

ハリー・ポッターRTA __ 真の勇者√

Kasuya

【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】

数多く存在するRTA小説の二番煎じ。

ヴォルデモートの討伐と分霊箱の完全破壊を目指します。

偉大なる先駆者兄貴達に感謝のお辞儀を。

目次

1. キャラメイクくオリバンダーの店	1
--------------------	---

1. キャラメイクくオリバンダーの店

真の勇者（全員救うとは言っていない）を目指すRTA、はーじまーるーよー。

このRTAは、ようつべ、ニコニコ、ハーメルン等に存在するハリポタRTA投稿者兄貴達の二番煎じですが、既存のRTAレギュレーションに載つとりつつ、未だ走者がいないオリジナリティ溢れるチャートにしてくから、見とけよ見とけよ？

計測開始前に今RTAの都合上キャラメイクがかなり特殊なので解説していきます。

まず、入力速度を考慮せずにキャラネームを「スコット・ウィーズリー」に設定、性別は男です。

「ちよつとまって、ホモもレズも入ってないやん！」とお怒りになる気持ちも解りますが、ハリポタの設定上名字がキャラメイクに直結するのでどうしても妥協出来ないですよねえ。許してください！なんでもしますから!!

姓をウィーズリーにした理由は、単純に主人公組に絡みやすく、原作への介入が容易なポジションだからです。他にも、純血の一族であることは大きなバフになります。イベントの発生条件が「純血の一族である」とかザラですからね。（けしてフレτζジョが好きなのは）無いです。

年齢は1987生まれなので双子（4月1日生まれ）と同じ年だけど弟扱いになりますね。はいはい不憫不憫。年齢を兄世代に設定した理由は、原作シナリオにあわせて経験値を計算すると、必要な時期に必要な魔法を習得するには主人公世代だと圧倒的に経験値が足りないからです。それもこれも今回のキャラメイクが特殊すぎるせいなんですけどね。

さて、初期素養設定でキャラのビルドのおおまかな設定をしていきます。

通常のRTAでは杖をブンブン振り回す「攻撃魔法」か、毒物を振

り撒く「錬金術」が多く採用されますが、今回は円谷Pとのコラボ DLCで追加された「真の勇者」を採用していきたいと思います。つまり、ウルトラマン○スモスですね。変身は出来ませんけどね。

基本的にDLCで追加された素養は大抵ロマン重視すぎてRTAではとても採用出来たもんじゃないです。まあタイムの為だからシカタナイネ。あ、でもFateコラボの「錬鉄」を使用したRTAはなかなかいいタイムを出していましたね、主人公がすぐ死ぬからリセット回数は114514回を軽く越えたそうですが（嘲笑）。

話が逸れましたが、「真の勇者」を採用すると数種類の強力な鎮静、回復魔法が追加され、極一部の攻撃魔法が強化されます。あと魔法動物に好かれやすくなるので、魔法生物飼育学を取るとモフレます（何をとはいわない）。

ヒーラーとしてはかなり優秀ですが、攻撃魔法にデバフがかかるせいでまともに運用できる攻撃手段がほぼ「無い」といっても過言では無いので、RTA業界ではもちろん、通常プレイでもほとんど目にすることはないマイナービルドです。後に来る進路、職業関連イベントでもほぼ「癒者」以外を選択不可で、貴重な経験値イベントがただの回復魔法の熟練度を上げるだけのイベントに成り下がります。つまり、終盤不死鳥の騎士団に所属していると1145141919810%で死にます（確定）。力で勝つだけじゃ何かが足りないんだよ（言い訳）。

しかもこの素養選択条件が性別男固定（男尊女卑）、所属寮はハツフルパフ固定（劣等生）と、なかなかにめんどくさい。特に男性キャラは製作陣の「学校といえば恋愛だるおおお?」（原文そのまま）という危険思想により実装された恋愛要素に振り回されがちなので、ほんとは女性キャラがいいんだよなあ……（届かぬ思い）。

このゲームなぜか恋愛要素がとっつっても充実しているので好感度調整ミスると簡単に修羅場発生 of 危険性も十分あるんですよ（5敗）。そんなわけで、今回のRTAでは好感度管理も重要なポイントになってきます。まあここらへんは後々解説しますね。

