

「NARUTO一名もなき忍
道一」RTA

メメイ

【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】

みんな大好きなNARUTOのRTA！通しRTAとか筆者もプレイヤーも死ぬから多少はね？

(淫夢要素は) ないです

NARUTOのRTA流れ流れ……

気軽に感想とかよかつたらください！待ってます

サソリ編完結

鬼鮫編完結

デイダラ編完結

角都編完結

飛段編完結

イタチ編完結

【三次創作】NARUTO うちはオビト1日討伐 RTA

<https://syosetu.org/novel/215220/>

この作品の設定で三次創作していただきました！

容赦なくタイム優先でえらいことが起きてく様をみんな見よう！

【三次創作】く名も無き忍道く『関節技縛り』【中編】

<https://syosetu.org/novel/217798/>

この作品で三次創作していただきました！

関節技こそ王者の技よ！といわんばかりの、関節技無双が気持ちよすぎる、皆も見よ

う！

CPHを影にさせるトロコンRTA【完】

<https://syosetu.org/novel/226444/>

この作品で三次創作していただきました！

修羅の国な創成期をたくましく闇深く生きてくバイくんつおい

みんなも見よう！

目次

赤砂のサソリ討伐トロコンRTA	Part a	1
赤砂のサソリ討伐トロコンRTA	Part a	6
赤砂のサソリ討伐トロコンRTA	Part a	12
赤砂のサソリ討伐トロコンRTA	Part a	19
赤砂のサソリ討伐トロコンRTA	Part a	28
赤砂のサソリ討伐トロコンRTA	Part a	35
赤砂のサソリ討伐トロコンRTA	Part a	42
赤砂のサソリ討伐トロコンRTA	Part a	51
赤砂のサソリ討伐トロコンRTA	Part a	59
赤砂のサソリ討伐トロコンRTA (おまけ)	Part a	71
千柿鬼鮫討伐トロコンRTA	Part a	76
千柿鬼鮫討伐トロコンRTA	Part a	83

3	干柿鬼鮫討伐トロコンRTA Part	90	干柿鬼鮫討伐トロコンRTA (おまけ)
4	干柿鬼鮫討伐トロコンRTA Part	97	145 【名もなき忍道】血継限界紹介動画 第一
5	干柿鬼鮫討伐トロコンRTA Part	105	回
6	干柿鬼鮫討伐トロコンRTA Part	113	1 デイダラ討伐トロコンRTA Part
7	干柿鬼鮫討伐トロコンRTA Part	120	2 デイダラ討伐トロコンRTA Part
8	干柿鬼鮫討伐トロコンRTA Part	128	3 デイダラ討伐トロコンRTA Part
9 (完)	干柿鬼鮫討伐トロコンRTA Part	136	4 デイダラ討伐トロコンRTA Part

	5	——	
	5	——	
	6	——	
	7	——	
	8	——	
	9 (完)	——	
【名もなき忍道】おもしろい実況動画集め	229		
てみた【紹介動画】Part 1	234		

	218		
	211		
	203		
	194		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		
	248		
	243		
	273		
	266		
	258		
	253		

369

飛段討伐トロコンRTA Part 8

377

飛段討伐トロコンRTA Part 9

(完)

飛段討伐トロコンRTA (おまけ)

392

うちはイタチ討伐トロコンRTA Pa

rt 1 | 396

うちはイタチ討伐トロコンRTA Pa

rt 2 | 401

うちはイタチ討伐トロコンRTA Pa

rt 3 | 408

うちはイタチ討伐トロコンRTA Pa

rt 4 | 415

うちはイタチ討伐トロコンRTA Pa

rt 5 | 422

うちはイタチ討伐トロコンRTA Pa

rt 6 | 430

うちはイタチ討伐トロコンRTA Pa

rt 7 | 437

うちはイタチ討伐トロコンRTA Pa

rt 8 | 445

うちはイタチ討伐トロコンRTA Pa

rt 9 (完) | 453

うちはイタチ討伐トロコンRTA (おま

t 3	長門 & 小南討伐トロコンRTA	492
t 2	長門 & 小南討伐トロコンRTA	482
t 1	長門 & 小南討伐トロコンRTA	477
け)	長門 & 小南討伐トロコンRTA	469

赤砂のサソリ討伐トロコンRTA Part 1

複雑な因縁があると思ったがそんな事はなかったぜなRTAはーじまーるよー！

みんな大好き、ゲーム「NARUTOー名もなき忍道ー」の赤砂のサソリ討伐関連のトロコンがこのRTAの目的です。

はじめにこのゲームについてざっと説明しますと、いわゆる無双系のエンパイアとかみたく自分の操る主人公を作ってNARUTO世界をエンヤコラするゲームです。

今年2300年にここ数年のレトロ漫画ブームに伴って、2000年代の漫画であるNARUTOの再ブーム&ゲーム化によって生まれたのがこのゲーム！

最近流行りの、VRアクションモードとターン制ゲームモードを使い分けられるので、VR酔いする人も安心！

君もNARUTOの世界で己の忍道を探そう！……という感じのゲームですが、難易度はそれなりにです。

キャラメイクによって結構難易度変わりますし。

えーでは、このゲームほんとルートもエンドも多いのでいわゆる通しのrtaは相当難易度が高いのでやってる人少ないです。

しかし、いわゆる一部ルートの r t a や特定のトロフィーをコンプするという r t a は手軽さからやってる人多いんですね。

今回は通しではなく一部トロフィーコンプです。

対象は赤砂のサソリ、クソみたいな数のゴリ押しをやってくる人形のおっさん(殺意)です。まともにプレイしてこいつと鉢合わせると呪いたくなります。

今回の R T A では攻略本とゲーム内のトロフィーリストの中で「討伐ルートで得られるトロフィー」と括られているトロフィーを全部取っていきます。

キャラごとにしたトロフィーが攻略本で細かく紹介されているので是非まだ買っていない兄貴姉貴は買しましょう。

サソリ対象かつ、討伐トロコンというのはつまりこういうレギュレーションです。

ちなみに討伐以外のトロフィー取得つてなると暁に入らなくてはいけなかったりしますが、そちらに関しては先駆者兄貴がいらっしやるのでそちらの動画をご覧になってください。

はい、それではスタート画面でタイムースタート!

まずはキャラメイクです。見た目はデフォルトそのまんま。

性別は女性です。

ホモじゃないのかよお!とお嘆きの視聴者兄貴たちもいると思いますが、今回はなる

べく器用さのステータスを伸ばしたいので……男性と女性で伸びやすいステータスが違うので今回はメスです。許して！

名前は「レイル・ズミル」、略してレズちゃんです。

ではステータスダイスをまず降ります。

……。

……。

あつ！器用さまさかの最高値！それに次に欲しかったチャクラの精密性も最高値！

これは豪運……ファツ!?知力が最低値やん！

釣り合いを取らなくていいから○。

後は容貌がかなりいいですね最高値ではありませんが、これが関係する術を習得する予定はないのが残念です。

お色気の術なんかや籠絡系に派生させた幻術やらなんやらは容貌がいいと魔性の女あるいは男と化します。

画面がちよつと止まってるのは知力が最低値でいいのかと迷ってるからですね。

知力は最初に術を習得する際に関係する値なので、ここ低すぎて習得そのものができないとかあるのか?とか考えてたせいです。

まあ結局そのまんま特攻したんですけどね！結果オーライよ。

次に出身地と年代です。

出身地はサソリと同じ砂隠れ、年代も同じく。

あとは特徴ですね、これが大事。ガチャみたくランダムで特徴が得られます。

特徴ガチャは3回まで振る事ができて、一回につき三つ特徴が出てきます。

ここで成長値に補正のかかる「何々の才能」系の特徴が引ければ御の字です。

最低限マイナス補正のするものを引かなければオツケー。

一番出て嬉しいのは「傀儡の才能」です、あれば今回の攻略チャートでだいぶ楽がで
きるのです。

それでは振ります！

いいのが出たら、ステータスと違いこっちは一つだけ特徴を確定させて残り二つの分
のガチャを振るつてのができるので楽ですね。

はいではまず一回！

おおっ!? 初っ端「傀儡の才能」引きました！今回すごい豪運じゃないですか!?! 幸運の
女神はレズですな間違い無い（確信）。

では2回目!……悪くは無いですが、マイナス特徴の「人嫌い」引いてます。これは
これで特殊イベントのトリガーになつたりして面白くはあるのですが、今回の攻略
チャートでは邪魔になるので。

ではラスト！3回目！

……フアツ!?

うそだろ、二つ目の「傀儡の才能」引きました。ええ（困惑）。

えー、一応こういう風に特徴が被ることがあります。被った場合ふつうに補正がその分上乘せされるのでプラス補正ならいい事づくめです。

しかし、才能系はそんなに排出率高く無いのにダブるとは……やはり幸運の女神はレズ。

もう一つの出てきた特徴は「感情的」……うーん、特定の選択肢がイベントによって追加されるものですね。

傀儡の才能二つ出てるのでマイナスでないなら全然なんでもいいです。

これによって生じるかもしれないガバより才能バフによる短縮のが絶対でかいので。

これは記録いいの出るかも！

しかしながら、出来上がったレズちゃんのプロフィール濃いな。

クソバカだけど傀儡の天才とか。

初っ端から波乱万丈ですがキャラも出来上がったのでいざ鎌倉！

赤砂のサソリ討伐トロコンRTA Part 2

さてレズちゃんやんが砂隠れの里に生れ落ちたわけですが、このゲーム両親の存在が乱数によって開始時点でお亡くなりになってたりします。

リアルすぎるだろあの世界にあわせてるとはいえ。

特に砂隠れは個別の乱数設定の中でも、かなり高い確率で両親が居ないです。

まあ、両親が居ても居なくてもそこまでタイムに差は出ません。

居た方が楽な事もあるというだけでリカバリーはどうとでもできます。

……。

はい、やっぱり両親居ませんね。主人公は基本的に五歳からスタートですが、この時点でいわゆる孤児院みたいなところに居ます。

孤児院ではもうこの歳から忍術の基礎基本の勉強をしています。

……が、この時点では実技というより知識勉強の段階ですので。

【……ズミルはうまく知識を頭に覚えられなかった。】

勉強上手くできてませんね！

「お前は本当に馬鹿だな……」

教えてくれるモブNPCである先生からもこの扱いだよ！知力最低だから仕方ないね。レズちゃんの本領は実技からだから平気平気！

まあ知力はそこそこにあげていかなないといけないので今後も勉強は根気強くやりま
す。

その前に、傀儡の術と基本的なチャクラの練り方を習得します。

孤児院ではまだ習得できませんが、他に習得できるイベントが存在します。

というわけで、チヨ婆とサソリのとこにイクゾー！

余談になりますが、主人公が五大属性のどこに適性があるのかというのは生れ落ちた場所と年代によってある程度傾向はありますが基本ランダムです。レア血継限界を保持する可能性もあります。

ただ、今回はあんまり属性術は使用しないのでぶつちやけなんでも良いです。

レズちゃんは傀儡の術一本でやってきます。

さて、チヨ婆とサソリですがまあこの時代ならサソリも若い時代なので広場なんかを探すと傀儡の術の練習やってるのが見つかります。見つかりました。

はーこの時代はサソリの旦那もかわいらしいですが、これが成長するとクソムーブ戦闘をやりまくるおっさんになるとか時代の流れって残酷。

【チヨ婆様と、その孫だ。……話しかける？】

はい、発見時にこういうナレーションが入るのももちろん「はい」を選択します。

「……ん？近隣の孤児院の子かね」

「……」

チヨ婆はこつちが孤児院の子供と分かっています。

そしてサソリのほうは同年代とはいえ知らん女が急に現れたものだから警戒してチ

ヨ婆の後ろに隠れました。

(今はまだ) かわいいね。

次に会話内容の選択ですが、もちろん好感度稼ぎの世間話なんかではなく「傀儡の術
教えて」の一択です。

教えて！チヨ婆！

「元氣の良い子供だね、だが勝手に教えていいものか」

チヨ婆ちよつと悩んでる様子です。一応レズちゃん、他所の孤児院の子供ですから
ね。

まあここの選択肢はゴリ押しで……あつ、感情的の特徴取ってるせいか「泣く」とい
う選択肢あるやん！

……気になるからやつたろ！（ガバムーブ）

やるー！くぐつのじゅつ、レズちゃんやるー!!!（駄々こね）

「これこれ泣くでない！お前くらいの年齢にはまだ難しいだろうが、教えるだけなら……名前は何という？」

レズちゃんです!!!（元気なお返事）

やったぜ（計算どおり）。

泣いて駄々をこねるレズちゃんをちいせえサソリがジト目で見てるがレズちゃんの才能を見てろよ見てろよー！

というわけでチヨ婆との特訓の時間だオラア！

こここのイベントで覚えられるのはチャクラを練るスキルと、傀儡の術です。

習得の際の成功判定ですが、知力＋習得したい術やスキルに関連するステータスの値で判定が入ります。

チャクラを練るスキルなら知力＋チャクラの精密性だし、傀儡の術なら知力＋器用さ＋チャクラの精密性です。

だからなるべく初期ステで高い数値を出したかったんですね。しかもチャクラの精密性と器用さは、傀儡の術のレベルアップとその成長速度にもガッツリ絡んでくるので。

ちなみに知力は傀儡を一から作る場合に必要になるステータスですが、今回自分で一から作るよりは廃棄された傀儡を回収してリサイクルしようと思ってるので優先順位

は低いです。

【ズミルはチヨ婆と特訓中だ！】

こういうチヨ婆との特訓シーンからちよつと離れたところでサソリは人形遊びして
ます。

こういう細かい描写いいですよね。

唐突に感情的なレズちゃんが傀儡の術の特訓に割り込んできたサソリの旦那の心境
やいかに。

……。

うん、知力は最低値でしたが精密性と器用さが最高なおかげか一発で習得できまし
た。

やっぱりレズたんは実践（意味深）でこそ輝くってコレ一番（ry）。

「おぬし、実技の能力はすごい。稀なる才能を感じる……知識がおぼつかないもの
の」

「……」

知力とその他ステータスのバランスが悪いせいかチヨ婆からも「実技はいいけどそれ
はそれとしてバカだなお前（意識）」言われちゃったわ。

サソリのほうは相変わらずジト目。

バカでも幸運の女神に愛されてる（意味深）だからいいんだよレズちゃんは。とにかく攻略チャートの要である傀儡の術を覚えられました！ということですが今回はここまでです。また次回！

俺の人生の中で、嫉妬という感情があつたのは恐らくあの女に対してだけだと思う。

「旦那って嫉妬とかすんのか……うん」

「……ある、随分と昔の話だな」

くだらない行動ばかりしてた、本当にバカな女だった。

それでもあいつは、バカの癖に傀儡の才能に愛されてた。

赤砂のサソリ討伐トロコンRTA Part 3

馬鹿の極み乙女が傀儡で大暴れするRTAはーじまーるよー！

今回は傀儡の術を無事習得したところからですな。

この後はとにかく特訓&特訓&特訓しかないです！

チヨ婆は教えてくれる際の成長効率高いのでガンガン頼りましょう。

ついでに、サソリにもそれなりに話しかけて好感度はどうでもいいですが接触度は高くしておきます。

接触度つてなに？という視聴者兄貴姉貴たちもいると思われませんが、これはプレイヤーからは確認できない隠しステータスみたいなものです。

キャラと接触した際に好感度がこちらの行動によって変動するというのはみんな知っているとありますが、接触した回数自体もゲーム内では記録されています。

今回取りたいサソリの討伐関連のトロフィーの中には、好感度が関連するものはありませんが暁加入前に接触度一定以上の状態でサソリの里抜け後に接触しないと取れないものがあります。

要は、何回も話して印象に残る人間として主人公を記憶させることです。

ですので、好感度管理は必要ないですがこのトロフィーを取るために結構話しかけないとダメです。

ちなみに、接触度が高いと好感度に関わらず印象に残るので、サソリやほかの里抜けした忍なんかもそうですが再会した時に思い出してくれます。

好感度が地を這つてると舌打ちされたりします、ドマゾ兄貴姉貴は是非やってみよう

！

閑話休題、訓練シーンは倍速で飛ばしていきます！

少女訓練中

うわっ傀儡の術のスキルレベル上昇スピードがおかしい……才能の特徴二重がけだとこんなスピードで成長するんだ。

これは天才ですわ。

目標のレベルにはかなり早い段階で到達しましたがまだ本格的に動く期間ではないので訓練は継続しつつ、勉強メインに切り替えます。

知力が低いので、人の二倍やっても馬鹿の極みから結構馬鹿レベルにしかならないと思うので積み重ねほんと大事。

その合間を縫ってサソリにも話しかけます。

サソリくん！あーそびーましょー！

……? あ、なんかイベント起きるみたいです。この時代のサソリ相手になんかイベントあつたっけ? (ガバ調査)

「なあ……傀儡の術……どうしたらそんなに上手くできる?」
フアツ!!

あー、これ、まさかの教師イベントですね? いや、あるのか……サソリにも。

正直全く想定していなかったイベントが出てきてしぼし画面が動揺してます。

教師イベントとは、対象のキャラより特定の能力が優れてる場合「教えて!」と頼まれるイベントですね。

例えばナルト相手なら、チャクラの練り方使い方なんかを教えられるイベントがあります。

ナルト苦手だからな序盤だとこのあたりが……。

サソリにこのタイプのイベント用意されてるとは知りませんでした (ガバ調査)。

幼少期でもサソリの傀儡の術のスキルレベルは相当高いのですが、ということは逆にレズちゃんの成長スピードとスキルレベルがそれを上回ってる考えると考えると恐ろしいですね。

レズちゃん、学校のテストはおバカだけど傀儡の術はすごいですからね。

さて、どうすべきか……。

うーん、受けましょう！

というのも、このイベントを引き受けたこちらからも相手に何か一つお願いをすることができません。

そのお願い権で、サソリに知力をあげるための勉強を教えてください！
オラツ！レズちゃんのバカを治すんだよ！

【ズミルはサソリと傀儡の術の特訓をした。】

【……。】

【……特訓はそこそこうまくいった！】

特訓の成功判定は、知力＋対象となるスキルやステータスでの判定となります。

今回の場合知力＋傀儡の術で判定入ったようですが、そこそことはギリギリ成功判定入った感じですね。

知力低いから、教え方も頭悪い感じなんだろうな……本人の術は上手いからほぼ見取り稽古みたくなつたんじゃないのこれ。

というわけで、傀儡の術の特訓のお礼（健全）にお勉強教えてもらいましょうか！

【……。】

【……………。】

【ズミルはちよつぴり頭が良くなった！】

「ビツクリするくらい馬鹿だなお前……」

相変わらずのジト目でこちらを見てくるサソリ。

いいんだよ実技ができるんだから……。

というか、この時期はまだサソリの両親が健在のはずでスレてないのですがそれはそれとして馬鹿すぎるのと好感度稼いでないのでジト目で見られてますねレズちゃん。

それがかわいい女の子に向ける目か？お前ホモかよお！

こうしたキャラから教えてもらえる場合ちよつぴり上がり幅が大きいので、知力の方も地を這うレベルから匍匐前進レベルにはなったのではないでしょうか（？）

とにかくまだまだまだチヨ婆と一緒に特訓& a m p；勉強& a m p；サソリに絡んでく毎日なので倍速！

倍速中に今後のチャートの流れを説明します。

まずスタートから一年後の六歳になったら、アカデミーに入学してとにかく卒業目指して頑張ります。

実技は問題ないと思いますが、知力が気を抜くと落第レベルなので必死になります。試走と若干修正が必要ですが問題は無いと思います。

木の葉に比べると砂のアカデミーは厳しいところもありますが……まあ、なんとかあります。うん。

問題は勉強！ただそれだけ……こんだけいい特徴やステータスの引きしてるのに、知力のせいで落第して大幅タイムロスとかになっただら目も当てられないのでそれだけが心配です。

……おっと、訓練と勉強を繰り返しているうちにとうとう時期が来ましたのでアカデミーに入学します。

勉強落として卒業できなくなるって余程の事がない限り起きませんが、知力最低ラインだとななるのかっていうの全然やったことないのでドキドキしますねえ！

RTAにあるまじき行動ですが引きがいいので続行しましょう。
と、アカデミーに入学して早々ですが……お金稼ぎをします。

お金はどんな時でも大事だから仕方ないね。

その稼ぎ方ですが……。

当然、傀儡を使います。

傀儡使ってお金を稼ぐストリートミュージシャン（？）生活はーじまーるよー！

今回才能バフが物凄い効いてるので、本来よりもとても有利な状態でお金が稼げるぞー！

「その女、幼少期は本気で「ぬ」と「ね」の区別ついてなかったからな……」

「それ馬鹿とかいうレベルじゃなくね？うん」

「あんな何も無い里でヘラヘラしてた理由の半分は、頭が足りてなかったからじゃねえかと今でも思う」

そんなオガクスでも詰まっているんじゃないかと思うような空っぽの頭の持ち主でも、指先だけは……傀儡を操る指先だけは、天才的だった。

赤砂のサソリ討伐トロコンRTA Part 4

これから傀儡を使いお金稼ぎをしていくわけですが、その肝心の傀儡をまだレズちゃんには自分のものを持っていません。

今までの訓練ではチヨ婆から練習用のを借りてただけなので。

傀儡の入手パターンは例外を除けば3通りあります。

お店で買うか、自分で作るか、廃棄されたものを拾ってくるか。

前者二つはお金がかかります、特にお店で買う場合有能な傀儡ほど値段が張ります。

自分で作る場合、買うよりは遥かに安いですがパーツや素材調達の分の費用はかかり、製作には時間とそれなりの知力が必要になるので今はまだ難しいです。

というわけで今回の調達ルートは廃棄されたものを回収してくルートです！リサイクル！

はい、と言うわけで廃棄場に来ました。

だだっぴろい広場みたいな場所ですが、あちらこちらに適当に物が捨ててあります。

ここに捨ててあるものは様々あって、索敵スキルが高いほどいいものが見つかります。

今回探す捨てられた傀儡ですが、そもそも砂隠れ自体傀儡をよく使う地域ですのでその国や里の廃棄場に比べるとそれなりに見つけやすいです。

ただし、大抵は仕込みが壊れていて戦力にはあまりなりません。だからこそ捨てられてるんでしょうね。

そこから修復したりリメイクする事で戦力にカウントできる程度の強さになりますが、レズちゃんが傀儡を使い戦うのはもう少し後ですので仕込みが壊れてようが壊れてまいが今は関係ないです。

索敵スキルが高かったり豪運兄貴はこの廃棄場で仕込みの残ってる傀儡を手に入れたりできますが、正直今回の攻略チャートでは拾える傀儡のクオリティによる短縮はあまりないです。

【ゴミの山を漁る……。】

【錆びた手裏剣×3、壊れた傀儡×1を見つけた！】

よしよしいい塩梅です。

とりあえず「壊れた傀儡」を五体と、後ついでに「捨てられた楽器」の種類はなんでもいので同じく五つほど欲しいので探します。

砂隠れ、娯楽とかやってる場合じゃねえよ!?という空気のせいかな楽器に関わらず娯楽に纏わるアイテムが捨てられてること多いんですよね。

とにかく、全部探し当てるには多分数日から下手したら数週間かかりそうですが、この道具発掘は絶対必要なことなので乱数にお祈りします。

楽器と傀儡おくれー！それでは倍速で流します。

……。

……。

倍速中暇ですので、皆様のためにー！

今後の攻略チャート、ラストに控えるサソリとの戦闘についてどうするかをお話ししましょう。

サソリとの戦闘は三つの問題があります。

三代目風影の傀儡、猛毒、そして百機もの傀儡。

この三点です、通常プレイでも対処は大変ですが今回は単騎で相対する予定ですのでレズちゃん一人でこの三つの難題を片付けなければいけません。

「問題は分かっていたけど、三代目風影の磁遁つて傀儡の術と相性がキ悪やん！なんで傀儡の術メインで使うチャートくんでんの。これガバでは???」

というツツコミをしてくれる視聴者兄貴姉貴もいらっしやることでしょう。

今回そんな相性が悪い傀儡の術を選んで育ててるのに関しては、それでも傀儡の術を育てるのがサソリを倒すのに一番楽だからです。

三つの難問を片付けるためには、この三代目風影の傀儡の使う磁遁と、レズちゃんが
高い傀儡の術のスキルレベルを持つてる時に使える戦術が……。

おっと、どうやら目当てのものが揃ったようですね！ 廃棄品の傀儡五つに楽器五つ！
サソリ戦の対策はまた実際戦う時にしましょう。

楽器にせよ傀儡にせよ壊れてる部分もあるので、最低限直します。

そのためには「傀儡の構造知識」というスキルが必要になりますが、それはアカデミー
に置いてある本を読めば習得できます。

習得に知力判定ではありませんが、傀儡の術のスキルレベルによって成功判定に補正が
入るのでレズちゃんのスーパースピードで成長した傀儡の術レベルならおそらく大丈夫です。
多分7か8割くらいです成功率は。

……。

……………。

【内容がよく分からなかった……。】

ダメみたいですね（絶望）（バカの壁）。

いや、多分数回やればできると思うけどこの手の本からの習得っていくらか間を空け
ないとできないからガバ……。

バカのせいでガバとかマズイですよ！

「……何やってるんだ」

うおっ?!

教室で頑張ってお勉強してたら、サソリに話しかけられました。

そういうや、クラス分けはランダムなんですけどサソリと同じクラスでした。

これは前の勉強会のときみたく、もうサソリに事情話してお手伝いしてもらいましょうか（）

サソリイ！勉強教えて！

この手のランダムイベントに結構助けられてますね……幸運の女神様ナイスアシスト。

「はぁー……見せてみる」

若干呆れが混じりますがサソリはどうやら引き受けてくれるそうです。

あーこの辺の判定ランダム要素多いからヒヤヒヤしましたけどこれでどうやらリカバリーできそうですね。

今度は習得成功しました、サソリ先生ありがとナス！

というわけで、無事傀儡の修理ができるようになりました。

はい、では後は傀儡と楽器をアカデミーでの授業の合間を縫って修復します。

楽器はともかく、傀儡は仕込みまで直そうとしなくて良いです。

仕込みを直そうとすると材料も時間もかかるし、修復失敗の可能性もあるので余計な事はしません。

……。

よし、最低限の稼動に支障が無いレベルまでは直せました。

傀儡には品質レベルというものがあるのですが、この仕込みも何も無いほぼ素の人形に近い状態だと品質は最低レベルです。

しかし問題は一切ありません。

さあ！準備は整ったので、出稼ぎにイクゾー！デッデッデッデッデッ！カーン！

人通りの多そうな広場なんかには傀儡と楽器を持ち出し、そこで傀儡に楽器を持たせて……みんなー！傀儡楽団の開演だよおお！！！！

というわけで、傀儡楽団の合奏でストリートミュージシャン的にお金を稼いでいきます。

この演奏イベントがうまくいったかは傀儡の術のスキルレベルの高さだけでシンプルに決まります。

楽器つてなると演奏の知識も必要そうですね……まあ楽だからいいか！せんがその辺特に要らないんですよね……まあ楽だからいいか！

製作陣はRTAのことも考えてこのゲームを作っていた……???

【演奏は大成功したー！】

はい、大成功です。やったぜ。

演奏の成功度と、使った傀儡の数によって、おひねりの量が変わりますが今回は五体同時に使ってるのでかなり効率よくお金稼げてますね。

術のスキルレベルが低いと上手く操れずに終わりますが、レズちゃんは傀儡の術をレベリングしまくってるので傀儡はちゃんとヌルヌル動いてますね。

本来のチャートだと、かなり効率よく傀儡の術を成長させれてもよくて二体同時に使えるか使えないかくらいの想定でしたので、特徴で才能二枚引きしたのは本当に嬉しい誤算です。

このイベントの美味しいところは、お金稼ぎは勿論のこと傀儡の術のスキルレベルの経験値にもなる点です。

他のお金稼ぎと違って、この方法だと術のレベリングと同時進行ができるのでガンガン演奏回していきましよう。

私の演奏を聴け!!!

一週間に一度という制限こそありますがそれでもうまあじすぎます。

後は一定の目標額まで稼ぐので倍速にして今回のパートは終わります。

そろそろ定期的にサソリの両親が死んだりしてイベントが加速していくと思います、

ではまた次回！

乾いた大人ばかりの砂隠れで、傀儡を使った合奏で金を稼ぐ真似をしていると聞いた時はわが耳を疑った。

はつきり言って、砂隠れの人間はそういうものに感動したりする人間は少ない。

もつと言うと、あの頃の時代は今よりよほど切羽詰った時代であったというのもあるのだが。

あのバカ女に振り回されるのはゴメンだったが、どうしても気になってしまつて一度だけ見に行つた事がある。

恐らくアレは作つたり買つたりしたのではなく、廃棄場の傀儡を最低限直しただけなのだろう。

だというのに、人間のように滑らかに動き奏でる五つの傀儡。

操られてるといふ事を見てる側に忘れさせるようなソレを見たとき、俺は初めて”負けた”と感じた。

「傀儡の合奏か、なんか曲芸みたいだな。うん」

「……………ふん、ただの曲芸で済んでたら俺の記憶にも残らねえよ」

聴衆は演奏に感動したのではない、傀儡の術の精巧さに未来の戦力になると期待をかけて金をやったのだろう。

あの女がそれに気づいていたのか気づいてなかったのかは分からないが、相変わらずヘラヘラした頭の軽そうな……………いや、実際に綿の詰まったような軽い頭と、それにそぐわない指先が踊っていた。

赤砂のサソリ討伐トロコンRTA Part 5

馬鹿に慰めるのは難しいRTAはーじまーるよー！

前回はお金稼ぎのできる体勢を整えたところからですね。世の中金（k k z並感）。

というわけでしょっぱなですが……次のイベントが起きるまで倍速で流します。

特に面白いこともないルーチンワークになっちゃうからね、仕方ないね。

倍速中とくに攻略情報について喋るのもそんなに無いので適当に雑談します。

この動画を編集してる最中に、また新たなRTAやっただんですよ。

今度は鬼鮫討伐関連トロコンのやつ。

鮫肌攻略のために、主人公が開発できるオリジナル術の毒化の術チャート組んで走り
ました。

毒化の術っていうのはほらあの、いわゆる毒姫みたいな感じのアレですよ。

扱いと極めるのが難しいので、通常プレイだとあんまり使ってる人居ないですが私は
好きですこういう術。

毒とかトラップ系の術を使って上手くいくと、ハメてやったぜ（意味深）！って達成

感あつて好きです。

鮫肌は案の定、全身猛毒状態の主人公の変質したチャクラと毒肉を削った結果、グエーツとなりました。

ちなみにこの倒し方すると、鬼鮫はドン引きします。しゃあないね。

鮫肌破壊実績のトロフィーも取るなら、毒化はオススメです。主人公の寿命は縮みませんが。

おつと、雑談している間にゲーム内時間も結構経ってイベント起きてますね。

サソリの両親が戦死したようです。

元々任務で会えないことのほうが多かったようですが、両親が戦死した事で後々にとんでもねえマッドパペットマスターになる布石になります。

ぶっちゃけサソリには暁になってもらわないと討伐できないのでどう足掻いてもそこフオローする気はありませんが、それはそれとして介入しなくてはいけないイベントです。

ちなみにここを筆頭にいくつかのイベントに介入すると、サソリが里抜けしないルートもありますがこのRTAでは特に関係ないですね。

目の前のタイムを考えるならスルーしたほうがいいイベントですが、アイテムもらえるイベントなんで……。

アカデミーにサソリが一週間ほどやってこないという話題から始まり、おうちに帰る最中にチヨ婆が話しかけてきます。

そこで事情を説明され、工房に籠ってしまったサソリに主人公からも話してくれない？という事を頼まれます。

このイベントはサソリと一定以上の接触度があると発生するイベントです。

要は、知らん仲でもないしちよつとサソリを引っ張ってきてほしいな！という頼まれイベントですね。

「そう言う事情でな……頼まれてくれんか？」

はい!!!（元気なお返事）

というわけでサソリは工房に籠ってるらしいので、そこに尋ねる前にちよつとした準備です。

このイベントでサソリとどういう接触の仕方をするかでイベントにかかるタイムが変化するのですが、一番短いのは食べ物と渡すイベントです。

レズちゃん傀儡の術のスキルレベルが高いのでそっちを生かしたイベントの進め方もできるんですよ、サソリが工房に籠って作ってる傀儡って父と母だし。

ただこのイベントクツソ長い上、一度このイベント起こすと関連イベントが後々強制的に起こるので却下です。

という事情から食べ物わたしにいきますが、このイベントのサソリは乱数によって食べてくれる食べ物が変わるのでいくつかの種類の食い物を用意しなくてはいけません(憤怒)。

好き嫌いするな!

適当におにぎりを作ったり、お菓子やらなんやらを道具袋につめていざ鎌倉!

おじやまするわよ〜!

【サソリは陰鬱な雰囲気で、一心不乱に傀儡を作っているようだ。どうする?】

はい、というわけで「おなかすいてない?」ってセリフを選択します。

ちらつとこつちを見ますが無視されます。

ここで帰らないで、めげずにじつと待っていると……。

「……くれ」

そう呟いて、おにぎりを奪っていきました。今回はおにぎりかー。

試走ではキャンディでした。

ちなみににおにぎりは料理で作りましたが、レズちゃんは器用さが高いので基本的に失敗しません。

器用さが悲惨なキャラだと攻撃にも使える暗黒料理が生まれるんだよなあ……。

まあ一応そういう料理もサソリに寄越す事もできるんですけどね、命知らずかこい

つ。

とりあえずこれでミツシヨンコンプリート！

「……作り終わったら、ちゃんと外に出る。伝えてくれ」

と言伝をサソリから頼まれます。チヨ婆に対してですね。

チヨ婆にソレを伝えると、ほっとしたような顔をされます。

おばあちゃんは大切に……まあこの後里抜けに風影暗殺に親不孝ならぬ婆不孝しまくるんですけどねサソリ。

「そうか、外にはちゃんと出る意思があるのだな。よかった……」

というわけで、お礼したいんだけど何か欲しいものある？ ってチヨ婆から聞かれます。

選択肢の中から、傀儡関連の書物がもらえるものがあるのでそれを選びます。

「傀儡作成の手引書」を貰った！

これで傀儡の製作の方の手筈も整いました。

後は素材があれば作れますが、まだまだ使う予定は無いので実際に作るのは大分後です。

ではこれでアカデミー在籍中に起きるめぼしいイベントはほぼ終了です。

後はアカデミー卒業してからの攻略チャートですが、下忍になってからはサソリとの

交流チャンスは減るので今のうちに接触度稼いでおきたかったですよね。

というのも、サソリはかなり速いスピードで出世していきますがレズちゃんは上手い事功績点を調整して上忍にはならないようにするからです。

結果的に出世スピードに差が出て、接触できる機会はガツクリ減ります。

サソリはかなりパパッと上忍になるので……。

中忍に留めておくのは、上忍だとやらなくちゃいけない強制イベントの任務がとても多いのでタイムロスがキツイからです。

コムシとのイベントやらなんやらには干渉しない予定なので、レズちゃんからしてみればしばらく見ないと思っただらいつの間にか里抜けしてたみたいなのりなのかサソリの旦那。

特に信じてないけど見送った幼馴染が人傀儡になってた件について。

「旦那の話聞く限り馬鹿がすごいけど、よく中忍にまでなったなその女。うん」

「今もそうだが、実技中心だ砂隠れは。……まあ、それでも大分ギリギリだったようだがな。筆記が悪すぎるのにも限度がある」

あの女と最後に会ったのは……会えたのは、中忍試験のときだ。

あの時、俺は……。

「でもよお、流石にサソリの旦那の方がガチの戦闘では強かったんだろ？聞いた感じその女ボケボケだし、うん」

「……チッ」

「なんで舌打ちすんだよー！」

今はもうかつてとは違う、永久の体を手に入れた、強いコレクシヨンも増えた。

あの女が今頃どうしてるかは知らないが、例え会ったとしても同じ事は起きない。

……会えるかどうかすらわからねえがな。あのバカ女に。

赤砂のサソリ討伐トロコンRTA Part 6

アカデミー在籍期間中にやることは大して変わりません。

ひたすら傀儡の術と最低限の他の術の特訓、それと勉強！

そんなに筆記での結果は重視されませんが、それでも悪すぎたらやばいので。ていうか中忍試験でも一応筆記あるんで。

というわけで卒業まで倍速！

倍速多すぎないかって？

まあこの辺のアカデミーでのちまちましたレベリングとイベントは、視聴者兄貴姉貴達もよその動画で親の顔より見てると思うので。

このあたり、イベント起こすよう行動しない限りは繰り返すからね……レズちゃんも傀儡の訓練と勉強と時折サソリに接触する程度です。

暇なので今後の解説しますと、サソリの討伐関連のトロフィーは三つ。

接触度が高く面識がある状態でサソリを倒す事で得られるトロフィー、赤秘技百機の操演の全機撃破トロフィー、三代目風影の破壊トロフィー、この三つです。

普通にサソリ倒すのなら、正直風影破壊まではまだしも百機全撃破はやんないです。

さすが高難易度トロフィー。

見てわかる通り、討伐関連のトロコンするにはサソリの手持ちの傀儡を全部破壊することが大前提となります。

まともにもやると相当難易度べらぼうに高いです、手数と範囲攻撃に強力な毒を組み合わせてやるのはやめろお！

初心者の負けパターンとしては、致命傷食うより毒殺のが多いくらいですし。

解毒薬の精製はちよつとレズちゃん本人が作るには知力的にもガチで無理ですし、人に頼むにしても余計なイベントに入る必要があるので……。

サソリ戦は絶対に当たってはいけない戦闘24時状態になりますねえ！

おっと、アカデミーは無事卒業したようですね。

成績を確認してますが、まーじで筆記の方がギリギリラインであつぶねえ！

傀儡の才能あっても知力低すぎるとヤバイな……走りたい人が居るならその辺注意しましょう。

あ、アカデミー卒業でやったー！してるところにサソリが。お祝いイベントですね。

卒業イベントの際に、接触度の高いキャラが一言お祝いしてくれたりします。

なお、好感度が地を這つてると皮肉を言われたりします。お祝いとは一体なんだったのか。

このゲーム、好感度はゲーム画面ではつきりと見えなくて内部データとしてあるタイプなのでぶつちやけ好感度どうなってるか推測になります。

まあ、会話の感触を見るに好感度が低いということはないでしょう。

「落第とかにはならなかったのか、運が良かったな」

初っ端この発言かよ。

主人公のステータスによってその辺発言変化するらしいですけど、知力があまりにも低いからこんなこと言われてんの???

「まあ、よかったな……落ちなくて」

サソリなりのお祝いの言葉ですのでありがたく受け取っておきましょう。

レズちゃんの知力がアレなので、このセリフだけ聞くとガチ目の心配に見える……。

適当に返しのセリフを選択して、これで本当にアカデミー編は終了。

となると後は下忍編になりますが……木の葉と違ってアカデミーに送り返される真の試験みたいなのは無いのでこのまんま任務に入ります。

砂隠れは木の葉あたりと比べると、下忍の段階から直接戦闘のある任務が多いですが

まあどうとでもなります。

さつそく班わけになります……サソリとは違う班ですね。

正直同じ班だと起きるイベントが多いのでタイムロスになりがちですので、違う班で

よかった。

同じ班のメンツや責任者もモブNPCですが、彼らは決して弱くない程度の能力はあ
るので危うくなったらどんどん頼りましょう。

下忍として動いてる間に、ストリートミュージシャン with 傀儡で儲けたお金を使
いレズちゃん自身の手で戦える傀儡を用意しましょう。

下忍のうちは他二人の班員と基本的に一緒に動くので、班員達をサポートする仕込み
を積んだ傀儡にします。

一から作ると時間がかかるので、楽器を弾いてもらった傀儡達を改造していくという手
段にしましょう。

道具屋で道具を買い揃えたらレッツ改造！

【傀儡を改造しますか？】

【はい】

【仕込みを選んでください。】

この前チヨ婆からもらった手引書にある仕込みなら積み込むことができるようになります。
ります。

初回の製作だけは知力＋器用さで成功判定が出るけど、一度成功したら次回以降器用
さのみでの判定となるぞ！

一度成功したらコツをつかんだみたいなお事でしょうね。

……。

……。

というわけで、何回か失敗しつつ積み込み改造終了！

四体を防御中心の仕込みを積み込み、残り一体を攻撃中心の仕込みにします。

基本的な戦法としては防御型の方で班員をサポートしつつ、こつちも攻撃に参戦できる隙があれば攻撃型を使うという感じですね。

いやーしかし、本来だとアカデミー卒業の段階だと戦闘でまともに同時に運用できるのはかなり順調に進めば三体行くかも？くらいの想定だったのですが……。

さすがに知力を生贄に召喚した傀儡の才能二枚がけは強い、五体いれば十分なのでこれ以上は用意してないですがもつと同時に操ること自体スキルレベルを見るにできそうですからね。

こいつやはり天才か。

下忍時代も正直適当に任務こなしてくだけなんでサクサク飛ばしていきまーす！

後ついでに中忍試験のあたりもマジでよその動画で解説されまくってるので特に解説することもないし飛ばします。

はい、倍速。

サソリが里抜けするまでに後数年ですが、里抜け前にもまだやる事はあります。サソリが人傀儡というものに興味を示している、という情報を掴んでおく事です。この情報を知っておかないと、後々仕入れることができな情報が出てくるので……。

中忍試験、もう随分前の記憶だ。

内容はある程度毎年変わるが、変わらない試験項目がありそれが受験生同士の手合わせだった。

手合わせといっても苛烈で、救護班はもちろんいたが死人が出るというのも珍しくはなかった。

勝ち負けというより、どれほど戦えるかというのを確認するためのものなのでこの段階まできたなら実力を示せれば中忍になれる。

その手合わせで俺はあの女に負けた。

隙を読まれた、癖を読まれた、傀儡の仕込みならこつちが勝つてたというのに。

とどのつまり、その当時の俺の技術が完膚なきまでに叩きのめされた。

“負けた”、という感覚が今度こそ深く焼きつく思いがした。

傀儡の術なら俺だって負けてねえ、あいつも大概この術ばかりだったが俺だってそうだった。

しかし、負けたのだ。俺は。

頭が悪くて放置しないほうがいいんじゃないかと思っていたのは俺ばかりで、あの女はとつくに俺の先を歩いていった。

一度曲がった鉄板は曲げ直してもその癖は取れない。

俺にとってその敗北は、そういう事だった。

「旦那は結局その女のことどう思ってるんだ？ うん」

「……知るか、そんなもん」

赤砂のサソリ討伐トロコンRTA Part 7

下忍時代もそこそこに、中忍試験のほうですが案の定楽々でしたね！筆記以外は!!!
筆記でこんなに心臓に悪い展開が出てくるの試走ではなかったよ……。

サソリと試験で当たるとは思ってませんが、この時代のサソリの使う傀儡はただ対処法がある方ですので楽ですね。

結構誘導とかしやすしい……、人傀儡になるとチャクラを使った術系統も飛んでくるからいやだ。

さて、中忍になったところで任務の幅とお給料が上がります。やったね！

中忍になって任務の難易度やエグさは上がりますが、特殊案件を除きパターンは決まってるのでサクツと任務を回していきます。

というわけでここからしばらく中忍生活流していきます。

やっつてゐることは任務& amp ; 訓練& amp ; 勉強でやっぱり変わらないので倍速で

！

……。

……。

……数年経ちました、恐らくそろそろサソリが人傀儡について調べてる時期です。

中忍以上の忍が閲覧を許されてる、第二資料室へ行きましょう。

ここには様々な術の資料が記されており、こうした第一第二第三までの資料室は大抵どの里にもあります。

通常プレイでも、戦術の幅を広げる為に資料室で術を覚えていくというのは多分大体のプレイヤーがやってるんじゃないでしょうか。

ただ、今回は資料そのものを閲覧するわけじゃないです。

「……ん？ああ、アンタ確かサソリさんの知り合いだよな。あの人に伝えておいてくれないか？借りてる本の返却期限過ぎてますよって。任務で忙しいのは分かるけど、足りない本あるとどやされるの俺なんだよな」

はい、資料室の管理担当の人からメッセージを頼まれます。

ここでセリフ選択肢に「どんな本借りてるの？」を選ぶと……。

「ああ、なんか色々借りてただけ……三冊借りてるな」

という事で、何を借りたのかが分かります。

借りたのは「傀儡の変遷」「禁術史」「改造新書」というものです。

この三つの内容を読むと、全部に共通して「人傀儡」というワードが出てきます。

後々サソリが返却した後でレズちゃんも読めば、人傀儡というキーワードを手に入れ

ることができません。

ちなみにこの本には直接的な人傀儡の作り方は流石に乗ってないです。

「かつてこういうヤベー禁術があったんやで、やるなよ」的な情報ですね。

まあ、その前にサソリにこのメッセージを伝えなくてははいけません……ぶつちやけ、直接会わないでもいいです。

というか、会おうとするとタイミングを見計らわないといけないので、そんな事しなくてもサソリと同じ班員の人に伝えるなり、あるいはメモをサソリの家に届けておくなりでオツケーです。

というわけで、これで里抜け前に確実に立てなきやいけないフラグはオツケーです！
サソリはこの間もコムシとごたごたおこしたり、マッドパペットマスターの片鱗を見せたりしますが、そんなのレズちゃんには関係ねえ！

はい、では後はサソリが里抜けをするまで倍速です。
倍速中に豆知識を。

「里抜け時に追いかけて倒す」場合ですと、討伐系のトロフィー手に入らないんですね。

サソリの場合里抜け時にはまだ三代目風影殺して人傀儡にしてないし、人傀儡もこの時点で戦場で死体拾って作ってるけどまだ百もないし。

更に、接点持った上で再会時に倒すっていうのも里抜け時は再会に含まないらしいんですよねえ。

里抜けしきっていないうちは、しばらく会ってなくても再会カウント入らないらしいです。

……おっと、サソリがどうやら里抜けをしたようですね。

サソリと接触度が高い場合、チヨ婆がかけつけて教えてくれます。

「いったいなぜ、あんな事を……」

チヨ婆が滅茶苦茶落ち込んでます、ババアおいたわしや……。

そこで励ます選択肢を選びつつ、キーワードである人傀儡という単語をチヨ婆にぶつけてみましょう。

「人傀儡じゃと……!?まさか、あやつー!」

チヨ婆と一緒にサソリの工房へ向って調べる事ができるようになりました。

それと、チヨ婆から会話で「そういえば最近、戦場で死体が消える事がよくおきていたらしい」という話を聞きます。

このあたりの話は事前に情報入手する事もできませんが、入手しても里抜け阻止した場合なら役立ちますが今回は暁入りしてもらわないといけないので特に入手しなかった情報です。

当然消えた死体は、人傀儡製作の実験に使っていたという訳ですね。

後々特定の会話イベントをこなす事でわかりますが、この時点で三代目風影の暗殺と人傀儡化は考えていたらしいです。

死体はその為の人体実験に使われたという訳ですね。もう死んでるけども。

ちなみに何でよりにもよって風影を人傀儡にーって話も出るのですが、サソリの旦那曰く一言で言うなら「克服」だそうです。

磁遁は確かに傀儡の天敵だから、天敵を傀儡に落とし込むことで云々みたいなアレ……？

芸術家の考える事わかんねえ。

……と、与太話をしているうちにサソリの工房の探索パートです。

といっても調べる内容はほぼありません、サソリが里抜け時に人傀儡などの致命的な物証は大方片付けてたり持ち出しているので。

といっても、完全に物証が無いわけではありません。

【どこを調べますか？】

【裏庭】

はい、工房の裏庭で毒草が山ほど咲いている場所を調べます。

調べていくうちに、探索スキルが多少でもあれば裏庭の毒草が特に咲き誇っている場

所がなんか様子が変わたとわかります。

「……掘り返しますか？」

というわけで掘り返します。

「土の下から出てきたのは、おびただしい量の人の骨だった。

毒草の栄養になっていたのだろうか？」

しかし、サソリの工房、その裏庭から出てきたということは……。」

実験台にされた死体たちのものですこれは。

人傀儡にするといっても、内臓と一部の骨はいらぬものなんですよね。

制作する際に抜いちやうらしいし。

今更だけど人傀儡にする手順結構グロいしエグいよな……。

とにかく、人傀儡にする際にでた“端切れ”をどうするかとなった時についてだから

毒草の栄養にしてやれとでも思ったんでしょかね。

変なところで豪胆だなこいつ。

……あー、レズちやんが感情的の特徴あるせいか強制的に泣いちやうイベント入ってるわ。

やっぱ感情的の特徴取っていると、こういう接触度高い相手がなんかやらかしていると怒ったり泣いたりするイベント入るのロスだよなあ。

まあ小さい頃からの知り合いが死体埋めまくつてるとかそりや泣きたくもなる、しかもサソリはすでに里抜けしてるし。

泣き声を聞いて駆けつけたチヨ婆が出てきたものを見て絶句したところで今回はここまで！

おそろくまた次回！

里抜けする際にはゴタゴタが起きたものの、別段特筆するような事は起きなかった。

それは楽でもあったが、酷くつまらないとも心のどこかで思ってしまった。

……あいつは、どうも任務のタイミングが合わず抜け忍狩りには呼び出されなかったらしい。

里抜けからいくらかたつた後にスパイとして入れた由良から定期的に砂隠れの情報は抜いているが……。

ついでに報告させてるあの女の周囲に関しては随分と変わりが無い。

変わりが無い、というのは何も変化成長が無いという訳ではない。

あの頃と生活や精神性に変化が無いという意味だ。

俺がどうこうしようと、あの女に変化は起きなかつた。

感情的で、それを隠せないあの女のことだから目に見えて無いのならば無いのだ。

ああ、苛々する。己ばかりが変化を促されるというのは、思ったよりも苛立ちが募る。

最後に会ってからこれで何年だろうか？

人傀儡の身になってから酷く身体に流れる時間の経過に無頓着になっていったって、ソレが一つの永久へ近づいた証でもあるようで誇らしかつた。

……それと同時に、胸の底に沈んだ熱砂のような感情も朽ちる事はなかつた。

あの頃の、絡んだ糸のような情緒から抜け出せてない己が愚かしい。

未だに俺は、敗北感から抜け出せていない。

「たまにだが、お前のような単純な精神がうらやましくなるな……」
「どういう意味だよ旦那！」

赤砂のサソリ討伐トロコンRTA Part 8

数と手数数の圧倒的差をひっくり返してくRTAはーじまーるよー!

前回はチヨ婆が駆けつけたところからですね、駆けつけたチヨ婆は大量の人骨を発見してサソリがやってたことを悟ったようですね。

「サソリ……、やはりあやつ人傀儡に手を出しておったのか」

呆然とするのも無理はないですよね……信じて送り出した孫が禁術に手を染めて人傀儡ダブルピースするなんて……状態ですからねこれ。

すんすん泣くレズちゃんとかチヨ婆の悲しげな後姿のシーンから暗転。

後日、チヨ婆からこれから自分はサソリが今どうしてるかの情報を集めるので、それらしい情報入手したら寄越してほしいと言われます。

ここで主人公もまた「自分もサソリ探したい!」という風に言えば共同戦線が張れます。

ただこれをやるとチヨ婆と一緒に戦うというイベントが固定になる都合上、原作軸でのサクラと一緒に戦闘の際にまでもつれ込んでしまうのですね。

RTA的にはもっと早い段階でサソリとタイマン張って倒せるので、ここで自分も!

という選択はしません。

普通のプレイならチヨ婆と一緒にの方が楽なんですけどね……チヨ婆強いし……。

すまんなチヨ婆、サソリを殺すのはレズちゃんや。

サソリが里抜けたので、トロフィーの条件的にサソリが最低百機をそろえるまで待つ必要があるのですがその間また日常を繰り返していくので倍速。

……。

おっと、傀儡の術から派生して覚えられるとある術ですが、この倍速中にどうやらうまいこと極める事までできたそうです。やったね！

このゲームでは、原作に登場した術のオリジナル派生術が出てきたりして、その強さはピンキリですけど面白いものが多いです。

完全オリジナルで主人公が開発する術もブレ幅が大きいですけど、毒姫的な状態になる毒化の術がやっぱり一番殺意が高いですねえ……最悪道連れにできる。

このゲームで暗殺という敵対者を消す手段が、毒化を極めていればかなり現実的になるのは大体この術のスペックのせいですね。

ちなみに千手やうちはの創成期あたりからゲームを始めますが、そこから初めて柱間を倒す場合毒化を使って暗殺毒殺が結局一番現実的になるあたりそのスペックが分かると思います。

毒姫♫つよい。

あつ、よし同期の忍から情報が得られました！

「おい大変だ！三代目風影がいねえ！この時期になんてことが……」

あーはいはい、三代目風影を暗殺したようですねサソリ。

ちなみにですが、三代目風影を殺した手段は毒だそうです。まあ傀儡だとぜってえ無理ですからね相性問題で。

ちなみにこのイベントにもフラグを立てたりしてれば介入できて阻止できます。

まともにサソリを倒すというだけならこのイベント介入して三代目風影を生存させて、人傀儡になつてもらわないほうが本当はいいのですが……トロフィーが取れなくなるので見殺しです今回は。

暗殺まで来たということは恐らく百機で国を落すつていうのも、もうそろそろ起きるはずですが……。

ちよつと任務をこなしつつ時間を進めます。

「最近、傀儡で小国とはいえ一国が落とされたなんて話まであるじゃないか……あれ、誰も何も言わないけど絶対サソリの仕業だろ……」

声を潜めるようにして情報を漏らす同期の忍、ナイス！よしこれでフラグ全部立っているのでも討伐にいきます！

ちなみにここで声潜めてるの、抜け忍とはいえ一国が落とされた規模ともなると……砂隠れが自分とこの抜け忍がやりましたってそれ認めると責任が発生するからですね。

大人って汚い。

こつからのサソリの居場所自体はある程度ランダムです。

しかし、小国が落とされた云々の話が出てから三日以内であればその近辺に赴く依頼を受ければ遭遇できます。

必要な術の準備はほぼ整ってますので、傀儡のチューニングと道具を必要な分購入し
たらすぐにでもいけます。

という訳で……行きます！

任務の受注をして、いざ鎌倉！

……さあ、ピツタンコカンカン、他の忍達と一緒に移動して任務先でサソリとデイダ
ラに遭遇しました。

まーたどつかを襲撃しに行く予定のところ鉢合わせたって感じですね。

かれこれ里抜けから数年、この状態のサソリは里抜け前とは比べ物にならないくらい
強いのでナメてかかると死にます。

「ん？こいつら、砂隠れの忍達じゃねえか。知り合いでもいるか旦那」

「……ああ、一人、知ってる顔が居るな」

ヒルコがこつち向きます。知ってる顔のレズちゃんだよお！

ここのイベント、接触度が一定以上だとちゃんとかういう「おっ知ってる顔だー」つて反応してくれます。

なお好感度が低いと、なんで居るんだテメエ死ねみたいな事言われます。

ここでのセリフは無言を選択します。

【……】

「だんまりか。うんとかすんとか言ったらどうなんだ」

【うん、すん】

「そう言う事を言ってるんじゃないやねえよ……」

はい、適当に一定の会話をした後に選択肢が出ます。

【今はまだ会話の途中だが……不意打ちをしますか？】

まずサソリをヒルコから引きずり出す事、デイダラをこの場から引き離す事、サソリと戦う前段階としてこれらの事が必要になります。

……ですので、まず。

【はい】

【↓起爆腐食札を使う】

まずは一発、会話の真っ最中にヒルコに不意打ちだオラアツ！

起爆腐食札は通常の起爆札とは違い、人体へのダメージはそんなにないですが傀儡や忍具といった道具の類を腐食させる効果がある！

通常の起爆札よりはかなりお値段が高いけど、こっちの傀儡の中にも何枚か仕込んでおきました。

これが命中したので、ヒルコの防御力が腐食の状態異常のおかげでガクツと下がります。

ヒルコはまず硬さをなんとかするのが大前提ですが、この起爆腐食札のおかげでその問題は解決しました。

というわけで、不意打ちからの……戦闘開始じゃあ!!!!

久しぶりに会えたあいつは、記憶の中の姿よりも大人びていた。

それもそうか、最後に会えたときから何年も経っている。

それだけの時間があれば、人間は移り変わる。

「……」

「だんまりか。うんとかすんとか言ったらどうなんだ」

「うん、すん」

「そう言う事を言ってるんじゃないよ」

……もつとも、頭の中身はそこまで変わらなさそうでもあったが。うんとかすんとか

言うってそういう事じゃねえよ。バカ。

ただ表情は、どことなく暗い。

その変化が、もし俺のせいであるのなら。

そうであると考えてもよいのなら、最早両手に収まる程度にまで削り落とした生身の

核が蠢くような衝動に襲われる。

きつと今もなお、その美しく操る指は変わらないのだろう、それどころかこの数年で

より強くなったのだろう。

ならば、ならばこそ、それを超えて、俺は……。

思考と会話の最中、突如起爆札が割り込む。

轟音と衝撃が、俺のその思考を許さないといわんばかりに……開戦を告げた。

赤砂のサソリ討伐トロコンRTA Part 9 (完)

はい、ヒルコに不意打ちがクリティカルヒットオーバー!!!

