

ホロライブラブーズ 難
易度 『オーディション』
を初見プレイ

Flip

【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】

ガチの初投稿です。

ホロライブバーズの極悪難易度『オーディション』を初見で攻略していくシリーズです。

ガバやミスは常に我々と共にある！

あつちなみに設定流用とかは全然アリなんで気にせず使ってください。また「〜ってどうなってるの？」なども聞いてくれたら答えます

偉大なる先駆者TENSEI2氏のRTA

<https://syosetu.org/novel/245562/>
そしてこのシリーズを始めるきっかけをくれたMr. Poh氏のRTA
<https://syosetu.org/novel/248152/>

設定資料集、情報随時追加予定！

目次

設定資料集「ゲームシステム編」(最終更新1/4 バトロワの脱落条件とホロライブ学園のバトロワシステムの設定)	1
『BADエンド・DEADエンド集』	16
『BADエンド・DEADエンド集②』	31
番外ツ!	
番外『放課後見回り…テスト前だぞお前ら!?!』	46

番外『大切なものを掛けた戦い…のはずだったのになあ。』	61
過去回想	
『傷跡』	85
『血／傷跡・解』	90
第一章 幕開け 「さあ、糸を引っ張って人形劇を始めよう」	
パート1 『キャラクリの時間だア!』	100
パート2 『開幕予想外はもはや常識』	106
パート3 『おわっ?! 折れたあ!?!』	114

パート4 『嘘つきと悪魔の遭遇』

123

パート5 『悪魔キックとガバラック

！』

————— 131

パート6 『白い悪魔（ガンダムではな

い。）』

————— 140

パート7 『これはバトル系ですか？

ラブコメはどこ？↓ば、バトルロワイヤ

ル終わるまで待ってもろて…』 — 148

パート8 『としよかんぐらし！（予定）』

————— 160

パート9 『バトロワ① かわ余！vs

こんまつするー！vsダークライ』

171

パート10 『バトロワ② メイスと二

刀流、聖騎士と便利屋』 — 181

パート11 『バトロワ③ 目と目があつ

たら悪★即★斬』 — 193

パート12 『バトロワ④ 三人寄れば

ホロメン無双！』 — 203

パート13 『バトロワ⑤ 強靱！無敵

！最強！ロボ子さん！』 — 213

パート14 『バトロワ⑥ 《切り札》は

記憶の中に。』 — 222

幕間・トワ様視点 — 234

パート15 『バトロワ⑦ 敵軍分析』

パート16 『バトロワ⑧ 氷鳥作戦、決行』 251

パート17 『ケツカハツピヨオオオオオ!!!』 272

第二章 絡みつく「もつれた糸、解くか切るかは貴方が決める」

パート18 『一緒にご飯を食べよう。』 278

パート19 『Fun every day is back!』 287

パート20 『4月 まるで将棋だな? ↑いや実際に将棋だから』 295

パート21 『Q, これはデートですか?』

A, 「いやデートじゃないからっー」 『』 304

パート22 『うーん、これは悪○タツクル。』 317

パート23 『嵐の前の静けさって感じするよね…え、しない?』 330

パート24 『決していかがわしいことはしていません!』 339

パート25 『Day 1 最大年齢差、脅威の1400越え』 350

パート26 『Day 1-2 嘘か本当か分かるってのは案外辛いんだ余。』

パート27 『Day1—End

Lamy the gambler』

368

幕間 『Day1. 5 それぞれの裏

側』 382

パート28 『Day2—1 お姉ちゃ

んと呼びなさいっ!』 390

パート29 『Day2—2 こんな怖

いと思つてなかつた。』 401

パート30 『Day2—3 油断し

たっ…頭ポップコーンになつてたっ…

!』 411

パート31 『Day2—End そし

て、人形師は訪れる。』 424

パート32 『PM10:30 人形劇の

始まり』 436

パート33 『AM 00:00 深夜

徘徊』 446

幕間・『人形師』視点 458

パート34 『AM02:00 Not

hing There』 466

パート35 『AM2:30 煙に巻く』

479

幕間 『AM3:00 …まあそりや怒ら

れるよな。』 493

- パート36 『AM4:00 ゲームオーバー』
 パート37 『AM4:25』 504
 パート37 (前編) 『AM4:25』
 パート37 (後編) 『AM?:??』 心の
 解放戦』 521
 パート38 『AM5:??』 Face
 the shadow』 537
 パート39 『快く信じ任せられる相
 手／鎖を断ち切り、恐怖に向き合う眼／
 過去を受け入れ、未来を創り出す瞳』
 553
 幕間 『ラミィ&あやめ vs 人形師』
 574
 幕間 『時間稼ぎ／全部私のせい』
 パート40前半 『AM5:00 Ple
 ase don't tell me
 a lie!』 ① 598
 パート40後編 『AM5:05 桜嵐
 の手袋』 619
 パート41 『AM5:09 Cut
 down the string』
 640
 パート42 『夜明け／そして彼女らは
 帰路に着く』 663

パート43 『人前で服を脱ごうとするな!』 ————— 675

パート44 『改めて話そう』 ————— 689

パート45 『お話会のはずだったのに どうしてこうなった』 ————— 700

パート46 『怪物考察』 ————— 715

パート47 『もう1つの約束』

727

パート48 『5月 占いは聞いたから

には信じないといけない』 ————— 743

パート49 『風紀委員の忙しい1日』

759

パート50 『クロススプレッド』

775

幕間 『テスト風景を流しながらタロツ

ト占いの考察してみた』 ————— 788

パート51 『指令と剣工房』 ————— 797

パート52 『ししろんの追求』

820

パート53 『Please don'

tell me a lie!

②』 ————— 834

パート54 『モンスター・ウィズ・イン』

————— 848

パート55 『カこそパワーって単語ホ

ントに頭悪いよね』 ————— 869

- パート55・裏『何鳥も羽な桜い嵐 視
 点（一部ししろん視点やワイバーン視
 点）』 882
 パート56『なんで俺の肉食うんだよ
 !?↑いや肉は取られる方が悪いでしょ』
 906
 パート57『バトロワ／テスト前「それ
 ぞれの宣戦布告」』 917
 パート58『あやめの目標』 928
 パート59前編『ウエポンズマスター
 vs二刀炎舞』 941
 幕間『あやめ視点 「双刃烈火大炎舞」』
 951
 パート59後編『嘆きの冬／燃えるよ
 うな龍』 964
 パート60前編『解説ッ！桜嵐くんの
 ステータス！』 984
 パート60後編『この技の数、人間が扱
 うこと想定してる？覚えきれないんだけ
 ど』 1002
 パート61『第2回バトロワ①生存戦
 略と操作練習』 1031
 パート62『第2回バトロワ②不意打
 ち出来ないと言ったな？あれは嘘だ。』
 1041
 パート63『第2回バトロワ③ 瞬間

移動も万能じゃないね。』—— 1051

パート64 『第2回バトロワ④大乱戦』

1065

パート65 『第2回バトロワ⑤アイド

ルvsワープ誘拐犯』—— 1078

幕間『降り注ぐ流星、その身を貫く彗

星、後に残るは何も無い』—— 1088

パート66 『第2回バトロワ⑥だから

事前に技の効果を纏めておく必要があつ

たんですね』—— 1109

パート67 『第2回バトロワ⑦死体の

山での会合』—— 1127

パート68 『第2回バトロワ⑧操作い

らずの人形劇』—— 1144

パート69 『第2回バトロワ⑨目覚め

と情報共有』—— 1162

パート70 前半 『第2回バトロワ⑩

それぞれの奮闘と模倣式』—— 1173

幕間『白い悪魔、採点中』—— 1202

設定資料集「ゲームシステム編」(最終更新1/4 バトロワの脱落条件とホロライブ学園のバトロワシステムの設定)

初期スキルについて。

初期スキルは通常のものに加えオーデイション専用のメリットが大きいがその分デメリットも多いスキルが追加されている。

本プレイでは初見プレイなのとノーマルモードを走者がやりこんでいる設定なのでノーマルモードの強スキルが頭に入っているし慣れもあったので不採用。

オーデイション固有の仕様について。

- ・プレイヤーキャラの育成の幅が広がる

↓ヒントシステムのこと。ノーマルモードと違い、スキルポイントを消費しなければ

スキルを獲得できないが代わりにホロメンの専用スキルも獲得できるようになっている。

スキルポイントは敵を倒す度に対応した値が配られる。細かな数値は割愛。

・ホロメンにランダムで2つの追加スキルが付く

↓基本的に味方に居ないと内容を確認することはできない。キャラごとに複数用意されている固有スキルを取得してる時もあるし、してない時もある。なんなら2つ持ってたなら絶望よ。

ちなみに桜嵐くんが「分析」を獲得したので敵のスキルを覗き見ることが可能になった。

・バトルロワイヤルの報酬が豪華になる

↓単純に経験値増加、好感度上昇、スキル枠の追加、スキルヒントの獲得のこと。ノーマルモードの1.25倍想定。

・好感度の上昇量減少

↓これは追走者への罨、本プレイでは人脈と孤独で打ち消した上で更に増加している。他走者の対策が見たかった。

・メインヒロインがランダムで選択され、メインヒロインと深く関わるまで誰がメインヒロインかわからない

↓元々は書き始めた時点で誰が書けるかわかんなかったのが最初にヒロインを決めなくなかったが為の設定。メインヒロインのルート突入条件を一定以上クリアするとルートが固定されるという形でメインヒロインを判明させる予定。

