。なにせ、私は好んで闇の魔法を使う得体の知れぬ存在だからな。幼い頃から従軍していて、身元もはつきりしているのに何が「得体の知れぬ」なのか分からないが。それでも多少の抑止になることは理解していた。だから牽制の言葉を考えていたのだ。

「いいか、アイよ。必ず生きて帰ってこい。これは上官命令であり、個人的な、懇願だ。わかつたな」

だが、アイの目を見てみると、そんなことはどうでもよくなっていた。アイからはなんとしてでも生きて帰ろうという気概を感じられなかったのだ。救いの手を差し伸べよう、と私を安心させるように微笑んで、ただそこにいる。

あの無邪気なアイはただの仮面だったのだろうか。幼なじみを怪我させてしまったから強くなりたい、と自身の無力に落胆していた姿は幻だったのだろうか。真面目な努力家の三等兵のアイは、相棒を見つけるための演技だったのだろうか。

私は、違うはずだ、と信じたかった。本当は私の想像通りそうだったのかもしれない、あの日々のいくらかは演技だったのかもしれないとも実際は思っていたが。だから、懇願した。さあ利権者どもよ、あのホメロスが少年勇者に情けなく懇願した、といくらでも噂するがいい。そしてアイの耳に入ってしまった。なんでもいい、それで生きて帰ってきたいと少しでも思えるならいくらでも、なんとも言え。

だがアイは、相変わらず、完璧に微笑んだ。

「もちろんですともホメロスさま。兵士として過ごしてきた間に教えていただいた魔法を駆使して、きつと平和を取り戻して参りますから、何も憂いることなくお待ちください」

ああ誰か。救いの主はいないのか。どうかこの少年を救ってくれ。

いや。勇者こそが聖竜の遣わせた救いの主なのだ。残酷な。ああ、

残酷な。

狡猾に誘う闇の方がまだ優しい。光は、こんなに無慈悲に犠牲を強

いる。
私は頼もしい限りだな、と声を絞り出すのが精一杯だった。

Part 23 グロツタモンスターカジノ

↑Part 22—Part 24 編集集中↓

一番の敵は勇者

この動画の生放送アーカイブは [こちら](#)

[ドラクエ11SS](#)／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

同士討ちで危機一髪なRTA、続きをやっています。今回は少しでも速攻で倒したいので後半ボスラッシュでも後回しにしていた騎兵誘妖（妖魔軍王）ブギーに挑んでいきます。

「大樹の勇者ルート」での六軍王にして緑担当、騎兵誘妖ブギーはグロツタカジノの生みの親、ということ。「大樹の勇者ルート」でカジノを存分に楽しんでいた方にとっては邪神復活後真っ先に倒しに行ったボスカもしれませんね。「聖竜の勇者ルート」後半グロツタには前半戦で念入りに倒したのでアラクラトロはいませんが、代わりにブギーは邪神の手先としてグロツタの町を支配し、モンスターカジノを作り、捕まえた人間を魔物に変えて好き勝手しています。

なぜ、そこまで強くもないはずの「過ぎ去りし時を求める前」のボスであるブギーを速攻で倒したいのかと言いますと、「聖竜の勇者ルート」においてかなり厄介な特殊魅了持ちだからです。もちろん各種耐性アクセサリで固めればそのあたりの問題はなくなるのですが、パーテイメンバーに用意する時間とブギーを後回しにしてなるべく速攻で倒すのを比較した結果、後回しにして火力でゴリ押した方が少しだけタイムが良かったのでこの有様です。運要素を後回しにすると痛い目を見ますよね。痛い目をみますね。本走は比較的に良かった回でお送りしますが、これで数多のアイくんが散っていきました。すべてはタイムのために犠牲リセットされた哀しき勇者たちのむくろを踏み越えていきましょう。

準備をしながら解説していきます。騎兵誘妖ブギーは全体にやすみ状態を付与する「超さそうおどり」、単体に特殊魅了状態を付与する「第三の目」といった妨害行動、「ギガマホトラ」で特別魔法使いステー

タスではないのに無理に魔法アタッカーにさせられているアイクんのMPを大量に吸引してくる迷惑行動、もともとのHPの高さからステータス調整されて跳ね上がった驚異のHP約9600の耐久力。面倒なボスです。攻撃面に関しては全体攻撃では「たつまき」という「スクルト」で防げないものや単体高ダメージの「メラガイアー」がありますが、まだこの辺りはマシな部類でしょう。本体の攻撃自体は大したことはありません。痛恨の一撃ありませんしね。

問題は、特殊魅了の方です。「ギガマホトラ」も相当うつとうしいのですが、「グリーンオーブ」のチカラによるものだったので「聖竜の勇者ルート」では目に見えて頻度が低く、代わりに「第三の目」の頻度が激増しています。最低2ターンに一度は打ってくるのです。ブギーは完全二回行動で、1ターンに二回の「第三の目」はしてこないことだけは救いですが。とはいえ毎ターン打ってくることは屑運ではよくあることですね。（特殊魅了状態の同士討ちによる敗北は二回）

特殊魅了状態の時の仕様は通常の魅了状態とは異なっており、特殊魅了状態の味方は「ガンガンいこうぜ」のような状態で味方を呪文や特技を使ってダメージ最高効率で滅多打ちにしてきます。混乱攻撃より合理的で理性がある行動と表現すべきでしょうか。特殊魅了による同士討ちは単なる通常攻撃で済めばよかったです。ブレイグが「鉄甲斬」で守備力を二段階下げてぶち殺しにきたり、セーニヤが「ザラキ」で味方を1ターン3キルしたり、防御をしつかり固めてもカミュが「会心必中」で味方を確殺してきたり「デュアルブレイカー」で耐性ごとボロボロにしてきたり、勇者くん特有の大樹の闇吸引バフの乗りまくった「ドルモア」「闇属性化するぎのまい」が容赦なく一番HPの低い味方に飛んできたりします。いわゆる無駄行動をしないのが特徴です。

よって、ブギーの攻撃よりも警戒すべきは味方の攻撃なのです。この戦い、特に重要なのはセーニヤの「キラキラポーン」、シルビアの「ツツコミ」となります。ブレイグも「まもりのたて」でキラポン状態になれるので積極的に使っていきます。ということメンバーはい

つも通りグレイグ、シルビア、アイくん、セーニャとなります。ブギーには「ルカニ」が良く効くので本当はカミュやマルティナの物理攻撃も使いたいですけどね！

ちなみにアイくんの火力だけを突出して鍛えている本走では「ツツコミ」持ちシルビアが死んでいる時にアイくんが特殊魅了されてしまったとき、いつそ倒してしまった方が被害者が出ないので積極的に同士討ちさせます。特殊魅了、通常魅了状態の味方は攻撃対象に選ぶことができ、全体攻撃では巻き込んで攻撃してしまいます。仮に殴って倒せなくても正気に戻るかもしれないし。ただ、特殊魅了の仕様の違いによってダメージを通しやすいように防具を引っpegがしておく、武器を外して攻撃力を下げるといったことはできません。誰が特殊魅了されても作戦を「命令させろ」に変更することはできませんが、前回のデルカダール防衛戦での特殊バフ「昏き狂乱(氾濫)」状態のアイくん同様、勝手にカーソルが動きます。

さて、背景での回復・並び替え・装備変更もちょうど完了しました。それでは魔物が闊歩する町、グロツタへ。到着するとイベント発生。「魔物が……我が物顔で町を……」

仲間たちがショックを受けていますがアイくんは二周目なので落ち着いたもの。チラツとマルティナを見ましたが、もちろん彼女は普通にアイくんの脇を固めています。神の民の里の長老イゴルタプのスキル解放によってすでに「デビルモード」は習得しておりますが、このイベントに彼女は今のところ無関係です。

そのあたりをうようよしている魔物は姿を変えられてしまったグロツタの人間なので、知っているアイくんは話しかけることも攻撃することも無く完全スルーしてカジノの方へ向かっていききました。仲間たちは慌てて追い掛けながら、会話しています。アイくんは振り返りもせずに進んでいます。ちよつと歩く速度を落としました。

「人間がいねえな……一体どうなっているんだ」

「ふむ……妙じゃ。争った形跡がないのう」

「ロウさま、町を占拠している魔物たちは襲いかかってくる様子はありませんね。何か……思惑があるのかもしれない」

「そうじやの、姫。この街に何が起きているのか……分かれればいいのじゃが」

「ねえアイ、そっちに魔物の親玉がいるの?」

「知っている」ムーブを散々繰り返してきたので今更アイくんがボスの居場所を知っているももはや驚かない仲間たちは直球ですね。アイくんは直接聞かれたときに誤魔化すタイプではないようで、ベロニカに向かって頷きました。

「そうなの。じゃあ、気を引き締めなきやね!」

それでいいんですかね。今作において勇者だから、というのはまさしく魔法の言葉のようです。だいたい勇者の奇跡でなんとかなりません。あとは仲間との絆と信じる心、それからフレイバーに正義感とか使命感とか運命とかです。古式ゆかしい魔王と勇者の物語での不文律ですね。

グロツタカジノに到着すると操作可能になります。異常に大当たりするようになっていくスロットマシンを適当に操作し、当たりを一回でも引いたらコインが足りるので交換所で「ラブリーエキス」と引き換え。これで魔物を買収して上層階へ行けるようになります。

「そこらじゅう魔物がいっぱいですわね。グロツタの町の人たちは今どこにいるのでしょうか……」

「捕らえられているのなら解放出来ようが、こうも手掛かりがなくては」

二階に入り、親玉であるブギーを発見したアイくんたちは町の人たちを返せという流れになります。そのムービーではブギーが「邪神から仰せつかったように人間の支配をする」だの、「町の人間は魔物に変えてしまった」だのと言っています。「知っている」アイくんは既に「勇者のつるぎ・真」を抜いていて殺意に溢れています。ブギーを倒せば解決すると分かっているのです。が、ブギーは殺意全開のアイくんをスルーして同じく臨戦態勢のマルティナに一目惚れしてしまいました。

そしてマルティナの美しさや筋肉を大変素晴らしいボキヤブラリーかつ特徴的な語尾で褒めたたえたあと「お近づきのプレゼント」

と称して何やら魔法をかけようとしてきましたが(プレゼントってあのバニースーツですかね?)マルティナには「既視感」があるので華麗にかわしました。むしろ反撃に蹴りまで叩き込む始末。過ぎ去りし時を求めようがかつて染み付いた嫌悪感までは抜けきらなかったように見えます。もつとも、ブギーにはそれすらご褒美だったようですが、よろめいた彼を守るべく現れた巨体がアイくんたちを攻撃してきました。マルティナ追加ストーリー「気高き戦姫マルティナ」でのボス、メガモリーヌです。

そのまま呪われしマルティナの代わりに前座メガモリーヌ戦になると思いきや、アイくんは初見ですが、マルティナには初見ではありませんので。まるで「見てきた」ようにムービー中に倒してしまいません。ボス戦が増えなくてありがたい限りです。ですがこれで部下(?)を倒され、袖にされ続けたブギーが激高して戦闘になります。「ぬううう名前も知らないカワイコちゃん! ちよつと大人しくするんだじょー!」

ドラクエつてたまに特徴的な言葉遣いのキャラクターいますよね。敵味方問わず。

ちなみにブギー、「大樹の勇者ルート」での発言曰く「泣かせた女は数知れず」らしいですが、それくらいの表現はレーディングAの範疇なようです。11って妙齢の女性に三十代男性が世界でいちばん幸せなペットにされそうになったり、実兄をペットにして死にたくなるほど可愛がろうする幼い女の子がいたりとなかなか、その、すごいですよね。どっちも闇堕ちしている時のセリフなので、ほぼ闇堕ち勇者なアイくんも何かすごいことを言ってくれるかと期待しましたが、ドラクエ主人公はやっぱり喋れません。残念です。

さて騎兵誘妖ブギーの攻略ですが、セーニヤが「キラキラポーン」をセーニヤ↓シルビア↓アイくんと掛けていき、常に絶やさないようにし、シルビアはその間回復役を務め、グレイグは「まもりのたて」を絶やさないようにしながら「スクルト」を重ねていき、アイくんは何がなんでも「ドルモーア」します。なんだか戦法、代わり映えしませんね。動画映えしません映えよりタイムが大事なので仕方ありません。

せん。

1ターン目、早速アイくんが特殊魅了されてしまいリセットを覚悟しましたが、シルビアの「ツツコミ」が即座に入って事なきを得ました。本当に怖いですね。流星に蘇生<回復>キラポンなのでこれで死人が出ると連鎖的に魅了者が増えます。そんなことを言っていたら2ターン目、再びアイくんが特殊魅了に。

多分、こういうぐだぐだした戦闘になった方が動画映えになるというやつなのだと思います。RTA的にはどう見てもロスタイムなどで編集していつらいのですが、仮にも自己ベスト記録の動画ですから後から更なる記録更新のために見返す記録でもあります。包み隠さず起きてしまった惨劇についても説明させていただきます。

まず、再び特殊魅了されたアイくんは迷うことなくセーニヤに「ドルモーア」を打ちました。セーニヤが素で一番HPが低いので当然ですね。これが暴走しました。運が悪いです。そしてドルマ系呪文というのは呪文暴走時の強化倍率が高い呪文で、なおかつアイくんは素で耐性無視の高火力を持っています。最悪です。HP満タンからの一撃でした。

リカバリーとして次に行動したグレイグが「ザオリク」でセーニヤを蘇生。グレイグの火力ではアイくんを殺せない上、セーニヤはこの戦闘の要なのでこの行動は当時組んでいたチャートの的には正しかったのですが、後から考えてみればそれでも正気に戻るのに賭けるか、ブギーの追撃でアイくんが倒れることを期待して殴るべきでした。反省しています。

ここで不運が重なり、ブギーの「超さそうおどり」でシルビアがやすみ状態に。シルビアは特別、踊り系のやすみに弱いという隠れ耐性があります。有名どころだと女性陣の「ぱふぱふ」無効やシルビアの「ぱふぱふ」強耐性などもその隠れ耐性ですね。よってシルビアは次ターン「ツツコミ」を打つことが出来ず、アイくんの大暴れは止まりません。もちろんブギーの攻撃も普通にありますからこのパーティ、次にHPが低いのはシルビアですね。シルビアも「ドルモーア」の餌食になり、大ダメージを受ける羽目に。

この時点でようやくアイくんを倒した方が傷がまだ浅いと気づいてシルビアとマルティナを交換しました。マルティナの「氷結らんげき」を打てばガードされなければ確殺ですから。グレイグはセーニヤを「ベホイム」で回復、セーニヤはこれ以上殺されないように「ぼうぎよ」しました。アイくんのことはこのままマルティナに処理させる気です。

が、動転していたのでアイくんが特殊魅了のままもう一度攻撃してくることを甘く見ていました。特殊魅了状態の味方のAIはとても賢いです。普通に最大打点で攻撃してきます。今の状態だと半分ほどHPの減ったグレイグ、HP満タンのマルティナ、HP満タンで「ぼうぎよ」しているセーニヤが相手です。私はグレイグが「ドルモア」で殺され、その後マルティナがアイくんを処理する、と考えていたのですが、グレイグのHP、「ジゴデイン」の確殺ラインに入っていたようです。容赦ない「ジゴデイン」でグレイグが倒れ、耐性装備をまともに積んでいないマルティナは瀕死状態、控えのシルビアも前述の通り瀕死状態。そんな壊滅状態に追い込んでくれた大魔王も真つ青な暗黒魔法使いアイくんはマルティナの手によって無事に倒れたのでした。

そのあとの「たつまき」などで見事主要メンバーが全滅していたのが今までの敗因ですが、今回はシルビアとマルティナが攻撃を受けてくれて運良くセーニヤが行動できました。「メガザル」で一気にパーティを立て直し、セーニヤも即座に起こして「エルフのみぐすり」でMPを回復させ、事なきを得たのでした。以降は事故もなく。

〜というわけで二倍速〜

倍速中シルビアが勇者ぶん殴ってないか？

勇者に即殺されてるから事故ではないんだろ

再走案件

なんとか倒せました。ブギー単体のボス戦としては長引きましたが、これまでの積み重ねからまだ自己ベスト記録を狙えるタイムだったので続行しました。結果が全てです、多分。次からは運ゲーより安定を取りたいですね（トラウマ）。

ブギーが倒れたことにより魔物に変えられてしまっていた町の人間たちは次々に姿を取り戻していき、グロツタの町の騒動もこれ一件落着となりました。めでたしめでたしです。お礼に一晩泊まって行ってくれと言われるのでロード後、宿屋からスタートします。ボス後に全回復するのは手間が省けて良いですね。

それでは今回はここまで。ご視聴ありがとうございました。

魔物の魅了。それは一時的に認識を書き換えられ、本来の敵を味方に、本来の味方を敵だと誤認してしまうのだといいます。グロツタの人間を魔物に変えたという魔物が放った魅了の魔力にアイさまが囚われてしまった、と認識した時にはもう遅かったです。

「邪魔だよ」

勢い良く振り返ったアイさまが、冷たくおっしやいました。声は冷たかったですが、見たこともないような笑顔でした。口元だけ笑顔の形をした歪な笑い……それを認識した次の瞬間、視界が黒く塗りつぶされて……私は全く何が起きたのか理解出来ずにいて、気づいた時にはグレイグさまに助け起こされていました。起こされた時には事態を理解していました。私が受けたのは、アイさまの魔法だったのだと。

「セーニヤ、大丈夫だろうか？ すまない、あの時俺がアイを止めていれば……」

「はやく、アイさまを止めないと！ これ以上、つらい思いをして欲しくないのです！」

「だが止めると言っても……」

激しく揺れる地面、地面を突き破る黒い雷。周囲を破壊する闇のチカラ。そんな破壊的な魔力を自在に扱いながらぼんやりとした目が再び私に向けられて、ふいと興味なさげにそらされて。そのまま隣に

いるシルビアさまに固定されました。シルビアさまは、あの魔物によつて傷を負っていました。

「あはは、僕の前に立たないですよ！」

声も枯れよとばかりの、叫び声。理解のできない笑顔を浮かべて。手負いのシルビアさまを薙ぎ払った闇の魔法は今まで数多の魔物を葬ってきたもの。勇者のつるぎを握った手からは鮮血が滴り落ち……理性の宿らないぼんやりとした眼差しのままアイさまはそのま、忌々しそうに勇者のつるぎを投げ捨てると頭を搔きむしり、地面を揺るがす黒い雷はますます激しくなっていきました。

「うるさい！ うるさい！ 邪魔だ！」

悲痛な叫び声にもしかして理性と戦っていらっしやるのか、理性を取り戻し味方に攻撃したことで罪悪感を覚えられたのではないかと勘違いした私は、ついアイさまに駆け寄ろうとして……冷静なマルティナさまに止めていただいたのでした。

「ダメ！ アイは正気じゃないわ！」

「……ありがとうございます、マルティナさま。それでも……」

「私が止めてみせるから。任せなさい」

僅かに言葉を交わした間にも私たちを襲う地獄の雷は、私は何とか耐えましたがそれまでも魔物の攻撃を受けていたグレイグさまは倒れてしまいました。それを見てマルティナさまは腹を括り、実の弟のように大切に思っているアイさまを、武器で斬りつけたのでした。アイさまもまた、攻撃をあつ魔物から受けていた身。連撃にひとたまりもなく倒れ伏した姿に胸が痛みました。

「……ああ……アイさま……」

込み上げてくるのは涙でしょうか。それとも別のなにかでしょうか。次々と倒れていくみなさま。私はとても悲しくて、悲しくて、それが分かっていました。お姉さまが同じ立場なら間違いなく同じことをしたでしょう。私たちラムダの民は、勇者を何よりも尊重するように教育されてきたのですから。それがなくとも私たちは……身を削つても手を伸ばし、人々を救うアイさまのことを守りたいのですか

ら。

我らの大樹よ。我らの親愛なる……偉大なる、信仰の矛先よ。ああ非情なる常闇の意思よ。私たちの根源にして、命の集う先。

「聖竜の大樹よ、どうか皆様をお救いください！」

なんて。口に出した言葉が思ってもいけないことでも、回復魔法としては完璧でした。

私は合理的でした。だから私の命という最低限の犠牲を差し出して、皆さまを生き返らせた選択肢は正しかったのだと思います。皆さまは優しいから、きつと私の行動に胸を痛めるかとは思いますが……私が正しかったという点に置いては否定なさらないでしょう。

どこか遠いところに吸い寄せられていく感覚。全ての魔力が捧げられ、すっかり空っぽになってしまった肉体。それを遠くから見下ろしていて……気づけばまた、肉体に戻っていました。誰かが呼び戻してくださったのでしょうか。

目が覚めた頃には、アイさまは私の前にかばうように立っていました。うつむき気味の顔を伺い見ることはできませんでしたが、かすかに震える体を見れば正気であることはわかりました。

「……アイさま、ご無事ですか？」

「闇よ、敵を薙ぎ払え！」

「アイさま、お怪我はありませんか？」

「闇よ、アイツを倒せ！」

「……アイさま、」

「闇に還ってよ！」

自分がどれだけ攻撃を受けても、一步も退かずに。何かに憑りつかれたかのようにアイさまは呪文を唱え続けました。そして、激しい呪文の応酬に耐えきれずに魔物の肉体が空気へ溶けていったのを見送ってから、ようやく私たちに振り返りました。

「みんな、僕を、止めてくれて、ありがとう」

アイさまは、思い詰めたような冷たい無表情でした。無理もありません。魅了されている時の記憶があるならば、優しいアイさまがそうなってしまうのは。しかし、魅了の魔法というのはそういうものなの

です。アイさまが悪いわけではないのに、思い詰めでくださいと言わなければならない。しかし、口を挟めるような様子ではありませんでした。

アイさまはゆっくりと歩き、遠くに飛ばされてしまっていた勇者のつるぎを拾い上げ、元の姿に戻った町の人たちの方に歩き出そうとして、そして。ふらりと、その体が傾くのを目にしたのです。

「あぶねえー」

咄嗟にカミユさまが支えたので倒れずに済みましたがアイさまは既に意識を失っていたのです。途方に暮れた私たちに、グロツタの人々は街を救ったお札にと宿を貸してくださいました。心遣いに感謝し、私たちは意識の戻らないアイさまをベッドに運びました。

しかしその後、先程の戦いで傷があつたのか、呪いなのか、はたまた魅了の魔法の名残なのかと調べましたがただの過労か心労であるとしか分からず。

幸いなさされることなく、まるで死んだように眠り続ける姿に胸を痛めたロウさまが、せめてゆっくり体を休められるようにと深い眠りの魔法を掛けたのを私はぼんやりと眺めていました。

邪神の復活。行く先々で起こる事件。私たちの歩んできた道のはまるで物語のようでした。「聖竜の勇者」はかくして、世界を救ったのでした……と締めくくられる物語を彩る「勇者の軌跡」として相応しいなにかのように見えました。仕組まれたように。そう感じて、おぞましい、と私の心は冷え切るようでした。

私もきつと、少々疲れていたと思います。度重なる戦いに傷を負うことも多々ありましたし、旅をするまでこうも激しい戦いに身を投じたことは無かったものですから。

だからでしょうか、眠るアイさまの指先に残る細かい傷と暴走呪文を唱えたことによる裂傷をゆっくりと癒しながら、ふと、夢のかけらを口に出していました。

「どこか遠い場所で、みなさまで、穏やかに暮らせたら、幸せでしょうね」

咄嗟にお姉さまに叱られる、と思いました。私はラムダの遣い。双

賢の双子として教育されてきたのです。勇者を護り、従い、導き。その行く末を見届けなければならぬのに。そんな弱音のようなことを言うのは身を粉にして戦うアイさまに失礼ではありませんか。でも、お姉さまは少し眠たげに私の顔を見上げただけでした。

「そうねえ、ここのところ戦ってばかりだもの。アイも過労で倒れちゃうくらいなのよ」

「イシの村いい所だったよな。オレあんなところでのんびり暮らすのも悪くないと思うぜ」

「あら意外ねカミュちゃん。世界中のお宝を見つける旅に出る！ とか言うと思っていたわ。アイちゃんとマヤちゃんを連れてね」

「あのなあおっさん。そういうのは危険なんだ。そりやお宝にはロマンがあるぜ。だけどよ、過労の相棒と栄養失調気味の妹抱えて言えることかよ……」

「カミュよ、おぬし面倒見が良いのう」

「そうか？ 普通だろ」

「ふむ、兵として勤めていない自分というものは最早想像もできないことだが、不思議と良い暮らしだろうと思えるな」

お姉さまだけではなく、みなさまも穏やかに賛同してくださりました。きつと、みなさまも疲れきっておいでだったのでしよう。倒しても、倒しても立ちふさがる強敵というものに。

「きつと誰も彼も後悔していたと思うわ。そしてね、きつと、……誰も望んでいなかったのよ。でも、アイは望んでくれたから、私はさいごまで」

謎めいた言葉だけ残してお姉さまはすっかり傷の癒えたアイさまの手を握って、目をつぶってなにかお祈りをしているようでした。

そんな姿になぜか「懐かしさ」を覚えた私の思わず伸ばした手は、お姉さまにもアイさまにも届きました。

Part 24 北東の孤島くドウルダ大修練場

おお勇者よ、死んでしまうとは情けない。そなたにもう一度機会を与えよう。

どこからか、声が聞こえる。男とも女とも表現し難い不思議な声は重々しくて、どことなく偉そうで、どこかで聞いたことがあるような気がする。懐かしいような、なのに初めて聞くような声はすぐ耳元で聞こえたような、でも頭の中で聞こえたような、やっぱりどこか遠くから話しかけられたような。

おぼろげな夢を見ているようにぼんやりしていた僕は、突然何かに掴まれて、揺蕩たゆたっていた深い深い水底から引き上げられる。暗い場所から、明るいどこかへ。

すっかりバラバラになっていた僕のからだは不思議なチカラによって丁寧に継ぎ合わされ、元通り一つに戻った。なんて不思議な感覚なんだろう。そうだ、大怪我をしてしまった時に回復魔法でみるみる傷口がふさがっていくあの感覚に似ている。奇妙な感覚を経て、ようやく自分がどこにいるのか、自分の肉体を認識できる。とても変だけれど、ああ体を動かせる、と思った。さつきまで僕は空気に溶けていたみたいに自分の体のことすら認知していなかったみたいだ。

さつきまで透明な空気で、物言わぬ水や風と同じだったんだ。不意にそう思った。なんだか体の重さが懐かしかった。僕が僕として存在した。思考は静かに澄み切っていた。前みたいに雑音は聞こえない。世界を静かだと思った。

頭の中を無遠慮にまさぐられる。頭の中に手を突っ込まれて掻き回されているみたいだ。世界が静か？ そんな訳はない。僕の中には相変わらず誰かの悲鳴と、怨嗟の叫びがこだまする。さつきまで温かかったからだだがだんだん冷えていくあの感覚が、繰り返す。僕の前で誰かが死んでいく。僕を覗くな！ 叫び出したい激昂を抑え込む。

怒りが少し収まると今度は大切なみんなを手にかけた感覚が蘇った。体の震えを抑え込む。こっちは慣れている。

ゆっくりと目を開けるとそこはどこかの宿屋だった。周囲には人

の気配があった。慣れ親しんだみんなの気配。

「……僕、死んでた？」

つい、僕は口に出してしまった。なんだかとっても空気が重かったから。

「ん……なんだ？ まだ多分日も登ってねえぞ……寝てるよな」

隣のベッドからカミュの眠そうな声が聞こえる。薄暗い中、目を凝らすとこの部屋にはベッドが四つあるみたいだった。ロウじいちゃんとはともかく、グレイグらしき大きな人影がちっともいびきをかいていないから寝たふりなんだろうなとぼんやり思う。随分みんなを心配させていたみたいだ。

「うん……」

そういえばブギーと戦ったあとの記憶が無い。相打ちだったのになって思った。僕はいつだって早く敵を倒すことを意識していたから、目の前に立ちふさがっている敵を倒した後ならゆっくり蘇生でも回復でもできるからって、戦闘中の回復はいつだって後回しにしていた。でも、本当に相打ちだったとしてもわざわざ死体をベッドの上に運ぶようなことはないと思う。セーニヤもロウじいちゃんもグレイグも蘇生の魔法が使えるし、ベロニカだって復活の杖が使えるんだから。こうして町にいるなら教会まで運ぶことだってできたはず。

だから、きつと僕はちゃんと生きていたんだと思う。気絶くらいはしちゃったかもしれないけれど。なかなか目を覚まさなかつたからみんな心配していたのかな。

……よくわからない。だってきつき、あの声は「もう一度機会を与えよう」と言っただけだから、なんだかおかしい。あれは僕の見ただけのおかしな夢だったんだろうか？ 人間なんだから、意味のない夢くらい見るだろう。夢に意味があるって考える方がおかしいはず。きつと僕は疲れていたんだ。ここのとこ戦い続けたら。

無邪気に振る舞え。僕を組み立てた「何か」に思考をまぎぐられる。脳みそを引きずり出され、はらわたまでじろじろ見られているように錯覚した。僕は心の表面に浮かべている感情と本心を分離した。平気な顔をしていたけれど、ひどい吐き気がした。

なんだか頭がすつきりしている。さあ明日は何をしようか？　そうやって前向きに考えることができる。むしろ今までどうして僕はあんなに焦って、急いで、走って。どうしてあんなに鬱々と考え込みで、みんなに無理をさせていたんだろう？　まるで生まれ変わったみたいに体も心も軽かった。今すぐ走り出したいくらい調子が良かった。だけどカミュの言葉が正しいならまだ眠る時間みたいだから布団をかぶり直して目をつぶる。明日もきつと戦いがあるんだから、眠らなきゃ。

しつかり眠って、そして、明日も世界中を回ってみんなを助けて……最後には邪神を倒して、めでたしめでたし。それを早く迎えたい。

ほら、すべて終わったら。カミュはマヤちゃんを迎えに行つて、今度こそ穏やかに暮らすだろう。もしかしたら、二人で冒険の旅に出るかもしれないから穏やかというよりもドキドキに満ち溢れているかもしれないけれど。ベロニカとセーニヤはラムダに帰るだろう。勇者の導き手としての務めを果たせたことを喜ばしく思つて。シルビアは世界中の人々の笑顔のために自分のサーカスを作っちゃうかもしれない。マルティナはグレイグと一緒にデルカダールに戻つて、十六年間を取り戻しに行くはずだ。ロウじいちゃんは……どうするのかな。ユグノアの復興をしたいと思いますと思つているなら、僕、頑張るよ。

なんて。成し遂げた暁の未来のことを考えられる。どうしてこれまで僕はほんのちよつと先のことしか考えられなかったのかな？　生き急いだつてそう変わりはない。平和な世界になったあと、僕がどうしたいのかを考えて、だから頑張ろうと思つた方がきつと苦しくないのに。

慎重に息をする。気が遠くなりそうだ。ゆっくりと頭の中を執拗にまさぐっていた見えざる手が引いていくのを感じた。込み上げる吐き気を飲み下す。

そのためにもまずは勇者のつるぎをどうしたら強くできるのか……見つけなきゃな。大樹にあった勇者のつるぎはあくまで先代勇者のもの。僕らの打つた勇者のつるぎはまだまだチカラを出し切れ

ていない。きっとどこかに方法があるはずだ。ホムラで作ってもらった、勇者のつるぎと同じオリハルコンでできた別のつるぎもあるし、きっと何かあるはずなんだ。僕の直感はそう言っている。

僕の勇者のつるぎが真の力を発揮したら、きっと今度こそ大樹に僕は認められて、邪神を倒すための万全のチカラを得られるはずだ。やるからには万全に。そうすれば二度と邪神が復活するなんてことはなくなる。世界の闇なんて夜の影だけでいい。人々が脅かされ、空を見上げて恐れる日がもう来ないように。

もう悲しむ人がもういませんように。今度は誰の犠牲も起きませんように。聖竜の大樹に祈って、僕は眠る。

深く心を閉ざせ。焼け付く想いは仕舞い込め。もう、指の先から心のうちだって自由じゃない。聖竜には看過できない何かがあつたらしい。だったらそのチカラを奪うまでは無邪気で正義感あふれる勇者をやってやるさ。表面くらいは取り繕ってやる。だから僕の邪魔をするな。必要になったらその闇のチカラを全部よこせ。邪魔をするな！

翌朝になって、みんなにブギー戦から三日間も眠りっぱなしだったと言われて、それには心底驚いた。

↑Part 23 — Part 25 編集中心↓

必殺技を 覚えた！

この動画の生放送アーカイブは こちら

ドラクエ11SS / 聖竜の勇者ルート / 縛りなしRTA

それでは続きをやっていきます。前回はグロツタの町でブギーを倒したところまででしたね。翌日のグロツタの宿屋で目が覚めるの

でそのまま「ルーラ」で白の入り江へ飛びます。今回は海のボスの片割れ、デスエーギルに挑んでいきます。海底王国ムウレアの女王セレソンの会話（Part17参照<https://syosetu.org/novel/238767/22.html>）のあと、マップの北東にある北東の孤島に船を近づけると挑むことができます。このデスエーギルは「大樹の勇者ルート」でも「過ぎ去りし時を求めた後」のボスで結構強いです。

デスエーギルの見た目はこの前戦ったダークドレアムの色違いのガリंगाと同じでまた色違いボスですが。いくら強そうでも良デザインだからってグラフィックの使い回しが過ぎるのでは？ と思っただけじゃないです。かっこいいことには間違いありませんからね。強そうですね。

く気休めにトヘロスを撒きながら移動は八倍速。海でのランダムエンカは全逃げでお送りしますく

デスエーギルは「マヒヤデドス」による全体に約170のダメージ、「メイルストロム」による全体に約150ダメージ、「魔神の絶技」による全体に約200ダメージ、「れんごく斬り」による単体に約160ダメージ、「刺突」による単体にダメージ+やすみ攻撃と物魔両方の強力な攻撃を備えており、完全二回行動です。HPは約5600でそこまで硬いボスではありませんが。また、連続で全体攻撃はしてこないようですね。このあたりにわずかばかりの優しさを感じます。

ところで「過ぎ去りし時を求めて」にも正統派であるバギ系ではない風属性攻撃呪文「メイルストロム」があるならそれ、カミュにくれても良かったのではないのでしょうか。「コーラルレイン」「ハリケーン」も含め、「エデンの戦士たち」での職業海賊の呪文はイメージにぴったりですよ。系列のある正統派呪文ではないところも。

それを言ってしまうと今作、なんと長年レギュラー武器だった弓がリストラされているので何とも言い難いものですが。序盤での強い武器といえば「クロスボウ」だった思い出があります。みんな使えてしかも強かった「導かれし者たち」での思い出が懐かしいです。アーリーナ・クリフト・ブライに「クロスボウ」を装備させて使っていた

ころの無双感とその後の闘技場で買えた「鉄のツメ」の圧倒的火力の衝撃とか懐かしいです。

そんなナンバリング厨の懐古はともあれ着きました。それでは特にストーリーもないので登場ムービーをさくつとスキップして戦っていきます。デスエーギルは特に誰かと因縁があるわけでもないぽつと出のボスです。ジャコラと同じく「海の安全を脅かしている」らしいですが、地上に住むアイくんたちにとってはわりと他人事です。なので特殊バフもなければ詳しいストーリーもありません。状況的に邪神の手下だとは思いますが。「聖竜の勇者ルート」通常プレイにおいて邪神に挑めないと思っただらだいたいこいつを倒し忘れていると思います。

さて戦闘開始。並び順はブギー戦のままです。グレイグには「マジックバリア」を担当させ、セーニャは休み状態を防ぐために「キラキラポーン」をアイくんにつけ、以降は「スクルト」を重ね掛け。シルビアは回復に備えて出番まで「ぼうぎよ」、アイくんはすべてを無視して「ドルモーア」を連発します。いつも通りです。回復は「打突」が二回とも回復役に刺さらない限りは余裕で間に合います。あとは各種バフが途切れないようにしつつ、セーニャが暇になったらアイくん以外にも「キラキラポーン」を撒くとより安定しますね。以降、見せ場は特になので倍速します。

本来、デスエーギル戦ではかなり守備力が高い敵なので「ルカニ」をしっかり入れてから殴ったり、弱点の光・雷属性で攻撃することを意識したりするのですが我々が闇勇者アイくんが耐性貫通してダメージを入れてくれるので攻撃手段を考えなくていいのは楽ですね。脳死ドルモーア万歳。しかも今回、グレイグ以外に来たらデスコンボである「マヒャデドス」+「れんごく斬り」がアイくんに来るようなアクシデントもなく安定して勝てました。非常に良いタイムです。これでブギー戦でのタイムロスを取り返せました。

この戦闘のあと、海底王国ムウレアに行き、女王セレンと会話すると「女王の愛」を貰えますがこちらは邪神に挑むのに必須ではないイベントなのでスルーします。使用すると世界各地で起きているサブ

イベントが今どのあたりで起きているのかを教えてくれるという便利アイテムです。無印「ドラゴンクエスト」での「おうじよのあい」のオマージュアイテムでしょう。

「おうじよのあい」は復活の呪文に「ほりい ゆうじ えにつく すどら ごくえ すとだよ」と入力すると勇者「おつ。て」くんが「おうじよのあい」と「しのくびかざり」を所持したレベル15というやや強くてニューゲーム状態で冒険がスタートする、という方法で「過ぎ去りし時を求めて」大樹の勇者ルートでも入手できます。効果はBGMとテキストが流れるだけのコレクションアイテムでしかありませんが。今のところ「聖竜の勇者ルート」で入手できる復活の呪文は見つかっていないようです。

さて、次に行きましよう。今度は「ルーラ」でナプガーナ密林のキャンプへ。前半では関所にデルカダール兵が立ちふさがっていて行けなかったドウルダ郷へ向かいます。勇者、すなわち悪魔の子のゆかりの地なので封鎖されていました。関所を越えたらドウーランダ山を登っていくのですが結構時間がかかりますね。山を登り、洞窟を抜け、途中モンスターライドをはきみつつ進んでいきます。もちろん道中うっかりエンカした場合は全逃げです。

く移動は八倍速く

マルティナの「デビルモード」と同じくロウの「グランドクロス」もニマ大師の修業を受けていない今の段階でも神の里の長老イゴルタブによって習得済なのですが、アイくんの「霸王斬」の再習得、そして連携「グランドネビュラ」は必須イベントになっています。別に「グランドネビュラ」なんて使わないとか言っただけじゃありません。「グランドクロス」「霸王斬」は全体攻撃として結構優秀なので通常プレイでは良くお世話になりましたから。ともかく必須イベントなので闇の大樹が落ちることがなかったため、無事生存しているドウルダ郷のニマ大師に教えを乞いに行きます。

十四年前にユグノア王国が滅ばなかった場合、若き日のロウ王子と同じくアイくんもここに修行に出されることになっていたのですよね。平和な世界だったらアイくんは今のようないくつかの魔法を使いな

す魔法剣士スタイルより、ロウが教授したマルティナのようは無手やツメで戦う格闘家っぽい戦闘スタイルだったのかもしれないね。

「過ぎ去りし時を求めて」と同じく3D画面だった「空と海と大地と呪われし姫君」ではかくとうスキルが標準装備だったのでそういう戦闘スタイルもわりと想像しやすいです。「ばくれつけん」とか「せいけんづき」とか「しんくうは」とかやりそうですね。夢が広がりますが、所詮はただの夢なのでした。悲しいです。

到着しました。そのままドウルダ郷最上層にある大修練場へ向かいます。

く移動は八倍速く

入場するとイベント。とても若き日のロウを教えたとは思えない若々しいニマ大師がお出迎えです。

「久しぶりだねロウ。このご時世だ、元気そうで何よりだよ」

師との再会を喜ぶロウの横にいるアイくんが会釈すると、ニマ大師は一目でその正体を見抜いたようです。

「アンタがロウの孫だね。聖竜の勇者。本来あたいが教えるはずだったユグノアの王子か。」

あたいはこのドウルダ郷の大師をやっているニマという者さ。それで今、わざわざここに来たってことは……ドウルダの修行をしに来たのかい？ それとも、その身に宿る闇のチカラをどうにかしに来たのかい」

一瞬きよとんとしたアイくんはドウルダの修行ができるのならしたい、と伝えたようです。

「……そうかい。まあ、あの空に浮かぶ邪神の強さはここからでもわかるからね。少しでもチカラをつけておきたいというのは良い心がけだ。さて、ロウもここに来るんだ。アンタたちにはドウルダ郷に伝わる秘術にして奥義、グランドクロスと霸王斬を……？ おやロウはすでにグランドクロスを使えるようになってるみたいだね。教えてもいないのにおかしなこともあるものだ」

「グランドクロス……この術は空に浮かぶ神の民の里、その長老どのがわたしたちの潜在能力を開放してくださったときに使えるように

なったものですぞ。まさかその時はドウルダ郷に伝わる秘術だったとは思いもしなかったのじゃが……」

「神の民の里……？ 潜在能力か。なるほど。まあ、世界に謎めいたことはまだまだあるだろうね。じゃあ若き勇者どのも勇者の奥義、霸王斬を使えるっていうのかい？ 使えない？ はて、あたいには使えてもおかしくないように見えるけどねえ。ま、そっちの方が普通だよ」