「やってくれるじゃねえか、ええ？いつからそんなに悪賢くなつたア……」

このセリフは特に主人公のステータスなんかには関係なく不意打ちした際に出てくるセリフなのですが、レズちゃんの知力とかを考えるとガチな感想みを感じるの草隠れの里。

男子三日会わざれば刮目して見よつて言うだろ？まあレズちゃん女の子ですけども。

「旦那！くそつ、このクソ女！」

サソリもデイダラもキレてスイッチが入って怒りのボルテージが良い感じに上がってますね。

さて、ここでセリフの選択肢を選びましょう。

すなわち、一緒に来ている忍達にデイダラをひきつけてもらうようお願いします。

ぶつちやけ強さ的にはどっちも似たような厄介さですが、砂隠れの忍はサソリのヤバさは知っててもデイダラのほうのヤバさは知らないので喜んで引き受けてくれます。

「岩隠れの抜け忍のほうをひきつけて、サソリは私がやる」

「……!?わ、わかった、そっちは頼んだ!」

「おい!何勝手な事言つてやがる!」

「デイダラ、乗っかってやれ……俺はこの女を殺る。てめえは邪魔にならない場所で遊んでな」

「……チツ」

はい、こういう選択肢をするとサソリも乗っかってくれます。

売られたけんかは全力で買つてくれるから……サソリの旦那……。

「デイダラは例の粘土鳥に乗ってサソリの指示通り場所を離れ、一緒に来ていた忍達も遠ざかり……これでタイマンですね。」

もつともお互い傀儡遣いなので、タイマンといつても団体戦になります。

【人傀儡なの、それも】

「なんだ、知つていたのか。ああ、そうだ。これもまた俺の芸術の内の一つだ」

人傀儡つて臓物抜いたりなんだりつていうのを考えるとめっちゃくちやエグい作り方してるよなあ……剥製とかが近いのかな作りとしては?

中身を抜き取つて防腐処理……するのはなんか剥製とかの作り方に近いなあ、仕込みとか入れてるけども。

人間の剥製つて考えるとおつそろしい。

「お前は知らない顔じゃない、特別豪華な仕込みを組み込んでコレクションにしてやるよ」

【……友達だと思ってたのは私だけみたい】

「何言ってるんだ、破格の待遇じゃねえか」

レズちゃんからしてみれば悲しいなあ。

まあサソリからしてみれば、それなりに面識のある相手くらいの相手だと思いますけどね。

余談ですけど、このゲームの主人公って基本的によほどの事が無いかぎり接触度高い相手に対しては主人公から相手への好感度的なものは高くなるっぽいんですよね。

相手の好感度がなんであれ、主人公は相手に好意的になるもんだから……会う回数が多けりゃ好意的になるあたり、主人公が一番チョロいとまで言われてるのはアレ。

「コレクションに加えるためには……まず、お前には死んでもらわなきゃな」

というわけで戦闘開始いー！開始直後にセーブを念のためしておきましょう！事故予防にはセーブ。

まずはヒルコの破壊、これができなきゃ始まらない！

ただしこれはまだ簡単な方、ヒルコは硬いけど飛び道具はともかくヒルコ本体のスピードはそうでもないという弱点がある。

まあ見るからに重量系というのものもあるし、内側に籠って動かすという都合上なのかは分からないけど……。

だから、叩かれる前に叩く。

ヒルコの行動は初手は固定、なので初手から次の行動に移る前に叩く！

時間をかけすぎると行動予測が難しくなるので、早めに叩いて壊すための不意打ちの起爆腐食札でした。

口から放たれる大量の毒針、この初手の行動は傀儡二体を使って弾き飛ばしてもらいその際にある程度接近。

その後、起爆機能付きの傀儡一体をヒルコにぶつけて自爆させて……。

はい、ヒルコの破壊完了です。

レズちゃんらの傀儡の術スキルがクツソ高いおかげで、すつごい素早く正確に傀儡を動かせるので完全にヒルコの行動よりも先手先手を取れましたね。

天才ってすげーな。

術スキルが低いと、ここでヒルコの先手を取れずぐだぐだになるってのはよくあるんですよね……。

はい、というわけでヒルコぶつ壊したのでサソリ本体のお出ましです。

「やるじゃねえか、なら……これはどうだ。俺達の天敵だ、それだけにコレクションにす

るのには苦勞したが……その分強力この上ない。俺のお気に入りだ」

はい、今チャートの問題見たる三代目風影の登場です。

ぶつちやけこいつと百機相手に安定して勝ち筋を作るのが難しかったがために、今回の傀儡の術チャートを作ったというレベルで面倒な相手です。さすが風影強い。

ここで傀儡の術レベルが一定以上だと、俺達の天敵というワードが出てくるんですよ。

傀儡遣いみんなの天敵なのでこいつ……。

傀儡どころか忍具も磁力で滅茶苦茶にしてくるので、こいつ原作でサクラがやったように、拳で解決するのが大正解すぎる。

術でもいいっちゃいいのですが……この後控える百機との戦闘を考えると中々チャクラの温存が大変で。

さて、このまま風影と戦うわけじゃありません。

「……まだ、切り札隠してるんでしょ？ だしなよ」

「！」

傀儡で一国を落としたという情報を仕入れてると、セリフの選択肢の中にこうして使う事を煽るような選択肢がでてきます。

こうすることで、風影と同時に百機をサソリに使ってもらうことができます。

は？それやってもこつちが不利になるだけやないの？

と疑問に思ってる視聴者兄貴姉貴も居る事でしょう。

それに関しては戦闘中に一緒に説明します。

「言うじゃねえか。ククツ、あんまりグチャグチャにすると加工する時が大変なんだが……見たがる相手に隠すというほどもつたいぶるものでもねえ」

はい、赤秘技・百機の操演の登場だよお！

通常プレイでバチクソ苦勞させられました、特にチヨ婆と一緒に居ないで討伐となつた時はほんと。

数の暴力で押してくるのやめろマジで、ほぼ当たたらゲームオーバーの毒持ちが数で押すとかやつちやいけないだろ。

人傀儡にする時の加工はあんまり死体をグツチャグチャにしちやうと大変だく的な事を言ってますが、手加減的な事は一切してくんないからねこのおっさん。

一応、サソリが強力な麻痺効果を持つ毒を使うのはこの辺の人傀儡への加工も視野に入れてるからというのも理由らしいですね。

確かに、麻痺毒とかの系統を使えば死体は原形を留めてるだろうし。

……では、これがこのRTAのラストバトルです。張り切っていきましょー！

では、どうやって傀儡の術で砂鉄という傀儡特攻の術を持つ三代目風影と数でゴリ押

ししてくる赤秘技を攻略するのかと言うと……。

三代目風影の操作権をサソリから奪います。

傀儡の術はレベルアップすると、派生の術として「傀儡篡奪の術」というものを覚えられます。

この術は相手の使う傀儡の操作権限をこちらに移し奪うという……言っちゃえば傀儡泥棒ですね！（身も蓋も無い）

百機を一緒に出させたのは風影を奪ってしまったか？百機が出てない状態だと、サソリは撤退を視野に入れ始めるからです。逃げるな。

それに百機を出させてる状態だと、基本的に数が増えると操作精度は多少落ちるので……比較的三代目風影に接近するのが楽になるからです。

篡奪の術は一定の距離内に近寄らないと使えない術ですので、三代目風影に接近するまでが重要です。

はい、GO！

数で押してくる百機の中の何体かの傀儡をまず片手で操る五体の傀儡で防御、倒さなくてもいいです後でまとめてぶっ潰すので！

もう片方の手で操る残り四体は……三代目風影の打ってくる砂鉄時雨の肉盾になつてもらいます。

防御力はあげてますが関節が砂鉄でいかれるので、三代目風影のコントロールを奪うまではつかえなくなりますがOK。

傀儡たちが肉盾になつてる間に三代目風影に接近！さあ、篡奪の術を打ちます！

……。

よし！成功しました！

この篡奪の術は自分の傀儡の術スキルレベルと、相手のスキルレベルの差で成功率が決まります。

今回は特徴に恵まれたので一発成功ですが、才能の特徴なかつたらめっちゃ頑張つても20%行か行かないくらいの成功率なので……多分ここで何回かリセットしてたかもですね。

一応一回の戦闘中に何回か打てるのですが、使うたびに相手が警戒して成功率が下がるんですよ。

あつさり通つたあたり、サソリの傀儡の術よりスキルレベル上回ってますねこれ。

何回か試走しましたが、流石に上回るのは初めてです……はえーすっごい。

というわけで、三代目風影を奪つたら後は楽チンチンです。

チャクラは使いますが、砂鉄界法！

傀儡は死ぬ。

この術は傀儡特攻がついてる上範囲がクツソ広いので、あーもうほぼほぼ百機が壊滅状態ですね。サソリ本体にも命中して動きを止めています。

いっぱい壊せて気持ちE!!! FOO!

こうした一気に攻略ができるから、今回のチャートを採用したんですね……ちまちま百機と遣り合ってたためちや大変なので。

後は残りの百機を適当に倒せば……。

【一騎当百】

はい、称号取れました！百機全部倒した場合の称号はこれです！

後は風影破壊ですが……。

サソリと接近した状態で、風影のほうを自壊させます。これでも称号は取れます。

【磁界越え】

はい、こつちも取れました。通常プレイでコレ取るのかなり大変だった記憶があります。

さあ、後はサソリ本体だけです……砂鉄の効果が無くなったとはいえ既に接近済みですので核を攻撃すれば後は終わりです。

【人形供養】

はい、接触度高い状態でのサソリ撃破での称号も取れました！

しかし人形供養って……名前がちよいちよい闇を感じる。

……というわけで、戦闘終了ー！この時点でタイマーストップ、時間は3時間28分55秒です！

完走した感想ですが、正直コレ……特徴で神引きしたから後から走る人たちの参考にはならないやろなって……。

今回は特徴のおかげで傀儡の術レベルがクツソ高くなったのでほぼ確定で三代目風影を奪えましたが、本来は最後の最後で運ゲーが出てきます。

結局最後は運！

個人的には走ってて結構楽しかったです、通しのRTAとかよりは楽なほうですし。

興味が出てきたら皆さんもやってみてください！うちも、やったんだからさ（同調圧力）

それでは、長時間のご視聴ありがとうございますー!!!

「俺の負けだ……」

負けた、また負けた。

最後まであいつには勝てなかった。

貫かれた、僅かに残った生身が悲鳴をあげて血を流す。

笑えるくらいに差を見せ付けられた、操ってる最中の傀儡の操作権限を篡奪され三代

目風影を逆に利用され……。

敵わない、叶わない。

焼けるように胸が痛むのは、果たして傷の苦痛だけだろうか。

「……勝ったつてのに、嬉しそうじゃねえな。喜べよ」

ズミルは、静かに……めそめそと涙を流した。

そういうえば、最初に会ったときもそうだった。

忍が涙だなんて馬鹿と無駄の極みだが……涙を流す程度には、お前の内側に存在を残せたのだろうか。

もうすぐ俺は、ここに散らばるモノたちの仲間入りを果たす。永遠を求めたのに、最期はガラクタの山とは笑えねえ。

……いや、違う。

人にも人形にも最後までなりきれなかった、人というには形を変えすぎ、人形というには心を持ちすぎた。

俺はここで終わる、だから、だから、せめて、お前だけは……ここまで俺の思考に、精神に、人生に割り込んだお前だけは許さない。

「友達を殺した気分はどうだ、なあ？」

お前だけは、俺を永遠にしろ。お前も道連れだ。

赤砂のサソリ討伐トロコンRTA（おまけ）

ちよつとしたオマケコーナー！

サソリの討伐ルートで取れる称号はみんな取りましたが、サソリ戦で取れる称号実はもう一つあります。

これ討伐称号カウントされないからRTAでは取らなかつたんですけども……。

はい、というわけで画面では百機を破壊して風影を自壊させたところですね。

あとはサソリをぶつ倒すだけというところですが……。

ここであえてサソリの反撃の攻撃を食らいます。

まあそうすると当然ながら毒で死にます。

するとゲームオーバー画面が出てきますが、あつほら称号が取れました。

〔163体目〕

この称号、とどのつまり死んだあと人傀儡にされてコレクションにされたつていう……。

ちなみにこの何体目かはゲームの進み具合とかサソリと出会った年代とかによって数字が変化します。

レズちゃんは163体目でした。ありがたく使えよ。

そのおまけを伝えたかっただけなので、短いですが動画終わります。

それでは本当にさよなら！また別の動画で！次回は多分鬼鮫討伐称号トロコンRT
Aとかかなあ……。

何故最期の最後で動きが鈍った？

そのままいけば、あいつの武器が俺の核を貫いていたというのに……その一瞬の隙の
せいで、あいつは致命傷となる部分を逆に貫かれた。

地面に倒れ伏し、流れ出る赤い血は止まらず地べたを汚していく。

破壊された傀儡と、制御を失い散らばった砂鉄ばかりのこの場所にその赤色は異様に
鮮やかだった。

血の気をなくしていく。

あんなにもせわしなく、しかし流麗に動いていた指先が、恐ろしくも憧れた指先が生命を失っていく。

耐え難い墜落のような感覚に襲われた。

「おっ」

倒れた身体を揺さぶる。

しかし、何かに抗議するかのようになけなしの力でキツく目を閉じて口を閉じている。

あんなにも苛烈に、不条理に、傀儡を蹴散らしていたのになんで死に掛けている。

何故、何故、お前の方が操演の腕は上だったのに力尽きようとしている。

俺の十数年なんて知らぬ存ぜぬといわんばかりに、最後の最後で逃げようとしている。

ああ、本当にお前は馬鹿だ。本当に、最悪だ。

勝ち逃げなんて最悪の結末を何もわからず突っ込んでくのは、本当に馬鹿だ。

人傀儡の作り方は剥製と似ている。

まずは中身を取り出す。

一つ二つ、臓腑を数え……どうも胎を見るに良い年齢だったのにまだ結婚していな

かつたらしい。

より優秀な遺伝子を残せと、特にくノ一はせつつかれる事が多いのだが特にそう言うことにはならなかつたらしい。

馬鹿みたいというか馬鹿そのものな言動が多いからか。

中身を取り終えたなら、血を洗い流す。

後は防衛処理と……企業秘密の工程を経たら、仕込みを入れて完成する。

こいつは、163体目は最悪の駄作だ。

傀儡は、どうやっただって操り主以上の技量は持たない。

その時点でこいつはどうしようもなく駄作にかなりえない、それも最悪の。

勝てない、という事だけをただ繰り返して認識させ続けられる傀儡。

死んだ人間に感情を向け続けるなんてとてもない無駄であり、くだらねえの一言で

終わる行いだ。本来であるならば。

傀儡は喋らない、歩かない、しかしこれ以上失われない。

未だに煮えたぎり、俺が永遠である限り残り続ける灼熱の象徴。拭えない敗北感の

印。

それと同時に、一人で何もできない木偶の坊は……思い出すのも難しい幼い頃の景色に重なって見えた。

ふと、気まぐれに傀儡の手を取ってみる。

もはやその指先は何も動かせない。

それへの不満と安堵が、きつと生きている限りは俺のひと抱えの生身に燻り続けるのだらう。

永遠に。

干柿鬼鮫討伐トロコンRTA Part 1

俺自身が毒になる事だなRTAはーじまーるよー！

みんな大好き、ゲーム「NARUTOー名もなき忍道ー」の干柿鬼鮫討伐関連のトロコンがこのRTAの目的です。

対象は鬼鮫兄貴、鮫肌絡みの滅茶苦茶なチート性能を誇る忍刀七人衆兼暁メンバーです。

チャクラ吸収が反則的すぎんよー！

今回のRTAでは攻略本とゲーム内のトロフィーリストの中で「討伐ルートで得られるトロフィー」と括られてるトロフィーを全部取っていきます。

つまり、前に投稿したサソリのRTA動画と大体レギュレーションはおんなじです。

はい、それではスタート画面でタイムマースタート！

まずはキャラメイクです。見た目はデフォルトそのまま。

性別は男性です。

名前は入力速度を考慮して「原蒔（ばらまき）ライザ」、略して薔薇なのでホモくんです。

ではステータスダイスをまず振ります。

こつからやるチャートはステータスは特別悪くなければなんとかなるので、吟味はそんなにしません。

強いて言うならチャクラの精密性は平均より上なら多少楽できるかも？というくらいですね。

……。

うん、オール普通の平均値が出ました。若干敏捷が高いくらいですね。

平凡です、これでいきましよう。

平凡オブ平凡で鬼鮫兄貴倒せるのか？という疑問に関しては……「倒すというよりは道連れの可能性が出るけど、それでもいいなら倒せる」チャートとなっております。

トロフィー獲得にはぶっちゃけ共倒れでもなんでもいいので、倒せばOKですの
で。

次に出身地と年代です。

出身地のほうは鬼鮫兄貴と同じ霧隠れ、年代も同じく。

あとは特徴ですね。

こちらマイナスでない限りは平気です。

もちろん出るとチャートが安定したり楽になるのはあります、「治療の才能」「自己治

癒の向上」「頑丈」あたりは出てくれたら嬉しいです。

よしまず1回特徴振ります。

……おつ、「自己治癒の向上」引けました！残り二つは、「偏執狂」に「多重人格」
うわっ特殊なの引いたな。

特に多重人格は仕様が特殊で……人格ごとに術の適正が変化したりするのですが、扱いは難しいです。でも、使いこなせば強力。

この手の特殊な特徴引く前提のRTAは頭壊れる……デイダラ討伐RTAで「血継限界・吸血」チャートでやろうと思って死ぬほど苦労した思い出が。

強いのか弱いのかはさておき、扱いは初心者には難しい……今回のRTAだと特に必要無いので「自己治癒の向上」にロックをかけて引き直します。

二回目……。

うーんぱつとしないですね。

一つはいい特徴確保できたので残り二つは毒にも薬にもならないような特徴でもいいといえはいいですが、最後まで狙っていきましよう。

三回目！

「不屈」と……「偏執狂」!?また「偏執狂」でとるやんけ！

いや、まあ、偏執狂もできなくはないけど……うーんチャート修正が……。

ままええか。

早速オリチャーに分岐しましたが、偏執狂使っていきます！ぼちつとな！

特徴は「自己治癒の向上」「不屈」「偏執狂」でいきます！

それなりに長いOP入りましたので、その間にこのRTAでのチャートの流れを説明しましょう。

チャートはちゃんんと説明しなくては。

鬼鮫兄貴の討伐関連のトロファイは、接触度高い面識がある中で倒す事で得られるトロファイ、鮫肌破壊トロファイ、術不使用での撃破トロファイ、この三つです。

普通に鬼鮫兄貴を倒すだけでも大変ですが、後者二つがこのRTAでどう攻略しているかが肝になります。

そこで今回やるチャートは、ゲームオリジナル術「毒化の術」というものを使つてのチャートになります。

知らない視聴者兄貴のために軽く説明すると、この術は言っちゃえば毒姫とかみたくない自分の身体に猛毒を溜め込んでそれを利用する術です。

鬼鮫兄貴はガチバトルだと勝ち目を探るのが大変なのですが、鮫肌は悪食なので毒に

なりチャクラの変質したホモくんでも遠慮なく削って食べるので比較的楽に毒で倒せます。

拾い喰いしちやダメでしょ鮫肌ちゃん。

削った時点で、ホモくんの身体から毒が流れ出すのでその毒で鬼鮫兄貴も倒します。

毒化の術の仕様上のことではありますが、攻撃すればするほど攻撃した相手が毒されていくのエグイ。

最悪殺されても道連れで倒せます、試走では道連れパターンもありました。

ただ、この毒化の術は一朝一夕で習得できず、まさしく毒姫のように時間をかけて毒草やらなんやらを身体に取り込む必要があります。

毒姫♂。

……ので、本来ならばゲームスタートしてからちまちま毒草集めしたりする必要がありますが、ありました。

毒草を取り込みつつ、体調を医療忍術を駆使して安定させて徐々に完成させていく……これが本来のチャートです。

医療忍術で肉体をある程度保護する必要性があるので、医療の才能や自己再生の向上、頑丈があれば嬉しいと言ったんですね。

毒草集めつつ、医療忍術を鍛える……これが本来の序盤のチャートです。

しかし！今回「偏執狂」の特徴を引きました。

この特徴は、「一つ術を選び、その術の成長率を術を極めるまでの間向上させる。ただし、他の術の成長率は下がる」というゲーム中好きなタイミングで一回だけ使うことができるものです。

この特徴は非常にピーキーで、指定した術はかなり速いスピードで成長するのですがそれ以外はその間ほぼ成長できなくなります。体術なんかも含めて。

まさに偏執狂。

医療忍術の練習と同時進行する予定でしたが、偏執狂を引いたとなると序盤から毒草に身体を慣らしてくチャートは無理です。医療忍術が成長しなくなるので。

ですので今回は、序盤から中盤にかけて医療忍術を重点的に鍛え……恐らく鬼鮫兄貴が里抜けしたあたりかな？その当たりから毒化の術の開発に移るといってオリチャーになります。

同時進行でやるはずだったものを、医療忍術を完成させてから毒化の術を突貫工事で完成させるといってチャートになります。

ちなみに毒化の術で鬼鮫兄貴倒しても、術不使用のトロフィーはもらえません。

これ、どうも内部判定では術というか毒で殺した判定になるみたいです。

正直やった事無いチャートなのでどうなるかは分かりませんが、オリチャーはRTA

の華。

やれるだけやろうじゃないの！
というわけで……いざ鎌倉！

干柿鬼鮫討伐トロコンRTA Part 2

ホモくんが霧隠れの里に生まれ落ちました。現在五歳児。

この里も内乱内乱& amp ;内乱な蛮族ムーブの絶えない激ヤバ地帯ですので、両親が生存している確率は低いのですが今回は……うん？片親ですが居るようです。

母親生存してます。

これはちよつとラッキーですね、親が生存していると多少は融通が利きます。

本来医療忍術を目指すにあたっていろいろしなくてはいけない事がありますが、親が居るなら親を通してある程度本なんかを入手する事ができます。

というわけで母親と会話コマンドを実施します。

「あなたはどんな忍になりたい？」

【……医療忍者】

「ええっ?!……ほ、本当にいいの?」

はい、ここの母親との会話で滅茶苦茶歯切れの悪い返答をされたのは理由がありました……すなわち、霧隠れが蛮族チカラの高い里だからです。

何言っただオメエと思われる視聴者兄貴姉貴も居ることでしょうが、ぶつちやけ霧

隠れは医療忍者の需要はあるのに扱いは悪いです。

異様なまでの実力主義のせいで戦えないものに対する見えない圧力や壁がキツい
えに、医療忍術を目指す人数が少ないから少数派にならざるを得ないからです。

更に水の国特有の島国根性が倍率更にドン！で……お察しな感じになります。

オメエら医療を無碍にするとか自殺志願者か???戦いに必要な医療班を軽視するの、ど
この限界集落だよ。

血継限界を迫害とかしてたしさもありません。

そんな感じなので母親も流石に言葉を濁した……というわけですね。

ちなみに両親の性格ですがある程度ランダムで決まります、厳しかったり優しかった
り奇人だったり違いはありますが最終的には主人公の意思を尊重してくれるのでその
辺大分製作陣からの温情を感じます。

「医療忍者は……多分、普通の忍者より辛いと思うの。でも、目指すものがあるのは悪く
ないわ」

心配そうな顔をしているマツマですが、後日医療忍術の初歩の初歩の知識が得られる
教本みたいなものをくれますのでありがたく受け取りましょう。

ちなみにこの教本、アイテム説明欄を見ると木の葉隠れ産のものなのでマツマめつ
ちや頑張つて入手してくれたという事になります。

親の愛ってありがたいね。

はい、では貰った教本を読みます。

基礎知識の章と簡単な実技の章とがありますが、今の段階だと簡単な実技も完璧にマスターするのは難しいです。才能持ちならまだしも。

とはいえ、基礎知識の章を読んで頭に入れておけばチャクラを使わない普通の手当ての方法はマスターできますのでまずそちらから手をつけましょう。

はい、読書開始！

「……ライザは基礎知識の章を半分読み終えた！」

「基礎医療」を獲得した！

はい、半分だけですがとりあえず「基礎医療」のスキルは獲得しました。

これで応急手当なんかスムーズにできるようになりました。

後半分の章を読み終えれば、「薬毒の知識（初歩）」のスキルも手に入れます。

実技の章も今のステータスだと完全な理解やマスターはできませんが、読むだけ読むとよくと医療系スキルに経験値が入るのでとにかく読んで勉強しましょう。

それに、こういう勉強を行うと知力がじわじわとですが上がるのでやるだけお得です。

というわけで今後当分はこの本をマスターするためにひたすら読んで勉強するのと

平行して、実践練習もやっていきます。

先ほども言いましたがこの里クツソ蛮族ムーブしてる人が多いので、術の練習なんかで山の獣相手に色々やってる人が居まして……。

傷ついた獣というのが結構野山に居るので、動物のお医者さんムーブをやりませう。

相手が獣だろうが人だろうが、治せばその分経験値になります。

それに獣相手だと、仮に失敗しても文句は言われないので大変うまあじ。

というわけで、これらの事を繰り返してアカデミー入学までに一定以上の医療スキルと知力を身につけます！

はい、倍速！

倍速中に、「不屈」がどんな特徴か説明し損ねていたので説明しましょう。

この特徴はいわゆるガッツスキルで、死亡に値する怪我をした時にランダムで踏みとどまるというものです。

発動するたびに次に発動する確率は低くなります、ポケモンのまもるとか似たようなもんですね。

医療忍者を目指す、なかなか戦闘まで手が回らないことが多いので保険としては頼りになります。

えっ？綱手？サクラ？あの人らは例外だから……実際ゲーム内の医療忍者を目指す

努力考えると、マジで綱手やサクラみたいな戦闘もガッツリできるのってすごいと思う。

ホモくんも霧隠れに居る以上最低限の戦闘能力は身につけますが、本職には流石に劣りますね戦闘は……。

おっと、イベントが起きたようなので倍速ストップです。

【陰から誰か覗いてる……同じ年齢くらいの少年だ。】

ああ、これは山で何かやってると同じく山で訓練してる鬼鮫に遭遇するイベントですね。

小さいから言うなれば稚魚みたいなもんですよこの頃は、まだお辛い現実には打ちのめされていない頃の鬼鮫兄貴です。

【声をかけますか?】

せっかくですし声かけておきましょう、アカデミー入学後の接触度稼ぎに役立つと思うので。

ここでの遭遇イベントはランダムなのですが、損になるものでもないので適当に声かけでOKです。

【声をかけると逃げ出した……。】

この時点で声かけても逃げちゃうんだよなあ、成体……もとい成人の鬼鮫兄貴からは

考えられないくらいシヤイですね。

こういう風になんかしらのタイミングで会つてると、アカデミー入った後に「あつあの時の！」的な反応してくれて絡みやすいのでこれはロスではないです（確信）。

ちよつと早いですがキリもいなので今回はここまで！ご視聴ありがとうございました！

誰かに優しく生きるといのが、当たり前のようでどれほど難しいかというの……己の故郷でもある霧隠れの里を見ていたら嫌という程分かるもの。

暁の任務帰り、道端に死んでいる山猫が居た。

切り傷を何気なく見てみれば、それは獣同士の縄張り争いというわけでもなく恐らくは忍から付けられたものだとかわかった。術や何かの実験台にされたのかもしれない。

こういう時、きつと彼なら丁寧に埋葬をしたんだろう。

「鬼鮫、何か気になるものでもあったのか」

「……いえ、少し昔の知り合いを思い出しただけです」

干柿鬼鮫討伐トロコンRTA Part 3

薬と毒は紙一重なRTAはーじまーるよー！

前回はアカデミー入学までひたすら下積み作業でしたね。

まだもうちよい入学まであるので、倍速しつつちよつと毒化の術について小話を。

毒化の術って要は基本的に毒を溜め込んで自分の体を毒物に改造するというものなのですが、何も溜め込めるのは毒だけじゃないんです。

正確に言えば、病原菌や呪詛なんかも溜め込めるので……そこまで極めるとマジなバイオテロの術と化します。

今回の鬼鮫兄貴はチャクラを使った自己再生ができるのでそれに伴って毒耐性が一応あるのですが、極めた毒化なら倒せませす。

しかし念には念を入れて、鬼鮫兄貴が耐性の無い病原菌の方も毒化の術で溜め込んで保険を作りたいと思います。

ちなみに病気耐性はガチでほぼ全員が耐性無いので、毒は対応できても病気が防げずーという倒し方のできる強敵は多いです。

感染させるまでが大変ですが、柱間やマダラといった強敵をも葬れる可能性があるか

らこの術殺意が高いって言われてるんですよね。

自分の体の中で病原菌や毒をちゃんぼんして、セルフ生体濃縮してると思うとやべーなこのバイオテロの術。

……つと、こんな話をしてるうちに入学の時期ですね。張り切つて参りましょうー！
短いオープニングを飛ばして、さっそくアカデミー生活ですが……木の葉あたりのアカデミーと比べると、ものすごい殺伐としたものを感じますね。

そもそも内乱が多いせいで、今こうしてアカデミーで仲良くしてもいずれ敵対する事もあるつてのをこの歳にして霧隠れの子達は知ってるからです。

というかそもそも卒業イベントが殺し合いな時点で仲良くとか無理すぎる。

世知辛いなあ。

ですが、ホモくんはせっかちなので未来のこととかよく考えず鬼鮫兄貴を中心にみんなに接していきます。

話しかけるのは鬼鮫兄貴だけじゃ無いんかワレエ！と言いたい視聴者兄貴姉貴も居ると思いますが、これにはしつかりと理由があります。

【実技の時間だ！】

【……】

【なんとか課題をクリアできた】

【大変な課題だったせいか、怪我人がいっぱいだ】

はい、これですね。

アカデミーでの授業はやたら厳しく、そのせいで怪我人が毎回出ます。ええんかそれで。

となれば、医療スキルの格好の練習台ですねえ！

傷見せてみるよホラホラホラ……。

こうして傷の手当てとかしてやると多少好感度上がったりします。

鬼鮫兄貴はそんなに傷は負わないですが、無いならないで普通に話しかければいいだけですしこの期間で接触度稼いでいきましょう。

アカデミー期間中はこうして実戦練習を踏まえつつ、教本を最後まで読みきってマスターすることが目標です。

アカデミーに入った事でチャクラ関連の基礎スキルも身につきますし、そこは問題ないでしょう。

では倍速で飛ばします！

この時代の鬼鮫兄貴、ちよつとシャイ？な感じかつ微妙な高飛車感もあるけど普通の子なんですよね……こんな稚魚が里の闇に触れて闇落ちするだなんて。

倍速中ですが何回か鬼鮫兄貴にも手当てしてますホモくん。

こうした実践練習のおかげか教本の方もマスターしたようです。

あ、鬼鮫兄貴の手当て中にイベント起きましたね。

「毎度ありがたいですが、何故こんな事をするんですか？」

【……………？】

「この里では、それをして感謝してくれる人は少ないしこき使われるだけなのに」
遠回しな心配ですかねこれ？

実際医療忍者の扱いが良くないものだから、ホモくんがそっち目指していると知ってる
上での発言と考えると「ほんとにそっちの道でいいの？」って心配を感じる……………感じな
い？

まあ適当に選択肢選びましょう、極端にタイムが変動する選択肢は無いはずです。

【人が元気になったら嬉しい。痛くて苦しいままよりはいいと思う】

「そうですね……………お人好しですね。せいぜい気をつけた方がいいですよ」

皮肉っぽい言動しつつ気をつけなよ！という蛮族の里ならではのガチ目の忠告感の
ある言動するとかお前ヒロインかよお！

鬼鮫兄貴のイベントを消化しつつ卒業イベントまで倍速！

木の葉だったら医療忍者になりたいって希望出せばそれ用のルートに乗っかれます
が、霧隠れにそんなもんはねえ！ので基本独学です。

なので卒業あとは下忍として経験積みつつ、医務室に通って医療忍術の教本や教えな
んかを頼みつつ任務をこなしていく事になります。

下忍やりつつ一定以上に医療スキルを手に入れば、通常の任務ではなく医務室勤務
を言い渡されるのでそこまで行ければ一息つけます。

中忍以上を目指すことは基本ありません、任務が多くなつて医療スキル磨く時間が減
るのでデメリツトしかないの。

まあ、このチャートだと卒業する事そのものがまずちよつと運ゲーじみてるんだけど
な!!!

その要因は、なんでこんな事するんだ！とツツコミを入れたくて仕方ない霧隠れのア
カデミー卒業試験についてです。

原作でもチラツツと言及されましたが、霧隠れのアカデミー卒業試験は生徒同士の殺し
合いバトルロワイヤルです。

厳密に言えば生き残りさえすれば卒業とはなるので殺さなくてもOKなのですが、殺
した人数が多ければ一目置かれより早く出世できるとかなんとか。

そのため、鎌倉武士みたいなメンタルの多い霧隠れの子たちは積極的にぶつ殺しにか
かってくるんですよね（）

……ゲームの方でもとうとう卒業試験の方に入りました。

このゲーム最初の山場であり運ゲーです。

「次の任務地は……霧隠れですか」

「お前の故郷か」

「やめてくださいよイタチさん、故郷と言うほど思い出は……ありませんよ」

「……そうか。任務内容にアカデミーを調べろとあるが」

「アカデミーですか。あの里、未だに卒業試験で殺し合いなんて事やってるんですかね

え」

一つ、二つ、命が消えてく。

知らない顔でもない命が消えていった卒業試験。

ふと、彼は今どうしているのだろうかと思つた。

この里では生きづらい性格だったものだから、霧満ちる里の露に消えたりしては
ないのだろうか……と、里を抜けた身がするべきではない思考が浮かび、振り払う。

アカデミーなら恐らくは……彼と鉢合わせたりもしないだろう。

それに、医療忍者であるならきつと私やイタチさんを追いかける事も倒そうとする事
もしない。

立ち向かつてくるなら対処はどうしてもしなくてはいけないが、彼はそれをするほど
強くない。

「よかつた」という単語を振り払い、任務先へと足を進めた。

干柿鬼鮫討伐トロコンRTA Part 4

霧隠れの卒業試験ですが、今回は「とある山の敷地内に一週間閉じ込め、その間殺し合いをする」というものです。

この辺りは時代や乱数で微妙に内容は変化しますが、この時期ならとにかく殺し合いは確定。舞台となる場所は変わる事もあるかな？という感じですね。

バトルロワイヤルかな???

今から皆さんに殺し合いをしてもらいます。

なお生徒たちはノリノリな模様。

対外的には一応サバイバル演習と説明してるのでホモ君の母親なんかは殺し合いとは知らないのですが、本当のところは殺し合いであると知ってる生徒はこの日に向けて殺意と準備をしっかりとってきてます。怖い。

この卒業試験でのホモ君は、基本的に戦わず逃げ回る行動方針です。

隠れられそうな場所を見つけたらそこを拠点にし、山で取れる食べ物なんかを採取して一週間を乗り切る準備をします。

この山、毒をもつ食べ物もあるのですが……今回ホモ君は医療スキルのおかげで「薬

毒の知識（初歩）も持つてるので食べられるものは難なく判別できます。毒を溜めるのはまだまだ先なので今は普通に毒物は避けましょう。

このスキルはこうして判別を繰り返すことで経験値が貯まるので、この卒業試験の間もちまちま貯めていきます。

立ち回りはだいたいこんな感じですね！

「諸君にはこれから、殺し合いをしてもらいます」

監督官の言葉を皮切りにざっくりとしたルール説明。

ルールらしいルールは、「終了まで敷地の外に出ないこと」「サイレンが鳴ったら終了の合図」「道具の持ち込み個数制限」くらいです。

地味に、殺し合いしろとは言ってるけどどしない事によるペナルティなんかは特に設定してないですよ。

まあ、霧隠れの性質的にペナルティとか無くてもぶつ殺す！な人たち多いから必要ないと言えませんが……。

というわけで卒業試験開始！

このイベントの運ゲーポイントは、他の生徒と遭遇した場合どうなるかってのランダム性が高いためなかなか安全なルートってのがないんですよ。

ヒヤッハーしてくるやつや他の奴を呼ぶやつや……。

もちろん抜き足差し足忍足で隠密行動はしますが、他の生徒と遭遇するとだいぶ危険度が高いです。

ですので、遭遇しないようにお祈りする必要性が出てきます。

最初の2日間は最低出会いたくないです、それ以降ならどうにかする手段はあります。すが……。

【周囲を警戒しつつ山の中を進む……。】

【……。】

【どうやら見つからなかったようだ。】

よしよし、うまいこと気づかれず移動できました。

雨風が適当に凌げそうな拠点を見つけ出しましょう。

……。

よし、いい感じの洞穴見つけました。ここをキャンプ地とする!!!

拠点を見つけたのですがのんびりしてはいただけません、次は食料探しです。

この食料探しが思いの外重要なんですよ、このイベント。

この卒業試験のルールに「道具の持ち込み個数制限」ってのあったじゃないですか、それは兵糧丸なんかにも適応されてるんです。

一週間というのはそれなりに長いですし、戦うならば体力には気を付けなくてはいいけ

ないです。

もちろん、空腹になれば戦闘にも弊害は出るので……サバイバル演習という名目もあながち間違つては居ないんですよ。

そうなるとう食料の重要性はとても高いのですが持ち込み個数制限の都合があるので、武器系の道具の持ち込み個数とのバランスが難しい。

今回ホモ君は医療スキルと一緒に薬毒の知識スキルを身につけてるので食料は現地調達でOK、武器やらその他の細々とした道具に持ち込める道具の数を回しています。

飲み水なら初歩的な水遁で一週間くらいなら凌げます。

ちなみに、この山には有毒な果実や、毒を持った獣なんかも存在しているので薬毒スキルか直感スキル無いとここでも運ゲーを強いられます。

自然つて厳しい。

とまあこんな感じで食料探ししつつ影に潜んで一週間過ごしましょう。
似たり寄つたりな展開なので倍速！

……あつ画面では食料探し中に負傷した他の生徒見つけましたね。元気なやつじゃなくてよかつた。

こういう風に見つけると選択肢が出て、どうするか選べます。

ぶつ殺す事もできますが、今回は……そうですね、治療してやりましょう。

これはこちらにも利があります、まずそれなりに深傷を負ってますので重い傷であればあるほど治療を試みれば医療スキルの経験値が入ります。

それに、こうして治療したりしてやると後に山の中でまた鉢合わせても見逃してくれるパターンの確率が増えるんですよ。

治療してもすぐには動けないだろうから今襲われる可能性はもとよりないし、いい事づくめです。

おらっ！治療してやるから傷だせこら！

いい事（○）をしたところでもまた探索再開。

……一日、二日、序盤はなんとか無事に切り抜けましたね。

さて、これ以降になりますと持ち込んだ食糧が尽きた生徒が出てきます。

そういう生徒でしたら、見つかったても食糧分けるからという条件で見逃してもらえます。

なお、たまーに殺してでも奪い取る！ということをやってくるモブ蛮族兄貴が出てきますが……そういう奴に限って強いので、遭遇しないよう祈りましょう。

というわけで命乞い用の食糧を持って探索探索！

……ちよつと祈りが足りないようで、ヒヤッハー系生徒と遭遇しました（○）

親の顔より見たガバ運やめーや！

うーん、これ全力で逃げるしか……敏捷は悪くないのですが、このFOEじみたヒヤツハー氏早いですよねえ。

しやーない、逃げまーす！

……ん？あ、え!?

鬼鮫兄貴が割り込んでヒヤツハーを倒してくれました……。

あー、プレイ当時もそんなイベントあった??? って思ってたビビって攻略wiki確認したため画面が止まってますね。

先に結論を言いますと、好感度が多少上がってれば低い確率で起きるイベントでした。試走では出なかったもので知らなかったです。

【助けてくれてありがとうございます】

「少しくらい危機感持ったほうがいいんじゃないんですか」

はい、おっしゃる通りです○

助けてもらって早々お叱りを受けましたが……あー、うん、グラフィックの変異を見るにこれ鬼鮫兄貴は毒にかかっていますね。

鬼鮫兄貴含めその他の生徒もこうしてゲームの裏側でランダムに判定が入って、その判定ごとに何かしらの状態異常がいたりします。

おそらく鬼鮫兄貴なんかしら毒のある果物でも食べてしまったんでしょうか？

治療して恩を売っておけばまた助けてくれるかもなので治療しましょう（下心）。

完全な解毒は流石に材料なさすぎてダメですが、症状の緩和なら今のホモ君のスキルでもできます。

鬼鮫兄貴にそれを提案するとごちやごちや言われますがゴリ押しで治療しましょう。医療スキルの経験値になつてくれ。

という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ー！

霧隠れへの道は険しい山々に阻まれており、実力者であっても越えるには多大な労力を必要とする。

「今夜は野宿か」

「残念ながらそのようですね。ああイタチさん、そこら辺になつている蜜柑に似た果物は手をつけてはいけませんよ。有毒なので」

「そんな事はしない」

「イタチさん、あなたは甘いものによく引き寄せられてるでしょう……アレはたしかに美味しいですが、死ぬほどではなくても有毒ですからね」

「……そんな事より、食べたことでもあるかのような言い草だな」

「ええ、まあ。……昔、痛い目を見たのですね。治療をしてくれたお人好しから教えてもらったのですよ」

干柿鬼鮫討伐トロコンRTA Part 5

殺伐とした里の中で救命病棟24時をするRTAはーじまーるよー！

前回は卒業試験途中からでしたね。

色々ありましたが、イベントやらなんやらが起きない限りはやっぱ似たようなことの繰り返しなので倍速にします！

雑談になっちゃいますが、毒化の術しかり主人公が開発できる術の中には危険極まりない物もあります。

そういうタイプの術は、公にバレたりするとめっちゃくちや嚴重注意や監視されるので今回のRTAでは極力バレないように配慮しつつやります。

一応時代やバレた相手次第では条件付きで公認の戦力扱いになったりもしますが……。

毒化の術はだいたいバレたら「なんでこんな術作った???ねえなんで??」といった感じに圧迫面接されるし、下手したら監禁なので本当に気を付けないといけません。

しかも今回は霧隠れなので、血継限界しかり特異なものを恐れやすい住民の坩堝な場所です。

自分の身体を猛毒に変容させる術とか内乱の多い場所でバレたらそりやあそうよ。

今回は短期の突貫工事で毒化の術を極める予定ですが、ただだけ急いでもバレないよ
うにとするのは大前提です。

実際それに手をつけるのはだいぶ後ですが、試走の段階で一回バレて大騒ぎになった
挙句タイムロスがすごいことになったので完走を断念した回もあります。

ちなみに他にもバレたらまずい術としては、特徴として得られるゲームオリジナル血
継限界の内の「吸血」なんかは血を吸うというシヨッキングな性質のせいかすっごい迫
害される可能性があります。

このへん、強い術や血継限界ほどこの辺の「バレたらえらいことになる」という要素
でバランス取ってるんかな……。

あと、毒化も吸血も基本的に寿命が35前後あたりで固定されるし強い術はデメリッ
トも大きい。確かに毒化とか絶対寿命削るから滅茶苦茶納得のデメリットではある。

毒化は寿命の固定があるから開発時期やゲーム開始時期を考えて使わないと、本命の
イベント前に寿命が来てポックリ死ぬという形でゲームクリアしてしまう可能性もあ
るから気をつけようね！

おっと卒業試験もなんとか無事クリアしたようですね……。

ぶつっちゃけ、一回不屈ガッツが発動するような怪我をトラップにひつかかって負った

みたいですけど死ななきや安いのでガバじゃないです(〇)

というわけで下忍デビューです！おめでどう！

下忍になったら、医務室を訪ねます。

「見たところ処置が必要な怪我は無いようだけど、何かようかね？」

【医療忍者になりたくて、教えを請いにきました】

「!? 君、本気……!?」

基本的に医務室は常に人材不足なので、医療忍者になりたい！って申し出にビックリされるんですね……。

霧隠れはバーサーカーが多いから気持ちちは分かる。

「んんむ……追って連絡をするから、しばらくは待つてなさい。二週間くらいしたら結論出ると思うから」

はい、というわけでこれで約束が取り付けられました。

ぐだぐだ任務消化しつつ二週間後。

「出た結論としてはね、任務やりつつ医療忍術の教本とかあげるからそれで勉強して一定以上の知識や技量を覚えたらまた……って形にしようと思う」

よしよし、これで教本もええます。

教本を読んで知識と医療スキルのレベルが上がれば本格的に医務室勤務になれます。

サクラとかは医療忍者やりつつ任務もやってる感じあるけど、霧隠れは慢性的な医療系の人手不足なので本格的に医療忍者コースに乗ると任務にはなかなか出れなくなります。

はい、ではまたやることは同じなので倍速倍速！

仕事仕事&勉強……蛍の光窓の雪！

ちなみに任務ですが、卒業試験に殺し合いなんていう絶対禍根の残る事やってるせいか……固定のスリーマンセルみたいなのを一応組んではいるのですが、ほほほ単独任務を言い渡されます。下忍なら。

当たり前だけど、殺し合いした相手と一緒に任務つてのはね。

結局人数の必要な任務の場合は、5人くらいまとめて招集されるから、スリーマンセルでいく任務はレアですね。

ちまちま医療スキルを育てておいたおかげで、どうやらなかなかすんなりもらった教本もマスターできたようです。

薬毒の知識スキルに加え、病気の知識スキルも習得！

通常のプレイだと薬毒の知識は敵方にも毒を使う不屈き者がいるので割と出番あるのですが、病はほほ出番ありません。強いというなら特定のイベントでちよつと意味があるくらいです。

しかし！今回は毒化の術で、毒と一緒に病原菌も体の中でミックスする予定なので必須の知識となります。

おっと、どうやら医務室勤務にでもらえる条件揃ったようですねえ！

ちなみにですが、任務で一定の戦績あげたりしていると「いやそいつに抜けられると困るから」という上の意見によりちよつとゴタゴタがあったりします。

ですが今回任務での戦績は抑えてあるので問題はありません。

よっしゃ内勤だー!!!

……という事で、こつからは実践実践&実践でガンガンスキルレベル向上と上位の医療忍術習得あるのみです。倍速！

霧隠れは怪我人多い多い、なのに医務室の人員すつくないので実践経験は特別なイベント起こさなくてもガンガン積めます(○)

ていうか死体が運び込まれるイベントもあるのほんと世紀末すぎる。

この人もう死んでるから、検屍は専門外ってホモ君も言ってるから。

あー後今現在画面で絶賛起きてますけど、治療を尽くしてもケースによつては後遺症残ることあるんですよ。重症だと。

で、そのまんま大人しくりハビリしてくれる患者とめつちや文句言ってくる患者の2パターンあります。現在文句言われてる方です。

まあこれに関しては他所の里でも頻度は違えど起きる事なのですが……痛ましいとむかつき心とで複雑ですが、なんでこんな医療の闇部分まで再現してるのこのゲーム???

マジ医務室イベントの中身ブラック労働すぎませんか???

おっと、鬼鮫兄貴が医務室に来るイベント起きたみたいです。

普通に怪我して来るパターンと、怪我で来てるけど特殊な会話イベントが入るパターンがあります。

倍速中に出てきたイベントは前者で、今から起きるイベントは後者ですね。

「医務室は大変だと聞きましたけど、元気そうですね」

【患者さんよりは元気だよ】

「治療をしたのに文句を言われたとかお聞きしましたが……」

医務室のブラックさは有名みたいですね。

【気が滅入ってる時は誰だつてそんなもん】

「そうですね？文句のひとつ言い返してもバチは当たらないと思えますがね」

とまあここまででは雑談で、こっからが本番のお話。

「……一つ、聞きたいことがあるんです」

【？】

「仲間殺しの任務の噂って、知ってますか？」

己自身が偽りのようであると、そう考えるからこそチャクラを吸収する術も、そして似たような性質を持つ鮫肌も相性が良く心地よく感じるのかもしれない。

偽りとは即ち伽藍の堂、どこにも居つけないのだから空の場所を満たす事に向いてい
る。

それこそ、相手から奪い貪ってまでも。

奪うばかりだ、私の道は。

その逆の与える、与えるとはいったい何をどうすればいいのか？

人に与えることを繰り返していた彼を少なからず見ていたのに、いまだに分からない。

報いのない治療でも、恩知らずな暴言を吐かれても、それでもとやり遂げる彼は私とは真逆だ。

ふと上を見れば霧がかかった空越しに月の光が見える。

寒々しさと幻想を兼ね備えた光を見て、より強く歩みを進める。

私は、うちはマダラの考える世界を見たい。行きたい。

そこならきつと。

「思ったより夜は寒いな……」

「だから上着をもう一枚着たほうがいいですよと出発前に言ったのに」

干柿鬼鮫討伐トロコンRTA Part 6

仲間殺しの噂を聞かれたら、もう少ししたら鬼鮫兄貴がその任務につかされる時期になります。

まだ聞かれてる段階では、そういう任務に近々お前つかされるんじゃないのー？みたいな噂が話半分に流れてるだけの状態です。

特定のイベントをクリアしていたらその辺の噂をホモくんも耳に挟んでたりはするのですが、今回はその辺スルーしてるのでホモくんは噂を知らないです。

【その噂は知らない】

「……そうですよ、変なこと聞いてすみません」

【そんな噂が出回るくらい物騒なのは困るね、平和になればいいのに】

「この里で平和って、私達が生きてるうちは無理じゃないですか？ 呑気になれるのは医務室くらいですよ」

【呑気すればいいよたまには】

内乱内乱&amp;内乱で、大名家も大変な場所だから霧隠れ……。

という感じに会話イベントも終わったので、鬼鮫兄貴が里抜けするまで倍速します。

この倍速中も基本的にやる事は同じで、医療スキルを全力で磨いていきます。今のうちに上げきっておかないと毒を慣らすときがキツくなっちゃう。

このイベント特に通つても通つてなくてもどっちでもいいのですが、接触度が一定以上あると自動で起きるイベントなのでこのRTAのレギュレーションには避けられないです。

接触度一定以上が条件のトロフィーあるし……。

しかし、鬼鮫兄貴の里抜け理由とか考えるとこのイベント色々と考えちゃいますよねえ……。

ちなみに鬼鮫兄貴の里抜けを阻止したい場合、このイベントから派生して四代目水影の裏側に居る奴を調査したりと色々面白いイベントがあるのでRTA的には不要なのでやりません。

というか、四代目水影の裏側に居るやつを探れ！っていうイベントはシンプルに高難易度なんで”今のところ”は普通の医療忍者のホモくんじゃ絶対無理です。下手に喧嘩売ったら死亡ルートもいいところですよ。

なお、世の中のやりこみ勢には助走をつけて喧嘩を売りにいくやつも居る模様。変態怖い。

ちなみに助走をつけて五影に殴りこみに行くと、倒せばトロフィーももらえます。

一周プレイする間に火影、水影、風影、土影、雷影、それぞれ何代目でもいいから一人ずつ倒すと「恐るべき敵対者」の称号が貰えますがプレイヤーは未だにももらえてません。

この称号獲得動画やってる実況者さん頭おかしい……おかしくない？

五影に特に意味も無く喧嘩売りに言ってる勢力図の混沌を招くという意味では本当に「恐るべき」という名前が似合うプレイングになるんだよなあ……。

この称号獲得動画見ると、大体勢力図がぐちゃぐちゃになるんですよえ。

国の最高戦力であり権力者がバタバタ死んでいくものだから、すごい勢いで勢力図が変わっていくの。

とある実況者さん曰く「自分の行動で世界がごちゃごちゃ混沌の道に進むの、面白いといえば面白いね」とのこと。

……おっと、なんて雑談をしているうちにどうやら時期が来たようですね。

この時期が来る前に、段々医務室に来る頻度が少なくなったりと伏線みたいなのあるですよね……今回は医務室勤務だからこんな感じですけど、普通に主人公が忍やつてる場合他の任務で見かけなくなったりします。

接触度が高いと、主人公の身近なNPCが鬼鮫兄貴の里抜け事件を教えてください。

今回の場合、医務室の室長ですね。普段お世話になってる。

「原蒔、お前は干柿と仲が良かったから伝えておかなくてはいけないんだが……その、だな」

【?】

「あいつが……干柿鬼鮫が里抜けをして、暁に入ったらしい」

という感じにお知らせしてくれまーす！鬼鮫兄貴お辛い事ありすぎてマダラの手を取っちゃった……。

【……………。】

「詳しい事はわからないのだが、忍刀七人衆の西瓜山河豚鬼を殺して鮫肌を奪ったというのは確定らしい」

【本当に、鬼鮫は里を抜けてしまったんですか……?】

【……………残念ながら、それは確定だ】

ここのセリフ読む限り室長は「裏切った上に鮫肌強奪した」的な言い方してますけど、里の秘密主義と情報制限が祟ってそんな感じにその辺のくだりが伝わってるせいなんですよ……。

実際は河豚鬼のほうが先に裏切ったんですけど……里の秘密主義が悪い方に炸裂して、誤解?が広まっていく……。

まあ抜け忍の事情なんて省みる人の方が少ないですけどねこの里。

その辺の諸々を汲んだりしてくれるのは、五代目の結婚願望強影様になってから。あの人が水影になるとめつちや色々改善されるんだけどなあ……。

「お前にとつては辛い事だろうが……」

【俺は、どうすれば】

「一介の医療忍者に出来ることはない、はつきり言うぞ。今後どこかで会ったとしても、絶対に逃げる。下手に話そうとするな」

【もうどうにもならないんですか……？】

「ならない。厳しいことを言うようだが、忘れた方がいい」

室長の言葉厳しいようですけど、今のところ”は戦闘能力がほぼ無い医療忍者が鬼鮫兄貴に万が一遭遇したらめつちや危ないし、普通に考えて「上司殺してしかも武器奪って里抜けした」と思われてる相手に対話を試みようとするとか鬼鮫兄貴が実際何をどう考えているかは別として推奨できるわけが無い。

なかよびつびだつたとしても今はもう絶対普通に対話するの無理だから諦めろ！という室長の言葉の要約はぶつちやけ正論ですなえ。

ただの抜け忍までなら、五代目に水影が切り替わった際に多少お目こぼしがある。内乱が嫌になつて抜けた忍は見てみぬフリしてもらえたりもする。

でも鬼鮫兄貴、そういう抜け方してないからね……どうにもならない。

しかも犯罪者組織に加入しちゃったから忍的にはもう倒すか倒されるかになっちゃうんだなあ。

まあ、鬼鮫兄貴はちゃんと後で毒殺するんですけどね。
じゃあ、毒殺準備始めましょうか。

里が程近くなってきた、少しずつ警戒心を高めていく。

追い忍は最近ではかつてほど寄越さなくなってきたものの、定期的に来るのだから困ったものだ。

勿論そんな雑魚に遅れは取らない、とはいえ鬱陶しいものは鬱陶しい。

「里が近い、まだ察知はされてないようだが警戒だけはしておけ鬼鮫」

「ええ、追い忍がどこかに隠れてるとも限りませんからね」

恐らくは私自身の始末もそうだが、鮫肌の方を取り返したいのだろう。アレは里にとつても大きな意味合いを持つものだからだ。

……その鮫肌が妙に大人しい。ある意味では故郷のようなものである里が近づいているからだろうか？

持ち主の気も知らないで、呑気なものだ。

いや、鮫肌が機嫌を損ねて暴れたりされた方が困るからむしろいいと思うべきか……。

鮫肌は稀に機嫌が悪くなると悪食を起こす、なりふり構わず喰らうという性質が出てくる。

……彼は医務室から基本的にそんなに外に出ない。出るとしたら薬草採取くらいだ。

だから、誰彼構わず喰らうという性質が出たとしてもその時に彼は傍には居ないだろう……そもそも、さしものお人よしも抜け忍に無闇に近寄ったりはしない。

そう願いたい、彼は弱いものだから。

干柿鬼鮫討伐トロコンRTA Part 7

さて！ついに本格的に毒化の術を開発しに行きますが、その前にやる必要があります。

術を作るにはきつかけが必要なんです、閃くためのトリガーイベント。

毒化の術の場合は「川の公害イベント」というものを見る必要があります。

というわけで、イベントの起きる川の方へ向かいます。

【……川周辺が異様に静かだ。生物の気配がない。】

【川のせせらぎのみが聞こえる状態はとても異様である。】

【一体なぜ……、そこまで考えたところで思い出した。】

【そういえば、この川は公害が起きていた。】

という感じの入りから始まるイベントで、川がなぜこうなったのかという経緯を調べたりするイベントです。

基本的に分岐はなく、ほぼ一本道なので加速！

内容を知らない視聴者兄貴姉貴たちのために簡単に解説すると「川の公害とそれに伴う毒素の生体濃縮のせいで生物が死に絶えている、公害は今も続いているらしい。どうに

かしなくては！」みたいな内容。

このイベントで「毒の生体濃縮」というワードから毒化の術を閃くことができる！こうして新しい術が生まれるんやなって……。

弱肉強食、食物連鎖、でも餌の中身くらい確認しないとね。どんなもんが混ざってるかわかんないし。

そんな混ざりものの餌になるうとしてるわけですがホモくんは。鮫肌ちゃん悪食だしね、仕方ないね。

”毒素の生体濃縮”か……

【脳裏にピンと豆電球が光って、術を思いついた！】

【毒化の術の開発が出来るようになりました】

はい、ではこれから本格的に毒化の術をマスターしてまいります。

毒化の術の開発の仕方は簡単！

- ① 毒草を用意します
- ② 毒草を食べます
- ③ 医療忍術で全部解毒はせず、身体と馴染ませるように身体を弄ります
- ④ 限界まで馴染ませて、無理だった分の毒を解毒します
- ⑤ ひたすら繰り返して体内に毒を溜め込みまくります