ちなみに現在、ルートを作れる状態にあるのはラミイ、トワ様、お嬢、ししろん、あくたん。頑張れば2期生4期生5期生は設定追加によって無理矢理メインヒロインまで昇格させることも出来る。

戦闘中の操作について

コントローラーのイメージはPS4のコントローラーとかプロコンみたいな感じ。

十字ボタンで「分析」などの自発的に発動させるタイプのスキルの起動。

○×△□、人によってはABXYのボタンは攻撃やジャンプ等。

うちの走者はAで通常攻撃、Xでジャンプ。残りのボタンはそれぞれの技の発動にキーコンを使っている。

スティックで視点操作や移動。スティック押し込みでメニュー画面やポーズ。(プラズボタンやマイナズボタンでもメニューは起動できる)

桜嵐の手袋入手前はいちいちメニューを開いて武器を変えたりしていた。

L R、Z L Z R ボタンは人によつて全然違う。キーコンテーパーを入れ替えて他に設定した技を使えるようにしている人も居ればクイックアイテム枠にしてすぐに回復できるようにしている人も居る。

ガード可能武器を使う人はL Rのどちらかをガードにしているだろう。

他にもマップ表示、カメラリセット、ターゲットロック等色々な便利機能を付けることが出来る枠。

桜嵐君の場合はガードとキーコンテーパーだったのだが手袋入手後は感情レベル3以上で「全武装」状態になりZ LとZ Rで予め設定している武器を装備した状態になってキーコンも一緒に変わるようになってる。

パターンはデュランダール+薙刀(本編で火属性が着ていることが描写済)、デュランダール+短機関銃2挺(左右に浮いてる)、デュランダール+ショットガン、デュランダール+ガントレット(とかクローって言った方が伝わり良さそうだな)、デュランダール+ダガー(短剣カテゴリ)、鉈(桜嵐くんの鉈の効果でメイスの技が使用可能、また鉈そのも

のがゲームシステム上短剣としても扱う) + 片手鎌(桜嵐くんの鎌の効果で斧の技が使用可能)、大太刀(長さとしてはセフィオスのアレより少し短い)、2本の魔法剣(二刀流用の剣。それぞれに別の魔法属性がついている)、ハンマー(本編で氷属性が着いている事が描写済)、チェーンソー(大剣カテゴリの武器。出血特化。イメージとしてはアークナイツのブレイズの持つてるチェーンソー)。

そして全武装による同時攻撃(ほんへ未登場)。

以上、全1パターン。ちなみに普通は2パターンまでしか登録できない。桜嵐の手袋の効果は使える技の数が約5倍になると言っても過言ではない。

残りのLはクイックアイテム(現在は希望の花を入れてる)、Rはガードにした。ターゲットロックは技コンボの邪魔になるので付けてないです。(技のカス当て等が必要になるため)

ステータスの話

皆さんご存知STR VIT DEX AGI INT LUKの6種類があり、レベル上昇時に1ずつ増加する分とレベルアップ毎に任意で追加で3まで上昇させれる

分があります。

パート44で語った通り、桜嵐くんはSTRとDEXに半々ずつ振っていました。今はDEX極振りです。

各ステータスの特徴は：

STR：物理火力大幅増加、アイテム所持数増加、物理技に火力補正

VIT：体力増加、毒や麻痺等の肉体に対する状態異常時間短縮、HP回復量増加、一部の物理被ダメ減少、確率防御スキルの発動率大幅補正、被ダメ隙減少

DEX：技攻撃速度増加、物理武器の命中率に大幅補正、（一部の武器や技の火力増加）、移動速度微量増加、回避無敵時間増加、魔法詠唱高速化

AGI：回避無敵時間増加、移動速度大幅増加、通常攻撃速度増加、技硬直時間減少、回避後硬直時間減少

INT：魔法威力上昇、魔法詠唱高速化、魔力増加、術耐性増加、高ければ高いほど心の病気が発症しやすくなる。

LUK：クリティカル威力増加、クリティカル発生率増加、ラッキー回避確率増加

現在、桜嵐くんのレベルは34/200（恐らく後に語りますが初期からレベルが2

0 あった。) 敵の推奨レベルは48程です。

ちなみにレベルとステータスの話は正直、桜嵐くんにとってほぼ飾りです。どっちかと言うとモンハンみたいに装備でキャラ性能が上がっています。

ちなみにホロメンのステータスは主人公よりもかなり高くレベルの概念が存在しません。ストーリーの進み具合によって新たなスキルや技をいつの間にか獲得しています。

あと知力、INTが高いホロメン程病みやすい傾向があります。

この世界ではラミイちゃんが一番乗りでしたね。

以下、次の項目まで極大ネタバレやメタ話を含むため透明文字。読むならご自由に、ただし今後の驚きをかなり阻害する可能性があります。

桜嵐くんの正体は人間ではなく人形であるため、レベルアップによるステータスの変化は実は全く無く、ステータスは常に一定値で固定されています。(装備による増加は普通に受けるし火傷等も精神が火傷したと感ずるのでダメージが入る) 実はこのことから他走者のところでよくある病院で目覚めるってパターンのイベントが一切起こせず、雑

にタイムスキップって事が出来ません。(先駆者様が続きを書くまでの時間稼ぎとも言う)ちなみに難易度『オーディション』の敵が強すぎて初期ステータスがゲーム中盤レベルまであることに走者は気づくことが出来ませんでした。ステータス表記もゲームに嘘つかれてますしね。

戦闘システム

バトロワって実際何やってるのかってことですが、簡単に言えば最近のモンハンみたいな感じのフィールドのかなりデカイ版のステージでテイルズオブシリーズみたいなのを戦闘してます。

あと広域攻撃はMAP兵器のイメージを持ってもらいたいです。もうちよいざコ敵を増やしたら無双ゲーみたいになりそう。

他の例えを用意するならゼノブレイドシリーズの広大なマップでジョジョA O H (アイズオブヘブンってこうだったよな…)をやつてるとか？

どうしても戦闘の攻撃イメージが膨らまないなら youtube で「テイルズ コンボ集」で検索検索う！もしくは「ゼノブレイドクロス オーバークロックギア」で検索して1番上の動画を見よう！

多分 B g m の動画だけど途中から戦闘ムービーが流れるやつね！

ペットについて

桜嵐くんの『何もない』、トワ様のビビ、ラミイのだいふく、お嬢のぽよ余(未登場)、ミオのハトタウロスのこと(随時追加予定)。

ゲーム的にひとつのキャラとして扱い戦闘時、チームが満員(プレイヤー側は基本4人まで)出なければ任意で戦闘に参加可能。

例、初回のバトロワのチームは『烏羽桜嵐』『雪花ラミイ』『常闇トワ』『だいふく』の4人構成だった。

また、飼い主と他の人のペットとのみ好感度が存在しており一定以上だと連携技を發動出来たりする。

ちなみに『何もない』はまだ一緒に戦ってくれたりはしない。

ペット事はかなり特徴的な戦い方をするので装備欄があったりはしない。ステータスは飼い主依存（ものによっては固定値も存在する）

倍率は飼い主のステータスの6割だったり2倍だったりする（種類事に倍率は違う、例を上げれば『何も無い』第3形態のSTRは桜嵐くんの2倍）

ホロメンの追加衣装について

各キャラ事にイベントが用意されていてランダムで発生する。

追加衣装の性能はキャラによって違うがみんな強い。

それぞれに特殊な追加効果が付いていて入手後は基本、追加衣装をつけてた方が強い

「同化」状態について

設定上は融合だったり、再現だったり、身に宿してるものを表に出しただけだったりする場合もあるが一纏めに「同化」とゲームシステム上は呼ぶ。

それぞれ発動のための専用のパッシブスキルがあり、それをオンにした状態で条件を満たすことで十字ボタンから起動できるようになる。

のーくんの場合は「感情レベル4以上で現在『剣』カテゴリーの武器を手に持っている。
この時、HP5割以上である」

「幻想体の本」について

この世界のプレイヤーが極悪難易度であるオーデイションを攻略するに当たってと
ることにした選択肢。「分析」のような相手の所持スキルが分かるスキル持っていない状
態で買ったら詰みかねないアイテム。

理由を説明しますと買った時点で『本の中』に飲み込まれて中の幻想体と戦うことにな
るのが殆どだからです。これをしてこないのってAHLPEくらいです。(その代わ
りに1度暴走しないと内容を読めないどころか幻想体戦すら行えない。)

本の中で行う(暴走後は心に住み着いた幻想体と行う為自身の心象世界内で)幻想体
戦は基本ギミック戦で相手のスキル内容が見えないと詰みます。そして基本見えても
キツイ戦闘です。

ロボトミーコーポレーションを知らない方に説明すると幻想体には危険度というも
のがありZAYIN、TETH、HE、WAW、ALPHの順に危険です。

1度、幻想体を制御すると本が読めるようになり、中身のスキルを獲得できるように
なります。複数回読むにはランダム発生の本を読むイベントが起きるかひと月1回に

手動で読むかです。

ちなみに心に住み着く条件ですが自我の形が近かったり当人と限りなく近い存在、もしくは境遇でもない限り起きません。基本的に幻想体は本に帰ります。

(つまり桜嵐くんとの一くんは何処か近いものがある…?)

