

rcKnightsDownNoahBrea

神仙神楽

## 【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】

「AKDNB初見プレイ」のリメイクです。

オンラインに非公開とした仮想都市TRPGを利用した実況プレイ風小説と相成ります。

尚1話の内容に実況視点+プレイヤーキャラ視点を投稿してましたが、

周囲のRTA小説の作者様方々をpak:リスペクトしてゲームシーンと小説内の2シーンを完全に別々とする予定です。

レギュレーション

難易度：オリパシー（最大）

禁止事項：下記

筐体にダメージを与えるレベルのバグ

リセット（代用として継承プレイ追加済み）

他の先駆者兄様達に比べると稚拙・ガバ等多々発生しますが、自分なりにマイペースなプレイングを心掛けていきたいところです

要約：遅筆なので展開遅いのは諦めてください（

要約2：平均値を出そうとしましたが、選択肢が多すぎたので断念しました（

# 目次

データ集「基本システム及び使用M O D」	1
煤人	
キャラクター作成	6
始まり「ススヒト」	13
チュートリアル「メランサの屋敷まで」	19
チュートリアル「メランサの屋敷到達」	26

# データ集 [基本システム及び使用M o D]

## 基本システム

### 〔主要ステータス〕

筋力：筋力。「物理 d b」「最大装備量」の算出に關係する。

機敏：敏捷性。「《回避》」の算出及び「戰場機動」に關係する。

知性：知力。「アイデア」や「精神効果 b d (魔術/アーツ)」「趣味技能値」「意思」に關係する。

体力：体力。「H P」や「スタミナ」「自己治癒力」の算出及び「生理的耐性」に關係する。

魅力：魅力。「精神効果 b d (交渉)」「最大装備量」の算出に關係する。

精神：精神力及び因果性。「幸運」「スタミナ」「S A N」や「M P」「精神効果 b d (アーツ/魔術)」「意思」の算出及び「生理的耐性」に關係する。

体格：体格。背丈や体重、「H P」「物理 d b」「最大装備量」の算出に關係する。

教養：教養。年齢や「知識」、「精神効果 b d (交渉)」「職業技能値」の算出に關係する。

「副次ステータス」

H P：生命力。

O となつて一定時間経過すると「状態：死亡」となる。

睡眠や治療で回復できる。

「物理強度」に関係する。

M P：魔力／アーツ残使用量。

O となつて一定時間経過すると「状態：睡眠」となる。

睡眠や薬品、食事で回復できる。

「アーツ適性」に関係する。

スタミナ：運動残量。

O となると「状態：過動」となる。

睡眠や食事で回復できる。

「戦場機動」に関係する。

SAN：正気度及び人間性。

O となると「状態：永久発狂」となる。

長期の療養で回復できる。

技能：職業／趣味技能値。

技能値を割り振る事で更に主要能力が上昇する。もちろん上昇しないものも存在する。

「戦闘技能：戦闘技術」「知識技能：専門」等割り振る技能によって多くに影響する。

物理装甲／魔術装甲：防御力及びアーツ耐性。

「物理強度」「生理的耐性」に関係する。

肉体状態異常耐性値／精神状態異常耐性値：状態異常耐性値。

前者は「スタミナ」、後者は「意思」で算出され、「生理的耐性」に関係する。

自己治癒力：回復発生時に適用される本人の回復力。

装備量上限：自身が装備できる武具の上限。

「戦場機動」に関係する。

財産点：手持ちの資金。

上限を消費することで常備化（何らかの手立てで補充できる）出来る。

意思：意思の強度。

食事や睡眠、長期間の療養で回復できる。

以下のように用いる事が出来る。

被ダメージの軽減 与ダメージの上昇 判定回数強化

失敗時再判定可能 即時感情獲得 精神状態異常解除

鉱石病現在値減少 M P即時回復 S A N即時回復  
使用M o D

〔Knight Dawn〕

戦略シミュレーションとアクション戦闘の切り替え可能、及び全キャラクターのレアリティ統一化

・レアリティ統一化

