

# Fate/Zero 一般人(仮) √RTA

んごまる

## 【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】

いったい何番煎じなのかわからないノリとテンションのみで構成されるRTA小説。

今回はあの大人気小説のゲーム化作品である“Fate/Zero another r pocket edition”。略してゼロポケを遊んでいきたいと思えます。

投稿時点ではきつと他に記録はないので未だ世界最速です。

走るのはオリジナルキャラクターを使用する“一般人(仮)√”

冬木に降り立った時点をスタートとし、黒聖杯を解体し第五次が起きないよう聖杯戦争を終結させる「最初に最後の聖杯戦争」エンディングに突入した段階をゴールとします。

※淫夢要素はありません。

# 目次

p a r t 3	p a r t 2	p a r t 1
38	18	1

# part 1

はーい、よーいスタート。

一般人（仮）がぶっ壊す鬱に鬱を重ねた死亡フラグピンピン第4次聖杯戦争はーじまーるよー。

今回遊ぶのは“Fate/Zero another pocket edit ion”。あの大人気小説をモチーフに、小さな子供たちが遊べるよう加工を加えられたとてもアツトホームなバラエティーゲームです。今回はその中でも最鬼畜√と名高い“一般人（仮）√”でのRTAを行っていきます。

本チャートのゴールは黒聖杯を解体し第五次が起きないように聖杯戦争を終結させる「最初で最後の聖杯戦争」エンディングに突入した段階とします。

さて早速キャラメイクに入っていきます。国籍は日本。名前は「星嚙 元哉」。略してホモですね。名前保存機能のあるゲームのためめんどくさい手打ち作業を省略できます。なんてRTAに優しい環境なんだ。年齢は成人済みがいいので25歳にしておきます。

続いてステータス値の設定です。このゲームは主にマスター側とサーヴァント側で

ステータスが異なります。稀に両方のステータスが表示されるキャラクターもいますが、今回は人を辞める気は少ししかないので大丈夫でしょう。

一般人(仮)√ではマスター側のステータスを設定します。それぞれ筋力(戦闘力、HP)、魔力(魔術攻撃力、魔術知識)、知力(古典知識や脳の処理能力)、社会力(コミュニケーション、権威、運)、正気値、英雄値の6つ。前3つは上限がA下限がF。後ろ3つは上限Aの下限-Aとなつていきます。また後者3つのステータスは初期作成時に初期値から下げることで他に振れるポイントを増加させることができます。まあ正気捨てて社会性捨てたら強くなるでしょうよ。なので脳筋無双キャラを作りたいときは人間性を捨てましょうね。

やはり特徴的なのは正気値と英雄値の二つですね。正気値は本人が道徳や倫理観からどれだけ逸脱しているかを示す値です。数値が小さいほど人の氏に鈍感になつていき、また本人が負傷した際や氏地に向かう際には高すぎると逆に足を引つ張るステータスでもあります。人理主人公RPをする際には、これを-Aにして社会力を限界まで伸ばしてから始めるというのが有名な話。

次に英雄値ですが、こちらはいわゆるD&am p;D的な属性ステータスとなつていきます。低ければ悪に近く、高ければ善に近いということですね。ゲーム的に言えば、これによって表示される選択肢が大幅に変わってきます。進めるともちろん他のキャラ

クターと交友を結ぶのですが、その際の選択で特定の英雄値でないと浮かばないものはいくつもあります。有名なのはやはり鉄心✓あたりでしょうか。

さて本キャラクターですが基本的には筋力、知力、社会力に均等に振ります。知力、社会力は言わずもがな。筋力に関しては後々説明していきます。英雄値は初期値のまま、正気値だけは―C程度にしましょう。魔力に関しては少し上げる程度にします。理由は後述。

さて今回のステータスはこのようになりました。

筋力：C

魔力：E

知力：C

社会力：C

正気値：―C

英雄値：F

オーソドックスなバランス型で面白みがありませんが、仕方ありませんね。今回使用するチャートでは筋力や魔力は基本ステータス以外で底上げするので最低限以上に必要がありません。逆に社会力と知力は低すぎると通常行動に支障をきたす恐れがあるのでなるべく上げていきたいです。

次にアバターですがこちらはランダム生成のため運ゲーとなっております。APPなんて知るかそんなもの投げ捨ててからこい。ちなみに社会力を上げると良い結果が出る傾向があるそうです。現実かよ氏ね。

それでは最後にキャラメイクにおける最大の山場。特殊能力ガチャを回していきましよう。

こちらではキャラメイク時点で固定で4つ特殊能力が付与されます。良い者から悪いものまで様々ですが、これによつてプレイスタイルは大幅に変わってくるので、できればいい結果が欲しいところ(25敗)。有名なのは“魔眼”でしょうか。直死はレアすぎて未だ見たことがありませんが、あるにはあるのでいつか走ってみたいですね、

さーて回していきましょう。

▽ 特殊能力を獲得

「魔術回路 (D)」

「不朽の誓い (中庸)」

「残像」

「願望 (悪)」

..... とてもまあまあですね。はい。

さてそれぞれの解説ですが。皆様も驚かれていますのではないのでしょうか。特殊能力



に魔術回路って。無かったらどう戦うのと。はい。残念ながらこの世界では選ばれしものでしか魔術を使用することができないため、特殊能力で魔術回路をとれない場合、そもそもサーヴァントを召喚することが不可能となります。これが「一般人(仮)√」の鬼畜さの所以ですね。みなさんも一度は習得せず進めて絶望したことがあるのではないのでしょうか。実際一般人√の good end は好感度を上げた攻略対象と生き残るといふ以外のフラグが存在していません。怖いですこの世界。

魔術回路のランクがDなのはとてもいい結果です。最低のEでは魔術を知らない可能性ががありますし、使えるようになっても所詮です。逆にC以上を取ってしまうと、RTAにおいて重要な自由時間や選択肢がすこし狭まってしまいます。この世界では回路は繋いでいくもののため、お家の思想がとても大切になるからです。ちなみに凛たんはA、嫉妬おじちゃんはSランクとなっています。魔力を少しだけあげるののはこれが原因ですね。魔術回路を取るには魔力のステが一定以上必要ですが高い値を出し過ぎると良家に生まれてしまうので。

次に「不朽の誓い」です。これは最優といってもいいほどの結果です。こちらは正気値、英雄値の値とは関係なしに任意のタイミングで○内の属性の選択肢をポップアップさせることが出来ます。棒赤髪の少年は(善)を所有していますね。

「残像」は「不朽の誓い」と共に確定で取得する能力です。というのもこちらは実は成

長式の特特殊能力なのです。「不朽の誓い」唯一のデメリツトは、使用ごとに「残像」が進化することにあります。バドステになることも多々。有名な“鉄心”はこれの行き着く先の一つです。扱い方を間違えなければ力強く進化してくれるので恐れず使ってくださいませよう。

そして最後の「願望(悪)」ですが、こちらはとても扱いの難しいものとなっています。「願望」は特定の選択肢において選択を強制する効果を持ったバッドステータス。いわば地雷ですね。問題はその地雷自体がランダムということ。正直安定した攻略を阻む能力ではあるのですが、悪系統の能力は本√にて必須級なので仕方ないでしょう。

さてそれではゲームを開始していきたいと思います。ムービーが始まりました。聖杯戦争のPVですね。残念ながら親の顔より見たこの映像はスキップが出来ないためここいらで一一般人√の大まかな道筋について説明致します。

まず一つ目は原作の7人のうちの誰かを蹴落としマスターになる“異物√”です。もちろんこちらでは魔術回路はほぼ必須となります。というのも第4次に関してはよほどのことがない限り登場するサーヴァントは鞍替えをしてくれないからです。召喚前にマスター候補を殺害しなり替わることがトリガーとなります。もう一方は“同盟者√”です。前述した通り一般人√では魔術回路を取らないガチのパンピーのキャラ作成が可能です。そのためその場合では、マスターにならないうえで聖杯戦争に関わ