「同化」系スキルについて

簡単にまとめるなら手元の技とスキルを全削除して別の技とスキルをステータスに追加します。

同化にも侵食度が存在しクォーター、ハーフ、スリークォーター、フルまでが存在する。

スキル名称は「クォーター」「ハーフ」までは「部分同化」、「スリークォーター」は「完全同化」になる。

ちなみに「フル」になることはほぼありません。

え？ なつたらどうなるのって？

そうだねえ…つまりは完全に「融合」するわけだ。自分から引き出すぶんには「スリークォーター」が限界です。逆に「フル」まで行くということはお互いの強い同意で融合

している状態です。自分の意思で解除できると思うなよ？

あ、ちなみに人形師の夜で暴走した桜風くんは「スリークオーター」です。そもそも「スリークオーター」ですら同化先の影響を色濃く受けるので「フル」の時に自我が残ってるなんて考えない方がいい。全ては同化先の匙加減。

まあ心の在り方が近い。つまりは同化する2体の存在がほぼ同一人物だったり、境遇、強い目的(それこそ人生の目標レベルで)が一致していない限りはそもそも不可能です。

そもそも人間が幻想体と境遇が似てるとか目的が一致してるとかありえないですね。もし一致してるならつまり自分のEGOと変わりないですし。

あ、でも桜風くんアレだしもしかしたらのーくんと出来るかもな？

バトロワの脱落条件について

脱落条件は大きくわけて

ひとつ、気絶あるいは戦闘不能になる。

ふたつ、降参を選択する。

みつつ、ストーリーの都合で暴走したりと、かしてバトロワ後に止まる見込みが無ければ即座に先生の介入が入り、気絶させられ失格。

気絶の定義とは、身体に動く意思が見られないこと。（誰のものは問わないので、体に乗っ取ったりした場合、乗っ取られた身体の持ち主は脱落しない。）

戦闘不能の定義とは意思があっても身体が動かないこと。（動かせないとは身体が限界を迎えて意志を持って動かすことができない状態のこと。憑依などで本体が空っぽになったからといってその人は脱落しない。）

降参とは、他生徒に点数を譲渡することである。よって降参する相手が居なければ成り立たない。

ホロライブ学園はバトロワ開始時にその状況と生徒の肉体を『保存』し、バトロワ終了時に『現状復帰』させることによってバトロワ中の死や重症をなかったことにしている。

ただし、この技術には対象範囲外のものが存在する、それは生命を持った機械である「**機人**」だ。

『現状復帰』の技術は有機物のみに適応される。よって生体部品を使用している部分は再生出来ても無機物のパーツなどは再生しない為、修理をしなければならない。

また、同じような理由で使用した弾薬等は『現状復帰』されない。要はバトロワ終了後、自分の種族が「機人」でなければ体力は全回復するが消費アイテムは戻らないということだ。

つまりロボ子さんは……おっと、彼女の話はやめておこう。

そしてこの『現状復帰』、やろうと思えば簡単に抵抗できる。つまり邪魔しようと思えば邪魔できるのだ。

つまり、先生の判断で『現状復帰』に影響を及ぼす可能性があると考えられた場合は即座に失格にさせに来る先生との戦闘になるのだ。

まあ他の理由でも失格にさせらることはあるかもしれないが…

『BADエンド・DEADエンド集』

・ラミイ編

▽ ラミイ：…ごめん、第三者から見ればこれはただの八つ当たりみたいなものだ。

▽ 「いいんですよ、桜嵐くんは罪の意識で苦しんでるでしょ？ラミイにも背負わせてください。」

▽ いいのか…？自分でも分かってる、これは『逃げ』の選択だ。それに…ラミイは本当は何も悪くないはずなのに。

▽ 「桜嵐くんは長い間背負い続けました。でもやりすぎです。このままじゃあラミイの好きな桜嵐くんが壊れちゃうよ…。」

∨ ラミイ…ごめん。全部お前のせいにさせてくれ…

∨ 「いいですよ、全部ラミイが悪かったです。あなたの罪は…全部ラミイが背負います。」

∨ 「だから…もう何もかも投げ出してもいいんです。ラミイに…ラミイにつ！全部をつ！あなたの全部を…ラミイにくださいっ！」

∨ (ラミイは本気だ…どうする?)

・ ラミイを受け入れる。

・ ラミイを受け入れる。

∨ …わかった。

◇「桜嵐くん……！」

◇「ラミイは俺に色んなものをくれたろ？だから、ラミイが居なきや俺はないんだ。ラミイが居ないと俺はダメだったんだ。」

◇「だから、あげる。ラミイに俺の全てをくれてやる。俺の罪も心もこれからの未来もラミイのだ。」

◇「桜嵐くん……ありがとう。」

◇「こちらこそありがとう。これは全部俺の為にラミイが考えた俺とお前の葬儀なんだろう？」

◇「……うん。この方法ならラミイと桜嵐は永遠に一緒になれるの。」

◇「そっか、じゃあお願い……してもいいかな？」

◇「……うん！任せて！」

∨（俺はラミイと氷のベッドに横たわった…）

∨ラミイ…お願いがあるんだけど、聞いてくれるか？

∨「なあに？ラミイができることなら何でもしてあげる。」

∨「じゃあ…手を握ってて欲しい、意識の無くなる最後の時まで。」

∨「…それはダメ。そんなんじゃ済まさない。」

∨「え…？おわっ！

∨（それは、冷たく熱い口付けだった。最初で最後のキスだった。）

∨（二人で抱き合い、お互いにお互いを求めた。）

∨（消えゆく意識の中、俺はただラミイだけを感じていた。）

∨（もう離れない、離れることは無い。永遠に2人つきり。）

∨（この氷は誰にも溶かすことは出来ないから。）

▽「ローラン…ラミイ…ふざけないでよ…」

▽「仲良くキスなんてしちゃってさ…！私のことは考えもせず…！」

▽「逃げてんじゃねーよ…二人で氷の中に引きこもって…」

▽「こんなの…トワは何もできないじゃん…」

∨BADエンド『氷の棺、2人つきり』

∨到達条件、烏羽桜嵐が罪に耐えきれなくなる。ラミイとの好感度が最大である。ラミイが桜嵐の罪を受け入れる。固有技『吹雪』を習得している。『??』をラミイとトワが知っている。