全てのネームドキャラクター及びモブキャラクターが「第一昇進」「第二昇進」を獲得その上で全ネームドキャラクターが素質を2つ獲得し、基礎ステータスが上昇する

〔Noah Break〕

新規種族として以下の存在及び継承プレイを追加する

〔ノイマン〕

現代の人間と同一とされる存在。

劣性遺伝の為個体数は少ないが、血を引くという存在は多い。

能力としては「鉱石病耐性」が高く「技能能力」に得意苦手が存在しない。

〔ダイウオーク〕

容姿は現代の人間と同一。

但し死亡したとしても即時か「時間経過」のどちらかで蘇生がされる。



即時の場合は「部位欠損」を回復できないが、即座に「H P」を30%まで回復する。

時間経過の場合は「部位欠損」と最大まで「H P」を回復できるが、10年の時間経過が発生する。

尚どちらも蘇生の際に意思が消耗される。

・継承プレイ

ゲーム開始時、保有するセーブデータの時間軸を混入させる

例えば「クリア済みのセーブデータ1」「死亡済みのセーブデータ2」保有時、新規で始めると「セーブデータ1」「セーブデータ2」のイベントが混入する

## 煤人

## キヤラクター作成

前回失踪したのでデータを一度削除してNodを再導入しまして

本日遊ぶゲームは「アークナイツ・エンドワールド」。人気ソーシャルゲーム「アークナイツ」を元に様々なシステムを混入させた物ですね（二回目）

MOD等も有志が作り上げた物があり、それらの出来は「エンドワールド」製作陣営が公式として認める程の物。その中でもお薦め度が高かった「Knight Daw n」「Noah Break」を導入しております。説明についてはデータ集を参考にしてください（

では、タイトル画面からスタートボタンを押して：new Gameを選択、オープニングを見て行こうと思います。

画面（CV：水樹〇々）

さて、君には何から語ろうか。

惑星「テラ」に原因不明の天災が頻発した頃、

正体不明の鉱石、オリジニウム源石が現れた

オリジニウム  
源 石に含まれるエネルギーが産業に活用され始め、

文明は飛躍的な進歩をたどった

——その光からはじき出されるように「感染者」を生み出しながら

君はその世界の矮小な一人として、生まれ落ちた。

為すべきことは何もない——いや、これは違うかな。

何かを成さねば、ただ忘れ去られるのみだ。

君の居る意味は何なのかな？

声はあの人ですかね？

語り部という立場があの世界で当てはまりそうな一人だなと個人的には思いましたが、皆さんはどう思います？：初回だからだれも来てませんでしたね、ぐすん。

では、改めまして。キャラクター作成の画面となりました。

画面には「名前」「性別」「容姿」「種族」「生年月日」「創める年齢」：「創める年齢」を指定すると「経歴」「素性」「交友関係」が追加されましたね。

キャラクターのステータスは「種族」選択時にランダムで算出されます。尚此処でキャラクターの選別ができないよう、種族を選択した地点で次回以降も固定となるようです。

：RTAにとしての鬼門となりそうです。ねこれ、先程のオープニングは一度クリアしなれば飛ばせないのでもリセマラの長さがやばい（

さらに進めていきましようか。「種族」は：前回も選択したデイウォーク、性別を「男性」（肉体ステータス「ランダム」+4）、派生を「不死者」としまして：生年月日が不明まで指定できるのですが（不明に設定しつつ）：ああ、そう言えばワルフアリンが該当者でしたっけ、不老不死と明言されている存在。ちなみにステータスはこんな感じになりました。

筋力：17 機敏：14 知力：10

生命：21 魅力：08 精神：12

体格：15 教養：17

そして変わらず「素性」は「幻想職業：ファイター」、「経歴」：結構な数ありますね、これ。元々は10000（十分に多い）のにModを加えたことよって6倍近く（5937）迄あります。流石変態、かける情熱の桁が違う（

年齢不詳だと選べる数も5ありますので：何となく強そうなものを選んでいければなあと思いつつ：

????????  
（条件：不明）

????????  
（条件：不明）

????