あれやこれやと話し、すでに奥義の使えるロウと戦闘になります。「大樹の勇者ルート」でドウーランダ山頂で即身仏のような痩せこけた姿になってまで冥府で修行していたロウとの戦闘と全く同じものです。「霸王斬」以外ではロウにダメージを与えることができず、グランドクロスを受けてHPが減ったら「ベホイム」などで回復し、それ以外は徐々に威力の上がつていく「霸王斬」を打ち続けるという基本的な攻略に違いはありません。現在のアイクんのステータスはこのイベントがある時点での「大樹の勇者ルート」のものよりかなり上なので戦闘はあっさりしています。

く見どころもないので二倍速く

アイくんが「霸王斬」の奥義を再習得しました。ニマ大師が「グランドネビュラ」について教えてくれるのですがここからはムービー。大師が次々と召喚した魔物に向かって息を合わせてそれぞれの奥義を打つというもの。大師は観戦している他の仲間たちがあつげにとられる勢いで魔物を次々と召喚し、背後にかばっている仲間たちに魔物の攻撃が届かないように息を合わせるといった内容になっています。そもそも二人の奥義は「過ぎ去りし時を求める前」には完成していたもの。「既視感」持ちとぼっち記憶のあるコンビですから大師も驚く勢いで習得しました。

これで先代勇者が使えていた秘術を習得し、邪神へ挑むにあたって心強いチカラを得た！ と一行は喜びます。そんなアイくんたちにニマ大師は「連武闘魔行」というドウルダに伝わるチカラ試しであり、修行でもあるものをつけてくれると言ってくれます。こちらのイベントはストーリー進行で必須イベントではないので本走ではやりま

せんが、この上位報酬である「ひかりの大剣」は大剣最強装備なので頑張つて取った人も多そうですね。青い刀身がかっこいい最強武器です。

最後にニマ大師はアイくんに警告のような言葉を残してこのイベントは終わりです。

「勇者アイ。ドウルダはユグノアとの古き盟約のもと、アンタたちへの協力を惜しまないことを約束するよ。ああ……それにしても聖竜は見る目があるよ。実に、見る目がある。アンタ、よく気をつけなさい。」

邪神は強いだろうね。目先の悪からはらっていくのは間違いじゃないさ。アンタたちは良くやっているし、その道に間違いはなかっただろうね。でも、気をつけなさい。闇の生け贄にならないように」

これまでの旅路ではうまくいっていても邪神戦では足をすくわれるかもしれないと真正面から警告してくれる大師。厳しそうですが命を挺^{てい}してドウルダ郷を守り抜いた「過ぎ去りし時を求める前」の例がありますから本当に情に厚い方なんでしょうね。

それでは今回はここまで。次回、ネルセンの試練に挑みます。ご視聴ありがとうございます。

Part 25 試練の里への道く導師の試練

↑Part 24—Part 26 編集集中↓

内なる恐怖を見つめるRTA

この動画の生放送アーカイブは [こちら](#)

ドラクエ11SS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

〈追記〉【不明なエラーにより削除されました】

それでは続きを解説していきます。

今回は後半やりこみ要素のひとつ、ネルセンの試練に挑みます。必須イベントである「勇者のつるぎ・改」の作成レシピを得るためなので挑むのはこの一回だけでOKです。ネルセンの宿屋↓バンデルフォン王国跡（要・さいごのかぎ）↓試練の里への道↓試練の里↓導師の試練と進んでいきます。

くルーラでネルセンの宿屋へ。以降移動は二倍速く

当然ですが、ネルセンの試練系列のダンジョンは最終盤、「大樹の勇者ルート」では完全なるやりこみ要素の一つであるダンジョンなので敵エンカは最強クラスです。平均レベル60に満たないアイくんたちではひとたまりもなくやられることもしばしば。よってすべて避けていきます。

「過ぎ去りし時を求めて」は海（船）とヨッチ村の冒険の書の世界、2Dモード以外はシンボルエンカウント制となっており、メタル系モンスターは他のモンスターのお供としてエンカウントするか、連携「スペクタクルショー」でモンスターを変化させるかのどちらかでしょうか遭遇することはできません。これでメタル系モンスターをシンボルエンカで目視できる「星空の守り人」仕様なら、もし道中見かけたら狙いに行ってしまう誘惑があったかもしれないですね。終盤、遭えるかも分からないのにエンカウントに賭けてまでメタルで稼ぐことはありません。導師の試練・不屈の迷宮には莫大な経験値を持つはぐれメタル・強が出現するのですが……。

試練の里への道で回収するアイテムは「えいえんの盾」です。入手

したらすぐにアイくんに装備させておきます。

さて。画面では倍速で試練の里に向かっている間にこれまでに稼いだ経験値について解説します。

本RTAを走るにあたって、必ず獲得するはずのボス経験値だけ手計算してきました。死亡状態での討伐による経験値損失やそもそもイベント戦でパーティメンバー不参加による経験値のズレ、序盤く中盤の稼ぎ、ガバエンカなどで実際のレベルとはズレているところもあります。おおよその目安ということでご了承願います。

出現場所	ボス名	獲得経験値	デルカダール城	デルカ	
ダール三等兵	140P	ナプガーナ密林	いたずらデビル	1	
02P	デルカダール神殿	イビルビースト×3	363P		
荒野の地下迷宮	デンダ&デンダのこぶん×3	670P	魔蟲		
のすみか	デスコピオン	1440P	ダーハルネの町	将軍	
ホメロス	2000P	グロツタ地下遺構	アラクラトロ	30	
00P	グロツタ闘技場	疑惑のハンフリー	0P	怪鳥の幽	
谷	ごくらくちよう&ヘルコンドル×3	1898P	壁画世界		
メルトア	6700P	クレイモラン城下町	リーズレット&		
グレイグ隊兵士×3	10300P	闇の大樹	魔導士ウルノー		
ガ	16000P	ホムラの里	人食い火竜・邪	12600P	
デルカダール神殿	試練その1&試練その2	15000P			
白の入り江	キングマーマン・邪&マーマンダイン・邪×2	274			
06P	北海	ジャゴラ	27000P	ユグノア城跡	嘆き
の騎士	12000P	ユグノア城跡	バクーモス・邪	3600	
0P	神の岩	ヘルコンドル・邪	28000P	氷獄の湖	魔
竜ネドラ・邪	54000P	岬のほら穴	フルフル・邪	2	
8500P	壁画世界	ハッスルじじい・邪	40000P	デ	
ルカダール城下町	屍呪騎兵ゾルデ	31500P	デルカダー		
ル城下町	邪神騎兵ガリンガ	64000P	グロツタモンズ		
ターカジノ	騎兵誘妖ブギー	45000P	北東の孤島	デス	
エーギル	50000P	ドウルダ大修練場	ロウ	20000	
P		合計	533619P		

※ハツスルじじい・邪の仲間呼びによる取り巻きの経験値は含んでいません。

大体のストーリーボス経験値は「大樹の勇者ルート」と同じですが、「異変前」「異変後」の区分がないので全体的にボスが少ないです。本来二回戦えたはずのボスや「過ぎ去りし時を求める前」「求めた後」限定のボスの経験値が一部1.5〜3倍になっていますね。それでも全体の獲得経験値は少なめになっています。

必然的に見舞われる低レベル攻略の救済措置が勇者限定の閻属性耐性貫通技各種やボス戦での特殊バフ、閻属性攻撃倍率UPや邪神ニズゼルファに対するアイくんの特防・ダメージ反射状態です。さらに一部ネルセンの試練のターン制限が撤廃されています。正確に言うとなら規定ターンを越えて討伐した場合に選べる願いごとは「強い武器のレシピがほしい!」のみになります。これらを有効活用していきま

す。これは最も経験値を多く獲得しているはずのアイくんが一切ボス経験値を取りこぼさなかった場合、ボス経験値だけではレベル43になっ

ているので走者のガバエイム稼ぎと道中稼ぎが経験値を結構ずらし

ています。そんなものです。

はつきり言って邪神ニズゼルファの推奨レベルが65〜70レベルだと言われている以上、いくら救済措置があっても少しでもレベルを上げたいのが本音です。つまるところ、この動画はRTA生放送後付け編集解説動画ですが、敬虔なPray動画でもあります。祈祷力高めに挑んでいきたいですね。

この後の確定稼ぎはネルセンの試練・無明の魔神(16000P)のみで、これだと何人かのレベルが一つ上がるか上がらないかといったところでしょう。できる限り仲間を一人でも生かした状態で倒した

いものですね。

試練の里に着きました。こここの外観は神の民の里の中心の神殿と全く同じですね。

使いまわしのやすらぎの神殿には回復ポイント、よろず屋、うちな

おしの宝珠商店、ふしぎな鍛冶台、そして各「試練」への入り口があります。強力なアイテムを購入できますが、相応の高額です。導師の試練・天啓の谷で結構いい装備品が拾えるので防具など買いそろえなくとも大丈夫です。むしろ、この後、邪神ニズゼルファ戦ではある切り札のためにお金は重要なのです。

施設をスルーしてそのまま左の苗木から導師の試練へ進んでいきます。なお、初回のみ導師↓賢者↓勇者と試練を解放していく必要があります。このあたりは「大樹の勇者ルート」と同じですね。本RTAでは賢者の試練までは入場できるので後でアイテム回収だけはやりません。

ちなみに、「聖竜の勇者ルート」のネルセンの試練のボスは無明の魔神↓混沌の巨人、絶望の巨人↓背徳の帝王、戦慄の牙王↓憤怒の海獣↓憎悪の剣鬼と「大樹の勇者ルート」と挑める順番が逆になっています。各ボスはもちろんグラフィック使いまわしですが、単に使いまわしなのではなく「過去の恐怖が実体となって現れる敵」とのことです。

「大樹の勇者ルート」では「過ぎ去りし時を求める前」の六軍王たちのグラフィックをしているので勇者くんのトラウマということですね。仲間たちからすれば何のことやら分からないことでしょう。一方、この「聖竜の勇者ルート」では仲間たちもいくつかのボスの外見に見覚えがあるので、むしろ逆に「じゃあ見覚えがあるようなないよなあの敵はなんだったんだ？」となりそうですが。その筆頭がアイくんの上司に似ているような気がする無明の魔神だと思えます。別に闇堕ちしてもいい幼なじみの魔物化形態(ガワ)を倒すことになるグレイグの心境やいかに。

なお、ストーリー攻略に「勇者のつるぎ・改」の制作が必須になった関係上、無明の魔神はストーリーで倒す前提のボスです。一度無明の魔神を倒してからもう一度ネルセンの迷宮・最深部に赴き、仲間に話しかけると「ホメロス将軍にこの前の試練、似ていなかった？」という趣旨の会話を聞くことができます。聞きたい方は是非行ってみてください。他のボスはストーリー攻略に必須ではないのですべての試練ボスを倒してもちゃんと聞けますよ。

荒野の地下迷宮不屈の迷宮では回収アイテムは特にありませんのでどんどん進んでいきます。

余談ですが、こんな大掛かりなダンジョンを生成、維持し、試練ボスを自在に召喚して戦わせ、提示された手数以内に試練を倒せば唯一無二の貴重なアイテムを報酬にくれ、オマケに試練ボスに勝つとドーピングアイテムまでプレゼントしてくれる戦士ネルセンさまですが、いくらかつての勇者パーティの死後の姿とはいえそのポジションについていかにも魔法が得意そうな賢者セニカか魔導士ウラノスの方がしっくりきますよね。二人とも非業の別れを遂げていますし勇者ローシユは言わずもがなの死を迎えてしまったのでやれる人間がほかにいなかったのでしょうか、なんだか賢者より賢者していますし魔導士より魔導士しているように思えます。

これで「戦士」であれば、下手な「魔法使い」は「魔法使えない」になってしまうような気がします。戦士といえば魔法が一切使えない代わりに攻守に優れた強靱な肉体を持ち、MPコスパのいい特技を沢山覚えた物理アタッカーというイメージです。

戦士でありながら鍛冶に精通していた、花と芸術の国バンデルフォン王国を建国し英雄王と呼ばれた、王国の地下にネルセンの迷宮というものが存在したということは知っているのですが。

死後、聖竜から来る日のため役目を仰せつかって特別なチカラを与えられたとか、何かしっくりくる理由があるのでしようね。もしかしたら詳細について作中で語られているのかもしれませんが。一連の動画を投稿し終えたら更なるタイム更新を図るべくチャートを練り直し、検証し直しますがこの機会にストーリーを今一度読み直し、世界各地に散らばる情報を集め直してみるとより「過ぎ去りし時を求めて」を楽しめるかもしれません。とはいえ、偉大なる先達のチャートを拝見して作り上げたチャートなので、これ以上タイムを更新すると必要なのは運でしかないのですが。結局は試行回数でした。無常です。

一つ目のワープポイントに差し掛かりました。うごめく背景が絶妙に気持ち悪い謎の異空間、導師の試練・はざまの霊道を超えると次

は導師の試練・天啓の谷です。ここからはアイテムを回収しながら進んでいきます。怪鳥の幽谷天啓の谷はとても広いマップなのでモンスターライドするとエンカの危険もなく、ショートカットして進むことができます、高いところにあるアイテムも回収できます。キラキラを纏っているモンスターを倒して上空からすべてを見下ろしながら進んでいきます。

回収アイテムは「メビウスの盾」↓装備はセーニャに。それまで装備していた盾はシルビアに移します。「英雄王のかぶと」↓グレイグ専用の最強かぶとです。ありがたく装備します。

また、レシピブック「リングマスターズ」を入手することで最強の耐性アクセサリ「スーパリング」を作成できるようになっておきます。こちら、その性能に恥じない非常に作成が面倒くさいアイテムですがそれでも、二つ＋3にして装備するとねむり・こんらん・どく・もうどく・マヌーサ（幻惑）・マヒ・やすみを完全耐性にできます。どう考えても公式チート装備ですね。高難易度を誇るボスたちがこちらをいじめ抜いてくるいやらしい妨害の数々もこれがあれば全てそよ風です。

必要素材のうち、非売品の「紅蓮の大木」は導師の試練・天啓の谷と賢者の試練・不惑の森のキラキラでも入手できるので忘れずに取っておきます。足りない分は後ほど闇の大樹の道中、始祖の森に出現する雑魚モンスター、デーモンバウム・邪からの通常ドロップ、カミュの特技「ぬすむ」での入手になります。ここの素材集めは多少の経験値稼ぎにもなりますがタイムロスになりますのでキラキラからは忘れずに入手します。カミュが「ぬすむ」をいかに早く成功させてくれるかがタイムにかかってきますね。運ゲーをあまり仕掛けたくないのですが仕方ありません。

また、必要素材の「きんかい」は店売り素材なので買えなくはないのですが全部買っているはお金が足りないので賢者の試練・追憶の城に出現する雑魚モンスター、ゴールデンタイタスの通常ドロップ、「ぬすむ」での入手で対応します。クリアタイムはカミュの左手にかかっています。

時間を多大に犠牲にして手に入れた「スーパーリング」は攻撃役のアイくん、回復役のセーニヤの分が必要なので計四つ作成します。もちろんさらに安定させるためには戦闘メンバー分の八つ、欲を言うなら全員分あった方がいいに決まっていますがどう考えてもそこまで慎重になつて安定させるより最低限の装備でチャレンジした方がクリアタイムには良い影響を与えることでしょう。ちなみに八つの「スーパーリング」作成は通常プレイでもかなり面倒くさい部類に入ります。

二回目のワープポイントに着きました。なお、はぎまの霊道に必ず存在する女神像に話しかけるとHPMP全回復&セーブが可能です。謎の異空間を抜けるとそこは天空魔城最深部でした。

ドラクエの戦士らしい赤っぽい赤いよるかぶとにへそ出しスタイルのおじさんに話しかけると、大樹の苗木からすでに戦士ネルセンの外見を知っていた一行は伝説上の人物に出会えたことに感激を示します。良い腹筋ですね。

戦士ネルセンは「ネルセンの試練」によってチカラを付け、邪神を打ち倒してくれと勇ましく言ってくれます。もちろん仲間たちは邪神を倒すにあたってチカラをつけるべきであるので、アイくんに向かつて是非ネルセンの試練に挑もう！ という非常に前向きな態度を示します。見事「恐怖」に打ち勝てば願いごとを聞いてくれるというのも魅力的ですね。

過去作をプレイしたことがある方ならこのいかにもな裏ダンジョン、最深部の強ボス、「聖竜の勇者ルート」では初回は実質免除ですが）ターン制限付きとくればどういいうコンテンツなのか初見でピンと来た人も多いと思います。

つまりこれは「そして伝説へ…」のしんりゆうであり、「導かれし者たち」のエッグラ&チキーラであり、「天空の花嫁」のエスタークであり、「幻の大地」のダークドレームであり、「エデンの戦士たち」のみさまであり、「海と空と大地と呪われし姫君」の竜神王であるということです。クリア後のやりこみ要素でおなじみのアレ、というわけですね。「過ぎ去りし時を求めて」では珍しく全クリア前に挑めますが。

なお、「目覚めし五つの種族」から導入されたすばやさ順で行動が回ってくる3Dモードでの新仕様の都合上、「過ぎ去りし時を求めて」のターン制限は「○ターン以内に倒す」から「○手以内に倒す」に言い回しは変更されています。

というわけで早速ネルセンの試練に挑むことに。

導師の試練のボス、無明の魔神。HPは驚異の約12000。「大樹の勇者ルート」での推奨レベル85―90と言われていて、真ラスボスのニズくんより推奨レベルが上です。しかし「聖竜の勇者ルート」では実質ストーリーボスなのでこの無明の魔神の推奨レベルは65です。なのでこのレベルのPTでも勝てます。敵の行動運次第では！（一敗）

このボス、しつこいほどに繰り返していますがネルセンの試練ボスでありながらストーリーボス扱いです。やり込み要素になつてはいないので、一戦目（一勝目）だけ仕様が異なります。同じ無明の魔神でも二戦目以降は推奨レベル85―90の通常通りの強ボスになるので注意してください。

通常時の無明の魔神の行動は通常攻撃、単体に約280ダメージの「つうこんのいちげき」、無駄行動の「冷たい笑み」、単体をマヌーサ状態にする「幻惑の瞳」、約150ダメージをランダムに6回攻撃してくる「超高速連打」、単体に強ダメージ+1ターンやすみ状態付与の「急降下」、全体に闇属性約300ダメージ+のろいを付与する「裁きの冥槍」、全体に約170の闇属性ダメージの「闇の炎」、パンドラボックス1匹もしくはデュランダル&キラークリムゾンを召喚する「仲間呼び」、終盤ボス標準装備の「いてつくはどう」、全体に雷属性約150ダメージの「シルバースパーク」の完全二回行動ですが、今回はいくらか緩和されます。

まず、「仲間呼び」をしてきません。呼んでくるモンスターはどれもこいつも攻撃が痛いのでありがたいですね。さらに全体攻撃は二回行動のうち一回までしかしてきません。「裁きの冥槍」+「闇の炎」で全体に約470ダメージ！ 前衛全滅！ ということにはなりません。ありがたいですね。こんな馬鹿げたダメージを素の状態です

えられる可能性があるのは全快状態のグレイグだけです。参考までにチャートにパーティメンバーのレベル50時点のHPについてメモしてあったのでご紹介します。

名前	HP	勇者	425	カミュ	400	ベロニカ
291	セーニヤ	370	シルビア	401	ロウ	3
55	マルティナ	429	グレイグ	480		

そもそも全体約300ダメージがやばすぎるというわけです。「裁きの冥槍」十何かというお手軽デスコンボで素の状態だとだいたい死にますね。この「裁きの冥槍」の頻度はかなり低く設定されています。ありがたいですね。「いてつくはどう」も高頻度ではありません。大抵忘れた頃にやってくる。

さらに救済措置として特殊バフが入ります。味方全員に「聖竜の加護」、効果は永続・HP二倍です。レベルによつてはHPが4桁になりますね。ドラクエとしてはかなり珍しい光景ではないでしょうか。これによつて前述のデスコンボに耐えられるようになります。

さらに、ボス戦開幕アイクんに「恐怖」が付与されます。これは特殊バフというよりは特殊デバフですが。戦闘開始から三ターン解除不可でかかり、その間アイクンを控えに入れることはできません。二分の一の確率で「恐怖に打ち勝てない!」と表示されて行動不能になつてしまいます。もちろん運が良ければ三ターンとも動けます。四ターン目になると「恐怖をねじふせた!」と表示されて「恐怖」が解除され、代わりに特殊バフ「昏き氾濫(祝福)」がかかります。こちらの効果は全ての呪文が暴走しやすくなり、会心のいちげきが出やすくなり、さらに毎ターンHPが100回復します。攻守に優れたバフです。

もちろんアイクンにも「聖竜の加護」が入っているので「恐怖」が原因で死ぬことはそうそうありません。その間に他のメンバーは防衛系のバフで固めておきます。いくら最大HPが上がっていても痛いものは痛いので。

あ、説明している間にターン経過でアイクンの「恐怖」が解除されましたね。

アイは 恐怖をねじふせた！

アイは 呪福を受けた！

あれ、呪福を受けたになってないか

→祝福だろ

祝福を受けただろ

荒らすのはやめろ

【投稿者】 確認します

大樹の祝福と言いながらも紫色のいかにも怪しい光を立ち登らせながら目をらんらんと光らせる勇者アイくん。悪役顔の無明の魔神と閻属性攻撃を打ち合っているときながら悪の大怪獣決戦ですね。

あとは大丈夫でしょう。いつも通り各種バフで固めながらアイくん「ドルモーア」で攻撃させる、仲間はアイくんをサポートする。 「冷たい笑み」と「幻惑の瞳」のような無駄行動が来るようお祈りする。 それだけです。ここまでお膳立てされてなお一度負けたことがあるのですが、その時は「恐怖」状態のアイくんが開幕「超高速連打」の集中被弾で倒れてしまい、そのままなかなか「恐怖」が解除されずに攻撃がままならず、蘇生を試み、すなわち生きている味方の回復が疎かになり、じわじわと削られてトドメの無慈悲な「裁きの冥槍」で前衛全滅という流れでした。「ベホマズン」がないのであの時は迷うことなく「せかいじゆのしずく」を切るべきでした。RTA走者がエリクサー症候群気味とか笑えない冗談ですよね……。特殊デバフの「恐怖」は死んでいるターンは消費されないので注意が必要でした。

〜以下二倍速〜

それはともあれ、今回は無事に勝てました。さつそくネルセンに「強い武器のレシピがほしい！」とお願いしましょう。はい、これで「勇者のつるぎ・改」レシピゲットです。オマケに「いのちのきのみ」も貰えました。あとでセーニヤに使っておきます。

それでは今回はここまで。ご視聴、ありがとうございました。

次回、邪神ニズゼルファ戦に向けて様々な準備をしていきます。

〈追記〉編集でゲーム内の文章に手を加えたのではないかとのお問い合わせ

合わせを頂きましたが、もちろんやっていません。概要欄リンクに貼ってある無編集の生放送アーカイブでも該当箇所想定とは違うバフが表示されています。「祝福」についての情報提供求めます。お騒がせしてすみません。ちよつと気になって

〈追記の追記〉「祝福を受けた！」にそもそも見えないとのご意見を沢山頂きました。祝福と表示される方、ご一報ください。

〈追記の追記の追記〉やっぱり祝福ですよ？ 効果は祝福と同じに見えるんですが あれ、どっちでしたっけ？

〈追記の追記の追記の追記〉祝福

〈追記の追記の追記の追記〉当RTA解説動画を完走させてからゆっくり見直していたんですが、なんだかこのPartは思い出深いので追記です。

そういえば、自己ベ記録なので記念にRTA後にセーブしてたんですが、久しぶりにこのデータ起動しようとしたらロード出来ませんでしたorz 今時データ破損で「ぼうけんのしよはきえてしまいました」を聞くなんてびっくりです。アイくん運がないですね。

ともあれ、視聴者の方々もきつと過ぎ去りし時を求めて大樹の勇者ルートが好きになりますようにと思いを込めて！

閑話 理性ある者の乱心

ロトゼタシアの全ての命は「大樹」を中心に循環している。人間が人生の中で紡いだ聖なる献身も、憎らしい悪逆も、行き着く先は大樹なのだ。

しかし魔物はどうかだろう。空の星より復活した邪神はどうかだろう。世界の理ことわりから外れた者たち。我ら光の子らには制御できぬ暗黒の魔手。囁く誘惑、墮落の許容、混沌への回帰。それらは光の子らにとっては忌み嫌うべき闇の理ことわり。

とはいえ、呪いも祝福も本質は同じものである。もたらされた結果が良いか悪いかはすべて受けた者の主観によるもの。光も闇も、善と悪も、すべて主観によるもの。後世の者が決めつけたもの。

世界にはかつて闇だけが存在し、生きとし生けるものは存在しなかったという。そこに聖竜が光と大地を、そして命をもたらした。今現在、尊ばれるべき道徳も、守るべき掟も、現在の主観によるもの。そもそもは静かで冷たい、茫漠ぼうぼくとした闇だけがこの世界の秩序だったのだから。

そも、大樹がただ尊ばれる世界ではない。光の権化たる聖竜こそ、邪神よりよほど身近な畏れるべきもの。聖竜こそが闇に染まっている世界であれば。

光と闇の境界は曖昧になる。善と悪を隔てるものなど、本当は何もないのだろう。

今、ロトゼタシアに古き神が君臨する。光に穢こされた大地を再び我が物とするために。

古き聖竜に遣わされし防衛機構たる勇者アイは正義による信念を掲げて邪悪なる神を打倒さんとするだろう。

聖竜の勇者は立ち上がり、運命的な仲間たちを集めて闇と戦うだろう。そして激戦の末、闇を退けた勇者は世界の安寧を取り戻すだろう。

しかし、いつの日かまた闇は生まれ、あるいは闇は復活し、闇は世界を我がものとするため目論み、再び勇者は平定する。かつて勇者

ローシユが邪神と戦ったように。再び闇の時代が訪れたのだ。

輪廻する筋書きはできていた。

そうだろうか？ 聖竜よ。

生憎人間は強欲だ。例えば、聖竜の抱く闇がなくともきつと本質は変わりやしなかつただろう。簡単に闇に堕ち、甘言に惑わされ、相手を疑い、思い違いをし、憎み、悲しみ、醜く足掻く。

強欲だ。強欲だから、認めたくない未来を否定するために足掻く。手を伸ばす。

それこそが我ら、人間なのだから。

私が何もしなければそのうち訪れるのは安穏とした平和だろう。ああ、それは良いものだろう。邪悪なる意志は倒れ、民が平穏に暮らし、為政者は何も憂うことなく日々が過ぎる。私はそんな未来を歓迎すべきなのだろうな。

しかし、そこにはいないのだ。もたらした者はきつと彼方へと去った後。あるいは闇に焼かれて苦しむだろう。私は、私は、後悔するだろうから。

ならば、世界を混沌に叩き込んでも、平和が二度と訪れなくとも。輪廻する世界を滅ぼしてやる。行き止まりのある世界へ。彼方の存在が管理する世界ではなく、我らが足掻く、混沌とした世界へ。

勇者たらしめる、その光の粋を集めた象徴を何としてでも害さねばならない。

デルカダール王国、王城、玉座の間。最早訪れた数など覚えていないほど見慣れた場所だったが、久しぶりに緊張していた。御前にあること、玉座の間であること。それに緊張していたのは一体いつぶりだろうか。人は慣れる生き物だ。ゆえにこそ、兵士として、將軍として長く務めてきた私にとってここは職場であり、長らく詰めてきた。馴染みのある場所だった。

しかし、今はデルカダールの将としてここにいるわけではなかったし、その上私はただの旅人のような、御前に相応しくない格好をしてそこにいた。

「我が王よ、どうかお許してください」

「疾く顔を上げるがいいホメロスよ。膝を付き、頭こうべを垂れるべきなのは『將軍』のそなたなのだ。今のそなたは一人の人間。ホメロスという我が息子なのだ。であれば立ち、儂の目を見て話すべきであり、そなたの聡明な頭脳で導き出した結論について述べてから、必要とあれば謝罪するべきだ。」

ホメロスよ、お前は幼い時より賢い子だった。ならばお前がそうまでして懇願するに納得できる理由があったはずだ。儂に理解出来ぬほど難解な理論なのかもしれん。それでも……一人の息子として、父に言うことくらいは出来るのではないか。一人で抱え込む必要はない。儂は理解に努めよう」

「はい……父上。どうか懺悔と、私の意志を聞いて下さい」

「もちろんだとも。十四年間、この国を守り続けていたホメロスの言葉だ。儂はむしろ、胸の内を語るよう請わねばならなかったのだよ」

我が父の言葉を受けて私はゆっくりと立ち上がった。体が軽い。あの双頭の鷲の意匠が彫られた白銀の甲冑は自室にあるのだから。だから、今の私を鼓舞するのは首元で揺れる誓いのペンダント。勇気を借りる。この場にいる私は知将ホメロスではなく、ただ一人の男として、御前にいるのだ。いや、我が王は我が父として……息子の言葉を聞こうとしていらっしやる。私もただの息子としてあらねばならないだろう。

「私はお暇を少し、頂きたいのです。ええ、この国難の時、デルカダールの英雄にして將軍グレイグが不在の今……もう一人の將軍が国を開けるなどありえない事であると理解しております。しかし、それでも。私には成すべきことができました」

「続けよ。誰も遮りはしない。理由を詳細に語るがいい。すべてさらけ出すがいい。儂は父らしく、聡明な息子の考えを全て聞きたいのだ」

御前の近衛兵は私の部下だ。奴らの動揺は見て取れたが彼らは黙したまま、直立不動を崩さない。ああ、良い部下だな。

「語るに長い理由があります。」

父上、私はこの十四年間。ことあるごとに闇から誘惑を受けてきました。父上、今思えばあれらはあなたに取り憑いていたウルノーガによるものだったのでしょうか」

「ウルノーガは手駒が欲しかったのだらうな。そなたは優秀であり、表向きは国王として君臨していたのならば自由に動かせる手駒は必要だらう」

「手駒が欲しかったのは事実でしょうが、能力に関しては……さてどうでしょう。それならば、グレイグでも良かったのではないのでしょうか。だがグレイグにはそのような囁きはなかつたようです。奴には闇がつけ込む余地がなく、私にはあつた。そう考えております。闇の呼び声、私を誘う声は何時だつて心が弱くある時でした。それはそれは魅力的で、何度楽になりたいと考えたか……私にはもう分かりません。」

私の黒い心が表に出た時、闇の声は聞こえてきました。グレイグの功績が認められた時、嫉妬に駆られる私の耳にはチカラをくれてやるという声が聞こえていました。無^む辜^この人々にグレイグとの能力を比較され、所詮は我らの英雄のおまけにすぎないと嘲笑われた時……いえ、本当は嘲笑われてすらいなかつたのでしようが……奴らを見返してやろうという決意から、私を理解しない人間はすべて殺してしまいたいという激情に変わり、いつしかそのような考えは常に脳裏を渦巻くようになりました」

「……しかしお前はしなかつただらう。胸の内はいつも自由だ。ウルノーガ扮する儂は庇いだてることもなく、むしろそのような風潮を増長させたのだらうよ。そなたを闇に墮とそうとする拙い策略だ。そして、結果的にそなたは耐えた。考えただけのことを誰に咎められることがある?」

「ええ、ええ。私は耐えました。グレイグと私の才能は違っています。だから、私は私のチカラで認められた時こんなです黒い感情は消えて

くれるのだろうか」と信じて精進しました。私たちは違っていましたから、共にあるべきなのだ」と信じて耳をふさぎました。闇の呼び声は私をいつも甘言で誘いましたが、私は払い除けました。私は闇の手を取りませんでした。

結果としては。結果にすぎません。私は闇の声に打ち勝ち、惑わされることなく自分の才を磨き、親友と同じ立場に登り詰めた男。そう見えたでしょう。実態をお聞きください。父上、失望しても構いません。私は全て語り、そして納得して頂かなくとも本日からしばらくの間、お暇をいただくのです。なんとしてでも」

口八丁で説得する気はなかった。とはいえ理由を嘘偽りなく語るくらいの時間はあるだろう。だが、將軍の職務のかたわらでできることではないと理解していた。

「私はグレイグが英雄と呼ばれた日から闇の呼び声を聞きました。二年前まで毎日、私は闇の呼び声に囚われていました。私は何度も身を任せてしまいたくなりましたとも。踏みとどまっていたのは父上の様子が以前と違っていたことを言い訳にした、ただの意地でありました。グレイグはしらふで強いことから、私もそうでありたかった。グレイグが認められたのだから私も認められる日が来るだろう。ただ、それだけでありました。私は何度も闇の声に振り返り、振り払ったとしても未練たらしく日々を過ごしていました。」

私は親友が受けていた賛辞を誰よりも理解し、グレイグの強さを誰よりも肯定し、誰よりも憎らしく思い、誰よりも奴の強さを知っていたからこそ、焦燥感に駆られていました。新兵がグレイグを称賛し、我が王が……ウルノーガがグレイグを称賛し、我が隊の兵士がグレイグを称賛し、民衆がグレイグを称賛しました。私も、心の中ではグレイグを称賛していました。賞賛しながら、憎んでいました。どうか笑ってください。そんな賞賛の中にある親友を私は心底疎んでいました！ 成人をとうに終えた、誉れあるデルカダル兵たるホメロスは！ ずっと親友に嫉妬し、妬ましく思っていたのです！ 闇に魅入られ、闇のチカラを受け入れても良いと夢に思うほど！ 我が王を裏切り、グレイグを裏切り、部下を裏切り、夢を裏切り、幼き日の約束

を踏みにしつても良いと！ それほどまでに、私は羨ましかった。僅かな矜持だけで耐える日々でした！

数年遅ければ私は本当に闇に堕ちていたことでしょう。そして二年前、私の元に現れた光が私を救いました。それがアイでした。アイは……きつと闇に囚われようとする私を理解していたのでしよう。私が欲していたものを、くれたのです。私には小さな称賛だけが、私にだけに向く、ひたむきな小さな愛だけあれば良かったのです。父上、私は恩を返したい。私はどうしてもアイを失いたくない。私は自分を慕ってくれた幼い命を……ええ、たとえあの日々が、闇に堕ちてしまえば対処しなければならぬことを疎んだだけの打算によるものだったとしても……ひたむきに慕ってくれた存在を、救わねばならないのです。

父上、私は小さな男です。国を任された將軍の立場でありながら、一人の少年を救うためにお暇を頂きたいと申し出るような浅はかな人間なのです。私は一人の少年が慕ってくれただけで闇からの呼び声が聞こえなくなるような、本当に小さな人間です。己が勇者であると知られてはならなかったアイがデルカダールで勇者としてのチカラを振るつたとは考えにくい。だから、アイは二年間毎日私の元を訪れ……ただ語り合い……私は、何時しか悪心から解き放たれていました。

笑ってください。それだけだったのです。私の隣には常に親友がありながら。私の部下は私を真に信頼し、私は私として認められていて、私を慕ってくれる者は他にもいたのに！ 私はああも直接に言葉をかけられなければそれに気づくことすらできなかったのです！

「ホメロスよ」

「……はい、父上」

「そなたの決意はよくわかった。誰も、ウルノーガの闇に打ち勝った男を小さな男などとは言えないよ。そしてそなたが救われたことは至極真つ当なこと。アイはそなたを救いたかったのだろう。小さな事とはだれも思いはしない。他の兵からもそなたを慕っていた兵士としてのアイについては聞き及んでいるのだから。」

しかしだ、納得がいけないこともある。ホメロスよ、どうして聖竜の加護を受けた勇者を救う必要があると考える？ 世界の楔くさびたる闇の大樹の加護を受け、確かに傍目には闇に魅入られているように見えるがあれは魅入られているのではなく闇を制御しているのだろうか。どこに危険がある？ どうして救う必要があるのだ？

ホメロスよ、その考えに至った理由も述べるがいい」

父上こそ聡明である。だから私はこうも言葉を尽くす必要などなく、物証を見せる必要もなかったのだろう。しかし、私は礼を尽くさねばならないと思った。

「では物証を。ご覧下さい。私の手を」

私は手袋を外し、両手を見せた。その下に隠してあったのは火傷のような傷だった。傷はもちろん手当してあったが、皮膚はどす黒く変色し、回復魔法を掛け続けてもなお未だ疼く傷だった。暗黒火傷とも呼称すべき、闇魔法による後遺症だ。

「これは治療したあとの傷です、父上。闇魔法の傷跡は癒えにくいのです。治癒の魔法をもつてしても、ここまでしか癒せなかつた。父上、お気づきかと思えますがこれは御前でアイに触れた時にできた傷です。アイに敵意はなく、……触れた時に痛みもなく、ただ触れた相手を闇の魔力で侵蝕した。私の肉体は無意識の侵蝕に耐えられず、傷を残した。触れただけでここまで相手に傷を残せるアイは人にとつて致死量の闇を抱えているということ。闇の大樹に選ばれし勇者である以上、今現在、本人には何らダメージは無いのでしょうか……少なくとも、触れた相手をここまで傷つけてしまうような闇を持った人間が、元の生活に戻るかはなはだ疑問です。そしてアイに私は直接触れた訳ではなく、手甲越しに服に触れただけだったのはご覧になられたでしょう。アイに闇を振りまいていた自覚があったとは思えませんし、また、周囲もそのようなことになっているとはならぬら気づいてはいないようでした。

父上、これは傲慢な、ただの憐れみでもあります。自分より遙かに幼い命がなぜこのような重荷を背負って生きねばならないのかという憤りなのです。救わねばなりません」

「……」

「勇者として、大いなる大樹の闇を受けいれ、闇の力を持って世界を平定する。そんな勇者を支援こそすれ邪魔することなどありえないことです。何よりアイ自身もそのようなことは望んでいないはず。しかし、このままでは間に合わないかもしれない。私はそう考えていました。使命を果たしたあとの勇者はどうなるのか？ 大樹の加護を受けた人間の末路は？ 闇のチカラをあれほどまでに行使した代償は一体何なのでしょう？ 人間は光の子です。美しき月の下ではなく、眩き太陽の下に生きる存在です。」

聖竜の勇者を崇める聖地ラムダの書物によると、『勇者』という存在は勇者のつるぎがあれば、その身に大樹のチカラを宿すことができるのか。さらに勇者は大樹の光と闇を選択することができ……先代勇者ローシユは光のチカラを選択した結果、おそらくは生きて帰ることも邪神を滅ぼすこともできなかった。勇者伝説は数多くあるというのに勇者ローシユのその後についてはどこにも記載がないのです。アイがあのよう闇のチカラを選択したのは先代勇者の失敗を知っていたからかもしれません。そして実際、アイは世界中の危機にうまく対処し、人々を救っていると言えるでしょう。ですが、あまりにもアイは自己犠牲が過ぎる。あの子は完璧に微笑んで、すべてを救おうとしている。勇者にはきつと可能でしょう。自分を勘定に入れなければ出来てしまうでしょう。」

父上。私は聖竜の勇者アイではなく、ユグノア王子アイではなく、己の部下にして、ただの少年を救いたいと申し上げます。その身に課されている責務を放棄してまで、私は「

「ホメロスよ」

「どうか。どうか、お聞き入れください。私は必ずや戻りますが、このような不忠を咎められるのであれば、」

「ホメロスよ！」

幼い日に、グレイグと一緒にあって厨房につまみ食いをしたあの日のようだ。厳しくたしなめる声に私はつい、新兵のような直立不動になった。

「はっ！」

隣で同じようにカチコチになって怯えているグレイグはいなかったが、アイツも私と同じ目的で戦っているはずだ。勇者の盾として……アイの盾として。情に厚い男だ。二年間、同じ隊ではなくとも同じ屋根の下で過ごしてきた幼い存在が身を削って戦っているのを歯痒く思っているだろう。

コデルカダールには優秀な将が二人もいるが、それはつい最近のことだ。かつてはこうも優秀な将はいなかった。二人もいる方が稀なのだ。ホメロスよ、儂を侮るでない。かつて五大国と謳われたデルカダールは今も健在である！ 良いか、モーゼフ王は健在だ。十四年間に、魔の手にあつたとしても優秀なる臣下と勇者によって見事救われたのだから。だから、我が息子よ。今やるべきことがあるというなら戸惑うな。国を建て直すのは国王の務め。勇者によつて救われた国が、勇者を支援すると言つた儂が優秀な臣下がやるべきことを見つけたくらいで成し遂げられなくて何が大国の王だ！

世界は邪神復活により、危機に瀕しておる。聖竜の勇者は立ち上がり、今も戦っているだろう。しかし、我らは当事者なのだ。勇者の影に隠れ、脅威に怯えるだけで良いものか。我ら人間も戦う時なのだ。その手段の一つに勇者その人を救わんとするものがあつても良い。良いか、ホメロス。そなたは間違つてなどいない。十四年前のユグノアの悲劇ではかの者はまだ生まれただけの赤ん坊だった。あれから十四年が経ち、かの者は立派に成長したかもしれないが！ 聖竜が何と定めようと、あのような子どもにまかせつきりで怯え暮らすなど言語道断、我ら大人が危険から遮つて守つてやつて何が悪いのか！
ホメロス、そなたの成長を喜ばしく思う。