みたいな流れです大体。

強い毒草を使えば使うほど術は早く進化していくが、リスクも高い。

しかし今回特徴で偏執狂を引いたためもとより成長スピードは速いし、そのうえ先に医療忍術のスキルを育てておいたので最初から強い毒草を使えます。

それに今回は自己治癒の向上も特徴で引いてるので、万が一失敗してもリカバリーが楽です。

あと実際は毒草のほかにも水銀とか毒性のあるものならなんでも使っていけます。

ちなみに、毒化で体質が変わるとチャクラが「毒化チャクラ」というものに変質して、このチャクラを吸収した相手にスリップダメージやデバフを与えたりします。恐ろしいね。

これが終わったら病原菌を溜め込むために、里中の病人の下へ行って治療をします。

仮にも医療関係者なので、治療や治験のためと言うと普通に案内してもらえるので楽チン。

病人を治療しつつ病原菌を回収しては、毒草と同じように身体の中に溜め込んでいきます。

病人は治る、こっちは術がパワーアップする、いい事尽くめですね。

本当のところ医療忍者ってその手の病気の知識もありますが、忍の怪我という切り

傷刺し傷あるいは毒なんかばっかりで病気の知識が役立つ事は基本あんまりありません。

毒化の術、ほんと医療忍術を限界まで悪用してる……。

今回の病人行脚は医療忍者の仕事の合間縫ってやってるわけだから……毒化の術の育成も加えると休みが取りにくくなるし、毒化が成長していくと基本的に体力は育ちにくくなるので過労には本当に気をつけようね！

過労でぶつ倒れるイベント起きて、鬼鮫兄貴と遭遇できるイベント逃したのは試走だけがいい……（一敗）。

という感じの流れで毒化の術をひたすらパワーアップさせていきます！

メニュー画面から偏執狂の適用を毒化の術にして……はい！では後の育成シーンは基本的に似たような光景ばかりなので倍速倍速！

毒化の術って、一応ちゃんとセーフティあるんですよ。

術を育てる過程で、「潜伏の術」といつて毒性や病原菌、さらには毒化チャクラの活動を潜伏させて非活性にさせる術もちゃんと覚えるんですよ。毒化チャクラも通常のチャクラに戻せる。

なので、お風呂入ったらお風呂の水が毒の湖になった……なんてことは起きないわけです。毒性もウィルスも潜伏状態の非活性なので。

……ただ、逆に言うとう潜伏状態を解除さえすればどこでも毒やウイルスの症状が現れ
だすので、時間差の暗殺とかが出来るメリットもあつたりします。ピンポイントな解除
とかできたりするし。

今回は正面からぶつかつてく予定なので関係ありませんが。

潜伏の術は「自分が死んだ場合は体内に残つたウイルスや毒性を自動的にオフにする
(既に外に出ていて活性化してるモノはそのまんま)」という設定状態がデフォですが、
これは設定を弄る事ができて……死んだら体内の毒やウイルスを全部活性化という設
定にさせることもできます。

こつちの設定に切り替えたら死んだ時おつそろしいことに……RTA的には切り替
える理由とか特に無いんで設定デフォルトのまままで命拾ひしたな一般民衆。

……あつ、よしよし規定の毒性レベルまで鍛え終わったようです。

ホモ君は現在全身猛毒& a m p ; ウイルス状態です! やべえよやべえよ……。

まあちゃんと潜伏の術で安全状態保つてるので一般通過忍者たちは特に何も起きま
せん、というか何か起こして騒ぎになると困るのはこつちなので。

バイオテロをいつでも起こせる状態になつたホモくんですが……そろそろ時期です
ね。街へ出て情報収集しましょう。

「おい、最近霧隠れ周辺で暁の連中がうろついていたとかどうとか……」

「うへえ、勘弁してくれよ。アレだよ、里抜けした干柿んとこの奴じゃねえの？居るとしたら……内情知ってるだろうし」

「まったく勘弁してくれよ」

……よし、ちゃんと鬼鮫兄貴とオレオ大好き（？）イタチにーさんがやってくるフラグ立ちましたね。

暁の方でいろいろあって、イタチと鬼鮫兄貴が霧隠れに来るイベントがあるんですよ。

鬼鮫兄貴討伐はこのイベントを狙っていきます。

毒化の術は準備OK、あとは……毒化の術をやるとどうしても顔色が悪くなって、たまーに洞察力のいいキャラなんか怪しまれたりするので、適当に化粧品を買って誤魔化しておきましょう。

さあ、すべての準備は整った。後は時が来るのを待つだけです。

ようやく山を越えると、遠くにおぼろげに里の明かりが見えてきた。

「……今すぐ行くか？」

「どの道山の中にも見回りが来る事もあります、人ごみに紛れた方がかえって見つかりにくいでしょう」

変化の術で適当に姿を変えて人の中に紛れてゆく。この里の中では“大事なもの”扱いの鮫肌を奪った抜け忍だというのに、誰も気づかない。

里を出てからどれほど経過したか、知らないうちに里の様相はそれなりに変化しているが全ては表層のこと。

本質的には何も変わらないのだろう。

……視界の端に、彼が映った。

反射的にそちらを向いた時にはもう、角を曲がってしまったので姿は見えなかった。
見えたのは後ろ姿だったし本当に彼なのかは分からない、ただ化粧品のようなものを
持っていた。

……。

化粧品といえば使うのは女性、誰か良い女性とでも家庭を持ったのだろうか？

……ならば多分、恐らく幸せに生きているのだろう。彼は。

里を抜けた身でそんなことを気にかけるのは滑稽極まりないが、そう考えておいた方が……自分にとっても楽な事かもしれない。

干柿鬼鮫討伐トロコンRTA Part 8

イタチと鬼鮫兄貴が霧隠れにやってくる理由は、ズバリ「尾獣および人柱力の生態調査の書」のためです。

「えっ？マダラ四代目水影操ってたんだしその辺の重要書類見せてもらってないの？ハブ??？」

とお考えの視聴者兄貴姉貴の皆さんも居ることでしょうが、まさにそれです。

ハブされてるせいで四代目水影もといマダラはこの書類を閲覧できなかったんです。

ハブの理由、恐怖政治が酷すぎてその辺怪しまれてたみたいです……元々そんな事しそうにない人だったらしいしやぐら……人望デバフの影響がこんなところで足を引く張ってくう！

この尾獣関連の生態調査書はそれ専門の部隊が色々調べてたらしいのですが、上に不信任を抱いて隠してたらしい。

で、この書類隠し場所は転々と変えていたらしくて現在はアカデミーの隠し扉の中だとかどうか。

そして改めてその書類を奪うためにイタチと鬼鮫兄貴を派遣したと言うわけです。

本来仮にも人柱力であるやぐらを操っていたマダラならこんな書類なくても大体の尾獣や人柱力の仕様とかわかつてるだろう……と、言いたいところですが。

実はマダラも知らなかった事実として「尾獣がいつの間にか一匹増えている可能性？その原因と仮説」についての記述が書類にあつて、この増えた尾獣つてのが主人公作成時に引ける特徴の「人柱力（仮）」に関係が……と、細かいところは話し出すとキリがないので話を止めます。

特徴の人柱力（仮）を取ると物語が特殊ルート辿るから楽しい。

それを利用した長門討伐トロコンチャートを先駆者兄貴が作つてて、それ楽しそうだからいつか走りたい。

話はそれでしたが、とにかくそういう理由から二人がやつてきます。

人望の無さのせいで二度手間になったつてよく考えるとひでえ理由だな！

フラグも無事立つたし恐らくもうそろそろイベント起きると思いますか？……。

「なんかアカデミーのほうに忍集めてるつて聞いたけど……何か起きるんか？」

おつ、よしよし……：医務室の室長からイベントトリガーになるセリフが起きました。

このセリフが入ると、アカデミーのほうに襲撃が入ります。

その日のアカデミーは休みなので生徒はおらず、集められた防衛のための忍が静かに全滅させられるところにホモくんが駆けつける形になります。

隠してる側からしても、あんまり尾獣関連でいざこざ起きてるとバレたくないが為にこんなおおっぴらに戦力を持ってこれなかったとかなんとか。

詳しくはゲームやってみてね！この辺色んな思惑からみあった結果そうなったから……。

というわけで……カチコミにいきまーす！しばらく使つてない忍刀を一応装備しておきます。

こつそりこそそ休校してるはずのアカデミーにやってきたわけです。

おつそろしく静かです、静かというのは戦闘が起きていないという訳ではなく……。

【静か過ぎる……。】

【……。】

【……！】

【血のついたクナイが落ちている、何かが起きているのでは？】

アカデミー内で戦闘があった証拠です。

ここから、西へ向かうか東へ向かうかでイタチと鬼鮫どつちと遭遇するかが変化します。

今回は鬼鮫兄貴をぶったおしにいくので、当然東へ向かいます。

当然のごとく鬼鮫兄貴が居ました〜！では会話に入る前にセーブ。

【鬼鮫？】

「……………!?」

【お前……………】

感動（○）の再会だあ！この後殺すんですけどね。

先にこの後に控える戦闘について大まかな説明しますね。

この後控える鬼鮫との戦闘は、タイムリミットみたいなものが二段階存在します。

一段階目のリミットを迎えるとイタチが増援にやってきます。

ぶつちやけ普通にイタチもまとめて倒そうとすると死ぬほど大変な事になるので、通常プレイならこの時点で決着付けられなかったら撤退をオススメします。

二段階目のタイムリミットは、「書類は手に入れたんだしここであんまり足止めくらのものも……………もういいやかーえろ！」とあつちが撤退します。

今回はRTA的にはサクッと鮫肌も鬼鮫兄貴も毒殺する予定なので、どっちのリミットも関係は無いです。

ただ、通常プレイで討伐チャレンジやるとイタチが来る前に上手い事倒すのは大変難しいです。

鬼鮫兄貴はチャクラ吸収やそれによる自己回復のおかげで、短期決戦で倒すというのは非常に面倒な相手です本来は。

要塞みたいな能力しやがって！要塞クジラかよオ！（遊戯王並感）

それこそ真正面から倒すなら体術極めるか忍具頼りにするか……どちらにせよ、チャクラを頼ると相手に塩を送る結果になります。

今回は塩どころか毒を贈りますが。

「随分と久しぶりの再会ですね」

「”暁”として、ここに来たのか？この忍たちもお前が……？」

「ええ、ちよつとした任務を受けましてね。この雑魚たちはその邪魔をしにきた者たちです、もっともなんの障害にもなりませんでしたが」

「警戒しつつ、あなたは武器をすぐ抜けるよう意識をした。」

この後すぐ戦闘態勢に移れるよう、セリフ選択をしていきましょう。

微々たる差だけどこれRTAだから……。

「力づくで止める気ですか？やめておきなさい、無駄に死ぬだけですよ」

挑発気味に言ってきますが、このセリフは主人公のフィジカルステータスや戦闘系の術レベルが一定以下限定のセリフなので……主人公を弱いと思ってるからこそ言ってるセリフなんですよね。

つまり、挑発でもあるけどマジなほうの忠告であり警告というか。

ちなみに、逆にフィジカルモンスター系脳筋だと滅茶苦茶警戒されたりします。

物理特化タイプはメタだもんなあ……。

【……もう、やめない?】

「……はあ?」

【暁になんで入ったかは分からないけど、もうやめようこんなの。他にも色々やってるんだろ、これ以外にも。】

「いつだって争いばかりのこの里でよくそんな平和ボケした言葉を言えましたね……。」

【顔見知りや傷つけるのは正直やりたくない。】

「今の状況分かっていますか?」

わかってます（小並感）

傷つけないもなにも、一方的に倒されるだけだから本当は……ホモくんのフィジカルあんまり鍛えてないし。

普通にやったら鬼鮫兄貴が普通に勝つしホモ君は倒されるので非常に正論。

あくまで”普通”の場合だけだね。

「はいわかりました、なんて風に片付く段階じゃとつくに無いんですよ」

【どうにもならないのか?】

「そちらこそ、どうしても退かないのですか?」

【……。】

「そうですか、なら仕方がありませんねえ。コレの恐ろしき、あなたも聞くだけなら知つてると思いますが……肌で体験した方がより分かりやすいでしょう！」

鬼鮫兄貴が鮫肌を抜いた！

というわけで……戦闘開始！

普段の行いが悪いと、良くないことが起きる。

どこぞの茶屋で休憩した時に、ちようど先客で居たとある家族の母親が言っていた。

天罰なんて起きない、どんな事をしたってかならず因果応報になるとは限らない、そ

う鼻で笑っていた。

……しかし、必ずしも全く以って的外れという訳でもないのかもしれない。
彼が居る。

目の前で表情をつらそうにしかめて、言葉は引け腰で。

「もうやめない?」

どうしてわからないんだ、もうそんな事無理に決まっているといくらお人よしでも分かるはずなのに。

そうだ、もう後は本当の世界に向かって進むだけだ。

ほんの少し、彼も本当の目的を話したら賛同してくれるんじゃないかと……理想の世界に賛同してくれるんじゃないかと、そう思っていた。

優しい人だから。

でも、多分きつと聞いたとしても無理だった。今分かった。

彼は、”現在”を諦めていない。

これも、天罰かもしれない。

干柿鬼鮫討伐トロコンRTA Part 9 (完)

さあ！このRTAのラストバトル、鬼鮫戦です！イクゾー！

鬼鮫兄貴他のところだと戦闘パターンは水遁か鮫肌かその他諸々……って言った感じなのですが、今戦ってる場所はアカデミーの敷地内であつて一応あんまり大事にして外に何か起きていると知らせたくない状態なわけです。

つまり、鬼鮫兄貴今の状態だと水遁系の広範囲な術は使いません。比較的小規模なものだけです使ってくるのは。

もつとも、よほど追い詰めたりすると使うことはあるのですが……今回は毒殺予定なので、そのトリガーには引つかからないと思います。試走では大丈夫でした。

今回取るトロフィーの条件をおさらいしておきましょう。

レギュレーションにおいて取る必要のあるものは、接触度高い面識がある中で倒す事で得られるトロフィー、鮫肌破壊トロフィー、術不使用での撃破トロフィー、この三つです。

一つ目は普通に倒せばいいとして、二つ目三つ目が普通に取ろうとすると中々の難題。

チャクラ使うタイプの術は大体三つ目で引つかかって取れなくなるので、体術頼みになるし。

今回は二つ目と三つ目の条件を簡単に満たす為に毒化の術チャートを選んでます。下準備はオツケー、後は実際の戦闘の運びがどうなるか……ある程度は乱数頼みになつてしまうのでどうしても。

では戦闘！

まず中距離以上に距離が離れると水遁系の技を使ってくる可能性が高くなります。

今回はまず鮫肌を使ってもらふ必要性があるので、距離をつめていきます。

今ココでダメージを食らつても特に問題ありません、食らつたダメージの分だけ血が流れその中に宿つた毒も潜伏状態のまま気化していくので。

ただし！欠損してもいいですが絶対に片腕だけは残しておきましょう。

潜伏の術を解除するのに、片手とはいえ印が必要なので両腕欠損するとせつかくの毒化の術の活躍ができなくなってしまうので。

……。

接近中に投げられたクナイがわき腹に刺さってますが問題は無いですね。

良い感じのダメージです。

さあ、こつからが問題。

接近戦に持ち込めば鮫肌を振るってくれる可能性が高くなるので、後は鮫肌にしこたま毒をぶち込んでやりましょう！

ちなみにですが、鮫肌の耐久値自体は実は鬼鮫兄貴本人より高く設定されてたりしません。

鮫肌って本当になんなんだ……一部ファンの間からは神樹になんか関係あるんじゃないかと説まで出てる程度には珍妙なナマモノですよほんと。

……！

よし、よし！良い感じに鮫肌が攻撃をしてくれました！

あんまり攻撃により削られた部分が少ないと中途半端に相手が生き残ることもあるので……とにかくそれはなさそうで安心しました！

ホモくんの片足と左腕の肘から先を持ってきましたね、これはまた豪快に持っていました。

……ギリギリ不屈発動にはなっていないようですが、ホモくん息も絶え絶えです。こっただけダメージ食らってればそりやそうだ。

一応医療忍術で止血だけはしておきましょう。

鬼鮫兄貴豪快に返り血浴びてますねえ！鮫肌からもホモくんから削ったチャクラの供給も貰ってるだろうし……。

頃合ですね。

では、潜伏の術を解除！

「ぎゃ、ギャ……!?!」

鮫肌ちゃんがあめつちや悲鳴も出さずに痙攣してる、

そりやそうですわ、変質しまくった毒化チャクラを削って喰ってしまい、更には猛毒と病原菌塗れの肉も胃袋に収めたのならそうなるわ。

多少の毒なら鮫肌ちゃんビクともしないのですが、濃縮した毒に病原菌、更には変質したチャクラまで……食べすぎちゃいましたね。

先ほどまでは無毒に潜伏してたのが、いつきに毒性が大暴れしだしたから鮫肌ちゃんもビックリですわ。

んー、鮫肌の方はしつかりと破壊できたみたいですね！

【捕食者を捕食する者】

【悪食の対価】

おっと鮫肌破壊トロフィーもらえました、ついでに鮫肌を毒化の術で破壊した場合にもらえる【悪食の対価】もゲットです。

【悪食の対価】のほうは討伐トロフィーというか、特殊実績達成の括りに入ってるから討伐トロフィーのジャンルじゃないらしいです。細かいね。

「鮫肌!? 一体ど、うし……」

鬼鮫兄貴ももう毒が回りだしたようですね、口から血を出してぶっ倒れました。戦闘終了です、後はちよつとした会話イベントを挟むとトロフィーもらえます。

「……毒!? それらしき攻撃は喰らってない、はず」

「……。」

「そ、そうか……鮫肌まで、ということは、……血肉、ですね。あなた、肉体を改造したんですね……!?!」

「うん」

察しがいいなあ、正解。

「何故、そんな……恐ろしい事を……」

「……ごめん」

ドン引きだなあ! 実際恐ろしいから仕方ないね。

と、いうところで鬼鮫兄貴息絶えました。毒の威力すげえ……。

【陸の魚】

【原始的な戦い】

接触度高い状態での討伐トロフィーと、術不使用での討伐トロフィーもゲット!

ここでタイムマーストップ!

記録は3時間47分ジャスト！試走だとちよいちよいらストの鬼鮫戦で、微妙に毒殺がうまくいかなくてーってなってるロードしたりした事もあるので……一発で通った分よいタイムですね！

試走だと相打ちか生き残るかは五分五分でしたが、今回は生存ですねホモくん。

ちなみにこの手段で相打ちだと後々死体調べられてヤバ目のいざこざが起きる……ってというのが設定資料集で小話として載ってたりします。

まあ生き残っても確実に毒化の術についてバレルので、ホモくんこつからが大変だったりします。RTAはここで終わりでも。

完走した感想ですが……初手オリチャターの偏執狂チャート、意外にやりやすいのでは？と思いました。

普通にやった場合の毒化と医療忍術を同時に育ててくスタイルよりは、ぶつちやけ安定感あったように思われます。

ラストバトルに関しては鬼鮫兄貴のご機嫌次第ですが、やっぱりある程度タイムはここで左右されますね。

いいタイムが出た今回は、やっぱり鬼鮫兄貴の行動のご機嫌が良かったように思います。

機嫌が悪いとズーッと水遁ばつかでねえ……鮫肌使ってくれ！水遁で溺死とかは割

とよくありました。

今回は初手オリチャー（○）でしたが、いいタイム出たので満足！

興味が出てきたら皆さんもやってみてください！うちも、やったんだからさ（同調圧力）

それでは、長時間のご視聴ありがとうございますー!!!

手足の震え、脳髓の痛み、それから呼吸困難……それにこれは、チャクラに異変？
自身の肉体に起きた事を惑乱が占める脳内で必死に分析した結果一つの知りたくない結果がはじき出される。

「そ、そうか……鮫肌まで、ということは、……血肉、ですね。あなた、肉体を改造したんですね……!？」

「うん」

腕も足も削られて、止血こそしているものの瀕死に近い彼は静かに頷いた。全身の毒化。

それに込められた意図は、私に知る機会は訪れないのだろう。

鮫肌の能力を知っていてそれに対策を立てたのか？

……あるいは、私が攻撃しなければ死なずに済むように、という優しさなのか。

削れば噴出す猛毒は、私も鮫肌も……彼を喰らった相手をことごとく殺した。

ぐるぐると脳裏に走馬灯のような記憶がチラチラと泳いでいく。

寄る辺の無い流れの中、私は縋った。あの方の計画に。

「何故、そんな……恐ろしい事を……」

「……ごめん」

何故謝るのだろう、先に裏切ったのは私のほうなのに。

そんな恐ろしい手段に手を出してまで、何故こんな事になるまで気にかけてくれたんだろう。

”どんな奴でも最後になってみるまで、自分がどんな人間かなんてのは分からないも

のだ……”

私は、彼にここまでさせるような意味のある人間だったのだろうか？

一粒流れた彼の涙こそが、私という人間の象徴だったのかもしれない。

魚は死ねば水底から水面に浮かび上がる。

ならば、私は……？

干柿鬼鮫討伐トロコンRTA（おまけ）

ちよつとしたオマケコーナー！今回も小ネタをちよつと紹介していこうと思います。
す。

えー、RTAでは無事に鬼鮫兄貴を毒でぶったおせました。

……が、毒化を使って鬼鮫兄貴を倒せないパターンで特殊な主人公死亡イベントが起きる場合があります。

それも面白いので紹介していこうと思います。

そのパターンは、毒化の術レベルが低くて鮫肌も鬼鮫兄貴も倒しきれない場合ですね。

その場合、潜伏解除しても体力を削り切れなかったり足止めしきれなかったりでそのまんま返り討ちコースなんですよねえ。

その際ちよつと特殊なイベント入るんでそっち流してきまーす！

今回のRTAで使ったホモくんのデータのうち、毒化の術開発時点からのセーブデータをロードしてやり直しました！

今回は、病気は集めず毒化も完全体よりは少しレベルが低い状態です。チャクラも毒

化してません。

その分すぐ準備が整ったので、r t aで遭遇したのとは別の案件で鬼鮫兄貴に会ってきます！

……。

はい、事前会話はほぼ変わらないので飛ばします。

イタチは同じく今はこの場に居ませんが時間が過ぎると駆けつけます。

というわけで戦闘ですが、まあフィジカルもそうだし毒化もまだ未完成（と言っても毒性自体は普通に高い）なので殺しきれずにこっちがダメージ超過しました。

鮫肌ちゃんも毒を食らってますがまだまだ元気です、鬼鮫兄貴は毒のダメージでフラフラしてるんですけども。

で、死亡シーンに普通なら入るはずですが……。

すぐには暗転に入らず、一応生きてるけど瀕死状態のホモくんが鬼鮫兄貴が止めるのも聞かず鮫肌ちゃんが飛びかかって……。

えぐい咀嚼音と共に暗転してゲームオーバーです。

これ、公式から出てる攻略本見るに「毒の成分で鮫肌がガンギマリした」らしいです
この特殊演出。

死ぬほどの毒じゃなきゃキメキメになる鮫肌ちゃん丈夫だな???

毒というか麻薬？みたくホモくんバキボキ食べてキメていく鮫肌ちゃん怖い。前回に同じくそのおまけを伝えたかっただけなので、短いですが動画終わります。それでは本当にさよなら！また別の動画で！

「すみませんねサソリさん、お手を煩わせて」

「まだしばらくは節々が痛むような後遺症が残るだろうが、大方の解毒は済んだ。これで貸しは一つだ」

「また何かの際にお礼をさせてもらいます」

「しかし、これだけ解毒が難解な毒は初めて見たな。参考までに聞くが、どういう経路でこれを食らったんだ？」

「普通に戦闘中に、ですよ」

「……そういう事にしておいてやる」

あれ以来、彼を食べた時から鮫肌の調子が妙にいい。

鮫肌にとつてはあの程度の毒、かえって栄養になる程度でしかなかったのだろうか。

通常は血肉よりチャクラのはずなのに鮫肌は進んで彼を食べた、そこに何か意味はあるのか？ わからない。

ただ、いまだに鮫肌の中に彼がいるような気がしてならない。

何がどうというわけではないのだが、ただ本当にそういう発想が頭を占めて仕方ない。

何度鮫肌の中を確認しても彼は残ってない、当たり前だ。

……例えば彼の幽霊が中に居るとか？ そんな現実味のないことを思ってしまう。

かたかた、鮫肌の中から声がする。

随分と優しげな声だった。

「……幻覚幻聴の後遺症が出るかもしれない事を伝えるのを忘れてた」

「旦那、物忘れは老化のサインだぞ！うん」

「表出ろ」

【名もなき忍道】 血継限界紹介動画 第一回

この動画はRTAの番外編です。

RTA動画の息抜きで作ってますのでご了承ください。

みんな知ってるようで知らない、名もなき忍道の血継限界の紹介動画第一回はーじまーるよー！

投稿者がRTA動画をやっているNARUTOのゲームですが、このゲームは初めにガチャで選べる特徴を引けるといふシステムがあるんです。

その特徴によつては色々な恩恵があつたり、あるいはマイナスの事象が起きたり色々あります。

その中には、血継限界がもらえたりするまさにURな特徴があつたりします。

ただ、その特徴は基本的に引ける確率が低いのでゲーム結構やつてるけど知らない！ やつたことない！ っていうプレイヤー兄貴姉貴の方が多いと思います。

ですので、特に有名かつ強力な特徴でもらえる血継限界を中心にこの動画で紹介していこうと思います！

初回はこちらの能力です！

「血継限界・サトリ」

ゲーム内では「暴きの瞳」と呼ばれたりするこの能力、早い話が「相手を見ると心の中が読める」という読心能力です。恐らく元ネタは妖怪のサトリですね。

この能力、基本的にオンオフができず相手の心を読みっぱなしです。

ですのでゲーム画面では、常にセリフと一緒に本当の心情なんかと一緒に流れていきます。

ガイ先生やリーみたくほぼほぼセリフとメンタルが合致してる人もあれば、イタチのように「こいつ言葉と心が全然ちげえじゃねえか！」みたいな人も居て普通にプレイするだけでも楽しい特徴ですね。

記憶に直接アクセスする術は原作にも出てきましたがそれと違う点をあげるとすれば、遠くからでも視界に入れさえすれば読めるメリットと、常に発動しっぱなしの能力でその分チャクラを常にうつつすらと使っているデメリットといったところでしょうか。

だからこの特徴引くと、スタミナやチャクラが回復しにくいという弱点があります。結構足を引っ張るんですよこれが。

すーぐバテるので、直接戦闘は工夫しないと死にやすいです。

この血継限界を特徴で引いていると、まずゲームのスタート地点で主人公の境遇や家柄がはつきりと決まっています。

代々読心のできる目を持つ一族という、下手に放置をすればとんでもない情報漏洩を招きかねない……というところで、監視つきで世間一般にはこの能力は秘密にされています。よそに利用されたら困るし。

両親も能力を持つてゐる方は諜報部隊なんかで活躍してますが、この能力の存在を知っているのは里の中でも非常に少数だったりします。

ですので、主人公もスタート開始すぐに目の事を説明するイベントが入って「絶対人にこのことを話しちゃダメ」といわれます。

実際その通りで、下手にバレるとかなり大変な事に巻き込まれたりします。

疎ましく思う人から狙われたり、その能力でなんかやらかしてやるぜ！な人から狙われたり……。

黙ってさえいれば、ある程度までは普通の忍者として生きられますが一定の年齢になると諜報の方に回されます。

能力の恩恵がある分、進路選択がある程度固定になるという要素があります。

この特徴をひいて面白いのは、やっぱりイタチのように隠し事ある奴と対面するパターンですね。

特にイタチは元暗部なので、主人公が木の葉出身ならば暴きの瞳のこと自体は知ってるんです。

ただどこの誰がその目の持ち主かは知らないだけで。

暴きの瞳、白眼や写輪眼のように特徴的な見た目ないから言われなきや気づかないんですよね。

そんな感じなので、主人公がうっかり台詞で「心と言葉が全然違うじゃねえか！」とか言ったりするとイタチが主人公の目について察するんですが……まあ、サスケエ！へのアレソレとか全部今この瞬間にもバレてるってなると知ってガチ焦りする珍しい姿が見れます。

イタチが冷や汗流すものだから鬼鮫が一緒にいる場合「こいつ何者???'」って警戒されたり。

まあ、鬼鮫に遭遇していると読心で月の眼計画の情報がすごい早い段階で手に入るのでどちらにせよ面白い展開にしかなんないんだよなあ！

この辺のぐだぐだと、主人公が「こっちは全部知ってるんだからな???'見えてるんだからな???'」ムーブをすると話がすごい勢いで転がって面白いです。

ナルトと同世代にして例の病院のイベントで自来也という保護者が来てから読心&mp;煽ると楽しいことになるゾ！後が大変だけど楽しいから仕方ないね。

煽りは守ってくれる保護者を用意して用法用量守って楽しくやろうね！

と、こんな感じですよ。

「サトリのサトちゃんが頑張って忍者する」というイビリチュア・マインドオーガス兄貴という投稿者がやってる実況動画がいろんなイベント起こしてて楽しいので是非見てみてくださいなんでもしますから！（なんでもするとは言っていない）

というわけで、今回はここまで！

また息抜きしたくなったら作ってゆきます。

ご視聴ありがとうございます！

デイダラ討伐トロコンRTA Part 1

里抜け、吸血、お手の物！なRTAはーじまーるよー！

みんな大好き、ゲーム「NARUTOー名もなき忍道ー」のデイダラ討伐関連のトロコンがこのRTAの目的です。

今回のRTAのレギュレーションの対象はデイダラ、アウトレンジで爆発物投げてくるとい結構なクソゲーをやってくるボンバーマンです。

原作ではさらっと流されたり攻略されてるけど、普通にあの粘土鳥で飛ばれるの鬱陶しいわ！

今回のRTAでは攻略本とゲーム内のトロフィーリストの中で「討伐ルートで得られるトロフィー」と括られてるトロフィーを全部取っていきます。

つまり、いつものRTA動画と大体おなじです。詳しくは過去の動画見てください
(ダイマ)。

はい、それではスタート画面でタイムースタート！

まずはキャラメイクです。見た目はデフォルトそのまんま。

性別は女性です。

ちよつと待つて！ほもやないやん！ほもが見たいからこの動画来たの！と憤慨の視
聴者兄貴姉貴もいらつしやるかもですが、ステータスの伸びの問題から女性の方がやり
やすいのでご了承くださいなんでもしますから！（なんでもするとは言つてない）

女性と男性で多少ではありますですがステータスの伸びが違って、女性だと器用さやチャ
クラの精密性なんか伸びやすいので一応こつちにしました。

今回使うチャートでは、単純なフィジカルならどうとでもなるので一応そつちでカ
バーできない分を補うための性別設定です。

名前は入力速度を考慮して「供花（くげ）スイセン」、略してゲスなのでゲスちゃん
です。

ではステータスダイスをまず振ります。

ここでのステータスダイスは、アカデミーで落第とかしない程度であれば大丈夫で
す。

では振ります！

……。

容貌が良いかわりに全体的にフィジカルが低めだなあ特に敏捷が最底辺で死んでる
……うーん、まあ、落ちこぼれになつても落第はしなさそうだしいいかこれで。

というかなんかツラが良い代わりにアレなステータスあるつてサソリるときとおん

なじかよ、ツラのいいゲスとレズ。

出身地のほうはデイダラと同じ岩隠れ、年代も同じで。

あとは特徴ですね！こつからが重要！

今回のチャートでの最重要要素である、特徴「血継限界・吸血」というものを引かなくってはいけません！

今回のデイダラのトロコンのチャートでは、この特殊な特徴でのみ得られる吸血というスキルが最重要となりますのでこれは必須です。

一応「血継限界・石化」とかでもやれるので、そつちを狙ったりもしてましたが結局こつちは一回も出なかつたです。確率偏りスギイ！

この特徴ほとんどでなくて……死ぬほどこのキャラメイク段階でリトライしまくったのがこのRTA最大の難関でした○。

特徴ダイス！一回目！

「長身」「動物会話」「秘伝忍術・五寸釘」

動物会話も秘伝忍術もどつちも割とレアだけどこれじゃない！

次！

二回目！

「血継限界・サトリ」「怠惰」「不眠症」

そっちの血継限界じゃない！レアだけどそれも！

はい次！

三回目！

「臆病」「血継限界・吸血」「虚弱」

よつつしや来たー！ー！！！！

当時は滅茶苦茶、やつと……ガチャが終ったんやなって……という感慨で既にRTA
終った気になってました。

勝ったな（まだキャラメイク中）。

画面の中でカーソルが動きまくって喜びの舞をしていますが、普通にガバですがようやくお目当てのものを引けたので続行します。

「虚弱」はフィジカルにマイナス補正がかかったりしますが、吸血の方のスキルでどうとでもできるので特に問題ありません。

というわけで、決定ボタンを押してそれなりに長いOPイベント入ったので今回のチャートについてこの隙に説明します。チャートをちやーんと説明しなくては。

デイダラの討伐関連のトロフィーは、接触度高い面識がある中で倒す事で得られるトロフィー、C4カルラ攻略トロフィー、自爆阻止トロフィー、この三つです。

C4カルラ攻略と、最後の自爆をどうにかしないといけないのでここに焦点を当てた

るので雷遁適性の問題も解決し、また吸血スキルを持つていると本来はある程度ランダムな口寄せ獣が、自動的にコウモリ系になるのでデカイやつを呼び出せばそれに乗ってこつちも飛ばばいいので粘土鳥問題も解決します。

まさに一石三鳥！特徴ガチャで地獄を見る以外はともやりやすいと思います。

ただまあ、吸血衝動というマイナスのパッシブスキルがあるので普通のプレイならそこどう折り合いを付けていくのか……というのが大事になります。

が、今回はそんな事しません。我慢しません。血は吸いまくります。

最終的には里抜けして事件起こしまくって、暁にスカウトされるイベントを待つてイダラを倒すので。

前回二つのRTAのように、里側につくとかしないで犯罪起こしまくりです今回はまさにゲス。

おっと、OPも終わったようですね。詳しいチャートはまた後で解説するとして……。
いぎ鎌倉！

デイダラ討伐トロコンRTA Part 2

毎回恒例、ゲスちゃんが岩隠れに生れ落ちました。

前回や前前回のRTAと違い、「血継限界・吸血」を引いてると家庭環境が固定されま
す。

ゲームのはじめに、強制的に吸血とはどういう能力なのか、そして家庭環境について
プレイヤーに情報を与える為のイベントが入ります。

「お母さんが居なくなつて一週間、お父さんはずっとふさぎこんでいる……。」
「……。」

「お母さんが居なくなる前に、手紙を貰った。」

「この手紙は、絶対お父さんには見せず一人で見るようにと言われている。」

「……読まなくちゃ。」

というわけで、お母さんからのお手紙イベントが入ります。

結構長いイベントなのですが要約すると、

「あなたや私は特殊な血継限界で吸血という能力を持つこと」

「獣や人に対する吸血衝動がそろそろ芽生え、そしてそれに恐らく一生苛まれるであろ

ういこと」

「血を吸うと強くなれるが、吸えば吸うほど太陽光が苦手になるといこと」

「血を全くあるいはあまり吸わないなら30を越えたあたりで身体を保てなくなり灰になつて死ぬこと」

「血を吸つたとしても、多くの人間や動物から奪えば身体の中で年齢と共に異なる血が処理できなくなつて、やはり身体を保てなくなつて灰になり死ぬこと」

「一種の人食いでもあるこの能力は里にさえ知らせぬよう隠して生きてきた、だからあなたのお父さんも知らないといこと」

「知られたらまず大変な事になるから、絶対に隠して生きること」

……といった感じですね。ざっくりと書くと。

血を吸つても死ぬ、吸わなくても死ぬ。寿命が短い短命の吸血鬼の血筋です。

その分血を吸つたら入るバフや自己再生が滅茶苦茶強いんで釣りあいは取れていると言えば取れてるんですよね。

良く良く考えなくてもとても鬱展開なんだよなあ、しよっぱなのイベントにしては……。

母親が消えた理由、自分が灰になつて死ぬという人間らしからぬ怪物のような死に様を愛した男に見せたくなかったという事らしいです。

ですが父親のほうからしてみれば昨日まで良好な夫婦仲だったのに、急に失踪とか落ち込みますわ。

五歳児にこんな量の情報処理させるの鬼畜過ぎませんか???

ただRTA的には鬱展開だろうがそこはあまり関係ありませんのでカットカット。

手紙の最後に、「私達のあり方は、多分許されないから」と母親から忠告とも取れる吸血は絶対隠せよ!という意味の一文があります。

実際、隠さないで認めさせるのはすつごい大変です。吸血衝動の管理を間違つて人や獣を襲うところを見られたら信用の積み重ねもパアになります。

色々ありますが、「吸血すると強くなれるけど定期的に吸血衝動が出るし、吸血してるところを見られたら大変だぞ!」くらいの認識でOKです。

もつとおつかない能力の一族なんてあの世界いくらでもあるだろとは思いますが、直接的なカニバリズムを血継限界として保持する一族っていうのは……どうもアウト扱いばいんですねえ。

物理的被害を考慮してというより、生理的嫌悪の部分もでかいんだろなあ。

制御がかなり微妙な吸血衝動つきですからね……成長すると特に強くなるし衝動が。

試走で色んなルートを検証中に大蛇丸と接触して吸血体質の解明を頼んだ事があるんですよ。

そのルートで大蛇丸から「吸っても死ぬ、吸わなくても死ぬ……なんというか、不自然ね。

もしかしたらあなた達の一族の始祖は、そんなに遠い時代じゃないのかもしれないわ。

生まれたのではなく、作られた体質なのかもしれない。

……作られたものなら、やたら寿命が短い仕様なのも明確な弱点を持つのも納得ができる。

処分はしやすいに越した事は無いのだから」という……吸血体質が実はなんらかの実験の副産物説まで出てきてたりします。

結局ゲーム内ではハッキリ答え出ないんですけどね！

とまあ、五歳児に処理しきれないだろレベルの衝撃の真実をお手紙から知りましたが特別にやる事はありません今のところ。

父親はこつちからイベント起こさないう限りは基本的に魂が抜けたような状態が続きますが、こつちのが都合がいいのでノータッチで行きます。

衣食住に困らないとはいえ中々のネグレクト状態ですがRTA的には問題ないので続行続行。

後はアカデミーに入学するまでですが……虚弱なフィジカルをある程度鍛えるだけ

なので、倍速します。

……。

入学までが暇なのでこの吸血についての小話ですが、一応寿命の制限を外す裏道みたいなものがあるんですよ。

「年齢と共に多くの人間や動物の血が混ざりすぎてキャパオーバーして死ぬ」を回避するため、「誰か一人だけの血を吸い続ける」という方法をとれば回避できます。

まあでも、これ基本的に誰相手でもここまで持つてくのにアホみたいな苦労とフラグの積み重ねが必要ですし投稿者はやったことありません。

吸血鬼としてジャシン教に貢献するから血を寄越せって飛段に協力取り付けるのはどつかの動画で見たことあります。確かに相性ばつちりだな。

と、雑談してる間に無事アカデミーに入学しました。

一緒に同期として入学したデイダラが結構騒がしい感じですが、子供の頃からこんな感じなんですよえ。

ゲスちゃんの特徴で臆病を引いているので、喧騒にたいしてちよつとビクビクしてる感じですね。

まあすぐ慣れるってヘーキヘーキ！

しばらくは適当にアカデミー生活送る感じですね、鍛錬しつつデイダラと接触度稼い

でいきまーす！加速！

……。

えー、今ちよつとある程度アカデミーで過ごしてたのですが……フィジカルの虚弱性が足引つ張つてて、いろいろと単位が危うい感じです。

次のテストは組み手ですが、流石にここでもドベとるとちよつと落第しそうなので……。

アカデミーで飼つてる鶏をこつそりシメて吸血します。吸血によるバフで次のテストを押し切ります。

初めての吸血ですが、基本的に鶏小屋はあんまり人が近寄らないので人の少ない時間帯を狙って吸血しに行けば大丈夫です。

【鶏の首筋を噛んで血を啜った。】

【……じんわりと体中が暖かくなるような、今までに無い満たされた気持ちになった。】
【こんな暖かい気持ちは初めてだ、身体が軽い。】

よし、これでOK！これで組み手のテストは楽勝ですなガハハ！

シメた鶏を生ゴミの袋の中に隠しておけば、後は自動的にゴミに出されていきます。

ありがとう鶏さん……！お前の犠牲は忘れない……！

教室のほうに戻りまーす！

勝ったな！（慢心）

「……なんか、血の匂いがしないかお前。うん」

勘の良いボンバーマンは嫌いだよ（憤怒）

たまーに匂いで気づかれる事もあるとは聞いてましたが、こんなタイミングでしかも
デイダラに気づかれるとかある!?!

どうしよう、気づかれるのはチャートにねえよ……やべえよやべえよ……。

【……どうする?】

えー、うーん、まあ、まだ誤魔化せる範囲……大丈夫相手はまだ子供、子供だから。
誤魔化すセリフでいきましよう。

【ちよつと転んで怪我しただけ、大丈夫】

「ああ、お前どんくさいもんな。うん」

あつぶねえ……敏捷が低さゆえにすつとろいと思われてるおかげでなんとか誤魔化
せました。

と、しよっぱな想定外の勘のよさを発揮するボンバーマンにチャートを爆破されそう
になりましたが、なんとか切り抜けたのでここで今回は終了です。

また次回！

ご視聴、ありがとうございました！

有力な抜け忍がいるからスカウトしてこい、というのが今の俺達に課せられた任務だ。

しかし、その相手を知った時本当に縁というのは中々切れないものだと言打ちが思わず出た。

「スカウトしてこいって言われた奴だが、そいつはお前の知り合いなのか？」

「……まあ、そんなところだな」

「なんだ、珍しく機嫌が悪いじゃねえか」

「旦那、人の嫌がる話題になると生き生きする癖やめた方がいいと思うぞ本気で」

夜闇を見るたび浮かぶ避け難い記憶はあいつと結びついている。

ただひたすらに臆病でどんくさいとだけ思ってた奴、ただそういう認識でだけいられたらどれだけ気楽だったか。

夜の闇には吸血鬼が居る。今からそいつを探しに行く。

デイダラ討伐トロコンRTA Part 3

NARUTO界のカーミラ目指して血みどろフェスティバルなRTAはーじまーるよー！

前回はボンバーマンことデイダラが謎の勘の良さを発揮してヒヤヒヤしたところからですね。

まあ気を取り直して組み手のテストやってきましょう！

組み手のテスト、今回は屋内なので吸血によるバフを思う存分発揮できます。

吸血による強化モードに入ると、基本的に日のあたる場所ではデバフが入るようになります。逆に夜はバフが入るようになるんですけどね。

ただ、ゲスちゃんも元が虚弱なのでデバフ込みの屋外だとしても今は吸血した方が強いです。

吸血による強化モードだと、もともとついてたデバフをある程度無効にできるので虚弱も封じれますし。

今後吸血しまくると太陽が苦手とか当たりすぎると焼けて灰になるレベルの弱点になったりしますが、今はまだそこまで吸血鬼化が進行してないので平気です。不快

になるだけで。

というわけでいざテストを受けさせてみると、まあ、バフがガッツリ入ってるので楽勝ですねえ。

「どうした、今日は随分と調子がいいじゃないか」

「……いっぱい練習してきたので」

今までが今までなので先生に若干言及されますが、適当に返して平気です。

吸血パワーほとんどすげえな……とにかくこれで落第は回避ですよったね！

はい、ではこれで当面の危険は回避です。

ただ、一度吸血を行うと定期的に来る吸血衝動が段々強くなっていくので……今後は吸血スキルの成長させるため& amp; 吸血衝動をなんとかするため、定期的に隠れて動物の血を吸っていきます。

あ、あとついでに……今後のイベントのためにデイダラの好感度を上げていきます。

里抜け後に暁からスカウトが来たときに、好感度低いとスムーズに戦闘に入れるのでそうすると。

接触度は高いけど好感度は低い、目指すのはそんな感じですね。

ちょうど画面内でデイダラのイベント起きてますね。

放課後の教室内で粘土こねてる所を発見するイベントです。

【なにやってるの?】

「うん? お前か。ふふん、オイラは今芸術を作ってるのだ!」

【芸術?】

「見ろ! このクールな造詣を!」

ちよつとこのあたりのデイダラの語りが長いので倍速かけます。

里中に認めさせてやるぜ! とか一瞬の儂い美がどうたらこうたら熱い意気込みを語りまくりますが、長いんで……動画の尺的にはカットカット。

それにしても笑顔が眩しいなあ! まあ将来は爆弾魔なんですけどね。微笑みの爆弾(物理)。

あの例の粘土鳥とかつぼいもんができあがりかけてますね、勿論今はまだ爆発しませんが。

これを見て、適当に返せば好感度は上がるんですよ。

ですが、今回は好感度下げる目的なので……。

【……それは、何か意味があることなの?】

【……は?】

【スイセンは真顔で言った。】

という感じに挑発的な言動をするとみるみる怒りで顔を赤くしていきますねえ。挑

発というか無自覚なクソレスっぽいけど言動は。

今まで臆病で虚弱なやつだと思ったら、いきなりクソレスかまされたデイダラの心境やいかに。

ゲスちゃんのクソレスにちゃんと反応してくれるデイダラえらいなあ。SNSなら無視されてブロックやぞ。

このイベントやると一気に好感度下げられるのですが、このイベント自体ある程度好感度稼いだからでないと現れないイベントなので今までは当たり障りのない言動をしてたんですね。普通に下げるよりこつちのが早いです。

まさにゲス。

「もっぺん言ってみろ！オイラのアートの……」

【私にはその良さはよく見えない。ごめんね。】

「はあー!?!」

適当に煽りまくったところで切り上げて教室から離脱します。

後ろからめっちゃ言われまくってるけど無視で大丈夫です。

後日、凄まじく険悪な仲になりますますが適当に話しかけては好感度の下がる選択肢選んでればいいです。

とまあこんな感じで、吸血&mp;デイダラにクソレスする感じでアカデミー卒業

までは過ごしていききます。

特筆すべきイベントも起きてないので倍速で飛ばしていききます！

倍速中にちよつと小話。

試走中に色々と試してたんですけども自爆阻止トロフィーを取るだけなら暁に加入した後に、一緒に任務した時なんかでも可能です。

サスケエ！戦の時とかに一緒に戦って、追い詰められたらデイダラは自爆しそうになるので心臓に粘土食わせる前に後頭部殴って止めたらトロフィー貰えました。

それでいいのか（困惑）

まあ流石にこれだと他のトロフィー一緒に取れないんでボツですが、単品でいいならこの方法で取れるっぽいですね。

暁加入ルート、いわゆるスパイとしての潜入調査の場合とガチ加入で色々起きるイベント違うので楽しいですね。

スパイ活動の場合勘の良い犯罪者が多いので心臓に悪い悪い。お兄さん許して！見逃して！（戦闘で解決）

スパイ行為割とよくバレるので、結構な割合で拳で解決する羽目になったりラジバンダリ。

でも来るとわかってれば罨仕掛けるのもアリなので、普通に戦うよりはやりやすいか

もっ？

おつとこんな話をしているうちにアカデミー卒業ですね、下忍になりました。

えーつと次は班編成ですが……うわっ、同じ班ですねデイダラと。マジかよ。

班編成で離れてるかっ好感度低いと接触できる機会がガクツと減るので、下忍になる前に接触度稼ぎきるチャートだったのですが同じになるとは……。

まあ同じでも特にやることは変わらないのでいいでしょう。

下忍になってもこっさりこそこそ吸血行為は続行、中忍になるくらいに人間への吸血を解禁します。

大人しくてどんくさい、だけど話してみると気のいい返答をする事が多かったからそれなりにつるんでた。

そうだから、あの時だつて何か言ってくれそうだと思つて見せた。

「……それは、何か意味があることなの？」

見ていないわけでもない、軽視してゐるわけでもない、とどのつまり悪意とかは特にはない声の色だった。

だからこそ本気で「これに意味はあるの？ ないよね？」という意味の言葉だった。

芸術というのには陶酔が必要だ。シラフではダメだ。

その言葉は、その陶酔に全力で冷や水をぶっかけるようなものだった。

表面的な部分ならともかく、「ちゃんと」話をしてしまうとひたすら合わない。

そんなやつとアカデミー卒業後に班が同じになつたりしたのだから自分も運が無かった。

「無いとは思ふが、顔見知りだからと言つて変な動揺はしたりするなよデイダラ」

「無い、それは無い。ひたすらイラつとしてるだけだ旦那」

デイダラ討伐トロコンRTA Part 4

下忍としてデイダラ一緒に任務すると言つても、まあこんな好感度の状態ですからギスギスオンライン状態ですわ。

間に挟まれたモブの子めっちゃかわいそう……すまんなスリーマンセル制度を恨んでクレメンズ。

あと余談になりますけども、主人公は基本的に接触度高い相手のことは好意的になるパターンが多くて作中で一番のチョロインですが、特定の特徴引いてたり何かしらの選択をしていると地雷を持つてることがあります。

で、今回の吸血を引いた場合の主人公の地雷つて「儂いものの賛美」とかその辺りなんですよね。つまりまんまデイダラの芸術そのもの。

吸血引いたら寿命が短くなるからなあ……最後は灰だし。そりや喧嘩売つてんのかの一言も言いたくなる。

その辺の性質も手伝つて、そういう話題になると主人公のセリフ選択にイラツとしてるタイプの言動が多くなったりする。地雷なので。

ただ、地雷といつてもその辺の話題のくだりになるとイラツとしてるなーってセリフ

選択が多くなるだけで、他の部分では比較的普段どおりっぽいからそう言う意味ではやっぱチョロインじゃないのか主人公。

普通地雷踏まれまくったら普段の態度も悪くなるだろ。

っていう都合があるので、芸術関連のくだりの話題になるとすげえヒエツヒエの空気になるぞ。モブの子めっちゃかわいそう（二度目）

臆病ムーブする割に、デイダラの芸術関連への物言いがそれなりにキツイとかはたから見たら怖いやん。

任務の時は、戦闘が予想される場合は動物の血を絞ったものに凝固しないようお酒を混ぜたもんを水筒に入れて持ってきます。

何かあったときに吸血でバフかけれるように。ただし、飲むところはなるべく見られないように。

ついでに、だんだん日光が苦手になってきているので、直接当たらない為にパーカー付きの服装にしておかないと。

あとある程度レベル上がったら口寄せの術を覚えておきます。

中忍レベルの術ですが、吸血バフ込みで習得チャレンジすると割とうまくいきます。

これを覚えると口寄せ獣の蝙蝠たちに偵察まかせたりいろんなことできるようになるので、最重要です。

下忍時代の任務自体は大体いつものと似たようなもんなので倍速。

倍速中にちよつと小話。

鬼鮫パイセンの鮫肌に対しては吸血ができるというのは有名な小話ですが、実は首切り包丁に対してもできます吸血。

元々が血を吸ってその鉄分で刃こぼれなんかを回復するというものなせいか、血液判定されて吸血というかばりぼりウエハースみたいに食べれるんですよね吸血スキル持ちだと！雑に血液判定していく。

鮫肌を吸血すると鬼鮫パイセンはガチのドン引きしますが、首切り包丁を食べると桃地兄貴は一瞬何が起きてんのかわかんねえ！って黙り込んだあと「く、食いもんじゃねえ！」という至極真つ当なツツコミをしてくれます。

ちなみに首切り包丁の前の持ち主である枇杷十蔵も似たような反応します。食いもんじゃねえ！

……おっと、ちよつとトラブルが起きたみたいですね。倍速を止めます。

単なる護衛任務で襲ってくるのはチンピラと思いきや、二人組の抜け忍のようです。

こういう難易度詐欺がたまーにあるんですよね！そういうところまでリアルにしなくていいから。

原作で言うところの波の国編的な事になってますが、担当上忍は片方の抜け忍の相手

と護衛対象を守るので精一杯。

こつちの下忍三人に来てる方の抜け忍をどうするか。

……。

ちよつと早いですが、うまいことやれば倒して吸血できそうですねこいつ。

こういうランダムでエンカウントする抜け忍の強さはピンキリで、上の方だと暁レベルのやべー奴と遭遇することもあります。その場合逃げる一択です。

しかし、今回遭遇したやつは思ったより強く無い感じですが、これは幸運。

ただし、雷遁を使っているので土遁が主なダメージソースのこつちとは相性が悪いので追い詰められてますが。

よし、こいつはぶっ殺して吸血しましょう。動物より人の血の方がもらえる経験値はでかい、より早く強くなれます。

というわけで、俺が囷になるから逃げて担当上忍に加勢してこい！そんで戦闘終わらせたら呼んでこい！という作戦を提案します。

【私が囷になるから、二人は先生呼んできて。】

「ちよ、ちよつと待ちなよ！そんな危険な」

「ビビリが何言ってるんだ！ふざけんじゃねえ！」

モブ氏は普通に危ないからと止められ、デイダラはこいつに助けられるのは嫌だ！と

言わんばかりに食いかかってきます。プライド高いから嫌いな奴に助けられるの嫌なんだろうな……。

反対意見にもめげずゴリ押ししましょう、戦闘場面や吸血シーン見られるわけにはいかないので。

がながんごり押しして意見を通しましょう、敵も待つてはくれないので。

「絶対すぐ連れて戻るから！それまで頑張つて！」

「チツ……」

デイダラがキレ気味ですが了承をしたところで、じゃあ……抜け忍を倒しましょうか。

真昼間で日光差しているので若干デバフ入りますが、まだ吸血によって入るバフのほうが多いので持ち込んでおいた水筒の中の血液を飲んでまずはパワーアップ！

次に、戦闘場所を森の中に移動して不意打ちがしやすいよう誘導させます。

それに、日光によるデバフも森という光をさえぎる場所ならほぼなくなります。

では具体的に後はどうやって倒すのかというところ……瞬身の術プラス体術でゴリ押しします。

実を言うのですね、こういう風に割り込んでくる抜け忍の行動パターンやモーションって結構一定で、プレイやりなれてる人なら行動予測簡単なんですよね。

雷遁による麻痺なんかは怖いですが、ぶつちやけ後はバフが入ったパワーで思いつきり殴ると倒せませす。

油断すると死ねる程度の敵ではありませんが、ある程度のプレイングスキルがあればどうともなりません。これくらいは強さの抜け忍なら。

上位の強さとなるとほんと無理、なんでその強さでお前らネームドじゃないんだみたいな敵も居ますが今回ののは弱いほうで助かりました。

三下のチンピラみたいなき動しながらも滅茶苦茶強い抜け忍とかもう勘弁して欲しいって通常プレイのときはよく頭抱えてました。

はい、というわけで相手を半殺しにしました！

後は瀕死状態の相手を森を抜けた先の崖の近くまで連れて行ってから吸血をします。

【……本当に、人間を吸血しますか？】

システムメッセージから本当にいいのかと聞かれますがはいを選択します。

【悪い事かもしれない、しかし動物の血よりずっと満たされるような感覚がした。】

【”もつと吸いたい”】

【脳裏にそんな言葉が浮かんだ。】

というモノローグを流しつつ、口寄せで貯血喰（ちよちく）蝙蝠という獣を呼んできてこいつにも血を吸わせます。

こいつは血を溜められる性質があるので、こいつに血を分け与えておくといざという時に血をくれるんですよ。今回のチャート的重要人物ならぬ重要獣です。

では後は失血死した抜け忍の死体を崖に落として隠蔽すれば後始末は完了！

やったね任務完了だ！

「あつ、おーい！無事かー！」

よしよし、いい感じのタイミングであつちもかたがついたようですね。吸血シーン見られなくてよかつたー！

抜け忍はどっかに逃げました（大嘘）と報告をして、これでOK。

若干オリチャァ発動したりもしましたが、これにて抜け忍討伐も護衛任務も無事達

成ー！

……。

……と思っていたのですが、プレイを進めていくうちにデイダラの挙動がちよつと変になつてゐるんですね。

ちよつとこつちをいぶかしげに見ることが増えたというか、好感度の低さからくる憎まれ口やは通常営業ですが、普段と態度が微妙に違う。

……これ、デイダラのやつゲスちゃんの吸血シーンをどっかでこつそり見ちゃつてますね。

誰にも言っていないだけで。

という抜け忍！吸血！ゲスムーブ！からの、ボンバーマンがまたチャートを爆破しにかかっているとところで今回は終わりです。

また次回！

ご視聴ありがとうございました！

あいつに助けられるのは癪だと思いながら全力で当時の担当上忍を呼んでから、囷になつたあいつを探したときのことだ。

戦闘中に場所を移動したのだろう、もしかしたら森のほうに居るのかもしれない。

そう思いながら、崖近くの森のほうまで足を運んだ。

結論から言うと思つけた、そして見ないほうがいいものまで見た。

あいつが、倒しただろう抜け忍の首に噛み付いて血を啜っていた。

明らかに尋常ではない行為にバテてはいけなさと無意識に思って木陰に隠れて見
いた。

……口寄せ獣にその死体を食わせた後、抜け忍の死体を崖から落として始末して
た。

どうにも雑に囿になることをゴリ押ししてると思ったらこういう事だったのか、とは
やる心臓を抑えながら考えていた。

ソレと同時に、恐怖心のようなものをあいつに抱いた……というのは誰にも知られた
くない、己の恥だ。

「あの女本当に仲間に入れんのか……あー憂鬱だ、うん」

「そんなに相性が悪いのか？」

「あの化物と相性のいい人間がいるかよ」

ゲイダラ討伐トロコンRTA Part 5

勘のいいボンバーマンは嫌いだよなRTAはーじまーるよー！

前回は恐らく吸血シーンをゲイダラが見ているであろうことがわかったところからですね。ふざけるな！（迫真）

はーほんとつつかえ（チャートが）

こんな風に吸血シーンを見られた場合、まずはその場で叫ばれるパターンと黙ってその場を去るパターン。

叫ばれた場合はその場ですぐ捕まえて他言無用と脅すなり始末するなりという手段が相手によっては取れますが、今回のゲイダラは黙ってその場を去ったパターンですね。

去ったあと、さらに誰にも言っていないパターンか……誰かに言いふらした場合マジで完走断念するリセットレベルの事態なので急死に一生ですね。

ですが余裕ありません、一度見たキャラは何かの弾みに他人に言いふらす可能性もあるので依然として公に吸血バレの危険性はある状態です。

バレるとね、本当の場合によっては監禁沙汰だったりなんだからね……。

……。

少し予定より早いですが、里抜けの準備をしましょう。

そろそろ中忍試験の時期ですが、準備しつつ中忍試験でレベリングしてから里を出ます。

なので、中忍になってからすぐですな里抜けは。

本来ならば、中忍になってある程度レベリングしてからの予定でした。

というわけで、中忍試験に向けてゲスちゃんはどう強化していこうと思います。

人の血のほう強化倍率は高いので、前回の動画で蝙蝠に蓄えた抜け忍の血は切り札として取っておきましょう。

今はまだそんなにバンバン人を吸血するわけにはいかないの。

というわけで、そろそろ基礎基本の術を使いこなしてレベル自体が上がっているの。吸血忍術を覚えていきましょう。

吸血忍術とは！文字通り、吸血を行い太陽が苦手な吸血鬼化がある程度進んだ状態のみ習得できる忍術である！

この忍術は、母親の部屋のクローゼットの中にある書物を漁ると見つかりますのでまず自宅に向きましょう。

「……自宅は静かだ。」

【お父さんは恐らくいつもどおりの様子だろう。】

ネグレクト真つ最中ですが里抜け直前に役立ってもらう予定のお父さんは置いといて、母親の部屋へ向かいます。

【あの日から手をつけてないため、ほこりだらけだ……。】

【お母さんも吸血鬼であるというのなら、何かそれらに関する情報はないだろうか。】

というわけで、忍術習得のための書物探しですが場所分かってるのでさっさと回収します。

【手記を手に入れた。】

というわけで目的のブツを手に入れたので用はありません。あばよ。

手記を手に入れたので、ここに載っている物の中で優先的に取得するのは「吸血忍法・雲散霧消の術」と「吸血忍法・身代わり蝙蝠の術」あたりですね。

吸血によるパワーアップは十分だし、そのほかの通常の術の方も今は人から吸血してないですが人から吸血すれば適性も奪えるので攻撃面は十分。鍛えるべきは防御面です。

雲散霧消の術は、霧化することで物理攻撃を無効にする術です。

物語において霧になる吸血鬼というのはよくあるし、それが元ネタかな？

身代わり蝙蝠は、口寄せで巨大蝙蝠の野衾と契約してから使えるようになる術で、自

身の血を与えて育てた蝙蝠は自分ソックリに変化して自立して動けるようになるので、そいつを身代わりにするという術。

野衾から蝙蝠の赤ん坊をもらって、飲み込んで体内で寄生させて育てるといふなかなかショッキングな下準備が居る術ですがとても便利ですマジで。幻術の身代わりなんかにもできるし。

雲散霧消と身代わり蝙蝠が使えるようになると滅茶苦茶死にくくなるので、この二つを優先的に習得しましょう。

とりあえず先に口寄せ獣で野衾を契約できるようにしてから術を習得していきま
す。

では倍速！

……。

どうやら訓練中に、さっそくですがデイダラがちよっかいをかけたよかったですね。

このボンバーマン定期的にヒヤヒヤさせてくるのなんなの趣味なの???