「英雄と呼ばれていた」

「絵描きとして大成したことがある」

「（条件：不明）」

「（条件：不明）」

「園児の世話をしたことがある」

「絵をかくことが趣味だった」

「オーキッドと仲が良い」

「王を殺したことがある」

「追手を差し向けられたことがある」

これは…何でしょうかね？目についていたので「英雄と呼ばれていた（生命＋2／戦闘技能＋50）」を1つ目に。その傍にある「王を殺したことがある（筋力／機敏＋1／戦闘技能＋50）」もついでに選んでしましましょうか。これで2つ。…個別キャラ事にも影響する経歴があるんですね…メランサは好きなので経歴として取っておきましょう。スクロール…

「無理を続けたことがある」

「（条件：ムースの好意感情が30以上のセーブデータが存在する）」

「メランサと仲が良い」

「雷倒事に巻き込まれやすい」

「元は王に仕えていた」

「元は神に仕えていた」

「元は神に仕えていた」

「薬物中毒になったことがある」

たぶん時折見られる条件不明系は時折見当たらなかったキャラクターの名前ですかね？見た感じ元々のレアリテイが3以下のものは初回の地点で出ているようです。レアリテイが4のものは条件としても出ている：順序だててあげていく感じなのですかね？

「メランサと仲が良い（好意感情：自身とメランサの好意感情点+15）」と：「元は神に仕えていた（魅力+3）」も取ってしましましょうか。これで4つ、最後の一つは：途中で見かけた「一騎討ちに勝利し、何かを獲得したことがある（精神+3／遺品を1つ獲得：ランダム）」にしましょう。これによってステータスの変動はさらにこんな感じに。

筋力：18 機敏：15 知力：10

生命：23 魅力：11 精神：15

体格：15 教養：17

初期割り振り可能感情点

メランサ：15

初期技能

戦闘技能+100

容姿も作成しつつ、技能も割り振り：結構キャラメイクが凝ってますねこれ、これだけでも結構時間を取っちゃっている気がします（30分経過）。

技能も：結構あるなあ：職業技能値は400、趣味技能値は100。手早く割り振っちゃいましょう。

ナイフ+65 ソード+70 武芸+80

回避+70 跳躍+60 登攀+45 HP+11

両利き+75 聞き耳+25

最終ステータスはこうなりました。

〔主要ステータス〕

筋力：22 機敏：21 知力：10

生命：23 魅力：11 精神：15

体格：15 教養：21

〔副次ステータス〕

H P : 4 4 M P : 3 5 意思 : 2 4

最大装備量 : 3 6 財産点 : 1 2 スタミナ : 5 6

初期割り振り可能感情点

メランサ : 1 5

遺品 : 竜の頭を模した石\*1

後は武器や防具を整えて : では、始めましょうか。

名前は「ススヒト」で、よろしくお願いします。



## 始まり「ススヒト」

こんばんは。編集時間が夜の為この挨拶となりました。

それでは、本編へと入りましょうか。

尚難易度は最大の為、以下の要素が容赦なく発生します。

・ H Pが0になってから死亡するまでの猶予時間が主要キャラクター含め全員12秒固定

・ 鉱石病の感染、進行が時間経過となる。それを抑えるための道具も追加される

・ 敵対生物の全ステータス増強

∴ 初見でやるものではないですねこれ。いえ、その為に死んでもリザレクション使用可能なデイウォークにしているわけですが。まあ、アクシヨンゲームはそれなりに出来る∴そのはずです、多分（

