

# RPG版アークナイツ 勲章『悪魔狩り』獲得RTA

ウルツパリをどつき隊

## 【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】

十章をクリアしたので初投稿です

勲章『悪魔狩り』獲得条件

- ・戦場でサルカズの敵を累計2000匹撃破
  - ・サルカズからの恐怖度が100以上
  - ・王庭からの評価が100以下
- をできるだけ早く獲得することを目標とします。

# 目次

キャラクター	1
タルラ：オマエはゴスロリを着るのだ…	12
さよなら龍門！こんにちはカズデル！	21
バベル加入	33
カズデル撤退戦	44

## キャラクリ

最近調子乗ってる魔族共に身の程を教えるRTA はーじまーるよー。

今回は大人気スマホゲーム『アークナイツ』RPG版をプレイしていきます。

このゲーム自体は今まで散々話題になったので知っている人も多いと思いますが、名前だけしか知らないという人のために説明いたしますと、

あの『アークナイツ』の世界を、自身が作成したキャラで文字通り自由に生きることが出来るゲームです。

最新のAIが創り出すシナリオ数はまさに無限大！

ロドスやレユニオンの一員として戦ったり、田舎で悠々自適にスローライフを送ったり、四皇会戦でガリアを勝利させることや、シーボーンとして地上を同胞で埋め尽くすことも可能です。

その自由度からRPG市場を越えゲーム業界自体に大きな衝撃を与えたことは皆さんも覚えていると思います。

今RTAでは、このゲームのRPG版限定勳章【悪魔狩り】を獲得することを目的に走っていきます。

この勳章はRPG版において追加された亡国系特定の国家に甚大な被害を与えることで入手できる勳章。被害の大きさから、獲得しその国が実質的に滅びることからこの名がついた。勳章の中でも難しい方と称され、

- ・ 戦場でサルカズの敵を累計2000匹撃破

- ・ サルカズからの恐怖度が100以上

- ・ 王庭からの評価が100以下

を満たすことで手に入ります。簡単に言えば、戦場で大暴れしてサルカズからめっちゃ憎まれて恐れられる不倶戴天の天敵レベルことで手に入るといった感じですね。

これらの条件を効率よく満たすには、サルカズの王位継承戦争に介

入して無双するのが1番効率が良いので、戦争開始から2、3年を目安に参戦できるように操作キャラを作っていきましょう。

それではキャラクリの解説から

名前、性別、外見、種族、出身を決められます。

性別はタイムにほぼ影響（ないです）好きに決めて、どうぞ。

私は男を選択しました。当たり前だよなあ。

外見はランダムにします。凝り出すと止まらないからね、しようがないね。

名前もランダム、低確率で原作のキャラと関係を得るので祈りましょう。

種族は重要です。特定の地域で優遇されたり、特殊なイベントが発生したり、何より育ちやすいステータス、スキルに違いがあります。

おすすめは龍とヴィーヴルですね。この2つは面倒なイベントが少ない割に能力のボーナスが大きいです。今回は龍を選びました。

出身も受けられる教育や訓練の質、幼少期の生存率に差が出るので、適当に選んではいけません。私はほとんど龍門を選びますね。

次は初期ステータスとアーツの設定です。与えられたポイント内で、自由に能力とアーツを設定できるのですが：使えるポイントが少ないって、それ1番言われてるから。さらにこの時の振ったポイントはこれからの成長率にも影響するので、悩む方も多いと思います。

先駆者様は、「物理強度」に全振りした上でアーツも自己回復に特化させる脳筋ぶりでしたが、私はアーツは電撃を選択し、残りを「戦闘技術」に注ぎ込みます。

これでキャラクリも終わりです。これからはいい親と肉体を手に入れる為に、延々とリセマラをする地獄が始まります。それでは、

はい、よーいスタート

操作できるようになったらステータスの確認をします、あまりにも

低すぎたらリセです。

【氏名】アルフレッド・スワイヤー

【性別】男

【戦闘経験】無し

【出身地】龍門

【誕生日】8月13日

【種族】龍

名前をランダムにした場合、このように原作のキャラと血縁関係がある他に、とんでもないキラキラネームを付けられることがあるのですが：今回はありませんでしたね。いやーよかった（建前）面白くねーなあ（本音）

アルフレッドは長いのでアルにしましょう（強制）抵抗しても無駄アル。諦めて省略されるアル

しかし、スワイヤーですか：種族が異なるので、親戚くらいでしょうか。多少支援の質は落ちますが十分大当たりでしょう。親ガチャは成功ですね。

次は能力を見てみましょう。

【物理強度】普通

【戦闘機動】普通

【生理的耐性】標準

【戦術立案】普通

【戦闘技術】標準

【アーツ適正】普通

これマジ？年齢に比べて戦闘力が高すぎるだろ： 神引きですよこれ！

信じられるか？こいつまだ訓練受けたことないんだぜ：これは期待の新人だあ（歓喜）子供ガチャ、大成功です。やったぜ。

ガチャが大成功に終わったところで、まずは親のところへ移動しましょう。なあと、世話役っぽい人に「パパがどんな所で仕事をしてい

るかみたい」とでも言えばすぐに連れて行ってくれます。

車で仕事場まで移動している間に、これからの予定についてお話しします。

このゲームの成長は具体的に「幼年期」「少年期」「青年期」「老年期」の四つに大きく分けることができます。

「少年期」では、体が大きく成長するため、「物理強度」が上昇しやすく、「戦闘技術」の伸びも良いです。

「青年期」は、「生理的耐性」と、「戦術立案」、そして「アーツ適正」が大きく伸びます。

「老年期」は、伸びやすい能力はなくむしろ落ちていきますが、物事を教える時、弟子の成長率に大きなボーナスがつきます。

そしてこれから始まる「幼年期」：基本的に能力は伸びませんが、英才教育を施すことで、どれか一つの能力を大きく伸ばすことができ、「幼年期」が終わった後でも、成長にボーナスが入るようになります。

最初の目標は、「戦闘技術」を上げるために、できるだけ早く師匠を見つけることです。しかも、ただの師匠ではなく、弟子の成長にボーナスが入る老年期の師匠を見つける必要があります。

もちろん子供の子供の足では普通の師匠を見つけないと自体難しいですし、優良物件見つけるのは不可能に近いです。「ふざけんな！」と思っただその皆さんに朗報です。

この師匠探し、99%成功する方法があります。

親にお願いしましょう。

無理なことがあったら親に手伝ってもらえばいいんです。馬鹿正直に探し回るなんて非効率すぎます。

せっかく龍門有数の大富豪の家に生まれたんです。これを利用しない手はありません。使えるものはなんでも使つてのRTA走者です。

そんなことを話しているうちに、やたらどでかいビルに到着しました。このビルの中でお父さんは仕事をしているようですね。

パパの仕事場を見るという目標が達成したので、このままだと家に帰されてしまいます。それでは、親に頼み事ができません。もう一手打ちしましょう。

「パパのかつこいい所みたい！いい子にしてるから！ね！ね！いいでしょ！」

世話役の方が、どこかに連絡していますね、子供の純粋なお願いを断るのは難しいようで、こうすれば十中八九うまくいきます。もちろん今回も成功！仕事部屋まで連れて行ってくれるようです。ちよい（確信）エレベーターで向かうみたいです。眺めを楽しみましょう

少年移動中

はえくすつごい眺め、やっぱ龍門は先進的、はつきりわかんかね。

エレベーターから降りたらやたら豪華な空間が目の前に広がりました。この先にパパがいるってマジ？すごい高そうな絨毯とかありますよここ。父は偉大つて、それ1番言われてるから。

世話役に連れられて、これまた豪華そうなトビラン前まで来ました。普段ならここで仕事をしているみたいですが…もう一人誰かいますね。まあ私が来ても問題ないと判断されたつてことは、大丈夫なんでしょう。いぎ鎌倉（突入）

「おお、本当に来おった！ほーれ、おじいちゃんだぞ〜」

あ…ありのまま今起こったことを話すぜ！

「部屋に入ったと思つたら、でっかい虎に抱き抱えられ、頬擦りされていた」

な…何を言っているのか…（以下略）

とまあ、冗談は置いて、この服を着たでっかい二足歩行の虎について説明しよう！

この男の名は、アダムス・スワイヤー

スワイヤー（オペレーター）の祖父であり、ヴィクトリアの貴族でもある人物です。ストーリーでも名前だけは出ていましたね（8章参



照)

原作では老いぼれ呼ばわりされていましたが、今はチエルノボーグ事変の20年以上前、超ピンピンしていて、孫に頬擦りしまくってます。

「可愛いの〜 それにしてもなんでこんなどこに来たんじや?」

お爺ちゃんに会いたかったから! (大嘘)

「祖父思いのいい子じやな〜」

頬擦りがより激しくなりました。可哀想に…ん?

