

オーバーロード～ナザ
リック地下大墳墓侵入
& 帰還達成√RTA～

マジエステイ

【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】

ヤバい奴らしいかないない原作キャラ死亡率100%のナザリック地下大墳墓侵入&帰還達成√RTA、はーじまーるよー。

本作は「オーバーロード」のRTA風二次創作小説です。最新刊までのネタバレを含みますのでご注意ください。

(淫夢要素は詳しくないのであんまり) ないです。

目次

キャラクター	1
幼少期編その1	9
幼少期編その2	14
幼少期編その3	21
幼少期編その4	32
幼少期編その5	40
幼少期編その6	53
幼少期編その7	64
設定集その1	73
少年期編その1	79
少年期編その2	88
少年期編その3	98

少年期編その4	107
少年期編その5	116
小話その1 とある少女の追憶	125
小話その2 とある受付嬢の受難	139
設定集その2	151
少年期編その6	159
少年期編その7	170
少年期編その8	183
ナザリック地下大墳墓侵入編その1	195
ナザリック地下大墳墓侵入編その2	208

ナザリツク地下大墳墓侵入編その3

217

キヤラクリ

死亡フラグがオンパレードのダークファンタジーなゲームのリセゲーRTA、はっじまつるよー！

今回はとんでもない自由度と鬼のような難易度を誇ることで大人気のタイトル『オーバード〜42人目の超越者〜』をプレイしていきます。

このゲームはタイトルに42人目の超越者と書いてある通り、モモンガ様と一緒にギルメンとして異世界に転移するストーリー…と初見では思われがちですが、実はギルメンとして転移する以外にもルートが無数に存在しており、王国や帝国に産まれて貴族や冒険者になるもよし、アインズ・ウール・ゴウンとは関係ないプレイヤーとして転移するもよし、モンスターとして産まれるもよしと、始まりの地点だけで50通り以上もの選択肢があります。

はえ〜すつごい（感嘆）

そのため、多くの攻略サイトや有志の検証班が頑張ってくれてはいますが、全部の√を解析する事は出来ず未だに未発見の√がいくつも存在するとか…。原作のオーバ

ロードも世界観がとんでもなく広大ですし、それをリスペクトしたならある意味当然っちゃ当然ですけど：一体開発にお幾らかかったんですかね？（すつとぼけ）

さて、今回はRTAなのですが、RTAの中では操作難易度だけは低いと言われている『ナザリックを踏破せし蛮勇』称号獲得√を走ります。

この称号は原作のワーカー達がナザリック地下大墳墓に侵入するイベントに現地人として参加し、アインズ様と大墳墓内で出会った後、無事地上へと生きて帰って来られた際に獲得出来る称号です。

そして、この√は操作難易度が低い代わりに唯一の懸念点として、とんでもなく運が絡むという運ゲーRTAになってしまおうという大きすぎる欠点が存在しますが：優れた走者なら何の問題もありませんね！

タイム計測はキャラクリを終了させて決定を押してから開始して、ナザリック地下大墳墓から無事に生きて帰った際に発生するムービーが映った瞬間にタイムマーストップとなります。

では、早速開始しましょう。まずはキャラクリからです。

先程このゲームは自由度が高いと言いましたが、キャラクリの時点でやれる事は膨大です。自分の職業や初期ステータスはもちろんのことながら、種族や産まれる年代、地域や家族構成、階級に初期アイテムなど細かい設定を幾つも決める必要があります、自分自

身の容姿を非常に細部まで作り込む事が出来ます。普通にプレイしていると、キャラクリだけで1時間以上時間をかけてしまうという事もザラです。そのため、計測開始はキャラクリ終了後となっています。

例に漏れず私も細部にまで拘ってキャラクターを作成していきます。ちなみに、今回挑戦する少年の名前は先人に倣ってホリイ・モースティアナ、略してホモ君です（ノルマ達成）。

キャラクリに時間をいくらかけても良いので、本当はもつと長い名前を付けてあげたいんですが……。オーバーロードの世界だと王国と帝国に住む人の名前は、平民で二つ、貴族は三つで称号を入れて四つ。王族は四つで称号を入れて五つで名前が出来ているので、王国の平民出身で走る今回のチャートだと短い名前しか付けてあげられないんですよね。

種族は人間、容姿は平民の中では比較的優れているものを用意し、出身地はエ・レエブル領、身分は平民、年代は原作の始まる15年前、家族構成は6才下の妹を含めた四人構成、ステータスは素早さと物理攻撃に重点的に振って余りを知識に、職業は同じく素早さと物理攻撃が伸びやすい軽戦士を選択します。

ちなみに、オーバーロードにおいて王国の平民とは悲惨な境遇であり、収穫物の6割を税収として持つて行くのは当たり前、酷いところでは8割近く持つて行かれてしま

飢え死に寸前の平民が至る所に存在しているなど、普通にプレイする分にはデメリット持ちの状態です。スタートする事が多く、正直メリットが殆ど存在しない出身ではあるのですが、なぜ平民を選んだのかについては後々説明をさせて頂きます。

その他細々とした設定を完了させ、早速本編を始めます。

イクゾー！

デッデッデデデデ！（カーン）デデデデ！

デッデッデデデデ！（カーン）デデデデ！

エ・レエブル領に存在するどこかの村の平民の子供として産まれて生活が始まったところからゲームスタート。産まれてから操作出来るようになるまでのイベントは見るどころも全くないので、全スキップ余裕です。

そして早速自分のステータス欄を開きましょう。ここでタレントとして『魔力』系統の△以上と『剣術』系統の○以上の両方が付いてないとやり直しなんです——はい、まあ当然付いてませんね。リセです。

オーバーロードの世界観ではタレントと言われるボーナス適正のようなものを持っている人が稀に産まれる事があり、タレントの種類は確認されているだけで累計200個を超えます。戦闘に関わるタレントだけでなく、『商才』『話術』などといった日常生活に関わるタレントや、『着ている服が壊れにくくなる』『喉が渇きにくい』と言った微

妙すぎる内容のモノまで幅広く存在しています。

タレントは産まれた際に0〜3つランダムで配られ、効果のランクが△○○の3つに分けられています。基本的にはメリットが多いので持っているのに越した事は無いのですが、魔力を持たない武闘派キャラを作成したのに『魔力』系統のタレントを持つて産まれるなど、キャラによつては一切役に立たない無駄なタレントが配られる事もあったりするので、自分の望む通りのキャラを作りたいなら根気が必要になります。

流石に制作側もリセット前提な仕様をしっかりと理解しているのか、会話やイベントをスキップすれば産まれるor転移してから一分程度でリセットポイントまで辿り着ける仕様になっています。クソ制作と名高い原作のユグドラシル運営も見習って、どうぞ。

先程0〜3つタレントを持つて産まれると言いましたが、基本的にキャラは0or1つタレントを持つて産まれる事が多く、2つ以上タレントを持つて産まれる事は珍しく、3つ持つて産まれる事はまず無いと思って良いです。

検証班によると、0が30%、1が55%、2が15%、3は限りなく0に近い確率だと言われており、数人で協力して10万回ほど検証して動画を投稿していた先駆者兄貴達がいたのですが、検証中に3つ持ちのキャラは一度しか作成出来ていませんでしたね…。ちなみに持つて産まれたタレントは『歌唱適正△』『発汗耐性◎』『魔法適正△』

と微妙すぎるタレントしか引けておらず、動画を見ていた私も思わず涙を流してしまうほどでした。

話を戻しましょう。その中で私が狙うタレントは魔力系統の△以上と剣術系統の○以上の2つです。軽戦士は原作の六腕に所属していたサキユロントが就いていた職業であり、剣術を基本とした戦い方をしながら要素所で魔法を織り交ぜて戦うスタイルになります。タレントがあればスキルの習熟度やレベルが上がりやすくなり、今回のチャートでは15才想定ですが、出来る限り早い年齢でナザリック地下大墳墓に潜るためにも、最低限この2つのタレントは習得していきたいですね。

ちなみにどのRTAでもタレントの厳選は必須であり、どの√でもタレントの厳選に一時程度は使う事が多いため、タレント無しでスタートした方がタイムが早いんじゃないか?という風に考える方もいらっしやると思いますが、タレントがあると数年単位で習得が早くなるので、一年過ぎすのに最低一時間はかかると言われているこのゲームでは最初のリセマラをした方が最終的なタイムは早くなります。

幸い魔力系統と剣術系統のタレントは戦闘の基本となるタレントということで種類が多く、選んだ初期職業によつて特定のタレントの出現確率に補正が入る仕様……今回は軽戦士を選んだので魔力系統のタレントの出現確率が小u p、剣術系統のタレントの出現確率が中u p……になっているので、皆さんが思っているよりかは厳選が

楽です。

ただし、ランクは完全にランダムで補正も乗らず、△>○>◎の順で発生しやすくなっているので、◎を狙ってリセマラするのは非常に大変なのでお気をつけ下さい。

ちなみに先程も軽く触れましたが、普通に遊ぶ分には望みのタレントが無くても時間をかければ工夫次第で最強クラスのキャラを作ることも可能ですし、狙いの系統のタレントが一つか二つ獲得できていれば特に問題ない仕様になっていますので、視聴者兄貴達は長時間のリセマラが必須だとは思いません。あくまでRTAでは必須なだけで通常プレイでは多少時間をかければタレント持ちと遜色ないキャラクターが作成出来ますので…。

さて、リセマラを再開しましょうか。

保存していたキャラデータ読み込んで、再スタートしながらイベントをスキップしていきます。

ちなみに妥協タイムは一時間半以内です。それを越えたらスタートからやり直します。

…まあ当然駄目ですね、リセです。

リセリセリセリセリセリセリセリセリセリセリセリセリセリセリセリセリセリセリ

セ…。

幼少期編その1

リセマラを越えたら後は運ゲー祭りのRTAはーじまーるよー。

さて、今回はタレントの厳選を行い、自由行動が可能になる3歳になるまでイベントをスキップしました。

一応3歳になるまでの間もスキップせずに多少自分で操作する事は可能なのですが、発生するイベントの量に対して手に入る経験値がしよっぱくRTA的には非常にマズ味ですので、RTAでは全カットしてイベントをスキップする事にしています。余分なイベントは…フヨウラ！

そして、3歳になったことである程度の知識が身につき、自身のステータスだけでなく自分がどのような立場にいるかを確認することが出来るようになります。

ふむふむ…エ・レエブル領に存在する結構大きな村の比較的裕福な平民のようですね。これは非常にうま味です。

出身地や身分を自分自身で設定出来るとはいえ、それ以外の部分は完全にランダムになりますので、そこは運任せです。平民の中でも裕福な平民と貧しい平民が存在しており、貧しい家に産まれた場合は修行する余裕などが少なく、自由行動の多くを農作業に

費やすことになるのですが、多少なりとも裕福な家であれば修行する時間が増えるので、裕福であればあるほど助かります。しかし、村で最も裕福な村長の息子とかに産まれてしまうと次の村長になるための様々なしがらみが発生してしまい、同じく修行の時間を十分に取ることが出来ません。ですので、RTA的には時間的なロスもなく修行の時間も獲得出来るそこそこ裕福な家というのが最適なんですよ。

とは言っても、オーバーロードの世界の平民ですので他の作品のファンタジー世界と比べると生活はかなり厳しい方です。なので、比較的裕福とは言え3歳のホモ君を遊ばせている余裕はあまり無いのですが、ここで初期出身地としてエ・レエブル領を選んだ恩恵が出て来ます。

エ・レエブル領を治めている領主は皆さんご存知、王国を影からギリギリの所で支え続けている一番の功労者とも言える人物、レエブン侯です。平民から筆取り取るような真似をすれば王国が滅びると理解している彼の統治は王国の価値観で考えると非常に良心的であり、人道に則った税収が行われています。税収は5割に届かない程度であり、国内ではボウロロープ侯に次ぐ兵力を確保した上に引退した冒険者を雇うなど、帝国の專業兵士に似た戦力をしっかりと確保しているため、治安も非常に安定しています。

そのため、他の領地に比べると修行に多く時間を割り当てる事が出来る上に、盗賊に襲われるなどのパッドイベントも発生し辛くなると良いこと尽くめです。なので、トブ

の大森林近くの領地を選択して、転移してきたナザリツク組とイベントを早期に発生させた、後のエンリ大將軍とイチャコラする√が見たいという方以外は、王国の平民√を選択する場合エ・レエブル領を選択するのが丸いと思います。というか、レエブン候の領地以外マトモな領地が殆ど存在していないって：王国さん恥ずかしくないの？

そして、ここから5歳になるまでの間は両親から農作業を教わりながら、空き時間に木刀を持って剣術の練習を行うことになります。

ちなみに、この時期に魔法の練習は出来ません。

プレイヤーとして転移してきた場合を除いて現地人として産まれた場合は、どれだけ優秀なタレントを持って頑張ったとしても第六位階魔法を習得するのが限界です。第一位階魔法ですら習得しているだけである程度注目されるような存在になるといふ厳しい世界ですので、村に魔法詠唱者が存在している可能性は殆ど存在しません。そのため、魔法も見たこと無いような平民では『魔法適正◎』レベルの才能が無いと幼少期に魔法を覚えるような事は不可能です。

ごく稀にレエブン候が有している冒険者チームが見回りに来ることがありますか：、その中に魔法詠唱者がいないと魔法という存在を教えてくれる人はいませんし、農作業も剣術修行もしていない時間帯に来てくれないと行けないので現実的ではなく、チャートには組み込んでいません。

しかし、剣術の鍛錬であれば大人達からもある程度教わることが出来ますし、村に偶然訪れた冒険者達からも軽く手ほどきを受けることが出来るので安定して一定以上の経験値を得ることが出来ます。なので、幼少期の空き時間は剣術の修行に注ぎこみ、魔法関連は冒険者として活動を開始して魔法詠唱者の知り合いが出来てから行う方が効率が良いです。

ちなみに体作りとは違い、農作業の邪魔になつてしまふ剣術修行は村の外れなどで行うことになるのですが、トブの大森林のようなモンスターがうじゃうじゃいるような地域以外でも、モンスターが村の周りをうろついている可能性もあるので、修行する際はある程度注意が必要です。何かあつても対処出来るように戦える大人に教わるようにするか、子供複数人で修行するのがオススメですが、子供複数人で修行する場合は余計なイベントが発生する確率が高いため、RTAでは大人に教わるのが一般的です。

村のどこかに引退した冒険者とか傭兵とかが暮らしていれば最高なんですけど、おっ！いましたね！40才位の元冒険者のおじさんを発見です。流石私ツイてます。

金級以上の冒険者は引退した後も引く手数多なので、わざわざ村に存在している場合は恐らく銀級以下の冒険者の可能性が非常に高いです。

早速話しかけてみましょう。

「あなたには村唯一の冒険者であるおじさんを発見すると、元氣良く挨拶をして自分の劍の振り方を教えてくれないか？」と頼み込む。

おじさんは軽く驚いたような反応をしながらも、少し悩んだ後に了承してくれた。

軽く話を聞いてみると、この冒険者も例に漏れず鉄級冒険者までは上がったようですがそこから伸び悩んでしまい、実家の長男が病気で死んでしまったため丁度良い機会だと思い、次男である自分が冒険者を辞めて実家を継ぐことにしたようです。

このように才能が無くて引退したタイプや、年を取ってもうすぐ引退が近い冒険者は特に隠す事なく自分の技術を教えてくれるので、教師役としては持って来いです。もつとも、才能が無いと言うことは教えて貰えることも少なく5歳になる頃には学ぶことも無くなってしまうでしょうが、今の所は問題ありません。

このまま5歳になるまでの間はひたすら農作業と劍術修行を行うことになりそうです。しばらくの間は倍速でお送りさせて頂きます。

今回はここまで。ご視聴ありがとうございました。

幼少期編その2

まだ比較的マシなりリセットポイントが発生する幼少期編のRTAはーじまーるよー。前回は引退した冒険者に剣術修行を付けて貰って終了した所まででしたね。あれから時間が二年ほど経ってホモ君も5才になるまで成長しました。

今回は日常パートと修行パートは倍速で飛ばしつつ、第二のリセットポイントについての解説をさせて頂きます。

まずは農作物の出来具合と情勢の確認からです。

この時期辺りから王国と帝国で毎年行われていたカツツエ平野での小競り合いという名の戦争が少しずつ激しくなっています。何故なら、丘陵地域にバハルス帝国が数年かけて建造していたカツツエ平野駐屯基地が完成してしまうからです。これは要塞都市エ・ランテルへ攻め込むための拠点であり、王国の数十万の兵に対する、籠城戦を考慮した巨大要塞です。

なお、王国はこれに対して何の対処をすることもなく建造を許してしまうことになります。国内ですら崩壊寸前なのに国外に構っていられる余裕があるわけ無いだろ、いい

加減にしろ！

これにより、王国は毎年出兵する兵士の数を増やすはめになってしまいます。質で圧倒的に劣っている王国が曲がりなりにも戦争という形を取るには数を集めるしかありませんからね。ちなみに、ラナー王女やザナック王子達も指摘していましたがこの政策は何の解決にもなっておらず、王国が迎える破滅の時を国力を削り続ける事で何とか先延ばしにしているだけの状態です。

さて、これの何が問題なのかと言うと、ホモ君の父親が兵役という形で戦争に参加しなくてはならないという可能性があるからです。そうなると流石にホモ君も農作業だけで手一杯になり修行をしている暇なんてあるわけ無いので、兵役が終わって父親が帰ってくるまで大幅に修行の予定が遅れることになります。万が一父親が死んでしまったら更に長期間一家の大黒柱として家を支え続ける必要がありますので修行なんて10年以上マトモに出来ません。リセだリセ！

ちなみに、他に兄弟（兄）がいると父親が兵役に行ってもホモ君が農作業に従事する時間がそこまで増えないという利点はあるのですが、兄弟関連のイベントで地味に時間を取られてしまいますし、父親が兵役に行かなかつた場合は兄弟がいるのはイベントが入るだけで時間のロスにしかならないので、まだ産まれてはいませんが今回のRTAにおいて絶対に必要になる妹だけを兄弟として設定し、出来るだけタイムの短縮を狙うよ

うにしています。

以前も述べましたが、レエブン候はお抱えの兵士がいるため、兵役を課される平民の数は他の領地に比べると少ないですが、数を揃えなくては行けない歩兵などはどうしても平民から徴兵する形を取らざるを得ません。

そのため、毎年どこかの村からランダムに村の若い男衆が戦争に徴兵される形になるんですが、実はこれがある程度回避する方法があるんですよ。

それが農作物の出来具合です。レエブン候は頭が回る人物ですから、凶作で農作物があまり収穫できなかった村からは無理に徴兵しようとはせず、他の豊作だった村から多めに徴兵しようと試みてくれます。あつたけえ…。

従って5才から冒険者になるまでの10才までの五年間の間は、収穫量を例年よりも比較的少なめになるように農作業を行い調整すれば、父親が兵役に選ばれる可能性は低くなると言うことです。ですが、少なすぎると村が飢えてホモ君も死んでしまったり、バッドステータスが発生する可能性がありますので、ここの調整は走者の腕の見せ所です。

ちなみに、その一家の唯一の働き手を徴兵するよりかは、家族が多い家の次男三男四男辺りを徴兵した方が被害が少ないと理解しているレエブン候は、この村から徴兵する場合もそちらを優先して徴兵してくれます。レエブン候有能すぎる…有能すぎない？

そのため、徴兵イベントでリセする可能性は低いのですが、あくまで低いだけで乱数が悪いと容赦なく徴兵してくるので、その場合は諦めてリセしましょう（三敗）。

さて、今年の判定はどうでしょうか…？例年よりも多少収穫量が少なくなるように調整はしましたが…。

…：よし！大丈夫ですね！この村から徴兵される人はいましたが、父親は無事でした。

このように、平民√は戦争が激しくなると毎年徴兵イベントと向き合わなくてはならないのが欠点の一つです。魔法を覚える機会が非常に乏しい、餓死の危険性があるなどリセする事が多い平民√ですが、平民のみにしか発生せず、しかも10才の頃に確定で発生してくれるという素晴らしいオマケ付きのとあるイベントのためにも、この程度のリスクは必要経費と捉えましょう。

「驚いたな…。坊主、俺じゃお前に剣術で教えてやれることがもう無いぜ…」

そして、この頃になるとそろそろ剣術修行で鉄級の冒険者のおじさんから学ぶことが無くなってきた頃だと思えます。ちなみに、剣術修行と言っても流石に3才の頃から剣

をブンブン振り回しても体を壊すだけなので、しつかりと走り込み等の体作りを基本としたメニューを組んでくれており、剣術に関しては合間合間に木刀を使って剣術を教えられているだけです。

しかし、ホモ君は『剣術適正〇』があるため、ほんの少し教えてくれるだけでスポンジのように見る見る剣術を自分のものとして習得していきます。

この『剣術適正〇』がどの程度凄いかと言うと、真面目に修行を行えば15才時点で、オーバードでも嫌いな人は少ないであろうWeb版から大出世した人気キャラクタ、かのブレイン・アングラウスに匹敵する剣術を習得する事が可能なレベルです！ちなみに『剣術適正△』だとナザリック地下大墳墓に侵入したワーカーのエル：エル：何でしたっけ：、あ、思い出しました！エルヤー・ウズルスと同等の剣術を習得する事が出来ませんが、彼程度の実力ではハムスケとの戦闘で瞬殺されていたように、ナザリック地下大墳墓に侵入しても不意の一撃で殺されてしまいます。

なので、ハムスケレベルとは互角に戦えないとMMNG兄貴に会う前にあっさりと死んでしまいます。だから、最初のリセマラで『剣術適正〇』以上を粘る必要があったんですね。

話を戻しましょう。

冒険者のおじさんから学ぶことが無くなったホモ君は自分自身で修行を行う必要があるのですが、村唯一の冒険者であるおじさん以上に剣術が上手い人はいないので、ここからは剣術に関しては我流で修行をしていく必要があります。

しかし、我流でもある程度剣術スキルの経験値は貯まるのですが、やはり誰かに教えて貰うよりは効率が悪く、あまりうま味ではありません。そのため、ここからしばらくの間は剣術の修行は必要最低限しか行わず、基礎ステータスを上げるためにもおじさんから教わった体作りのメニューを私流にアレンジして修行を行っていきます。

幼少期に基礎ステータスを上げたとしても少年期に基礎ステータスを上げた時と同等の経験値が手に入りますので、幼少期は体作りに専念して少年期になってから剣術修行に専念するのが、恐らく一番経験値効率の良いチャートだと思います。

それに、剣術スキルは基礎ステータスの上昇とは違って他の人からも違いが分かりやすく、幼少期に剣術の評価が一定値を超えて村での評判を上げすぎてしまうと、それを聞きつけたレエブン候がお抱えの兵士としてスカウトしに来る可能性もありますからね。彼のイベントは長いので発生するのかなりのロスに繋がりますし、あくまで剣術は基礎を作っておくに留めておきましょう。統治者が優秀すぎるのもある意味困りものですね…。

ここからは例年よりも多少収穫量が少なくなるように気を付けながら調整しつつ修

行を行い、次のイベントである妹が産まれる所までは見所も特にないのでカットです。
今回はここまです。ご視聴ありがとうございました。

幼少期編その3

新しい家族をお迎えする運ゲーRTAはーじまーるよー。

前回はホモ君が冒険者のおじさんから剣術で教わることがなくなり自主練を始めた辺りで終了でしたね。今回は6才となったホモ君に妹が出来る所までちやちやつと進めて行きたいと思います。

しかし、妹が産まれるまではこれまでと変わらずホモ君の農作業と修行パートをお見せするだけになってしまいますし視聴者兄貴達も退屈ですよね…？

そんな皆様のためにいゝ

今回のチャートについて軽く解説をさせて頂きたいと思います。

まず、どうして妹を家族設定に組み込む必要があったのかについての説明です。

前回説明しましたが、家族が増えると家族関連のイベントが新たに発生する事になり、時間を余分に消費してしまいますのでRTA的にはあまりうま味ではないのですが、それでも妹という存在はナザリック地下大墳墓を攻略するにあたって重要な存在の一つとなるため、絶対に用意する必要があります。

では、具体的にどのような役に立つのか？

それについて解説する前に、ナザリック地下大墳墓の攻略法について貰う必要があります。

軽くネタバレしてしましますと、MMNG兄貴の好感度を最大値になるまで稼いで見逃して貰う。これ以外にナザリック地下大墳墓の攻略法は存在しません。

主人公の好感度を上げてクリアを狙うとか、もしかしてオーバーロードはギャルゲーだった可能性が微レ存…？

ええ…、と思う視聴者兄貴達も多数いると思いますが、現地人スタートでナザリック地下大墳墓を正攻法で攻略するのは断言しますが不可能です。現地人スタートと言うことはアダマンタイト級冒険者でようやく30レベル、そしてブレインはアダマンタイト級冒険者よりも多少強い程度のレベルなので、ホモ君だとブレインに手が届くかどうかというレベルまで上げることが出来るため頑張れば35レベル付近まで上げることが出来るかもしれませんが、ナザリックからしたらどちらも同じゴミのようなレベルで

す。

ナザリック地下大墳墓第一階層であればナザリックにおいて最弱レベルのモンスターしか配置されていないのでホモ君でも突破する事は出来ませんが、第二階層以降は恐怖公や領域守護者と言ったネームドのNPCが存在するだけでなく、ゲーム時代に1500人のプレイヤーを撃退したと言われるとんでもないギミックやモンスターがわんさか存在しています。

そして、MMNG兄貴は最下層の謁見の間か第六層のコロッセオで待機しており、称号を獲得するには一度ナザリック地下大墳墓内でMMNG兄貴に会う必要がある以上、最低でも第六階層から現地人のステータスで逃げ切らなくては行けないと言うことになります。逃げ切るのは人間の操作速度では絶対に不可能です。

ちなみに、とある先駆者兄貴がレギュレーション違反ではありますが、人間の動きでは攻略が不可能ならTASさんを使用すれば攻略出来るんじゃないかと思って試しに挑戦してみた所、第六階層のコロッセオからのスタートであればナザリック陣営が侵入者を舐めていることと追っ手が最初はほぼシャルティアのみということもあり、何とか第一階層までは辿り着けていました。しかし第一階層まで逃げると、敬愛するMMNG兄貴の前で流石にこれ以上の失態は出来ないと判断した領域守護者達がホモ君を殺そうと本気を出して殺しにきます。

具体的に説明すると、逃走を防止するための『次元封鎖』、気配を感じさせず確実に仕留めるための『完全不可知化』、ホモ君の動きを完全に止めるための『時間停滞』などを使用してくる上に、第十位階の攻撃魔法を容赦なく打ち込んで来ますので、いくら人外染みた動きをするホモ君でも逃げ切る事は無理でした。

これじゃ勝負にならないよ…。

と言うわけで正攻法の攻略は不可能だと理解して頂けた所で、MMNG兄貴の攻略法について解説していきたいと思います。

MMNG兄貴は元人間と言うこともあり、ナザリックにいるNPCと比べてかなり人間臍んな部分があります。というか、ナザリックのNPC達が人間に対して異様に厳しただけかもしれません…。

原作でも気に入った人間相手にはガゼフを筆頭に何度もアプローチをかけたり見逃したりとかなり寛大な処置をしてきていますね。

そのため、ホモ君がMMNG兄貴のお眼鏡に適えばナザリックに侵入しても見逃してくれる可能性があるんです（絶対に見逃すとは言っていない）。

クリアに至るまでには幾つもフラグを積み重ねて好感度を稼ぐ必要がありますが、まず第一条件としてナザリックに侵入するための『動機』が認められることが最重要であり、この前提をクリアしていないとこの後どれだけフラグを積み重ねたとしてもMMN

G 兄貴は絶対に見逃してくれません。

原作でも M M N G 兄貴はワーカー達がナザリックに侵入する際にお前達は何のために侵入するんだ？みたいな事を聞いていましたが、それに対して彼らは金のためだと答えてブチ切れていたのを覚えているでしょうか。

M M N G 兄貴にとってはユグドラシルというゲームが人生の全てといっても過言ではなく、仲間達と大切に作り上げたナザリック地下大墳墓を私利私欲のために荒らそうと侵入して来た時点でワーカー達の好感度は最底辺どころかマイナスからスタートしています。

社会人の視聴者兄貴達なら分かるかもしれませんが、第一印象というのはとても大切であり、どれだけ後で挽回しようとしても最初の印象を覆すのは並大抵の事では出来ません。

そして M M N G 兄貴も元は鈴木悟として社会人の一員として働いていた事もあり第一印象には敏感で、一度でも敵愾心を持たれてしまった時点でゲームオーバーとなります。

そのため、M M N G 兄貴の第一印象を良くする必要がありますが、彼はとある言葉に弱くその言葉を使えば好感度が稼ぎやすいと言うことが調査の結果判明しています。

それが『仲間を助けるため』もしくは『兄弟を助けるため』というキーワードです。

何故家族ではなく仲間や兄弟なのか？という疑問を持たれた方も多いと思いますが、M M N G 兄貴の両親は息子が小学校を卒業出来るようにするために働いた結果過労で死んでしまっている上に、不眠不休みたいなペースで働いていた事もあり、M M N G 兄貴は両親に対して感謝はしていても両親との思い出というものが殆ど存在していません。それに対して印象に強く残っているのはギルメン達と遊んだ日々：つまり仲間との日々や、ギルメンの中でも一番仲が良かったペロロンチーノとその姉のぶくぶく茶釜の兄弟愛と言ったものの方が印象に残っているからですね。そのため、そのキーワードを織り交せて返答すれば第一印象はクリアとなります。

ちなみに当然ですが、仲間や兄弟のためと言っても仲間や兄弟と遊んで暮らすためにというような意味合いではM M M G 兄貴はブチ切れて来ますので、治らない傷を負った仲間や兄弟を救おうとしている、みたいな意味合いである必要があります。

しかし、いくら仲間や兄弟のためと言ったところでM M N G 兄貴は盗人には容赦しません。そして、M M N G 兄貴が盗人と判断するかどうかは邪な考えで金目のものをナザリックから盗もうとしたかどうかであり、ホモ君も金目のものを一つでも盗んだ瞬間に敵認定されてしまいあっさり殺されてしまいます。

ですが、ホモ君の目的が金銭ではなく仲間のためにマジックアイテムを探しているという状態であれば、ナザリック地下大墳墓の浅い階層にはマジックアイテムは配置され

ていないので、お眼鏡に合うものが無かったホモ君は結果的に何も盗んでいない状態でMMNG兄貴と対面することが可能となります。

なのでとても面倒ですが、ホモ君は金目のものにはあまり興味がなく、金では解決できないような呪いや傷を負っている仲間or兄弟を治療出来るような特別なマジックアイテムを探し求めてダンジョンなどを中心にワーカーになって探索している、という背景設定に調整する必要があるんですね。

そのため、何故侵入するのか？と問われた際は『仲間or家族のために治療出来るマジックアイテムを探し求めているため、どうしても潜らなくてはいけない』という内容を誠意を込めてしっかりと伝えましょう。(二敗)

でも、そんなに都合良く大切な仲間や兄弟が治療出来ないような呪いや傷を負ってくれるとは限りません。というかこの世界にはポーションや治療スクロールがあるので、金さえ出せば大抵の怪我が治せるマジックアイテムが買えてしまうため、相当高位のモンスターでないと治療出来ないような呪いや傷を負わせることは不可能です。そんな都合の良い存在がいるわけないだろ！

しかし、ここで私が様々なデメリットに目を瞑りながらも王国の平民√を採用した理由がここにあります。

この時期の王国は法国から完全に見捨てられている状態にあり、帝国のジルクニフ君が頭角を現し始めた事もあって、法国が水面下で王国が帝国に統合されるように動き始め、王国に対して様々な妨害工作を行っています。