さあ迷うことなく行くがいい。一人で成せないならば惜しみなく支援しよう。そしてホメロス、その聡明な頭脳で導き出した方法について語るがいい。勇者をいかにして救うのかを」

胸元で揺れる誓いのペンダントのなんと頼もしいことか。父の隣に力強く頷くグレイグを幻視する。お前は今いい。うるさい。真面目に戦つてこい。なんて……そんなことを考えるような余裕もある。

「はい。ありがたきお言葉です。」

私は……勇者が邪神を倒すのを見計らい、勇者のつるぎを封印、もしくは破壊しようと考えています。大樹に収められていた方のつるぎです。アイは二本の勇者のつるぎを帯刀しておりましたので必要とあれば二本とも対処しなくてはならないでしょう。邪神を倒すまでは勇者の存在は大樹にとっても必要でしょうが、ですから、

憎らしいほどの晴天だというのに落雷か。妙なことにかなり落下地点は近いな。タイミングもいやにいい。成程。

「邪神を滅ぼすまではアイ自体に闇のチカラが悪影響を及ぼすことはない、と楽観視します。もちろん、それ以前に手を打てるものならそうすべきでしょうが……そうであればそもそも世界が存続しない。邪神を滅ぼせなければ本末転倒ですから」

「ふむ。勇者のつるぎがなければ闇のチカラを留めておくことはできない、つまり大樹のチカラの媒体たる勇者のつるぎさえどうにかすればアイを救うことができると考えているのだな？」

「はい。アイは大樹に向かいました。大樹と勇者に切れぬ関係があるのは自明ですが、世界中を巡り、数々の事件を解決しながらも、それでも大樹に向かいました。勇者のつるぎを得る必要があったのでしよう。私はダーハルルーネでもアイと相見あいまみえましたが、あの時の闇のチカラは確かに濃く、……恐怖を感じるほどのものではありませんが、他者を害するほどのものではありませんでした。勇者のつるぎを手にしたことで闇のチカラをいっそう高めたと推測するのが自然かと」

「筋は通っておる。その確実性を問うことは現段階では無駄なことであるな。実証することは不可能であるのだから。」

して、どのように勇者のつるぎを封印、あるいは破壊する気なのか？ あれは少なくとも勇者ローシユの時代からある伝説の武器。簡単に失えるものではあるまい」

雷がどんどん近づいてくるのを分かっている父上は口角が上がるのを隠そうともしなかった。理解しておられるのだ。

「調べによると勇者のつるぎは伝説の金属たるオリハルコンで出来て

いるとか。製法や由来までは不明でしたが、つまり、金属であるということには違いありません。私から言えるのはそれまでです。どうやら、この会話、聞かれているようですから」

「ふむ。であろうな。どうにも一筋縄にはいかぬな」

「ええ、父上」

雷が止んだ。ふん。

「我らは光の子。聖竜の大樹によって循環する、ちっぽけな命です。小さく、脆弱で、愚か者なのです。ですから足掻く。ですから、戦えるのでしよう。私は以前より随分弱くなっていましたでしたが」

「ほう?」

「知ってしまいましたので。友情も、赦しも。人は……悲しいことに失った方が強くなれますし、無知なほど、愚かに無謀で強いものです。闇に堕ちたほうが私はよっぽど強かったですようにも」

「随分悲しいことを言う。しかしこの心は?」

「誰を信じることもできず、誰を護ろうとも思えない哀れ極まりないホメロスという男は一人ではそれはそれは強くなつたでしょう。今の友情を信じ、護りたいものができたホメロスは明確な弱みがありませんからそのような男には敵いません。しかし、私は親友グレイグと連携することができ。こうして父上に思いを打ち明けることができる。アイを救おうと立ち上がることができる。強さは形を変えて、私を構成していますとも。そのように生きるホメロスは哀れなホメロスより強いと言い切れます」

確信していた。私は闇を受け入れたほうがずっと強く、偽りの快樂の中で過ごし、しかしずっと虚しく、ずっと悲しい末路を迎えただろうと。それは大樹からすれば大きな出来事にはなるまい。ちっぽけな男が一人、光の下よりいなくなつた。そして無惨な末路を迎えた。それだけのこと。私は多く間違え、多くを苦しめ、そして闇の堕ちたものとして勇者によって倒される。それも、ついでだ。巨悪を倒す道中で倒されただろう。グレイグは多少嘆くかもしれないが、私を慕ってくれた者たちが多少悲しんでくれるかもしれないが、それすらほとんど気づかずに私は死んだだろう。アイが、相棒が来るまで

の間ついでに私を救ったように、私は倒されたはずだ。だが、私の未来は変わったらしい。他ならぬアイがそう言ったのだ。

所詮、私はその程度の存在だった。大樹はわざわざ有象無象のために奇跡なんぞ起こしやしない。だから闇に堕ちる未来もあったし、堕ちない今もあった。故に、決定的なその瞬間まで私は奇跡的に命を落とすこともないだろう。大樹に多少目をつけられたかもしれないが、わざわざ私を殺しになど来ないだろう。

「ホメロスよ。暇を許そう。さあ行くがいい。そして必ず戻ってこい」

「はい。父上、行って参ります」

恭しく頭を下げる。私は踵を返し、王城を出る。

さて、まずは至極原始的な手法から確保しておくか。やすりと塩。それから用意しよう。荒れ果てたデルカダールの城下町でも容易に入手できるだろう。

なにせ錆は金属の天敵である。

閑話 あるいは聖なる献身とも 〈前編〉

「勇者のつるぎを破壊する」。

言葉にするだけならば私の目論見は単純至極なことではあったが、この世にそれを為せる存在はどれだけいるのだろうか。勇者のつるぎのチカラを考えてみればそれはまさしく神をも恐れぬ所業であり、「勇者」を選定し、力を与えてきた母なる大樹に真っ向から齒向かう「悪行」である。結果的にはあの魔導士ウルノーガすら行わなかった……もし奴の計画にあったとしても阻止したのだが……おぞましいことなのだ。

成すべきは神をも恐れぬ悪逆であり、目指すは「勇者」の失墜と言っても過言ではない。

魔導士ウルノーガによる一国の墮落、誤った「勇者」の迫害、それを解決した先に発生した邪神の復活。アイを「勇者」として選定し、使命を与えた大樹の判断は間違いなく正確だ。これほどまでに「勇者」が必要とされている時代もないだろう、だというのにその「勇者の器」となったただの少年を救うために反逆の牙を剥こうとしているのだから私も……そしておのおの画策しているはずの他の者たちも「大樹」、いや「世界」からしてみれば余計なことをしているわけだ。

その先には世界の滅びがあるのかもしれない。今、邪神と戦おうとしている「勇者」をその座から引きずりおろそうとしたいわけでもない。だがなんだ、私は自分よりもずっと幼い少年の自己犠牲の果ての聖なる献身を否定し、甘んじて受け入れている使命を何もかも穢し、その神聖なる役目を奪い去り。ただの、なんということもない、どこにでもいる少年であってほしいと願っているだけのこと。それはホメロスという男があつた二年間の果てに見つけた願いであり、ひとりの大人としての真つ当な感情であり、……そして、極めて利己的な、非合理的な欲望だ。

今もホメロスはデルカダールの将である。優先すべきは君主たるモーゼフ王の命令であり、護るべきは自国の民であり、多くの無辜の民を救うために少数の部下を犠牲にしなくてはならないときは状況

を鑑みて合理的な決断を下さなければならぬ立場である。であるというのに、私は今！ たったひとりのためにすべての責務を放り出して、たったひとりのために私の持てるすべてを動員しようとしているのだ！

アイたち一行と邪神の手先との激戦の舞台となったデルカダールは今や瓦礫の山である。被害の規模の割に死傷者こそ我が兵三名にとどまったが、生活を営むのに苦勞するようなありさまであり……凶暴化した魔物が混乱に乗じて国を脅かす可能性さえある。我が父は健在である。私の想いを汲み取ってください、ゆえに私を送り出してくれたが、理性で考えれば取ってよい行動ではなかった。それは今も分かっていた。

しかし、理性がどうすべきか囁いていても……後悔はない。私のすべきことは、あとでも取り返しがつくことなのだ。我が父がそう担保してくれた。そうだ、すべて成し遂げた後に、復興の指揮を引き継げばよいのだ。致命的ではない。デルカダールの民は強い。我らの君主は強い。ゆえにホメロスという男が不在であっても、グレイグという男が遠き地で戦っていても平気なのだ。

だが何もしなければアイは死ぬだろう。使命を果たしたその先に、私の半分も生きていない少年は。

それもこれも、忌まわしい勇者のつるぎが存在するからだ。「勇者」のチカラを十全に発揮する触媒にして、古代の勇者ローシユより伝わる貴い遺物。そして私の仮説においては邪魔で仕方のない、アイを蝕む呪いの剣だ。大樹に備わる光と闇のチカラを触媒し、ただの少年を侵蝕する魔剣。

その刀身は伝説の金属たるオリハルコンで出来ていて、「勇者」と同等の大樹の加護を受けているとも、この世が始まる時には既に存在していたのだ。最初に「勇者」が生まれた時に同時にこの世に出現したのだ、世界各地に散らばっている伝承には事欠かないあの剣。

とはいえどう見ても魔力で編まれた虚ろなものではなく、物質的な剣であるし、オリハルコンがいくら伝説上の金属と言っても一金属であることには変わらない。どこかに破壊の方法はあるはずだ。

いくら神秘のチカラを帯びていても、強大な魔力に編まれていようとも物質であることには変わりなく、金属である以上金属の性質を宿しているはずなのだから。オリハルコンとて熱せれば溶け、叩けば延びるはずだ。……少なくとも、伝説の金属が「伝説」であるゆえに金属でありながら金属的ではないという意味で伝説になっっているという可能性を無視して私は思考する。

オリハルコンは伝説の金属だ。それが伝わっているということはオリハルコン製の勇者のつるぎ以外の物品が過去に存在したことを意味する。勇者のつるぎ以外にオリハルコンがこの世に存在しないのであれば「オリハルコン」という言葉は勇者のつるぎと同義のはずだ。しかし、現実にはそうではない。あれはあくまでオリハルコン製の剣だ。アイが剣術の腕を上回る強烈な闇魔法の使い手であるだけで、あれ自体にも相応の切れ味が備わっているだろう。冷たい金属の光沢を思い出しながらも、方法を脳内で模索する。

つまり、過去には神や大樹以外にも加工が可能な素材だったということだ。オリハルコンを人や魔物が加工し、武器や装飾品にしていたのであれば。その方法の一端を知ることさえできればあの剣をただの金属塊にすることも可能だろう。

さて、今、私の手元には鍛冶屋の使い古された金属やすりと食用の塩くらいしか手札がない。金属に対してはある意味十二分な手段かもしれないが、相手が相手である。これでどうにかできるはずもなく。どこへ行けば手掛かりを得られるだろうか。世界各地に残された勇者伝説を頼りに「答え」を私は作らねばならないのだ。勇者のつるぎが破壊されたことは……あのよう到大樹に収まっていた様子を見るに、ロトゼタシアの歴史上存在しないことなのだから。

ひとまずは「勇者」のゆかりの地の情報をたどりたかったが、今も大樹が私を「見ている」可能性は否定できない。聖地ラムダやドウルダ郷に真っ先に赴けば狙いなどすぐにばれるだろう。部下を派遣したとはいえ、まだまだ調べたいことがあったが……危険な橋をわざわざ渡ることはない。

「勇者」などという使命によりアイの肉体が闇に蝕まれ、周囲を闇で

害するほどに肉体が変質してしまってもなおお放置し、むしろあの小さい体に闇の魔力を無尽蔵に注ぎ込む大樹のことだから私が邪魔であると認識されてしまえばこの命、簡単に吹けば飛ぶほど軽いものだ。今は「ただのホメロス」として行動しているが、それでもホメロスはデルカダールの知将であり、国を建て直すために必ずや帰還しなくてはならない。安直に命を張るのは愚かだ。

四大国、いや三大国であるデルカダールには奇妙なほど「勇者」に関する伝承が少ない。それはかつて我が父モーゼフ王に憑りついていた魔導士ウルノーガが焚書を行い、「勇者」の情報を抹殺したからである。しかしデルカダールには「勇者」ゆかりのレッドオーブが残されていた。六色の宝玉は「勇者」が大樹に渡るのに必要であったし、あれ自体にも莫大な神秘のエネルギーが宿る代物だった。であれば、他にもあのオーブが伝わっていたところであれば古来より「勇者」の伝承が多少なりとも残っているのではないか。私はそう予想した。

つまり、目指すべくはクレイモラン王国である。わずかな休息の間を縫ってマルティナ姫より簡単に聞いただけではあるが、六色のオーブはそれぞれデルカダール、グロッタ、海底、バンドルフオン、メダチャット地方、クレイモランに存在した。この中でデルカダール以外に長らく所有していたと判明しているのはバンドルフオンとクレイモランであり、であれば実質選択肢は一つである。もう少し詳しい情報共有ができれば良かったのだが、詳しいいきさつについては聞く時間を取れなかったのが悔やまれる。

……アイよ、必要ならば亡国の宝物庫を荒らすほど遅しく生きていくことは喜んでいいのだな？　大樹の指示である種盗賊まがいのことをやらされているのなら、私でなくていいから近くの大人に言うのだ。決して、いいように使われるな。相手が大樹だろうと。

行き先を決めたところで私にはアイたちのように古代呪文ルーラのような便利な移動手段はなかったが、クレイモランが登録されたキメラの翼を融通させるくらいの伝手ならある。私は瓦礫の山と化した故郷に背を向けると、ひとり旅立つこととなった。行き先は同じだが幼年期、クレイモランへ留学した時のような胸の高鳴りは感じな

い。

ある種の使命感と、冷たい後ろめたさ、そして強烈な焦燥感が胸をつく。脳裏に浮かぶのは今よりも幼い無邪気な笑顔を浮かべて駆け寄ってくる三等兵のアイと、高貴なほほ笑みを浮かべて、暗に他者すべてを拒絶する「勇者」アイの姿だった。

「……この期に及んで疑うべくもありません。デルカダールの知将ホメロス、あなたのことは遠く離れたこの地でも名を聞いたことがあります。あなたを信じましょう」

「ありがたき幸せにございます、シャルル陛下」

「もちろん、この世界の危機ですからクレイモランも全面的に協力致します。平時であれば我が国の機密であろうとも何なりと調べられるとよいでしょう。すべて許可いたします。……その前に、ひとつだけ質問しても？」

「なんなりと」

「あなたは……魔女リーズレットのことをご存じでしょうか？」

クレイモランの女王シャルルは、若いながらも知識の国の頂点としての貫禄をすでに備えているように見えたが。私にそう尋ねる姿は年相応の娘のように見えた。不安に揺れる瞳を必死で抑え込むのは女王の矜持か。

「魔女リーズレットについては同盟国たるクレイモランより一切の連絡、貿易が途絶えた際に救援に向かいました我が国の将軍グレイグより報告にあがっています。なんでも、以前クレイモランを氷漬けにした犯人であり、クレイモラン領の遺物、古代図書館に存在していた古い本に封印されていた邪悪なる魔女とか。

ふむ、私の独自の調査では魔女リーズレットの封印を解いたのは魔導士ウルノーガ……ご存知かもしれませんが、闇の大樹にて勇者を襲撃した男でございます。かの男が封印を解いたと結論付けていますが、それ以外はそちらが持っている以上の情報はないかと思えます

が

「……リーブレットの封印を解いたのは魔導士だった……」

「はい。申し上げます。その現場をこの目で見たわけではなく、状況証拠から判断したものですから動かぬ証拠を押さえたわけではないことを付け加えさせていただきますが、古代図書館より魔道士ウルノーガらしき男が目撃されたという確かな筋の情報を掴んでおります」

「いえ。知将ホメロスが言うことですから間違いはないと考えております。情報、ありがとうございます。」

関係のない質問でしたね。さあホメロスよ、あなたの求めるものはどのような英知でしょうか？」

「古代の口伝でございます。伝説の金属にして勇者のつるぎを形作るオリハルコンについて……口伝にて今に残るものすべてを。本来でしたら古代図書館の使用許可も頂きたいところですが、もはや、本の内容をひとつひとつ精査する時間はありませんので……」

女王シャールはすぐに国中の学者を呼び、私の願いを叶えてくれた。流石は知識の国というだけあってデルカダールとは比べ物にならないほどの口伝が残されていた……だが、期待していたような……オリハルコン製の剣を鑄造できるような、ましてや人の手で破壊できるような情報はない。

せいぜいが「オリハルコンは地上には存在しない鉱物である」「かつてこの伝説の金属のために熾烈な争いが起き、オリハルコンの採掘地は戦場とまで呼ばれた」「オリハルコンは鉱物として非常に硬く、またその色は蒼い。古来ではオリハルコンの代用品として見た目の似た傷を癒す魔法鉱物ブルーメタルが用いられることもあった」というような、わずかな由来だけが収穫だった。

「どうやらお力になれなかったようですね……」

「いいえ、これらの情報を精査し、糸口をつかむのは私の役目でございます。ご協力感謝いたします」

「そう言っていただけだと我が国の危機を救ってくださった勇者アイとその一行に少しは報いることが出来たように思います。また何か

ごございましたらクレイモランは総力を挙げてかの者への恩返しをしていきます」

「ご厚意、ありがとうございます」

終始女王シヤールは古びた本を膝の上に置いたままであったし、私の顔を見て何か言いたげに口を開こうとしたが。しかし、私はこれ以上の情報が期待できない以上急ぐ身であり、あちらから何か言われなければ応える余裕はなかった。

彼女はまた、聡明であり、私の焦燥を理解していたから止めることなく、ただ私を見送ったわけだが。

はて、当然ながら顔も知らない古代の魔女リーズレットなる強力な魔物と一皮むけばただの人間に過ぎないホメロスではどこに接点があるものか。何故女王がああも思い詰めてまで私に尋ねてきたのか、そこまで推測することは出来なかったが。

互いにウルノーガに甘言を囁かれてきた者同士、と考えれば多少の共通点があったのかもしれないが、長らくの封印を解かれ誘いに乗って一国を危機に貶めた悪逆なる魔物と……ふた周りも年下の部下可愛さに闇に手を伸ばさず持ちこたえたただの人間では共通点とは言っても希薄なものだろう。

自国民に多大なる危険が及んだのだ、再び封印はなされたとはいえ魔女リーズレットに対していつその警戒をするのはただしきことだと分かってはいたが……何か腑に落ちない。とはいえ、私に関わることではないだろう。

さて、情報が足りない。次に向かうべきはサマディーだろうか。デルカダール、クレイモラン、バンデルフォン、ユグノアに勇者ゆかりの何某が存在した以上、サマディーにも何かしらが存在してもおかしくはない。バンデルフォンの城跡にも何か情報がある可能性はあったが……今はひとつひとつ調査している時間はないのだ。

サマディー。忌々しい大樹の枝を後生大事に所持していた国とはいえ、だ。騎士道精神の根付くあの国ならばやましくもないことを隠し立てもしないだろうし、いざとなればかの国で名高いグレイグの名前でもなんでも使つてやる。きつと何か情報があるはずだ。

「これはこれは、あなたはデルカダールの双頭の鷲、ホメロスのではないですか！ ようこそサマデーにおいでくださいました！」

「二介の騎士に対して、このような歓迎感謝致します。国王陛下に取り次いでいただいても？」

「ええええもちろんですとも。さき、どうぞこちらへ」

数か月前、盗賊カミュに誘拐されたアイの捜索……もといレッドオーブを盗んだ国賊の指名手配の際に何度か足を運んだサマデー王国では以前よりも私の面は割れている。それでは民間の伝承の聞き込みをするのは不向きだろうし、悠長に話を聞いて回る時間の余裕はない。よってクレイモランと同じく初手から最高権力者に頼むことにした。

我が王より、もしものために親書を預かってきたのだが今のところ出番はなさそうだ。私もそれなりに顔が売れていると見ても自惚れではないだろう。どこかの誰かはグロツタの町にでかでかと像をつくられて晒し者、もとい顔情報の全世界公開がなされているがあれと比べても羨ましくはない。強がりなどではなく本心から。

今、グレイグは「勇者」の盾として戦うべきだ。グレイグより頑強で、忠誠心に厚く、武功をあげてきた上に……滅びの喪失と悲しみを知る者はいないだろう。私にはない経験を持つグレイグは「勇者」と共に戦うからこそ真価を発揮できるのだ。対して私は知略を巡らせる方が得手であり、それすなわちアイたちに同行して少しでも戦闘面で貢献するよりも別所から解決策を探し、死角より光明を掴んで目的を達成することこそ私の真価である。策というものは目には見えない。布石も、気づかれてしまえば効果が薄いだろう。

こうして得意な分野を分担することで我らは双頭として一層のチカラを発揮できるのだ。

とはいえだ、これまで一応真つ当に生きてきた人生で、真つ当に良い意味で他者に知られているというのは、私が築いてきた信頼の表れ

なのだろうか。それは素直に受け取っておく。それはそれとして今はそれを切り売りしてでも成し遂げたいことがあるわけだが。

「両陛下におかれましてはご機嫌麗しゅう」

「うむ、ホメロスどのもお元氣そうでなによりですな」

白磁の王妃がわずかに微笑む。刻まれた心労が目につく。

「じきにファーンリスも来ます」

赤き「勇者」の星の爆心地に最も近い人間の居住地であれば、如何にサマデー王国が陽気な国民性を持つとはいえひりつくような緊張感があるのは当然か。以前のような朗らかな笑顔ではなく、どことなく影のある王夫妻の顔を見ながら私は他人事のように思った。

ある意味絶望を舐め尽くした私には、彼らのように怯え恐れることさえもう飽いたことだった。正確には、私はそのようなことが許される立場ではなかったし、無為に時間を消費することこそ恐れていた。私は誤った感情の発露の末路を知っている。執心し、目をくらませ、甘言に乗り、破滅した男の影を見ていたのだから、私はそうはならないのだ。正しき方へチカラを振るうために、立ち止まるわけにはいかないのだ。

ほどなくしてファーンリス王子が現れ、前に見た時よりも幾分か大人びた顔つきで王夫妻の横に立った。さて。

「単刀直入に申し上げます。サマデー王国につきましては、勇者伝説、特に勇者のつるぎについて如何ほどまで伝承されていることでしょうか。邪神との戦いに赴いている勇者アイへ影ながら一助するために、どうかお力添えを頂きますでしょうか」

「勇者伝説、か……恥ずかしながら、わが国では勇者についての伝承は少ない。勇者の星に最も近くに存在していたというのに詳しい事情も伝わってはいなかったのだよ。学者を呼ぶが、そなたが期待しているような情報を提供できるかどうかは怪しいものだ……」

「父上、申し上げてもよろしいでしょうか?」

「ファーンリス、何か知っているのか?」

「はい。父上、先日勇者アイ一行はサマデーに来訪し、我が国の国宝であるガイアのハンマーを所望しました。ガイアのハンマーについ

ては昔から伝わるものですが、見た目にもそう華やかな品でもありませんし真闇のきれはしほど有名ではないでしょう。どこで我が国の国宝としていたのかを知ったのかは定かではありませんが……少なくとも、勇者が所望したということは何か関係があることかと。

ホメロスさん、あなたは今『特に勇者のつるぎについて』と言いましたね。あなたの意図していることは分かりませんが、僕が最初に出会った時のアイさんは勇者のつるぎを持っていませんでした。そして前に来た時には光の現身のようにつるぎを持っていました。

なんでアイさんはハンマーを欲しがったのかちよつと疑問で。なんだかおかしいですよ、ガイアのハンマーはグレイグさんのような人が武器に使えるようなものでもありませんし、いくら古代より伝わるものとはいえ、あのハンマーはちゃんと重くて使えるものですか、用途が分からないですよ。ハンマーには僕のような『勇者』ではない者には秘めたる力があるのかもしれませんが、僕は素直にハンマーとして使ったんだと思います。あれはどこまでも大地の精霊の名前を冠した、冠しているけれど、実用的なハンマーです。

じゃあ、何に？ 僕は鍛冶のことはよく分かりませんが、剣を作るときには金属を熱して、ハンマーで打ち据えて鍛えることくらいは知っています。アイさんはもう勇者のつるぎを持っているのに新しい武器を作る道具を所望したんですかね？ それもちよつとおかしいですよ。何か心当たりはありませんか？」

砂の王国、古代より引き継いできた大地のハンマー、双賢の姉ベロニカにより情報があつた闇色に染まったというもう一本の勇者のつるぎ……。

私の脳裏によぎつたあの忌々しいつるぎの片方は、大樹のチカラによつて与えられたものではなく、アイ自身が造りあげたものなのか？ 「勇者アイは現在二本の勇者のつるぎを所有しております。一本は闇の大樹にて入手したものです。その場におりましたので間違いありません。王子は勇者アイが一本の勇者のつるぎを所持していた姿をご覧になっていたのですかね？」

「ああ！ そうか！ 二本目をガイアのハンマーで造つたのか！ そ

うです、ホメロスさん。アイさんは一本の勇者のつるぎを持っていました。そしてそれからホムラの里の様子がおかしいという話をして……アイさんはたぶん向かわれたんだと思います」

「ホムラの里……古来より鍛冶で有名と聞いております」

「そうですね。土地が荒れているので鍛冶が里をあげての産業です。しかし最近では以前のような活気がなく、……あくまで噂ですが、ホムラの長は人が変わったようになってしまったと聞き及んでいます。しかしアイさんはホムラの里に向かった後、すぐじゃないでしょうか。ど勇者のつるぎを二本持つてホメロスさんに会っているんですよ」
私が闇に染まった勇者のつるぎについて知っているのは伝書鳩により伝えられたからだ。だから直接見たわけではないのだが、ここは話を合わせておこう。

「はい。ホムラか、それともその先か、どこかは定かではありませんがガイアのハンマーを用いて勇者のつるぎを打ったのでしよう。ありがとうございます、フアーリス王子。とても有力な情報を得ることが出来ました」

火山のふもと、ホムラの里。そうだ、火山だ。それも世界有数の火山である。これ以上勇者のつるぎを造り上げるのに向いている場所もないだろう。

オリハルコンの入手先も、加工方法もわかっていないというのに私は大きな前進があったと感じた。

「ホメロスさん、……僕はあなたにこうしてちゃんと話せる機会に会うのは二回目です。一度目はレッドオーブを盗んだ国賊についての警戒を伝えに来た時でしたね。あの時、盗賊カミュが連れ去った三等兵アイの話をしてくれました」

「僕は……すでにアイとカミュという旅人について知っていました」
「……」

「でも、あの時は何も言いませんでしたね。恐らく二人があなたの言う二人であると確信していたのに。僕の目にはとても仲のいい二人だと思っていましたし、他にも仲間がいて、旅芸人のシルビアさんまで彼らの一行に加わったようでしたし、どうにも悪いことをする人た

ちに見えなかったから、きつと同名の別人だろうって自分に言い聞かせて、黙っていたんです。

ホメロス将軍は……こんなことを言うど気が引けますが、同盟国の将軍で、いくつもの功績を打ち立てた稀代の軍師だと知っていたいながら、僕はちよつと怖かった。信頼できないように思っていました。まったく違いました、全然、僕は人を見る目がなかった」

「いいえファリス王子、あなたはとても正しい。詳細を語ると長くなりますが、あの頃の私は自覚なく巨悪の手先として『勇者』を『悪魔の子』として捕えようとしていたのです。私は……真相を知らずに勇者アイを部下としていましたが、それでも闇になんの疑いもなく差し出したでしょう。その結果、悪意も何もなく、信用と平和をいっぺんに失う悲劇的な結果となりましたでしょう。あなたは無意識にそれを感じ取ったのかもしれませんが」

「それは違いますよ、僕だってあの時アイさんが『勇者』だって知っていたら迷うことなくデルカダールやクレイモランに連絡したでしょうし、サマデーイとしても彼らを捕縛しようとしたでしょう。あの時は何だか……詳しくは言い表せませんが、あの時の僕はあなたのことを心底悪の手先か何かだと思っていたのかもしれませんが。はじめとして、僕はあなたに言っておきたかった。これからは絶対にそうは思わないことも」

「ありがたいことです。王子から見て私は他国の軍師ですからね、そのように思われてもむしろ当然でありますよ。軍師とはそういうものです。どうかお気になさらないように。王子の勘は正しかった、何を咎めることがあるでしょう？ 分かりあえたなら、これから親交を深めていけば良いのですよ」

あの日、私の運命が変わらなかつたら。

ファリス王子の言う通り、私は本当にウルノーガの手先だった可能性がある。「勇者」を捕らえるために躍起になり、その果てにきつと悲しい最期を迎えていたはずだ。なれば、私は気を引き締める材料とできる。闇の甘言に乗った末路を見据えるために、そして報いるために。

「ありがとう、ホメロスさん。」

あと伝えられることとすれば……ガイアは……大地の精霊といえ
ば、正確な地名は分かりませんがどこかの地方では信仰の対象とか。
もしかしたらそこも勇者ゆかりの地かもしれない。それくらいで
す」

「調べはついていきます。勇者アイがその正体を知られないまま拾わ
れ、育った村こそ、大地の精霊信仰にあつい土地でした。王子の推測
通りでしたら……何とも数奇なことですね」

「……本当におとぎ話の主人公のようだ、アイさんって」

「ええ、鼻肩目抜きにも彼はいつか新たな伝説になるでしょう」

「歴史の転換点を目の当たりにしているんですね、僕たちは。」

ホメロスさん、僕はあなたが動きやすくあるためにもあなたの真の
目的を根掘り葉掘り聞いたり、この先の目的地を尋ねたりしません。
でもきつと、デルカダールの鎧もなく、屈強な部下たちも連れずに、ホ
メロスさんがひとりで来られた姿を見たら……それはひたむきな献
身なのだと思います。どうか成し遂げてください」

「ええ、必ずや、成してみせますよ」

王子が真剣な顔をして手を差し出す。私はその手を握った。

砂漠の熱い血潮を感じる、あたたかなその手と握手したのは間違い
なく初めてだった。

閑話 あるいは聖なる献身とも 〈後編〉

デルカダールやクレイモランなどとは大きく異なる文化の地、異国情緒溢れるホムラの里。これがただの観光ならばもう少しのんびり景色を楽しみながら歩いたであろうが、今は全くもってそれどころではない。長い長い石の階段を一気に駆け上がる。

階段はうんざりするほど長かったが、これでも世界一の兵士たちを半分率いている自覚はある。肉体を鍛える方面の訓練とて怠つてはいない……と言いたいのが最近の訓練どころではなかった。しかし、激務であったな。体力はまだまだ落ちてはいない。三度ほど深呼吸をすれば弾んだ息は収まった。僅かでも相手に無様な姿を見せる訳にはいくまい。もしかすると不利に繋がる可能性がある。

さて、石段の先、周囲とはさらに様相の異なる建物。意を決して扉を開けば、ひとつの集落のリーダーにしてはまだ年若い男が……マルティナ姫くらいだろうか……ご丁寧に里で最も高い位置に、祀られた社やしろの中にいた。権威的だろうか？ はてさて、男は長というには服などにもまったく飾りもつけず、他の民と同じような質素な風貌であった。既に訪問することは里の人間に話を通させたのでこちらに驚く様子はなく、素早い身のこなしで立ち上がった一礼してきた。

かつて聞き及んでいたよりもホムラの里の中は活気がなく、人の気配はあれど妙に静かで、その事情は不明だったがはてさて、それを尋ねている時間はない。ホムラから最も近い国であるサマデーの様子を考えてみればわざわざ質問するほどのことではないか。そもそも私が聞いていたのは平素のホムラの里のことである。

どこへ行っても活気がないのは同じだろう。世界のどこに行こうとも、赤き勇者の星の爆発を目にしただろうし、その後に降臨した「空の歪み」が見て取れるだろう。邪神の影響で多かれ少なかれ魔物が凶暴化し、デルカダールのように邪神の使徒が直々に人の営みを破壊しにきた地域すらあったのだ。調べにあがっているだけでも、何か所もある。

そんな現在の情勢で異国から来た私のことを人の皮を被った魔物

だと考えて警戒し過ぎだと非難できまい。ただ、私はなんとかして信用してもらわねばならない。どうにかして説き伏せることが出来ればいいが、長ハリマの目は疑念を除けば不気味なほどに静かである。それがどういう意味を持つのか……どう考えているのか窺い知るには相手を知らなすぎる。個人の感情を見事に抑え込み、一律によそ者を追い出すわけではなく話を聞いてから判断しようする様子はこちらからするとありがたいことだが一筋縄ではいかぬという意味にもなる。

はてさて、この難関を突破したとてホムラの里には私の望む情報があるのだろうか。なければ振り出しに戻ってしまう。もう時間はなというのに。

以前の私なら、「軍師ホメロス」に相応しい弁舌をもつてしてハリマをどうか「説得」しただろう。軽度の「洗脳」と言っても良かったかもしれない。うまく真実と虚構、誇張と虚勢を織り交ぜ、こちらに有利になるよう事を運び、時には影ながら脅しただろう。それとは悟らせずに、あるいは生命線を握って真つ向から。しかし、それでは……明確な根拠はないが、私が望む情報が得られないのではないかと、思ったのだ。そこまでしなくとも、まるつきり嘘を言うわけではなくとも、ほんのわずかなことだとしても、騙すべきではない。真摯であるべきである。相手を手玉に取って、情報を吐かせるのではなく、理解の上で協力を得るべきだ。私は、真実の意味で「正義の人」としてあるべきなのだ。

なんて、ただ甘くなっただけなのだろうか。好ましくないように思われる自分の変化を私は戸惑うことなく受け入れ、実行に移す。惑っている暇はない。下手に逡巡するよりも今の自分に適応しなくてはならない。ああもちろん、「以前」のように振る舞った方がきつと早いことには違いないが。そのようにはもう振る舞えないのだ。

時には綺麗ごとだけではどうにもならないことがあることは分かっている。脅しや虚構を織り交ぜたほうがスムーズに展開することだってあるだろうよ。しかしだな。

そんなことをしたら、あとからどうバレるかわからないではない

か。相手はグレイグのようにすっかり騙せてしまえるわけではない。いいや、ともすれば誤魔化しきれられるかもしれないが、私の良心が残りの人生ずっと痛み続けることくらいは容易に想像できる。良心！私にあったとて、痛むとは驚くべきことだ！

ああまるで子どものような見栄かもしれない。それでも、それでもだ、自分を慕う幼い存在に軽蔑されたくないだろう？ いや。それも違うか。

アイの上司が「正義の人」でないことに耐えられない。アイが身を削って衆生を救わんと戦っているのに……だからこそ悪行であろうとも手を出して、どんな手段を使っても救ってやりたいのだが、それでも、それでもだ。私はアイに顔向けできない自分になりたくなかった。ハリマが頑なに口を開かないなら、「正義の人」を諦めることにもなろうが、まだ、そうだったとは限らないのだから。悲観的になるな、成るように成るのだ。

ああ、あの日、決定的に運命は変わったらしい。私の考え方もすっかり変わってしまったさ。アイだけではなく、ほかの部下たちにも、デルカダールの民たちにも、「無慈悲で目的のためなら手段を選ばない、デルカダールの暗部ホメロス」とは思われたくはないものだ。そうするしかないならば、今の私でも悪事のひとつやふたつやってのけるだろうが、前は抑え込めた胸の疼きをはつきりと自覚するだろうよ。まったく難儀な。

完全に綺麗な行いなど不可能だ。私は軍師だ、駆け引きこそが我が使命である。こんなものはただの綺麗ごとだ。重い足枷にさえ思える。ひどく邪魔にすら感じる。しかし、妙に居心地がいいのだ。肩肘張らずに生きていても良いと、やさしくやさしく、赦されたかのよう

に。「ようこそいらつしやいました、異国の方。私はホムラの里の巫女の一族……巫女代理のハリマと申します。便宜上、長のようなものです。」

見たところ、サマデーやダーハルルーネの方ではなさそうですが、このご時世に遠方よりわざわざいらつしやったということは何やら

深い事情がありそうですね。どうぞ話されると良いでしょう。私どもがお力になれることであれば良いのですが」

「では単刀直入に。私はデルカダールのホメロスと申します。この度ホムラの里に来たのは勇者伝説、及び勇者のつるぎについての情報を探すためであります。勇者アイが以前に来訪されたことがあるでしょう……その時のことでも、特に勇者について些細なことでも構いませんので教えて頂けませんか？」

とはいえ、勇者のつるぎについての情報をくれと最初から踏み込むのは戸惑われた。世界一鍛冶産業が盛んなホムラの里に情報がなければもはやそれまでなのだが、手の内を最初から明かしすぎるのも相手の警戒を誘う。私は真実と懇願だけでハリマの信用を勝ち取らねばならないのだから。

「デルカダールの……はて、デルカダールはユグノア王国を滅ぼした元凶として『勇者』を『悪魔の子』と定め、大々的に搜索していたのではなかったのですか？」

「ええ、以前はそうでありました。ですが今は私どもの理解不足であつたこと、『勇者』アイが災いを呼んだのではないということ……私どもの過ちを認め、全面的に『勇者』の行いに協力すると誓っております。私がホムラの里に訪れたのもその一環であります。すでにクレイモラン、サマデーにも同様の理由で来訪し、それぞれご協力願いましたし、それ以前にも私の部下を勇者ゆかりの地である聖地ラムダ、ドウルダ郷などに派遣し情報を集めておりました。

私どもは『勇者』に対する今までの非礼を詫びるためにも一層の協力がしたいのです」

「そうなのですか。しかし、私はまだ若輩の身、巫女代理となつてからまだ日も浅い。あなたの申しあげていることがどこまで真実であるか……判断が付けられません。

何か、お示し下さい。これが我らの恩人であるアイ殿を陥れる計画ではないと」

ハリマの目には隠そうともしない疑念があつた。当然だ、十四年間も「勇者」を「悪魔の子」であると、ユグノアの滅亡やマルティナ姫

の死を全面に押し出して喧伝していたのだ。今更「勇者」に協力するなどと言ったとしても世界の危機に直面して頼らざるを得なくなり、世界各地で人々を救い始めた「勇者」に手のひらを返しているようにしか見えないだろう。一体どの口が言っているのかと思われる方も仕方がない。

……アイは自分をひとりの部下として可愛がる上司が同じ口で「悪魔の子」を捕えることを愚かにも至上命令とする姿をどう思っていたのだろうか。気づかれてしまえば無事では済まないと思っていたから勇者の紋章を隠していたのだろうし、無邪気な笑顔の裏で二年間、たったひとりで苦悩していたのだろう。私は気づきもしなかったのに。

何も知らないかつての私は休みが被った日や二人とも早上がりの日が密かに楽しみだった。アイが夜勤でさえなければ、城内にいれば顔を見せに来ることが励みだった。それがすべて打算だったとしても、あの表情がまるつきり演技だったとしても、同じだ。私はそれに救われたのだから。本当のアイが私のことを微塵も慕っていないかたとしても、私は行動を変えはしないだろう。

「大人」が搾取される「子ども」を救うのに本来であれば理由はいらないはずだ。

「……今から一年前のことです。デルカダールに兵士志願の少年がやってきました。地図にすら乗っていない故郷の小さな村で幼なじみの少女が魔物に襲われて怪我をしてしまい、居合わせたものの撃退できなかつた自分の力不足を嘆いて……村長の言葉もあり、力をつけに来た、まだ幼い少年でした。私はこれでも兵士です。彼は私の部下となりました。それが、アイとの出会いでした。アイは入隊試験で大人の三等兵と戦闘し、見事勝利した将来有望な少年でした」

ハリマはアイのことを恩人と言ったな。ホムラの里について私に報告があがっているのは数ヶ月前発生していた連続誘拐事件の解決だが……口ぶりからするとやはり、ファールリス王子の言葉に従ってホムラを訪れ、そしてなにか事を成したのだろう。

だから、もう「勇者アイ」とは言わなかった。ハリマがどの程度ア

イと親交があるのかは不明だが、根拠もなく「世界の存亡の危機を前にして手のひらを返したデルカダールの言い訳」ではなく「ホメロスという男が既存の職務を放り出してまで情報を求めに来た理由」が知りたいのだろうと考えたからだ。

「あとから思い出して気づくことになるのですが、アイは一度も左の手の甲にある勇者の紋章を人前に晒しはしませんでした。外界との情報が乏しい故郷の村の以外では『勇者』すなわち災いを呼ぶ『悪魔の子』だと呼ばれていることを知っていたのでしよう。

ですから、兵士のアイは『勇者』としてのチカラを一度も発揮することはありませんでした。ただ職務に忠実で、誰よりも努力家で、……私を誰よりも慕う若い兵士としてそこにいました。私は得意の魔法を教えましたし、アイは熱心に学び、習得しました。誰よりも剣術の訓練に真摯で、休みの日すら訓練に打ち込む、有望な兵士でした。仕事ぶりも真面目で、大変評判が良い部下でした。

私は当時……恥ずかしながら、ユグノア王国が滅んだあの日から闇の呼び声を頻繁に聞くほど真つ当な精神性のない人間でしたが、ひたむきに私を憧れの人だと言って慕う幼い部下を見て、どうして闇の手を取れるでしょうか。私のことを心底素晴らしい正義の人だと信じて疑わない姿を見るとあの声はだんだん聞こえなくなっていきました。ただ自分を慕う者がいただけで私はあの日々を乗り切りました。単純なものです。