・トワ編

∨トワ…殺してくれ。

◇「そうだね…どうしよつか？」

◇トワも俺を殺したいはずだし、俺もトワに殺されたい。利害は一致しているはずだ。

◇「…本当に？」

◇トワは違うのか？

◇「…いや、トワはどうしていいか分からないの。」

◇じゃあお互いが一番都合のいいように考えようぜ？今、お前は辛いはずだ。悩んでるはずだ。衝動に駆られているはずだ。

◇だからさ、楽になろう？

◇「…わかった、でも最後に楽しい話をしない？」

∨ ああ、思い出話ってやつだな。

∨ 「…トワ達が仲良くなつて、お互いに好きになつたのは本当に奇跡だったんだね。」

∨ 「最初に二人でカラオケに行った時も言つてたよな。でも、あのタイミングではまだ『同じ』じゃなかったんだ。」

∨ 「そうだね…あの、遊園地行ったのも楽しかったよね。」

∨ ああ、二人で乗ったアレは最高だったな。トワも俺もめっちゃ叫んでたし、その後いっぱい笑つたよな。

《中略》

◇「他にも色んなことがあったよね。」

◇色んなことがあったよな。でもトワの家に言った時が一番ヤバかった。

◇「その話はしないでよく恥ずかしいじゃん。」

◇悪い、でもアレがなかったら俺たちは付き合うことはなかったもんな。

◇「そうだね…ねえ、何で桜嵐を殺さないといけないの？」

◇それをお前が望んでいるからだな。

◇「トワは望んでないよ…」

◇トワの心じゃない。トワが積み上げてきた意思が俺を殺すことを望んでるんだ。

◇「そっか…そうなんだ…トワは桜嵐を殺さないとなんだ。」

〈 ああ、そして俺はトワに殺されないといけない。

〈 「やるべき事は一致してるね？」

〈 そういう事だ。これで初めて『同じ』になれるんだ。

〈 「でも一緒に成れないよね？」

〈 それは…

〈 「だからさ、私も一緒に逝くよ。」

◇ ははは、間違いなく地獄行きだぞ？

◇ 「でもトワも悪魔だから一緒に地獄に行けちゃうよね。」

◇ そっか…じゃあまた後で。

◇ 「…うん、おやすみ、桜嵐。向こうに行ったらキスで起こしてあげるからね。」

∨（オレはトワに殺される事を選んだ。）

∨（私は桜嵐を殺すこと選んだ。）

∨（これで俺たちはようやく同じになったんだ。）

∨（これで何も躊躇わず、桜嵐と一緒にいれる。）

∨（願わくば、地獄で幸せになりたいものだな。）

∨ 「トワ様のバカっ！ローランくんのバカっ！」

∨ 「どうして…二人とも殺し合うことでしか分かり合えないの!? ねえ教えてよ！」

∨ 「どうして二人とも死んでるのよ！何か返事してよ！ねえ！聞いてる!？」

∨ 「あれだけ…お互いに好きだって言ってる…自慢して…キスなんかもしちゃったりしてたのに…その最後がこれなの!？」

∨ 「何で…二人とも槍で串刺しになってるの…?」

∨ DEADエンド『常闇の中、トワに』

∨ 到達条件、トワと付き合っている状態で『??』をトワが知る。烏羽桜嵐が罪に耐え

きれなくなる。桜嵐がトワに許しを求める。

『BADエンド・DEADエンド集②』

▽「…あ。」

突き刺した刀は確実に桜風の心臓を貫いた。

▽「がつ…」

▽「…終わったな。確実に動力部を貫いた、もう動けないはずだ。」

余は刀を引き抜く。体内から液体が漏れ出す…
わたし

ああ………これは無理だ。どうやっても間に合わない………

◇「ろう……らん……！」

桜嵐は余の体にもたれかかる。支えてやりたいが両手が自分の意思を聞かない。

◇「桜嵐……ねえ……起きてよ桜嵐……！」

◇「無駄だ、呼びかけで起きるような負傷ではない。ましてや専門の施設でも助からないだろうな。」

白い髪の毛の男：『人形師』は続けて語る。

◇「最初はお前を生きたまま人形にして永遠に苦しむ様にしてやろうと思った。…が、もつと効果的におまえを苦しめる方法がある事気づいた。それがこれだ。お前は前と関わりを持つ者を傷つけることが出来ない、お前の弱点はそれだ。」

◇「鳥羽桜嵐、お前はお前の守りたいものに潰されて死んだのだ。」

桜嵐の守りたいもの…：そう言えば前にも言ってた…

◇「全部救うなんてことは出来ないのはよく知ってる。実際に目の前で失った物も俺にはある。でもさ、せめて俺が知ってる周りの人、俺の手袋で掴める物くらいは何も失いたくないんだ。」

◇「馬鹿か！お前をつ！助けないう！選択肢なんてないっ！」

◇「あやめをつ…返せつ…！あやめは俺の大切なつ…！」

◇「俺はさ、俺と関わってくれた数少ない人達との繋がりだけは守りたいんだ。それが今の俺の大切なものだから。」

あ…そっか。

余のせいで…余があいつなんかには操られたから…

余が弱かったから、手の届くものすら救えず…自ら壊してしまったんだ…

余が殺したんだ…余が…桜嵐を…初めて…だったのに…

▽「…『デュランダル』」

ブチッ！

▽「…ええ？」

急に体の自由が戻る。腕が自分の意思で動くようになる。
余はすぐに桜風の体を支える。

▽「ろう…らん…！生きて」

▽「いや、今ので体が限界だ…がふっ…」

傷から溢れ出す液体が今の桜嵐の最後の力であることを証明していた。
桜嵐は最後の一撃を余の『操り糸』を切断する事に使ったのだ。

◇「死に際に操り糸を切断したか…『デュランダル』やはり恐ろしい技だ」

グサツ！

◇「…は？薙刀…？」

バタン…

◇「勝手に…最後の技とか決めつけんな…」

∨ 「桜嵐!? 今のは!？」

人形師が倒れる。背中から薙刀によって串刺しにされている。
でもさつき今のが最後って…

∨ 「その顔は…「ついさつき最後って言ったのに」って顔だな…まあ嘘じゃないよ。第
一、俺の嘘はあやめには通用しないだろ？」

∨ 「…じゃあどうして？」

∨ 「実を言うとな…さつきまで本当に限界だったんだ。あやめ強すぎ…」

∨ 「つ…強くて悪かったな!? 余は鬼人だし肉体面には恵まれているからな。」

∨ 「ああ…マジで死ぬと思った…まあ今から死ぬんだけど…」

∨ 「…っ!」

今の言葉に嘘はない。桜嵐は倒れながらも最後の感情の力をもう一度振り絞って限界を超えた一撃を油断している人形師に放ったのだ。

∨ 「はあ…疲れた。感情の力も打ち止め、肉体も致命傷、今度こそ終わりかな。」

∨ 「ろう…らん…死んでしまうのか…? 寿命で余を置いていくならともかく、目の前で傷を負って死んでしまうのか!? そんなことはさせない!」

確かうちには身体を鬼人と同じにして寿命を伸ばせる薬があったはず…それなら!

◇「あやめ」

◇「何!?今、桜嵐を助ける方法を思い付いたんだ！それを試すために」

◇「薬は効かないぞ。現代医療も、魔法も、俺の身体には無意味だ。」

◇「…あ。」

余には分かった。分かってしまった。桜嵐がどうしても助からない事が、他にどんな要素が加わっても間に合わないことが。

◇「あやめ、そらっ」ポイツ

◇「えっ…これは、桜嵐の手袋？」

「もつとけ、結構高いんだぞ？それ。あと工房のおやつさん、ラミイヤトワ、ししろんやねねちに姉さんをよろしく。なんかあった時はあやめなりの方法でいいから手を貸してやってくれ。」

《桜嵐の手袋を手放した…》

「…あつたかいな。」

「そりやついさつきまで着けてたからな。あーくそつ…変な致命傷の受け方したから何気に死ぬまで時間あるな…結構痛いんだけど割と時間かかてる…あやめ、最後に少しだけいいか？」

「なんだ!?何でも言ってくれ!今なら何でもしてやるぞ!」

◇「何でもする…か。じゃあさ、もう少しだけ手を握ってて欲しい。それで今から黙って俺の話を聞け、これ以上何も言うな。俺が死ぬまでだ。一気に喋らないと言いたい」と伝え切れるかどうかかわかんないからな。」

◇「……………」コクリ

余は桜嵐の手を握る。

微かにぬくもりを感じる…が、恐らくあと1分程で消えてしまいうだろうな。心臓を貫かれて3分ほど、何でこんなに意識を保っているのか不思議なくらいだ。

◇「…黙ったな。いいかよく聞け、一気に行くぞ?」

◇「まず初めは太刀が使えることを見抜かれてびっくりしたよ。なんでわかったのか

今でも見当もつかん。誰かに自分を知って欲しいんじゃないかって言われた時は正直自分でも気づかなかつたところではあるからめっちゃびっくりした。いやびっくりしてばつかな俺…でも、それが怖いって思った事もあったよ。知って欲しいとはいえ俺には知って欲しくないことだつてあつたし嘘は見抜かれるしでいつか俺の過去を知って嫌われるんじゃないかって考えたら嫌で嫌でたまらなかつたよ。」

桜嵐は淡々と語る。胸の傷を気にさせない為にか何時もの口調に限りなく近く…

でも顔には出てるよ…今にも終わりそうな自分を意思の力で無理矢理動かしてると感じてするもん。

「でもそれが嫌だつて事に気づくにも時間がかかつてき、強い言葉で否定したこともあつたよな。あれは…ほんとに悪かつた。俺はあやめとの繋がりを守りたいと思つた行動であやめを傷つけていた。俺は矛盾の塊だつたんだよ、過去は知って欲しいけど知って欲しくない。守りたいと言いながら傷つける。」

◇「でもなんでそんなことをするのかって言ったたら、俺があやめのことを気にしてたし大切に思ってたからなんだなって。だってあやめは初めて俺の昔の話を聞いた時、泣いてくれたじゃん。当時はそんな反応されても困るって思ってたけど、色んな経験を通じて気づいたんだ。」

◇「泣いてもらえるっていい事なんだな』って。」

◇「だからさ、俺が死んでも『泣くな』なんて言わない。むしろ泣いてくれた方が嬉しい。ただひとりあやめのためならって思ってた頑張ったわけだし。その方が思ってもらえてるって感じるから。」

◇「ろう…」◇「まだ黙ってる。」

「あやめ、これが俺の思いだ。お前は……あやめは俺の心に一番寄り添ってくれてたんだな。その……ありがとう。おれはお……………」

最後まで言い切れなかったようだ……言葉の最後がもう発音出来てなかった……でも口の動きで何を言おうとしたのか分かった。分かってしまった……余の愛した彼の動きは完全に止まった。もう再び動き出すことは無い。

いつたい何時からだだったんだろうな……桜嵐を好きになったのは。そしてその思いも最後に伝え損なってしまった。

余は^{わたし}静かに、声にならない大きな声で泣いた。

◇ DEADエンド 『ただひとり、きみのためなら』

◇ 到達条件、『快く信じて任せられる相手』『守り抜く勇気』を獲得した状態で百鬼あやめ√の突入条件を満たしている。イベント『涙の意味』が発生している。百鬼あやめが人形師の『操り糸』を付与される。