その影響でゲームで王国の平民√を選択した場合は、ホモ君の10才の誕生日に必ずホモ君がいる村が襲われるイベントが発生する仕組みになっているんです！

そして、法国はギガントバジリスクを初めとした呪い持ちの高位のモンスターを何体も従えているため、条件にぴったしです。

今回のRTAではこの襲撃を利用して兄弟と二人きりで村を逃げ回り、最終的に兄弟に高位の呪いか傷を負わせると言うことですね。

自分の大切な存在をわざと傷つけるとか人間のクズがこの野郎…。

そして、妹という存在はその返答をするにあたってRTA的に最も適した存在です。

ホモ君が仲間か兄弟のためにと答えるためには条件が存在し、そのキャラに対して好感度を最大値近くまで稼ぐ必要があるのですが、このゲームには家族補正というものが存在しており、家族に対する好感度稼ぎはその他のキャラに比べて+補正がかかるため、短時間で好感度を最大値近くまで稼ぐことが出来るので仲間という選択はこの時点で除外します。

そうなると選択肢は必然的に兄弟と言うことになります。しかし、兄か姉であれば自分よりも年上なので産まれた時から10年間ほどイベントが発生する事になってしまいますが、年下の弟か妹であればその分一緒にいる期間も短いので発生するイベントの量も短くなるため、兄と姉は除外します。また、同じ年下でも弟ではなく妹を選択した理由ですが、MMNG兄貴はこちらの世界に来て初めて助けた存在がエンリ大將軍とあの妹ネムであり、その影響からか弟よりも妹の方が若干ですがMMNG兄貴の印象に残りやすいそうです。

決して私がロリコンとかシスコンとかそういうわけではないですよ？信じて下さい
センセンシャル！

また、10才の時に発生するモンスター襲撃の際、即死せずに最低限自分で逃げられるようになる年齢の目安が4才頃であると言われており、タイム短縮のために妹といふことで発生する強制イベントを出来る限り減らすためにも、妹が4才の時に襲撃を生させる必要があります。それ以上年齢を低くするといくらホモ君が頑張っても死ぬ確率が高すぎてRTAになりません。

だから、ホモ君が6才の時に妹が産まれる必要があつたんですね。一分の隙もない完璧なチャートだあ…（恍惚）

そうしてMMNG兄貴の第一印象を良くすると、MMNG兄貴は侵入するのは止めた

方が良いよと優しく忠告してくれます。ちなみに、先程の返答で安心してここでの返答を少しでも妥協すると、それがお前の選択ならば、という侵入者絶対ぶっ殺すモードに入りますので、もう一度同じように誠意を込めて妹のために行かなくてはならないと必死にアピールをしましょう（一敗）。

M M N G 兄貴は自分で下した決断を尊重するという考えを持っており、妹のために入って来たとはいえ特に強い意志を持っている訳では無いと判断した場合は、ホモ君に対して容赦なく殺しに来ます。しかし、ここまで徹底して妹のために自分はどうしても入らなくては行けないということをアピールしておけば、危険を承知の上で人のために行動することが出来る素晴らしい人物…、つまりガゼフ・ストロノーフと同じような眩しい者を見る目でホモ君の事を見てくれるようになります。

これにより、M M N G 兄貴はナザリックに侵入したとしてもホモ君を即殺すことはせずに一度捕らえて話しても良いかなという程度の考えにはなってくれます。

そして、これだけ複雑な準備をしてよーよーやく帰還出来るかどうかのスタートラインに立ってます。一部の原作ファンからはチョロインとか言われているM M N G 兄貴の攻略ですが、ミッション難易度高い…高すぎない…？

さて、ナザリック侵入にあたっての大まかな解説はこの辺にしておいて、残りの攻略

法についてはまた後々解説していききたいと思います。

……おっ！長々と解説している内に妹が産まれましたね。安心しました。家族設定をしていても超低乱数で弟が産まれてしまったり、そもそも産まれないこともあるんですよね。

ちなみに、妹がごく稀に治癒系のタレントを持つて産まれる場合もあるのですが、その場合も自分で自分の傷を癒やす事が出来てしまう場合がありますのでリセだリセ！

このゲームのRTA本当にリセットだらけですね…辛い…。

チャートの解説パートとなってしまうましたが、今回はここまで。ご視聴ありがとうございます。

幼少期編その4

ここから一気に時間が加速する運ゲーRTAはーじまるよー。

前回はホモ君に妹が産まれたところで終了でしたね。今回は10才になるまで駆け足で解説しつつ、妹の好感度を最大値まで稼ぐためにイベントをこなしていきたいと言います。

さて、妹が産まれたことによってホモ君の生活サイクルに大きな変化が産まれました。ホモ君はこれまで農作業と修行の両方を毎日の日課として行ってきましたが、これからは農作業に割く時間を削り親の代わりに妹の面倒をある程度見る必要があるんですね。

鍛えているおかげで同年代の中では断トツに体力も力もあるホモ君ですが、流石に6才時点では大人に農作業の作業量では勝つことが出来ませんし、両親もせっかく産まれた妹と仲良くなって貰いたいという思いもあるのでしょう、良い両親やで…。

なお、まだこの頃はラナー王女のお目々がドロドロしていて、ようやくクライム君と出合い始める時期ですので、彼女が撤廃した奴隷法も現在は王国でまかり通っています。そのため、生活が困窮した場合は両親が良い人だったとしても妹は奴隷商行きと

なつてしまふ可能性が高いです。奴隷として子供を売るとしても一家の大黒柱となるホモ君を失うわけにはいかないので仕方ないね。

ですので、農作業で例年より収穫量を減らす作業はより慎重に調整する必要があります。農作業の時間を削られた分それを今までよりも短時間で行う必要がありますが、流石に私も伊達にこの√を何度も走っていません。それ位は朝飯前です。

あ、ちなみに妹の名前はランダムで決まります。今回はリリイ・モースティアナだそうですね。どうでもいいな！

妹とのコミュニケーションは基本的にしっかりと面倒を見る選択肢を取りましょう。まだ幼いホモ君は少し目を離すと妹の面倒を雑に見がちなので、私がしっかりと面倒を見るように操作する必要があります。そして、その様子を見た両親がホモ君になら妹の面倒をお願いしても大丈夫だと判断してくれるようになり、徐々に農作業の時間が減つて妹の面倒を見る時間が増えていくことで、より効率的に妹の好感度を稼ぐことが出来るって仕組みですね。そうすることによって、赤ん坊の頃からしっかりと世話してくれたホモ君に対して両親よりも懐いてくれるようになり、法国に襲われる4才頃には好感度を最大値まで稼ぐ事が出来ます。

ちなみに補足しておきますと、自分の方から関わって好感度を稼ぐに行つた場合のみ、相手が獲得したホモ君への好感度と同じ数値の好感度をホモ君も相手に対して獲得

する事が出来るので、妹↓ホモ君に対しての好感度を最大値まで稼いだと同時にホモ君↓妹に対しての好感度も最大値にまで上がり、ホモ君にとって妹が大切な存在となるという仕組みになっています。逆に相手から一方的に好感度を得る場合もありますが、その場合は自分が相手に対する好感度を手に入れる事はありません。そんな事をしたらALBD姉貴からMNG兄貴が逃れられなくなっちゃうから仕方ないね。

ここまで複雑なフラグ管理が必要とか、やっぱりオーバードはギャルゲーだったのでは…？

さて、そんなこんなでホモ君が毎日妹の面倒と修行を行っていますが、今日は丁度妹の一寸の誕生日のようですね。ホモ君の両親もささやかながらお祝いをしています。ここから10分程度は妹の誕生日イベントに付き合うことになります。

…ちなみに、これまでカットしていましたがホモ君の誕生日にも同じようにお祝いをしてきていました。

このイベントが私が兄弟を最小限の人数まで減らした理由で、ホモ君の誕生日に加えて兄弟の人数×10分程度余計な時間が毎年発生します。これは非常に大きなロスで飢饉などが発生しない限りは貧しくても絶対に発生するイベントなので、逃げる事が出来ません。

あ、両親の誕生日イベントはその家庭が貴族や商人でない限りは基本的にありません。平民は子供のお祝いをする位の余裕しかないで…。

そして、このイベントこそが妹の好感度を最大効率で稼げるイベントでもあります！妹に対してホモ君が必ず誕生日プレゼントを用意する必要がありますのですが、その誕生日プレゼントの内容によって手に入る好感度が変わります。

これに関してはキャラによって多少趣味嗜好が変わりますので完璧な正解は無いのですが、1〜2才の間は見た目が綺麗な花、食い気が出て来た3〜4才の間は森にある甘くて珍しい木の実などをプレゼントすると概ね安定して高い好感度を稼ぐことが出来るようです。お金がある貴族√とかであれば貴金属であったり絵本を用意したりと出来るのですが…、余裕の無い平民√だとこれが限界ですね。

自由時間を使って今回のホモ君も例に漏れず村の外れに僅かに生えていた綺麗な花を摘んで用意しましたが、反応はどうでしょうか…？

〜リリイはあなたが渡した花を見つめてキャツキャツとはしゃいでいる。どうやら気に入ってくれたようだ。

よし、クリアのようですね！ここで気に入ってくれなかった場合は後日改めて別のプ

レゼントを用意する必要があったのでタイムロスに繋がったのですが…、素直な良い子で助かりました。

これで、幼少期編で解説することは軒並み終了です。

残す大きなイベントは法国の襲撃イベントのみとなりました。この調子でホモ君が10才になるまでは特に見所も無いので引き続き倍速でお送りしたいと思います。

幼少期編は解説する事も少なく、過ごす年数の割に倍速してばかりですが、本番はナザリック地下大墳墓に侵入する事なのでそこは許して下さいセンセンシャル。

…では、この倍速の間に現在のホモ君のスペックについて解説させて頂きたいと思えます。

今回のホモ君は最初に説明したように軽戦士を目指したチャートとなっています。

王国の平民√を選択する以上、魔法系統の選択肢はまず除外されるため、戦士系の中でもRTAに最も向いている職業を選ぶ必要がありますが、それが軽戦士です。

軽戦士は攻撃力と素早さに特化していて敵を殲滅するのが早く、その分耐久がペラいという特徴がありますが、そもそもRTAは大きな攻撃を食らった瞬間に多大なロスが発生してリセットしなくてはいけないため、死んでも死ななくてもRTA的には失敗と

考えると耐久は必要最低限で良いという訳ですね。防御力なんて誤差だよ誤差！

また、軽戦士は言ってしまうえば早熟な職業です。確かに、魔法と剣術の両方を修める事になるため取れる選択肢が多いと言えば聞こえが良いかもしれませんが。実際、魔法も剣術も最初は上達しやすい分、才能があればレベルが低い内は無双する事が可能です。しかし、レベルが上がるにつれて魔法も剣術も上達しにくくなり、両方が一線級に届かなくなるレベルになると、軽戦士は一芸に特化した他の戦士職や魔法職に勝つことが難しくなっていくきます。器用貧乏と言っても差し支えありません。

と言っても、それはレベルが40を超える辺り：つまり英雄級に差し掛かる辺りです。うやく問題になってくる程度であり、高くても35レベル程度でナザリック地下大墳墓に侵入する予定のホモ君には何の影響もありません。むしろ低レベルの内は無双出来るそのスペックを思う存分有効活用していきましょう。

あ、ちなみにプレイヤースタートでやる分には軽戦士のデメリットはあつてないようなものです。100レベルになっていく頃には全ての技能も魔法もある程度育ちきつていくはずなので、あくまで現地人スタートで強いキャラを育成したい場合のみ意識する必要があります。

あと、軽戦士を選ぶと乱数次第ではありませんが、MMNG兄貴のとある好感度が若干獲得しやすいという事情もあるのですが：、それは実際にイベントが発生した場合に解

説することになりますね。

そして、気になる今のホモ君のレベルは：9ですね。オーバーロードにあまり詳しくない視聴者兄貴達からするとかなり低く見えるレベルかもしれませんが、実は6才でこのレベルに到達しているのはめちやくちや凄い事です。

参考までに説明すると、冒険者の最高位に位置するアダマントイト級冒険者のレベルが22〜29程度。中堅より少し上の金級冒険者がレベル14〜16程度。エンリ大將軍が呼び出した職業持ちのゴブリン達がレベル10程度ですので、6才時点で9レベルというのはこの世界だと天才という扱いです。

ちなみに、この世界の村人のレベルは1〜3、一般兵士のレベルは大体5前後です。冒険者が戦争に参加出来ないとは協定で決められている理由が分かるというものですね…。

ホモ君はこの調子でレベルを上げていって、10才時点で15レベル近くにまでレベルを上げるのが目標ですね。いくら法国の襲撃イベントについて熟知しているとはいえ、金級冒険者位のスペックがないとギガントバジリスク級の敵から妹を庇って逃げることは流石に難しいです。

なお、村の大人達よりも強いホモ君が農作業の効率で大人達に勝てない理由は単純に

慣れの差です。このゲーム、目には見えませんが隠し熟練度のようなものがあるらしくて、いくらスペックが高くても力を入れて取り組んでいない農作業では、数十年間農作業している大人達に経験値で勝てないのは仕方ないです。そこら辺は現実と同じですね。

……解説している内にホモ君がそろそろ10才に成長しようとしてますね。妹の好感度も確認してみました。が、ホモ君とお互いに大切な人という認識になっているようですし、大丈夫そうですね。ちなみに、妹の好感度を最大値近くまで上げた後に不安だからと更にたくさん上げようとすると、妹に若干ヤンヤンが入ってしまいチャートが壊れてしまうこともあるのですが(二敗)、今回は健全な兄と妹という範囲内に収まる範囲での大切な人という認識のようで良かったです。

さて、今回は幼少期編最大のイベントである法国の襲撃イベントに入りますが今回はここまでです。ご視聴ありがとうございました。

幼少期編その5

ホモ君の住んでいる村がめちやくちやになるまで襲われてしまう運ゲーRTAはー
じまーるよー！

前回は妹の好感度を最大値近くまで上げて、ホモ君の年齢が10才になる直前まで成長した所で終了でしたね。今回は幼少期編最大のリセットポイントである法国の襲撃イベントを乗り切って行こうと思います。

では、法国の襲撃イベントについて詳しく解説させて頂くと同時に、成長した現在のホモ君のスペックについて紹介していきます。

現在のホモ君のレベルは15にまで上昇しており、剣術でおじさんに教わったのは鉄級レベルまでですが、その後も力を入れて鍛錬していなかったとはいえ、毎日素振り程度の練習はしていたホモ君には僅かながら剣術の経験値が入り続けていたため、銀級冒険者（レベル12）と同程度の剣術スキルを身につけています。

何も教えて無いのにそれでも剣術が少しずつ成長するってやっぱり天才なんです
ねえ…。

そしてここまでレベルが上がると、ホモ君は今回の襲撃イベントをクリアするため

必要な『武技』を遂に習得してくれませう！

『武技』とはなんぞや？という視聴者兄貴のために説明すると、早い話がプレイヤーは習得出来ず、現地人のみが習得出来る戦士職用のスキルの事ですな。

これは本作において、プレイヤーでスタートするよりも難易度が非常に高い現地人でスタートしたいというプレイヤーに対しての救済措置という側面があり、ユグドラシルのスキルしか使えないプレイヤーに対して、ユグドラシルのスキルと武技を両方使える現地人は取れる選択肢の幅が大きく広がるため、ある程度は難易度の差を埋めることが出来る仕様になっています。

しかし、他の剣術や魔法と同様に、主人公のレベルによって習得出来る武技の選択肢が決まっているため、バランスプレイヤーというわけではなく非常に良調整ですな。

また、武技はキャラのレベルが10に到達した際に初めて習得する事が可能となっており、そこからはレベルが5の倍数上昇する度に新しく武技を習得する事が出来ます。今回のホモ君はレベルが15にまで上昇しているので武技を2つ習得可能というわけですね。

それを踏まえて私が今回のチャートで習得する武技は、クライム君がアニメで使用していた『回避』とワーカーのバルパトラおじいちゃんが使用していた『疾風加速』の2つです。

この2つは攻撃をマトモに食らうことの出来ない紙装甲のホモ君にとって、襲撃イベントの後でも重宝する武技であり、『回避』は致命傷となる攻撃を受けた際に一度だけ高確率で攻撃を避ける効果、『疾風加速』は行動速度を一定時間上昇させる効果を持っています。

ホモ君がいくら10才にしては破格の強さを持っていると言っても、この時点で法国の連中に勝つことは殆ど不可能です。彼らは曲がりなりにも人間種を多種族から守護し続けていた存在であり、諜報部門とされている風花聖典や水明聖典ですら平均レベルは15を超えています。そして、ホモ君の村を襲撃してくる部隊は決まって陽光聖典と呼ばれる法国の中でもエリート部隊であり、予備隊を含めると100人近く存在すると言われる陽光聖典の平均レベルはなんと20を超えています。要するに、一人一人がミスリル級冒険者並の力を持っていると言うことです！たまげたなあ…。

一人一人タイマンで戦っても勝てるか怪しい陽光聖典のメンバーが集団で襲ってくるので、この時期のホモ君がマトモに立ち向かったら瞬殺されてしまいます。ましてや、妹を守りながら敵を倒すなんて夢のまた夢です。それに、私はあまりアクション操作は得意では無いですしね…。

仮に戦いながら逃げる事が出来たとしても、法国のエリートと呼ばれる陽光聖典のメンバーを倒したホモ君は法国側から目をつけられてしまい、今後冒険者やワーカーとし

て活動していくのが非常に困難となっております。

そのため、法国の襲撃イベントの際は法国のメンバーには攻撃せずにひたすら妹を引き連れて逃げ続ける必要があります。だから、回避系の武技を2つ取る必要があったんですね。これがあるだけでこの襲撃イベントの安定度が段違いです。

あ、襲撃イベントを受けても両親の事は放っておきます。妹を引き連れて逃げるだけで精一杯なのに、両親を連れて逃げるのは難易度が高すぎますからね。それに、このイベントで両親が死ななかった場合はホモ君が冒険者やワーカーになるのを引き留めようとするイベントが入ってしまいますので、RTA的にはマズ味つてもあるんですね。この後両親がいてプラスになるイベントも無いですし、ホモ君と妹だけ生き残るよう動いていきましょう。

村の皆と両親はRTAのために犠牲になったのだ…。

ちなみにこの法国襲撃イベントは、ゲームにおける初見殺しイベントベスト5に入ります。

何も知らない初心者がこの襲撃イベントを受けた場合、生き残る手段が村の建物や物陰に隠れて運良く見つからないのを祈りするしかありませんからね。かく言う私も初見ではポッコポコに襲われて殺されました。お前もう許さねえからな？

なお、このゲームは任意のセーブポイントがなく、誕生日の終了時にオートセーブする仕様になっているため、仮に初見殺しで殺されても初めからではなく、9才開始時点からやり直させてくれます。

制作側もしっかりと難所に対する配慮をしてくれてる：ハッキリ分かんかね。

では、どうやってこの襲撃イベントを乗り越えるのか？それには3つの方法が存在しています。

1つ目は、襲撃が起こる誕生日は一日中村の外れで遊んでおき、法国が村を襲撃してきた瞬間に村を捨てて近くの森へ逃げ隠れる√です。

襲撃してきた際に村の中にいた場合は森に逃げ隠れる時間が無く、初見と同じく建物や物陰に隠れて見つかるか見つからないかの運ゲーを強いられてしまいます。しかし、村の外れにいた場合はその分森に近い位置からのスタートになるので、ギリギリ森に逃げ隠れる事が可能になっていますね。

流石に法国も森に逃げた子供をわざわざ追うよりは村の殲滅の方が重要度は高いですからね…。指示の変更が出来る階級が高い陽光聖典のメンバーがいなければ下つ端の彼らは優先順位を変更せずに高確率で見逃してくれますので、割と生存確率が高いで

す。

ちなみに、これが今回ホモ君達を取る√でもありません。もつとも今回は逃げる際に森に非常に近い位置取りを確保した後に法国の操るモンスターへこちらから遭遇しに行き、妹に呪いか傷を負わせた後に森へと逃げ隠れる必要がありますので、難易度は普通以上に逃げ隠れるよりも結構高めです。アクションが苦手な私に取ってはフラグ管理よりも緊張しますね…。

2つ目は、誕生日を村以外で過ごす√です。

これは3つの方法の中で生存率が一番高い方法で、単純に別の村を訪れていたりすればそれだけでほぼ100%死ぬのを回避する事が出来ます。まあ襲撃自体は確実に発生するので、村に戻ったら村の皆が全員殺されちゃって絶望するんですけどね…。ホモ君だけでなく家族全員を生かしたいならこの√を選択しましょう。

3つ目は、難易度が一番高く手順も複雑ですが、村の周辺がおかしいと言うことをレエブン侯に訴えて冒険者に村を守って貰う√です。

おいおい、村の子供でしかないホモ君の意見を領主様が聞いてくれるわけが無いだろう?と思うかもしれませんが、そこは流石のレエブン侯。彼は村の子供でしかないホモ君の言葉では確かに聞き入れてくれませんが、仕えている兵士や役人の言葉であればまず疑って調査をしてくれます。

そして、わざわざ陽光聖典が法国からそこそこ離れたエ・レエブルにまで出張していると言うことは、恐らく王国周辺に何らかのモンスターが出現しているためその退治に來ていると言うことです。いくら何でもわざわざ遠い地にあるホモ君達の村を1つ滅ぼすために遠征したとは考えられません。人類の守護者である法国の陽光聖典はそんなに暇ではありませんからね。

恐らく、モンスターを滅ぼしたついでに余裕があるから帰りがけに王国の弱体化のために村を襲っておこう、という程度の気持ちなのでしょう。

ですが、エ・レエブル領の近くに法国が出張る必要のあるモンスターが存在しているのが分かっていれば話は簡単です。ホモ君が村に巡回に來た兵士や役人に対して村の周辺に強そうなモンスターがいたとさり気なく伝えれば、子供の言うことではあります。兵士達が念のためにと軽く調査をしてくれます。

そして調査した結果、いつもとは違う様子を感じた兵士達はレエブン侯へとそれを伝え、法国が襲撃するイベントの時期にホモ君の村近くへ兵士や冒険者を派遣してくれます。自領で多くの兵士を抱えているレエブン侯とポウロロップ侯にしかこんな真似は出来ませんが。

そうすれば、モンスター退治で消耗している陽光聖典は警護されているホモ君の村を襲わずにそのまま法国へと帰ってくれます。被害0で終わらせることの出来る素晴ら

しい√です。

しかし欠点もあり、兵士や役人が村を訪れる時期によってはレエブン侯からの派遣が間に合わなかったりしますし、乱数次第ではレエブン侯が訴えを無視したり、冒険者を派遣してくれず兵士のみが派遣される場合だと、陽光聖典が襲つても大丈夫だと判断してそのまま襲撃されるといふパターンがあり、生存率は他のどの√よりも低くなつてしまします。全員を救うハッピーエンドを目指したいなら頑張りましょう。

さて、これ位で法国襲撃イベントについての解説は終了して本編に戻りますね。
時間を進めていき、とうとう今日がホモ君の誕生日です。

∨今日は雲が空を覆い尽くし、何だか心が暗い気持ちになる。こういう時は嫌な事が起こりそうで折角の誕生日なのに少し残念だ。

∴一応何かヤバイイベントが起こりそうという示唆はしてくれているんですね。
まあ、初見でそれを見抜くのは難しいんですが。

∨あなたはリリイを連れて村の外れで遊ぶことにした。こう言う嫌な気持ちになった時は仲の良い妹と一緒に遊ぶのが一番だ。

∨……………

.....

.....

▽.....?!

時間を忘れてリリイと遊んでいたら村の方から黒い煙がもうもうと上がって燃えている。一体何が起こっているんだ!?

遂に襲撃イベントが発生しましたね!しかし、ここで村に戻っては行けません。気付かれない程度に少しずつ陽光聖典のメンバーがいる方向へと向かいつつ、森へと近付いていく必要があります。

▽:母さんや父さんも心配だけど、リリイを一人きりにして置くことは出来ない。なら、ここは森へ逃げる事しかないだろう。森で運良く母さん達と合流出来ることを祈るばかりだ。

よし、予定通り進んでいますね。このままホモ君には妹を引き連れて逃げて貰いましょう!陽光聖典に接触するまでは森までのスニーキングミッションをするだけなので倍速でちやちやつとお送りさせて頂きます。

:とその前に法国の襲撃メンバーの戦力を確認する必要がありますね。

襲撃してくるのは陽光聖典だと説明しましたが、襲撃してくる人数と顔ぶれは完全にランダムです。少ない時は魔獣が1, 2体に人数は5人程度、多い時は魔獣が5体に入

数は15人程度です。襲撃内容によって難易度が変わり、かなりの低確率ではありますが副隊長格の人間が襲撃に参加している場合があつてその場合は逃げるのが難しいんですが、そんな確率を引くのは三流の走者だけです。一流の走者たる私がそんな確率を引くわけがないでしょう。

…え？　なんで等速に戻す必要があるんですか？

～あなたと妹が身を隠して森へと向かいながら、遠目で襲つてきた集団を見ると、15人近い人数が存在しているようだ。その中でも特に印象に残るのは襲つている他のメンバーに指示を飛ばしている男だ。

顔立ちは人ごみに埋もれてしまうような平凡なものであり、その髪型は金髪でM字刈り。体の方は鍛え上げた筋肉が隆起している。

感情を感じさせない人工物のような黒い瞳で、鎧ではなく金属糸で編んだ衣服鎧を着

ている。

そして、複数のポジションをはめたベルトと、マントを羽織っている。

……………は？

いやいやいやいや、待って下さい待って下さい。何でここにニグン隊長がいるんですか!?!?

今まで試走でも運が悪くて副隊長格が最高だったじゃないですか!?!ああああ私のチャートが壊れるううううううううううう!!!

……………ふう、取り乱しました。

何故私ここまで焦っているかというところ、ニグン隊長…ニグン・グリッド・ルーインはオーバーロードにおいて非常に優秀な男なのです。

原作ではMMNG兄貴の圧倒的すぎる力の前に良いところ無く終わってしまいました。だが、本来の彼は部下の統率力にも優れ、状況に応じた冷静な判断が取れる経験豊富で優秀な隊長なんですよね。

私も法国出生√でプレイした場合は彼に非常にお世話になりました。強い者ほど狂信者が多く話を通じ辛い法国において、信仰具合も狂ってはおらず法国でもかなり上位に入るその強さから、ゲームプレイヤーからの人気はかなり高いです。

そんな彼が襲撃メンバーにいた場合、子供にも関わらずモンスターに襲われて傷を殆ど負うことなく逃げ延びたホモ君を危険分子と判断し、逃げたホモ君を村の襲撃よりも優先して襲ってくる可能性が高いです。

そしてその場合、余程上手く逃げない限りはおそらく逃げる事はひっじょーにに難しいです。

オマケに襲撃人数も最大値に近いですし、一体どんなクソ乱数引いたんですかね、これ……。

このまま接触せずに森に逃げれば生き延びる事は出来るでしょうが……。その時点でRTA的には失敗です。

アクションが苦手だからこの√を走ってるのに高度なアクションを要求されるとか、どうしてこうなった……。

……よし、覚悟を決めました！私も腹をくくりましょう！

ここで逃げてても何の解決にもなりませんし、何としてもニグン隊長の魔の手から逃げ
伸びてやりますよ！

法国の襲撃イベントの途中ですが今回はここまで。ご視聴ありがとうございました。

幼少期編その6

法国の襲撃から逃げ切る運ゲーRTAはーじまーるよー！

前回は法国襲撃イベントのメンバーにニグン隊長が登場して私の完璧なチャートを破壊してくれた所で終了でしたね。今回は法国が連れてくるモンスターに接触して、妹に何らかの傷か呪いを負わせた後に即森へ逃げ隠れたいと思います。

さて、本来ならば逃げ隠れながら森に近い位置を確保し、モンスターが陽光聖典のメンバーからある程度離れて容易に援護出来ない状態になった所で、一匹になった隙を伺って接触するはずでしたが、そう悠長な事を言ってられなくなりました。

前回軽く説明しましたが、ニグン隊長は臨機応変かつ冷静な判断力を持つ人物です。故に、王国の村1つよりも不安要素になりうると判断したホモ君達を優先してしつかりと排除しに来る事でしょう。ニグン隊長は判断を間違えない上司の鑑にしてチャート破壊のクズ、はつきり分かんだね。

そして、襲撃人数が最大値に近い上にニグン隊長がいるという事はそれだけ村の殲滅速度が上昇すると言うことであり、本来よりもかなり短くなってしまう制限時間の中でモンスターがニグン隊長の視認範囲から離れ、更に同時に陽光聖典のメンバーが一人

もモンスターに近いにいない状況なんてタイミングはおそらく訪れないと判断した方が賢明です。

であれば、この状況で私が取れる手段は2つです。

二グン隊長には目撃されるでしょうが、モンスターの近くに法国のメンバーがいない隙に接触し逃げる。もしくは二グン隊長が遠くに行きモンスターの制御を法国のメンバーに頼んだ隙にモンスターと接触し陽光聖典のメンバーとモンスターの攻撃から同時に逃げるという手段です。

前者は二グン隊長のご機嫌次第でリセットが決まる天に運を任せたとお祈りゲー、後者は私の苦手なアクション技術に賭けた実力次第のゴリ押しゲーとなるんですね。どちらを選んでも地獄ですが悩んでる時間も惜しい…。

……………ここは後者で行きましょう！

ただでさえこのRTAは運ゲー極まっているのにこれ以上自分から運に頼りに行くのは愚の骨頂です。

私もRTA走者の端くれ、火事場の底力ってやつを見せてやります。

～あなたは妹を連れて物陰から物陰へと移りながらリリイの手を引き少しずつ森へと近付いていく。リリイは不安からかあなたの手をぎゅつと強く握り返してくる。…こ

の大切な妹を守るためにもあいつらに絶対に見つかるわけにはいかない。特に先程見かけた金髪の男は何かヤバイ。アイツにだけは見つからないように慎重に、慎重に……。

∨……………

……………

……………

∨……いつも木の実の採集などで訪れている森が見えてきた。ここまで誰にも見つからずに進めている。このまま行けば逃げ切れるのではないか？とあなたは淡い希望を抱く。

∨……そう油断したのが行けなかったのだろうか、それとも金髪の男に意識を取られすぎて襲撃した他の男達への注意が疎かになっていたのだろうか。

あなたが物陰から次の物陰へと移ろうと顔を出して辺りを確認しようとすると、目の前に巨大な蛇とも蜥蜴とも言えるモンスターが顔を覗かせていた。そして、その近くには襲撃してきたメンバーと同じ格好をしている者が二人。

……マズい！と思ったあなたは、化け物の姿を見るやリリイの手を引つ張り一目散に森の方へと駆け出す。あの化け物や人間達から少しでも逃れるためにも。

しかし、すぐに限界は訪れる。あなたはともかく、リリイはここまでの逃避行で既に

体力が限界だったのだ。彼女の走る速度が疲労からかみみる遅くなっていく。彼女の速度に合わせて一緒に逃げているだけだとこのままでは全滅だ…。

よし、ニグン隊長の視認範囲から絶対に逃れるために陽光聖典のメンバーにも見つかってしまいました。ここまでは予定調和です。ここで妹を見捨てて一人で逃げることも出来ませんが、今回は当然妹を庇う√を選択です。

また、今回襲ってきたモンスターはギガントバジリスクの亜種とも言える死の呪い持ちのモンスターですね。法国が連れてくるモンスターはクアイエッセが貸し出している10種類のモンスターからランダムに選ばれる仕組みになっていますが、その中でもかなり厄介なのを引いてしまいました。

ギガントバジリスクほど戦闘力自体は高くはないのですがその分呪いの効果が強く、当たり所次第では余裕で即死します。ホモ君が若干生き残りやすいという点ではラッキーかもしれませんが、妹が死にやすくなってしまった点を考慮するとむしろマイナスですね。呪いを直撃させては死んでしまいますので、軽く掠らせる位がベストです。

～…一瞬でも一人で逃げようかと迷った心をあなたは恥じた。あなたはリリイを先に逃がし、自分が足止めをする事を決意する。リリイが涙を流しながら一緒に逃げようと

言ってくるが、心を鬼にして強い口調で先に行けと促す。

リリイは暫く躊躇っていた様子だったが、『信じてる』とあなたに伝えた後、森へと残った体力を振り絞って逃げていく。

それを横目で見送ると追いかけてきたモンスターと襲撃者に対して、あなたはおじさんから練習用のために借りていた鉄製の剣を構える。

さて、ここから暫くの間は妹が森に近付くまでは時間稼ぎをしなくては行けません。妹が呪いを食らった後はホモ君が妹を背負って逃げる必要がありますが、負傷している妹を背負うと移動や回避に大きなマイナス補正がかかってしまい、森までの距離が遠いと辿り着く前にモンスターや陽光聖典のメンバーに追いつかれてしまいます。

そのため、妹を連れて森に逃げられる距離に近付くまでは呪いを被弾させるわけには行かないので、ホモ君も森に逃げながらモンスターと2人の陽光聖典メンバーを相手に立ち回らなくては行けません。ここが正念場だあ…。

ここで警戒する優先度はモンスター>>陽光聖典のメンバーです。

漆黒聖典のクアイエッセが貸し出しているモンスターということもあり、モンスターのレベルは陽光聖典のメンバーよりかなり高い数値に設定されています。そして、彼らはホモ君の見た目が子供ということもあって、消費MPの多い天使を召喚して攻撃す

ることはせずに、攻撃魔法を使って倒しに来てくれるんですよ。もちろん防具が無いステータスが紙装甲の今のホモ君では攻撃魔法を1発くらっただけでもゲームオーバー直行ですが、モンスターの攻撃よりはまだ避けやすいです。

それに、モンスターの呪いは効果範囲が広いので、ホモ君が注意を引きつけていないと妹に呪いが直撃してしまいますからね。

さあ、行きますよ！

▽あなたは『疾風加速』を使用し体を軽くした後、モンスターと襲撃者の注意を引きつけるように逃げ回る。魔法の火球に魔法の矢、どれも直撃した瞬間に死んでしまいそうな恐ろしい攻撃ばかりであるが、ここで死んではリリイを守れないという思いを糧に何とか紙一重で回避し続けていく。

ひえ……。ギリギリで回避し続けていますが、少しでも操作をミスったら即座に殺されてしまいます。武技を取ったのはモンスターの攻撃を安定して避けるためであってこんなにヒヤヒヤする戦いをするためではないんですが、結果的には役に立ちましたね……。私の本来の腕では疾風加速が無ければ一分も持たないでしょう。

…あ、やべ。

▽縦横無尽に駆け回り攻撃を避けていくあなたに向けて、モンスターが目を光らせて光線のようなモノを打ってくる。直感的に触れてはいけないモノだと判断したあなたは空中へとジャンプし何とか避ける事に成功する。しかし、その隙を見逃さなかった襲撃者はあなたが着地するタイミングで炎の魔法を放ってくる。マズい、空中に逃げてしまった事でこれを避ける事が出来ない…！

や、ヤバいやバいやバいやバいやバいやバいや、か、『回避』いいいい！！

▽避けられないと悟ったあなたは『回避』を使用し、その瞬間体が一瞬ブレたような挙動を起こし後ろに避け、飛んできた炎の球をギリギリでかわすことに成功する。あ、危なかった…。

ああ…、1度使うと24時間のクールタイムが発生する『回避』をここで消費させられてしまいました…。これでもう私に保険はありません。ここからはミスした時点でリセットです。絶対にミスるわけにはいきません…！

∨ あなたは気を引き締め直して再度モンスターと襲撃者に向き合い攻撃を避け続ける。ちらりと逃げたりリイの方に視線を向けると彼女はもうすぐ森に辿り着きそうだ。あなたはあと少しだと自分に言い聞かせて気力を保つ。

あと少し：あと少しです。お願いしますお願いしますお願ひします神様あ…。もうリセゲを再走するのは嫌なんですからううう!!お兄さん許して!