ちよつと待つてください、これはもしかして…もしかするかもしれませんが

8章で表舞台に出なかったことを考えるに、アダムス氏の実力が今が全盛期でしょう。そして、ウェイ長官達とタルシコ野郎を追い払ったことから龍門の裏にも精通しているに違いありません。

∴ 師匠探しの件、お爺ちゃんに任せましょう。 お父さんに任せるよりも、絶対うまくいく筈。

善は急げです。早速お願いして見ましょう。

お爺ちゃん

「なんじや〜?」

俺強くなりた〜 剣で悪いやつボコボコにしてこの街守りた  
いー (大嘘) 強い師匠紹介して♡

「いいぞ〜 すぐに用意するからな〜」

この様子じや本当にすぐに探してくれますね。やったぜ。

目標も終わったので軽く仕事の様子を見学したら帰りましょう。

少年帰宅中

師匠が来るのを待っている間は暇なので、少しでも運動して体を鍛えていましょう。

あつそうだ (唐突) 今RTAでは、武器は刀と拳法にアーツを組み合わせて戦っていきます。

槍や鞭で一生チクチクしてはタイムに影響が出ますし、大縄や弓のヘッショで一撃を狙い続けるのは私には無理です。

よって、圧倒的な技術によるゴリ押しが1番早いと判断しました。刀と拳はアーツと相性いいですね。ハンバーガーとポテトみたいなもんです。

朝起きて、素振りして、昼飯食って素振りして、昼寝して素振りして、晩飯食って寝るといふ暮らしを繰り返すこと数日。

今日、師匠が来ると連絡が来ました。

さて、親ガチャ、子供ガチャに並びこのゲーム序盤の三大ガチャと呼ばれる要素の一つ、師匠ガチャの時間がやってきました。

たとえば我々プレイヤーがどれだけ戦闘に詳しくても操作するキャラがポンコツでは活躍できません。

では強いキャラを作るにはどうするか、1番効果があるのはちゃんとした師匠を見つけることです。

経験、技量共に豊富で更に老年期を迎えた師匠に師事することができます。そして、この師匠ガチャ、家の力次第では何回でも引き直すことができます。

いい師匠を手に入れるには、家の力が必要。師の教えをフル活用するには、強い体が必須。

：結局世の中ガチャガチャだらけなんすねえ（悲哀）

まあいいや、できるだけ早く修行したいので、最初の数回で当たりを引きたいですね。

そろそろ、一人目の師匠の登場です、強いのが来ることを祈りましょう。果たして私の要求を満たすことができるのか。

それでは、ご覧ください。

「ほお…お主がアダムの…」

なんだこの爺さん!! 目つきやばいし古傷まみれだし超ムキムキなんですけど（恐怖）

マジの強者ですねクオレハ。師匠ガチャも大当たりですね。いいゾゾコレ。

「師を探しておるようじやな」

「儂の修練は厳しいぞ」

「ついて行けなかった時は」

「死んでもらうぞ」

「それでも良いか？」

あ、いいつすよ（快諾）

最悪死ぬレベルの修行…興奮してきたな。

そのくらい激しいとタイム的にもお得でしょう。

「…本当に良いのか」

当たり前だよなあ

「その眼…面白い」

「よかろう、我が覇道の剣と拳…お主に授けてやる。」  
やったぜ、

というわけで凄い強い師匠が手に入ったので、修行が本格的に始まります。

わかってた事ですがこの師匠、クソ厳しいです。初っ端から親元を離され師匠の家に連れて来られました。…【生理的耐性】が高いから大丈夫ですけど普通の子供がこんなことされたら泣きますよ。

まあこいつは強いから大丈夫でしょ（適当）そこらの新兵と同じ戦鬪力を持つ子供に一般の常識を求めてはいけない（戒め）

最近は体を鍛えるという名目で重りをつけて走らされ、走り疲れた後は庭に刺された木の棒を木刀で叩きまくっているようです。子供にこんな修行をさせる師もヤバイですし、それについていける弟子も弟子でヤバイです。なんなんだこいつら（驚愕）

でもめっちゃ経験値入ってるし、ヨシ！

修行も大丈夫そうですし、今回はここまでです。

ご視聴ありがとうございました。



「334!・ 335!・ 336!・ 337!」

閑静な住宅街の中でも一際大きな屋敷の庭で、元気な掛け声が響く。

普段ならば庭の木に留まる鳥の囀りが聞こえ、庭を眺める人々の心を癒しているが、少年の声と木の棒から出る鈍い音を聞き、どこかへ行ってしまった。

そんな庭で木刀を振る少年を眺める老人が、縁側に一人。

「…」

少年から師匠と呼ばれるその者は、朝からただ静かに少年を見つめ続けていた

時折、隣に置いた器から茶を飲む以外は、眉一つ動かさずに、ずっと。

「667!・ 668!・ 669!・ 670!」

薄暗い内から重りと共に家の周りを駆け、周りの家のものが目覚め始めたあとは休む間もなく素振りを始める、子供には明らかに過酷な修行。

けれど、この少年にはこれぐらいがちょうどいいと彼は考えている。

「721!・ 722!・ 723!・ 724!」

その正しさは、棒が叩かれるたびに出す、鈍く、腹の奥底に響く音が証明しているだろう。

「二振り一振りに確かな重みを込めろ」と言う師の教えを少年は守り続けている。

そんな少年の姿を見守りながら、思考の海に沈む。

思い出すのは、数ヶ月前。

「儂の孫を鍛えてくれー!」などと叫ぶ古くからの友の熱烈な誘いを流すことに限界を感じ、1度だけ訪れてみることにした：子供ごとき、多少威圧すればすぐに諦めるだろうと安易に考えた時のことだっ

た。

友の言った通り、少年には才能があるように見えた。しかし、それを鍛えるのは己でなくてもできる。そう思い、予定通り威圧した時。

「本当に、儂の弟子になりたいのか？」

「はい！」

彼は見た。

自身の問いかけに、満面の笑みとともに、元気よく返事をした少年。

その眼は、まさしく龍のそれであった。

強さを求め、覇の道を駆け抜けんとする眼

昔の己と同等：いや、それ以上の才を隠した眼であった。

そのとき、身体が、心が、魂が、熱を取り戻すのを感じた。

知りたくなかった。

この若き龍が、どのような道を歩むのか、歴史に、何と記されるのか。

それからの行動は、面白いほど早かった。

自分のところで修行をしないかと聞き、少年は二つ返事で受け入れ、二人で少年の親を説得し、週末には必ず帰ることを約束させられたが、説得に成功し、少年は彼の元で日々の大半を修行に費やすこととなった。

少年を屋敷に招いた後は、親の目が無いのをいいことに異常な度合いの鍛錬をさせているが、少年は文句ひとつ言わずこなし、今に至る。

ここまでの数ヶ月で、彼は確信した。

『この少年こそ、我が技を受け継ぐのにふさわしい』

戦場で刀を握った頃から磨き上げたこの技、炎国を襲った厄災を、彼の大战を、共に生き抜いた至高の秘技。

この少年なら全て受け継ぎ、更なる高みへと至ってくれるだろう。

そのことを考えるだけで、笑いが止まらなくなりそうになる。

「995!・ 996!」

…どうやらかなりの時間を思考に費やしていたらしい。もう周りも十分明るくなっている。

「997!・ 998!・ 999!・ 1000!」

「そこまで」

「はい!」

「食事だ、こい」

「わかりました!・師匠!」

激しい鍛錬を続けていた少年の目は、今も輝いている。  
その目を見て彼は一層笑みを深めた。

タルラ：オマエはゴスロリを着るのだ：

寝ても起きてても修行！修行！修行！なRTA　　はーじまーるよー

前回はキャラクリと師匠探しを終わらせて修行を始めたところで終わりました。

今回は頑張つて【戦闘技術】と【アーツ適正】を盛りまくりたいと思います。

今は、体を鍛えることが一段落し師匠から剣術を教えてもらっているようです。もちろん試合形式です、容赦ねえなこの人。最低限のこゝと以外は受けて覚えろ！ってことなんですかね。木刀とはいえ最悪死ぬと思うんですけど（名推理）

ままえやろ（寛容）この調子で鍛えまくっていきますよーイクイク。少年鍛錬中：

そういえばステータスについて話していませんでしたね。ちょうどいい機会なのでここで話しておきましょう。少し長いですが我慢してください。

このゲームのステータスというものは

（基礎能力＋装備のステータス＋スキルによる加算）×スキル倍率

|| という計算式で出ます。例えば攻撃力の場合は、

（基礎能力＋武器のステータス＋スキルによる加算攻撃力＋○○%など）×スキル倍率攻撃時、攻撃力の○○%のダメージを与えるなど

|| 最終攻撃力

このようになります。この（基礎能力＋武器ステータス）がみなさんがよく「攻撃力」と呼ぶ数値本家におけるATKです。

防御力の場合は武器の所が防具に変わります。ここからさらに武器やアクセサリの特長能力による倍率がかかりますが一旦無視します。とりあえず「基礎能力と武器の攻撃力が高いと攻撃力が上がる。」ということ覚えてください。

ここでみなさん思ったはずです。

「基礎能力って何？」

説明しよう！

基礎能力とは他のゲームにおいてステータス画面をひらけば出てくる、キャラの能力数値を明確に表したものです。ポケモンでいう、「こうげき」「とくこう」「すばやさ」で書かれたアレです。

このゲーム、この基礎能力が隠しステータスなんです。

隠しステータスなんです。

大事なことのなでもう一度言います

このゲーム、キャラの詳細なステータスが隠されていて、知ることができないんです

編成画面で確認できる数値ですら、何かしらの補正が掛かっています。

うっそだろお前(憤怒)。この仕様のせいで、一部特殊性癖数値で興奮する方々の人々を苛立たせてきました。

しかし、有志の方々の研究により、このクソみてエな(直球)仕様を把握に成功しました。

彼らの活躍無くしては、RPG版アークナイツのRTAの発展は無かったでしょう。

ではこの基礎能力を把握する鍵はどこにあるか、能力測定です

簡単に説明しますと、能力測定で見れる能力評価はそのキャラのステータスの上限を表しています「■」が1番高く、「欠落」が1番低いです。レベルを上げたり、訓練をこなすことで、この上限の中で、基礎能力が上昇します。

昔は、基礎能力が上がると能力の評価が上がると考えられてきましたが、逆だったんですね。

具体的には、

【物理強度】 STR・VIT・HP

【戦場機動】 AGE

【生理的耐性】 MP・SP・RES



## 【アーツ適正】 INT

このように対応しています。

【戦術立案】と【戦闘技術】がないやん！となったみなさん、安心して下さい！これから解説します。

【戦術立案】はそのままの通り、戦場などでの思考能力を指します、これが高いと一軍を指揮することもできるのですが：ポッチには関係無い、ハッキリわかんだね。

続いて、【戦闘技術】についてです。

これは読んで字の如く、戦闘に関するありとあらゆる技術を総合的に評価したステータスです。ゲームにおいては、急所率や回避率にだけでなく、攻撃、防御など戦闘中の全ての行動に補正が掛かり、スキル原作での素質スロットの数にも影響します。