昼間より夜の方がバフがかかるので真夜中にやっているので、わざわざ真夜中の訓練の最中に訪ねにきてるの、一応の配慮？なのかなんなのか。夜行型のゲスちゃんに合
わせて。

嫌いな相手でも妙なところで配慮する奴が多いんだよなこのゲーム。

【「デイダラ？」

「……」

自分から尋ねておいてダンマリ……ということとは、吸血についてあれなんなん？と尋ねにきたけど踏ん切りついてないパターンか。

ならこうだ。

【「デイダラさあ、見たよね。」

「！」

自分から言いについて圧をかけておきましょう。

なんとか準備終わるまでは言いふらされたら困るからな……。

「何をだよ」

若干声が震えてますがしらばっくれるので、圧力をさらにかけてゆきましょう。

【「こんな風に、私が血を吸ったところを。」

首根っこ引つ掴んで首筋を軽く噛み付いて脅しかけると、おもつきり突き飛ばしてきますが別にいいです。

あんまりばっくられられるとそれはそれで困るしなあ。

しかしゲスちゃん、特徴で臆病引いてるからこの辺のアレソレもビビりながらやってんのだろか。内心ドツキドキ。

「やめろ！くそつ、なんなんだよお前……」

【なにつて、聞いてどうするの。】

【どうするつて……】

どうもこれ、考えなしに来たつばいですな、デイダラ。

……じゃあ、勢いで脅しつければしばらく黙ってくれそうなのでそつちでやりましよう。

【ううん、黙っていてほしいんだけど……ダメ？】

【今更すぎんだろそれはよオ！言うこと聞くと思つてんのか!?!】

【黙つておいて欲しい。黙らない場合、この場で吸うしかなくなるから。】

【……ツ！やるつてののか?】

【やりたくないから会話してるんだけども。それともまたいつもどおり爆弾でも使う?】

「……ふん、わかった。お前は殺す、でも今じゃない。もつと、もつとオイラの“美”を極めてからだ」

えー、多分これでなんとかになりました。

喧嘩売つたり脅迫するとゼツター殺す！となりますが、苦手な相手ほど自分の芸術で殺そうとするので準備不足な今ならこうしてデイダラの追求を躲せるよやったね！

デイダラのプライドの高さに感謝、ゲスちゃんは元々芸術関連で煽ってたから余計にこうなったんだろな。

この時代はまだ禁術にも手を出してないのですが、この頃から爆弾魔の素質あるんだよなあ。

粘土造形師の部分と爆弾魔要素が、禁術でドッキングした結果がアレよ。

とにかくこれで後は中忍試験ですね、それをやったらいよいよ里抜けです。

楽しみだなあ！

きい、きい、きい。

微かな声は、蝙蝠の声だ。恐らくはあいつの口寄せで呼び出されたものだ。つまりもう、あの女はこちらを見ている。

金切り声にも似た蝙蝠の鳴き声は精神を逆撫でするような声で、首筋がゾワゾワとした感覚に襲われる。

あんな事があつたせい、首のあたりに触れたりすると勝手に背筋と腹のあたりがざわつく。

あの牙の鋭さ冷たさを思い出して、ビビってる自分が情けなくて腹が立つ。

「旦那、お得意の毒煙なんかであの辺の蝙蝠追っ払えたりしないか？ うん」

「蝙蝠なんざ恐ろしいものでもなし、わざわざ毒を消費させんじゃねえよ。お得意の爆発で追っ払え」

軽くチャクラを込めた起爆粘土を投げつけると蝙蝠は夜闇に散っていった。

あの女の呼ぶ蝙蝠、たまに人間みたいな笑い声を出す不気味なやつだ。

ひひひ、そんな風に蝙蝠の嘲笑が聞こえてますます苛立ちが募った。

ゲイダラ討伐トロコンRTA Part 6

そんなわけで中忍試験編ですが……ぶっちゃけやつてる事はいつもの内容なんで、もう少し手記に載ってる他の吸血忍術を習得してから試験を終えるまで倍速で飛ばします！

攻略法とかもおんなじだしね。

倍速中にいつもの雑談ですが、角都と飛段の分の討伐トロコンチャートは完成してるんで、イタチのチャート今作ってるんですよ。

それで、ほぼ大体できたんでよし通して走ってみて不備がなければチャート完成だー！つてとこまでいってたんですよ。

ちなみに、多重人格の特徴ひいて幻術をシャットアウトするというチャートです。

多重人格ひくと幻術とか精神干渉がなんか一つの人格しか対象にできないっぽい？から、かかってても別の人格に身体を操作させて対処できるの超楽なんで。

一応これ、幻術の括りであるなら月読すら対処できる方法だからほんと幻術メタです。

試走の時、まずシスイの方と仲良くなってからシスイを通してイタチと接触度上げよ

うとしたんですよ、こっちのが効率いいんで。

何かのフラグが乱数で立ったのかあるいはイベントが裏で起きてたのか分かんないけど、イタチじゃなくてシスイの方がなんか闇堕ち里抜けしちやって頭抱えました。

お前もやはりうちはかススイー！おのれダンゾウ！！

何がどうなってこんなこと起きてるのか調べてチャート修正しなくちゃいけなくなつたので、あーもう無茶苦茶だよ（憤怒）

シスイはとりあえず八つ当たりでぶっ倒せるよう頑張りました、死ぬほど大変でした。うちはさんは闇を抱えるほどに強くなる性質どうかして。

決まり手がヘッドバットになつた以外は大変シリアスな戦いだった。多分。

試走データで走つてた主人公の両刀くんヤケクソで体術全振りマンにしちやつたからなあ……RTA向きの技構成ではないな。

一応このデータだと、イタチとサスケエ！が生き残つてるので協力して頑張る姿見れるのですがレギュレーション違反なんだよなあ。

……と、雑談はこれくらいにして、ゲーム画面の方はどうやら中忍試験を無事クリアしたみたいですね。

多分もうそろそろ吸血鬼化の度合い的に、なんの対策もなければ真昼の活動が無理になるギリギリのラインかなあ。

「吸血忍法・白川夜船の術」っていうものを覚えると、多少真昼でも活動は可能になります。

これ自身に幻術をかけて肉体を自己暗示で無理やり誤魔化して、陽光の元に出ても焼けなくなるって術です。なお燃費は悪い。

あと習得難易度がバリ高いので、里抜け後も訓練頑張らないとなく。

余談は置いて、試験にクリアすると担当上忍の先生が焼き肉奢ってくれます。

優しいよなあ、まあこの後すぐ里抜けするんですけどね。先生と同班のモブの子まじすまん、でもこれRTAなのよね！

あつ先生ドリンクバーに取りに行っちゃった。

「お前だけ落ちりやよかったのにな、うん」

【顔も見たくないって感じ?】

「当たり前だろうが!」

いつものデイダラとゲスちゃんの口喧嘩に、さすがにもうモブの子も慣れてますね。普通に肉食ってます。

【なら、安心したらいいと思う。もういいから、我慢しないで。】

「……どういう事だ?」

「ドリンク持ってきたぞー!」

先生の声にかき消されて会話は終了、里に在住する間最後の会話になりますデイダラとの。

焼肉イベントを終えたらさあ里抜けになります。

まずイベントが終わったらそのまま家に直行。時間帯は夜です。

【家の中は相変わらず静かだ。】

はいではお父さんのお部屋に直行。

【……】

あいつも変わらず魂の抜けたような感じですが、この状態のが都合が良いです。

【なにをしますか？】

【吸血する】

はい、里抜け前にやる最後のこと。それは父親の血を吸っておくことです。

どうも血が近いせいか、吸うとすぐパワーアップするんですよ。

とても大事なパワーアップイベントですので必ずこれは通っておきます。

【バタバタ抵抗するのを押さえつけてお父さんの血を吸った。】

【味は、吸った感想は……。】

【……。】

【言語化しようとしてやめた。】

【死んでるように生きていたのだから、お父さんだって死んでもいいのだろう。】
【これまでにないくらい血が馴染む……。】

はいこれでバタバタ抵抗する父親から血をいただきます、血を吸うと失血死してしまいますが問題ありません。

それではこっそりと集めておいたいくつかの道具を持って、里を出るために門の近くに行きます。

はい門です。

これを通って里の外に出ることが出来るわけですが……。

しっかりと門番がいらつしやいます。この門番、力づくで倒すには中々強いんでバれないような門を越える事が前提です。

というか倒せたとしてもあんまり大っぴらにやると、すぐ抜け忍認定されるんで。

こっそり抜けければ、しばらくは単なる行方不明扱いで捜索もまだゆるいのでこっそりするに越した事はありません。

まあ、やる事は簡単です。門番は交代制で、もうすぐ交代の門番がやってきます。

よし今の際に雲散霧消の術を使い霧になります。この状態で近くの茂みに隠れます。

……。

はい、今勤務中だった門番と交代しにきた門番がちよつと雑談をしていて門から目を

離してる10秒が勝負！

門の隙間から大急ぎで見られないうちに霧状を生かして隙間を通り抜けます！

……うっし、門番は気付いてないようですね。成功です。

これで里抜け完了です！里抜けは、抜けてからが大変なのですがこれにてまずはひと段落！

自由だー！

自由になって最初の夜ですが、とりあえずきつちり拠点を作るまでは野宿です。

いい感じの場所を見つけたならおやすみなさーい。

あ、こうして里抜けして数日すると「あいつ里抜けしたんじゃ？」という情報が里の中に出回って、主人公は知らない一方その頃形式で里の方ではどうなってるのかというムービーシーンが入ります。今流れてるやつですね。

このシーン、接触度高いと里抜けに対してどう思ってるのか出るので……あつデイダラもちゃんとシーンありますね。

「は？あいつが里抜けした……？」

「……………」

「……………！」

「いや、おかしいだろ、うん、あんだけ言つといて一方的にどつか行くとかなんなんだあ

いつ?!」

「くそっ、抜け忍狩りって志願できたっけか?」

例の夜に煽り倒したもんだからか、顔を見せなくなつて里抜けしたらそれでそれはそれでクツソむかついているそうです。煽られ損なデイダラよ。

好感度低くても避けるんじゃないやなくて殴り込みに行くタイプだからなあデイダラ。

あー、作つてる最中だった粘土細工が怒りで握り潰されてしまつて……いい感じに好感度低いですなぁ!

あ、抜け忍狩りはぶっちゃけ搜索範囲と行動ルーチン決まつてるのでまくのは簡単です。

というわけで、里抜けが完了し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す!また次回!

あの女が里抜けした時。

抜け忍狩りに参加してぶっ殺してやろうかと思った時もあるが、血を抜かれた死体付近を探してもどうにも見つからずよほどうまいこと姿を隠しているようだった。

居てもいなくても本当に腹の立つ女だった。

しかし現在において暁の情報網には引っかけたかかったというのなら、時間の経過で油断でもしていたという事か？

夜闇に紛れ、人を襲って血をすすり……その悍ましさはいまや他国にも密やかに噂が流れてる。

吸血鬼がいる、と。

抜け忍というよりはもはや怪異のような扱いや語られように、逆に怪異のような存在なら困ると思った。

あの女の本質が怪異なんていうただの“現象”ならば、己の芸術を分らせられない。怪異ではない、血生臭く腹の立つ一介の怪物じみた忍だあいつは。

「旦那、スカウトは断られたら……殺っていいんだよな？ うん」

「……別に吸血鬼狩りはいいが、俺は巻き込むなよ」

デイダラ討伐トロコンRTA Part 7

吸血鬼すぐ殺すなRTAはーじまーるよー！

前回は里抜け完了直後からでしたね。

自由の身になったので早速野宿しつつ隠れ里ではない人里やら人混みやらにまぎれていきましよう、郊外なんかを探すとうまくいけば空き屋が見つかったりしますが……。

……よしよし、いい感じの空き屋が見つかりました。とりあえずここを拠点にしましよう、野宿とおさらば！

さて、では拠点をこしらえたところでこれからデイダラが里抜けして暁入り、そしてスカウトやらなんやらで再会するときまで何をしておくべきかと言いますと。

その辺の人間を襲って吸血することですね！後は蝙蝠に血を溜めたり。プラスアルファ、戦闘能力を鍛えていく感じです。

人間を吸血するごとにガリガリ強くなっていくので、日中はともかく夜の戦闘においては本当に加速度的に強くなってくぞー！

吸血すればするほど、悪事やっているとこの事になるので暁スカウトも来やすくなるの

で。

夜のゲスちゃんすごい（暴力）

特に吸血時はフィジカルの上昇幅がとてもおっきいので、体術中心に鍛えていきます。

逆に、血にありつけなくて飢餓状態に陥ると一気に弱体化するので吸血衝動の管理だけはしっかりとしておきましょう。

特にこの段階まで来ると、日中歩くのはほぼほぼ不可能になるので……時間帯が昼だし外に出られないけど吸血衝動堪えきれなくてつていうのは避けなくてはいけません。

あとあんまり土の国でばっかり吸血していると足がつく可能性があるので、適当な時期で別の国を順々にめぐりながら吸血しつつ鍛えていくといった流れになります。

忍に遭遇したら、倒せる強さならばぶつ殺して吸血しましょう。一般人より強化量がかいです。

という感じの行動を結構長いこと続けるので……倍速！

……クツソ暇な時間なので、みーなーさーまーのたーめーにー！

デイダラのラストの自爆についてちよつと解説しておきます。

今回トロフィーを取る上で必須の案件ですが、この自爆の攻略結構手段は限られています。

まず一つ、時空間忍術系。これはもし扱える主人公ならば一番楽ちんちんです。原作でもサスケエ！がマンダの力を借りてなんとか生き延びていましたね、後はトビというかオビトの神威とか。

ただ、主人公がその手の超絶便利時空間忍術を扱える場合ってそんなにないんですね……大体的場合、あのデイダラの自爆を回避できそうな時空間忍術を取ろうとすると手間隙もそうだし主人公自身のレベルも必要になります。

次に雷遁系の超火力で、無理やり機能停止させるパターン。

一応あの自爆も他の爆弾と同じ土遁系の術扱いではあるらしく、雷遁系の術を喰らうと止まります。

しかし、要求される威力が相当高く下手に打つと刺激を受けたと見なされ止めるどころか起爆するので雷遁特化型以外では難しいです。

そして三つ目、お手軽度ではこれが一番かな。土遁で全力で地中に潜って全力で地下に逃げる事です。

土遁をある程度修めているなら、この手段が一応楽ではありません。ただし、主人公の体力が低かったり浅いところまでしか潜れないと余波で普通に死ぬので油断は禁物。

吸血は今回やるやつですが前話したので省略。

後は血継限界・石化という特徴を引いて、石化のまなざしを使って完全に石化させれ

ばこれでも爆発はしません。

……他にもいろいろありますが有名どころの止め方はこんな感じですよ。

しかし予め用意してないと止めるのは大変なので基本的に通常プレイだと自爆させる隙をなくすために中途半端に体力を削りすぎないのが鉄板なんですよね。

しかし今回は自爆チャレンジしてもらわないとトロフィーもらえないので体力が残るように廻ります。

……と、雑談してる最中にちよつとイベント起きたみたいです。

夜中にテクテク周囲をお散歩していると、どうやら新聞を拾ったみたいです。

新聞なんかのアイテムを読むと世界情勢や事件がある程度分かります、ただプレイヤーがある程度世界の流れを覚えているので積極的に買ったりはせず、拾ったら流れにズレがおきてないか読む程度ですなRTAだと。

【一週間ほど前の新聞だ。】

【読みますか？】

というわけで、流れにズレがないかどうか確認のために一旦読んでみましょう。

……内容のほうですが、どうやらデイダラが里抜けしてテロ組織に雇われて爆破テロをドンパチって感じですね。

まあ大体チャートと誤差ないです、よかったよかった。

序盤の方はデイダラのやたらいい勘に振り回されたけど、ここまでくれば後はほぼチャートどおりに進む……はずです！ラストまで！

この段階まで来てるなら、再会までそこまで長い時間あるわけじゃないですね。はい、また倍速はいりまーす。

この里抜け期間に運がよければ？悪ければ？忍刀七人衆の中でも首切り包丁持ちに出会えたりします、この時期は確かもう桃地兄貴に渡ってるんだったかな……？

会ったとしてもうまいこと奪えるかは分かりませんが、奪えたら強力な武器プラス非常食をゲットだけ！できるのでうまあじです。

ですが今回のRTAでは出会えませんでした、残念。

それにしても街中の噂に耳を澄ますと、「夜は吸血鬼が出る」みたいな話が聞こえてくるの楽しい。

吸血でいろいろやらかすと、話に尾ひれがついて段々ホラーチックに集団の間に話が広まってくんだよなあ……まあ死に方が明らかに怖いもんな。血を抜かれて死ぬとか。

……と、倍速から通常に戻します。

いい感じに準備が終ったあたりでどうやらぴったんこかんかんに再会イベント来たようですね。

「……ひゃいしぶりだな」

【デイダラか、久しぶり。身長伸びた？】

「しよっぱなから喧嘩売ってんのか。今にも死にそうな生白い顔をしやがって。うん」
【……。】

はい、デイダラとサソリの旦那がやりたい放題やってるゲスちゃんを睨にスカウトに来ました。

いやあ、終盤にかけて結構運がいいです。ここでスカウトに来るのは不死コンビや動物コンビの可能性もあったので。

一応、同じ隠れ里出身の奴が来る可能性に補正が入るらしいですが……とにかく一発で芸術コンビが来てくれて助かりました。

さあ、こっからが本番ですね。

……夜明けまでそこまで無い時間帯なのが気になるけど多分なんとかなるでしょう。

その場所には、数年という時により成長したあの女の姿があった。

しかし顔色は記憶に残る最後の姿よりも大分悪い、体調不良というよりは日に当たっていないタイプのソレだ。

……やはり、日光が苦手なんじゃあないのかこいつ。

吸血事件が起きる時間帯を見ても、必ず夜に起きている。

それに、里に居たときのあいつの記憶を思い返してみるとどうもパーカーなんかで日光を避けていたような気もするし、日差しの強い日なんかは心なしか弱っているような気がした。

実際どうなのかは分からないし知る手段もない。

「……ひさしぶりだな」

「デイダラか、久しぶり。身長伸びた？」

「しよっぱなから喧嘩売ってんのか。今にも死にそうな生白い顔をしやがって。うん」

「……」

ぎちぎちとした百足が締め上げるような緊張感が広がる。

……サソリの旦那が言う事言って拒絶されたら暴れろと視線で言っている。

わかっている、分かっているよ旦那。

こいつがどう出るか。それで決まる。

デイダラ討伐トロコンRTA Part 8

【相変わらず一瞬の云々……っていうのをやってるの？里抜けしてまで？】

「里抜けして人を食い殺してるやつに言われたかないんだよ！」

「おいデイダラ、ぐだぐだ口喧嘩してる場合じゃねえだろうが……」

サソリに諭されてばつの悪そうな顔をするデイダラ。

サソリの旦那は待つのも待たされるのも嫌いとかいう超絶短気マンですからねえ。

実際スカウトしに来たのに喧嘩になるのは本末転倒ではあるけど、仲がギツスギスだからしかたないね。

……さて、デイダラとの本格戦闘の前に今回は用が無いサソリのほうを引き離す事が必須です。

「……ということで、オイラたちの組織がお前をスカウトしてるってわけだ。個人的には不本意だがな。うん」

【……。】

「で、どうするんだ。入るか、入らないか。どっちだ」

さて、加入するかしないか問いたただかれますが……返事はNOです！

【胡散臭い。手伝う義理もない、つまり……入る理由も無い。】

【スイセンは誘いを断った。】

【……逃げますか?】

さて、こうして断ると選択肢に今すぐこの場を離脱して逃げるかの選択肢が出る。

これにはいを押して逃げる!

逃走方法は、サソリが追いかけてこられない空に、口寄せ獣の巨大蝙蝠の野衾に乗って飛んで逃げる方法です!

【じゃあね。】

「あつ、くそつ、逃げるんじゃねえ!入るんだったら仲間になっちまうが、断って逃げるんなら……遠慮なくぶつ殺せるぜ!今こそ見ろ!震撼しろ!オイラの芸術を!」

「あのクソガキども……!」

野衾で飛んで逃げるゲスちゃん、粘土ドラゴンに乗って追いかけるデイダラ、飛べないので置いてけぼりの旦那……。

とにかくこれでゲスちゃんをデイダラが追いかけるので、サソリの旦那から引き離す事ができました。

適当に遠くに行つて、戦いやすい森だのなんだのあたりまで行つたら本格的に戦闘開始です。

あつ、移動中に蓄えておいた血液を補給してゲスちゃんを取り急ぎ強化しておきます。

飲む血液は勿論雷遁系の術を使っていた忍のものを飲んで、肉体を雷遁適正に作り変えます。

移動中にあつちから爆弾投げられたりしますが、こちらもデイダラより上空の位置を維持していればそんなに当たらないです。

飛んで移動してカーチェイスならぬ空中チェイスしてる間にちよつと余談ですけど、ここで断つたらドンパチ！つていうのは逃げようが逃げまいが変わらないのですが、ここ好感度高いとあつちが退く可能性もあつたんですね。

だから、わざわざクソ煽りしてデイダラの好感度下げたんですね。ここでスムーズにドンパチに移動するために。

……よし、良い感じの場所にたどり着いたので、まずはデイダラをドラゴンから叩き落としてダメージを与えてみましょう。

つまり、野衾を粘土ドラゴンに隣接させてゲスちゃんがそっちに飛び乗ります！

ここはタイミングが重要、隣接すると距離が近くなる分爆弾が当たりやすくなりますのであつちが投げるより前に飛び移る必要性があります。

……壹、貳の、参！

よし、飛び移る事に成功しましたので……まず一発殴ります！

デイダラは中長距離専門なので、完全近接戦闘のほうはぶつちやけそう強くもないです。その辺の忍よりかはできるんですけどね。

ですので体術中心に鍛えてるプラス吸血による強化でフィジカルおぼけと化しているゲスちゃんの蹴りと殴りでぶつ飛びます。

特徴に虚弱引いてとは思えねえ破壊神パンチ&キックです。

しゃーんなるー！……とは言わないですが、チャクラ使わずこの殴りができるのが吸血の強みですねえ！

ぶつ飛ばしてドラゴンから叩き落とすと、デイダラは面白粘土生物を作ってそいつをクツションにしますのでゲスちゃんも地上に降ります。

まずトロフィー取るためにC4カルラを使ってもらう必要があるのですが、そのためにはデイダラを追い詰める必要がありますのでひたすら蹴ったり殴ったりします。

あつ殺さないよう注意は必要です。

吸血鬼モードだと、多少ダメージ食らっても自己回復力も強化しています。

ですのでデイダラの攻撃は爆弾主体で命中すると手痛いものが多いのですが、ゲスちゃんはある程度なら命中しても平気ってなるので安定感がありますねえ。

実際ある程度命中しますが無視して殴ったり蹴ったりしています。

蹴ったり殴ったりを爆弾をかわしてやっていくうちに……多分そろそろですね……。

「はあ、はあ、ガンガン蹴り飛ばしやがって……!」

【もう帰った方がいいんじゃない?これ以上やっても意味無いよ。】

「無意味じゃねえ……っ!見てろ、これは最高傑作だ……っ!」

よしよし、C4カルラを打ちましたねえ!

よかった、ダメージコントロールうまくいってます。

ここは原作通りサスケエ!がやったように、やられたフリ大作戦をして勝ちを確信したところで殴る戦法でいきましょう。

しかし、いつ見てもC4カルラを吐き出すシーンがなんとどうかこう……ゲ……な感じが。

【嘔吐?体調不良?】

「ちがう!これはオイラが生み出した芸術の中でも特別なやつだ、こいつをもつてしてお前の存在を昇華してやる!」

【……。】

出ました、ダイダラボツチみたいな巨人型爆弾のC4カルラ!

いよいよこのRTAも大詰めです!

「はあ、はあ、ガンガン蹴り飛ばしやがって……！」

「もう帰った方がいいんじゃない？これ以上やっても意味無いよ」
「無意味じゃねえ……っ！見てろ、これは最高傑作だ……っ！」

無意味じゃ無い、俺の生み出すものは無意味じゃ無い！

生白い肌に対して正反対な赤い舌が昔と変わらない言葉を吐き出すものだから、俺は己の……元からある口に粘土を放り込んだ。

使うチャクラ量も通常のものとは大違いなせいか、頭に虚脱感と痛みが走るがそんなものは関係ない。

見ろ、見ろ、見ろ！

お前を塵にする芸術を！

「嘔吐？体調不良？」

「ちがう！これはオイラが生み出した芸術の中でも特別なやつだ、こいつをもつてしてお前の存在を昇華してやる！」

これで終わりだ。

もし、これで終わりにならなかったならば……お前も道連れだ。

デイダラ討伐トロコンRTA Part 9 (完)

出ましたC4カルラ！

こいつは非常に厄介な特殊効果を持っていて、巨人型爆弾に見せかけて無数の超ナノサイズ爆弾を散布する術です。

この無数の小さな爆弾が呼吸などを通して身体に入り込み、体内で極小の爆発を起す事で全身の細胞組織を崩壊させ殺すという……本人のキャラからは考えられないほど陰湿かつエグい必殺技です。

まさに奥の手。

原作ではサスケエ！は写輪眼の能力でチャクラを感知したおかげで種に気づき、また回避もできましたがゲスちゃんはそんなん持ってねえ！なのでぶつちやけどのあたりまでナノ爆弾が飛ぶのかは見えてません。

ですので、プレイヤーの大体の勘になります。どこまで飛んでいるかなーという予測は。

まあ、少なくともC4カルラを起爆させる時にデイダラは空中に退避するので、上はどこまで飛ぶかっていうのは大体分かります。

……デイダラが起爆前に粘土ドラゴンに乗って上空に退避しましたね。この行動をとつたら数十秒後に起爆します。

よし、ではまずC4カルラからゲスちゃんも野衾に乗って距離をとります。

そして、森の中を低空飛行で移動です。

あとバトルフィールドに森を選んだ理由ですが、森の中を移動すると上空からはこちらの姿が見えないタイミングが出てきます。

これがポイント！

まずやる事はあちらから木々で見えない位置に陣取り、事前に雷遁使いの血を飲んでおいたおかげで適正を持つている雷遁を体に流してC4カルラのナノ爆弾を無効化します！

他の爆弾なら、例えばC2ドラゴンとかその辺だと起爆阻止にそれなりの威力の雷遁が求められますが、C4カルラはそれ自体は非常に小さな爆弾なので付け焼き刃でも肉体に雷遁流せるのなら封じられます。

使い方そんなにも上手くないのでダメージこそ受けますが死ななきやへーキへーキ！自己回復もありますし。

ついでに野衾にも電気流してこいつも護ります、痛え！と文句言われますが死ぬよりはいいから聞き流します。

とにかくこれでC4カルラを雷遁パワーで無効化ができましたので、この時点でC4カルラ無効化のトロフィーが貰えます！

【画竜点睛を欠く】

よしよし、とにかくこれでデイダラが起爆を行ってもOKです。

雷遁状態なら何も起きません。

「喝！」

よし！デイダラが起爆をしました！こっから勝負です！

あちらからは木々に隠されてこちらが無効化していることにはまだ気付いてませんので、この隙に身代わり蝙蝠を出して自分の姿に変化させデイダラから見えるところに突き出してナノ爆弾で崩壊するところを見せて死んだと思わせませす。

原作でサスケエ！は幻術でやってましたが、ゲスちゃんは幻術鍛えてないので身代わり蝙蝠を使っています。

ちなみに身代わり蝙蝠、命令を遂行する以外の知性がないので崩壊する体を不思議そうに見てるんですよ……。

そしてこの隙に、野衾と自分に「吸血忍法・暗色迷彩の術」を使います。

これは倍速中に取得した術ですが、夜限定で光学迷彩的に姿や気配を隠せる便利な術です。

これで姿を隠してデイダラに接近します……夜闇に潜んで奇襲、うーんこれは忍者。相手が勝ち誇ってる時こそ最大のチャンスだからね、やっちゃいましょう。

「はあ、はあ……うーん、うん、うん、うん！ ざまあ見ろ！ これがオイラの最高傑作だ！ ようやく殺してやったぞ！ 芸術的にな！」

ゲスちゃんに変身中の身代わり蝙蝠がボロボロになっていきますねえ、後もうちよいでドラゴンにライドしてるデイダラに接近しきって奇襲だ！

「ぎ、ぎ、キ……」

あつ、やば、死にかけの身代わり蝙蝠が鳴き声出しちやった。たまーにあるんですね！ しかも結構でかい！

こういう風に攻撃の身代わりさせると、断末魔みたいな鳴き声上げる事ランダムであります。

で、この鳴き声聞かれると偽物と即バレです。

身代わりとしての精度が割と高い代わりに、こういうランダムで起きる鳴き声で偽物とバレる事あるからなあ。

あーいやでも、これだけ接近しきってたらセーフだな！ ガバじゃない。

「……!？」

デイダラが気づいた様ですがもう遅い、後ろから蹴り飛ばして突き落とします。おそ

らくまだ死なないうよう加減はしました。

よく蹴り落とされてるなあ。

しかし、原作のサスケエ！の時は念には念を入れて粘土分身使ってしまったけど今回は使っていないですね。

使われると正直タイムロスなんでよかったよかった。粘土で拘束されることあるから厄介。

死んだら困るので程々に、自爆チャレンジしてくれないと困るし。

しかしまじで夜明けまでの時間が余裕ないから、さっさと自爆チャレンジやってくれんと困るな。

とりあえず、おそらく自爆チャレンジを行うだけの体力減少トリガーは引いたと思いますので、木々に捕まったりしてなんとか着地したデイダラに近づきます。

「身代わりか、いや、お前だってC4カルラのナノ型爆弾を吸い込んだはずだ！何故崩壊しない！」

【やっぱりなんか仕込んでたのか。雷遁使っただけ。】

「……？お前雷遁使えなかつたはずじゃ……いや、吸血か」

おっデイダラ賢い花丸あげましょう、たまにこうして吸血のシステムに気づく人います。

吸血すると相手の適性やら血継限界やらなんやら使えますーっての。

【チャクラももうないでしょ、あれだけの術を使ったんだから。】

「うるせえ」

【諦めて帰ったら。もうデイダラに出来ることないよ。】

「うっせえんだよ！昔からあ！そういう言葉がムカつくんだよ！なんでぜんぶ否定してくるんだお前は！」

【思った事を言ってるだけ。そもそも、デイダラは今完璧に負けてるんだから。】

とりあえず煽るだけ煽つときましよう、自爆使わせるために。

しかし、特徴で臆病ひいても吸血の効果でてる状態だと基本的にそういう選択肢でなくなるから、メンタルもやっぱハイになってるなこれ。

メンタルも肉体も追い詰めると自爆してくれます、やったね！

刺激を与えると爆発する、うーんやっぱりボンバーマン。

「ふ、ふ、へ、へへへ……」

【急に笑ってる。なんで？】

本気でプツンすると一周回って笑い出すんですよねデイダラ。というわけで、上を脱いで例の心臓付近の口を解放しましたね。

【何を……。】

「これが真正正銘最後の奥の手だ……オイラは死んで芸術になる！この地に大きな跡を残す！」

「……まさか！」

「そのまさかだ！これからオイラは自爆する！」

「……！本気!?!」

「伊達や酔狂じゃねえ、本気だ！」

「そういうところが嫌い！」

「それはこっちのセリフだ！」

という事で口喧嘩も切り上げて、いよいよ自爆のカウントダウン入ったので止めましょう！

止め方はまず、低威力の雷遁をデイダラ に打ってまず気絶させ、若干自爆までの時間を稼ぎます。

一応自爆も通常の爆発と同じく土遁扱いなので、火力を間違えなければ起爆させず多少時間稼ぐ事ができるんですよ。

完全に起爆止める場合、消し飛ばす勢いの火力が必要になりますが……。

今回止める方法は、吸血により血液と一緒に爆発のために集中してるチャクラを吸い取りきるという手段になります。

はいじゃあ雷遁で気絶させる！

かーらーの、胸の口の中から舌を引っ張り出します。そして舌に噛み付いて吸血を行います。

爆発の核が一番近いのはここなので……。

ていうか夜明けがマジで近い！急げー！急げー！

じゆるじゆる血とチャクラ吸ってますが、本当に時間がギリツギリっていうか……これ間に合うか!?

うーん、うーんここまで来てやり直しは絶対いやだから頑張ってゲスちゃん!!!!

ぐえーっ、やべえ！太陽登り始めてます！

あ、あ、燃えてるー！ゲスちゃんが陽光に当たって大ダメージ受けてるっていうかじよじよに燃えつつ灰になってるー！

でもあともうちよい、もうちよい！もうちよいで爆発停止と吸い殺して討伐がほぼ同時にできるからー！

……。

……。

……！

【仇花】

【爆弾処理】

よし！よし！よし！できました！爆発停止& a m p；討伐達成です！

ゲスちゃんは太陽に焼かれてゲームオーバーですが、トロフィーを取ったのでここでタイムマーストップ！

記録は5時間3分23秒です！

いやあ、今回はチャート爆破の危機が多くて本当にヒヤヒヤさせられながら走りました……さすが爆弾魔。

チャートまで爆破しなくていいから（懇願）

一応試走のときは真夜中での戦闘だったのでゲスちゃん普通に生き残ってるのですが、今回は夜明け付近の時間帯で戦闘になったのでゲスちゃん太陽に焼かれちゃったな。

燃えて灰になったけどRTA的には問題なしです。

完走した感想ですが……やっぱり特殊な引ける確率低い特徴引くこと前提のチャート、走者のメンタルがこわれちゃう！

もうこのチャートは絶対やりたくないです（迫真）。

走ってる最中のガバ未遂なんかも大変でしたが、始める前が一番しんどかった……。タイムとしては悪くないと思いますが、ちよいちよいガバはあったと思うのでやりた

いと思う走者兄貴姉貴たちは是非やってくれよな！

うちも、やったんだからさ（同調圧力）

それでは、長時間のご視聴ありがとうございましたー!!!

人は死んだらどうなるのかなどと考えている奴はそういない。

今日もどこかで人が死ぬような忍の世界でそんなことをいちいち考えていたらキリが無いからだ。

「そういうところが嫌い！」

「それはこっちのセリフだ！」

中々見れなかったあいつの怒りのツラを見てざまあ見ると、そう思った瞬間に脳天に雷遁をぶち込まれたのか意識が暗闇に落ちた。

ばかめ、この程度の雷遁でこの自爆は止まらない！

意識というものが無いはずなのに、知覚のようなものがうつすらと漂う。なんだかとても気持ちいい、気分がいい。

何かが燃えるような音がする、崩れるような音がする。

ふらふら、陽炎のように綺麗に炎が灰と舞っている。

……ああ、綺麗だなあ。

灰と炎は漂いどこかへ飛んでいった。

そうしてとうとう、自分の意識も……本当の暗闇に、死へと投げ出された。

デイダラ討伐トロコンRTA（おまけ）

す。ちよつとしたオマケコーナー！今回も小ネタをちよつと紹介していこうと思います。

「試走中に色々試してたんですけども自爆阻止トロフィーを取るだけなら暁に加入した後に、一緒に任務した時なんかでも可能です。

サスケエ！戦の時とかに一緒に戦って、追い詰められたらデイダラは自爆しそうになるので心臓に粘土食わせる前に後頭部殴って止めたらトロフィー貰えました。」

という事を実況中に小話として話しましたが、動画コメントの方にやってないイベントだし見たいというコメントがありましたので……。

暁加入した場合のルートを進めてって自爆阻止トロフィー取ってみたいと思います。

デイダラとの戦闘前のデータからロードして、スカウトに対して今度は「暁？暇だし入るわ」的な感じに了承します。

デイダラはクツソ仲悪いゲスちゃんが同じ組織に入ることにウゲーって顔してます

が特に関係ないので無視します。

こっからは原作になるべく沿う形で適当にやってきます。

途中尾獣狩りとか押しつけられますが、何もガチタイマンとかしなくてもこっそり忍び寄って気絶させるとかでもOKなのでそういうアサシン方面で頑張ります。

こういう時、暗色迷彩の術がくっそ便利なんだよな〜！

ちなみに人数上の問題で組まされる相手はまちまちだけど、リーダーに「同じ隠れ里出身なんだし仲良くしろ」と言われてデイダラと組む確率がちよつと高い。

こんな感じになあなあに流して時間を進めていくと、デイダラと一緒にサスケエ！とバトるイベントがあるので進めます。

ちなみに暁の死亡者は弄ってないし介入してないのでその辺もほぼ原作通りです。

はい、ではサスケエ！との戦闘イベントですがまあ長いんでカットカット！

というわけで二人して追い詰められました、サスケエ！は追い込まれるほどなんか強くなるのなんなん???

まあ写輪眼自体そんな感じの性質か、うん。

「はあ、はあ……兄も兄なら、弟も弟だな、そういう目をするんだからよお！」

「……。」

「……。」

ゲスちゃんもサスケエ！もシーンとしてるもんだから、デイダラが一人でムキになつてる感がすごい。実際そうか。

はい！ではこのタイミングで胸の口を解放してるので……後ろから脳天に打撃を与えて気絶させます！粘土食う前に！

無言の頭パン！デイダラは気絶する。

「……!？」

「……。」

状況がよくわからんサスケエ！の無言と、ゲスちゃんの無言とでシユールな雰囲気さぎるんだよなあ！

【仇花】

はい！これでも自爆阻止トロフィー取れました！

シユールな空気の中トロフィー取れるのなんか笑えるんだよなあ。

前回と同じくそのおまけを伝えたかっただけなので、短いですが動画終わります。

余談ですが、この後もプレイ続けて普通にデイダラ連れてサスケエ！から逃げました。

【巻き込まないでよ心中とかやだね。】

自爆止めたことに文句言われたのに文句に文句を返すゲスちゃんの図。

sonde、忍界大戦やらなんやら起きましたか二人して生き残っちゃったんだよなあ。しかも捕まってるない。

生き延びた犯罪者が二人いるので、忍界の平和はまだまだ遠そう。それでは本当にさよなら！また別の動画で！

ぶっちゃけ、事情の半分もわからないうちに生き残った。生き残ってしまった。派手に間際を飾って死ぬ、というのはあいつに盛大に邪魔された。

「巻き込まないでよ心中とかやだね」

文句に文句を返された。

早死にすると言われた自分が結局暁では生き延びてしまった、あの女と一緒に。

それがいかんともしがたい、薄氷の上のような夢とを感じる。

もつとも、世界がどうなるうが自分は変わらない。

己の芸術で世界を飾る事をやめないし、あいつとて“吸血鬼”はやめないだろう。

世界は意外に狭く、またお互い犯罪者として手配されてる身であるせいかバラバラに生きていくというのに度々会いたくもないのに会ってしまう。

こんな調子で延々と人生の節々で会おうのだろうと思うと苛々で頭がキリキリする！

むかつくやつに限ってよく会うとかどうなってるんだ人生。

はあ、とひとつ吐いたため息が夜に消える。

今日も何処かで吸血鬼が食事をしてるんだろう。

【名もなき忍道】おもしろい実況動画集めてみた【紹介動画】Part 1

この動画は数多くある「NARUTO―名もなき忍道―」の実況動画の中で、投稿者が特に面白い！と思ったものを紹介していく動画です。

投稿者さんそれぞれには許可を得てこの動画を作っています。
(淫夢要素は) ないです。

では最初の紹介動画からどうぞ！

「忍刀全部集めてみた」シリーズ

投稿者：ライフチュウツユギガントさん

ライフチュウツユギガント兄貴、大体霧隠れの里で暴れてる単発動画をあげてますが唯一のシリーズものの動画がこれ。

霧隠れに伝わる七つの忍刀全部集めるというのを目標とした動画です。

忍刀全部集めると、「刀剣蒐集家」の称号が取れますので最終的には取ってます。

このシリーズの主人公の「八津 咲」通称八つ裂き姉貴は基本的にライフチュツチユギガント兄貴の悪ノリにより選択肢が常時チンピラムーブするやつを選ばれてるせいで、とんだ（言動だけは）三下チンピラ女と化して霧隠れの大変陰鬱な雰囲気の中でもクツソ元気なのがこの動画の見所さんです。

八つ裂き姉貴「こんないい刀持ってもお前には使いこなせねえよ、貰っておいてやるぜ！」

というチンピラ強奪ムーブはデフォ、手段は選ばず戦わず奪っていく事もあるせいで基本常に元の持ち主に追いかけられ続けるという……。

しかし特徴に「剣術の才能」「天与の肢体」を引いてるうえ鍛錬はまともをやってるせいで、クツソ強いという霧隠れからしてみたら滅茶苦茶めんどくさいやつになってます。

再不斬兄貴「なんでこんなチンピラクソ野郎が強いんだ……！！（ガチギレ）（首切り包丁取り返すためにダツシュ）（八つ裂き姉貴は奪った後逃げた）」

と、サイレントキリングの達人からお墨付き。

鬼鮫兄貴が「霧の中を彷徨うチンピラ」と称されたこともあります。ガチモンのチンピラは霧とか関係なく通常営業とかいうとんでもねえオチをつけていくとかどうなってるの。

元気なチンピラに絡まれて武器を強奪される、ガチ犯罪集団に加入してる鬼鮫兄貴とかいうシーンが面白すぎるんだよなあ！

八つ裂き姉貴「ひゃつはー！鮫肌を寄越しな魚男！いま渡せば半殺しで勘弁してやるからよお〜〜〜！」

鬼鮫兄貴「久々ですよ、ここまで騷のなつてない後輩を見かけたのは……おいたがすぎましたねえ」殺意満々

からの鮫肌強奪してあーばよー！はコント力ありすぎたな……。怪人vsチンピラとかいう夢のマツチ、なおチンピラは鮫肌を強奪したら「もう用事は無いぜ〜〜！ぎやはは！」と逃走する模様。

最終的に忍刀全部集めたはいいものの実際振るう事はなく、おまけ動画でマダラに連れてる四代目水影とタイマンして勝つかという事までやってるのでお前ほんとやりたい放題だなお前！と元気付けられる動画です。

霧の中を爆走するチンピラ（窃盗癖あり）（バカみたいに強い）とか酷い……酷すぎない？（愉快過ぎる）

次の紹介に移ります！

「ダンゾウを火影にする」シリーズ

投稿者：デス・ガーディウスさん

通称「ダンゾウのケツを張り飛ばす」シリーズとも呼ばれています。

色々やらかしまくって原作では「大体お前のせいじゃねえかよお前！」みたいなノリですが、このシリーズだと闇要素が出るたび主人公にケツ張り飛ばされています。

主人公の「紀氏 タメル」通称変態仮面兄貴が頑張ってダンゾウのメンタルを安定させて、最終的に火影候補になるまでダンゾウをサポートしていく動画になります。

ちなみにこの変態仮面兄貴、特徴で「人見知り」というマイナス特徴を引いてるせいでそれを打ち消すために自分の顔を隠す仮面をつけてるのですが、それが完全に不審者扱いされてもおかしくないデザインなので変態仮面兄貴とか呼ばれています。

顔と顔を合わせなければ人見知りじゃなくなるとか、どう考えても力技の解決過ぎるんだよなあ！

創成期スタートなおかげでダンゾウとか関係なく普通に難易度高い局面が多く、変態仮面兄貴とまだただのヒルゼン拗らせツンデレだった頃のダンゾウと協力する場面は熱いシーンが多いです。

まあ、闇要素が出るとすーぐケツ張り飛ばしてくるんだけどな変態仮面兄貴！ちゃんと説得やカウンセリングもしてるけど！

ダンゾウ「ヒルゼンがうんぬかんぬん（闇）」

変態仮面兄貴「アーイツ！」ケツを張り飛ばす

ダンゾウ「何をするんだ貴様ーっ！（激怒）」

からの

ダンゾウ「自己犠牲がうんぬかんぬん（闇）」

変態仮面兄貴「アーイツ！」ケツを張り飛ばす

ダンゾウ「何がダメだったんだ貴様ーっ！」

に変わっていくのいいと思う。

この動画の山場、扉間の死後うちはカガミがうちは一族特有の……あの、うちは病とも呼ばれることもある、例の情緒不安定を迎えたあたりですね。

ダンゾウ「うちは一族はやはり情緒が……」

変態仮面兄貴「ちよつと否定できない」

ダンゾウ「……はあー、おい行くぞ」

変態仮面兄貴「？」

ダンゾウ「お前、私ばかり張り飛ばしてどうする……今お前が張り飛ばすべきなのはあいつだろう」

変態仮面兄貴のカウンセリングぢから（ケツ張り飛ばしあり）を信じてカガミにラス

トチャンスとも言える説得の機会を設けたりした場面があるのは見てていいシーンだと思います。

ホームラヤコハルもこの動画だと彼らなりの苦悩を喋ったりしてて愛着がわくんだよなあ。

絵面の派手さに誤魔化されがちですが、木の葉隠れの闇についてはかなり真面目に向き合っててその解決するために迷走しつつも奔走するので木の葉の闇を解決するプレイングしてる人たちはめっちゃ参考になると思います。

最後の動画にうつります！

「忍術など花拳繡腿！関節技こそ王者の技よ!!」シリーズ

投稿者：マンジュシカさん

通称「関節技縛り」シリーズとも呼ばれてるこの動画、タイトルどおり関節技のみを駆使して忍世界を生きていくシリーズです。

体術縛り自体はそこそこあるのですが、体術の中でも完全に関節技に絞って使用していくシリーズは自分が知る限りはこのシリーズだけです。

このゲームにおいていわゆるサブミッション系は、派手さは無い、技をかけるのに相

手に滅茶苦茶接近する必要があるのでもう普通でやったらもう普通に殺せる、ていうか集団戦は相当プレイングスキルと関節技のスキルレベルが無いとフルボッコにされる、普通に体術やれ、などなどとぶつちやけ強い立場ではありません。

しかし！この動画を見たら自分もサブミッションで頂点を取りたい……そう思える動画です。

主人公「賽の目 キョウ」こと通称最強ちゃんがりーやガイ先生みたいなノリでサブミッションを極めていくのは熱血漫画の趣があります。

ガイ先生「青春だー！」

りー「ウオオオオ！」

最強ちゃん「私が最強だー！！！！」

みたいな訓練風景がデフォ。

ていうか実際、フィジカルが滅茶苦茶大事なのでガイ先生やりーと一緒に訓練してる場面が多くて画面が七割くらい暑苦しいです。

一応サブミッション系統は極めると、点穴みたいなツボを利用し相手のツボを押しつつ組み付いて固めることでチャクラを使う忍術や瞳術その他諸々を封じるといいう技が使えるようになるので、ここまで極めてからが本番です。

実際この技をかけられた相手、タイマンなら大抵打つ手がフィジカルによる脱出しか

方法が無くなるので大抵の場合泥臭い絵柄になります。

序盤は修行シーンが多いのですが、中盤以降滅茶苦茶相手にサブミッションかけまくって正に関節技こそ王者の技よ!! していきます。

基本的に肉体が傀儡のサソリの旦那だったり軟体生物大蛇丸のような関節技が効き難い相手は避けていますが、それでも強敵を一つ一つタイマンで撃破していくのはまさに少年漫画。

この動画シリーズの山場にしてクライマックスは、うちはマダラに対して関節技かけて10カウント取ったあたりですね。

マジでマダラに関節技かけるためだけに何度も何度もリセットして汗水たらして挑んだ結果、マダラとタイマン& a m p ; 関節技こそ王者の技よ!! できたのは熱いシーンでした。

マダラは普通にフィジカルも強いのでプレイヤーのマンジュシカ姉貴がキレながらプレイしてたのも印象深い。

基本的に諸々の忍術や瞳術使われる前に、マダラに組み付かなきゃいけないので。

マダラ「離せ小娘え……!」

最強ちゃん「瞳術など花拳繡腿! 関節技こそ王者の技よ!!」更に締め上げる

マダラ「(言葉にならない痛みの叫び)」

関節技をモロにかけられたら痛いわ、元々マダラ自体強いんだから関節技かけられる経験なんて無いだろうし耐性もないから余計に。

ガイ先生るときはテンション上がってたし、普通に主人公が強いとこ見せるとマダラは「褒めてやる(超上から目線)」したりすることが多いのですがこのシリーズでは普通にののしってました。

無茶苦茶痛いからね、仕方ないね。関節技かけると大抵相手が痛そうにします。

以上三つの動画を紹介しました。

また暇があったらこういうこういう紹介動画作ります。

ではまた次回！

主人公達のその後メモ第一回（番外編）

主人公達のその後メモ第一回（番外編）

記録の出たデータは記念に最後まで進めてるぞ！プレイヤーー！

ダイダラ編でラストまでゲーム進めた云々の話をおまけでやったので、せっかくなので主人公ズのその後どんな感じにゲームが進んでったかの簡単なまとめみたいなものです。

今不死身コンビのお話まだ練って考え中なので番外編連投でお茶を濁してく！

あと普通にこれちゃんとした文章に書くパワーがなかったのでメモ書きですあしからず。

今回はサソリとドンパチやったレズちゃん編。

レズちゃん編

メシヨメシヨしつつも爆弾魔は止まってくれないので、仲間も倒されてたのでフツに逃げた。

あーばよー！

プレイヤーの意向により後々サソリの身体は回収した、勢いで持つて帰ったはいいの使う予定もなかったのでチヨバあに事情を説明しつつ形見ということであげた。

チヨバあもこれには涙。でも特徴で感情的引いたせいでレズちゃんも涙なのでセーフ(?)