∨ …あなたは身体中がボロボロになりながらも何とか攻撃を躲しきる事に成功する。これだけ時間を稼いだなら、もうリイも逃げ切れる頃合いだろう。あなたはフラついた体に活を入れて全力で森へと走り出す。

よし!やりました!やりましたよ!皆さん!何とか生き残る事が出来ました!

ホモ君は軽戦士を目指したステータスなので、素早さは一級品です。妹を引き連れずにつかえることなく逃げ切る事が出来ます!

さて、後は最後の仕上げですな…。

▽ モンスターはぐんぐん距離が離れていくあなたに追いつくことを諦めたのか、先程あなたが直感的に触れてはいけないと感じた光線をあなたとリリイが逃げている方向へと放とうとしている。

それを見たあなたは最期の力を振り絞ってリリイへと全速力で追いつき、光線の射線上から逃れるためにリリイの華奢な体を抱えて森へと飛び込む。間に合え……！

▽ ……

……

……

……

▽ ……あなたはブラックアウトしていた意識を取り戻す。どうやら少しの間気を失っていたようだ。

それと同時に襲撃者に襲われていた事を思い出し思わず辺りを見渡すが、襲撃者もモンスターもいない。どうやら追跡を諦めてくれたらしい。

あなたはホッと一息吐くと、攻撃を避けるために抱えたまま一緒に倒れ込んだリリイの様子を見ようと目を向ける。彼女はどうやらあなたと同じく気を失っているようだ。

苦笑したあなたはリリイを起こそうと体を揺すってみる。しかし、彼女は目覚めな

い。

……？少しおかしいと思ったあなたは襲撃者達に気付かれないように耳元で起きろと声を落として叫んでみるが目覚めない。

……ここまでされて目覚めないのは流石に変だと思ったあなたはリリーの様子を深く観察する事にした。すると、リリーの左腕に蛇のような見た目の痣みたいなモノが浮かんで発光しているのに気付く。…なんだこれは？さつき遊んでいた時はこんなモノなかつたはずだが…。

あなたが疑問に思っていると、やがて痣のようなモノは発光を止め、それと同時にリリーは目を覚ます。

彼女の左腕には黒い蛇のような痣がそのまま残っている。あなたは何が起きたのから理解出来ずに困惑しているが、それでもリリーが目覚めてくれた事に安堵し話しかけると、自分の体の調子を確認めるかのように軽く体を動かしたりリリーが、涙を流しながらあなたに訴えてくる。

「左腕が…左腕が動かない…」

た。 法国襲撃イベントを乗り越えた所で今回はここまで。ご視聴ありがとうございます

幼少期編その7

今回で幼少期編も最期の運ゲーRTAはーじまーるよー！

前回は予期せぬハブニングもありましたが、法国襲撃イベントを辛くもクリアした所で終了でしたね。今回は運も何一つ絡まない予定調和のイベントしかありませんので、ホモ君が旅立つ所までパパッと駆け足でお送りして行きましょう！

さて、前回妹の左腕に変な蛇のような見た目の痣がありました。あれは法国が連れていたギガントバジリスクもどきの死の呪いによる刻印です。あのモンスターは呪いが体全体に直撃した場合、耐性がない相手にはそのまま即死させることが可能なのですが、体の一部にのみ当たった場合は、また別の効果が呪いが直撃した部位にのみ発生します。

その場合、ギガントバジリスクの石化の呪いと死の呪いを兼ね備えたような効果を生揮し、呪いが発生した部位は石化したかのように機能が上手く働かなくなり、時間が経つに連れて他の部位にもじわじわと呪いが浸食して、やがて体全体が機能しなくなり死に至ります。腕一本に被弾したなら猶予は7、8年程度でしょう。

呪いが発生した部位が壊死したりはしませんが、その部位を動かそうとする際は常に

麻痺しているような感覚を覚えノロノロとした動きしか出来ず、自分の意思で思う通りに動かせなくなってしまうのです。

正直、モンスターと陽光聖典の攻撃をかわすのでいっぱいいっぱいです。スタミナもギリギリだったので、呪いを直撃させないように抱えて避けるのが間に合うか不安だったのですが、妹が生きているということは、ちゃんと呪いを掠らせる程度で済ませることが出来たということですし一安心です。やったね私！

さて、ゲームに視点を戻しましょう。

呪いが発生していてもそれについての知識がないためホモ君は何が起こっているか理解できていませんが、妹の身を案じて少しでも落ち着かせようと、必死に話しかけていますね。その必死な呼びかけもあり、妹もまだ涙を流してはいますが一先ずは落ち着いてくれたようです。

しかし、ホモ君には現状を打破する方法はありません。妹の症状について知っている人がいるかもしれないと村の皆に話を聞きに行きたくても、村は陽光聖典が襲っているため戻れません。

とにかく今は陽光聖典が村から出て行くのを森で待つしかないのです。

～あなたは野生動物、運が悪ければモンスターと出会うかもしれない森の中でこの状態の妹を一人きりにする事が出来るはずも無く、このまま時が経ってリリーの症状が自然に回復してくれるのを神様に祈るしかなかった。2人とも昼から何も飲み食いしておらず、喉が渴きお腹を空かせた状態だが、森の中を探索する事も出来ない現状では我慢するしかない。

明日になれば流石に村を襲った連中もいなくなるだろう。そうしたら、村に戻って母さんや父さんを探そう。それに村の皆も生き延びているかもしれない。

あなたはそう希望的観測を持ち、何とか涙が出そうになるのを堪える。これ以上不安にさせないためにも妹の前で泣くことは許されない。

疲れ果てた体に鞭を打ち、寝そうになる気持ちを抑え込んで寝ずの番を続ける。どうか、救いがありますように、と願いながら…。

このまま行けば明日、ホモ君達はボロボロの状態で村に辿り着く事が出来ませんが、村には生存者が誰もおらず妹を助けることもホモ君の傷を癒やすことも出来ず、ただ死へと向かうのみです。

しかしホモ君が祈った通り、明日には本当に救いが訪れてくれます。

そう、我らが有能領主ことレエブン侯の出番です。

前回お話した、3番目の法国からの逃げ方でも説明しましたが、レエブン侯は領内の異変に気が付いた場合は基本的に兵士や冒険者を派遣してくれます。今回は村が炎に包まれ襲われているのを見て一大事だと判断してくれるため、100%の確率での派遣です。運に左右されないって本当に素晴らしい…。

そして、翌朝になると兵士や冒険者がホモ君達が暮らしていた村に到着し、倒れ伏しているホモ君達を発見してくれます。その上、彼らは村で唯一の生存者だったホモ君達に話を聞くべくレエブン侯の屋敷で治療を行ってくれるのです。まさに至れり尽くせりですね。

しかし、ホモ君や妹が受けた傷は回復してくれますが、妹の腕の呪いは当然治療する事が出来ません。この呪いはレイナス・ロックブルズがモンスターから受けた呪いに匹敵するレベルであり、貴族が抱えてる回復魔法の使い手やアイテムでは呪いを解呪する事は到底不可能なのです。治療するには現地人にとっては神の領域と呼ばれる、第六位階魔法以上の回復魔法が込められたスクロールが必要になります。

そんなものは王族の秘宝としてすら存在していないレベルのマジックアイテムであり、仮に存在したとしても市場には絶対に流通しないようなアイテムです。それを手に入れるには自分が冒険者となり、自力でマジックアイテムを発見してそれを妹に使って

あげるしかありません。

これにより、今回のRTAではその呪いを解呪するアイテムを求めてナザリック地下大墳墓に突入する、という背景をこれで作り出す事が出来ます。

ですが、今のホモ君には呪いを受けて満足に動くことの出来ない妹を抱えてしまっているため、このままでは冒険者やワーカーとして活動しようにも大きな制限がかかってしまいます。その状態で活動しても15才までにナザリック地下大墳墓に侵入して生き残れるような実力を付けるには到底間に合いません。

そのため、妹を誰かに預けて安全な場所で治療を受けてもらう必要があるのですが、今のホモ君には当然そんなお金もコネもありません。ではどうするか？

この状況でホモ君が取れる行動は一つです。

レエブン侯に自分を売り込む、これしかありません。

自分が将来レエブン侯のお抱えの冒険者となることを条件に、妹の世話と出来る限りの治療をお願いするのです。

具体的には『妹を治療する方法が見つかるまで、もしくは妹が呪いで亡くなった場合、必ずレエブン侯の配下として仕える事を条件に妹の保護をお願いする』という内容です。

ちなみに、ここでレエブン侯に大恩があり将来の誓いを立てている、という状況にす

る事はとても重要です。

RTAの最終局面でこのフラグを立てておくかどうかで生存率が大きく変化します。

幸いと言って良いのか分かりませんが、呪いの効果によって妹の寿命はこのままだと持って7、8年の命です。

その間妹の世話をする事でもたない才能を持つホモ君が仕えてくれるというのは、経済的にある程度の余裕があるレエブン侯にとっては悪くない話です。

何故なら、この時期のレエブン侯は息子が産まれて、野心マシマシの冷徹レエブン侯から赤ちゃん言葉バリバリの甘々レエブン侯へとジョブチェンジしています。そして、王国を何とか存続させて我が子を守らなければと考えているレエブン侯にとって、かのガゼフ・ストロノーフを超えるような才能の持ち主であるホモ君は喉から手が出るほど欲しい人材です。王国は優秀な人材不足ですからね…。

もちろんレエブンは、旅の途中でホモ君が亡くなってしまい契約が果たせなくなるという可能性も考慮していますが、ホモ君程の人材が手に入る可能性があるならばこの程度の投資は惜しくないというわけですね。

ホモ君は、自分自身にとんでもない才能があることを冒険者のおじさんに聞いていて理解していますし、法国の襲撃イベントを乗り切った事で実感もしています。そして、自分が最期に妹を庇いきれなかったせいで妹の左腕が使えなくなってしまうと自分

自身を責めており、その自分が犠牲になることで妹を救えるならという心情から生まれた、自分の将来を担保にした契約です。

その契約をするにはレエブン侯にホモ君の実力を知ってもらわなければならないのですが、それに関しては何の問題もありません。

まず、ホモ君達は目を覚ますと、早速レエブン侯の配下から事情聴取を受けることになります。ここでは一切嘘を吐かずにありのまま起こったことを言ひましょう。後の信頼関係に繋がります。

もつとも、ホモ君達は襲ってきたのが法国の連中だということを知りません。なので、敵の正体について心当たりがあるか？と聞かれた際は、フードを被った連中とモンスターが襲ってきたと見た情報をそのままを伝える事しか出来ないんですけどね。

そして、ホモ君が襲ってきたモンスターや陽光聖典のメンバー達と戦った時の事を話す段階になると、途端に疑わしげな顔でホモ君達の事をジロジロと観察して来ます。もちろん、彼らがホモ君に対してそっちの気があるわけでは無く、こんな子供があれだけの被害を起こした連中と互角に戦ったという点について不審に思ったからです。

ここで半信半疑：いや、二信八疑位で疑っている彼らに対して今のホモ君の実力を披露してあげましょう！

今のホモ君のレベルは15:しかし、相手の情報を知り尽くした上でゲームプレイヤーが操作しているという点と、剣術適正〇に加え武技を習得しているという点を考慮すれば、今の段階でもオリハルコン級冒険者に対抗出来る程度の実力を発揮することが出来ます。

そして、レエブン侯抱えの最強の冒険者チームは、引退した元オリハルコン冒険者であるロックマイアー達のチームです。彼らの中のメンバーと互角の勝負を繰り広げる事が出来れば、当然レエブン侯にもその話が伝わります。

そこまで行けば後はもう簡単です。

先程説明した内容の契約をレエブン侯と結び、ホモ君は晴れて冒険者への第一歩を踏み出すことが出来るというわけです！

幼少期編、完!!

そして丁度良い機会ですし、ここでこれからの流れについて軽く説明させて頂きます。

まずはエ・レエブルから近い位置に存在しており、冒険者業が盛んな街であるエ・ラントルへと向かって冒険者登録を行います。その後暫くの間は依頼や修行を受けてレベルを上げること専念します。

そして、ナザリック地下大墳墓に侵入しても問題ないレベルに近付いた辺りで帝国へと拠点を移し、ワーカーとして活動する事で、フォーサイト達と共にナザリック地下大墳墓に侵入するためのイベントを受けれるというわけですね。完璧なチャートだあ…。

これで幼少期編のイベントも全て終了しましたし、キリも良いので今回はここまで。次回からは少年期編に移ります。ご視聴ありがとうございました。

設定集その1

・ホリイ・モースティアナ

性別男 年齢10才 職業農民

タレント 『剣術適正〇』 『幻術適正△』

武技 『疾風加速』 『回避』

本作の主人公であり、将来ナザリック地下大墳墓に侵入させられてしまう可愛そうな男の子。通称ホモ君。

エ・レエブル領に住む比較的裕福な農民の家の長男として産まれ、物心ついた時から剣を振ることに興味を覚えて村唯一の冒険者に師事するも、その生まれ持った才能から、5才の時点でその冒険者を追い越すレベルまで成長。その翌年妹が産まれ、両親から世話を任された事により接する機会が多く溺愛した結果、気付けば無事スコンに。

10才の誕生日に陽光聖典から村を襲撃され両親や村の皆が殺されてしまい、自身は妹を引き連れて逃げた事で何とか生きながらえるも、自分の力量が及ばず妹に呪いを負わせてしまったことを激しく後悔している。そのため妹を助けるためにと、自分が将来レエブン侯に仕える事を条件に援助を引き出し、冒険者として活動する事で何とか

妹の呪いを解くことが出来るようなアイテムを見つけ出そうとしている。

レエブン侯には感謝と尊敬の念を抱いており、実は彼の中では妹の次に好感度が高い。

好きなものは修行と妹で、嫌いなものは蛇と呪い。

見た目のイメージはFFに登場するクラウド君に近い。

・リリイ・モースティアナ

性別女 年齢4才 職業農民

タレント なし

我らが主人公ホモ君の妹であり、本RTAチャートにおける最大の被害者。

赤ん坊の頃からお世話してくれた兄のことをとても慕っており、村で遊ぶ時はいつも兄について回っていた。ホモ君のような特殊な才能は無く至って普通の人間ではあるが、顔面偏差値に関しては比較的イケメンに設定したホモ君よりも上で、多分村で一番可愛いレベル。

本来なら農作業の邪魔になるので髪を短くする予定だったが、兄が自分の髪を褒めてくれたのが嬉しく、短めのポニーテールにして多少髪を伸ばしている。

兄と同じくレエブン侯には大変感謝をしており、体の自由がある程度利く内はレエブ

ン侯の屋敷の見習い手伝いとして働いている。なお、受けた呪いは徐々に体の自由を蝕んでいくため、ホモ君が15才になる頃にはベッドから殆ど動けない状態になってしまっている。

好きなものは甘い木の実と兄で、嫌いなものは蛇と苦い食べ物。

見た目のイメージはポケスペに登場するイエローに近い。

？本RTA及びゲームについて本編で紹介仕切れない部分について箇条書き

・赤ん坊として産まれた所からスタートするのが本RTAですが、ゲーム内には赤ん坊からではなく冒険者や貴族としてマトモに活躍できる年齢とされている15才からスタート出来る機能もあり、一から作ったキャラに比べると多少能力が見劣りしますがカジュアルプレイをする場合はそちらがオススメ。当然15才スタートのRTAもたぐさん存在します。

・本RTAは後半、というかなザリック地下大墳墓に侵入してからは運ゲーお祈りタイムの連続となるため、普通プレイでクリアしている人はそこそこ存在しますが、RTAで完走している人は殆どいません。そのため、前半〜中盤で時間をかける出来事が発

生したりしても、最後のナザリック組の機嫌次第では十分に巻き返しが可能なため、致命的なミスで無い限りはリセットは行わないものとします。

1年に最低1時間近くかかるため、総時間はドラクエ7のRTAとかに近いです。あれを更に運ゲー化させてリセットポイントを最終盤に数多く持つてきた感じですね。誰が走るんだこのマゾRTA…。

・ゲームとしては戦闘ゲームというよりも戦略ゲームとしての側面が強い。戦闘パトも多く存在しておりアクション技能などは必須ではあるが、それ以上にフラグ管理と発生するイベントの調整とかが大変です。

他のプレイヤーとして転移して活動したら、それが敵対行為と見なされて突然ナザリックにご招待!↓拷問コースとかもありますし、慣れない内はすぐ死ぬ。

・タレント強すぎない? 厳選必須では?

タレントは確かに強いですが、どちらかと言うとスキルの習熟度を早めるという意味合いのものばかりです。確かに剣術○のおかげでホモ君は既にある程度の剣術を修めてはいますが、通常プレイでもしつかりと時間をかけて修行をしたりフラグを立ててイベントを発生させて行けば、剣術○が無くても10才時点でホモ君と同スペック以上の

キャラを普通に作り出せます。

それに、年齢毎に成長限界というものが決まっており、いくら強力なタレントを所持していても成長速度が早くても、成長限界（例：10才時点では上限がレベル20、15才時点では上限がレベル40）に達してしまうとそれ以上のレベルアップは不可能になるので、タレントが有ろうと無かろうとある程度やり込んで育成していれば、作成するキャラの強さに大きな差は発生しません。

ですが、習得難易度が結構易しくなったりゲーム内の時間短縮になったりはそので、初心者やRTA走者は厳選したいかなーって感じですが。後は拘って最強のキャラを作りたくて妥協したくない時とか。なので、タレントをある程度厳選する人は多いですが、タレントが無かったり△の効果のタレントしかゲット出来なくても、攻略が出来ないという事態には陥らないので大丈夫です。

大抵の人は○レベルの望みの方向性のタレントを1つ確保したら始めちゃいます。目標を望みのタレント2つに置いた場合、運が悪いと何時間かけても出ない事もザラですし、そうなるも厳選するよりも育成した方が早いというパターンも多いので。最終的な強さが大して変わらないなら出るかも分からないリセマラに時間をかけるよりも、さっさとプレイしたくなるのが人の心情というものです。

ちなみに、現地人しかタレントは習得出来ないのでプレイヤー√だと序盤のリセマラ

をカットできるので走りやすいです。ですので、是非読者の方達も一緒にオーバーロー
ドRTA走りませんか?!

・ホモ君を追つてた法国の連中無能すぎない?

上司に村の殲滅を優先しろと言われているのに、許可を取らずに現場の判断でホモ君を追うことは隊の規律に違反するため、追跡を諦めて村に戻りました。社会に出ると上司の指示に反するだけで厳しい罰が科せられるので当然つちや当然。法国だしその辺更に厳しそうですね。モンスターの呪いを食らって死んだだろうと判断した部分もあります。その後、しっかりと上司に変なガキがいたという情報は伝えているので無能ではないです。そこそこ有能寄り。

少年期編その1

！
幼少期編が終わって今回から少年期編のスタートな運ゲーRTAはーじまーるよー

前回はホモ君とレエブン侯が契約を結んで妹の面倒を見て貰う所で終了でしたね。今回はホモ君が冒険者登録をするまでの流れをお送りして行きたいと思います。

そのためには前回の最後の方で軽く説明させて頂いた通り、ホモ君が現在滞在しているエ・レエブルからエ・ランテルへと向かう必要がある：所なのですが、その前にレエブン侯の館でやらなければ行けない事が色々あります。

まず最初は、冒険者としての技術及び知識の習得からです。ホモ君は現在素のスペックだけでも金級冒険者クラスの実力はありますが、それはあくまで戦闘面においてのお話です。冒険をするには戦闘以外にも野営、解体、武器の手入れと言った技術に加え、モンスターの特性、植物の種類、アイテムの効果等の知識が必要になります。

本来それらの知識は冒険をしていく中で自然と身に付けていくものであり、最初は知らなくても問題はないのですが、レエブン侯の館には元オリハルコン級の冒険者チーム

に加えて、モンスターや魔法の知識について纏められている『虎の巻』と呼ばれる資料集が存在しています。そんな便利なものを使わないのは勿体ないと言うものです。じゃけんしつかりと活用してあげましょうね。

これだけ理想的な育成環境が整っているレエブン侯の館であれば、ホモ君の才能だとRTA終了時までの冒険者に必要な知識を蓄えるのに2ヶ月もかかりません！これにより依頼や修行の効率が大幅にアップし、最初から最高効率の速度で依頼や討伐を達成する事が可能となります。2ヶ月の遅れ程度すぐに取り戻せる事でしよう。

この勉強期間はホモ君の知識のステータスによつて変動し、全く育っていない状態であれば半年近い時間がかかる事になりますが、今回は最初のステータス振り分けの段階である程度知識にポイントを振り分けていたおかげで、比較的短期間で技術や知識を習得する事が出来た訳です。

また、ここで初めて魔法という存在に触れる事が出来ます。先日法国から襲撃された際に陽光聖典から打たれた魔法を見てはいますが、それを知識として習得する事は出来ておらず、ホモ君にとつて魔法とは未だに縁遠いものです。

そこで、元オリハルコン級冒険者達に冒険者としての技術を教わっている際にパーティーの魔法使いに魔法について興味がある素振りを見せましょう。彼らは既に40才近い年齢という事もあり引退が近く、村にいた冒険者のおじさんと同じように自分が

持つ技術を隠すことなく教えてくれます。魔法についての知識も同様ですね。まあ、これはホモ君が同じレエブン侯に仕える予定の仲間という補正ありきではありますが…。

それはともかく、彼らの協力によりホモ君は2ヶ月の習得期間の間に魔法を習得する事が出来ます。と言ってもこの時点でホモ君が使えるようになるのは第一位階魔法までであり、まだまだ実用には程遠いです。

しかし、天才と呼ばれるような才能の持ち主を除いて、魔法について教えてくれる人物がいないと初めての魔法を習得する事は困難を極めます。一つでも魔法を習得していれば感覚を掴んでいるため、自分の工夫次第でより高いレベルの魔法を習得して行くことは可能ですが、最初の魔法を習得するまではほぼ確実に他人の手を借りる必要があります。

本来ならば魔術師組合に高い金を支払うことで講義を受講したり、他の冒険者と縁を作って教えて貰わないといけないのですが、元オリハルコン級冒険者という優れた先生にマンツーマンで教えて貰えば魔術師組合や他の一般冒険者に教わるよりも早い速度で魔法の習得に至ることが出来るんですね。

そして、今回ホモ君が習得したのは第一位階魔法の『透明化』インヴィシビリティという魔法です。自分の姿を隠せるこの魔法は『幻術魔法△』のおかげで習得速度が本来よりもかなり早いです。原作でもかなり多用されていた魔法であり姿を隠して移動できるこの魔法は、R

TA御用達魔法の一つと言っても過言ではありません。モンスターとの遭遇率を下げたり、戦闘中のサポートに使えたりと活用出来る場面が非常に多いです。

同じ幻術系の第一位階魔法には似たような効果を持つ『溶け込み』カモフラージュという魔法も存在しますが、あちらは持続効果が長い分移動すると見破られやすいという特性がありますので、主に待ち伏せしたりする際に使われる魔法ですね。残念ながら効果がRTAには適していないので今回は覚えませんが。

これによりホモ君は、剣を中心とした近接戦闘をいっつも幻術魔法を適宜使って相手を攪乱し、速攻で倒しに行ける短期決戦型のスタイルを確立することが出来ました。一応、魔法で姿を隠しつつ背後からぐさりと行くバトルスタイルも取ることは出来ませんが、それはどちらかと言うと野伏や暗殺者の領域であり、普通に倒した方が早くて安全な事が多いのでそのスタイルを取ることはないと思います。

それが終わると次は、レエブン侯に装備品などの支援をお願いする必要があります。現在のホモ君は冒険者から貰った鉄製の剣が一本あるだけであり、無一文状態です。いくらホモ君といえどもこの状態で旅をするのは無茶というものですし、ホモ君のスペックに見劣りしない程度の剣やアイテム等を見繕って貰いましょう。

流石に装備品やアイテムの代金に関してはホモ君が支払う必要がありますが、無利子

かつ妹の呪いにどんな形であれケリが付くまでに返してくれば良いと破格の条件で貸し出しをしてくれませう。何度も言うけど神かな？

そして最後にやることですが、レエブン侯の館に在る間は妹とのコミュニケーションを当然忘れないようにしましょう。まだ4才で幼い妹は、体が今までのようには動かず数年後に自分が死んでしまうという運命、自分のせいで多大な負担を兄に与えてしまっているという思い、慣れない環境での暮らし等の心的原因によりストレス値がマツハです。放っておいたら自殺しかねません。それを回避するには毎日根気よくホモ君から話しかけに行き、不安とストレスを解消してあげる必要があります。なるべく明るい話題を振ってあげましょう。館から出発した後も手紙で時折やり取りをする事も約束します。

2ヶ月間もコミュニケーションを取れば、妹の精神も元通り…とはいかないですが、少なくとも取り乱したりする事は無くなります。しかし、今回の妹はメンタルが強いです。呪いを受ける前と同じレベルにまで回復してはいます。この年でそこまで自分の現状を受け入れられるって凄いですよ。余程兄の事を信頼しているんでしょうね…ブラコンの鑑です。

…さて、これでレエブン侯の館で済ませることは一通り終了しましたね。

旅の準備が完了したホモ君には早速エ・ランテルへと向かって行つて貰いましょう！

……………おや？

～あなたはこの2ヶ月ですっかり慣れ親しんだレエブン侯の館を後にする。こんな境遇に陥ってしまった自分と妹の面倒を見てくれたレエブン侯には本当に感謝しかない。彼に借りを返すためにも、出来る限り早くリリーの呪いを解呪出来る手段を見つけないと行けない。そう改めて決意したあなたであつたが、リリーが館から出て来るのを目にして足を止める。一体どうしたのだろうか？

おつ、これはお守りイベントですな。これが見れるとはラッキーです。妹との好感度が最高かつ館でしつかりとコミュニケーションを取っていた場合、低確率でお守りを手渡してくれます。これが手に入るとホモ君が手に入れる経験値が少しだけ上昇します。アクセサリー枠を消費しますが、他にアクセサリーとして付けるものが無い少年期編の序盤ではこれはうま味です。

～左腕が満足に動かない状態でありながらも懸命に作つたのだろう。歪な形をした不

格好なお守りをあなたは何物にも変えがたい宝物のように受け取り、それを自分の首にかける。

あなたはやる気が一層漲ってきた。

これで、本当にレエブン侯の館でのイベントは終わりです。

では、エ・ランテルへの道中は特に見所も無いので倍速でお送りして行きたいと思いません。

ちなみに、この頃になるとラナー王女はお目々がドロドロとしておらず偽りの仮面を習得しており、クライム君との隠居生活を送るために影から王国を少しづつ支援するようになります。その一環で、本編の5年前辺りから王国にモンスター討伐の出来高制というものが施策されるんですよ。

王国は帝国に比べて冒険者の力が強いですが、それは王国の軍事力が帝国よりも劣っており、自国の自治を冒険者に頼らざるを得ないためです。逆に軍事力が高く自治もしっかりとされている帝国では冒険者の権力はそこまで高くはないです。

しかし、冒険者に自国の自治を任せると大きな問題が発生します。彼らは金になったり依頼で受けたモンスターに関して積極的に狩ってくれますが、自分が依頼を受けて

いなかったり部位を売つても全く金にならないモンスターは狩ってくれないため、治安は悪化の一途を辿ります。危険があるのに手当てが一切出ないのであれば赤字にしかなりませんし、冒険者からすれば当然ですね。

それを解消するのがモンスター討伐の出来高制という制度です。依頼を受けてモンスターを倒すよりは報酬は少ないですが、それでも狩れば多少の金になるということ、依頼が無い暇な時も冒険者が自主的にモンスターを狩りに行ってくれたり、道中モンスターを見つけた場合も余裕があれば狩ってくれるようになります。これにより、国内のモンスターによる被害は大きく減少する事となります。

そのため、道中で美味しいモンスターに出会った場合は積極的に狩っていきましよう。まだ冒険者組合に所属していないにも関わらず、経験値も稼げてお金も稼げるため一度で二度美味しいです。この時に討伐証明となる部位を解体するのを忘れないようにしましょう。

