

【三次創作】～名も無き
忍道～『関節技縛り』
【中編】

ひろっさん

【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】

メメイ氏が投稿している『NARUTO〜名も無き忍道〜』をパクリスペクトした、縛りプレイです。

メメイ氏の『NARUTO〜名も無き忍道〜』

←

<https://syosetu.org/novel/213247/>

規約確認してなくて、メメイ氏から許可取ってませんでした。

許可があるまで非表示にしたいと思います。

本当にすみませんでした。

←

許可いただけましたので、見れる状態にします。
メメイ氏含め、お騒がせしました。

目次

関節技縛り 0 0 1 | 1

関節技縛り 0 0 2 | 12

関節技縛り 0 0 3 | 21

関節技縛り 0 0 4 | 33

関節技縛り 0 0 5 | 43

関節技縛り 0 0 6 | 54

関節技縛り 0 0 7 | 64

関節技縛り 0 0 8 | 75

関節技縛り 0 0 9 | 87

関節技縛り 0 1 0 | 99

関節技縛り 0 1 1 | 109

関節技縛り 0 1 2 (最終) | 120

関節技縛り 0 1 3 (おまけ) | |

関節技縛り 0 1 4 (おまけ2) | |

関節技縛り001

……。

……。

……。

……。

あ、やっと出たあ〜！

えー、現在ですが。

『NARUTO』のVRゲームをプレイしてます。

最初に言っておきますが、実況力には期待しないでください。

ガチの初投稿です。

このゲーム、『NARUTO〜名も無き忍道〜』っていうのが正式タイトルです。

あんまり実況動画とか、作るつもりなかったんですけどね。

まあ、ここまでやり込んだんなら、一つ動画でも作りましょうかってことで。

この時代、メツチャ簡単に動画化できますしね。

今までやらなかったのは、実況力に自信がなかったからです。

語録的に言うなら、「俺の実況力の低さに震撼するがいい」ってやつですかね。

あ、RTAじゃないです。

縛りプレイです。

倍速マシマシ、実況も解説も後付けです。

幾つか動画は見てたんですけど、グダる様子をひたすら見せられても苦痛なだけだと思ってますんで。

じゃあ、さっそくやりましょうか。

名前は、音速で入力しちゃったけど、『滑里タケノコ』、通称ナメコちゃんで行きます。女の子ですね。

あ、そういう縛り条件言ってなかったな。

オープニング倍速中に言いますと。

『関節技縛り』です。

この間、このゲームの関節技動画見たんですけど、関節技ってあんなヌルいもんじゃないんで。

誰も指摘してないってことは、多分、知ってるの自分だけなのかなって。

初期パラメータの割り振りは、『器用』と『敏捷』に振ります。

チャクラ系のパラメータは必要ありません。

世界観ぶち壊していきます。

まあ、それだけこのゲームの関節技つてものがヤバいんですけどね。

ええつと……。

あ、肝心の特徴忘れてた。一番大事なのに。

『空間把握能力』『天賦の技術』『片言』です。

『片言』は、相手の言葉を理解はできるけど、自分はほぼしゃべれないってやつです。

中忍までは戦闘力ごり押しで何とかかなりますが、上忍は無理です。

今回は、あんまり問題ありません。

戦闘は関節技の脳筋プレイで押し通して、指揮は中忍、上忍に投げます。

いつそ下忍のままでもいいくらいですね。

あ、この特徴ってやつはガチャで、3回引けて1つだけキープできます。

冒頭でグダったのは『空間把握能力』と『天賦の技術』が揃うまでマラソンしたからです。

中プラスと大プラスが来ると、多分数値の振り分けか何かで大マイナスが来るもんなんですけど、『虚弱』みたいな身体能力系のマイナス特徴じゃなければオツケーです。

パラメータガチャでは軽視しましたがけど、訓練で何とかする予定なので、フィジカルへのマイナス特徴はリセットになります。

『空間把握能力』は、そんなに珍しくありませんね。

見えたものを頭の中で長く認識しておけるってやつで、空中戦での命中率にボーナスがつきます。

ちなみに、中プラスの特徴です。

ゲームによつては大プラスなこともあるんですけど、このゲームでは中プラス、出やすい印象ですね。

『天賦の技術』は、体術メインなら鉄板の特徴です。

もちろん大プラス。『吸血』とかのURまでは行きませんが、SSRくらいです。

マイト・ガイとか、ロック・リーがこれ持つるので有名ですね。

マダラ相手に打撃オンリーで戦うには、コレと『八門遁甲』があっても、普通は無理です。

マイト・ガイの『死門』、制御するのって、人間業じゃないですよ。

その点、関節技のヤバさをお見せできればと思います。

オープニング終わりました。

ランダムにした年代は……マイト・ガイ、はたけカカシと一緒。
木の葉隠れの里、滑里家スタートです。

あ、この世代かあ……。

まあ、黎明期スタートとかよりはマシかな。

ちなみに、関節技は基本技以外、教える道場がありません。

そしてこの世代、12歳で第三次忍界大戦です。

初代と同世代とかだと、第四次まで生き延びるのに、それなりのことをする必要がありません。

まあ、レアケースですけどね。

大惨事の12歳までに関節技を究めるのはさすがに無理ですが……。

覚える術の順番変えれば、なんとかならないこともないです。

それはまあ、追々、としますか。

滑里家っていうのは、原作では存在しません。語感で決めましたから。

特に木の葉は原作で存在しない苗字だと、孤児スタートか下忍の家スタートのどっちかです。

今回は下忍の家スタートです。

アカデミーは適当に流します。

『片言』は、ほぼ仕草でYESかNOを選択するだけなので、その点では楽ですね。ちなみに、下忍昇格の忍術実技は、三代目からなので、最低限は覚える必要があります。

チャクラ量が底辺でも、チャクラコントロールが多少あれば、分身の術くらいなんとかなるのは、皆さんご存じかと思えます。

チャクラの特性は土の単一です。チャクラ系で特別な才能はありません。分身も土遁分身になります。

ダメージを受けると即崩れる影分身と違って耐久があるので、強く使えないこともないって感じですけど。

今回の『関節技縛り』では、分身は基本、ここで出番が終了します。

感知忍術も攻撃用の忍術も、スリーマンセルの班員に任せます。

後は、ひたすら体術の鍛錬です。

基本、特化型になりますが、『打撃』、『投げ技』をレベル1だけ習得します。

後は走り込みと『瞬身』と『関節技』を鍛えていきます。

『関節技縛り』じゃないのかつて？

『打撃』と『投げ技』のレベルを1だけ取得するだけです。

実戦では関節技オンリーで行きます。

それでは、このプレイではナメコちゃんか12歳、下忍の間に第三次が発生するので、そこまでカットします。

第三次が発生しました。

火の国が土の国と戦争します。

というわけで、相手は岩隠れの忍です。

この戦争では、実は下忍なら戦闘を避けることができます。

ぶっちゃけ、敵の忍の足止めとか、重要文書の運搬とか、中忍以上の仕事なので。

中忍や上忍のサポートとして付いていくことを選ばない限り、戦闘確率はゼロに近くなります。

ただ、原作のはたけカカシみたいに、担当上忍が前線で、班員が倍以上の戦力に襲撃されるとかかっていうのは、レアケースです。

死ぬときは死にますけどね。

今回、担当上忍は奈良シカクです。

『影縛りの術』がクツソ強いんですが、それ以上に頭脳がとんでもないです。

他の人なら、プレイヤーが何かしら助言なり操作なりする余地があるんですが、シカ

クはプレイヤーが下手に口を挟むと状況が悪化します。

こういうのって、ゲームが出てから3年も経てば、A1のバターン戦術戦略に穴も見つかるもんなんですけどね。

乱数が目に見えてるとしか思えないです。

ちなみに、今は『神無毘橋の戦い』で暴れてるミナトの背後に浸透してきた敵さんの迎撃ですね。

ミナトは『飛雷針の術』をフル活用して戦っているので、さすがに現時点のナメコちゃんでは割って入れません。

ただ、ここでナメコちゃんが負けると、カカシ班ののはらりん、うちはオビトが即死します。

医療忍者に小隊未満の護衛で最前線とか、頭おかしいんじゃないの？

というわけで、戦闘です。

「読み通りだ。おいでなすつたぞ」
「ん」

ナメコ班の仕事は、シカクの指示通り動いて、敵を足止めすることです。

まあ、倒しちゃって構わないんですけどね。

ここでチャクラ量の少なさが活きます。

チャクラ量が感知に関係するのは、皆さん知つてると思いますが。

チャクラ量が多すぎると人は、自分のチャクラが邪魔して感知が苦手になります。

対して、ナメコちゃんや元々のチャクラ量が少なく、なおかつ関節技メインで戦うため、特に周囲で忍術が乱れ飛んでると、生半可な感知忍術ではチャクラを感知できません。

待ち伏せにクツソ有利です。

——語り部、岩の中忍

後に『神無毘橋の戦い』と呼ばれるその戦いで、俺達は前線で暴れ回る波風ミナトを避けて、他の木の葉の忍を相手にするべく探索を続けていた。

そこに、待ったがかかる。

奇襲、という形で。

仲間の一人が、俺の目の前で突然、自分の喉を掻っ切ったのだ。

「なっ!?!」

咄嗟にクナイを構えて視線を巡らせ、地面に影が動いているのを見た。

「影縛りだ?!?!」

聞いたことがある、有名な古い術。

影を伸ばして敵の動きを封じたり、敵を操ったりする忍術だ。

筋力で抵抗できるといふ話も聞いていたが、移動中の意識の隙を突いて、意識の外から一瞬で首を搔つ切るといふ使い方をするなら、ほとんど抵抗は無理だろう。

聞いていたよりも、遙かに恐ろしい術だ。

しかし、俺はある意味もつと恐ろしい技をその身で味わうことになる。

腕に何かが触れたと思つたら、肘が外れていたからである。

「があっ!？」

激痛と同時に、チャクラを込めたクナイを振るう。

あてずっぽうだったが、掠りはしたようで、鎖帷子を少し切り裂いた感触があつた。

木の枝や服、肉ではない、確かな忍の証。

しかし、そのクナイを握つていた手を取られたと思うと、もう片方の手の肘も外れた。

「ぎゃっ!？」

振り向いた一瞬、見えた人影に、両腕の痛みをこらえながら蹴りを放つ。

小さな人影が防御し、蹴りに押された勢いに任せて飛び退く。——軽い？

それは、木の葉の額当てを付けた、年端も行かない子供。男か女かもわからない。

それが、チャクラに守られた忍者の肉体を、関節技で破壊したのである。

特筆すべきは、その体にほとんどチャクラが感じられないこと。

俺が触れられるまで奇襲に気付かなかったのも、これが原因だ。

「1人で1人やっちまいやがった」

そこに、しかめっ面の大人がやってくる。額当てのマークからすると、木の葉の忍。

「お、俺らは2人がかりで1人足止めするので精いっぱいだったのに……」

「ん」

下忍らしき少年2人がやってきて、一際小柄な、黒髪の少女？ 幼女？ は誇らしげに胸を張った。

俺は、暗澹たる己の運命を思い、齒に自殺用の毒を仕込まなかったことを後悔した。

何が起こったのか、詳しくは次回説明します。

簡単に言いますと、『立ち関節』っていう体術スキルです。

まだ極めてない段階でこの威力ですから、極めたらヤバいです。

それでは、区切りがいいのでまた次回。

関節技縛り002

はい、今回も始めていきます。

前回、初戦闘で何が起きたのか、その詳しい解説からです。

背景では戦闘シーンだけ等速で流しますから、それ見た方が早いかもしれませんが。

使っている技は『肘固め』。

『立ち関節』の一種、これも立派な関節技です。

リアルだと、合気道とか、柔道とかで習う技ですね。

ただ、柔道って確か、中学以下は禁止だったと思います。

筋力があっても、油断していると簡単に折れちゃうんですね。

まさに今回、ナメコちゃんが低い筋力で中忍の腕を折った理屈です。

もちろん、素人が面白半分でやつちゃダメなやつです。

普通のプレイヤーは、まずお目にかかったことがないと思います。

理由は2つ。

まず1つ。『関節技』の道場が存在しない。

このゲーム、熟練度レベルを⑨段階まで上げると最低限、実戦使用できるようになるんですけど。

『関節技』⑨、『打撃』1、『投げ技』1と熟練度を分配することで『立ち関節』を閃きます。

通常プレイでこんなことする人いないでしょうから、発見されなかつたんだと思います。

そして2つ目。アカデミーに教本の類が存在しない。

一応、中忍になると入れる書庫に存在はするんですが、その頃になると『打撃』を捨てるデメリットが大きくなって、わざわざ習得したところで使わないでしょうし。

なので、アカデミーか下忍の段階では、独学で習得していく必要があります。

ちなみに、『関節技』1、『打撃』⑨、『投げ技』1で『発勁』。

『関節技』1、『打撃』1、『投げ技』⑨で『化勁』って体術スキルを閃きます。

両方、極めるとマダラだろうが『死門』だろうがチャクラなしで戦えてしまうという、チートクラスの体術です。

『化勁』なら雲隠れのアカデミーに教本があるんで、存在を知ってる人もいるかもしれないね。

ただし、ある程度のフィジカルは必要です。

さすがに『虚弱』を引いてマダラに勝てるほど甘くないってことです。

というわけで、背景ではナメコちゃんが経験値を稼いでいます。

ああ、誤解のないように。

ここまで綺麗に奇襲が決まってるのは、元々チャクラ量が少ないからです。

この世界の忍者って、基本的にチャクラの有無で生物を探知してるので、元々チャクラ量が底辺なナメコちゃんは、森の中だと野生動物に紛れてしまつて感知が非常に難しくなります。

だから、初撃で腕一本持つて行かれるまで、中忍くらいまでなら気付かないんです。

まともにやり合ったら、今の段階だと勝てないですよ。

チャクラは緊急回避の分身に残しておく必要がありますから、身体強化できません。

そうになると、ほぼ敵の攻撃忍術避けられないんで。

そういう意味で、他をちやっちゃと倒してくれるシカク先生の存在はありがたいですね。

ちなみに、任務ランクBですけど、カカシ、オビト、リンが動員されたのと同じく、人手不足で下忍もBランクの任務に動員されています。

お、イノ、シカ、チョウが揃いました。

コンビ忍術『肉弾用々』^{ヨイヨイ}です。

秋道チヨウザが『肉弾戦車』、奈良シカクがそれを『影掴み』で振り回し、山中イノイチが『感知伝々』で敵を感知し、場所を伝え叩き込む。

これ、対集団用の戦術で、3つの一族がこの戦術のために鍛錬してるんですけど、敵に回すとかかなり厄介です。

今回は見事に集団相手にぶつかりましたね。

何がヤバいって、シカクおじさんが的確に集団のいる場所を当てるんです。

侵攻ルートと言いますか。

なので、この時期の岩隠れ、「中隊、大隊で移動していて気楽だー」とか思っていると、チヨウザおじさんが降ってきて潰されるってことがよくあります。(⑨敗)

一度、第三次で土の国を勝たせようとしたことがあるんですけど、「火の国にバランスが偏っている」って言われて、納得するくらいには難しいです。

伝説の三忍とか、普通に出てくるんで。

プレイヤーキヤラー人でどうかしようと思つたら、雷様とかオオノキとか、半蔵とかを操作するしかないと思います。

ちなみに、こうなると下忍の仕事は残飯処理です。

抜けてくる敵は探知網に引つ掛かるので、『影縛り』で動きが止まった敵を順番に殺し

ていだけです。

シカクおじさんが自分で殺さないのは、チャクラ温存のためですね。

なので、シカクおじさんのチャクラが持たなくなったら、拠点まで撤退となります。

3つの班で固まって退却する上に、感知系が得意なイノイチおじさんもいるため、敵と遭遇することはまずありません。

後は、ナメコちゃんの評価ですけど。

……概ね好評ですね。

元々戦争やってる人達なんで、チャクラ術至上主義とか言つて、チャクラ量が底辺だった術が使えなかったりしても、強ければちゃんと評価はしてくれます。

まあ、それで上忍とか言われても困るけどね！

もう一度言いますけど、『片言』はほとんどコミュできないんで、指揮官役には致命的に向きません。

会話の選択肢とか、ぶつちやけ半分が「ん」か「……」で埋まります。

なので、上忍にされるとむしろ意思疎通できなくて困ったことになります。(1敗)

現時点で撃破スコアは5、内、残飯処理が2。

シカクおじさんの援護あつての数字ですが、上々でしょう。

戦争中の撃破数は、中忍昇格にプラス判定になります。

殺している必要はなく、無力化している数ですね。

ちなみに、あと2年もすれば身体ができて、足や首といった堅いところも折れるようになります。今は無理です。

まあ、実際に中忍になる必要はなく、欲しいのは『立ち関節』の秘伝書です。

中忍になると入れる書庫に眠ってるんで、『立ち関節』で戦果を挙げていると、担当上忍が探してきてくれます。

その際の評価っていうのが、どうも中忍昇格ポイントで判定されてるみたいで、だから中忍を目指す方が無難なんですね。

はい、第三次終了です。

合計スコアは12人、内、残飯処理5人です。

単純に撃墜スコアを稼げばいいってもんではないんですけど、ナメタケちゃん、コミュ能力壊滅の代わりに、かなりストイックに鍛錬を積み、任務を行う方なので、待ち伏せ戦術に限定すれば、中忍クラスの活躍ができます。

有利ポジションを見極めて待ち伏せって、チャクラ量が少ないキャラの場合は鉄板戦術で、上手くやれば、『立ち関節』とかなくてもネームドを倒せたりします。

まあ、奇襲に失敗したらもれなくあの世行きですけどね。(15敗)

それと今回、待ち伏せが全部成功したのは、ほぼすべてシカクおじさんのおかげです。自分の力だとか思って調子に乗ったら、チャクラ量底辺のハンデを存分にわからされるから、気を付けましょう。(3敗)