後は割と原作沿いにゲームは進んでいった。

カンクロウが傀儡の術の師匠になってくれ！ってイベントが起きたので、落ち込んでる場合じゃねえ！となったりもした。なお完全にプレイヤーの気まぐれな模様。

悲しい事はいずれ過去になるってソレ一番言われてるから。

我愛羅誘拐の時は、サソリを先に倒したせいかデイダラとトビのコンビが来たので結構倒すのが大変だった模様。

トビは中の人のアレなので置いておくとして、デイダラは爆弾爆弾& a m p ;爆弾で傀儡で突破するのが難しかったようだ……。

最終的には、不意打ちと数のゴリ押しでおっぱらった。プレイヤーは容赦などしないので。

最終的に忍界大戦にも、参戦してまあまあ頑張った。

ゲーム内では、一度倒した敵とここで穢土転生でバトる場合は相手が強化バージョンになる。

サソリの場合、具体的に言うとは暁のアジト内にある傀儡が丸ごと回収されてるので今回の穢土転生サソリは普通に傀儡を使ってくる。しかもしょっぱなから大量に。

プレイヤーはこの仕様を忘れて「よし後々の戦いにそなえて、ここは奇襲部隊には加わらないで中盤以降出番のある部隊に加わっておこうー！」って余裕ぶっこいてたら奇襲部隊が追い詰められてると聞いて、大急ぎで奇襲部隊の救援に向かった。

RTAじゃないけどガバガバ。

カンクロウによるサソリの説得は、アレある程度こつちサイドが善戦しないと話すチャンスすらないからね……。ちなみに生きてるチョコばあは医療班に加入しているぞ！

サソリが強化状態になってるせいで奇襲部隊がポツコボコにされたので急いで救援に向かったから、結局もっかいサソリをぶったおすことになったのほんとレズちゃんもプレイヤーもガバよガバ。

「……また、お前か。つくづく、縁とは厄介なものだな」

「……!?!」

「ふん、死人と出会ったのがそんなに驚くことか」

「いや、だって……サソリ、なんか、老けた!?!」

「馬鹿か、穢土転生体なんだから本来の年齢で蘇ってるに決まってるだろ。お前はほん

とうに……」

「い、いや、こんな事話してる場合じゃない！ やってくれたねサソリ、こっちの奇襲部隊がもうずたぼろぼんぼんの……ぼんぼんだよ！」

「雑魚ばかりを寄越して奇襲部隊とは笑わせる。特にあつちで転がっているあいつ、お前の弟子だとか言ってたが……とんだ期待はずれだな」

「カンクロウ……ッ！」

「何やってるかと思えば弟子をとって師匠ごっこでもしていたのか。くだらねえ、馬鹿みたいに元気に無駄な事やりやがって」

「……くだらなくないって！ カンクロウだって大事な弟子だし、すぐく見込みがあるいい子だよ」

「ちったあ骨はあるようだったが、結局戦力にはなっていないのだから無駄だ。俺を殺して、どう生きたかと思えばこんな事しかやってないのなら失望しかないな」

「……」

「お前も傀儡を出せよ、腕がなまってないか見せろ」

「……」

「……？ おい、何を黙って」

「いいかげんにしろー!!! さっきから言いたい放題言っつて！ もう知らん、サソリなんて大

嫌いだーぶったおす!!」

「……穢土転生体は死なない」

「そつちがいやになるくらいぶつ飛ばせばいいと思った!」

「本当に、馬鹿だな。お前は!」

父母の傀儡や継承に関するイベント全部すつ飛ばしてひたすら傀儡で殴り合いして穢土転生が解除されるまで戦い続けるとかいう、とんでもねえ戦闘になったのは大体プレイヤーのきまぐれのせい。

完全に私怨でケンカおっぱじめてるのなんやねんこいつらすぎる。

フツーに困るな……奇襲部隊が私怨でドンパチやり続けてるの……。

ちなみに無限月読は主人公も極一部の例外を除きかかるものの、どんな夢を見たのかは明かされない。主人公が何を夢見ていたのかは、プレイヤーにさえも永遠に藪の中。

ちゃんとレズちゃんは大戦を生き残ってエンディングを迎えました。

平和な世界で、きつとのんびり暮らしてることでしょう。なお馬鹿は治ってないの
で、カンクロウやチヨばあにちよいちよいツツコミ入れられてる模様。

「ほんとに嫌いじゃないよって、ちゃんと言い損ねたなあ……」

主人公達のその後メモ第二回（番外編）

前回に引き続きホモくんの本編のその後のメモ書き

レズちゃん編は光だしホモ君編も光だよほんとだよ！

ホモくん編

鬼鮫がいつまで経っても来ないので様子を見に来たら血反吐吐いて死んでる鬼鮫と瀕死のホモくん見つけたイタチ、楽そうなる奪取任務かと思ったら相方いきなり殺されてかわいそう……。

すぐにこいつが殺したとはわかったものの、明らかに死に方が変なのとうちはの勘によりその場をすぐ離れたので毒を喰らわなかったイタチのニーサン。

その場に近寄ったりホモくん殺してたら吹き出した毒と病気でサスケエ！の前に御陀仏だから運が良かったニーサン。

ホモくんからしてみればこの後が大変だった、後プレイヤーからも陰鬱なイベント多くてAボタンを連打していた。

抜け忍が戻ってきてドンパチやったとかいう事態なわけだから霧隠れの救援の忍びがやってきて、とりあえず潜伏の術でそこらじゅうの毒と病原菌を無毒化した後に事情話したら監禁された。

歩くバイオテロ兵器だからね、仕方ないね。ていうか鮫肌を毒殺とかしてるし……。秘密裏にいろいろアレソレ実験やらなんやらあったけどそれは置いておくとして、しばらくするとぜっさん婚活中の五代目水影に見つかってお話イベントが起きた。

「……その術を作った事自体への是非は一度置いておくとして、良い知らせと悪い知らせどちらから聞きたいかしら？」

「悪い知らせからお願ひします」

「毒と薬は紙一重、ということでああなたの身体を使って疫病に対する新薬の研究を手伝って欲しいという命令の知らせよ」

「？ 治療の研究の依頼なら悪い知らせじゃないと思いますが……」

「……。良い知らせの方はね、あなたの同僚や視て来た患者からの嘆願で一度顔を見せて欲しいって言われてるのよ、流石に騒動起こしかねない術の方はある程度封印したり監視はつくけど、多少自由が良くよくなるわよ」

婚活影様の寛大な采配のおかげと義理人情のおかげで、研究材料扱いされる代わりに一応行動の自由が良くよくなったたり。扱いが割とよくなったのでやっぱ義理人

情は最高やな！

色々あって、結局大戦では医療班兼毒殺係として参加したホモくん。義手義足の人間が無理しスギイ！

毒化が物騒すぎるので、婚活影様やその他人間から二重三重にセーフティをかけられた上でドンパチやった。

毒化のせいで寿命が短いから最後に一花咲かすぜ！

戦場をこんな猛毒兵器が歩くとか怖すぎるんだよなあ、プレイヤーが調子に乗って一杯麻痺毒ばら撒いて案の定な活躍（）をしたけど、原作と違って死体が残ってしまった為穢土転生されて参戦してる鬼鮫兄貴に遭遇してしまった模様。

しかも強化バージョンなので、死因の毒や病気をシャットアウトするため水のバリアみたいなのを張ってる。なお鮫肌は持っていない。

プレイヤーも毒化で倒した後再会するところなるとはよく知らなかったため、ちよつとびつくりした。

「……」

「……」

「義手義足の人間がこんな戦場に来るとか、相変わらずですなああの里は」

「俺は全部自分の意志と責任でやっているから、心配しなくてもいいよ」

「心配してませんから。いやしかし、あなたがここに居るとなると……とても厄介ですね。殺すとすると、下手したらこちらが全滅しそうです」

「そうだね、殺されたらそこらじゅうに広がると思うよ。病気も毒も。味方にはちゃんとワクチン渡してあるけども。……穢土転生体にも、これらは効くんだったよね？」

「意地悪くなりましたね、あなたも」

「そうかな？ そうかも」

「ならば私の役目は、あなたを殺さずにこの場に留めておく事です。……歩くだけでこちらが全滅しそうな病毒をばら撒くあなたは、絶対に他へは行かせません」

「それは困った、俺も他にお前をどうこうする手段無いしなあ。バリアとかかずらい……」「ずるくないです」

「結局、何がしたいんだろう。お前達の主人は」

「いずれ分かりますよ、もうすぐ。それまで生きていければの話ですがね」

「……そっか。色々と、理解できないまんまでごめんね」

「……。本当に、なんでこんな場所に居るんですか、あなたは」

ちなみに、無限月読によりふつうは神樹に捕まるわけだけでも、毒性を持つてるせいで神樹からホモくんはペツ！とされる。

毒があるから取り込みたがらなかった神樹も。

なんかかんやしつかりと生き残って、短い命をまあまあのおんびりとホモくんも暮らしたぞ。ホモはたくましい。

霧隠れはボルト時代でも色々あるけど、それはまた別のお話。

「……もつと早く、こんな時代が来てれば良かったのに」

角都討伐トロコンRTA Part 1

角都の好感度がジェットコースターみたいな事になるRTAはーじまーるよー！

みんな大好き、ゲーム「NARUTOー名もなき忍道ー」の角都討伐関連のトロコンがこのRTAの目的です。

今回のRTAのレギュレーションの対象は角都、猫は九生と言いますが角都は心臓5個もあって五回倒さないと死なないのでクツソ面倒です。

原作だとそこまで目立ってなかったかもだけど、複数属性を操る上しぶとすぎる角都はゲーム内だとめっちゃ倒すの大変です。このゲーム、属性相性結構重要なんで。

今回のRTAでは攻略本とゲーム内のトロファイリストの中で「討伐ルートで得られるトロファイ」と括られてるトロファイを全部取っていきます。

つまり、いつものRTA動画と大体おなじです。詳しくは過去の動画見てください(ダイマ)。

はい、それではスタート画面でタイムースタート！

まずはキャラメイクです。見た目はデフォルトそのまま。といっても、ゲーム開始時の乱数によってこのデフォルトの見た目も変化あるのでデフォルトそのまままで

作っても見た目は結構差異でるんですよ。

ガチ勢だと、このデフォルトの見た目がどんな風になってるかでどういう乱数引いてるのかが分かるのかなんとか。

性別は男性です。当たり前だよなあ？

名前は入力速度を考慮して「葛餅 わらび」、略してクズなのでクズくんです。

ではステータスダイスをまず振ります。

角都の里抜け前の時代に合わせてゲームスタートする予定なので必然的に木の葉の創成期あたりの時期スタートになります。

そしてその時期、ゲーム中でも屈指の魔窟なのでここでのステータスダイスはとにかくなるべく平均以上のステータスを引きましよう。

ついでにチャートの都合上知力があったほうがうれしいので、知力が高かったら更にナイスといったあたりですね。

……。

……………。

……よしっ！良い感じにステータス出ました！ほぼ全部平均以上です！チャクラ量が若干心もとないですが……まあ、その辺は鍛えればある程度増やせるのでよしとしましよう。

出身地と年代は角都と合わせて滝隠れのあの時代で。創成期のあたりどの里選んでも滅茶苦茶カオスな魔窟になってるんだよなあ……。強さがおかしいよお前ら。

あとは特徴！

今回チャートの上であると嬉しいのは「血継限界・氷遁」と「話術の才能」！無くてもどうにかできないことはないけど、あると楽！短縮できる！

特徴ダイス！一回目！

「靈視」「人嫌い」「俊敏」

「靈視」は面白い事出来たりするけど今回はいらない！次！

特徴ダイス二回目！

「復讐心」「血継限界・氷遁」「体術の才能」

うおおおお!!! 氷遁ひいたあああ!!!

これは豪運ですね、間違いない！

体術の才能あるしこれでいいかなーとも思いましたが、「復讐心」のほうがなあ……。成長早まるメリットもありますが、専用のイベントが強制でめっちゃ挟まれるのでRTA的にはちよつと困るので氷遁だけロックして残り二つガチャしましょう。

はい最後三回目！

「他人への無頓着」「動体視力」

おお、「動体視力」は中々いいの引きましたね。敵の技が避けやすくなります。ありがとうございます！

「他人への無頓着」は……正直言つてRTA的には毒にも薬にもならない特徴ですね。

これ、通常だと主人公は接触度上がると相手への好感度みたいなのがつてるほいのですが、これ引いてるとその好感度の上がり方に大幅なデバフがかかるようになる……らしいです。正直あんまり引いたこと無い特徴です。

他人へ無関心になりやすい、つて攻略サイトには書いてありました。

とにかく特徴で狙っていたもの引いたのでよかったですー！

「他人への無頓着」「動体視力」「血継限界・氷遁」で特徴を決定ー！

というわけで、決定ボタンを押してOPイベント入ったので今回のチャートについてこの隙に説明します。チャートをちやーンと説明しなくては。

ちなみに時代によってこのOP変わるのですが、この時代だとめつちや戦乱すごいよ！やばいよ！命が失われるよ！みたいな内容ですね。

角都の討伐関連のトロフィーは、接触度高い状態での討伐トロフィー、地怨虞の仮面全撃破トロフィー、心臓の供給を戦闘中にさせずに倒す、この三つですね！

特に最後のやつは、角都つて多属性使うので他の忍と一緒に倒しに行くのが難易度的

にはやりやすいのですが、そうなると最後のトロフィー取れなくなる可能性が高まるというね。モブ忍の強さはピンキリだし、心臓奪われるかどうかである程度乱数にお祈りする必要性が……。

その辺は……なんとかします、するのがRTAです。

大まかなチャートとしては、序盤は氷遁の術を育てて、中盤あたりで角都と一緒に柱間ア！の暗殺を命じられるのでそれを拒否つて氷遁を利用してワールドスリープに入ります。

それで、原作の時間軸に飛んでから本格的に角都を探してぶったおす……みたいな流れになります。

一緒に柱間ア！暗殺を命じられてから「いや俺はやんねーよ、ばいばい」って拒否ると、角都からの好感度ガクツと落ちるんですよ。無茶なのわかってるけどついてきてくれないとイラツとくるの、まああの時代の人間ならデフォかなあ、ってなる程度には創成期はメンタリテイのヤバい人多いです。

まあ好感度低くなってくれた方がぶっちゃけ再会時に戦闘入りやすくなるので好都合です。

……と、説明終ったあたりでタイミングよくOPの方も終ったようですね。

では、いざ鎌倉！

角都討伐トロコンRTA Part 2

というわけで早速ゲームスタートですが、今回は氷遁の血継限界引いてるのでそこに対する説明がしよっぱな入ります。

原作くらいの時間軸の世代なら場所によつては平和なので両親が高確率で生きてたりするのですが……えー、今回はクツソ物騒な魔窟創成期世代なのでどうやら両親生きてないみたいなんですよね。

ぶつちやけ戦争戦争& a m p ;戦争時代なんでむしろ片方でも親が生きてたらそれなりにレアです。

そんなわけでそういう場合、主人公は孤児院スタートですね。

孤児院スタートの場合、そのの先生から親も氷遁の使い手だったことを教えられて、「多分お前もそれを受け継いでる可能性がある」という事で自分の血継限界を主人公のクズくんが自覚します。

「……というわけだから、お前も恐らくは氷遁の適性があるのだと思う」

【へー、そうなんだ。】

「貴重な能力だ、伸ばしていきなさい。」

ということ、氷遁を伸ばすための修行が開放されました。

氷遁は今回の魔窟を生き延びるためのキーポイントになります。

引けなかった場合は別の戦法も考えてましたが、引いてるなら生かすしかありません。

というわけで、本格的に戦場に引つ張り出されるまでは氷遁を中心に鍛えていきます。

まあ体術もそのほかも満遍なく鍛えないと死ぬるので訓練バランス間違えると再走になります（2敗）。

というわけで、ある程度鍛えた後に本格的に戦争に放り込まれるのですが、それまでは特に目立つたイベントも無いので加速！

余談ですが、氷遁といえど霧隠れのじゃないんかい！と思われる視聴者兄貴姉貴も居ると思われませんが、どうも主人公の氷遁の血継限界は親の代で急に現れたものらしいんです。

なので、親の代で突然変異的に隔世遺伝とか起きたんじゃないか？って感じなんですよ。霧隠れ出身なら普通に雪一族の遠縁という事になるのですが、そうじゃない場所に生まれてる場合はそういう設定になります。

そして、今回のように霧隠れ以外でそういう風にイレギュラーな氷遁遣いの場合、デ

メリットで主人公は常に冬場のように寒さを感じているそうです。どうもチャクラの性質のせいだとかなんとか。

なんでそれなりに厚着してないとデバフ入るので服装には気をつけましょう。

……と、そろそろ良い感じに時間が経過しましたね。

訓練の結果はご覧の通りです、うまいこと満遍なく上がってます。

氷遁の方は最初から最後まで使う「氷遁・氷針舞の術」を獲得しました。

この術は、「空気中の水分を凝固させて極小のまきびし状の氷を大量に生み出し冷気と共に散布する。その冷気を吸い込んだ相手は肺がやられる」という説明欄のとおり、直接攻撃ではなくデバフ技です。

しかし！この氷針舞でつくデバフ、基本的に戦闘中には回復不能な上スリップダメージがそこそこでかいという超有能な術です。

肺の中なんていう見えない場所を極小のまきびしがチクチク傷つけてプラス冷気で凍りかけの肺とか確かに治し難い……。

欠点があるとすれば、味方がいる場合巻き込まないよう使うのが難しいっていう点です。とはいええその辺は、連携をしっかりとって術の情報共有をしていけばOKです。

呼吸を行う相手ならほぼ全員に対して有効打になります、火遁で冷気を吹き飛ばすにしても既に傷ついた肺はすぐに治せませんし。

この技を使って火遁を引き出して、水遁で迎撃するなんてコンボまでできるので最初から最後まで使える技です。この技は本当によく練習しておきましょう。

主人公が扱う水遁の術、原作キャラとはちよつと違う術を習得してるんですけど全体的にデバフ撒き散らす技が多いんですね……RTA的には安定しやすくなって大変嬉しい仕様です。

時期が来て原作時間軸までコールドスリープで飛んだら最終的には人柱力のフウの護衛みたいな事して角都をつり出したりしますが、護衛役に選ばれるかどうかについても希少な血継限界持ちだと選ばれやすくなるので……。

無くてもどうにでもできますが、あればより確実なんで本当に引けてよかったです。

雑談はここまでにして、戦える年齢にまでなったということで小隊にぶち込まれます。よし、ぶちこまれてやるぜ！

今回は角都はどうか……一緒の小隊かな……。

……うん、今回は本当に豪運ですね。どうやら一緒の小隊のようです。これは僥倖、接触度稼ぎが大分楽になります。いいタイムの予感がめっちゃしますね。

この頃の角都兄貴はフツーに真面目な忍ですね。ひじきにもなつてないし。

ただ、この頃から多種多様な属性の術を扱う才能はあるようでとても頼りになる強いやつです。

是非仲良くしておきましょう、最終的には討伐しますけど。

最初の任務として小隊で偵察任務を命じられました。木の葉の部隊の動向を見て来い、ってことらしいです。

とりあえずフレンドリー（）に、角都兄貴に雑談振っちゃいましょう。

【最初は偵察任務だつて、よかつたなしよっぱなからどんぱちするやつじゃなくて。】
「何を言ってるんだ油断するな、偵察と言つてもバレたら戦闘になるんだぞ」

角都兄貴の言うとおりです、実はこの最初に命じられる木の葉の動向確認の偵察任務、確定で敵とエンカウントします。

それまでは特にイベントもない普通の偵察イベントなので倍速で飛ばします。

……はい、どうやら偵察しに来てるといふ情報が筒抜けになつたらしく一人の木の葉の忍に追い回されてるといふ状態です。

ではここで、木の葉の忍をどうするかですが、経験値が美味しいので倒しちゃいましょう。幸い、ここで登場する忍はそんなに強くない忍です。一人しか登場しないし。

【ここは俺がどうにかする、普通に逃げるところっちの拠点までばれる可能性あるからな。】

「!?いや待て、そんなことしたらお前は」

【勘違いしないで欲しいな、死ぬ気は無いしこれが一番効率的だと思っただけだから。

お前らは先に逃げて、始末したら俺も追いつくから。角都、あとは頼んだく。」

「……勝手にしろ！」

クズくん他人に無頓着だからツンデレでも俺に任せて先に行け！でもなく素で思ってるやつでは???

というわけで追っ手の忍と戦闘です、この戦闘では早速氷遁使っちゃいましょう。

はいではまず氷針舞を使って相手の肺にダメージとデバフ！

という訳で、後は術を維持しつつ攻撃を避けまくっていればスリッパダメージで相手は死にます。

攻撃を避け続けるといっても、肺へのデバフが入ってるせいで避けるのは容易いです。

……。

……………。

はい、相手が肺にダメージが蓄積しすぎて呼吸がままならなくなってきたのでサクッとトドメ刺します。

という訳で初戦闘は無事勝利です。経験値ウマー！

小隊のみんなで倒そうと提案しても良かったのですが、ランダムで「殺しに対してビビってしまう」子が出ちゃうので結局一人でやったほうが早いですよね。

キリがいいので今回はここまでにしておきます。
また次回！

ご視聴、ありがとうございました！

「次のターゲットは滝隠れの人柱だ、飛段と角都。お前達がいけ」

「へーへー、滝隠れつていやあ角都のふるさとだっけか？」

「注意事項としては、偵察にやった忍が見つけれ出されて返り討ちにされた。護衛に居る氷遁使いに注意しろ。中々の手練だ。」

滝隠れの、氷遁使いだと？

「リーダー、それは……本当か？滝隠れに、氷遁使いだと?!」

「おい、どうしたんだよ角都急に大声出して」

「確かに滝隠れに氷遁使いとは珍しいですねえ、霧隠れになら居ましたけども。もっとも、ほぼほぼ抜け忍になってしまったようですが」

馬鹿な、あいつが姿を消したのは一体何十年前だと思っている。

穢土転生か？いや、そんな存在に人柱力の護衛役なんて任せるとは流石に思えない。

あいつの子孫か？氷遁を使うだけの全くの別人か？いや、しかし……。

ありえること、ありえないこと、混乱する脳内で仕分けながらも最後に噴出したもの。

それは、殺意だ。

何十年越しかの殺意が、身体を廻っていた。

角都討伐トロコンRTA Part 3

時を駆けるクズなRTAはーじまーるよー！

前回は無事追手をぬところろしたところからですね。三人（一人）に勝てるわけないだろ！

というわけで悠々とみんなと合流します。

【おーい。】

「うわっ!?!お前生きてたのか!?!」

【酷いなあ、生きてるでしよどう見ても。】

どう見ても死亡フラグ立ててる状態からの帰還だから反応もこうなる（一）

この時期だと、まだ穢土転生が猛威を振るってなかった時代なのでこうして戻ってきても受け入れてもらえるんですね。

穢土転生が大暴れしだすとこうはいきません、自爆するかもしれないからね、仕方ないね。

卑劣様の影響大きスギイ！

とにかく、こうして敵を倒して戻ってくると周囲からの評価が上がります。やったね

！
 ある程度こうして評価を上げて出世していく予定ですが、今回チャートの都合上お金が必要になるので。

「今回はなんとかなったが、次からは一人で残るとか危ない事はやめてくれ心臓に悪い」
 「わあ、角都優しい〜！そうならないよう、頑張つて強くなるうなみんなで。」

よかつたよかつたと他の小隊の子たちもほつとしたところで偵察任務終了です。
 という感じでしたらしくは任務任務&任務の毎日なので倍速う！

雑談なんですけど、この大戦世代で五大国以外の滝隠れみたいな小国出身にして大国倒すぜ！みたいな動画結構ありますけど、一番エグいの毒化の術を利用して致死率高い病気作つて疫病流行らせる戦法ですよねやっぱ。

この戦法で水の国打倒RTAやったヴェノミナーガ姉貴の動画、再生数すごいので見る人多いと思いますけど本当にえらいことになってましたからね。

島国だから逃げ場が無い水の国に疫病流行らす外道戦法、お前はコロンブスカ???

手段を選ばずダーティに生き残りを画策して、やりすぎじゃなきや戦争じゃ無いと言わんばかりに殺意と疫病を口寄せ獣の鼠たちに乗せて振りまくヴェノミナーガ姉貴には参ったね。敵が皆死ねば戦争は起きない()

お前は悪魔だ魔女だという主人公への罵倒があながち間違つてもいないという……。

一応おまけ動画でこの戦法自体は卑劣様の提案により戦争のルールで封じられるんですけど、その頃にはもう主人公の寿命が間近なものだからヤバいもん振り撒くだけ振りまいてやり逃げダイナミックしていく感が凄かった。

あつそうだ（唐突）

本格的な戦闘に参加させられるようになる前に、小隊のみんなに氷針舞の効果をあらかじめ説明しておきましょう。

ぶつつけ本番よりは、ちゃんと説明しておけばそれぞれ対応してくれます。

【という感じの効果あるから、俺が冷気を散布し出したら気をつけてねー】

「なるほど、それを使って追手を仕留めたのか……」

【そうだよ、でもうっかり味方が吸い込んだら肺がボロボロになるから吸わないよう頑張ってるね。】

「頑張ってるじゃ無いだろう」

【大事な身内がそんな風になったら俺も悲しいからこうして説明してるんだよ。】

「全く、口達者だなお前は」

角都にツツコミ入れられますが、なんやかんや例の黒マスク使って対策してくれるのでこれでOK。OK。

本来は別のイベント起きて角都は黒マスクするようになるんですよ、表情を読まれに

くくするためという理由で。

今回は氷針舞の説明をしたので、それに対応するためのマスクになってますね。

この頃の角都は捻くれてないので、面と向かってこういうこと言うとかちよつと照れたります。

この時代本当に魔窟なので、ことを起こすまではちゃんと好感度稼いで協力しやすくなるよう行動します。

最終的には任務ほつぷりだす上色々やるんですけどね、忍のクズがこの野郎……。

氷針舞はマスクなんかで口を遮られるとデバフの量が減りますが、それでも出し得な技なのほんと有能。

創成期のヤバい戦場でも、とにかく氷針舞をばらまいて数でタコ殴りにすればよほどヤバい相手以外はなんとかなります。

使いまくると敵からも対策されますが、まきびし氷はともかく冷気を完全に防ぐのは不可能なのでデバフ自体はあるしやっぱり出し得。

ただし、こうして角都に一度効果を説明してるので後々暁に入った角都を討伐する際には対策取られるのでクライマックスの戦闘ではあまり役に立ちません。

というか、一緒に任務しまくるから角都はクズくんの氷遁に対してだいぶ知識あるの対策が取られやすいです他の技も。

もつとも、コールドスリープ後のクズくんが新たに覚えたり作った技はその限りでは無いので討伐の時にはそれ使って倒す予定です。

男子三日会わずばなんとかかとか。

はい、ではまた任務の繰り返しなので倍速！

そうそう、ちなみに氷遁の応用で傷口を凍らせて出血を止めるっていう応急手当方法あるんですよ。

これ意外と便利で、治療するまで時間を持たせるつてのが混沌とした戦場では地味に役立ちます。

あつ、今倍速中ですつ飛ばされましたけど結構強いモブが相手だったので怪我した味方の傷を凍らせて治療できる場所まで戻るのに間を持たせてます。

任務漬けの毎日ですが、これから更に大きなイベントがあります。

柱間ア！の細胞をなんとかして持ってこいと言われるイベントです。こいつをクリアして大金を手に入れます。

倒すのは絶対無理ですが、細胞だけならどうともなります。柱間ア！は甘いので。

火の国に潜入だー！

「なあ、角都よお……その滝隠れの氷遁使いってもしかして知り合いの可能性があったりするの?」

「……それを知ってどうする」

「知らんやつよりは知ってる奴のが殺りやすいじゃねーか!」

「知ってるからと言って楽勝になる相手では無いぞアレは。そもそも、あいつの能力はおそらくお前とあまり相性が良く無い」

「はあ? なんだよ」

「あいつは血を凍らせて出血を抑える事もできる、それに直接殺す術より敵の足を引つ

張る術を好んでよく使う。不死身だろうがあまり意味がない」

「ほーん、しかし嫌に詳しいじゃねえか、もしかしてもともと組んでたりとか……グエツ！いきなりぶつんじゃねえよ！そもそも本当に知り合いかどうか確定したわけじゃねえんだろ!!」

「黙れ」

寒く冷たい吐息の恐ろしさは、その技を受けたことこそ無いがよく知っていた。

人柱力の護衛が本当にアイツだというのなら。

心臓が無事でも肺をやられたら元も子もない。気をつけないければ、マスクの内側で声に出さずに呟いた。

角都討伐トロコンRTA Part 4

火の国へ潜入して柱間ア！の細胞を取って来い！という任務イベントは、ある程度実績を積んでいると発生するものです。柱間めっちゃ強いからその謎を解き明かすべく細胞でいいから研究したいらしい。

初見プレイヤーは「柱間ア！関連の任務？いやいや無理でしょ」と思っただけですが、直接戦うことはやろうとしなければ無いイベントです。

あくまで潜入、柱間ア！も甘いので……その辺うっすら疑ったとしても、はつきりとした証拠が無かったり暴れたりしなければ見逃してくれます。疑わしきはなんとやら。そもそもこの任務が現れる時期、大体難民が発生して火の国へ行く難民に乗じて潜入！って形になるので紛れやすいです。

というわけで、一定以上の実力を持つものが集められて任務の説明をされます。

「……という事情から木の葉隠れの千手柱間の細胞が欲しい。これは潜入任務だ、近頃火の国に避難する難民が多く来ている。それに紛れて細胞をとってくるという任務だ」
「なるほどなー。」

「敵の本拠地に行くのだから危険度は高く、また重要度も高い。我こそは、という者はお

るか?」

誰も手をあげなかったら強制的にやらせてきますが、できれば自信のあるやつにやらせたいと言うことで手をあげてーしてます。

というわけで手を挙げて立候補しましょう、他の奴らは柱間ア!というワードが出てきた時点でビビってるので手をあげるのはクズくん一人ですね。

【やりまーす。】

「お、おおーやってくれるか、そうか!」

言ったほうも割と無茶振りやつてる自覚があつたせいか、クズくんが手をあげてるの見てホツとした感じですね。そりやそうだ。

「ちよ、ちよつと待てわらび!直接戦うわけではないが、相手は千住柱間だぞ!よく考えて手をあげたのか!」

【……?別に何も考えてないよ、ただ誰もやらなさそうだったから。】
「お前というやつは……」

お母さんとか学校の先生みたいなことを角都兄貴が言い出しましたが、今は特に必要が無いですが将来的にお金が一杯必要になるのでこの任務は受けます。おちんぎん一杯欲しいのお!

「生きて帰れよ」

「うんうん。わかったわかった。」

RTA的に生きて帰れないと話にならないので頑張つて潜入しましょう！

潜入まではこまごまとした雑事やバレないようにするための準備があるので、それは見て面白くないので加速していきます。

RTAなんで危ないイベントやうまあじの少ないものは避けてるのですが、やっぱりデフォで敵が強いですねやっぱり創成期。

今回はガチガチに戦闘用に主人公を作ってますが、非戦闘特化型のビルドで作った主人公だとこの時代生き抜くの大変なんだよなあ。

ゼンマイハンター兄貴が投稿してる「血継限界・サトリ」の特徴組み込んだ「心を読んで相手情報抜き取りまくって暗躍するぜ！」系主人公が死にまくる創成期スタートの動画シリーズは有名なのを見てる方も多いと思います。

比較的話が通じるかつ頭がキレル卑劣様……もとい扉間と能力を打ちあけて結託してくルートで話進んでつて、情報戦では完全に優位に立てるんですけど何かしら起きると主人公のハンドレスちゃんの能力がよそにバレて暗殺沙汰になるつてのがめっちゃ起きるものだから……。何回目決られて殺されてはリセット入ってるんだろなこれ。

絶対にバレてはいけない血継限界二十四時。

心を読むには相手を見る必要性があるからどつかしらで接近は必要になるしね……。

「というか、能力を乱用して情報を抜き取りすぎると相手が「いやちよつとなんかおかしい……情報バレすぎじゃね？」と思われて、やたら高い推察能力の結果サトリ能力にたどり着く場合もあってハンデスちゃんそのものは弱いせいで本気で殺しにかかると死にまくってます。

このシリーズ、最新話で扉間についてつて二代目の影達の五影会議に行くイベントに入ったけど会議終わった後ちゃんと生き残れるかな。

おっと、画面の方がどうやら上手い事難民に乗じて潜入できたようですね。よしよし。

さて、ここで一旦セーブしてこっから運試し。

難民区に柱間が視察にきてくれるので、その際に細胞をこっそり盗み取る必要性があります。それがその際に卑劣様がついてきてたらリセットです。

卑劣様は柱間兄貴とは違ってそれなりに厳しい相手だし勘はいいしで、卑劣様の目を誤魔化して柱間細胞をくすねるのは大変難易度が高いです。

その辺、詐術スキルに長けた構成で作ってる主人公なら誤魔化せもしますが、クズくんは別にその辺今のところ伸ばしてないのですぐバれます。

一応現在において柱間細胞がめちゃくちやべエ!とははつきりと判明してはいないのですが、それはそれとして火影の細胞欲しがるとか普通に警戒対象ですからね卑劣

様からしてみれば。

よし、柱間が来ました！卑劣様は……。

はい、ついてきてますね、リセットです。

二回目！

今度は……よかった、ついてきてない！セーフ、ここ運が悪いと延々と何度リセットしても卑劣様が離れてくれない事態になるので二回目は上等でしょう。

卑劣様、こうしてRTAでタイムロスさせてくるタイプのムーブをよくしてくるのは困った人だよ。

さて、ここから細胞を取る方法は簡単です。

【あー！すみませーん！床屋の者ですけど、髪切つてきませんか？】
「ん？」

【生活苦しいんで、恵むと思って寄つててくださいいよ旦那ー！】
「元気のいい子ぞー！うんうん、それじゃあ頼もうか」

わはわはしつつか柱間は甘くて優しいので髪切らせてくれます。こうしてどうどうと大嘘ついて髪切つていけばどうにかかります。

生活苦の床屋つぽく接すればそれとなく誤魔化せます。

……まあ、柱間は勘がすごいので結局なんか意図があるんだろうなつてのはバレてる

んですがね！ただ、害意が無いからふわっと受け流してるだけで。

「かゆいところはごさいませんか？」

「大丈夫ぞ〜！」

「はい、じゃあ切つていきますね！」

「……それにしても、何故ここに来たのだ？」

「……なんとなく？」

「なんとなくか、そうかそうか」

「あはは。」

「今は戦乱の世ではあるが、きつといつか穏やかな日が訪れると自分は夢を見ている。

お前はなにか、夢とかはあるか？」

【夢……？】

「そうだ、夢だ。何か一つ、目指すもの望むものがあると生きることになり合いが出るものぞ」

【……。】

【……】

【……幸せを感じたい、とか？】

「おお、幸せになりたい、か。うーむなかなか大きな夢ぞ！」

【幸せってなんでしようねえ。】

「それは人それぞれ探すべきものだから分からんぞ」

髪切ってる間の雑談を済ませたら、はい、髪の毛ゲットです！

髪だつて細胞だからこれで大丈夫！

柱間ア！の細胞ゲットで区切りがいいので今回はココまでです。

ご視聴ありがとうございます！

生きるからには目標が、原動力が、そうした精神的な動力だつて必要になってくる。かつての自分もまたそうだし、現在の自分もそうだ。屍のような心で生きてゆける人間などそうはいない。

本当に何十年とあいつが隠れ生きていたとしたら、何が理由で、どういう心で生きていたのだろう。

もうアイツの事が分からない、あるいは最初から分かり合えてなどいなかった。

「しかしよお、お前と同年代つてことはその氷遁使いつてじいさんじやなきやおかしいよな？」

「普通に考えればな」

「報告だと若い男らしいけど、じゃあ”何か”やってんだろうな」

「単純に変化で誤魔化した可能性もあるが、そんなことするメリットも無い。恐らく通常ではない手段だろう」

「角都お前なんか知らねえの？知り合いなんだろう？」

「……知るか」

角都討伐トロコンRTA Part 5

幸せは歩いてこないRTAはーじまーるよー！

前回は柱間細胞である柱間の髪の毛を採取したところからですね、ではここから滝隠れにもどりまーす！

戻る際に気をつけることと言えば、マダラに見つかからないようにする事ですね。

もつとも、帰り道のルートに現れる可能性は低いですが……。

現れた場合かつ細胞持つてることがバレた場合、年代によつては殺してでも奪い取る！される可能性あるので細胞を。

原作でも柱間細胞で色々やってましたからねえマダラ。

というわけで、祈りながら滝隠れに戻りましょう。事前にセーブをしておいて、マダラが出てきたらリセットです。

……。

よしよし、マダラは出現しなかったようですね。

後は見張りの忍の目を掻い潜り滝隠れに戻ればミッションクリアー！やったね！

「おお……この髪の毛が柱間の……よくやったー！」

【任務おわったーわーい。】

みんなが喜んでるのでとりあえずそれに合わせてわーいしておきましょう。

この任務を達成したことで、上から難しめの任務が割り振られるようになります。ただその分お金がよく貰えるのでチャート的にはうまあじで嬉しいです。

今回のチャートで何故お金が要るようになるかというと、コールドスリップ時の安全を確保するためです。

基本的にコールドスリップに入ると身動きは取れなくなり、あらゆる危険に対して無防備になります。

ですので、眠っている最中のクズくんをかくまってくれる相手が必要になります。

流石に任務放棄した忍をかくまってくれる相手となるとかなり対象が絞られ、その中でも好感度稼ぎなどが必要ない相手となりますと頼れるのは一人二人くらいです。

その相手に頼むのにお金がとても必要になるので、お金は必要な時以外は使わず貯めましょう。特にこれからの任務で得られるお金は、ほぼほぼ貯金に回します。

その頼む相手、傾いた商家の長男だから……商売人だけあって、危ない橋渡ろうが金貰ったら約束は守ってくれるので。

という事で今後はお金をためていきます。

ああそうそう、お金貯めるのと一緒にコールドスリップの術……正式名称「氷遁・凍

眠の術」を開発しましょう。

これの開発トリガーは熊の冬眠について見るなり話を聞くなりすればいいです。熊の冬眠について話を聞くことでヒントを得て、術を開発……という流れです。

それに関しては、接触度稼ぎも兼ねて角都和一緒に出かけでもして会話をしてトリガーを引っ張り出しましょう。

今ちょうど冬なので会話から引っ張り出すのも容易です、お出かけの提案も一緒に任務でちよいちよい上げてたので好感度今のところ足りてるので大丈夫です。

【おーい角都〜！道具買いいに行きたいからついて〜！】

「買い物くらい一人でやれ」

【一緒に行きたいんだよ。おねがい。】

今任務も入っていないので暇なら口ではこう言っても最終的にはついてきてくれます。

暁に入った後の守銭奴っぷりが嘘のようですね。里に居るころは本当に普通に真面目な忍なんだよなあ角都……。

知り合いに任務放棄され里からも裏切られたらグレるのも仕方ないね。

という訳で一緒におかいものでーす。

ちやちやつと適当に買って、その後の雑談で術開発のトリガーを引きましょう。

【最近冬になってきたぼいね。】

「ぼいもなにも、冬になってるんだ実際に。山へ行っても熊は眠りこけているしな、冬眠の時期だ」

【一冬眠りながら身体を維持できるって楽そうでいいねえ。】

はい、ここに術開発トリガー引きました。凍眠の術が開発できるようになりました。

”冬眠”か……】

【脳裏にピンと豆電球が光って、術を思いついた！】

【氷遁・凍眠の術の開発が出来るようになりました】

はいこれでOK。

「それにしても最近上層部もきな臭くなってきている、戦争をどこへ終着させる気なんだあいつらは。……いや、悪く言うのはよそう。」

【最近ごちゃごちゃすぎて、めんどろだね。この時代。本当に。】

「それでも、今を生きる自分達がどうにかせねばいけない」

【そっかー。うんうん、頑張ってるね！】

「お前もどうであれこの里で生きるのなら、頑張らなくてはいけないんだぞ。まあお前は強いからそこまで呑気にできるのかもしれないが……」

【……ねえ、角都は人生の目標みたいなのってあるの？】

「目標、か……。そうだな、里の忍として生きるのならば影を目指したいところだな」

【ふーん……。】

「そう言うお前はどうかんだ」

【俺？俺はねえ、幸せを感じたい……。とか。】

「随分と曖昧だな」

【あはは。】

「……。まあ、幸せになれたらいいな」

どんな事言ってもよほどずつとんきようじやなきや、割と応援してくれる角都兄貴やさしい……。最終的には討伐するけども。

さて、これからすることは「お金をためる」「凍眠の術の開発」「匿ってくれる相手への接触」ですね。

この辺はこまごまとした面倒な事が多いので倍速で飛ばしていきます。

あといくらかの期間を任務任務&mp;色々やりつつ過ごしていくと、とうとう柱間の暗殺任務をふっかけられます角都と共に。

こんなムチャ振り任務、受ける理由も無いしキリがいいのでコールドスリープでトンズラしちゃいましょう。

このあたりの諸々で角都兄貴の好感度が地の底を這う事になりますが、タイム優先で

すからね、仕方ないね！

「俺？俺はねえ、幸せを感じたい……とか」

「随分と曖昧だな」

「あはは」

幸せを目指すという、随分と馬鹿げた目標だった。

しかしそれを本気で目指していたとすれば、あんな事をしてまで、全て放り出して逃げてその先にあいつの幸せはあったのか？

失踪する直前、やけに金を貯め込んでいたがそれもまた幸せのためだったのか？
考えれば考えるほど、あいつの事はわけがわからなくなる。

里を出て、最早数えるのもばかばかしくなるほどの年月が過ぎ去ってしまった。

冬が来るたび、殺意が湧く。あいつを思い出してしまっから。

本当に滝隠れに今居る氷遁使いがアイツなのか、それともアイツの子孫であるのかは
分からない。

しかしやる事は変わらない。

どうであれ、あいつの幸せのために己が踏みつけられたというのなら壊すしかない。
たとえ、本人じゃなからうとも。

角都討伐トロコンRTA Part 6

任務してお金溜めつつ、コールドスリープの準備を着々と進めていきます。

こつからはやる事基本的に似たような場面の繰り返しなので倍速で飛ばしていきます。

この辺試走でも大体同じような展開だったんで親の顔より見た流れですが、戦争が迷走するにつれて里の権力者達と民衆の間で方向性にズレが来ていて制御不能になっていくの生々しくて怖いんですね。

というか、ある程度協道イベントこなしていると分かるんですけど角都があんな滅茶苦茶な確実に無理だつて分かっている任務に放り出されたのこれのせいなんですよ。

上層部は何とかして戦争に落しどころを見つけない、でも民衆の方が恨みつらみで血気に逸つて立ち止まる事ができない。

だから、里でも強い忍を木の葉に送って「それでもダメだったんだからダメです、打つ手無いです」アピールするためだったみたいです。

要は失敗前提の話で、死んで帰ってこないことで木の葉に勝つのは無理と民衆を納得させるためのムチャ振りみたいな。

やられた方は溜まったもんじゃねえなあ……ていうかムチャなやり方にも程がある。逃げ帰ってきて汚名を着せられて処刑されたのは、中途半端な結果だと民衆は納得しない。ならいつそ逆賊として処分した方がまだ制御可能になるだろう、という事らしいです。

NARUTO世界、一般モブも物騒だからなあ……理屈ではいやそれはないだろと言いたくもなるけど、感情的には「あの世界のモブ納得させるためならそうもするか」と思っちゃおう。

集団ヒステリーって怖い。

……。

これは、そろそろですね。恐らくもうすぐ柱間暗殺任務が割り振られます。

その為のフラグ立ては終わってるので、角都と共にこの任務をクズくんにも任じられます。

肝心の凍眠の術の方ですが、開発終了しました。いくつかの道具も買いそろえて匿い先に話を通しておいたので、こまごまとした準備をすれば後は大丈夫です。

このときの為に溜めておいたお金が役に役立つ時が！

準備万端になりましたので、ドントコピー！

「お前達には、木の葉隠れの千手柱間の暗殺を命ずる」

はい、来ました柱間暗殺任務。この任務をフケることで角都の好感度を上手い事下げ、後で倒す時にスムーズに戦闘できるよう調整します。

しかし内容が内容なもんだから、角都兄貴も表情がすごいことになってるな……。

という訳で、これ以後は角都兄貴に「俺いちぬけするから！」と伝える事ですべての準備が完了となります。

そういうわけで、今後の事を話すため角都兄貴を人目のつかないところに呼び出ししよう。

告白○のお時間だオラア！

【大変な任務受けちゃったね俺たち。】

「ああ、まさか千手柱間の暗殺とはな」

【……。】

「任された以上、全力を尽くすほか無い。その、これが最期かもしれないがお前と一緒に……」

【……やらない。やりたくない。】

「……?どうした、急に、そんな冗談みたいなことを」

【冗談じゃない、やらない、俺は一抜けた。】

「!? 待て! あつ、そ、そうだ、それじゃあ任務放棄になつてしまうぞ!? そうしたら」

【消費するのはいいけど、自分がされるのは嫌だなく俺。上等じゃん任務放棄。】

「な、何を言ってるのかわからない……」

【ほんととわかるでしょ？俺はやらない、任務から抜けるね。……角都は？ねえ、どうするの。】

「お、俺は……」

【……………。いや、別になんでもいいよ、俺には関係ないし。じゃあね、それだけ言いたかっただけ。おやすみ。】

「待て、待て……！置いていくな！」

修羅場気味ですがとにかくこれでOK。その場から角都を振り切って去ります。

単に抜けるだけでもだいぶ下がるのですが、念には念を入れておきます。

外に散歩しにきてる暗殺任務を命じた重役の元へゆきます。

「うん？なんだお前か、言っておくが任務の取り消しはできんからな」

【知ってます。……どんだけ無茶振りしても、帰ってくるよ、角都はきつと。強いからね。】

「お前……」

【時間を無駄にする前に色々と考えなおした方がいいと思います。】

適当にこうして焚きつけておきます。こっちはそっちの思惑大体わかってるんやで

という感じに。

考え直すと言っても、よりあかん方に考え直すんですけどねこいつ！

こうすると、クズくんが任務放棄して角都が柱間暗殺から命辛々戻ってきた時にちよつと会話があるんですよ。主人公の知らない一方その頃なイベントシーンで。

そのシーンで「クズが『あいつはどうなつてもいいから俺は見逃してつて言つてたわ、だからお前を処分するね(意識)』的な嘘を言つて、角都のメンタル折る&後々行方がわからなくなつたクズくん」と何かして合流して結託されないように嘘八百言うんですよ。

まああつちからしてみれば、クズくんが何思つてこんなことやつてんのかとか分からんから角都に揺さぶりをかけると言う意味では正解かもしれないね。

なお、こんな事をしようがしまいがブチギレ角都により皆殺しな模様。

角都は単純に任務すつぽかさされた以上に、あんな抜け方された上にそのせいで否定しにくい嘘をつかれたからムツチャ激怒するんですよ。

……というところで、コールドスリープの準備ができたので匿い先の人に話しかけましょー！

【じゃあ、数十年間眠つてる部屋の隠蔽よろしく。】

「……あんた、ろくな死に方しなそうだね」

【うわー、酷いこと言われた……。】

「まあ、時代が不満だからもつと先に希望を託すつてのは気持ちわかる。」

【でしよでしよ?】

「……その先に希望があるかどうかは知らんがな。お前にとつての」

【……。】

「いやまあいい、金の分は義理を果たすさ。じゃあな、数十年後にまた会うかは知らんが」

【ありがとー。それじゃあ、おやすみなさい。】

というわけで準備整えたら凍眠の術を発動させて、原作の時間軸に飛ばします！

おやすみなさい！

という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、また次回！

「お前がどう思っただろうが、あつちはそう思っただろうだ。『あいつはどうなってもいいから、俺は見逃して』なんて言っていたぞあいつは」

「……は？」

目の前が暗くなった。

怒りに我を忘れ、禁術に手を出し、里を抜け……過ごした年数は数えるのもやや億劫になるほど過ごしてきた。

燃えてばかりで静まる気配のない炎と延々付き合っただけゆえに思っただけなら、火をつけた張本人に今更再会の可能性が出るとは思わなかった。

歳を経れば大抵のことは忘却の彼方へとゆくものだが、忘れたことばかり忘れられない。

あの事を考えると複数の心臓が不規則に暴れたがるように煩くなり、煩わしい。

「角都、無いとは思いますが元身内だからって変な動揺すんなよ？」

「無駄な心配をするな、通常通り仕事をするだけだ」

「……まあ、ならいいんだけどよ」

角都討伐トロコンRTA Part 7

やべえ！寝過ぎた！（数十年単位）なRTAはーじまーるよー！

前回は無事にスヤアできたところからでしたね。

というわけで、数十年の時を寝過ぎとして原作の時間軸にすつとびまーす！

オッハー！（野太い声）

というわけで、お目覚めです。メニュー画面から現在の時間を確認すれば……ハイ！
時間ピツタ！OKです。

極稀にですがランダムでその辺少し時間が前後したりもするのですが、今回はそういうガバ（ガバ運）は無かったようでよかったです。

【まだぼんやりする……。】

ちよつとまだクズくんは冬眠の余波で眠たげでぼんやりしていますが、外へ出ましよう。

外へ出ると、そろそろ起きてくるんじゃないかと思って定期的に様子見に来ていた匿ってくれてたやつに遭遇します。

大分時間が経っているので老けてますね。

「！ 驚いた……ちゃんと言いまま、起きてくるとは」

「あつ、おはよー！ 今まで隠しておいてくれてありがとね。年取ったねー」

「うむ、まあ、それに関しては正直いろいろ上層部のゴタゴタが起きてさほど詮索もされなかったから別に……」

「？」

「……お前のくれた金は役に立った、まあ多少なら面倒を見てやるよ」

と言う事で、自分が任務サボタージュしてスヤスヤしていた間に何が起きたか教えてくれます。

角都が上層部皆殺しにしたこととか……。

ちなみに、そのせいでクズくんが任務つけた事とかその辺の記録とか残ってないらしいんですよ。

だから、忍復帰もフツーにできません。

「任務ふけて冬眠しましたー！」っていうの隠して、術の実験でコールドスリープしてましたって説明すると実力テストはされるけど下忍からスタートできます。

子供達のなかに混ざるクズくん○。

「……という事が起きていた」

「……。」

「まあ、その騒動のおかげでお前が任務をふけた事どころではなかったし、その辺の記録全て飛んでいるだろうな確実に。お前がこれからどうするかは知らんが、忍に復帰したいというのならその事情が邪魔になる事はないだろう」

【ふーん、角都里抜けたんだ……そっかあ】

「悲しいのか？」

【友達がそんな事になったらそう思うよ！ねえ？】

「……。まあ、そう思いたいなら、そう思うのもいいだろう。悲しくないと思わなくなりたいは両立する」

【？】

「で、どうするんだお前は。忍に復帰するのか？」

はい来ました、ここでの選択は勿論「はい」を選択しましょう。

意外と面倒見がいいんですよねこいつ……老けて丸くなったのかなんのか。

そうすると、現在の上層部と商売通じてちよつと繋がりががあるので「術の実験で冬眠云々」という理由をつけて忍に復帰できるように話つけてくれます。

やさしいね……。

ちなみにですが、今回は特徴で氷遁を引いたので万事スムーズですがもし引けなかった場合、氷遁使いの抜け忍に交渉して凍眠の術を開発してもらおう必要性があったりしま

した。

その場合、話術系スキルにバフがかかる特徴引いてると楽になるから特徴ガチャのときに氷遁か話術どっちか欲しいって話してたんですよ。

はい、という訳でこっから先は忍復帰&mp;実績積んで人柱力のフウの護衛の話が出てくるまで倍速で飛ばしていきまーす！

ついでに、氷遁の新しい術の開発も忘れずに！

クズくんの下忍生活スタート！

そういうや滝隠れって、角都のひじきこと地怨虞はじめ変わった禁術が結構多く隠されてたりするんですよ。

中でも割とネタっぽく見えるのに結構エグい使われ方してたのといえば、反転の術とかです。

あの、男女の性別反転させるっていう……。

一見するとネタっぽい感じがするし実際主人公に習得させてとりあえず片っ端から女体化させてみた動画とかもあるから愉快的なイメージ強いですけど、作中内の術が生まれた経緯や使われ方のエピソードが中々薄暗くて……。

長いんではしよるんですけど、血継限界を……血筋を残すために……とか、まあ、そういう、アレ。

NARUTO世界では確かに血筋の重要性って結構残酷なくらい描写されてる部分あるので、ある意味そういう使われ方されるのも納得ではあるけど普通にエグい。

色々あつて結果的に禁術にされたけど、使われ方がアレだから効果は穢土転生とかほど派手じゃなくても時代が温和寄りになれば封じられるのも分かる術。

滝隠れ、割と大戦期と現在の時間軸において上層部が大分温和というかまとも寄りになっている……はず。

人柱力のフウ見てれば分かることですが、比較的扱いが良かったり。

……つと、色々やったらお呼びがかかりましたね。

まあクズくんガツチガチに戦闘用ビルドで組んでる上に血継限界だからね、小国だから人材そこまで豊富でない中では生まれた時代が時代なものもあつて今の忍からしてみればアホほど強いように見えるし。

創成期生まれだと、強い敵が多いから自然とレベルアップも早いから強くなりやすいんですよえ。

ステータス成長も、なんかこの時代だと補正かかかってるみたいだし。

そんなやつが、冬眠から目覚めましたテヘペロってノリで無から生えてくるのタナボタつぽく見えるけど普通に胡散臭くもあるな。

「そういうわけだ、あの時代を生き抜いたという貴殿にフウの護衛をお願いしたい」

「了解です。はじめまして、俺は葛餅わらびです。護衛を今から精一杯努めさせていただきますーす！」

「はじめまして、自分はフウっす！よろしくおねがいしまーす！」

元気元気なフウの護衛になんとかつくことができました、やったね！

というわけで、後は不死コンビがこっちにカチコミに来るのを待つだけだよったね

！

滝隠れが近づくとつれて、どこか寒々しいものを感じる気がした。

滝隠れの氷遁使いは本人か？本人じゃないのか？

そんなもの目で見るまで確定はできないのに、そこにあいつが居るような気がした。

内心は火災のように燃えているのに、肌は寒かった。

「しかしよお、血継限界ってことはラッキーだな角都」

「何がだ」

「心臓奪えば戦力増強になんじゃねーか、その時代の忍ってことは元々強いんだろうし」

「……」

寒い、と口に出したことは本当に数少なかったがあいつはチャクラの性質のせいかな常に寒さを感じているらしかった。

ならば、恐らくは心臓を奪ったならば俺もまたあいつの感じている寒さを感じる事になるのだろう。

……ちようどよいのかもしれない。

熱には、冷たさだ。怒りを覚ますには、ちようどよいだろう。

角都討伐トロコンRTA Part 8

さて、フウの護衛になれたら後はひたすら訓練ですね。

後は実際の戦闘時に連携を取りやすいよう、同じく護衛のケゴンとヨウロウやフウと会話をして好感度稼ぎましょう。

好感度稼ぎは似たようなことの繰り返しなので倍速!!