普通DEXなどは精々急所や回避に使うものだったので：開発陣が歴戦のお爺ちゃんは強いということを表現したかったためにこのようなぶつ壊れステータスが生まれてしまいました。

馬鹿じゃねえの（嘲笑）

わかったと思いますが、このゲーム、【戦闘技術】の補正がすごいです。これさえあれば大抵の難局は乗り切れます。

ここで、「じゃあ戦闘技術に特化させればいいじゃん」と思ったそのあなた！

世の中そんな甘くありません。

多分開発陣も同じこと考えたんでしようね、このステータスめっちゃ上げづらくなっております。

主な制限として

- ・ 年齢によって段階的に制限がかけられている
- ・ 1人で訓練するだけでは次第に上昇しなくなる
- ・ 単純に必要な経験値が多い二倍程度

この3つの制限によってこの技術ステータスを盛るのはめちゃくちゃ手間がかかるようになりました。

いや〜開発は優秀ですね！死ねよ（直球）

：まだ2つ目3つ目ならどうにかなるんですよ。でも1つ目だけ

はどうしようもならないんです。糞が（悪態糞土方）

おっと少し話がそれてしまいましたね。これはいけない。

ゲームの方では師匠のもとで修行を始めてから1年が経ちそろそろ幼年期の終わりを迎えようとしています。

1年間ほぼ毎日修行をした結果、彼のステータスはどうなったのか。

それではご覧ください（某有名漫画家）

【物理強度】 普通

【戦場機動】 標準

【生理的耐性】 優秀

【戦術立案】 普通

【戦闘技術】 優秀

【アーツ適正】 普通

弟子のことを考えない過酷な修練の結果【戦場機動】と【生理的耐性】そして【戦闘技術】が1段階上昇しました。【戦闘技術】は実質2段階上昇しています。もう気が狂うほど気持ちええんじや。

そんなわけで、少年期を迎えたアルくんですが、今は家に帰ってきています。明日からは小学生ですからね、今までのような無茶な修行はできません。しょうがないね。

久しぶりの家を堪能している彼に來客が来ているようです。まあ皆さんわかつていることでしょう。

「アル君久しぶり！遊びにきたよ！」

「タルちゃん達も外で待つてるから早く行こ！」

青い髪に、アル君と似たようなツノと尻尾。

はい、皆さんの予想通り來客はあのウェイ長官の姪であるフェイゼ姉貴です。あとタルちゃんとスワイヤー姉貴も来ているようです。

まだ子供だからあのキツイ性格ではなく天真爛漫な少女といった感じです。

アル君もスワイヤー家の1人ですからね。週末に実家に帰っている時に従姉妹経由で知り合い、年齢の割に大人びているので親に面倒



とに成功しましたが、その過程でウェイは友であるエドワードか、エドワードと結婚していた自身の妹のお腹にいたタルラのどちらかを殺すようにコシチエイに仕向けられ、泣く泣くエドワードを切りました。

しかし、友を切つてまで救ったタルラすら、コシチエイの策略によって攫われてしまったのです。悲しいね。

そんなイベントですが、対策は簡単です。

「リターニアの緩衝地帯が広がっている間、タルラを家から出さない」  
これだけでこのイベントは回避できます。

たったこれだけでコシチエイの企みは潰え、レユニオンは超弱体化し、タルラ姉貴との甘酸っぱい青春が待っています。

まあやらないんですけど。

こんなことやつたつて、ステータス1つも上がりませんし、カズデルに向かう時、めちやくちや引き止められるようになってクツソ面倒ですし、RTAではやる価値ないです。しょうがないね。

学生服姿のタルちゃんを見たいシコチエイ予備軍の方々は自分でやつて、どうぞ。

ただコシチエイ：正確にはその背後にいる「黒蛇」の存在を知ること、主人公の内面に変化がおきることがあります。

圧倒的な存在に絶望して、剣を捨てることになるかもしれないが  
…大丈夫でしょ（適当）

…今日は師匠に急用ができたらしく丸一日自由に行動できるようになりました。

このように主要イベントが起こる日はどんな予定があっても自由に行動できるようになります。

こういう時は外をぶらついていけば

「アル君！」

おっ 来ましたね。血相を変えたフェイゼ姉貴がこっちに走ってきました。

「タルちゃんが、タルちゃんがいつちゃった！」

友達に話すことじゃないと思うんですけど（名推理）先にウエイおじさんに話すべきじゃないですかね（提案）

「あっ」

じゃあ長官の元に行きますよー行く行く。

コシチエイの元に着いたところで、今回は終了です。

それでは、ご視聴有難うございました。

◆◆

「世界で一番強くなるー」

そう夢見て、師と共に始めた修行の日々。

日々、自分が強くなるのを感じた。

重りをつけての疾走と、日に数千回を超える素振りは、自身の体を鍛えてくれて、師との稽古は自分の勘がより鋭くし、新たな技を教えてくださいました。

嬉しかった。この調子で行けば、きっと世界一の剣士になれると信じられた。

壁に当たることは何度もあった、毎回すぐに乗り越えることができた。

日々、己の夢が満たされていくのを感じる。

それでも、心のなかでナニかを渴望している自分がいた。

それが変わったのは間違いなくあのときだろう。

その日はよく晴れていて、庭で素振りをしたり、稽古をするのには絶好の日であった。

しかし、

「急用が入った、ちょうどいい機会だ、少しは休め」

急用なら仕方がない、少年は修行を諦め、休むことにした。

しかし、やることがない。

日々の大半を鍛錬に費やした少年にとっては、修行こそ娯楽。それ以外の娯楽にはあまり詳しくなかった。

どうしたものかと街を歩いていると、いつの間にか、人気のないところにたどり着いてしまった。

「うーん」

無意識に静かなところを探していたのだろうか。ここで暇を潰すことは至難の業であろう

「映画でも見るかなあ」

そうつぶやきながら着た道を戻ろうとすると、

「アル君ー」

聞き覚えのある声があった。

声の方向に顔を向けるとそこには、

よく知る幼馴染の少女がいた、走って来たためか顔は下を向いているが、それでも十分判別できる。

「フェイゼじゃないかー」

どうしてここに、とかタルちゃんはいないのかなどと、聞きたいことは色々あったが、すぐに消え去った。

「…何があったの？」

その顔には大粒の涙が溢れ、鼻水も相まってぐちゃぐちゃになっていた。

子供ながらに、ただ事ではないと思った。

タルラが拐われたと聞いて、出来ることは少なかった。

他の子供と同じように大人に伝え、何もできずに家に帰されただけであった。

夜、彼はベッドの上で思索に耽っていた。

思い出すのはタルラをさらった悪漢と対峙した時、

悪漢の影に彼は漆黒の蛇を垣間見た。

それを見た時は、理解できなかった。

だから考えた、悲しむことも、怒ることも忘れ、親に連れられ家に帰った後もただひたすらに。

そして、深夜、時計の針が頂点で交わる頃。

彼の蛇の一端を理解した。

そのふざけた存在に対し彼は

「ハハ……」

笑った

「ハハハ……」

小さく、されど確かに、口を歪めて。

「あんなふざけた生き物が実在する。」

ならばふざけた夢だつて叶うに決まっている。

昨日までは心に穴が空いていた、でも今はちがう。

確信できた、自分はアレより強くなれると。

奮起した、いつかアレを倒してみせると。

その日、少年は真の意味で己の覇道を踏み出した。

果てしなく遠く、されど確かにあるその道の果てにある輝き。

少年がすべてを捨てて手に入れんとするその頂きの名は

『天下無双』

さよなら龍門！こんにちはカズデル！

本格的に動き出すRTA第三話はーじまーるよー。

前回は、アルくんが遂に自分の夢を見つけたところで終了しましたね。

あの子の彼はすごかったですよ。前は幼馴染と遊んでいるときくらいしか喋らず、クスクス笑いがデフォの陰キヤの鑑でしたが、今ではいつも笑顔の超ハイテンションのヤバイやつになりました。

修行にも今まで以上に熱心に取り組むようになって、遂にあのクソ強師匠から一本取ってくれました。本当に誇らしいです。

さて、一本取ったことで師から免許皆伝を受けた彼のステータスを見てみましょう

【物理強度】 優秀

【戦場機動】 優秀

【生理的耐性】 優秀

【戦術立案】 標準

【戦闘技術】 卓越

【アーツ適正】 優秀

はえーすつごい（感嘆）これでまだ成長の余地を残しているとかマジ？

修行漬けにしても青年期で【戦闘技術】が卓越になるなんて珍しいことですからね。よく頑張ったな。偉いぞ！

そんな彼は今カズデルにいます。やっと…戦いが…始まるんやなって（感動）

え？学校編？ないです（無慈悲）これはRTAだからね。しようがないね。

卒業間近に師匠から「もう教えることはない」って言われた後書き置き残して出発しやがりましたからねコイツ。やはりヤバイ（確信）まあそうなるように育てたの私なんですけど。

まあ学校では特に問題起こさなかったのでパパもカズデルにいる



なんて思わないでしょ（適当）

師匠？むしろ後押ししてくれましたよ、装備と路銀は全部師匠がくれたものですし。（師弟の絆）素敵だね。

今のカズデルでは、テレシス兄貴とテレジア姉貴の王位継承戦争が始まってから少し経って、テレジア姉貴がドクターと合流したくらいですかね。この時ぐらいが加入にはちょうどいいです。

今より遅いとカズデル撤退戦とかいう最高の戦いに参加できなくなり、逆に早いと戦闘大好き人間なアルくんでは低確率でケルシー先生に警戒されてしまい、断られてしまいます（2敗）だから、すこし待つ必要があったんですね。