シカクおじさんの任務能力高過ぎない？

それはともかく。

里に戻って色々イベントをこなします。

この時期、イベントが目白押しで、オビトの墓(仮)の前にいると、結構色んな人が墓参りにやってきます。

イタチとかシスイも来ますよ。

結構、人望あつたんですね。

まあ、大抵の人が知ってるだろうから、編集でカットしますけど。

手垢がつきまくったゲームなんで、必要ないところは遠慮なくバッサリ行きます。

なお、ナメコちゃんのお母さんは生きてます。

倍速で飛ばしましたが、プレイ中にその辺の話を聞きました。

簡単に言うと伝令特化ですね。

戦闘力を切って捨てて、足腰を極限まで鍛えています。

しかも、チャクラ量が少なくて感知し辛いって特性を生かした、ステルス伝令になっ

てます。

戦闘力が期待できないから、下忍なんですネ。

任務ランク的に、中忍の場合は敵の忍との戦闘が想定されますから。

ただ、この伝令特化が結構馬鹿にできないみたいで、岩の忍が追い付けなかったとかいう話がちらほらあります。

正しくは、探せないんでしょうね。

森の中とか、似たようなチャクラを出す動物がそこら中にいますから、紛れてしまうんです。

だから、戦死しなかったんですね。

——語り部、ダンゾウ

「ほう、あやつ、生き延びたか……」

思わず口に出すほど、それは意外なことだった。

滑りタケシ。

チャクラ量の不足により、戦闘力を用立てできず、中忍とはなれぬ者。

むしろ、己に早々に見切りをつけ、伝令に特化した鍛錬を己に課した、殺し合いを捨てた者。

忍失格の落ちこぼれと言う者もいるがな。ただし、別に判断力が低いわけではない。

己の才能に見切りを付けられず、上を目指して鍛錬を続ける者も少なくないのだからな。

とはいえ。

先の第三次忍界大戦において、そういう者も多く命を落とした。

そういった事実を見るに、何らかしらの危険を察知する能力を会得しておるのやもしれぬ。

機会があれば、伝令任務に特化した忍として、中忍に推薦するのも考えてよかろう。しかし。

滑里タケノコ。

こちらは随分と武闘派のようだ。

奈良のせがれの下で、戦果を挙げているという。報告によれば、体術を用いた奇襲のようだ。

チャクラ量不足は父親と同じという話。

何かしら克服する手段を会得したか。

なんとも、不可思議な一族よ。

関節技縛り003

……。

……。

ダメかあ。

うーん、どうしたもんかなあ……。

あ、すみません、愚痴っちゃって。

ちよつとナメコちゃんに問題が発生しまして。

身長が伸びないんですよ。

あ、第三次終わって、無事『立ち関節』の秘伝書もらえました。シカクおじさんカツクイー！

そこでセーブして、何年か修行と任務に費やしてから、伸びなかつたらリセットつてしてるんですけど。

ちなみに、これで18回目です。

リーチ的な意味でもまずいですけど、体重が増えないのが、筋力を伸ばす意味でマズいですね。

『立ち関節』で筋力差無視して簡単にポキポキできるのは、腕や指だけです。足首、膝関節、首なんかは筋力が要ります。

それに、本チャンの『関節技』が要らないわけじゃないので、フィジカルがないと強キャラの相手はきついです。

どこかで肉體成長の乱数が固定されてるのかな……？

まあ、いいや、紹介動画なのに、変に時間かけてもしょうがないですね。

ナメコちゃん、ロリボディのまま行きます。

今、のはらリンが死んで、この時期のカカシイベントが一通り終わりました。

次は九尾イベントです。

はい、ぶつちやけ九尾そのものには、現時点では勝てません。

アレは筋力かチャクラがないと無理です。

ていうか、ミナトが来る前に決着付けないとダメなんで、14歳のこの時点じゃダメージが足りません。

後、クシナさん救助も無理です。

こっちはマダラが来てるので。

ていうか、暗部しか警護できないんでね、ナメコちゃんまだ下忍なんで、場所教えて

もらえないです。

ちなみに、この時点でマダラ、倒せなくはないですよ。

ミナト先生をプレイヤー操作にすれば、なんとかなります。

樹海降誕とかは、穢土転生後の話です。

だから、オビトの方に目一杯プレッシャー掛けます。

ナメコちゃん、体術だけはクツソ強いんでね。

しかも、九尾のチャクラでただでさえチャクラ感知が難しいところにオビトはやってきます。

この片目だけの特徴的な仮面『グルグル』の奴。

一度だけ、この時点でマダラだったことがあるんで、警戒します。

条件調べたけど、結局分からなかったんだよね。

オビト闇落ちを阻止したわけでもなかったし。再現性もなかったし。

「タケノコちゃん!？」

……。

タケノコちゃん、つて誰かと間違えたんでしょうか？

ナメコちゃんはナメコちゃんだし……？

一瞬、固まりましたけど、クロスレンジに接近成功しました。

「くっ！」

オビトは『神威』で逃げます。

まあ、正解ですが。

身長は伸びてないんですけど、身体の作りができてきて、『立ち関節』のヤバさが向上しています。

腕に手が触れるくらいでも、一本持つて行けます。

ナメコちゃんは追い掛けます。

ぶっちゃけ、これでこのイベント中、オビトの無力化完了です。

オビトは、ナメコちゃんの何がどのくらい恐いのか、よく知ってますからね。

オビトのチャクラ感知能力では、九尾が暴れてる傍ではナメコちゃんが接近しないと感知できません。

ナメコちゃん、そんなに感知能力高くないんですけど、この状況ではナメコちゃんの方が先に感知します。

いやあ、アカデミーで、特にオビトを実験台にしてきてよかったです。

ネームドがこういう反応をしてくれるから、このゲームは面白いんですよ。

あ、この程度でミナトは生き残りません。

マダラにきつちりやられます。

——語り部、オビト

放たれた九尾がこの葉隠れの里を半壊に追いやってる傍で、俺は厄介な敵に追い回されてた。

一応、マダラから言われた俺の役目は、九尾を里で暴れさせ、里を壊滅させること。

これによってパワーバランスが変化し、世界は戦争状態に突入する。

さすがに『神威』1つで、ミナト先生に勝てるだなんて己惚れちやいない。

だからこそその九尾の化け狐で、ミナト先生が九尾と戦っている隙に、俺が横からちよつかいをかけてミナト先生を倒そうって算段だ。

しかし、特大の誤算があった。

それが滑里タケノコである。

同い年の下忍で、忍としての才能はそう高くない。

少なくとも、マダラが求めるような、1人で世界を引つ繰り返せるような力はない。

チャクラ量が人並み以下というのと、言葉が不自由なせいで、昇格できたとしても中忍までだと言われていた。

輪廻眼に加えて『神威』のおかげで、上忍のカカシ相手にも渡り合える力を持った俺だが、タケノコちゃんとぼったり遭遇して、思わず固まる。

「タケノコちゃん!」

「……」

思わず叫んでしまい、そのちっこい目が細められるのが見えた。

全身が総毛立つ。

ヤバイ。

本能在全力で警報を鳴らした。

チャクラ量と言葉が不自由という二つの欠点ゆえに、マダラは警戒の外に置いているが、俺は知っている。

その戦闘力は、決して低くないと。

なにしろ、俺はよく彼女の技の実験台になっていたからだ。

俺の目的は、手ひどくやられた時に、リンに手当てしてもらえることだったが。

だから、俺はタケノコちゃんの手の内を知っている。

チャクラ術がほとんど使えない彼女には、たった一つ、『立ち関節』しかなかったから。その痛み、どれくらい危険なのか、どうすれば回避できるのか。

——俺の体術の腕では、接近戦は圧倒的に不利だということまで。

というわけで、俺は『神威』まで使って逃げた。

『神威』は、忍術空間に肉体を退避させることで、敵の攻撃をすり抜けさせることができ

るといふ、万華鏡写輪眼の術だが。

そうは言っても、打撃する瞬間には現実空間に出さなければ、こちらの攻撃もすり抜けてしまう。

その一瞬があれば、タケノコちゃんは俺の腕を持って行くことができちゃう。距離を置いて戦えばいい話だが、ばったり遭遇した時点で接近戦の距離だった。

しかも、彼女は瞬身の術だけは並み以上なのだ。父親がそれ専門だから、習ったのかもしれない。

そして。

一度仕切り直すべく、戦場を俯瞰できる場所に移動して、気が付いた。

——タケノコちゃんを感知できない。

九尾の膨大なチャクラ、それに対抗する色とりどりのチャクラ術が飛び交って、チャクラが荒れ狂っている。

そのせいで、ともにチャクラ感知ができない。

それでも、チャクラの強い部類の忍の位置はなんとなく特定できるが、あのちっこいのの居場所がわからない。

「参ったな……」

俺は頭を抱える羽目になった。

いくら『神威』が強いと言っても、タケノコちゃんを警戒しながら上忍と戦うつてことになる、今の俺ではかなり辛い。

彼女が待ち伏せできる場所を避けるということになると、かなり行動を制限されるだろうし。

「参ったな……」

俺はもう一度呟いた。

はい、九尾イベント終了です。

里はかなり破壊されましたけど、史実より死人は少なく済みました。

ただまあ、この方法だと中忍ポイントは余分には入らないですね。

ぶつちやけると、ただ侵入者とばったり会っただけですから。

実は確率判定なんで、オビトと遭遇しないってこともあり得ました。

命令されてたのは、逃げ遅れた人を探して回収する任務なんで、オビトばかり追い掛けると怒られることもありますし。

これが中忍だったら、そんなこともないんですけどね。

とはいえ、何か入り込んでいたと報告はします。

ナメコちゃん以外だと追い掛ける方が危ないので、事後報告ですが。

ということで、クシナママ、ミナト先生、めでたく死亡です。(不謹慎)

ナメコちゃんは、復興を手伝いつつ、任務と修行の日々です。

結構、物騒なことも増えてきますけど、中忍になるまではそんなに気にしなくていいです。

下忍を潰しに来る奴って、そんな大したのいないので。

まあ、死人が減ったって言っても、中忍や上忍の絶対数が減りましたし、ナメコちゃんに中忍の話が来ました。

今まで、意図的に試験を受けてなかったんですけどね。

その方が初見殺し率が高まるので。

あと、やっぱりナメコちゃんは座学がダメな方なので、サポートしてくれる人は必要です。

シカクおじさんはその点で都合がよかったですけど……。

まあ、ナメコちゃんの実績ポイントも高まってきましたし、ここらで潮時なのかもしれません。

そういうわけで中忍試験を受けることになりました。

世代としてはイルカ先生と同時期です。

——語り部、ミズキ

『中忍にもなれなかつた落ちこぼれのチビ』

それが俺の先輩、滑里タケノコに対する印象だった。

チャクラ術がまともに使えない、体術一辺倒。

それがマイト・ガイ先輩のように、チャクラ量自体がそれなりならともかく、チャクラ量が底辺で、まともに身体強化もできない。

しかも背も伸びず、格闘にすら致命的に不向き。

距離を置けば、どう考えても有利。

父親共々、代々下忍のままで終わるのが相応だろう。

何を考えて中忍試験を受けたのか分からないが、才能を持つ者として、希望を断ち切ってやるのが情けというもの。

俺って優しい。

——そんな甘えた考えは、激痛と共に吹き飛ばされた。

「くそっ！聞いてねえぞ！」

思わず悪態をつく。

闘技場が狭い。

チャクラ全開で逃げ回っても、追いつがってくる。

一瞬で外された肘を戻すのに意識を向けたら、今度は肩を外された。手裏剣を投げて、余裕で捌かれる。足止めにするならぬ。

印を組んでいる暇なんてない。

そもそも片腕をやられた時点で、術の印を組む余裕なんてなかった。

「くそ、くそ、くそ……この落ちこぼれのチビがあー！」

大人しく俺様の踏み台になりやがれ！

——語り部、うみのイルカ

「だから、タケノコ先輩相手に油断するなって言ったのに……」

俺は、才能ある同期が、追って追われての泥仕合に突入したのを見て、天を仰いだ。

まあ、才能があると言っても油断する悪い癖があり、それが治らない限り、彼が目指している火影は難しいだろう。

俺としては、経験を積んで悪癖が治ることを祈るばかりだ。

タケノコ先輩、滑りタケノコは、決して恵まれた忍ではない。

生まれつきチャクラ量が低くて、手裏剣術の才能もなく、体術一辺倒にならざるを得なかった部分が多い。

しかも、体格が小さく、肝心の体術でも不利を余儀なくされる。

さらに言葉が不自由で、どう足掻いても上忍にはなれない。

唯一、自慢の脚力が父親の遺伝だろう。

しかし、まさしく不断の努力によって、恐るべき体術を身につけた。

それが『立ち関節』である。

シスイ先生の話によると、先の第三次忍界大戦でも、待ち伏せだけとはいえ、それなりの戦果を挙げたらしい。

それはつまり、戦闘力だけなら十分に中忍レベルであるということ。

それから3年の月日が流れ、彼女の体術はさらにレベルを上げているという。

要するに、中忍の中でも強い部類を相手にするつもりで挑まなければならぬのだ。

なのに、ミズキのやつ、俺達がまだ下忍だつて忘れてるんじゃないか？

目の前で、恐怖で体力を消耗し、追い付かれて両腕をやられた同期を眺めながら、俺はもう一度天を仰いだ。

勝負は、もう勝ちの目がなくなつたと判断されて、審判員が止めた。

来年、また頑張ろう。俺も。

関節技縛り004

中忍になりました。

ただ、ナメコちゃんは『片言』のせいで単独任務はできません。

いい人とコンビを組めるなら、それで十分ですけど。

修行はまだまだ続けます。

どう足掻いても、25歳くらいまでやらないと極めるのは無理なんで。

これは他の体術にも言えることなんですけどね。

後は、大したイベントもないので、ナルトが中忍試験に出る時期まで飛ばします。

ちなみに、コンビの相手は山中一族の人でした。山中マネって女の子ですけど、原作に出てないです。

探知と遠距離通信で敵の位置を把握して待ち伏せる戦術のために組まされたんですけど、この戦術がかなり強いです。

無音化、透明化まではできないので、何度か察知されましたけど、筋力の向上で首を折れるようになってからは、一度の戦闘における撃破効率が跳ね上がりました。

そういうわけで、カットです。

中忍試験中、中忍は警備や監視、脱落者の回収なんかの裏方です。

流れによつては木の葉の里以外での開催になることもあったりして、なかなか面白いことになるんですけどね。

大蛇丸の『木の葉崩し』って、最大勢力の木の葉の里でないと意味がないのですから、時期がずれるんですよ。

そうになると、原作のあれやこれやも時期がずれて、ナルトが死んだりすることもあります。

条件は多分、開催場のローテーションが崩れた場合、です。

今回のプレイでは、それは発生しませんでした。

マダラやオビトが色々と暗躍してるっぽいんですけど、やっぱり九尾騒動でのオビト空振りが大きかったんでしょうかね。

会場は、大蛇丸襲撃の話で、里全体がピリピリしています。

本格的な警備は各里の長が来てから。

要注意は音隠れの忍びです。

聴覚で感知されると、ナメコちゃんのステルス性が十分には発揮されません。

また、音を武器にする術は初見なので、最初の一発は回避できません。

最終試験を見ることができ、会場内の警備ならよかったですけど、会場の外での警備になっちゃったので。

コンビの山中マネちゃんが、会場内の異変を感知したことで、戦闘開始です。一般人に紛れて周囲に潜んでいた音の忍が里の人々を襲撃しますので、それを片っ端から倒していきます。