もし強力なモンスターが狩れていれば冒険者組合で注目を集めることとなり、運が良ければ冒険者のランクアップも多少早まる場合があります。

今回はそこまで強いモンスターは狩れませんでした、そこそこの経験値と収入が手に入ったので及第点とします。

：そうこうしている内にエ・ランテルへと到着しましたね。検閲をしている兵士に金を支払った後はそのまま冒険者組合に向かいます。

登録自体は滞りなく終わりますが、冒険者についての説明を受付のお姉さんから聞いたらお勧めの宿屋はないか尋ねましょう。エ・ランテルの冒険者組合で勧められている宿屋は3つありますが、今回は真ん中のグレードの宿屋を選択します。

宿屋はグレードが高ければ高いほど金額がかかりますが、その代わり食事や部屋の質が上がります、それに伴い体力やスタミナの回復量が上がります。ホモ君は所持金に余裕があるわけでは無いので、中か下のランクの宿屋を選択することになるのですが、下のランクだと大部屋で寝ることになるため仲間を集めやすいという利点があり、冒険者に成り立ての頃は下のランクに泊まるのが鉄則となっています。しかし、今回のホモ君はソロプレイが前提なので下のランクに泊まる意味が薄いですし、おとなしく回復効率の良い中間のグレードの宿屋に泊まります。そして、回復効率が高ければそれだけお金を稼ぐ事が出来るという好循環になりますので、序盤の頃以外はなるべく高いグレードの宿屋に泊まるのがお勧めです。

さて、冒険者登録も終了したので今回はここまで。ご視聴ありがとうございました。

少年期編その2

ようやく冒険者として活動を始める運ゲーRTAはーじまーるよー！

前回は冒険者組合で冒険者登録を行って宿屋に泊まったところで終了でしたね。今回は冒険者ランクを上げるための活動をしていききたいと思います。

ではまず、この世界の冒険者のランクについての説明をさせて頂きますね。冒険者のランクは8段階に分かれているのですが、ランクを高い順に並べると

アダマンタイト＜オリハルコン＜ミスリル＜白金（プラチナ）＜金（ゴールド）＜銀（シルバー）＜鉄（アイアン）＜銅（カッパー）

という順番になっているのですが、今回のチャートでホモ君が最終的に目指すのはオリハルコン級冒険者です。

冒険者組合ではランクが高ければ高いほど受ける依頼の難易度が上昇し、それに比例するように得られる報酬と経験値も多くなるため、効率の良い稼ぎを行うには出来る限り高いランクの状態でレベリングを行う必要があります。

また、後々冒険者を辞めてワーカーになった時、冒険者時代に築いていた名声はその

ままワーカーとしての信頼度に繋がりますので、高いランクを獲得するのは必須です。

しかし、ホモ君はレベリングが終了するとワーカーとして活動して行く予定ですが、ナザリック地下大墳墓に侵入する依頼を受けるためにも帝国へと活動拠点を移していかなければ行けません。ですがその際に、ホモ君が最高ランクであるアダマンタイト級冒険者にまで到達してしまっていると、国からの引き留めがとんでもない事になります。国の最大戦力と見做されている冒険者が遠い別の国ならともかく、戦争相手の帝国に行くなんて王国からすれば認められるはずがありません。基本的には冒険者は王国からの干渉を受けないという掟がありますが、それも度を過ぎた場合は別ですからね。なので、オリハルコン級冒険者というラインで止めておく必要があるんですね。

ただし、冒険者のランクというものは簡単には上がりません。

受けた依頼の達成率や本人達の実力が冒険者組合が定めたラインに達しており、なおかつギルドへの貢献度ポイント一定値以上になると次のランクに昇格しても問題ないと判断され、その都度ギルドから提示される昇格テスト（指定されたモンスターの討伐等）に合格してようやくランクアップになります。

そのため、ランク毎に決められてる依頼の同時受注可能数（銅は2、鉄銀金は3、白金ミスリルは4、オリハルコンは5、アダマンタイトは6）ギリギリになるまで依頼を

受けて、なおかつ一つのエリア内で全ての依頼が達成できるように調整する必要があります。しかし、これが意外と難易度が高いんです。

同じエリアが目的地の依頼を複数受ける程度なら冒険者組合には多くの依頼が張り出されていますし簡単そうに思えるかもしれませんが。しかし、ホモ君は冒険者時代は討伐依頼以外の依頼を殆ど受けられないという事情があるのです。

その理由は、冒険者はワーカーと比べて福利厚生がしっかりとしているという点にあります。ワーカーは冒険者と比べて貰える報酬が多いですが、それには二つの理由があり、一つ目は非合法的な依頼を受けているという点、もう一つは冒険者組合を通していない依頼だからという点が大きいです。

本来冒険者組合は、依頼者から提示された報酬の20%を使用してその依頼に関しての裏付け調査を行っていて、問題ないと判断した依頼のみを紹介しています。しかし、ワーカーの依頼は全てギルドを通さずにワーカー個人と直接契約を結んでいるため、本来発生するはずだった調査料等が発生しておらずその分高額の報酬を獲得出来る仕組みです。ですので、本当に受けて問題ない依頼なのかを全て自己責任で判断しなければいけない上に、受けれる依頼は冒険者組合にあるものよりも危険度が高いものばかりです。

そして、当然ながら討伐依頼は調査依頼や採取依頼と比べて危険度が段違いです。

そのため、ワーカーで気軽に討伐依頼ばかりを受けるとちよつとしたミスで死んでしまう事も珍しくなく、大きなケガをしても冒険者関係の施設にお世話になることも出来ずに長い間街に留まって治療を受けなくてはいけないという状況に陥り、ナザリック組が転移してくるまでにホモ君のレベリングと必要アイテムの購入を終わらせる事が出来なくなつてしまします。

それを防ぐためにも、比較的安全に討伐依頼を受けられる冒険者時代にレベリングを中心に行い、ワーカー時代は比較的危険度の低い討伐依頼以外の依頼を受けて金策を行うこととなります。

なので依頼を複数同時に受ける際は、モンスター討伐依頼+同じ森の薬草採取の依頼を受けるような事はせずに、モンスター討伐依頼+モンスター討伐依頼を受けていく形になるということです。

アクション自体は特に問題ありません。複数の討伐依頼を受けると言っても冒険者時代に受ける依頼で戦うモンスターは基本的に格下のMobモンスター…、ある程度このゲームをやり込んでるプレイヤーなら苦戦することなくクリアできるでしょう。

では何が問題なのか？それは同じエリアのモンスターの討伐依頼が同時に複数ある確率はそこまで高くないということです。

モンスター討伐依頼はランクが低い程多くなる傾向があります。金級冒険者クラスまでの依頼であれば同時に受けられる依頼の数は2、3個である事に加えて、たくさん討伐依頼が張り出されているので、最初の内は同じエリアにいるモンスターの依頼を連続で受ける事も難しくありません。

しかし、ランクが高くなるにつれて受けられる討伐依頼の数は減り、ましてや4つも5つも同じエリアに討伐依頼が集中している事なんて滅多にありません。ではどうするののか？

答えは一つです。今回のホモ君にはブレインや聖王国のレメディオスもびっくりの戦闘狂になって貰います（唐突）。

前回ラナー王女の施策によって、モンスター討伐の出来高制という制度が生まれたと解説したので覚えておきましょうか？

あの制度は王国内で討伐を推奨されているモンスターを倒すと、本人の経験値以外にも正式に依頼を受けるよりは少ないですが報酬をギルドから受け取ることが出来ます。そして、この報酬というのはお金だけでなくギルドからの貢献度ポイントも含まれるのです。

このモンスター討伐の出来高制を利用すればモンスターを大量に討伐する事によって、貢献度ポイントの稼ぎ効率が悪いです。ホモ君自身の経験値稼ぎと並行して進めて

いくことが出来るので、ナザリック地下大墳墓侵入前までに35レベル近くまで上げた
い私にとつてはまさに救いの道と言えます。

ですので、金級ランクになるまでは討伐依頼を限界まで受けてクリアしていき、ミス
リルランク以上に昇格した後は討伐依頼を受けた上で討伐対象がいるエリア近辺の経
験値の美味しいモンスターをひたすら刈り続けていきましょう。

周りの冒険者達には戦闘狂いの変な奴という目で見られますし、それについて来れる
冒険者もいないので必然的にソロプレイになります。何の問題ですか？何の問題もな
いね。

さて、解説も終わったところで早速冒険者組合に行つて依頼を受けていきましょう！
といっても、銅級用の討伐依頼なんぞはそこら辺にいる村人達でも危険を冒せば倒せ
る程度の敵：ゴブリンといった弱いモンスターやオオカミなどのモンスターではない
野生動物位しかありません。

金級冒険者：いえ、レエブン侯の館で修行する前からレベルは1しか上がっていませ
んが、冒険者としての技術と知識を身につけたホモ君は既にミスリル級冒険者としての
実力を兼ね備えていますので、こんな依頼は一瞬でこなすことが出来ます。

そして、同時に受注出来る依頼数は二つまでですが、ゴブリンや狼などはエ・ランテ

ルから比較的近い場所に生息していることもあり、早く討伐をこなせば冒険者組合に戻って再度二つ依頼を受けることが可能です。

ミスリル級以上で時間をかけるならともかく銅級や鉄級で時間をかけるなんて愚の骨頂です。パパツと片付けてしましましょう。倍速だ倍速！

▽……………

……………

……………

……………

▽ あなたは今日も討伐依頼を受けようと掲示板に貼られている依頼を眺めていると、ここ一ヶ月で多少顔なじみとなった受付嬢がにこやかに声をかけてくる。

「お疲れ様です、ホリイ・モースティアナさん！先日行われた討伐依頼の達成により、鉄級冒険者へ上がるための昇格テストを受けることが可能になりました。」

成る程、これが噂に聞いていた昇格テストというものか。一刻も早く妹を助けられる可能性がある上位の依頼を受けられるようになりたいあなたは、叶うならば今日すぐにもテストを受けたい旨を伝える。

「えっ…、その…準備とかはよろしいのでしょうか？いくら銅級のテストとはいえ、

失敗した場合はしばらく再受験が出来なくなってしまうですが…本当によろしいのですか？」

あなたは当然のように頷く。

もつとも、これは決して試験を舐めてるわけではなく、客観的に考えてあなたが銅級のテストに落ちるとは思えないからだ。

ロックマイアー先輩達から話を聞いたが、今の自分には既にミスリル級冒険者以上の実力があるらしい。金級レベルの試験ならともかく、銅級の試験で落ちるとは流石に考えにくい。

あなたのその自信に満ち溢れた態度を見た受付嬢は、冒険者になってから僅か一ヶ月で討伐依頼の実績を凄い早さで積み重ねているということもあり、暫く迷った様子を見せたがやがて首を縦に振り、あなたの申し出を了承してくれる。

「…分かりました。では、試験の内容をお伝えしますね。」

今回提示されたテストの内容はゴブリン5匹の討伐…楽勝だな！

ちなみに、引率と採点を兼ねて冒険者組合から監督役として選ばれた冒険者がホモ君の討伐依頼に同行します。この採点係は冒険者の中で実力的に伸び悩んでいるが信頼には足ると冒険者組合から判断された人物が選ばれる事が多く、報酬は少ない代わりに

冒険者組合からの貢献度ポイントがある程度稼げる仕組みになっていて、一種の救済措置となっているようです。

そんな引率の冒険者ですが彼の冒険者ランクは銀級、ホモ君よりもかなり弱いステータスではないので、こちらが歩くペースを緩めて合わせてあげないと行けません。走者イライラタイムです。

：おっ！ゴブリンの群れを発見しました！数は：8匹と少し多いですが5匹も8匹も誤差ですよ誤差。素早い速度で切り込んだホモ君が一分もかからず殲滅しましたね。：。同行してる冒険者も驚いた様子です。さつさと冒険者組合に帰ってランクアップの手続きを済ませてしましましょう。

▽
.....

▽ あなたは同行していた先輩冒険者を引き連れて冒険者組合へと帰還する。

日々の依頼でああなたの早い依頼の達成速度に慣れているはずの受付嬢だが、それでも昇格テストをここまで早くクリアするとは思っていなかったのか、少し目を丸くして苦笑しながら書類に何かを書き込んだ後、あなたに鉄級のプレートを渡してくる。

よし、これで鉄級冒険者へと昇格です！

ここから白金級冒険者になるまではひたすら同じように依頼と昇格テストを受けるだけです、そこはカットして行きたいと思います。

初めての昇格テストを受けたところで今回はここまで。ご視聴ありがとうございます。

少年期編その3

ホモ君強化週間の運ゲーRTAはーじまーるよー！

前回はホモ君が鉄級冒険者に昇格した後、白金級冒険者になるまでカットした所で終了でしたね。今回は白金級冒険者の昇格試験に合格した直後からスタートです。

ホモ君が冒険者組合に登録してから今日で約9ヶ月とそこそ長い時間が経過しましたが、残念ながら彼のレベルはあまり上がっていません。これまでは今のホモ君のレベルに比べてはるかに格下のMobしか倒してないから仕方ないね。

ですが、塵も積もればなんとやら。ここまでコツコツと討伐依頼をこなしてきた甲斐があり、現在のレベルは16から18まで上がっています！冒険者ランクでいえば、ミスリル上位レベルの強さです。

しかし、ここまで破竹の勢いでランクアップを続けてきましたが、白金級からは自身の実力よりも少し下程度の難易度となるため、危険度はそれ程高くないですが、これまでのようにポンポンとランクアップを重ねることは出来ません。

そして、自身のレベルと近い依頼を受けながらレベリングをするのは効率が悪く、ラ

ンクアップかレベルアップのどちらかに専念した方がタイムの短縮に繋がります。

ですので、ここから暫くの間は、オリハルコン級冒険者にポンポンと昇格出来るレベルになるまで、ひたすらモンスターを狩り続けるレベリングのお時間です！

ここまでレエブン侯の館で2ヶ月、移動で2週間、冒険者組合で9ヶ月かけたので、約1年間の間にレベルが3しか上がっていないホモ君ですが、冒険者を辞めてワーカーへと移行する予定日は13才の誕生日頃：つまり、レベリングにかけられる時間はあと2年間程度しかありません。

そして、この2年間でワーカーへと移行した後に多少の事故があっても問題ないレベル：、今回の目標レベルであるレベル35付近まで上げきらないといけません。

そのためにも、前回で説明した依頼のついでにエリア近辺のモンスターをひたすら狩っていく方法：楽しい楽しい「討伐合宿」をホモ君にはこれから2年間の間ずっと繰り返して貰います（暗黒微笑）。

モンスターは人間の住んでる地域からある程度離れた地域に生息していることが多く、採取依頼や雑務依頼と違いモンスター討伐依頼は目的地に辿り着くまでより多くの時間がかかります。そして、人間が住んでいる地域から遠ければ遠い程生息しているモンスターのレベルが高くなる傾向があります。

モンスターの討伐依頼を受けた際に移動にかかる時間は短くて数時間〜半日、長いと

数日〜2週間近くかかり、しかもそれは片道の時間です。往復だと更に倍近い時間がかかるため、討伐依頼は基本的に野営が前提となる訳です。

ですので、ハイペースで強いモンスターを狩り続けるためには、武器や消耗品や体力が限界ギリギリになるまではエ・ランテルに戻らずモンスターの生息地近くの村で寝泊まりを行い、モンスター討伐のための往復時間を短縮する必要があるんですね。

そして、その前準備として様々なアイテムを購入しましょう。

野営をする際に自分達の姿を風景と同化させて見えなくする『溶け込みの天幕』、携帯

食料や何日分もの水を確保するための『無限の水袋』、暗い場所を明るくするための『連続光』という魔法が込められたランタン等、白金級冒険者になるまでに使わずに

貯め込んでいたお金を一気に放出して、レベリングのために必要なアイテムを買い揃えます。

また、手元に残ったお金はレエブン侯の借金返済に充てましょう。妹に渡す手紙に一緒にレエブン侯への手紙も添えて送っておきます。

ホモ君の装備を整えた時に発生した借金の返済はいつでも良いとレエブン侯は言うてくれています。実はレエブン侯の借金を早めに返済すればするほどホモ君への信頼度が高まる仕様になっており、その信頼度が一定値以上でないとホモ君

が帝国に拠点を移しワーカーになるのを認めてくれません。敵国に拠点を移して、なおかつ死の危険性が高いワーカーになるのを止めるのは、将来自分に仕えて貰いたいと思っている王国の領主なら当然ですね。

そのため、余ったお金は最低限を残してレエブン侯の借金返済に充てます。討伐合宿を2、3回も行えば借金を全て返しきれはすなので、それまではホモ君には我慢して質素な生活を送って貰いましょう。いや、返済後も体力回復のためにグレードの高い宿屋に泊まる以外は贅沢とか一切しないんですけどね…。この世界のマジックアイテム高すぎる…高すぎない？

準備が終了したら、早速イクゾー！

レベリングの対象となる地域はエ・ランテルから近く強いモンスターが多く生息するカツツエ平野、もしくはトブの大森林の二択ですが、今回は後者でのレベリングとなります。

前者の方が敵の湧き効率が良く、他の冒険者と競合しにくいという利点はあるのですが、カツツエ平野で相手にするモンスターの種類はアンデッド or スケルトン系統の敵ばかりであり、打撃系もしくは魔法や神官系の攻撃方法が無いとダメージ効率が非常に悪いという欠点があります。今回のホモ君は軽戦士のため有効打がなく、魔法も幻術

魔法なので攪乱は出来ても直接的な打点にはなりません。

また、カツツエ平野は稀にデスナイトやエルダーリツチと言った今のホモ君のレベルでは戦うのが非常に厳しい存在に遭遇する事があります。もし仮にホモ君が遭遇した場合、年中霧で覆われているカツツエ平野で逃げるのは容易ではなく、よしんば死ななかつたとしても、アンデッド特有の何らかのデバフを食らい大幅なロスに繋がる可能性があるため、私は安定と安全を考慮してトブの大森林を選択します。

トブの大森林は南側を『森の賢王』、東側を『グ』、西側を『リユラリユース・スペニア・アイ・インダルン』の三大とよばれる強大なモンスターが縄張りを持つて三すくみを形成しており、その縄張りで狩りをした場合は彼らが直接お出迎えしてくる可能性があるため、今のレベルでは到底勝てないホモ君が狩り場とするのは北側です。

そしてこの北側という地域は、各勢力の縄張り争いに負けたり、縄張りから追い出された弱っているモンスターが単独で逃げてくる場所でもあるので、他の場所よりもモンスターが狩りやすいという利点があり、非常にうま味です。

ちなみに、ホモ君が泊まる村は残念ながらカルネ村ではないためエンリ大將軍と会う機会はありますが、M M N G 兄貴と一緒に世界征服する√を選択するのであれば、遅くともこの時期には彼女と仲良くしておいて、M M N G 兄貴へエンリ大將軍から紹介をして貰いましょう。将来的にネム姉貴にすっかり懐柔されてしまうM M N G 兄貴であ

れば、エンリ大將軍の大切な人という括りだけで庇護対象へと途端に早変わりです！
お前の庇護対象ガバガバだな？

話を戻しましょう。

ホモ君が今回受けた依頼は二つで、オーガ種5匹の討伐とゴブリン種の中でも上位の存在を10匹の討伐です。

そして、移動にかかった日数は片道3日間、往復で6日間程であり、依頼の達成期限は2週間以内となっているため、最大で8日間を狩りの時間に回すことが出来ます！

8日間も狩りが続ければホモ君の精神力はマツハですり減っていきませんが、エ・ランテルに帰還した後はモンスター討伐で得た金を惜しみなく使って最高レベルの宿屋に泊まり、一気にストレス値と体力を回復させましょう。飴と鞭って大切ですからね。

そしてなんと、高級宿屋なら2日もあればホモ君のストレス値や体力は殆ど元通りになるまで回復します。

この世界の宿屋ヤバくないですか…？2週間分の戦闘の疲れがたった2日で吹っ飛ぶとかどんなサーブスしてるんでしょうね一体…。それともホモ君のスペックがおかしいだけなんですかね…？

「あなたは『透明化』で余計な敵との遭遇を避けつつ、森にいてであろう目的のトロールとゴブリンを見つけては狩りを続ける。あなたの攻撃力と素早さは冒険者全体の中でも既にトップクラスであり、こちら辺に生息しているモンスターであれば体を数回斬りつける事が出来れば倒すことが出来るため、同じ白金級冒険者であれば本来なら複数人でパーティーを組んで2日間、ソロなら4日間を目安に達成するはずの今回の依頼も僅か1日で全て片付けてしまった。

どちらかというと、戦闘よりも索敵の方に時間がかかってしまったように思う。

依頼の期限までは、まだ1週間近く余裕がある。明日からはこの辺にいるモンスターを片っ端から倒していこう。しかし、無理はするが無茶はしてはいけないと自分を戒める。あなたが死んでしまえばリリイは大変悲しむだろうし、レエブン侯にも恩を返すことが出来ない。

だけど、一刻も早く強くなって自分の手でリリイを助けるためのマジックアイテムを探してみせる。はやる気持ちを抑え、あなたは疲れた体を休めるために今回の依頼の拠点としている村へと向かった。

初日は依頼の達成分のモンスターを倒して終わりましたが、明日からはホモ君による乱獲レベリングタイムの始まりです。

ケガをしているモンスターを狙うなど、出来るだけ経験値効率の良い小型モンスターを選んで倒していきましよう！

▽あなたは狩り場や縄張りを追われたのか、傷ついた体のまま移動している小型のモンスターを優先的に狙い倒していく。あまり褒められた行いではないのかもしれないが、そんなことは気にしていられない。自分の経験を多く積むためにも、数をこなしていかなければ……！

▽……………

……………

▽あなたは1週間の間トブの大森林でモンスターを狩り続けた。この1週間で70体近いモンスターを狩ったあなたは疲労困憊の体を引きずりながら、エ・ランテルへの帰路を歩く。

モンスターの討伐証明部位が大きいモンスターは倒してもエ・ランテルまで持つて行けないので、依頼のモンスター以外はリュックに数を入れても問題無いような小さな角や指などが討伐証明部位となっている、体のサイズが小さいモンスターしか倒していない。そのため、そこまでリュックは重くないはずなのだが、今のあなたにはそのリュック

クですら十分な重石に感じる。

モンスターが出て来ても問題なく倒せる位の余力はまだ残っているが、流石に疲れてしまった…。街へと帰ったら風呂付きの高い宿屋に泊まって一日中休むことにしよう…。

だが、頑張った甲斐があり、もう少しでまた一つの壁を破れそうな気がする…。その達成感を胸に抱いたあなたは、少し街で休息を取ったら、またすぐにトブの大森林の依頼を受けて狩りを再開しようと考える。

確かに辛いのが、リリイの置かれている状態を鑑みればこんなことで泣き言は言っていられない。

あなたはようやく見えてきたエ・ランテルの門を前に改めて決意をする。

さあ、また明後日からは依頼と修行を頑張ろう…！

ホモ君が初の討伐合宿を終えたところで今回はここまで。ご視聴ありがとうございます。ごめしました。

少年期編その4

またまだ続くホモ君強化週間な運ゲーRTAはーじまーるよー！

前回はホモ君が初めての強化合宿を体験したところで終了でしたね。今回は王国で行うもう一つの修行を始めて行こうと思います。

前回終了時から少し時間が経ち、ホモ君のレベルが20に到達したところから今回のスタートです。

レベルが20に上がるまで、殆ど休むこと無くモンスターを狩り続けた彼ではあります。上昇したのは主にレベルとステータスのみであり、生まれ持った剣術適正○に関してはここまでずっと放置気味です。

これまではステータスによるごり押しと、才能に任せた無理やりな剣術でどうか誤魔化してきましたが、そろそろ彼の剣術スキルが自身のレベル帯で通用しなくなってきました。敵を倒すのが辛くなってきました。

これから徐々に、トブの大森林内でも狩り場を少し上のレベルの生息地に変更していきたいのですが、今の剣術スキルでは敵を倒すことは出来ても効率が悪く、敵によつて

は攻撃が通じないという場面も出て来るでしょう。

ドラ○エとかで表現するなら、MPと魔法攻撃力が高いにも関わらず覚えてる魔法がメラやヒャドしかない魔法使いみたいなものです。序盤〜中盤であればどうにかかなりですが、終盤の敵にはそんな戦術は通用しません。

そのため、ここからホモ君には討伐合宿の合間の休息時間の日数を増やすことにして貰い、その増やした日数の間には剣術修行を本格的に行って貰うことになります。

しかし、幼少期編でも解説しましたが、我流での剣術修行は効率が悪く、誰かに師事するのが成長への一番の早道です。従ってホモ君にも王国内にいるとある人物に弟子入りをしましょう！

王国内にいる人物で剣術を教わる候補は3人います。

1人目は皆さんご存じ、王国最強の戦士、王国戦士長のガゼフ・ストロノーフです。しかし、彼は王国兵士長という立場であるが故に個人個人につきつきりで教えてくれるような時間はありません。それに、王国内の派閥争いが続いている中でホモ君という一介の冒険者に肩入れしていれば、他の貴族派からの絶好の攻撃対象になってしまいます。尊敬する王のためにも王派閥派に迷惑はかけられないので、王国の兵士になる場合、もしくはクライム君と懇意にならない限りはそもそも教わることは出来ないのです。そ

んな寄り道をしている時間はありません。

また、王城内でクライム君への指導の仕方を見ていれば分かるかもしれませんが、教え方もそこまで上手という訳ではありません。いや、そこら辺にいる剣士とかに比べれば十分上手いんですが、同じレベルの剣士であればブレインとかの方が教え方は上手いです。

なので、ガゼフは残念ながら候補から除外です。

2人目はこちらにも皆さんご存じ、王国最強のアダマンタイト冒険者チームに所属する蒼の薔薇のガガーランです。彼：失礼しました、彼女は非常に優れた戦士で、下手な男を軽く凌ぐ筋骨隆々の巨体と強面が最大の特徴となっており、面倒見の良い姉御というその雰囲気と違わず、その教え方は非常に丁寧かつ分かりやすいものになっています。

そこだけ聞くとガガーランに教わるのが良いように思えますが、惜しむらくはそのバトルスタイルと彼女の才能です。

彼女は巨大な戦槌を軽々と振り回すパワーファイターであり、相手の攻撃を受け止めた上で攻撃するなど、ホモ君のバトルスタイルとは正反対に位置する戦士です。

また、彼女は作中でも自身を「英雄にはなれない程度の強さ」と自嘲するなど、ガゼフやブレイン等に比べると幾らか見劣りしてしまう才能の持ち主であり、ガゼフやブレインと同レベルの強さを手に入れた今回のチャートでは、師匠として仰ぐには若干力

不足な感じが否めません。

蒼の薔薇と仲良くなる√は時間もかからずデメリットも殆ど無いので、彼女にもう少し才能さえあればガガーラン√も選択の余地はあったでしょう。

よって、残念ながらガガーランも除外となります。

もしガガーランを師匠にしたい視聴者兄貴がいる場合は、男主人公で始めて彼女の弟子になると高確率で童貞を食われてしまうという点に注意しましょう。男主人公に彼女や気になる異性が存在しない場合ほぼ確定で起こるイベントなので、視聴者兄貴達も私と同じようにしっかりとノンケになって回避をするしかありません。

そして3人目は、今回のチャートでお世話になる大本命、ヴェスチャー・クロフ・ディ・ローファンです！

∴正直視聴者兄貴達も誰だそいつ？と思っている人が殆どだと思うので追加で解説します。

彼は元アダマンタイト級冒険者であり、十三英雄に所属していたリグリットも元チームメンバーであったり、あのクレマンティーヌに自身と互角の勝負が出来る人物の一人に数えられてる等、非常に高い実力の持ち主です。

そして彼は引退後、気に入った人物だけを鍛える剣道場を開いており、先程紹介した

ガゼフも昔ヴェスチャーに師事していた過去がある程です（彼の場合は無理やり弟子にさせられたという表現が合っていますが）。そのため、人に剣術を教える能力が極めて高く教師役としては最適です。

また、彼に自分から師事するためにはレベル25以上かつ剣術適正が△、もしくは「レベル20以上」かつ「剣術適正」が○であれば師事する事が出来る仕様となっており、これが、ここまでホモ君の剣術修行を行わずに体力等の基礎ステータスの向上やレベルアップを優先させた理由です。

彼に教わる場合は自分一人で修行するよりも何倍もの速度で剣術スキルを上げる事が出来る上に、自力では習得できない剣術スキルもいくつか習得することが出来ます！なので、ナザリック地下大墳墓に侵入が可能な状態になるまでこの2年間で一気に上げきる予定です。

ちなみに、彼に自分から師事するためにはレベルやタレント以外にも本来何度かお使いイベントをこなさなければいけないという条件があるのですが、彼の弟子の中には彼に次ぐ実力を持つ六高弟と呼ばれる存在がおり、その中には子供好きのドワーフに似た小さな男（意味深）がいます。

主人公が14才以下の年齢で彼がいる時間帯に道場を訪れば、彼がヴェスチャーへと口添えしてくれるため、お使いイベントをカットしてそのまま弟子入りという流れに

持つて行けるので、それもうま味です。

これにより、剣術スキルの修行↓修行で身についたスキルのおかげで効率良く狩り↓狩りで上がった身体能力のおかげで剣術スキルがより上がりやすくなる↓……と、好循環のサイクルを形成することが出来るわけですね。

～：噂を聞きつけたあなたは王国内で一番と呼ばれる剣術道場を訪れた。

その中にいる師範、ヴェスチャー・クロフ・デイ・ローファンに用事があるためだ。

キヨロキヨロと道場内を見渡すと、その中でも実力者と思われるずんぐりとした小柄な体格の男にヴェスチャーさんはどこにいるでしょうかと話しかける。

あなたの姿を上から下までじっと観察したその男は、小さく掠れたような声で「…付いてこい」とだけ短く答えると、あなたを引き連れて道場の最奥へと向かう。

暫くして大きな襖の前まで来ると、男はここで待つようにと指示した後、彼の姿が襖の奥へと消える。ここからでは内容は聞き取れないが、その奥にいる誰かと話をしていくようだ。

…一分程度経つと、話が終わったのか襖が少しだけ開き、男の手だけがゆつとこちら側へと飛び出し、中へと手招きしてくる。

少し緊張しながら中に入ると、そこには一人の老人が正座をして座っていた。

下は黒、上は浅葱色の道場着を纏い、腰に刀を二本佩いて、胸当てを着けている。髪は完全に白く染まつており、黒色は一本もない。腕などは老人に相応しく細いが、ただ、弛んでいるなどということはない。細くとも鋼の如き堅さがある様子だ。

老人から滲み出ている雰囲気、あなたは今まで出会ったどの戦士よりも強い存在であると伝えてくる。そして、彼であれば師匠として自分を導いてくれると、そう確信する。

そう思い立ったあなたは、彼に剣術を教えて貰いたい旨を伝える。

「…一つ聞こう。坊主、お主は何故力を求める？」

そんなの、答えは決まり切っている。あなたは1秒の迷いも無く自分の答えを口にす
る。

「妹を、大切な人を救うため」

無言であなたの目を見つめ続けていたヴェスチャーだったが、暫くすると一つ息を吐き、その答えに満足したかのように鷹揚にうなずいた後、ポツリと言葉を漏らす。

「その目…あやつに似ておるな…。誰かを守るために強くなろうとする、己が信念を
持った目じゃ。」

あやつとは誰の事だろう？とあなたは思いながらもそれを口には出さない。藪をつついて蛇を出すような真似をして、相手の機嫌を損ねるような真似はしない方が良いだ

ろう。

「良からう坊主、ワシが稽古をつけてやる。じゃが、ワシも暇ではないからの…。お主に教えてやれるのは月に数日だけじゃが、それでも良いか？」

あなたは一も二もなくうなずく。元々冒険者稼業の合間に教えて貰いたいと思っていたのだ。月に何度か教えて貰えるだけでもあなたの剣術は飛躍的な進化を遂げるだろう。

幸い、今日はこの後時間があるとの事で早速彼に稽古をつけてもらえるようだ。あなたは少し上機嫌な気分出道場の稽古場へと足を運ぶヴェスチャーと小柄な男の後に付いて行った。