る形となります。しかし紙耐久ご機嫌取り等々さまざまに繊細なチャート構築が必須となります。

今回はもちろんRTAのため前者のチャートを走っていきます。

さてオープニングも終わったため始めていきます。今回のキャラクターは同時サーヴァント召喚時の1日前夜からスタートですね。

実はスタートの日は作成したキャラクターによって異なります。そのため数時間前にリスポーンをするとどうしたつてなり替わることは困難になります。今回は少しですが猶予がありよかったです。(4敗)

まずはコマンドを選択。本ゲームではコマンドが数種類用意されておりそれらを選択することで時間が進んでいく形となっています。迷わずうろつくを選択し、路地裏へと直行しましょう。

冬木の町はもちろん治安が最底辺なので夜中に路地裏なんて言ったら必ずといっていいほど殺人鬼と出会うことが出来ます。といってももちろんランダムではありませんが、開始数日前からならばほぼ確定でしょう。

さて、勘のいいひとならすぐに理解をしていると思いますが、今回犠牲になっていたまくマスターの方はみんな大好き雨生龍之介たんでございます。

そもそも第四次はマスター陣がほぼ廃人のためなり替わることが現実的に可能なの

が龍之介くんくらいしかいないのです。次点でウェイバー君。しかしまことに残念なことにウェイバー君はあの人外たちの中では弱いですが腐つても時計塔の住人のため、対抗するのはそれなりのステータスがいきます。またそれによって得る鯖はイスカandalと、RTAには少し不向きなため今回は走りません。あとみんなの推しCP頃すと怒られるかなって。あ、雁夜さんだとお前も苗床になるので気を付けてね♡。その点リュウノスケは会うのは簡単頃すのもそこまで苦労しないというコスパの良さ。そして鯖はキャスター枠とRTA向きなのです。つまり今回はキャスター√のチャートとなりますね。

イベントが挟まりプチムービーが入りました。龍之介君、演奏会の準備中の様ですね。まだ楽器の方は加工されていないようですが。

ここでもまず一つ目のガバ。再走案件ほどではありませんが、楽器もとい幼女がまだ玩具ついでいません。そのため、彼女が氏ぬと正気値と英雄値が序盤にしてくださいぶ持っています。

初期時点で正気値を下げるのはこれが理由ですね。もし高い状態でここに訪れると、正気値は多少なりとも減り、少なくとも戦闘を普通には行えないでしょう。また、正気値が高すぎるとそもそも他のマスター自体を殺せなくなる可能性もあります。

とりあえず幼女を庇いつつの戦闘ですね。画面が揺れ、アクションモードに変化しま

した。

はい、ということでも本チャートの初戦闘を行っていきます。本作の戦闘はアクションで行われます。操作キャラは時と場合で様々。今回はもちろん主人公。マスター側の操作になります。

強いサーヴァントだと無双ゲーなのですが、マスター側は何を血迷ったのか戦闘はかなり鬼畜難易度でリアルに再現されています。そのため回避モーションである前転も体術等の能力がなければ少量のダメージを食らいます。また敵からの一撃一撃のダメージ量も半端なく、致命箇所なら2発で死にます。時によっては1撃でも。

さて、それでは戦闘です。

本来であれば龍之介は目撃者排除を最優先とするため、距離を取らな過ぎれば場所の誘導が可能です。そのためより奥の路地裏にいつて立地を生かしたタコ殴りも可能なのですが、残念ながらおもちゃがある場合はそちらの誘拐を優先します。そのため、まずは龍之介後方にいる幼女救出を行います。

龍之介の装備はナイフです。リーチが短い代わりに攻撃のパンも短く、怯みも取られがちです。パターンに入るとすぐに死にます(6敗)。そのため、武器なしでの接近は危険すぎるので推奨はしません。

ですがこれはRTA。多少のダメージは無視していきましょう。ということでも龍之

介に向かってダッシュ。攻撃を加えることなく彼の攻撃に合わせて前転します。ちなみにかすると普通にダメージを食らいます。

今回は右太ももにわずかな裂傷ですね。行動制限がかかるまでにはまだ余裕があります。

さてすぐに幼女を持ち上げ一時撤退をしたいのですが、あまり距離を話し過ぎるとりゆうたそも逃亡してしまうので注意。大事なのはこの子の未来よりりゆうたそをこの世から召すことであることを忘れてはいけない……。(2敗)。

とりあえず幼女を抱えます。するとりゆうたんはおもちやを取り上げられ痲癩を起したように攻撃が激化します。行動が大雑把になります。その分攻撃の合間が短くなります。これがとてもめんどくさい。そもそも近寄りがたくなりますし、こんなカスで重傷を負うと後で詰むので今は回避に専念しましょう。

さてそれでは次のステップ落ちてくる武器探しです。龍之介君の行動を見ながら落ちている武器になるようなものを探しましょう。

お、今回はしっかりと鉄パイプが落ちています。本当なら金属バットがよかったです。が、本戦闘に関しては十分です。

さて、初心者の方にもわかりやすい龍之介君の簡単攻略ver幼女を解説していきます。

まずはしっかりと武器を拾える位置取りをし、龍之介君を片側に寄せます。そしてもう片方の空いた空間から女の子を前方に思いっきり投げましょう。

少女は絶望の表情を浮かべ落下ダメージを喰らいます。好感度は爆下がりですね。しかしそれだけの価値があります。なんと龍之介君は瞬間的にそちらの方向を向くのです。その時が最初で最後のチャンスです。

瞬時に武器を拾い上げ、龍之介の背後に回り込みバックスタブを取りましょう。この時倒れる方向をなるべく少女から離すよう微調整します。

背中を強打されると、龍之介がうつぶせになる形で倒れました。そして次のステツプ。ここでしっかりとパリイを取りましょう。

龍之介はうつぶせでの転倒後、立ち上がり時に確実に左手に持ったナイフでの薙ぎ払いを行ってきます。少女から離すのはこのためですね。ナイフのモーションとは思えない隙の大きさと見切りやすさなので、しっかりと鉄パイプで弾きます。

そして正面での致命を取りましょう。ここまでくればほぼ仕上げのみ。すぐにとどめを刺したいと思うでしょうが、まずは、ナイフを持った左手の部位破壊です。そのままにしておく足元に攻撃されて怯む、もしくは負傷するので先にその手を追っておかなければいけません。2発ほど強攻撃を入れれば、手はぐちゃぐちゃ見るも無残な姿になります。

最後はお好みで。今回は鉄パイプを口内から突き刺すパターンですね。

さてあっさりどと戦闘が終了しました。お疲れ様です。

勝利のエフェクトが表示されると戦闘は終了です。画面がアクションモードから通常モードに戻りました。

まずは戦利品です。

▽「血濡れたナイフ」を入手

「謎の魔術書」を入手

この謎魔術書が重要です。こちらなんと素人である龍之介君が彼の実家から仮パクしてきた英霊召喚についての記載のある魔術書。こちらを読むことで、参加資格のひとつである魔術を入手することが出来ます。わりいりゆうたん借りてくわあの世で返す。

血濡れたナイフは彼の装備品ですね。モーシヨンは強いですがあの廃人どもと戦うには全く持って足りないのですぐに捨てましょう。これを長らく所持するとランダムで札人の指名手配犯になることがあります。

さて遺体の処理ですが、それに関しては全く持って心配はいりません。冬木で魔術回路を保有した人間を見逃すほどむっしーはあまくねえよなあ。

ということ、りゆうたんの遺体はむっしーに食べられて消えていきます。

▽「人を喰らう蟲」の情報を入手



はい。こちらも本チャートにおいては重要になります。あの蟲おじいについて接触するかは、最重要といっても過言ではありません。情報をとることで浮かぶ選択肢はたくさんあるので、情報収集はとても大事です。