この時に、聴覚で感知する音の忍への奇襲の成功判定が悪化するのが厄介なところ。まあ、ナメコちゃんの鍛え上げられた脚力に反応できなければ同じですけど。

身長は伸びてないけどね！

今回、大体は片腕折れば事足ります。

そこら中で中忍クラスの人が戦ってるんで、隙を作るだけでいいです。

たまに首を折る必要がある相手もいますけど、まあ逃がさないようにだけ気を付けてれば問題ありません。

ちなみに、『無音走り』ってスキルが存在するんですけど、『立ち関節』に全振りするので習得してません。

これ、脚力があるからです。

待ち伏せする時は、敵に察知されても殺し切れる距離まで待ちます。

その確殺距離を伸ばすには、単純に脚力を上げる方が効率がいいですね。

問題は今回みたいな乱戦になると、どうしても確殺距離を測られてしまうってことなんですけど。

ぶっちゃけ、腕に触れれば、別の人が無力化してくれるので、多対1で相対するような状況にはなりません。

数はこっちの方が多いいんですから。

それで、どうしようもない問題としまして、これで上忍クラスの名声ポイントが入ります。

『片言』のナメコちゃんが高い名声もらっても、活用の仕様がありません。

精々、給料に上乘せがあるくらいです。

初見殺しできなくなるデメリットに対して、メリットが少なすぎるんですよねえ。

まあ、それを見越して『立ち関節』、『関節技』を極めてきたわけなんです。

——語り部、カンクロウ

「なんてこった……」

俺は思わず呟いた。

死体の検分だ。

砂隠れの長である風影が死体で発見されたため、俺達が偽の風影に命令されていたこ

とが発覚した。

だから、『木の葉崩し』に参加して死んだ砂の忍は、死体を返還されることになった。忍の死体には色々な情報が詰まっているからな。

本当に敵対ということになったら、死体から情報を抜き取られることになる。そこのところは一安心つてところ。

ただ、どう考えてもヤバイ事実には、俺は気付いてしまった。

「3割くらい、同じ忍にやられてない？」

「そうだよなあ。どっちかの腕が折れてるのばかりだ」

姉のテマリも同意見らしい。

しかし、よく見ると死因はクナイ傷だったり、首が折られていたりで、まちまち。首を傾げるが、答えなんて出るわけがない。

こつちも騙されていたとはいえ、砂から戦闘を仕掛けたのは事実だ。

下手人やその手段を教えてくださいなんて、言えるわけがない。

「まるで、『闇夜の黒猫』ね……」

テマリが呟いたのは、第三次忍界大戦以降に流れた噂。

曰く、『少数部隊が消える』。

簡単に言うくと、戦闘の痕跡なく、部隊が消息不明になるのだ。

常に通信ができるわけでなし、こういうこともないではないらしいが、第三次忍界大戦以降はそれが顕著に増えた。

木の葉と同盟を組んでいる砂の忍は増えなかったため、おそらく木の葉の忍の仕業だろうと言われている。

一番不可解なのは、戦闘の痕跡がないということだ。

特に精鋭部隊の場合、戦闘で撃破しようと思うと、敵味方問わず、少なからず術を使うことになるだろう。

初代火影の『樹海降誕』とかいうレベルの話ではないにせよ、術を使って戦闘を行えば、少なからず痕跡は残る。

武器術でも体術でも、場合によっては血痕などが残る。

それらの痕跡が全くない、というのがこの話の不思議なところである。

「まるで闇夜に黒猫を探しているようだ」と砂の参謀が呟いたのが、『闇夜の黒猫』と呼ばれるようになったのが始まり。

しかし今回、後で一番困ったのが、目撃証言がないことだった。

なにしろ、きつちり部隊単位で死んでいたものだから、砂の生き残りの目が届いていない。

はたけカカシやマイト・ガイの活躍は山ほど目撃情報があるのに、3割ほどに残され

た痕跡についてだけは、目撃情報がない。

『闇夜の黒猫』とテマリが言ったのも、納得だ。

——語り部、奈良シカク

検死班から、確認を頼まれた。

ああ、久々に感じる。

滑りタケノコが殺した忍の死体だ。

今回、砂の忍の死体はあちらに返すことになっているため、素早く確認する必要がある。
あつた。

簡単に言うと、戦果確認だ。

誰が殺したのか、下手人が分かる人間に立ち会わせて、確認する。

俺が呼ばれたのは、下手人であるタケノコだと、言葉が不自由なせいで細かい確認ができないからである。

俺は今までも、何度かタケノコの戦果確認をしてきている。

彼女が殺した死体は、大抵首が折れているからわかりやすい。

最初の方は腕力的に腕しか折れず、上手く殺せなかったのが懐かしい。

本当に、最初はチャクラ量が普通の忍の半分という、残酷なまでのハンデを背負った

ゆえの落ちこぼれだった。

それが、今は言葉が不自由なせいで上忍になれないだけで、戦闘力だけなら里でもトツプクラス。

山中の娘と組んで、上忍でもなかなかできない戦果を気軽に叩き出してくれる。

俺がその技能を活用するために授けた戦術を徹底しているとはいえ、だ。

おそらく、敵を殺した数だけならば、並の上忍を超えているんじゃないか？

それくらい、中忍の中では圧倒的な戦闘力を誇っていた。

しかも今回、乱戦の中でも十分に活躍できるということが証明できてしまった。

チャクラ量が少ないのが、ハンデになっていない。

むしろ俺は、少ないチャクラ量を、森の中では感知し辛いという点に着目して、奇襲

戦法のスペシャリストに鍛え上げた。

ただ、こと奇襲戦法に限って言えば、彼女の鍛錬と才能は適し過ぎていた。

宵闇流柔術は、ほとんど触れる距離に入れば一瞬で敵を無力化できる暗殺術。

体術に優れた忍、あのやかましいのくらいしか、まともに対抗できない。

それも奇襲されてしまえば、ほとんど為す術がないだろう。

チャクラ量が生まれつき少ないというのは、奇襲においてむしろ利点だ。

なぜなら、目でも音でも感知できない相手を、忍はチャクラで感知するからだ。

感知をチャクラに頼る忍が大多数を占めると言っても過言ではない。

とはいえ、五感で感知する相手には、さすがに察知される。

最後に、唯一、父親から受け継いだ、優れた脚力。

これがまずい。

察知される距離を、脚力による一瞬での移動距離、つまり彼女にとっては確殺距離を、チャクラによる身体強化なしで上回ってしまう。

はつきり言つて、印を組んで術を使用する暇というのがない。

片腕だけでもやられれば、そこからは本当にどうしようもない。

優れた脚力は、脱臼した関節を治す暇など与えてくれない。

そうやって、彼女は上忍の混じった部隊でさえも、奇襲し皆殺しにしてきた。

今回、乱戦の中においても、敵がタケノコを意識から外すという意味において、奇襲戦法が通じてしまったことを物語るのが、この死体の山である。

ただ、首が折れたものを除いては、直接の死因は別の人間らしかった。

なぜなら、クナイや手裏剣による致命傷がほとんどだったからである。

「そうか、そういうえば、そんなことも教えたっけなあ……」

最初の頃。

敵は無力化さえすれば、後は仲間がトドメを刺してくれる。

そう言った覚えがあった。

しつかり、俺が教えたことを覚えていたのか。
難事の中にはあるが、少しだけ嬉しくなった。

関節技縛り005

さて、『木の葉崩し』の後、事後処理が済んだ後までカットしました。

ここからナルト、サスケに係わっているとイベント目白押しですが、逆に係わらないと、一部の襲撃イベント以外はフリーです。

具体的には、イタチ&鬼鮫の襲撃と、音の五人衆？四人衆？との戦いですね。

とは言っても、ナメコちゃんの戦闘力がそろそろ誤魔化しも利かなくなってきたので、上層部からお呼びがかかります。

ただ、どう足掻いても『片言』が足を引っ張ってしまつて、特別上忍にもなれません。山中マネージャーの介護が必須なアイドル状態です。

……。

はい、予想通り、言葉話を話そうとすると滅茶苦茶消耗してしまうナメコちゃんは、手が減っているこの状況でも特別上忍は無理ということになりました。

計画通り。

なんか、ダンゾウが根に誘ってきたりもしましたけど、高度な意思疎通を要求される役職は無理だつってんだろ。

あと、山中マネ通してね。

——語り部、うちはイタチ

「ふう……」

「何をそんなに警戒しているんですか？」

要所で写輪眼を使い、彼女の潜伏していそうな場所を避けつつ、木の葉の里に向かう。

『闇夜の黒猫』だ」

「……聞いたことはありませんね。嘘か本当か、精鋭部隊が痕跡もなく消えるとかなんとか」

「知り合いだ」

一通り、注意事項を話す。

滑里タケノコ。

元々、年の近いシスイや父、三代目などから、話は聞いていた。

生来のハンデのせいで下忍だが、戦闘力だけなら、上忍にも匹敵すると。

それが間違いだと気付いたのが、彼女が参加した中忍試験の話。

あの時は酷いことになった。

なにしろ、当時でさえチームを組んだ奇襲とはいえ、普通に中忍、上忍を実戦で殺し

ていたんだからな。

そんな大物が、基本的に対忍者の実戦経験に乏しい者が参加する、中忍試験に参加すればどうなるか？

今期、大蛇丸が引つ掻き回した中忍試験と同じようなことが起きた。

つまり、怪我人、死人の続出だ。

直接殺していなくとも、第二次試験会場の死の森の場合は、野生動物に襲われて死ぬ可能性も出てくる。

暗部にいた俺にも参加者回収の任務が来て、大変だったのを覚えている。

最終試験の、大名や影達の目の前での一対一の対戦、相手のミズキは本当に可哀想だった。

まともな術を使う時間も与えられず、延々と罵声を上げながら逃げ回り、腕を自分で直せたら折られてを繰り返して、最後は両腕をやられて審判員に止められた。実戦だったら、最初に油断した時点で首を折られて死んでいる。

その時、自問したのが、『俺に勝てるだろうか？』だった。

武器術も忍術も、体術もエリートに相応しいと言われてきた俺だったが、心の底から『怖い』と思ったのはアレが初めてだった。

なぜなら、街中で普通に見かけていたからだ。

一般人が声をかけると、猫や犬の鳴き真似で返事したり、猫を捕まえて愛でていたり。小柄なこともあって、森の中などで遭遇すると、普通に野生動物と間違える自信がある。

そんな、警戒心を削いでくる相手が、こと戦闘になると、自分と同じかそれ以上の使い手なのである。

しかも、上忍になってから、任務で彼女と組んだ際に、大物食いをやってのけた現場に遭遇した。

俺でも相手するのが辛い雲の上忍3名を相手。

それを奇襲攻撃とはいえ、ほとんど一瞬で皆殺しにしてのけたあの暗殺術は、里を抜けて5年経った今でも真似できそうにない。

いや、上忍3人というだけなら、俺1人でどうにかなる。

しかし、彼女は全く戦闘の痕跡を残さない。

血も出なければ、術も使わない、使わせない。

ほとんど、相手に自分を認識させる前に首を押し折っていく。

里の外で『闇夜の黒猫』の話聞いた時、俺は何の疑いもなくタケノコの仕業だと確信した。

彼女の仕業だとすれば、違和感なく説明できてしまうからだ。

「木の葉も、まだ捨てたものではないんですねえ」

そんなことを言われて、俺は一瞬眉をしかめた。

まだ、本当の目的を知られる時ではない。

イタチと鬼鮫の襲撃です。

ただ、待ち伏せがイタチにスルーされたつぽいので、急いで里に戻ります。

名声ポイントが溜まると、こういうことが発生します。

ナメコちゃんのこと知ってるかどうかで大分変っては来るんですけど。

ちなみに、イタチはナメコちゃんの強さを知ってますから、スルーはある意味当然です。

まあ、上からの命令も目当てはイタチじゃなかったんですけどね。

山中マネの方に緊急の帰還命令が来たんで、帰ります。

ぶつちやけ、イタチと鬼鮫が撤退した後の事後処理になります。

この時点で力カシを含む上忍数名が重傷を負うので、ナメコちゃんも上忍並みの防衛戦力として駆り出されることになります。

里の中で待機って、やることは野良の犬猫を捕まえてもふり倒すだけなんですけど

ね。

トレーニングにもなりますし、ナメコちゃんのストレス発散にもなりますし、プレイヤーのストレス解消にもなりますから、一石三鳥です。

なお、実際にイタチと鬼鮫と戦うこともできたんですけど、避けました。

鬼鮫が持つてる鮫肌君がナメコちゃんには厄介なものでして。

触れたら死ぬと思ってください。

元々チャクラ少ないんだから、普通の忍者でも吸われて死ぬる呪いアイテムとか、耐えられるわけないじゃん。

まあ、戻って早々にサスケ警護を命令されるんですけどね。

……おや、山中マネから、サスケの稽古に付き合う提案がありました。

カカシ先生からの依頼のようです。

この頃のサスケエは、色々と鬱屈したものを溜め込んでますから、身体を動かすことで発散させようとか、そういう心遣いでしよう。

断ることもできるんですけど、ここは受けますか。

うちは一族に、ナメコちゃんのヤバさを身体に刻み込みます。

オビトとイタチは達成したので、後はサスケエとマダラです。

というわけで、まあ、さすがにポキポキやるわけにはいきませんが、ある程度戦闘

の基礎は叩き込みます。

サスケは、プレイヤーが操作するなら『やられる前にやれ』が基本です。ナルトと違って技量型なので、一発の威力が低くて問題ありません。

耐久が低くて回避必須で、持久力は低くないんですけど、技量型は消耗が激しいので、ナルトほど持久戦に向きません。

ただ、写輪眼とチャクラがそこそこあるので、戦術さえしつかりすれば現時点でもナルトに勝てます。

彼の場合、メンタルの問題が大き過ぎるんですよ。

なぜか、正面から戦うと持久戦を要する強敵相手に、正面から相対したがる悪癖があります。

しかも、負け撤退を嫌がるんです。

なので、サスケエがやられる原因って、大体が無謀な突撃です。

この稽古では、その無謀な突撃を全部咎めていきます。

ポキポキはやりませんが、戦術的にまずい行動は痛みで教えます。

——語り部、うちはサスケ

「ぐあっ!!」

拳を撃ち込んで、俺は即座に地面に伏した。

手首を極められて、身動きもままならない。

ただ、すぐに放される。

サクラに比べてさえ背の低いそいつは、体術の距離から離れる。

「くそ、『火遁、火球』！」

素早く印を組み、火の玉を吐き出して攻撃する。

上位の術は、アレのスピードに対応しきれない。

印を組んでいる間に、接近される。

千鳥も試したが、付加効果の身体強化もあつさり見切られて腕を取られた。

呪印の力を使っても、まるで通用しない。アイツの手が触れたら終わり、という感じ。

写輪眼も発動したが、コイツ、そもそも術を使っちゃいねえ。チャクラの身体強化す

ら使ってねえ。

俺相手には必要ないってことか？

手裏剣術だけは、ある程度の猶予を与えてくれた。

クナイは取られるだけだった。

今度は、クナイを取って腕を抑え込まれる前に、辛うじてクナイから手を放して逃げ

ることができた。

何か、何か通用するものはないのか？

というか、コイツが中忍とか、嘘だろ？

カカシやイタチとやり合ってるみたいな感じがするぞ。

本当に、二重の意味で騙された。

街中で、その辺の犬猫、子供達と遊んでるのをよく見かける。

額当てを付けてなかったら、現役の忍だなんて思いもしない。

カカシとも知り合いらしかつたが、動物の鳴き真似しかしないから、意思疎通ができ

ているとは思えない。

——っ、消え……!?