アイの正体を知らないまま、二年間を過ごしました。……一度はアイが『勇者』だと呼ばれていたと報告を受けてもなお、何かの間違いだろうと我が王に報告をあげずに握りつぶしたことさえ、ありませんでした。

私は、実のところデルカダール王国が勇者アイに協力するという約束を成すためにここにいるのではないのです。己の部下にして、ただの少年の助けになるために。ただそれだけなのです。信じられますか？ 恐らく昔の私の噂のひとつでもご存知であれば、これほどわかりやすく信じられないこともないでしょうね。

あの空の歪みを見て人々は畏れを感じていることでしょう。世界

の存亡のため……そんな耳ざわりの良い大義名分のもと、いくらでももつともらしい口上なぞ思いつきませんが、真摯に真実を述べさせていただきます。

あの子を、私は、アイを助けたいのです。望みはそれだけです」私が裏でなんと呼ばれているかくらい知っている。どう思われていたのかも、うすうす理解している。「英雄」グレイグほどではなくとも私とてそれなりに名前が知れているのだ。仮に「うわき」を知っているならば誇張した綺麗な言葉を並べ立てた方が良かっただろう。だが、私は……この状況下で送り出してくれた我が父の息子でもある。嘘を顔色ひとつ変えずに吐くことくらい簡単なはずなのに言えなかった。

もう時間がない、と焦燥感が募っているからだろうか？ アイたちがどこにいるのか定かではないが、彼らが邪神を打ち倒すまでに方法を見つけなくてはならないのだ。冷静なホメロスが脳内で冷たく囁く。「異国の若造程度、口先で丸め込んでしまえばよかったのだ」と。しかし、理性的ではない私は「いや、これで良かったはずなのだ」と甘いことを言った。

ハリマはしばらく私の目を見ていたが、おもむろにうなずいた。「わかりました。」

ホメロス殿。あなたを信じましょう……あなたに会ったのはこれが初めてですが、デルカダールの将軍とあろう方がこうも必死になる姿をとても嘘だとは思えません。

つい先日のことです。アイ殿とその仲間の方々にはホムラの里と私の命を救ってくれました。彼らに恩返しができるなら願ってもないことです。さて、内容についてもお教え願えますか？」

「……」

「信じられないと言いたげですね、ホメロス殿。ですが私は信じましょう。……人は、普段周囲に見せている一面だけがすべてではないと知ったばかりなのです。ひとつの愛のために他人を売る非道な悪魔になる人間も、あなたのようにひとりを救うために美しい献身を見せる人間もいるのです。であれば、私の恩人にしてあなたの大事な部

下を救うのは何の懸念がありますか？ さあ、仰ってください。私どもにチカラになれることであれば協力は惜しみません」

ハリマに何があったのか、アイはここで何を為したのか。私が信じられたのは恐らくここで起きたことが起因しているのだろうが。浮かんだ疑問を抑え込む。迷っている暇はない。時間がないのだ。好都合だと受け取っておく。

「それでは勇者伝説、特に勇者のつるぎについての伝承があればお教えください。私の調べで判明したことは伝説の金属『オリハルコン』製であることと、恐らくはサマデー王国に伝わる『ガイアのハンマー』で打たれたこと。ヒノノギ火山以上にこの世で熱量がある場所もないでしょう。オリハルコンをも鍛えることができる、『鍛冶場』をご存じではないですか？」

「ああ……鍛冶場ならばこのように、里の中にいくつもあります。ここにいらつしやるまでもご覧になったかもしれないね。また、伝説の金属であるオリハルコンを勇者に依頼して手に入れた者がおり、オリハルコン製の剣を造った者もいました。しかし、その際『ガイアのハンマー』が用いられたのかは定かではありません」

「ホムラに、オリハルコンの剣を造った者がいるのですか？」

「ええ、そう聞いております。ですがホメロス殿、あなたが求めているのはおそらく彼の話ではないと思いますよ。あくまで彼は勇者のつるぎではなく、オリハルコン製の剣を作ったに過ぎないのでしよう。

……あの日、私もアイ殿に命を救われたあと、なんとお礼申し上げたら良いのか分かりませんでした。ですから、尋ねました。私どもにもできること、用意できるものであれば何なりと求めるようにと。するとアイ殿は『ヒノノギ火山にある禁足地への鍵が欲しい』と仰ったのです。禁足地について里の者が旅人に申し上げるはずもありません。里の者も立ち入ったことはなく、中に何かあるのか知らないのですから。どこでアイ殿が禁足地について知ったのかは疑問でしたが、恩人に対する礼ですから、その通り鍵を差し上げました」

「……禁足地、とはどのような場所なのです？ 長のあなたなら知っているのでは？」

「さあ。禁足地ですから、私どもは鍵の管理をしていたのみです。私も、先代の巫女も立ち入ったことはないでしょう」

「そこはヒノギ火山にあるのですよね」

「それは間違いなく。」

しかし、ホメロス殿。そこは我らの禁足地です。鍵もアイ殿に差し上げてしまい、私どもは入る手段を失いました。ですから……そうです。私は禁足地には立ち入らぬよう、ホメロス殿を止めました。鍵ももうないと申し上げました。しかし、その後たまたま見知らぬ異国の旅人が異境の民族の禁足地に押し入ったとてホメロス殿のせいではないですね」

真顔でハリマが首を傾げた。合わせろ、ということか。建前が必要なのだろう。あるいはそのような話をするのと天罰でも下るのか？

「私は、もちろん、異国の地で狼藉を働くことはありませんから」

「ええ。ホメロス殿がまさかそんなことをする訳がありません。しかし、禁足地には私どもも立ち入ってはならぬのです。おいそれと近寄りもしませんし、しばらくはその事実にも気付かぬでしょうね」

「そのような不埒者がそうそう現れては安心できないでしょうな」

「はい。ですので、私からはこれまでです。それでは」

ハリマはにこやかに一礼した。私は礼儀正しく、なるべく爽やかな笑顔を浮かべるよう尽力しながら、当たり障りのない別れの言葉を述べた。

はてさて、話は上手くまとまったが……ホムラの里の長は巫女……文字通り女という話だったのだが、ハリマは巫女代理である。ハリマは見た目の通り男だろう。ならば巫女本人はどこにいる？ 私は再び脳裏を掠めた疑問を振り払った。

「……押し入ろうにもな……」

目の前に立ちふさがっている「禁足地」への扉は重厚な金属製である。ご丁寧なそびえ立つ高さは防犯上の理由であっても不要に思えるほど。継ぎ目も美しく芸術的なまでにぴったりとくっついており、文字通り子猫一匹通さないであろう。

鍛冶産業、鉄鋼業が盛んなホムラだ。この扉は鑄造製だろうか。無骨ながらも表面には細かな模様が施されており、世界中探してもここにしかない神秘の灼熱の火山相まってこれだけでも見に来た価値のありそうな景観ではあったが。いや、これはただの現実逃避だ。鍵をアイたちが持っている以上、この手で破って突入しなくてはならない。

……いかなチカラ自慢のグレイグと言えども、これはチカラだけではどうにもならないだろうな。また、頭だけあってもどうにもならないだろうが。うまいことこれをこじ開ける必要がある。この関所めいた建物をすり抜けられるならまた話は別だが、エレメント系のモンスターごとき挙動を生身の人間が体得できるかは疑問が残る。

ふむ、鍵穴をピンかなにかで開くか。……あまり現実的ではない。そのような訓練を受けたことはないし、一般的な錠前の理屈は理解していてもこれもそうとは限らない。例えば「鍵」に込められている魔力が呼応してこの扉を開くのだとしたら無駄な行いになる。理論と実践は違うものである。最終手段として後回しにしておく。

立ち尽くしていてもしようがあるまい。まずはそつと扉を引く。当たり前だがアイたちは鍵を閉めて行ったらしい。ビクともしない。次に扉を叩く。材質は見た目の通り金属らしい。辺りの地熱のせいか、触るとほんのりとあたたかい。ずっしりとした手応えが見た目の通りの強度を伝えてくる。

諦め気味に扉を押してみるが当然びくとも動きはしない。どのような状況でも戸締りをきちんとしていったのは偉い。流星は我がホロス隊で兵士をしていただけのことにはある。何事にも丁寧なところも好ましいのだ。私は虚しく胸の内をアイを褒めた。現実逃避である。

さて。

ここで諦めるくらいならば最初から我が父にお暇を願い出てなどいない。勇者のつるぎを破壊しうるものがこの世にあるのだとして、それがありふれたものであるとは最初から考えていないのだ。嚴重に保管されている可能性も、誰かが所持している可能性ももちろん視野に入れていた。幸い、許可は降りたようなものだ。もし公認で強盗ができるなら準備時間がなかったとしても楽なものだろう。

たった二人で双頭の鷲の目を掻い潜り、天下のデルカダールからレッドオーブを盗み取った盗賊がいるというのに誰に怯える必要もなく見張りもないこの扉をホメロスが破れないなど情けないことだ。方法はあるはずだ。考えろ。

とにかく入れさえすれば良い。通れなければここから先試行錯誤することもできないのだ。この金属扉の錠前を開ける、もしくは扉に大穴を開けてしまえば良い。私ひとりが通ることが出来れば良いのだ。いくらでも損傷の謝罪は後回しにしてしまえば良い。時間が無いのだから。

錠穴に手を当てる。扉からは特別な力を感じない。ならばあとは……。

無詠唱で錠穴にドルマを叩き込む。一度、二度、三度、錠穴の奥の機構が闇の魔力に侵蝕され、じわじわと溶けだす音を聞きながら次々と。何度も。何度も、魔力を使い切るまで。ただただ一点に魔力を集中させ、余波で扉自体を傷つけないようにしながら、錠を破壊するごとに尽力する。そして魔力が尽きれば魔力回復の聖水を飲み下しながら、荒い息のまま扉を押してみる。僅かに軋みながら扉が動いたのを見て、私は後ろに下がった。

一呼吸置くと賢者の聖水が若干の魔力を満たした。回復した魔力で自分にバイキルトをかける。さらにもう一本飲み干しておけばこの先にドラゴンが待ち構えていようとも逃げ出すことくらいはできるだろう。準備は整った。

足を踏み込む。前へ飛び出す。そのまま思いつき扉に体当たりした。扉が少し開く。錠の辺りからなにかが砕けたような音がする。もう一度思いつき体当たりをする。今度は人一人分程度の隙間が

開いた。

少々チカラ技だったが良いだろう。作った隙間に体を滑り込ませ、物々しい障壁を抜けると禁足地の深奥へ足を踏み入れた。ごつごつとした岩肌の洞窟は長く、私ははやる気持ちでそこを駆け抜けていった。

ふつふつと煮えたぎる溶岩の音が聞こえる。外とは比べ物にならない灼熱の空気が渦巻く。「禁足地」とはヒノノギ火山の火口付近のことだった。しかし、いくら火山の火口が危険とはいえこうも頑丈な関所のごとき扉をわざわざ建設してまで立ち入らせないほどだろうか？ しかし何よりアイがわざわざここに来たのだから、なにか勇者ゆかりのものがあろうだろう。通常の燃料や魔法の熱では不可能でも、この天然の熱さならオリハルコンを溶かすことが出来るのかもしれない。

私は意を決して火口を覗き込んだ。想像していたような真っ赤に燃える溶岩溜まりの中央部には如何にも天然物ではない建造物があった。何やら機能的とは言い難いその形状は何かの紋章を現しているのだろうか。俯瞰しなければ具体的な形は分からなかったが、おおかた、「勇者」か「大樹」をさしているのだろうか。

そんないつから存在するのもかも知れない、見慣れない設備だが……中心部は見ようによればなるほど、鍛冶場のようにも思えた。なるほど、火山の熱源に直接接続した特別な鍛冶場というわけか。大掛かりな施設だが、世界中に古代の痕跡がプワチャット王国をはじめいくつが存在している。それらに類する古代文明の遺物か、はたまたこれは大樹が造らせた何かなのか。

ここであるの忌々しい黒き勇者のつるぎが創造されたのか。であれば、勇者のつるぎをここに持ち込むことに出来ればつるぎを破壊することも出来るだろうか。オリハルコンの現物をじっくり観察したわ

けではないが、私でも実際に起動してみるくらいはできるだろうか？ どの程度の性能なのか、扱えるものなのか確かめてみなくては。

熱気の中に踏み込む。溶岩の間近であり砂漠にも勝る灼熱ではあったが、その鍛冶場は踏み入れても私の足を溶かすことは無かった。ゆらゆらと熱気で視界が揺れるが、想定していたほどの熱気はない。熱いことには違いないが、不思議と普通に呼吸ができる。

この場所には何らかの生命維持の加護が込められているのだろうか？ 火山であれば人体に有毒なガスが溶岩と共に噴出しているはずだろう。時にそのガスは金属すら腐食すると聞く。しかし、特別異臭は感じなかった。あるいは無臭のガスなのかもしれない。ホムラではいくらか温泉特有の腐った卵のようなにおいがしていたのだが……。

注意しいしい建造物の中心部にたどり着く。はてさて、到底見慣れた文明のものとも思えないが。使用方法を窺い知るには苦労しそうだ。まさか起動には勇者のチカラが必要なのではなからうな？ この場所がオリハルコン製の武器を作るために存在しているのではなく、勇者のつるぎを作り出すために存在しているのであれば……待て、ハリマはホムラの里の住人がアイに頼んでオリハルコンを入手し、剣を作ったと言っていたな？ つまり、オリハルコンは勇者ではない人間、さらには普通の設備で加工可能だということか？ ならば悪い予感当たっているのか？

「しかし、ここまでつるぎを持ち込むことが出来るだろうか……」

アイからつるぎを奪い、ここまで来て、設備を起動し、つるぎを破壊する。いやはやなかなか現実味がない。設備の観察を切り上げ、奥に鎮座している炉心めいた機構に近づく。太陽、いや、目か？ 何とも形容しがたい形状の紋章が赤く光っている。その上には壺のように口が開いているのか、業火が噴出しながら規則的にぐるぐると回っている。近寄るだけで暑いが、どこことなく神聖な雰囲気をも兼ね備えていた。

使用する金属、打つハンマー、設備も特別ならば炎も特別か。その

方が道理だろう。ホムラの炎は他とは違うのかもしれないな。

勇者のつるぎを造るために使った炎、か。これを持ち運ぶことが出来れば、あるいは。

じつと炎を眺めていると小さな火の塊がこちらに飛び出してきて地面に落ちた。……消えない。そんなはずはなからう。しばらく眺めていたが、やはり消えはしない。まさか、なにを原動力に燃やしているというのか？ 火の粉が飛んで消えなければ辺り一面火の海になっていてもおかしくはない。しかしそうやってはいないではないか。逡巡しているとさらに火の塊が飛び出してきて今度は私の足元に落ちた。それも消えず、煌々と燃えている。

火に意志でもあるというのか？ どう考えても私は「勇者」を害するためここにいるというのに。ここは「大樹」側ではないのか？ 私に手助けをしているのだろうか。

まあいい。荷物の中から持ち運び式のカンテラを取り出す。消えないならばこれに灯して持ち出すことは可能だろう。手段は多いほうが良い。他に見つけてきた「手段」と比較すればこの「炎」を使うのが一番まとまな方法だろう。

しかし、炎はカンテラに移そうとすると嘘のように消えてしまった。まさか私をからかっているのか？

考えろ。ホメロス、正解が近くにあるはずなのだ。炎は意志をもっている。私に勇者のつるぎを害する手段を与えようとしている。少なくとも、そのように見える。であればだ。

「ここにおわしますのは炎の神なのか？ ここで勇者のつるぎが打たれたとお見受けする。どうかお示しく下さい」

返事はない。ごうごうと燃える炎の音、流れる溶岩の熱気が私を包み込む。

「あなたはヒノノギ火山の化身なのですか？ 私になにを望んでおられるのだ？」

炎が揺れている。消えることなき、聖なる炎が。

大地の精霊の名前はガイアというらしい。であれば、いまここにるのは「炎の精霊」とでも言うべき存在なのだろうか？ 精霊は神と

も大樹とも違う意志を持っているならば、ともすれば私にチカラを貸す可能性もなくはない、のだろうか。

炎が揺れている。私を挑発するように、熱く熱く燃え滾る。闘争を炎で例えるように、まさか炎は私に勇氣でも示せと言っているのだろうか？

カンテラを左手に持ち替える。ならば示して見せよう。

「私には消えぬ炎が必要なのです。オリハルコンをも溶かし、ただの金属を鍛え上げたつるぎに変えてしまう熱きチカラが。偉大なる炎よ、そのチカラをもらい受ける！」

素手で炉心に手を突っ込んだ。防護魔法もなくそんなことをすれば灼熱が当然のように襲い来る。回復魔法がどこまで効くかもしれないが、直観的にそうでもしなければ大いなる存在に覚悟を伝えられないと判断したのだ。痛みは熱さにかき消され、炎は私を受け入れていく。いや、むしろ引つ張り込まれているような様子さえ……死ぬわけにはいかないのだが！　しかし私はむしろ受け入れるように足を踏み出した。恐れるなかれ、これは恐怖ではない。怯えるなかれ、覚悟を示さなくてはならないのだ。

こんなものは決して勇氣ではないだろう。蛮勇、いや無謀とでも言うべきだ。しかしだな、それくらいはしても良いのだ。自分より幼き者を命を賭して救う覚悟なくしてどうして騎士か。

カンテラが燃え、溶け落ちていく。頬を焼く炎が不意に私を押し出した。

気づくと、火種というべき炎の塊を握りしめたまま私は禁足地の入り口で倒れていた。全身に火傷は負っていたが、あの炉心に飛び込んで負ったにしては軽傷すぎる。命に別条ない程度の、火傷だ。

覚悟比べに勝ったというわけか。火種は不思議なことに私の服さえ燃やそうとはしなかったが、確かに熱く、消えることなく煌々と燃え盛る。そつと握りしめると、私は双賢の姉との打ち合わせ通り、ラムダ行きキメラの翼を空に放り投げた。あとは戦いが終わるのを待ち……そして大樹とアイの目をかいくぐり、機会を伺うのだ。

閑話 諦念の果てに、犠牲

かつての私は諦めてしまった。アイが過ぎ去りし時を求めて、私のもとからいなくなってしまうことを受け入れて、ただ見送ったの。泣いても縋つても聞き入れてくれなかつたんだから、と言いついて。でも今は違う。今度は絶対に諦めたりしない。

「勇者」という以前にアイは小さな私の弟なんだもの。私の罪の証で、私の幸せの証明。絶対に、誰にも殺させやしない、死なせやしないわ。それに今度は離さないの、行かせやしないわ。今度こそ。キミが誰を救いたくとも、どんなに後悔をしようとも、どこにもひとりぼっちで行かせはしないわ。だって、だって、私がまた手を離して、行かせてしまったから、キミはこんなにすり減ってしまったのだから。

誰にも言えない悲劇を胸の内を抱えるひとりぼっちな「孤高の勇者」になんともうさせない。キミが望まなくとも、私はさせない。

失敗した「マルティナ」が私の中で笑っている。まるで哀しい魔物になってしまったように、昏く、昏く笑っている。アイと過ごすことのできる私を妬んで、みじめにすすり泣いている。私はそんな彼女の怨嗟の声を聞きながら、あんなむごい過ちを繰り返すものかと決意する。どうせこの決意は目を覚ましたら消えてしまう儂いものだけど、少しくらいは胸の内に引っかかってくれと信じて。

さあ、「私」。言いなさい、悲劇の一切合切を。私はアイを失わないためなら何でもやるわ。

この身を魔物にしてもね。誰に後ろ指を指されようとも構いはしないわ。もう、後悔したくないの。「私」ならわかるでしょう？

アイは私の罪の証だった。嵐の日に離してしまった託された命。幸運なことに優しい人に拾われたアイは立派に大きくなって、もう一人でどこへでも行けるし、もう守ってくれる存在がいなくても生きて

いけるようになっていた。それでも守りたい存在ということには変わりないけれど。

随分大きくなったけれど、私よりまだ小さな背中を追いながら。私は執拗に周囲を警戒する。アイに降りかかる一切合切が恐ろしくて、危険を見逃さないように警戒する。すべてを払いのけられるわけではないでしょうけど、それでも。

アイは「聖竜の勇者」として生まれただけれど、それ以前に生まれる前から私の弟なのだから。古き王国、ユグノアの王子として平穩に暮らせるはずだったのに、特に子どもの今の時期なんて、穏やかな幸せ以外知らないはずだったのに、どうしてこんなに世界はアイに戦いを強いるのだろう。戦うなら私がやるわ。今度こそ私に守らせて。ね、私が姉なのだから当然でしょう？　どうか私に守らせて。今度は絶対に離さないから。だって、私はもう子どもじゃない。あの時とは違うの。立派に戦えるのよ、小さな弟を守ることもできるの。何があるうとも離さないでいられるはずなの。

だから、アイを戦わせないで。優しいアイが犠牲になろうとする姿を見たくない。

「姫さま、夜分遅くに失礼いたします」

「あらホメロス……こうして話すのは随分久しぶりね」

「はい。ご機嫌麗しく。マルティナ殿下は……高貴な生まれの娘たちが好む美辞麗句など好みではないでしょうね」

「良く分かっているじゃない。ますます見直したわ。私たちには時間がないの」

「光栄です。では、端的に用件を」

デルカダールを襲った二体の魔物を倒した後、アイは名実ともにデルカダールを救った英雄として歓迎された。本当なら、こうしてアイが認められるのは嬉しいはずだけど、今はそんなことをしている時間もないのに、といういらだちの方が募っていた。王国の姫として必要な儀礼であると理解していながら、後々のアイの為にはなるはずだと分かっておきながら、十四年間各地を旅して出来上がった、ただのマルティナという女は非効率に見える儀礼行為に眉を寄せる。

だからさつきようやく、アイを休める場所に押し込んだばかりだった。流石にないとは思うけれど、今日という日をちゃんと休めないなら、万が一の襲撃の可能性を考慮して同室を買って出たロウさまとカミュが決して許しはしないでしょうからとりあえずは安心できる。

さて。久しぶりに会った父の忠臣は、相変わらず食えない顔をしてうすく微笑んでいる。化粧で巧妙に隠した目の下の隈、本当はどれくらいどす黒いのかしら。

アイの正体を知らずに、私の知らない二年間を過ごしたホメロスは、まあ随分と丸くなつて見えた。知っていた時よりもずっと歳を重ねたからかしら。それでトゲが丸くなって見えるのかしら。それはお互い様だけどね。でも、グレイグはいくつになつても相変わらずだったけど。

私はホメロスの変貌にこれでも驚いたつもりだった。もつと鋭く、冷たく、食えない……そんな人物だと思つていたから、こんなに人情がある人間だと思つていなかった。こんなに誰かに心を砕き、それを人前で隠し通せないような……人間らしい姿を見せるなんて知らなかった。私の知っているホメロスはお父さまに見せる忠誠は本物に見えたけれど、グレイグとの友情だつて嘘だとは思わなかったけれど、どこか影のある、冷酷で合理的な人物に見えていたから。

今のホメロスは隠し通せないほど疲れ切つていたけれど、アイの前でつい心中を吐露してしまった時と同じく……人間らしい感情が見え隠れしていた。私も似たようなものなのかしら。

「ご覧ください、姫殿下」

さつとガントレットを外したホメロスの手。すぐに周囲を気にして隠してしまつたその手には、どす黒く変色した、魔力の火傷が手のひらから甲にかけての大部分を覆っている。それはあの戦いで負つたもの？ でも私に見せる理由なんてないはず。それならむしろ公式には名誉の傷でしょう、あの歓待っぷりなんだから、表向きにはそういうものになつてしまふはず。

なら、なぜ見せてきたのか。理由があるはず。

「……こんなところで油を売っていないで、はやく医務室に行った方

「がいいわよ」

「お気遣いなく。これは治療した跡ですとも。詳しくはこちらの紙に記してあります」

「分かったわ。あなたのことだからこの行動にはすべて意味があるのでしょうね。」

「ねえホメロス、デルカダールを任せたわよ」

「そのことにつきましてもそちらにあります。それではマルティナ姫、良き夜をお過ごしください。不足があればメイドにお申し付け頂ければ」

「あなたこそ早く……寝たほうがいいわね」

「痛み入ります」

見た目は取り繕っていたけれどちつとも冷静じゃないらしい。むしろ今夜、誰よりも焦っているように見えた。見ようによれば怯えているようにさえ。だってホメロスの十八番おはこのはずの言葉すらちつとも安定していないもの。一体何回私のことを言い換えるつもり。

焦っていることを隠そうともせず、かなり強引に紙束を押し付けて、足早に去って行く後ろ姿。不意に、ホメロスの後ろ姿が華美な道化のような格好と重なる。……道化？ ホメロスは昔からずっと兵士じゃないの。甲冑を着ている姿か、私が小さかった頃の兵服の姿しか覚えがないはずなのに。なんだかくらする。なにか、知っているような。私の見間違えに理由があるような。

でも、あんな格好ちつとも似合わないわ。我ながら想像するにしてもへたくそ。だって、だってこのホメロスは違うもの。

何かを知っているような気がして、でも分からなくて。気づけない「何か」にくらくらす。ホメロスがこうして「勇者」のために何かをしているのに違和感があるのは間違いないこと。ホメロスからしてみれば、決して名譽や「勇者」のために動いているのでは無いのだからうけど。だって私の弟は真正の人たらした。人の心に入り込んで、決して消えない愛の形をしている。普段の人懐っこい態度がそうさせているのか、自己犠牲さえ疎まない献身がそうさせているのか分からないけれど……全力いっぱい私たちのことを好いてくれることは

伝わってくるもの。

私はしばらく紙束を手にしていたけれど、外で見るのははばかりで、風に当たるのをやめて部屋に戻る。廊下には兵士たちだけがいて、私を見て敬礼した。静かだった。

先に部屋に引っ込んでいたセーニャとペロニカはひそひそと話し合いに夢中みたい。扉を開けた音に気づく気配もない。

私の部屋にはもともと私の分しかベッドがなかったけれど、城下町に魔物の襲撃があったばかりだとあれこれ理由をつけて客室からベッドを運ばせ、数人ずつで固まって眠ることにして正解だったわ。勝手知ったる自室のはずだけど、デルカダール王国の姫として過ごしていた頃はもう遠い夢みたいなものだからちつとも馴染めない。二人がいてくれなければ広い部屋できつと不安だった。

テーブルに紙束を乗せる。慎重にめくると、そこにあったのは丁寧とは言い難い、あまりにらしくない走り書き。知将ホメロスの推論と、列挙された事実が書き連ねられていた。

仲間の視点ではわからない、客観的なアイを取り巻く現状、同じ闇魔法の使い手としての推測。将として国を守れないこと、現状を放り出すにひとしい行いに許しを乞いながら、決して引く気のない決意が書き連ねてある。

すっかり絆されて、すっかり変わって、そして失い難いものを得たホメロスは……勇者のつるぎがアイをあんな風に変えてしまったと強く思っているみたい。私には否定も肯定もできない事だった。だって、再会した時から既にアイは深淵の闇を纏い、私たちを遠くから慈しむように笑っていたのだもの。親が子を慈しむような大きな愛で包み込む。

小さな体をめいっぱい無茶させて、戦いが終わると私たちを恐る恐る振り返る。無事であることを理解したら瞳を潤ませて微笑む。どこかへ消えてしまうんじゃないかと恐れるほど儂い姿に手を伸ばす。アイは確かにそこにいるのに、どこかへ去ってしまうのではないかと恐れて。

アイ、アイは今も誰かに想われている。私はそれがとても嬉しい

の。きっとホメロスは手を打つでしょう、セーニヤもベロニカも別の方向から何かをやってみせるでしょう、ロウさまやシルビアさん、カミュもグレイグもきつと私たちとは違う方法の何かを考えているはず。アイが育ったイシの村ではペルラさんと幼なじみの女の子がいて、みんな無事を祈ってくれているはずなの。

なのにキミはちっとも分かってない。私たちの感情も。大きすぎる慈愛を持って私たちを守ろうと必死。私たちは両想いなのに、アイは私たちの方を向きながら何にも見えていないの。でも仕方ないわ。まだアイはいろいろ周囲を見られるほど大きくないのだから。

もしアイが「勇者」でなければ。

あんな闇のチカラがアイに取り憑き、そのせいで望まぬ畏怖を浴びずに済んだのに。

もしアイが「勇者」でなければ。

こんな熾烈な戦いを知らずにいれたかもしれないし、魔物を恐れて自失した次の瞬間に剣を握る必要もなかったかもしれない。真剣の戦いを知らない、ただの私の弟でいられたかもしれない。

ああ、アイが「勇者」でさえなければ！

自己犠牲が過ぎるアイが、自分の命を削ってまで魔法を唱えて戦う姿を見なくてよかったかもしれないのに！ 闇のチカラを使役して、自分が戦いに身を投じるきつかけになった闇の大樹に祈りを捧げて、敬虔なまでに愚直に戦う姿を見なくてよかったのに！ ボロボロの体で敵を打ち倒し、私たちを見上げてこっちの心配をする。いつも怖がっている。いつも、何かに怖がっているアイ。自分が傷つくことを恐れないのに私たちが傷つくと、心底辛そうな顔をするアイ！

ああ神さま！ ああ大樹よ！ 私は代わってあげたいのです！

たったひとりの私の弟なのです！ 守らなきゃいけないのです、今度こそは！ 今はもう、エレノアさまに託されたからじゃない、奇跡的に再会できたからこそ、私が本心から願っていることなのです！

アイに宿る、勇者のチカラ。あれはとてもとても尊いもの。世界にただ一人だけが持つ、聖なる証。世界の希望。それは分かっているのに。

尊敬するアーウィンさまが、お母さまのように優しくかったエレノアさまが、尊い命を賭して守った一人息子が平穩に過ごせないことがこんなにも菌痒い。私が代わってあげられたら！

なんとかして勇者のチカラをアイから引き剥がせないかしら。私は……それが出来てしまうことを知っているはずよ。勇者のチカラ自体はきつとそんなことで失われたりはしないけれど、アイの勇気が失われることはないけれど、ほんのちよつとの間でいい、私が「勇者」に成り変わることができたら……アイはただの少年として、ただの私の弟として過ごせるかもしれない。

「勇者」としてのしがらみも、闇のチカラの侵蝕も、全部「その瞬間」だけ肩代わりできるかもしれない。全部、夢物語の仮定だけ……可能性は、ある。アイがただの少年として過ごすことができる可能性があるなら。

「ねえ、セーニヤ、ベロニカ。勇者のチカラって……」

「ですからお姉さま！ 全部、大樹が原因ではありませんこと？」

「セーニヤ、ちよつと落ち着きなさい。ごめんなさいマルティナさん。何かしら」

「いいえ、お取り込み中だったのね」

「そんなことないわ。ただセーニヤが私の隣でぼーっとしているばかりじゃなくて主張するようになって嬉しいくらい。でもちよつと……妙に過激なのは何故かしら」

「マルティナさまもそう思いますよね？」

「ええと……何の話かしら」

「あら……私、すっかり夢中になって話してしまっているつもりでした。ごめんなさい。私、思い当たってしまったので、その考えに夢中になっていました。もう少し考えを整理してからお話致しますわ。我ながら突飛でもないことでした」

「そうね、それがいいわ。双子の私はともかく他の人から聞いたらかなり突拍子もないわよそれ。ラムダの人間に聞かれたら気が狂ったとでも思われそう。分かっているなら大丈夫だと思うけど……」

「はい……そうですわね……」

何の話かは分からなかったけれど。こんなに必死なセーニヤは、きつともう何も失いたくない。私も、もう誰も失いたくない。ベロニカは……失う覚悟が、とうに出来ているかもしれないけれど。

セーニヤの、どこかあやうい、だけど強い光を宿した目を見て思う。小さいベロニカの手をひしと握りながらセーニヤは誰から見てもわかるくらい震えていた。そうよね、今日の戦いは、かなり堪えたもの。破壊されていく町、逃げ惑う人々、奪われた太陽、禍々しい気配、襲い来る魔物、そして……すっかり光を失ったアイの瞳。

セーニヤは聖地ラムダで「勇者」の導き手として育ったのだから……私とはまた違う意味で幼い頃からアイと因縁があると言っている存在。抛り所であり、アイデンティティであり、失ってしまったら彼女自体も不安定になってもおかしくない。そうでなくても繊細で優しい子なのだもの。

私はといえば、とうとうまた失ってしまったかと思ったわ。幸い、アイはホメロスの喝でまたちゃんと私たちの方を見てくれたけれど、今度私の弟が恐怖した時はどうなるかなんて分からない。アイは「勇者」で、故郷では大人として認められているのかもしれないけれど……でも、私にとってはずっと年下の子どもなの。だったら守ってあげたいと考えても何もおかしくないわ。私はアイの強さを見ないふりして、そう思い込む。

……小さくとも強いキミ。先陣を切って進む、勇ましい背中を知っている。傷ついても決して倒れないキミは、カミュのように気遣って、ベロニカのように高潔で、セーニヤのように優しく、シルビアさんのように思い遣り、ロウさまそっくりに知恵を蓄え、グレイグのように頑強で、みんなのいいところを一杯吸収して強くなったアイは、アイらしくいつでも丁寧で、みんなのことが大好きで、そして……だから、私の前からいなくなってしまう。

アイは、いつだって穏やかに私たちの平穏を祈っている。祈って、願って、叶える手段を見つけたら止まらない。世界を救う「勇者」たれ、と定められたから？ いいえ、アイこそ慈しまれて育ち、それを返せる人間だから。

この時ばかりはアイの穏やかな育ちを恨む。アイが、ごく普通に自己愛が肥大したただの人間だったら。自分の死を恐れ、自分が傷つくことを疎んでくれたら私の前からいなくならないのに。アイが私たちのことをこんなに愛してくれなければ……アイはきつと私の前からいなくならなかったのに。幸せに育ったアイはごく自然に私たちの平穏を願ってしまう。

アイ、自分勝手になって。自分を一番可愛く思っ、傷つきたくないって願って。私はそう思っているのよ。

「勇者のチカラって……別の人間が横から奪ってしまうなんて出来ると思う？」

「……？」

落ちて着いた二人に向けて言い直した言葉を、今度ははつきり聞いたベロニカは訝しげに首を傾げた。セーニヤも鏡のように首を傾げていたけれど、今回は彼女の方が理解が早かった。

「マルティナさま。チカラというものは目に見えません。触れることの出来る物質と違って、手で奪えるものではありません。仮に勇者のチカラが肉体に埋め込まれた……例えば核、というべきなにかから生成されていたとしても『勇気』というのは心の持ちようですから、完全に奪うなどできるはずがありません。

私の肉体は……今は見た目の年齢こそ違いますが、お姉さまとそっくり同じなのです。流れる血も、髪も、皮膚も、魔力さえも。こんなにそっくり似ていても違いますでしょう？ 心が、魂が違うから異なります。チカラの根源は心のありようなのです。ですから私には炎の魔法は使えません。本当なら……双子なら、素養は同じはずなので出来るはずなのですが、お姉さまがベロニカで私がセーニヤである以上は異なるチカラの持ち主なのです。

私は、勇者のチカラを奪うことなど出来ないと考えます。仮に一時的に奪われたように見えても、本当の意味で失われることはないでしょう。大樹の方がどうにかなってしまえばあるいは、……いえ、これは忘れてください」

「ありがとう。……つまり、仮に、一時的にはチカラが奪われたように

は出来るのよね?」

「確定的なことではありませんが、そもそもチカラというのは無から湧いてくるものではありませんから。例えば私の魔力をすべて奪い尽くす何かがあったとしても私はそのうち魔力を取り戻します。私が氣力を失うような出来事に遭遇しても、いつか立ち直ります。死、以外の何物にも、私たちは本当に奪われることはないと考えます。打ちのめされたとしても、立ち上がることはできます。しかし魔力を奪われた私は一時的には魔法が使えないでしょうし、打ちのめされた人間は少しの間は落ち込むでしょう? あるいは立ち直れないかもしれないのです」

「そうね、そうよね。それだけ分かれば十分だわ。要は一瞬の目くらましになればいいんだから……」

「あの、マルティナさん? 一体何の話なの?」

「あらごめんなさい。私もすっかり自分の世界に入っちゃって。難しいことじゃないの、ただ、私は姉として……いざと言う時があったなら、アイの痛苦を代わってやれないかな、と思っただけ」

「決して褒められることじゃないわ。私だってほかの誰が画策しようが止めるもの。もちろん私だって痛い目に遭いたくなんてないし、アイは望まない。だけど方法があるかどうかを知っているか知らないかは大きな差になるはず。」

良く言うでしょう。代わってあげられるものなら……勇者のチカラを、奪えたら。きつと『勇者』としての苦痛も重荷も肩代わりしてあげられるでしょう?」

「代わってあげたい」。重い病気、あるいは酷い怪我をした親しい者に叶わないと知りながら思う常套句。でも、私の願いは叶う可能性が、僅かでもあるなら、賭けたい。

「マルティナさん。あなたは、本当に……いいえ。その覚悟に口を挟もうだなんて思わないわ。私は不可能だなんて言わない。それに、自己犠牲に対してかける言葉も持たないもの。」

マルティナさん、ウルノーガはどうして大樹に現れたと思う? あ

れはウルノーガの野望を叶えるために勇者のつるぎと、勇者のチカラを狙っていたからとしか考えられないわ。だから、不可能だなんて私は言わない。方法がなければ慎重に『勇者』を『悪魔の子』なんて呼んで、ありもしない悪評を広げて待ち構えていたウルノーガが現れるはずなかったもの。しもべの一人も連れずにね」

「ありがとう。否定しないでいてくれて」

「ううん、だって、マルティナさんは糾弾される所以も、選ぶべきでないということも分かって言ってくれたんだもの」

私は決して戸惑わない。その方法を探さないといけないわ。それがアイを貶める結果になったとしても。キミがこの世界に生きていて、キミがそこにいてくれるなら安い代償だわ。私はもう離さない。もう別れたくない。もう、見送りたいくないの。もうひとりぼっちになんてさせない。決して離さない。今度は、離さない。

ホメロスは勇者のつるぎを奪い、私は勇者のチカラを奪う。それでアイがただの少年に戻れるならこれ以上嬉しいことはないのよ。一方通行の感情だけど、私の姉としての想いをどうか受け取ってほしいの。世界中から糾弾される結果になろうとも、キミがまた泣いてしまおうのだとしても、私は今度こそ、絶対に離さない。

閑話 破滅しかして不稔

不稔^{ふねん}。何らかの異常により受粉しても、植物の種子ができないこと。

つまり、未来がないことです。私は、不稔を望みます。

大樹の思い描いた未来など、私はいりません。大樹が結実させようとしている平和は、非道な犠牲によって成り立っています。アイさまを犠牲に捧げ、ひとりの罪のない優しい方を食い潰して。大樹はそうして世界を平定しようとしているのです。

もしも、私が「勇者」を憎めたら、もつと楽に息ができたでしょう。もしも、私の元に残ってくださいならなかったアイさまのことを恨めたら、私はさぞかし恩知らずで、しかしてこんなにも苦しむことはなかったのです。

暗い世界、絶望の淵でも私たちを希望という明かりでまばゆく照らし、私の心の奥にともった唯一の光だったアイさまのことをどうして悪く思うことができたでしょうか。できるはずもありません。諸悪の根源は大樹なのです。

だから、私は大樹の不稔を望みます。大樹の結実を、必ずや阻止します。この怨嗟の炎をもって、いつか墮としてみせましょう。

「私」。世界のために命を差し出すことのなかったお姉さまと過ごすことの出来る幸福な「私」。聞こえていますか？ アイさまの隣にいたことができる無知な「私」。どんな犠牲があったのかも知らず、ど

んな苦しみがあつたのか知らず、どんな悲劇が目の前で防がれたのかも知らず、ただ大切な一切合切を失うこともなく弱いままの「私」。愚かで、甘くて、何も知らない……ああなんて羨ましい「私」！ ああこんなに胸を焦がす嫉妬の炎を「私」も知ればいいのです！

「私」。どうか知ってください。「私」の知らない、冷たくむごい世界では、お姉さまが私たちを生かすために命を差し出しました。ほら誇りなさい、お姉さまは「勇者」を護る存在としてのお役目を見事全うしたのです！ なんて悲劇だと思いませんか？ ぐずのセーニヤはただ一緒になつて守られ、ラムダの人間としてお役目を見事に全うしたお姉さまは死んでしまった！ そんな真実を知つて泣き崩れた哀れなアイさま！ 誰も望んでいなかった死は私たちに暗い影を落とし、しかし、お姉さまの献身のおかげで世界の闇は払われ、何も知らない「私」はこうしてお姉さまと過ごすことができているのです。

「私」、どうか聞いてください。あの世界ではロウさまも身を挺して愛する者を守つて死んでしまいました。魔王ウルノーガの最期の一撃から愛する唯一の肉親、ずっと昔に死んでしまったと思つていた愛しい孫息子を守つて、守りきつて、アイさまの腕の中で笑顔のまま死んでしまったのです！ ただでさえボロボロになつて戦つていたアイさまはそれはそれは悲しみ、マルティナさまは大いに嘆かれ、皆さまで流した涙は、決して死者には届きはしませんでした。たとえ魔王を滅ぼしたところで死者が蘇るような奇跡は起きるはずもなく……闇の大樹だけは元通り空に戻りましたが。