それでは、どうやってテレジア陣営に参加するかに着いてお話しします。当初はテレジア派のトランスポーターに接触して仲間にもしてもらう予定でした…

が、ここでオリチャー発動！

傘下の傭兵隊に直接恩を売る方法に変更します。

昨日、テレジア派とテレシス派それぞれの傭兵たちをみつけたんですよ。荒野を移動するテレジア派をバレないようにテレシス派が追いかけていました。

今はテレジア派が村の跡地で休息を取ってたところをテレシス派が急襲し、建物を挟んでアーツを飛ばし合っています。

彼らの戦力比は、大体1対1。8ぐらいなのでいい感じに苦戦してくれていますね。いいゾ〜これ（人間の屑）私もそろそろ参加する

その前に〜

今RTAでの戦闘スタイルについてお話します。

まず、今回使える技とスキルについて、

このようになっております。

まずは剣技から

- ・居合術「閃光」↓秘剣「鋼断」
- ・居合術「烈風」↓秘剣「暴風」
- ・居合術「雷切」↓秘剣「迅雷」

・居合術「明鏡止水」

今回の戦闘スタイルは「居合」！

速度が上がる「納刀状態」と攻撃力が上がる「抜刀状態」を切り替えながら戦います。

納刀状態で戦闘を開始、居合術を使用することで抜刀し、秘剣を使うことで再び納刀します。

居合術「閃光」はその場で周囲を切り裂き、「烈風」は大きく移動しながら複数回攻撃し、「雷切」は少し踏み込んだあと神速の斬撃を放ちます。

そして抜刀したあと「閃光」「烈風」「雷切」は秘剣「鋼断」「暴風」「迅雷」に変化します。

それぞれ超火力の一撃、広範囲に斬撃の嵐、超高速の連撃と強力無比。

「明鏡止水」は敵の攻撃を防ぎながら反撃し、抜刀する強力なカウンター技です。

「明鏡止水」からの「迅雷」のコンボはタイマンではすぐくお世話になります。いいねえ！（神の称賛）

次は拳法、武器を持ってない時と攻撃のキャンセルに使用します。

- ・震脚                    ・掌底
- ・貫手                    ・肘撃
- ・鉄山靠                 ・発勁
- ・龍尾脚                 ・重拳

多い（小並感）

基本的には震脚で踏み込み、掌底、肘撃のどちらかでコンボ開始、最後に鉄山靠でめるって感じですね。

発勁は防御貫通＋スタンでコンボの始動技としても優秀ですが：溜め攻撃である重撃をぶち込むに使うことのほうが多いです。

龍尾脚は武器を持っている時でも使用可能な広範囲の体制崩し。そのまま追撃もでき、姿勢を低くする関係上回避技としても使える優

秀な技です。

次はスキルです。原作の素質みたいなものと考えてください。

最初は2つの、【戦闘技術】が上がることにさらに2つずつ増えていくスロットにセットしていく形になります。

現在つけているのは

- ・ 剣技の達人
- ・ 拳法の達人
- ・ 歩術強化
- ・ 武器理解
- ・ 超感覚
- ・ 心眼
- ・ 斬鉄剣
- ・ 磁力操作

の8つです。上から解説しましょう。

「剣技／拳法の達人」はそれぞれ対応した技の威力と消費気力を軽減してくれます。戦闘を早く終わらせるために技を連打するRTAに置いては必須のスキルです。

「歩術強化」は文字通り踏み込みの性能が上昇します。実質的な射程強化であり、震脚の性能も上がるので拳法で戦うときは必須です。

「武器理解」は武器の特性や状態を即座に把握できるようになるだけでなく修理の速度が上がったり、敵の武器を分析することで破壊しやすくなります。

「超感覚」、「心眼」はガード率、回避率を上昇させるスキル。ダブル装備で効果も（当社比）2倍！

「斬鉄剣」と「磁力操作」はそれぞれ剣技、アーツ（雷撃）の熟練度を上げることで入手できるスキルです。「斬鉄剣」は剣、刀での攻撃時、敵の防御を4割ほど無視してダメージ計算を行うただただ強いスキル、「磁力操作」はその名の通り磁力を操れるようになるスキルです。矢を弾いたり、浮いたり、落ちた武器を飛ばして攻撃したり、体を浮かせて高速で飛行できるようになります。

面倒な解説も終わり！

さあ！アルくんの初陣です！ 気合い入れて行きますよーイクイク！

ヌッ！（跳躍）

離れて指示出してる奴の眼の前で着地成功。ヨシ！

こんにちは！お元気ですか？

「なんだ貴様!？」

ん？

「ガッ…」

挨拶には挨拶で返すのが礼儀ダルルオ？やっぱサルカズはサルカズだな！（偏見）

そんな悪い子にはお仕置きしちやる！

「ガハッ…」

痛いかな？でもオレの心はお前の何倍も痛かったんだぞ！

お前のハートに直接龍門の崇高な人権意識を教えてやる！喰らえ！

「ゲホッ…」

「貴様!」「よくも隊長を!」「楽に死ぬると思うな!」

劣等種族では世界最高都市である龍門の理念に耐えることはやはり無理だったか…まあ指示役潰せやしヨシ!

次はこつちに向かってくるやつらの対処、正面から2人、左右から3人ずつですね。馬鹿正直に突っ込んでくるので楽勝です。

まずは正面のやつに接近! …おっ振ってきた、でも判断が遅い! 躲して閃光で二人とも殺ります。

次は左右の6人、こちらが移動したので斜め前にいます、閃光で抜刀したままなので迅雷で終わり!

近くの敵を倒したところで、こつちを見てるテレジア派の方々に助太刀するだけでも言っときましょう。こうしないとたまに後ろから撃たれます（数敗）ついでに敵への挑発も入れるとなおよし。

よし、敵が全員こつち向きましたね。傭兵解体ショーの始まりや。

初手は烈風で突撃しながら回し蹴りにキャンセル、これで敵の正面を吹き飛ばせます。次に術師を通常でしばきながら残った前衛を迅雷で倒して終了です。術師が抵抗してきますが師匠にもらった刀の前では無力です。なんかアーツ切れるんですよねこれ。なんで？

あとはこれを繰り返すだけなどで倍速  
戦闘中

戦闘終了！これからは交渉の時間です。

こつちを警戒してるテレジア派に頼んで仲間にしてもらいましょう。前に出てきた傭兵たちのリーダーに話しかけます。

こんには！助けるのが遅くなってごめんなさい！ お怪我はな  
いですか？

「何人が負傷したが…死人は出なかったよ。アンタのおかげだ…？  
なぜ助けた？」

それが助けられた側の態度ですかね（半ギレ）お前にも龍門の偉大  
なる人権意識を叩き込んでやってもいいんだぞ。

でもここは我慢です。こいつら殺したら骨折り損のくたびれ儲け  
だからね。

君たちってテレジア派でしょ？ 俺も君たちの仲間になりたい  
なつて。

「それだけのために？」

なんかもつと警戒されたんですけど（憤怒）

ホントホント、信じて。怪しくないヨ。

「……………」

お願いします！

「ハア…わかったよ」

落ちたな（確信）

「俺が出来るのは紹介だけだ、落ちても文句言うなよ」

ありがとうナス！

今回はここまでです。ご視聴ありがとうございました。



王位を巡った争いが始まってから、カズデルは荒廃を続けている。  
テレシス率いる軍事委員会とテレジアを支えるバベルの争いは  
日々苛烈なものになり、それに呼応するようにして、カズデルは荒れ