ここまでの解説を聞いて、「はー、つつかえ。RTAやめたら?？」と

お考えの皆さん、安心してください。今回私は「真の勇者」を活用しつつ、かなり良いタイムを出すための完璧なチャートを構築しました。ええ、きつと完璧な筈です。

最後に容姿ですが、極端じゃなければあんまりチャートに影響ないんでランダム生成して終了。・・・なんでこいつウィーズリー家のくせして黒髪なんでしょね。突然変異かなにかかな？(ガバ推理)はい、ちよつとイケメンで男らしい体格の黒髪男子が誕生しました。ちよつとMSS兄貴に似てない？似て無い？ま、いつか。それではキャラメイク完了ボタンを押します。ポチつとな。

はい、次は難易度選択画面ですね。今回は当然ハードモードです。敵mobの数や経験値量低下などの影響はありますが、それを見越したチャート構築はRTA業界では基本ですね(白目)。

それでは「はじめから」を押すと計測開始です。計測終了はヴォルデモート討伐の瞬間とします。

はい、よいいスタート(小声)。

はい開始早々ですが、「真の勇者」選択時のみ発生する幼少期イベントが発生します。

このチャートにおいての超重要なキーアイテムの入手イベントです。いつものごとく庭でフレッジョと遊んでいると、箒が暴走してどこか遠くの丘へと飛ばされてしまいます。ここで、偶然空から慈愛の勇者ことウルトラマンコスモスが降ってきます。はいはいご都合主義、ご都合主義。MSS兄貴の場合と違い、コスモスは特に何もせずキーアイテム「青いペンダント」を託して去っていくので特に注意する点はありません。強いて言うなら、ここでコスモスと共に空を飛ぶ描写があるので、守護霊の呪文習得の際に有効活用しましょう。あとの「青いペンダント」が無いと専用魔法が一切使えなくなるので肌身離さず持つておきましょう。無くしたら死ぬます(7敗)。ちなみにこのあとコスモスの登場描写はありません(無慈悲)。

入学までの11年はウィーズリー家の少ない書物で知識を蓄えて

経験値稼ぎをします。ここではあまり経験値を得ることは出来ませんが、「努力家」特性を得ることが出来ると後々の経験値ボーナスがバカにならないのでしっかりとやっておきましょう。あとは、兄弟の下がりの使っていない教科書を読み込みましょう。杖が無いので練習は出来ませんが、十分経験値は入るので以外と美味しいです。

その他にも魔法界の大人気スポーツことクイデイチの練習をしておきましょう。原作でもあったリングゴのキャッチボールですね。ウィーズリー家は例外なくクイデイチの素養が高く、寮代表選手に選ばれるのはあまり難しくないです。クイデイチイベントに参加することで得られるメリットは多いので、練習しておいて損は無いですね。

それと、漏れなくウィーズリー家は全員主要キャラなので友好度稼ぎも忘れずに。全キャラに設定されている友好度は0〜100まで変化しますが、幼少期に余程のことが無い限り血縁関係にあるキャラは高い値が手に入ります。ということ、ビル、チャーリー、フレツジョ、ロンとはクイデイチで、パーシーは趣味の読書で、ジニーはそのままごとに付き合っただけの友好度を稼ぎます。両親は基本100から落ちません。いい人達スギイ!!

結果入学前の時点でビル85、チャーリー90、フレツジョ100、ロン75、パーシー80、ジニー100の友好度を稼げました。両親は安定の100。やったぜ。

ふむふむ、想定外に高いのはフレツジョとジニーですね。フレツジョは同じ年なのが良く傾向に繋がったのかもしれませんが。双子にとってはかわいい弟でもありパートナー的な立ち位置になってるようです。

ジニーに関しては……ファツ!?おまけに愛情度も100付いちやってるんですが!?兄のことを恋愛対象として見初めてやがる……。なんだこのメスガキ! (驚嘆)

愛情度は恋愛関係のパラメーターです。10程度では特に問題は無いですけどね、軽度のブラザーコンプレックスでしょう。まあことジニーに関してはハリーに邂逅した時点で90%一目惚れするので

対した問題じゃないですが、これが他キャラだと結構な曲者です（5敗）。

なるほど、ウィーズリー家の非グリフィンドールでジニーより年上のキャラの場合、構いすぎると軽いブラザーorシスターコンプレックス状態に陥ることがあるみたいですねえ（wikiガン見）。ハリーに邂逅する前までの期間でブラコンを全力で悪化させにいった鬼畜もいるみたいですねえ。人間のクズがこの野郎…（歓喜）。そもそも兄妹に個別ルート作る運営が頭おかしいんだよなあ…。