よし、無事弟子入りに成功しましたね！これでホモ君の剣術スキルについてはもう心配いりません！後はこれまで通りレベリングと、新しくルーチンワークに追加された剣術修行をバンバンこなしていき、ワーカーにジョブチェンジする目標ラインまで成長させてあげましょう！

ちなみに、現在のホモ君の大まかな月のスケジュールとしては、2週間をトブの大森林での狩り、2日を休憩、1週間で剣術修行、残りの1週間で近場の割に美味しいモンスターが多い場所で狩り、1日休んでまたトブの大森林に狩りに行く…というスケ

ジュールになっています。ブラック企業も真つ青の過密スケジュールですね、これは…。

レベルアップするに連れてトブの大森林の奥に進み、倒す敵も強くなっていきますが、どのレベル帯でも大体トブの大森林2回分の狩りでホモ君が1レベルアップするよな調整にしてあるので、ここから約2年間の狩りで11→12レベル程度上がる計算です。

そして、トブの大森林には効率でかなり劣りますが余った時間で近場の狩りを行い多少の経験値を稼ぎつつ、剣術修行で剣術スキルを上げるついでに貰える経験値を足すことで、ワーカーへとジョブチェンジする前に、何とか35レベル付近に到達出来るという予定になっています。

余裕が無いギリギリのスケジュールなので、この後もガバが発生しないことをお祈りしましょう。

今回はキリも良いのでここまで。ご視聴ありがとうございました。

少年期編その5

今回で冒険者編も終わりの運ゲーRTAはーじまーるよー！

前回はホモ君がヴェスチャーに修行をつけてもらおう約束を取り付け、その後レベリングと修行をこなした所で終了でしたね。今回はホモ君がワーカーへとジョブチェンジするまでの様子をお送りして行きたいと思います。

前回の終了時から2年近い時間が経った所までスキップし、ホモ君が名実共に立派な冒険者に成長した所から今回はスタートです。

ちなみに、この2年間の間はいくつか小さなミスはありましたが、致命的なガバは発生しませんでした。偉いぞ私！

まずは、成長したホモ君のステータスについて紹介しましょう。

この2年間遊びにも女にも手を出さずにコツコツレベリングと修行を積み重ねてきた結果、ホモ君はオリハルコン級冒険者へと昇格し、現在のレベルは35！そして多様な武技や剣術スキル、幻術魔法を習得しました！

そして、ここまであまり説明をしていなかった剣術スキルについて詳しく補足をしておきます。

原作では身体能力に係のある技と攻撃技を一纏めに『武技』としていましたが、それだとレベル5刻みでしか武技を習得する機会の無いこのゲームでは、習得出来る武技の数が少なすぎて戦士職がマトモに活躍出来ないと制作側が判断したため、身体能力に係ある技を武技、攻撃技に関するものを剣術スキルとして別々に分類しています。

そして、剣術スキルは自身の習得している武技と同じ数まで習得が可能となっているため、身体能力に係のある技と攻撃技をしつかりと同数習得出来るようになり、低レベルでの攻略となる現地人でも戦士職の運用が可能となりました。

なお、同じ戦士職でも、剣を使う攻撃スキルは剣術スキルに分類されますが、モンク等の拳を使う攻撃の場合は武闘スキル、戦槌等の打撃武器を使う攻撃の場合は打撃スキルという風に名称は異なります。しかし、武技と攻撃スキルを取得するというスタイルは全て同じです。

今回ホモ君が習得した武技は『疾風加速』の上位互換とも呼べるクレマンティーンが使用していた武技『疾風走破』、同じく『回避』の上位互換と呼べる『超回避』、身体能力を一時的に強化する『能力超向上』、攻撃速度が飛躍的に上昇する『流水加速』等、軽戦士に相応しく攻撃と速度に影響を与えるものを習得しています。

また、剣術スキルは基本攻撃とも言える『斬撃』と『斬刃』、斬撃を飛ばすことで遠距離から相手を切り裂くことの出来る『空斬』、相手に大ダメージを与える事の出来る『剛腕豪撃』、帝国の闘技場の王ゴ・ギンが使用していた神速の一撃をお見舞いする『神技一閃』、そしてガゼフと同じ師匠であるヴェスチャーに師事した事で特別に覚えられる必殺技『四光連斬』を習得しました。

ただ、残念ながら幻術魔法はあくまで戦闘の補助であり、レベルや剣術スキルにはかなり劣ってしまっているため、未だに第一位階の魔法しか習得出来ておりません。この2年間で新たに習得した魔法も『無臭』という自身の匂いを消して追跡から逃れやすくなるという、少し微妙な効果の第一位階魔法です。

しかし、幻術魔法の活躍はワーカーになつてからが本番であり、姿を隠して遺跡等を探索する時や、ナザリック地下大墳墓に侵入する際に多用しますので、これから少しずつ習得出来る魔法も増えていく予定です。

さて、現在のホモ君のステータスについて説明したところで、今度はワーカーにジョブチェンジする際に必要なフラグのあれこれを片付けて行きましょう。

まずは、ホモ君が帝国のワーカーになろうとする動機に関しての説明をします。

エ・ランテルに向かう際の道中でも説明しましたが、現在王国は、毎年行われる帝国とのカツツエ平野での戦争の影響で国の兵力が減少しており、冒険者が国内のモンスタ―を討伐することで何とか首の皮一枚で持ちこたえている状態です。つまり、国や冒険者組合から冒険者へ出される依頼は、国内の治安維持のための討伐依頼や、商人や貴族の道中の安全を守るための護衛依頼が多くなっており、探索依頼等があつたとしてもそれは未知の遺跡を探検するといったホモ君の望んでいるものではなく、既知の森や平原に生えている薬草や木の実の採取であつたりと、保守的な依頼ばかりです。

国内ですら今にも破綻しそうな王国が、国外や未知への探索に割く余力はありませんからね。当然と言えば当然の判断と言えます。

原作の蒼の薔薇を見ても、彼女達は冒険者組合やラナー王女の依頼で色々と八本指等の敵対勢力を潰したり、モンスタ―の討伐に出ていましたが、あれも結局は国内の治安維持のためですからね。最高レベルのアダマンタイト級冒険者ですら滅多に探索依頼を受けられないのに、その下のオリハルコン級冒険者が受けられる訳も無いのです。

では、国や冒険者組合からの依頼が駄目なら貴族達から直接探索依頼を受ければ良いのでは？と思う方もいるかもしれませんが、王国に限ってはそれは無理です。なぜなら、王国は帝国と違い貴族達からの冒険者への印象はかなり悪いからです。

冒険者は国の兵力として数えた場合、一般的な兵士と比べるとその力量は天と地ほど

も差があります。そして、仮に冒険者を戦争に徴兵した場合、冒険者同士で潰し合うのではなく、冒険者が自分よりも遥かに弱い相手の兵士と殺し合うだけの戦争となつてしまい、戦争の被害は拡大する一方です。それを避けるためにも冒険者は国からの圧力を受けないと言つた規約が設けてあるのですが、それが貴族達からすれば面白くありません。自分の権力で思い通りにならない存在は気に入らないという訳です。

その上、冒険者が実際にどのような活躍をしているのか知る貴族が少なく、冒険者という存在自体を侮つて見ている貴族が殆どです。そんな中で冒険者に依頼を、それも未知の探索依頼を出す貴族は無いに等しいからですね。

しかし、これが帝国であれば、絶対的な魔法使いフルーダ・パラダインという存在が広く認知されているため、貴族達も冒険者を侮つておらず、帝国は冒険者の権力が王国程は強くないため貴族達からの覚えも悪くないのです。

また、帝国は国力に余裕があり、王国とは違つて治安維持のために冒険者やワーカーを使用することは少なく、未知への探索依頼も多く存在しています。

まさに、ホモ君が活動するのにならなくてつけない環境ですねクオレハ…。

にも関わらず、ホモ君が王国で冒険者として活動していた理由は2つです。

1つ目はモンスターが溢れているため自身のレベリングがしやすいという点。

2つ目は曲がりなりにも自分が産まれた国であり、恩人のレエブン侯が貴族として勤

めている国で愛着があるという点です。

しかし、3年間王国の冒険者として活動して十分にレベルアップを果たしたので前者の理由は用済み。そして後者の理由も、3年間の間一度もマトモな探索依頼にありつかなかつた事で温厚な彼も遂に我慢の限界です。

これ以上王国にいても妹を助けられないと悟ったホモ君は帝国へと拠点を移し、丁度良い機会だと思い、より探索依頼等を受けやすいワーカーへとジョブチェンジしようとして決意することになります。

次にお世話になった人々への挨拶回りです。

特にレエブン侯、ヴェスチャーの両名に関しては絶対に失敗してはいけません。

レエブン侯は以前解説したようにホモ君が帝国のワーカーとなることを引き留めようとしてきますが、この2年間の間にレエブン侯から装備を調べた際に発生した借金を全て返済している点、大切にしている妹を置いて一人だけで帝国に裏切る事は無いだろうと安心している点、これまでの冒険者としての真面目すぎる働きぶりを見ている点等から、ホモ君に対して一定以上の信頼を置いてくれています。

その状態のレエブン侯であれば、しっかりと手紙で理由を説明すれば、多少渋りながらではありますが了承をしてくれます。ただし、帝国に行つてからも月一の手紙は欠か

さず送るようになりましょう。変にレエブン侯に疑いを持たれると都合ないイベントが発生する可能性がありますからね。

そして、ヴェスチャーに関してですが、彼は自身が知らない内にホモ君がどこか遠くに行ってしまった場合、それが手の届く範囲であれば王国へと強引に連れ戻されてしまうのです。

もつとも、これは彼のわがままとかそういう事ではありません。

剣術以外には疎かった昔のガゼフに礼儀作法や様々な知識を学ばせて一人前の王国戦士長になれるように教育していた事からも分かるように、彼は強引な部分こそありませんが、非常に義理堅く面倒見の良い性格です。だからこそ、頼まれた修行を途中で投げ出すことはしません。

なので、自分に断りも無く知らぬ間に王国からいなくなってしまった場合、本当に大丈夫なのかとホモ君の身を案じて帝国へと赴いて、一度しっかりと話をしようと強制的に王国へと連れ戻す訳ですね。

そうなれば、王国と帝国を無駄に往復する分だけ大きなロスに繋がってしまいますので、面倒くさがらずに最初から出て行く前に理由を説明しましょう。

幸い彼は、理由を話せば少し寂しそうにしながらもホモ君の帝国行きをちゃんと認めてくれます。

冒険者時代も、仲間の二人が結婚した事で解散となりましたが、その二人を引き留める事をせず去ることを良しとした人物です。そこら辺に關しては割と寛容的です。

…少しM M N G兄貴と似てる所があるかもしれませんがね。

そして、最後に冒険者組合へ必ず一言断りを入れておきましょう。

ホモ君は現在オリハルコン級冒険者…、つまり王国でも最上位の強さに位置する存在であり、もう少し時間が経てばアダマントイト級冒険者に到達しかねない重要な存在でもあります。

そのため、冒険者組合から実力のあるホモ君へと指名依頼を出そうとしていたり、彼が街にいる事を前提とした業務スケジュールを組んだりしていたりと、もし無断でいなくなつた場合は少なからず業務に支障が出てしまうことでしょう。

そして、その情報が帝国にも伝わると、今後ワーカーとして働く際に依頼人の印象や依頼にマイナス補正がかかつてしまい、質の良い依頼を受けられなかったり、そもそも依頼が来なかつたりと多大なデメリットが発生します。過去に故意で不祥事を起こした人物と積極的に取引をしたくないのは当然です。ましてや、ワーカーは冒険者に比べて信頼を取り戻すことが難しい職種です。一度失つた信頼を取り戻すための時間は計り知れません。というか再走確定です。

絶対に絶対にぜえーっつたいに忘れないようにしましょう。(一敗)

ちなみに、このまま王国に居続けると近い内にアダマンタイト級冒険者への昇格試験を強制的に受けさせられてしまいます。これまでは十分な実力がありながらもモンスターの討伐しかしておらず、冒険者組合からの信用が足りないという事で見送られました。が、帝国との戦争の影響で年々更厳しい状況に立たされている王国の一助となってくれる事を期待して、好待遇を用意して縛り付けようとしてくるわけですね…。ですが、残念ながら私は泥船に乗る趣味はありません。とつとと帝国に逃げましょう。

…これで王国でやることは全て終わりですね。次にここにホモ君が帰ってくるのはエンディングを無事迎えて妹に会いに来る時です。絶対にホモ君を妹と再会させてあげましょう！

では、帝国にイクゾー！王国よサラダバー！

王国でのイベントが全て終了したので今回はここまで。ご視聴ありがとうございました。

小話その1 とある少女の追憶

……私の兄は少し変わっている。

自分が赤ん坊の頃の事は流石に覚えていないが、亡くなった両親が言うには、まだ自分も幼い歳だということにも関わらず、一生懸命赤ん坊だった私の面倒を見てくれていたそうだ。

毎日毎日家の農作業と、よく分からない鍛錬みたいなものをやって体はヘトヘトのはずなのに、それが終わると楽しそうに、そして嬉しそうに、私の世話を焼いていたらしい。

普通の子供なら、赤ん坊の世話は大変だし辛いし飽きてすぐ辞めると思う。

7才に成長した私ですら、自分が世話する立場になった場合を想像するとそう思うのだから、それよりも幼かったにも関わらずやり遂げた私の兄は変わり者だ。

……私の兄は変わっている。

私が物心ついた頃には、村で一番強い男になっていた。…そう、男だ。男の子だけじゃなくて、村の大人を含めた男の中で一番強かった。

両腕にしつかりと筋肉が付いたようながっしりとした体格の、見るからに力のありそうな大人ですら、兄と力比べをすると毎回負けていた。

私は兄が勝つ姿を見て喜んでいたし、村の皆も兄のことをこの年でこんなに力があるのは凄いと褒めてくれていたけど、一部の兄が目立つのが気に入らない村人達…、特に同じ年位の子供達は陰で悪口を言っていたのを知っている。

曰く『ガキのクセに生意気だ』『同じ年なのに力が強いからって威張り散らかしている』とか。

嫉妬にも近い理不尽な感情をぶつけられていた兄はそんな悪口を気にも止めていなかったけど、大好きな兄の悪口を言われているのはムカムカして気分が悪かったし、それについて兄に少しは怒ったらどうなの!?!って怒鳴って聞いたこともある。

だけど兄は、

「俺のことは良いんだよ。言わせとけ、言わせとけ。」

あ、だけどその事でお前がもし悪口を言われたりしたら俺に言えよ!ガツンと言ってやるから!」

と自分の心配ではなく、私の心配をする始末だった。

兄が心配してくれて嬉しい気持ちと、もっと自分の事を考えて欲しいという気持ちで色々複雑だったが、兄が私を大切に思ってくれているという事が伝わってきて、悪い気はしなかった。

そんな感じだったから、私の方は何故か村の男の子達に人気があつたのでよく遊びに誘われたのだけど、その度に断っていた。勿論、兄に悪感情を抱いている子達だけじゃなく、兄の事を良く思っていてくれたり、庇ってくれる子達がいるのも知っている。だけど、兄の悪口を言っていた子がいる中に混じって楽しめる自信が無かつた私は、村の子供達と遊ぶ時間よりも兄と過ごす時間の方が圧倒的に多かつた。

ある日、兄がどの位強いのか幼いながらも気になって、村唯一の冒険者であるおじさんの所に話を聞きに行った事がある。

おじさんは兄のお師匠さんだったらしく、時々兄がおじさんのおかげで強くなれたと喜んでいたので覚えていたからだ。

そんな子供らしい疑問をおじさんにぶつけると、おじさんは苦笑しながらどこか遠いものを見るような目で私に語りかけてきた。

「ホリイは多分英雄級……って奴だ。俺は弱かつたし何年も前に引退したけど、これでも一応街で長年冒険者やってたからな、何となく雰囲気分かるんだ。」

えいゆう？それってお伽話とかで聞く、モンスターとかを倒してお姫様と結婚するよ
うな王子様みたいなものだろうか？と思っただが、当時の私は兄と英雄という存在を結び
つけることが出来なかった。

その頃の私にとって兄は、優しく一緒にいると一番心が安らぐ存在ではあったが、
普段の私生活では色々と抜けているし私には甘々だしで、そんな兄が英雄と言われても
上手く想像が出来なかったのだ。

「だけど、そんな風に困惑してる私を置いておじさんは言葉を続けていく。」

「でつかい街にいと、一目見てこいつには敵わねえって思うような人物も時々見かけ
るんだが、あいつはその中でも飛びつきりだ。あんなにちっちゃいのに、今ですら俺よ
り強いんだぜ？…正直少し、いやかなり自信無くしたなあ…。」

冒険者の中ではかなり下の方だったとはいえ、それでも村の中では一番強いと思っ
たのになあと、愚痴のような言葉をこぼしていた。

しかし、その言葉に悪感情は含まれていなかったように思う。どちらかと言うと、手
の届かない存在を間近で見えてキツパリと諦めがついたような雰囲気であった。

「…あいつは強くなる。だけど、強い奴ってのは孤独に陥りやすいんだ。そして、どれだ
け強かろうと人は孤独には耐えられねえんだ。」

だから、リレイちゃんがあいつを支えてやってくれ。あいつを一人にしないでやって

欲しいんだ。

「いやすまん、今のリリイちゃんには少し難し話をしすぎちゃったかな…、忘れてくれ！」

おじさんはそう締めくくりながら、わしやわしやと私の頭を撫でてきた。

当時の私にはその言葉の意味はよく分かっていなかったが、私も兄のことがとても好きだったので、私がずっとそばにいてあげようと思った。

まだ子供なのに村の誰よりも強い私の兄は変わり者だ。

……私の兄はかなり変わっている。

兄の10才の誕生日に悲劇が起きた。

村に正体不明の連中が襲ってきて、私達が暮らしていた村が滅ぼされたのだ。

村の外れで兄と遊んでいた私は、村から火が上がっているのを見て火事が発生したのかと思い、両親の事が心配になり焦って村に戻ろうとしたのだけど、兄はそれを必死な様子で止めた。今なら分かるが、超人的な能力を持つ兄は恐らく村の方から戦いの気配がしていたのを直感で感じ取っていたのだろう。

事態を飲み込みきれず戸惑っていた私の手を強引に引き、兄は森の方へと駆け出し

た。…もしここで兄が私を無理やりにも一緒に連れて行ってくれなければ、私も村の皆と一緒に死んでしまっていたに違いない。

しかし、私を連れて逃げていたせいで注意が疎かになっていったのか、それとも追っ手に速度で追いつかれてしまったのかは分からないが、村を襲ってきた連中と…、それも一目見ただけで体がすくみ上がったって動けなくなるような恐ろしいモンスターを引き連れた状態で、鉢合わせする事になってしまった。

私の足は震えて言うことを聞かず、死ぬ事への恐怖で頭の中が一杯になった。そして、兄が完全な足手纏い私のことを見捨てて一人で逃げてしまふんじゃないかと、一瞬恐ろしい不安に駆られた。

…だけど兄はそんな私を見捨てなかった。私が立ち直るだけの時間だけでなく森に逃げるだけの時間を作るために、一人で襲撃者に立ち向かっていったのだ。

しかし、兄は決して敵が怖くなかった訳じゃない。妹の前だからと気丈に振る舞い、私に弱いところを見せずに安心させようとしてくれていただけだ。

兄はこれまで、一度たりとも私との約束を破らなかつた。

だから私は、後から追いつくという兄の言葉を信じて、涙を堪えながら全力で森へと走った。

兄に頼り切りの自分が情けなかつた。

：どれだけ走つたのだろう。5分？10分？それとも1時間？

森までの距離はそんなに無かつたはずなのに、追つ手に追われるかもしれないという恐怖から、その僅かな距離が永遠にも思えるほど遠くに感じた。

体力の無い私はへ口へ口になりながらも氣力を振り絞つて森の手前まで到達し、良かつた逃げ切れたと安堵して後ろを振り返ると、兄が必死の形相で私の元に飛び込んで来るのが見えた。そして更にその後ろからは、本能が触れては行けないと警鐘を鳴らすほどの不吉な予感のする光が向かつて来ていた。

兄に抱えられながら森へと飛び込んだ私は、左腕に何か熱いものが掠つたような気持ち悪い感覚を感じながら、着地の衝撃によつて氣を失つた。

：どれ程時間が経つたのだろうか、私は兄の叫ぶ声によつて森で目を覚ました。

しかし、大好きな兄の顔が見えてほつとしたのもつかの間、私は左腕に酷い違和感を覚えたのだ。

体は問題なく動く。だけど左腕だけが異様に重たく上手く動かす事が出来ない。今まで当たり前に出た事が出来なくなつた事に恐ろしさと悲しみを感じた私は、襲つてきた連中に見つかるかもしれないと分かつていながらも、兄に縋り付いて泣き叫ぶ事が出来なかつた。

だけど兄は、襲つてきた連中との戦いの影響で自分自身の体もズタボロなのにも関わ

らず、まるで私ではなく自分こそが左腕が動かなくなつたのではないかと思うほど悲痛に顔を歪めて、私のことを慰めてくれた。

自分もとても辛いのに、私の事を何よりも心配してくれている私の兄は変わり者だ。

……私の兄はとても変わっている。

あの後レエブン侯の兵士達に救出された私達は、事情を聞くために1度レエブン侯のお屋敷に招かれた。

私は呪いの影響で高熱を発していたため、暫くの間お屋敷で寝込んでしまっていたのだが、熱が下がりハッキリと意識を取り戻した時には、私達は客人待遇でお世話をされることになっていた。

不思議に思い、お世話をしてくれているメイドの人に理由を聞いてみると、詳しくは話せないが兄が色々手を回してくれていたらしいということ聞いた。

両親も住む場所も失つて、しかも自分の体は不自由になつてしまつて、これからどうしようとする不安に思つていた私にとってはありがたい限りだったが、また兄に頼り切りになつてしまった事に気付き、酷く憂鬱になつた。

…お屋敷にお世話になつてから暫くすると兄が私の部屋を毎日訪ねて来るように

なった。

兄に頼り切りになっていて、体が思ったように動かない不安、使用人の人達は優しくしてくれるけど、まだ上手く馴染めずにいる生活環境等、色々な事情が常に私にストレスを与えてきて頭が一杯一杯だったが、兄と楽しく話している間はそれらを忘れることが出来た。

だけど、そうして自分の気持ちを誤魔化し続けていたが、やっぱりいつかは限界が訪れる。お屋敷にお世話になってから2ヶ月近く経った頃、いつものように私の部屋を訪ねてくれた兄に対して、心の中に溜め込んでいたものを泣きながら遂にぶちまけてしまった。

「私の事をもう気にかけて欲しい」と

…兄には感謝しかない。こんな状態に陥っている私が今も不自由なく生活出来ているのは、紛れもなく兄のおかげだ。

だからこそ、心苦しい。大好きな兄の負担になってしまっていることが。兄の将来を潰してしまったのではないかという罪悪感が。

これ以上、兄の迷惑になるくらいならいっそ死んでしまおうとすら思っていた。呪いに詳しい人が言うには、私の命は長くてもあと7、8年間しか持たないらしい。そんな私なんかのために、英雄になれるような凄い才能を持っている兄を縛り付けているの

が、申し訳なかったのだ。

その後、目を合わせ辛く下を向いた状態で数分の間ポツポツと力なく自分の気持ちを偽りなく呟いた私は、ずっと何の声も上げていない兄のことが気になり、俯いてた顔を上げてふと兄の顔を見上げる。

そこで私は、生まれて初めて兄の頬を伝う一粒の雫を見た。

泣いていた。木から滑り落ちてケガをした時も、村が滅ぼされて両親が死んだ時も、決してどんな時でも涙を見せなかった兄が泣いていたのだ。

「…お前は俺の生きる理由なんだ」

先程とは逆の立場になった私が、今度はポツポツと呟かれる兄の言葉を聞く。

「…俺は将来お前を、両親を幸せにしたくて剣の練習を続けていたんだ。…そりや最初は、お伽話に聞くような格好良い戦士になりたいって思いだけだった。だけど、家族と毎日を過ごしていく内に、それ以上に自分の大切なものを守るようになっていって思いが強くなっていったんだ。」

「だけど、守り切れなかった。村の中でめちやくちや強いからって少し調子に乗ってた…、襲ってきた連中には全然勝てなかった。大切なものは殆ど奪われた…。」

「約束する。絶対にお前の呪いを解いてみせる。」

「今の俺にはお前しか守るものが無いんだ。…だから、頼む。…これ以上、俺を独りにし

ないでくれ……」

兄は、私に懇願するように言葉を紡いだ。

そこにはいつもの強くて頼れる優しい兄の姿はなく、ただ独りになるのを怖がっている一人の子供の姿があるだけだった。

そこで、ふと私はおじさんが言っていた言葉を思い出す。

「どれだけ強かろうと人は孤独には耐えられない」

……ああ、そうか。兄も怖かったんだ。

どれだけ強く見えても、頼りに見えても、優しくても、私と同じ子供だ。

大切な人が誰もいなくなるという恐怖に怯えていたんだ。

それを理解した途端、あれ程死にたいと思っていた憂鬱な気持ちはどこかに吹き飛んでしまった。

今まで兄のために私なんかいなくなつた方が良いと思つていたけど、それは逆だったんだ。兄は私がいるからこの辛い現実を乗り越えて立ち上がれている。そんな中、もし私がいなくなれば、兄はもう2度と立ち上がれない位に心が折れてしまうだろうと感じた。

だからこそ、私を支えなければ行けないと思つた。これまでのように兄に支えられるだけではなく、少しでも長く元気な姿を見せ続ける事で兄の支えになりたい。

自然と、そう思えた。

そう決意してからは、私はうじうじと悩まなくなった。

次の日から私は毎日編み物をすることにした。動かし辛い左腕を使った作業を行うことで、左腕が少しでも長い間動いてくれるようにと欠かさずリハビリをするためだ。

その一環で兄の無事を願ってお守りを作ったりもしてみた。村にいた頃はマトモに裁縫なんてしたことなかった上に、左腕が震えながらの作業だったので、今思えば、とても歪な見た目で人様にお見せ出来るような出来ではなかったように感じるけど、それを兄はまるで宝物のように嬉しそうな様子で受け取ってくれて、私もとても嬉しかった。

私のお守り一つでこんなに感動してくれるなんて、私の兄はやっぱり変わり者だ。

……今年はずかしくなるといふことで、兄のためにマフラーを編んでみた。

流石に裁縫を初めて3年近い時間が経ったということもあり、流石に店で売ってるような出来には及ばないが、それでも自分としてはかなりの自信作だ。

今度手紙を送る際に、レエブン侯にお願いして誕生日プレゼントとして一緒に同封して貰おう。

兄は毎日忙しく冒険者としての依頼をこなしているらしいが、王国では私を助けられるようなアイテムを見つければ難しいと判断したらしく、来月からは帝国に拠点を移してワーカーという職に就くらしい。

冒険者よりも危険な職らしく、本音を言えば出来る限り危ないことをして欲しくは無いのだが、私は兄の決定を信じると決めている。

兄が約束を破ったことは一度も無いのだから。

だから私は、例え他の人が聞いたら夢物語にしか聞こえないような約束でも、私の兄であれば奇跡を起こして私を助けてくれると信じて待ち続ける。

：そう言えば、館に同年代の子供がい無いということもあり、最近レエブン侯の子息が私の部屋を訪ねて遊びに来るようになった。

レエブン侯は連日仕事で忙しいため、ご子息にあまり構ってあげる時間が無いらしく、暇を持て余しているのだろう。

この私より年下のご子息は、1度遊びに来ると他の人が連れ出そうとしても私の部屋から中々出ようとしないため、家庭教師の方達は諦めて私の部屋まで来て授業を行うこ

とが多い。その流れで私も一緒に勉強する機会を得ているのでありがたい限りではあるのだが、最近少し右腕にも違和感を感じてきた私にとっては、ご子息の遊び相手をするのは少し大変なのが悩みだ。

…こんな風にまた落ち着いた気持ちで日々を過ごせるようになるとは、お屋敷に来た当時は考えられなかった。

……私の兄は本当に変わっている。

だけど、誰よりも優しくして尊敬出来て信じられる、大切な、私の兄だ。

小話その2 とある受付嬢の受難

どうも皆さん、はじめまして。

私はエ・ランテルの冒険者組合に勤めているしがない受付嬢です。

今日はウチの冒険者組合に所属している、変わり者の男の子についてお話ししたいと思います。

当時の私はこの職に就いてからまだ日が浅く、仕事について色々学ぶことが多い日々ではありましたが、書類関係や規則等について一通りの研修が終わり、ようやく冒険者さん達の窓口担当をさせて頂けるようになっていました。

しかし、少しでも早く仕事に慣れるために毎日あくせく働いていた私ですが、ある日、冒険者さんと接した経験が少ない私ですら一目で変わっていると判断できるような、小さな小さな新人さんが冒険者組合に入ってきたのです。

「こんにちは、冒険者登録をお願いします。」

簡素な挨拶と共に冒険者登録をお願いしてきたのは、まだ10才位の小さな男の子で

した。

しかし彼の姿を観察すると、身につけている装備は初心者御用達の皮鎧や鉄の剣といったものではなく、どれもしつかりとした武具のようで、彼のような若い年齢の子供が持っているにはいささか不釣り合いなものです。

一瞬どこかの貴族や商会のお坊ちゃんが道楽で冒険者登録をしに来たのかな？とも思いましたが、それにしてお付きの人もいませんし、体に不釣り合いな程大きなリュックを抱えているのもおかしいです。

少し彼の事情が気になりましたが、基本的に組合員から冒険者への個人情報詮索はマナー違反とされています。新人とはいえ私もプロです。浮かんだ疑問を飲み込んで業務用の笑顔を作りました。

「はじめまして。本日は冒険者組合へのご登録という事ですね…、大変失礼ですがご年齢を伺ってもよろしいでしょうか？」

現在、王国の冒険者組合への登録に年齢制限は存在しません。帝国や他の国であれば年齢制限がある地域もあるらしいですが、基本的に冒険者に国内の治安維持を委ねている王国では、冒険者の数は多ければ多いほど良いという状況です。自分でコントロール出来ない武装集団が増えてしまうのは上の方達に取っては不都合ですが、そうしたという状況に追い込まれているという事です。

私達冒険者組合の仕事が繁盛するという点ではありがたい話なのですが、王国の暗い先行きを考えると少し気持ちが沈んでしまいますね…。

話を戻しましょう。

そのため、冒険者組合側が登録をしても大丈夫だと判断すれば何才でも冒険者登録が出来るという仕組みになっているのです。

もつとも、いくら子供とはいえ依頼の失敗は冒険者組合の信頼を落とす事に繋がります。ですので、幼い子供が冒険者登録をしようとした際は、こうして私達受付員が軽い質疑応答を行い、最低限仕事を任せても問題ない実力があると判断した場合のみ冒険者登録を行うようにしています。

今回も例に漏れず彼にいくつか質問を繰り返していきませんが、その受け答えはしっかりとしていますし、これなら登録自体は特に問題ないでしょう。

しかし、最後に彼の實力について聞いた時に事件は起こりました。

「いくつかの武技や剣術スキルを使えます。…あ、あとこれってお金になるんですかね？冒険者の先輩に聞いたんですけど、魔物を狩ってその証明になるものを持って行けば、いくらからお金になると聞いたんですが…。」

そうやって彼が背負っていたリュックから取り出したのは、大量のモンスターの部位でした。

それを見た私は思わず声を上げそうになりました。いえ、これでも受付嬢の端くれ。職業柄モンスター死体の死体等はある程度見慣れているので、それは恐怖からではなく驚きから来たものです。

彼が提示してきた部位はどれも難度50〜60程度：つまり、金級〜ミスリル級の冒険者がチームを組んでようやく狩れるようなモンスターのものであり、決して彼のような年齢で一人で狩れるようなモンスターではありません。