なに？

何が起きた？

アイツが持つてるのは、首が折れた人間？

忍か？敵？

額当ては……。

「音隠れ？」

もう3人、誰かいる。

あ、やられた。

ほとんど触れただけにしか見えなかったのに、1人首が折れて崩れ落ちる。

さらに敵が撤退の構えを見せて、その後ろから追撃。

なんか、骨の奴が間に割って入ってきた。

「サスケ君、こつち。その場はタケノコに任せて退避！」

「く……い」

俺は認識してしまった。

はつきり言つて、アイツ、滑里タケノコが勝てなかつたら、俺が戦つても勝てる見込みがない。

だから、この山中マネの判断は間違つてない。

でも、俺は……！

ちよつとしたアクシデントがありました。

サスケエの稽古中に、音の五人衆が襲撃をかけたきました。

まあ、2人ほど、既に地に伏してますが。

はい、今戦つてる君麻呂以外、雑魚ですね。

逆に君麻呂は骨で関節技を防ぐ、この縛りプレイでの難敵です。

ただ、なんかならないかというところ、そんなことはありません。

おや、後ろでサスケエが別のと戦ってます。

右近ですね。

左近と一体化していた、暴力担当の兄貴分です。

左近が死んで、ナメコちゃんも君麻呂と戦っているのを背後から攻撃しようとして、サスケエが火遁で援護した形です。

右近は『双魔の攻』という血継限界持ちで、『寄生鬼壊』という術を使用します。

これは体術一辺倒だとちよつと面倒で、ダメージ覚悟で自分を攻撃する必要があります。

そのための有効な方法が、現状クナイくらいしかないため、縛り違反的にまずいです。なので、この援護はちよつと助かったり。

君麻呂は、もうすぐ寿命なので、どうせならきっちり倒します。

君麻呂を関節技で倒す、ってトロフィーが存在しますけど、いい機会なのでやりましょう。

関節技縛り006

君麻呂を関節技で倒す縛りプレイ、始まっています。

血継限界『屍骨脈』が雑に強いタイプで、戦闘経験の差で我愛羅を追い詰めるところは、私は好きです。

タイプとしては我愛羅と同じですね。

先に述べた通り、戦闘経験でまだ子供な我愛羅を追い詰めた感じですよ。

君麻呂、実際に使った人ってどれくらいいるんでしょうか？

病気の関係で寿命が短いので、どう足掻いても第三次も第四次も、生身では参加できません。

第四次は必ず穢土転生体での参戦になります。

その点がプレイするには不人気なんじゃないかと思われませんが。

プレイヤーが操作する場合と、NPCとして動く場合では、戦術が異なります。

これはどっちが正しいというより、ただの癖だと思いますが。

簡単に言うくと、君麻呂は防御する時以外、関節の動きが阻害されることを嫌います。

つまり、上手くやれば骨を掴んで関節を折るってことも可能です。

これが我愛羅の砂になると、体術オンリーなナメコちゃんでは手も足も出ないので、敵に回らないことを祈るしかありません。

——語り部、君麻呂

「なんてことだ」

肝心のサスケ君が目に入らないくらい、僕は彼女に目を奪われた。いや、全神経を集中させた。

左近と多由也が手もなくやられたのは、まぐれでもなんでもない。脚力が、大蛇丸様でもかなり身体強化に費やさないと出せない領域だ。

骨手裏剣は危なげなく捌かれ、『屍骨脈』の骨で防御しても、その隙間に小さな身体を滑り込ませて、僕の身体に手を伸ばしてくる。

触れられればどうなるか、左近と多由也がその命で教えてくれた。今、右近、鬼童丸、次郎坊がサスケ君を相手している。

あちらはあちらで、一進一退。

さすがは大蛇丸様が次の肉体にと目を付けただけはあるか。

「ぐ、ゴホッ……！」

血の塊を吐く。

僕は死の病で、もうすぐ死ぬ定めにある。

せめて大蛇丸様の役に立ちたい。

大蛇丸様の次の肉体になれなかつた代わりに、サスケ君を捕らえるか引き込みたい。

しかし、その願いはどうやら叶わないようだ。

子供のように小柄なのに、腕力も体術も桁違い。

噂に聞くマイト・ガイじゃあるまいに、あまりにも強過ぎる。

鉄を貫くはずの僕の骨が、彼女の握力に悲鳴を上げる。

新たな骨で貫こうとしても、回避される。

さつきから、この繰り返しだ。

僕が血継限界『屍骨脈』の防御力のおかげで生き長らえているに過ぎない。

こんなのは、そう、大蛇丸様と稽古をしているかのようだ。

少し前に、イタチや鬼鮫が襲撃して、猿飛ヒルゼン亡き後最大の脅威だった、はたけ

カカシを戦闘不能に追い込んだと聞いていたのに。

まだ、木の葉はこんな隠し玉を持っていたのか。

でも、時間稼ぎならできる。

血継限界『屍骨脈』の防御力を、彼女は抜けるわけではない。

骨を押し折れるわけではない。

ならば、後は右近、鬼童丸、次郎坊が首尾よくサスケ君を捕らえて帰つてくれるのを祈るだけ。

そんな……。

意識をほんのわずかに思考に傾けた瞬間、僕の角に彼女の足袋をはいた足が触れ、視界が巡り、すぐ近くから鈍い音が響いた。

両腕で骨の防御を開き、2本の角に足を引っかけた少女の姿が、僕の見た最後の景色。ごきり、と。

急速に意識が落ち込む中、大蛇丸様に対する謝罪の言葉を浮かべながら。僕は、なぜか満足している自分に気が付いた。

——語り部、薬師カブト

「なんてことだ。君麻呂がやられるとは……」

思わず呟き、術を発動して、3人の生き残りに撤収を命じる。

残念ながら、あのバケモノを倒す術がない以上、これ以上は戦力の無駄な損失にしかならない。

しかし、想定外だ。

滑りタケノコ。

体質的にチャクラをまともに練れず、才能と言えば足が速いだけ。

体術を徹底的に鍛えたおかげで、辛うじて中忍になれた、落ちこぼれ。

それが大蛇丸様が下した評価だった。

なのに、君麻呂の防御力を両腕の腕力でこじ開け、両足を突っ込んで、角に引っ掛けて首を折る。

最初に君麻呂の骨を軋ませていたのは、自分の腕力でこじ開けることができるかどうかを測っていたんだろう。

それなりに頭も働くようだ。

普段、犬猫や子供を相手に遊んでいる姿が目撃されることが多く、トレーニング時間を取っていないようだったため、完全に見誤っていた。

これは、大蛇丸様に報告して、早急に対応策を立てなければ。

はい。『骨牢の隙間』取得。

プレイヤーが操作すればこんなもんです。

『立ち関節』がどれだけヤバいのか、ご理解いただけましたでしょうか？

素手で君麻呂の骨を握り潰せるナメコちゃんがヤバいだけ？

それもありますが、現時点でもマダラ相手に十分渡り合えるので、今後その辺を紹介していくことになるでしょう。

さて。

サスケエの里抜けイベントが、これでキャンセルされました。

条件を確認します。大蛇丸と同等以上の使い手が、自来也と綱手以外に里に所属していることです。

この辺は知ってる人が多いと思いますので、詳しくは割愛しますけど。

これによって原作の流れに不具合が生じます。

イタチ戦の際、大蛇丸ソウルの横槍がないと、サスケエの勝ち筋がありません。

大蛇丸が野放しになります。

ダンゾウがサスケエを殺しに来ます。

初期の暁戦で、特にデイダラ戦がクツソ不利になったり。

まあ、サスケエを万華鏡写輪眼なしでイタチを倒せるレベルにすることで、全部解消できますけど。

万華鏡写輪眼の開眼イベントも、サスケが1対1でイタチを倒せばオツケーです。

サスケとナルトの戦いも、この世界線では模擬戦レベルになります。

ここからナルト少年編終了まで、大したイベントはありません。

綱手が五代目に就任するくらいです。

えー。

サクラが綱手。

ナルトが自来也。

サスケエがカカシとナメコちゃん。

という形で、それぞれ修行することになります。

——語り部、うちはサスケ

五代目の治療で復帰したカカシから、滑りタケノコのことを聞いた。

信じられないことに、カカシと同年らしい。並ぶと大人と子供なのに。

そして、中忍なのは確か。

その理由というのは、素行不良とかではなく、単に言葉での意思疎通ができないから。

動物の鳴き真似で感情を表現するし、言葉も理解するし、読み書きもできるが、声で言葉を発するとなると、相当な集中力が必要だとか。

上忍になるには、下忍や中忍を指揮する能力を要求されるため、戦闘力はあっても中忍のまま。

そういうことらしい。

さらに、チャクラで身体強化しない理由は、俺が弱いかじゃなく、単にすぐガス欠するからだ。

並の忍に比しても、チャクラ量が低いという、致命的な弱点がある。体術するにも見ての通り身長が伸びず、俺より背が低いという有様。

唯一、俺より才能があると云えるのは、父親から受け継いだ、脚力。

彼女が使う体術は、宵闇流柔術という暗殺術。

敵の関節を一瞬で極めて折ることに特化した体術で、これを極めた上で奇襲戦術に活用することで、里でも有数の戦闘能力を誇るんだとか。

ただ、感知能力はそれほどでもないため、感知能力に優れた山中一族の者、山中マネとコンビを組んでいる。

「昨日、確認のために手合わせしたら、有数どころじゃないことが分かったよ」

「勝てなかったのか？」

「ま、そういうことだ」

実は、普通に戦ってカカシより強いとは、上層部も把握していなかったらしい。

だから、ずっと奇襲、待ち伏せ専門の忍として任務が割り当てられていたという。

この間の音忍の襲撃の際、骨を使う奴が出てきて、それを割とあっさり倒すのを、山中マネが見ていた。

残された骨なんかを調査して検証した結果、タケノコが、戦闘力だけなら下手すると里で随一である可能性が出てきたとか。

自分の里の中忍の実力を上層部が把握できてなかったつてのは、なかなか間抜けな話だ。

「ところで、宵闇流つていうのは、俺でもできるのか？」

「才能はあるだろうな。でも、サスケの他の才能を潰して特化することになる。

タケノコちゃん是他に道がなかったからやったが、それでも10年以上かかった。

サスケには十分、他の道がある。それを捨てることはない」

「そうか……」

「とはいえ、タケノコには任務の合間に、サスケの稽古相手をやってもらうつもりだ。

タケノコ相手に普通に戦えるようになるだけで、サスケの手でイタチを倒せる可能性は十分ある」

「……わかった。けど、タケノコつてどんだけバケモンなんだ？」

「下手すると大蛇丸とか、自来也様とか、あの辺」

「……なるほど」

宵闇流そのものを、でなくとも、十分に俺の糧にできるつてことか。

——語り部、大蛇丸

サスケ君の獲得に失敗した。

良い感じに里抜けを煽ってきたっていうのに、嫌になるわねえ。

最大の原因は、この私が滑里タケノコを読み誤ったことなんだけど。

君麻呂をねえ、1対1で、しかも体術で殺したっていうのよ。

足の速さしか取り柄のない滑里の、しかも身体強化もまともに使えない落ちこぼれが

！

イライラするわ。

ああ本当に、イライラするわ。

しかも、三代目のジジイに両腕を封じられ、術が使えない今の私では、殺せそうにな
いじゃないの。

イタチの肉体を奪う計画も失敗するし、本当に、嫌になってくるわ。

滑里タケノコ、いずれ殺してあげるから、覚えておきなさいよ。

関節技縛り007

さて、第二部青年編突入です。

2年間、ずっとサスケエの稽古相手になってきました。

また、中忍のままですけど、任務内容が戦闘だけは上忍級になりました。

それに伴って実入りも増えてますけど、大したことじゃないです。

サイフは山中マネにぶん投げてますから。

あと、たまに他の忍の稽古相手になることもあります。

ぶっちゃけ、実質ナメコちゃん攻略会議ですね。

面白かった綱手ばあちゃんが来た時は、割と激戦になりました。

ポキポキやつても医療忍術で超速で治されるので、割といい勝負になったんですね。

途中で待ったが入って、決着はつきませんでしたけど。

ばあちゃんがハッスルして百豪使おうとしたんで、付き人のシズネさんが悲鳴を上げ

たんです。

なんか、賭けてたっぼいですね。

シカクおじさんに怒られて、すごすご帰っていききました。

ギャンブル好きかこの野郎。

あと、なんかナメコちゃんの活躍が表に出たことで、他里がビビってるっばいです。『闇夜の黒猫』がどうたらこうたら。うーん、『立ち関節』的に、ネコなのか、タチなのか。

これ、10年以上だっけ、撃破数に対する名声を抑えることで取れるトロフィーです。そのまんま二つ名になるとは思いませんでした。

確か、『闇夜に黒猫を探すが如し』だったかな？

上忍になると取れないっていうトラップがあるんで、もしかすると知らない人もいるかも？

それで、サスケエが2年の修行の結果どうなったのかというと、筋肉になりました。

ムキムキマツチヨです。

あるえ？

それはまあ、ナメコちゃん相手にするなら、筋肉の鎧で関節を取り辛くするっていうのは回答の一つなんですけど。

だから、歴代雷様は苦手な部類だったりします。

ナメコちゃん自身、体格は小さいですけどほぼ筋肉の塊で、それを小さく圧縮することで、チャクラによる身体強化並みの筋力と、肉体の柔軟性を両立しています。

筋力は相撲取りに匹敵するんですよ。

ただ、私としては、サスケエは元々あるポテンシャルを解放する形で修業を積んでほしかったかなあ、と。

ナメコちゃん相手に、写輪眼に頼らない、素の戦闘センスを磨いてほしかったなあ、と。

写輪眼って、素の戦闘力の高さがあると、クツソ強くなるんです。

ああ、説明するまでもないですかね。

ぶっちゃけ、ほとんど相手の手の内が分かるも同然なので、素の戦闘力が高くなると、忍術による搦手が問題になってくるため、それに対する回答である写輪眼や白眼は強キャラの証なんです。

それで、筋肉サスケの強さなんですけど。

原作より若干強いかもしれない。

カカシが教えて、写輪眼で万華鏡写輪眼発動のタイミングを掴めるようになってます。
す。

分身を盾にするか、物陰に隠れるか、できるようになってますね。

しっかりイタチ対策してます。

体術も、この間初のクリーンヒットもらいました。

思わずポキッとやっちゃって、ナメコちゃんがしばらく落ち込んでました。

——こんな時はもふもふだ！

ああああああああああああああああああ……！

……。

……。

……。

……。

ふう……。

……。

はっ!?

コホン。

失礼、取り乱しました。

素で正史より強いってことを前向きに捉えましょう。

サスケ脱走阻止で発生する不都合の半分くらいが解決したわけですし。

そうすると、今度は大蛇丸野放し問題、それに暁対策ですか。まずは風影奪還です。サスケがナルト、サクラと合流ですね。

我愛羅は『木の葉崩し』の際に大蛇丸に父である風影が殺されたことで、五代目の風影に就任しています。

また、暁との戦いに協力する姿勢です。

政治面で揉まれて、結構棘が抜ける頃ですね。

その我愛羅が暁のデイダラにしてやられて、拉致されます。

これの対応にカカシ班が派遣されます。

ナメコちゃんも同行になります。

綱手のぼつちやより、「暁、殺すべし」という命令が下ったので、確実に討伐するため派遣されるわけですね。

ナルトとサクラが筋肉サスケにドン引きして、サスケが凹んでいます。うんうん、気持ち分かる。

「だれてめえ!」って、叫ぶよね。うん、私もそうする。

ちなみに、ナルトもサクラも、ナメコちゃんの顔だけは知っています。

あ、それぞれの師匠から、一通り話は聞いたみたいです。

ある意味制限されていた情報が解かれましたからね。

まんま、『闇夜の黒猫』で通ってます。

ナメコって聞いても、大抵の忍は「誰？」でしょうし。

あ、ナルトがちよっかいかけてきたんで、折り畳んじやった。

カカシより強いつて言われて、目ん玉剥いてますね。

まあ、任務は任務です。

ぶっちゃけ、我愛羅が尾獣を抜き取られて死ぬまで、間に合うことはありません。

間に合わせるには、砂忍ルートからデイダラとサソリを追いかける必要があります。

砂の国の向こうの川の国とかふぎげんな、間に合うわけないだろ。

ただ、だからって手を抜いてやったりはしません。

傀儡のイタチとか、一瞬でバラバラにしてやります。

関節があつてないようなものでも、関節の糸を掴んで引っこ抜けば、疑似的に関節が発生します。

糸にチャクラが流れてて、切るのは難しいんですけど、その頑丈さを逆手に取って力ラクリを壊すことはできません。

なので、サソリは割となんとかかなります。

問題は、デイダラの方です。

C4粘土爆弾は展開されると、体術オンリーのナメコちゃんでは手も足も出ません。

また、鳥型の粘土爆弾で空を飛ばれても、ナメコちゃんでは届きません。

所詮、チャクラ術が使えないんでね。ジャンプ力も、カカシやガイとさほど変わりません。

なので、まだ油断しているとところに、一気に突撃して首を押し折る必要があります。土遁に偏ってるので、結構硬いんですけど、雷様や土影レベルでないなら大丈夫です。さて、速攻の判定。

……。

あ、失敗です。

折った後に自爆されたんですけど、多分自爆分身ですね。

とつとと逃げてましたか。

ダメージは爆風にあおられただけです。ナメコちゃん、紙装甲なので、一撃離脱が基本ですから、すぐ離れてます。

さて、後はサソリですが。

『赤秘技・百機の操演』で100体の傀儡を展開してきて、集団戦になります。

1体1体、解毒が難しい猛毒を備えていて、攻撃を受けると高い確率で死にます。

ただ、このタイミングだと解毒できるチヨバアが一緒にいるので、多少は大丈夫です。毒を受けすぎると、解毒前に死ぬので、注意するに越したことはありませんけど。

——ナメコちゃん相手に乱戦はダメつつつてんですけどね。

さつさとデイダラを撃退したので、カカシとナルトと一緒にサソリ戦に参加、さらにガイ班が合流して、ぶっちゃけ掃討戦になります。

三代目風影の人傀儡が使う磁遁の毒砂鉄も、サスケ、ナルトが揃っていると大したことはありません。

ナルトの風でサスケの炎を増幅して焙って差し上げるのです。

後はヒルコからサソリを引き摺り出せば、チョバアがサソリの両親の傀儡でトドメを刺してくれます。

ナメコちゃんでも勝てるんですけど、そうすると大蛇丸討伐のための情報が手に入らないですよ。

なので、ここはチョバア最期の活躍の場ということで、譲ります。

草隠れの天地橋でカブトに会う約束について、情報を引き出したら、後はチョバアが我愛羅を蘇生させて引き換えに死亡するのを見届け、我愛羅も追ってきた砂の忍に任せて、木の葉の里に戻ります。

ナルトが活躍できなかつたとか喚いてますけど、カカシに投げます。

稽古相手ならできますけど、技を教えるとかは無理です。

ちなみに、ナルトは典型的な大火力タイプです。

サスケと違って、豊富なチャクラ量でどうにかするタイプで、螺旋丸とか、チャクラを雑にぶつけるタイプの術が合っています。

体術も、膨大なチャクラによる身体能力強化でゴリ押しする方が強いので、宵闇流や日向流とかの繊細な体術より、単純な打撃系である木の葉流をガイ先生から習う方が合っています。

さて。

十分に強いと、ここで綱手ばあちゃんから依頼があります。

雨隠れの里に潜入している、自来也との接触です。

つまり、ペイン六道戦です。

——語り部、デイダラ

あのクソチビ、今度会ったら絶対に俺の芸術で吹っ飛ばしてやる！うん。

俺は外道魔像のあるアジトに戻って、粘土をこねながらイライラしていた。

サソリの旦那が囷になって、俺は俺で何人か引き付けてずらかる予定だったのが、あのチビが突っ込んできたせいで、自爆分身を使わされた。

鳥型で飛び立つ瞬間を狙われた。

まさか、あそこから間に合うとか、思わねえよ、うん。

自爆分身の自爆に巻き込んでやろうとしたけど、手応えは微妙。

仕留め切れなかったか、避けられたか。

とはいえ、あの体術はやべえ、うん。

いつ分身の首が折られたか分からなかった。

接触するか、すれ違うくらい時間で折られたってことだな、うん。

「デイダラ、調子はどうだ？」

「今、すげえイライラしてる、うん！」

イタチが俺の部屋に来た。

「サソリがやられた」

思わず振り返る。

「旦那が？」

「ああ」

傀儡と爆発。

ジャンルは違えど同じ芸術家として、俺はサソリの旦那を尊敬していた。

「クツソ……うん、あのチビか！」

「あのチビ？」

俺はイタチに、俺が旦那を援護できなかった屈辱を話した。

「滑里タケノコだな。間違いない」

「なんだ、知ってるのか？うん」

「昔、任務の都合で組んだことがある」

俺はイタチから、滑里タケノコについて、話を聞く。

そのまま、あのチビそのものだった。

そして、『闇夜の黒猫』の話を聞いて、奮い立つ。

「あのチビ、絶対、俺の芸術で吹き飛ばしてやる！サソリの旦那の手向けだ！うん！」
こうして、俺はあのクソチビを爆殺するために、準備を始めるのだった。

——語り部、うちはイタチ

失敗した。

どうにかサスケの話を聞き出そうとしたんだが、タケノコの話をしたら、なぜか燃え上がってしまったて、話ができなくなった。

……気が急いたか。

俺らしくないな……。

関節技縛り008

デイダラを逃がしたのは大きいかなあ。

先に言った通り、ナメコちゃんは縛り的にも体術オンリーなので、飛行手段も範囲攻撃も持つてるデイダラは相性が悪いです。

それは、次にぶつけますかね。

帰還後、ナメコちゃんにエロ仙人のサポートを命じられます。

自来也はこの時期、雨隠れの里に潜入して、暁のリーダー格の情報を探しています。ちなみに、確認しますけど。

このイベント、自来也とアスマが死ぬイベントですけど、プレイヤーが火影とかでない限り、救えるのはどちらか1人です。

今回は自来也救済パターンですね。

この後、二十小隊が組まれて、暁対策が本格化します。

そこに角都と飛段が来て、アスマを含む部隊に抹殺命令が出て、アスマが戦死します。同時期に発生するので、身一つだと、どちらかしか助けられない、ということになります。

サスケとの稽古の合間、何人か上忍がナメコちゃんの手合わせしていった中に、アスマも含まれるため、それで少しでも強化されてれば、とは思うんですけど、飛段はそんなに甘くないですよねえ。

あ、ナメコちゃんなら、普通に倒せますよ。

関節技が効くなら、不死身でも問題ないです。

四肢や首の骨を一本ずつバラバラにするだけですから。

飛段が怯えるという珍しいものが見れます。

あ、前にやった時は○ったからか。

まあいいや、ええつと。

あ、VSペインですね。

ナメコちゃん、潜入任務にあんまり向いてないんですけど、バレたらバレたで、攻撃してくる人を片っ端からポキポキやってれば大丈夫です。

その内、ペインか自来也から接触してきてくれます。

まあ、今回は山中マネという便利な通信忍術持ちがいるので、何とかしてもらいます。

お、繋がりましたね。

ちようど、戦闘中のようなので、そのまま現地に向かいましょう。

——語り部、自来也

6人1組のペインを相手に、覚悟を決めたその時、心伝身の術による通信があった。大方、綱手が余計なことをしたんだろう。

“来るな！生半可な奴では死ぬだけだ！それより……”

いいチャンスとして、ペインの情報を伝えようとする。

“五代目と体術でやり合った、最高の助っ人です！”

“な、なんだと！あのゴリラババアとか!?”