烏羽桜嵐が自らの正体を知り、まだ誰にも話していない。

番外ツ！

番外『放課後見回り：テスト前だぞお前ら!?』

▽さて、色々忘れている人もいるかもしれないが俺は風紀委員である。

本日の仕事は部活をしている連中を取り締まることである。テスト一週間前は部活禁止なんでね。その為の校内見回りだ。

▽「…近いな。そこの部屋か。」

▽ちなみに今日はみこ先輩さくらみこから支給：もとい押し付けられた黒いネコミミを着用している。

ふざけている訳ではなく聴力を獣人並にするマジックアイテムであり、これで物音を探知しろというわけだ。

実際、使い勝手は悪くない。問題はやはり見た目だが：とりあえず仕事するか。

俺は扉の前に立つ。一応、鎮圧用に手袋を嵌める。こっちは捕縛して先生に突き出すうとするわけだから当然抵抗する生徒もいるらしい。

おっ扉に張り紙が。なになに：『ホロライブ学園・ゲーマーズの部室、新メンバー募集中』。あつ、聞いた事あるな。確か常習犯じやなかったっけな？いつも上手いこと逃げられてるらしく先輩達も苦勞してると言ってた。

…よし、礼儀正しくいこう。まずはノックから：

コンコンツ

～…返事はないな。強めに行くか。

コンコンツ！

∨ 「すみませーん！」

∨ ∷ 反応なし。ドアの鍵は閉まったまま、しかし扉の奥の物音をネコミミが捉えている。

中は4人∷かな？全員獣人っぽいな、少し今の挨拶でザワついてる。
じゃあ3回目のノック行くか。

∨ 「開けろっ！デトロイト市警だっ！」

バタアン！

扉を蹴り開ける。どうやら鍵はかかってなく物理的に閉められていただけなので吹っ飛んだのはバリケードにされていた机だけで済んだようだ。

▽「YABE! 風紀委員来ちゃった!?!」

▽「ころさーん、来たよー! 窓開けてー!」

▽「おかゆ!?いつもの窓が外から武器か何かで封鎖されてるんだけど!」

▽「あくあ、だから今日はやめとこって言ったのに…って桜嵐くんじゃん。」

そこに居たのは予想通り獣人4人。窓は手袋の武器を使って封鎖済、ベタ中のベタだしな。

唯一の予想外は知り合いがいた事くらいかなあ…

〽「あ、ミオさん。この前の占い以来です。ね。というかこのテスト1週間前に何してるんです？一応『テスト期間中の部活動』ってことで取り締まり範囲なんですけど。」

〽「うーん…それはウチがハンドルを握りきれなかったって言うか…」

〽「あれっ？ミオの知り合い？」

〽「うん、烏羽桜嵐くん。この前占いに2日連続で来たから顔と名前は覚えたよ。しかも女子に連れられて来たから印象は強かったね。」

〽「いやあ…流行りの占いの予約が取れたって言って強制連行されたのよね…あ、その逃げようとしてる2人は止まりなっ！」

俺は会話に気を取られてるうちに後ろをすり抜けた2人に向かってトワ直伝の槍投げを放つ。

▽「えっちよつと!?!2人ともストップ!話は聞いてくれそうな後輩くんだから止まったほうが!」

▽『『バドブレイカー』ツ!!!』

▽「遅かったああああ!!!」

ブオンツツツ!!!

▽「うわっ!?!ころさーん!あの1年生薙刀投げて来たよ!?!」

▽「大丈夫だよおかゆ、全然余裕で避けれっから。ほれっ」

スツ…

もちろん直接狙った訳では無い。というか当たる訳ないだろ!?
俺が狙ったのは…

カアーンツ！ブシユウウウツツツ
!!!

▽「消化器っ!?!うわっ！」

▽「ころさん!?!げほっげほっ…」

く「はい、『エネルギーネット・シユート』」

バシユツ!

狙ったのは消化器による目くらまし、そしてトドメは予め待機させてたシヨットガンから放たれるエネルギーネット、相手は気絶する。これにて2人捕縛完了つと。

さて問題は…残りの2人どうしよ…抵抗されたら嫌だな…とりあえず話だけでも聞いて対応決めるか

く桜嵐、事情聴取中く

く「ふむふむ…つまり、テスト明けすぐにゲームの大会があるからその練習をしてたつてことでもいいのか?」

く「はい、そういうことですね…」

「だとしたらおかしい点があるな。大事な大会前なら顧問に話を通すか申請を出せばテスト前だろうが普通に活動出来るはずだ。こっちにそんな話は来てないんだが……？」

「えつと……それは……うちの部ってまだ同好会扱いなんで顧問居ないんですよ……だから申請を出す権利がそもそも無いっていうか……」

「うちら『ゲームーズ』は4人だから部活としては人数不足で申請通ないんだよね……」
「なるほど、確か部活として扱えるのは5人以上の集団と担当の顧問が必要ですね。」

「そういうこと。だからって風紀委員の立場からは見逃すわけには行かないんだろうけどね……ウチは止めたんだけどなあ。」

「確かに。うちの学校は魔法が使える生徒が多かったり、他種族共学ってこともあつ

て揉め事が大事になりやすいんですね。その為の風紀委員、その為の校則。緩いよう
でキツイからね。うちの校則は。最悪解散まであるかもしれないな。」

▽「えっ！それは困るっ！」

▽「ああ、困るだろうな。だがそれはそれで、これはこれだからな。えっと…名前は」

▽「し、白上フブキです。」

▽「オーケイ、白上さん。いくつか質問していいか？」

▽「えっ、あつはい。どうぞ。」

▽「メンバーの成績は？学業的な。」

▽「あ、ウチは何気に全員良いですよ？赤点になることは基本ないです。」

「俺はこの前見てないんだが全校生徒のバトロワってちゃんと参加してた？4月のな。」

「それは成績に関わるのももちろん参加してます！同じ学年のメイドの子に4人まとめてボコボコにされたけど！」

「メイド…また強いメイドの話か。次、今回のテストもちゃんとした成績取れそう？」

「それは多分行けると思いますが…急に難しくなったりしなければ。」

なるほど…別に何も疎かにしてる訳でもなく自分達のやりたいことに一生懸命つてわけか…

これは羨ましいな。明確なやりたいことがあるのはいい事だ。

それならこうするか…

〈「じゃあ最後、この生活…というかゲームーズの仲間達と居るのは楽しいか？」

〈「それはもちろん!だって」

〈「いや理由はいい。即答できることに意味がある。じゃあ白上さん、今からバトロワ対策ってことで模擬戦しません? あ、ミオさん合わせて2対1で。」

〈〈「…いやどういう訳!?!」

《大体育館・戦術棟》

◇「模擬戦システムは…よし使える。あ、武器とか使ったりしますか？無ければ貸しますけど。」

◇「あ、それは大丈夫です。自分のあります。」

◇「とかさつきから聞きたかったんだけどなんで模擬戦？勝ったら見逃してくれるとか？」

◇「まあそうだね。先輩方には全力で来て欲しい。負けたら普通に指導室まで連行かな？」

◇「…っ！」

◇「悪いけど、これ風紀委員としての仕事なのよね。そして俺は仕事をちゃんとこなす

事の大切さを知ってるからテキトーにやる訳にも行かない。これでも最大限の譲歩はしてるさ。一応反省の余地があつて普段の素行がまともなら見逃してもいいってなってるし。」

▽「だから成績に関わるバトロワ、つまり戦闘技能を見るってこと?」

▽「そういうことかな。ちなみにこっちは全力でやりません。元々俺は武器をいっばい使うんだけどオーバースペックなので3種類に抑えます。何を使わせるかは選んでいいよ。」

▽「じゃあ…これとこれと…あとこれで。」

▽「なるほど? 2人の武器は刀か。じゃあ模擬戦システムを稼働させたらスタートね。ルールは大規模な魔法は使用禁止、エンチャントや火球くらいの小規模なやつは使ってるしよ。」

▽「(どうするミオちゃん? あの子、凄い自信満々なんだけど)」

「(そりや前回のバトロワ優勝者だからね、実際凄かったよ。なんで今ネコミミアクセスリー付けてるのかわかんないけど…)」

「(でも…私達のゲームーズを無くされたら困る。全力で行こう。)」

「(フブキはそう言って臨戦態勢に入る。にしても桜嵐くんってこんなことするキャラだったかなあ…占いで見えた彼なら容赦なく連行すると思うんだけど…)」

「じゃあ行くよー!はい、よーいスタート!」

番外『大切なものを掛けた戦い…のはずだったのになあ。』

▽「じゃあ…これとこれと…あとこれで。」

▽「なるほど？長剣に大太刀、双剣と来たか。選んだ理由を聞いても？」

▽「えっと…他の武器からは魔力が籠った感じがするけどそれだけ何も魔力を感じないから少なくとも魔法武器の類いでは無いって思ったからかな。大太刀は普段相手にしてる武器に近いからって感じ。」