そして、その驚きは当然私だけではありません。

変わった子供が入ってきてその物珍しさから遠巻きに眺めていた冒険者さん達も驚いた様子を見せ、すぐに冒険者組合の中は彼の話題で一杯になりました。

暫く呆けていた私ですが、彼への応対を放置していた事に気付き謝罪をした後、事実確認を行いました。

「…失礼しました。念のために確認なのですが、これはあなたが狩ったモンスターという事でよろしいのでしょうか？」

人によっては自分の実力を疑われていると思いき分を悪くするかもしれない内容ですが、絶対に必要な確認です。

冒険者さんの中にはたまに他人が倒して放置したモンスターの死体を持ち帰り、自分が倒したと証言する人もいます。もともと、自分の実力では倒せないモンスターを

倒したと偽り見栄を張るような冒険者さんが、この業界で長生き出来るかどうかは別ですが。

しかし彼は特に気負った様子もなく事もなげに、そうです、とだけ軽く答えます。その様子はとても自然で嘘を吐いているようには思えませんでした。

困惑気味の私ではありましたが、それでもどうにか彼の冒険者登録を終えた後、討伐証明部位の買取は別のカウンターがあるのでそちらでお願いしますとだけ何とか伝えようと、彼が窓口のカウンターからいなくなつたのを見計らい、混乱している頭の中を落ち着けようと隣の窓口で暇していた先輩に話しかけました。

「あ、あの子、一体何者なんですかね……？」

「さあ……？もし彼の言っている事が本当なら、考えられるとしたら、どこかの没落した貴族や騎士の子供とかじゃないかしら？小さな頃から領地の狩りとかに参加していて、モンスターを狩るのに慣れているとか……」

先輩の話聞いてなるほど、と思う。貴族や騎士であればしつかりとした武具の一つや二つ持っけていてもおかしくないし、実力のあるお供を連れていけば幼い頃から狩りをする経験もあるだろうから、有り得ない話ではないでしょう。

しかしそれだけで、かなりの難度を誇るモンスターをあれだけ大量の数狩る事が出来るのだろうか……？とも思ってしまう。

納得しきれなかった私は改めて先輩の方に顔を向けると、彼女自身も自分が言った考えに納得しておらずどこか腑に落ちないのか、釈然としない表情をしていました。

暫く二人であれこれ考えていましたが、新たに冒険者さんが受付に向かつてくるのを見て雑談を終わらせ、一旦疑問を頭の隅に追いやって日々の業務に励むことにしました。

彼がどんな素性であろうとも、私達の仕事にさほど大きな影響は無いし気にしすぎる必要も無いだろうと、その時の私はそう思っていました。

彼が冒険者組合に登録してから9ヶ月近くが経ちました。

ですが、その短い期間の間に彼は冒険者組合を騒がす幾つもの話題を私達に提供することになりました。

その中でも特に大きな話題になったのは二つです。

まず一つ目は、長い冒険者組合の歴史の中でも歴代トップクラスの早さで銅級から白金級まで駆け上がったという事です。

いえ、昇格の早さだけで言えば王都に拠点を置いている、アダマンタイト級冒険者の蒼の薔薇の方が早いかもしれませんが、彼女達はチームでの活動なのに対し、彼はソロでの活動です。

冒険者というのはチームで依頼に当たるのとソロで依頼に当たるのでは難易度に天と地ほども差がある事はご存じでしょうか？

取れる手段や手数の差から、周辺国家最強と呼ばれるガゼフ・ストロノーフ様ですら、自分よりもかなり格下のオリハルコン級冒険者チームにソロで相手をする事になれば、敗北する可能性があります。

それ程までにチームとソロは難易度が違うのです。

そして、歴代最年少での白金級冒険者という記録も達成しました。

彼のような小さな見た目の子供が：失礼、見た目だけであれば彼よりも小さくて強い冒険者の方もいらつしやいますが、それでも年齢は彼よりも上の方達ばかりです。彼の年齢でここまで強いとは誰も想像しておりませんでした…。

入った当初こそ、その見た目から舐められて冒険者によく絡まれていましたが、彼がその悉くを返り討ちにした事から、今では彼に突つかかる冒険者さんは誰もいなくなりました。

二つ目は、彼がモンスター討伐の依頼しか受けず、その討伐した数がとんでもない数になっっている事です。

確かに、モンスター討伐依頼は他の採取系の依頼等に比べて危険度が高いためその分報酬も多くなっていますが、それでもモンスターの討伐依頼だけを受けるような冒険者さんは存在しません。

自分が本来受けるランクよりかなり下の討伐依頼ならともかく、同ランクの討伐依頼を一つ受ければ少なくとも1日は休息を取るのが普通です。討伐依頼は常に死の危険と隣り合わせであり、十分な休息を取らずに油断していると戦闘中に思わぬミスをしてしまい、そのワンミスで命を落としてしまうことも少なくありません。

そのため、討伐依頼を受けたらしっかりと休むか、休まないにしても比較的危険の少ない採取系の依頼等を受けるような冒険者さんが殆どです。

しかし彼は、討伐依頼を何個も同時に受けるだけでなく、ついだとばかりにその周辺のモンスターを狩りまくり、依頼を終えたと思ったら殆どマトモな休息も取らずに次の討伐依頼を受け続けているのです。

流石に危険と判断した私達は、彼に何度ももつと休息を取るように、それかせめて別の種類の依頼を受けるようにとお願いしました。

別に彼はコミュニケーションが取れない訳では無く、むしろ個性的な性格の多い冒険

者さんの中ではかなり常識的な受け答えをしてくれる方です。

しかし、彼はその願いだけは一向に聞き入れてくれる様子がありません。

何度言っても聞き入れて貰えず、遂に堪えきれなくなつた私は、彼に何故そこまでモンスターに討伐に拘るのかを問い詰めました。そうしたら、彼は答えるかどうか暫く逡巡していた様子でしたが、これ以上事情も話さずに冒険者組合から討伐依頼を受け続けるのは困難だと判断したのか、観念したように自分の事情を話してくれました。

妹の呪いを解けるようなアイテムを探すために強くなる必要があるんです。そのために限界まで自分を追い込んで修行をする必要があるのです、ひたすらモンスターの討伐を続けています、と。

まるで自殺志願者みたいな答えです。

妹さんを助けるために自分が死ぬような真似をしては駄目じゃないですか、もつと自分の体を大切にして下さい、と説教してやりたくもありません。

しかし、彼は今まで一度も討伐依頼を失敗しておらず、冒険者組合側は被害を被つた事がなく、むしろ溜まっていた討伐依頼や増えすぎたモンスターを処理して貰って助かっている立場です。

それに、冒険者組合員が冒険者の事情に対して深入りする事は禁じられているため、私からこれ以上強く何かを言うことは出来ず、今日も彼が討伐依頼を何個も受けている

のを諦めて見ているしかありませんでした。

周りの冒険者さん達も初めの頃は彼の実力が高いこともあって積極的に自分達のパーティーに誘おうとしていたのですが、鬼気迫る様子でモンスターの討伐を続ける彼の姿に恐怖を覚えたのか、今では誰も彼を誘おうとはせず、彼に話しかけようとする人も滅多にいなくなりました。

そして、鬼か何かに取り憑かれたように一人でモンスターを狩り続ける彼についた二つ名は『孤鬼』こおに。

…まるで人間じゃなくてモンスターにつけるような二つ名です。

彼が冒険者組合に登録してから3年近くが経ちました。

彼はオリハルコン級冒険者にまで昇格したものの、相変わらずモンスターの討伐ばかりを続けており、この3年間その生活サイクルは変わる事はありませんでした。

…いえ、嘘ですね。彼は少し変わりました。

変わったきつかけは、王国内にいくつか存在する、元アダマタイト級冒険者であるヴェスチャーさんが師範を務めている剣術道場。その一つに彼が通い始めてからです。

エ・ランテルにも存在するその道場にヴェスチャーさんが来た時を見計らって弟子入りをお願いした所、見事受け入れて貰った彼は月に何度か稽古をつけて貰っているらしいです。

ヴェスチャーさんに稽古をつけて貰うようになってからは、彼のモンスター討伐のペースは少しだけ落ち着きました。

自分が追い求めている強さに近付けたからでしょうか、以前よりは切羽詰まった雰囲気になくなったように感じます。態度も幾分か柔らかくなり、少し良い表情をするようにもなりました。

といっても、他の冒険者さん達に比べたらやつぱり異常なペースであり、私達冒険者組合も変わらず心配をしているのですが、この3年間一度も討伐依頼を失敗しないという快挙を成し遂げた彼には強く言うことも出来ず、私も最近是他だから仕方ないかな、と思ってしまう次第です。

…そういうえば、彼がそろそろアダマンタイト級冒険者に昇格するんじゃないかというのが、最近の冒険者組合で専らの話題です。

今まで頑なにモンスター討伐依頼とその周辺の地域のモンスター討伐しかこなしておらず実績の偏りが酷いという点と、その若い年齢が災いして、個人の強さでは王国で

も5本の指には入ると噂されているながらも、アダマンタイト級冒険者に昇格していなかった彼ですが、これ以上実力に見合わないランクに留めておくのは失礼だと判断した組合長：プルトン・アインザックさんが、上層部に掛け合って彼をアダマンタイト級冒険者にしようと動いているらしいです。

これで、彼に対する偏見の目も少なくなってくれば良いんですが…。

彼は修行に関して頭のおかしい所はありますが、基本的にはシスコ…失礼、妹思いの実直で真面目な少年ですからね。

少なくとも、私はこの3年間彼の相手をし続けてそう感じています。

…おつ、噂をすればなんとやらです。彼が冒険者組合にやって来ましたね。

ん？何かいつもより神妙な顔つきですね…？

えっ!?! 冒険者を辞める!?!

ちよ、ちよっとどう事ですかあ!!?!

設定集その2

・Q 何でレベル35ってラインでナザリックに侵入するの？

本ゲームでは年齢毎に成長限界が決められてると以前説明しましたが、成長限界―5レベルまで到達すると途端に次のレベルアップまでの必要経験値が一気に跳ね上がるシステムになっています。

陸上選手とかで例えると、ある程度のラインまではタイムが目に見える形で伸びていきますが、自分の限界手前のラインまで来ると、壁みたいなものが出来てタイムが急に伸び辛くなりますよね？あんな感じです。

なので、ホモ君は成長限界の40―5||35レベルまでしか上げないでそのままクリアを目指し、タイムの短縮を図っています。

本当はナザリックでの安定度を上げるために40まで上げたいんですが、そこまで上げると普通プレイのタイムになっちゃうから仕方ないね。

・Q ヴェスチャーって王都にいるんじゃない？

ヴェスチャーは本来王都の道場を拠点としていますが、あれだけお節介な性格なら各

地に道場を建てて気に入った人物を発掘しようとしてもおかしくないな—って思ったので、エ・ランテルにも彼の道場があるとなりました。

そして2年近くの間、ホモ君にしっかりと稽古をつけてあげるために殆ど王都には帰らず、王都の道場は六高弟に任せています。

・Q ホモ君、トブの大森林でモンスターを狩りすぎてない？生態系とか大丈夫？

トブの大森林は広大な土地を持ち、定期的に陽光聖典や漆黒法典がモンスターの間引きをするレベルでモンスターで溢れかえっていますし、ホモ君が一人でいくら狩ったとしても生態系が変わる程ではないと解釈しています。

ちなみに、トブの大森林の三大と呼ばれる各モンスターの縄張りに入っても、ハムスケの縄張り以外はそこまで脅威度が高くないので、レベルがある程度上がってからは時々グヤリユラユースの縄張りにお邪魔して経験値が美味しいモンスターを狩っています。

特に安全度が高いのはリユラリユース。彼は純粋な力量ではハムスケやグには及ばないので、ホモ君が何かチヨロチヨロしても他の2匹に警戒を割かなくてはいけないので、よほど酷くない限りは基本的に報復してきません。

ただ、リユラリユースの縄張りのモンスターばかり狩り続けるとリユラリユースを臆

病者だと見下しているグが襲いに来るので注意。トブの大森林の勢力図こわれちゃう！

リユラリユースの縄張りを荒らす際は適度にグの縄張りも荒らしに行きましょう。

・Q ホモ君、他のアダマンタイト級に比べてレベル10以上高いのに過小評価されすぎでは？もっと早くアダマンタイト級になってもおかしくなさそう。

作中でも説明していましたが年齢が低すぎる上に、レベルがかなり高いホモ君一人よりもレベルが一回り近く低いアダマンタイト級冒険者チームの方が多くの高難度の依頼をこなせるので、後回しにされました。

いや、個人で複数人からなるチームと同レベルの依頼達成速度ってだけでおかしいんですが。

あと、突出した個人は全員が満遍なく強いチームよりも上層部からしたら使い辛そうなので、オリハルコン級辺りに留めときたかったという事情もあります。

・Q ホモ君の事情知ってるのって誰がいるの？

レエブン侯と、レエブン侯に信頼されている部下、妹ちゃんの世話をしているメイドや執事、ロックマイアーのチーム、受付嬢と相談役の先輩、組合長辺り。

基本的に彼らは自分から口を滑らせることはないですが、必死になって隠しているという程でもないのです、本腰を入れて調べれば割とすぐにホモ君の事情を知ることが出来ます。

と言つても、他の冒険者が知るような機会はほぼ無さそうです。

・Q ホモ君と妹ちゃんの性格って？

ホモ君：真面目で実直な性格のシスコン。普通に地頭は良いですが、あまり勉強をする機会はないため冒険者やモンスターに対する知識ばかり持っています。にも関わらず口調がしつかりしているのは、レエブン侯や屋敷で働いている人達の口調を真似ているためです。

レエブン侯に色々とお世話をして貰い、その恩をしつかりと返そうとしているため、他の人に対しても自分がお世話になった人にはしつかりとお礼や挨拶をしなくては行けないという考えを持っています。

前も軽く説明しましたが、見た目のイメージは金髪でさっぱりとした髪型の男の子。FFのクラウド君を思い浮かべて下さい。

妹ちゃん：口数は少なめで比較のおとなしい性格のブラコン。兄と違って戦闘力はこちらからつきしますが、その分めちやくちや頭が良いです。レエブン侯の平民軍師とかとタ

メ張れる位には凄い。最初はご子息と成り行きで一緒に勉強していましたが、その飲み込みの早さに家庭教師が驚いてレエブン侯に報告した所、彼女が将来自分の右腕として役に立つてくれるんじゃないかという期待を抱き、しつかりとした教育を施すことに。妹ちゃんの呪いが解かれて働いてくれる事になれば、レエブン侯の頭髪も少しは守られそう。

残念ながら（ご子息とイチヤイチャする展開は）無いです。身分の差がありませんし、手のかかる弟みたいな印象なので。

こちらにも前に軽く説明しましたが、見た目のイメージは金髪のポニーテールで落ち着いた雰囲気の子。ポケスぺのイエローを思い浮かべて下さい。

・Q 本編に出てないホモ君の原作キャラとの繋がりがあって何かある？

殆どソロで依頼を受けて空いた日は修行をしているので、他のキャラと関わる事がほぼないです。

関わりと言えるか分からない程度のものなら幾つか。

“蒼の薔薇”

依頼のためにエ・ランテルに訪れた際、話題のホモ君を一目見ようと挨拶。その時にガガーランとは戦士についての談義をしたので多少仲良くなりましたが、まだ顔見知

り程度。

最近、彼が自分達と同じアダマンタイト級になるかもしれないと聞いて全員納得していたが、彼が帝国へ行つたとの噂を聞き、王国が好きならキュースは少し意気消沈。

“テオ・ラケシル”

ホモ君が幻術魔法について教えて貰えることはないかと魔術師組合を尋ねて来た事がありました。が、第一位階魔法しか覚えていないホモ君に大した興味を抱かず社交辞令をかわした程度。

“ブルトン・アインザック”

昇格試験の際に話す機会が何度ありましたが、ホモ君の変わり者っぷりにあまり深くは関わってはいませんでした。しかし、エ・ランテル最強格の冒険者として期待をしてはいたのですが、ホモ君帝国行きでラキュースと同じく意気消沈。もう少し早く動くべきだったと後悔しています。

“パナソレイ・グルーゼ・デイ・レットンマイア”

都市長として自分の都市で働く最強格の冒険者を一目見ておこうと、アインザックに同伴して一度話す機会がありました。が、アインザックと同様にその変わり者っぷりに困惑してどう接するべきか図りかねている部分があり、取りあえず様子を見ようとホモ君の処遇を後回しにしていたら、知らぬ間に帝国へ行ってしまうと頭を抱えて

います。

・Q ホモ君は自分の評判とか知ってるの？

人との関わり合いが少ないといっても流石にそれ位は理解しています。受付嬢さんもありますし。ただ、彼の中の優先度は、妹＜＜＜＜＜レエブン侯＞＞＞＞＞その他なので、知っていても自分から積極的に改善しようとはしてません。

ちなみに、彼はキャラメイクの時にそこそこ整っている顔立ちに設定したので結構モテます。キャラメイク時に作成した顔が良いと、変な奴だと思われても悪評が立ちにくいという利点がありますので、ゲームシステム的に整っていると判断される顔をしっかりと作るのがお勧めです。なお、イケメンすぎるキャラを作ると貴族が攫いに来て監禁とかされかねないので、ある程度整っているというレベルに留めておくのが吉です。

ですので、冒険者組合に入ったばかりでホモ君の事をよく知らず強さだけを見て惹かれた女冒険者や、エ・ランテル最強格の冒険者として街の有名人ではあるので街にいる噂好きの女の子にちよくちよく遊びに誘われたりはしているようです。もともと、全部断って修行と依頼をこなす日々を送っていますが。

…それを手紙で報告された妹ちゃんは静かに怒りを燃やしてますけど、何の問題もないね！

ヤンデレではないからヘーキヘーキ！

・Q ホモ君ワーカーになってお金を貯めるって言ってたけど、具体的に何をかうの？

即死回避系や体力回復系のマジックアイテムを買い込みます。あの世界のマジックアイテムは非常に高いので2年間働いて貯めたお金で買おうとしても数は買えません。が、即死大ダメージモンスターハウスのオンパレードなナザリック地下大墳墓ではアイテム一つで生存率に大きく影響を与えます。

なので、必要な装備を最低限整えたら回復系や回避系のマジックアイテムを買い込みましょう。コスパは悪く、良い装備に投資した方が長い目で見れば圧倒的にお得なんです。今回のRTAはナザリック地下大墳墓がラストダンジョンなのでそんなことは気にしません。全財産を使い切る勢いで行きましょう。

少年期編その6

王国の冒険者を捨てて帝国のワーカーへとジョブチェンジした運ゲーRTAはーじまーるよー！

前回は王国で準備を整えて帝国へと向かったところで終了でしたね。今回は帝国でワーカーとして活動を行うところまで進めていききたいと思います。

ここで、一度ワーカーという職業についてのおさらいをしましょう。

ワーカーとは、いわゆる冒険者からのドロップアウト組みたいなものです。

ワーカーの大半は元冒険者で、例えば、組合長と折り合いが悪く暴力行為を行って組合から追い出されたりした者など、何らかの理由や問題を起こしてワーカーに身を落としました者が多いです。

しかし、危険を冒してでも大金を稼ぎたい、もっとモンスターや人を殺したい、といった冒険者組合では叶えるのが難しい望みを持つている者達は、自ら冒険者を辞めて進んでワーカーとなる場合もあります。冒険者では中々受ける事の出来ない探索依頼を積

極的に受けて、妹の呪いを治せるような回復系のマジックアイテムを探したいと思っ
ているホモ君は後者に当たりますね。

そして、冒険者とは違いワーカーには組合が存在しないため、依頼人は自分の伝手で
契約を結びたいワーカーを探する必要があります。その逆もまた然りです。

また、それぞれが個人のチームなので、冒険者組合がやっているような、依頼の調査
や仲間探し等は全て自分たちでやらなければならないという欠点もあり、冒険者よりも
自己責任の範囲や労力が増えた代わりに、その分報酬が多く制約も少ないという職業で
すね。

ただし、冒険者組合を通さない仕事ということは、汚れ仕事や大つびらにしたいくない
仕事が始どであり、つまりは冒険者が取り合わないような仕事を進んで受けているとい
うことですので、冒険者からは見下されることが多いです。

そのため、ホモ君が帝国でワーカーとして活動を始めようとしても、冒険者組合や冒
険者からの援助を受けることは出来ず、ワーカーにはそもそも組合自体が存在しないた
め、最初の内は一人ではマトモに依頼を受けることも出来ません。ホモ君が帝国でワー
カーとして活動をしていることを誰も知りませんから依頼も来ないし、帝国には伝手も
無いので仕方ないね。

ですので、帝国に着いてから少しの間は、自分から既存のワーカーのチームに接触し

て暫く一緒に依頼を受けさせて貰えないかと相談を持ちかけ、何度か一緒に依頼をこなす事にしましょう。そうすることで、ホモ君が帝国内でワーカーとして活動をしているということが帝国内に広く知れ渡り、冒険者時代の実績もあり多くの依頼が舞い込んでくるようになります。

ワーカーにアダマンタイト級冒険者と同等の力を持つ存在なんてほぼ存在しませんし、冒険者時代一度も依頼を失敗していないという実績がありますので、多くの依頼人が信頼を寄せてくれるでしょうからね。

そして、今回のホモ君が狙っている依頼は帝国の貴族や大商人達からの探索依頼です。彼らの大半は王国の貴族や大商人とは違い、冒険者やワーカー達を頭ごなしに毛嫌いしておらず彼らの力量を正しく認識している者が多く、金銭的にも自治領の治安的にも王国と比較するとかなり余裕があります。

そのため、新しい儲けのタネになりそうな情報を積極的に欲していたり、新発見のエリアの探索を国の機関に頼らず自分の手勢だけで行い、そこから得られるであろう富の独占を行おうとしてきます。

それは冒険者には頼めない仕事であり、ワーカーにお鉢が回ってくる仕事です。

例えば、昔から領内にある森にも関わらず、モンスターが多数生息していて今まで全く調査出来ていない危険なエリアがあるので、その場所の探索を行って薬草の群生地が

どこにあるかを確認して欲しい。

新しく遺跡や洞窟を発見したが、国の機関の一つである冒険者組合に調査を依頼すると、調査に参加する冒険者や組合員達が内部で見つけた物を全て国に報告してしまうため、見つけた物の中から珍しい物をいくつか税として国に持って行かれてしまう可能性が高いので、冒険者組合には頼らずに自分達の手勢だけで秘密裏に調査を行いたい。といった内容の依頼がちよくちよく存在するんですね。危険度が高くて却下されるのが分かっていたり、得られる利益やその他の事情で冒険者組合を通せない探索依頼という訳です。

それらの依頼を積極的に受けていきましよう。未知のエリアへの探索の依頼は普通の汚れ仕事に比べてかなり報酬がうま味です。情報が殆どない場所に行かせるわけですからね、危険度が他の依頼と比べて段違いですからその分報酬も高くなります。

しかし、ゲーム内では未知のエリアでも私達プレイヤーにとっては全て既知のエリアです。帝国に存在する未知のエリア数はおよそ150通り近い数となっていますが、その全てのエリアのデータが攻略班のおかげで解析されています。そして、ダンジョン内の構造は固定となっているので道が分からなくなつてガバるような心配もありません！

内情を知り尽くしている私達に取つては、危険度が高い代わりに報酬が高いステージ

から、危険が少なく報酬が上手いTDNボーナスステージに早変わりです！

そして、普通の汚れ仕事ですら、同じ拘束期間の依頼を冒険者で受けた時と比較すると1.5〜2倍近い稼ぎを得ることが出来ますが、未知の探索依頼であればその報酬は3〜4倍近いです。見つかった情報や財宝次第では更なる追加報酬も！ここで一気に稼いでナザリック地下大墳墓侵入のためのマジックアイテムを購入する資金としましょう！

これも、鮮血帝たるジル君が無能な貴族を肅清してくれて、しつかりと物事を理解している有能な貴族ばかりが帝国に存在しているからです。彼に感謝の意を込めて、2年後はMMNG兄貴のせいで禿げ皇帝まっしぐらの彼の頭髪が守られることをお祈りしてあげましょう。

ちなみに、初めに組むワーカーチームを探すにあたってお勧めの場所は、ヘッケラン達フォーサイトも宿屋として利用していた「歌う林檎亭」やそれと同グレードの酒場兼宿屋がお勧めです。

本当は組む相手が強ければ強いほど報酬が良い依頼を受けられるので、元オリハルコン級レベルのワーカー達を探すのが一番美味しいです。しかし、オリハルコン級冒険者にまで辿り着いたにも関わらずワーカーという職に就いている彼らは金銭等が目的ではなく、とんでもない性癖や問題を抱えているようなやべー奴らが多いです。

変なトラブルに巻き込まれて余計なイベントが発生し時間をロスするような真似はしたくないので、安定を取るためにも、それよりもグレードが下のミスリル級冒険者達に狙いを定めていきます。彼らレベルであれば金銭目的でワーカーになったようなチームも多く、アダマンタイト級の力量を持つホモ君を基本的に歓迎してくれるので、交渉の時間も少なく済みますし、別れるときも互いの実力があわなかつたとか何とか言つて理由をつけやすいですからね。

さて、ワーカーとしての仕事も冒険者の討伐依頼と同じで私には慣れたものです。この段階では大きなミスをする事も無いので倍速してカットしていききたいと思います。本番はナザリツク地下大墳墓ですからね。

▽
.....

.....

.....

.....

.....

.....

～あなたが帝国に拠点を移してから1年近い時間が経過した。

やはり、王国とは違いモンスター討伐機会は格段に減ってしまったが、その代わりに探索依頼が王国に比べると数多く存在しているため、これまでかなりのペースで色んな遺跡や未確認のエリアを踏破している。

残念ながら目的のマジックアイテム自体はまだ見つかっていないが、これまでもかなり高位のマジックアイテムを幾つか発見できている。これであれば、目的のアイテムもいつか見つけられるかもしれない、とあなたは希望を抱く。

拠点を移動する事になり色んな人に迷惑をかけてしまったが、自分の判断は間違っていないかったと確信する。

傍から見れば、危険を顧みずに情報も無いエリアに何度も挑むなど正気の沙汰ではないだろうが、現在に至るまで窮地に陥るような場面は一度も無かった。

何故かは分からないが、今まで訪れた探索場所は全てどこかに既視感を感じ、危険な場所を避けながら探索をする事が出来ているのだ。

自分が持つているにも関わらず知覚できていないタレントか何かの力なのだろうか…?と最近疑問を覚えているが、なんにせよ役に立つ物を使わない理由は無い。とは言っても、それに頼り切るのは危険だが、常にある程度の指標にはなるだろう。ありがたい限りではある。

…さて、今日は久しぶりの休日だ。何をしようか？

おっと、忘れていました。帝国ではワーカーとしての仕事をこなす以外にもう一つやる必要があります。

残りの1年間の間にホモ君には芸術、歴史に関する勉強をして貰いましょう。

これはホモ君の戦闘力の増加には繋がりませんし、そこそこの時間も取られるので出来ればカットしたいのですが、残念ながらMMNG兄貴を攻略するための大事なフラグの一つです。必ず忘れないようにしましょう。

…一応、芸術歴史に関する知識を上げ忘れてもMMNG兄貴を攻略する事は出来ません。しかし、知識があるかないかでその成功率にはかなり差が出てしまいますので、自分の運に絶対の自信のある豪運ニキでない限りは、このタイミングで知識を習得する事をお勧めします。

ここをカットして短縮できれば10分位タイムが縮まるしRTAを走りたいと思っている皆さん！更新点ですよ！

私は絶対にやりませんがね！本家本元の教えに従って安定を取っていきます。

ここまで15時間近くかかっているのに最終盤でリセットする確率を自分から上げていくとか、やめたくなくなりますよ〜こんなRTA。

話を戻しましょう。

何故王国ではなく帝国で勉強をするのかと言いますと、帝国には帝国魔法学院というものが存在しており、内部の施設にはこの世界では珍しい図書館が存在しているからですね。

しかも、かなり高い金額ではありますが規定の入場料を支払えば、学院外の人物でも中にある本を閲覧することが出来る仕組みになっています。もちろん学院外の人間に對しては、持ち逃げの可能性等を考慮して貸し出し等を行ってはいませんが、写本をしたり中で読書をするのは自由ですので、ワーカーとしての仕事を受けない日は基本的に図書館で1日を過ごすことになります。

ホモ君は知識のパラメータにある程度振ってある恩恵もあり、ここから1年近くも通えば歴史と芸術についての知識は必要ラインにまで届いてくれるでしょう。

なお、歴史と芸術についての勉強をしようとしても、一定数以上の歴史的建造物（遺跡など）を見て興味を抱くようになるか、教養がかなり高いラインにまで到達していない限りは、そもそも勉強するという選択肢を選ぶことが出来ません。

一般人からしたら全く縁の無いジャンルですからね：選べないのも仕方ないね。

ホモ君は地頭は良いですが、平民出ということもあって教養はかなり低いので、今回は前者ですね。ワーカーとして依頼をある程度こなしたので選択することが可能にな

りました。

～あなたは遺跡などに最近潜ることが多くなったためか、歴史のある建造物に対して美しさを感じるようになり興味を抱き、その構造や歴史について学びたいと思った。

勉強すれば探索する際にも多少は役に立つだろうし、何より修行以外にあなたが趣味で何かをやりたいと思った事は初めてだったので、たまの息抜きとして学ぶ位は問題無いだろうと自分を納得させる。

どうせ休日と言っても宿屋でゴロゴロしてるだけなのだ、それなら図書館に行つて勉強でもしている方がよっぽど有意義だろう。

…ふう。よし、おーけーです。もし訪れた遺跡数が足りてなかった場合、ホモ君は興味を抱かずにそのまま宿屋へと直帰コースだったので、後日また追加で遺跡などを巡つた後、再度イベントを発生させてからの勉強という流れに持つて行く必要があるため、余計な二度手間になる所でした。そうなると勉強に充てられる時間が少なくなつてしまい、知識がナザリック地下大墳墓侵入までに必要ラインまで上がりきるか不安だったんですが、今回のイベントも運良くセーフなようですね。

一応大まかな目安はあるので、これだけ訪れれば大丈夫だと見極めた辺りで図書館に向かうようにしていますが、ホモ君のその時のご機嫌次第で若干必要数がブレるのでヒヤヒヤもんですよ…。

本当にこのゲーム乱数絡みすぎですね、辛いよお…。

今回は帝国におけるホモ君のルーチンワークが大まかに完成したのでここまで。ご視聴ありがとうございます。

少年期編その7

いよいよラストダンジョンが近くなってきた運ゲーRTAはーじまーるよー！

前回はホモ君の帝国におけるルーチンワークが大まかに完成した所で終了でしたね。今回はナザリツク地下大墳墓侵入のための最後の準備を進めていきたいと思います。

現在のホモ君の年齢は14才となっており、ナザリツク地下大墳墓に侵入するまでに残された時間はあと1年しかありません。しかし、レベルとスキル関係は王国の段階で魔法以外の全てが目標値まで達しており、事前に必要なフラグも全て立て終わりました。

では、残った準備は何か？それは、前々から触れていたアイテム関係の準備です。

帝都に着いてから1年間ワーカーとして精力的に働いてきたホモ君の手元には既に十分な資金がありますが、この世界におけるマジックアイテムは流通量がそれ程多くないため、ポーション等の需要が常に非常に高いアイテムを除いて、欲しいと思った時にパツとそのアイテムを購入出来たりはしません。そのため、暇な時間があれば市場や道

具屋を見て回り、必要なアイテムが並んでいたらその都度購入をしていき、1年後には必要なアイテムが手元に全て揃っている状態にしましょう。

手元に大金が残っているのに必要なアイテムが見つからず、結局用意不十分なままナザリック地下大墳墓に侵入するとかは考え得る限り最悪に近いケースですからね。ここまでの準備が全て無に帰してしまいます。

ですので、今回は装備と必要アイテムの補充について詳しく説明していきたいと思いません。

まず、現在のホモ君の装備についてです。

残念ながら出発の際にレエブン侯から貰った装備は金級〜ミスリル級で通用する装備でしかないので既に卒業しており、王国でオリハルコン級に昇格した際に敵をより効率良く狩るためにと、オリハルコン級に相応しい装備を一式購入しました。