ていった。

多くの者がこのままでは国が持たなくなると考え——より争いは激しくなっていく。

初めから争いを止めるといふ選択は存在しない。

全てはできるだけ早く相手に勝つために、カズデルが国としての体制を保てるうちに決着をつけるために。

戦いは熾烈を極め、国土は衰えてゆく。

そんなカズデルの、とある村の跡地。

そこには戦いを繰り返す備兵たちがいた。

お世辞にも、拮抗しているとは言い難い。

現に一方は家の裏に隠れてしまった。

嘗てはそこで暮らす者を守っていた家は防壁へと役目を変え、彼らをアーツによる攻撃から守っているが、もう長くはない。

防壁が役目を終えたその時、彼らは敵から一方的に戮り殺しにされるだろう。

彼らの敗因はただ数が足りなかっただけ。

戦場ではよくあることだ。

「——よしーいい感じに苦戦してるー！」

それを眺める一人の青年がいた。

彼は傭兵たちが争う街の一角から少し離れた、村の中でも一際大きな屋敷から彼らを眺めていた。

村を出ようとしたところで敵の奇襲を受けた時から、家の影に隠れ、打開の方法を探っている今の今まで。

「あつちがテレシス派だよな」

その指の先には、敵を守る防壁を破壊せんと一層激しい攻撃を行うもテレシス派の傭兵たちがいる。彼らの数は家の裏に隠れるものよりも多く、練度も上回っている。

「やてさて」

本格的な攻撃のためにテレシス派が術師を守る者と突撃するものに別れた瞬間

「そろそろ助けますか！」

青年は跳躍する。

少し低い屋根へと移ったその身は家々の上を風を切り裂きながら  
進み

「やあ」

先程から周囲に指示を出している男の元に着地した。

「なんだ貴様?」

驚愕する彼に対して青年は左手の指を伸ばし、彼の胸に突き立てた  
「ガッ…」

手甲に覆われた手はたやすく胸を貫き、心臓を破壊し、その背から  
多量の血とともに飛び出て、彼の目から光が失われる

「な!?」「隊長!」

青年がゆつくりと手を引き抜くと、隊長だったものは力を失い、そ  
の体を中心に血が広がってゆく。

青年はそれを一瞥し、すぐさま己の左手へと視線を移す。

手を包む黒鋼、を通して感じる血の温かみ、命の感触…その熱を確  
かめるように手を握り、開く。その動作を数回繰り返し、静かに呟く。

「いい感じだ…」

そして、顔を自身の正面…己に迫る者たちの中の2人に移し、それ  
は嬉しそうに口元を歪め、目を細め、大地を砕くほどの力で踏み込み、  
飛ぶ。

「…!」「クソ!」

恐るべき速度で近づいてくる青年の影に対し、傭兵たちはほぼ反射  
で剣を振るった。しかし影は剣の間を抜け、

「遅い」

白き閃光が、2人の傭兵の体を通り、彼らはそこから命を散らしな  
がら倒れる。

「やつを囲め!」

その間に立った青年はゆつくりと半回転し、傭兵たちをその目に収  
める。刀を両手で持ち、耳元に手を動かす、アーツによって体が雷を  
まとう。そしてただ一言。

「ダメだ!止ま…」

「迅雷」

瞬間、その姿がかき消える。

彼の言葉が空気に乗り、傭兵たちの耳に届く頃にはその身は斬り裂かれ、彼らは言葉を発すことも許されずに崩れ落ちる。

わずか30秒程度で、9つの死体を作り出した青年は元いた場所で停止すると、目の前にある家：その影から自分を見つめる者たちへ呼びかける。

「助けに来た！詳しいことは後で話すから攻撃しないでくれ！」

顔を残りの敵に向け、姿勢を低くする。鯉口を切り、美食<sup>敵</sup>を独り占めできることへの喜びを浮かべ。

「俺一人で十分だからな」

そう言い残し、

「烈風」

彼は飛び出した。

「やつを止めろー！」「撃てー！」

彼を狙い光や炎が放たれるがその身を傷つけることは叶わず。それらを避けながら進む速度はまさに吹き荒れる風の如く。

「チッー！」

敵が剣を構えたのを確認し——更に加速する。

「えっ…」「あがっ…」「うぐっ」

速度を落とさず一番前に位置していた戦士の首に刃を通し、返す刀で奥の剣士の手を斬り首を断つ、その勢いをのせ、体を回し残りの敵に向けて蹴りを放った。それは首へと寸分違わずに当たり、一撃で骨を砕く。

更に3人の敵の命を奪った青年は着地し、ほんの一瞬隙を晒す。

「終わりだー！」

そして、その隙を見逃さなかった術師の一人が彼に向けて命を削り創り出した炎を放つ。

「これで…！」

直撃すれば骨も残らず焼き尽くされ、先程のように避けるのに十分な距離はなく、少し横に飛んだところで爆発に巻き込まれ、命を落と



すだろう。

ならば斬ればいい

「よつと」

灼熱の火球に刀身が触れ、炎が吸い込まれてゆく。刀を振り切ったときには、火球はすべてその刃に吸い込まれてしまった。

「馬鹿な」

目の前の光景が信じられず、ただ呆然とするその首を青年は刎ねる。

そこからは一方的であつた。アーツは斬り裂かれ、剣は避けられ、そして容易く命を奪われる。逃げようとした者もすぐに追い付かれ、心臓を貫かれた。

単身で傭兵たちを全て屍に変えた後、青年は刃についた血を払い、刀を鞘に納める。

そして、

「大丈夫か？」

「ああ…なんとかな」

「それは何より…それでね」

少し前から家の影から己を見た者たちに、今日一番の笑顔で話しかけた。

「少しお願いがあるんだ」

「ありがとな！」

「まだ決まったわけじゃない」

「でも紹介してくれるんだろ？」

「そうだがな…」

「じゃあ大丈夫だ！俺は失敗しないからな！」

青年が敵を1人残らず切り刻み、襲われていたテレジア派を救出し、暫くの間行動をとにもすることを決めた日の夜。

彼らはいつも通り敵から奪った食料で腹を満たし、薪の周りに座り暖を取り、仲間と談笑を交わす。

(本当に俺たちを助けただけなんだな…)

そんな部下たちを横目に、傭兵たちの隊長は隣で黙々と食事を摂っている青年について考察する。

恐ろしく高い戦闘力、そして「自分たちと共に戦いたい」などという要求。

(罨か?だが…)

奴にそれだけの頭があるとは思えない。子供のように驚き、笑い、根拠のない自信を口にする。たった数時間の会話でもわかるほど青年の思考のレベルは低い。これが演技であったならば大した俳優である。

(…殿下のもとに連れて行くしかないな)

今の自分ではどう扱えばいいのかわからない。

だが殿下ならばなんとかなるはずだ。少なくとも悪くはならないだろう。

思考が一段落したところで彼は青年の名前を聞いていないことに気づく。

「なあ」

「どうした?やっぱり紹介しないなんて言わせないぞ」

「そんなことはしない、ただ…」

「なんだ?」

「まだお前のなま『その言葉を待っていた!』!?」

串に刺した肉を口に頬張っていた青年は、突如口の中の肉を頬張りながら立ち上がり、周囲の視線を一身に集める。

「覚えておけ!」

手に持った串を剣に見立て、空を斬りながら青年は叫ぶ。

「これから数多の戦場を巡り、数多くの強者を打倒し、いずれ歴史に名

を残すこの名前を！」

「天下一の剣士として多くの人々が崇めることになるこの名を！」

「世界の頂点に立ち！この世の全てを斬り伏せる！それが俺！」

「アルフレッド・スワイヤーだ！」

「…覚えたよ」

「本当だな？ あのヴィクトリアの大王と同じ綴だからな！」

「だから覚えたって」

「ヨシ！…お前は？ちゃんと覚えたか？」

「ヒツ！も、もちろん…」

「そこのお前は」

「覚えました！」

「いいぞ！ お前はどうか？ ちゃんと覚えたか？」

「え、あ、はい…」

「ヨシ！」

もし、彼らが未来を知っていれば、なんとしても彼を殺そうとしただろう。

アルフレッド・スワイヤー

その名は後の世にて恐れられる

稀代の剣士、カズデルを駆けた伝説の戦士

そして、

サルカズの天敵として

## バベル加入

目指せ二千人斬り！なRTA第4話はーじまーるよー

前回はテレジア派の傭兵たちに恩を売りつけ、取り敢えず紹介してもらえようように約束したところまででした

今はテレジア姉貴達の駐屯地に着いたところです。はえーすっごい大きい…

隊長たちが報告に行ってる間、アルくんはハブられた1人と外で待機しています。待っている間暇なんで勲章の詳しい獲得方法について少し

【悪魔狩り】の取得条件は、以下の通りです。

・戦場でサルカズの敵を累計2000匹撃破

・サルカズからの恐怖度が100以上

・王庭からの評価が100以下

1つ目の二千人斬りはバベルに加入して任務受けまくればそのうち達成できるので、あまり気にしなくても大丈夫です。

2つ目、3つ目を解説する前に、「恐怖度」と「評価」についてお話しします。

恐怖度は特定の種族からプレイヤーがどう思われているかを、評価は文字通り特定の勢力や国の政府からの評価をそれぞれ数字で表したものとなっています。

ただ殺し続けていた場合、恐怖度はすごい勢いで上がっていききますが評価はあまり動きません。「ちよつと面倒くさい奴」ぐらいにしか思われなないです。評価を下げるには、王や貴族などの位の高い人物を殺害するか、直接軍に喧嘩を売るぐらいしなないといけません。

今回の場合恐怖度は一人で敵のサルカズを殺し続けることで上げ、評価はテレシス直属の部隊を撃破しまくりテレシス派の作戦を潰し、最後にテレシス本人を叩きのめすことで100まで下げようと思えます。

「おこ」

やることないので放置してたら話しかけられました。

おっ、どうしました？

「お前…ドクターにもそんな態度とるんじゃないぞ」

大丈夫だって安心しろよくヘーキヘーキ、ヘーキだから。

「はあ…」

彼と駄弁つているとやつと隊長たちが帰ってきました。

どうでしたか？

「ついて来い、ドクターがお前に会いたいそうだ」

中に入る許可が降りました。お邪魔しまーす

：周りからめつちや見られてる、はつきりわかんかね。割合としては興味は6、警戒が4って感じですね。

結構怪しまれてるけど、こいつら龍なんて見たことないんでしやし仕方ないですね。

隊長の後ろについていくと一番大きい建物に着きます。

その入り口には…

「君が例の…」

全身黒づくめの不審者がいた！

白衣の上から黒フードという不審者コーデをオシャレに着こなすこの男こそ、Wが恐れた昔のドクターです。禿げてなさそう（小並感）戦況が激化するについて、無慈悲な戦争マシーンに変貌していったと思われる過去ドクですが、今は至って普通の不審者といった様子です。

とりあえずバベルに入りたいと言いましよう。

今のアルくんだと、テレジア姉貴のために戦いたいといえよつほどの事がなければ入れてくれます。

バベルに加入した後、ドクターが仕事を1つ任せてきます。簡単な実力テストであると同時に、こちらの事を調べるまでの時間稼ぎでもあるため、やたら面倒な任務になってます。

まあ速攻で終わらせるんですけどね、初見さん。今回与えられた任務は離れた敵拠点の殲滅！ 新人に任せる仕事じゃないと思うんですけど（震え声）

敵の詳細な位置を教えてください、全力疾走…と言いたいところす

が、もつと早いやり方がありません。

まず拠点から少し離れた、周りに何も無い場所に移動します。

次に、他の人が十分離れたのを確認したら磁力操作を起動。

後は全力で飛ぶだけ！

これが私が雷撃のアーツを選択した理由の一つ、アーツによる超高速移動です。磁力操作は「アーツ適性」が優秀でも使える唯一の高速移動スキルです。

【物理強度】が高くないと加速に耐えきれずに体力がものすごい勢いで減っていくというデメリットがありますが、空を飛ぶので地形にも左右されず、アーツを展開する気力さえ残っていればいくらでも使えるとても優秀な移動手段です。

そんなことを話しているうちに目的地周辺です。

キャンプ地から100キロくらい離れています、20分程で到着しました。やはりヤバイ（確信）

あつ、そうだ（唐突）

こんな万能な磁力操作ですが、アーツ適性が卓越でない今のアルくんではここから完璧な着地はできません。せいぜい速度を体が壊れない程度まで落とすぐらいです、よって…

ズドオオン!!