思わず言っちゃまったワシ、悪くないと思う。

それからやってきたのは、くノ一とは思えんチンチクリンだった。

「そう来たか……!」

雨隠れの里は、雨のせいで五感系の感知が発達しとらん。

水にチャクラを流せば、容易に感知もできるというのもあるかもしれない。

タケノコはその方式では感知し辛いのだ。——一般人と見分けがつかん。

元々、人並みにすらチャクラを練れん体質だからな。

その分、潜伏や奇襲攻撃には向いとる。

そういえば、しばらく前にそんな噂も聞いたのう。

滑里タケノコ。

自慢は父親譲りの足と、十年以上かけて極めた宵闇流の暗殺術。身体能力の高い相手にはめっぽう強い。

距離を取られることには弱い、そこはワシがサポートじやな。

まだ、死んだる場合ではないぞ。

……。

あれ？

ちよつと助言しただけで、普通に6人相手に勝ちそうなんじやが、コイツ、強過ぎねえか？

仙人モードとか、やつとらんはずだろ？

そもそも、元のチャクラが少なすぎるんだ。やってもガス欠問題は治らんはず。

どういうことだ？

はい、ペイン6体、撃退しました。

エロ仙人がほぼ致命傷を受けていたため、倒し切ることはできませんでしたけど。『立ち関節』のヤバいところは、ポキポキするたびに敵の手数が減ることです。

痛みを感じなからうが、その部位が動かなければ同じですからね。

関節をはめる時間は隙になり、ナメコちゃんならその隙を突くことができます。

さて、そろそろ、最初に『空間把握能力』とか『天賦の肢体』を狙った理由について解説します。

『立ち関節』は、見ての通り、極めればほとんど触れただけでポキポキできます。

その際に問題になってくるのは、相手の位置を把握することと、攻撃のための最適な動きです。

『敏捷』はパラメータのボーナスポイント割り振りで解決できる数値の範囲で、特徴で引く必要はありません。

ぶつちやけ、追い付けなければならないので、修業でどうにかかります。

『闇夜の黒猫』を取得できたのも、この組み合わせによって、最適な動きを実戦で練習できたからです。

下忍時代は基本的に、チームメンバーとシカクおじさんが残飯処理してくれるため、存分に練習に充てることができました。

そして、この世界の忍は、『触られたらアウト』には基本的に対応できません。体術がある程度、受けたり喰らったりすること前提なんです。

『千鳥』や『螺旋丸』が必殺技として通用するのは、そういう背景があります。

『立ち関節』はそういう分かりやすい危険が見えない必殺技です。

このレベルにするには、20年以上の修業が必要になりますけどね。

おかげで、今では上忍ばかりでも、中隊までなら奇襲から皆殺しにできます。

極める前でも、ボーナスを『器用』にかなり振ったため、ポキポキの成功率は高かったですけどね。

『器用』を侮ると、第三次がりセゲーになるので。(1敗)

『宵闇の黒猫』という名声は広がっても、何が本当に危ないのか、まったく伝わってないので、ペイン相手に1人で無双みたいなことができたわけですね。

ちなみに。

『発勁』って、破壊力は『螺旋丸』並にあるんですけど、足場がないとダメなので、今回みたいな水の上だと高度なチャクラコントロールが必須です。

日向流の『八卦空掌』みたいな技があったりして、イライコってわけじゃないんですけどね。

ぶっちゃけ、究極を求めると日向流と大して変わらないです。

『化勁』もついでに説明しますが、簡単に言うとな敵の攻撃を反らすことに特化した体術です。

極めれば、尾獣玉を反らしたり、敵の攻撃を敵に反射するってことができたりして、面

白いは面白いんですけど、万華鏡写輪眼全般に無力なので、うちは一族相手にはほぼ負け確という、悲しい宿命を背負っています。

とはいえ、エロ仙人の怪我がギリギリです。

さつさと山中マネと合流し、カツユ様を口寄せしてもらい、治療してしましましょう。ついでにペインの情報をしつかり聞き出して、カツユ様経由で綱手ばあちゃんに伝えて任務完了です。

帰還するまでに、裏で大蛇丸のアジトを特定して、騙し騙されるイベントが進行しています。

これは筋肉サスケが正史より強い今は、気にする必要がありません。

ダンゾウがサイを使ってちよっかいをかけてくるはずが、その余地がなくなりましたしね。

大蛇丸には逃げられたようですけど、カカシ班が無事に帰ってきました。

そして、そのあとすぐに角都と飛段の襲撃で、予想通りアスマが死亡。

ここでカカシに声をかけられ、ヤマト参戦になります。

ナルトも風遁螺旋手裏剣を間に合わせて、カカシと合わせて角都を倒し、飛段もシカマルの頭脳プレイで生き埋めにして封印完了です。

復活しても、飛段ならポキポキすればいいから、どうということはありません。

不死身の弊害か、打撃とか避けませんかからね。

言うなればナメコちゃんが天敵です。

さらに、サスケの要望を受けたカカシ班が、イタチ捜索に出発します。

正史の『蛇』がカカシ班に置き換わった形ですね。

この旅で、サスケはイタチを倒し、万華鏡写輪眼を開眼するはずですが、まだ結果は出てません。

まあ、ついでにナメコちゃんの天敵であるデイダラを倒してくれることになっているので、私としてはそっちの方がありがたいです。

サスケとイタチの戦いですけど、対イタチの修業を付けているため、誤差分ですがサスケに分があります。

イタチが様子を見ながら戦うのと、サスケを殺さないように戦うので、その分です。なのでまあ、サスケが負けても殺されはしません。

そして、もう少し修業をつけてから、具体的に仙人モードの修業をしてから戦うと、2回目はサスケが勝ちます。

インドラの転生体だからか、才能はサスケの方が上なので。

サスケでプレイすると、里抜け後に仙人モードの修業を積んで、イタチを圧倒なんて

こともできませんけど、大蛇丸が呪印をくれやがると手順が面倒になって……。

あ、まずい。

呪印のこと忘れてました。

今は封印されてるはずですけど、イタチ戦でサスケが呪印の力を使うと、その模様が
大蛇丸に筒抜けになるんです。

万全ならイタチが大蛇丸を撃退できるんですけど、サスケ相手に消耗した状態だと、
持つていかれるかもしれません。

これは、ちよつとまずいかな？

とはいえ、祈るしかありません。

再走？

これはタイムアタックではなく、ただの縛りプレイです。

ナンノモンダイデスカ？

綱手ばあちゃんへの報告と、自来也の治療が済み、自来也から稽古に誘われます。

チンチクリンは興味ないがとか、散々言われますけど。

要するに、ナメコちゃんがどれくらい使えるのか、ということですね。

仙人モードで、蛙組み手を使ってくるようですが、問題ありません。

触れるなら『立ち関節』の餌食です。

お、いなしてきました。

伊達に伝説なんて言われてませんね。

ですが、一つギアを上げてポキポキすれば終わりです。

「アイタタタ……こりや、年寄りには優しくせんか」

すいません、仙人モード相手だと加減できませんでした。

——語り部、千手綱手

エロジジイが部屋に来た。

妙に神妙な面だが、何かあったのか？

「お前、アレ相手にまともに撃ち合ったのか？ワシ腕折られたぞ」

その一言で、誰のことか一発で分かった。

「私も折られたよ。チャクラで強化していても、気軽に折ってくるから、都度治しながらになったな」

「医療忍術でゴリ押したか。大人気ねえのう」

「3日カンツメがかかっていたから、本気出しかけたらシズネに止められてな」

「お前、ギャンブル好きは相変わらずだのう」

「やかましい。ほら、見せてみる」

「大丈夫だ。綺麗にやられとる。痛みも残つたらん」

確認すると、どうやら靱帯も傷んでいない。

私の時もそうだったが、見事なものだ。

「しかし、ありや参つたぜ。仙人モード相手に、普通に加減してきやがった」

「仙人モード使つたのか、お前こそ大人気ないじゃないか」

「ありや、ナニモンだ？」

「真正正銘、滑里の娘だな。

どうやら、奈良のせがれ——今は当主か。

シカクが奇襲戦術を仕込んで、そのせいで洒落にならんほど腕を上げてるってことに気付くのが遅れたらしい」

「なんとまあ、とんでもねえのが出てきたもんだな」

「まいったくだ」

滑里家の歴史は浅い。

元下忍である父親のタケシから始まったと言えるくらいだ。

唯一優れているのは脚力。代わりにチャクラを練るのが体質的に苦手。そういう意味で、限りなく一般人に近い。

タケノコは遺伝子的には間違いなくタケシの娘だった。

単に、他に道がなかったから、伝える者のいなくなつた暗殺術である宵闇流に特化しただけ。

そして今は、むしろ私達よりも強い疑惑さえある。

嫌になつてしまふな。

チャクラ量のせいでできないことが多いとはいえ。

こんな忍が出てくるとは、歴史上の明らかなイレギュラーだ。

敵でなくてよかつたよ、本当に。

関節技縛り009

正史では、次はペインによる木の葉の里の襲撃です。

ですが、自来也が生きてると発生しないことがあります。

言ってしまうと、自来也の存在が恐くて襲撃できないってことです。

条件は、暁に十分な戦力が残ってるかどうか。

要するに、ペインともう1人、別のメンバーが参戦することになります。

そのもう1人がマダラ（オビト）だったり鬼鮫だったりするわけですが。

サスケが里抜けしないルートの場合、鬼鮫が普通にキラビーに挑んで敗北することになったり、大蛇丸健在でカブトが協力しなかったり、戦力的に困窮すると、襲撃自体が発生しないなんてパターンもあります。

ペインをオーバーキルしようとして戦力を整えたら、そもそも襲撃が来なくて、次のイベントへの対応が遅れたのは、私だけではないと思いたい。（6敗）

今回は……。

はい、イタチが大蛇丸に持っていかれました。

嫌な予感ほどよく当たる。（敗北多数）

しかも、消耗した筋肉サスケがマダラ（オビト）に拉致られたようです。これ、ヤバくね？

ただ、このルート、実はそんなに珍しくありません。

なんでかというのと、マダラ（オビト）が大蛇丸の『穢土転生』を欲しがるからです。「イタチの身体やるから『穢土転生の術』教えて」ってことですね。

オビトでプレイすると、結構な確率で、このイタチを売る選択肢が出ます。

——正史のオビトって、まだそこまで外道じゃなかった説。

報告にはありませんけど、これはマダラ（オビト）がサスケに色々吹き込んでますね。自分でやったことがあるからわかります。（外道）

そして、これはペインによる木の葉の里襲撃に、大蛇丸が一緒についてくるフラグです。

というのも、イタチの肉体って、病気にやられてまして、そんなに長持ちしないんですね。

そのため、持たせるのに量産型白ゼツを寄生させる必要があります。

オビトと一緒にです。

その提案を大蛇丸が呑んだために、既に協力体制ができていて、特に自来也が生きると、結構な確率でペインと大蛇丸が組んで木の葉の里を襲撃してきます。

「満身創痍のカカシ班が戻ってきたので、ナルトはここからエロ仙人監修の下、仙人モード習得の修行に入ります。」

カカシはデイダラ相手に『神威』を使用していて、綱手の治療が入りますが、基本的にペイン襲撃には間に合いません。

ちなみに、デイダラは無事撃破してくれたようです。（安堵）

それで、ペインの襲撃ですけど。

適当にポキポキやってれば、その内ペインのチャクラが尽きて撤退していきます。倒すには、仙人モードを習得したナルトをぶつける必要があります。

このゲーム、敵は不利になるとすぐ引きます。

引き際を誤ることもないではないんですけど、運ゲーです。

そこで言葉をぶつけるなり、挑発するなりして足止めしないと、こっちの情報を取られるだけに終わるんです。

今回のプレイでナメコちゃんは『片言』を引いてるので、基本的に足止めができません。

特にペイン六道って、本体の長門を倒さないと、何度でも延々と作り直され、無限ループに陥ります。

天道って、明らかに不利になると結構すぐ逃げることもありますけど。

なので、最低でもナルトに本体の位置を特定してもらう必要があります。

探して見つからない、なんてことはないんですけど。

その間に里壊滅しちゃうし、『外道・輪廻転生』を使ってもらわないと、第四次の戦力が足りなくなります。

ナメコちゃんに仙人モードを習得させないのか、という疑問って、ありますか？

あれって、元々それなりにチャクラを持つてないと、あんまり意味がないですよ。

精神エネルギー、肉体エネルギー、自然エネルギーを混ぜて強化する方法なので、少ないチャクラの補填、ということには向きません。

そもそも練る際に自然エネルギーを増やし過ぎると、動物化したり石化するリスクがありますし。

継戦能力の増強に寄与はしない、と理解しておいてください。

というか、ぶつちやけナルトでもリセゲーになるので、『ナルト、アウト』の報告が来ないことをひたすら祈りましょう。

成功率を上げる条件って、よく知らないですよ。

ナメコちゃんみたいなのは、裏技ばかり研究してるせいかもしれませんけど。

今回は……。

5回のリセットで乗り切れました。

酷い時は、ペイン襲撃中に『ナルト、アウトー』の報告が来て、修業開始からやり直しになることもあります。

今回の最後、そうだったんですけどね！（合計36敗）

正史ルートの必須イベントなんだから、ペイン襲撃の数日前からのリセットにしてほしかった……。

最初、リアルで1時間ほどフリーズしたのはいい思い出。

さて、ペイン六道の襲撃イベントです。

ナメコちゃん対策っていうのは簡単で、『口寄せの術』、『増幅口寄せの術』で隙を塞ぐことです。

さすがにあのレベルの相手は、邪魔がある状況では簡単にポキポキできません。

あと、関節技の効力がないタイプの動物には、当然通用しません。カツユ様が天敵です。

「君麻呂を殺してくれたお礼はきっちりさせていただくわよ」

うわ、キモイ。

……失礼。

イタチのイケメン顔とイケボのオネエ言葉って、何度見ても慣れないもので。しかし、君麻呂ですか。

ああ、確かにやりましたね。忘れてました。

ナメコちゃんも「誰？」みたいな顔してますけど、そもそも名前聞いてなかったんじゃないかな？

何気に状態2まで呪印の力解放してて、グロい姿だったんで、顔は覚えてると思いますけど。

いきなり大蛇に乗って突撃してきて、裏でペイン六道が暴れてるみたいです。

『穢土転生』は使ってませんね。まだ温存してるってことなんでしょうか？

うん。

ナメコちゃん対策に、畜生道が既に『増幅口寄せ』使ってるっぽいですね。

——そして、ナメコちゃん自身をチャクラで感知できなくなってます。

ぶつちやけ、ナルトの件さえなければやりたい放題できるんですけど、どうしてやりましようかね？

——語り部、大蛇丸

厄介ね。

本当に厄介だわ。

さすがに何事もなく勝てるつもりでいたわけじゃないんだけど。

一度だけ、本来の宵闇流の使い手と戦ったことがあるわ。

確かに弱くはなかったのだけど、体術の弱点を忍術でカバーするタイプの使い手だったのよ。

こちらの防御を忍術でこじ開けて、接近して技をかける。

だから、接近させなければよかつたし、私の体術の腕でどうにかならない相手でもなかつた。

なんとか、蛇の体温感知で居場所は把握できてるけど、口寄せした獣が次々やられてる。

あれはダメよ。

宵闇流なんかじゃない。

あんな、生易しいものじゃないわ。

近付かれたら即死。

増幅口寄せの獣でも、まとめてやられているのだけど、バカじゃないの？

術者を倒しに行きなさいよ。

マイト・ガイとかより強くないかしら？

失敗したわね。

これ、万全のイタチでも勝つのは難しいわ。

万華鏡写輪眼は手に入ったけど、あっちも対策してるし。

あの足を止められない以上、マンダの上で逃げ回るしかないわ。

ペインが暴れているようだし、滑りタケノコを私が引きつければ、後はなんとかかなり

そうね。

「……マンダ！」

「汚い手で触るな、米粒が——なに!？」

大蛇が、取り付いてきた小さい影に毒息を吐き出す。

それを避けるタケノコの動きが、まともな量のチャクラを練れないなんて信じられない

いほどのスピード。

「はあっ!」

私も口から大量の蛇を吐き出して迎撃。

その蛇の隙間に手をつ突つ込み、強引にかき分けて正面突破。

——冗談でしょ!?