しかし、性能としてはそこまで悪くない装備ですが、実力的にはアダマントイト級の中でも最上位に位置するホモ君からすれば、オリハルコン級の装備はいささか物足りないと云わざるを得ません。

帝国でワーカーとしての仕事をこなす分には特に問題なかったのですが、流石にナザリック地下大墳墓に侵入するのにこの装備のまま挑むのは無謀ですからね、しっかりと

魔化技術による魔化を施したアダマンタイト級レベルの装備を購入してあげましょう。

とは言っても、装備の細部にまで拘って金を掛けすぎる必要はありません。ナザリック地下大墳墓攻略の際に優先すべきはあくまでマジックアイテムです。

年単位の長い目で見れば、細部まで拘った方がケガや消耗も少なくなつて結果的にマジックアイテムなどの節約に繋がりますし、より多くの強い敵を倒せるようになって稼ぎも良くなるという点も考慮すれば、お得と言えるでしょう。

しかし、今回のRTAの終了地点は1年後に訪れるナザリック地下大墳墓です。現時点からそこまでの僅かな期間に投資した金額を回収する事は到底出来ません。それにマジックアイテムは、ポーシオンをはじめとした使い切りの物が多い分、細部に拘って装備者の身体能力を微量上げるよりも、短期的に見ればその恩恵は遥かに大きいです。

ですので、ナザリック地下大墳墓を攻略するのに最低限必要なレベルの魔化が施されたアダマンタイト級の装備を購入し、余った金額を全額マジックアイテムに費やしましょう。

コスパを無視したマジックアイテム頼りの強引な突破を狙っていくというわけですね。

また、幸いと言うべきですか、帝国はドワーフの国と規模は小さいですが親交があり

貿易を行っているため、ドワーフ製の装備がある程度流通しており、王国に比べると装備の全体的な質が良く値段も多少良心的です。

しかし、ドワーフ達が元々住んでいた南の首都フェオ・ライゾは原作では三年前：今現在からだと二年前にクアゴアによる侵攻を受けてしまい、彼らが東の首都フェオ・ジュラへと避難した事によって帝国との貿易が一時的に不可能になってしまっています。

そのため、この辺りの時期からドワーフ製の装備が少しずつ市場から減って行き、それに伴い値段もジワジワと上がって行ってしまっているのです。

1年後にはおよそ1.5倍近い値段にまで高騰してしまいますし、そもそも購入することすら出来ない可能性もありますので、この段階で一括購入しておきましょう。ホモ君が冒険者組合に所属していれば、信用による長期の分割払いを許して貰い、余った資金を更なるマジックアイテムの購入に充てられたかもしれないかもしれませんが、残念ながら現在のホモ君は後ろ盾のないワーカーです。諦めて全額分の代金を支払いまししょう。

そして今回購入する装備は、ダメージを軽減する効果が付与されたものではなく、素早さを上昇させる効果が付与されたものを優先し、靴にはガガーランの装備していた『飛翔の靴』のように短時間だけ装備者を浮かせることの出来る魔法が込められたものを選択します。

ナザリック地下大墳墓内は非常に広大なマップとなっており、それに相応しいだけのモンスター数が存在しているため、一々モンスターの相手をしていたらいつまでも攻略が進みません。基本的には逃げの一手で遭遇しない事を祈りながら、倒さないロスに繋がるかと判断した敵だけを狩っていく方針ですね。

原作のドワーフ編でも軽く触れていましたが、一つの装備に魔化を複数かけようとするほど作成難易度が上昇してしまい、それに吊られて一つ増える毎に値段も馬鹿みたいに高くなってしまいますので、基本的には素早さ上昇の魔法のみがかかった物を購入し、靴に関しては浮遊の魔法のみがかかった物を購入する事にしましょう。

ちなみに、武器に関しては新しい物を購入しません。購入するのは防具のみです。

後述のマジックアイテム購入の際に説明をしますが、新しい武器を購入したとしてもナザリック地下大墳墓では殆ど活躍の機会はありません。

一応ここから1年間のワーカーの仕事が多少早くなるという恩恵はあるため、意味がなくはないのですが、帝国に来てからのホモ君は探索依頼を中心に受けているため王国時代と違ってモンスターを狩る機会が格段に減っており、支払った金額に対して手に入る恩恵はかなり少ないです。

そのため、武器は更新せずに生存率に大きく関わる防具のみを購入するようにしましょう。

さて、装備の準備が終わったところで次はマジックアイテムの購入に移っていきいたいと思います。

先程の装備の一括購入で貯めていた資金が一気に目減りしてしまいましたが、超高給取りのホモ君にはまだいくつかマジックアイテムを買える程度の資金は残されています。

そして、最初の方でも説明しましたが、マジックアイテムは一括購入する事が出来ず、売っているのを見つけたらその度に購入していくと言う形になりますので、今現在市場に並んでいるマジックアイテムを買える程度の資金が残っていれば問題ありません。ホモ君であれば短期間で依頼をこなして大量の購入資金を稼ぐことが出来ますので、マジックアイテムを買いそびれると言うことは無いでしょう。

また、帝国北市場には冒険者達を使う予定のないアイテムを売り払うための露店がいくつも並んでおり、そこでは本来店で買うよりも格安の値段でマジックアイテムを購入出来たりもしますので、多くの品を取り扱っている中央市場だけでなく、時々そちらの方も覗いてみましょう。思わぬ掘り出し物に出会えるかもしれませんからね。

では、目的のマジックアイテムについて具体的に説明して行きましょう。

ナザリック地下大墳墓攻略に必要なマジックアイテムは主に3つに分類されます。

1つ目のマジックアイテムは、ケガを負った際に使用するポーション等の回復系アイテムです。

しかし、これは特に問題はありません。

最初に述べたようにポーションは常に需要が高いマジックアイテムであり、冒険者組合や薬師の店を訪れば在庫はたくさんあるはずですので、他のマジックアイテムに優先して資金を回して、侵入時期が近くなればポーションを一括購入するようにしましょう。

1つ注意点があるとすれば、ポーションを買うのを忘れないようにとかなり早い時期に前もって大量に購入をしてしまわないようにすることです。

この世界のポーションの分類は、最も安価な薬草のみで作るもの、真ん中の値段の薬草と魔法の組み合わせで作るもの、最も高価な錬金術溶液と魔法のみで作るもの、と3つに分けられており、高ければ高いほど効果が即時発生するようになっていきます。一般的な冒険者が使用するのとは真ん中の値段のものであり、私が今回購入するのもそれです。

しかし、これらには共通して1つ大きな欠点があります。

それは、「時間による経年劣化が発生する」ということです。

現地ですりに入るポーションは青色のポーションのみとなっておりますが、プレイヤー達が持っている赤色のポーションだけが経年劣化せずに効果が変わらないのです。

そのため、かなり早い時期に購入してしまうと、ナザリック地下大墳墓に侵入する際には使えない、とまでは行かなくてもかなり効果が落ちた状態でしか使用する事が出来ません。そして、このゲームでは三ヶ月毎に一段階効果が落ちる仕様となっておりますため、必ず侵入時期が近くなってから購入するようにしましょう（一敗）。

2つ目のマジックアイテムは、対アンデッド用のマジックアイテムです。

ホモ君の職業は軽戦士であり、移動速度と敵の殲滅速度が速い軽戦士の職業を選択したおかげで今まで狩りを効率良く進める事が出来てきましたが、残念ながら軽戦士は、戦闘面ではナザリック地下大墳墓内で活躍の機会がほぼありません。

何故なら、ナザリック地下大墳墓はM M N G兄貴が毎日無料でアンデッドを作成出来ることもあって、出現するモンスターはその殆どがアンデッド系のモンスターとなっております。

そして、素早く移動しながら敵を切る事で効率良くモンスターを倒すことの出来る軽戦士ですが、アンデッド系モンスターは物理攻撃で倒す場合、打撃系の武器で粉砕した

り潰したりしない限り、致命傷を与える事は出来ないのです。

いくらナザリック地下大墳墓内での基本方針が逃げ回りながら攻略する事だとしても、避けられない敵や倒さないと後々厄介な事になる敵は倒さなくてははいけません。

しかし、剣で倒そうとしてもかなりの時間がかかってしまい、耐久力の低いホモ君は長期戦には向いていないので事故死が発生したり、手間取っている間に仲間のアンデッドを呼ばれてあっさり死んでしまうことも珍しくありません。

そのため、アンデッドに対して特攻効果を持つ魔法が込められた聖水などの攻撃アイテムを大量に購入します。

スケルトンなどの弱い敵に関してはホモ君の戦い方でもレベル差の暴力で瞬殺することが出来ますが、エルダーリッチ以上のレベルだと戦うのに手こずってしまいますので、強い敵が現れたら聖水などを投げつけまくって速攻で倒しましょう。時間をかければ仲間を呼ばれる分、こちらが一方的に不利になっていきますからね。

金にものを言わせた強引な突破を狙っていきましょう。

また、少し資金に余裕がありそうなら毒物や麻痺、病気などの抵抗を強めるアイテムを購入する事がオススメです。

殆どのアンデッドが共通してそれらのデバフをかけてくるので、抵抗力を強めるアイテムがあれば攻略が若干安定します。

帝国はカツツエ平野が近いということもあり、他国よりも対アンデッド系のアイテムの需要が高く、市場にも多く出回っているため、しっかりと市場を訪れていけば問題なく購入出来ることでしょう。特に問題はありません。

購入にあたって問題となるのは3つ目のマジックアイテムです。

即死級のダメージを回避：つまり、受けたダメージを肩代わりしてくれる類のアイテムを探す必要があるということです。

何故なら、ナザリック地下大墳墓にはモンスターだけでなく、大量のトラップが存在しています。効果は大小様々ですが、その中には装備を貫通してダメージを与えてくる物も多く、レベルは高いですが耐久値がペラッペラなホモ君では、引つ掛かったトラップ次第では即死も有り得ます。そして、ナザリック侵入の際に詳しい説明をするので今回は説明を省きますが、ナザリック地下大墳墓内のトラップを避け続ける事は不可能に近いです。

そのため、何度か即死級のトラップに引つ掛かる前提で攻略を進める必要があるのですが、ダメージを肩代わりしてくれるマジックアイテムは必須と言えます。

しかし、そこでネックとなるのがダメージ肩代わり系のマジックアイテムの希少性です。

蘇生魔法を使える存在が貴重で数えるほどしか存在していないオーバーロードの世界では、自身の命を救ってくれるマジックアイテムを自分から売りに出す事は非常に少ないのです。例えそれが使い切りのアイテムであってもです。

もし市場に流れる場合は、金に困って売らざるを得ないパターン、防具がしつかりとしていて防御よりも攻撃を強化した方が生存率が高くなると踏んだパターンなどが考えられますが、どれも市場に出て来る確率は低く、暇な時に市場を見つけてようやく少しの数買えるかどうかです。

最低2つは無いとそもそも話にならず、完走を狙うのであれば少なくとも3つ、4つは欲しい所です。

あ、ちなみにここが少年期編の一番のリセットポイントですね。

一応、ここでダメージ肩代わり系のマジックアイテムを殆ど購入出来なくてもナザリック地下大墳墓侵入までは直ぐですので続行はしますし、正確にはリセットポイントというべきではないのかもしれませんが、ここで十分な購入が出来なければ殆ど確定で死んでしまいリセットする事になりますので、便宜上リセットポイントと称していません。

仮に必要な数を買えなかった場合はその分の資金をポーション代に回すようにしますが、ポーションでは体力が残っていないと回復出来ないので即死級攻撃は防ぐこと

は出来ず、購入数を増やしても殆ど意味が無いですからね…。

それと言い忘れましたが、本来なら攻略するのにもう一つ必要なエンカウント回避系のマジックアイテムは本チャートでは必要ありません。

ホモ君には幻術魔法適正があり、ワーカーにジョブチェンジして探索依頼を受けるようになってから使用頻度が上がり、このまま行けば1年以内に第二位階魔法を習得してくれる予定だからです。

第二位階には『透明化』の上位互換のような魔法もあり、マジックアイテム無しで気配を隠しながら進む事が出来ますからね。

マジックアイテムをわざわざ購入する事はせずに、自前の魔法だけで乗り切つていくと思います。

少し長くなりましたが纏めると、帝国でワーカーとして過ごす残りの1年間はワーカーの仕事をしつつ休日は図書館で勉強。そして暇な時は市場を訪れてマジックアイテムを探す。これを繰り返すことになります。

今回は幼少期編の陽光聖典以外は大きなトラブルもガバもなく良いペースで走れているので、神様…こんな所でリセットは勘弁して下さい…。お願いします！何でもしま

すから！

アイテム購入についての説明も終わってキリが良いので今回はここまで。ご視聴ありがとうございました。

少年期編その8

今回で帝国編も終了な運ゲーRTAはーじまーるよー！

前回は様々な必要アイテムの紹介をした所で終了でしたね。今回はナザリック地下大墳墓侵入直前まで一気にイベントを進めていきたいと思います。

前回終了時点から約1年間経過した所から今回はスタートです。

まずは、この1年間の間に購入出来たマジックアイテムの内容を確認していきましようか。

回復系アイテムのポジションは…しっかりと必要数が揃ってますね。期限も一ヶ月前に全て購入したので効能が落ちてもいけません。ヨシ！

対アンデッド系のアイテムも…、大丈夫そうですね。聖水を必要数揃えた上に、低レベルの状態異常に関するデバフを無効化するマジックアイテムをしっかりと購入出来ています。ヨシ！

さてさて、では最後に肝心のダメージ肩代わり系マジックアイテムの数ですが……：

うーうーん、たったの3個ですか…。まあ、最低限必要な数は購入出来たかな、という感じですね…。

欲を言えば5個以上あると嬉しかったんですが…。それだけあれば、ナザリック地下大墳墓でトラップに引つ掛かって即死する危険性はなくなるでしょうからね。

ですが、無い物ねだりをしては仕方ないですし、与えられた手札で頑張るしかありません。購入数が2個以下だったら殆どリセット確定だったわけですし、一応攻略可能な数は購入出来たとポジティブに考えていきましよう！

次に、ホモ君のステータスについて最終確認をしていきます。

ホモ君は帝国に拠点を移した段階でレベル35に達していたため既に成長限界が近く、レベルもステータスもスキルもかなり伸びにくくなっており、帝国に来てからは金策のために探索依頼ばかりをこなしていたこともあって、残念ながら王国を出た時点から殆ど成長していません。なので、武技や剣術スキルなどについての紹介は省きます。

ただ、伸び代が大きく残っていた幻術魔法に関しては、予定通り第二位階まで成長させる事が出来ました。これによりホモ君は、新たに『サイレント静寂』の魔法を習得しています。この魔法はナザリック地下大墳墓を攻略する上では『透明化』の上位互換とも言える魔法です。

『透明化』は姿を消しながら移動できる魔法であり、それに対して『静寂』は音を消しながら移動できる魔法です。しかし、ナザリック地下大墳墓にいるモンスターのは大半はアンデッドであり、低位のアンデッドは視界が狭く、音に敏感に反応して襲ってくるという特徴を持ったため、『透明化』よりも『静寂』の方が有効に働く場面が多いのです。

また、『静寂』と『透明化』は消費MPが両方ともさほど多くないという利点がありますので、ダンジョン内は基本的には『静寂』を使って進みますが、敵が多くて進むのが困難と判断した時は『透明化』も併用して進む事にしましょう。両方の魔法を常時使用してしまうと本職が戦士職のホモ君のMPが持ちませんが、要所所で短時間併用する位なら問題ありません。

本当はMPポーションをがぶ飲みして両方を併用しながら進みたいところなのですが、このゲームのMPポーションはMPを回復させる際に魔力酔いという症状を引き起こす仕様になっており、使用する度に現在の身体能力に10%のデバフをかけるというデメリットがあるんです。HPポーションは何のデバフも無いんですが…。

魔力やMPといった魔法関連のステータスは下がらないので、本来の使用者である魔法職が使う場合のデメリットは少なく、防御力が下がって物理攻撃のダメージが増える以外に殆ど存在しません。しかし、戦士職のホモ君は実質全てのステータスが10%下がるわけですからね、致命的なデバフと言えるでしょう。

しかも、MPポーションの回復量は現地で流通している物だと微々たるものなので、クリアするまでには一本だけでなく何本も飲まないといけません。その度にデバフが重複してしまうので、諦めてホモ君の元々のMPだけでやりくりできるような攻略方法を取っています。

これが、軽戦士などの戦士兼魔法職が現地人スタートの普通プレイだとイマイチ人気がない大きな理由の1つなんですよね…。

最初に説明したかもしませんが、軽戦士は今回のRTAだとメリツトが多く、デメリツトが発生する時期の前には既にクリアとなりますので、殆ど問題は発生しません。しかし、普通プレイをする際に現地人スタートで強いキャラを作ろうとした場合、戦士職と魔法職の両方を修める必要があり、最終的にはどっち付かずの中途半端な性能になりがちで、後半になればなるほど強敵を倒すのに他の職業よりも苦勞する事になります。

それに、純粋な戦士職に比べると近接攻撃の技量で劣る分、魔法を要所所で織り交ぜて戦闘を補佐するバトルスタイルになるのですが、その魔法も本職の魔法使いに比べると同じ魔法を使うにしても威力が低くMP消費量が多くなり、おまけに自身のMP量もかなり低いせいで使用できる回数は非常に少ないです。そして、その低いMP量を補うためにはMPポーションを飲む必要がありますが、そうすると今度は身体能力にデバ

フがかかって戦士職としての性能が下がり、本末転倒になってしまいます。

原作でも剣と魔法の両方を治めようとする奴は余程の馬鹿か実力者しかいない、みたいな事を言っていました。それを忠実に再現した感じなんですかね…？

まあ、今回のRTAではMPポジションを使わない攻略をすると言うことを理解して頂けたらそれで大丈夫です。

さて、戦闘面は問題がなかったの、残る懸念点は歴史と芸術に関しての知識が目標値に達しているかだけなんです。割と早い時期から勉強を始めた事でしたら目標値まで達していますね！これなら問題ないでしょう。

マジックアイテムに多少の不安が残るこの状態ですと、ダンジョン自体の攻略成功率は…私の腕だと多分4割あるかないか位ですかね？アクションに自信ニキならもう少し上がるかもしれませんが、どれだけアクションに自信があらうと結局トラップの運次第な所があるので、誤差みたいな成功率の差だと思えますが。

それに、ダンジョンをクリア出来てもその後は無事に帰れるかどうかは話が別ですけどね。

少々不安の残る状態で挑むことにはなりますが、これでホモ君自身の準備は全て完了

です。やれることは全部やり尽くしました！

さて残りの尺は、ナザリック地下大墳墓に侵入するまでのホモ君の様子をお送りしていきたいと思います。

～あなたが帝国に来てからずっと拠点としている宿に、先程依頼人からの使者が訪れた。

この仕事を始めてから知ったのだが、ワーカー達が幾チームも滞在出来るような、所謂ワーカー御用達の宿というものが帝国内に幾つか存在しているらしい。ワーカーには冒険者組合のような機関がないため、依頼人はワーカー達を自分の伝手で探す必要があるのだが、その際、彼らが色々な場所に散らばっていると非常に面倒なため、ワーカー達の方から自発的に1つの宿に集中して泊まろうとした結果、殆どワーカー達専用と化した宿屋が幾つも生まれたというわけだ。

あなたが泊まっている宿もその内の1つであり、ワーカー御用達の宿屋の中では最高レベルのものを選択している。もともと、ワーカーへの依頼は汚れ仕事が多く、人通りが多かったり目立つような店構えだと依頼人が二の足を踏んでしまうため、ワーカーの中では最高レベルの宿と言っても、帝国最高級の冒険者御用達の宿屋などに比べると質

やサービスは劣ってしまうのだが。

あなたとしてはもつと安い宿屋でも良いのだが、高ランクの実力を持つのであればそれに相応しい宿屋を取らなければ依頼人に舐められたり、治安が悪くトラブルに巻き込まれやすいと、初めてワーカーとして仕事をした際にチームを組んだ仲間のワーカーに教えて貰ったので、この宿屋を選択しているという経緯がある。

おかげで、これまでに貴族や大商人達からの大口の依頼がいくつも舞い込んで来たので、彼にはとても感謝している。：彼はもう死んでしまったらしいが。

：今回の依頼もこれまでと同じような貴族からの依頼ではあるのだが、あなたはその依頼内容に少しきな臭いものを感じている。

依頼人はフェメル伯爵。依頼内容は王国内にある遺跡：正しくは地下墳墓と思われる建造物の調査。報酬は前金が金貨500枚、達成金が金貨450枚と共に高額に設定されており、各自が発見したマジックアイテムは基本的に一切を伯爵のものとするが、あなたが治癒系のマジックアイテムを探しているという情報をしっかりと掴んでいるのか、治癒系のマジックアイテムに限り、あなた自身で発見したものは所有権をあなたに譲るとの事らしい。

それ以外だと、複数のワーカーチームに依頼をして調査を行う予定である、見つけたマジックアイテム以外の貴金属類は半分を伯爵に渡す必要がある、等と他にも色々と条

件はあるが、非常に好待遇であり、報酬面や経費面だけを考えるならば是非受けたと思う内容だ。

しかし、懸念点が幾つか存在する。

まず1つ目の懸念点は、今回は帝国内でなく王国内での調査となるため、元々王国に住んでいたあなたが王国内で暴れたとなればレエブン侯に迷惑がかかる事になるかもしれないという点だ。

もつとも、あなたとレエブン侯に繋がりがあるのを知っているのは一握りの人達だけであり、レエブン侯からはあなたがワーカーとして問題を起こしたとしても、多少の事なら私が握り潰せるため何の問題もないと言ってくれているので、恐らくこれは心配しなくても大丈夫だろう。

2つ目の懸念点は、いくら何でも報酬が高すぎるといふ点だ。

未踏破エリアの探索はその危険性から滅多に受ける人がおらず、その分報酬も非常に高い傾向があるが、それを考慮しても破格すぎる報酬だ。

今回調査する地下墳墓がかなり大きい規模であり、あなたがこれまで一度も探索依頼に失敗しておらず、アダマンタイト級の実力に加えて積み重ねた信頼と実績があると

言っても、前金と達成金を合わせて金貨500枚程度が相場というものだろう。しかし、今回はだいたいその倍近い金額となっている。

それに、複数のワーカーチームを用意しているということは、あなたに提示したほど高額な報酬を用意してはいないだろうが、それでも他のワーカー達にも多額の報酬を支払っているということになる。他のワーカー達に対する報酬も多めに想定するならば金貨300〜400枚といった所だろうか？あなたを含めて5チーム程度動員すると仮定したら、それだけで金貨3500枚近い出費となる。

いくら未発見の地下墳墓とはいえ、それだけの投資を回収してなお黒字になるとはあなたには到底思えない。

依頼人のフェメル伯爵は皇帝からあまり好遇されてはいないと風の噂で聞いたが、金に困っているという噂は聞いたことがないし、もしかして金銭以外の目的があるという事だろうか？それなら一応の納得は行くが…。

3つ目の懸念点は、それだけ大規模な地下墳墓の情報が今まで出回っていないのはおかしいという点だ。

今まであなたはいくつも未踏破の遺跡を攻略しており、その中には幾つか今回と同じような規模のものもあったが、それらはどれも貴族が治める領地内に存在するものであ

り、殆ど誰も立ち寄らないような場所にある上に貴族が情報操作をしているので、依頼を受けて詳しい情報内容を教えて貰うまで、その遺跡の情報を全く知らなかったという事は何度かあった。

しかし、今回見つかったのはトブの大森林の近くだ。あそこには王国の冒険者時代に何度も狩りに行っていたが、それらしい遺跡があるなんて話は一度も聞いたことがないし、あなた自身も目撃していない。それに加えて、トブの大森林は帝国と王国と法国の3つの国の間に位置しており、それぞれの国の冒険者達がトブの大森林にはモンスター討伐のためにそこそこの頻度で訪れているはずなので、どこかの国が隠蔽を図ろうとしても他の2国が気付かないわけがない。にも関わらず、大規模な地下墳墓の情報が今になって急に流れてきた。まるで、今まで存在してなかった地下墳墓が急に出現したかのように。

…あなたはこれらの不安材料を考慮し、改めてこの依頼を受けても大丈夫なのかどうかを考える。

安全を考慮するなら当然見送るべきだろう。お金に困ってはいないし、何より不安要素が多すぎる。

…しかし、何故かあなたには『この地下墳墓にはあなたの求めるものがある』という

不思議な直感があった。今まで遺跡などを探索していた際にも何度もこのような直感が働く場面があったのだが、今までその忠告に従った結果モンスターやトラップなどを回避して安全に探索をする事が出来たのだ。

なので、オカルトかもしれないが、あなたはこの直感というものを非常に信頼している。その直感が行けと告げるならば行くべきだろう、とあなたは判断する。

それにこれだけ変わった地下墳墓であれば、あなたの求めるような高位の治癒系のマジックアイテムがあっても何ら不思議ではない。お伽話のように急に現れた地下墳墓に眠る数々のお宝：いかにもらしいではないか。

元々リリイのために危険な事を冒すのは端から承知の上だ。ならば、ここは危険を冒してでも挑むべきだろう。

そう決断したあなたは、善は急げとフェメル伯爵宛てに依頼を受ける旨を書いた手紙を書き始めた。

もしかしたら、今回の探索があなたの人生における最大の冒険になるのではないか。そんな予感もあなたは感じていた。

帝国編が終了したので今回はここまで。次回からはラストダンジョンのナザリック

地下大墳墓に突入です。ご視聴ありがとうございました。

ナザリツク地下大墳墓侵入編その1

ここからが本当の地獄の始まりな運ゲーRTAはーじまーるよー！

前回はナザリツク地下大墳墓侵入のための依頼を受けたところで終了でしたね。今回はナザリツク地下大墳墓内に侵入するまでの様子をお送りしていきたいと思います。

さて、まず皆さんに先に言っておくべきことがあります。

ここからはほぼ全てのイベントが実力関係無しの完全なる運ゲーです。

今まで色々とフラグを重ねて着々と準備を重ねてきましたが、それらは残念ながらここから始まる幾つものイベントの成功確率を上げるだけの効果しかありません。成功のイベントとか1つもありません…。

そして、RTAとしてここまで17時間近く走ってききましたが、1つでも悪い乱数を引いた場合即再走です。完全なる無慈悲と言えるでしょう。

…一応、ホモ君は依頼に出る前に15才の誕生日を迎えたばかりですので、仮に死

んだとしてもセーブ地点が近いいためやり直すこと自体は可能です。しかし、ナザリック地下大墳墓内に侵入するイベントの途中で死んだ場合、もしくはリセットをした場合、もう一度セーブ地点から開始したとしても、ナザリック組全員からの好感度が最低値からスタートする上に、レベルが5下がり暫くの間ステータスに大幅なデバフが発生するという仕様になっており、実質攻略不可能な状態に陥ってしまうのです。

普通プレイではナザリック地下大墳墓攻略を素直に諦めてレベリングを行い、別の攻略に取りかかれば良いお話ですが、RTAでは別の選択肢はありませんので再走確定です。

他のゲームでも、最高難易度のダンジョン内ではリセットなどの不正を働こうとすると、プレイヤー側に何らかのペナルティが発生するような仕様がよくあるのをご存じでしょうか？本作ではナザリック地下大墳墓が最高難易度ダンジョンの1つに数えられており、制作側も気軽な気持ちでクリアさせないようにと、不正防止策を取り入れているようです。

そのため、この地点でのリセットは再走と同義であり、ホモ君の漢の一発勝負にかけるしかないのです。

…そろそろ最初のイベントが始まりそうですね。では、覚悟を決めて行きましょう！

「あなたは、集合地点と指定された今回の依頼人である伯爵の敷地へと訪れた。既に幾人ものワーカー達が集まっており、自分を含めてその数は19名。しかも、その誰もが帝都内でも腕利きと呼ばれるワーカー達のようなのだ。」

「どうやらあなたが最後の到着者だったらしく、既に集まって情報交換を開始している4人組の元へと挨拶に向かう。」

「おいおい、マジかよ……。孤鬼様じゃないか、アンタも今回の依頼人に雇われていたのか?」

「もしかして、汝も今回の調査に参加する予定であるのか?…それは心強い。我も頼りにさせて貰うぞ。」

朗らかな笑顔を浮かべている人付き合いが得意そうな男と、カブトムシのような外見の全身鎧を着用した男の2人があなたを見つけたのと同時に話しかけてくる。

彼らは確かか?、フォーサイトとヘビースマッシュャーのリーダーだったはずだ。あまり人付き合いのないあなたではあるが、ワーカーは冒険者と違ってトラブルに巻き込まれやすい。そのため、冒険者時代とは違って他のワーカーチームとは最低限のコミュニケーションを取っている事もあり、有力なチームのリーダーの顔くらいはしっかりと覚えていた。

共にミスリル級レベルのワーカークーチームのため、今まであなたと合同で依頼を受ける機会はなく接点も殆ど無いが、仕事中にトラブルを起こさないようにと表面上は友好的に接して来てくれているようだ。であれば、こちらも出来る限りフレンドリーな態度で応じるべきだろう。

あなたは笑顔を作りながら、彼らと情報交換を進めることにした。

その最中、立派な剣を携えた優男：エルヤーがあなたの方をチラチラと見て少し睨んでいた気もするが気のせいだろうか。あなたと彼はろくに話したことも無い間柄である。彼にはあまり良くない噂があるようだ。が、なまじそれを知っているせいで、きつと彼からの視線に少し過敏になってしまっているだけだろう。

そうして暫くの間彼らと情報交換を交わしていると、ようやく明るくなってきた庭を伯爵の執事らしき男が歩いてくるのが見えた。どうやら、あなた達を馬車の所まで案内してくれるようだ。

そして、彼に案内された先で今回使う予定の馬車の姿を見たあなたは大きな驚きを受けた。

：八足馬ではないか。レエブン候の館ですら数えるほどしか見なかつた貴重な魔獣だ。これ程のものを持ち出すとは…やはり、今回潜る地下墳墓には相当のものが眠っているのだろう。でなければ、採算がとてもしゃないが合わないはずだ。

あなたは、今回の探索で目的のマジックアイテムが手に入るのではないかと、より一層期待を膨らませる。

そうあなたが静かに闘志を燃やしていると、執事が今度は同行する冒険者達について次々と紹介を始めた。

：はい、まずここが第一のリセットポイントです！

本RTAはナザリック地下大墳墓に侵入する前にMMNG兄貴と親交を深めない限り、有無を言わず他のワーカー達と共に拷問室や恐怖公の部屋送りとなってしまうが、実は肝心のMMNG兄貴が冒険者として現場に参加してくれるかどうかはランダムなのです。

基本的には参加してくれるようですが、乱数が悪いとMMNG兄貴の気が乗らず参加してくれなかったり、PND R君が変装して参加していたりした場合は即ドボンです！
ひたすらMMNG兄貴にご慈悲を頂けるようお願いしましょう…。

～次々と紹介される冒険者達だが、執事が最後に紹介しようとした冒険者を見て、あなたは本日2度目の驚きに打たれる。

馬車から出て来たのは黒の全身鎧に身を包んだ立派な偉丈夫の戦士。そして、その背

後からはあなたが今まで見てきたどんな女性よりも美しい黒髪の……おそらく魔法詠唱者。あなたの直感が、その兩名はあなたが今まで出会って来た人物の中でも最上位に位置する実力者だと告げている。

あなたが彼ら2人が醸し出す圧倒的強者の雰囲気には驚いていると、執事が彼らを『アダマンタイト級冒険者“漆黒”』であると紹介してくれる。

……漆黒。確か、レエブン侯から貰った最近の手紙にその名前が書かれていた覚えがある。

エ・ランテルをアンデッドの群れから救い、最速で銅級からアダマンタイト級にまで駆け上がり、王都で起こった悪魔騒動では難度200を誇る悪魔を撃退したとんでもない冒険者だと。