> ヴィクトリア王国ロンディニウムで過ごして早くも5年が経過する。

> 雇い主である香料貿易会社社長の男性からは「娘に武術を仕込んでほしい」と言われてからは2年。

>: 周囲は彼女を“病弱だ”というが、己からすれば“どこが病弱なのか”と考える日々が続いていた。

まあ、公式で「一般的な星3前衛オペレーター……の皮を被った何か」と表記されてますからね。年齢不詳で戦闘能力に大半を極振りしているススヒトにこれだけの事を言わせられる地点で彼女がどれだけ強いのかよく分かります（なお強さは加速する模様）。

>: 戦闘教導の時間は08:30だ。忘れないようにしよう。

と、此処でチュートリアルの説明ですな。えーと、

右スティック：画面移動。移動速度は「探索技能」に影響する。

左スティック：キャラクター移動。移動速度は機敏と最大装備量の割合に影響する。

方向キー：攻撃始動指定。武器技能によって始動からの繋ぎが増える。

○: 基本的なアクション／決定。基本的なアクションには調べる／拾う／話しかける等。

×: 回避／ジャンプ／キャンセル。回避の無敵時間は回避技能に影響する。回避の移動距離、消費スタミナは最大装備量の割合に影響する。ジャンプの高さは跳躍技能に影響する。

△：スキル／魔術／固有派生の選択／クイックチェンジ。

□：アイテムの使用。使用するアイテムによっては様々な技能が影響する。

R 1：武器を構える／主武装攻撃。

R 2：強攻撃。

R 3：ターゲットロック。

L 1：副武装攻撃／盾、両手持ちの場合、ガード

L 2：選択した固有派生の使用。

L 3：照準モード。

：感覚的に言えばFROM S OF TWAREですかね？

取り敢えず現在地は借りているアパートの一室なので台所へ向かって適当に料理を済ませて：取り敢えず無難に出来上がった物は此方。

「フレンチトースト」

「トマトサラダ」

「スターゲイジーパイ」

…、…うん？（二度見）

「フレンチトースト」

「トマトサラダ」

「スターゲイジーパイ」

>>>世界有数のゲテモノパイ<<<

流石に何故作ろうと思ったのでしょうか、ススヒトさん（

ま、まあ取り敢えず作ったものは食べましょう…いえ、スターゲイジーパイ食べすめる毎に「M P」が地道に減少しているのは笑うしかないのですが。…ん？

>彼女が興味深そうに観察した後、美味しそうに食べていたので作ってみたが。…取り敢えず自身の作り方がまずかったのか？

>…半分ほど彼女に持って行こう

あー…メランサはフェリオン（猫）だから魚が好き、みたいなものがあるのでしょうか？それとも郷土料理だから好きみたいなの？

取り敢えず作ったそれはバスケット（籠）の中にしまいつつ、残りのものを食べて行きましょう。そして現在時刻は08:00で…今から向かえば15分ほどの余裕ができますね。手早く向かいますよう、メランサが人を待たせるとは思えませんし、多分10分前行動をしそうな気がします（

ターゲットロックの対象を広場にして、歩いて行きましょう。

歩いている時間が暇なので、今回のススヒトの最終目標の型を。

最終的には監視者スタイルを再現する予定となっています。両手持ちの剣を軽量化して片手持ちにしつつ、短剣でパリイを取って致命傷を狙う。いざという時は固有派生を登録して「振り抜き」による範囲攻撃や「振り下ろし」による対空攻撃等、手広く対応できるようにして行く予定です。

…個人的にはどうかして「《軽業》」を取得して「偃月」で宙返りしながら攻撃できるようにしたいところ…監視者のあのモーションの格好良さはぜひとも再現したいん、どうやらたどり着いたようですね。