✓ステータスが変化しました。

- ・筋力が大幅に上がった
- ・社会力が下がった
- ・正気値が下がった
- ・英雄値が大幅に下がった。

札害による英雄値の減少が起きました。今回は幼女を手荒く扱ったのも起因していませんね。

割と高い確率で“初犯”の能力を取得するはずなのですが、今回は運が悪いです。結構強いんですが、まあ仕方ないですね。

さてステータス変化も終わったところで、幼女の処理をしなければいけません。一応ステータス的には頃す選択肢もでないことはありませんが、そうすると状況的にも倫理的にもやばいのでそれは今回はやめます。

もちろん幼女がこの主人公に抱いている現在の好感度は最低です。どんな言葉をかけたとしても、信じてもらえるわけがありません。

しかしここに置き去りにするのはさすがに気が引けるので、公園等多少人通りがあり危険の少ない場所へと運ぶことにします。まあ、震えてますが大丈夫でしょう。缶ジュースをとりあえず渡しておきます。あとは警察に電話をして、補導するようお願いしてその場を去りましょう。

さて本日の行動は終わりですね。

社会値はまあまああるので、普通にホテルに宿泊しましょう。傷の応急手当てを済ませたら寝ます。

さて次の日ですが、本日夜に召喚を行わなければいけません。そのため、まずは魔術書の解読を行います。

▽ 謎の魔術書を解読した

魔術：「召喚」を入手

特殊能力：「刻まれた証」を入手

数時間たち魔術書の解読が済んだら、召喚場所に行きましょう。地脈のスポットは数点ありますが、今回は未来の衛宮宅の場所にお邪魔させていただきます。あいつらはアインツベルン本拠地でやっていますから。ぶっちゃけまともなのがもうそこくらいしか空いてないですね。

ちなみにこれは実はランダムでごくまれに衛宮亭で行われていることがあります。

原作軸ですね。その際はチャートを原作軸用の物に変更する必要があります。特にゼイバーに対する扱いが変わりますね。あの子本来もつと非情なはずなんですが、zerの軸はきつすい感満載の正統派ですから。

ちなみに難易度は原作軸の方が高いです。理由はチーム衛宮がくそつよになっちゃうので。

さてさて時間がやってまいりました。令呪も刻まれたようですし準備は万全ですね。

本√ではほとんど触媒が用意できないので、基本的には鯖はガチャです。はい。また、基本的にはステータスや特殊能力に付随した結果が用意されています。強い鯖を出すのを望むならもちろん膨大な魔力と触媒を用意すべきですが、お前こちとら一般人やぞそんなもの用意できるわけないやろ。

まあしかし、目当てが引ける確率はゼロではありません。だからだめなら再走すればええじゃないか。(43敗)

さ、さて運命の瞬間です。固定ムービーと同時に召喚陣内にサーヴァントが出現します。

もちろん目当てはメインヒロインメデアお姉さまです。そのためにはまず「悪」属性の特殊能力が必要になります。だから初期能力で「悪」を取得したんですね。

いやくるってわかってますよ。うんめいかんじますからだからお願いします頼むか

らもうこのムービー見るの飽きたんです。これまで背負ってきたりゆうたんの分まで  
お願いますもう触手はいやです許してください。

さて影が出てきました……来ました！触手じゃありません。あのくそうるせえ  
ボイスを聞くのもこれで終わりです！何が聖女だあいつはもう聖女じゃねえお姉ちゃ  
んじゃぼけ！

体の線も細く女性のサーヴァントです！

キャスターで女性は限られていますし今回のステ的にくるのはほぼ確定勝ちました  
！第三部完！

とりあえず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！

さーてそれじゃあこれからの相棒を愛でるとしますか。

イヤーほんと美しいですね。きれいな髪の毛してますし、すごく料理のうまそうな良  
妻賢母感がすごい。いい匂いしそう。それに背中に映えた羽がすごく触り心地がよさ  
そうでこれはもう勝ちですね。ハイ。

……ん？………羽？



## part 2

青髪未亡人との甘くて苦いビタースイート新婚生活だと思った？ 残念キュケオンです。

ということをやっつけていきましょう。ゼロポケRTA。今回はサーヴァント召喚まででしたね。ついに触手を卒業したら次は雑炊祭りだそうです。メディアたんを愛するにはまだまだ先は長いようですね。

それでは進めていきます。とは言ってもイベントが始まるまではまだ少し時間があるので、ここでできる限りの準備を済ませましょう。

まずはキルケーの好感度上げと体力回復のため、キュケオンをとりあえず食つときましょう。実は回復アイテムとしても有能な雑炊。負傷した右足の傷はキルケーさんに治していただきましょう。

さて、キャスター√としては王道である陣地作成ですが、今回は行いません。というのもまずそうすると、籠城戦を強いられることになるためタイムが伸びます。また、あまり強固に守りを張り過ぎると奴らは共闘し始めてしまうので戦力的にも結局厳しい戦いであることは変わりません。まあ、陣地作成するときも基本的には正面からの籠城

だけでなく絡め手が必須になります。拷問陵辱鬱展開ならプロですからねこちら。

じゃあこの貧弱クソ冷遇クラスでどう戦うのか。君たちは忘れてないかい？

そう。zeroのみ使えるという伝説の戦略鯖無視マスターゴロシ。なぜかはわかりませんが鯖がおるってえのにzeroマスターはウェイバーくんを除いて単体で動くフラグいっぱいなんですよね。まあ、雁夜は勝手に動かれてるだけです……

また、キャスタークラスは対サーヴァント戦では最低の戦力ですが、対マスター戦では右に出るものはいません。何よりほぼ確定取得の魔術の一つである「分析」が強すぎます。切嗣の起源弾や、金髪見た目だけおっさん実は若い慢心お兄ちゃんの片栗粉などの能力はもちろんのこと。様々なメタ的情報を見破ることができます。もちろんむっしーや桜たん。雁夜の病状や状況についても瞬時に見分けられます。RTA的にはかなり美味しい。魔術師は情報戦において最強……

あ、ちなみに触手の変態おじさんにそんなことはできません。黙ってセイバーでも陵辱しててください。

それに加えてメディアたんなら短刀が…… まあ仕方ありませんね。

ということでも今回走っていくのは基本的にはマスタータイマン√。その中でも安定して効果を出せる薬中チャートですね。

え、それじゃあ対サーヴァントの戦闘シーンがなくて寂しいって？バカア言っちゃあ

いけない。心配しなくてもそんなことで本当に難なくクリアできるなら鬼畜でもなんでもないです。ヌルゲーですヌルゲー。

さて先ほどもいいましたが、今回は薬中チャートということでキルケーに製造してもらった薬で基本ステータスにバフを盛っていくのを基本戦略としていきます。別に魔術でバフをもらつてもいいのですが、本チャートだと戦闘時にキャスターが必ず隣にいるとは限りません。そのためおくちゆりは必須ですね。みんなでおくちゆりのめたねしましょう。

ということでキルケーたんにお薬を処方してもらおうのですが、その前に、大切なことを終わらせておきます。契りじゃないよ？

聖杯戦争がどういうものか。一般人√では知っているかどうかは魔力に依存します。今回はEなのでもちろん詳細を知りません。そのためしっかりとその情報を入手していきます。

コマンドでキャスターを選択し、現状についてを選択しましょう。

ACT あなたはキャスターに現状について訪ねた。

> 「聖杯戦争」の情報を入手

「キャスター」の情報を入手

……なるほど。今回はこのパターンですか。



本家SNでも、正義の味方見習いがセイバーに尋ねたのを覚えているでしょうか。今回のパターンはそれとほぼ同じですね。

「真名」や「願望」のようなサーヴァントに関するものの情報は今回得られなかったようです。心を開いていないか、他のマスター対策でしょうが、今回は後者でしょうね。まあ別に大体は知ってるので特に問題はないですかね。

というかむしろここで自供が始まると、キルケーの本領。別名怪文書が発動、ボタン連打が始まるので良かったかもしれません。この子基本的に喋りまくるから……さて。ではこのわずかな空白の準備期間に何をするか。メインの一つ。必要な魔術の習得です。