無知で幸せな「私」、どうかあの絶望が埋め尽くす世界、私が生まれ育ち、アイさまさえいなくなつてしまった冷たい世界のことを知ってください。もう繰り返し返さないように。二度とアイさまが私の前からいなくなつてしまわないように。お姉さまがその命を投げ打つた悲劇を止めてくださった恩人に、せめて恩返しをしてください。

「私」、ねえ信じられますか？ あの世界ではお父さまもお母さまも、お姉さまのいない世界に絶望して死んでしまいました。あの世界の崩壊を幸運にも生き延びたのに、お姉さまの魂を送つたお父さまもお母さまも私を待つてはくれませんでした。愚凶なセーニヤはお父

さまとお母さまの生きる理由にはなれなかったのです！ あの世界では私のもとには何一つ残りませんでした。アイさまも過ぎ去りし時、こんな悲劇が起きないように遥かな遠くへ旅立ち。最後に共に残された皆さまと共に私は巻き戻る世界に溶け、こうして存在を持たぬかすみとなつて消えていくしかなかったのです。

「私」！ ああ幸せな私、太陽なき、滅びた世界を知らない弱い「私」！ 空より降り注ぐ隕石、地表を焼き払う闇の炎、そこらじゅうを闊歩する凶悪な魔物たちを知らぬ「私」！ さあもつと強くなつて、もつと苛烈に、もつと、もつと強くなるのです。そうでなければ、泣いても縫つても、死者の言葉を浅ましく騙つてもアイさまを止めることはできないのですから！ 今の「私」よりずっと強かつたはずの私は、アイさまの留まる理由にはなれず、振り返らせることもできず、みなさままで平穩に暮らすこともできず、泣きながら遠くへ旅立つていく姿を見ることしかできなかったのです！ ああ、せめて強くなつて！

「私」！ 心して聞いてください。出来る限り早く、あの忌まわしき大樹を燃やしてください。私には、実のところ炎の魔法の素養があるのです。お姉さまが命を挺して私たちを守つた時のように、無意識下で封印しているだけで私たちはもつとたくさんの魔法が使えるのです。本当は、私たちは同じ存在なのですから、お姉さまに出来ることが出来ないはずはないのです。ただ、見た目にはふたつの命に分かれて。双葉となり、双子という支え合える状態では私は弱いまま。

お姉さまが命をなげうつた後、私はお姉さまのすべての能力を引き継ぎました。あのひと時はお姉さまの願い、お姉さまの魂によるものだったのかもしれませんが。ですが、私の肉体は確かに炎の魔法を自在に操つたのです。だから出来ないはずなどないのです。「私」が覚悟を決めることができなから、弱いままのだけなのです。覚悟があれば、きつとできるはずですよ。お姉さまが健在でも、私はもつと強くなれるはずなのです。

ねえ、「私」。分かりますよね、私なら。そもそも私たちを空から見下ろし、チカラを与える大樹がなければ、きつとこの悲劇は起きなかつた、と。

もしも、大樹がアイさまを「勇者」にしなかったら。私はアイさまと人生で出会うことすらなかったのかもしれない。でも、あのような悲しい別れになどならなかったはずなのです。出会わなかったとしても、私は大切な人をこんなにも失うことにはならなかったのです。「勇者」がこの世にいなければ。すなわち、大樹が存在しなければ。ならば、今。燃やしてしまえばいいのです。

大樹こそが「勇者」が闇を払う運命をつくりだしたのです。大樹の加護を受けたアイさまを魔王ウルノーガと戦わせ……それに飽き足らず、魔王ウルノーガを打ち倒せば今度は闇の根源たる邪神ニズゼルファと戦わせようとしています。

太古の昔、ロトゼタシア創生の時。聖竜は邪神と戦ったと聞き及んでいます。誰もが知っている有名な神話です。その時に聖竜が勝っていたら、その身を闇に汚染させていなければ……そもそもこの戦いはなかったのかもしれない。アイさまがこのように闇のチカラを取り込み、自分の身を顧みずに戦うことなどなかったのかもしれないのです。アイさまは聖竜の写し鏡として運命づけられ、代行者として戦いを余儀なくされています。聖竜が真に光の存在であれば……あるいは少しは、明るい世界だったのかもしれない。

あああるいは、聖竜が私たちと同じ人間を「勇者」にしなければ私はこんなに悲しむ必要はなかったのです。どうして、生きとし生ける人間から「勇者」を選び、弱いはずの人間に加護を与えてまで、戦わせようとしたのです？ 聖竜が生み出した、聖竜の分身に戦わせればよかったのです。アイさまのように肉親があり、人格があり、優しく、穏やかで、本当は平穩こそ似合う慈悲深い人物をわざわざ選ばなくともよかったのではありませんか？

だから、大樹さえなければ。大樹のもとを聖地と定め、「勇者」の伝説を語り継ぎ、先代賢者の出身地たる聖地ラムダの人間がこう考えるのはおかしいことかもしれませんが。「私」はこのことに忌避感を覚えますか？ 「私」も私なのですから、私の考えはきつと理解できますよね。

大樹さえ、燃やしてしまえば。大樹を落としてしまえば。きつとす

べて好転します。他ならぬ人間の手でやってのけましょう。魔の手ではなく、人間の手でやるのです。聖地ラムダで双賢と謳われ、賢者セニカさまの生まれ変わりなのだと言いつけられてきたこのセーニヤがそう考えるのはおかしいことだと思いませんか？ それとも盛大な皮肉なのでしようか。なんだって構いやしません。

「私」。私ならもうわかったでしょう？ もう理解したでしょう？ 本物の賢者セニカさまはあの誰もが忘れ去ってしまった、神秘的な塔の上にいらっしやいました。お姉さまと私が賢者セニカさまの生まれ変わりのはずがありますか？ セニカさまの魂はあそこにあるのに。

アイさまが真に勇者ローシユさまの生まれ変わりだとしても、大樹が定めた通りに「勇者」なのだとしても。セニカさまの生まれ変わりではない私たちはひとりでは「賢者」たりえませんでした。二人合わせてようやく、セニカさまと同じ力を発揮できるまがい物なのです。まがい物であれば、大樹に仇^{あだ}なすように自分をけしかけるのもちっとも不思議ではありませんね。もし少しでも罪悪感があるならそう考えれば良いのです。

あの世界で、お姉さまを失ってようやく「賢者」として覚醒した私。目覚め、ようやくひとり「賢者」たりえた私。それでは遅いのです。遅かったのです。「私」、今すぐ目覚めなさい。お姉さまが健在だとしても。また失いたくないのであれば。炎のチカラでも氷のチカラでも、闇のチカラでも何でも良いのです。チカラに目覚めなさい。大樹を空から消し去ってしまえるならばどんなチカラでも構いません。闇の大樹なんて私たちを惑わす存在だったのですから、憎しみでも憎悪でもいいのです。だって、アイさまを「勇者」と運命づけ、「勇者」を護る双賢をこの世に遣わせたのですから！ 双賢の片割れが反旗を翻すなんてちっとも考えてはいなかったでしょうね！

さあ、「私」。目覚めてください。失敗したこのセーニヤの夢はきつと現世^{うつしよ}には持ち帰れはしませんが、ただひとつだけ覚えていければいいのです。

この大樹への憎しみを。ただそれだけでいいのです。運命を定め

た、チカラあるものを生み出したのが大樹なのです。定められた命を持つ私たちを、手駒のように扱う偉大で恐ろしい、我らの母への愛を持って帰ってください。強く憎んで。どうか、あの根源を憎むのです。セーニヤ。「私」。

「私」。少しも恐れることなどありません。憎しみという名の愛をもって焼き払いましょう。燃やしてしまいませんか？ 私たちはすでに恐ろしい母親と決別する段階に来ているはずです。運命など自分たちで切り開けばよいのです。たったひとりの優しい人にすべて背負わせて、私の愛しい人がまたいなくなるのを見送るのは真つ平ごめんなのですから。

お姉さまも、アイさまも、今度は誰も失わずに、皆さまの平和を手に入れましょう？ 大樹を墮とした罰なんて、ただの独り立ちの時期なのですからありませんわ。子を操り人形に仕立て上げる存在なんて偉大でも何でもないのです。

ほらセーニヤ。大樹を憎んで、燃やしなさい。私のように後悔する前に。さあ。

デルカダールでの戦いのあと、謁見を終えて。私たちはマルティナさまの部屋で休めるように取り計らっていただき。ようやく一息つきました。静かにやわらかなベッドに腰かけてもなお、静かな場所だというのに頭の中には戦いの喧騒と血しぶきの匂いが染みついている、世界はぐわんぐわんと歪んで見えました。

私はくらくらしながら、今日の戦いでお役に立てたのかわからなくて、少しだけ弱音を口にしました。だって、今日の戦いは熾烈でした。皆さまは何度も倒れ、私も倒れ、必死に立っている者が時間を稼いでいるという戦いでした。アイさまだけが攻撃に専念し、他の誰もが

「次の瞬間生きること」だけに夢中だったので。

そんな戦いは毎日のように見る「夢」の中の出来事と重なったような気がしました。「夢」がいつも実体を持たないあやふやなものでしたが、それでも「夢」を見たことや「夢」が悲しいものだったことは胸に焼き付いています。「夢」の中の誰かは今日のような惨劇のおとずれを訴えかけていたのででしょうか。

「今日もアイの苦難はひっきりなしだったわね。そんなに自分を責めることはないわセーニヤ。今日だって……セーニヤは大活躍だったじゃない。セーニヤがいたからみんな生きて帰れたの。優秀な私の妹なんだから今日くらい胸を張ればいいのよ」

「……」

「セーニヤ？」

「今日、今日も、『夢』を、見ました。お姉さま」

「夢……？」

「お姉さま、私はいつも『夢』を見ています。ただの夢だとは思えませんが。決まっただけいつも悲しい『夢』で、でも、いつも、ぼんやりして……長老のように人に助言とするにははばかられるような、霞がかかった曖昧な『夢』です。お姉さま、『夢』は毎日私に悲劇を見せ、何かを訴えているのです。ですが実体はつかめないので。そんな毎日でした。でもやっとひとつだけ、私は『夢』から学び取りました……」

口ついてでるのは私の言葉。決して無理やり体を操られて言わされている訳ではありません。繰り返して見た嘘偽りのない悲劇から成る、「夢」の中で訴えかけてくるあの人物が……私に必死に伝えた唯一のこと。

詳細など、未だに私に残ってはいませんが。言葉は半ば勝手に口ついて出ました。しかして、私はその言葉に何ら反発はありませんでした。

『『夢』の中のその人は、大樹を憎めと言いました……だから……』『燃やさない』』と。『勇者』を遣わせたから、……大樹こそが、『勇者』を選び、アイさまに苦難を背負わせたから……」

「燃やす？ 大樹を？ 夢の中の人はセーニヤに燃やせって言ったの？ 火の魔法を使う私じゃなくて？」

「はい。お姉さま……だって私、今なら火の魔法が使える気がするのです。いいえ、今すぐではないのかもしれませんが。お姉さま。大樹が『勇者』を選んだのですよね。大樹が、アイさまを選んだのですよね。大樹が選んだから、アイさまは戦っているのですよね。大樹が、『勇者』としてのチカラを与え、運命づけたから戦っていらっしやるのですよね。だから、だからなのだと思います。大樹を憎め、燃やしてしまえ、と」

「極論過ぎるわよセーニヤ。結論を急いじゃダメ」

「……ええ、お姉さま。私だって今すぐ大樹に赴いて火を放とうだなんてたとえこの場で神託が下つてもしません。今はその時ではないことは理解しています」

「最低限は冷静で安心したわよ」

強い憎しみ。燃え上がる嫉妬。嘆き、悔いて、懇願する誰か。胸の内で嘆きの声が聞こえるので、私は耳を傾けました。

「お姉さまはアイさまが『勇者』に相応しいと思いますか？」

「何よ突然ね。分かってるでしょ、聞かなくても」

「ええ。私もそう思います。そう思いますから……だから大樹はわざわざアイさまを選んだのですよね」

「……セーニヤと双子だから、全部言わなくたってわかるわ。今日は本当に堪えたんでしょ。私もよ。目の前で一撃を与えるためだけに命を半分差し出すなんて無茶されたら大樹を燃やしたくもなるわよ。だってアイが『勇者』じゃなきゃ、やらなかったことなんだから」

「……」

幼い姿のお姉さまが私の目を覗き込みました。双子ですから、まるで幼い頃の何も知らない私が、過激な考えを咎めるように私を見ているようでありました。実際は、魔物によって可愛らしい姿になってしまったお姉さまなので決して私を咎めてなどいないのですが。

お姉さまの小さな手を握ります。全部わかっていらっしやるお姉さまは冷たい私の手を優しく握り返してくれました。小さくともあ

たたかい手で。

「お姉さまとアイさまはよく似ていらつしやいます」

「そうかしら」

「ええ、とつても似ています。優しくて、強くて、私の知らない覚悟を
していらつしやる」

「セーニヤだつて変わりはないわ。そうやって他者のことを思い
やって、心を碎けるんだから」

お姉さまは目の前にいます。あたたかい手で、私を見てそこに
いらつしやいます。

大樹は健在で、「勇者」は加護を受け、私たちは双賢として共にあり
……今は奇跡でした。私はまばたきしただけでお姉さまを見失つて
しまうのではないかと、不意に恐怖しました。

「お姉さま、お姉さまと私は芽吹くときも、散るときも。共にあります
よね？」

「……さあどうかしら。セーニヤは愚図だから」

「お姉さま」

「悪い冗談よ。私は大丈夫よ。だって、アイが守ってくれたじゃない。
だからセーニヤはアイにお返ししたかったんでしょ？」

「？」

脳裏によぎったのは不可侵の闇の気配。高らかに鳴る死の足音。
焼け焦げた大地の静けさ。そんな中、ひとりぼっちで、私は暗い空を
眺めていて。お姉さまと再会する日を待ちわびながら。

嗚呼。

光の彼方にアイさまが去ってしまう。二度と会えないのに、死より
も彼方に行ってしまう。その魂すら私のもとには欠片も残らないで。

涙はもう流れません。だって流しつくしてしまつたから。

「お姉さま。やっぱり、大樹を燃やしましょう。アイさまを『勇者』か
ら解き放つて差し上げるのが私のなすべきことかと。だってアイさ
まはこれでは救われないではありませんか。闇の大樹は強いていま
す。強く、前を向いて、決して諦めず、犠牲をいとわないアイさまを
わざと選んで、アイさまは戦っていて、そして今日、赤い血を流しな

がら……命を削って呪文を唱えていらつしやつた。おびただしい血を吐いても、止まつてくださらない。命の半分と引き換えにしても呪文なんてたつた一度しか唱えられないのに。

お姉さま、今日の戦いでは闇の大樹からの加護がアイさまを包んだのはつきり目にしました。唱える呪文はすべて暴走し、襲撃した魔物たちを打ち払いました。戦いのさなか、アイさまは止まりませんでした……命を削って、恐らくそのまま投げ出しても、止まりませんでした。闇のチカラは暴走し、狂乱し、氾濫して！ 大樹がそれを強いたのです！ お返しをしなくては、私はお救い差し上げねば、だって私はひとりぼっちではないのです！」

「セーニャ……」

「ですからお姉さま！ 全部、大樹が原因ではありませんこと？」

本当はもつと苛烈になれるはずなのです。私はお姉さまの妹なので。炎と氷、光の炸裂。それを自在に使いこなすお姉さまの妹なのですから。

本当はもつと強くなれるはずなのです。私はお姉さまの妹なので。お姉さまのような献身と覚悟を、私も持っているはずなのです。

今こうしてお姉さまが健在で、お姉さまが私の隣にいてくれるから、だから私はアイさまを救わねばなりません。

誰に定められた使命ではなく、私が思ったことなのです。

お姉さまの手を握る、震える私の手。そんな私の服の袖には乾いた血が黒くこびりついていました。アイさまが戦いのさなか魔力が枯渇しているのにもなお、無理やり魔法を唱えて、肉体が耐えきれずに噴き出す血を間近で浴びた跡でした。

聖竜、闇の大樹の加護を受けたアイさまは、どれだけ無茶をしてもすべての傷が、完璧に癒えます。ご本人の素養もあるのですが、私との魔力の相性もあるのでしょうか、それにしてもありえない領域である回復魔法との親和性は加護としか言いようもない奇跡なのです。

それすなわち、大樹はどれだけ無理をしても、どれだけすり減つても戦えと、闇を打ち払う「勇者」たれと、アイさまに厳命している

ことに他ならないのです。

私はいつの間にか部屋に戻っていたマルティナさまの決意を聞きながら、私の意志も固めていました。

閑話 無為に散る覚悟の夢

オレは小さな、平凡な人間だった。この世界じゃよくある、チンケな不運の被害者だった。

オレと妹は孤児だった。幼い頃に凍死寸前の時にバイキングに拾われ、それから休みなく下働きをさせられた。他の国のことはあまり知らなかったが、クレイモランにも孤児なんていくらでもいたし、特別なことだとは思わなかった。朝から晩までクタクタになるまで働かされていることなんてザラだし、常に空腹を抱えて地面に伸びているのもまあ、ありがちなことだった。ありふれた不幸だったから、特別オレの置かれている環境が過酷すぎるとは思わなかった。

不幸な身の上だったが、それでも幸運なことに血の繋がった妹がいたからひとりぼっちではなかったし、あの粗暴なバイキングどもはオレたちを飢えさせはしたが本気で餓死させるほど非道ではなかった。オレたちを腹いせに殴ることはあっても、激情のままに殺してしまう気は毛頭なさそうだったし、適当に使える下働き二人が多少邪魔になっても、役に立たない日があっても、裏社会の人買いにやるほどの下種ではなかった。

人買いが縄につないで連れてくるような、元の色が分からないほどのぼろ布を着て、全身あざだらけで骨と皮だけの人間にオレたちをしてしまうほどの悪意はなかったんだろう。

それどころか人買いどもの目にオレたち兄妹が値踏みされるのを忌み嫌う程度にはまあ、それなりに人情がある奴らだったんだろう。仲間同士での殺しを厳禁し、時には王家お抱えの依頼を受けるだけあって略奪の際すら殺しは御法度だった。その点でも幸運と言えた。

アイツらは揃いも揃って粗野なはみ出し者だったかもしれないが、見た目だけは兄妹ともまあ良い方だったから人買いどもからはそれなりの金額を提示されていたはずでも、バイキングどもはいつだって一も二もなく突っぱねる程度にはまともだった。よく、売らなかつたことを盾にこき使われたものだったが、それでも運が良かった。

とはいえ、どう言い繕っても幸福とは言えない貧しい暮らしだった

た。その上、オレは要領が悪かった。しよつちゆうマヤにからかわれ、のたのた雑用をこなしてはバイキングどもに怒鳴られながらも何とか生きていた。

オレはマヤと過ごせるならそれで良かったし、もつと幸せな暮らしをしている奴らがいることは知っていたが、学もなければ要領も悪いオレにはどうすればいいのか分からなかった。

本音を言えば、マヤにもつと腹いっぱい飯を食わせてやりたかったし、もつと欲しいものを与えてやりたかった。オレだって風の吹き抜ける寒々しい寝床よりも、街のヤツらのようにしつかりとした壁に囲まれたあたたかいところで眠りたかったが、どうにも物心ついた時から襲い来る自分の不幸に慣れきって、貧しさを受け入れ切っていたから打開しようとは行動することはなかった。

オレはこのままゆつくり大人になって、いつしかバイキングどもと契りを交わして本当の仲間になり……生来小柄なもんで、いつまでも下っ端海賊から抜け出せることもなく……このまま貧しいままじわじわ老いていくのだろうと、老いることができれば良い方で、そのうちうっかりつまらない理由で死んでしまうのだろうと信じて疑っていなかった。

マヤはそんな暮らしを嫌がるだろうが、もしこの寒い場所から出て行きたいと言うならせめて兄としてわずかな金でも工面してやれたらいい、と考えていた。

そうだ、オレはこの世で一番マヤが大事だったんだ。なのにオレは。オレは、自分かわいさに呪いに飲み込まれていった妹を見捨てた。助けを乞う妹の手を掴めなかった自分を恨み、妹にやった首飾りの呪いがオレに来れば良かったのにと叶わぬ願いに夢を見る。いつだって要領の悪いオレは何もかも空回りした。何もかも、悪手だった。良かれと思つて贈つた首飾りのせいで妹に呪いが降りかかり、妹に降り掛かった呪いに怯えて、そして妹を失い、オレだけはのうのうと生き残つて。

気づけばオレはあんなに目を向けなかった「外」へと一人飛び出し、よどんだ下層の人間として薄汚く生きるひとりになっていた。そんな

な度胸があるのなら、マヤを連れてさっさと「外」に出れば良かったのに。マヤとふたりなら、ふたりで過ごせるなら、どこで暮らしたってよかったのに。

オレは、罰を受けるべき人間だ。贖罪を果たさねばならない人間だ。たったひとりの妹さえ見捨てた大罪人で、ちっぽけな人間で。そんなオレでも……預言によれば世界を救う「勇者」サマのお役に立てるらしい。そう預言された。「勇者」に手を貸せば贖罪までも果たされる時まで囁かれて。

本当かどうか疑わしい預言者曰くのオレの運命。それが本当なら、世界を救う手伝いをした上にマヤを助けられるという、都合のいい話。いかにも耳触りの良い、いかにも弱者がすがりそうなどんでん返しの夢物語。

最初は信じちやいなかった。聞きながらも半信半疑だった。だってそうだろう？ 危ないクスリでもやったような落ちぶれた男が奇怪な夢の中で聞いたような話だ。貧しさに頭がおかしくなっちゃまって生まれた妄想といった方が信じられる。

そもそも「勇者」なんて、巷では「悪魔の子」と呼ばれる国滅ぼしの邪悪な存在で、しかも地の底で出会うなんていう曖昧な情報しかない。預言者の実在も、「勇者」との出会いの運命も、全部全部眉唾物の話だった。本当に、運命の出会いをするまでは。

地の底で光を見たんだ。

オレはあの日、「運命」ってやつを信じた。

「なあ行くなよ。なあアイ。もうじゅうぶん頑張っただろ。今度は自分の幸せを優先しようぜ？ あいつの話だと……失敗したらお前は死んじまうより酷い目に遭うんだろ……」

「成功したらマヤちゃんが助かるのに何言っているのさ。マヤちゃんだけじゃない、ベロニカも、ロウじいちゃんも、母さんも、エマも、イシの村のみんなも、ソルティコの町の人も、聖地ラムダの人たちも、デルカダールだってみんな元通りになるんだよカミュ」

「アイ、オレに……また、大事な人を失えつて言うのか」

「失うんじゃないさ。僕は取り戻してくるんだよ。悲劇のあったこの世界は残らない、時間はすっかり戻って……悲劇の前に巻きもどる。そうしたら、あとは僕が『うまくやる』だけなんだ。僕は未来を『知っている』んだからそんなに難しいことじゃないよ。あの時より僕はずっと強いしね」

アイは笑う。明るく、オレを心配させないように、朗らかに。お前は普段そんな顔をしないで。無表情で、知らないヤツからすれば何を考えているのかも分かりにくいのがアイだった。そんなふう無理して笑うなよ。オレを安心させなくたっていいんだ。なあ、なあアイ。なあ、そこにいるだけでいいんだ。

お前が残ってくれるだけでいいんだ。もう、オレには。

「なあ、オレにはもう相棒しかいないんだよ。元々故郷なんてないよ。うなものだし、マヤももういない。デクも……昔の知り合いなんてみんな死んじまった。お前は成功した場合の話をするけどよ、もし失敗したらオレは……一体何を寄^よる^べ辺に生きていけばいいんだ……？」

「みんながいるさ。セーニヤも、シルビアも、マルティナも、グレイグも。いるじゃないか、大切な仲間たちが……」

「ああそうさ、そうだよアイ。相棒にとっても大事な仲間たちがいるだろ。アイ、妹がもういない俺にとっても仲間つてのはお前の次に大事だ。そいつらをみんな置いていくつていうのかよ」

「置いていくんじゃない、取り戻すんだよカミュ。置いていくんじゃないさ。みんなを、取り戻すんだよ……ね、信じてくれよ。ねえ……僕はもう、失敗しない。次は上手くやって、カミュがマヤちゃんと笑い合える未来を作るんだ……」

アイは笑っていた。流れるものはなかったが、泣き笑いだった。

アイの左手に輝く勇者の紋章が憎かった。アイのことを信じられ

ないわけじゃなかったが、これまで散々アイを使い潰しておいて、故郷も肉親も育ての親も帰る場所も何もかも失わせておいて、自分だけのうのと空に復活した大樹が示した次の選択が口惜しかった。

オレが、グロツタの南に光るものがあるなんて言わなければ。アイはオレたちから離れてひとりぼっちになる選択をしなかったんだろうか。吸い寄せられたキラキラ光るもの。不思議な鍛冶が大好きなアイはいつでも「キラキラ」を見つuckerたび、無表情ながらも喜んで、何を見つけても嬉しそうにしていたから……今度の「キラキラ」もいものだろうって思ってしまった愚かなオレ。

昔からちつとも変わっちゃいない。オレは要領が悪くて……いつも、大事な存在に手が届かないのか。

「なあアイ。オレと一緒に世界を旅しようぜ。世界は広いんだから、きつとまだ見ぬ何かがあるさ。なにか他に奇跡を起こせるものが見つかるともしれない。ひとりぼっちで行かなくてもいいはずだぜ……なあアイ」

「カミュ。そんな奇跡なんてないよ。死者は何をしたって生き返らないんだ。分かっているんでしょ？」

「普通ならそうだ。だが、死者が生き返るくらいありえないたくさん奇跡をオレは見てきたんだよ。アイはいつでもオレの隣で奇跡を起こしてきたじゃないか。だから、今度も他の方法を探そうぜ。相棒の隣で奇跡が見たいんだ、オレのいないところに行かないでくれよ……」

「カミュ……ねえ、分かってくれよ……」

ああアイが「勇者」でなければ。オレの前に残ってくれたのか？

アイが、大樹に選ばれなかったら、こんな残酷な選択をさせられることもなかったのか？

なあ。なあ、アイ。お前がオレを唯一無二の相棒だと思っていて、だからオレの妹を取り戻したいのだと言うが、……そりゃあオレたち全員で「過ぎ去りし時」に戻れるならそうしただろうが、お前だけを行かせるというなら、そんなことはごめんだってなんでわかってくれないんだ。オレにはもうなにもない。だがお前が残ってくれるなら

違うんだぜ。

「アイ……もうオレにはお前しかいないんだよ……」

「カミュ。キミの大事な人を取り戻すから。安心して待つてよ」

「なあー。お前だつて！ オレにとつて大切なんだ！ なあ、なあ……オレを哀れに少しでも思うなら、オレのところに残つてくれよ！」

「カミュ、取り戻してくるから。僕、カミュが妹と幸せに暮らす未来が見たい。これは僕が勇者だからじゃないよ、君の相棒だからそう思うんだ。相棒の妹が死んでいくのを、口惜しく見ていた僕にチャンスを与えたんだよ。」

ね、カミュが僕に行くなつて言うのと一緒なんだよ」

何を言つても。アイには響かない。

弱々しく懇願しようが、感情のままに怒鳴りつけようが変わりやしない。アイには分かっている。そりや分かるだろうさ、オレたちは相棒なんだから。オレの気持ちは一つだけで、残つて欲しいというだけで。言い方を変えようが、言っていることは変わつちやいないつてことを理解している。だから、響かない。微笑みながらオレを見て、優しく諭すだけだ。オレがみつともなく泣いて縋つても……アイを何とかしてどこかに閉じ込めようとも変わりはやしないだろう。

なんせ、アイには大樹がついている。死者を生き返らせることは出来ない、自分は蘇つても、荒廃した大地の失われた魂を返しちやくれない、クソツタレな聖竜が。アイに残酷な選択を強いながら、素晴らしい「結末」をチラつかせる。

「なあアイ……望むと思うか？ ベロニカやロウじいさんが、お前が時をさまよう存在になつちまう危険に飛び込むのを、許すかよ？」

「許さないとしても、二人はちつとも望まなくても、僕が望んでいるのさ」

「アイ、なあ、お前の……左手が憎い。その紋章を皮ごと剥ぎ取つちまえば、お前は行かないのか？」

「カミュはそんな事しないだろ？」

「……お前が残つてくれるなら、両腕両足切り落としてやったつてい

いいんだ。お前が残ってくれるなら……お前の両目を潰しちまってもいいんだ……」

「カミュ。ねえ、無理しないで」

「無理なんか言ってねえ！ お前の姉ちゃんだってお前が残るなら今すぐその腕落としたって残らせる！ 相棒は……腕落としたって、足なくしたって、目をえぐり出されたって、オレたちを振り払って行っちゃまうんだろ……」

「うん。優しいねカミュ。分かっているから、やらないでいてくれる。僕は何があっても、どんな方法で止められても、行くよ。僕が僕である限りはそうするんだ。」

ね、カミュ。全部忘れてしまっても、僕は君たちのことが変わらず大事だから。大丈夫、大丈夫……カミュのこと、また相棒って呼ぶから。君が君であることには変わりないんだからね。ほら、カミュとまたデルカダールの滝から飛び降りて、導きの教会からまた一緒に旅をしよう？ 約束する」

アイ。お前は残酷な男だ。この話を聞いているお前の姉ちゃんが泣き崩れているのを知りながら、笑っている。セーニヤなんてもう涙が枯れちまって、しゃくりあげて息をすることさえつらそうだ。それを尻目にお前は止まらない。オトナだから、オレたちの手前シルビアとグレイグは騎士らしく悠然としているが、席を外せば滝のように泣くだろうよ。分かっているってお前は決意を曲げない。

「……オレはもう一度お前と旅をする。頼むから、オレを置いて行くなよ。もし使い物にならなくても一回くらいは盾ぐらいにはなるだろう。何だって使えよ。何だって言えよ。お前の話をオレは信じる。未来から来たってすぐに言っちゃまえ。オレは戸惑うだろうが、受け入れるさ。それでアイが受ける何もかもを情けないオレに押し付けちまえ。どれもこれもお前が味わう苦難に比べてみれば大したことないんだからな。だから、オレを……オレを置いていくな。じやなきや殺してでも止めるからな！」

「カミュがそう言ってくれて嬉しいよ。ねえ泣かないですよ。みんな、泣かないですよ……僕たちはまた会えるんだよ？ すぐに会えるよ。」

ベロニカとロウじいちゃんもね」

お前が泣かせているんだから、そんなワガママ言うなよ。お前はらしくなくにこにこ笑っている。

そしてアイは、いなくなつた。時のオーブは砕け散り、時の楔を失つた世界はすべて巻き戻り、オレたちは何も知らないでアイが無茶をするのを見守るだけの亡霊になつた。

かつて、オレたちを照らすまばゆい光を持っていたアイ。今は大樹と邪神の闇をその小さい体にめいっぱい取り込んで、すっかりくすんでしまった光を宿しながら……お前は変わらず前を向き、オレたちを背にかばいながら進む。後悔を二度としないように焦って、焦って、また失わないように自分を犠牲にして進む。

なあ、きつと「オレ」も、お前を傷つけてまで止めるぜ？ 覚悟してろよ。お前ばかりに無茶なんてさせてられないんだ。オレはオレなんだ。お前を今度は止めてみせる。

アイは今もオレたちを愛している。心底愛おしく、大事に思っている。同じように今のオレたちだってお前が大事なんだ。お前が無茶をするというなら、こつちだつて手荒な真似をさせてもらおう。

アイ、お前が「勇者」でなくても。オレたちに預言者の語る運命がなくても。きつとオレはお前と出会つたし……きつと相棒になれたはずなんだ。そう思わないか。アイ。お前が「勇者」であろうがなかろうが変わらないさ。

隣にいられる、お前の孤独を知らないオレでも薄々、勘づいているんだぜ。おまえの犠牲をな。なあ、アイ。オレを許すなよ。

オレはお前を貶める。お前を傷つけ、お前を止める。なあ、相棒。お前がその身を削って与えてくれる光に対する返礼だ。受け取ってくれよ。なあ、だから、もう……いなくならないでくれ。

今日、やっと理解した。アイを止めるには言葉でも行動でも態度でもどうにもならないのだと。

そもそもアイはオレたちの感情を理解していないわけじゃあないし、上司のホメロスの言葉がわかっていないわけでもない。さらに夕チが悪いことに痛みを感じないわけでも苦痛を感じないわけでもないが、自分に降りかかる苦痛よりも何よりも、「世界を救う」、いや「みんなを救う」ことに執心している。

それは「勇者」としてのサガというべきか、それともほかに理由があるのか。これまではそのところをいまいち理解はできなかったが、今日、はつきりと分かった。アイは「恐れて」いるんだと。奪われることを怖がって、傷つけられることが怖いから、だから、戦っているのだろうと。失いたくなくて、アイは後悔を恐れて、戦っている。

デルカダールに魔物が攻めてきたあの時。あからさまに強敵そうな魔物や昼間だっていうのに太陽がすっかり奪われた異常な現象を見て恐怖したアイが自失しきった様子で座り込んだ時だ、オレは不謹慎にも安心したんだ。

心配するよりも何よりも先に、安心した。普通の少年らしく、恐怖する心がアイにもちゃんとおるのだと理解したからだ。だが次の瞬間には、絶望した。ホメロスの呼びかけがオレたちの呼びかけと何が違っていたのかわからなかったが、肩を揺さぶられて奇跡的にも自意識を取り戻したアイは、次の瞬間にはもう「勇者」としての戦いに戻ったからだ。「アイ」が恐怖しようが、「アイ」が自失しようが、「勇者」は止まることさえできないのだと。

どれだけ恐怖しようが前を向く。自分がどれだけ傷つこうが背を向けず。お前が光の彼方に旅立ちまう前に、オレはお前を傷つけることにした。

アイが「勇者」じゃなくなっちゃえば、闇のチカラはここまで強くはならないだろうし、「勇者」じゃないなら少しは戦う理由を失うはずだ。お前は亡国の王子かもしれないが、「勇者」なんて大樹が勝手に選んだだけのことだ。その左手の紋章さえなければ勇者の証明はないだろう？ あとは、オレたちが口をそろえてアイは「勇者」じゃない

と言い張ってやるよ。ロウじいさんもお前の姉ちゃんも、グレイグも、そしてきつとホメロスも。セーニヤもベロニカも口をそろえてラムダの名前で否定してくれるだろうし、シルビアだってアイのことを思えば嘘の一つや二つくらいは吐いてくれるはずだ。

その左手を、傷つけてでも、オレはお前を止めたい。

ああ、そんな単純なことでもうにかなることではないかもしれないが。可能性に賭けたい。大樹がオレに罰を与えようとも、そんなことよりも自分に課している罪悪感の方が上だ。心の奥が叫んでいる。アイを止めろ、何をやって、と。

「ロウじいさん、悪いな」

じいさんの目を見ながら謝った。可愛い孫のアイを目の前で害そうとしているのに止めないでいてくれることへの感謝でもある。オレの心中を理解してくれているのだ。

同時に、今日の戦いを思い出す。すべての魔力を使い果たしてもなお、闇のチカラの氾濫というべき暴走が止まらなかったアイは体中から噴き出す血をもともせず、その生命力を犠牲にして呪文を唱えた姿を。

当然、無茶なことだ。魔力は魔力で、生命力は生命力だ。代替できるものじゃないことなんて子どもでも知っている。いくらピンピンしていても魔力が尽きれば魔法は使えないってな。だがアイはやってのけた。凄まじい執念と、闇魔法の練度で押し切ってやってのけた。その代償はすぐさまあらわれ、その口から、目から、腕から吹き出すように流れた血は、決して魔物から攻撃された傷から溢れたものではなく、無茶をした代償として肉体の崩壊という形でアイを蝕んだ。

おびただしい量の血を吐き捨てながら、敵に闇の一撃を与えたアイを押しえつけて無理やり賢者の聖水を飲ませながら、己にとつて邪魔な敵を倒すためにアイに闇のチカラを与えた大樹を呪った。セーニヤはそんな無茶なことをしたアイを癒し、「癒せたこと」に憤った。オレは悟る。大樹が「そうさせた」のだと。

どう考えても、あの時のアイは自分の意志で呪文を唱えちやいな

かった。アイだって痛みや苦痛を感じる。普段なら、回復魔法や魔力回復をやることだって普通にあるからだ。闘争心や、戦いたい気持ちには本当にアイのものかもしれないが、直面した恐怖と焦りに突き動かされながら、アイは大樹に与えられた暴走する魔力を放っているように見えた。

いわば、あの時のアイは大樹の代行者で。意志はあれでもいいように扱われていた。魔力が尽き、代わりに命を削って魔法を使うことになっても大樹にはどうでもいいことだろう。アイに適当な加護を与え、何度でも手軽に修復できる……そんな存在と定めたのだから。

アイはオレたちの方を全く見ないまま、大樹に操られちまって、魔物を屠ることに夢中だった。戦いが終わればいつものようにオレたちの方を見てくれたが、次また邪神の刺客が現れた時、あの状態になるのかと思えばもう、邪神を倒すまでとても待っちゃられない。

放っておいても、邪神を倒すまでアイは「もつ」だろうよ。そういう風になっているんだろうよ。そこからは？ それから、アイのそこからの人生はどうなるっていうんだ？ 闇の大樹の代行者として戦って、世界の脅威を払い、そしてアイはどうなるんだ。このままじゃあ邪神と相打ちになるように大樹が無理やりアイの体に何かしでかさないと言い切れない。オレはそう思ったから、だから。

オレの考えを理解してくれたロウじいさんには感謝している。自分の命より大事な孫息子だろうに。

「ああ、見ていると止めないわしは悪い祖父じやろうなあ……」

「じゃあ見ないふりしとけばいいさ。見なくてもいい。オレはどうせ盗賊崩れ……いや、国賊だったか？ 天下のデルカダールが指名手配しているような国賊ならまあ、相棒として厚遇してくださった慈悲深くお優しい勇者サマに刃くらい向けてもおかしくはないよな。そういう薄汚い人種ってやつは恩を仇で返すのがセオリーなのさ。ロウじいさんは脅されていたということにでもしておけばいい。オレはじいさんの大事な孫を切り刻もうとしている極悪人だから慈悲なんていらさないさ。何も嘘はない」

「カミュ、おぬしの普段を知る者からすれば何があろうとも深い事情

を察するはず。自分をそう卑下するでないぞ。わしは自分の意志でおぬしの行動を見ておる。共犯であり、責任は同じだけあるのじゃ。真に邪悪なのはわしのほうじゃろう」

「そうかよ。アイはじいさんに本当にそっくりだよな。お優しいこと
で。」

だとしてもオレの罪はオレのものだ。オレの何であつてもじいさんにくれてやるほどオレの心は広くないぜ。信頼なる相棒に、一生恨まれていいのはオレだけだ」

愛用の短剣を構える。普段の戦闘ではもつと切れ味のいい武器を使わせてもらっているが、最低最悪の荒事には手に馴染んだこつちの方がいいだろう。

じいさんの眠りの魔法ですっかり眠っているアイはすっかり無防備だ。さつき自分で被せた布団をゆつくりと剥ぐ。オレが言えたものでもないが、年齢の割に小柄な少年は、その程度では起きる様子もなく実にすやすやと眠っている。戦いでこびりついた血も、付着した煤も、全部綺麗に洗い流して、今は静かに休息をとっている。

「悪いなアイ……」

ひと言。つい謝って、そして手は躊躇なく左手の紋章に短剣を突き立てた。が。

キン、と鋭く金属音が部屋に響いた。刃は間違いなく紋章をとらえていたが、肉に沈み込むことなく、ぴたりと不可視のチカラで食い止められる。

「クソッ！」

何度も。何度も刺そうとする。無駄だと理解してなお、オレはアイの左手を切り裂こうとする。

「なあ、なんでだ、おい……なんでだよ、なんでだ、どうして……」

キン、キン、と金属が悲鳴をあげる。刃の方が負けそうだ。勇者の紋章に届く前に、かたいなにかに阻まれる。ああ、大樹の意志ってやつだろう。クソつたれが。

「いつそこの左手を切り落として全部済むならなあ！」

カツと頭に血が上る。やるせなくて、悔しくて、オレはアイの手首

ごと断ち切ってやろうと、オレはアイと一緒に恨まれても、アイが痛みや苦しみに泣き叫ぼうと、構うものかと……ああ、世界中に恨まれても構いやしなかった。だが。

パキンと。あっさり。オレの愛用の短剣の方が負けて金属片が砕け散っただけだった。アイが普段戦っているときは勇者の紋章がある手だろうとなんだらうとお構いなしに傷がつくっていうのに、戦いのさなかならアイの腕や足がもげるかってくらい酷い傷をごく普通に負うのに。