ロンが他の兄弟より低いのは想定内です。彼は原作でも他の優秀な兄弟にコンプレックスをもっていました。スコット君も漏れなく優秀の部類に入るので多少低くなってしまいました。75もあれば問題はありませぬ。

ここで、幼少期の行動と素養から性格と特性が設定されます。特性によっては今後のイベント進行に関わってくるので、ここがこのチャートの第一のリセットポイントです。せめて最低ライン以上ならば次に進めますが…。

ええと…。「明朗快活」、「勇敢」、「慈悲深い」、「努力家」、そして行動原理が「現実的理想主義」…。よし！最低条件はクリアしていますね。「現実的理想主義」は自分の理想を現実的なアプローチで達成しようとする行動原理ですね。「現実主義」なら妥協ですが、「理想主義」だと向こう見ずな行動が多くなり、生存率が下がるのでリセットの危険性もありましたが、ここのリセットポイントはクリアです（10敗）。

さて、11年のフリータイムも終わり、スコット君とフレッジョの元にホグワーツから入学案内が届きました。ということで皆さんお待ちかねのお買い物イベントです。

マグル出身キャラならばここでランダムでホグワーツ教師陣との邂逅イベントが発生しますが、純血キャラの場合は家族でショッピンです。

まずは、煙突飛行粉で「漏れ鍋」へと移動。そこからダイアゴン横

丁にて買い物開始です。ここではオリバンダーの店以外をスキップ！スキップ！極低確率で同級生との邂逅イベントが発生しますが、あまり重要なイベントでは無いのであったらラッキー程度の感覚です。………はい、等速に戻らず、オリバンダーの店にたどり着きました。イベントは発生しませんでしたね。少し残念ですが、想定内です。それでは、ハリー・ポッター名物、杖選びのイベントです。既にフレツジョが杖を選びを終え、スコット君の番が周ってきました。

「それでは、スコット・ウィーズリーさん。あなたの番だ。」

ここではオリバンダー翁が自分に合う杖を探しまわってくれます。合う杖が見つかるまでの回数は杖自体のレアリティに関わっていませんが、今回はタイム的にもウィーズリー家の財布事情的にも早く見つかって欲しいです。

「トリネコに、ユニコーンの鬣。心地よくしなる。」

ひよいと………無反応。さすがに一本目は無理でしたね。オリバンダー翁は手から杖を引つたくると二本目を渡してくれます。さあ、次こそは………

「サクラに、ドラゴンの心臓の琴線。硬くしなりにくい。」

手に取った瞬間にひつたくられました。あーやべえ。これは長くなりそうな予感………

「イトスギに、ユニコーンの毛。頑固。さあ………」

おるうあ!!………今度は弾丸のような火花が飛び出し、暴れまわり始めました。あれえこんな長かったの始めてなんだど（頭）沸いてるかあ？値段高すぎて買えないとかなったらどうしよう………

「これは難しいお客だ！ならばつぎはあ………」

ほら、オリバンダーさんが目を輝かせ始めちゃったよ………（達観）。まじで、なんなん？ここでこんな時間食らうのは予想外なんだけどお!?そしてオリバンダーさんが店の奥に消えて行き………はい、戻ってきましたね。

………!? b g mが変化したので、何かしらのイベントが発生した

ようですね。杖関連のイベントは100以上見つかったので、特定はできませんがなにかしら曰く付きの杖のようです。正直杖関連の因縁フラグはイベントが増加してしまうのでここもリセットポイントになり得るてしまうんですよねえ……。

「さあさあこれならばどうか？レバノン杉に星の欠片。神秘的。この店で1、2を争う古さじゃ。」

杖を手にとると同時に、体に熱がめぐり、杖が青く発光する描写が流れました。えっと、始めて見ましたが宇宙や天文学関連のフラグがあると極低確率で発生するイベント「流星の杖」ですね。万能で高性能な杖かつ、因縁フラグが付くイベントでもないのです、これは当たり前イベントですね！回数を重ねた甲斐がありました。モリーさんが値段の心配を始めますが、オリバンダー翁は満足そうに、「骨董品の処理に困ってた」とかなり値段を負けてくれます。ありがとナス！

っと、今回はこちらへんで終わりにします。「流星の杖」入手により、多少チャートに修正も加えるので次回は少し遅くなるかもしれませんが、気長にお待ちください。