特に「身体強化」と「演算強化」です。身体強化は言わずもがなですが、大切なのは後者の演算強化です。

当魔術は脳の処理能力のメモリ自体を底上げする効果を持ちます。ゲーム的な効果は二つ。一つ目アクションモードで使用すると体感時間が遅くなり敵の動きがわかりやすくなります。しかし本キャラは魔力がEのため見た目ではほぼ変わりません。

重要なのは二つ目。選択肢のポップアップに関する変化です。戦闘中や緊急時の瞬時の判断、特に生死が関わる選択の選択時の制限時間をわずかに伸ばすことができます。これは一手のミスで再走案件を簡単に叩き出すクソゲーを少しでも緩和すること

ができません。

もちろん回復系は持つてて損はないのですが、戦闘中に回復できるほど易しい相手は  
いません(断定)。なので意味は特に。キャスターに頼めない状況で負傷したら、それは  
ほぼ積みみたくないものなので無視します。

ということでもキルケーたそこに師事を頂きましょう。

…… あれまっつて。そういえば確認してなかった気がします。…… ガバじゃない

よ？

>魔術

・「身体強化 (E)」

・「痛覚麻痺 (E)」

おっと「痛覚麻痺」とは珍しい。魔術では本当にあまり見ませんね。特殊能力の無痛  
症は見たことがありますか……

魔術回路を保有するということは少なからず魔術を素で習得している場合があります。ま  
す。もちろん特性や属性はランダムです。魔力が高ければ高いほど高度で多くの能力  
を保有する可能性があります。今回の二つ、そしてどちらもEは、まあ魔力ステータスには  
平均的でしょうか。

ですが幸いにも今回のキャラクターは強化の特性を保有済みだそうです。かなり上記の能力の成長を見込むことが出来ますね。「痛覚麻痺」はその一端かな？あまり使ったことはありません。

ということでも確認も済んだことですし、キルケーたん魔術おちえてー。

ACT あなたはキャスターに魔術の指南を頼んだ。

>魔術：「身体強化（D）」を習得

魔術：「演算強化（E）」を習得

魔術：「幻影（E）」を習得

よし。ちなみにここで演算強化を取れないと再走でした。実は今後の行動はこれなしでは残念ながら乗り越えられないので。

かなりいい調子です。さあ、残りの仕事を片付けましょう。

早速それではキルケーに薬を処方してもらいます。それも、特別強いものを。

さて、今回飲んでいくのは正気減少薬。まあシンプルな薬物ですね。それも特効性とトラウマを確定で掘り返す確実性を兼ね備えたものです。

解毒薬と合わせながら繰り返し慣れるまで打つだけの作業が始まるのでここらでキルケーたんの紹介でもしておきます。

さて、今回召喚したサーヴァント。キルケーですが、キャスタークラス内では1、2

を争うトップクラスの当たりです。

まあRTA的にはメディアさんには少し劣ります。流石にあの短刀チートなので。

しかしキルケーさんには独特の宝具とメディアさんを上回る薬物製造スキルがあります。

そしてメディアさんとの大きな違いは、好感度の管理の簡単さです。メディアさん、実は少しナイーブで信頼してからはわりかし早いのですがそこまでが少し大変です。メディアさんを召喚するためには悪属性にかなり近くなければいけません、彼女が心を開くためには多少の英雄値、低すぎず高すぎない正気値が必要になります。

しかしあら不思議キルケーさんは放置寄生ヒモクズっぷりを発揮すればするほど好感度が上がっていきます。もちろん普通に接しても上がります。逆に過度に護ったり尊重しすぎると少しだけ下がりますがそれ以外は基本的に減りません。ちよろいんとはこれいかに。

唯一の欠点はその召喚の難しさにあるんですが……。実は彼女は触媒以外で召喚するとなるとかなり厳しい条件があります。

一つ目が社会力の低さです。コミュ力はさておき社会的立場や性格がゴミであればあるほど彼女のダメ男センサーをくすぐります。確実に召喚の範囲内になるのは—Bからだったはず。残念ながらそこまで低いと通常フェイズで確実に足を引っ張り

ます。

二つ目が特殊能力です。確か「クズ男」や「浮気性」「宿なし」「サイコパス」「狂人」等のかなり重いバッドステータスを保有しなければいけないかったです。今回程度の普通にちよつとだけやばいやつ程度では召喚されないはずなのですが……

一応メディア前提のチャートでしたが、多少変えれば彼女ならやつていけそうです。あとでwikiに報告する必要もありそうですね。検証の意味も込めて進めていきましよう。

そろそろですねえ。はい。だいぶおくちゆりになれてきたようです。主人公の顔がだいぶ疲弊してますねえ。

この作業をしないとではチャートの安定性が全然違います。

あらゆるパラメーターにおいても言えることですが、自身の身体、精神が保有する力以上の物を引き出すための道具というのは、それ相応のリスクを保有します。もちろん後遺症もあるのですが、問題はためらってしまうことがあること。特に正気値と英雄値を変動させる薬物は、精神そのものを揺らすため、人格の概念そのものが歪むことに関する根源的な恐怖があります。

これが本当にわずかな躊躇を生んでしまうので、しつかりと芽は摘んでいきましよう。大丈夫大丈夫。解毒薬さえ飲めば感覚は戻ります。鍛えれば鍛えるだけ強くなる

よ。筋肉と一緒だね。みんなもおねがいまっそう。

耐性が出来ないかって？はは。お前神代の魔女の劇薬が人間がちよつと足掻いた程度で効果が薄れるとでも？

▽熟練度上昇

特殊能力：「鈍感（自傷）」を入手

特殊能力：「揺れる境界」を入手

はあい。しっかりと目当ての能力が取得できましたあ。ちなみにこれを取らずに薬の乱用。特に正気値ががつつり減った時に正気値上昇の効果を持つ薬を使うと一発で自我の崩壊を招きます。良い子は気をつけようね。悪用してどつかで見たことあるカー○リツジお兄ちゃんRPとか絶対にしちやだめだよ。ほんとに駄目だからね。

ということまでできたらしつかりと休みましょう。あまり体を酷使しすぎると、通常行動に支障をきたします。

拠点は逐一変更しましょう。別に河原や下水道で寝る必要はありませんが、一つの地点に固まると爆弾犯（複数）が画面に出てきちゃうので。移動の際にはしっかりとキヤスターには認識障害をお願いすることを忘れないように。

過行く時もここまで。さてそれではやってまいりました。最初の正規チャートイベント。聖杯戦争第一戦目、アサシン対アーチャー戦です。位置次第ですが戦闘の様子を

観察することができればここで固定ムービーが入ります。

この夜のタイミングで、山岳を選択し、上方から遠坂亭を見ていきます。いやあ。冬木の夜の夜景は綺麗ですね。まるで人一人いないようだあ。まあやろうと思えば物理的にできますが。

あーやってますやってます。華麗（笑）に仕掛けられた罠を交わしていくアサシン。自慢げですねえ。しかし残念なことに全部脚本通り。まさに自演乙うってやつです。あ、アサシンが串刺しになってます。散り際もかわいいなあ。

∨ キャスターの魔術

「最初のサーヴァント脱落」の情報を入力

「無数に飛来する宝具」の情報を入力

はい。さすがキャスターしつかりと情報を抜いています。ギルタその情報はあつて損はありません。てか必須です。

さあてえ。わたあしが何で山岳を選択したと思いますかあ？

ただのチキンで遠坂亭の遠くから見ているとお思いですか？そ、それもあります。けどこちらRTA走者。チキることなど少ししかありません。

でえもお。私。どうしても会いたい人がいたんです。

∨ キャスターの魔術

「刻印を持った男」の情報を入手

ああ。見いつけまあしたあ。それでは、ダイナミックにお邪魔していきましょう。

ACT 謎の男の排除

コンニチハ。頃しいましょ？

さあサーヴァントを失ったような偽りの状況を作り出した張本人の一人。状況によつては鯖ですらタイマン張れる言峰綺礼との戦闘です。さすが、すでに黒鍵を懐から取り出して戦闘態勢に入っています。