なるほどな、確かに理屈は通ってる。まあデュランダルは俺が1番使い込んでる武器な訳だが…

▽「それなら双剣は？手数が多くて使い勝手も良いから2対1の利点を減らすような選択だと思っただけ…」

〈「そ、それは…」

〈「それは？」

〈「一目見た時にかっこいいって思ったから…ですッ…！」

〈「…は？」

何この子、自分の居場所が危険に晒されてるのにロマンを優先した…!?
しかもちよつと恥ずかしがりながら言ってるとか可愛いかな？

▽「フブキ!? そんな理由で選んじやってもいいの!？」

▽「そうだぞ?! この武器が見た目通り凄い奴だったらどうするんだよ!? あとセンスいいな!」

▽「いいんですよ どうせ最初の長剣以外は全部いいところの武器っぽいですし! というかアナタまで心配するんですか!? えつと…」

▽「あ、どうも。もっかい自己紹介しときますね。風紀委員会所属の1年、烏羽桜嵐です。ローランで大丈夫ですよ。」

▽「じゃあローランくん。あらためまして2年の白上フブキと申します! 私もミオと同じくフブキでいいですよ?」

「了解、フブキさん対戦よろしくお願ひします。そんな2人の武器は刀と拳ですか：じやあ模擬戦システムを稼働させたらスタートね。ルールは大規模な魔法や広域攻撃は使用禁止、エンチャントや火球くらいの小規模なやつは使つていいよ。」

《白上フブキ視点》

「(どうするミオちゃん？ローランくん、凄い自信満々なんだけど)」

「(そりや前回のバトロワ優勝者だからね、実際凄かったよ。なんで今ネコミミアクセサリー付けてるのかわかんないけど：)」

「(でも：私達のゲームマーズを無くされたら困る。全力で行こう。)」

「私はミオと作戦を纏める：といつても連携の打ち合わせくらいしか出来ないが。」

相手は双剣を逆手に構えて待機中。というか他の武器は地面に置いたままだけ
いのだろうか？

▽「作戦会議は終わったかな？じゃあよーい…どんっ！」

▽▽「はあああああああああ！！！！」

▽私は右から、ミオは左から同時に切りかかる。連携で相手の体勢を崩すいつもの手だ。

▽「危なっ!？」

∨ 相手は受け止めるのを嫌ってか宙返りして回避。私は着地の隙を狙って仕掛ける。

∨ 「せいっ！」

∨ 「ぐっ…『パリイ』っ！」

カキインツ！

∨ 私はパリイによって隙だらけになる。いやあの子体勢整えるの早過ぎない？人間にしては身体能力高すぎるでしょ。そんなローランくんが距離を詰めてくるが…

∨ 「隙は突かせない！ハトタウロスっ！」

∨ 「うわっ！グーパンはやめろっ！」

▽ ナイスミオちゃん！ローランくん慌ててフルガード、ハトタウロスってムキムキだも
んね…

▽ 「助かった！ナイスカバー！」

▽ 「今度は私がつ！『狼の一撃』を食らえつ！」

▽ 「ぐっ『一迅』っ！」

▽ 2人の技が重なり合い2人の体が交差する。体育館に大きな金属音が鳴り響いた。お互いの突進技で互いに体力が少し削れた感じに見える。

▽「ミオさんに使い魔居たのか…前会った時はいなかったから知らなかったな…」

▽「あ、この子はハトタウロスって言います。めちやくちや強いですよ？」

▽「だろうなあ…今の巨体からのパンチめちやくちや重かったし剣で受けたのに拳に傷1つ付いてないとかヤバいな？後手に回ると不利っぽいので今度はこっちから行き
ますよ！『魔神剣・双牙』ッ！」

▽彼が技名と共に放ったのは双剣による地を這う2本の衝撃波。真っ直ぐ私とミオに向
かって来たそれを私達は横に避ける。

▽「この前のバトロワのアーカイブでは使ってなかった技…!？」

「手を隠してるのはこっただけじゃないってことだね！つてあれ…ローランくん消えとる!？」

「えっ嘘!?!どこに…ハトタウロスは何か見てな…ッ!？」

「私達が回避に集中して目を離れた瞬間にローランくんがハトタウロスの前に…!そして彼は逆手に持っていた双剣のキラキラ輝いている方を普通の持ち方に戻している…
確実に何かある…!」

「しまった!今のは目くらましだ!」

「ハトタウロスくん超逃げてえええええ!」

◇「その巨体で避けられるものか！食らえッ…!!!」

◇次の瞬間、物凄い熱気が周囲を、そして私達を襲った…

◇「ふう…熱つついなこれ。名付けて『燃えたぎる一撃』つてどこかな。」

◇「ウチのハトタウロスを一撃で…!?!」

◇「ええ…？何その火力…」

▽「ん？ああこの武器は確か『夕焼け工房』製だったかな…ワンオペ工房らしいんだけどなんか昔見た青年が持っていた武器が忘れられず、彼の持ってた武器と似たようなものがないか探しても何処にも無かったからついに自分で再現したらいいんだ。その結果がこれらしい。」

▽「工房っ!？」

▽「知っているのかミオ!？」

▽「確か人類史の授業で聞いたことある…！なんか凄い技術を持つてる武器屋みたいなところで『次元統合』つまり世界がごっちゃになる前の人間の世界では有名な便利屋とかが使ってたんじゃないかな？」

▽「だいたい正解。ミオさん、他種族歴史は人類史取ってるんだ？」

▽「あ、ウチはそうだね。フブキは悪魔史だね。」

〈「じゃあ自分の武器がほとんど工房製って言ったら驚きますか？」

〈(。ω。)

〈「み、ミオが固まった…!? そんなに凄いのか…」

〈「じゃあついでにこれも見せてやろう…よつと」

〈ローランくんが長剣を手取る。さつきまでの2つの剣と地面に置いてた大太刀を宙に浮かせて。

〈「ええええええええええ!!? 何それめっちゃかつこいいじゃん!!? 何それ反則だろおおおおお!!」

〈「だろ!!? わかつてくれるかこの武器のカッコ良さが! 某ロボットアニメのファンネルみたいなものだからな!」

▽「なにになに!? その武器を浮かせてるのも工房ってところのテクノロジーなの!？」

▽「おうっ! これは『エモーションナルアトリエ』製の手袋で持ち主の感情の高まりを感じて色んな力を発揮するんだ! 元は銃の本体の方を作ってる工房なんだけど工房主がロボットアニメに影響されて今はオールレンジ武器を開発してるの! これはその試作品でさ! 『全武装』モードって言うらしい! 銃に仕込むのが難しいから外部のアイテムと連動させるって手を取った革命的な一品よ!」(早口)

▽「いいなあ〜! めっちゃかつこいいじゃん!」

▽「えっちよつと使ってみる? 大太刀とか! これはねえ…凄いや!」

▽「え! いいの!?! じゃあちよつと貸して貸して!」

▽「いいよ! ほれっ!」

◇ ローランくんが手袋を片方外して投げ渡してくれた。

『臨時ユーザーを登録しました、お名前をどうぞ。』

◇ 「おおっ喋った。あ、白上フブキです。」

『臨時ユーザー《白上フブキ》を登録しました。左手の機能を一時的に譲渡します。』

◇ 「それで刀を右手に持って左手に爆発のイメージをしてみ？」

◇ 「おうっ！ふぬぬぬぬ…」

◇ 「そんでもって叫べっ！」

∨ ∨ 「フレアっ!!!」

∨ 私達が魔法の言葉を叫ぶと激しい閃光を放つ魔力の塊が手のひらから打ち出された。

∨ 「うおおおおお!!! すごええええ!!!」

∨ 「えっなんで呪文教える前に自分で唱えれたの? というかさては知ってたな?」

∨ 「ええ、これは某ファイナルファンタジーの片翼の天使さんの奴の再現ですよね?」

∨ 「履修済とは…流石ゲームーズを名乗るだけあるう! ちなみに手袋を嵌めてる状態で『片翼工房』を持つと身体能力が凄く強くなるからアレもできるぞ! 八刀一閃!」

◇「おお…すごい…！私もこういうの欲しいんだが!？」

◇「多少値は張るけどいいところ案内するぞ？そこら辺は知り合い多いん」

ボコツ!!!