まあこうなりますよね。

敵拠点のど真ん中に、轟音とともに着地して遠くからクツソ目立つ土煙を上げる。ツアアウトつてとこでしょうか（震え声）逆に考えるんだ、敵が自分から来てくれるからありがたいと。でも術師はng

お願いします撃たないで話せばわかるだから撃たないでどうかお願い致しますどうか攻撃しないでゆるしてゆるしてー

攻撃してきませんでした。信じる者は救われるってそれ一番言われているから。なんか何重にも囲まれますが問題ありません、むしろ好都合です。

これから、磁力操作を活用した戦闘をお見せしましょう。

現状、磁力操作では高速飛行のほか、金属の操作が使用できます。これによって飛び道具を躲したり、敵の武器を奪ったりできますが、いくつか制限があります。

まず今の出力では前者は問題なく行なえますが、後者は術耐性の高い敵が抵抗してきた場合高確率で失敗します。サルカズの敵は術耐性が高く設定されているので無力…と思いきや、相手が抵抗できない場合、もしくはは地面に落ちたor刺さったものを奪う場合は確定で成功するようになっていきます。

ならばやることは簡単

「お前何者だ！…なぜここに来た、返答次第では生きて返さないぞ」  
殺気出しながら軽く挑発、ついでにこちらが刀しか持っていないことを見せつけましょう。

おい、どうした、ビビってんのか？（ごまクソ）

「クッ…」

奴らが黙ったら暫く睨み合いを続けながら相手の武器を把握します。お、右の奴の直剣いいですね。急に現れた変なやつに威圧され一歩も動けない、包囲しているのに相手は余裕そうな素振りが続いている。

彼らのプライドを大いに傷つけていることでしょう、そのうち暴発します。そしてこちらは遠距離を攻撃できる方法がない、となると動くのは

「…」

術師と弓持ちで確定です、さらに弓の方が動作が早いので矢が向かって来たそのとき！

磁力操作起動！ 矢の軌道をずらしながら加速させ、術師に当てながら直剣持ちに詰めて雷切。

『直剣を持っていただけなのに』彼は首を斬られて死にました。そのまま他の奴らが現状を把握できていない間に、腰にある予備の剣を奪って、別の術師に放ったあとはその後ろに斬りかかります。敵は咄嗟に剣で防御しましたが、

「なっ」

鋼断の前には無力、剣ごと斬り裂きます。納刀したら明鏡止水で反撃準備、後ろから攻撃が来たタイミングで発動、そのまま暴風で背後の敵を一掃。

はい、崩れました。ここまで来たら勝確です。磁力操作を再発動、倒れた奴らの武器を奪ってー狙ってー発射！

残った奴らをパパパって殺って、終わり！

敵を殲滅したあとは証拠としてタグを回収します。耳や首はドン引きされるのでng。

回収したあとは帰還するだけ！直接キャンプに着陸すると大騒ぎになるので少し離れた場所に落ちるのを忘れずに。

キャンプに帰ったらドクターに任務完了を伝えます。これでバベルに加入できました。

今回はここまでです。ご視聴ありがとうございました。

◆◆

アルが傭兵たちと行動を共にして数日。

ついに目的地：バベルの駐屯地に到着した。

「うっはー！ すっごい大きい」

「当たり前だ、ここには殿下を信じる者たちが集っているのだからな」

「おお、道理でー！」

子供のようにはしゃぐアルに対して、彼らは呆れの含んだ目線を見る。

得体の知れない実力者として恐れられていた彼の本性がバレるまでの期間はわずか2日。その後も彼は呆れの視線も、態度の変化も気にも留めず自分の思うがままに喋り、動き、同行者たちを盛大に苛立たせていた。

よほど苦痛だったのだろう。傭兵たちの顔には苛立ちと呆れとともに濃い疲れの色が見えた。

しかしそんなことは彼には関係ない、

「それじゃあそのドクターとやらに…」

いつも通り自らの欲求に従い歩き出す…が



「待て」

肩を掴まれる。

「なんだよ、君たちの指揮官に会いに行くだけだよ」

「お前はなんだ」

「世界最高の剣「そうじゃない」 未来のカズデルの「それも違う！」

えー？」

「いいか、もっとシンプルな事だ」

「…ああ！」

手を叩き、「ごめんごめん、最も大事なことを忘れていたよ」と言い、

片目をつぶり

「君たちの命の恩人！」

盛大に間違えた。

「酷いなあ、俺たち背中を預けあった仲間じゃないか…なあ？」

「何時の話だ？」

「初めてあった時だよ！ 忘れたのかい？」

「一人で十分と言っていたぞ」

「そうだっけ？ 忘れちゃった」

「……」

「部外者は許可なく拠点に入れない」という当然の道理に対して、「一度戦つたらもう仲間」「君たちが許可を出せばいい」などと無茶苦茶な論理を発するアルと彼の監視役を除き、傭兵たちは中に入っていた。