さあ。アクションモードに変更されたことですし、やっていきます言峰戦。

ただでさえ情報戦が中心になるキャスターの情報をここで消費してしまうのはもつたいないので今回もマスター同士のタイマンです。といつてもフルでサポートはしてもらいますが。

開始と同時に薬物を首筋から打ち込みます。キャスターの援護を受けつつ、保有する魔術をすべて使用します。

筋力のステータスは一時的にB+まで上昇しています。これなら、化物の彼と渡り合うことも多少はできるでしょう。

さて、言峰綺礼は、とにかく化け物じみた膂力。マジカルけんぷおーと、黒鍵による中遠距離攻撃が厄介です。あれ隙ってどこ？通常プレイ、特に非魔術師では廃人です



ら苦渋を舐めるところは確実です。ニンジャじゃないと弾くことすらできないそうですね。はい。まず初めに牽制代わりの黒鍵攻撃です。今回は4本ですね。どちらから襲ってくるか、タイミングは毎回ランダムなので、特殊能力なしの自力回避はほぼ不可能です。

しかし残念。こつちにはサーヴァントがいます。まだキャスターはこちらに専念する余裕があるので、すべての黒鍵は方向を変えていきました。すぐに敵はそのことを認識し、この場からの撤退を試みます。

なので全力で言峰との距離を詰めます。放ってくる斬撃や通過する道の危険物はすべて今はキャスターに任せ、距離を詰めることだけを考えます。降りていく崖の最短経路を縫って全力で走ります。

一定の時間と、距離が埋まると、言峰は突然止まり再度戦闘態勢に入ります。この時点で、相手の鯖がキャスターだと確信しているからです。それも直接的な攻撃が可能じゃない、もしくは不得意なものだと。

当たってるよ？だからなんだよ！こちとらまだ目標、達成してないから。

さて、本格的な言峰戦。近接戦闘を開始していきます。

黒鍵はクソ有能人権武装なので回転率とダメージが桁外れです。また言峰自体の黒鍵熟練度がAのためこちらは正規の近接戦を行おうとすると、痛い目にあいます。具体

的にはパリイ。そういった意味で彼に対抗したいなら、武装系の特殊能力をまずは伸ばさなければいけません。

じゃあお前何装備してんの？つて？言つてなかつたですか？

素手です。はい。

致命傷は必ずとっていいほどキャスターが防いでくれます。キャスターには今回幻術の展開をお願いしていますが、空間に撒くタイプの物なので作用するまで一定の場所に固定する必要があります。そのため、できることはとにかく時間を稼ぐこと。そして作用した瞬間の数コマを見逃さないことです。

状況が動かない限りこちらに死はありません。そのためガンガン近接によって行きましよう。言峰の行動範囲と呼吸数が増えるほど、精神的に揺れるほどタイミングは早くなります。

おら！頃してみろよ！そのちんけな棒きれでやれるもんならなあ！

はーヌルゲーですねえ。勝ちしか見えません。耐久力は減らないし、言峰にくつつくだけの簡単なお仕事です。お前が毎秒与えるダメージよりな、こっちの自動回復の方が多いんじゃないか！

はい、僅かに黒鍵を振る際に体の軸がぶれました。ここでしつかり足払いを入れまです。身体を回転させ低い状態で広範囲にかける足払い。これは素手のみ使用可能なア

クシヨンです。

しかしさすがは達人。必ずジャンプで回避をしてきます。しかし習わなかったのか？近接戦闘において飛ぶという行為が何を示すかを。

全バフ込みでやつと勝る筋力で言峰をしつかり押し倒します。ここで体の拘束をしようと思っただけではありません。この転倒はいわば奇跡。本来であればマジカル神父に近接戦闘でアドをとること自体がほぼ不可能です。この数コマの時を逃さないように。そして選択する行動はたった一つ。

それでは、みんな大好き薬物注射タイムを始めましょう。懐から注射器を取り出し、言峰に対しアクシヨンを行います。

勝ったツ！死ねいッ！

………とまあ、それで決着がつかぬなら鬼畜などとは程遠く。この程度では前座ですらありません。というかムービー○みたいなもんです。

さてて手元の薬剤が謎の飛来物に破壊されたところで本当の戦闘の開始です。

序盤にして本作の r t a でも上位の難関ポイント。v s 綺礼 & a m p ; アサシン戦です。

まず注視すべきはアサシンですが、まず敵の数、位置がランダムです。そのため撃たれる投擲はどの方向からかの特定は困難。またアサシンの全残基を割いてくることは

なく、全暗殺者を倒すことはキャスター√ではほぼ不可能です。

そのため逃亡一択ですが、それが凄まじく困難。まず気配遮断持ちの鯖を相手取るには、キャスターの警戒をフルでそちらに向けさせる必要性があります。故に、目の前の聖職者と真正正銘のタイマンで逃亡しなければいけません。執行者から逃げろと？どこ你真祖ですか？

弱音ばかり吐いても仕方ないのでまずは薬を打ちましょう。兎にも角にも薬です。過剰ではありませんがここは打ちどころです。

さて、視界がわずかに赤く染まり、揺れ動きました。限界を超えましたね。過度の薬物接種による特殊効果がかかりました。ここからは制限時間があります。解毒薬等でのこの状態の解除までの時間がかかればかかるほど、ステータスの元値が変動します。

今回の勝利条件はキャスターの魔術「転移」を使用しここから逃亡をすることです。フルスロットルでキャスターはこちらに向かっています。時間が表示されていますね。状況次第ではありますが、基本的にこのカウントが終われば勝利です。アサシンの攻撃は考える必要はありませんが、逆にキャスターから「分析」等の援助をうけることができませぬ。そのため自力で彼女が到達する10数秒間目の前の男からの攻撃を避け死を免れなければいけません。

全神経を集中させ、投擲される黒鍵の軌道とタイミングを読みます。左右2本ずつ、

今回は右の1本がほんの少しタイミングが遅いようです。

全4本中3本は僅かに後方を狙っているようで、狙いは恐らく前方から同時タイミングでの刺突攻撃を仕掛けてくるです。

……クソ行動ですね。

後方回避は確定で死。迷わず前方に。回避は不要。とにかく致命個所だけ避けて刺突を正面から受けます。

クツソ腕と肩がやられました。かなり深い傷です戦闘に支障をきたすレベルです。ですが好機です。出血を利用しましょう。

ダメージが入りますが仕方ありません。刺突されたタイミングでさらに強くその刃を身体に突き立てます。

おっ。死ぬかな。本来のプレイであれば一瞬の意識の混濁が入っていいレベルの負傷です。しかしこちらら薬中RTAじゃなめんな。

その甲斐あってこちらの血痕が彼の片目に入りました。毎秒単位で覚悟と慣れを覚えた身体すら蝕む薬物に犯された血液です。同じ効果がもちろん一瞬だけですが確定で入ります。

この隙を逃さないように突き刺さる黒鍵を持つ手をしっかりと腕で弾き、正面から致命

を入れましょう。ダメージ量は自慢にもならぬ程度ですが、ノックバック効果があります。

第一段階は終了。そしてその後方にダッシュ。残りは6秒ちよい。しつかりといった距離を取ります。捨て身の投擲がなければ死にませ……………おいまって何そのアクションやめてお願い別にもう戦いの意思ないんだから逃がしてよごめんちよつかいかけてほんとやめてくださいしにたくありませんその手から武器を捨てて平和に行きましようよねえおねがいね？むさいおとこのしたいとかべつにじゅようないじゃんおまえはだまってきんぱつに抱かれてればいいんだよだからおうちにもどっておねがい。といいながら目の前に広がる鋼色の物体。あー飛来する音が耳に刺さりますねえ。終わったかな。