◇「あふん」バタツ

◇「えつ…?？」

ブーツ！ゲームセツツ！ウイナーライトサイド！

◇「えつと…これで良かったよね？」

▽「ミオ…？」

▽「一瞬何が起きたのか分からなかった…でもすぐに理解した。ミオが…ミオがローランくんを…！良い奴だったのに…！！」

▽「ミオっ！どうしてっ…！どうしてこんなことをっ…！彼は…彼は良い奴だったの…！話せば分かり合えたはずなのにっ！なんでローランくんを殺したの…！！」

▽「…フブキ」

▽「これ、ゲマズの未来が掛かった戦いってこと忘れてない？あとこれ模擬戦だからロー

ランくん死んでないから！すぐに起き上がるから！」

ムクツ…

＜「…」

＜「…」

＜＜「…ああっ！」

＜「やっぱり忘れてたね君たちッ!!!」

《模擬戦の後片付け後の体育館》

(桜嵐視点)

▽「とりあえず今日のことは黙っとくかな。」

▽「そうして貰えると助かるなぁ…」

▽「それより今度、工房いいところ知ってるんですよ！連れて行ってください！」

▽「それは任せろ！知り合いの所連れて行ってやる！」

▽「桜嵐って意外と武器オタク…？それともゲームオタク…？」

∨「世界の融合し始めが7歳のころらしいから色々興味持ち始めたのは小学3年からかな。平行世界の人間世界から色んな物が『都市』に入ってきてそりやもう大混乱よ。でもお陰で色んな技術や文化が広まって凄かったんだぜ？」

∨「確か幻想世界も『次元統合』の時は凄かったよね…常識が音を立てて崩れる音したもん。」

∨「うわあ…人間世界って凄かったんですね…！白上も人類史取ればよかったなあ…！」

∨「あー人類に関心持つて貰えてるとこ悪いがそこまで人間の歴史は良いもんじゃないぞ。特に『都市』の世界なんて今と比較したら地獄みたいなものだからな。人が死ぬなんて当たり前だし、オマケに『都市災害』や『ねじれ』なんてものもあるしな。」

∨「ああ…やっぱりどの世界も大変なんですね…」

∨「ほぼ平和なのって天界くらいじゃね？1年は他種族歴史の選択まだだから偏見だ

けど。」

〽「どうなんでしょうねえ…心つて不思議ですから天界も一枚岩じゃないのかも知れませんが…あ、L i m e の連絡先ください。」

〽「歴史の話をしながらフブキとL i m e を交換する…今度マルクトに聞いてみるか。あの子確か歴史詳しかったはずだからな。」

〽「よし！証拠隠滅完了！まあ使ったこと問い詰められても言い訳あるけど！とりあえず今日は帰ってもらって、明日以降は見回りの間誤魔化しといてやる。」

〽「それはめっちゃ助かります！良ければちよくちよく遊びに来てくださいね！」

〽「桜嵐くん、これっ。」

〈ミオさんがチケットのようなものを差し出す…

〈「これは…」

〈「賄賂じゃないけど占いの予約無し券ね。桜嵐くん本人が使うもよし、誰かにあげるもよし！上手く使ってね！」

〈「うおつ、あの予約一月待ちの占いの予約スキップ券!?これは学園内でもレア物だな
…」

〈「ミオの占いは当たりますからね！それじゃあ今日は解散ってことで！」

〈「はい、他の風紀委員に見つからないように帰れよ〜」

〈「はい！」

▽「…そう言えば桜嵐くんに聞きたいことが。」

▽「おつ、なんですか？」

▽「なんでネコミミ付けてるの？」

▽「あつ…スウー…最後まで触れないで欲しかったなぁ。これはウチのボスに付くろって言われてさ。まあ実際、耳が良くなったりして凄いマジックアイテムみたいだけど。」

∨ 「あつ！だから桜嵐くんに防音対策してるゲーマーズの部室の物音を感じ取られたのか！たまに獣人の風紀委員には見つかるんだけど『なんで人間の桜嵐くんが!?!』ってずっと思ってたんだよね！それと、扉開ける時のあの掛け声は何？」

∨ 「…マイブームの掛け声です。詳しくは『開けろ！デトロイト市警だ！』で検索。」

∨ 「ああ…デトロイトかあ。聞いたことあるけどウチらは誰もプレイしたことないなあ…知り合いは何人かやったことある人いるかも。」

∨ 「ぐう…伝わらなかったか…！悲しいっ…！」

過去回想

『傷跡』

俺には父親も居た、親しい友人もいたし、婆ちゃんもいた。母親はいなかったが代わりに家事ができる住み込みのメイドさんが居た。

俺の親は便利屋ファイッサーでそれなりに仕事もできたらしい。今ではあまり覚えていないがその技や身のこなしはしっかりと教えて貰った。

俺は親父を尊敬していた、キャッチボールなんかは出来ないがそんなものよりも格好良いことができる人間だった。

嘘つきだし、仕事でついた傷跡なんかも残って怖かったり、性格も大人げない父だった。が……

両手に黒い手袋を嵌めて仕事に向かう父はアニメやゲームのキャラの誰よりも強そうで、いつか俺もそうなりたいと思った。

そんな仕事で家を空けることが多い父だが、家族である俺を誰よりも大切にしてくれたと今でも思う。

『それはそれで、これはこれだから』とは父の口癖である。

この言葉の意味を、その意図を理解するまで俺はたくさんの時間を使ったと思う。父に聞いても、「いつか分かるから、出来れば我が子にそんな思いはして欲しくないな。」と言つて教えてくれなかった。

まあ、そんなこんなで12歳までは普通に暮らしてた。運動会やら音楽会なんかも「いけなさそう」と言つておきながら自分の出番の時にはしっかり見てたりするのを俺は見逃さなかった。

そんな素直じゃない父親が俺は好きだった。

そんな幸せな日々は俺のせいで失われた。

そこには悪魔達の好んで使う槍に貫かれた父がいた。

俺の…俺のせいだ…俺が何もしなければ…

俺が…俺が手袋を持ち出さなきゃ…俺が吹雪の中、遊びに行かなきゃ…何も起きなかつたんだ…

回想解放報酬

スキル『燃え上がる感情』

攻撃を命中させる、攻撃を食らう、攻撃を回避した時に感情値が貯まるようになり、一定量貯める事に感情レベルが上昇する。

感情レベルが上昇すると攻撃速度と移動速度が上昇する。

スキル『幻想狩り』

悪魔、天使、龍などの幻想種族からの被ダメージ上昇。

幻想種族への与ダメージが大きく上昇

トラウマスキル『孤独』

ホロメンとの初遭遇イベントの発生率が減少、ホロメンからの好感度上昇量が大きく増加。

『受け継いだ技』

説明

今は亡き父親の技は身体に染み付いて離れない。

特定の武器を装備した時、受け継いだ技を使用可能。

なお、自身が覚えていない技は装備していても即座に使用可能にはならない。
使用可能にするには思い出す工程が必要。

「父はたくさんの武器を使う、それもあつてかたくさんの技を持つていた。それを見様見真似で覚えようとしていた俺を見て父さんは悲しそうな顔をした気がした。」

『血／傷跡・解』

▽ねえ、何してるの？

「私ですか？精霊さんを探してるんです。あなたは？」

▽おれ？おれは…特訓かな？

これは3年前の事件が起きる1か月前の出来事だ。時期はちょうど3月の頭の早朝だったかな。

俺はあるハーフエルフの子と家の近くの山で出会った。

当時は幻想と現実が融合し始めた頃で空間が歪んで扉の向こうが別の世界に…なんてことは日常茶飯事だった。まあ当時の俺はそんなこと知らないんだけど。

俺は彼女の精霊探しに協力することにした。

彼女はハーフエルフなので年齢は200を超えていても姿は小学1年生くらいの姿だった。

彼女が言うには「そのうち急成長するんだから！」との事。

結論から言うと精霊は見つかって、彼女と契約することに成功した。

…俺が大怪我したけど。

精霊は白熊のような姿で初めて出会った時は急に襲いかかれたが、父さんの手袋を持っていた俺は戦闘能力の無かった彼女に変わって暴れていた白熊精霊と戦い、怪我を負った。

目が覚めたのは2日後だったかな…彼女の家のお屋敷で治療を受けていたらしい。

彼女の両親からはすごく感謝された。「娘の命を救ってくれてありがとう」と言われた俺はすごく喜んだ。

背中に受けた氷の爪の傷跡は今でも残ってるし当の本人からはめっちゃ怒られたけ

ど彼女を守れたことの方がずっと嬉しかった。

それからは毎日、同じ山の中で一緒に遊ぶようになった。

正直、めつちや楽しかったし。まだ恋愛感情なんかも学ぶ前だったけど彼女の事が好きだったんだと思う。

そして迎えた3月31日。

この日を境に俺は怒りに飲まれることになる。

初めて会った時と同じで父さんのお仕事が休みだったので俺は父さんの手袋を持って山に向かった。

彼女は父さんの武器を見ると喜んでくれたので

そーいやあの日は午後から吹雪って言ってたかな…

いつも通り、彼女と遊び、昼前に帰ってきたのだが…

そこに俺の家は無く、あるのは悪魔の槍に貫かれた父の姿だった

「おいおい見ろよ！アイツつてもしかして『コレ』のもう一人の子供じゃね？」
「ああ、殺せば報酬が増えるって話だったなあ！」

結論から言うと、全員殺した。

拳銃で、槍で、刀で、手甲で、短剣で、斧で、メイスで、大剣で、散弾銃で、確実に殺した。

あの場にいた悪魔はみんな殺した。

最後におしやべりな奴を1人残してそいつを拷問した。

∨言えッ！誰が！誰がこんなことを！

「…がはつ。死んでも…言うかよ。クソくらえが、地獄に墮ちろ。」

～じゃあ今死ね。

ドンツ！

結局何も吐かなかったから頭をショットガンで消し飛ばしたんだけどな。

その後は魔界に降りて怪しい奴を端から殺して行く生活だった。

なんならエルフや獣人、果ては人間まで殺した事もあったか…

途中で金が無くなった俺はやむを得ず『父さんの手袋』を売って金に変えた。以降は父さんのもう1つの肩身の剣だけで殺し回った。

手袋を外した俺の手は、気づけば血でベトベトになっていた。

まあ、誰の血かはもうわかんないけど。

回想解放報酬

「暖かい記憶」 パッシブ

精神攻撃に少し（5%）の耐性を得る。HPリジエネ（小）。

「嘘つき」 ↓ 「嘘つき」 パッシブ

ホロメンとの会話に追加の選択肢が現れることがある。

初めて会話する相手が自分を信頼しやすくなる。

嘘つきの発言には時々、嘘が混ざっている。これまでも、これからも

「傷跡」 セット

斬撃属性を含む攻撃で受けるダメージが1割減少。25%の確率でダメージを0にする。

このスキルを取得している者は心、もしくはは身体に傷を負っている。彼の傷が癒えることは果たしてあるのだろうか：

第一章 幕開け 「さあ、糸を引っ張って人形劇を始めよう」

パート1 『キラクリの時間だア！』

倍率1200倍に挑む初見プレイ、はーじまーるよー

今回は最近流行りの「ホロライブラバース」の難易度『オーデイション』でエンディングを見ることを目標にプレイしていきたいと思います。

では早速ですがキラクリです。難易度『オーデイション』はいわゆるハードモードです。他のゲーで言う『ルナティック』とか『ナイトメア』とか『ハードコア』とかのレベルです。