歩く騒音への生贄を無理矢理押し付けられた哀れなサルカズは途中からいかなる言葉も無視したが

「冗談だよ、そんな怒らないでくれよ…あつこの後どうする？ 俺と

しては…」

裏で「狂ったスピーカー」とまで呼ばれたアルをその程度で止めら

れるわけもなく、今もポケットから取り出したいくつかの金属球を掌の上で浮かせ、回し、様々な軌道をとらせながら（彼曰く、アーツの練習）、その口を動かしている。

「おい」

流石に我慢の限界が来たのだろう、自ら話しかけた傭兵の目には僅かに殺意が浮かんでいる。

「なんだい？」

思いが通じたのか、それともただ喋るのに飽きただけなのか、一転してアルは彼に耳を傾ける。

「お前：ドクターにもそんな態度とるんじゃないぞ」

「大丈夫だって、俺も最低限の礼儀作法くらいは知ってるから。な？」

「（無言の睨み）」

「わかってるから、俺を信じろ、な？」

アルはそのまま軽口を叩こうとしたが、途中でピクリと動きを止め、入口の方向へ耳を澄ます

「：どうした」

「お迎えがきたみたいだ」

「はあ？」

「ほら、行くぞ」

「あつ、待て」

そのまま進むアルは入り口から出てきた人影——苦虫を噛み潰したような顔をした隊長の前で立ち止まり、腕を組み、微笑みを浮かべ早く話すよう顎で促す。

それに対して隊長は嫌そうに、本当に嫌そうに

「ついて来い、ドクターがお前に会いたいそうだ」

アルがドクターと対面し、今までの態度からは考えられない丁寧な立ち振る舞いで傭兵たちの度肝を抜いた後、

「早速で悪いが、君に頼みたい任務がある」

そう言いながら、ドクターは机の上に広げられた地図の一点を指す。

「ここにテレシス派の兵士たちが集まっている、我々の部隊の合流を妨害するつもりだ」

ドクターは顔を上げ、同じように地図から目を話したアルを見つめる

「彼らを殲滅してほしい、君なら出来るはずだ」

一人に対しては過ぎた任務、だが

「もちろん！ 任せてくれ」

目の前の男にとつては造作もないことだと彼は理解していた。

「助かる、では物資の用意を…」

「必要ないよ」

「何？」

だが、そんな彼にも予想できないことがあつたらしい。

「この程度、すぐに終わるから」

「何をするつもりだ？」

「見てからのお楽しみ」

建物から出たアルの背を追いかけドクターたちがたどり着いたのは駐屯地の外。何もない荒野で彼はアーツを使う、

「見とけよ」

敵を切り裂いた時のように雷を纏い、姿勢を低くし、

「ハッ！」

砲弾の如き速度で飛び上がった。

「…は？」

そこにはもう、彼の姿は見えず、呆然と立ち尽くすドクターたちが残されていた。

自身のアーツの拡張性の高さを知ったアルが初めに行ったのは、自由な移動手段の開発である。

「ただ乗り物がなくても移動できたら便利だろう」という安直な考えから始まった行為は、己の目的が明確になるにつれて、より高度になっていく。

「高速で」「地形に左右されず」「自身のみで完結する」の3つを目標に進められたそれは数年の時を経て完成した。

そして今、磁力の翼を持つ龍が空を駆ける。

風を切り裂き、空気の壁を破り、速度を落とさず空を突き進み、轟音とともに着地する。

「敵のアーツか?」「周囲に敵影はない!」「じゃああの煙は何だ!」

凄まじい音に、周囲の敵がこちらに集まるのがわかる。

獲物自ら近づいてくるとは有り難い。

心のなかで嘯き、アルは意識を集中させる。

彼を包む土煙が消え去り、太陽が彼の姿を照らす。

「お前何者だ!なぜここに来た、返答次第では生きて返さないぞ!」

彼を囲むサルカズたちの一人が、剣を抜き、声を荒らげるが

「おいおい」

放たれる殺気に口を閉ざしてしまう。

「俺がそこらの民間人に見えるのか?」

動くこともできない彼らを嗤い、更に言葉を紡ぐ

「だとしたら、その目、俺が取り替えてやるよ」

笑いながら見せつけるように鯉口を切る彼に対し、サルカズたちはより怒気を強めるが、動くことはない。

圧倒的な威圧感に、近づいた瞬間死ぬと体が訴えかけているのだ。

たった一人に何もできず、包囲しているのに、追い詰められているように感じる。

それは彼らの誇りを傷つけ、焦りを与える。

「クソオ」

膠着に耐えきれなくなつた1人が、それを打ち破ろうとする。気取られないよう、音もなく引き金に指をかけ、力を込め――

「グエ」

仲間の首に矢が突き刺さる。

「え」

それに気を取られた間にアルは距離をつめ、抜刀した。

雷すらも切り裂く神速の刃が剣士の首を通り抜け、そこから血が吹き出る瞬間、アルは彼の腰の剣に手を伸ばし、柄に指先を引っ掛け、腕を引く。

空中に飛び出た剣を逆手で掴み、腕の力のみで投擲し、アーツを発動する。剣が命を奪うに十分な速度を得る中、敵に向け刀を構え飛ぶ。

上から接近する彼に対し、大剣を構え防御するサルカズだが

「鋼断」

蒸気の甲冑すら断ち斬つた一撃を防ぐことはできず、剣ごと両断される。

着地し、納刀すると同時にサルカズの身は左右に分かれ倒れる。動き出した兵士たちが動きを止めた彼に斬りかかり、アーツを放つが

「明鏡止水」

彼を捉えることはなく、無念にも倒れる。

刀を抜き、息を吸い、精神を統一し――

「暴風」

刀が目にも止まらぬ速さで振るわれ、放たれた斬撃の嵐は彼の周囲に血の海を作り出した。

「んだ…」

刀を収めたアルの左腕から雷光が迸る、挙げられた腕に答えるように何本もの血に濡れた剣が浮かび、それぞれの鋒を未だ生きている敵へと向ける。

「なんなんだ…お前は！」

死に向かう者の最後の叫びに対して、彼は腕を振り下ろした。

バベル駐屯地付近にて

「これはこれは、皆さん揃い踏みで」

迅速に音源へと集まったバベルの精鋭に対して、龍の剣士は

「俺はアルフレッド」

沈みゆく太陽を背に

「君たちと共に戦えて光栄だ」

やや芝居がかった動作で優雅に一礼した

「よろしく頼むよ」

## カズゲル撤退戦

週休二日制？舐めたこと言ってんじゃねえ！なRTA第5話はー  
じまーるーよー

前回は私の素晴らしいコミュ力が決め手となり、バベルへ加入が決定したところまででした。

どこかの勢力に参加することでそこから任務を受けることができようになる、クリアすると報酬、経験値を獲得。さらにその勢力からの評価が上がります。評価が高くなると、新しい任務が追加され、所属しているキャラをスカウトできたり、原作とは違うルートに進むことができるようになります。

これからやることは超簡単！ただひたすら任務を遂行するだけ！  
バベルの1週間は月月火水木金金！休暇？本当にテレジア殿下のことを思っているならそんな言葉出てこないから（確信）

まあこんな無茶なスケジュールだと普通は精神的な疲労が溜まって動けなくなるんですが：戦闘が大好きなアルくんは人を斬ることに精神が回復するから問題なし！

でも画面に変化がないのであまり見ごたえはないですよ。

そんな皆様のために

各国の任務について少し

炎国では評価が高いと「歳」などの巨獣関連の任務を受けられます。

法術や名剣を入手でき、炎国の成り立ちと初代皇帝の戦い、遙か昔のテラの様子などを知ることができるので一度はやってみることをおすすめします。

ウルサス帝国の任務では主に政治の世界を戦っていくことになります。皇帝か貴族、どちらの陣営で参加してもいいですし、内紛を利用して帝国を赤化させることもできます。

クルビアでは、黄金時代を生きる者として富の奪い合いに加わりません。ルートによっては裏の科学者として非合法な実験を行ったりします。一番お金が稼げる勢力でもあります。

ラテラーノでは公証人役場の一員として、己の中の正義、信仰とは

なにかという問いの答えを探すことになります。選択肢が1つ違うだけで結論が180度変わることもあり、一番分岐が多いルートです。高性能な銃がほしいならこの任務進めるのが一番楽です。

そして我らがバベル！この任務は他とは二味ぐらい違うので詳しく説明します。

バベルの任務ではテレジア派の一員として内戦中のカズデルを生き抜いていくことになりますが、ドクターの状態によって任務の難易度が大幅に増減します。

カズデルに来たばつかの頭フサフサドクターの場合

- ・普通にやればまず失敗しない
  - ・ Scout 兄貴達のサポートが受けられる
  - ・ 経験値が美味しい
- の3つが合わさった神任務が受けられてウハウハですが、戦争が長引きドクターが無慈悲な戦争マシンに変貌するに連れて、

- ・ 敵能力の大幅強化
- ・ 事前情報より強い／多い敵
- ・ 仲間ユニットの減少
- ・ 退路を断つような増援

上記のようなこの世の終わりみたいな任務が増えていき、最終的に簡単な任務は消滅します。そりや犠牲者続出しますわ。

ですがもらえる経験値は上がるので、スキルと武器の厳選がうまく行けば多少苦戦する程度で済みます。

イメージ的にはウルサスの曲刀を持った状態で5層6層の裏ボスを撃破するぐらいの「キツイけど上振れたらなんとかなるよね」って位の難しさです。

そんな激ウマ任務を数年間回しまくった今のアルくんの手データがこちら

『能力測定』

【物理強度】 優秀

【戦場機動】 優秀



【生理的耐性】優秀

【戦術立案】標準

【戦闘技術】卓越

【アーツ適正】卓越

『剣技』

・居合術「閃光」↓秘剣「鋼断」

・居合術「烈風」↓秘剣「暴風」

・居合術「雷切」↓秘剣「迅雷」

・居合術「明鏡止水」

『拳法』

・震脚      ・掌底

・貫手      ・肘撃

・鉄山靠    ・奔勁

・龍尾脚    ・重拳

『スキル』

・劍聖      ・拳王

・無拍子    ・武器理解

・境地      ・絶剣

・磁力掌握    ・不屈

『アーツ』

・電撃↓雷撃↓轟雷

・基礎アーツ（上級）

・回復（上級自身以外が対象の場合効果減少）

・磁力操作

「完成」しましたね。

「アーツ適正」が卓越に上昇し、「武器理解」以外のスキルが進化、「心眼」と「超感覚」が「境地」になり、空いた枠に「不屈」が入りました。

アーツ適性の上昇と「磁力掌握」により、今までよりも速く飛べるようになりあのクツソ目立つ着陸も必要なくなりました。さらに金属操作も強化され、動かせる物と出力が増えました。さらに回復ア―

ツも覚えたので負傷しても即座に癒やして戦闘続行できます。

「劍聖」「拳王」は「劍技／拳法の達人」の最上位スキル、「絶劍」は「斬鉄劍」の「無拍子」は「歩術強化」の最上位スキルです。効果がより強くなり、近接戦闘じゃほぼ負けなしです。

そして「不屈」！1戦闘につき1回のみですが、死亡する代わりにh p lで復活できる、テレシス戦での必須スキルです。

超高速での移動能力、単身で敵を殲滅できる実力、どれだけ酷使しても喜んで戦場に向かう精神。

私が求めていた全てが手に入りました。勝ったな（確信）これならテレシスにも勝てる！

次は勲章について。

ここ数年間の戦いで「2000匹以上撃破」「恐怖度100以上」は達成しました。王庭からの評価はまだ160ちよつとしかありませんが。あることをすれば一気に下がるので大丈夫です。

今はロドス・アイランド号が発掘される前、カズデルから撤退することを決めた後、V I G I L Oの「思慮は此に留まらず」の数週間後です。テレジア姉貴、ドクター、S c o u t兄貴たちはもうレム・ピリトンとの国境近くに向かいました。アルくんは持ち前の機動力から最後まで前線に残って敵を抑え続けるように指示されています。

碌な戦力もなしに大丈夫なのかと言われそうですが、ここらの敵は粗方斬り殺していたので、一人でもなんとかまりました。

そして今ドクターから撤退指令が出ました。他所の退避も終わつたみたいです。ぬわああん疲れたもおおん、お家に帰ったら休憩しなきや（使命感）

これで私の仕事も終わりです。撤退しまーす！

なんかつまんねえよなあ（ゲス顔）

この辺にい、敵の將軍来てるらしいつすよ、じゃけん強襲しましよ  
うね〜

というわけで攻めに出ます。敵がこちらを追ってこれないようにして撤退を支援しているからセーフ。

それでは、將軍襲撃イクゾー！  
デッデッデデデデ！ (カーン)

事前情報によると、敵はな・ぜ・か弓や爆弾持ちが少なく、その分術師が多くなっているそうです。なんででしょうね(すつとぼけ)不思議なことこちらのアーツにガン刺さりする作戦になっていますが、テレシスとタイムン張れるアルくんなら大丈夫です。

初手敵陣に突撃：の前に、周囲にいる偵察部隊を攻撃します。あらかじめこちらの存在を知らせることで、お出迎えの準備をしてくれます。

地形のせいで丸見えですが問題なし！そのまま真つすぐ突貫します。

「おま…」

戦闘技術が卓越未満の敵は「剣聖」「無拍子」「境地」によって強化されたアルくんの踏み込みに気づけません。首斬って終わり！

あとはこれを繰り返すだけなので倍速

辻斬り中…

…はい、これで最後です。全員斬られるまで気付けませんでしたね。

いよいよ敵の基地にお邪魔します。

オッハー！

「…来たか！」

入ってすぐにトップがお出迎えとは、なかなか良いサービスです。すねここ！お礼に楽しんでやるよ(殺人鬼)