普通、手裏剣を弾くこともあるんだけど、数が多くなると諦めて避けるか、『土流壁』

なんかで防ぐのよ。

それを利用して、手裏剣の多寡を加減して、戦術を組み立てたりもするんだけど。今の、私レベルでも防ぐか避けるの2択よ？

まずい、接触距離——！

「ぬん！」

マンダが私もろとも、建物にぶつけたことで、辛うじて助かった。

いえ、無事とは言い難いわね。

「ちい、逃がしたか……」

「助かったわ、マンダ」

「生贄ははずめよ」

「わかったわ」

私は答えながら、外された両手首を、口を使ってはめる。

マンダの動きを察知して、手が届く場所にターゲットを変更したようね。

君麻呂がやられた相手という話だったから、どの程度かと思っただけれど、冗談じゃないわ。

下手すると綱手や自来也より強いじゃないの。

そういえば、第三次忍界大戦の時からしばらく、奈良シカクが担当上忍をやっていたんだっただわね。

チャクラをまともに練れないっていう弱点を、戦術に合わせた鍛錬で補ってきたってところかしら？

『宵闇の黒猫』なんて、よく言ったものねえ。

飛び込んでくるのが見えてから術を発動するのが、私くらいじゃないと間に合わないじゃないの。

手裏剣を飛ばしても、あれじゃ素手で防ぐわ。

あんなのが森の中で待ち伏せするって言うんでしょ？

普通の上忍クラスじゃ、束になっても皆殺しよ。

ペイン六道も大概だと思ってたけど、アレ相手によく撤退できたわね。

『神羅天征』で里が吹っ飛びました。

大蛇丸も、これは逃げましたね。

後は、天道の斥力相手に時間を稼ぐだけです。

他、畜生道が『増幅口寄せ』、修羅道が肉体をロケットやミサイルに変化させる『修羅の攻』で攻撃してきます。

地獄道、餓鬼道、人間道は、ヒナタが頑張って抑えています。

未来の旦那、早く来るんだ！（そして未永く爆発しろ）
ちなみに、ナメコちゃんて天道攻略する方法ですけど。

ぶっちゃけ、斥力で飛ばされるだけなら大したダメージにならないので、ひたすら突撃するだけです。

ナメコちゃん、小さくて軽いから、景気よく飛ぶんですよ。

なので、インターバルの5秒を越えるのは難しいと思います。

絶対にどうにかならないのかというと、そんなことはありません。

唯一使える土遁の術で、距離を離されないようにタイミングよく壁を作れば、5秒の壁を越えるのは難しくないと思います。

あと、自来也逝ってます。

大蛇丸相手にするのに、結構長時間、ペイン任せましたから。

わざと『増幅口寄せ』とかに時間かけたりしてないですよ、やだなー（棒）

まあ、今回は『外道・輪廻転生』で復活するので、また今度、って感じですけど。

今回、このタイミングで『ナルト・アウトー』の報告が来てキレかけました。
おっと、話している間に、ナルトが来ました。

天道を代わりに引き受けてくれるので、ヒナタと一緒に他の5体を倒します。

はい、パキポキ、終了。

後はナルトと天道の掛け合いを、決着まで眺めるだけです。

しかし、この時期のヒナタ、でかいな……。

ナルトの仙人モードは、ちよつと裏技っぽいことをしていて、影分身で仙術チャクラを練つて、影分身を解除することで自分に還元する、という使い方をします。

これ、結構応用が利きまして、例えば忍術を使う際、影分身をタイミグよく解除して、込めるチャクラの量を誤魔化したり、体術でやり合っている最中にドーピングして身体能力を上げるって方法があります。

これにチャクラ吸収系の血継限界が組み合わさると、莫大なチャクラを要する術を裏技で再現、つてことも可能になります。

お、ナルトが天道Ⅱ弥彦倒してくれました。

後は、ナルトに任せてれば、長門が『外道・輪廻転生』を使ってくれます。

今回はキリがいいので、ここで終了ですね。

関節技縛り010

ペイン襲撃後です。

無事、長門が『外道・輪廻転生』を使ってくれたので、第四次の戦力の心配はなくなりました。

ただ、チャクラを使い過ぎた綱手ばあちゃんが昏睡状態に陥ったため、ダンゾウが強引に六代目の火影に就任します。

まず最初の命令が、ナメコちゃんの根への参加でした。

これを巡って、ダンゾウと自来也が対立することになります。

ペイン六道を普通に倒せるくらい強いのがいると、ダンゾウがそれを兵器として運用したがるんですね。

木の葉の里で内戦、ということになりかけたタイミングで、雲隠れの里から、五影会谈を要望する使者が来ます。

理由は、尾獣を集める暁の動きが、岩や雲にとつても無視できなくなってきたからです。

具体的に言うと、キラビーが筋肉サスケとやり合つて、どさくさに紛れて出奔しま

した。

雲隠れは誘拐されたと思い込んでるやつです。

その際、ダンゾウが五影会談に出席するんですけど。

マダラが柱間ラウヴのヤンデレなら、ダンゾウは扉間ラウヴのヤンデレです。

この人、感覚が第二次忍界大戦辺りのまんまなんですよ。

二代目火影の扉間が暗殺されたせいで、認識を更新できなくなったようで、ダンゾウでプレイすると闇系の選択肢が目白押しになります。

頑張ればプレイヤーがダンゾウの認識を修正するってこともできますけど、好感度を読み間違えると傾されます。

また、正史でマダラ（オビト）が五影会談を襲撃した直後、ダンゾウが他の影に『別天津神』を仕掛けますけど。

どうもマダラ（オビト）が白ゼツや黒ゼツを使って、他の影に隙ができるように誘導してるっぽいです。

ダンゾウって、大蛇丸と繋がってまして、割と実験台や実験資金の工面に協力してます。

その引き換えに、ダンゾウは根で保有していた万華鏡写輪眼を、自分の身体に埋め込んでもらってます。

大蛇丸って4年くらい前まで暁に所属していたため、その関係でマダラ（オビト）が一方的ですけど、顔知ってたりするんですね。

なので、大蛇丸が野放しになるルートでは、結構な確率でマダラ（オビト）がダンゾウに手を貸すというか、利用します。

第四次の最中に本物のマダラにぶつ頃され、それがきっかけで忍連合壊滅しますけどね。

今回の縛りプレイでは、マダラを分からせるつもりのため、筋肉サスケにやつてもらいます。

筋肉が負ける要素はありません。

イザナギで何度やり直そうが、地力が違い過ぎるんで。

ナメコちゃん是他にやることがないため、自来也の監視ついでに、勝手にナルトの稽古相手になってます。

——ナルトも筋肉化したりするんだろうか？

ちよ、『もふもふ地獄の術』は反則！

あああああ！ナメコちゃんがモフリモードに入ったあああああつ！！

綱手ばあちゃんが目覚めました。

根によってダンゾウの死が確認されたため、ダンゾウがたんまり抱えていた悪事が暴露されます。

ついでに、根の大部分は暗部が吸収、それに伴い、ナメコちゃんも暗部になります。

山中マネと引き離されてたんですけど、再びコンビに戻りました。

通訳がないって、辛かったつす。

綱手ばあちゃんが五代目火影として、改めて五影会談を呼びかけ、ナメコちゃんが護衛として参加します。

謝罪と同盟の証として、『闇夜の黒猫』としてナメコちゃんが紹介されました。

証明のための手合わせで、護衛が誰も手も足も出なくて、びっくりされます。

雷様には多分通用しないので、ご安心を。(高い防御力と、体術型の忍術使い)

今度は本格的に、先の襲撃でマダラ(オビト)が宣言した第四次と、『月の眼』の対策についての話し合いになります。

前回で既に、『月の眼』で狙われている人柱力の保護監視は話し合われてまして、その方法として雷様から島亀を提示されました。

そこでナルトが修業を積み、ついでにキラビーの捕獲も行われます。

というか、雷様が見つけて連れてくる、という話です。

キラビー、割と天敵です。

尾獣の八尾がタコなので、手数も多いし関節技効かないので、デイダラ同様、展開されると手も足も出ません。

普通に強いですね。

人柱力キヤラでプレイすると分かりますけど、尾獣と協力関係を結んで戦うって、かなり戦闘力跳ね上がります。

チャクラ量が桁違いになるのは、探知されるっていうデメリットを押ししてもやっばり、メリットが大きいんですよ。

それに加えて、尾獣化は尻尾の数に応じて手数が増えますし、尾獣玉というボスキーラー技が追加されるので、大抵の相手に有利を取ることができま

ね。協力関係を結べるまでが地獄なんですけど、それに見合ったりターンがある感じですね。

で、ナルトは島亀で、ヤマトとキラビーの監修の下、九尾との協力関係を結んでもらいます。

これは正史の通りですね。

マダラへの対応主力は、ナメコちゃんと自来也になります。

ナメコちゃんは大物を口寄せとかされると、術者を倒すくらいしか手がなくなるので、それをサポートしてくれる部隊と組みます。

プレイヤーとして気を付けることですけど。

乱戦時と同じく腕をポキポキすることを主眼に戦います。

量産型白ゼツが10万とか出てくるので、数を処理することを考えないと、所詮は個人戦闘しかできないナメタケちゃんでは押し切られます。

1人に対して時間をかけないために、『立ち関節』の熟練度をカンストさせ、動体視力も才能なしで鍛えられる限界まで高めました。

これによって、原作のマダラ以上の体術無双が可能になっています。

ここからがこの縛りプレイの本番です。

——語り部、百地斬不斬

なんだこいつは。

水辺で、『断刀・首切り包丁』を振り回して、忍を殺していると、なぜか小さいのを見かけた。

抜け忍の俺の勘が囁く。

——コイツはヤバイ。

大抵、体格が小さいっていうのは、強さの指標にはならない。

暗部なんて、才能のある奴は子供でも使うからな。——白がいい例だ。

特に霧隠れの暗部に何度も追われてきた俺からすると、体格が小さいっていうのは、むしろ警戒対象だった。

だから、信じられなかった。

接近される。

足が速い。血継限界で押してくるタイプかとも思ったが、体術でも油断できそうもないな。

咄嗟に盾にした首切り包丁を取り落とす。

「!？」

握力が効かない。

見ると、柄を握っていた右手の親指と中指、薬指、小指が折れていた。

感触からすると、脱臼か。

馬鹿な。

チャクラで強化している忍の指を折るなんて、生半可じゃないぞ。

しかも、いつ折られたのか分からなかった。

触られたと思ったら折れていた。

逆側の手で下手人に手裏剣を投げ、牽制しようとするが、すつぽ抜けて見当違いの方に飛んでしまう。

こっちは肘からやられた。

「ちいっ！」

首切り包丁を諦めて下がろうとすると、そいつは目の前にいた。

ぐるり、と視界が回って、全身に力が入らなくなって沼に落ちる。——首をやられた。

なんだこいつは。

穢土転生、死体として復活させられたために、痛みはない。

しばらくすれば傷も治って復活するだろう。

しかし、それでもこの小さいのに勝てる気がまるでしなかった。

「斬不斬さんー！」

「来るなー！」

白が俺を助けようとして、同じように首を折られて沼に沈む。

視界には大量の布。

封印する気か。

「すみません、斬不斬さん」

「まあいいさ。俺達の墓を暴きやがった誰かの言いなりつてのも癪だ」

布に巻かれながら謝罪する白に、俺は言った。

最後に、あんなバケモンと戦えたことを、記念と考えておこう。

——語り部、はたけカカシ

おいおい。

俺、斬不斬を倒すのに、かなり苦労したんだけどな……。

白の血継限界込みの超スピードも、歯牙にもかけないか。

俺より強いとは思ってたけど、ここまでとは。

よく考えたら、チャクラがほとんど使えない分、体術に全振りするしかないもんなあ。

普通は手裏剣術とかを教えるんだらうけど、ここは逆に体術に特化させたシカクさんの英断か。

あと、やつぱり、斬不斬もタケノコのチャクラを感知できてなかったな。

確殺距離に気付いてなかった。

ま、そうなるように俺達が派手に術をぶつけたせいなんだらうけど。

おっと、大物が口寄せされた。

俺達の出番だ。

——
戦況はいい感じですよ。

ナメコちゃんの担当地域は、穢土転生であろうが戦力が送り込まれるほどに消えていく、ブラックホールと化しています。

挽肉作戦と言うには規模が小さいですけど、優勢であることに違いはありません。

口寄せで大物が送り込まれ始めると、『飛雷針』で別の戦場へ飛びます。

ぶつちやけ、普通に忍術で戦うってことになる、大物の方がやりやすかったりするんですよ。

なので、人型のネームドをナメコちゃんが片端から潰していけば、後は消化試合です。ナルト参戦まで、敵方が持つかどうかの方が心配ですけど。

そこは大丈夫です。

搦手も使ってきますし、まだ歴代影が控えています。

特に3代目の雷様は、何度も言ってますけど、『立ち関節』では攻略できない、ほぼ唯一の忍です。

さっさと本物のマダラが出てきてくれるといいんですけどね。

関節技縛り 0 1 1

うわ、マジか。

……。

なんでやねん。

……。

???

……。

……。

……。

いや、撮影しちやえ。

はい、リセット画面からこんにちは。

現在、10連雷様ガチャ爆死中です。

行く先を10回変えてるんですけど、どこへ行っても雷様が出てきます。

攻略しようとしたら、時間稼ぎしてる間に無様や半蔵が来て、ちよつと面倒なことに

なりました。

具体的に言うと、一緒にいた部隊が壊滅するんですね。

だから避けようとしたんですけど。

これって、もしかして大蛇丸辺りがナメコちゃんを狙ってます？ロリコン属性追加かな？

なので、諦めて雷様攻略しようと思います。

雷様って言うってますけど、3代目雷影のE様ですね。

馬鹿みたいな防御力で、1万の軍勢相手に三日三晩戦い続けたとか、バカみたいな逸話がありますけど、マジです。

ゲーム中でもそれができるパラメータに設定されてまして、完成版の『風遁螺旋手裏剣』を無傷で耐えるとかいう、頭のおかしい耐久を誇っています。

普通は幻術や封印術で仕留めると思うんですけど、一応は『発勁』を極めると、筋力次第でダメージが通ります。

『八門遁甲』で強引にダメージをねじ込むこともできますけど、かなり鍛える必要があります。

また、『化勁』なら、雷様自身の『地獄突き』を返すことができるため、それなりに戦えます。

では『立ち関節』は？

『地獄突き』を防ぐので精一杯ですね。

一応、抑えてはおけるので、その間に封印してもらおう感じですよ。

『関節技』で。

——これは『関節技縛り』のプレイ動画です。

『飛び十字』から、『逆十字固め』に抑え込みます。

ナメコちゃんの筋力的に、コレがギリギリですよ。

そして、封印術持ちで参戦してるサイの『虎視眈眈』で封印してもらおう、というのが、今回の正しい対処法になります。

脱出にミスると諸共封印されてしまうため、再現プレイする時は気を付けましょう。

——ロリババアボディに密着されたい、されたくない？

——語り部、三代目雷影エー

こんな忍がおるとはな。

体格が子供のようによく、チャクラもないようだが、体術がワシと同等かそれ以上。『一本地獄突き』を体術で捌いてきおる。

いや、技量も飛び抜けとるが、かなり筋力があるぞ。

何かの禁術で復活させられ、雲隠れの忍と戦わされることに腹を立てておったが、思わぬ僥倖よ。

これならば、『一本地獄突き』で死ぬ者も出まい。

「貴様、名は何と言う？」

「三代目エー様。彼女は言葉を話せないので、私から失礼します」

「む、そうか」

「木の葉の滑里タケノコ。二つ名を『闇夜の黒猫』と申します」

「『闇夜の黒猫』だと？」

「はっ」

雲の者は、タケノコとやらが下がってワシが出るタイミングで、顔に手裏剣を飛ばして牽制してくる。

目を狙われるとさすがに弱いのだ。

対処が分かっとうるようだな。

「第三次忍界大戦の都市伝説ではないか」

「それが、その後、彼女一人の所業でそれが続いておりました」

「なんと……」

しかしなるほど、確かにこの体術ならば、並みの上忍でも奇襲を受ければ為す術はあ

るまい。

そして、性質上、目立った痕跡は残らんな。

木の葉め、恐ろしい戦術を考案しよってからに。

いや、本当に怒るべきは、ワシを蘇らせ、雲の者を殺させようとした何者かか。今は、雲の者を殺さずに済むことを喜ぶとしよう。

話を聞くに、息子も元気でやつとるようだし。

考えておると、組み付かれた。

『飛び十字』、しかもうつ伏せに土を舐めさせられる。『逆十字固め』か。

「ぬう……、まさか、寝技をかけられるとはな……」

しかも、経絡を抑えられ、筋力で抜けられん。

この娘の技量と筋力が、ワシの筋力を上回っておるのだ。

「タイミングを抜かるなよ」

「ん」

今のワシへの対処法を考えるに、無力化には封印術しかあるまい。

しかし、タイミングを誤れば、ワシ諸共封印されてしまうだろう。

ゆえに、ワシは声をかけたのだ。

ここで終わらせてしまうには、惜しい。

雲と敵対するならばともかく、共同作戦をしておるようだしな。

よし！

無様と半蔵が口寄せされるまでに間に合いました！

猶予30秒とか、雷様がしゃべってる間に終わっちゃったよ。

おかげで、雷様の有り難いお話を目印に足切りタイムを決めることができました。

(3-1敗。1回、足掴まれて封印に巻き込まれたけど、倍速中やし、言わんかったら分かってへんわからへん)

後は無様と半蔵をポキポキするだけです。

無様こと2代目土影は塵遁という血継淘汰の開発者で、この世界の歴史上、4人くらいしか使い手がいない忍術を使います。

簡単に言うと、光学迷彩、原子分解の両立という、チート性能です。

正史的には唯一正式に受け継いだ、3代目土影のオオノキをぶつけるのが正解なんですけど。

忍術の物量で押し流す、『天照』など、結構色んな攻略法があります。

実は光学迷彩と原子分解は同時に使用できないため、原子分解を使用する瞬間なら普

通にポキポキできません。

無様と雷様が揃い踏みされると、雷様の『地獄突き』に集中している間に原子分解されるという、悪夢のコンボが存在してまして。

両方、即死持ちなので、体術オンリーでなくても、その状況ができたならリセット案件です。

この2人、先に穢土転生で呼び出して本物のマダラにぶつけたら、10回に1回は勝つちやうからね。

そして、無様の原子分解は、性質が『立ち関節』を極めた状態に似ているため、ナメタケちゃん自身を相手にしていると考えて立ち回れば、ほぼ間違いないです。

それでも、4、5回のリセットは覚悟しましょう。

……。

はい、封印完了しました。(7敗)