やっぱり今回も駄目だったよ……………次が一番いいお姉さんを頼みます。

……………生きてます。あれ、おかしいですね。確実に死ぬはずだったんですが。

……………って待って。そういえば今回キヤスターがメディアじゃないから……………やばいです！ダメージ無視してキヤスターに向かって全力で走ります。

くつそ忘れてましたガバですキルケーが土壇場でどうするかなんて少し考えればわかることです！

見つけました！耐久減ってやがります。やっぱり一撃喰らってやがった！

カウント残りは1秒強。なのであと一撃耐えれば終わりです。

やれることは一つ。アサシンと言峰の攻撃対象をどちらにもこちらに向けキヤスターの防壁演算の負担を減らすことです。

ああわかってますよかばえはいいでしょもうあと一撃でも喰らったら終わりだけどな！

キヤスターに覆いかぶさるようにしてあとは神に祈りましょう。

……よし視界が変化しました！天国でも地獄でも精神世界でもありません！クリアです！やったあ！勝利ではなく、逃亡のエフェクトが表示されたのを確認。少しホツとしました。

とりあえず解毒剤だけはお願いしましょう。出血と痛みに関してはキヤスターの傷が優先です。

～ステータスが変化しました

- ・ 状態異常：「過剰摂取」を解除
- ・ 状態異常：「出血」を入手
- ・ 状態異常：「負傷（腕）」を入手
- ・ 筋力が少し上がった

・ 正気値が下がった

・ 英雄値が下がった

∨ キャスターのステータスが変化しました

・ 状態異常：「負傷（太腿）」を入手

・ 魔力残量が大幅に減少

あーやつぱり「転移」の消費量は重いですね。おそらく今襲われたら抵抗できないさ  
ようなら。これはそんな簡単に使っていい魔術じゃないです。

止血は知識がCもあれば可能なので大丈夫でしょう。負傷状態は今後少し問題な  
ので可能な限り早く治してもらいます。

さてそれでは報酬の方を確認します。

∨ 「虚偽の脱落」の情報を入力

「サーヴァント：アサシン」の情報の欠片を入力

「マスター：アサシン」の情報の欠片を入力

はい。ただこのためだけにあの化け物に挑んでおりましたでござる。

本RTAにおいてこの情報を入力しなかった場合、暴れるだけ暴れた結果画面が突然  
暗くなりガメオベラ、もしくは数コンマの選択肢ポップアップ間違えた瞬間即死とい  
うくそフラグが生き続けることとなります。



アサシンが落ちていないという前提を組めるかどうかは、今後の戦略の幅に大きく関わってきますからね……

というところでいろいろ失いましたが結果オーライ。今回はここまでです。ご視聴ありがとうございました！

さつて自分の怪我だけ応急処置したらキルケーさんの羽にでも埋まって癒されましょう。きつとええにおいがするぞお。

痛くしないから。流石に痛くしないから。そんな鬼畜じゃないから。別にそんなやましい気持ちはないから！

だから………そんな距離取らなくても………

## part 3

それではどこが一般人なゼロポケ r t a やつていきましよう。

前回はマジカルお兄さんに一方的にボコられて帰ってきたところまででしたね。

まずは治療を行うのですが、もちろんキャスター優先です。マスター側は？優先順位ですね。はい。実はそれだけではないのですが。

でも傷口だけは塞いでもらいましよう。もちろん中の筋繊維はボロツボロですが、まあ今すぐ戦闘があるわけではないのでそれまでに治せれば万々歳ですね。ギブスでもつけてそれまでの繋ぎを済ませたら、キャスターとは一旦分かれて行動します。

この回路クソ雑魚おじさんでは魔力で無理やりキャスターの全回復は難しいです。そのため少しでもまともな状態に戻すために霊脈の溜まり場をうろちよろしといえます。鯖が単騎でうろつくぶんには特に問題はありません。問題はマスター側ですが、言峰さんはまだ動きません。あいつが能動的に動くにはまだ踏み越えてないフラグがあるので。他のマスターはまだ認知すらしてないですね。まあしかし、それでも危険がないわけではないので、視界の共有程度はしておきましょう。もしもの時は令呪の使用も視野に入れます。

ということでも一般人らしく街をぶらぶらしますが、ここで踏まなければいけないイベントを回収します。

そう、黒聖杯ルートにおいて必須である桜たんです。

さーて虐待されている幼女に絡んで関係を持つとうとするおじさんはここだぞー。ということでも桜が出没する可能性のあるスポットを周回します。

実はこのイベントを次のメインイベントまでに引けないとリセットです。それは後々説明していきます。

さて問題の桜たんですが、彼女とのエンカウントは完全ランダムです。ステータスなどの制限や指定が一切ない代わりに、乱数の神様が全てを決めます。そのため社会力だけは多少の影響がありますね。

場所は新都、公園、高架下など様々です。小学校は確率が多少高いですが、声をかけることができません。当たり前だよなあ？

とりあえず桜たんが現れるまでは、コマンドを交互に周回する作業ですね。

さてちよつと暇になってきてしまったのでこゝいらで質問対応していきますぞ。はい。

Q. おいお前麻婆神父と殴りあいとか人外だろ正体ついに現したな

A. 感のいいガキは嫌いだよ……

とまあ冗談はさておき。いえ、残念ながら未だ一般人のレベルを超えられてません。まだ雑魚です。あの程度なら薬打てば誰でもできます。

まず大きいのはキャスターの存在ですね。実際原作では武術の特性やステータスの弱体化など様々な要素はあつたものの、キャスターのバフ込みで近接戦において最優と言つても過言ではないビーム兵器セイバーに優勢を取ることができました。実はあれは、本当に偉業です。史実読んでアーサー王と殴りあえると思つたなら異世界転生すべきです。土郎といちやついて大食いしてるから分からなくなりますが彼女正真正銘最高峰の英霊ですからね。はい。

それを実現可能にさせる。それほどサーヴァントの効果、有無は大きいのです。まあ彼は初撃は自力で止めてましたが。

そのためいくら麻婆が代行者で人間を15段階くらいやめていたとしても追隨するのは難しいです。

これは麻婆√やケリイ√をやると身に染みますね。正面からの衝突では令呪のバフ全コミでようやく勝負になる程度でしょう。逆に言うと、多少のステータスと技量があれば生き残ること程度ならできます。よくやりますね。

ゲーム的には物理無効の障壁や回避不能の幻術などが人間に対しては非常に強いです。マジ人権。

え、じゃあ普通に殴り合ったらどうなるかって？

数秒で肉塊。以上。

Q. 黒聖杯解体√ってなんなん？キャスター√以外可能なん？

A. はい。可能です。

そもそも黒聖杯の解体自体はこの一ヶ月、戦争中にすることはほぼ不可能です。冬木の聖杯ごと無くすためには、それ相応の経験と設備、時間が必要になりますから。キルケーほどのキャスターであれば穢れた聖杯を使用することはもちろん可能です。しかしそれは解体ではなく浄化に近く、穢れた水を使えるように濾過するだけで元の根本たる水源をどうこうするわけではありませんからね。

つまり本ルートでは、エンディング後の未来において冬木の聖杯の解体が行われる形で聖杯戦争を終結させることが目的になります。

では黒聖杯解体√の条件とはなんなのか。いくつかありますがどのケースでも確定して踏まなければいけないフラグは3つ。

① 黒聖杯を認識すること

② 聖杯戦争に勝利すること

③ 御三家の内、二家が同意もしくは再起不能になっていること

以上3点です。とりあえず2と3を改定してきてください。クソ鬼畜ゴミ野郎です

ねぶつ飛ばしたいなあ。

お、そんな話をしていると桜ちゃんとの遭遇イベントが発生しましたね。ちっちゃいなあ可愛いなあ。

さあ fate 屈指の鬱キャラクターと呼ばれている桜たそです。まあこのゲーム内では個人的には比較的に優しい鬱だと思えますが。どこぞのオルタナティブみたいにお脳缶になってないでござる。あ、ちなみにやろうと思えばできますよ。ハイ。

黒聖杯に関してはまずむっしーに話を聞かないことには基本的には進みません。そのためどこかしらからとつかかりを見つける必要があります。まあほとんど白髪ロリコンかロリのどっちかにはなりますが。