新しく覚えた氷遁の技ですが、やっぱり複数に分裂できる角都の性質を考慮して範囲広めでデバフ盛ってく方向にチャートを練りました。

デバフうちつつ、時間を稼いで大きめの技で決めていくみたいなの……。

王道ですがやっぱりこっちの方が安定します。安定チャートを通す走者の鑑（自画自賛）。

飛段とセットで戦闘になる確率が高いのですが、そうなると戦闘が面倒くさくなります。

ですので、先に味方に氷針舞とかのような範囲が広い術の事を説明しておく、うまくいことケゴンとヨウロウの方で飛段を片付けるよう話を通す事ができます。

範囲広いものだから、味方と連携取るなら距離とって貰うのが一番だし、そうなる

飛段はそつちで処理してもらう方が楽だし。

流石に角都プラス愉快なお面たちに加えて飛段までこつちで処理するのはキツイの
で……。

おつと、もうそろそろフウの中忍試験ですね。色々あつて参加することになり、その
帰り道で襲われる……というイベントの流れになりますこのゲームでは。

「中忍試験楽しみますー！外出るの初めてだし……」

「すごく応援してるから頑張ってくださいねー！」

「……はい！」

「それにしても、人柱力を狙う組織が居るらしいっての、物騒ですよー。」

「捕まったらどうなっちゃうんすかねえ……色々気になるところはあつすけど」

「ちゃんと誰が来ても護衛するから、大船に乗った気でいてくださいー。」

「……それもそうすけど、その、その活動してる奴の中に滝隠れの抜け忍がいるっての
も」

「あー、そうそう、いたね。」

「……ぶつちやけ、特徴を聞くに知り合いつぽいらしいすけど、その辺どう思ってるん
すか？」

「友達がそんな事になったら悲しいよー！普通そうでしょ？」

「ええと、うまく言葉にはできないんですけど……普通どう思うかとかかって、気にしなくてもいいと思うつすよ。悲しいのも悲しくないのも、それ自体が悪いわけじゃないつす」

「……そうかなあ。」

「たとえ悲しく思えなかったとしても、あつしはそれでいいと思うつす」

「……。強いて言うなら、悲しく思えてない事が、悲しいかもしれない。」

ちよつとした会話イベント挟めば後は中忍試験イベントですー！

こつから先は余計なことしなければほぼ一本道イベントなので倍速で飛ばしていき
ます！

はい倍速！

原作本編だとそんなに使つてきませんでした、ひじきの触手による拘束なんかは普通に振りほどくの大変なんで気をつけます（2敗）。原作ではそんなに無かったけど、ゲームだとガッツリ追加されてる行動パターン大体面倒いものが多い、多くない？

遠距離だとお面が暴れ、近距離でも触手がクツソ邪魔だから暁の中だと堅実に隙が無
いタイプなんですよねえ……。

原作みたくナルトの大火力技で押し切るつてやり方は分かりやすいですがリスクも
あります。

攻めてる系走者の兄貴姉貴たちはそつちのやり方でしようけど、一般通行者にはキ

ツい……キツイ……。

タイムを取れば安定せず、安定を取ればタイムがロスる。

……おっと、ということはどうやら不死コンビが襲撃に来たっぽいです。

本RTAのクライマックスですなえ！

まず真つ先に飛段が小手調べといわんばかりに一撃加えてくるので、フウを庇いつつ距離を取って回避します！

うおおお！あつぶねえ！タイミングがズレてフウを庇った拍子にクズくんの腕が切られかけました！ビビった……。ここまで来てガバはやだ、小生やだ！

飛段は一発喰らうと儀式が飛んできてアウトなのほんと走者殺しですわ……。

切られたのが服の表面だけでほんとセーフ！血さえ流さなければOKOK。

「人柱力一匹に、護衛がひい、ふう、みい……生贄には困らないみたいでよかつたぜ！」
「……」

「で？結局、知り合い居るか？あの中に」

「……どうやら、本当にあいつのようだ。何をどうやったか分からないが、歳をほぼとつていない若いままだが」

角都と飛段が登場だー！

凍眠の術で時を駆けるクズくんをしていると、こういう風に歳とつてねーやん！つて

ツッコミが入ります。

【お久しぶり】

「よくもそうへらへらと俺の前に現れたな」

【来たのはそっちだと思っただけど！】

【黙れ】

【えーつと、うーん、元気？】

【死ね】

クズくん会話へったくそやなー、でもまあこの選択肢が一番会話終るの早いんで仕方ないね！

ちなみに、老けた？とか挑発するような選択肢取るとまあまあキレます。

【……目的はフウを攫うこと？何故狙うの？】

【お前達に教える義務は無い】

【……。角都が里抜けしたとは聞いたけど、なかなかヤバそうな組織に入ってるんだね
今】

【今さら、お前がそれに関してどうこう言うつもりか？数十年放置しておいて】

【……寝てたから、ごめん】

【喧嘩を売ってるのか】

【あ、いや、ほんとだよ？ほんとに寝てて……】

「もういい。そういえばお前は氷遁の血継限界持ちだったな、ちょうどいい……お前の心臓を貰う」

「あ、あれは……！確か禁術の、気をつけるつすみんな！友達になってくれは……しない感じっすかねこれ！」

はい、というわけで戦闘開始です！

何十年か、正確な年数は数えるのも億劫な時間の果てに再会したあいつは別れた時の姿からほぼ変わっていないかった。

あの時から、時間が凍り付いて止まっていたかのように変化が無い。

いや、外見の上では変化が無いが、全てにおいて何も変わらないというわけではない。人柱力を庇った際に焦ったような顔をしたり、慌てたような顔をしたり、そういったことは俺は見たことがなかった。

困ったりしたときも、困ったような薄笑いだったからだ。

その微妙な変化がいやに腹立たしかった。

こいつの考える事は、今も昔も分らない。

寝ていたとはなんだ。

何故今更出てくるのだ。

何故人柱力の護衛なんかをしているんだ。

頭を砕き脳髓を見ても、腹を裂き内側を覗いても、きつと分らないのだろう。

だから、心臓だけが欲しい。それが俺の報復だ。

角都討伐トロコンRTA Part 9 (完)

角都との戦闘開始ー！その前に、味方サイドに指示出しておきましょう。

「俺の使う術範囲広くて危ないから、みんな離れてる方がいい！角都は……こっち一人で片付けるからー！」

「わかった、では俺がもう一人をやる！ フウは急いでこの場を離れろ！ ヨウロウはフウを絶対に無事に里に送れ！ 救援を出来たら呼んでくれ！」

「くっ……絶対助けを呼んでくるっすから！それまで耐えてー！」

はい、これで角都とタイマン状態に持ち込みました。

これで心臓の補給源は絶えたのでまず第一段階クリア。

飛段のほうも、ケゴンが対応してくれるので一定時間内なら邪魔になりません。

なお、一定時間過ぎるとケゴンが倒されたりします。まあRTA的には関係ないんですけどね。

ここでもう一度角都討伐のトロフィーをおさらいすると、接触度高い状態での討伐、地怨虞の仮面全撃破トロフィー、心臓の供給を戦闘中にさせずに討伐トロフィー、この三つです。

なので後は仮面含めて角都を倒せばオツケーですね。

……はい、戦闘に入りましたので仮面を体から分離しましたね角都。

ここで気をつけるべきは、やはり火遁の頭刻苦ですね。氷遁の天敵です。あと冷気を散らしてくる風遁の圧害も大概面倒いです。

そもそも仮面たち共通の要素として「生物である」「心臓のみで動いてる」という特徴があるので氷針舞による肺へのダイレクトアタックは仮面たちにはあまり通じません。角都本体には、マスクしてるとはいえデバフ一応入るのですが。

こんな状態で仮面をまとめて壊すつてなるとまあまあ運ゲーを強いられますが、今回は氷遁を引いてかなり順調に来ててタイム的には余裕があるので焦らず行きましょう。

ではまず、苦無や氷柱なんかをジャブにして上手いこと仮面同士をある程度の範囲内に収めます。

これちよつとコツがいるのですが、仮面は基本的に複雑な動きは本体の角都と違いそんなにしないので誘導自体は何かかなります。

本体の角都は範囲内にも居なくても後でどうにかできます、範囲内に入れてくれたら短縮にはなりますが今回は安定チャートで行くので深追いはしません。

このへん、ガチ勢だと角都ごとうまいこと誘導してまとめてポコつてますけどあれめつつちゃむずいですからね狙ってやろうとすると。

……よしよし、うまいこと仮面たちをある程度の範囲に寄せる事ができました。角都は警戒してるのか、距離とってるようですね。

角都の知ってるクズくんの使える技が技だから、仮面たちに任せて自分は距離を取るっての対応としては納得。

仮面たちの攻撃がクツソ激しいのでちよいちよいダメージ貰ってますが、許容範囲内です。

……では、運ゲーです。これから打つ氷遁の技に対して、仮面たちは恐らく圧害による風遁か頭刻苦による火遁かどちらかを使って妨害をしてくると思われれます。

そのうち火遁のほうを使ってくれたらOKです。風遁を使ってきたら、もっかい打ち直しになります。

ではいきまーす！

【氷遁・氷鱗大吹雪の術！】

……。

よし、成功です。動いたのは頭刻苦の方ですね、術で打った広範囲の吹雪に対してがつつり炎を吐き散らして溶かしています。

ですがこれでOKです、なぜならこの術の肝は冷気ではなく毒のほうなので。

割と氷遁系の術の中でも有名な方なので知ってる視聴者兄貴姉貴も多いと思われるま

すが一応解説しておきますと、吹雪と共に打ち出した氷や冷気の中に毒を混ぜ込んで放つ技です。

この技の利点は、火遁で溶かされても中の毒が揮発して肌なんかから吸収されて相手を弱らせれるという点ですね。

仮面たちにも、結構無視できない程度の毒デバフを打つことができるのでこの技をコールドスリープ後に習得しました。勿論自身には解毒剤を予め仕込んでいます。

角都も知らない技なのですぐに対応するなんてのはできないはずですが、角都も巻き込んで打てれば儲けもんでしたが流石にそう上手くはいきませんでしたね。

さて、これで仮面たちの動きがある程度制限されました。このゲームやっぱ毒強いなー。

後はこの動きが制限された隙に心臓をぶつ潰すだけですなー！

この仮面たちにはちよつとした弱点というか仕様みたいなものがあって、ひじきがしなつて衝撃を受け流すものだからガードが結構固いんですよ。

でも、これって柔らかいからこそ出来るやり方なので氷遁なんかで心臓周辺を凍らせて硬くするとしなることができずに逆に脆くなるんです。

ですので、拳に氷遁のチャクラを集めて殴ったところが凍って割れるとかいう物騒な拳にして心臓のあたりを殴れば仮面たちはなんとか倒せます。

土矛の硬化なんかも凍らせると脆くなるのは嬉しい。

通常状態だと仮面たちにそこまで接近するのがまず大変なのですが、今回は毒デバフでかなりこちらに有利になってるのでそこらへんは慎重にやっただとしてもさほど時間かからず倒せませす。

……よし、よし！なんとか分離した仮面たちの方はうまいこと心臓潰せました。ちょいちよいいプレイングが危なかったのは見逃してくださいなんでもしませんから！

【残機ゼロ】

というわけで仮面全撃破トロフィーゲット！

では残りは角都ですが、角都本体を動かして心臓は水遁系です。

水遁は特筆して水遁と相性が悪いなんて部分はありません。しかし角都自身の技量が大変高いので、残り残機が無い状態といっても全然油断できません。

土矛を潰してるので硬化はもう使えないのですが、普通の攻撃当てるのも割と大変……。

勿論倒し方自体はもうチャートに練つてあるのですが、うーん中々タイミングが掴めない。

地面に水遁トラップしかけて、その上を踏むと足元が凍って動きを止める術しかけてるんですが……角都踏まないな、まあ結構な確率で看破される罫ではあるけど試走のと

きより勘がいいぞ角都。

急いでケリをつけないと、残機が残ってない状態の角都ってランダムで逃走を判断しだすから厄介なんですよねえ……。

うーん、今回は何故か大分戦闘を粘ってくれてる感じがするんですけど、それでも時間かけられないですね。

……。

………！

?!

うおっしやあ！よし、よし！角都が罠を踏みました！

足元が凍った一瞬の隙に接近し、胸に氷遁パンチを打ち込みます！オラツ！喰らえ！

………やったか!?(フラグ)

うわっ、まだ生きてる………ので、さらにもういっばつ！

え、えっ………！まだ粘るぞこいつ！うそだろこのひじき！ミリ残しとか勘弁してくれ

よなく頼むよ！

こつちもチャクラギリギリだから………あーもう！クナイで滅多刺しにします！術使つてる場合じゃねえ！

これでどうだ!?!いい加減倒れてくれ頼むから！

【供給封じ】

【継ぎ足されぬ接木】

これで接触度高い状態での討伐トロフィーと、心臓補給させずに討伐トロフィーゲット！

ここでタイマーストップ！

記録は5時間45分40秒です！

は……ラストにヒヤヒヤさせられましたが、タイムとしては結構な好記録だと我ながら思います。

完走した感想ですが氷遁引けたのがやっぱり色々とデカかったですね、引いてないならないで完走できるようチャート練っていましたが引けたら短縮部分がでかい！それに強い。

チャクラがくつそぎりぎりだったので、一歩間違えればラストゲームオーバーになりかけててそこが一番にヒヤリハットでしたね。

もつとプレイングスキル上手い人なら安定するとは思いますが、それはもうガチ勢のお仕事……。

創成期周辺がデフォで難易度高いイベント多くて、気の抜ける場面が序盤から少なかったのでやりごたえが……歯ごたえがすごいRTAだった……。

視聴者兄貴姉貴も是非走ってみてくれよな！うちも、やったんだからさ（同調圧力）。
それでは、長時間のご視聴ありがとうございましたー!!!

不老も不死も、さしたる意味合いを感じていなかった。

機械的に、ある種惰性的に、死なないようにできるから死なないようにするとう
…大蛇丸ほど執着はできなかつた。

継いで、継いで、いつの間にか継ぎ接ぎになっていた。中身に消えない怒りと虚無感
を閉じたままに。

ああ、身体が寒い。

仮面を全て壊された、

俺の心臓にもあいつの拳が入った、冷たい拳は無理やり心臓を凍結させて砕こうと力をこめる。

僅かにみじろいでなんとか一撃は耐えた、しかしあつちも引く気はないようでもう一撃入る。

冬の夜のような冷気とともに強すぎる死の気配がした。

ここで初めて俺は死にたくない、心の底から強く強く願った。何をしても、何としてもこいつだけは殺したかったし、殺されたくなかった！

身体は悪寒を抑えるのが大変なほど寒いというのに、どうしても脳髄だけは最早形容する言葉が見つからない感情で煮えたぎっていてゆだっていた。

クナイが俺の身体に突き刺さる、そうか、あいつももうチャクラがほぼ無いのだ。

後もう少し、後もう少しと、手を伸ばそうとしても届いていない。俺のほうが先に限界が来た。

死にたくない、死にたくない、すべてが遠ざかる。あいつがどこかへ消えていく。悔しい、悔しい、最後までどうしようもなく俺の望みは満たされない。

強さを得ても、金を得ても、自由を得ても、最期がこれじゃあ満たされない。

こんな気が狂うような苛立ちと悔しさに塗れた最期など、悪党にはふさわしいかもしれないが受け入れられない、受け入れられない！

悔しい、悔しい！お前の心臓を抉りとって、同じように胸の痛みを背負わせてやりたかった！

ああ、悔しい。

角都討伐トロコンRTA（おまけ）

ちよつとしたオマケコーナー！今回も小ネタをちよこつと紹介していこうと思います。
す。

今回RTAなので普通に角都を倒してしまいました。負けた場合心臓をとられるような描写が入って暗転してゲームオーバーという演出になります。

普通は特に何も起きないのですが、特徴で氷遁を引いた場合ちよつと特殊な演出入ってトロフィーが貰えちゃうんですね。

今回はそれを紹介していこうと思います！

RTAで使ったデータの、角都戦入った直後からロードしてスタートです。

では適当に戦って負けまーす、よいしょ。

他の仮面の心臓は先に潰しておきましょう、ストックが余つてると心臓奪われないことあるらしいのでね。

仮面全部潰すまではRTAの動画とほぼ同じで、仮面潰し終えたらわざとひじきの触手に捕まって心臓奪われます。

近接戦闘やってる際に隙を見せるとこれが飛んでくるんですよね。

……。

はい、ひじきが心臓持つてきました！この辺のSEエグい音してて怖いですよ。

「冷たい心臓だな」

はい、特殊セリフ入って……暗転でゲームオーバー。

【冬が来たりて】

トロフィーゲットです！

こういう風に、角都に限らずこつちのチャクラの性質なんかをコピーしたり奪う敵と
いうのがいくらかゲーム内には出てくるのですが、こういう敵に特徴で引いた氷遁を奪
われるとこうしたトロフィーが取れます。

多分、特徴で引いた氷遁つてチャクラの性質のせいで使い手に寒さを与えてるらしい
からこういう名前のトロフィーなんですかね？

角都兄貴これから心臓が止まるまで寒さに悩まされるのかわいそう……かわいそう
じゃない？

というわけで、今回も同じくおまけをやりたかったただけなので短いですがここまでで
す！

それではご視聴ありがとうございます！また別の動画で！

「冷たい心臓だな」

いや心臓だけじゃない、まだ生きているのに随分と冷たい身体だ。やはり血継限界のせいだろうか。

心臓を抜かれても少しの間人間は生きている。

今際の人間の顔というのは嫌というほど見てきた。

苦痛。怨恨。諦念。

今際の際に、最期の時はどういう顔をお前はする？

そうして覗き込んだ顔は、ただじつとこちらの瞳を見ていた。

決別の日にこちらを覗き込んだ瞳とどこか似たものを感じて、いかんともしがたい感情に襲われて思わず心臓を握りつぶしそうになった。

静かな吐息がじよじよに小さくなりふつりと途切れる。
今、こいつは死んだ。

思い出すたびにぶり返す怒りも、苦痛も、これで終わりだ。こいつは死んだのだから。心臓を取り込むと冬の寒さが訪れる。こいつのチャクラの性質のせいだ。

冷たい、寒い、これがあいつの世界か。

気がつくのと口の端が吊りあがり、らしくもなく笑っていた。

わけが分からない、なんで笑いがこぼれるんだ。

身体の中で冷たい心臓が鼓動をつなげるたびに、訳も無く笑いたくなってきた。寒くて頭がおかしくなっているかもしれない。

「飛段、そちらは片付いただろうな」

「当たり前だつーの！角都のほうこそ、おまえ……心臓減らしたな？随分強かったみたいだけどよー、こっからが本番なんだから足を引っ張るなよ」

「言われるまでも無い」

「……いやに機嫌がよくて気味が悪いいな」

あいつの心臓が動かす肉体で、あいつが護ろうとしていた人柱力を今から奪いに行く。

主人公達のその後メモ第三回（番外編）

主人公達のその後メモ第三回（番外編）

虚無虚無プリンなクズくんのその後のおはなし

クズくん編

満身創痍プラス割と無自覚にメンタルがグラつきながらも飛段と戦ってる味方に加勢するも既に大分ボロボロで死ぬ寸前だったもんだから、戦闘続行と勝利は不可能と判断して普通に逃げた。

なんとか生き延びた後は、結構ぼーっとしつつ暮らしていた。

自分でも何がこんなに虚無虚無させるのか分からないままで、察しのいいフウに氣を使われてたりもした。

「なんでこんなに五月病みたいな感じになってるんだろうね自分」

「それは……自分で気がつくべき事つすよ。どれだけ時間がかかってても」

「手厳しいなあ」

「でも、どーしてもしんどいってなったら、あつしだつて居るしケゴンでもヨウロウでも頼ればいいつすからね！」

「……ありがとう」

ぼんやりしつつも腕を磨きつつ護衛としてやってくうちに原作展開にのつかる形になる。

悪意を察する能力のあるナルトなんかからは、ちよつと何考えてるのかわからないし何も考えてなく無い？と突つ込まれたりもした。虚無だよ。

一応フウからフォロー入ったよ！優しいね。

プレイヤーとしてはRTA終わつた〜！って超気が抜けてるものだから、スキルレベルとかなんかは上がってるのにガバを起こすものだから、周囲からしてみれば「なんかあれ以来ぼやぼやしすぎでは」と見られてそうなくズくん。大体プレイヤーのせい。

フウが生き残ってる都合上、女版ナルトとも言われたりするフウと本家本元ナルトの熱い？共闘が起きたりしてプレイヤーは楽しかったはず。

ちなみに飛段は、本来の原作沿いの戦いとはまた別のイベントフラグを立てて、ナルトとフウのタッグにシカマルたちの増援が入るといような形になった。

不死身とはいえ過剰戦力だろ!!!

そんなこんなで忍界大戦にまで突入、お約束だね！

死人たちがどったんばったん大騒ぎ！な大戦編で、クズくんは何してたかというトフツに戦ってたけどもプレイヤーが「ここで再戦する角都強いからやだなー」という意向により避けようと行動してた。

プレイヤー「だって生前よりクツソしぶとくてそこらじゅうから心臓補給してくるし嫌だよあれと戦うの……」

……という予定だったのだけど、ランダムイベントとか諸々の都合でマジで運が悪くまーた角都と遭遇してしまう。

親譲りのガバ運をRTAではないとはいえ発揮していくプレイヤー、その煽りを受けるクズくん。因果応報ってやつだな。

ドツタンバツタン戦いながらの微妙な修羅場に、何も知らん周囲のモブが「なんかすごい因縁があるやつだ……ゴクリ」となる。

「……」

「……嫌な縁も……ここまで続くとなると呪いじみてるな」

「……」

「何か言え」

「あのね、角都、こんな事言ってる場合じゃないし思ってる場合でもないんだけど……なんかちよつと嬉しいって思っちゃって、自分でもなんか驚いてるっていうか」

「……!?!」

「……ごめん、やっぱ今のナシ」

「言ったものがなかったことになるか！何を言ってるんだお前は！」

「いやほんとナシ、なかったことにして。ね？ちよつと自分の心の動きが訳わかんないし気持ち悪くて泣きそうなんだけど」

色々ありすぎてメンタルバグりかけてるクズくんと、享年91歳だからふつーに目ざとい角都とで今そんな会話してる場合じゃない会話してて微妙にシユール。

心臓無限補給してくる角都とか頭痛案件なので、凍結させて足止めしまくるしかねーなーってプレイヤーもクズくんも考えてるけど一度使った手が二度も通用するやつじゃないよな。

今のほんとどういう意味だよ!?!って角都は半ばキレながら戦うし、クズくんはひたすら足止め& a m p ;足止めって感じの戦いが。まあ角都がクズくんに集中してくれると他は助かるから。

「お前は本当にわけわからんやつだな……お前なんかに殺されたのは、俺の人生で一番の欠落だ」

「フウを誘拐しようとしたそつちが悪いから仕方ないよね」

「そういうところが！苛立つんだ！死ぬ！心臓寄越せ！」

「角都には悪いけど、ここでは負けられないし死ねないからさ……いつか寿命で死んだら地獄でその続きは頼むよ。ごめんね」

バチギレ角都とメンタルが拳動不審クズくんがドンパチしつつ、戦争はなんとか原作どおりに終焉を迎えた。

しかし、無限月読で何を見たんだろうねクズくん。望みが薄い人間は何が見えるんだろう。

ちゃんと戦争では生き延びたしフツーに長生きしそうでメンタル虚無虚無ぶりんしたりしなかったり創生期を生身で知ってる身として色々歴史書とか書いてたりしそう。

「………………。心臓が痛いなあ」

飛段討伐トロコンRTA Part 1

炎はすべてを解決するRTAはーじまーるよー！

みんな大好き、ゲーム「NARUTOー名もなき忍道ー」の飛段討伐関連のトロコンがこのRTAの目的です。いつもの。

今回のRTAのレギュレーションの対象は飛段、角都に引き続きクツソしぶとい相手です。でちゃんと倒そうとすると大変なんですよね……。地味に攻撃は受けられないし。

しっかりと倒そうとすると、あのやたらめつたらタフな不死身ボディを倒す手段は限られてるのでそこをどう攻略するかがチャートの肝ですね。

今回のRTAでは攻略本とゲーム内のトロフィーリストの中で「討伐ルートで得られるトロフィー」と括られてるトロフィーを全部取っていきます。

つまり、いつものRTA動画と大体おなじです。詳しくは過去の動画見てください(ダイマ)。

RTAもこれで五作目と思うと感慨深いですね。

はい、それではスタート画面でタイムースタート！

まずはキャラメイクです。見た目はデフォルトそのまんま。これもまたいつもの通りですね。

性別は今回は女性です。

ホモやないやん！ホモが見たいからこの動画を開いたの！という兄貴姉貴には申し訳ないですが、チャートの諸事情につき今回は女性です。

チャートの都合上、女性でないと習得イベントが発生しない技が重要になってくるので……。

名前は入力速度を考慮して「バンシー・イース」略してバイちゃんです。

ではステータスダイスをまず振ります。

今回のチャートで重要なのは特にチャクラの量、次に重要なのはチャクラの精密性。この二つがなるべく高くなるよう吟味していきます。

……。

……。

……。

……うんうん、いい感じにチャクラ量が多くなりました。そのほかはトータルで見ると平均的ですが、これくらいステータスがあれば大丈夫でしょう。

前回みたくステータスが足りないと死ぬみたいな厳しい環境ではないので湯隠れは。

黒い部分が全く無いわけではないですが、比較的ぬるい方ですね。時代と場所は勿論飛段と同じく、湯隠れで。

さて、毎度毎度本番になると妙なもん引くことが多い特徴ダイスのお時間だ！

今回のチャート上あると嬉しいのは「火遁の才能」「大食い」の二つです。

大食いは、食事が沢山必要となる代わりにチャクラの容量なんかに補正が入るものです。

どちらも無くてもどうにかありますが、あれば楽ちんちんです。

あるいは、確率低いので期待はしませんが「血継限界・石化」が引ければ滅茶苦茶楽になります。

それじゃあ特徴ダイス一回目イクゾー！

「わがまま」「盗みの才能」「水遁の才能」

水遁じゃなくて火遁が欲しいのー！

盗みの才能はこれはこれで大分面白い事ができるんですよね……スリとかしたり。でも今回は必要ないので次！

二回目！

「横着」「怪力」「突然変異」

うーん、普通のプレイなら結構アタリな部類ですが……。

突然変異はTASさんのプレイだとたまに見ますね、特定のイベントを経るとランダムで様々なスキルや体質を獲得する特徴です。

これを利用して乱数調整なんかも行う走者も居ますが、それは人外勢なので自分は使いません()。

というわけで三回目！

「火遁の才能」「好奇心」「好きこそものの上手なれ」

うおっしや！火遁の才能キター！

後残り二つは、好奇心は特定の選択肢が増える性格タイプの特徴で……最後のやつは、鬼鮫編でも使った「偏執狂」の特徴のマイルド版ですね。

術を一つ選んで成長率を上げるといいますが、偏執狂のやつと比べると成長の上昇率は下がるものの他の術には影響を及ぼしません。いいのを引いた。

とにかく狙ってたものを引いたので、「火遁の才能」「好奇心」「好きこそものの上手なれ」で特徴を決定しますー！

これでキャラ作成は終わったので、オープニングを見つつRTAの流れのほうを説明していきます。

今回のRTAで取るべき飛段討伐関連のトロフィーは、いつもの接触度高い状態での討伐トロフィー、飛段殺害トロフィー、呪いを受けずに討伐トロフィー、この三つです。

殺害と討伐って違うの？と疑問に思う視聴者兄貴姉貴もいらつしやるでしょうが、厳密には違います。

例えば原作でシカマルがやったような、「バラバラにして行動を封じて栄養不足による飢え死に」作戦なんかは討伐トロフィーは貰えますが、殺害トロフィーにはカウントされません。

これやると、どうもあくまで自然死扱いになるようで……殺害トロフィーを取るには「飛段の死因が主人公の術など」にならないとダメっぽいんですよ。

半端な外傷に対して不死身の飛段をシカマル作戦以外の方法で殺すとなると、遠回りせずに比較的単純かつ早い方法となると大体2パターンです。

血継限界の石化を使うか、火遁で一気に炭になるまで燃やすか……といったところですね。

塵遁を使うルートなんかもありますが、あれは岩隠れ出身にしないとダメですし習得にかかる手間隙が大変多いのでボツです。

だから、特徴で火遁の才能があると楽という事だったんですね。ついでに燃やし尽くすとなるとチャクラが大量に必要になるのでそっちも必要でした。

今回は序盤で接触度稼ぎつつ中盤にかけて火遁を鍛えまくり、中盤は湯隠れからの指令でジャシン教を調査、終盤はジャシン教から暁に所属している飛段の居場所を探し襲

撃&a m p ;討伐といった流れになります。

……ちようど説明が終ったところでオープニングも終ったようですね。
では、いざ鎌倉！

飛段討伐トロコンRTA Part 2

というわけでゲームが本格的にスタートです！

バイちゃんの生まれは……一般家庭で両親も健在、うん、普通だな！湯隠れは比較的平和な場所なので両親の生存率はかなり高いです。

序盤は大体いつもの通り、アカデミーに入学して下忍という流れは変わらないです。今後習得する予定の火遁系統の術は総じてチャクラの消費量が多く、比較的初心者向けのものです。他属性の同ランクの術と比べれば必要とされるチャクラを工面するのは大変です。

この辺をクリアするためにも、ステータスのところでチャクラ量を粘る必要があったんですね。

さて、入学前ですが入学してチャクラの扱いを学んだ後に即火遁系の術の修行に移れるように、術の書を予め手に入れておきます。

火遁系の術となりますと、メジャーなほうなので古本屋なんかを張り込めば初級の術が載ってる書物なんかは普通に手に入ります。しかも安い。

お小遣いで買える範囲かどうかは若干運が絡みますがまあ……大丈夫でしょう。

というわけで古本屋で火遁系の術の書を手に入れてアカデミーに入学するまでは、体術なんかの基礎となるよう身体を鍛えるのをひたすら繰り返します。

というわけで同じことの繰り返しになるので倍速！

試走の段階で色々と飛段をどうしたら殺害できるか試してたんですけど、どこぞの無惨様ほどしぶとすぎるタイプの不死身ではないですが、完全に殺害となると手段は限られてましたね。

ちなみにミンチにしてもそのまま放置していると教団に保護されて時間があれば蘇ってて、殺害トロフィー獲得にはなりませんでした。マジでかなり復活まで時間がかつたみたいですけど。

単純な外傷で倒そうとなると、栄養摂取できないようにしないとダメっぽくて余計に時間がかかりました。

ミンチはダメで火遁で火葬はOKなの、細胞まるごと炭化して再生機能止めてるからみたいな感じなんですかね……やっぱり飛段ってゾンビみてえだな。映画でよくあるよねこういうの。

再生機能自体はスピードが緩くても炭にでもしない限り機能し続けているの普通に怖いな……ジャシン教ってなんなの。

ジャシン教って崇拜対象が一説ではインドラっていう与太話を聞いたことあってど

ここまで本当かは分からないけど、こんな謎生命生み出されてもインドラだつて訳分からんだろう。

……おっと、そうこうしているうちにアカデミー入学ですね。

火遁の術の書は手に入れたので、あとはチャクラの扱い方を習ったら早速初級の技を習得します。

それから、「好きこそものの上手なれ」の適用を火遁にして成長を早めます。

とりあえずアカデミーでの諸々は、チャクラの使い方の習得後火遁を練習する以外は似たようなことの繰り返しなのでちよつと倍速。

……。

おっと、飛段が居ました。体術の授業で大暴れしてますね、小さい頃から暴れん坊太郎ですこいつは。

えー今は話しかけなくて大丈夫です、どうせ後々ジャシン教絡みの諸々でイベント起きるはずなので。

という訳で、今ところは放課後とかに人気の無い広場のある森とかで火遁を練習するばかりですね！

火遁の練習方法ですが、とりあえずその辺のものを燃やします。放火魔かな???

はいでは練習中ー。

というところで、ランダムイベント引きました。

「……お前、何してるんだ？」

【あれ、飛段？なんているの、こんなところに】

「居ちや悪いかよ」

【悪かないけどお……】

なんか飛段とのランダム接触イベント引いたみたいです。

本番でランダムイベント引くのあるある。まあちようどよかったです、せつかくなので接触度稼いじやいましょう。

「何燃やしてんだよ」

【その辺のもの、怒られそうだから内緒にしてね】

「なんで燃やしてるんだよお前」

【燃やすのが楽しいから】

「好きこそものの上手なれ」で指定しているとはいえ、燃やすの楽しい！発言はちよつとヤバイ奴感がしますが、まあ、大丈夫でしょう。生き物は燃やしてないし。

「……へえ」

【燃やすの楽しいし好きだけど、普通に怒られることだと思いうからほんと黙っててね！】

「おー、わかったわかった」

ナマ返事ですがとりあえず了承してくれたみたいですが、良かったねバイちゃん。でも言ってる事が完全に放火魔予備軍すぎる。

燃やすの大好きー！って言い出すバイちゃん目の前にして、割と楽しそうな顔してる飛段マジ飛段。

飛段の思考回路、ジャシン教絡まなくても割とバーサーカー染みててその辺湯隠れの気質と合っていないですね。平和主義と。

だから周囲とソリが合わないらしいんですけど、逆に霧隠れとかみたいところで生まれてたらめっちゃ普通に活躍してそうな性格ですね。

完全に突発的な出会いですが、こっからそれなりに接触していきましよう。

多分それなりに接触していけばジャシン教絡みの話とかも出てきますし、今後のためにもジャシン教関連のフラグや情報はなるべく取っておきたいので。

という感じでとりあえずアカデミー入学して飛段と突発的に接触したところで、今回はここまでです！

また次回！

ご視聴ありがとうございます！

ぬるま湯のような故郷ではあったが、その中で唯一ぬるま湯を通り越して灼熱のような人間だと感じた女が一人居る。

燃やすのが楽しいと明るい笑顔で色んなものを燃やす様は、絶対に”こつち側”だと思ってたのに何故だかよく分からないが拒否されたのは能天気だの馬鹿だの言われる自分からしても結構なショックだった。

「……」

「おい飛段まだ儀式は終わらないのか」

「うっせえな邪魔するんじゃないやねえよ」

相方はごちゃごちゃ煩いが、いろいろとそれどころではない。

いや、儀式で忙しいのもそうだが脳裏には一つの話が浮かび上がる。

『湯隠れの忍がお前の事を探っている、気をつける飛段』

『火遁の手練らしいぞ、その忍は』

ジャシン教の同胞から告げられた言葉は、探られてる事自体はともかく特徴を聞くとどう考えても探ってる忍はあいつだと思えないものだったからビビった。

もしかしなくても、近いうちに会えんのかな……。……。

飛段討伐トロコンRTA Part 3

火力を出すには下積みが一番大事なRTAはーじまーるよー！

前回はアカデミー入学して火遁修行開始と、ランダムイベントで飛段と遭遇して接触を開始した辺りからですね。

今回も前回に引き続き修行してアカデミー卒業に向けて飛段との接触度を上げつつ準備を進めてく段階です。

ぶっちゃけやつぱり似たようなことの繰り返しなので倍速で飛ばしていきます！

今後のバイちゃん育成計画としては火遁はまず第一優先として、第二優先としてはチャクラの取り扱い、第三に回避などを中心とした体術といったところですね。

火遁は前回の動画で説明したとおり飛段を殺害するため、チャクラ関連も火遁の大火力を支えるために必要なので。

それで回避を中心とした体術というのは、飛段の例の呪いですね。リアル人体丑の刻参り、正式名称「死司憑血」という技の対策のためです。

ステータスの上では暁の中でも飛段は別にフィジカルが特別秀でてるわけではないのですが、一撃貫うと呪いの条件を満たしてしまう性質上一撃も貫わないというのを前

提で戦うとなると相手取るのは大変です。

これは飛段が鎌を使いだしてからの話になるのですが、あの鎌結構色んなギミックが仕込んであつて不意打ちで一撃貫うつてのが結構あるんですよ。

しかも割と攻撃範囲が広い……。

なので、体術もある程度鍛えておかないと呪いを食らって死にかねないのでそこは頑張ります。

上手な人だと、この辺をプレイヤースキルで補っちゃう人も居るのですが……自分はそうでもないので安定を取って体術も最低限鍛えておきます。

あつ倍速中ですが、イベント起こしたみたいなんでちよつと倍速やめますね。

【飛段ー、一緒に組み手してー】

「俺え?」

【そうそう、飛段は手加減とかなさそうだからさー、他の子達あんまり実技とか熱心じやなさそうだし】

「そういうことか、ならいいぜー!」

飛段はこの歳にしてもう戦闘狂の片鱗見せてて浮いてるので、こういう風にして誘うと一緒に体術の訓練というか組み手やつてもらえます。

ちなみに他の子達、基本的に湯隠れ自体の国民性として実技の方はそこまで熱心じや

ないんですよね。やらないわけじゃないんですけど、その辺木の葉とか他の五大国あたりと比べるとゆる〜い感じです。

その反面、座学は結構やるほうですね。

周囲の雰囲気がおんな風なんで飛段は割と引かれてるんですね。

接触度も一緒に上がるので、レベリングと一緒に一石二鳥です、後普通に飛段あんまり手加減とかしない奴なんで、手加減されない分経験値効率はいいほうですね。

女の子でも特に気遣いなく普通に組み手とかやってくれるの、飛段らしいっちゃ飛段らしいな……。

バイちゃんも湯隠れ的には珍しいレベルで鍛えてるんで、一方的にやられるなんてことは無いですが。

ていうか、確率はランダムだけど「体術以外のもつと実践的なほかの術も交えた奴もやろうぜー!!!」って飛段から言い出される事もあるので、そうしたら火遁を实践するチャンスですね。

是非使ってみましょう、なあに燃やしすぎなければ飛段に影響はありません。

はいでは訓練の方針をちよつと解説したところでまた倍速に戻します。

出身地によってアカデミーとかで学べる授業の内容なんかにもちよつとばかし違いがあったりするんですよね。

特に歴史の項目。

仲が悪い国同士だと、お互いの国のことをギリ他所から突っ込まれない程度に悪く書いた内容が教科書に乗っけてたりするからやっぱNARUTO世界って戦争の時代だなあつて思うよ。

ちなみに、国が違えば偉人が違うのは当たり前だけど、どの国でも柱間ア！はヤベー忍ですつて紹介されてるのほんと草通り越して木遁。

確かにそれは疑いようも無い事実だから正しい歴史なんですけどね……。

……うーん、そろそろアカデミーも卒業の時期ですなえ。

接触度が……えー、結構溜まっているプラス好感度も低くないので、という事はそろそろ飛段からジャシン教の話題が出てきますね。

「なーなー、お前はさ……ジャシン教つての知つてたりするか？」

「じゃしん教……なにそれ」

「しらね、でもよーなんかパンフレットよこされて、内容がイカしてんだよなこれ！」

「へー、でも宗教つてことは、なんか堅苦しいイメージあるけど」

「そこらへんはまだよく知らねえ！今度集会つてのにつれてつてくれるんだつてさ」

「まじ？いつてらつしやーい」

「おー、なんかお土産もらえたら貰つてくるわ」

ゲーム内のストーリーでは、かなり幼い頃からジャシン教と関わりあつたみたいなんですよ飛段。

で、こつから信者になって不死身の実験台になったりいろいろあるんですけど……。今回、攻略チャートの都合上ジャシン教の信者になるルートではなく普通に里に与しつつジャシン教の後を追ったりして飛段をぶつ飛ばしに行くチャートですので、ここでは飛段についていたりしません。

一応ここで「私も行きたい！」って言う選択肢自体はあるのですが、今回は用がありませんね。

色々ありましたが、そろそろ下忍になる時期ですな。

切り傷も打撲も治るが、火傷の類は少しばかり治るのが遅くなる。

でも、火傷のじくじくとして後を引く熱をもった痛みは懐かしくて嫌いじゃない。

そういうえば、里の時代もあいつからふつーに火遁使ってこられたっけ。

あいつは、絶対生き物を燃やすのが一番好きだ。言葉にはしなかったけども。

じくじく痛んで熱を持って、詰られるような痛みはジャシン様に捧げるための儀式のものとはまた違う。

ジャシン様に捧げた忍の死体からタバコが転げ落ちた、俺はタバコは正直全然吸ったことがない。縁も無い。

なんとなく好奇心から加えて火をつけて吸ってみた。吸ってみた結果、正直クツソま
ずくて何で世の喫煙者はこんなもんをありがたがってるのか良くわからなくなった。

吸うのも嫌になったので、自分の手のひらに火のついた部分をぐりぐりとなすりつける。

根性焼きつーやつか？

「あゝ……………熱痛え……………」

「何ニヤけながら訳分からんことやってるんだ殺すぞ」

「俺にそれを言うかよ角都」

飛段討伐トロコンRTA Part 4

色々ありましたが、とりあえずアカデミー卒業までは難なくって感じですね。まあそこまで厳しい試験でもないし……。

下忍になったところでやる事は基本的にはそんなに変わらないですね。

ひたすら強さを求めて修行&修行&修行です。

とりあえず下忍になったわけですが、えーっと班分けは……飛段とは別みたいですね。

まあ飛段はそんなにジャシン教以外はどっか急に行ったりなんだから、接触度稼ぎはこれからもできるので問題は無いでしょう。

ちなみにジャシン教、一応飛段にあんまり外でそのこと言いふらしすぎないでねって言い含めてるので、飛段に現在の状態で詳細聞いても言葉濁すですよ。意外と言うこと聞く男。

勧誘の時のパンフとか見ても、一番ヤベーところはボカされて……それでも過激な部分は見え隠れするんですけども。

この時点でジャシン教って実態が外にあまり漏れて無いので、現段階だと公的な扱い

は変な新興宗教ってだけです。

それにしても、下忍になる時期ってなるとそろそろ飛段が不死身実験を受け始めてるあたりか……。

というわけで下忍生活スタート！

倍速で流していきまーす。

あつそうそう倍速中についてに解説しておきましょう。

将来的に飛段をバーベキューするのに必要な火遁の術ですが、これは前回説明したとおり女性でないと取る事ができません。

この術を取るのに、とあるイベントを通る必要性がありました……。

そのイベントがいわゆる後宮とか大奥みたいな……そういう場所を持つ大名家に潜入してくるってイベントで、そのイベントを通して獲得できるのですが「変化の術が使える男性の忍がやってもいいけど、何かのはずみに性別バレしたりこの手の術を解除できる奴が居たりしたらシヤレにならんから女性の忍のほうがいい」ってことで女性専用イベントになってます。

だから、女性にする必要があつたんですね。

説明がちやうど終ったところで、飛段とジャシン教についての会話イベント発生してますね。

この辺、好感度が高いと内情ちよつと教えてくれるんですよ。核心に迫るものではないですけど。

「ねー、ジャシン教つて結局なにやってるの？」

「ん？あー、うーん……お前、口堅いか？」

【堅いよ！】

「実はな……俺、儀式を受けてるんだよ、ジャシン様のための」

【儀式？そもそもジャシン様ってなに？】

「ジャシン様はなー！すごい神様なんだよー！」

ちよつと話が長いので倍速でカットします。

【??】なるほどねー！えーつと、とにかくじゃしんさま？のために儀式してるんだね。

【どういう儀式なの？】

「えつとなー、血を入れ替えたりとか、針一杯刺したりとかそんなん」

【えつめつちや痛そうなやつ、実は痛くないとか？】

【そりやいてえよ】

【なんでやるの痛いのに、私は痛いのやだなー】

「痛いとき、ほら、実感がすつごいするじゃねーか！『あー！今儀式やってるなー！ジャシン様のために儀式やってるなー！』って感じがする！痛いほうが記憶に残るし、思い

出しやすいだろ？」

「??? ふーん、なんか楽しそうならいっか」

今回は会話タイム短縮のためにふーんそっかー！程度で流してますが、ここつつこみ入れると色々ポロポロ話してくれます。

痛い記憶は確かに思い出しやすそうだけどそれってトラウマ的なあれ感あるし、飛段はそもそも痛かろうがなんだろうが全然精神が健常だから逆にヤベーなって。

というかジャシン教に潜入したりガチで信者になるルートで儀式の詳細がある程度わかりますが、儀式の成功例が飛段しか居ないの色々理由があるんですけどその一つに「被験者が大体痛みのせいでメンタルがおかしくなる」ってのがあからお察し。

とまあこんな風に会話イベントはさまれたりしましたが、やりたい事は組み手のほうです！

そんじゃあまた訓練したり任務やったりなんだから似たようなことの繰り返しなので倍速しまーす！

倍速中に何回か飛段と組み手やっていますが、明らかに頑丈になってるんですよえ。儀式の効果、この段階でちよいちよい現れてます。流石にまだ不死身ってわけじゃないんですけども。

ちよつと多めに焼いても、けろつとしてるし割と時間が経たずに治ってるもんなあ

……。

下忍状態でも結構功績積んできたので、そろそろ中忍試験目指す頃合かなー。

ちなみに、例の大奥？後宮？イベントは中忍以上でないと受けられないイベントなので中忍試験を受けるのは必須です。

飛段自体結構後にならないと里抜けしないで、割と長い間一緒に忍やるんですよ。

なおジャシン教にのめり込むし里への不満はめっちゃあるので、不良ムーブがすごいし中忍試験とか受けないんですよねえ……。

ジャシン教自体が外部に露出するようになって段々里の中にも不穏な空気が流れ出すから見てろよ見てろよ！

えーつとでは、中忍試験ですネそろそろ。

中忍試験やり終えたら、イベント経て火遁の今回のチャートで重要な術を手に入れます。

今のところ順調ですネ、いいことです。

という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！

里から抜けたら追い忍がやってくる。それはどこの里も大体同じで、いくら腑抜けるとは言っても湯隠れも一応はそういうものを出す。

だけど、意味はあんまり無いつつーか……弱いんだからそりやそうだ。

ぼんやりと、あいつはこういう事やらないのか管轄が違うのかとも思ったりしたが、今は過去の話。

今はあいつはどうやら俺を探してるようで、また会ってドンパチできるんじゃないかって思うとテンションが上がる気分だ。

ちなみに角都にそんな話したらおもつきり機嫌悪くなって空気が氷遁でも使ったのかってくらい冷え込んだ。なんだよあいつなんか嫌なことでも思い出したのか？

ちよいちよい忍がこちらを狙ってくるが、そのたびにあいつは居るかと思つて確認す

るが今のところは来ず、その度に残念な感じになる。

「いつ来るかなー、あいつ」

「今金を数えているから静かにしてろ飛段、それか死ね」

飛段討伐トロコンRTA Part 5

社会に適合した放火魔なRTAはーじまーるよー！

前回は中忍試験手前まででしたね、というわけで今回から試験に突入していきますが、まあ例に倣って正直このあたりのくだりは視聴者兄貴姉貴も見飽きていると思うので倍速ですつ飛ばしていきます！

……倍速で飛び飛びになってますが、中忍試験的なものの内容五大国でやるのと微妙に違うんですね。

小さい国はもともとの軍事力も小さいし、規模も小さめというか。

国ごとの忍に対する態度の温度差っていうのは結構あるので、その辺周回プレイしていると結構実感できるんで楽しいんですねこれ。

ただ、やっぱりその辺の戦闘に力入ってる国とそうで無い国ではやっぱり主人公の戦闘力には何もしなければ差が出ますね。

今回は意識的に戦闘方面への経験値の割り振りを気持ち多めにしていますが、そうしないとい湯隠れ出身だと直接戦闘の方は弱くなりがちなのでチャートにもその辺の注意事項はちやーんと書いてあります。

単純暴力だと霧隠れあたりも力入れてますが、序盤の幼少期の難易度もまあまあ高くなるからあんまり初心者向けではないですね……。

戦闘力とある程度の安全性をとてなると、やっぱり木の葉出身が一番安パイかもですね。あと単純に原作沿いのイベントが多くてやって楽しい。

でも、里ごと^{ゴト}に教えてもらえない術とかに差異があるからそこも悩ましい。傀儡の術とか、まず砂以外だと習得するイベント無いし……。

というわけで、無事中忍試験クリアです。親の顔より見た試験。

んんん、というかさろそろジャシン教のヤベー部分が世間に露呈してきて、それに伴って飛段が里抜けとかしだすくらいですかねえ？

ちよいちよい街中でアイテム購入ついでに情報収集してみても、なんとなくジャシン教やばそうみたいな会話がでてくるし。

んー、じゃあ、そろそろ例の火遁習得のために大奥だか後宮だかの潜入イベントの方起こしましょうかね……。

「という事から、お前には潜入してもらおう」

「はい。で、どのあたりまでなら実力行使ってアリなんですか？」

「……。最低限にしろ」

「了解です」

というわけで潜入してきまーす！じゃあまた倍速で流していきますねえ。

ゲーム画面の横に詳しいチャートのほうのつけておくので、暇な人は一時停止して見てってください。

このイベントで入手できる、超火力を出せる「火遁・融炎青花の術」っていうやつなんですけど……。

ちよつとこれあまりはつきりと原理が説明されて無いんですけど、元ネタが原子力とかの燐光ぽいとはファンからちよいちよい指摘されてるんですよ。

ただ、ゲーム内でもチャクラ消費は激しくてもなんかヤバそうな放射能被害とかはでないっぽいからあくまでも見た目とか雰囲気はチェレンコフ光とかから取ったって感じなんですかね？

この術、簡単に説明すると出せる炎の温度を無茶苦茶上げる代わりに範囲を絞ってかつチャクラ消費を甚大にするとかいう超絶脳筋忍術です。でも見た目は美しいですね、融けるように対象に襲い掛かる青い炎。

超高温とかいう天照並の単純暴力の炎、チャクラ消費が馬鹿みたいに高いとはいえない一般忍者が習得できるのやべえな。

攻撃範囲が狭いのでその辺工夫しないと当てれないので、弱点といえはそこですね。

……はい！忍術の習得も任務自体も無事クリアです！なお、襲ってきたのでサクツと

敵を火達磨にしましたがRTA的にも任務的にも問題はありませぬ。

任務の上なら合法だつてソレ一番言われてるから。

とりあえずこれで当面の戦闘力についてはある程度完成しましたね。

後は単純にステータス自体を成長させたりこまごまとしたサポート術を充実させていくくらいです。

じゃあちよつと早巻きで進めていきますね。

……。

……。

……。

あつ、任務帰りに飛段から勧誘イベント起きました。好感度あんまり高いと起きるんですよ、完全にロスですわ(ガバ)。

好感度調整ちよつとランダムイベントとかでミスりました……まあこの後ノーミスならお釣りが来るので続行します。

「お前今暇か？」

【暇だけど、何？】

「ちよつと話したいことがあんだよ」

という訳で勧誘されます(○)。

「お前、もつと自分の力振るいたいよな？」

「まあねー、もうちよつとワンパクさせてくれたら嬉しいよね」

「だったら、ジャシン教に入らねえか？」

「って事で、バイちゃんが炎大好き放火魔ムーブするからその辺を理由に勧誘してきますね飛段。」

「汝隣人殺戮せよとかなんか色々な言葉を引き合いにしつつ、ジャシン教の説明をしてくれませう。」

「……このシーンなっがいんだよなあ！Aボタン連打ですっ飛ばしてますが、真面目に話聞くと十分くらいかかるから困るわ。」

指が疲れる。

「……言いたいことは分かった！」

「わかったか！そうか！」

「分かったから考えたけど、うーん……遠慮しとくね」

「えーっ！なんでだよ、何か不満あったか?! 里の雰囲気よりは“こつち”のが合ってるだろお前は！」

「実際それはそうだと思うけど、どうせ燃やすなら脱法より合法的にやりたいから私……。」

「わけわつかんねえよ！」

【えっ、わかんないかな……合法的に燃やすって一番いいじゃん……。】
「もう知らね！」

はい、という訳で何とか勧誘イベントを通過しました。合法的に放火したいんだよバ
イちゃんは（）。

いやー、このゲーム長い会話イベントはひたすら長いから困っちゃうな。

R T Aも中盤を越えたあたりですので、ガバしないように頑張っていきましょう。

【合法的に燃やすって一番いいじゃん】

付き合いはそれなりに長いもんだからなんとなく心情は察せられるが、それを言ったときのあいつは心の底からソレが一番楽しいと感じていると分かった。

絶対俺と同じだと思ったから声をかけたのに、初めて断絶を感じた。

それがなんだかとしてつもない焦燥感に変化して、それ以上話すのが嫌になってあの時話を切り上げてしまった。

最終的に殺りたいこと殺るなら同じじゃねーのか、里が許すかジャシン様が許すかに違いなんてないじゃないのかよ。

もうちよつと押せば同意してくれたんだろうかと思うことはちよいちよいあるが、結局あいつも我は強いタイプだから領いたりはしないんじゃないかという気もする。

だからこそ、またやりあえる日が楽しみで仕方ない。

今度は、今までに無いくらい本気で殺り合いたい。

飛段討伐トロコンRTA Part 6

えーでは中盤を抜けたあたりですが、飛段が里抜けしました。

裏でそこそこシリアルキラー活動色々やってみたんだし、それがバレたりなんだから色々あったみたいです。ひとをころしちやいけないんだー！

という事で、飛段と一定以上接触度があるせいで周囲からも顔見知りだとカウントされてるのでその件についてバイちゃんにもお話が来ますね。

今回は上司からですね。

まあ、それなりに仲良しだった奴がシリアルキラーのカルト狂信者で里抜けとか、色んな意味でバイちゃんにも話聞かなきゃいかんよなあ……。

普通に考えて、バイちゃんの立場怪しすぎるな……放火（火遁）大好き女だし……真面目に考えるとどこを見ても同類っぽすぎる。

「バンシー・イース、お前の顔見知りだからもう知ってるかもしれないが飛段の凶行についてはまだ聞いているか？」

【あー、まあ。はい。】

「……呼び出された理由は分かるか？」

【いえ全く、なんなんですかね私が呼び出された理由。】

「はあー……。あんな事やらかした飛段と繋がりが浅く無いお前を放置するわけがないだろー！ただでさえお前は好戦的な類だ」

【……なるほど？】

「しばらく拘束させてもらう、悪く思うなよ。ジャシン教や飛段の凶行に関係が無ければ釈放される」

はい、というわけで拘留みたいなことされました。怪しすぎるから仕方ないね。

ただ、調査そのものはちゃんと真面目にやりますし、その結果による判断も妥当なもの湯隠れはとりあえずしてくれるので「やってないけどやった事になった！」なんてことにはならないので安心してください。

バイちゃん、一応任務でやりすぎる事はあるしクツソ好戦的放火魔だけど一応里の法律の範囲内でやってるからな……。

ある意味一番面倒なタイプとも言える。法律の範囲内で大暴れするとか普通に嫌なやつだ。

社会に適応した放火魔か……。

えーというわけではばらく拘留生活なのでちよつと倍速で飛ばします。

笑ってはいけない拘留生活24時。

それで、こつから先どうするかと言うとジャシン教関連の任務が解禁されるのでそれを受けてゆきます。

ジャシン教関連は一応情報取得優先ではありませんが、別にドンパチやつてもいい任務なので信者達相手に融炎青花の術を使って術のレベリングをしていきますついでに。

どんだん燃やしていこー!!!

つてことで、拘留生活が終ったのでさつさとジャシン教関連の任務を受注していきま

す。
後はひたすらジャシン教関連の任務を消化していつて、飛段を探し当てるとこまでやっついていきます。

ジャシン教は色々と支部みたいながあるので、一つ一つ調べるといとか襲撃していきましよう!

任務という名の下であればいくらでも燃やして良いので、ガンガンレベリング!

というわけでとりあえず任務受けていきますので倍速倍速。

倍速中にちよつと雑談なのですが、ある程度通し系のRTAとかそういう特定のレギュだと割と原作沿いになるよう心がけて行動するチャートつて多いですよ。

実際、長時間のRTAだと原作から展開が乖離しすぎると展開予測が難しくなりまくるから本当にすごいガバる可能性がでてくるので……。

特に生きてたやつを死なせたり、死んでた奴を生存させたりするとメインストーリーにかかわりが深い奴ほど展開クツソズレてきます。

例えば、創成期でガチでマダラぶっ殺してる場合本当にはぼぼ原作沿いの展開にはならないですからね。

この辺はリリカルネプチューン兄貴が投稿してる「黒幕（マダラ）を最初に殺してみた」シリーズの動画を見ていただくと原作展開の知識がぼぼ役に立たない展開になっていく流れが分かると思います。

あと、地味にそもそもマダラを創成期の段階でぶっ殺するのが滅茶苦茶大変なので動画の趣旨にいたるまでの前段階の段階でもうクライマックスで山場山場&山場って感じですよント……。

コレに関してはもう完結しちゃってるけど、リアルタイムで展開を予想しながら見ていくの楽しかったなー。

ね！
そもそもリリカルネプチューン兄貴の言動が面白いからいつ見ても笑えるんですけど

ね。……つと、雑談も区切りがいいところで画面内でも任務が一区切りついたようですね。

支部の建物丸焼きにしまーす！なあに情報類は全部かつぱらったので燃やしてもか

まへんかまへん。

火遁の経験値にするため放火しまーす。

任務だからという言い訳が無かったら一発でお縄というか、任務関係なしにそもそも炎が大好きという最悪すぎる理由で燃やしてるの普通にアレだな……バイちゃん……。

まあ全部RTAのためだからね、仕方ないね！

めっちゃゴウゴウと燃え盛って映画のラストシーンみたいな画面になってますがまだRTAは続く！

ちよつとステータス画面開いて術レベルなんかを確認してますね……。

うんうん、全体的に火遁のレベル自体が大分高いですし、融炎青花の術の方も大分実用的な技量になってきました。

後気になるのはチャクラ量のほうですが……まあ、これくらいあれば大丈夫でしょう。多分。

きちつと命中させて燃やし尽くす分には足りるので、外すとヤバイですが外さない予定なので大丈夫です（予定は未定）。

ハリウッド映画のラストシーンのような炎上状態ですが今回はここまで！

また次回！

今日、一つの教団支部が壊滅した。

跡地を確認したら、そこにはもう燃えカスとなった建物の残骸しかなかった。

ここまで燃えるところがもう無いくらいに燃やすような奴といえばあいつしかない。
い。

生存者が居ないので情報も詳しい事は分からないが、ここまでするのはあいつだろうと直感的に確信した。

ザクザクと燃えて炭だか灰だかになったものを踏みつけながら跡地を進む。

ジャシン教は「汝隣人を殺戮せよ」がモットーだ。

だから、同じ信者同士であつてもこういう風に死んだとしても死を悲しむことは無い。こういう事は日常茶飯事だしな。

だから、悲しくは無い。

しかし、ワクワクしてきた。

一切容赦ない蹂躪っぷりに、もし遭遇した時にどんな風に殺つてくれるのかを想像すると身も心も燃えるように熱く滾る。

いつかみたいに、燃やされてみたいし、同時に同じくらいに殺してえな。

飛段討伐トロコンRTA Part 7

ヒヤッハー！カルト宗教は血祭りならぬ火祭りだー！なRTAはーじまーるよー！

前回に引き続き、ジャシン教関連の任務を消化していつてしましましょう。

えーつと次の任務は……うん、今度はジャシン教による連続猟奇殺人事件の調査ですねえ。

ジャックザリツパーみたいな、メッセージ性の強いタイプの殺人事件です。

刑事だか探偵だかみたいな任務です、これは交渉や会話中心ですね。

まあ現行犯とつ捕まえたらバトることになるんですけど……やはり最終的に暴力、暴力は全てを解決するってはつきりわかんだね。

バイちゃん自身がどちらかといえは逮捕されそうな人間ではあるけど、今までやってる事大体法律と任務の範囲内だから合法！合法です！

という訳で調査任務受けまーす！

「……という内容であるから、現行犯をどうこうするのは構わないが途中で暴れるなよ」
「はーいー！というか、今までだつて暴れちゃ駄目な場面で暴れなかったじゃないですか私ー！」

「お前はそもそも人間性に問題ありだ」

クツソ正直な上司ですなクオレハ……。

火遁大好き通り越して燃やすの大好きすぎるのはそりやそうよ。

現行犯を燃やすのはいいいですが調査自体はちゃんと真面目にやりましょう。

では任務開始です、倍速します！

暇なので雑談タイムです、飛段の使うリアル丑の刻参り、ジャシン教でも結構特別な呪術っほいんですよね。

飛段はノーリスクで使ってるだけで、普通は道連れの呪術ですし。

隣人も殺戮し自分も死ぬというのは、ジャシン教の教義としても結構重要みたいなんですよねーこうして調べてみる限りは、死が身近すぎる。自分の命もよく投げ出す。

こんな教義だからか集まる信者の人たち、なんか奇妙な拗れ方したPTSDっぽい人が居たり中々NARUTO界の闇が見えたりします。

そんなに死をお題目としてる教団ですが、じゃあ飛段の不死身に関しては教団内ではどういう扱いになるのかっていう話になると、特別ではあるし悪い扱いではないんですけど教団内でも解釈がちよっと分かれてるらしいです。

「不死身だから無限に人を殺せるよーやったねジャシン様！」派と、「不死身だから無限に人を殺し続けるのが義務だよ！がんばろうね！」派があるっほくて……。

その辺外部の人間であるプレイヤー的にはよくわからないんですけど、違うそうですね。ジャシン教内部のこの辺のくだり、カルト要素がガツツリ絡んできて面白いけど理解するのが難しい……考察自信兄貴達は説明動画オナシヤス。

そもそもこの飛段を不死身にしたジャシン教の呪術って、どうも創成期時代より更以前の時代からのロストテクノロジーみたいな術の派生みたいなもんらしくて……。

割とマジでNARUTO界の訳分からん不発弾のブラックボックスみたいなどころありますジャシン教。

まあそんなジャシン教に対して放火魔ムーブしてるんですけどねバイちゃん！

燃やしてから考えようぜ。

つと、雑談している間に調査終わりましたね、後は次の犯行現場と予測される場所に張り込んで現行犯で捕まえるなり殺すなりすればいいです。

では現場に移動した後ちよつと待機です。次の現場は里外れの小道ですね、人気があり無いです。

……。

……。

……。

おつ、通行人が一人。こいつが多分次の被害者かな？イベントもうすぐ起きるはずで

すし。

じゃあそろそろジャシン教の信者が現れますね。

……。

おつ来た来た来ました！はいでは通行人にご無体を働いたので現行犯です。

【現行犯です、大人しくしてね。】

「!?クソツ、里の忍か……」

おお流石ジャシン教殺意が高い、ノータイムでこつちに攻撃してきましたね。

湯隠れって比較的平穏なはずだし忍もそこまで強くない（妙に強い兵器は一応持つてる）のに、ジャシン教があるってだけでとんでもなく血生臭いイベントが多くなるのなんか皮肉感ある。

【おっと、攻撃してきたって事はこれは任務妨害に敵対意識アリって事だよね?】

はい、というわけでバトルです。

といつても、別にこの信者そこまで強いわけじゃないのでササツと燃やしちやいましよう。

ヒヤッハー消毒だー！

ジャシン教信者、やたら強いのと弱いのでピンキリなんですよね。

一応この被害（未遂）者守っておかないと後で色々言われるので、適当にのこして

おきます。

……。

はい、勝ちましたー。信者は灰になりました。隣人の前にお前を殺戮したけど問題ないよね！

後は被害（未遂）者を送り届けたり色々あるのでAボタンを連打連打！

……うおお！

……!?