しかし、王国で一躍時の人のような扱いをされているらしい彼らだが、漆黒の剣士……名乗ったところによるとモモンさんは、ワーカーや冒険者に対して非常に謙虚に接してくる。この場の誰よりも実力とネームバリューがあるにも関わらず、傲らずこちらを立てようとしてくる彼の姿勢にあなたは好感を抱いた。

セーーーーーーフ！

MMNG兄貴：面倒臭がらずに現場に来てくれてありがとう…ありがとう…。

PND R君の場合はもう少し話し方が仰々しい上に、あそこまで下手に出た発言はしませんからね。MMNG兄貴で確定です。

まずは第一関門突破ですね、良かった良かった…。

この後はパルパトラおじいちゃんとMMNG兄貴の模擬戦の流れとなるのですが…、パルパトラおじいちゃんやんの代わりにホモ君がMMNG兄貴と戦う事が出来ます。ここで良い戦いを演じられればほんの少しではありますがありますがMMNG兄貴からの評価が上がるので、早速挑戦しましょう！

そして、ここで軽戦士チャートを選んだ恩恵が発揮されます。

MMNG兄貴は本職が魔法詠唱者にも関わらず戦士職もある程度極めようとしているため、魔法を織り交ぜながら近接戦闘を行うバトルスタイルのホモ君は、ある意味自分が見本とするべき戦い方です。

実際は、黒の全身鎧を着ているMMNG兄貴は着用品に魔法をマトモに使用することが出来ませんが、それでも戦い方の参考にはなりますし、自分が実現させたい戦い方を間近で見た彼はホモ君の動向に対して多少興味を抱いてくれるようになります（意味深）。

ここで稼げる好感度は微々たるものかもしれませんが、その僅かな好感度の積み重ねが少しずつMMNG兄貴をギャルゲーのヒロインのように攻略していく鍵となりますので、このRTAを走りたいと思っている視聴者兄貴は、出来れば主人公を魔法戦士職にしたチャートを作成するのがオススメです。

～モモンさんと模擬戦を終えたあなたは、荒くなつた息を落ち着けるために深く深呼吸を行う。

流石はアダマンタイト級冒険者だ……。それも、あなたが今まで出会ってきたアダマンタイト級の中で最も強い存在だ。剣の技術に関しては自分が勝っているという自信があるが、彼の身体能力は驚愕の一言に尽きる。どれだけ攻めようとも強引に回避をされてしまい彼に有効打を与えることが出来ず、逆にこちら側は彼の余りにも重い一撃を捌くのにかなりの労力を要した。

あくまで模擬戦ということもあり、お互いにまだまだ全力は出してはいない。しかし、今まであなたと剣で互角に渡り合えた存在は師匠のヴェスチャー位であり、それに匹敵する、いやそれ以上の強さを持つであろう彼にあなたは興味を抱いた。

丁度彼の方も色々聞きたいことがありそうな雰囲気だったので、こちらから模擬戦の感想をしたいと話しかけてみる。その言葉に頷いた彼は、あなたを引き連れて他の

ワーカーや冒険者達に話を聞かれないような離れた場所まで移動し、暫くの間互いの戦い方について意見やアドバイスを交わしていたのだが、話が一段落したのを見計らって彼が唐突にあなたへと質問を投げかけてきた。

「……君に聞きたいことがある。何故、地下墳墓に向かう？ 依頼を受けたというのは分かる。しかし、組合から強く願われれば断るのが難しくなる冒険者と違い、しがらみのない…、それもアダマントタイト級の強さを誇ると言われている君が引き受けたのは何のためなんだ？ 何が君を駆り立てるんだ？」

……？ 何でそんなことを聞くのだろうか？

あなたは少し疑問を抱いたが、妹の部分は伏せて、いつも通り高位の治癒系のマジックアイテムを探しているとだけ告げようとした所で、少し思い直す。

…彼には本当の事を言っても良いのでは無いだろうか？ 妹やレエブン侯が不利益を被るかもしれないと思い、自分から言いふらしたりはしていかないが、別に必死になって隠している程の事でも無い。それよりも、アダマントタイト級冒険者である彼に本当の事情を話すことで、何か高位のマジックアイテムについての情報を貰えないかという打算と、自分と同等…いや、それ以上の強さを持つているであろう彼と仲良くもつと話をしたいという純粋な気持ちから、彼には正直に自分の事情を告げることにした。

ーモンスターの呪いで幼い頃からずっと苦しんでいる妹がいるんです。そして、このままだと妹はあと数年の内に亡くなってしまおうんです。

でも、その呪いは王族とかですら持つているか分からないような神の領域と呼ばれる高位の治癒系のマジックアイテムでしか治せないらしくて……。だったら、自分自身で高位の治癒系のマジックアイテムを探し出して、妹を救う位しか手が無いじゃないですか。

だから、自分はワーカーとして探索任務を受け続けているんです。大切な妹を救うために。ー

：初対面の人にここまで自分の事情を話したのは初めてだ。あなたの師匠であるヴェスチャーにすらここまで饒舌に話すことは無かった。

しかし、モモンさんの持っている雰囲気：グループのリーダーが持つような、つい何でも相談したくなるような温かい雰囲気にあてられてしまったのだろうか？

そんなあなたの考えを聞いたモモンさんは少し悩んだ後、優しい声であなたへと忠告をしてくる。

「えー、ゴホン。じ、実は今回のこの調査はかなり危険なものではないかと私は思っているのだよ。：君のような実力者でもおそらく死ぬ可能性が高い。出来れば今からで

も依頼を降りた方が良い。

：おっと、君はワーカーだったな。：そうだな、ワーカーが依頼を断るのは角が立つという話だから、伯爵の方には私の方からも君の不利益に繋がらないようにと話をしておこう。：それで、どうだね？」

捉え方によつてはあなたを侮っていると思われるも仕方無い内容ではあったが、不思議と不快感はなかった。

それよりも、自分の事を本当に気遣ってくれている感じがありありと伝わってきた。：彼はあなたの實力をしつかりと理解した上でこの提案をしてきている。おそらく、本当に危険な地下墳墓ということなのだろう。

一瞬、何故彼がこの地下墳墓について詳しい情報を知っているのかと頭に疑問がよぎるが、そんな些細な疑問は頭の隅に追いやり、相手が真摯に忠告してくれたなら自分も真摯に答えるべきだと考えたあなたは、彼に自分の思いを告げる。

ーご忠告感謝します。でも、どうしても僕は危険を冒しても潜らないと行けないんです。

：妹を助けられるようなマジックアイテムが手に入る機会なんて、おそらく一生に一度あるかどうかでしょう。それが、今日ではないかと僕は思ってるんです。

妹は僕の生きる意味であり存在理由です。妹のおかげで僕は辛うじて前を向いて生きていられるんです。

そんな大切な存在を救うためなら、命だつて賭けられます。

あつ、もちろん死ぬ気はありませんよ。こんな兄でも死んだら妹がとても悲しむでしょうからね…。――

あなたの返事を聞いたモモンさんは長い時間何かを思い出すかのように遠くを見て沈黙していたが、暫くすると誰に聞かせるでもなく独り言を呟く。

「ペロロンチーノさん…。ぶくぶく茶釜さん…。」

あなたにはその内容までは聞きとれなかったが、言葉にはどこか哀愁が漂っているような気がした。

そして、また暫くの間時間が経つとモモンさんはあなたの方を見つめて何かを呟く。ただし、今度はあなたにもハッキリと聞き取れた。

「そうか、君は…。彼と同じ瞳をしているのか。届かない望みであろうと決して諦めず足掻こうと努力する、私の好きな瞳だ。」

彼？ 一体誰の事を指しているのかあなたは気になったが、まだ親しくなっていない人間のプライベートに無理矢理踏み込むのは良くないということを、ヴェスチャーに弟子

入りした時に知っている。

そのまま彼の動向を伺っていると、何かに納得した様子を見せたモモンさんはあなたの肩を叩き「気を付けたまえ」とだけ告げ、冒険者達が野営の準備をしている場へと戻って行く。

あなたには彼の行動をイマイチ理解しきれなかったが、それでも不思議と彼と仲良くなれたという感覚があった。

：冒険者達が野営の準備をしていたのを見て、そういえば、と思っただけだが冒険者達の方ではなくワーカー達の方を向くと、彼らも彼らで自分達のテントの準備をしている事に気付く。どうやら、随分と話し込んでしまっていたようだ。

団体行動なのに自分だけ準備が遅れてはいけないと少し焦ったあなたは、駆け足でワーカー達がいる野営地へと歩いて行った。

今回はMMNG兄貴とのファーストコミュニケーションを終えたのでここまで。ご視聴ありがとうございました。

ナザリック地下大墳墓侵入編その2

まだまだラストダンジョンは序の口な運ゲーRTAはーじまーるよー！

今回はMMNG兄貴とのファーストコミュニケーションをクリアした所で終了でしたね。今回は引き続きMMNG兄貴の好感度を稼いでいきたいと思います。

前回から夜を越えて翌朝になった所から今回はスタートてます。

まずは、第三のリセットポイントについて解説していきましょう。

：あ、前は尺の都合で説明をカットしましたが、第二のリセットポイントは前回の説得場面でMMNG兄貴がホモ君の言葉に共感してくれるかどうかです。幼少期編で軽く触れたかもしれませんが、あれも確定成功イベントではありません。

彼がワーカー達に質問する前にホモ君がインターセプトして二人きりで話す展開に持って行けたおかげで成功しましたが、ホモ君の方から話しかけようとしても彼が先にワーカー達に質問してしまうパターンが存在しており、そうなった場合は再走です。

ワーカー達の答えに激おこな状態ではホモ君からの言葉に殆ど耳を貸してくれず、完

壁な回答をしても稼げる好感度は0に近くなってしまいう上に、今回発生する第三のリセットポイントへのフラグ自体が消滅してしまうので、侵入前時点でホモ君の印象が他のワーカーよりは多少マシ程度に収まってしまい、到底生還できる好感度では無くなってしまいうからですね。

また、ワーカー達への質問よりも先に二人きりで話す展開に持って行けたとしても、純粹にMMNG兄貴がホモ君の言葉を聞いて納得してくれないパターンも存在します。そうなった場合は同じく好感度を稼ぐことが出来ず再走なので、気を強く持ってイベントに望みましょう。

…さて、改めて第三のリセットポイントの解説に移りましょう。

今行おう好感度稼ぎは「ナザリック地下大墳墓を褒めまくってMMNG兄貴の好感度を爆上げ!」という策なのですが、このフラグを発生させるには2つの内どちらかの条件を満たしておく必要があります。

1つは主人公が純真無垢な存在であることです。しかし、主人公が年齢を重ねる、モンスターを倒す、悪事を働いたりする度に少しずつ精神が擦れていってしまうので、今回のように普通に時間をかけてレベルを上げて侵入しようとする場合は殆ど達成は無理です。もし悪事を働いて無くても、レベル上げをするということは仕事やモンスター

退治を行わないと行けませんからね。ナザリックに最低限侵入可能なレベルまで上がる頃には純真無垢という状態では無くなっています。

これが可能なのは…ネム姉貴みたいに幼い状態にも関わらず特別な事情で内部に入る機会があり、打算とかを考えずに褒めまくった場合とかですかね。幼い子供からの素直な賞賛はM M N G兄貴的にポイント高いです。

当然、ホモ君の心は既に純真無垢という状態ではありませんので、こちらの条件は達成不可能です。

もう1つは、芸術・歴史関係の知識が一定以上のラインを越えている場合です。ナザリック地下大墳墓は現地人視点だけでなくプレイヤー視点から見ても細部まで作り込まれた建造物であり、その造形は素晴らしいの一言に尽きます。そして、M M N G兄貴はそのナザリック地下大墳墓を仲間達と作り上げた誇りあるものとして捉えており、邪な気持ちで褒めたり、大雑把にすごーい！と褒めたりするのではなく、的確に「○○の造形は素晴らしいですね」と褒めることで、自分だけでなく仲間が色々と拘った部分を褒められた気になった彼はテンションが上がり、好感度を大きく稼ぐことが出来ます。だから、戦闘面では役に立たない知識を上げて置く必要があったんですね。

しかし、こちらの場合はいくら知識を持っていようとも彼が素直に賞賛を受け取ってくれる程度には好感度を稼いでおかないといけませんので、前回の口説きが失敗してい

た場合こちらのフラグは自動的に発生しなくなると言うわけですね。

また、仮に前回の口説きが成功してホモ君への好感度を稼げていたとしても、ワーカー達への怒りが収まらず激おこぶんぶん丸な状態のまま翌朝を迎えた場合、MMNG兄貴はPNDR君に代役を任せてさっさとナザリック地下大墳墓に引っ込んでしまいますので、いくら褒め称えた所で肝心のMMNG兄貴には何の効果も発生しません。

そして、ここでの稼ぎが無い場合も最終的な好感度が足らず、ナザリックから生還出来る可能性は限りなく低い状態になってしまいます。

またMMNG兄貴のご機嫌を伺ってお慈悲をかけて頂けるようにまたお祈りをしましょう。

ついでに、偉大なる走者である本家本元の親にもお祈りしておきます。

お願いだから野営地に残っていてくれよなく頼むよ。

～あなたは、まだ日が昇りきっていない明け方頃に目を覚ました。寝起きで少し怠さの残る体を起こして寝泊まりをしていた個人用のテントから抜け出すと、辺りにはワーカー達の野営地を守るために寝ずの番をしている冒険者達の姿が見える。あなたはソロ口で攻略をする事が多かったので、これだけ大所帯のキャンプというのは少し新鮮だ。

さて、早く目が覚めて暇なので日課の鍛錬でもしようかと思いながら何の気なしに冒

険者達の顔ぶれを眺めていると、その中に昨日手合わせをした漆黒の全身鎧の戦士：モモンさんを見つける。

彼とは昨日ある程度話したが野営地の準備のせいで少し慌ただしく別れることになってしまったので、自分以上の実力を持つている彼ともう少し仲良くなりたいたいという気持ちから、色々話をしたいと思ったあなたは、あなたにしては珍しい積極性を発揮して自分から彼に話しかける事にした。

「…む、君か。どうしたのかね、まだ作戦開始までは結構時間があるはずだ。私達冒険者に護衛は任せてテントで休んでいると良い。」

いつも一人で探索依頼を受けることが多いので、野営しても何かあった時に直ぐ起きられるようにと眠りが浅いことが多くて、この時間でも目が冴えてしまっているんです。と、あなたは苦笑交じりで答える。

さて、彼と仲良くなりたいと思ひ話しかけたは良いが、普段人と話す機会が少ないという事もあり、あまり良い話題が浮かばない。戦闘に関しての話は昨日話したし、他に自分から振れる話題と言えば…今回の遺跡についてとかならうか。

幸い、自分は芸術や歴史については図書館で勉強しているおかげで多少造詣が深い。興味が無さそうなら頑張つて他の話題を探そうと思ひながら、あなたは軽い気持ちで話を振つてみることにした。

——仕事柄いろんな遺跡を見てきましたが、今回の調査対象である地下墳墓は今まで見てきた中でも特に素晴らしい造りをしていますよね。——

あなたからすれば世間話を振ろうとしただけの何気ない一言だったのだが、その言葉を聞いたモモンさんは体をピクツとさせるとあなたの方を振り向き、やや上ずった声で「ほ、ほう……。ちなみに、どのようところが素晴らしいと思うのかね？」

と、少し食い気味な口調であなたに問いかけてくる。

それが話を繋ぐための相槌なのかはわからなかったが、彼がしつかりと反応を返してくれたことに嬉しくなったあなたは、幻術魔法を使えるが故に昨日偵察として地下墳墓を観察しに行った際の印象を素直に伝えることにした。

ただ大きいだけでなく細部まで作りこまれていて非常に美しい。何百年前に世界最高峰と呼ばれたドワーフの建築家○○が設計した建築物よりも荘厳である。地下墳墓と言われているがこれだけの規模であれば世界的に有名な王族が眠っていてもおかしくはない。これ程素晴らしく大きな建造物を作った過去の人物は余程凄い方達だったのだろう。

などと地下墳墓に対する称賛の言葉を次々に送る。

いや、昨日実際にこの目で見た地下墳墓はそれほどまでに凄かった。今までいくつもの遺跡を見てきたが、それと比較するのも烏滸がましいのではないかという規模と造り

であり、歴史や芸術に関心のあるあなたとしてはこの上なく素晴らしいものに感じられたのだ。

しかし、普段は語り合う相手がないということもあり、調子に乗って流石に少し喋りすぎてしまった。まだ出会って間もない彼に変な奴だと引かれてはいないだろうかと心配になり、そろそろと彼の様子を窺って謝罪の言葉を投げようかと思つたところで、彼は何故か頷くように大きく首を縦に振つていた。

「ふむ。いや、君もそう思うか！私もあの地下墳墓は素晴らしいものだと思つていて、まずは地表面部分にある祠の装飾が……」

モモンさんが、さつきまでのあなた以上の勢いで、今までの落ち着いた雰囲気とはかけ離れた様子で早口になりながら、上機嫌に地下墳墓についての感想をつらつらと語り始める。

…驚いた。彼にも歴史好きな一面があつたのだろうか。まるで自分自身が作つたかのように遺跡に対する親しみさえ感じられるような口調で、淀みなく賞賛の言葉が続く。

それにしても、彼はどうして遺跡の外観についての情報をこれだけ知っているのだろうか。彼は昨日野営地にずっといたはずなので、直接見るような機会はなかつたはずだが…。

いや、彼はアダマンタイト級冒険者だ。自分達ワーカーや他の冒険者とは違い、伯爵から詳しく事前情報を貰っていたとしても不思議ではない。それに、自分達が来る前に下見をしてくれていた可能性もあるではないか。と自分で自分を納得させる。

モモンさんは更に暫くの間語り続けていたが、そのテンションが最高潮に上がったと思つた所でピタリと動きが止まって急に話すのも止めてしまい、数秒後に先程までとは打って変わって冷静な様子で、しかし何かに少しイラついた様子であなたに謝罪の言葉をかけてくる。

「……いや、すまない。私の方こそ喋りすぎてしまったようだな。」

…確かに急激なテンションの変化には少し驚いたが、元はと言えば自分が喋りすぎてしまったのが原因だ。あなたは彼に気にしないので下さいと告げると、こちらから地下墳墓に対しての話題を振り、それについての雑談を再び再開させる。

彼がまだ話し足らなさそうにしているのもあつたが、自分ももう少し話し合いたい気持ちがあつたのだ。

気が合う仲間という存在がおらず、滅多に話すことの出来ない趣味についての話だ。折角の機会だし、思う存分話すことにしよう。

彼は先程までの行為を思い返したのか一瞬躊躇った様子ではあつたが、すぐに嬉しそうな雰囲気滲ませながら彼も饒舌に語り出す。

二人だけの他愛もない楽しい雑談の時間は、日が昇り他のワーカー達が起きて来る頃まで続いた。

よーよーよーし！セーよーよーよー！

…とは言つても、ここまでのイベントはMMNG兄貴と直接絡むイベントと言うこともあり、まだ比較的成功率が高いイベントです。

しかし、残りのイベントの殆どは成功率50%を切るような鬼畜としか言いようのない確率のものとなっており、ここからが本当の地獄の始まりです。

無事にクリア出来るように更なる祈りを捧げましょう。

MMNG兄貴とのセカンドコミュニケーションを終えた所で今回はここまで。ご視聴ありがとうございました。

ナザリック地下大墳墓侵入編その3

敵の懐へと突っこんでいく運ゲーRTAはーじまるよー！

今回はMMNG兄貴とセカンドコミュニケーションを交わしたところで終了でしたね。今回はいよいよ第四のリセットポイントであるナザリック地下大墳墓内のダンジョン攻略に取り掛かって行きたいと思います。

さて、まずはナザリック地下大墳墓内のダンジョンの情報について解説していきます。

ちなみに今回のRTAで攻略するのは、第十階層まであるナザリック地下大墳墓内の第一階層のみとなっています。

何故なら、RTAの最初の方でも軽く説明したと思いますが、現地人スタートでナザリック地下大墳墓を正攻法で攻略する事は100%不可能だからです。

ナザリック地下大墳墓はユグドラシル時代に数多く存在した拠点ギルドの中でも最高レベルの攻略難易度を誇っており、かつては1500名近いプレイヤーで結成された

攻略隊を、拠点に配置されているNPCとギミックを駆使する事で41人しかいないギルドメンバーだけで撃退した実績があります。

また、正攻法で駄目ならと、仮に規格外の効果を持つワールドアイテムを使用して攻略しようとしても、ナザリック内にも『強欲と無欲』『山河社稷図』など数多くのワールドアイテムが保管されているので効果が相殺されてしまい、結局は自分の実力のみで挑むことになってしまいます。

そして、プレイヤー達が徒党を組んでも攻略する事が出来なかつたナザリックを、現地人単騎で正規攻略するなんて絶対に不可能という訳です。

ですので、今回はM M N G 兄貴の好感度を稼いで見逃して貰う√を選択しているわけなんですけど、この√に辿り着くためにはそもそもナザリック内でM M N G 兄貴に出会わなくてははいけません。しかし、肝心のM M N G 兄貴は玉座の間が近くにある第十階層付近か、フォーサイトのお出迎えのために第六階層のコロッセオ付近で待機しており、そんな深層まで辿り着くことは現地人のホモ君のステータスでは到底無理です。第一階層はともかく第二階層からは高レベルのモンスターや第七位階、第十位階の魔法が込められたトラップがゴロゴロ存在している上に、意地の悪い侵入者を排除するためのギミックが所狭しと並んでいますからね…。ホモ君なら幸運に幸運を重ねて第二層の半ば辺りまで行けたら大健闘という感じじゃないでしょうか。

では、どうやってMMNG兄貴の元まで辿り着くのか？答えは簡単です。

自力で辿り着けないなら敵のナザリック組に連れて行って貰えば良いのです！

そのため、本RTAにおいてナザリック地下大墳墓内のダンジョンを攻略する上でのゴール地点となるのは、ナザリック地下大墳墓の第一階層をクリアすると確定で発生する、交替で見回りをしている階層守護者との戦闘イベントです。

彼らは第一階層を侵入者が踏破出来るとは殆ど考えてはいませんが、もし仮に踏破出来るような人物であれば自分達の知らない独自のスキルか何かを持っている可能性が高いため、珍しい検た：サンプルとしてその人物を捕まえてMMNG兄貴の元へと連れて行くこうとします。

その際に、MMNG兄貴に万が一にも危害が及ばないようにと、不確定要素を排除するために自分達が侵入者の相手をする事で侵入者のスペックを把握しようとしてくるというわけです。彼らは死なないように手加減してくれるので、戦闘が発生しても何の問題もありません。さっさと捕まってMMNG兄貴の元へと遊びに行きましょう。

本来はその階層守護者との戦闘から倒したり逃げたりした上で下の階層に向かうのが正規攻略なのですが、それはプレイヤースタートであるにも関わらず実力を隠してワーカー達と共に潜ろうとした場合などで取る方法ですね。MMNG兄貴の好感度を

稼いでいない状態で捕まったら確定死ですので、M M N G 兄貴攻略✓ 以外は死ぬ気で倒すか逃げ切りましょう。

あ、階層守護者達が見回りを部下達に任せないのは、何かあった際に自分自身が捕まえる事でM M N G 兄貴に褒めて貰いたいからですね。行動はえげつないけど動機は可愛い…可愛くない？

ただ、この戦闘イベントには一つ問題がありまして、戦うことになる階層守護者がランダムで決定されるという欠点があります。なので、戦う階層守護者によつてはM M N G 兄貴の元まで連れてつて貰えず、そのまま殺されるようなパターンもあるということです。

ちなみに、彼らの中ですと…A L B D 姉貴やデミウルゴスは超安パイです。彼らは情報の大切さをよく理解していますので、自分の気持ちがどうであろうと余程のことがない限りはM M N G 兄貴の不利になるような行動は取りません。

アウラとコキュートスとセバスも比較的安パイです。彼らは気性が（ナザリック勢の中では）穏やかな方ですので、目の前で地下墳墓の悪口などを言わなければ大抵は殺さないでくれるでしょう。

結構怪しいのは…シャルティアですかね。彼女には血の狂乱がある上に結構短気な部分がありますので、彼女の気分次第では平気でこちらを殺してきます。ただ、以前敵

のワールドアイテムの効果で操られてM M N G兄貴に迷惑をかけてしまったことを気に病んでおり、できる限り短慮な行動はしないようにと心がけているので、本来の彼女の気質よりは危険度が低いです。多分2, 3割くらいでしか殺されません。

そのため、消去法的に考えて一番拙いのはマールレです。彼は一見常識的に見える行動をとることが多く、常におどおどした態度をしているので殺される危険性は低そうに見えます。しかし、その実態はナザリックに所属するもの以外に一切の関心がなく、生きていようが死んでいようが彼にとってはどうでもいいという思考の持ち主です。また、八本指のヒルマを捕まえようとした場面などを思い出して貰えばわかるかもしれませんが、彼は弱者に対する手加減が非常に苦手です。相手に関心がないので、捕まえるつもりがうっかり殺しちやったなんてことも珍しくありません。意識的に殺そうとしてくるシャルティアよりも無意識で殺してくるマールレの方が何倍も怖いです。彼と出会った時点でかなりの確率で殺されてしまうと考えましょう。

まあ、シャルティアやマールレに遭遇することはほとんどないので気にしなくて大丈夫です。遭遇確率は各階層守護者に1/7ずつ均等に分けられているわけではなく、大半がM M N G兄貴に対する忠誠心がナザリック内で最も高いと言われているA L B D姉貴かデミウルゴスとの戦闘で、たまにアウラやコキュートスやセバス。半分謹慎しているような立場のシャルティアが出張るのは稀で、自分から主体的な行動を殆ど取るこ

のないマールは更に低いです。

ですので、この戦闘イベントはナザリック侵入イベントの数ある運ゲーポイントの中で一番の癒しポイントと言えます。このイベントで死ぬことはまずありませんので、気楽に構えて行きましょう。ヘーキヘーキ！

では、最終的なゴールについてお話しした所で、今度はダンジョン内の詳しい説明に移ります。

マジックアイテム購入の際にも触れましたが、ナザリック地下大墳墓第一階層に登場するモンスターは経費削減も兼ねてMMNG兄貴が生み出したアンデッド達が殆どであり、それに加えて数々のトラップが仕掛けられている事は既にご存知だと思います。

ですが、それ以外にも大きな問題点が2つあるのです。

1つ目の問題は、ナザリック地下大墳墓内のマップが入る度に全く別物へと入れ替わる：早い話が不思議のダンジョンと同じ仕組みのダンジョンと言うことです。

今まで攻略してきたトブの大森林や遺跡などはリポップするモンスターなどに多少のズレはありますが、全てが固定マップとなっており、マップを一度覚えさえしてしまえば難しいアクション技術を要求されるわけでもなく、攻略は比較的容易でした。

しかし、ナザリック地下大墳墓は完全なランダムマップになっているため、モンス

ターやトラップ、ゴール地点の場所といった重要な情報が無い状態での攻略となつてしまいい、一個のミスが死に繋がるような紙耐久のホモ君では攻略する事自体が非常に難しいのです。

そして、もう1つの問題点がその攻略難度に拍車を掛けることになります。

実はナザリック地下大墳墓のダンジョン攻略には時間制限が存在しており、短時間での攻略が必須と言う点です。これは、RTAだから急いで攻略しなくてはいけないという心理的な時間的制限ではなく、MMNG兄貴が実質的に攻略不可能になるまでの時間制限です。

なぜ時間制限が存在するかと言いますと、この後MMNG兄貴はフォーサイト達に至高の41人について嘘を吐かれて激怒してしまふのですが、その状態に陥ったMMNG兄貴にはホモ君の説得が意味を成さなくなり、帰還することが不可能になるからです。ですので、フォーサイト達がMMNG兄貴に殺されるよりも前にホモ君がMMNG兄貴と出会う必要があるのです、出来る限り迅速に攻略をして行かなければいけません。

不幸中の幸いと言うべきですか、ホモ君が地下墳墓に侵入した後続々と他のワーカー達も地下墳墓内に侵入する事になりますが、フォーサイトが殺される順番はホモ君を除くとワーカーの中では最後の順番ですので、多少のガバが発生した程度であれば時間的に許されません。

しかし、流石にホモ君の命を優先した慎重プレイなんかをしていると到底間に合いませんので、危険を冒してでも早め早めの攻略を行うしかありません。

……ここまでの解説で、ナザリック地下大墳墓のダンジョン攻略が非常に難しい事を視聴者兄貴達にも十分に理解して貰えたと思います。

では、ここからはナザリック地下大墳墓の実際の攻略の様子をお送りして行きましょう！

～あなたはエルダーリッチの群れからの逃走によって乱れた息を整えながら、地下墳墓の中を『静寂』の魔法を使用しながら敵に見つからないように静かに進む。

……この地下墳墓はとんでもなくヤバい。

地下墳墓にいるモンスターは基本的にアンデッドと相場が決まっているため、アンデッドに有効なアイテムを多く買い揃えてきたが、それでもまだ準備不足だったのではないかと思う程の強大なアンデッドの群れに加えて、多種多様なトラップの数々。これらの要素から、あなたは今まで攻略してきたどんな遺跡よりも危険なダンジョンであると判断を下す。

例えば、エルダーリッチが束になってかかって来る、第四位階以上の魔法がトラップ

として平気で設置してあるなど、この地下墳墓ではこれまで冒険者やワーカーとして培ってきた経験や価値観が覆されるものばかりだ。あなたは自分の実力が人類の中で最高レベルの強さだということを自覚しているが、そんな自分ですら無事に生帰出来るかどうかを不安に思ってしまう位である。恐らく他のワーカー達の生存は絶望的であり、援護を望むことは出来ないだろう。つまり、自分一人でこの地下墳墓を攻略するしかない。

しかし、モンスター達から逃げ続けて進んだ結果、今この地点が地下墳墓の何処に当たるのかすら分からず、こんな状態では攻略はおろか脱出する事すら難しいという有様だ。

その事実を認識したあなたは心細くなった心を奮い立たせようと、懐から歪な見た目のお守りを取り出し祈るようにギュツと握りしめる。

あなたには守らなくてはいけない大切な妹がいる。こんな所で死ぬ訳にはいかないのだ。

それに、悪いことばかりではない。これだけ高位階の魔法やモンスターが存在しているという事は、その分あなたが求めるような治癒系のマジックアイテムが眠っている可能性も高いはずだ。実際、今の地点に来るまでの間にも、滅多にお目にかかれないような量の金銀財宝を幾つも見つけている事から、その説はきつと正しいとあなたは感じ

ている。

…もつとも、生きて帰れるかすら怪しいような、今まで経験したこと無いほど恐ろしい地下墳墓内で余計な荷物を背負い込むのは自殺行為だと判断し、地下墳墓内で見つけた宝物には一切手を付けていけないのだが。…これが治癒系のマジックアイテムであれば危険を冒してでも持って帰つただろうが、あなたは特別金銭には困っておらず、自分の命を大きな危険に晒してまで金銀財宝を持って帰ろうとは思わなかったからだ。一度攻略か脱出をして再度しっかりと準備を整えた上で取りに来れば良いだろう、とあなたは考えている。

…この先に存在するであろうマジックアイテムの存在を、そして妹の事を考えることによつて、少し明るい気持ちを取り戻すことが出来たあなたは、再び探索を再開しようと辺りを窺う。

体力に限りの無いアンデッドとは違い、自分達人間は時間が経つに連れて体力が消耗されてしまうので、なるべく早く動き出すべきだ。

周辺にアンデッド達の姿がいなことを確認したあなたは地下墳墓の最奥、もしくはは出口を求めて探索を再開する。

その先にあるのは希望か、それとも絶望か。

あなたは信じてもない神様ではなく、大切な妹に対して無事帰還できるようにと祈

りを捧げながら歩みを進めた。

ナザリツク地下大墳墓内に侵入したので今回はここまで。ご視聴ありがとうございます。