それでは話かけていきましよう。

A C T 謎の少女に話しかける

ようようじよ。おじちゃんとお茶でもどうかい？

完全に不審者ですね。やばいやつです。死んだほうがいいんじゃないかなあ。

桜ちゃんは基本的に何も言いません。返事は返ってきますが、機械的なものです。Siriみたいなもんですね。

これは彼女の世界観に付随するものです。彼女にとって他人、特に大人の男性は、恐怖の象徴でしかなく、其処に個人の輪郭は存在していません。なので、まずは認知を喰

らうことが大切です。

Choice

A 「大丈夫か？」

B 立ち去る

はい。それでは初の選択肢のポップアップですね。

Aは初期値以上の社会力が条件です。普通だとレイプ目なのがわかるんですかね。なんで他の人気がつかないんでしょうか。やっぱりこの町はおかしいですねえ。

Bは特に条件はないです。

はいそれじゃあAをと言いたいところですが、こちららRTAですよ？そんな生半可な好感度稼ぎでどうにかなると思ってるんですか？

SKILL 不朽の誓い

選択肢が追加されます。

Choice

A 「大丈夫か？」

B 立ち去る

C 連れ去る

……えー。いつからロリコンになったんでしょうかと疑問になった方。安心し

てください。最初からです。

— ということでCを選択します。困惑する少女を負傷していない脇に抱えて出掛けにいきましょう。

え。ごめん。おなか痛いよね。でも手が……… おんぶできないから………

えーそれじゃあ肩車にします。逮捕されるかなあ。キャスターごめん認識阻害かけてください。

はいそれじゃあ容赦なく髪を鷲掴みにするというドSの片鱗を目の当たりにしたあたりで、お出かけ開始です。場所はどこでもいいんですが、まあこの状態じゃあ行ける場所限られてるんで海のあたりにしましょう。

あはあ。キャスターからの目線が痛いなあ。目線ないけど。

さて、目の前に海がありますねえ。別に海岸はありませんけど。

さてとりあえず防波堤に桜たんを座らせて落ちていく夕陽を眺めています。

隣からはだいぶ怪訝な目線を向けられていますね。当たり前前だよなあ。誘拐未遂つてか実行して海まで連れてきたかと思えば、何をするでも声をかけるでもなく唯々夕陽を見ている男。

あはー。きんもちわるいですねえ。しかしここは我慢です。ひたすら連打を続けましょう。



今回桜ちゃんを誘拐した理由は、実は桜ちゃん自身にはありません。

残念なことに幼女桜はよっぽど好感度を稼がない限り最低値だろうと高い値であろうとチャートにほとんど影響を与えません。

現状桜ちゃんは救われることを考えてはいませんし、そんなことが考えられるほど期待なんてしていません。精々、なんか構ってくるきめえやつって認識で、それを超えるには行動原理が真正銘桜ちゃんのためになっていることが前提。それでも桜の信頼を勝ち取れるかどうかは運ゲーになっています。

なので桜trueを目指さないのなら、桜ちゃんは道具として使うのがベターになんですね。はい。今回はしっかりと桜ちゃんに令呪の証をみせることを忘れないようにしましょう。そうすれば認知は確実にしてもらえます。

お。桜ちゃんが腕の傷について尋ねてきました。

重要なイベントです。このために負傷した腕をわざわざ回復させないでおきました。まあ実際はそこまで手が回るほど魔力がないだけつてもありますが。

負傷について疑問があるようです。まあ、当然ですね。いつ死んでもわからないような戦争を街中でやってそれを罪悪感すら感じず、他者を害するのがさも当然のような世界に好んで存在する人間の気持ちなんてわからないでしょう。うん。そう思います。平穏な暮らしをできるのにせず、娘の進路先すら調べりやわかりそうなのはさすがに売り

払って、何の理由があつて聖杯戦争なんてやつてゐるんでしょね。大体蟲爺がいる時点で異常には気づきそうなものですが。

そこに考えつくからこの子に救いはないんですね。周りは期待できず、手は差し伸べられない。しかしそれは無能によつてであり、悪意によるものではない。もつと頭が悪くて最初から完全に絶望できるようだったら楽になれただろうに。光を与えるから、人は壊れるられるということをつつになつたらこいつらは学ぶんでしょね。

まあ、ここまで彼女に同情したような発言をしました。こちとら走者。そんな同情はとうに吐き捨てるほど、この世界観には慣れていきます。

皆様には申し訳ありませんが、本チャート内に彼女の救済はありません。ぶつちやけどつちでもいいです。はい。

関係の無い話はさておき、ここはしっかりと彼女の嫌える人間であろうことをアピールしましょう。会話はすべて魔術師としての確かなものを選択します。

ごめんね。君を使わないといけないから、生かすことも殺してあげることできないの。てへ。

さて、帰りたいという少女の願いを聞き入れて、再度肩車をして蟲の待つ家へと帰りますよ。

ここでしっかりと間桐家の位置を認識することが大切です。御三家の居城の座標一つ

ゲットやでえ。

▽特殊能力：「残像」が「面影」に変化しました

▽「蟲に侵された少女」の情報を入力

……

はい。ロリコンであることが確定しましたね。面影かー。まあ別に外れでもあたりでもありません。対象を攻撃する際命中が下がるデバフ系能力ですね。問題はありません。そしてこのあたりで、確定イベントです。蟲の情報を一定以上集めた場合起きるイベント、「ジジイ襲来」ですね。

前方の虚空に蟲が集まり一個の人のような集合体へと変化しました。相変わらずしわっしわですなえ。気持ち悪いですねえ。吐いちゃうぞお。

さて戦闘かと思いきや、戦闘にはなりません。むしろこちらに興味を持つと同時に、共闘を提案してきます。まあ、情報がほぼない陣営であるキヤスター陣営ですが、不遇なクラスであることは明白。勝手に暗躍されるくらいなら手元に引き込み、もしもの時は処分してしまえばいいと考えているようです。

まあ、乗る以外の選択肢はありません。しっかりと了承しておきます。

しかし、こいつは別にマスターではありません。間桐陣営とは手を組みますが、肝心のマスターには認知を貰っていないのです。

ということ、おいジジイだせあのクズを。

あれえ。出してくれませんか。今拷問中なのかな？あ、そういうことでもないんですか。

おつかしいなあ、かりやたんは普段の生活できるほどまともな体をしていないんで、大体は家にいるはずなんですけど。

まあいいか。どうせすぐ会うことにはなるし。とりあえずはキャスターの元へ帰りましょう。

随分山奥まで歩かされます。遠いですねえ女将さん。回復しましたか？

はい。完全とはいえないまでもまともに行動できる程度には回復したようです。こちらの腕の傷も治してもらいましょう。

あああ。その鋭く痛々しい目線がきもちいいですねえ。

∨ステータスが変化しました。

・状態異常：「負傷（腕）」を解除

さて今夜は野営にいたしましたしょう。本当ならキャスターの羽を枕に寝たいのですが、好感度足りないようです。おかしいなあ。ちゃんとキルケーが好きそうなムーブしてるのに。

仕方がないので木でも背にして寝ます。残念ながらベットはありません。羊がいなから。

さてー。みんないつしよにー。たいようがああああああ、みたいよ  
うー。うー。

ということ朝ですね。はい。

とりあえず夜まではやるのがないので薬を打ちます。今回は前回の許容上限を超えたのを反省として、あれの許容量を上げる訓練です。とはいっても肉体の方はどうにもなりません。問題は精神の方です。

薬は全ステータスに対応したものを用意できます。そのためいつでも好きなように自分のステータスをいじくることが可能です。しかし、上限はステータス依存なため肉体の方と精神の方を同時に摂取し、それが遅れると手遅れになる場合があります。自らの崩壊で操作不能になりゲームオーバーですね。壊し方は繊細に行いましょう。

とにかく薬を大量に摂取し、オーバードーズを待つ。視界が紅く染まったと同時に解毒剤を打つ。という作業を続けましょう。あ、ちなみにこれは薬中√ではテンプレですね。何だこのゲーム。