……。

えー、緊急事態です。どうもランダムイベント引いたつぽくて、飛段が来てます。そして攻撃されました。

信者がちゃんとやってるのかどうか見に来てたつぽいです。いつから居たんだおどれえ!?

攻撃の方は一応ガードできました！傷は無い！

しかしどうしたものか。

本来は、飛段と確定でエンカウントできるイベントに入って討伐予定だったんですよ。色々と準備整えてからやる予定だったんですよ！

確定イベント以外でジャシン教関連のイベントこなして飛段とエンカウントする確

率、狙ってやるには分が悪い類だったんで視野に入れてませんでした……。うーん……。

倒せばタイムがかなり短縮になるし今角都来てないっぽいというメリットはあるのですが、さっきの戦闘でダメージは受けてないんですがチャクラ使ってるんですね。

……とりあえず、一旦逃げるにしても倒すにしても会話イベントの後になるので会話やっちゃいましょうか。

【ああ、久しぶり飛段。元気にしてた？】

「そっちこそ、有り余るくらいに元気みたいだな」

青い炎に包まれた俺の同胞は跡形もなく融けるように消え去った。

それを見ていた俺は、たまらなくゾクゾクした感覚に包まれて衝動的にあいつに鎌を突きつけた。

世の中には縁というものがあるんだなあと思った。

まさか、様子を見に来たらあいつと遭遇するとはな……まあ、確かにアイツ最近ジャシン教関連の事里からの命令で探し回ってるらしいもんな。

戦ってる最中にはもうこっちはあいつを見つけていたのだけでも、かなり久しぶりに見るあいつの戦いっぷりが懐かしくてつい加勢に入るでもなく見入ってしまった。

同胞は蹴り飛ばされ小刀で地面に縫い付けられて、それからあいつの火遁の青い炎を吹きかけられて死んだ。

ジャシン教の教義的に、血を流す死に方がより良いとされているのだけど、燃え尽きて死ぬ姿になんていうか……ワクワクしてきたのは、ジャシン様マジごめん。

あー、今日は俺一人で行動しててよかった。

思う存分殺りあえるからな！

飛段討伐トロコンRTA Part 8

【ああ、久しぶり飛段。元気にしてた？】

「そつちこそ、有り余るくらいに元気みたいだな」

【まあね。……んで？何でこんなところうろついているの】

「活動が上手くやってるか様子見て来いって言われてたんだよ、お前が燃やしちゃったけど」

【あー……なるほど。でも燃やしたかったから仕方ないよね。そもそも任務だったし】
「やりたかったんなら仕方ねえな」

ひつでえ会話だな……（困惑）

カルト宗教の狂信者と、そのカルト宗教を調査してる密偵的な立場の会話とは思えねえ……同レベルやんけ。

うーん、しかし、どうしたもんかなあ飛段とこのまんまバトっていいものか。

ちよつと状況を整理しましょう。

現状、先ほどのバトルでチャクラ使ったんで融炎青花はギリ一発打てるかもってくらいなんですよねえ残りが。

チャクラの残り容量そのものは普通に使うなら十分すぎるくらい余ってますが、飛段を確実に燃やして殺すってなると融炎青花は必須です。やっぱチャクラ消費が大食いすぎるこの術。

一発も打てなかったら諦めもつくんですが、一発、一発かあ……ってプレイ当時も大分迷ってましたね。若干会話進めるテンポが遅いの、悩みながら操作していたせいですね。

それに、残りチャクラ全部融炎青花にまわすってなると他の術によるサポート無しで戦わなくちゃいけないくなるってのが……。

例えば分身の術による陽動なんかもできないわけなんで、一発も被弾しちゃいけない戦いなのにこちらは不利なんですよねえ。飛段だけに。

融炎青花が一発分しかうてないから、飛段にクリティカルヒットしないと倒せなくなるし……。

状況だけ整理すると、大分難易度ブチ上がりますね。これ。

でも、ここで殺せたら試走よりも滅茶苦茶タイム縮まるのも事実なんですよね！

本来のチャートだと、こつから更にいくつかの関連イベント進めて飛段遭遇確定イベントまで待つつもりだったんで相当な短縮です。

んん……………。

……よし、やりましょうか！

男は度胸、タイムが縮むなら何でもやってみるものさ！

正直、これでダメだったらボツにするかあるいはダメならダメで動画のネタになるかなっていう下心はありました（小声）

許してください！何でもしませんから！

オリチャー発動！

【……】

【……】

【まあ、ここで再会したのも何かの縁ってことで。】

はい、では一発先手打って起爆札投げます！起爆札の先制攻撃だべ！

再会したのも何かの縁だからくっついて起爆札投げてくるのは普通にやばいけどこれはRTAだからね、仕方がないね。

というわけで起爆札は……あー、ギリ避けられましたね。一応爆風食らってるぽいのでノーダメってわけじゃないんですけども。

あつ、事件の被害（未遂）者はビビって逃げてくれました。その場に居たら邪魔だったんでよかったです。

「随分な挨拶してくれるじゃねえか！こんなぬるま湯の中に居ても、お前は変わらない

みたいだな！」

【三つ子の魂百までって言うじゃん？つまりそういう事】

「そーだよな！生まれ持った性を変えらんないよなあ！」

【好きになっちゃったんだから、仕方ないよね！】

「好きなんだから仕方ないよなあ！」

炎大好きバイちゃんと殺し大好き飛段の熱い会話だなあ（○）。

顔見知りから不意打ちの攻撃しかけられてもヒヤッハー！ってなるの、飛段やっぱりカラツとしてるわ……。

サソリとかそのあたりが割とナイーブなせいかな、相対的に見てもネアカぢから高いわ。

しかし、放火魔とシリアルキラーのドンパチとか湯隠れからしてみればできれば共倒れしてほしいレベルの組み合わせだな……。

暁は辛い過去持ちの湿度の高さと、そうでないメンバーの湿度差すごいなっつくづく思う。RTAで色々走ってるせいかな。

とりあえず……成功してないけど不意打ちもしたので戦闘開始——！！
ではトロフィー取得条件についておさらいしましょう。

まず接触度が高い状態での討伐トロフィー、これはもう十分な接触度が稼げているの

で大丈夫です。

次に呪いを受けずに討伐トロフィー、これはもう全力で飛段の攻撃を避けて呪術の発動条件を満たさないようにするしかありません。

この呪い、血液が必要という条件があるので切り傷以外でしたら喰らってもある程度は平気だったりします。飛段は蹴りや拳より刃物使うんであんまり打撃貫うことも無いんですけどね。

最後に自然任せではなく自分の手で殺害する事で得られるトロフィー、これは動画でも説明したとおり超火力の火遁である融炎青花の術で細胞全部焼ききって再生不可能状態になるよう殺して取得します。

チャクラの容量が少ないことやトロフィーの獲得条件などをまとめると、攻撃を喰らわずに一発で術を当てる必要があります。それもサポート忍術を使わずに。

これは難易度が本来のチャートより上がっていますが、不可能ではありません。とにかく、飛段の攻撃を捌きつつ動きを止めることを目標に戦闘しましょう。それしか無いです。

「好きになっちゃったんだから、仕方ないよね！」

好きになるものが必ずしも世間から認め受け入れられるとは限らないし、そうでないものは運がいいだけだ。

だからこそ、俺もあいつも同じように思う。

だって好きなんだから仕方ない、戦うのが、血が、傷が、痛みが、好きなんだから仕方ない！

あいつ自身も炎が大好きで、生き物もそれ以外も燃やすの大好きで、とてもとても楽

しそんな笑顔だから俺も思わずつられて笑った。

「好きなんだから仕方ないよなあ！」

あいつが未だに里についてるの正直よくわかんねえまんまだが、それでも確かに言えるのは好きな事を今は邪魔されないと、本気で殺りあえるという事だ。殺しもするし、殺されもする。

それだけが事実なら、俺はもう十分だ。

それだけ分かってりや殺りあうのに支障がねえからな！

飛段討伐トロコンRTA Part 9 (完)

融炎青花が一発しか撃てない状態なので、確実に殺すとなると撃てば確実に当たる状況を作り出す必要性があります。

そうになると、とにかく何かしらの手段で飛段の動きを止めねばいけません。

流石にね、飛段の攻撃を一発も当たらずに避け続けながら融炎青花撃つて当てるのは難易度がちよつと高すぎるので。

RTAガチ勢なら、これくらいできるかもしれないですけどプレイヤーはライト勢なので許してヒヤシンス。

動きを止めるタイプの術はいくつかありますし、道具も買ったり作ったりすれば入手ができますが……完全にこの戦闘は突発なため準備全くできてません(絶望)

そもそもチャクラに余裕が無いので術は融炎青花以外は使えないですし……。

そのため、動きを止めるなら止めるで今あるものでなんとかするつきやないです。

……という条件を満たすつてなると、蝶の標本とかみたいに壁やら地面に縫いとめたりするか、手足ぶつちぎるか……。

どちらにせよ術不使用で体術中心の戦闘になるので、慎重にやらなきゃダメですね。

なので一旦セーブしてから戦闘入ります。

一発でも喰らったらリセットして戦闘やりなおしです。喰らうとほぼ確定で儀式まで持つてかれるのでトロフィーもらえないですし。

それ以前に事情がなければ基本的に心臓一突きされるんで普通に死にます。飛段はこれが怖い。

というわけで、そういう方針で現在飛段とやりあっています。体術のほうある程度鍛えておいたから回避はなんとか……なんとかうまくいっています。

ただ、依然として油断がまっつったくできないですね。

鎌の変形による不意打ちも怖いし……あの鎌、見た目より攻撃範囲広いんですよ！

オワタ式って胃が痛い……メンタルが死ぬ……！

……。

……。

……!!?

あつぶね！今攻撃当たりかけました、ギリ避けたのでセーフセーフ！当たらなければどうということはない！

うーん、うーん！決め手がないな！

中々動きを止められねえ、ダメージ自体はある程度与えてるのですが……。

煙幕張つてもいいんですが、飛段は視界ふさがれると見えないこと承知でランダムに攻撃ぶんまわしてくるから嫌なんですよね。こつちも視界悪くなるから逆に危ない。

うーん、こりや引け腰じゃダメっすわ！

ちよつとギャンブルも承知で飛び込まないと埒があかん、というわけで賭けに出ます！ダメだったらリセット！

というわけで、飛段が突き技をやるのを待ちます。あの鎌と繋がってるでかい爪楊枝みたいなやつ……（語彙力無し）

……。

………よしっ！目当ての攻撃きました！お腹ぶっさされました！いってえーでも、まだ助かる！

まずは刺さった武器を手で固定して抜けないようにします！飛段の儀式は血を舐められなければOKだから多少猶予が出ます。

普通はすぐ血をペロペロされるんで、それをされないようにする為の固定です。原作でサクラがサソリと戦ったときにやったアレですな。

それで、無理やり抜こうと飛段が隙を見せたらおもつきり足払いしてスツ転ばせます！おらー！

……よし、成功！飛段は体幹いいんで倒れるかは賭けでしたが、上手くいった！

そうだったら、後は刺さった武器を自分で引っこ抜いて、倒れた飛段に突き刺して地面に磔にしてやります！

……よしよし！避けられませんでした！転げて避けられるかと思いましたが、上手い具合にタイミングがかみ合ったようで理想的な流れです！

地面に磔にしたら、後は速攻融炎青花の術を使います！若干複雑で印を結ぶのに時間がかかりますが、飛段が磔状態を解こうとする間に準備済ませます！

はい、OK！それじゃあ、焼きまーす!!!

【火遁・融炎青花の術！】

……。

よし、よしっ！上手い事飛段を全部丸ごと焼きました！灰も残らねえ！青い炎で丸ごと包んだ！

綺麗な放火だぜ。

【死なずの終わり】

【沈黙せぬ羊】

【奇跡殺し】

ではこれにて、接触度高い状態での討伐トロファイ、儀式の呪いを受けずに討伐トロファイ、飛段殺害トロファイ、全部ゲットですー！

!!!!

なのでタイムストップ！タイムは、3時間14分34秒でした！

完走した感想ですが、試走より大分タイム縮まっていますね……元々試走ではタイムのほう平均4時間いくか行かないかぐらいだったので単純に考えて45分近く大幅に短縮してます。

やったね！

なおその分やつてる最中の走者はドギマギした模様。

今回一応ちゃんと言えたし、多分もうちよい主人公の育成削つてもその他の準備ができてれば多分うまいことできたかもしれないな……もう走らないですけど……。

今回は運よく短縮になりましたが、皆は無謀なオリチャーはやめようね！

本来のチャートどおりなら諸々の準備も済ませてるんで、もうちよつと滑らかにぶつ殺せたと思うんですけど今回は急なチャート変更だったのでドタバタしたのは許してクレメンズ。

比較的順調だったのに、飛段との急な遭遇から色々右往左往しまくりましたけど結果的にタイムが短縮されたならオールオッケー。

今回は急なオリチャーで難易度が上がりましたが普通に走る分には比較的難易度低いと思うので、視聴者兄貴姉貴も是非走ってみてね！うちも、やったんだからさ（同調圧力）。

それでは、長時間のご視聴ありがとうございましたー!!!

ざくりと、聞きなれた音、何度も感じた手ごたえ、そんな感覚とともにアイツの腹を貫いた。

切って、刺して、潰して、吊るして。

何度も何度もやってきた事なのに、何故だか異様に楽しい。

もつとしたい、早く痛みを共有したい！

そうしたかったのに、あいつがおあずけだと言わんばかりに武器を引き抜けないようにと手で武器をつかんだ。

だから反射的に武器の方に注意を向けた隙に視点がブレる、あ、やばい、足払いされた。

普段ならやられないはずのちっぽけな技だったが、完全に注意があいつの腹に向いている時にやられたそのせいでバランスを崩される。

起き上がらねば、そう思ったときには遅かった。

あいつは引き抜いた武器を俺にぶつきして、虫の標本みたいに俺を地面に縫い付けた。

あ、と思った時にはもう既に俺は青い炎に取り込まれた。

熱い、ひたすらに熱くて熱くて熱くて、身体が燃やされるを通り越して融ける、融ける！

……でも、実際に見たあいつの顔がやたら楽しそうで、やつぱり楽しそうな顔を見たら自分も楽しくなってくる。やつぱ俺馬鹿かもしんねえ。

死んだ後の人の魂はどこへゆくのだろう、きつとジャシン様のところだな。

神の御許へたどり着くまでは、ただひたすらに身も心も燃えて融けて……気持ちよく蕩けていよう。

熱くて燃えて融けて、気持ちいい。

飛段討伐トロコンRTA（おまけ）

ちょっとしたオマケコーナー！今回も小ネタをちょこつと紹介していかうと思ひます。

今回は飛段の呪いを受けずに勝利しましたが、呪いを受けて死んだ場合もトロフィー一応貰えちゃうんですね。

こつちのトロフィーは討伐関連ではないので、例によってRTAではレギュレーション上やる気はありませんでした……。

何かを成し遂げる以外にも、こういう風に何かしらの条件満たして死ぬっていう場合でもトロフィー貰えることが多いんですよこのゲーム。

だから、意外なタイミングでトロフィー貰えたりしてビビります。

はい、というわけでRTAで使ったセーブデータをロードして飛段戦やり直してみましょー！

今度は火遁ガンガン使って適当に戦いつつ、呪いを受けてみましょう。

……。

はい、呪いを喰らっちゃいました。

というわけで飛段が儀式発動して……めっちゃ自分の事をグツサグツサと自傷をしたので、そのダメージがバイちゃんにも入って死にましたー。

ちなみにこうして死に際に火遁使って飛段に攻撃してみました。画面のとおり呪い受けてる状態だとこっちも燃えちゃうんですね。

火傷だけっていうわけじゃなくて火までついちゃう呪われた側に。

【祭壇の羊】

はい、というわけで呪いを受けて死んだ場合こんなトロファイが取れます。

呪いを受けずに倒した場合のトロファイの名前が「沈黙せぬ羊」なもんだから、この羊ってやっぱ生贄的な意味合いかな……？

羊達の沈黙とかそういう。

そのおまけを伝えたかっただけなので、短いですが動画終わります。

それでは本当にさよなら！また別の動画で！

儀式をやつて、生贄と痛みと傷を共有して、ジャシン様に捧げるこの瞬間が一番気持ち良い。

久々にやりあつたあいつは大分強くなつてた、そもそも全力でブレイキ無しで殺りあうのは初めてだったけども、きつと最後に手合わせしたりした時よりも火力がブチ上がつてる。

必ず殺す燃やすつて意思が見え隠れする眼にじつと見つめられると高ぶり、自然と互いに笑顔になる。

だから、俺もそうだしあいつも最後まで笑顔だった。

楽しい、気持ちいい、嬉しい！

テンション上がりまくつて一撃でよかつたところを思わず何度も俺は俺を刺したし、

あいつも本当に根性があるもんだから間際だというのに火遁を撃つし！

ざくざく腹と胸がミンチになるまで刺していたら、ふつりと何かが途切れる感覚がした。

ああ、終ってしまった。

死んだ奴は呪えない、だからこれで終ってしまった。

胸を埋め尽くす熱狂と、これからはあいつみたいなの人間は……というか、あいつはもう現れないと思うと、針の先のような虚無があるような気がした。

不死身になったのだから、俺は殺されなきや多分どこまででも生きてゆける。

どこまでも、という言葉に少しだけぞっとした感覚が走る。これはなんだ？

わからない。

そんなものは今だけは置いておこう。

今はただ、ひたすらに最高の痛みと熱狂に浸っていたい。先のことはまだ、考えたくない。

うちはイタチ討伐トロコンRTA Part 1

うちはさんとこ本当に大変なやつしかおらんやんけなRTAはーじまーるよー！

みんな大好き、ゲーム「NARUTOー名もなき忍道ー」のイタチ討伐関連のトロコンがこのRTAの目的です。大体いつもの。

今回のRTAのレギュレーションの対象はイタチです、真面目に戦うと病気で弱つてる事を含めてもバカみたいに強いのでRTAとか限らず普通にプレイしていても相手することになると大変じゃないでしょうか。

まあ、なんやかんや言つてガチでバトるケースそんな無いですけどね……。でもイタチサイドが手加減していても強いものは強い。

今回のRTAでは攻略本とゲーム内のトロファイリストの中で「討伐ルートで得られるトロファイー」と括られてるトロファイーを全部取つていきます。

つまり、いつものRTA動画と大体おんなじです。詳しくは過去の動画見てください(ダイマ)。

はい、それではスタート画面でタイムースタート！

まずはキャラメイクです。見た目はデフォルトそのまんま。これもまたいつもの通

りですわね。

性別は今回は男性です。

名前は入力速度を考慮して「両口 夜刀（りようぐち やと）」略して両刀くんです。ではステータスダイスをまず振ります。

コレに関しては、とにかく平均より下回らなければいいです。

高いに越した事はないのですが、がつつりメタつていく都合上ある程度ステータスが低くても何とかする事ができます。

強いて言うなら、チャクラ量と敏捷は高い方がいいかなってくらいですわね。

はいではダイスふりまーす！運命のダイスロール！

……。

はい、おおよそいい感じのステになりました。チャクラ量と敏捷、あとついでに腕力が平均よりちよつと上ですわね。

これくらいあれば十分です。

時代と場所は例によってイタチと同年代、木の葉隠れで行きます。

さて、今回のチャートで最重要となる特徴ダイスのお時間です!!!!

今回必須となる特徴は「多重人格」という特徴です。これがあんまり出ないとなー困るんだよなー（n敗）

とにかくこの特徴が最重要なのですが、まー出なさ過ぎて最初でくじけまくってます。

だからレアな特徴をチャートに組み込むのはやめると（ry

それじゃあ特徴ダイス一回目イクゾー！！！！

「ぶきつちよ」「不眠症」「多重人格」

ふあっ!?一発目で多重人格きました……………!

勝ったな（確信）

いやめつちや一発で出て嬉しい…………ウレシイ…………。

というわけで、他二つがどちらかといえどマイナス特徴なので「多重人格」だけロツ

クかけて他二つ引きなおします！

ダイス二回目！

「天与の肢体」「怪力」

あつ…………クオレハ、大分体術方面が暴力的に強いキャラになるやつだ…………。

「怪力」は言わずもがな、天与の肢体はフィジカルのステータスと体術系統のステータス全般に成長倍率がかかるすごい便利な特徴です。

怪力と組み合わせると、大分フィジカルおぼけになるわこれ…………。

正直そんなに体術方面に偏らせる予定はなかったのですが、鍛えるだけの価値はある

特徴ですね。

というわけで、いいのが二回目で出たのでこれで決定！

「多重人格」「天与の肢体」「怪力」の三つで特徴を決定ー！

これでキャラ作成は終わったので、オープニングを見つつRTAの流れのほうを説明していきます。いつもの。

このRTAで取るべきトロフィーは、接触度が高い状態での討伐トロフィー、月読を突破して討伐トロフィー、サスケエ！と共闘状態で勝利トロフィー、この三つです。

今回特徴で「多重人格」を取らなくてはいけなかった理由、この月読を使わせた上で突破するとかいう結構な無理難題のせいです。

月読に限った話ではないのですがイタチの使う幻術は本当に強力なので、かなり幻術対策していても運ゲーがある程度入り込んできます。

ですが、多重人格の特徴を持っているとその運ゲーをパスできます。

多重人格とはその名の通り、いくつかの人格を持つようになる特徴ですが……この特徴を持っていると、原則幻術などの精神干渉系の術がほぼ主人公に通じなくなります。

作中の解説だと「幻術で捕らえられるのは一つの人格だけで、一つの人格が囚われたままでも他の人格が身体を動かすから術にかかったまま動ける」と説明されました。

つまり、正確に言うと幻術にかかりはするが、実質無意味と化します。月読も例外で

はありません。

精神力高めたりして月読にかかってもその後すぐ動けるようにするチャートも考えましたが、いかんせん運ゲー要素が強くて走者の心が折れたので特徴ダイスで苦勞するけど月読幻術チャレンジの無いこちらのチャートにしました。

サスケエ！と共闘状態で勝利はその名の通りです。これがあるので、サスケエ！ともある程度好感度稼いでいく必要性があります。

まあこの共闘するっていうの、結構条件が緩くてとりあえずその場にサスケエ！が居合わせたくらいでも共闘扱いになったりするので……。

うちはさんとことガンガン関わっていく形になりますが、うちはさんとこの一族はイベントフラグとかその辺かなり複雑なので余計なイベント起こさないようにチャートは頑張つて組みました。

試走の段階でシスイが里抜けしたときは頭抱えましたが、今回のチャートはそんな事無いです！なかったからこそ動画にしましたし！

……つと、一通り説明が終つたところでオーブピングの方も終りました。

では、いざ鎌倉！

うちはイタチ討伐トロコンRTA Part 2

というわけで本格的にゲームスタート！

生まれはどうも両親健在の一般的な忍者の家庭のようですね。

えー、特徴で取った多重人格なんですけど……一旦メニューウィンドウで確認しますね。

……今回は、両刀くんのなかに三人の人格が居るみたいです。

多重人格、何人の人格が居るかは2から5の中でランダムで選ばれます。今回は三重人格になりました。

人格ごとの術の適性なんか微妙に違うので育成の振り分けとか真面目にやらないと器用貧乏になりがちなので気をつけましょう。

ちなみにですが、この多重人格……ゲーム中には特に何故そうなったのかについて説明が無いんですよ。

主人公自身も、物心ついたときには既にそうだったとしか理解してないです。

現実世界においてこの手の多重人格って精神的なストレスが原因で形成されるといわれていますが、主人公は精神疾患としての多重人格じゃないっぽいんですよ……本当

に生まれつきつばい。

人格が変わるとチャクラの質なんかもある程度変わってしまうので、感知系からすると不思議なナマモノ扱いされたりします。

人格というか、魂が幾つも身体に入ってるんじゃないか説まであるんですけどはつきりと答えは出ないんですよ。これが多重人格の正体について。

三人居れば十分でしょう、これで幻術対策はバッチリです。

メニユーの詳細欄から多重人格、主人格以外がどういいう性格なのかが分かりますが……えー、今回はヘタレと呑気ですね。

とりあえずそのまんま、ヘタレと呑気とでも呼んでおきましょう。

この主人格以外の人格であるヘタレと呑気、彼らもまた経験値をある程度積ませないとなので訓練などする時は適度にヘタレと呑気にも入れ替わってやらないとダメです。

という訳で多重人格の詳細を大体把握したところで、将来に向けた布石を打っていきましょう。

イタチとの接触度を上げるのですが、イタチと直接接触しようとするより他のうちはと先に接触してそいつを介してイタチに接触しちゃうのが手っ取り早いです。

というわけでシスイとまずは接触します。

シスイの行動範囲なんかはある程度分かっているので、それに合わせてまずこっちも移動しましょう。

アカデミー入ってからでもいいのですが、早いに越した事は無いので。

えー、という訳で移動……。

【ドンツ！】

【走って曲がり角を曲がろうとしたところ、人にぶつかってしまった！】

【大丈夫だろうか、と駆け寄ると……どうも気絶してしまったらしい。】

あっ……。

あー、あー！たまにあるんですよ、こういうイベント……曲がり角でごつつんこイベント。

ていうか相手が……うん、どつからどう見てもシスイですね。シスイを気絶させるとかどんだけすごい勢いでぶつかったんだよ両刀くん！

天与の肢体のせいかな？

この曲がり角でごつつんこイベント、結構よく起きます。試走中も何回か起きてたのでもいいんですが……まさか気絶されるとは。

シスイ、基礎スペック高いんだけどなあ。

まあいいや、手間が省けました。気絶したシスイを医者につれてっちゃいましょう。

【医者が言うには、別に大怪我している訳でもないしすぐ目を覚ますだろうとのこと。】
 【どうする？起きるまで居るか、それとも帰るか。】

当然、起きるまで待つてます。

はいじゃあ起きるまで倍速でとばしまーす。

「……はっ！」

【あつ、起きた？起きた？ごめんね、気絶させちゃつて】

「気絶？」

シスイが何起きたかわかんねーって顔してるので説明をしてあげます。

曲がり角でごっつんこした結果気絶しましたつて、良く考えなくても滅茶苦茶シユールな状況だな……。

「そ、そうか。気絶した俺をここまで運んでくれたんだな、ありがとう」

【ぶつかつたこつちが悪いし御礼はいいよ。……それにしても、お前もしかしてうちの
 のとこの人？】

「……ああ」

【へー、そうなんだ。じゃあすげー忍術とか使えるの？】

適当に会話して接触度を溜めておきましょう。

アカデミー入学してからまた色々と思いますが、いずれはシスイ経由でイタチ

と接触するので……。

ある程度会話したら今日のところは切り上げておきます。

【あつごめんね長々と話しちゃって、お家まで送ったりしたほうがいい?】

「いや、大丈夫だ。えーっと、名前を聞いてもいいか?」

【俺達は両口 夜刀って言うんだよ、聞いたからには覚えてくれよな。】

「達……?俺は、うちはシスイ」

【シスイだな。アカデミーとかでまた会うかもなー】

とりあえず、シスイとの接触イベントはこれでOK。

後はアカデミーに入学後にイタチと接触&mp;九尾襲来の案件がありますが……。

九尾襲来なんかに関しては、ぶっちゃけ両刀くんに来る事は全く無いので素直に避難だけしておきましょう。

九尾案件の周辺、木の葉隠れの里の中でもマジで色々な事件が裏で蠢いてますが流石に幼い両刀くん単体で出来る事なんて全然無いので大人しくしてきましょう。

というか今回のレギュレーションには関係の無い部分ですし。

というところで短いですが今回はここまで!

また次回!

ご視聴、ありがとうございます！

「ひさしぶりの故郷ともなれば、イタチさんも顔見知りと遭遇するかもしれませんがねえ」
暁からの指令により、故郷の木の葉隠れに今向っていた。

懐郷の念は今もつべきではない、俺は俺のやるべきことをしなくてはいけない。

「ちなみにイタチさんは、これだけは要注意という木の葉の忍が居たりしますか？なにぶん私は木の葉はあまり来たことが無いので……」

要注意、か……。

「純粹に強い忍ならば、沢山居る。が、そうだな……」 要注意 と言うのならば一人居る。遭遇したら、お前も気をつけたほうがいい」

「ほう、あなたがそこまではつきりと警戒するとは……どういう方なんですか」

「………………。わかるようで、わからない。強いは強いが、それ以上に安定しない」

「…………？ どういう事ですか」

「チャクラの質というのはそう簡単には変わらない、が……あいつは見るたびに微妙に違うチャクラになっている。戦い方も術も、時折別人のようになる」

「それはなんとも、不気味ですねえ」

くるくると変わる万華鏡のような人間だった。

それと同時に、なんの警戒心もなく写輪眼と目を合わせるような……恐ろしいほどの度胸を持った人間でもあった。

うちはイタチ討伐トロコンRTA Part 3

他所から見たら普通に情緒不安定マンなRTAはーじまーるよー!

前回はシスイと顔見知りになったところからですね、ではそろそろアカデミーに入らるって頃なのでイベント起きるまで飛ばします。

倍速中にもちよいちよい訓練入れてますが、体術の伸びがエグイ……。

パンチの威力がしゅごいのお!今の段階でこの威力とか将来が楽しみだなあ。

同時に人格切り替えつつ、それぞれに経験値を振り分けていきます。

多重人格の人格の切り替えって、察しのいい人間からすると「なんか変わった」って察知されたりするんですね。

……あつアカデミー入学のイベント入りました。

パッパとマツマから、「お前ちよつと変わってるけど、まあ、アカデミーに居る子達そんな悪い子ばつかじやないから多分大丈夫でしょ」と適当な事言われてますが……。

パッパもマツマも多重人格知っているけど、まあいいかあたりの雑な扱いしてるの趣がありますね。

んーじゃあ、入学イベントの際にイタチと遭遇できるので話しかけにいきましょうっ

か。

うちはさんとの人ら、あの家紋？みたいなのだっかしらについてっからすぐ分かるの楽ちんちんですね。

えーつと、探してみたところシスイと会話中ですねイタチ。多分お祝いの言葉とか貰ってるんでしょう。

というわけで両刀くんも行きます。

【あつ、こんにはシスイー！入学？】

「ああ、夜刀か。そっちも入学だったんだな、俺は入学じゃない。こいつが入学だから来てたんだ」

【あれっ、親戚？なんか心なしか雰囲気似てる。】

「うちはイタチって言うんだ、同期になったのもなにかの縁って事で仲良くしてやって欲しい」

【そうかあ、俺は両口 夜刀っていうんだよ、よろしくー！】

「はじめまして……もしかしてシスイを、気絶させたっていう？」

【えっ、そういう伝えられ方してるんだ？】

「ちよっ、イタチ！」

【まあ事実だけど……。】

とまあこんな感じの会話をしつつ、入学イベントは終わりです。クラスのほうは……あつ、どうもイタチとおんなじぽいですね。接触度が稼ぎやすく助かります。

小さい頃のイタチ、サスケエのにーさんやつてる時とは違ってなんだかちよつとぽやつとした感じが微妙に残ってるのいいね。

えーつとまあ、こつからアカデミー生活がしばらくつづくのですが……少ししたら、九尾イベントが起きます。悲しいなあ。

このイベント、無闇に立ち向かったりしない限りは普通に避難すれば大丈夫です。まあそれでもランダムでちよいちよいイベント起きる可能性はありますが……。

というわけで、九尾イベントまで倍速。

……アカデミーでの授業中もちよいちよい人格切り替えながら生活してるので、イタチがちよつと変だなこいつ的な察しのよきは発揮してますね。

試走でもありましたが、大抵変なのとは思ってもそつとしておいてくれるタイプなので問題ありません。

たまーに追及されたりしますが、正直多重人格告白したところでそれが幻術シャットアウトする性質とパツと理解される事はないので正直どつちでもいいです。

おつと九尾事件勃発したみたいです。

では避難ですね、はい。

……………OK、とくに変な事は起きずにしつかりと避難できました。

倍速入れてるのでさくつと終わってるように見えますが、正確に言うとうすぐ避難したからさくつと終わってるように見えるって感じですね。

まだ両刀くんも子供ですし……大人だと色々あってこうはいきません。

まあ九尾事件はこの後のが大変なんですがね！

特にうちはへの風当たりの強さとか、この九尾事件の黒幕うちは説のせいでだいぶ強くなってます。写輪眼で九尾を操った疑いがどうかこうとかかっていうアレですね。

実際オビトがやらかしたので、皮肉なことには黒幕うちは説は正しかったわけですが……。

この辺、はつきりと木の葉の上層部から正式な情報として発表されたわけでは無いのですが里のみんなも写輪眼やベーターってのはそれとなく知ってるので。

この辺りの諸々が後々にうちはのクーデターとかに繋がってくのままならない世の中ですね。

えー、とりあえずですが九尾暴れまわってるわけですがこの件に関しては四代目はどうにかするのを待つしか無いですね。

強いて言うなら、両親が生きてるかどうかくらいは確認しておかねばいけません。イ

ベント入るかどうかの分岐点になるので。

……………あつ、大丈夫生きてるみたいですね。よかったよかった。

九尾事件がひと段落したらまたアカデミー再開となるのですが、今回の襲撃で身の回りの人が亡くなった子達も居ますしそもそも黒幕うちは説のせいで教室の雰囲気が悪くなったります。

でもこれはRTAなのでそんなの関係ねえとイタチとの接触度溜めていきましょう。

そんじや教室に突入です。

【おはようイタチー！なんかめっちゃ久しぶりな気がするね】

「あ、ああ、おはよう」

【色々あつて大変だったけど、今日からまた再開だね。……………ていうかイタチ元気ないね】

「まあ、あんな事があつたばかりだから」

【ふーん、聞くだけなら僕でもできるからなんか辛い事あつたらいいなよ】

あつ、そういうえば主人格じゃなくて呑気の人格のまんま話しかけちゃいましたね。一人称が僕になつてるし……。もう一人の僕!!!

なんか雰囲気違ふなつてイタチが頭にハテナ浮かべてますけど、まあガバじゃないのでよしとしましょう。

あと教室の雰囲気はクツソ最悪ですが、RTAには関係ないので大丈夫です。

俺は”誰”と話してるのだろう、と考えてしまうことがアイツと話していると一度や二度ではなくあつた。

能天気なようで、臆病なようで、勝気なようで……。

ただ、共通した要素として優しい人間ではあつた。

あの時期は、表面的にははつきりと何かが起きたわけではなかったが九尾事件が原因でうちは一族と里の関係性は最悪で、それが伝播すればはつきりとした情報がなくとも嫌な空気感はうつすらとあつた。

ただ、あいつにはそんな空気感など知らないと言わんばかりに事件を経て変化もなく”いつもどおり”だった。

それが正しいかどうかは分からないが、俺はそれにどこかで安堵の息を吐いていた。ある種不安定ともいえる言動がたまに見受けられるのに、そうしたところは変わらなかつた。

”俺”は勝気、”僕”は呑気、”私”は臆病。

そのどれもが、自分にとっては穏やかな日常というものがあつた時代の友人だった。

うちはイタチ討伐トロコンRTA Part 4

それからしばらくは普通にアカデミー生活再開です。やることは基礎基本の習得の他にイタチとの接触度稼ぎですね。その辺は今までと変わりません。

ちなみに街中ほつき歩いてると、シスイとも遭遇したりするのでその場合はシスイとも積極的に接触度や好感度稼いでおきます。

イタチとシスイは仲がとていいので、片方の好感度稼いでおくともう片方の好感度なんかの上がり具合に補正がかかるのでとても便利です。

というわけで、しばらくというかイタチが卒業するまではその繰り返しです。

イタチはすぐ卒業しちゃうからなあ、好感度がある程度あれば卒業後も接触度上げるのはある時期までは比較的容易ではありませんが……。

というわけで似たような場面の繰り返しなので倍速！

……ちなみに、サスケエの話題を出してもらえる程度には仲良くなったりすると、すつげえサスケエの話題が入り込んできます。

まさにサブリミナルサスケエ。

こいつ弟の事話すときめつちやふわーってしてやがる……。弟トークする時のイタ

チの話めっちゃやなげえ！

この年代の子供らしくイズミに関する恋バナイベントもあるのですが、サスケエトクが色々インパクトあるせいかこっちのが記憶に残りやすいのほんとお前。

ちなみに今後のトロフィー取得の関係上ある程度サスケエとの好感度は必要になるので、サスケエとの接触も今後する予定です。

イタチと接していると、大人になるにつれてままならないしがらみだとかで段々曇っていくの世界の世知辛さを感じるなあ。

特段問題抱えてない人たちと比べると、接触度上げて好感度上げても家に招くつての中々ないですよねイタチ。

まあ、九尾事件以降めっちゃうちは内部がギスつてるところがちよいちよいあったみたいだからそんな状態だと他人招くのは腰が引けるよね、仕方ないね。

……つと、イタチが卒業するみたいなので雑談きります。

接触度も好感度も結構稼いでるから、卒業後も関係を保てるよやったね！

【イタチは卒業するようだ、同期で頭一つも二つも抜けていたその優秀さゆえだ。】

【仲が良かったあなたは、一抹の寂しさを感じているだろう。】

というわけで、卒業のお祝いのお時間だー！

【おめでどうイタチ、私達同期の中では卒業一番ノリだね。】

「祝ってくれてありがとう……少し、寂しくなるな」

「卒業したって、僕らと縁が切れるわけじゃないんだからそんな寂しそうな顔しなくても。おーよちよち……」

「……っ！撫でるな、恥ずかしい！」

「俺からももう一度言うね、本当に卒業おめでとう。まっ、俺もすぐ追いついてやるからな！」

体術は満点も満点ですが、それ以外は普通なので流石に両刀くんも卒業するにはそれなりに時間がかかります。

まあ、その間も出来る事は山ほどあるので別にいいですがね！

という訳で両刀くんの卒業まで倍速で飛ばしていきます。

それにしても、アカデミーからの通信簿みたいな評価シート貰えるんですけど、その内容が「術の精度にムラツキがあるのは要注意。でも体術は本当にすごい、パワー有り余りすぎ。」とのことと正確……あまりに正確な評価……！

人格ごとに多少得手不得手があるので、術に関してはムラツキがある程度出るんですよえ。

ただアカデミーで習うのって基礎も基礎で汎用性が高い術が多いんでそこらへんムラツキがあると困るので、どの人格でもきつちりと習得していきます。

分身の術とか、他の水分身だのなんだの実体あるタイプの分身系の術を習得するのにも大前提になる術だし絶対とりこぼせねえ……。

……はい、では卒業しました。

先生から「これでお前の組み手の相手しなくていいかと思うと空が綺麗だ」というお褒めの言葉を貰いました。

あつ、イタチの好感度が一定以上なのでお祝いしにきてくれましたね。ちょうど任務もなかったようです。

「卒業おめでとう。月並みな言葉しか言えないが、これでお前も下忍か……」

「まー俺とお前で班は違うし一緒になんかするってことはあんまり無いだろうけど、お前に並んだぜ。」

「お前は……本当になんというか、元気な奴だな」

「……えく、なんかこう、幼児に接するみたいな気分で僕に言葉発してない？」

「そんなことはない。本当だ」

生暖かい笑顔を向けられつつお祝いをされましたが、とにかくこれで下忍です。

任務こなしつつちよつと時間を進めていきましよう。

……。

えー、では一緒に鍛錬イベントが発生しましたのでそれをやります。狙ってたイベン

トなので早めに出てきてくれて助かったー。

内容は、イタチとちっさいサスケエとあとシスイと一緒に鍛錬しようぜ！っていうやつですね。

好感度がいくらか必要でしたが、発生条件は満たしてるのでOK。

というわけで初めてサスケエ！とご対面だー！この時点で確か4歳か5歳くらいなので、本当にちいせえ！サスケエ！

「お前には話はしてるが実際に会わせるのは初めてだったな、弟のサスケだ」

「は、はじめまして、夜刀さん。サスケです」

「うわー、実際に会うのは初めてだなー！俺は両口 夜刀。よろしくだなサスケ。」

サスケエがちよつと人見知りしてるのかわいいなー、将来的には大変なことになるんですけどね！

そこでほのぼのした笑顔になってるシスイとイタチもえらい目に合うし世の中世知辛いね。

というわけで自己紹介終わったところで鍛錬開始ー!!!

……。

あつ鍛錬中に会話イベント開始されましたね。

「にーいさんとシスイさんは、もうしゃりんがんできるってほんと？」

【えっそうなの？】

という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、また次回！

いつだったかに、「お前はうちはが写輪眼を悪用したりすると、そうは思わないのか？」とあいつに聞いたことがある。

じつと、逸らさずに俺の瞳を見つめて、一呼吸を置いて。

【顔も知らないうちの人は知らないし何も言えない。でも、イタチはそういうのやんないと思ってるから。】

その視線と言葉が、今となつては空虚な言葉になった……いや、「させて」しまった。あの言葉は、「誰」が言ったのかは今となつては定かではない。ただ、「誰」であったとしてもそれを言いそうだと、そう思った。

今になつてこんな記憶を振り返るなど自分らしくもない。

うちはイタチ討伐トロコンRTA Part 5

確かに、この頃はもうシスイもイタチも開眼してましたね。

サスケエがめっちゃ純粹な瞳をしていらっしやる……これが原作ルートだと将来はREVOLUTIONしてしまうと思うと時の流れと世界つて残酷。

「イタチもシスイも、もう写輪眼使えたんだ知らなかった……!」

「ああ、まあ。そうだな」

写輪眼つて開眼トリガーがトリガーだから、こういう会話になると若干微妙な表情するんだよな大抵。

精神的に大きなショックを受けると開眼!つていうのがなあ、どう足掻いても問題しかない。

このシステムのせいで、頭がヤバくなればなるほど強いみたいなイメージ強くなるの風評被害なように風評被害じゃないのほんとひで。

うちは一族自身は、卑劣様のようににはつきりと検証したわけではないですが経験則からそのあたりうつつすらと分かってはいたようです。開眼条件。

通常も万華鏡の方も開眼者そこそ居るこの時代のうちは、そりゃあどんどん内側に

めり込むようなダメなほうの田舎の人間みたくもなるなあとちよつと思つた。

まあそのあたり、木の葉というか忍世界そのものがダメな田舎じみたところちよつとあると思う（小声）

試走の段階で色んなイベントやったり会話もしましたが、イタチもシスイもその方向性が里の平和とかか弟の事に向いただけで、感情のブレーキの無さは大概うちはの人間だと思いました。

閑話休題。

【知らなかった、写輪眼……気になる。】

「見たいか？」

【シスイ見せてくれるの？】

「見たいのならな」

【あー、うーん……。いや、やっぱやめとく。】

「なんだ、見ないのか。怖くなったか？」

【いや、そうじゃなくて……写輪眼つてすごい力って聞いたけど、シスイもイタチもなんていうかな、そんなすごい力に目覚めたつてのにあんまり嬉しくなさそうだし……。】

「……」

両刀くん言ってる事ビンゴですなえ、選択肢の中にあつたので選びましたが好感度高

いとやっぱり相手への理解力高いなー主人公。すっごいシスイとイタチが微妙な表情している。

シスイも確か戦場で友達の死を目撃して開眼だからなあ、写輪眼は超絶便利とは言え開眼の条件がお辛い。

「……にいさん、シスイさん、大丈夫？」

「ああ、にいさんもシスイもなんともないぞサスケ」

「お前って、実は野生の勘とか鋭いタイプか？動きも野生動物みたいだし……山犬とか」

「えっこの流れでなんで俺動物扱いされんの????ひでえ！」

びみよーな空気になったところを、純粋なサスケエがぶったぎってくれました。かわいいなあサスケくん……。

というわけで会話イベント終わったので、鍛錬再開です。

……。

はい、鍛錬イベント終了ー！コレ以降、サスケエにも認識されたのでサスケエとの接触や好感度稼ぎが楽になるぞやったね！

……あつちよつと待って、イベント終了後にもイタチとの会話イベント起きたみたいですね。

イタチの好感度結構ガツツリ稼いでるから、寄り道イベント多いなあ正直口スです

ね。

でもイタチの好感度稼いでおかないとサスケエの好感度も上がらないし、サスケエの好感度が低いと共闘とか無理っぽくなるから必須ですある程度の稼ぎは。

今回の会話イベントは……二人きりでの会話イベントみたいです。

「前から気になっていたんだが、その……お前は、九尾事件の事とかでうちはを疑ったりとかはしてないのか？」

「えっ、何急に。すっごい今更な事聞かれた……。」

「お前はうちが写輪眼を悪用したりすると、そうは思わないのか？」

「……。」

「……や、やはり聞かなかったことに」

「顔も知らないうちの人たちは知らないし何も言えない。でも、イタチはそういうのやんないと思ってるから。」

「!」

「九尾事件の実際の実相がなんであれ、それはイタチには関係ないと思う。ただ同じ血が流れてるといっただけで、巻き込み事故みたいなもんでしょ。万が一、本当にうちの誰かがやらかしたとしても。」

「そう、か……。」

「げ、元気ない感じ？じゃあラーメンとか奢るぜ！あつ、イタチお前肉あんまり好きじゃないつけ……じゃあ油っぽいラーメンとかもダメか。」

「なあ、夜刀」

「なにになに？」

「俺の写輪眼を、見てくれないか？」

「……いいの？いや、俺が気になると言った件なら気にしなくていいって。」

「違う。友達、だからな。お前には知っておいて欲しいと、そう思ったんだ」

「うちはさんところ、なんか好感度上げると急にイベント起きるからビックリする。やはり愛の一族か……。」

「この愛の一族、よくわからんトリガーでイベント起きる時もあるから怖いよ走者的には。」

「試走のときに起きたシスイ里抜け案件もそうだし……。」

「じつと覗き込んだ瞳は赤に模様が浮かび上がっていて、夕暮れの中でもはつきりとそれがわかった。」

「目を合わせていると、あっちの方が耐えられなくなつたのか逸らされた。」

「両刀くん万が一写輪眼通して幻術使われてもどうとでもなるからフツーに目を合わせても平気なの、このレギュだと本当にありがたいですね……。」

多重人格なしで走ったときは本当に幻術に苦労させられました。マジで。

「……めっちゃイケてる模様だな。」

「イケてる、イケてるか……そんな感想は初めて貰った。」

【お前写輪眼の悪用がどうか言ってたけど、万が一……いや、億が一兆が一もし本気で
お前がやばい事したら俺はお前を止めるし叱るから安心しろよな。】

「それは確かに安心だな」

イタチがちよつとウケてる。イタチのツボよくわからんなく！

というわけで、今度こそ無事会話イベント終わりました。

こつから先は、イタチが里抜けするまでは大きなイベントは無いはずですよ。

というわけで区切りがいいので今回はここまでです、ご視聴ありがとうございました
！

写輪眼という能力は、酷く己の内側の傷と結びついている。

これは一族の誰もはずきりとは表立って口にしないし実験をしたわけではないのだが、歴代の開眼者の開眼のタイミングなどからして恐らくは「心理的ショック」が引き金となっているのだろう。

うちは一族はこの写輪眼と共に繁栄してきた。

となれば言い換えれば、うちはの歴史はその瞳力の裏側にある嘆きと共に連なり続けた歴史ともいえる。

なんであれ、力を得たことになるから表向きは祝福される。いや、祝福されねばいけなかつた。

【嬉しく無さそう。】

恐らく、あいつからしてみればなんともなしに言った言葉なのだろうが俺はその言葉で気づいてしまった。

言葉にされずとも忌避される瞳をじっと見つめる。誰とも言えない瞳が脳裏からどうしても忘れられなかった。今になっても。

木の葉が近いせいか、感傷に浸ってしまふ。よくないことだ。思考を切り替えねば。

「鬼鮫、この前の任務はどうだった？」

「そうですねえ、特に変わった事はなかったのですが……ああそういうえば、山中を歩いた際に山犬に会いましたねえ」

「……やはりいい、山犬の話は話さないでくれ。」

うちはイタチ討伐トロコンRTA Part 6

イタチ討伐レギュダけどサスケエ！とも仲良くなるRTAはーじまーるよー！
ーるよー！

前回は引き続き今回も好感度稼ぎにまい進していきます。

前回のサスケエとの顔合わせイベントを通過したので、サスケとも接触が容易になります。やったね！

やる事はほぼ変わらないので倍速で飛ばしていきまーす！

この時期割とつかの間の平和感ありますが、裏では上層部とうちはの対立が大分後戻りできないレベルで過熱してきてたりドロドロしてるんですよねえ。

段々イタチの笑顔が少なくなっていく……。

イズミちゃんのこと気になってるーっていうイタチの恋バナイベントなんかもやりましたが、こんなキャツキャウフフがいずれはお辛い現実に直面するんだなって思うよね……。

……あつ、そろそろ时期的にシスイの死亡イベント起きますね。原作で別天神を託されたあのイベント。

クツソシリアスなうえお辛いお話なのは分かるんだけど、それはそれとしてコンタクトみたいなノリで外される眼球え……。

この頃になると大分イタチも笑顔が少なくなってるし会ってくれなくなったりします。

まあ、実際色々忙しい時期なのも理由ですが、精神的に余裕なくなるから仕方ないね……。

……。

あつイタチからの呼び出しイベントおきましたね、多分シスイがお亡くなりになったことを教えてくれるイベントです。

今回きつちりシスイの好感度も上げてたからなあ。

というわけで、呼び出し場所まで行きましようー！

【呼び出された場所に着くと、イタチは神妙な顔をしてそこで待っていた。】

【いったいどういう用件だろう、なんにせよ久しぶりに顔を合わせた。】

【イタチー！ひさしぶり！】

【急に呼び出してすまない、ただ、これだけは伝えておきたい事があった】

【ど、どうしたのさ、なんか顔怖いつて。】

「……………シスイが、死んだ」

「……。シスイが？」

「自殺だ」

「じ、自殺って！シスイは、何かをそんなに悩んで思いつめていたの……。？私、知らなかった。」

「……」

「何故、シスイは自ら命を絶ってしまったんだ。ねえイタチ、僕らに教えてくれよ」

「……すまない、答えられない」

「た、畳み掛けて悪い、多分、お前が一番しんどいよな。」

「……、問い詰めたとしてもイタチはシスイの死の詳細は原則絶対話さないんですよ。」

「そもそも、うちは内部で起こってる諸々の事とかを両刀くん知らないわけだし。」

「その辺の情報を得て無い限りはイタチのお口はめちやくちや堅いですね。」

「なあイタチ……。お前、大丈夫か？お前まで、なんだか死にそうな顔してる」

「なんでもない」

「なんでもないって面と声色じゃないって！シスイだけじゃなくて、お前もなにか……。」

「伝えるべき事はそれだけだ」

「あつ、待てーイタチー！お前は何を悩んでいるんだよー！教えてくれよー」

……ということではイタチ伝えるべき事を伝えたら退散します。足がはやつ。

シスイの死亡イベントが起きたという事は、イタチの里抜けまで本当に秒読みですなえ。

このイベントまでやるとイタチのほうとの接触はあまりできなくなるので、育成のための鍛錬なんかには時間は割り振っちゃいましょう。

そろそろ中忍試験なんかも後回しにしましたが受けたいですし。

多分イタチが里抜けするまでにはその辺クリアして中忍になってるかな……？

というわけで、イタチの里抜けまで倍速です！

イタチの里抜け後は、サスケエとの好感度や接触度を上げてイタチとの戦闘時に上手い事共闘できるような関係性作っててく必要があります。

低かったりするとうまく連携できなかつたりするので……。

サスケエは気難しいですが、イタチの里抜け前からある程度の好感度を稼いでいるのでイタチシヨックでスレた後でも比較的順当に好感度を上げることは可能です。

うちはさんとこは、いっぺん気を許すと割と穏当……なんだけど、なんかしらのトリガー引くとREVOLUTIONしたりで取り扱い難しいな。

まあ今回のRTAではそういうレポ影的な事になるのは無いです。

……おっと、というわけでどうやらイタチの里抜け事件が起きて無事里抜けしたようですね。

【朝から皆がにわかにな不安な空気でひそひそしていて、何だろうと思つて聞いたら恐ろしい言葉が帰ってきた。】

【うちはイタチが、己の一族を弟以外皆殺しにして里抜けした。】

【そんな、信じたくない話が朝の空を飛び交っている。】

【頭の中の人格が絡まるような衝撃を感じて、冷静に判断ができない……。】

朝からうちは一族皆殺し事件で里が大騒ぎです。

よかつたー、この事件までに無事中忍になれています。チャートのには順調です。

というわけでサスケエに会いにいきましょう。

里抜け時に術をかけられたせいで病院に搬送されています。

ちなみに病院にいるよ！つていう情報、うちはさんとこの住居区のほうまで行くとな

ぐ分かるからそつち經由して情報得てから病院に言つてサスケエに会いに行きます。

……はい、というわけで病院つきましましたが看護婦さんに追い返されかけます。

ただ、言伝なんかは伝えてくれるので「元気になったらとにかく連絡くれ！心配だ！」とだけサスケエに伝えてくれと頼んでおきます。

好感度稼ぎなんかは順調なので、こんな感じでいいでしょう。

例えばの話に意味など無いことは分かっているが、あの時あの人に会ってなければ”
うちはサスケ”という己自身はもつと純粹に復讐という道を選べたのだと思う。

消えない記憶となったあの日の後、俺は病院に運ばれていた。

茫然自失のまま起きた事はすべて夢ではないと知り、心に芽生えたのは怒り、嘆き、喪
失感……どれ一つとってみても、消し難い炎。

あの人から元気になつたら連絡だけはしてと言われていた。

それを無視することもできたはずだが、それを無視したらあの人はずっと待ち続けて

いそうでそれがなんだか後味が悪かったものだから連絡だけは入れた。
すると、すぐにあの人はやってきた。

そしてただ抱き締めて、「サスケ、とにかく生きていてよかった。俺は一族じゃないし
部外者だから……何も分からないけれど、イタチは弟のお前だけは生かしたんだな
……」

どう反応すればいいか分からなかった。

イタチはそういうやつじゃないだとか、抱き締めるなだとか。

ただ、俺は全てを失ったわけじゃなくこの人はまだ居ると分かってしまった。

何も残されていないのだと思っていれば、きつともつと……命を賭けられたはずなの
に。

この人が、命に価値を付与してしまった。

うちはイタチ討伐トロコンRTA Part 7

とりあえず、サスケエがある程度元気になって連絡くれるまで倍速。

……。

はい、どうやらとりあえず元気になってくれたみたいなんですすぐに病院に行きます。

ここで大事なのは、とにかくサスケをカウンセリングしまくって自暴自棄状態にさせないことです。

サスケが自暴自棄になると中々こっちの言うこと聞かなくなったりしますし、そうすると共闘状態に持ち込むのが大変なので。

要は原作サスケエのギザギザハート状態は回避すべくコミュニケーションをします。

結局やる事は好感度上げて接触度あげて、サスケを絆してくって感じなので事件後は扱いに注意が必要とはいえやる事自体は事件前と同じですね。

うちはさんとこ、大抵の事に好感度絡んでくるから……愛の一族だから……。

はい、なので病院着いたら真っ先にサスケの元へ行き抱き締めてやりましょう。ぎゅっとな。

「サスケ、とにかく生きていてよかった。俺は一族じゃないし部外者だから……何も分らないけれど、イタチは弟のお前だけは生かしたんだな……」

こんな感じで選択肢を選んでとにかくサスケエを自暴自棄にさせないようにしつつ好感度を上げていきます。

この頃のサスケはとにかく傷心モードかつちよつとした事で原作の病みモードに入るので、マジで目が離せません。

イタチの話については今は避けて、とにかくサスケエの心を開かせる事を優先していきます。

抱き締めて優しい言葉をかけてやるとほだされてくれるサスケエ、年齢的なものとうちは一族のSAGAなのか好感度の下地があるとやはりやりやすいですね。

「は、離せ、よ、離れろよ……恥ずかしいだろ」

【ううう……身体は痛くない？つらくない？私に何でも言っつてね】

「別に、大丈夫だ。もう痛くない……」

この事件を境にぶつきらばうな喋り方になつちやうんだよなあ……。流石に前々からの知り合いである両刀くんの前だとその喋り方ぎこちないですけどね。

とりあえずこれで入院中や退院した後もサスケと接触が可能になります。

退院した後ってサスケ基本的に一人ぼっち暮らしなのでね……ナルトといい、リアル

で換算すると小学生くらいの子の一人暮らしってええのんかそれ()。

まあSINOBIIの世界だからいいか……。

とにかくこつからはサスケの好感度を稼ぎつつ、いくつかの術を習得していきます。

ここから似たような光景の繰り返しなので倍速かけていきましょう。

今回習得する技の中で重要なのは、「風遁・可燃水気の術」というものです。

これはちよつと変わった術で、周囲の空気の構成を水素多目にするというなんとも変わった術です。

この術何が便利かというと、火が投げ入れられると無差別に起爆したり延焼を起こすので相手が火遁系の術を使ってこなくなりませう。

そりゃあ水素だらけの場所で火遁使ったら自分まで危ないことになる可能性あるもんな……。

というわけで、実質的な火遁封じでイタチ対策で地味に役立ちます。

イタチは写輪眼由来の強力な術を多く持っていますがアレらは消費がでかい大技で、通常は火遁系の術を多く使います。

勿論イタチは他の系統の術全般レベル高いのですが特に火遁は火力もコントロールドも抜群なので可燃水気の術で火遁系を封じる事でこちらが動きやすくなります。

特に天照も火遁系判定でイタチは撃ってこなくなるので、天照対策で常に焦点を合わ

させないように動き続ける必要が無くなるのは結構デカイ。

……という感じの解説をしている間に、その可燃水気の術の習得終わりました。

ついでにサスケもとりあえず肉体的には元気になったので退院しました。

イタチがあんな事言い出したり殺戮を شدしたのでサスケの中には復讐心があつて、そのために死に物狂いで身体やチャクラを鍛え出すのでその鍛錬に付き合つていきましよう。