こうして勇者の資格を消し去ってやろうとして刃を向けると大樹は鉄壁の守りをアイに与えるのか。都合のいい、悪夢だ。

「クソつたれがよー」

アイは眠っている。微塵も起きる気配なく、穏やかに。眠りの魔法は実によく効いていた。とうとう柄までヒビが入り、チカラを入れすぎたせいでオレの方こそ血が流れたが気にするものか。

「なあ、じいさん。オレ、アイを止められるなら、アイに恨まれてもいいんだぜ。自分の幸せを二の次にして、オレたちを置いて行っちゃまうアイを止められるならなんだってする。腕を切り落としても、足をもぎ取っても、目を潰しても、アイが本当に死んじまうよりいいじゃないか……本気だ。本気でそう思ってた。

死ぬよりつらい目に遭うってわかっているなら、殺してでも止めたいもんだらう……？　アイはオレを救ってくれたんだ。オレの妹だけじゃない。薄汚く、死んだように生きるしかなかったオレに光をくれたんだ。居場所も、相棒としても、なにもかももらって、なのにオレは……だから、なあ、ああ……」

じいさんの手がオレの背中をなぞる。泣き叫ぶ子どもを慰めるように、黙ったままやさしく。オトナにこうして慰められたことなんて一度もないオレは本当に涙がこみあげてくる。じいさんから見れば十四歳の孫息子も、十七歳の盗賊崩れも似たような年齢だろうぜ。

「どうやったら、アイを救えるんだ。どうやったら、アイを止められるんだ。どうやったら……オレの相棒は……」

アイは懇願しても怒鳴っても泣いてもすがっても止まりやしない。

知っているはずだ。だから、無防備に眠るアイを狙ったんだ。けど
変わらなかつた。変えられなかつた。オレは止めなきやいけなかつ
たのに。

「アイ……オレには大事な妹がいるが、お前だって、大事なんだ、だか
ら……傷つけても止めれるならいいんだ……」

口が勝手に言葉を紡ぐ。本心には違いないが、勝手に言葉があふれ
出る。

「オレを恨んでくれ。オレを恨むくらいでお前を止められるなら……
お前を傷つけようとするオレを恨んでくれよ。なあ、なあ……アイ
……」

気づけばオレは、アイの、紋章が刻まれた手を握って、祈るように
うづくまっていた。

Part 26 勇者のつるぎ・改製作 ほか

↑Part 25—Part 27 編集集中↓

大詰めへ向けての準備編

この動画の生放送アーカイブは【不明なエラーにより削除されました】

ドラクエ11SS／聖竜の勇者ルート／縛りなしRTA

【追記】

SSの攻略情報のアップデートのため、現在閲覧出来るサイトがあつたら教えてください！

それでは続きをやっていきます。今回は導師の試練・無明の魔神を倒して戦士ネルセンから「勇者のつるぎ・改」のレシピを貰ったところまででしたね。今回は真のラスボス、邪神ニズゼルファ戦に向けて様々な準備をしていきます。

具体的には「勇者のつるぎ・改」「スーパーリング+3」の製作、各種装備品の確保、つまり解放された「賢者の試練」でのアイテム回収、および虎の子のアイテムの回収です。なお、解説に夢中になりすぎて今Partに収まりきらなかった最後のサブイベント、勇者くん閻魔醒（俗称）もとい「聖竜の勇者覚醒」（獲得称号名）は次回行います。ネルセンの試練を終えるとその勝敗に関わらず試練の里・やすらぎの神殿に戦いに挑む前の状態で戻されます。開幕に超れんけいを使わせるためにあらかじめ全員ゾーン状態にしてから戦闘開始してもちゃんとゾーンが返ってくるのは良い仕様ですね。お手軽に全員をゾーン状態にできる「きせきのしずく」は非常に高額ですし、四人もゾーンを粘るのは案外面倒くさいものです。

さて、「勇者のつるぎ・改」を製作する準備から始めます。材料は「勇者のつるぎ」（自作の方）、「王者の剣」、「アレキサンドライト」×2、「ヒビイロカネ」×2、「だいしんかのひせき」×2となっております。「アレキサンドライト」のひとつ目は賢者の試練・不惑の森で入手でき、もうひとつは不思議な鍛冶のメニューから10000Gで店買い

可能。「ヒビイロカネ」はリーズレットの「魔竜のたましい」交換が邪神討伐後から解放になっている関係上、「聖竜の勇者ルート」ではこちらも10000Gで店買いできるようになっていきます。こちらも購入で済ませ、残る「だいしんかのひせき」のひとつ目は賢者の試練・不惑の森で拾えるのですが、もうひとつは外海に出現するテナクルスの通常ドロップで入手できるのでカミュに頑張つて盗んできてもらいます。「聖竜の勇者ルート」では基本的には非売品素材も緩和措置として不思議な鍛冶のメニューから購入できるようになっているのですが、最終盤の素材アイテムはちよくちよく非売品のままですね。

というわけで早速白の入り江へ「ルーラ」して外海に取りに行きます。シルビア号を漕ぎ出してクレイモランの方向へ進んでいくと青く巨大なテナクルス(「海と空と大地と呪われし姫君」での二番目のボス、オセアーノンの色違い)が現れるので出現したら二回行動や両足の攻撃を警戒しながら「スクルト」などでしっかり耐久しつつ、カミュに「ぬすむ」を連打させます。

「きようさ」を上げると「ぬすむ」成功率が上がるらしいですが上昇率は微々たるものなので気にする必要はありません。通常プレイではそんな努力よりも仲間たちにPart14で紹介したドロップアップ装備を仲間たちにさせた方がよほど時間効率良好でしょう。

テナクルスは雑魚敵の割にはHPが約2400と高いので「ぬすむ」を入れている間もアイくんに倒さない程度に攻撃を入れさせて戦闘の時短を図ります。

く盗めるまで二倍速く

はい、取れました。次は先に「スーパーリング」の材料を集めておきます。「ルーラ」で始祖の森のキャンプへ飛び、赤いきりかぶおぼけことデーモンバウム・邪から「紅蓮の大本」を盗んでいきます。ひとつの「スーパーリング」に対して三つ使います。ひとつは前Partで紹介した通り、このあとの賢者の試練・不惑の森のキラキラで拾えるので合計11個入手するまで粘ります。

く繰り返しなので二倍速く

ボス戦にほぼ出さない関係上、ただでさえ紙装甲なカミュはまともな防具をさせていない＋RTAゆえに低レベルなのでわりと雑魚に殺されていますね。ここでカミュの死亡回数がかさんでいつています。「ぬすむ」の代替要員はいないので致し方なしです。雑魚戦にも躊躇なく「スクルト」や「ベホマラー」「ハッスルダンス」を切つていきます。蘇生は単純にタイムロスです。

あ、必要数取れました。続いて「きんかい」を集めます。こちらは合計四つ必要です。賢者の試練・追憶の城に出現するゴールデンタイタスからのドロップ、同じく追憶の城の宝箱からもひとつ入手できるので。賢者の試練のアイテム回収も並行して行います。

→試練の里に再び二倍速で移動→

やすらぎの神殿、今度は真ん中の苗木から賢者の試練へワープ。はざまの霊道を華麗に走り抜けていきます。

キリキリ走りながら回収していきます。当時の私はほぼ丸一日画面とにらめっこしていたことで意識が朦朧としておりましたが、これぞ真正正銘のラストスパートなのできつちり最短ルートを駆け抜けております。

普通にエンカしてるぞ

ガバエイムはRTAの伝統芸能

さて、賢者の試練・不惑の森では「聖賢のサークレット」「だいしんかのひせき」を回収します。「聖賢のサークレット」はセーニャ専用の最強の頭装備ですね。耐性に即死耐性100%、休み耐性20%が付いています。こちらは実質飾りです。早速装備させ、あいた「黄金のティアラ」はベロニカに回します。マルティナでもいいですが、ベロニカには全体攻撃呪文があるのでニズゼルファ戦で出すとしたら彼女からになります。基本的にはいつも通りのグレイグ・シルビア・アイクン・セーニャ＋ロウ、ベロニカだけで倒すことになりましたが。

→移動は二倍速継続です→

二つ目の「だいしんかのひせき」を回収しました。それではその場でコマンドから不思議な鍛冶を選択し、「勇者のつるぎ・改」を作ります。イベントアイテムとして入手が必須なだけで武器としてはただ

の置物なので何も打たないまま速攻完成させます。当然失敗しますが、出来上がるのは強化段階なしの正規品です。完成すると自動でアイクんに装備されます。この「勇者のつるぎ・改」は「勇者のつるぎ・真」と違ってニズゼルファの闇の衣を？がす能力はないので邪神戦では気を付ける必要があります。本走ではアイクんにアイテムをあまり持たせていないのでそのまま持ち物に入っていますね。装備していなくても道具として使えれば問題ないのでそれでOKです。

なお、「勇者のつるぎ・改」を装備した状態で闇の大樹の最深部に向かうとイベントが発生し、アイくんが闇覚醒状態になります。（詳細は後述）そちらは本当に最後の仕上げなので今は引き続きアイテム回収をしていきます。

闇覚醒エフェクトかつこいと期待

聖竜の勇者ルートの闇覚醒初見！ 楽しみ 今時DL販売なしでソフト品薄 買えないとかマジ？

→俺も買えなかったわ RTA動画でも見れるだけありがたいえ
なんでこんな売り方で炎上してないんだ？

このネルセンの試練には各種レシピブックも数多く落ちており、いずれも作成すれば強力な装備になるのですがニズゼルファ戦において小手先の防御力、耐性の強化など焼け石に水です。それより遥かに重要なのは暴力的な火力で早く戦闘を終わらせることです。戦闘が長引けば装備を整えたとしても必ず事故ります。ということでも最低限必要な「スーパリング」以外はスルーします。本作の虎の子は「星空の守り人」時代よりも弱体化していますのでこれがないと切り札と
いうのには心許ないところがありますので。

それはともあれ、続いて賢者の試練・追憶の城のアイテム回収を行っていきます。「きんかい」持ちのゴールデンタイタスもこのマップで出現しますので並行して狙っていきます。このフロアで回収するアイテムは「英雄王の盾」と「きんかい」です。「英雄王の盾」はグレイグ最強の盾装備ですね。防御力・属性耐性両方に優れております。もちろん入手次第ありがたく装備させます。

「きんかい」が必要数集まったらこちらも同じくその場で不思議な

鍛冶をします。今度は「スーパーリング」の素晴らしい耐性には強化値が大きく関わってくるため、全て＋3を目指します。作成時点で「大成功」が出なくても買い込んである打ち直しの宝珠で＋3に仕上げます。アイくんが低レベルなのでかなり失敗しますが、もし打ち直しの宝珠が足りなくなっても、あとで試練の里・やすらぎの神殿で移動時間をかけることなく追加購入できます。本走では次のひと打ち、複数回打つ特技では全発が確定でかいしんのいちげきになる必殺技「ヘパイストスの炎」を習得するアイくんレベル55に幸いにも到達していたので早期の必殺チャージをお祈りします。

く繰り返したので以下二倍速く

無事完成しました！ 出来上がった「スーパーリング＋3」をアイくんとセーニャにバッチリ装備させます。これでほとんどの状態異常に怖いものなしですね！ 「スーパーリング＋3」をもつてしても即死、のろい、魅了、呪文封印、特技封印は防げませんが、ニズゼルファがこつちに吹っ掛けてくるのはこの中では「のろい」だけです。グレイグの「双頭の鷲のよろい」が呪い耐性25%、アイくんの「アーウインのかぶと」「アーウインのよろい」が呪い耐性合計60%なので案外弾けます。とはいえ、呪われてしまってもいちいち解除する時間はない、というのが本当のところですが。かからないようお祈りするしかありません。

それでは最終装備変更。主に余った装備を移して装備させるだけです。

くずっと二倍速く

準備が完了しました。これが邪神に挑むにあたっての闇属性勇者くんパーティーの装備です。

アイくん

右手 勇者のつるぎ・改（攻撃時よい効果を消す：3%、ドラゴン系特攻：10%、雷／闇属性、使用：味方一人の悪い効果を消す）

左手 えいえんの盾（盾ガード率8%、全属性耐性10%）

頭 アーウインのかぶと（全属性耐性10%、呪い耐性30%）

体 アーウインのよろい（全属性耐性10%、呪い耐性30%）

アクセ1 スーパーリング+3 (眠り・混乱・毒／猛毒・幻惑・マ
ヒ・休み耐性50%)

アクセ2 スーパーリング+3 (眠り・混乱・毒／猛毒・幻惑・マ
ヒ・休み耐性50%)

カミュ

左手 クラウンダガー (怪人系攻撃時魅了12%)

右手 聖なるナイフ (ゾンビ系特攻：20%)

頭 ターバン

体 ぎんのむねあて

アクセ1 海賊王の首飾り (呪い耐性50%、ドロップアップ5%)

アクセ2 力の指輪

ベロニカ

両手 ベロニカの杖 (MP吸収率8%)

頭 黄金のティアラ (眠り・混乱・呪文封印・即死耐性50%)

体 エンジェルワンピース (闇属性耐性25%、戦闘開始時5%で天使
の守り)

アクセ1 金のブレスレット

アクセ2 土のイヤリング (土属性耐性10%)

セーニヤ

右手 セーニヤのステッキ (MP吸収率2%)

左手 メビウスの盾 (盾ガード率9%、全属性耐性10%)

頭 聖賢のサークレット (戦闘勝利時MP回復5、即死耐性100
%、休み耐性20%)

体 こあくまワンピース (光属性耐性10%、呪文暴走率1%)

アクセ1 スーパーリング+3 (眠り・混乱・毒／猛毒・幻惑・マ

ヒ・休み耐性50%)

アクセ2 スーパーリング+3 (眠り・混乱・毒／猛毒・幻惑・マ

ヒ・休み耐性50%)

シルビア

右手 ソードブレイカー (攻撃時ヘナトス8%)

左手 りんねの盾 (盾ガード率8%、全属性耐性10%)

頭 ブロンズキャップ

体 まほうのほうい（全属性耐性18%）

アクセ1 破封のネックレス+3（呪文封印・特技封印耐性25%）

アクセ2 破封のネックレス+3（呪文封印・特技封印耐性25%）

マルティナ

両手 マルティナのヤリ（武器ガード率2%）

頭 かげのターバン（毒／猛毒耐性15%、闇属性耐性10%）

体 みかわしのふく（みかわし率3%）

アクセ1 金のブレスレット

アクセ2 金のブレスレット

ロウ

両手 ロウの杖（MP吸収率8%、使用：リホイミ）

頭 かげのターバン（毒／猛毒耐性15%、闇属性耐性10%）

体 まほうのほうい（全属性耐性18%）

アクセ1 金のブレスレット

アクセ2 金のブレスレット

グレイグ

右手 デルカダールの剣

左手 英雄王の盾（盾ガード率13%、全属性耐性25%、HP自

動回復毎ターン25）

頭 英雄王のかぶと

体 双頭の鷲のよろい（魅了・呪い耐性25%、敵から受けた呪文

のMPを20%で自分のものにする）

アクセ1 誓いのペンダント

アクセ2 金のブレスレット

邪神ニズゼルファに挑むにあたって隊列はグレイグ・ロウ・アイくん・セーニヤに並べます。控えメンバーの中で出撃させる可能性があるのはシルビア、ベロニカです。一部初期装備から変更されていない装備もありますが、いずれにせよ、邪神ニズゼルファ戦においては防御力も属性耐性もあまり必要ありません。

なぜなら全員をゾーン状態にするチート級アイテム「きせきのしず

く」を残金すべてつぎ込んで購入し(「聖竜の勇者ルート」ではキャンプのよろず屋からでも買えます)、「聖竜の守り」を発動させて戦うからです。残金では一つ購入できません。前衛メンバーをゾーン状態で戦闘開始することにより、これで約6―8ターン攻撃に対して無敵で戦うことができます。

「星空の守り人」「目覚めし五つの種族」での類似技「パラディンガード」や「精霊の守り」から明確な弱体を受けていて、効果が「いてつくはどう」で消されてしまったり、状態異常を防いだりすることはできませんが、ことダメージにおいては約3ターンの間無敵になります。しかしこれではいくらアイくんが覚醒状態で超火力を叩き込んでくれたとしても流石に倒せません。殴れるターンが短すぎます。

よつてもう一つの入手手段、クエスト「イメルダさんの本気占い」を受注します。デルカダール下層の掘立小屋からです。これはアイテムを採取してくるだけのただのお使いクエストなので既に背景のアイくんは始祖の森をダッシュしていますね。このクエストをクリアすれば「きせきのしずく」を一つもらえます。

ふたつの「きせきのしずく」と開幕四人ゾーン状態からの「聖竜の守り」。これでアイくんたちに与えられた時間は「いてつくはどう」さえこなければ9―12ターン。しかしながら、はつきり申し上げます。お祈りのチカラが足りていなければなりません。運が最高に良く、10ターンもの間「いてつくはどう」が来ないという幸運に恵まれないければ勝てません。火力不足です。他の仲間たちも無敵の間は攻撃させますが、アイくんの超火力から見れば微々たるものですから、アイくんを生かし、「聖竜の守り」が途切れないように尽力し、「いてつくはどう」に備えるので結局はアイくんしか攻撃できません。攻撃するとしても低レベルなので物理攻撃力に乏しく、では防御力を無視できるような攻撃呪文があるかという和低レベルゆえに強力な技を習得しているわけでもありませんから。アイくんの次に火力が出るのはロウの「グランドクロス」という有様です。

邪神戦でのメイン火力は何かというとアイくんの「覚醒強化：ドルマドン」です。打てれば一撃でニズゼルファに1500ダメージを与

えます。弱体ニズゼルファのHPは約9900ですからこれならば7ターン攻撃できれば勝ちに見えます……が流石にラスボス戦はそこまで甘くありません。そもそも「いてつくはどう」の確率がかなり高く、最大値の12ターンを「聖竜の守り」状態で戦えることなんてまずありませんし、覚醒勇者には火力と引き換えに致命的なデメリットがあります。

「聖竜の勇者覚醒」。こちら、かなり分かりやすいフラグが立っているイベントでして、ウルノーガ戦前や大樹の根からことあるごとに大樹の闇パワーを吸引してきた勇者くんを見てきたプレイヤーは「勇者のつるぎ・改」が完成したら喜んで大樹に赴き、これまでの闇パワー吸引のように強くなることを期待して勇者くん闇覚醒をしてしまいますが、これが結構な罠なのです。もちろん、使いこなすことができれば超有用なですけどね。

では問題の闇覚醒状態の勇者くんの挙動について説明します。

まず、この状態だと闇属性攻撃のみ行います。いつぞやと違ってちゃんと「命令させろ」にすればコマンドはできます。これはアイクんにアタッカーをさせるならデメリットにはなりませんね。回復魔法を唱えさせたり道具を使わせたり防御させたりすることができないのが痛いくらいです。

それから「勇者のつるぎ・真」を邪神戦初ターンで勝手に使用します。忘れないでやってくれるのでこれはむしろ有難いです。この行動はすばやさの実数値を完全に無視して誰よりも確定で先制します。敢えて闇の衣状態で戦いたいという縛りプレイヤーの皆さんは闇覚醒せずに戦ってください。

なお、覚醒勇者は控えに下げることが出来ません。覚醒イベントを控え状態で行うとイベント後に先頭に配置されます。

次に、覚醒勇者はMPを消費せずにHPをそれぞれの呪文に応じた割合を消費して呪文を唱えます。初めてこの覚醒状態を見た時は目を疑いました。デルカダール防衛戦のバフが伏線だったとは。なんだかドラクエらしくないように思いましたよ。

この戦闘ではアイクんのMPが完全に飾りとなり、「覚醒強化・ドル

マドン」の場合は初回50%、二回目70%、三回目90%……と消費HPが20%ずつ増えていきます。最大HPからの割合ダメージなのでもしそもそもHPの残量が減っていたら呪文を唱えると同時に死にます。本当に恐ろしい仕様ですね。HPが1でもあれば唱えることが出来るので逆手にとることもできます。この戦闘においてHP1で生き残る系特技の「聖女の祈り」および「女神の祝福」が強いということです。

物理特技の場合も同様の仕様で、該当の「覚醒強化：闇属性化つるぎのまい」「暗黒斬」では「覚醒強化：ドルマドン」より初回では5%少ないHP消費でそれぞれの特技を打つことができ、「覚醒強化：ドルマドン」の物理版対応技……といいますが、むしろ正統派聖竜の勇者が使うであろう物理攻撃技「覚醒：アビスハンド」では初回60%もHPが持つていかれます。

ただしレベル99で力のたねドーピングなしの闇覚醒勇者くんが「覚醒：アビスハンド」を使うとバイキルトなしでも2500ダメージが出てしまいます。もちろん「バイキルト」「ルカニ」「あくまのしらべ」を使えばさらにダメージが伸びます。物理攻撃なので。いくら「聖竜の勇者ルート」が実質番外ストーリーだからといってやりすぎではありませんかね。添えるばかりのインフレ対策としてダメージの限界値が9999なので、ボスのHPがとてつもなく増える「すべての敵が強い」縛りではダメージの桁がぶっ壊れてしまうロマン砲力ミュに変わる超火力にはなりません。が、「ぶんしん」のような溜め動作なしにこのダメージが出るのはバランスブレイカーと言わざるを得ません。

「覚醒強化：ドルマドン」は某やりこみプレイヤーさんのブログ情報によると、ダメージ限界は「覚醒：アビスハンド」と同じく9999らしいです。そもそも魔法使いのようなステータスではないアイコンでそこまでのダメージを引き出すのは「まりよくのたね」で最大限ドーピングし、セーニヤに「あくまのしらべ」を入れてもらって、なおかつ呪文を暴走させなければ到達しない領域でしょうから、まだしも魔導勇者の方面ではゲームバランスが保たれているのかもしれない。

せん。

話がそれました。なににせよ闇覚醒状態のアイくんが攻撃するとどう足掻いても四度目の攻撃で確定で死にますし、それ以降は支払うダメージが100%を超えるので同様に死にます。何度死んでも対価のダメージのリセットなどありません。乱数こそありますが与えるダメージも同様に一定です。

ややこしくなってきたので話を整理しますと、「聖竜の守り」を仲間のターンで入れ続けてもらえたとして、なおかつ「いてつくはどう」で消されないという最高のパターンを引き続け、さらに「めいそう」で回復されなかったとして、

	経過ターン	与ダメージ	勇者残HP	邪神残HP				
	500	50%	8400	2	3000	30%	6900	
	3	4500	10%	5400	4	6000	しに	39
	00	5	6000	蘇生	3900	6	7500	しに
	2400	7	7500	蘇生	2400	8	9000	し
	に	900	9	9000	蘇生	900	10	10500
	しに	0						0

となるわけです。

なかなかにつらいですね。良い行動を引くまで試行回数を稼げるならともかく、RTAなので一発勝負ですから。10ターンもあれば両腕と合わせて完全三回行動のニズゼルファくんの「いてつくはどう」チャンスが実に六回もありますし、ニズくんには「めいそう」もありますので。「めいそう」をされてしまうと必要な「覚醒強化・ドルマドン」の回数が一回増えてしまいます。

そういえば「聖竜の勇者ルート」での弱体状態：邪神ニズゼルファは「大樹の勇者ルート」やバクラバ石群でニズくんに対してイベントを起こさなかった場合の「聖竜の勇者ルート」と若干行動が異なりますのでこちらも表記しておきますね。

なお、「大樹の勇者ルート」では闇の衣を剥がすと一部行動に変化が見られましたが、「聖竜の勇者ルート」での弱体状態：邪神ニズゼルファでは初めから全力で迎え撃ってきます。一応、面と向かって危害

を加えてはいなかった序盤の段階でいきなり腕もいでチカラを奪いに来る野蛮極まりない闇勇者くんですから当然ですね。どう考えても邪神にとつては脅威だったでしょう。

通常攻撃 単体に約120ダメージ なぎはらい (右腕) 全体に約120ダメージ かがやくいき (本体) 全体に氷属性約160ダメージ ニズゼフレア (左腕) 全体に約170ダメージ あやしいひとみ (本体) 単体にねむり付与 魔力解放 (左腕) 邪神の子召喚 けがれたきり (右腕) 全体に幻惑・混乱・のろい・毒・マヒ・呪文耐性一段階低下 いてつくはどう (本体) 味方全体の良い効果を消す ダークミナデイン (本体) 所定ターン以内に邪神の子を倒せなかった場合：全体に闇属性約200ダメージ イオグランデ (本体) 全体に光属性約180ダメージ バギムーチョ (本体) グループに風属性約180ダメージ 闇のほのお (本体) 全体に闇属性約120ダメージ しゃくねつのほのお (本体) 全体に火属性約120ダメージ 流星のごとき攻撃 (左腕) 全体に約180ダメージ 魔連弾 (左腕) 全体に約180ダメージ 忘れ去りし時を奪う (本体) 一定ターン勇者以外行動不可 終末の炎・準備 (本体) 2ターン後に終末の炎を放つ。どちらかの腕を倒せば阻止可能。この間邪神は行動しない 終末の炎 (本体) 全体に全属性で最も低い耐久の属性で約600ダメージ めいそう (本体) 自身のHPを999回復する はじまりの闇の侵蝕 (本体) 全員に定数300ダメージ、ぼうぎよ・だいぼうぎよで軽減不可 捕食者への恐怖 (右腕) 行動しない 執念への恐怖 (左腕) 行動しない 過ぎ去りし時を奪う (本体) 勇者の時が止まり、一定ターン行動不可になる 創世神話・破局 全体に定数150ダメージを3ターン、ぼうぎよ・だいぼうぎよで軽減不可

邪神ニズゼルファはこのように非常に多彩な攻撃をしますが、救済措置なのか最初の3ターンは行動にパターンがあります。「大樹の勇者ルート」でも行動は違いますが最初の3ターンにはパターンがあります。

なぎはらい・魔力解放・かがやくいき↓通常攻撃・通常攻撃・けが

れたきり↓闇のほのお・魔力解放・かがやくいき

このように、最初だけ「いてつくはどう」をしてきません。ポーナスタイムですね。この間は確実に「覚醒強化：ドルマドン」が決まります。しかしながら4ターン目以降は行動が完全にランダムになるので「いてつくはどう」が解禁されるのですが、せめて両腕は「恐怖」系で動かないことをお祈りするのみ。

なお実戦では「終末の炎：準備」が来ようとも腕を攻撃することはありません。「終末の炎」も基本的には「聖竜の守り」で華麗に受け流しますし、もし「聖竜の守り」がもう打てない状況で受けるとなったら「メガザル」使いのセーニヤとグレイグを控えに下げて受け、受け切った後に一気に蘇生します。

ニズゼルファの行動をお祈りするのはもちろんなのですが、この戦い、「聖竜の守り」が解けた最終盤において必要なのはうまく交互にメガザルを入れつつアイくんのターンを死守することです。グレイグの「におうだち」、セーニヤの「聖女の祈り」なども非常に有効でベロニカやロウの「マホカクタ」もアイくんを生かすのに役に立ちます。どれだけ「覚醒強化：ドルマドン」が入るかどうかで勝敗が決まりますから。

ちなみに、ストーリーの流れに従ってうっかり闇覚醒してしまったひとのためにこの勇者くん闇覚醒は解除できます。また、やっぱり覚醒状態の勇者を楽しみたい人のために任意で覚醒状態にも戻れます。切り替え方法は再び闇の大樹に訪れ、中心部の球体のところを調べるだけです。暗転し、覚醒状態が解除されます。

その際、覚醒状態は「そもそもなかったこと」になるらしく、覚醒状態になったことがないというようになります。覚醒状態に戻る時も初めて覚醒したということになり、再びスキップ不可の覚醒ムービーが流れます。RTAでは挑まない真の裏ボス、失われし時の炎厄・失われし時の怨念を倒した後に「失われし時の砂時計」を毎回ひっくり返して再戦するように、世界観的な整合性を保っているのかもしれませんが。勇者の覚醒状態が出し入れできるのってあまり想像できませんしね。

さらに余談になりますが、「勇者のつるぎ・改」を入手してから闇の大樹に来て仲間会选择すると仲間たちが一切喋ってくれないというホラー現象に遭遇します。これ、一体なんなのでしょうね？ みんないつも通りこつちを見ていて、悲しい話をする時のようにうつむいたりはしていないのですが、誰を選んでも真顔のまま反応は「……」です。

他のナンバリング作品で仲間会話をすべて聞き切ったあとに執拗に選り続けて話しかけた、みたいな挙動ですよね。よくこの仲間会話はバグ扱いされていますが、こんなに作り込まれたゲームなのにこだけ会話がないうというのもしかしたら意図的なのかもしれない。なにか面白い考察があればいいのですが。闇の大樹のマップって妙にゲームが重たくなりますし。条件があつて、満たすと会話が聞けるとかなのでしうか。

私はこの通り「過ぎ去りし時を求めて」が大好きなのでぜひ聞けるものなら聞いてみたいですが、「聖竜の勇者ルート」ってネット上に情報が極端に少ないんですよね。実質リメイクのリメイクだからでしょうか？ とはいえドラクエ最高傑作と言っても問題ない作品の番外ストーリーなので発売時もっと盛り上がりつつも良かったのになあ、と今でも思います。RTA人口も少ないですしね。走者も見るからにどんどん減っています。一度動画をアップロードしたひとは二度とあげてくれないのはなんでなのでしょう！ 前述のやりこみプレイヤーさんのブログももう非公開ですし、企業系の攻略サイトもSまでしか載っていないですし！

24時間越えRTAを何度も走る変態は少ないだろ……

うp主は動画あげるのは初めてだが聖竜RTAを何回も走ってる筋金入りのド変態と聞いて

生放送アーカイブ非公開なのなんですか？

【投稿者】非公開にした覚えはないんですけど、確認します。ありがとうございました

取り乱しました。「聖竜の勇者ルート」、オススメですよ。

なお、この戦闘ではほぼ刺し違えるのが確定しているので戦闘終了

後にアイくんは自動蘇生されます。エンディングに突入した瞬間にテロップが流れて死亡者がぞくぞくと生き返るよくある仕様です。

さて、邪神ニズゼルファ戦の解説をしている間に無事クエスト「イメルダさんの本気占い」を完了したようです。そのまま適当なキャンブ（今回は天空の古戦場を選択しました）に「ルーラ」し、全財産をはたいて「きせきのしずく」を購入したらグレイグに持たせます。クエスト報酬の方はロウに持たせておきます。

次回、アイくん閻覚醒のサブイベントを行います。ここまでのご視聴ありがとうございますございました。

汝に祝福あれ！

【追記】

【不明なエラーにより削除されました】

Part 27 ? a 縛ヲ?

↑Part 26—Part 28 編集集中↓

勇者《font:ul09》覚醒《font》RTA

この動画の生放送アーカイブは【font:ul09】不明なエラーにより削除されました《font》】

《font:ul09》ドラクエ《font》llSS《font:ul09》聖竜《font》の勇者ルート／縛りなしRTA

それでは続きをやっていきます。今回は前回紹介した勇者くん閻覚醒を行います。「ルーラ」で閻の大樹に移動し、さらに中心部へ向かって進みます。魔界もかくやの閻々しいオーラと不思議な神々しさのハイブリッドの今作で指折りに美しいマップですね。

「勇者のつるぎ・改」を製作した後だと、閻の大樹で中心部へ向かって少し進むといくつかの会話イベントが発生します。

数歩前に進んだところで一つ目が発生します。

「ねえアイ、あなたまだここに用事があったの？」

思い詰めたような表情のマルティナの問いかけには「はい」を選択します。勇者くん閻覚醒はラスボスである邪神ニズゼルファ戦の様相がかなり大きく変わる選択肢なので仲間は取り返しのつかない要素であることを暗に知らせてくれるように順番に話しかけてきます。前Partで紹介したように、実際のところ閻覚醒状態は解除できませんが、あくまでメタ的な話です。なお、ここで「いいえ」を選択すると強制的に聖地ラムダに移動させられてしまいます。

「そう。キミが言うなら、きつと何かあるのよね」

このように何かを匂わせてくれます。意味深な流し目が涼やかで美しいですが、それはそれとして一体何なのでしょう？ 何が言いたいのかな？ と気になって話しかけてみても仲間会話では無言です。

そこからちよつと進んで大樹の幹に差し掛かったあたりでまたイベント発生。

「アイさま……」

今度はセーニヤがおずおずと声を掛け、アイくんが振り返りました。天然上目遣いのセーニヤが大変可愛いですね。アイくんは「大樹の勇者ルート」と違って十四歳なので「大樹の勇者ルート」と違ってカミュより小さいですが、推定同年のセーニヤよりはやや背が高いので自然と上目遣いになるんですよ。流石はパーテイメンバー十幼なじみと性別年齢問わずに結婚（同棲）を可能にする男勇者です。慕われ度が高いです。

ホメロスやグレイグ、同僚のデルカダール兵たちと違って好感度設定はありませんが、データがなくても分かります。仲間たちの好感度って最初からクライマックスですよ。とはいえ、そもそも「大樹の勇者ルート」での「過ぎ去りし時を求める前」の時点でもクライマックスだったような気がします。みんな大好き勇者くん。ハーレムエンドはありません。こんなにみんなと相思相愛なのにひとりだけ選べ、だなんてネルセンさまも無茶なことを言いますね。

「アイさま、私……とても嫌な予感がします。それでも行ってしまうのですか？」

「はい」を選択します。「いいえ」だとやっぱり戻されます。そのまま押しっぱなしで会話をおくりまします。

「私は……私は、アイさまに従いますわ。アイさまのこと、信じていますから。ですが、どうかご無理なさらないでくださいね」

この後習得する超火力、そしてその代償を既に知っている立場からすればセーニヤの「嫌な予感」は正解であり、大事な仲間であり明らかに好意を抱いている勇者くんが盛大に自傷しながら邪神に攻撃する、なんて止めたいのでしょうか……RTAなので心情は無視してタムを詰めさせて頂きます。そういうキャラクターの心に寄り添ったプレイはもう満足いくまでゆつくりやらせて頂きましたから。

アイくんの手を握ってから引き下がったセーニヤと入れ替わりに今度はベロニカがアイくんの足元にやってきて、顔をじっと見上げてくるのでアイくんが何かな？　と言いたげに首を傾げて様子が映されてムービー終了です。

さらに奥に進み、中心部寸前になって再びムービー。

今度はいきなり強引に肩をつかまれてぐいと振り返らされるアイくん。不意打ちにびっくりした表情をしています。カミュは真剣な面持ちで、どこか必死なあまり顔が近いです。アイくんが気圧されて後ずさりしました。

「なあ相棒、辞めとけよ。ひどい胸騒ぎがするんだ。お前を止めなきゃなんねえって。オレは後悔なんてもうしたくねえ。な、やめとこうぜ。」

オレたちのチカラを合わせて邪神を倒すんだ。空の上に待ち構えている邪悪をよ。それにはこの先に行く必要なんてない。お前は十分強い。そうだろ?」

ここは「いいえ」を選択します。ここでさっきのように連射コントローラーを押しっぱなしにして「はい」を選んだ結果、めでたく聖地ラムダに戻された先駆者さま曰く、「カミュトラップ」だそうです。24時間超えRTAですし今更この程度ではすさまじいタイムロスにはなり得ませんが、あと一步のところまで初歩的ミスから徒勞を感じるつらさといつたらないでしょうね。

「font:ul109」なあ、見てるんだろ? 《font》
見てるんだろって誰がだ?
何の話?