▽特殊能力：「揺れる境界」が「壊れた境界」に変化しました

はい。これが取得できれば十分です。あとはしっかりと魔術の方を強化していきま  
しょう。

現時点でのランクアップは不可能ですが、ここで他の行動をとると効率が落ちるので

連打をかかさないようにします。

かれこれももう夜になりました。

さて、共通イベント「倉庫街での戦闘」ですね。正当に行けばセイバーとランサーの戦闘から始まり、ライダーの侵略によって場が混乱するという原作と同様の軸で進むはずです。

その前に、まず会わなきやいけない方がいらつしやるのですが。ということで蟲を頼りにキャスターに位置を探してもらいましょう。

はあい見つけました。そんなところで芋つてないでみんなに会いに行こうぜ？ 雁夜さんよお。

もちろん今回は初見です。さすがに驚きを隠せていないようです。今にも殺されてしまうのではないかって顔をしています。なんだ。蟲ジジイから聞いてねえのか。めんどくさい。

とりあえず敵対の意思がないことを説明しましょう。まあ、もちろんその程度で信用してくれるわけではないのですが。

なので必ずここで桜の名前を出しましょう。そして、キャスターの手にかかれればそれを救うことが出来ると。まあ、可能ではありませんからね。

そうすれば信用云々などの好感度は置いておいて、一時的には協力してくれます。

現段階において雁夜は絶対にこのネタを出せば従います。だってそうじゃなきゃお前Mr. たれ殺せねえもんな。劣等感解消するための理由は必要だもんな。

皆さんも知っているとは思いますが、こいつ、別に正直桜の事どうでもいいんですよ。むしろ、本気で救う気なんてないんです。だって、そう思うならタレコミに行けばいいだけの話なんですから。

もちろん、両家は不可侵という条約を結んではいます。そして優雅たれがその行いを弾劾しなかつたとしても、実際なら方法はいくらでもあつたでしょう。手段さえ選ばなければ、それこそ。少なくとも、1年前なら。

だがそうはならず、結局自らの身を捧げて戦うふり。こいつは少女を壊したつていう大義名分のために桜を見捨てた加害者の一人ですからね。いいね。そのクズ具合。大好きよ。壊しがいいがあるもの。

さてそれでは大人しくバーサーカーの情報を吐いてもらいましょうか。

～「サーヴァント：バーサーカー」の情報を入手

お。欠片じゃない。いいですね。こいつ全部吐きやがった。バカですねえ。

ということの問題なくチャートを進めることが出来ます。そのためにこいつには、やっつけてほしい行動を指示しておきましょう。

さてそれではキャスターに認識阻害をかけてもらいながら、倉庫をひっそりと眺めて

居ましょう。

問題なくセイバーとランサーの戦闘が始まりましたね。後ろにいるのはアイリス  
フィールで間違いないようです。

～キャストの情報収集

- ・「サーヴァント：セイバー」の情報の欠片を入手
- ・「サーヴァント：ランサー」の情報の欠片を入手
- ・「マスター：セイバー」の情報の欠片を入手
- ・「マスター：ランサー」の情報の欠片を入手
- ・「違和感のある契約」の情報を入手
- ・「仮のマスター」の情報を入手

おおおおおお。流石キルケー有能ですね！

まず、遠くから見ているランサーのマスター。魔術師としては強いけどマスターとしては底辺クラスの雑魚の情報が手に入りました。あと、アイリスフィールがマスターではないことも分かったようです。お前すげえな。

ライダーの出現を皮切りにアーチャーが姿を表しました。やっぱりいつ見ても金ぴかですねえ。目がつぶれそう。

さて、それではバーサーカーにはまずお仕事をしてもらいましょう。



消費魔力を考えるといい手とは言えませんが、流石です。ねやはりランスロットは。ほんと、見れば見るほど爺やはなんでバーサーカーで召喚させたんでしょう。まあ負担を増やしたかったのはわかりますが、正直どうせ死ぬんだから大した違いはないでしょう。絶対普通に召喚してれば最強の一角なんですけどねえ。

はい。それでは皆様。RTAを見慣れている人にはまたかよと思われるかもしれませんが、やっていきましよう。金ぴかの宝具。パクリ。

モードがアクションに変更されました。それでは、二体の戦闘に巻き込まれないようにして、バーサーカーが掴み所有者がぶれている宝具をパクリに行きましよう。

最初にまず英雄値を上昇させる薬と正気値を減少させる薬。筋力を上昇させる薬の3つを摂取しましょう。これは前提になってきます。

やはり欲しいのは刀剣系か槍系ですね。何といてもアクションが強い。攻撃力はどうにでもなりますが、そこだけ変えられないので。

あああ。クソ配置です。大体サーヴァントが戦闘してる中でその中の一つを無傷で手に入れろって正気じゃねえよふざけないで。

て、わかってるから薬やってるんですけどね。てへ。

よし。シンプルな両刃の剣がいい位置にあります。最優ではありませんが、悪くはありません。

∨ 武器：名もなき両手剣（■）を入手

ランクはバーサーカーの能力によって未公開になっています。また、本来は所有者が英雄王なため取得は絶対にできませんが、一時的にバーサーカーの物として上書きされたため、キャスターからの上書きをする隙が生まれました。

ハイそれじゃあかえろうすぐ帰ろうあの金髪が痲癩を起す前に帰りましょう。

はい。目の前に光ってる剣がぶっ刺さりました。おいマジ死ねよバーサーカーもつと彼の瞳を逃がさないようにしてよ。

あー………はい。もう認識障害は無意味です。姿を表しましょう。仕方ないのでキャスターにも姿を見せてもらいましょか。

怒ってますねえ。いやまあこつちが悪いんですけど。実はこれ完全乱数で見逃してくれるんですが……

半分リセットに片足突っ込んでますが、まだです。まだ終わらねえよな………団長。道は続いてんだよ。

ということ、金髪がこつちをガン見しておこしてますが、無視します。怖いでしょうが、撃つてはきません。盗人をただ殺す程度で、彼が許すわけないでしょ？

そして、やることは一つ。

さてえ？この場に無防備に現れた抵抗力のなさそうな女がいるぞお？

ということ、キャスター。アイリスファイルに精神崩壊の魔術よろしくです。それも最高火力で。廃人にしていいよ？

もちろん突然の来訪にこちらを覗いていたアイリスファイル。知ってた？深淵を覗く時はね。こつちものぞいてるんだよ。

いやあ（悦楽）。女の鳴き声っていいものですねえ。金切り声をあげました。頭を抱えて膝を折っていますね。なんて心を癒してくれるんだ。美人の叫び声ほど頭に響くヒーリングミュージックはありませんね。

セイバーも異変に気が付いたのか、こちらに敵意を向けてきます。いやお前はいいんだよ。お前じゃないんだよ。

わかっただけでしょ？切嗣さん？

……… あはあ。見つけましたあ。切つうぐうさあん。

はい。救助のためにスナイプしてきました。もちろん当たりませんが。それは全マスタートとサーヴァントが彼の位置を把握。そしてアサシンの存在も露呈しました。

よし、これでリセットは回避ですね。これで撃つてこなかった、もしくは遅れた場合は容赦なくリセットでした。

さて、場が混乱してきたあたりで、アイリスファイルにかけた魔術はやめておきます。別に壊すことは目的じゃないので。その代わり、ウェイバー君に、脅し程度に撃つてお

きます。ライダーは邪魔なんで。お前ランダム行動ばつかなんだよチャート壊さないでお願い。

さてそれではかまちよ（殺意）のアーチャーに向かい直ります。髪が逆立ってますねえ。いや元からですが。

それでは遠坂時臣がしびれを切らして撤退するまでの耐久戦です。それじゃあみな。盾になってくれよな。

ということ、お薬を首筋に打って視界が紅く染まったところで今回はここまでにしておきます。

ご視聴ありがとうございます。頑張るから。次が最終回にならないように頑張るから。