「……あの、夜刀さん……あんた、確か体術がすごく得意だったよな。稽古、前みたいにつけてもらつてもいいか？」

「俺でよけりゃいくらでも！サスケを強くしてやるよ、体術だけはすごく得意だからな。」

「じゃあ、明日いつもの稽古場で」

【あつそうだお弁当とか作つてつたほうがいい？好きなおかずある？】

「お、お弁当はいい！」

今回は特徴の都合もあつて両刀くんが体術のスペシャリストなものだから、サスケの方からお誘いがきましたね。やつたぜ。

何か一芸持つてるとサスケ側から誘われます。

試走でも思ったけど、サスケエとは歳の差あるから割と子ども扱いしてるセリフ多い

なあ主人公サイドも。

とにかくこうして一緒に鍛錬したりコミュニケーションは取り続けます。

目下、おおよそ原作の流れは変えません。

ちなみにサスケエの精神が安定すると呪印がらみのやつとかが原作と違う感じになつたりしますが、そのあたりの原作に変化が出る前に今回はカタをつける予定です。

あつそうだ、鍛錬中に写輪眼の扱いをある程度慣れさせてやりましょう。

手ほどきしてやるよ……（意味深）。

【そういうえば、サスケは写輪眼使いこなせるようになった？】

【勝手はある程度分かったけど、使いこなすにはまだ早いな】

【そうかそうかあ……うーん、じゃあ僕相手に実験とかしてみる？対人の方が効果とか分かりやすくない？】

【は、はあ!?!】

【僕写輪眼がどういう能力持つてるのか見切りと幻術以外あんまり知らないけど、見切りはともかく幻術とかつてかける相手居ないと上達しなくない？】

【それは、そうだが……】

【えーなになに、なんか……心配事ある？僕あんまり写輪眼のこと知らないから変な事言ってるならごめんね】

「……顔見知りに幻術の類かけるのは、なんか、嫌なんだよ」

【そ、そう?】

サスケ、イタチに幻術かけられたアレがトラウマだし敵ならともかくあんまり今の段階だと知り合いというか身内に幻術かけたがらないですね。練習だとしても。

というわけで見切り中心に写輪眼の特訓してもらいましょうか。どうせ幻術RTA内ではそんな使わないし()。

というところで今回はここまでです。

次回イタチに関する話を話し合ったりして、ついに戦闘入る……はずです。

ここまでのご視聴ありがとうございます！

じつと、こちらに視線を合わせる瞳の怖いもの知らずさが恐ろしくも、嫌な態度を取っても見捨てられていないのだと分かかって安堵が心のどこかで芽生える。

なんとなくだが、どこか人と違う……感性というべきか人格というべきか、そうした部分が人より多彩なあの人。

”誰”が出てるときでも血の繋がりも何もない他人である俺を、いつかの時のように弟と接するように鍛錬に付き合ってくれる。

幻術の実験台にしてもいいだなんて、ある種の怖いもの知らずというか抜き身な信頼に寄りかかれるのが気持ちよかった。

それと同時に、これさえ失ったら自分はどうなってしまうのかという不安が湧いていた。

加えて言うのなら、他人にそんな風に心情を握られてる事自体への不安と安堵も。イタチに俺は復讐しなくてはいけない。

そしてそれには、イタチの事をよく知るあの人の協力はきつと必要になるかもしれない。

イタチを殺すために、イタチを友達だと語ったあの人に協力をさせる。

それは最善のはずなのに、どうしようもなく胸がはちきれそうに苦しく感じる。

正しい方を向いて進んでいるはずなのに、苦しいのは何故？

うちはイタチ討伐トロコンRTA Part 8

うちはさんとこの感情の質量本当にグラビティなRTAはーじまーるよー！

前回から引き続き、サスケエとコミユを重ねていきます。

これはとりあえずサスケエがアカデミー卒業して七班として諸々の原作ストーリーを始めだすと時間が取れなくなってくるので、好感度稼ぎはその前に終らせませす。

まあ今の感触を考えるに恐らくほほほ大丈夫だとは思いますが……。

これからのチャートですが、実際にイタチと会って討伐の流れになるのは原作で言うところの一部のナルトの元にイタチと鬼鮫が凸って来たところですね。

暁と確定エンカしようとする多少工夫が必要なのですが、このイベントは流れがある程度原作と同じならば確定で起きるイベントなのでフラグ立てる時間なんかを削れてタイムに優しいです。

ので、今回はこのイベントを利用してゆきます。

それと、その前にイタチに関することでサスケと事前に話し合っておかねばいけません。

というわけで、サスケとの接触時にその話題を振りましょう。これまでと同じく鍛錬

とかの時でよいでしょう。

というわけでイベントやっつけていきましょー！

【ねえ、サスケはさ……もし、もしもの話なんだが、イタチとまた会ったらどうする？】
 「なにをいきなり」

【……あの、ね、サスケ。怒らないで……いや、怒ってもいいけど聞いて欲しいんだ。】
 「……」

【俺ね、イタチからどうしても、なんであんな事になっちゃったのか聞きたいんだ。だからさ、俺は……またどこかでアイツと会っても、俺は殺せないと思う。】

「何言ってるんだよ！あいつは！」

【サスケの気持ちは知ってる、でも、どうしてもまだイタチの事を信じたいって思ってるみたいなんだ……自分でも、ちよつとどうかと思う。イタチ自身の口から、なんであんな事したのかって聞いてみたいんだ。】

「……あんたって、本当にイタチに甘いやつだな」

【サスケは、どう思ってるのかなって気になって。イタチのこと。】

「そんなの決まっている！俺は、あいつに復讐したい！もう誰も残っていない、うちの血脈はこの里には居ない！俺は一人だ！」

試走のときも思いましたがやはりこの会話の時のサスケエの声色大分怖い感じにな

るの、雰囲気出るなあ。

甘い奴だなの所が怒りだかなんだかで分からんですけど若干震えてるの、サスケエッぽい。

……と、まあこうは言ってるんですけど実はサスケエの中はまだほんのちよっぴりだけ兄の昔の優しい姿が記憶に残ってるその姿を信じたい気持ちも残ってはいるんですね。

本人全く自覚無いですけど。

なので、実際にイタチと遭遇して殺せそうになっても若干ではあります躊躇してしまったりするんです。

これが二部になると完全に吹っ切れてくれるのですが、今回イタチとぶつかるのは一部の時点なのでこの問題解決しないと地味にタイムロスや戦闘難易度の上昇に繋がってしまいます。

このイベントが挿入されるととても面倒な事になるので、その対策がこの会話です。

こつちからイタチの話の話を振って「イタチ殺すより半殺しにして一族皆殺しの理由聞きたくない」っていう会話をすると、「まあコイツが言うのなら……勘違いしないでよね！こいつがそう言うからなんだからね！」と殺すのではなく半殺しで渋々納得してくれませう。

これで、殺害ではなく半殺しの戦闘不能でも討伐扱いになりトロフィー取れます。やったね！

この辺の事情があるため、イタチ討伐は殺害ではなく戦闘不能の方で取ります。

この辺、話術系の高いスキルを持つているかサスケの好感度がかなり高いかのどちらかの条件を満たしていれば納得はさせやすいです。

今回は好感度ガッツリ稼ぐ方を選択しました。この時代のサスケエはまだ好感度上げやすいです……事件が起きる前からちよいちよい好感度自体は稼いでましたし。

うちはさん、とりあえず好感度稼いでおくと話を結構聞いてくれるよね……。

「だから、だから……！俺は、イタチを殺すべきだ」

【そっか。】

「チツ、そんなしけたツラするなよ」

【うっ、ごめん……。】

「……。俺だって、ただ黙ってあの世に送るつもりは無い。行いの全てを懺悔させてから殺す。だから、そのときにあんたも聞きたいことがあるのなら一緒に聞けばいいだろ。まあ、そんな修羅場にあんたが一緒かどうかは知らないけど」

はい、これでサスケも半殺しの戦闘不能に持つてく事に同意しています。

分かりにくいですが、懺悔させる間を与える⇒即死ではないし戦闘不能状態に持ち込

む……って感じらしいんですね。

初見には分かりにくい！一昔前のツンデレみたいな挙動しやがるこのサスケエ……。

【サスケは、優しい子だなあ。……ありがとう。】

「あんたがなよなよしたツラしてると、こっちまでジメジメしてくるんだよ」

これが原作ルートの終盤になるとREVOOLUTIONしてしまうとはね……まああのREVOOLUTIONもある種のやさしさや情の深さゆえでもあるから本質的には同じなのかなあ。知らんけど。

というわけで、フラグのほうはこれでOKです。

後は討伐の準備をちよこちよこ進めつつ、原作のストーリーを進めさせてやります。

イタチと鬼鮫の襲撃は中忍試験の時期なんかからある程度予測できるから楽ですねえ。

それでは、実際にそのイベントの時期になるまで倍速で飛ばしていきます！

両刀くんは天性の素質で体術がクツソ得意なのでまずそっち方向をガンガン伸ばしていったので、体術だけなら本当にトップクラスに強いですねえ。

写輪眼もちとの戦いではやっぱり体術が一番楽だな……下手に術で小手先のイニシアチブ取るよりは。

そしてそんな両刀くんと一杯鍛錬（意味深）したので、サスケも大分原作に比べると

フィジカルは丈夫になりましたし体術レベルも上がってますね。

好感度も高いので連携もバツチりなので、サスケ関連の準備はほぼOKです。

後はこまごまとしたアイテムをそろえて、イタチ戦に突入します。

あつ画面内ではサスケたちの世代の中忍試験のイベントに突入してますね。両刀くんは勿論参加はしませんが、サスケエを応援しましょう。

ここまで来たら、イタチとのバトル本番までもうすぐです。

気合入れていきましよう！

余計なものは捨てなければならぬ。捨てなければ、サスケの未来が無い。

一族を殺した時に、俺はそう決断した。だからこそ今の俺が、うちはイタチがある。

そうであるというのに、木の葉に近づくと嫌な焦燥感のようなものが時折顔を出す。

舌なめずりをする蛇のようにこちらを睨む謎の焦燥感はこの任務にはふさわしくない。

暁に入ってから度々思うことがある。

それは、夜刀にどこかの任務で万が一遭遇した時に俺はあいつとしつかりと戦えるのだろうか。殺せるのだろうか、と。

忍の世界は広いが可能性はゼロではない。

今自分が行っている暁への潜入任務の障害になるのなら、或いは一族を殺した理由などの真意を疑われるのなら、殺さなくてはいけない。

……大丈夫だ、俺は殺せる。やる事は分かっている。

クナイを刺すのも、火遁で焼くのも、月読で心を殺すのも、俺はできる。

大事なものを、守りたいと思ったものを、サスケに定めた時から……一族を殺したのだから、ソレと同じように俺は友を殺せる。

大丈夫だ。だから、大丈夫だ。

うちはイタチ討伐トロコンRTA Part 9 (完)

両刀くんは試験したいには参加しませんが、トーナメントの時なんかは観戦したりできず。

今回のゲームの流れだとサスケエの精神状態が安定しているので、呪印をつけられこそすれ状態は恐らく安定しているでしょう。カカシ先生えによる呪印対策は、精神が安定さえしていればさして問題はなくなるのでこれでOKです。

後は木の葉崩しですが……これは原作沿いの中ではかなりの大イベントであり、木の葉出身である以上主人公の両刀くんも必ず巻き込まれます……が！

肝心の我愛羅やらナルトやらその辺と下手に関わると原作展開がブレたりイベントが増える可能性がありますので、この辺は適当に襲ってきたやつをボゴボゴにしながら収束するのを待つていくスタイルです。

もちろんサスケエに助太刀することもできませんが、まあこのあたりは一応サスケエ一人でも原作どおりちゃんと生き延びてくれますからね。そこは安心です。

ここで経験値稼いで今後のイタチ戦の安定度を取るチャートも考えてましたが、正直焼け石に水なのでそのあたりはもう適当にイベント流していきます。

マジでこのあたり実際イベントやってると分岐やイベントとても多くて面白いのですが、RTA的にはそんなにうまみもないです……。

というわけで、例のイタチとサスケエの遭遇シーンのイベントまで加速加速う！

余談ですが、うちはさん家絡みのイベントは基本的に原作に絡んだ部分が多いので、特に原作にとつて大きな立ち位置になったキャラの行動に干渉するように絡むとその後の原作展開がズレていく可能性がそこそこかいんですよね。

あと、闇深イベントがめっちゃ多い……。今回は好感度そこそこ上げたけどそこまで突っ込んだ話とかやってないですが、突っ込んだ話や一族内部の事に関わったり相談されたりするようになると思われるわ出るわ怖い話。

昔は近親婚多かったとかそう言う話もあったり……。血を保つためってやつですね。とことん内側への繋がりが強い一族だよほんと。

今回はRTAの都合上その辺のお話に深入りや突っ込みはしませんでしたが、気になったプレイヤーー兄貴姉貴は是非やってみてくれよな！

……えー、画面内では倍速で物語が進んでいきますが、主人公が徒手空拳で木の葉崩しにて襲ってきたやつをボコボコに殴ってますね。

木の葉崩しはわらわら敵が出てきても、ちぎっては投げちぎっては投げ状態ですね。印を結ぶ前に殴ってわからせる、コレが一番早いんだなあ。

はい、というわけで木の葉崩し終了〜！

よしよし、ちゃんとほぼ原作どおりの流れになっていますね。ちゃんと三代目の葬儀や諸々が終わり、イタチと鬼鮫兄貴が突撃木の葉隠れの里をしにくる番です。

このイベントやる前にちよこつとサスケエと大変だったねサスケも的な会話したり色々できますが、まあ正直いつものダメ押しでの好感度稼ぎみたいなもんなのでここも倍速で飛ばします。

ゲームでやってても、本当に次から次へとイベントが起きますねえホントこの時期。そんなじゃ、イタチを探すサスケエをラーメン一楽でラーメン食いながら待ちます。

ラーメン一楽食べると、ちよつぱり精神力にバフがかかるのでね。気持ちばかりのバフです。

【やっぱり一楽のラーメンは美味しい。】

【……少しだけ、心が強くなった気がする。ラーメンってすごい、自分はそう思った。】
このゲーム、一楽以外にもラーメンの屋台やお店はたくさんあるんですけど、製作陣にラーメンマニアでもいるんかってくらい描写凝ってますよね。

ちなみに自分はつけ麺派です。

「オッサン！ナルトが……夜刀さん!」

【あれ？サスケ？どうしたのそんなに慌てて】

「イタチが……！イタチのやつがこの里に帰ってきたんだ！」

【えっ……】

という事でサスケに事情を説明してもらいつつ合流して病院の方に行きまーす！

ここからがこのRTAの本番にして終盤です！最後にして最大の難関、イタチ戦が始まります！

ということで、病院へGOしてイタチ兄貴に突撃しまーす。

はい、と言うわけで病院へ全力ダッシュでつきました！

「久しぶりだな……サスケ、そして夜刀」

「おやおや、今日は珍しい日ですねえ。三度も他の写輪眼が見れるとは……。それに、もう一人の方はイタチさんが要注意と言った方じゃないですか」

【イタチ……！】

イタチ兄貴と接触度が高いかつ一定の実力や実績がある場合、こうして鬼鮫兄貴にイタチは要注意人物だと伝えてるんですよ。こう言う細かいところ好き。

サスケエ！はイタチに対してブチのギョレエで今すぐぶっころしてえよお!!という殺意の波動に目覚めてますが、事前に両刀くんと話をしてあるので多少は冷静さがあります原作比だと。

さて、今すぐバトルに入ってもいいのですがちよつとばかし両刀くんとイタチ兄貴と

で会話をします。

タイム的にはすぐ戦闘した方が早いのですが、理由は後で説明します。

【イタチ、本当に久しぶりだね】

「……」

【イタチ！お前がこんな事してるのには何か、訳があるんだろ!?!】

「お前に答える義務はない」

サスケエの諸々がかかっているので、絶対イタチ兄貴は話さないのですが両刀くんは会話を聞いて詰める選択をします。

【お前にも、もしかしたら事情があるのかもしれない。だけど、お前がやばい事した時俺は止めるし叱るって……約束したから。だからお前を止める】

「そんな会話はもう、忘れた」

過去の会話を参照にしたセリフが出てくるの、いいよね。

それはそれとしてサスケが黙って会話聞いてくれてるけどイタチの反応見てキレそうになつとる……。こわ。

さーてここまで会話を引き延ばした理由ですが、自来也の到着を待ってます。

原作漫画でも途中参戦してましたが、今回は戦闘の最初からできるだけ居てもらいたいので会話で時間を引き伸ばしてました。

さあ来ました、頼もしい助っ人こと自来也ことエロ仙人が！

「けつたいな雰囲気になつとるのお……」

「エロ仙人！遅いつてばよ！」

「！」

【エロ仙人!?えつ、伝説の三忍がエロ仙人!?】

これで役者は揃いました！

さーて本来であれば原作でもそうでしたがここでちよつとした会話を挟み、それから戦闘でしたが今回は両刀くんに加えて自来也まで居るといふイタチサイドからすれば敵の戦力が多いわけで悠長なことはしてられません。

ですので、イタチは不意打ちを仕掛けてきます。

さあ戦闘開始！と同時に来ました、月読です！

イタチも消耗してはいるのですが、こうしてこちら側の戦力が多ければこうして不意打ち気味に月読を初つ端使ってくるパターンもあります！

今回はそれを引きました、トロフィーの条件を素早く満たせるので当たりですね！

というわけで、イタチの月読から他のメンツを庇うようにいの一歩に両刀くんがかつておきます！

イタチからの視線のラインを遮るように移動し月読の判定から味方を庇います。

……はい、これで今まで多重人格の中で表に出ていた人格である『俺』の人格が月読状態になりました。

ここで素早く別の人格に操作を切り替わります！

これで『俺』の人格が月読でえらいことになってますが、体は他の人格で正常に動かすことができます。

「自来也さん！ぼ、僕たちがイタチを何とかします、だからもう1人の方お願いします！」

「……どんな因縁があるかはワシには預かり知らんことだが、無理してくたばる真似だけはするなよ」

自来也とNARUTOには鬼鮫の足止めをしてもらい、サスケと両刀くんがイタチ兄貴を仕留めます。

自来也はほんと強いので、NARUTOを奪われないように守りつつ戦ってくれ、彼が居る状態でのスタートがやはり安定します。

自来也は途中参加でも十分役立ってくれるのですが、鬼鮫にまずイタチとの戦闘を邪魔されるのでね……やはり最初から自来也はいてくれたほうが楽です。

今回は戦闘不能状態にまで持ってけば勝ちなので気絶させましょう。

こうして動画編集してる時に気づいたのですが、イタチ兄貴この時点でよく見ると

ちよつと冷や汗流してゐるんですよ。

イタチ兄貴からしたら月読を回避されたってわけでもないのに、耐えたり精神ダメージ受ける様子もなく普通に動き回ってるのたしかに衝撃だわ。

ここから本格的な戦闘がスタートです。

とは言つても、この戦闘長引かせるだけ不利になるのでワンパンで仕留めます。

そのためにはサスケエとの連携は最重要です。

さあまずサスケがイタチの前に飛び出していった！

これはサスケと連携してイタチ兄貴と戦う場合に最重要な要素なのですが、基本的にイタチ兄貴はサスケエの生存が行動の中でもほぼ最優先の順位の行動として設定されています。そのついでに憎しみを煽ったりしますが。

ですので、サスケエがこうしてイタチのターゲットになるとそれだけ隙ができません。

と言つてもその隙は小さいですが、問題ありません。

まず火遁系を潰すため、あらかじめ習得しておいた「風遁・可燃水気の術」を使います。

【風遁・可燃水気の術！】

これで火を使うと大爆発なので、イタチ兄貴の火遁は封じられました。

他にもイタチの使える術は沢山あるのですが、使わせません。

ここで全力でインフアイトに持ち込みます！

イタチ兄貴の行動A1は基本的に幻術系と火遁が一番優先順位が高く、体術とその他の術はその時その時の状況で使用範囲が異なります。

今回のようにバリバリのインフアイトに持ち込まれた場合、体術で応戦するか写輪眼の幻術を使い翻弄しつつ距離を取りまた別の術を使うかの二択です。

しかし！今回幻術の最高峰である月読を両刀くんが尋常でない手段で突破してるため、イタチは幻術はよくわからんが通じないと判断しているため体術を使うしかありません。

つまりこの状況、イタチ側からすると「絶対に殺せない弟（今はまだ弱いとはいえ）の相手をしつつ、体術特化の相手とインフアイトをしなくてはならない。さらに言うところ大掛かりな術は狭い場所なので使いにくく、自来也というその他のやべー術の手の内あんまり見せたくない相手も場にいる」って感じなんですわ。イタチ兄貴側のクソゲー感ヤバイ。

もちろんサスケは片手間にあしらわれてるような状態ですが、それでもサスケのおかげでイタチのキャパシティを少しづつ削ってます。

これでもまだイタチサイドに余力があるのが恐ろしすぎるのですが、ここまでやって

ようやくワンパン気絶があり得るラインに持って来れました。

こっからはタイムリミットと運の戦いです。

膠着状態が続くとナルトの誘拐に不利と判断し、鬼鮫とイタチは撤退します。

ですので、撤退のタイムリミットの前に何としてもイタチに一番きつい一発を入れて気絶させなければいけません。

その肝心の一発入れられる隙が出るかどうかは……運です。

多重人格が特徴で無い場合月読に耐えられるかどうかのガチャまでであったのでまだマシなのですがここでも運ゲーです！

と言うわけでこっからは全力でサスケエー！の手助けを借りつつイタチと殴り合いのお時間だオラア！

頼むから隙を見せてくれよな〜〜!!!

……。

……。

……。

……!?

あつ、これは……月読を受けたはずの人格が、精神ダメージひどいですが動けるようになってますねこれ!?

月読ダメージ自体がなくなる訳ではないので、こうして月読の囷になった人格は精神ダメージきつくて基本的にこの戦闘中には復帰できないかあるいは、下手にダメージ強かったら人格が死んでしまうことも本当に低確率ですがあったりするのですが……。

精神力と月読の精神ダメージの対抗判定に成功したっぽいですねこれ。
正直こつちのが確率低かったのですが……。

ほんとに誤差の範囲ですが一応この「俺」の人格が一番体術のスキルが高いので、一応切り替えておきましょうかこつちの人格に。

そして来ました！ようやく来ました！イタチが見せたほんの僅かな隙！

サスケエがもうボロボロですが食い下がってくれてる、タイムリミットもギリギリなのでこれが最初で最後のチャンスです！

オラッ！全力の腹パンを喰らえ!!!

イタチ兄貴はもちろんチャクラによる身体強化で防御などもしていますが、まあ特徴で【怪力】に【天与の肢体】持ちの馬鹿力の全力パンチくらえば……。

「倒したのか……？」

この呆然としたサスケエの台詞が出たということは……イタチがようやく倒れてくれました。

ここまでやっても乱数によってはまだイタチが立ち上がる可能性あったので、ほんつとーにここまでお膳立てしてほぼ最適解の特徴取ってもギリギリのバトルでしたわ。このバトル、片方が倒されるともう無理だともう片方が判断し自動的に撤退イベントとなります。

鬼鮫兄貴は巢におかえり……。

というわけで「接触度が高い状態での討伐トロフィー」、「月読を突破して討伐トロフィー」、「サスケエ！と共闘状態で勝利トロフィー」をゲットオ！

【赤い月が沈む時】

【月に蝕まれる】

【兄の心弟知らず】

はいここでタイマーストップ！6時間58分ジャスト！

まさかこのレギュレーションで7時間切れるとは思ってなくて、今回のRTAで一つの壁を越えたなく！って感じですね！

完走した感想ですが、今までにも暁のRTAはいくつもやってきましたが現状だよっぱ一番強かったなイタチ兄貴……。

道中の難易度を言うなら創成期が入る角都ですが、ボス戦ならイタチがやばかった。

ある程度安定するチャート自体があまりないと言う意味でも難易度が高いです
チャート構築が。

勘も良ければそもそも写輪眼でこっちの策が察知されることも多いので、術系のビルドよりは体術系のキャラビルドが有利で、その点で言う特徴ガチャ大勝利だったのが最も大きな勝因ですな。これがなかったらさらに運ゲー加速してた。

ただこれだけやってもイタチ戦はちよいちよい乱数次第でぐだるポイントあったので、やっぱ豪運は全てを解決する……！

視聴者兄貴姉貴も是非走ってみてくれよな！うちも、やったんだからさ（同調圧力）。
それでは、長時間のご視聴ありがとうございましたー!!!

動いてる、未だ、四肢を動かして俺と戦おうとしている。

俺は確かに、心を殺して身動きできなくなるように月読をかけた。

もちろん、視線自体を避けられるとも予測はしていたが夜刀は視線を逸らさず真正面から受け止めた。

しかし、夜刀はまだ不安げにしつつも強い光を宿してなんてこともなしに立っている。

未知の事象とイレギュラーに、今までにない戸惑いが俺の中に湧いてきた。

夜刀のじつと見つめる視線に奇妙な焦燥感が走る。

そして、サスケの俺を見る視線にもあの夜と異なるものを見た。

俺を倒そうとはしてるし憎しみもある、しかしどこか理性を持って憎しみを分別しようとしてるかのようにと感じた。

殺意が、薄い。倒そうと言う意思があるにもかかわらず。

サスケ、お前はあの夜から変わったとでも言うのか。

俺は悟った。夜刀の影響が大きいのだろうと。

何故だかはわからない、ただ本当にそう直感的に思った。

ならば尚更、夜刀は殺さなくてはいけない。

奇妙な焦燥感は、焼けるような殺意に変わり出す。

夜刀はここで殺さなくてはいけない、サスケが俺を殺すためにも。

お前の、何かを変えてくれるような優しさと心の強さは、今ここで消えてもらわなくてはいけない。

殺さなくてはいけません。

今、この瞬間に。

夜刀の中の心がまた切り替わる。

痛みで死ぬ寸前のような顔になった瞬間、俺は理解した。

夜刀の中の彼が月読を今まで引き受けていたのだと。

度し難い精神の傷を耐えている彼に、殺意が先走った。

弱った獲物に付け込もうとする獣の疾駆か、あるいは……。

……。

だが、それがいけなかった。

先走れば隙が出る、当たり前前の初歩だと言うのに俺は愚を冒した。

本当に手痛い、腹が潰れるのでは無いかと言う痛みと息苦しさに気絶しまいと耐えようとしたが出来なかった。

彼は、俺のことを静かに見つめていた。

俺にはしなくてはいけないこともあれば守らなくてはいけないものもある。

だから、夜刀を殺そうとした。

それでも変わらない心と瞳で、俺を見ていた。

その信頼が、いかなる苦痛よりもずっと俺にとつての痛みとなる。

いつかの日にあれだけ救われた俺を信じようとする信頼を、俺は挫かなくてはいけないか、と言おうのについで夜刀はそれを曲げなかった。

夜刀とサスケは、いつかの時と同じ瞳で俺を見つめる。

この異常事態に対して考えなくてはいけないことが沢山あると言うのに、その視線にどこか懐かしさを感じながら意識は闇へと落ちていった。

うちはイタチ討伐トロコンRTA（おまけ）

ちよつとしたオマケコーナー！今回も小ネタをちよつと紹介していこうと思います。

主人公の死亡により得られるトロフィーなんかも多いってのは実際プレイしてみたことのある視聴者兄貴姉貴達ならよく知ってると思われませんが、この【多重人格】にもその死亡の際につくトロフィーはあるんですよ。

あまり出ない特徴ですし知らない方も多いと思うので、せっかくRTAで【多重人格】を引いたのでついでに紹介していきますね！

RTAで使ったデータの直前のセーブデータを使いそのままイタチ兄貴のところへ行き、また同じように戦闘に入りまーす。加速加速。

やっぱまともに戦ってもイタチ兄貴強いっすね〜……。

RTAの時は無理やりインファイトに持ち込みましたが、可燃水気で火遁封じてない場合火遁などにより近距離に持ち込まれるのをうまくいことかわしてきますねイタチ兄貴。あつほら今画面に出てる状態みたいな感じに。

一応ここ病院だし狭いしで大技使うわけにはいかないって考えがあった分、イタチ兄

貴のガチのフルパワーではないのですがそれでもほんとRTA本編でも強かったなあ。

……。

……。

……………。

あつ死にしましたね、クナイで首元バツサリですわ両刀くん！このゲーム結構勢いよく血が飛ぶからなんか笑っちゃうんですよね。

【重ね合わせの死】

はい、【多重人格】持ちの状態で死亡した場合のトロフィーこれですね！

1人だけど三人分の死なもんで、こんなトロフィー名ですね。

とまあ、ゲーム上での主人公である両刀くんはこれでゲームオーバーですが、今回はサスケエの好感度バリバリ稼いでおきましたのでゲームオーバー画面前に追加のイベントが挿入されます。

「あ、ああ……夜刀さん、夜刀さん!?うわあああつ!!!」

サスケエの親しい人がまたしてもイタチ兄貴の手によりバツサリぶつ殺されたので、まあこんなふうにもなりますよねサスケも。

異常事態におもわず鬼鮫とやり合ってた自来也とナルト達もこっちを注視しますけど、サスケはもう絶望状態ですわ。

「ずっと、お前のことを信じてた人を！どうしてそんな風に殺せるんだよ！」
「……忍の世界で、信頼という言葉ほど脆いものはない。こいつは俺の邪魔をした、それだけだ」

はい、ここでもまだ今際の際とは言え一言だけ遺言を残せるので、残す言葉を選べます。
今回は、「サスケ、イタチを憎まないで」にしてみましよう。

親しくしてた兄弟がとことん憎み合うのはそりやつれえわ……。

【サス、ケ……】

「夜刀さん、まだ息が……！」

「！」

【サスケ……、イタチを……】

「夜刀さん、夜刀さん……？」

……このイベントね、最後まで選択した言葉を残せないんですよね。製作陣ドSすぎません???

えー、はい、ここまでイベントを見てもう一つトロフィー貰えます。

【力の源】

このトロフィーですね、どうも写輪眼持ちのキャラと好感度高い状態で死亡などをすることでそのキャラの写輪眼の進化やらパワーUPやらを促した場合に得られるやつ

みたいで……。

多分、両刀くんの死に対するストレスでそうなったほいですねサスケエ。

試走の時にとか何回か死んでるしその度にこれ見たけどほんとかわいそサスケ……。

はい、これで今度こそゲームオーバーですおつかれさま両刀くん。

とまあ、こんなトロフィーありますよというおまけでした！

それでは本当にさよなら！また別の動画で！

あの人の最期の声が何度も何度も俺の頭の中を回る。

【サスケ、イタチを……】

あの時、夜刀さんは一筋の涙を流しながら何を言おうとしたのか。いくつもある夜刀さんの心の誰もが揃えて絞り出した最期の言葉。そんなもの、決まっている。

『サスケ、イタチを殺して』

そうに決まっている、あいつを信頼して信頼して最後には殺されてしまったのだからきつとそう思うに決まっている。

あの後どうやって病院から自分の家に戻ってきたのか覚えてない。体の治療は最低限受けたはずだ。

だが、ナルトや他の奴が何かしきりに言っていたような気がするが覚えていない。ただ、写輪眼に目覚めた時のような痛みがずっと続いている。

心の中は嵐のような絶望感があるのに、何もできない。何も手につかない。

もう明日から、俺の最後の“家族”はもう居ない。

騒がしくも頼もしい夜刀さんも、のんびりしつつも逞しい夜刀さんも、俺にお弁当を作ってくれた優しい夜刀さんも。誰もいない。皆死んだ。

力が欲しい。

奪われたくない。踏み躪られたくない。

だから、力が欲しい。あいつを殺せる力を。夜刀さんの最期の言葉を果たすための力を。

どうすればいい？

「私が力を貸してあげましょうか？ サスケくん」

いつの間にか、そこにそいつは居た。

力を得られるのなら、蛇の道だってもう構わない。

俺は、最後まで俺のことを信じようとした親友を殺した。

一族を殺す時と同じことを、俺はまた行つた。

クナイで首を切り裂いた瞬間、ふつりと何かが消えていった気がした。

もはや、夜刀のことを考える時にあつた奇妙な焦燥感はない。

しかしかと言つて解放感があるわけでもなく、肺に煤が詰まっているかのような息苦しさがそこにはあつた。

頭と眼も、写輪眼に目覚めた時のような痛みを感じる。

悲しむ権利は俺にはない、俺にあるのはサスケに憎まれる義務だけだ。

最期にあいつは、何と言おうとしたのだろう。

あいつの中にある“誰か”の全員が声を振り揃えて出そうとした最期の言葉は、いったい何だったのか。

里のことを、サスケのことを、俺は選び取り他は切り捨てた。

切り捨てたもののことを考えると、暗い穴に引き込まれそうになる。

しかし、最後に夜刀が何をサスケに残そうとしたのか、俺に対して何を為させようとしたのか。

それだけは頭にずっと引つかかっていた。

己に対して幻術をかけるといふこともできる。

それを利用しシミュレーションのようなことをしてみた。
今一度、夜刀の今際の際とその言葉を。

『サスケ、イタチを……殺して』

大丈夫だ夜刀、最期にお前の望みは叶う。

お前の親友で居続けられなかった、お前の信賴を踏み躪った。

だが、その願いだけは叶えられるから。

心配するな。

長門&小南討伐トロコンRTA Part 1

人柱力ばいナマモノになるRTAはーじまーるよー!

みんな大好き、ゲーム「NARUTOー名もなき忍道ー」の長門&小南討伐関連のトロコンがこのRTAの目的です。つまるところいつもの。

今回は長門と小南の討伐です、神と天使をぶっ倒します! ユダかな?

ちよつと待って! 二人セットってどゆこと???と思う視聴者兄貴姉貴もいらつしやるのでしょうか討伐関連のトロフィーの中に小南姉貴と長門で共有になつてるものがあるんですよ。

ですので、RTAのレギュレーションとしては小南姉貴と長門をセットで討伐するというのが一番メジャーな形となつています。

ですので、今回は二人まとめたの討伐です! いやーキツイっすわ……。それ以外は大体いつものRTA動画とおんなじですね!

はい、ではスタート画面でタイムマースタート!

親の顔よりキャラメイク画面から進めてまいります。

見た目はランダムデフォルトのまま、性別は女性です。

ちよつと待つて！ホモが見たい（ryという視聴者兄貴姉貴には申し訳ないですが、小南姉貴とのイベントやもろもろとの兼ね合いにより今回は女性ですすまんの。

名前は入力速度を考慮して「サエグサ」で行きます。三枝とはつまり古い言葉で百合の呼び方なので百合ちゃんです。

そんじやステータスダイスを振っていきます。

今回のチャート、ステータスより特徴のほうができれば大事なのですが相手が相手なのであまり手を抜けません。

ですので平均以上狙っていきます！イクゾー！デッデデデッデッカーン

……。

……。

……。

おお、チャクラ量が最高ランクです！しかも他のステータスも決して悪くない……これは何回か走った中でも一番いい引きです！

大当たりです、これで行きましょう。

時代と場所はいつもの流れで、雨隠れの長門達と同年代でいきます。

さあ！毎度波乱を巻き起こす特徴ダイスのお時間だあ……。

今回のチャートの都合必須となるのは、「人柱力（仮）」という特徴です。

何故必要かは後で説明いたしますので、特徴ダイス一回目GO！

「不思議ちゃん」「秘伝忍術・夢魔」「民草のカリスマ」

これはまた面白い組み合わせではあるし希少ではあるんですがボツ！

とくに夢魔のほうはこのゲームのオリジナルの術ですがこれがなければできないイベントやルートもあつて大変面白いので、このRTAの最中以外だったら喜んで採用してたけどボツ！

特徴ダイス二回目！

「口達者」「悪意の先端」「読書家」

「悪意の先端」は主人公の性格を悪意的な性格に固定するというやつで、ヤベーことごときたりするんですけどこれもボツ！人柱力（仮）はよきて！！！！

最後の三回目！

「人柱力（仮）」「不思議ちゃん」「歌歌い」

特徴ダイス……工事完了です……！てか不思議ちゃん二回目え！

残り二つの「不思議ちゃん」は性格がその名の通り性格が不思議ちゃんになるやつで、「歌歌い」は忍術にまつつた関係ない特徴で歌がとでも上手になるよやつたね！一応好感度上げとかには使えるから無駄にはならないよ。

とにかく最高のステータスダイスにきっちり特徴も狙ったの取れてよかった！

だどこつからがスタートなんだよね！

というわけでキャラ作成終了の後、長めのOPになるので今回の討伐チャートで取るべきトロフィーの説明だけしておきますね。

今回取るべきトロフィーは、まず「接触度高い状態での長門と小南の討伐トロフィー」、そして「自来也の助け無しで討伐トロフィー」になります。

これは最初に説明した通り、長門と小南で共有という形になってるトロフィーですね。

二人討伐してゲットという形になります。

長門限定の討伐トロフィーが「六道ペイン全員討伐トロフィー」、小南限定の討伐トロフィーが「一撃も当たらずに討伐トロフィー」となります。

小南の方も大概ですが、長門の方キツインですわこれ。

六道ペインの強さに関してはもう原作読めばわかりますが、物理暴力単体で考えてもフルパワーなら木の葉吹っ飛ばレベルですよ。

その上絡め手にも通じていますし……一応ルートややり口によっては、六道ペインを振り切って本体の長門までたどり着いてボコるといのがまだ楽なので普通の攻略ならそうするか、原作でのナルトによる撃破イベント待つほうが楽だと思います。

単体の強さは前回やったイタチもスペックで言うなら相当でしたがフルパワー出し

にくい条件下であったのに対し、今回は結構な割合でフルパワー遠慮なく出してくる相手です。

六道ペイン攻略は本当にこのチャートが一番要の部分となります。

六道ペイン攻略にプラスし、小南や長門を釣り上げるために必須なのが【人柱力(仮)】です。

もうすぐオープニングが終わるので、ゲームスタートと同時に【人柱力(仮)】の特殊イベントが入るためそこで色々説明しますね！

さあ、降りしきる雨のオープニングを抜けたらいよいよゲームスタートです！

いざ鎌倉！

長門&小南討伐トロコンRTA Part 2

いつものごとく、雨隠れの里に生まれ落ちました百合ちゃん。

今回は「人柱力（仮）」を引いてるので初っ端特殊イベントが入ります。

さあ、百合ちゃんが人柱力になるイベントです！

【空腹、孤独、戦乱で両親を失いもういつそ心を無くしたくなるくらいの悲しみ。】

【どれだけ辛くても、ご飯は食べなくてはいけない。】

【……生きるための術を雨の中探していると、戦乱で壊れてしまったのだろう家を見つけた。】

【家の中には何もなかった。けども、ネズミが一匹弱って転がっていた。】

【本当ならば口にすべきではないかもしれないが、どうしてもおなかが空いていたものだからネズミを口に運んだ。】

やっぱりといいますが、やはりこのレギュだと両親居ないですね。

まあ孤児で両親居ないほうが自由度あるんでよかったですよ。

【ネズミを食べてしまった瞬間、目の前が真っ暗になった。】

【真っ暗になった世界の中、目の前に名状しがたいナニカが現れた。】

【それは真つ暗な宇宙のような、生まれてこの方見たことのない星空のような、あるいは虚無のような。】

【形のないそれは、ゆっくりと近づいてくる。】

はい、この精神世界で唐突に現れた正気が削られそうなナニカが尾獣（仮）です。

特徴のほうにせよ何故（仮）がつくかは一旦置いておくとして、ここで選択が色々出ますが……【それに名前をつけてみる】を選択します。

さみしいからね、ペットの一つでもほしくなるよね！わーい飼うー!!!

【どんな名前にしますか？】

にゆるにゆるとした雰囲気があるので、ここは【にやる】でいきましょう！

え？…這いよりそうな混沌？知らないですね……。

【それに、「にやる」と名前をつけた。】

【にや、る……】

【そう、わたし、「にやる」という存在で、いいの……】

【名前をつけた途端理解の外側に居た存在が、急にはつきりとした輪郭を持ち始めた。やがて、サエグサと同じ姿を取り始める。】

【……そして、目が覚める。夢だったのかな、と思っただけど確かに「にやる」の存在を内側に感じる。】

……はい！以上！人柱力（仮）になるイベントでした！

これで、内側に「にやる」と名付けた尾獣（仮）取り込んだことにより将来的にそのパワーが使えるようになりました！

ではさすがにこれだけだと「人柱力（仮）」ってなに？ってなると思うので説明させていただきます。

まずこのイベントで出てきた、名状しがたい姿をした尾獣（仮）の正体ですが……十尾が尾獣たちに分離した際の切れ端のような存在が、自然エネルギーをゆっくり吸収しながら生きながら彷徨っていたものです。

尾獣の一部みたいなものではありませんが、元の尾獣とはまた違う進化をした存在となった。だから（仮）がつくんですね。

で、この尾獣（仮）は他の尾獣と違い確固たる”形”……もつと言うと、個体としての存在を持ってない存在だったのです。あくまであまりものの寄せ集めみたいなものなので。

尾獣（仮）はそんな存在であるから、”個”というモノを持ちたくて生物の体に入り込む……というのを自力でやらかしゃがるのですね。この時点でもう、通常の尾獣とは仕様も習性も違います。

……が、そんな風に個というのをもちたくて他の動物の体に入り込みますが、その体

の主は拒絶し追い出そうと普通はします。

そうするとね、こいつ共存ではなく乗っ取るんですよ……。

体の中身をとろかして再構成して魂を追い出す、という邪悪の極みみたいな乗っ取り同化やらかすのがこの尾獣（仮）の習性です。

こういうことやりながら動物や人間の中をほそぼそ渡り歩いていたのですが、今回百合ちゃんがその尾獣（仮）の入っていたネズミを食べるという形で取り込みました。

そして次の宿主が百合ちゃんになった……これが、特徴をとることで起きるイベントですね。

そこで、“個”がほしい尾獣（仮）に名前を与えることで“個”を確定させ共存という形で味方につけました。

ここまですが冒頭のイベントになります。

ちなみにここ、選択次第では中身乗っ取られてこつから先尾獣（仮）が中身に入った主人公を操作するって事になるルートもありましたが、そっち不便民いので今回は共存ルートです。

これで、にやるの人柱力みたいなものに百合ちゃんはなりましたよやったね！

さて、このにやるはとっても面白い能力を持っているのですが、その反面通常の尾獣とは仕様が異なります。

チャクラ量も確かに相当多いのですが、普通の尾獣にはかなり劣ります。

しかし、チャクラ量が普通の尾獣と比べれば少ない代わりに変幻自在な性質のおかげで感知系からしても百合ちゃん本人のチャクラと見分けがつかないんですよ。

つまり、人柱力みたいなものであるとはつきりとした疑惑を持たれてがつり調べられるまで意外とバレません。

ちなみに十尾復活にはこの子必須というわけではないのですが、尾獣みたいなもんなので暁から狙われたり長門達を釣り上げたり居場所特定したり色々あるんですがここも話したらまた長くなるのでまた今度！

この特徴ほんと色々あってバグっぽい挙動とかそういうのまで含めて話すと解説がすごい長くなるのが動画的には困りもの。

さて！というわけで、まず最初の目標としては弥彦長門小南姉貴の雨隠れトリオに遭遇するというのが第一優先です。

俺も仲間に入れてくれよ！

さつさと接触度稼いじやいたいし、自来也兄貴のパーフェクト忍術教室は戦力強化を考えてもクツツ美味しいですしね……。

ここで雨隠れトリオに仲間入りして、その流れで暁（健全な時代）入りまではするんですけど弥彦の死の前には離脱する予定です。イベントやもろもろの兼ね合いで。

雨隠れトリオと遭遇する前に死ぬなんてことにならないよう、とにかく食料を探します。

食料が採取できるような効率的なポイントを知ってるので、食料集めなどなどの細かいイベントは加速していますね！加速加速！

……！

食料を手に入れた帰りに弥彦と小南に会いました！結構早い段階で遭遇できたよやったね！

小南のほうから声をかけられました。

「あ、あのっ！私たちもう随分と何も食べてなくて、その食べ物を少しだけ分けてほしいの……」

うーんちっちゃいころの小南姉貴かわE！おつきくなったら色々失って闇墮ちするだなんてとてもとても思えないくらいかわいい。

【じゃんけんしよう！】

「えっ？」

【じゃーんけーん】

「ぼ、ぼんっ！………私の、勝ち？」

【よくぞ勝ち抜いた勇者よ、というわけで食べ物あげる】

「ありが、と……?」

今回不思議ちゃん引いてるせいか、電波みたいな言動の選択多いんですよねえ……電波系百合女子。

「不思議ちゃん」の時だとどれが早いセリフ選択なのかとかよくわからないので、適当に早そうなの選んでます。

ガバじゃないこれはガバじゃない。

【そっちの子はやらないの? じゃんけん】

「じゃんけんでもらえるならいくらでもやってやる! じゃーんけーん」

「弥彦頑張つて!」

【ぼんっ】

「ま、負けた……」

【勇者よ、負けてしまおうとは情けない。はい、残念賞。あげる】

「あ、ありがとう?」

二人とも「??」って顔してるの草生える。

どっちにせよ食べ物あげるならなんでじゃんけんやったんだろこの子……「不思議ちゃん」の特徴引いたことなくて、実プレイ時はようやく「人柱力(仮)」が出たもんだから勢いでGOしたけどほんとにこの特徴でよかつたのかなと思いましたが、結果

的にはタイムに影響そう出なかったので別に大丈夫でした。

「……ねえ、弥彦」

「人手は多いほうがいいけど、大丈夫かこの子」

ヒソヒソ声が聞こえるんだよねあゝゝゝ。さもありません。

ぐいぐい自分も孤児だからあんたらの仲間に入れてくんない!!!
んとか仲間にいれさせてもらえたよやったね!

「名前はなんて言うの?」

【サエグサ。サエちゃんって呼んでね!】

「サエグサだな。ボクたちのアジトに案内してやるよ」

【サエちゃん】

「……サエちゃん!」

「サエちゃん、一緒に行きましょう」

小南姉貴と弥彦兄貴にサエちゃんと呼ばせ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。

雨音は檻のようにずっと私たちを閉じ込め、苛める。

世界は、茨の檻のようであえず私たちに痛みを与え続ける。

「長門……ウソよね？サエが、人柱力の一人かもしれないって、そんな、九つ以外の尾獣が居るだなんて、そんな出来すぎた話……ウソよね？」

「小南。サエのやつは、オレがどうにかする」

苦しそうなのは身体だけなのか、いや違う。

長門は出来る限り声色を抑えようとしたのだろうが、その声からはきつと苦しみがあふれ出ていた。

だからこそわかってしまった。それは正真正銘本当のことだと。

私たちの夢には、世界には、尾獣が必要な。

例え九つに当てはまらないものだろうと、見過ごすことはできないとは知っている。

だけど、だけど。

どうして……。

それでも、もう私たちに戻る道はない。

戻るための足跡は、雨に掻き消えた。

長門&小南討伐トロコンRTA Part 3

不思議ちゃんサバイバーなRTAがはーじまーるよー！

というわけで、アジトのほうまで案内してもらったところからです。

おじやまするわよく！あつ長門もう居ますね、どうやら今回のイベントは長門加入の後だったみたいです。

「おかえり。……そっちの子は？」

「どーしても仲間に入れてくれって言われたから連れてきた」

【サエグサって言うの。サエちゃんってお呼び！将来の夢は銀河鉄道！】

「えっ、さ、サエちゃん……」

サエちゃん呼び強要されてちよつと照れてる長門かわいいなあ〜！まあ将来的に闇堕ちしてえらいことになるんですけどねこの子。

とりあえず三人の方からも自己紹介をうけたので、自来也との遭遇イベントが起きるまでは孤児四人でバカサバイバーです。生きのこれこれ！

この辺似たようなことの繰り返しですので倍速で流します！

……倍速中なんで雑談しますが、最終的にこの百合ちゃんの特徴でもある人柱力(仮)

という情報が知れ渡ると暁が確保しにくるという流れになるんですが、九つの尾獣に当てはまらないため十尾復活には必ずしも必要で無い尾獣であるにやるちゃんを確保してくるのには一応理由があります。

一つはあまりにもイレギュラーな存在なので、計画の穴になり得る可能性もあるので潰しておきたかったという点。

そしてもう一つは、このにやるちゃんの特性である変幻自在で乗っ取りのために相手の肉体やチャクラを作り替える性質です。

この無貌な性質のにやるちゃんを利用し十尾をより扱いやすい……要は使い手とつて都合のいい存在へと作り変えられないかというたくらみのためですね！

この辺ゲーム内でも色々ややこしい説明があつたんでアレですが……とにかく、にやるちゃんのにやるちゃんの人柱力である百合ちゃんは、イレギュラーだから潰したという思惑と利用できそうだから確保するという思惑により追われることになります将来的には。

わけわからん存在すぎて野放しぜってー無理みたいなポジションですね。

更に、今回は小南と長門の接触度と好感度上げてるので特殊イベントのフラグ立ってますから、恐らく長門もとい六道ペインが直々にお迎えが来ると思われます。

長門本体の居る場所探しだして向かうの結構大変なイベントなのですが、この特徴ア

りならお迎え来るからある程度楽ちんちん。

これが人柱力（仮）チャートのうまあじです。

幼少期から健全だった頃の暁までは共に過ごし接触度を稼ぎ、そこから離脱しまたレベリング。

弥彦の死で闇堕ちし長門達が尾獣集めある程度した段階で己が人柱力みたいなもんであると情報を流して長門達を釣り上げ確定遭遇イベントに持つてく……以上が今回のチャートの大まかな流れになります。

……おっと、どうやら例の自来也兄貴との遭遇イベントですね。半蔵とドンパチやつてたやつ。

今までは店のモノ盗むために注意をひいたり、注意をひくために歌を特徴のおかげかやたらいい声でロツクに歌った結果店主にいい声してんじやねえかと褒められたりしょぼいことばっかやってましたが、こつからが本番です。

流れ弾の起爆札で吹っ飛びましたが……うまいこと受け身は取れたのでダメージは気絶するほどではないですなよかったです。

さて、ここで長門といつも一緒のイツヌであるチビが死んでしまいます。

「チビ……」

【長門くん。……せめて、供養してあげようよ。これじゃ浮かばれない】

「待つてよ、まだ、温かいんだ。こんなに、温かいのに」

「……。心の区切りがつかいたら教えてよ。待つから。死んだらみんな星になるの。だから、これで終わりってわけじゃないよチビと長門の繋がりは」

「うん……」

死んだ人は星になるし死んだ犬も星になるよね！（？）

まだまだ可愛かった時代の長門を慰めている最中に、弥彦の神宣言勃発。

というわけで、弥彦の方針により忍術学ぶで！という流れになるのは原作通りですね。

自来也に弟子入りをお願いするイベントに移行します。

「……だから、俺たちに忍術を教えてくれ！」

【先生になってくださあい!!!おねがいしまーーす!!!】

「声がかすぎるぞお前！」

「うるさい!この場で殺してやろうかしらこの子たち……」

「コラよせ大蛇丸！」

……はい、弥彦に無茶やってドキドキさせるなよ!とどつかれましたがなんとか交渉成功です。まあほぼほ成功だとわかりきってはいました、イベント戦闘ならぬイベント交渉みたいなもんです。

やっぱ最初の挨拶は元気よくすればええんや！

というわけで自来也兄貴との生活が開始！

例のカエル札のイベントとかストーリー的にはすごく大事なので等速で行きたい気持ちがありますが、RTA動画だからスピーデイに行きたいのですつとばしていきま

す。
さて、自来也から卒業するまでの期間は比較的安全に経験を積んで強くなれるポーナスタイムです。思いつきり活用しましょう。

この期間でも小南姉貴たちと交流ができて誰と交流したり修行するかによつてテータスにポーナスがついたりしますが、今回小南姉貴との好感度上げて起こしたいイベントがあるので満遍なく交流しつつ小南姉貴とよく一緒にいるなくらいの塩梅で回していきます。

そして、今回の百合ちゃんの場合、百合ちゃんの中にいる尾獣（仮）ことにやるの活用方法なんかも自来也経由で開発していきます。

この方針で期間を過ごしていきますが、かなり長いのでイベント起きるまで加速加速！

……はい、自来也兄貴との「人柱力（仮）」を特徴で持つてる場合の特殊イベント発生です。

「自来也先生、私の不思議な経験聞いてくれますか？え？いい？やったー話しますね！」
 「まだいいって言っていないんじゃない？う、まあ話してみろ」

というわけで、自来也兄貴にかくかくしかじか四角いムーブ。

自来也兄貴すごく勘がよいのでもしや？と思ひ至ります。話が早くて助かるマダガスカル。

ちよつと巻物使つたりなんだりで調べた後に結論出してくれます。

「ふーむ……これはもしや、いや、ありえん尾獣は九つだけのはずだ」

【尾獣？】

はいここから尾獣について自来也先生からわかりやすく話になります。

この辺、このゲームからNARUTO入門したつていう初心者にも結構わかりやすい説明になってますよね。

「つまり、にやるがその尾獣で私が人柱力みたいなものだ？」

「尾獣は九つのはずじゃがのう……ただ、類似する存在が絶対無いとは言いきれん」

【連載小説の番外編みたいなの？】

「そんな簡単な存在かはわからぬが、その力がどういふものか見定めるためにも、そしていざという時には力を引き出し制御できるよう特訓はしておくべきだろう。そのにやるといふ存在を知るためにもやってみる価値はある。だが、この特訓や人柱力や尾獣の

話については他三人には秘密だ」

【……どうして?】

「尾獣も人柱力も、里や国から狙われやすい。あの三人は口が決して軽いわけではない、じゃがどこでバレるかもわからない。せめて独り立ちできるくらいになるまでは秘密にしておくべきだ」

というわけで、自来也兄貴との秘密の特訓（健全）が開放されたぞい！

こつからにやるちゃんパワーをどしどし使えるようになり、そしてこのにやるちゃんパワーこそが六道ペインと小南の攻略にとても役に立ちます。

このにやるちゃんパワーのすごさについては、また使うときに説明しましょう。

この自来也兄貴との楽しい忍術サバイバルの時間で、ある程度戦闘力上げて人柱力として中のにやるのパワーを引き出す練習をしていきます。

RTA的にはいかにここでガシガシ強化イベント引いて戦闘力の下地作れるかが鍵になります！

それじゃあ、また自来也ファミリーとの修行修行&たまにラブコメ（弥彦と小南姉貴が）な日々に戻りますので倍速！

サエは、弥彦が死ぬいくらか前に暁を離れた。

あれ以来、戻ってきていない。

弥彦が死んで、オレ達と暁という存在がまた変わっていく中でも再び会う事もなかった。

それに対し、一方的ではあるが失望を抱きつつも心の隅に追いやっていた。

どこかで何も知らず、あるいは知ろうとせず放浪してまた歌を歌っているのだろう

と。

あと、相変わらず初対面の相手が困惑するようなトンチキな言動と行動をしていたのかも知れない。自分たちはもう慣れてたがよく考えると色々ともんでも無い。

胡乱なあいつの事をあまり考えすぎても馬鹿馬鹿しいと、知らぬふりで過ごしていた。

そんな相手とこんなめぐり合いをする羽目になるのは、いったいなんの因果かはもうわからない。

小南は迷っているようだった。

だから、オレが率先してやらなくてはいけない。

「小南。サエのやつは、オレがどうにかする」

神は、等しく命を摘み取らねばいけない。

神は、等しく掬いあげなければならぬ。

お前も共に、痛みと平和の夢を見るんだ。