後は半蔵です。

正史的にはダンゾウの策略に振り回されて、疑心暗鬼になった末に自分の信念も失った可哀想な人ですが。

普通に戦うとクツソ強いです。

そりゃまあ、自来也、大蛇丸、綱手の3人を相手に余裕で勝つくらいですからね。

ダンゾウが策略でどうにかしたがつた理由もわかるってもんですよ。

ただ、その策略のせいで暁がただの犯罪組織になって、この第四次があるため、やっぱりダンゾウ死すべし。

攻略法は、速攻すれば倒せます。

毒系の忍術を使うんで、飛沫でも受けると大ダメージなんですけど、即死はしません。そして解毒薬は雨隠れの忍が持ってます。

なので、解毒が間に合うこと（試行回数）を信じて呐喊すれば、ナメコちゃんの脚力なら簡単にポキポキできます。

……。

はい、3回で済みました。

半蔵封印完了です。ミフネの定番？知らねえな。

一度本部に戻ってから、解毒と治療を済ませて、また戦場に戻ります。

——語り部、大蛇丸

「無と半蔵もやられたわ」

穢土転生を発動させていた私は、事実を口に出した。

「何？」

マダラと名乗る何者かが、聞き返してくる。

「本当、嫌になるわね。半蔵なんて、今の私でも勝てるかどうか分からないっていうに」

「またか」

「そう、またよ」

滑里タケノコ。

第四次忍界大戦が始まる前後、何度も辛酸を嘗めさせられた相手ね。

マダラの方にも何かあるみたいだけど。

知り合い、という可能性も十分にあるわね。

それなら、弱点の一つも知っていそうなものだけど。

いえ、そもそも弱点と呼べる弱点がないのかもしれないわ。

なにしろ、体術一辺倒であれだけの戦闘力を発揮するんだもの。

簡単に言うくと、戦術的な戦闘力特化。

変に汎用性とかは考えてないから、型にはまれば圧倒的な力を見せるタイプ。

他の仲間によるサポートを前提にしている、と言えばいいかもしれないわ。

調べた限り、本当に宵闇流と脚力以外、自分への飛び道具対処くらいしかできることがないみたい。

間違いなく、下忍で終わるはずの才能よ。

それを伝説級に押し上げている要素は、修業が高レベルで、少ない分野に特化しているからね。

まるで、自分の才能の活かし方を知ってるみたい。

「二度引いて『月の眼』計画を見直すか、もう少し隙を見るか、した方がいいんじゃないかしら？」

私は、はつきりと戦争の敗北を口にした。

「いや、このまま行く。サスケの行方も分からないしな」

「何かあれば、同行してるカブトから連絡がある手筈ではあるけど……」

私はしれっと誤魔化す。

無限月読の話は聞いたけど、付き合い切れないわ。

サスケに同行しているカブトから、既に何度か連絡を受けてるのを黙っているということ。

思ったより育っているようだし。

方向性によっては、新しい肉体に『不屍転生』した後、イタチの肉体を返してもいいくらい。

私の憑依先として使い潰すのがもったいないのよ。

もちろん、マダラの手駒として使い潰すのも嫌。
そろそろ、こっちも潮時かもしれないわね。

関節技縛り012 (最終)

今、野戦病院みたいなところです。

ナメコちゃんを入れ替わるようにナルトが来て、暴れているようです。

多重影分身をバラ撒いて、情報伝達しているという話も来ていますね。

今のところ優勢ですけど、そろそろ搦手を使ってきます。

ナメコちゃんが、即死ではないにせよ毒にやられて、後方に下がって治療を受けているわけですからね。

忍者のイメージなら、暗殺とかいう方法でやりに来ることを考えるべきでしょう。

まあ、忍者つて元々そういう暗殺者、あるいは情報収集の専門家って意味ですから、普通によつてきますよ。

当然警戒していますけど。

ところが、暗殺を仕掛けてくる量産型白ゼツは孢子の術で奪ったチャクラを元に、チャクラ感知で対処できない変化を使ってきます。

五感系の感知もほぼ通じないため、正史ではこれによって大きな被害はもちろん、忍士がお互いに疑つてしまつて、連携にヒビが入るといふ事態に陥ります。

ネタを知ってさえいれば、気を付けていけばどうにかなるんですけどね。

問題は、ナメコちゃんみたいに暴れ過ぎると、最初に殺しに来るってことです。

スタッフを殺してチャクラを奪いながら近寄ってくるため、他の被害が出ていない、かつ『片言』持ちだと結構厄介かと思いますが。

ぶつちやけ、人を見る目は節穴なので、分身で簡単に騙せます。

はい、忘れてた人、怒らないから手を上げてー。

はい、私自身も忘れてました。(

アカデミー卒業試験は、忍術の試験があります。

その中には分身の術も含まれます。

チャクラ量が少なくて忍術を戦闘に使うとすぐガス欠するだけで、分身を1体作るくらいなら何とかかなります。

一通りの治療後、分身をベッドの上に寝かせて、自分はベッドの下で寝転がっていると、敵は見事に引つ掛かります。

これがオリジナルだったら、確率で見破ってきたりするんですけど、量産型なら確定で引つ掛かります。

後はポキポキすれば、量産型白ゼツの暗躍がかなり早い段階でネタバレになるってわけですね。

(このプレイ以外で29敗。ほぼこの方法に辿り着くまでの試行。1回だけオリジナルが来て失敗した。要検証)

ちなみに、『関節技縛り』は、関節技で倒すことに限定するため、分身で攻撃を回避することにについてはOKだと思います。

ナメコちゃんが量産型を倒したことで、犠牲を全部、というのは無理ですが、ある程度減らせます。

日向一族とナルトが手分けして探してくれまさらね。

特に九尾と協力関係を結んだナルトの物量は、どのプレイでも頼りになります。

暗躍が失敗したら、次はいよいよ特別製の肉体を使った穢土転生、つまり本物のマダラの登場です。

本物マダラは、正史ではカブトが柱間細胞を埋め込んだりして、木遁が使えるように調整した肉体のため、莫大なチャクラで木遁を使ってきます。

普通に忍術を鍛えるほどに強敵であることがわかる、という特殊な相手で、体術も馬鹿みたいに強いです。

しかも穢土転生体だから死なないしチャクラも尽きないし、万華鏡写輪眼を利用した術まで使ってくるという、『ぼくのかんがえたさいきょう』を体現したボスですね。

そしてうちは一族です。

宣言していた通り、遠慮なくポキポキやらせていただきます。

五影と自来也も応援に駆けつけてくるんですけど、適当に忍術撃つてもらえればオツケーです。

周りで荒れ狂ってるチャクラが激しいほど、ナメコちゃんのチャクラを見失いやすくなるので。

それは本物マダラであろうと同じです。

同時にオビトや大蛇丸も出てくるので、そちらはナルトや我愛羅に投げます。

ふはははは、雷様と同等の防御力を持たない己を呪うがいい！

——語り部、うちはマダラ

オビトのやつ、上手くやりおったな。

無事俺様が復活できたようだ。

すぐに当代の五影が飛んできおった。

見た顔もちらほらいるようだが、俺の敵ではないな。

ちよつと揉んでやろう。

……こら綱手、胸を抑えるな。そういう意味ではない。

……自来也、横目で何を見とるか。

そちらから来ないなら、こちらから行くぞ。

むっ!?

なんだ、このちっこいのは。

俺の蹴りを防いだだと？

……!

今の一瞬で俺の足首を折りやがった!

なんだ、こいつは!?

くっ、木遁分身!

チイ、速い。距離を離せん!

なぜ今まで気づかなかった?——写輪眼!

……そうか、コイツ、大してチャクラが練れんのか。

それで五影の強大なチャクラに紛れて、隠れていたことに気付かなかったか。厄介な

!

くっ、火遁、豪火球!

五影の術も飛んでき始めた。

このチビと五影を同時に相手にするのは、骨が折れるぞ!

須佐能乎スサノオを使わされるか！

な……!?

まだ速度スピードが上がるのか!?

まずい、手首テウシをやられた！

多重木遁分身ムカクノキノカミナリ！こいつを引き離せ！

なんだ、この小さいのは！俺と同等の力を持つはずの木遁分身キノカミナリを体術テジュツだけでねじ伏せ
おる！

チャクラチャクラもないくせに、体術テジュツだけか？チャクラチャクラで強化キョウカせねば、忍ニジも一般人イチニンと同等の筋
力チカラであろうに！

まずいぞ、コイツコイツだけは今、ここで殺ころさねば！

須佐能乎スサノオ！

薙なぎ払はらえ！

なにいいいいつ!?

須佐能乎スサノオの手首テウシを折こつただとお!?

はい、本物ホンモノマダラマダラ撤退セツタイしました。

最初に木遁分身を使ってきた時はびっくりしましたけど、揃って須佐能乎スサノオを使われる前に数を減らせたのはラッキーでした。

須佐能乎スサノオの関節を取れる、というのは、知らない人も多いかもしれません。

確かに『立ち関節』を極めないとできないんですけどね。

これ、多分、尾獣の判定を流用してるんじゃないかな？

尾獣って、普通の口寄せ獣と同じく関節があるなら取れるんですよ。

尾獣化の方は無理、というか、ひとりでに治りませうけど。

ただ、できると言っても結構シビアなんでね。『立ち関節』の熟練度がカンストしてないと、現実的じゃないです。

これで、マダラを十分やり込めることができると証明できたわけですけど。

ちよっと時間かかりましたね。

裏で発生していたイベントが結構進んでいるようです。

一緒に戦っていたイベントも自来也もかなり消耗してますし。

外道魔像が出現した、という報告があり、ナメコちゃんに先行するように命令が来ます。

五影がもうガス欠状態なので、一度情報整理がてら小休止することです。

時間がかかりましたから、その分報告も溜まってるでしょうし。

では、遠慮なく先行しましょう。

そして本物マダラをまたポキポキシに行きましょう。

——語り部、うずまきナルト

なんなんだってばよ。

タケノコちゃんが来てから、オビトとマダラの動きがおかしくなっただってばよ。

大蛇丸もどこかに行っちゃったし。

木遁分身を大量にぶつけてきて、その間に外道魔像を口寄せして尾獣を出してきた。

これはこれでピンチだけど、タケノコちゃんがやってくれたってばよ。

その間に、オビトが十尾ってやつの人柱力になって、なんか九尾の綱引きが始まっちゃった。

やべえ、このパワー、クラマが持っていかれちゃう！

あ、タケノコちゃんがオビトに近付いて、オビトが逃げた。

よし、力が緩んだ！

——語り部、大蛇丸

史上稀に見る高度な戦闘のはずなんだけど……。

「グツダグダねえ……」

高台で眩きながら、カブトの連絡を待つ。

今、木の葉の里で、歴代火影を穢土転生してるみたい。

木の葉の里の真実を、サスケ君が知りたがったようね。

私もある程度は知ってるんだけど、特に柱間と扉間から直接聞くと、重みも違うでしょう。

目の前では、オビトとマダラが、ほとんど滑里タケノコ1人に逃げ惑ってるわ。

一応、尾獣をぶついたり、関節のない獣を口寄せしたりはしてるけど、そっちはナルト君や他が何とかしてるわね。

結果、拮抗といったところかしら。

まさか、ここまでとはねえ。

契約の関係からこのタイミングになったけど、見限ってよかったわ。さて。

サスケ君への手土産も、準備が整った。

もうすぐ忍連合も集まってくるみたいだし、勝ち馬に乗りましょうか。

マダラの人柱力化、仙人モードも徹底的にグダらせます。

歴代火影が参戦したので、『飛雷針』でナメコちゃんを接近させてGGです。

ナルト、サスケの作戦で、それに乗った歴代火影が、悲鳴を上げるマダラにポカーンでした。

なまじ生身の身体を『外道・輪廻転生』で蘇生したばかりに……。

そして黒ゼツのネタバレと『無限月読』発動です。

サスケが須佐能乎スサノオで防いでくれたんですけど、カグヤ戦、できることほとんどないんですが。

『飛雷針』かサスケの入れ替え『手力男』がないと、ナメコちゃんではまともに接近できません。

足が速いって言っても、割と緩急で誤魔化しますからね。

そして、『共殺の灰骨』は触れたらアウトなので、捌けません。分身も1回しか使えませんし。

何より、『天之御中』で忍術空間に飛ばされるので、オビトに救出してもらわないと、カグヤの姿すら見えません。

巨大求道玉で、普通の打撃もシャットアウトされますしね。

……。

うわ、マジか。

これ、このシーンを100回以上プレイしていて初めてのことなんですけど。

ナルトの『逆ハーレムの術』でカグヤに隙ができました。

2、3秒固まっただけなんですけどね。

逆ハーで1秒以上、隙ができたのって、初めて見ました。

派手に影分身をバラ撒くので、サスケの『手力男』で飛ばしてもらって、そこから影分身を足場に後ろを取れました。

背後からでも『灰骨』撃ってくるので、自前の分身で防ぎます。

『毛飛針』は自力で捌き切る！

よし、届いた！（7敗）

首を折って終了です。

カグヤって、ほぼ体術オンリーでも何とかなるもんなんですわねえ。

今まで、体術オンリーでどうにかなるのはマダラまでだと思ってました。

ここでエンディングが流れるので、ボルト編はやりません。

それで、感想ですけど。

雷様と無様、半蔵のストーリーカートリオがきつかったです。（粉蜜柑、一袋573円）

あれ、要検証ですね。第四次を含むRTAとかだと、詰む人も出そうですね。

カグヤ戦では牽制だけしかできないと思ってたので、体術が効いたのは大きな発見でした。

条件が分かれば、もしかするとサスケとナルト抜きの一対一でカグヤ倒せるかもしれないですね。

そういえば、完全にチャクラ全否定ってことはできませんでした。

カグヤ戦の最後に分身使ったのもそうですね。量産型白ゼツの暗殺がどうにかならぬいか、セーブからやり直して検証したところ、『片言』持ちだとアレ以外方法がないみたいです。

声をかけられると、ナメコちゃんの本体がホイホイ出ていつちやうんですね。

そこを後ろからブスリ、つてのが多かったです。

まさか、チャクラ制限の最大の敵が量産型白ゼツだったとは……。

この海のリハクの節穴でも見抜けませんでした。

というわけで、『関節技縛り』、終了となります。

ご視聴、お疲れさまでした。

関節技縛り013（おまけ）

今回は、『関節技縛りプレイ』のおマケになります。

何をやるかというと、ナメコちゃんによる飛段と角都の討伐です。

つまり、青年編開始のデータからやり直して、自来也に死んでもらって、代わりにアスマを生存させるルートですね。

両方、不死身コンビで、通常プレイであるほど厄介な相手ですが。

実際は変に縛った方が弱くなることがあるんですね。

ざっと調べた感じ、飛段はマイト・ガイの体術で普通に完封できるみたいです。

飛段は鎌に斬られると一発アウトな術と、不死身を利用して特攻してくるのと、上忍でも上位に入る体術が厄介ではあるんですが、体術特化の忍者には及びません。

幻術とかも高レベルになると効きますし、割と抜け道があります。

角都は地怨虞の触手と心臓ストックと各仮面の分裂攻撃が厄介で、しかも本体は土遁の硬化能力で、雷遁以外はほぼ通用しないという、普通にやったらぶん投げたくなる不死身っぷりですが。

さらに言うなら、創世期から生きているため、かなり経験を積んでいまして、雷遁を

見ると潰しに来るんですね。幻術も利き辛いので、飛段に比べてかなり厄介です。飛段は倒せるけど角都にやられてリセットとか、RTAでも結構あるみたいです。

ただ、コイツは戦闘中に雷遁を見ると優先的に潰しに来るため、よくトラップに引っかけます。

封印術を覚えていれば、封印するのはそれほど難しくありません。

さて、ナメコちゃんが相手をする上で厄介なのは、やっぱり角都ですが。

いえ、ここは正確に言いましよう。

辛うじて勝負の形になるのが角都です。

この2人、ナメコちゃんが天敵なんです。

——語り部、角都

飛段がやられた。

ジャンシ教とかいう邪教の信者で、儀式で不死身になったとか言っていたが。

迎撃に来た木の葉の小娘1人に一撃で首を折られた。

いや、生きてはいるが、両手両足の関節を外されて、身動きが取れなくなっていた。

しばらくすれば治るだろうが、何度戦っても同じだろう。——それくらい、小娘の動

きが隔絶していたからだ。

しかも、チャクラの気配がないことから、まだ本気を出していない。

——コイツは危険だ。

俺がそう認識すると同時に、小娘は飛び込んできた。

咄嗟に仮面『圧害』を切り離し、盾にしつつ術を使う。——避けられた？

「いや、これは……！」

チャクラの気配がない。

圧害が放った風遁のせいで気配が紛れて、感知し辛い。

いや、逆にそうだとしても、一体どうやってこちらの術を回避した？

純粋な脚力で回避したとでも言うのか？

——！

切り離れた仮面が小娘を見失っている！

俺の目には辛うじて見えているが、コイツ、本当にチャクラを練っていない状態で上

忍と同等以上の動きをしやがるぞ!!

「くっ」

下手に術を放てば、俺の視界を塞いで見失うリスクがあると分かれば、躊躇うことになる。

切り離れた仮面を引き戻す時間もないな。

地怨虞の触手で近付けんようにするしかない。
くそつ、こんな相手は想定外だ。

——語り部、飛段

思い出した。

イタチが言っていた『闇夜の黒猫』。

出てきたのがちっこい小娘つてことで油断もしていたが、チャクラの気配がないま
ま、身体強化したような速度で突っ込んできた。

気付いた時には両腕両足に、首まで折られていた。

おかげでロクにしゃべることすらできない。

幸い、少し時間はかかっているが、再生はできている。

だが、復活したところで、角都の旦那と2対1でも厳しそうだ。
ていうか、今、旦那がやられた。

あの黒い触手の群れに、正面から飛び込んで首を折りやがった。正面突破とか、嘘だ
ろ？

チャクラの気配がねえんだが、このチビもしかして、チャクラ練れないのか？

だから、チャクラ感知に引っかけられない？体術クソ強くて、しかも不意打ちしてくる

?