ここは「はい」を選びます。こっちは「いいえ」を選んでもラムダに戻されはしませんが、その後のカミュのセリフがかなり伸びます。「そうかよ。」

アイ、オレが信じているのはお前なんだ。他の何かじゃない。大樹でも神サマでもなくてアイ、お前だ。お前と一緒に世界の平和を取り戻して、それで……勇者をやり遂げたお前はなんだってやれるようになる。デルカダールの兵士に戻ることも、イシの村人に戻ることもできる。他の何かにだってなれるし、……それに、これまでもこれからもオレの相棒ってことには変わりないんだぜ。

なあ、オレが止めたってことを忘れないでくれ。本当はお前がなんと言おうが止めたいが、お前は決めちまったんだろ。だからせめてお前の弱音を受け止めさせてくれ。投げ出したような何かを一緒に

抱えるくらいは、頼ってくれよな」

こんな心配してくれて本当に良い相棒です。アイくん、みんなにすぐく愛されていますね。周りの人々が揃いも揃っていい人で会話シーンはどれも微笑ましいです。

「だからさ、邪神の野郎をぶっ飛ばしたら、《font:ul09》行き止まりへ行こうぜ、相棒《font》」

ここのセリフは「大樹の勇者ルート」で時のオーブを割った時にカミュが勇者くんに向けた言葉を受けての発言でしょう。「既視感」があるので同じような言葉を言っても不思議はありません。

カミュとマヤのモンスターズのように、退役勇者くんと相棒カミュの不思議のダンジョンとかキャラバンハートがあってもいいですよ。また一緒に旅をするというなら。アイくんはナンバリングの主役なのでこのような番外作品に出るのは嬉しいかもしれませんが、そこをなんとか！ ふたりは相棒なので。いえ、カミュだけじゃありません、誰と組んでもお似合いの勇者くんの平和なその後が見たいですね。スピンオフお待ちしております。

「大樹の勇者ルート」の勇者くんは結構他作品に出演していて嬉しいのですが、「聖竜の勇者ルート」の勇者くんにはこれまでなんの音沙汰もありません。仲間はずれのように寂しいのでなにかお願いしたいです……。

さて、これで闇覚醒できます。大樹の最深部、生命のチカラをみなぎる球体を調べるとオーブニングのように美しいムービーに突入。

「勇者のつるぎ・改」を抜き放ったアイくんが黒く胎動する大樹の核に躊躇なく突き刺し、勇者の紋章の宿る左手をかざしながら、ららんと妖しく光る紫の目をカッと見開きます。

「過ぎ去りし時を求める前」、ウルノーガが大樹のチカラを奪った時の再現のように大樹は激しく揺れ、黒雲に太陽が隠されて夜のように空が暗くなり、混沌とした中、アイくんの口元が微笑むカットが流れました。

「みんな」

微笑んだままのアイくんが何かを呟きました。声は聞き取れませ

んが、これは恐らく「よこせ」でしょうね。さらにここはベロニカが大樹で犠牲になったシーンのオマージュでもあります。

大樹の闇色が見るみる抜け落ち、「大樹の勇者ルート」と同じように緑鮮やかな美しい大樹に変貌していきます。闇のチカラを吸い寄せ、見るからにおどろおどろしく体に悪そうながまがましい闇がアイくんを包みます。アイくんを駆け寄ろうとした仲間たちは謎の風に圧されて少しばかり吹き飛ばされ、一瞬間を背けることになりました。

とはいえすぐに闇は晴れ、太陽が戻ってきました。仲間たちが見やると、神聖そうなキラキラした金色になった大樹の核の前に変わらぬアイくんがたたずんでいた。ただし、その姿は見るからに変貌しています。

紫の光を放つ真つ黒に変わった目に、青ざめて血の気のない肌、「勇者のつるぎ・改」も黒い刀身に変化し（属性は雷／闇属性のままでも性能に変化はないです）、ずっとひとつに結んでいた長い髪を亡き母エレノアのように下ろし、黒く染まった亡き父アーウインの鎧を纏うアイくん。背中のマントに描かれていた紋章もユグノアのものから勇者のものに変わり、鎧の胸元のやや左寄り、心臓の付近にも濃い紫色で勇者の紋章の刻印が追加されています。何故か兜は軽量化されてしまったようです。髪の毛を出してエレノア似の容姿を全面に出すためでしょうか。

ともあれどこからどう見ても闇堕ち済の敵側ビジュアルの勇者くん、見事な闇覚醒です。すぐく厨二な感じでかっこいいですね！「導かれし者たち」のピサロや今作の闇堕ち代表魔軍司令ホメロスよりは「眠れる勇者と導きの盟友」の魔勇者アンルシアのような雰囲気ですね。アイくんの方は攻撃属性以外はとも正統派で本物の勇者なのですけども。

さらに闇覚醒状態限定で「覚醒強化：ドルマドン」「覚醒強化：闇属性化つるぎのまい」「覚醒：アビスハンド」をレベル問わず習得しました。既存の同じ名前の技は覚えている場合でも上書きされ、打ち分けは不可能です。

「……アイ？」

おそるおそるといった様子でカミュが声を掛けました。相棒が色々和黑くなってしまったので驚くのも当然です。一番シヨックを受けそうなロウはあまりにも亡き娘そっくりの風貌のアイくんに向けて愛する娘の名前を呟いたつきり二の句も告げない様子。娘の生き写しが闇堕ちで真つ黒になつていたら何も言えませぬよね。

アイくんはウルノーガの魔王の剣と違って趣味の良い感じに闇堕ちした「勇者のつるぎ・改」を鞘に収めると無表情でカミュの方に向き直りました。

ここで美麗ムービー終了。戻ってきたいつものグラフィックでもアイくんの外見はすっかり闇堕ちしていて、デフォルトの外見が「アーウィンのよろい」になっていきます。ちなみに、各種着せ替え装備はちゃんと反映され、「パレードの服」だとちゃんと踊つてくれます。

美麗ムービーと違ってデフォルトの微笑んだ表情でカミュに向き合いました。

「アイ、それ、どうしちゃったんだ……?」

「アイ! 大丈夫なの!」

「アイちゃん! 気分が悪いとかないかしら!? 顔色が悪いわよ!」

「アイさま! そのお姿は……」

ここ、セリフが出ていない仲間もボイスでは喋っているのですがグレイグが盛大に混乱してアイくんをとりあえず実家に連行しようとペロニカに相談しているのが良い人感出ていて好きです。こんなグレたアイくんを見たら聖人ペルラママが心配なあまりシヨックで卒倒しますよ。対するペロニカが至極冷静に「別に体調不良って訳じゃなさそうだけど」と答えているのも好きです。

ひとしきり囲まれたアイくんが揉みくちやにされた後、操作可能になつたら大事なものから「天空のフルート」を使用し、覚醒ケトスと呼び出して空へ。サマデー上空に浮かんでいる如何にも闇属性感ある紫色の空間のゆがみに向かって突進していきます。ケトスが角で歪んだ空間を突き破ったムービーが流れたところで今回はここま

で。
次回、邪神ニズゼルファ戦です。ここまでのご視聴ありがとうございます

ました。待っててね

font:u109《やめて！ やめて！ やめて！》font

font:u109《やめてくれ！》font

box:w100%,h0.9,bo#fe0202,
font:u58《お》font

C font:u58《ろ わ だ》font

自己ベスト記録【過ぎ去りし時を求めてSS】聖竜の勇者ルートR
A:24時間31分44秒2 Part27 ? a 縫フ?

font:u58《い う へ共有 :》font

box

勇者font:u109《覚醒》fontRTA

この動画の生放送アーカイブは【font:u109《不明なエ
ラーにより削除されました》font】

font:u109《ドラクエ》fontllSS / font:
u109《聖竜》fontの勇者ルート／縛りなしRTA

追記

font:u109《アイを助けて！ 残酷なことはやめて！ ねえ
見ているんでしょ！ もうやめてくれよ！ 大樹も！ お前も！

アイのことを何だと思っっているんだ！ 世界を救えたら何でもいい
のか？ 邪神を倒せたら何でもいいのか？ 全部壊してやる、命も何

もかも使ってやる！ この世界が続かなくても、この世界が行き止まりにぶつかろうとも、アイが失われるくらいならオレたちは！ もうやめてくれ！ 《／font》
一部を表示

大樹は僕を認めてくれた。チカラを開放した僕の勇者のつるぎを見せつけ、その闇のチカラをよこせと言ったらちゃんってくれたのだから、思ったよりはわからず屋でもなんでもなかった。僕を勇者と定めたからにはバックアップくらいはしてくれるらしい。お望み通り邪神を討ってこよう。

分かりやすくみなぎるチカラにうつとりする。全身を巡る闇のチカラを今なら意のままに扱えるんだ。これならあの邪神にだって滅ぼせるって、思った。「みんな」は闇のチカラを取り込んだ僕のことを心配してくれたけど、僕は大丈夫だよ。だって今、僕、すごくすごく満たされているんだ。

心が凪いでいて、だけどかつての悲劇が鮮明に思い出されて、とめどなく憎しみが込み上げているのにとても冷静でいられる。

大樹が蓄えていた闇のチカラのおかげなのかな。激情と悲壮に満ちた僕と、冷静で使命を果たそうとする僕が混ざり合ってうまくいつている。

「前」はウルノーガにすっかりチカラを吸い取られてしまつて、すっかり枯れ木になって地に墜ちていた闇の大樹。大樹のチカラを存分にふるって世界をほとんど滅ぼして、ベロニカもじいちゃんも、母さんもエマも……みんなが大事な人たちも殺したウルノーガもこんな全能感に満ち溢れていたんだろうか？ 全能感のままに世界を破壊

しつくしたんだらうか？

大樹の生命力には手を出していないから、あの時のウルノーガほどのチカラを持つているわけではないかもしれないけど、チカラがあっても僕は世界を滅ぼしたいだなんて思わないな。チカラを得て、より恋しく、寂しい想いが募っただけ。

ねえ、みんな、待っていて。置いてきてしまった愛しいみんな。あの空に浮かぶ脅威を倒して、こっちの「みんな」が平穩に過ごせるようになったのを確認したら僕もそっちに……。

いや。ここで考えるのはやめておくよ。だって勝てるかなんて実際に挑んでみなきや分からないじゃないか。ちゃんと勝って、すべての憂いをなくしたら……そしたら。きつと……ああそうだ、忘れ去られた塔にいらっしやる賢者セニカさまもお救いしなきや。そうしたら僕の役目は全部なくなつて、「ただの」アイとしてみんなのところに行けるはず。

みんなが恋しい。みんなを置いてきた僕に「帰りたい」なんて思う権利はないと思うけれど。置いてきてしまったみんなは僕のことを待っていてくれてるだろうか？　僕はこの通り、元気に生きているからどうか心配しないでほしい。

「なあアイ」

そんな僕の薄情さを感じ取ってしまったのか、不意にカミュが僕の顔を覗き込んだ。カミュだけじゃない。仲間たち「みんな」が僕を見ていた。愛しいみんな本人であり、そして隔絶された違いを持つ、「みんな」。

背中の上のことなんてまったく気にもかけず、ケトスは悠然と空を飛ぶ。上空の強い風がごうごうと耳につく。あたたかな照り付ける太陽と、晴天の空はどこまでも穏やかなのにカミュはとつても真面目な顔をして、他の「みんな」も怖いくらい真面目な顔をして、僕を見ていた。

「のう、アイ」

「ねえアイ」

ロウじいちゃんも、ベロニカも。かつて死んでしまった、大切な人

たちも。みんな生きていて、みんな失われず、そこにいる。僕は「みんな」の顔を順々に眺めて嬉しさを密かに噛みしめる。何度実感しても嬉しいことだった。

「アイさま。こんな話をするのは邪神を倒してからで良いと思うのですが……それでも話し合って決めたことがあるのです。戦いに挑む前にひとつだけ、聞いてくださりますか?」

セーニヤの長い髪が強い風にもてあそばれて、太陽の光を含んできら光る。失われなかったその髪を僕は美しくかけがえのないものだと思った。

「なにかな。未来の話は、……いつしたっていいものだと思うよ」

「ええ。必ずや勝って帰ろうという強い気持ちになりますから」

「うん、そうだね」

セーニヤの瞳の奥には決意の炎が宿っていた。そうだよ。今の君が例え片割れを失う悲劇のことを知らなくても、闇の脅威は身近に迫っていて、デルカダールの壊滅的な被害を見て、かつてに近しい危機なら感じていたのかも。もしかしたら何か……ときどき「みんな」が訴えてきたようになっての「既視感」があつて、それによってなにか胸騒ぎを覚えているのかもしれない。

「アイさま、勝利の暁には是非、聖なる炎をあげてお祝いしようという話をしていました。是非来てくださいな。アイさまが主役なのでから」

「聖なる炎をあげる……ラムダではそういうお祝いをするの?」

「いいえ。ですがこの場にはいろんな地域の出身の方がいます。みなさまで話し合って、共通して『お祝い』と言えることは何か? と考えたのです」

「そうなんだ。いいね、盛大にお祝いをしようね。楽しみだなあ」

笑いかける。こうして一緒に歩んでくれる仲間がいるかけがえのなさを噛みしめながら。勝って帰ろう。「みんな」で炎を見て、それみんなのところに戻るんだ。

先代勇者ローシユのつるぎを抜いた。この剣の聖なるチカラで邪神のチカラを抑え込み、ケリをつけよう。

さあ、宿敵は空にいる。あいつを倒せばすべて終わるんだ。あと少しだよ、待っててね、みんな。

Part 28 倭後「豁」縛七纏翫？ 荳也阜縛ク

Part 28 邪神ニズゼルファ戦

box: w100%, h0.9, b o # f f f f f ,
font: u58 お

CC
font: u58 ろ わ だ

【自己ベスト記録】過ぎ去りし時を求めてSS 聖竜の勇者ルートR
TA: 4時間31分44秒22 Part 28 倭後「豁」縛七纏翫
？ 荳也阜縛ク

font: u58 いうへ共有
font: u109 消滅
font: u109 として聖竜の勇者は解放される
font: u109 この動画の生放送アーカイブは
font: u109 不明なエラーにより削除されました
font: u109 ドラクエ11SS 聖竜の勇者ルート 縛りなしRTA

それは「聖竜の勇者ルート」縛りなしRTA、解説動画の最終回、邪神ニズゼルファ戦を解説していきます。投稿期間は約五か月、これ

が真正正銘のラストスパートです。

早速戦闘が開始しました。

1ターン目、コマンドの「たたかう」を選択した瞬間にムービーが挟まります。アイくんが先代勇者の「勇者のつるぎ・真」を使用して邪神ニズゼルフアの闇の衣を解除する場面ですね。ついでに控え含む仲間全員がゾーン状態になるおまけつきです。「聖竜の勇者ルート」はボスの少なさから低レベル攻略になりがちなのでこれも救済措置でしょう。ありがたく使わせていただきます。これのおかげで殴れる時間が増えましたし、前衛メンバー全員のゾーンを雑魚相手に粘る必要もなくて快適です。

スキップ不可のムービーの方はといえば、逆再生収録であろう不気味なボイスで何かを呟いている邪神ニズゼルフアに真つ向から対峙する闇勇者アイくん。対比がカッコいいですね。

左手の勇者の紋章を光らせながら、勇ましくにらみつけながら「勇者のつるぎ・真」を掲げています。その光のチカラによって邪神の闇の衣が？ぎ取られ、ニズゼルフアの表情が明らかに「恐怖」したものに変化しました。これはバクラバ石群でちいさなニズくんから闇パワーを強奪したときのみ起こる変化です。「恐怖」したニズゼルフアはこのターンだけ最後に行動してくれます。非常に大きな隙ですね。同時にここで最後の特殊バフが掛かります。カッコいい名前のバフのテロップが流れて仲間たちにどんどんバフがもりもりされていく圧巻の光景もこれで見納めですね。寂しいです。

アイくんには「闇の勇者・覚醒」、効果は前Partで説明した通り、MPの代わりにHPを割合消費して超ダメージの闇属性技を打つことが出来るというもの。続いて発動したのは「神の捕食者」、効果は邪神ニズゼルフアのHPを一割下げ、狙われにくくなり、受けたダメージの六分の一を反射するというニズくん闇パワーカットアゲの結果ですね。

さらにこの戦闘固有のバフの「font:ui09」創世神話・決着「font」、こちらは闇覚醒しなくともかかる特殊バフで、効果は勇者が倒れる度味方一人にランダムで1ターン持続のバフがか

かるというもの。上がるのは一段階で何がかかるとか選べませんが、ないよりはありがたいですね。仲間たちをアタッカー運用することはないですし、防御も「聖竜の守り」に任せるので正直使いどころはありません。

豪華なことにさらにもうひとつ、「枝分かれした」《font:ui09》ありえざる《/font》未来」というバフが掛かります。これによって毎ターンアイクんの行動前に「せんてい」(選定?)という特殊行動が入り、アイクんにランダムで1ターン持続の一種類のバフが盛られます。「font:ui09》創世神話・決着《/font》のアイクンにかかるバージョンです。死んでいる時は何も起きません。これで運がいいと「魔力かくせい」状態になって与ダメージが大幅に増えるので来るのをお祈りしたいところ。最大HPが半分以上あるとき即死を防いでHP1で耐える「聖女の祈り」、HPが2以上の時HPを1残して耐える「女神の祝福」、死んでしまってもHPを少し回復して自動蘇生される「天使の守り」も選択肢にあるのでこの辺りが来ても嬉しいですね。後半は確定で死ぬのでバフが腐りません。

仲間たちには別の特殊バフがかかります。こちらはターンごとに変化するバフで、「復讐の誓い」攻撃力アップ、攻撃魔力アップ、聖女の祈り(1回)↓「仄暗き闇の計略」混乱無効、呪文暴走率上昇↓「???」の加護(呪)「闇属性耐性上昇、HPが少し減少、「仄暗き決意の証」女神の祝福(1回)、HPが低いほど攻撃力および攻撃魔力が上昇↓「仄暗き怒りの誓い」デバフ無効↓「仄暗き怨念の誓い」防御一段階低下、呪文暴走率上昇↓「昏き狂乱(氾濫)」すべての攻撃技が確定で暴走・会心の一撃になる↓「昏き氾濫(祝福)」すべての攻撃技が暴走・会心の一撃になりやすくなる、HP100回復と過去にアイくんがもらっていた特殊バフが順番にかかっていきます。「昏き氾濫(祝福)」までかかると次のターンから永続で特殊バフ「font:ui09》せんてい《/font》」が入ります。

「font:ui09》せんてい《/font》」はゾーンに入りやすくなるというシンプルなバフです。

なお、バフが入るタイミングは敵含む全員が行動し終えたら即発動

です。2Dモードとバフの入るタイミングに相違はありません。

さて、最終戦なのでいつも以上に気合を入れて解説していきます。

1ターン目はニズゼルファが最後に行動してくれるので戦況を整える絶好のチャンスです。アイくんは「覚醒強化：ドルマドン」で攻撃し、セーニヤは「ベホイム」でアイくんの減ったHPを回復し、ロウは「暴走魔法陣」、グレイグが超連携「聖竜の守り」を発動します。挟まる連携ムービーはスキップさせていただきます。

対するニズゼルファの行動は確定なので「なぎはらい、魔力解放、かがやくいき」ですね。問題なく無効化できました。ニズくんの周りにちよこんと鎮座する、ちっちゃな「邪神の子」が不気味可愛いです。

続いて2ターン目、「通常攻撃、通常攻撃、けがれたきり」の行動でニズゼルファが先行。「スーパードリング」持ちの二名以外も結構デバフを弾いていますね。ちようど「仄暗き闇の計略」のターンなので混乱無効ですし。アイくんは「覚醒強化：ドルマドン」で削りを入れ、セーニヤはアイくんに「ベホイム」、ロウは焼け石に水ですがやることがないので「グランドクロス」、グレイグは各種デバフ対策に「まもりのたて」と行動します。

3ターン目、最後の確定行動の「闇のほのお、魔力解放、かがやくいき」をいなし、アイくんは瀕死になりながら「覚醒強化：ドルマドン」を唱え、セーニヤは回復しても無駄なのでアイくんに「聖女の祈り」をかけ、ロウは再び「グランドクロス」で万が一の乱数によって削り切れない悲劇に抗い、グレイグは使用：きせきのしずく」で次の「聖竜の守り」の準備をします。

4ターン目、ここからひたすら「いてつくはどう」が来ないようお祈りゾーンです。早速飛んできた「なぎはらい、流星のぶるとき攻撃、《font:ui09》創世神話《font》・破局」を「聖竜の守り」でいなし《font:ui09》「聖女の祈り」で1耐えしながらアイくんは「覚醒強化：ドルマドン」を《font》

なんかノイズ酷くね

動画止まるんだけど

見つけた

「運命」なんてクソツタレだ。預言者の語った「運命」を誰よりも信じて行動した癖にそう思った。

「運命」を定めた神サマが憎かった。オレたちが何を考え、どう行動しようとも「そう」なってしまう、結局は神サマに示された通りの道にしか進めない「運命」なんてくそくらえだ。

アイの「運命」は、あの夜のオレの短剣では打ち砕けなかった。「勇者の運命」は、神サマの見ている前では決して変わっちゃいけないことだからだ――。

アイが命を削っている。アイが痛みで顔色一つ変えずに、苦しみに眉一つ歪めずに、その魂を差し出して戦っている。大樹から吸い上げた闇を行使して戦っている。ついさつき、完成した勇者のつるぎを用いて大樹から授かったチカラは……今まで以上に明確にアイの生命を蝕んだ。呪文を唱える度デルカダールでの戦い以上に嘔き出すおびただしい血も、荒い呼吸も、苦痛にふるえる体も、強い執念だけで抑え込んで、それでもアイは立っている。邪神を睨み、オレたちを背にかばい、果敢に戦っている。

今、アイと共に前衛で戦うセーニヤ、じいさん、おっさんは至極真つ当にアイの指示に従いながら戦っているが後衛を任されたオレたちは違う。もちろん戦闘補助は本気でやっているが、邪神から離れている分、多少は周囲を見、他のことを考える余裕があった。このままでは間違いなく使い潰されるアイを救うべく、おのおの見極めていた。

デルカダールの城下町で戦ったあの夜。それぞれ異なる考えでアイをクソツタレな聖竜から奪ってやろうと、その残酷な運命から引き

剥がそうと、何をしてでも「ただの」アイに戻そうという結論に達したオレたちはアイの目を盗んで話し合った。その結果が、「勇者」を定めた元凶である大樹を燃やしつくし、アイに宿る勇者のチカラを何とかして無効化し、闇のチカラの触媒になっているであろう勇者のつるぎをとり上げ、可能ならば破壊してしまおうというものだった。

ああ笑つちまう。心のどこかで冷静で現実が見えているオレが鼻で笑う。誰がどう考えても杜撰な計画だろうよ、こんなこと何一つ上手くいくかすら分からねえけど、何もしないわけにはいかないだろう。デルカダールが誇る知将さえ真面目になって考えて、窮地に瀕して絞り出した馬鹿げた計画だ。

とはいえ実行前にアイが……肉体が変質しちまうほどの闇を大樹から吸い上げるなんて思いもなかったが。決意を止めることは、また、出来なかった。アイの悲痛な目を見ていれば、本当の意味で無理やり止めることなんてできやしなかった。

危うく、死の香りを漂わせ、悲壮な覚悟で戦うお前をどうにかして止めたくとも、オレたちは結局高潔なお前の意志を蔑ろにすることが出来なかった。

それでも。アイをいよいよに使っているクソツツタレな大樹に一杯食わせてやりたかった。どこかでほくそ笑んでいるであろう、助けちゃくれないお偉い神サマや大樹の手からアイを盗んでやりたかった。

なにか。きつとなにか、どこかに糸口があるはずだと信じ込む。そう信じなきややつていられねえ。

あの勇者の紋章をずたずたに切り刻んでやれば、勇者のチカラが無意味になるのか？ 紋章を宿す左腕ごと切り落とすことが出来ればあるいはどうにかなるのか？ それとも勇者のつるぎを今すぐもぎとって、海にでも捨ててしまえばいいのか？ 人魚の女王だってアイのことをあれだけ心配していたんだから事情を察して見ないふりをしてくれるだろ、きつと。あのつるぎが朽ち果てるまではよ。それとも、マルティナの言うように勇者のチカラを直接奪う方法を見つけられないのか？ オレだって代わってやれるなら……恩を加味しても、

相棒としても、出来るものならやってやりたい。だが、方法が分からない。

何もわからない。何も確証がなく、雲を掴むようだ。だからなんだ。分からなくても、考えろ。考えなきや絶対に見つけられないだろうが！

どれも今実行するには現実的じゃないことだ。同じ方法を試しても紋章はまたオレを阻むだろうし、戦うアイを止めたら世界もろともアイは死ぬだろう。だが、戦いが終わるまで悠長に待って、すべて終わった後にどうにかするにはきつと遅すぎる。オレはそう、思っていた。

方法があるはずなんだ。なあ、アイ。オレは諦めねえぞ。決して諦めねえからな。

なんでも、この世界は神話の時代の太古、聖竜だった頃の大樹によって創生されたときから光を縁取るように闇に満ち、闇の大樹が頂く空のもと、闇に魅入られた愚かな人間どもがしきりに争い、殺し合い、奪い合つて。地にも空にも常に邪悪な魔物がのさばり、だからただ生きるのだから一苦労だ。オレはこれまで何とか生きていて、死にそうな目にあう度、きつと……ここよりもっといい世界があるんじゃないかと思った。何の根拠なんてなかったが。

オレたちが失敗したように、アイを止められず、お前を……ひとりぼっちにしてしまったように、この世界はきつと間違っている。なあ。オレの中にいる誰かがそう言っている。オレは何も知らないが、何があつたのかも分かりやしないが、それでも、この叫びは聞こえたんだぜ。もう二度と間違えるものかと。

オレを許すなよアイ。この期に及んでも「思い出せない」オレを。きつとどこかにあるはずなんだよ、大樹がこんなに残酷ではなく、世界がこんなに生きづらくなく、「勇者」が光のチカラを行使し、お前がそんなに傷ついて戦わなくても良かった世界が。その世界はオレたちのふるさとはないだろうが、あつたはずだ。

なあ、大樹の広げる枝が世界だとしたら、すぐ隣の枝がそうなのかもしれない。オレは知っているはずだ。なあ。知っているはずなん

だ、ああ……オレは、知っているはずなんだぜ。

繰り返し、繰り返し、「勇者」は戦っている。大樹の頂く世界に生まれ、育ち、そして、「邪神」と戦って勝つ。そんな「勇者」の旅路を誰よりも、オレは見て来たんだ。そのはずだ。だってオレとアイは何があらうとも出会はずだからだ。何度でも、何度も。オレは。相棒として、その隣に。

喉元まで来た「何か」をそれでも思い出せないが、今も神サマがオレたちを見ているのは分かる。アイが「聖竜の勇者」である以上はオレのことだつて一瞬目に入るくらいはあるだろう。そしてオレは失敗してきた。失敗して、アイが今も身をすり減らして戦っている。

今のままだとオレが目論んでいるように勇者の紋章を傷つけることはできない。マルティナの言うように勇者のチカラを奪い、肩代わりすることもできない。ホメロスが伝えてきたように勇者のつるぎを奪い、破壊することもできないだろうよ。

なにか、なにか方法を見つければそれらは可能になるはずだ。だが、今のままではないものねだりだ。このままならば、行き止まりのないオレたちの世界は……これまで通りに闇に満ち、歪んだ節理の通りに生命は闇から生まれて闇に消え、繰り返し「邪神」と「勇者」が殺し合う。

ああ、神サマの目がなければ、……あるいは、オレの望みは叶うかもな。どこかで見ている神サマの「目」さえ潰せれば、アイの勇者の運命をなかつたこと出来るのかもしれない。

狂った考えだ。神サマは見ているだけだ。オレたちに何もしちやくれないが、滅ぼしもしない。苦しむ誰かも、死にゆく悲劇も救われないし、誰かの悪事を止めやしないし、しかし誰かの幸福を破壊することもない。

クソツタレな大樹は「運命」によってアイを苦しめているも同然で、「神サマ」はそれをただ見ているだけだ。なのに「神サマ」をどうにかすれば全て叶えられるようになるかもしれないなんて考えている……オレはきつと愚かな、窮地で狂った人間なのだろう。

神サマ。運命を見通して、限らないオレたちの苦しみをみているだ

けの神サマ。神サマさえ見ていなければ、……永遠に繰り返すこの輪廻から抜け出せる。何の根拠もなく、ただ、すがるようにオレは思った。

だからオレは空を仰いだ。神サマがいるのはいつだって空だと相場が決まっているからだ。

ここは邪神の創りだした異空間。ケトスが覚醒したチカラで闇のひずみをぶち破って突入した異なる世界。オレは、そんな不気味な空を見て、そして。

息も、鼓動も、思考も。一瞬すべてが止まった。

アイがまた、破滅の呪文を唱える。たったそれだけのことなのにアイの体には致死の負荷がかかり、セーニヤの祈りのチカラがなければ即死していたであろう代償が襲い掛かる。その痛々しい姿を、なにか、「なにか」……いや、「誰か」が見ている。なにも、オレには見えやしねえ。見えないに決まっているだろう、神サマなんてお偉い存在なんてよ。

ただでさえオレはただの一般人だ。大樹によって遣わされた聖地の賢者の生まれ変わりでも、慈愛と騎士道でここまで戦ってきた変わり者の旅芸人でも、大樹の国の前王でも、いまだに健在な大国の戦姫でも、亡国の生き残りの英雄将軍でもない。だが、だが……オレは、きつと、敬虔に祈っていただろう。その時だけは、アイを救う方法を探して、奇跡を信じていた。

この世界には「奇跡」が起きる。特にアイの隣なら、たとえアイが「勇者」でなくても、預言者の運命がなくとも、きつと、アイと出会えただろうという「奇跡」を信じているオレには、その時だけは、「奇跡的に」見えていた。

ああ神サマ。その姿は一人じゃないように思う。何人もの目がオレたちを興味深げに覗き込んでいる。一人の視線だったら、些細すぎた気づかなかったかもしれないねえな。

あなたたち、結構優しい顔してオレたちを見ていたんだな。なあ、その表情、大好きなものを見る目だ。オレがマヤを見るように、マルティナがアイを見るように、セーニヤがベロニカを見る時のように。

あんたたちはオレが思っていたような足掻く姿を鑑賞するようなクソツタレじゃあなくて、むしろ、オレたちのことを応援しているようにすら感じる。

オレたちの残酷な運命をそうやってそこから見ながら、同時にオレたちのことをそうして愛しているのか。オレたちを苦しめたり、陥れようとしたりなんて微塵も思っちゃいねえんだろうな。なあ、無邪気な神サマ。無邪気ゆえに残酷で、救っちゃくれなかった神サマ。見守るだけの、オレたちをあいする神よ。

「見つけた」

なあ、神サマよ。大樹のクソツタレとあんたたちは別の存在かもしれないが、あんたたちはもつと……穏やかな世界を見るといいさ。そんな優しい目ができるなら。オレはオレたちを愛してくれる神サマを拒み、きつと大樹を燃やし、気高い勇者の何もかもを貶めて、崇高で健気で一生懸命な勇者サマをただの少年に引きずりおろすからよ。そんな姿、見たくないだろう？ だから、その目をつぶってくれ。見なかったことにしてくれよ。

そんな祈りを込めて、短剣を投げた。

果てしなく続く邪神の異空間に、小さなヒビが入るのをオレは確かに見た。投げた短剣は音もなく砕け散って、オレは「視線」から解放されたのが分かった。

不意に体がずつと軽く、あるいはずつと重苦しく、そしてずつと自由になった。邪神とアイとの間に割って入ることなんてさつきは思いつきもしなかったのにできると思った。これまで後衛からあいつに呪文で攻撃しなかったのを不思議に思った。神サマが見ていることで維持されていたこの世界の理ことわりがすっかり消えてしまったことがわかった。

この戦いで、邪神の巨腕に当たればぺちやんこになるだろう。そんな無惨なひき肉に蘇生呪文が意味をなすわけがない。さつきまでなら、どんな攻撃でも死体は形を留めただろうよ。そんなこと、考えてみればありえないことだ。世界が正しく回り始めたのか。

いや。さつきまではその方が正しかった。神なき世界では、残酷な

現実はどこまでもオレたちを蝕むだろうし、だが、オレたちは解き放たれ、自由になった。

世界の理が音もなく変化しようとも、アイは今も戦っている。復讐に憑りつかれたように、強い執念だけで立ちあがり、何度息絶えても諦めることなく、蘇生を繰り返して戦っている。大樹の加護は今も作用し、攻撃魔法の反動でひき肉よりも木つ端微塵になった腕さえ呪文ひとつで再生する姿は異様であり、痛々しかった。オレは止めなきやなんねえ。

血の気のない白い肌には呪文の代償によるおびただしい裂傷が刻まれ、しかし真つ黒に変質した瞳が絶えることのない恩讐の炎を宿している。オレたちを見守っていた神サマがいなくなっても、この世の摂理が変わろうとも、アイは止まらない。アイは操られているわけではなく、まぎれもない自分の意志で戦っているからだ。

だが、今のアイならきつとオレにでも止められる。あの神サマの視線がなければ、オレたちは自由だ。そして大樹がなければ、きつと、今度こそ上手くいくだろう。あとは運命を打ち砕くだけだ。

オレの行動を見ていたベロニカが、「剪定せんていしたのね」と一言だけ呟いた。決して咎めたわけではない。静かな声で、何かを悟ったように、呟いただけだ。

そうか。これは「剪定」だったのか。そうだな。大樹の枝葉のひとつをオレは切り落とした。愛する神サマが見ていない世界なんて……きつと未来はない。今は良くとも、きつと遙かな未来には、「神サマ」という世界のくさびを失ったこの世界は静かに砕けて消えていくだろう。神サマは摂理でオレたちを守っていたんだから。行き止まりへ、行き止まりの世界へ、オレたちは往くだろう。

もしかしたら。この世界のことを神サマさえ覚えちゃいないかもしれない。あの神サマたちだっただけ見えなくなつた世界のことなんてどうでもよくなつて、もつといい世界を見るのに夢中になつて、今にもすっかり忘れ去つてもおかしくない。

庇護者をなくし、摂理を失い、そしてオレたちは滅ぶだろう。

だからなんだっていうんだ？ アイを救えるなら。世界が滅ん

だって知ったことか。「剪定」したから、なんだ？ 切り落とした枝の先から、若く新しい葉を伸ばせばいい。

最期には新たな枝が伸びることなく枯れ落ちることになると分かっているけど、定められているわけではないオレたちだけの未来を刻んで、散るだけだ。

真ラスボス邪神ニズゼルファ戦で！ あのいまましい「いてつくはどう」が！ なんと！ 一度も！ 来ない！ という素晴らしい豪運！ このことはもちろん完走してから編集していた私は知っていたのですが、それでもなお嬉しいものですね！ 相当幸運でしたよこれ。

こんなに幸運でもあくまで私の自己ベスト記録であって世界記録ではない「大樹の勇者ルートR.T.A」ってどれだけ過酷なのでしょう。そして今、アイくんがとどめの「つるぎのまい」でニズゼルファを撃破しました！

これにてプレイヤー側の操作はほぼ完了、残りはエンディングです！ 以降、セニカが時のオーブを割って「過ぎ去りし時」を求めたり、過去作の場面が流れるエンディングムービーが流れたり、双賢と一緒に大樹に「勇者のつるぎ・真」を奉納しに行ったりするのでありますがこれ以降は何一つタイムに差がつくところはありませんので流すだけにして、私の解説は先に終わらせていただきます。

Part 28にも及ぶ長い解説動画になりましたが、ここまでお付き合いくださった方々には感謝いっぱいです！ 本当にありがとうございました！

それではまた、別の動画で会いましょう。長時間のご視聴ありがとうございました。

THE END

《box:w100%,h0.9,bone#fe0202,》
? 《font:u58》お《font》

CC

《fo

nt:u58》ろ わ だ《font》
両想う愛の話

《font:u58》い う へ共有 : 《font》

さようなら、私たちがあいした神よ

《box》

↑Part27—終わり!

邪神を倒すRTA

この動画の生放送アーカイブは こちら

ドラクエ11SS／大樹の勇者ルート／縛りなしRTA

【追記】

これにてドラゴンクエスト11SS大樹の勇者ルートRTA解説
動画の更新を完結とします！ もととの動画がかなり長かったの
で解説動画もすごく長くなってしまいました。これまで閲覧してく
ださった方々の励ましのおかげで無事完走することが出来ました！

チャートを組みなおしたらまた走ろうと思います！ そのときは
生放送チャンネル こちら から是非ご覧になってくださいね！

皆さんも魅力的なキャラクターやストーリーがいっぱいに詰まっ
た「大樹の勇者ルート」を好きになってくれたら嬉しいです！ それ
ではまた、今度。

ご視聴ありがとうございます！
一部を表示

運命、使命、あるいは預言。大いなる神の手から離れて、孤独の世界で私たちは足掻く。

「聖竜の勇者」はもはや存在しない。彼を主人公にしていたはずの物語は今や閉ざされ、読み解く存在のいない結末なんて、どうして定められようか。

同時に、読み解く者のいない世界のその後など、一体誰がその物語の頁をめくるといふのだろう。それでもなお物語を紡ぐとしたら、「神」によつて頁が増やされないその本は、めくる頁は存在しなくなり、しまいには裏表紙にまで物語を書き込んで、足掻いた末に物語を書き込めなくなった本は……最後にはおしまいにするしかない。

見守る神なき世界は、結局は行き止まりにしか行き着かない。

行先が行き止まりなら。それ以上紡がれることのない世界なら。世界を救う生け贄がその役割をどう剥奪されようとも、未来はもはや変わりはしないのだ。そうだろうか？

邪神を滅ぼし、大樹を焼き払い、支配する者のない世界は混沌に満ちるだろう。自由の果て、行く末は瓦解してゆく滅びのみ。

だからなんだというのか？ 私たちに、神によつて定められた未来など必要ない。未来はその手で切り開くものだとうそぶきながら、私たちはその実、ただ大いなる手によつて指し示された道に沿って繰り返し歩いていただけなのだ。

私たちは神から逃れ、大樹を拒絶し、自由になり、そして失いかけたものを取り戻すだろう。

奇跡は起きないから奇跡なのだ。「過ぎ去りし時」を思い出すような都合のいい奇跡など起きやしない。

奇跡は起きたからこそ奇跡なのだ。一度も起きなければ「奇跡」という概念はないだろう？

失いたくなくて、少年は孤独を選んだ。

失いたくなくて、私たちは、少年を救う道を探した。世界を滅ぼすとわかっていても。

ああ、私は救われたのだ。私は、それが枝分かれしたありえざる未来の私と異なる道を歩んだ。悪心に取り憑かれることなく、闇に墮ちることなく、幼き日の約束を違えることなく、今も正義の人として生きています。

枝分かれした別の未来の私は、この私のことを痛烈に否定するかもしれないが、「私」は、今こうして人として生きていることが誇らしい。それもこれもアイが私を救ったからだ。

ならば私も応えたい。運命に抗い、宿命を断ち切り、私はアイを救うのだ。

さあ、刮目しろ。私たちが切り開いた未来の一葉を見るがいい。手に残る醜い火傷のあとに布を巻く。いまだじくじくと痛むが、しかしそれは私が見つけたしるしなのだ。

両想う愛の話（終）

空の歪みから光が弾けた。それすなわち、創世神話の決着である。このまばゆい光が神話に語られてきた邪神の末路なのか。

世界を今以上の混沌の闇に陥れようとした深き闇は光に還り、目の前でその残滓が空へ消えていくのを見送る。間違いなく、私は今、歴史の転換点の見届け人となったのだろう。だが、そんなくならないことに対する感傷に浸っている暇などない。私は歴史に名を遺す英雄になりたいわけでも、「聖竜の勇者」の伝説の語り部になりたいわけでもない。歴史書があとからどう私のことを書き記そうが、もう知ったことではないのだ。

私が望むことはただ一人の、愛すべき少年の救済である。もう時間がない。

冷たい風が旅装束の中を吹き抜けていく。私は身震い一つしなかった。

「ねえ、みんな。」

あとひとりだけ、助けたい人が、いるんだ」

ゆっくりとアイがつるぎを納めるのを見た。全身己の血でぐつしよりと濡れた姿は彼ら全員似たり寄ったりではあったが、アイは中でも肌も鎧も元の色の分からぬほど血まみれの様相だった。その声は細く、ささやくようだった。

「もしかして、セニカさまのこと？」

「流石ベロニカ。そうだよ、セニカさまを……あるべき時代に、お返ししようと思ったんだ」

「そう。もちろんみんなまで着いていくわ。あの誰もが忘れ去ってしまった塔へ行きましょ」

双賢の姉ベロニカがこつちを振り返って意味深に目配せした。他の人間も打ち合わせ通りもちろん私が「呼び寄せられた」ことには気づいているがアイには悟らせないように気配りしていた。彼女は天才を自称するだけあり……邪神との戦いの直後であるのに勇者の峰にいた私を「ケトス」の背に移動させるのを詠唱もなくやってのけた。

紛れもないその天才は、しかしして、己の勇者を救うことが出来ずに後ろに組んだ手を強く強く握りしめて耐えていた。

さて、まだアイには気づかれてはいけないが。その心配はあまり必要ないように思えた。なにせ因縁の邪神を討ち滅ぼした戦闘の直後で気が抜けているだろう。物音を立てなければそうそう気付かれはしないはずだ。私はアイたちと違ってかなり尾に近い場所にいるのだから。問題はアイではなく、大樹の方だ。私が紛れ込んでいることにあの偉大なる母は気づいているかもしれないが、それをどう捉えるか。全く未知数だ。

空を仰ぐ。雲一つない、つきぬけるような晴天は民衆を怯えさせていた闇のゆがみがすっかり消え去った美しい空だと言えるだろう。だがこの高所で吹き抜ける風は強く、ひどく冷たく、先ほどまでの世界とはすっかり異なっていた。先ほどまでならばこうも過酷だっただろうか。それでも机上の理論よりは人間が問題なく活動できる環境であるので「ケトス」のチカラかなにかがはたらいているのだろうが。

アイの顔はもちろんここからは見えなかったが、仲間たちへ向けて穏やかに笑っているように思えた。悲壮な顔をした双賢の妹セーニヤを見れば、その容態が芳しくないことくらいは察せられたが。彼女の放つ回復魔法の光が断続的にアイを照らしていたが、しばらくして無駄を悟ったアイがやめさせた。遠目にも完全には塞がらない傷口からは血こそ流れていかなかったが、だんだんとアイに宿っていた闇のチカラが弱くなつていくのが分かった。

最初はこの距離からでも息苦しいほどの闇のチカラだったが、今はそう強く感じ取れるものではない。それは……闇からアイが解放されているという良い意味ではなく、アイの体にもう闇のチカラに耐えきれてはいないのだ。その生命力も、回復魔法に詳しいわけではない私に分かるほど明確に弱まっっていく。限界が近い。アイの命が。

「勇者」は世界の存続を脅かす「闇」を打ち払う存在だ。役目を見事果たしたアイはもはや加護によって生かしておく意味はない。

それでもアイは仲間と同じように「ケトス」の上にはばらく立って

いたが、目的地に到着するまでにふらつくように座り込んでしまった。ロウさまが涙をこらえてアイに縋りついている姿がひどく痛ましかった。しかし、アイはこれから賢者セニカを救うのだという。ならばそれまでは、アイが息絶えることはないと考えていた。

勇者ローシユ伝説の悲劇のヒロイン、賢者セニカ。とうに死んだであらう彼女の魂をついに「邪神」を討ち滅ぼした今代の「勇者」が弔い、彼女の愛した勇者ローシユの元に送った……などという話は是非とも語り継ぎたい伝説となるだろう。「邪神」を打ち倒しただけではなく、いかにも民衆が好みそうな美談が追加されるまで大樹は意地でもアイの魂を拒否するだろう。まだ死ぬ時ではない、と。

なんせこの世界の根本はあくまで闇である。光など闇にかかれば食いつぶされる。空に浮かぶ闇の大樹よりすべての命は生まれ、死してすべての命は大樹に戻るのだ。いつかまた邪神に変わる闇が生まれることは分かり切っていたし、その時になれば大樹はまた新たな「勇者」を遣わすのだろう。

そんな未来にはかつて邪神討伐に失敗した「勇者ローシユ」の代わりに「勇者アイ」の伝説が必要だ。今度は魔術師ウルノーガのような存在に邪魔されることなく、世界の邪魔者をきっちり処理する機構をスムーズに働かせるために、世界中に「勇者伝説」の浸透を図るだろう。今度は「悪魔の子」などと流布させないように、大樹はおそらく手を打つだろう。そのための「伝説」の上塗り。

まあ、私がさせないが。

なぜならアイは、私の可愛い一番お気に入り部下であり、私の部下たちの親しい同僚であり、イシの村のペルラさんの息子であり、……盗賊カミュの相棒であり、双賢の姉妹の護衛対象であり、芸人シルビアの戦友であり、マルティナ姫の弟であり、ロウさまの実孫であり、グレイグにとっては親友の部下である。

「聖竜の勇者」などというふざけた称号はここで断ち切らせてもらう。大樹に利用されてきた幼い命を見過ごすことなどこの双頭の鷲ホメロスが許しはしない。

ああ神よ。そして大樹よ。あなたの操り人形の糸は二度と繋がる

ことはないでしょう。どうか悪く思え。

息を殺してしばらく。一行は冷え冷えとした空を飛んでいたが、ようやく到着したらしい。「ケトス」の背から一行と同じく降ろされた私はアイに気づかれぬように静かに後ずさり、距離をとった。アイは幸い一度も振り返ることなく前を見ていた。八人分の足音があれば紛れて私が離脱するのはたやすかった。

アイが足を引きずりながらゆっくりと進んでいくのを、周囲の仲間たちがふらつく姿を時折支えているのを、一定の距離を置きながら私は追いかけた。激しい戦いで千切れ、ざんばらの髪になったアイの後ろ頭を見ていると今すぐ勇者のつるぎを奪い、破壊してやりたいのをこらえる。まだだ、まだ、その時ではない。

アイの背中にある黒く変色した勇者のつるぎと、腰に差してある、大樹に奉納されていた方の勇者のつるぎ。今の弱ったアイからならば両方とも奪い取るのはたやすいだろうが、今ではないだろう。ホメロスよ、見極めろ。「その時」は必ず訪れるはずだ。熟練の狩人が息を殺して獲物を待ち構え機会をつかむように、必ず最適な時がくるはずだ。

それにだ。勇者のつるぎを奪うだけでは足りない。大樹とアイの接続を断ち切るこそこそが真意なのだから。

「セニカさまを、お救いしたら、セーニヤが言っていた、聖なる火を、見に行こうね……ね、ベロニカ、そこにルーラで、……連れてって」「しようがないわね。ベロニカさまのルーラでちゃんと連れてってあげる。だから……だから、セーニヤの回復魔法をやめさせないで」「無駄だよ、魔力がもつたないだけ……」「でも……」