時間は08:15丁度、なんとというかルーチンワークじみているのかもしれないね…初見プレイでルーチンワークとはこれ如何に。

彼女が来るまで待ちますが…

>…:約束の時間になっても彼女が来る様子がない。…体調でも崩したのだろうか？

>一度彼女に連絡を入れてみるが、特に反応がない。数コールもすれば出てきていたと思うが。

>…:何かあったのだろうか。

「目標：メランサの屋敷へと向かう」

ん、初期から相互に好意感情を保有している影響で行動が固定化されましたね。目標はメランサの屋敷へ向かう、と在りますのでまずは両親に連絡——

＞彼女の両親に連絡を入れようとして、思い出す。

＞確か1年目半ごろに連絡を入れた時、どちらからも「この時間帯は忙しいので昼に連絡を入れてもらえると嬉しい」と言われたのだったか。

——しても、開店前の準備や貿易業務で忙殺されているらしいですね。取り敢えずメールで両親に「[\*彼女の本名\*]が時間になっても来ない。心配なので様子を見に行く」とだけ送っておきましょう。報連相は大事、これ良識？

では、今回は突撃教え子メランサ屋敷となります。

## チュートリアル「メランサの屋敷まで」

こんばんは。本日も夜の編集となったのでこの挨拶に。

画面上で黄色の矢印に従えば向かえるようなので、それに従うように進んでいきます。

通勤ラッシュの時間帯なのか、随分と人の往来が多そうですね…ヴィクトリアでは確かに感染者は別の場所に隔離されるのでしたっけ。スラムのような場所はグラスゴー以外では見当たらないですし…おや？

茶髪の少女…少し後姿が似ていたので声をかけてみますかね。

>町の雑踏を歩いて行く中、ふと淡い茶髪が目映る。

>おはよう、と小さく声をかけると小さく肩を震わせながらも此方に振り返り。己だと分かる嬉しそうな此方へと歩み寄ってくる。

>「おはようございます、ススヒトさん」

ロンディニウム市の上流階級所属の少女、ムースですね。メランサの両親もロンディ

ニウム市を中心として企業を展開しているの、遭遇する可能性は地味にありました。他にヴィクトリアで遭遇する可能性があったらナイトメア、スカイフレア、グラニ等実は結構な人数の高レアリティが所属していたりします。

とは言ってもスカイフレアはレユニオン・ムーヴメントが活動を始めるとロドスがメインとなるんですよ。確かペットの命をレユニオンに奪われたことが原因で。

後はナイトメアもロドスに療養をし始めている可能性はあります。とはいえメランサがまだ鉦石病に感染している様子がない（恐らく。根拠は未だヴィクトリアで訓練出来ていることから）ですし、ワンチャンナイトメアも圈内です。

さて、挨拶をして話しかけたはいいですけど…ああ、そうだ。メランサの家へ向かうのであればお土産が欲しいですし、ムースと一緒にケーキ屋へ向かっちゃいましょう。そもそもそこまで交流があるかが怪しいのですが…

＞簡単な世間話をしつつ、彼女にケーキ屋迄行ってもいいかと問いかける。

＞彼女——ムースはその言葉に少し首を傾げながらも頷く。

＞「え？別にかまいませんが…ススヒトさん、あまり甘すぎる物は好きじゃないって」  
＞知人が普段なら来る時間帯にも拘らず、来ないから家に向かう事。

＞そしてその際の手土産にムースが作ったケーキ類を持っていきたい事を伝えると、



少し彼女は顔を赤くして手で顔を隠す。

＞その状態で数秒固まっているのを不思議そうに眺めていると、ムースは顔を上げて頷いた。

＞「わ、分かりました。だけど、少し作る時間が欲しいので、早く向かいますね」  
＞ムースはそのまま小走りにケーキ屋のある方へと向かっていった。

…ふむ、これはムース自身の境遇が関係してるようですね…言うなれば一種の依存み  
たいなものでしょうか？

彼女自身は多く存在する兄弟姉妹の中でありとあらゆる分野に才能が開花できな  
かったという経歴があります。彼女自身は一般程度には何事も出来たのでしようが、他  
の兄弟姉妹と比べてしまえば目立つ程の物でもなく、家族たちもムースに期待を抱いて  
いなかったようです。ムースもそのところは察していたのでしよう、自己を主張しな  
い性格はそこから来ているのではと考えられます。