上忍の中隊が痕跡もなく消える話が1人の忍者の仕業とか、何の冗談かと思つてたが、このチビがやつてたんなら納得だ。

一度接近されたら1人確実に死ぬだろ、2人目がどんだけ反応できるかだが、その前にあの速度に対応できるのか、あの静かすぎる動きに対応できるのか、つて問題が立ちはだかる。まあ、無理だわな。

クソめ、旦那が心臓補充しても、そのたびに全部やられてやがる。油断しやがらねえ。

旦那がなんで術を使わねえんだつて思つたら、今のままでもすげえ感知し辛い。術なんか使つたら、見失つちまう。見失つたら致命的なのは、猿でもわかる。

——やべえ、後続が来ちまつた。

逃げれるのか？

あ。

俺の再生が間に合わなかつた。

起き上がろうとしたら、目の前にチビの姿。

鎌を振るうが、前に踏み込んできて柄を弾かれた。

——ダメだ、逃げ切れねえ。すまねえジャシン様。俺はここで終わりだ。

はい。

トドメは後続の仲間待ちになりましたけど、『立ち関節』と手裏剣対策を極めればこなもんです。

術をバラ撒くタイプには、ナメコちゃんの脚力が刺さります。

下手にチャクラを練ると感知されるため、むしろ抑える感じですね。

そうすることで、敵が勝手に見失うのを嫌がって術の使用を控え、体術対策だけで戦おうとしてくれることがあります。

角都はもろにそのタイプで、飛段を先に無力化し助言を防げば、5つか6つの心臓分だけポキポキして終了になります。

実は、土遁の硬化で硬め、自分を巻き込む形で術を使われると、ちよつと近付けなかったりもするんですが。

角都は生存意識がそれなりに強く、自分を巻き込むのに結構抵抗があるため、助言がなければ発想に至りません。

だから、先に飛段の口を封じていたんですね。

その内、再生してやることは分かっていますが、またポキポキしてやればいいです。

原則、仲間と一緒にやる任務なので、飛段が再生するのを見ていたら手伝いに来てく

れます。

今回は火遁で焼き尽くして終わりですね。

飛段のコロし方の一つです。他にも油目一族の蟲術で食い尽くすとか、酸で溶かし尽くすとか、方法はあるんですけど、指一本でも見逃すと時間をかけて復活してくるため、コイツ関連のトロフィーには苦勞する人が多いみたいです。敵対時、一滴でも血を持って行かれるとアウトなので、その点でも通常プレイでは苦勞する人が多いようです。

『不死〈無敵〉』

お、トロフィーゲットですね。

このイベントで不死身コンビを相手に無傷で勝利すると取れます。

この2人に特化すると他が辛くなるので、今回みたいな妙なプレイングをしない限り、なかなか取れないと思いますけど。

ちなみに、プレイヤーキャラでコロコロする必要はありません。

今回は角都をナメコちゃんがかコロコロしましたが、このイベントに参加し、なおかつチームメンバーが無傷で勝利すれば、封印でも取れます。

どうも、普通にチャクラプレイするとクツソ高い防御力か、飛雷針の術くらいの速度が必要になるみたいです。

角都の攻撃、ナメコちゃんはステルスハメで食らいませんが、さすが熟練者なだけあって、かなりの精度で当ててきます。

柱間初代とやり合って生き残ったっていうのは伊達じゃないですね。

なお、メンタルがアレなせいで、仲間だろうがちよつとプチちやうとヤツちまう模様。沸点低すぎい！

こんな感じで、不死身であろうと、『立ち関節』なら無力化は簡単です。

えー、尺が余ってしまったので続きまして。

一応、本編のクリア後についてざっと話します。ボルト編ですね。

ちなみに本編のデータ、自来也生存ルートの方です。

ボルト編に行くまで、幾つか事件はあるんですけど、基本的にナルトや筋肉サスケが直接解決します。

その間、ナメコちゃんは7代目に就任したカカシ先生から、秘伝書を作るように命令されます。

要するに、ほぼナメコちゃんオリジナルな宵闇流を後世に残せ、ってわけですね。

ただ、言ってしまうとこれ、ナメコちゃんの後継者、つまり血継限界的な思想で作られるものではありません。

考えると分かると思うんですけど、ナメコちゃんはチャクラ量がクツソ低い家系に生まれました。

代わりに高い脚力を受け継いだわけで、それがナメコちゃんの特徴、『天賦の肢体』や『空間把握能力』、宵闇流と上手く噛み合い過ぎた結果、今回のプレイみたいな活躍になつてます。

簡単に言いますと、『低チャクラ量』『敏捷ボーナス』『天賦の肢体』『空間把握能力』の4つが合わさっている状態です。

次にこんな子供が出てくる確率って、どれくらいだと思います？

ぶっちゃけ、カカシ先生はナメコちゃんが生きている内に、第二のナメコちゃんが登場するとか、全く考えてません。

じゃあ、どういうことかというと。

要するにチャクラ量にデメリットを持った子供に、道を残すためです。

ガイ先生が、印を組んだ術を使えないロック・リーに木の葉流を教えたみたいなものです。

チャクラ量にデメリットを持った子供は、既に実在してしまっているわけですからね。

次を想定して対応策を残そうとしているってことです。

まあ、順当に行けば滑里家の子孫が継いでいくことになるでしょうけど。——どっかにロリコンいねえかなあ？

——語り部、7代目火影、はたけカカシ

少々困ったことになった。

アカデミーで、子供達が宵闇流を習いたがっているらしい。

うーん……。

才能がない子供ならまだしも、才能がある子供は才能を潰すことになるんだよね。才能がない子供でも、体術に才能がなければ極めるのは難しいし。

そして、極められなければ、宵闇流柔術は大した威力を発揮できない。

多分、タケノコちゃんやんの武勇伝を聞いた子供が希望しているんだろうけど。

ぶつちやけ、さわり程度ならアカデミーでも教えるんだよ。

俺も、別に敵の首を折って殺すとか、普通にやるし。ただそれは、チャクラで身体強化することが前提。

チャクラで強化せずに、チャクラ防御のある忍者の首を押し折るとか、人間業じゃない。その領域に到達するまでに10年以上、それ以外の修業をやめて、宵闇流だけに集中

する必要がある。

11歳前後のゴールデンエイジを丸々潰して、はつきり言ってしまうと忍術の大半を捨てることになるんだけど、そんなの里の長として許可できるわけないでしょ……。

タケノコちゃんと同じ性質の子供でも出てこないよ。

あ、そっちでも面倒なことがあるんだった。

滑里家の存続の危機なんだよ。

あの家の親子3人は、あんまり気にしてないらしいんだけど。元々下忍の家だから、割り切ってるのかもねえ。

そうは言っても、それ以外が存続させろって言ってきたんのよ。

マダラ相手に大活躍したのが印象深いらしいね。そっちの報酬は綱手様が十分出してるんだけど。

元々、そんなにお金を使う方でもないからねえ。タケノコ本人はいつも通りよ。

そうすると、今度は背が小さすぎるっていう問題があつてさ。

ぶつちやけ、ロリコンじゃないと無理って話になつてる。さすがに俺と同年だから、小ジワも出てきてるんだけど。

何度かお見合いはしてるんだけど、その小ささにびっくりして辞退する男子多数。

自来也様にロリコンを探してもらってはいるんだけど、このご時世にそんなのかな

かないよなあ……。

——俺の代で解決しようと思ってたんだが、ナルトに引き継ぐことになるかもしれないねえ……。

関節技縛り014 (おまけ2)

——語り部、ロック・リー

「あの戦争つて、結局なんだったんだろう?」

久しぶりにラーメン屋で一緒になった第三班で、テンテンがそんな疑問を口にした。「マダラとオビトが暗躍して、色々利用して……まあ、複雑なことがあった結果、ああなったんだろうな」

ガイ先生が首をひねって、まとめようとして断念する。

「先生……」

「う……細かいところはまだ検証中なんだ……」

テンテンに睨まれて、先生はしぼむ。

「そういえば先生、滑りタケノコって何者なんです?」

ボクは話の流れを変えようとして、質問を口にした。

「俺もそれは気になっていた」

それまで黙っていたネジが食いついてくる。——意外なことに。

「ネジも知らなかったの?」

「ヒアシ様に聞いても、どうも要領を得なくてな」

「ネジ、もしかして『あんなに強いのは何か秘密があるんじゃないのか』とか聞いたんじゃないか?」

「?……ああ、よく分かりましたね」

『根』と暗部がそれぞれ調査したことがあるらしいからな。皆、考えることは同じつてわけだ」

「それで、どうだったの?」

「何も出てこなかった。」

家系図も代々下忍か中忍止まり、それどころか特別な鍛錬法や体術の研究もない。

言ってしまうえばタケノコちゃんが初代みたいなものだ」

「それであんなに強いんですか?」

「リー、タケノコちゃんは、俺とお前と同じハンデ持ちだ」

「えっ!」

ボクは驚く。

ボクとガイ先生は、『印を組む術が使えない』というハンデがあつた。

だから、木の葉流の体術に特化せざるを得なくて、チャクラによる身体強化に全振りする『八門遁甲の陣』の修業を積んでいた。

「やや違うのは、チャクラ量のハンデだつてことだ。だから、2、3回でガス欠になるとはいえ、アカデミー級の術は使える」

「2、3回でガス欠つて、きつくはない?」

「だから、チャクラに頼らない、素の身体能力を徹底的に鍛えたのか」

「先生、やけに詳しいですね?」

「そりゃまあ、アカデミーの同期だからな」

え、えええええつ!?

——語り部、マイト・ガイ

やれやれ、教え子達に話をせがまれることになるうとは。

まあ、タケノコちゃんに関しては、第四次忍界大戦の後に緘口令が正式に解除されたからな。問題ないと言えば問題ないんだが。

「ガイ先生とどつちが強いんですか?」

という、リーの問いには少々困った。

1対1なら多分俺が勝つ。

体術特化と『八門遁甲の陣』っていう要素が、タケノコちゃんに対して相性が良すぎるからだ。

それでも『驚門』が必要なくらいまで食らいついてくる彼女は、やっぱり色々とおかしい。

いやまあ、理由は知っている。

タケノコちゃんの脚力が凄いと言っても、さすがにチャクラによる身体強化全開のそれに比べると遅いからな。

体術特化の宿命として敵に接近する必要がある以上、多少の攻撃は手で捌かなければならない。

そのためには、敵の投げる手裏剣の雨を正面突破することも必要になってくる。

ただ、タケノコちゃんのそれは少々次元が違う。

なんでも、大蛇丸の『万蛇羅ノ陣』を正面突破したそうだ。

そりやまあ、彼女が修業で捌いている手裏剣の密度は、上忍から見ても頭がおかしいレベルだから、できなくはないんだろうが。

とはいえ、タケノコちゃんは今が全盛期だろうから、『死門』が必要になることはないはず。

そういう意味で、正面对決で俺が勝つのは変わらない。

しかし、問題は彼女が待ち伏せ専門だということだ。

つまり、『実戦では9割俺が負ける』。——俺には、チャクラを抑えて潜伏するタケノ

コちゃんを感知する方法がないし、山中マネの感知を誤魔化す方法もない。

気付いてから俺が反応するまでに、間に合うかどうか。勝負はそこにかかっている。

——タケノコちゃんという、待ち伏せ戦術に特化した忍者に対して、先手を取れる確率は？

——俺が山中一族の者と組んだとしても、まず皆無。

アカデミー時代、体術勝負で勝ったり負けたりしていたのを思い出すなあ。

俺も、ハンデを背負った彼女に代わって活躍したい一心で奮起したもんだが。

まさか、タケノコちゃん自身がここまで活躍するとは、さすがに予想できなかったぜ。

——語り部、日向ヒアシ

昨日、ネジに質問された時は困った。

日向家が第四次忍界大戦以前から、滑里タケノコに注目していたのは事実だ。

ゆえに、『強さの秘密』を問われると答えに窮する。

滑里家にも、宵闇流にも、そう特別なことがないのは調べがついていたからな。

ゆえに、『努力の賜物』としか答えられなかった。

少々、要領を得ない返答になってしまったかもしれない。

「お父様と滑里タケノコ、どっちが強いのかという話になってしまって、その……」

「ああ、彼女と一度手合わせした時も、そんな理由だったな」

「そうなのですか？」

質問してきたヒナタが目を丸くした。

先の大戦の英雄となった滑里タケノコについての話で持ち切りなのだ。

「先の大戦の最中であつたゆえに、稽古程度ではあつたが……」

私は思い出す。

とはいえ、『八卦六十四掌』の意味がないことは、事前調査で分かつておつたからな。

チャクラの経絡系を封じても、彼女にはほとんど意味がないのだ。

純粋な破壊の技の押し付け合いになるのは分かつていた。

そうは言つても、柔拳法に純粋な破壊力を持つ打撃技がないわけではない。

後はどちらが先に、相手に威力を届かせるか。

結果から言えば、千日手のようになつた。

押し切られそうになると、チャクラの壁を展開する『八卦掌回天』で凌ぎ、仕切り直

す。

要するに、純粋な体術で私は負けていたということだが。——あれは衝撃的だった

な。——『白眼』を発動していなければ、おそらく捌くということもできまい。滑里タ

ケノコの手業は、それほどの領域だった。

——なるほど、あれで奇襲されれば、知らぬ者には為す術もあるまい。

それから、どのような修業をしているのか、戦後に改めて覗いてみて、驚いたものだ。なにしろ、棒手裏剣を桶にびっしり詰め込んだものを用意して、パートナーに中身を一気にばら撒いてもらい、その弾幕に向かって走りながら正面突破するという修行法。

——さすがに面で顔を保護していたが、時々身体に手裏剣が刺さるといふ。——当たり前前だ。

そしてそこから、私は日向流について、2つの弱点に気が付いた。

1つは、手の速度が遅いということ。

もう1つは、自分から相手に接近するための術が貧弱であるということ。

いや、これらは本来、宵闇流の弱点であったのだ。

しかも、初代ほどの使い手がついに現れず、宵闇家は私の世代で文献の存在となった。

普通の相手ならば今のままでも十分なのだが、相手がマダラとなると、どうしても大したことができなかった。

その原因がこれであろうということだ。

ゆえに、はたけカカシ——7代目火影——からの相談は渡りに船だった。

宵闇流の秘伝書を作り上げるのを手伝う代わりに、滑里タケノコの修行法を解析し、日向流に取り入れたい。

——やはり、山中マネを通すか筆談でしか、複雑な意思疎通ができぬというのが難しいところであろう。

ちなみに。

私自身、ここ数年で滑里タケノコについてよく調べたからわかるのだが、ネタが割れている以上、『白眼』を使用できるならば、彼女の得意な待ち伏せ戦術を逃れることだけはできるであろう。

チャクラを抑えての潜伏に慣れているとはいえ、『白眼』ならば感知可能だからである。

『白眼』も『写輪眼』ほどではないものの消耗が大きいため、発動タイミングなどについて工夫は必要であろうが。

——知らなかった場合?——もちろん、彼女の確殺距離に入った瞬間にやられるであろうよ。

——奈良シカク殿も、恐ろしい教え子を育てたものだ。

——
幾つか質問がありましたので、解説します。

日向流とマイト・ガイから見たナメコちゃんの強さについて、ですね。

ナメコちゃんは『立ち関節』を窮めて以降、ずっと足と腕の敏捷を鍛えてきています。腕の敏捷は、武器系攻撃を捌く技術に係わってきますから重要なんです。副産物として『組み手争い』の強さに係わってきます。

この前提で、ガイ先生から見えていきましょう。

ガイ先生はマダラを相手にするために、『八門遁甲』の『死門』を開く必要がありました。

そのマダラを体術で上回ったナメコちゃんとガチでやり合うには、やつぱり『死門』を開く必要があるんじゃないかと思われるかもしれませんが、そんなことはありません。

というのも、マダラはガイ先生相手に『写輪眼』による技量ボーナスを得られるんです。

理屈としては『写輪眼』による先読みがガイ先生の場合は可能で、ナメコちゃんの場合は不可能だということです。

この分の相性差があるわけですね。

なので、マダラを間に置いた場合の相性差が消える直接対決では、『組み手争い』が発生します。

この『組み手争い』の判定ですが、技量と腕の敏捷で決まってきました。ガイ先生は『八門遁甲』の『驚門』、いわゆる『蒼き獣』でナメコちゃんのスピードを完全に上回り

ます。なので、ガイ先生相手に正面からガチると、高い確率で負けます。

また、日向流の場合も、ネジや宗家の上の方の使い手になると『組み手争い』が発生します。

理由は、『白眼』の存在ですね。ナメコちゃんが相手でも先読みボーナスを取ってくるため、マダラがガイ先生を相手にするのと同じようなことになります。

その上、『組み手争い』で負けそうになると、『八卦掌回天』で仕切り直しを強要してくるため、千日手のような膠着が発生します。——曲がりなりにも体術特化流派の面目躍如つてところでしょうか。

こう聞くとマイト・ガイの方が日向流より強いんだと思うでしょうが。

今回、『関節技縛り』をするに当たって、木の葉の里を選んだ理由の1つが日向流です。雷様や無様をはじめ、初期木の葉敵対ルートでは、体術の鍛錬のためにかなり魅力的な里があるにはあるんですが……。

第3次前後のナメコちゃん未完成な時期、木の葉と敵対して今回みたいな待ち伏せ戦法をやると、体感9割の確率で日向流と遭遇して、6割ガメオベラします。

こういうことかと言いますと、主にシカクおじさんの提案で『白眼』の使い手が差し向けられるからです。

未完成な時期に日向流を相手にはできません。敵味方のチーム構成次第では、本当に

逃げるしかないんですが。

今プレイではシカクおじさんが構築してくれたレベルの待ち伏せ戦法が完成して、上忍まで狩れるようになるまで、2年くらいかかります。それまで、『バレたら即逃げ』という判断を、担当上忍が確率でミスリやがるんです。——とはいえ、さすがに上忍だけあつて9割以上成功するんですが。

その判断ミスが起こりうる確率というのが、2年積み重なって4割にまでなるんですね。

そして、敵チームに日向一族がいると、大体2割の確率で先手を取られて逆奇襲を食らいます。

——この2割は、イコール今プレイの山中マネのように、チャクラ感知が得意な忍者をチームに入れない確率です。

——シカクおじさんが味方にいると、この辺は全部カバーしてくれるんだから偉大ですね。

この、待ち伏せ戦法が完成するまでの2年がりせげーになるのが嫌だったのと、原作イベントに係わっていきかたつたという、2つの理由で、木の葉スタートにしています。

——移動中に何の前触れもなくチョウザおじさんが降ってきて、直前に気付かずセーブしたもんだから、2時間リセマラして作ったキャラを消さざるを得なかった苦い思い

出なんてものではありません。ありませんとも。