息も絶え絶えな声。咳き込んだアイの足元に鮮血が散る。思わず握りしめた拳の中で、爪が皮膚を破ったのが分かったが奇妙なことに大した痛みは感じなかった。

「ねえ、見える？ 忘れ去られた塔が……」

「ああ、もうすぐじやよ」

「ありがとう、じいちゃん、手を……握って」

再び空を仰ぐ。そうでもしなければそれどころではないのに水滴が地面に落ちるだろう。青く滲む視界の端、一時闇のチカラをすべてアイに流し込んでいた大樹はもはやそのほとんど取り戻して悠然と空に頂いていた。

私と同じようにセーニヤが大樹を睨む。彼女は何かを試すように手をかざし、私の方に僅かに振り返ると頷いた。彼女の方はいつでも準備は出来ている、ということだ。

そびえ立つ不可思議な塔の扉を開いたアイはそこで父君の形見の鎧を脱いだ。そうでもなければもはや先へ進むことが出来なかったのだ。

アイは兵士として過ごした二年間、いくら魔法が得意であっても、デルカダールの兵士として他の人間となんら体力の劣ることのない少年だったというのに。あのような甲冑程度、一日中着ていても平気な顔をして追加の鍛錬までしていたアイが。

形見の鎧をグレイグに預けたアイは勇者のつるぎだけは誰にも預けることなく帯刀したままゆつくりと前へ進む。

私は十分彼らが奥に進んだのを確認して足を踏み入れた。

初めて目にする不可思議な塔の中は、甲高い耳鳴りがした。その光景は美しかったが、その空間は時が狂っているように思った。頂きよりに流れる大量の輝く砂、回り続ける大掛かりな歯車、数多の窓から差し込む夕暮れの光。どこからともなくぜんまい時計が時を刻んでいるような一定の調子が鳴り響く。思わずこの世のものとは思えない光景に目を見張ったが、アイたちはそれを見やることすらなく進んでいく。勇者の旅路で以前にも訪れた場所なのだろう。

私は、人間はこの場所に長く滞在してはならないという正体不明の焦燥感に駆られ、ひどく落ち着かなかった。何かここで取り返しのつかないことが起きたのではないだろうか。

アイたちを追う。この塔は登り詰めるのには動力源すらわからない古代遺物を使用するらしい。「歯車式機構」とでも呼称するべきだろうか。それらは一対しかなかったが、八人乗りこむのがやつとな「歯車式機構」の移動に同乗すれば気づかれてしまうだろう。周回遅

れで後を追う。遅れた分の時間稼ぎはグレイグたちを信じるほかないが、今の私には他の誰よりも信じられる。

急げ。急がなくては。私の歩く地面には時折点々と真つ赤な血が残されていた。足音を立てて駆け出したい気持ちを抑え込む。夕日に目がくらむこの場所で、今にも何か取り返しのつかないことが始まってしまわないかと、怯えながら。

そしてとうとう、塔の最上階の空間にたどり着いた。下層よりもおごそかで静謐なこの場所ではいくら足音を殺しても反響してしまう。歩みを止めたアイたちにも私の足音は届いていただろうが……目の前の光景に夢中で私のことは思考の外にあるようだ。

周囲には宙に浮かんだ光の玉が並び、中央に鎮座している台座には他の輝くオーブとは異なりひび割れた黒ずんだオーブが置かれていた。

いや。彼らの視線の先はオーブではないようだ。そこいたのは不思議な存在。精霊と呼ぶにふさわしい奇妙なひとがた。彼……いや、彼女はやってきた一行を不思議そうに見ていた。

彼女が、まさか？

「おや、まだここに用事があるのですか、聖竜の勇者よ。あなたは邪神を打ち倒し、役目を終えたのではないですか？」

まったく抑揚のない声だ。それは女の声だったが、どこか遠くから響いてくるような虚無の声。人ならざる、神秘の存在。

「あなたを、救いに来たんだ、セニカさま。ローシユさまのもとへ、行く方法があるんです」

「セニカ……ローシユ？」

相棒に肩を貸してもらってようやく立つことができるアイが勇者の紋章をかざした。その隙に私はアイたちにゆつくりと近づく。グレイグの影なら目立たないだろう。

紋章は淡く光り、ひとがたも光り始めた。

「……ああ」

光が収束する。ひとがたから現れた女。彼女がかの賢者セニカだというのか。この神秘なる塔に伝説の時代から囚われていたのか？

「セニカさま。勇者のつるぎを、お使いください。これがあれば、時のオーブを壊せるんです。あなたの大事なひとのもとへ、さあ」

「……あなたは、ローシユの生まれ変わり？」

「残念ながら、あなたの記憶は……ありませんが、そう言われています」

「再臨」した彼女から見てもアイの様子は尋常ではなかったらしい。「いいえ。覚えていなくて当然です。死した魂は大樹に戻り、洗われるのですから」

「僕ではなく、セニカさまが会いたいの、ローシユさまでしょう？ さあ、どうぞ。あなたの勇者のつるぎです」

アイが差し出した勇者のつるぎを彼女はおそるおそる受け取った。そして、彼女がつるぎを受け取るのと同時にアイの手に宿っていた紋章の光がすべて賢者セニカに移るのを、見た。

チカラの譲渡を目にし、今だ、と思った。これ以上のない絶好の機会。他の人間もそう思ったろう。しかし、アイの方に駆け出そうとした瞬間、体が突如硬直する。指一本動かせない。呼吸さえ抑え込まれ、しかし表情一つ動かさぬ。なにがしでかした残酷な仕打ちなのかはすぐに分かった。

おのれ、おのれ！ 人のことを何だと思っているのか、大樹め！

「……勇者アイ。私は、愛する人の魂だつて救われて欲しいと思えます。その満身創痕の姿は、あまりにも痛々しい。あなたの様子を見てみぬふりして、私の悲願はこのような形で叶えられていいものなのでしょうか」

「僕は、ローシユさまじゃありませんよ」

「そうですよ。でも、あなたのまなざしはローシユに似ている。その魂はあの人と同じ色。衆生を救わんと立ち上がり、絶望を知り、共に戦って……擦り切れ、死んでいったのです。ウラノスがニズゼルファの闇に飲み込まれなかったとしても、ローシユの死は確定的でした。少し早いか遅いか。それだけです」

「セニカさま、僕のごことは、いいんです」

賢者の目がアイから移る。順繰りに動けない私たちを見やり、最後

に私を見て、一瞬目を見張った。勇者の仲間ではないことを悟ったのか。しかし、それを指摘しアイに伝えることはなかった。

「勇者アイ。あなた、すでに過ぎ去りし時を求めたのですね……」

「そう、そうです、だから……あなたが、愛する人のもとに行けるって、知っているんです」

アイは呼吸の封じられた私たちよりもよほどものがく吐息交じりの声で言った。

「それで、これでね、ぜんぶおしまいなんです。セニカさま、さあ行って！」

セニカは双賢の妹の強いまなざしそっくりの目を私に向けた。

「わかりました。勇者アイ、どうかあなたの愛が報われますように。」

ただ勧告をさせてください。私が消えた瞬間から解放されるでしょう。

方法はありません。かつてウラノスは悪夢の出来事ではあったでしょうがやつてのけましたからね。ロトゼタシアに闇が生まれた時、光の子もまた遣わされる。その過程が破綻したことを大樹は理解できません。もつとも根幹に近い、いえ根幹そのものである大樹だけは今もなお神の目があると信じ込んでいる。大樹かくあれかしと存在しているのですから。

あいの盟友たち、忘れ去りし時よ。悲劇の再演の時です。勇者のチカラは魂に刻まれたもの。記憶も、魂に刻まれしもの。私がそれを呼び覚ましましょう。うまくやってー！」

私たちに光明を示したセニカは鋭く踵を返すと勇者のつるぎを振りかぶった。そして古代呪文を唱え、光り輝くオーブを叩き割った。オーブが割れた瞬間、彼女の姿がまばゆい光と共に掻き消える。カミュが振るう者を失って空を舞った勇者のつるぎを受け止め、私に向かって放る。それを受け取った瞬間、セニカの呪文が発動した。古代の移動呪文だったのか。

しかし、実際にはもたらされたのは座標の移動だけではなかった。

土の地面に投げ出された私は頭を抱えてうずくまった。記憶が混濁する。視界がくらむ。視界がぐらぐらと揺れ、頭の中に思い出され

た記憶が私を揺さぶる！

混濁する記憶の中、デルカダールメイルを着た「ホメロス」が大樹を登っている。しかし、私の記憶ではグレイグと共にあったはずだ。だというのにその記憶の私はひとりで大樹を登っていた。前に行くアイたちに気づかれぬように気配を殺していたのは同じだったが、同時に背後にあるグレイグと我が王に気づかないふりをしながら、何かがおかしい。致命的に食い違っている。

ほどなくしてたどり着いたのは闇の根幹たる聖竜の大樹。私は勇者を追う。心地よい闇に包まれた大樹の中を私は進んでいた。心地よいはずがない！ あんな恐怖するべき場所に長居したくはないと思っただけなのに、ああ混濁する。記憶が複数、混ざり合う。

そして勇者たちは大樹の魂にたどり着いてしまう。勇者は紋章を晒して、いまましい「勇者のつるぎ」を大樹の魂から取ろうとする。私は、ウルノーガの攻撃を横から斬り捨てようとして……。違う。私は闇のオーブを手に、闇の魔法を静かに詠唱している。なぜだ？

ああ、記憶の中で。私が、アイを攻撃したのか？
私が？ そんなはずはない！

苦悶の顔を浮かべて倒れるアイを見下ろす。糾弾するグレイグを嘲笑う。我が王の肉体に乗っ取っていたウルノーガが正体を現し、私はウルノーガにうやうやしく頭を下げて……。

悪夢だ、私が、闇のチカラを役使している。アイをこの手で攻撃し、アイが苦悶の中、ウルノーガに勇者のチカラを奪われるのを見た。ウルノーガは紋章を宿して勇者のつるぎを手にすると勇者のチカラを握りつぶし、すべての命が宿るはずの大樹のチカラを根こそぎすべて奪い去り……。破滅的な爆発が視界を覆う。世界の終わりだ、アイもグレイグも、ここに居る人間全員がこれでは死んでしまうではないか！
だというのに私は、愉快そうに笑っている……。

違う！ 違う違う違う！ 私はここでウルノーガと戦ったではないか！ グレイグやアイと共闘し、我が王を取り戻した！ 十四年間に渡って君臨していた邪悪をついにここで倒したのだ！ だというのに、これは……。この記憶は、かつてと真逆の悪夢を見せている！

『過ぎ去りし時を求めたのですね』

脳裏によぎったのはセニカがさつき言った言葉だ。過ぎ去りし時を求めたらしいアイは、セニカにとうに死んでいるはずの人間のもとへ行けると言った。そして、この意味深なセニカの言葉の意味は……。もうすぐで、繋がる。

『そうだ、今日、運命が変わったんです。ホメロスさま。どうしてもそれが言いたかった』

ウルノーガを倒した日の、アイの、あまねく命を見守る勇者然とした高貴な微笑み。失った何かを見せないで。

私は理解した。この世界は、いや、アイはやり直したのだと。「知っていた」から私を救えたのだと。

グレイグが、涙にぬれた顔をぬぐいもせずにととう意識を失ったアイを抱えている。勇者のつるぎはすでに大樹の魂に両方とも放り込んであった。それを私は離れたところから見ていた。

さあ始めよう。悲劇の再演だ。観客は大樹のみだが構うまい。恐ろしき母のための、子の反逆を見ているがいい。

「これが大樹の魂……なんとという大ききさなのかしら」

「世界中の魂が、全部、ここに集まっているからな。これくらいデカくないと……おさまらないんだろ」

マルティナ姫が涙を流している。カミュが、言葉に詰まりながらかつてのせりふをなぞる。

「こうして傍で見ていると怖いわね。なんだか飲み込まれてしまいう」

そう言いながらシルビアが大樹の魂に触れようとすると、弾かれる。全く同じだ。かつてと同じ光景。再演には何人か演者が足りな

かったが、状況再現で許してもらおうか。

「やあん！ なあにこれ、弾かれちゃったわ！」

「ふむ……やはり勇者の紋章を持つ者しか大樹の魂の中には入れないのじやろう。」

そしてあれこそが勇者のつるぎであろうな」

ロウさまはグレイグの腕の中でぐったりと動かないアイを見た。

「アイさま」

髪の毛の長いセーニヤが進み出る。到底返事の出来ない状態まで追いつまされたおのれの主を優しく見やった。

「勇者アイさま。今こそ勇者のつるぎをお取りください。そしてお示し下さい。その後も、我ら双賢はあなたの歩む道に付き従い、その剣となり盾となります」

呼応するようにグレイグが進み出た。ぼろぼろになったアイの左手を取ると、その手を大樹の魂に触れさせようとして……。

出番だ。私は一歩踏み出すと、グレイグの背中めがけてドルマを唱えた。この距離だ、外すわけもなく命中する。

とはいえ先に呪文防御魔法で固めてあるグレイグはびくともしなわけだが。打ち合わせ通り衝撃を感じたグレイグはそつとアイを地面に横たえさせた。そして忠義の騎士らしくロウに向かってグレイグは進言した。

「ご覧ください！ ホメロスこそが闇の手先だったので！ 勇者こそが悪魔の子だというのは私たちの間違いだったので！」

「ふむ……」

考え込むふりをしたロウさまの横から進み出たマルティナ姫が「前」で習得した魔を宿す姿に変身する。代役であるが、これ以上の適任はいないはずだ。

「かかったなこの浅慮なる者どもが！ あとをつけていたことに気づかぬとはな！」

悪役とはこのようなものだっただろうか。此度の君主役のマルティナ姫に恭しく頭を下げた私はアイ以外の人間にも威力を絞ったドルマを一発ずつ当てていく。全員が地面に派手に倒れこむふりを

したのを確認して、マルティナ姫は浅く呼吸を繰り返すアイの胸に闇の魔力を限界まで込めた手を突っ込んだ。

かつてとはちがひ、アイはもはや、苦痛に反応すらしない。

「勇者のチカラ、もらい受けるー！」

その言葉に反応したのか、ようやく「勇者だった」少年の危機を感じ取った大樹が葉をざわめかせたが、もう遅い！ アイの胸からつかみだした勇者のチカラは今やマルティナ姫に宿り、姫はすかさず勇者のつるぎを二本とも大樹の魂から引きずり出す。そして勇者のチカラを触媒するオリハルコン製のつるぎを経由し、かつて目にしたように大樹のチカラをも奪い取るのだ。そのチカラは今回はすべてアイに注がれていく。大樹に宿った魂のチカラが、死にゆく少年に注がれて、回復魔法さえ効かなかった傷が生命そのものともいえるチカラによつて癒されていく。

そうだ、今回吸い上げているのは生命力だけだ。闇のチカラなど我らに必要ではなかった。

そして大樹に闇のチカラだけが残った、と判断した瞬間。

「いくわよー！」

沈黙を守っていたベロニカが移動呪文によつて我らを離脱させる。「ケトス」の上に私たちを移動させ、チカラを失つて傾いていく大樹に向かつて聖女が瞳に宿した恩讐の炎を隠そうともせずにかっんだ。かつて姉を悼んだ聖女は今、大切な人間をすべて失つただだの人間として今こそ復讐する。残った闇のチカラなどこの世界には不要なものなのだ。

「焼き尽くせー！」

その声は当然ではあったが、勝気な姉そっくりだった。

一拍おいて、大樹は大きな炎に包まれた。私は慣れない悪役などもうこりごりだなと実感しながら、勇者のつるぎをホムラの里で入手した聖なる種火で原型を失うまで溶かしつくすとまだ熱いインゴットを海に向かつて投げた。

みんな。みんな、今そつちに行くよ。もう痛みも苦しみも感じないんだ。だからすぐ、そつちに行けるはず。ウルノーガを倒したよ。邪神だつて倒したよ。みんなの大事な人は誰も失われなかったし、世界が滅んでしまうことはなかったんだ。

だから、もうそつちに行ってもいいよね？

「悪いな相棒。念には念を入れよつて言うだろ？　ちつとばかり痛いかもしれないけど、我慢してくれよな」

遠く聞こえるのはカミュの声だ。まだ耳が死後の世界になれていないのかな。言葉がよく聞こえない。でもカミュだつてわかった。カミュ、ああカミュ、会いたかったよ。あつちの世界ではね、ちゃんとマヤちゃんを助けたよ。向こうのカミュは僕が死んだら悲しむかもしれないね……。

「ええい、痛みを感じさせない魔法はないのか聖女よ。聖地ラムダの秘伝のひとつでも見せてみる」

「ホメロスおじさま、ありましたらとつくにやっておりますわ」

「そうか……」

「ちよつとセーニヤにエラソーな口きかないでよね！　あんたはアイの上司だけど私たちにとつてはただの目つきの悪いおじさまよー！」

「姦しいわー！」

早口で誰かが話し合っている。セーニヤとマルティナかな？　もしかしたらベロニカもいるかも。だつて死んだ後の世界なら何でもありに違いない。それくらい期待するくらいいいじゃないか。

「じいさん、手当の準備は良いか？」

「うむ。カミュよ、辛いことをやらせてすまん」

「オレが思いついたんだから他のやつにやらせるわけにはいかねえよ。恨まれるとしても譲らねえぜ」

ロウじいちゃんも、母さんも。エマも、ルキも、みんないるのかな

? さあ、目を開けてみよう。

みんなに会える喜びに胸をときめかせ、決意した瞬間、鋭い痛みが左手を襲った。

「痛あー!」

「お、痛いつて言うアイは久しぶりだな。どんどんつらいことは言えよな」

「今癒すからのう。少しの辛抱じゃぞ」

痛みが和らぐ。ああ、あつたかい。なつかしいじいちゃんの魔力だ。じいちゃんにもまた会えるなんて、頑張つてよかった。

「おはよう、アイ。気分は大丈夫?」

マルティナの声もする。みんなを早く見たくて無理やり目を開ける。目を開けても最初はひどくかすんでいたけれど、だんだんはつきりしてきた。ここはどこだろう。どこだって同じか。みんながいればなんでもいい。何か言おうとしたけれど、喉が張り付いてまともな声が出なかった。

「アイちゃん、ほらお水よ。ゆつくり飲みなさいな」

シルビアが、きつとまぶしい笑顔で僕に水を飲ませてくれる。冷たくて、おいしい水を飲み干すとやっと僕は理解してしまった。死者が水を飲むだろうか? なら僕、死んでないのか。あんなにポロポロになつてもみんなのもとに行けなかったのか。暗い絶望が襲い来る。だけど、僕の無事を喜んでくれるみんなの前でそんな顔できるわけなくて、いつものように笑顔を浮かべた。

「みんな、おはよう。介抱してくれたの?」

「思っていたよりはすぐに起きたぜ。」

なあ、アイ、ちよつくらオレたちお前に言いたいことが山のようにあるんだが……まあ、この中で一番付き合いが長い人間に最初は任せるとするか。

知ってるかアイ? オレたちの旅の時間よりもデルカダールで兵士をしていた時間の方が長いんだってな」

「……そうだね。僕、二年間兵士していたから」

そうかもしれないけど、なんで今、その話をするんだろう? 首を

傾げる。

「ちよつと勘違いしてるだろ。アイ、お前が過ぎ去りし時を求める前の旅の時間を合わせても二年も経ってないんだよなあ。一番初めからいたオレが言うんだから間違いないねえ」

「え……？」

「なあ相棒。また、約束通り旅ができたな。だがオレの出番は二番目だ。じゃあ一番付き合いが長い奴に譲るから」

ねえ、それって。それってさ、その言葉が出てくるってことは、もしかして、みんな、みんなも。

みんなが涙で目を潤ませている。僕は混乱しきって、胸がいつぱいになって、何も言えやしなかった。

そして進み出てきたのはなぜかホメロスだった。確かに今回闇に墮ちることもなかったけれど……そうか。カミュの言っていたことは。二年間。もつとも付き合いが長く、もつとも日々を過ごしたのは確かに、そうだ。

「やつと起きたかアイ。起き抜け早々だが聞こう。気分は悪くないか？」

「は、え、……」

「ふむ、混乱しているようだな。ロウさま、キアラルを」

「主もたいがい過保護じゃのう……」

あのホメロスが、泣いていた。「前」の闇に墮ち友情を違えた悲しい男の顔でも、「後」の運命を変えた正義の將軍の顔でもなく、ただ、はばかりことなくホメロスは泣いていた。そしてかさついた手で僕の左手を握った。思わず手を見れば、勇者の紋章が消えた僕の手はずいぶん血まみれになっていた。紋章があった場所に四角く新しい白い肌があつて、その手を確かめるように握っているホメロスの手は真つ当な皮膚がどこにも見当たらないほどのひどい火傷まみれだった。まるで溶岩に直接手を突っ込んだようだ、と思った。

だけど彼はそれに気にかけることさえなく、嗚咽を抑えつつ止まらない涙をそのままにとてもへたくそに笑いかけてくれた。かつて大樹の根が見せた少年のホメロスが少年のグレイグと過ごしていた時

のように。このひとは、こうして笑うのか。

「アイ。すべて、記憶がある。ここにいる全員だ。私も、かつての記憶を持っていて。闇に魅入られ、闇の手を取った哀しい男の記憶がある。」

もしかしたら、お前にとっては大した理由ではなかったのかもしれない。お前にとっては、ただかつての障害の一つを未然に防いだけなのかもしれないが。それでも……私は、アイの無事を喜べる人間としてここにいるのだ。悪の手先として天空魔城で討たれることなく、今もおデルカダールの双頭の鷲として、約束をたがえることなく、正義の人として存在している。アイよ。あの日、運命が変わったのだ」

違う、僕が変えたんじゃないよ。ほんの少しのかけ違いだけで運命に翻弄されただけなのに。なのに、たったそれだけのことのために、死にかけの僕を救うために、あなたは。ホメロスをよく見れば、さっきの僕より見ようによってはひどい怪我だった。伸ばしていた髪も服も焼け焦げ、手以外も全身火傷まみれだった。

もうどこにも勇者のつるぎも、紋章もなかった。もうこの世界に両方ないんだろうと確信した。紋章のチカラは感じ取れず、あんなに大きなチカラを持っていたつるぎの波動も同じように行方不明だった。つまり、みんなが僕の命を救うためにやったことなんだろう。ホメロスも、そのためにこんなに怪我をしてまで。みんな、恩知らずに、ただただ死にたかった僕を救うために、影ながら戦ってくれたのか。

黙り込んだ僕の顔を優しく覗き込んだホメロスは、流れる涙を拭ってくれた。

「おかえり、アイ」

そうだ、二年間だ。カミュの言う通りだ。「前」も「後」も合わせても、旅路は二年もなかったんだ。だから僕はこの不器用な人と過ごした時間が一番長かった。僕はカミュが投獄されるまでの間あわよくば、という気持ちでホメロスに話しかけ、懐柔しただけのつもりだったのに。

このひとはそれも理解した上で僕の無事を喜んでくれるのか。

わずかなかけ違いによって運命に打ち勝ったそのひとが、僕の死の運命を捻じ曲げてくれた。巡り巡って、変化した運命によって、僕はみんなと再会できたのか。

なら、返さないと。この人がこうまでして取り戻したかった日々を。だから、僕は久しぶりに敬礼した。

「三等兵アイ、ただいま戻りましたっ……」

本当に、ひどい火傷だった。傷口に涙の塩が染みてしまうかもしれない、なのになににいつしか僕はホメロスの手に縋りついて大声で泣いていた。

その後　これはただのあいの話

広々とした廊下を歩く。込みあげてくる緊張と高揚とが半々の気持ちのせいで、らしくもなく心臓が早鐘を打っている。もう緊張なんてする必要がないってわかってんのに。姫君直々に招かれたんだ、別にこそそそしなくても、もうとっ捕まることはない。緊張をまぎらわすために自分に言い聞かせておく。実際、すれ違った兵士たちは顔が割れてるオレを見てもにこやかに敬礼するだけで握る槍を向けてくることはなかった。だからオレはすまし顔を取り繕って、落ち着きなく窓から街並みをあちこち見回したい気持ちを抑えた。

久々に訪れたデルカダール。思えば、これまで随分とこの国とは因縁があつた気がする。なし崩しになつた盗賊時代、流れ着いた下層の吹き溜まりでは随分いろんな人に世話になつてきたし、レッドオーブ……国宝を盗んだことは結果的には世界を救うのに必要な事だつたとして恩赦されたが、あれを盗んだせいで何度も兵士どもに追いかけられた苦い思い出はしつかりと残っている。誤解が解けるまでの後半はレッドオーブを盗んだという事は単なる誘拐犯ではなく、オレを国賊として指名手配する大義名分だつた気もするが……。いや、デルカダール神殿から盗んだのは事実だつたから文句を言う筋合いもないけどよお。

デルカダールの城下町はあの戦いで壊滅し、ガレキまみれだつた場所の片付けはかなり終わつていたが、まだまだ立て直しが大変だろうに国全体の空気は軽く、陽気なサマデーほどじゃないがこの国の人柄も結構前向きらしい。窓ガラスが軒並み割れ飛んで応急処置の板張りが目立つ城内もそれは同じだ。急速に変貌していくこの国がこれからどうなつていくのか楽しみだ。

さて。

足を止める。記憶が正しければここのはず。ひとつふたつと深呼吸をしてから頑丈な木の扉をノックする。するとすぐさまぱたぱたと軽い足音が近づいてきて……さつと扉が開き、見慣れないが親しみ深い空色が飛び込んできた。

「あれ、カミュじゃないか。久しぶり。どうしたの、また捕まった?」
「もう盗みはやらねえよ!」

「あら、随分到着早かったわね」

「そうかもな。にしても……よう、久しぶりだな、アイ、マルティナー」
初手から真顔ですつとぼけた青い瞳のアイ。もう無理に表情を取り繕うことなくなった、相棒の標準装備な無表情から発せられる冗談がちよつとばかり笑えねえ。

アイは「前」のようにサラサラの髪を顎の辺りで切り揃え、「前」でのトレードマークだった、育ての祖父の形見の旧ユグノア兵士の服を着て、ちよつと値打ちもんなデルカダールの刻印入りの剣を装備し、ドウルダやラムダ、ムウレアなど世界中から送り付けられてきたお守りを節操なく身に付けたわけわかんねえ格好をしている。公式では一応、デルカダール兵をやっているらしい。

とはいえアイは亡国ユグノアの王子だと知られた後だし、ユグノア前王もあの通り健在。さらにそれとは別にあんな大人数の前で「勇者」だと大々的に宣伝した後なもんで周囲の扱いは国賓なのか、復職した兵士なのかはつきりしていないらしいけどよ。それで、そんな扱いかねる存在をいつまでも一番下っ端にしている訳にもいかなかったから三等兵から昇進したとは手紙で知っていたが。

これって名目上は近衛兵なのか? 聞いていた話だと主にマルティナの護衛らしいが……それ、過保護な姉ちゃんが無茶の前科持ちのアイから目を離したくないだけじゃねえのか。何かあったら率先して前線で戦いそうな戦姫にわざわざ護衛なんて必要ないんじゃないかな。なんて、野暮なことは言わないでおく。

たまに国賓扱いのロウじいさんの護衛もやっているとも聞いていたが……あのパワフルじいさん、物理も魔法も強い上に孫がすっかり元気になったから自分まで元気になって、むしろ最近若返っているように見えるからやっぱり護衛いらなくね? ロトゼタシアの王族って基本強くな? それともニマ大師の例もあるし、ドウルダで修行したやつって年食うとああなるのか? まあいいや。

護衛つっても和気あいあいと話し合っているだけに見えるし、アイ

の宙ぶらりんの立場をよく表していると思う。まあでもこの国でこより安全なところはないだろうな。だが放っておくとガレキの撤去作業やら復興に練り出していくんだろうが……まあでも、それにしただって握るのは剣じゃないだろう？ その背にある剣はもはや血を付けない。ぶった切るのもつばら訓練所的だろう。平和なのは結構なことだ。

「うん、久しぶり！ マルティナから聞いてたよ。たまにはみんなが集まろうって。出身バラバラだし、もともと居たところも全然違う。普通に過ごしてたらなかなか会わないもんね。うん、カミュは元気そう。マヤちゃんはどうか？」

「マヤも元気にしてるよ。元気が有り余って売れるくらいだよ。初めてのデルカダールに連れてきたらちつとばかり街を見て回りたいって言うから後にしろって言ったのに振り払われちゃった」

「そうなの。元気で何よりだね」

「どうせ全部めちやくちやになってしまったから下層も上層も一緒にしちやって、……しばらくは治安維持のために町の警備兵を増やしたから小さな女の子一人でも何事もないとは思うけど、心配じゃないのかしら？」

「城に入る前にデクンとところにいるの見たからよ。デクとは先に顔を合わせてあったからな」

「あらそうなのね」

せつかく構えた立派な店舗が木っ端微塵になったもんで、原点に立ち返って露店をやっているらしいデクも奥さんも変わらず元気そうだった。あれだけ色んなものがあるなら流石のマヤもそうそうあつちこつちに行かないだろ。デルカダールが活気に溢れつつも平和で何よりだ。

「グレイグのおっさんとロウじいさんはデルカダールにいるだろうけど、双子とシルビアのおっさんが来るまで時間、ありそうだな」

「そうね」

「じゃあアイ借りてくなー！」

「えっ」

「あら取られちゃうのね？　じゃあ二人とも、晩御飯までには戻ってきてね」

「おう。期待してるぜ」

「行つてらっしゃい」

にこやかに送り出すマルティナ。状況を呑み込めずに目を白黒させているアイ。とりあえず手を引っ張ると素直に着いてきた。そのままでつかい窓カバルコニーを探して廊下を走り出す。

静かな城の中を騒がしく走る姿にすれ違う人々は驚いた顔をしたものの、止めることなくオレたちを見送った。

「ねえ！　どこに行くの？」

「どうせならみんな迎えに行つちまおうと思つてな」

「らしくなくせつかちだねえ！　そんなにみんなに会いたいの？」

「そりやあもちろん」

「ふふ、実は僕もだよ」

あのデカイ窓ならオレたちがぐり抜けるくらいの大きさがありそうだな。アイにルーラがあるから空さえ見えればどこにでも行ける。あの騒動で例外なく割れちまったのか、ガラスの代わりに板で補強してある窓を開け、二人して窓枠に足をかけた。

すると、全くそんな気配を感じ取れなかったのに後ろからすさまじい勢いのげんこつが飛んできて、低くおつそろしい声が降つてくる……。

あー、見つかつちまった。気づけないなんて平和すぎてオレも随分腑抜けちまったのかな。

「到着早々、まさかうちのアイに窓から飛び降りさせる気なのかこの盗賊崩れが……もう一度地下牢行きがご所望のようだな？」

「げっ」

「あー！　違うんです、マルティナがいつてらっしゃいつて言っていたから職務放棄じゃないですよー！」

「そこではない」

二人して仲良く首根っこをひっ掴まれて、窓枠から引きずり降ろされた。

「良いか、外に行くなら普通に扉から出るように。せめてバルコニーからにしろ」

「はーい」

「しゃーねーな。行くぞアイ」

「うん！」

それから廊下を走るな！ というホメロスの声を背中に受けながらバルコニーを目指して駆け出す。空さえ見えればアイがルーラを唱えてくれる。今日はいい天気だから気持ちがいいだろうな。

すれ違っ見張り兵たちが振り返る。バルコニーの近くで空を見ていたグレイグのおっさんを見かけたから、声をかけて大きく手を振ると、完全に不意をつかれたおっさんの顔ったらないぜ。

「おーいおっさん！」

「グレイグやつほー」

「な……」

「オレたち、まだ来てないやつらを迎えに行ってくるな！」

「そういうことでー！」

「おい、待て、そこから行く気か?！」

さくつとグレイグのおっさんの脇をすり抜け、扉を抜けてバルコニーへ飛び出す。今日は素晴らしい快晴だ。空には雲ひとつなく、オマケに大樹も、勇者の星も、邪神の影もない。いくつかの浮島はあるかもしれないが、ここからは見えはしない。

「行くよカミュー！」

「おう！」

アイがバルコニーから飛び降りる。オレも倣う。いつかのように、滝つぼから飛び出したときのように。「勇者の奇跡」なんてもうないが、必然ならある。見慣れた青い光がオレたちを包み込む。はるか遠くのラムダまでひとつ飛びだ。

みるみる小さくなっていく地上から、ロウじいさんが手を振っているのが分かった。

窓から見えた青い閃光。それは勢いよくラムダに近づいてくるみたい。同時に感じ取れた懐かしい気配に思わずセーニヤと顔を見合せた。喜ぶ間もなく閃光は正確にラムダの入口に着地した。相変わらず最初に教えた作法を律義に守ったお行儀のいい転移呪文だこと。基本に忠実なのは良いことだけど、使い慣れたなら気にしないで町の中心にでも降りちゃえばいいのに。

手を付けていたなにもかも放り出して、二人して家から飛び出して駆けだせば、予想通りの二人組もこっちに気づいて大きく手を振った。カミュがすっかり服を着ているなんて、変わるものね。

「まあまあ！ おふたりともお久しぶりですわ！」

「アイもカミュも久しぶり。そっちからお迎えが来るなんて気が利くわね」

「おう。……ラムダ、なんかすごく変わったな」

「とつても明るくなったね」

ちつとも表情に影のない、自然体の二人。アイの背負ったお飾りの剣、見えるところに武器さえ持っていないカミュ。まあどこかに隠し持っているんでしょうけど、わざわざ周囲に見せつけて自分のチカラを警告する必要のない世界になった証明。

「それはもう、皆さまのおかげですわ」

「アレ燃やしたのはセーニヤじゃなかったか？」

「そうね、上にあつた邪魔なものがなくなつて見ての通り風通しが良くなったの。風が強くなつてちよつと寒くなつたけど、日当たりも良くなったから同じくらいかしらね」

「毎日お日さまの光が気持ちいいですわ！」

セーニヤは相変わらず、持ち合わせていた弱気さをどこかに放り投げてきたみたいだけど……毎日すごく元気だからいいんじゃないかしら。

「太陽の光がいっぱい反射して、前よりセニカさまの像がキラキラ光って見えるね」

ラムダのみんなは久しぶりの来訪者にざわめいたけれど、それがアイとカミュだと分かったらますますびっくりしたみたい。代々崇めてきた大樹はセーニヤが灰も残らず燃やしちゃったし、信仰の対象はアイ一点に絞られたも同然。でも、ほら、私たちはアイをもう「勇者」扱いしない。させない。

大樹のふもとにあった聖地ラムダは今や、ただの高地にある里。今まで通り勇者の伝説は語り継ぐけど、ただそれだけ。もう二度と「勇者」は生まれえないんだもの。

一切さえぎるものがなくなった空。輝く光に満ちて、白い石造りの街並みは慣れなきやさぞ目に眩しいでしょうね。カミュは一面の雪に見慣れているからそうでもなさそうだけど、アイが目を細めて物珍しげに周囲をクルクル見回している。ベルトに括り付けられたセーニヤが贈ったスカラのお守りと、私の作ったマホカンタのお守りがしやらしやらと鳴る。耳にも指にもあれこれ付けさせられて見る度にお守りが増えていくんじゃない？ 相変わらず愛されているわね。アイに降りかかったものを思えばある種不幸の申し子のようなものだったししようがないのかしら。

「セニカさま、笑っているみたいだね」

「ご本人もきつと幸せよ」

「そうだといいな」

「私が言うんだから間違いないわ」

「そうだね、ラムダの天才魔法使いが言うんだから間違いない」

頷きあって、それで。

なんだかこの顔ぶれ、懐かしいわね。

「いきなり来ちゃったから準備できてないかな？ これからシルビアも迎えに行くんだけど、あとから拾いに来ようか？」

「大丈夫よ。ね、セーニヤ」

「ええ。いつでも行けますわ！」

「よし、じゃあ決まりだ。って、このメンバーでシルビアを迎えに行く……ってのはなかなか感慨深いな」

「……そっか。これが最初の四人で、シルビアは五人目だったね」

これは「正史」に残らないあいの話。愛する神に観測されない物語。だけど、確かに冒険の続きはここにあって、私たちは五人目仲間を迎えに行くの。

お守りまみれのアイと、町人らしい格好のカミュと、ラムダの普段着の私たちが各地で流浪のパレードをしているシルビアさんを加えて、お姫様に戻ったマルティナさんと旧友を取り戻したおじいちゃんのところに行くのよ。

平和になった世界で、明るい光に照らされながら。

「じゃあ行くこう！」

差し出された手を握る。ほんの少しだけ微笑んだアイが呪文を唱える。シルビアさんがどこにいるかなんてもうみんな分かっていた。きつとあの砂漠の国でもう一度、あの素晴らしいシヨールが見られたらいいな。

楽屋にひよこつと顔を出した見覚えのある顔にアタシは思わず歓声を上げた。

「きやあみんな！ 迎えに来てくれたの？ 嬉しいわ！」

「ねえねえおねえさま、このひとたちがおネエさまのお仲間の人たち？」

「そうよ！ みんなあ！ アイちゃんたちが来てくれたわ！」

わあつとナカマたちの歓声があがる。アタシの理念にかつて共感してくれたみんなは「今」も再びアタシのナカマになってくれた。彼らにはかつての記憶はないけれど、この前までのアタシたちと同じように頭の片隅に残る「既視感」は残っていて……あの絶望の中、確かに光っていた希望の光は、決して消えない絆のまま今もある。

「シヨールの前だったかな？ 終わるまでもちろん待っているから一緒にデルカダールに行くこう？」

「ええ、そうよ！ でも遠慮しないで、みんなにも見てもらわなきゃつてずっと思つていたの！ そのうちアタシのサーカスを開くけど、今はお世話になってるこのサーカスでの最高のショーを見てちょうだい！ 今日はデラックスバージョンよ！」

「シルビアさんのショー、見てもいいの？ わあ、見たい見たい！」
いつかみんなにも私のとっておきのショーを見てもらおうと思つていたの。今日の夜にその機会が来ないかしらと計画していたけど、その機会が今訪れるなんて！ 後の人たちには夜にもう一回やりましょう！ 全員の笑顔を見なきゃね。

さっそく四人に入場券代わりのトランプカードを一枚ずつ配つて、テントの客席の方へ行つてもらつた。いつかと同じ、一番後ろのテーブル席。アタシたちの出会いはいつもそこからだったわね。夜には一番前の特等席で見てもらうけど……平和になったこの時に、あの時のみんなに見てもらう一回目のショーだけは……アタシたちの出会いというかけがえのない思い出と重ねてほしいのは、アタシのワガママ。

でも、きつとみんなも懐かしくあの席についてくれるって信じてるわ。

「さあみんな、行くわよ！」

「おー！」

楽屋から華々しく飛び出す。割れんばかりの拍手を浴びて、アタシは腕を広げた。

ああ、町に生きる普通の子どもたちと同じ、夜空の星々よりもずつとキラキラした目をしたとびきりの頑張り屋さんたちがアタシの一挙手一投足を見つめている。芸が決まるたびに割れんばかりの拍手をして、輝く笑顔を浮かべている。

おびただしい死別と絶望を乗り越えて。やり直すほど辛いことも、自棄になつちゃうほど悲しいことも全部全部解決して見せた強い子たちへ。強いられた使命も運命も、乗り越えた末に自分の手で塗り替えて、駆け抜けた先に掴みとった幸せがこれからずっと続きますようにと想いを込めて。

繰り出していくのは火吹き芸、ジャグリング、巻き起こす竜巻。軽やかなダンス、魅惑の笛の音、摩訶不思議な手品。それらを戦いのために使うのではなくて、純粹に人を楽しませるためだけに使えることの幸福をしっかりと噛みしめて。世界中のみんなを笑顔にするつもりだったのに、アタシの方が先に笑顔にされちゃったんだもの、その分思いつき楽しんでいきなさい！

みんな、ほら、心の底から笑って。アタシたちの未来には希望が詰まっているんだから。

フィナーレは願掛け。観客全員のトランプがかわいらしいお花にすり替わる。ささやかなお花に驚いて、照れくさく笑う、その小さな幸せがずっとずっと続きますようにって。

すべてはうたかたのゆめのむこう。

両想いの愛、その奇跡のような末路。勇者に召し上げられた少年を貶め、天に君臨する大樹を墮とし、世界そのものを「剪定」したその先。

それは緩やかな滅びへと向かう透明な時代。ただのアイと、アイが過ぎ去りし時を求めてまで護りたかった愛しい人々と穏やかに過ごす日々。

あいする神の目はもはやない。それすなわち、ある種の守護……絶対の摂理がないということ。しばらくはそれでも世界は存続しようが、もう「次」はないだろう。

世界を滅ぼす巨悪の出現も、それを阻止する光の子の誕生もないということだ。

だから、本来歴史に残らないような小さな悪に世界は滅ぼされるかもしれないなかったし、なんということもない凡人の気まぐれで滅びゆく世界が救われるかもしれないなかった。

もはや観測者なき、切り離された世界なら。奇跡なき、勇者なき世

界なら。

必然だけが支配している。当たり前前の残酷さが蔓延っている。それでも。人は生きるし、変わらず愛は紡がれるのだろう。