ただススヒトは“ムースの”と指定しており、本来家族からされるはずだった期待を  
ススヒトがしているというような形で好意を育んだのかなど。あくまで推測でしかあ  
りませんが。

改めて感情を確認してみますかね。スタートボタンで「人物ファイル」を見てみます。

「人物ファイル」

「ススヒト」

何時からか存在していた燃え尽きた灰のような青年。

「保有感情」

メランサ

感銘＋5 幼子＋5 家族＋5

ムース

有為＋2 慈愛＋2

グロリア

興味＋2 有為＋1

グラニ

同志＋1 信頼＋2

：おう、存外人間関係雁字搦めですなこれ（

まあ、人脈が広いというのは悪い事ばかりではないですし、スタートボタンを閉じて早く向かいますか。

ゲーム内時間は08：45。店の前まで素早く向かって○を押ししてみます。

午前中

9 : 00 — 11 : 00

午後

13 : 00 — 17 : 00

定休

火曜日、金曜日

↳

> 「少し開店まで時間はあるけど…中で待つかい？」

> 後ろから掛けられた声に一瞬背筋が伸びる。

> 振り返ると「おや、驚かせちゃったかな？」と口角を上げながら男性が呟く。…中々に趣味が悪い、思わずジト目を向ける。

> だがその言葉は非常に魅力的だったので、ふてくされながらも頷いた。

ケーキ屋「ヴァレリー」のオーナーですね。たぶんオリジナルキャラクターです（大陸版までやっていないので分からず）。一応聞き耳にも割り振ってはいる筈なのですが…足音も聞こえなかったですね…ただ単に見落としていただけの可能性もあります。

そんな彼の案内を受けてヴァレリーの内部に。備え付けの椅子を出されたのでそれに座ってぼんやりと時間を潰しましょう。

潰している間に何か話す事があれば、其れで時間を稼ぐのですが：何か聞きたい事とかがあればぜひコメントに残していただければと思います。コメント返しの時間として取るだけの余裕はありますし。

しばらくするとオーナーが戸に「OPEN」の看板を吊るしました。そしてそれに合わせてムースがケーキ類を並べて準備していますね。：少しお腹が空いてきました（セルフ飯テロ被爆）。

> ケーキを一通り並べた後、己はそのままレジのオーナーへ“ケーキ詰め合わせ”を注文する。詰め合わせの内容は何れもムースが出したオリジナルケーキだ。

> 「3000ダラルだよ」

> システム：財産点1を消費しますか？

> 「はい」 いいえ

はいを選択して：「ムースオリジナルケーキ詰め合わせ」を獲得しました。

購入した後ムースに頑張れとだけ言って改めてメランサの屋敷へと向かいますよう

か。

…あれ、前回予告完全に嘘になってませんか？（

## チユートリアル「メランサの屋敷到達」

こんにちは。本日は珍しく昼間の投稿が出来たのでこの挨拶。

…そもそも覚えている人はあまりいなそうですがね！更新遅れて申し訳ありませんでした、何でもはしません！（）

さて、前回はケーキ屋にてメランサへの手土産であるケーキ詰め合わせを購入した所ですね。そこから真つすぐ向かったのですが、特にイベントがなかったのでカットしました。ただ、通勤ラッシュの時間帯なイメーজだったので人が少ない事には驚きでしたね。

> ムースの勤めるケーキ屋から真つすぐ「\*メランサの本名\*」の居るであろう彼女の屋敷へと向かう。人通りの少ない場所を選んだため、ケーキ屋に寄ったにもかかわらず予定よりもむしろ早くたどり着いた。