「それはコチラの台詞だ、殺せ！」

なんか伏兵が出てきました。アーツで隠れてたみたいです。今更TDN術師なんか相手にならないんだよなあ。

閃光！

「絶剣」と「剣聖」を一緒にセットしていると、技の射程が大きく伸び

ます。フレーバー的には斬撃を飛ばして攻撃しているみたいですね。隠し玉が一瞬でなくなつて驚いている将軍に鋼断を飛ばします。

オラ！死ぬ！

「グッ……」

おつ耐えた、でも武器壊れちゃったねえ（ゲス顔）雷切！避けようとするので磁力掌握で逃げられないようにしてあげましょう。

「将軍……」

ここまで強くなるとそこらの敵じゃ相手になりませんね……哀しいなあ（好敵手の不在）

武器といえば、旅立ちの時から付き合ひであるこの黒刀。持った師匠ですら「よくわからない」と言っていました。戦いの中で大体の性能がわかりました。

- ①大剣並の重さ
- ②斬れ味抜群
- ③アーツ吸収
- ④金属ではない
- ⑤血を与えると耐久値が回復
- ⑥⑤の時アルクンの血だと斬れ味が上がる
- ⑦アルくん以外には抜けなかった
- ⑤⑥⑦の時点でマトモな刀じゃないってはっきり分かんたね、でも強いからokです！

残りの敵も斬り捨てて終了。

移動する前にドクターへのお土産の機密情報を探します。ついでに金目の物も漁っておきましょう。貴金属！武器！酒！って感じで。

今度こそ撤退します。歩いて数日の距離を数時間で走破なんてチヨースだぜ！たまにトランスポーターの真似事もやらされますし、ドクターはアルくんを何でも屋だと思つてませんか？

実際、バベルの方々には彼をどう思つてるんですかね？ イベントスキップしてるから良く分からないんだよなあ……一般サルカズ兵からはよく思われてない事は確かです。

原作のドクターみたいに異種族でテレジア殿下に近すぎると狂信者に殺される可能性があるんですね。自キャラが強い場合でも諦めずに敵と内通して殺しにくるのでクツクツソ面倒です。

今回みたいにめっちゃ強い戦士作れたときがあっただんですけど内通者のせいで敵部隊に包囲され、アーツ適性がなかったために袋叩きにあって終わったことがあります。アイツマジで許さん。

その反省から、近接遠距離単体範囲さらに回復と偵察も一人で行えるスーパーソルジャーを作る羽目になりました。今のアルくんの成功の裏には幾千ものリセマラの苦労があるんですね。

おかげで原作だとバベルとテレスで3:7ぐらいの戦力差だったのが4:6ぐらいで拮抗して…ん？なんか通信機が鳴ってますね「アル、聞こえるか」

ドクターから通信がきました。なにかあつたんですか？  
「輸送部隊が襲撃を受けている、救援してくれ」  
ウツス！

これは闇夜に生きるにあつた襲撃イベですね。散り散りになった輸送部隊の中の一つを助けることになります。今の機動力だと高確率で卍サルカズ最高の戦士卍とイネス姉貴になります。

「対象の座標は…」  
はい、？サルカズ最高の戦士？さんの座標ですね。テレジア姉貴たちも向かっているのいいところを見せるチャンスです。

まず悠長に「お前も仲間にならないか？」とか喋ってる猥窩座モードキの後ろに着地して胸をブスリ♩

このまま全員斬ってもいいんですがX×サルカズ最高の戦士×Xとイネス姉貴がいるのでやり方を変えます。

地面に対してアーツを発動、大地を持ち上げます。みんなびっくりするやろなあ。そのまま岩で攻撃します。

アルフレッドのストーンエッジ！オラ！急所出ろ！  
「迎撃しろー」

…破壊されました。アニポケ式だったようです。ですが本命の砂鉄まで気が回らなかつたみたいですが、槍にして飛ばしましょう。

「グハッ」

迎撃したときの爆風がいい感じに隠してくれてましたね。残りもすぐに片付けます。

敵を撃破した後は、怪我してる二人を手当してケル先に引き渡して終わりです。私もロドスに向かいます。

ドクターに作戦報告して今回は終了です。ご視聴ありがとうございました。

◆◆

「将軍、偵察部隊との連絡がとれません」

「ヤツか？」

「おそらくは」

「ヤツ」

この近辺のサルカズにとって、この言葉はただ一人を表している。数年前、突如バベルに加わった一人の龍。

誰よりも早く戦場に現れ、誰よりも遅く戦場を去り、誰よりも多く殺す。

斬られた戦士は数知れず、カズデルの荒野を赤く染め、戦場を屍で埋め尽くした剣士。

その影がついに彼らを覆い隠す。

「総員、戦闘準備」

「了解」

しかし彼らの選択肢に逃走の二文字はない。敬愛する主のため、ここで死ぬわけにはいかないのだ。

部下たちに指示を出し、将軍自身も剣を抜き部屋を出て門の正面に立つ。

今までの情報からヤツの行動は予測できる。正面からこの首を獲りにくるはずだ。

そう考え、兵士たちと共に武器を構え基地の正門を睨むこと数分。

「…来たか！」

巨大で、恐ろしい、身体を抑えつけるような殺意が襲いかかる。彼らが武器に力を込めた瞬間

「いやはや」

ヤツの声が聞こえた。

「まさかまさか、將軍自ら歓迎してくるとは」

俺も有名になったものだなあと笑いながら「ヤツ」——アルフレツドは姿を現した。

「ハッ、今のカズデルで貴様の名を知らぬ者などいるわけがないだろう……どれだけの同胞の血が貴様の劍の錆になったと思っっている」

「んー？三千からは覚えてないんだ、ごめんね」

「まあ」

周囲を囲まれようとも彼は変わらない、ただいつものように、嗤いながら鯉口を切る。

「これからお前らが数えに行くんだから、大丈夫だろう？…：歓待の礼だ、楽しんでやる」

「それはこちらのセリフだ、殺せー」

將軍が叫ぶと同時にアルの背後が揺らめき、大量の光が彼に襲いかかるが、その影を踏むことすら敵わない。

「馬鹿なー」

驚愕するのも無理はないだろう。術師たちの迷彩は完璧であった。普通ならば彼らの存在に気づくことも出来なかつたはずだ。

しかしアルにその常識は通用しない。例え姿を隠し、気配を断っていたとしても体が電波を吸収でもない限り、その存在は手に取るように分かるのだ。

背後から迫る光弾を右に跳ぶことで躲し、右手を柄にかけ、抜刀。

「ギア」

闘争の最中で鋭く、重く、速くなった刃は距離すら超え命を奪う。

「見えなかつたか？」

「貴様ア…」

「なら」

武器を構える将軍に笑顔を向け、己の左腕に刀を当てて引く。刀身に浮かぶ血は瞬きの間に消え、刃が確かな熱を持つ。そのまま両腕を頭上に持つていき

「もつと遅く斬ってやるよ——鋼断」

黒き刃から斬撃が放たれた。

刃と同じ色をしたそれは空気と大地を裂きながら進み、将軍の剣を砕き、背後の壁を向こう側が見えるまで削り取る。

「グッ」

得物を壊された将軍は咄嗟に下がろうとするが、足が地面に根を張ったように動かず、ほんの一瞬隙を晒す。そして、それはアルの前では致命的であった。

「将軍！」

副官の声が届くよりも疾く、彼の首に刃が線を刻む。刀についた血を払うと、将軍の首は血を吹き出し、ゆっくりと地面に墜ちる。されど、その身体は倒れず、折れた剣を握り締めていた。

それを見た残された兵士、いや戦士たちの眼により強い炎が宿る。主の敵をとらんと向かってくる彼らを前にしてもアルは

「いいねえ」

終ぞ笑顔を決やさなかった。



「…ここが戦場でなければ、我々はもつと楽しい取引ができたのだらうな」

「そうね、あとあんた」

「なんだ？」

「…もう遅いわ」

「なにガッ…」

自分たちに取り引を持ちかけてきた男の胸を刀が貫くのを顔色を変えずに眺めていたサルカズ——Wは今しがたその命を奪った下手人に視線を向ける。バベル、強者、龍。それらが示すのはただ一人。



「…アンタがアルフレッド？」

「まさか貴方のような美しき女性にも知ってもらえるとは！これ程嬉しいことはない！」

「ふくん、ねえ」

「なんででしょうか？」

「今からコレ<sup>爆弾</sup>持って敵に突っ込んでくれない？」

「美しき女性の頼み！喜んで！…と言いたいところですが、私は死ぬわけにはいけないので」

「…貴方たち正気？」

味方と離れ、眼前には敵の増援。この状況で笑顔で会話が出来る精神がイネスには理解できない。目だけでなく、頭も痛くなってきた気がする。

「もちろん、正気ですよ」

「イネス、こいつと同じ扱いはやめてくれない？」

「ハツハツハツ、嫌われてしまいましたか」

「こいつの首があればあいつらとも仲良くできると思うの」

「それは困る！…もつと話していたかったですけど仕方ありません」

「安心してください、この程度すぐに終わります」

言うや否や、アルは左手を鳴らす。雷光が荒野を駆け巡り、大地が隆起する。

「足場が！」「クソツ」

しかし相手も歴戦の戦士。この程度では動じず、効果範囲から抜けられてしまう。

「避けられてるわよ」

「これからこれから」

左手を振り下ろすと岩石は主の命に従い、その大きさからは想像できない速度で撃ち出される。

「術師、迎撃しろ！」

光弾により岩石は彼らに届かず、爆発を受け砕け散る。

「ちよつと！」

「ダイジョブダイジョブ」

瞬間、土煙を貫き黒い槍が先程とは比べ物にならない速度で襲いかかり、戦士たちの身体を貫く。

残った者たちは、己の幸運を喜ぶべきか、より多くの槍で串刺しにされることを嘆くべきか：顔を見ればわかるだろう。

「なっ！いったでしよう？（ドヤ顔）」

「コイツ殺しましょ」

「抑えなさい」

尤も、彼らにそんな暇はないようだが。

「それでは、今一度名乗らせていただきます」

アーツでWたちの傷を癒やした後、練習したのか、数年前より優雅に一礼する。

「私はアルフレッド」

「バベルの勇士の一人にして、殿下の剣」

「これから長い付き合いになることを祈りましょう」

その言葉と共に、アルは左目をつぶり、Wは青筋を立てた。