> 門の前にあるインターホンを押してしばらく。

> 「…はい、「\*メランサの本名\*」です」

> 何処か眠そうな彼女の声が聞こえた。…よかった、特に何らかの事件に巻き込まれ

たわけではないようだ。

> 安堵の息を付きつつも名前と要件を伝える。

> 「…? え、えつと…!？」

> 呆然とした声、その後にとたばたとあわただしい音が聞こえてくる。遠くの方で「え、あれ、目覚ましつけてて…え!？」という声も。

> 「しよ、少々お待ちください…ッ」

> 何処か泣きそうな声と共にブツリと通話が切れる音が鳴る。…どうやら目覚ましの電池が切れていたらしい。

成程、自分が選んでいたコースは人通りの少ない場所だったのですね。偶然にも。そしてメランサが来なかった理由は単純で「目覚ましは鳴らなかったから」のようです。可愛い（確信）。

…是非とも寝間着はネグリジエのような薄手の物を（欲望10割）

（咳払い）

と、会話が終わってからしばらく操作せずに放置してましたが、メランサが出てきましたね…慌てていたのか、紫色のキャミソールの肩ひもが中途半端な掛かり方をしているので煽情的です。

そして：白ですか。製作者陣営とはいい酒が飲めそうです。何がと言いませんが。

>「お、お待たせしました！心配をかけてすみません：ツ！」

>泣きそうな声は先程と変わらず、多少乱れてはいるが、普段の服装で彼女が現れた。

>：流石にこの状態を近所に見られたら色々とまずそうなので特に気にしていない旨、そして追いつけるように今回は己も遅れたと嘘を吐きつつ、手土産に買ったケーキと一緒に食べないかと続ける。

>彼女の性格を考えると、どちらも悪かったとしなければ自身を責め立て続けるのは容易に想像できた。

>「：、あ、ありがとうございます：それなら、あがつてください」

>彼女がそう続け、屋敷内へと引き返していく。ついてこい、という事なのだろう。

目標：メランサについて行き、屋敷内のリビングルームにたどり着く

目標、と提示されながらも放置してもついて行ってってくれてますね。

確か説明書には「一定以上の友好感情を保有するのであれば自動行動が発生します。但し方向キーなどを入力すると自動行動が解除されるので注意してください」と在りませんでしたので、それなのでしょう。



…○で会話もできるようなので少し話してみましようか。

>彼女について行く。屋敷の中には数度入ったことがあるが、いつ見ても広い。然し趣味の悪い豪華さはなく、何処か落ち着くことのできる雰囲気は漂っている。

>…流石に服装の乱れは指摘するべきだろうか？

>システム：服装の乱れを指摘しますか？

>「はい」いいえ

>…流石に指摘するべきだろう、そう想いつつ彼女に声をかける。

>「…？何でしょうか、ススヒトさん…？」

>肩ひもをちやんとかけてくれ、と指摘する。その言葉に彼女はよく分からず、首を傾げ。自身の肩を見て漸く気付き。耳先まで真っ赤になったのが伺えた。…そう反応されると、何処か気恥ずかしくなる。そんな中彼女は慌てて肩紐を掛け直し。

>「い、何時から…？」

>震えた声。…玄関で会った時には既に、と素直に返す。

>「…そ、そう…なんだ…」

>先程までゆらゆらと揺れていた尻尾は動きを無くし、だらんとぶら下がっている。

>顔を合わせられないのか、前に向いたまま、少し速足に歩いて行く。

>それを追う。

>「…し、下着も…見ました…？」

>…無言。然し沈黙は肯定ととれるこの状況である。察したのか、それ以上の問いかけも無く。何処か居心地が悪い空気のまま進んでいく。

(ブラックコーヒーがぶ飲み)

どちらも初々しすぎるんだが！メランサは兎も角ススヒトにおいては年齢不詳だからこの手の話は経験したことあるはずなんだが!?

まあ選択した経歴を考えれば青春など無かったと言っても過言ではありませんが。自業自得ですね自分（

しばらくするとリビングにたどり着きましたね。ケーキは机の上に置き…彼女が台所へと向かっていったので食器を持ってくるのを待ちましょうか。

リア充爆発しr

失礼、噛みました。編集的にこの辺りが区切り良さそうなので本日は此処まで。

御視聴、有り難うございました。