種族は初見なので『人間』でしょう。これが1番落ち着く。

名前：名前かあ…ランダムでええわ！ポチイ

『烏羽 桜嵐』

苗字なんて読むんだこれ：「からすば ろうらん」でええんやろうか？
外見もランダムで、黒髪の冴えない顔って感じになりましたね。

攻略ヒロインは後述しますが決められません。人生の伴侶とは己の力で探し出すものよ！

さて基礎スキルガチャの時間だあ！狙いは安定するやつなら何でもいい！

「武器熟練」「速度」「人脈」

うん、おいしい！

武器熟練は文字通り武器の扱いが上手くなるスキルです。攻撃力も攻撃速度も上がっていい事づくめです。

2つ目の速度は敏捷とは違って攻撃の手数が増える感じですよ。動きがはやくなるとか、ないですよ。

最後に人脈、これはホロメンとのイベントが起きやすくなる他、好感度が上昇しやすくなります。極悪難易度と噂の『オーディション』ではかなり嬉しいですよ！

お前のことが好きだったんだよ！

経歴もランダムでいきます。ある程度進めたら過去イベもしっかり見ていくことにしましょう。

ではクソ長オープニングの時間ですので…

みなさまのためらい

極悪難易度『オーディション』の仕様を解説します！

ちなみにホロライブのオーディションって倍率1200倍らしいっすね！やべえよやべえよ…

まず、「なんで他投稿者のように目指すエンディングを決めてないの？」ってことについて。

…そんな余裕があれば良かったね。

狙ったエンディングが見れるほど難易度『オーディション』は甘くありません。その

理由は『オーディション』固有の仕様にあります。

詳しい内容はプレイしながら解説しますが、ざっくり説明するとこんな感じですよ。

- ・プレイヤーキャラの育成の幅が広がる
- ・ホロメンにランダムで2つの追加スキルが付く
- ・バトルロワイヤルの報酬が豪華になる
- ・好感度の上昇量減少
- ・メインヒロインがランダムで選択され、メインヒロインと深く関わるまで誰がメインヒロインかわからない

あのさあ……

はい、戦闘面も恋愛面もかなり難易度が上昇しています。

メインヒロインがランダムで決まっているのでゲーム開始前に狙ったエンドに行けるかどうかは運です。

さらに、好感度を上げるためにメインヒロインを一刻もはやく探し出さなきゃいけないのが辛いです。

だから「人脈」が取れたのはかなりデカイ……!

ちなみにホロメンに付く追加スキルは「敏捷」や「料理上手」の汎用スキルの他にもホロメン固有の専用スキルもあります。

こちら、好感度を上げればプレイヤーも取得可能なのでじゃんじゃん好感度稼いでいきたいっす！

専用スキルはホロメンそれぞれの特徴や配信ネタが盛りだくさんなのでこの目で見るのが楽しみです！稀にデバフみたいな固有スキルもあるらしいですね…さくららみこの『全ロス』とかはデメリットが大きいと聞きます。

専用スキルの存在で、バトルロワイヤルを勝ち抜く事がかなり難しくなったこのモード。1位になるにはこちらもホロメンと肩を並べて戦うのが1番！だってその方が楽しいからな！

他にも『オーデিশョン』でしか獲得できないカツコイイ名前のトロフィーがあるらしいです。ああ、くたまらねえぜ！

当然、拾えるものは拾っていききたい所ですね。

さて、クソ長オープニングも終わったところで今回はここまで！
初投稿でしたがいかがだったでしょうか？

次回は1ヶ月前からスタートになります。

今回はここまで、ご視聴ありがとうございました。

パート2 『開幕予想外はもはや常識』

ゲーム内でも働かせられる『オーディション』プレイ、はーじまーるよー

前はクソ長ムービーが終わり、いよいよ入学1ヶ月前に入るところで終了しました。

さて今回はどのような運命を辿るのでしょうか。

▽音が聞こえる…家が燃える音、女の子が泣いてる音、武器と武器がぶつかり合う音

▽人が斬られる音

▽夢を見ていた。辛い過去の記憶なのに、今になってどうして…？

あのさあ……

はい、どっからどう見てもトラウマ持ちか過去にやらかした経験がある奴ですね。
とりあえず続きも見てくださいませう。

～目が覚めた。時刻は午前3時、仕事の時間だ。

～俺はいつもの仕事服に着替えて、仕事道具を持って家を出る。今日の仕事は近くの山で目撃された謎の氷塊の調査だ。

ん：？今、仕事とか言わなかった!?

参りましたね：これは肉親が一切居ないパターンのやつですね。自分で働き、日々のお金を稼いで暮らしているパターンは戦闘力はそれなりに伸びますが、ホロメンとの遭遇イベントがあまり起きないイメージです。

例外として仕事イベントにホロメンが関わってる場合、そのホロメンと知り合うことが出来るので完全に運ゲーが始まりました。やべえよやべえよ

▽ 今回の依頼主は山で鹿猟師をしている人だ。確かに環境の変化は動物にとって良くないだろう。それが人為的ならば、対象を説得して辞めさせる。それが魔獣だったりの非人為的に起きたものならば、それを切り伏せる。これが俺の『便利屋』としての仕事だ。

ここで職業は『便利屋』さんですか：『便利屋』は依頼次第で色々やってたりするので実はそんなに社会的地位は弱くないです。

場合によってはお偉い方のパーティの警護とかあるので、場合によってはノエルなんかとは知り合えるかもしれせん。

▽ 氷塊を見つけた。大きいな：これは誰かが魔法で作り出していると考えるのが良さそうだ。

▽ ……まだ冷たい。近くに術者がいるのかもしれない。

「その人、誰ですか？」

やったぜ。

初日からイベント発生！ステータスが上昇しますね！仕事は基本お金を稼いで終わりなので、このように仕事内容が詳しく書いてあるパターンはイベントが発生するので大変うま味でございますわ！

しかもこの声…初日からホロメンに会えるとは運がいい！

～…：ハーフェルフか？落ち着いて欲しい。こちらに敵意はない、この氷塊を作り出したのは君か？

「えっ…？あの」

～この近くの鹿猟師のおじいさんが環境が変わって困っている。出来れば他の場所ですらやって欲しいのだが…

「その前に貴方誰なんですか…？いきなり武装してる人に出くわして困ってるのはこっちなんですけど…」

「俺の事はとりあえず『便利屋』のローランとでも呼んでくれ。君の名前は？」

「あつ…えつと、雪花ラミイです。あと魔法の練習はしに来ましたけど、この氷塊はラミイが作ったものじゃないんですけど…」

桜嵐くんちよつと高圧的過ぎない？

というわけで雪花ラミイちゃんと遭遇できました！いいゾ〜これ！

それにしても、こうイバントが長いと戦闘があるんじゃないかと身構えてしまいますね…まあさすがに初期ステータスで戦闘させることなんてないだろうけどな！

g r r r r . . .

「!?」

「なんですかあの大きなトカゲは!?!」

「恐らくワイバーンの幼体だろうか…氷塊を作ってたのはこいつか！」

何だこのワイバーン!?

…はい、爆速フラグ回収した所で『アイスワイバーン』の幼体と戦闘です。幼体とはいえそれなりの強さがあります。ラミィー人じゃ勝てても瀕死になるでしょうね。こつちの事情も考えてよ…

まだ初期ステータスすら見れていないので勝てるかどうかは全て桜嵐君の初期スキルとラミィのランダム追加スキルにかかっています!

では戦闘準備画面で桜嵐くんの経歴スキルとステータスを見てみましょう。

ところで桜嵐くん、ラミィに対して「ローラン」と名乗っていました。カタカナ表記でしたね?もしかしたらローランくんもハーフなのかもしれないな?

くステータス確認中く

ほうほう…ほうほうほう…

えー結論から言うとうと、これはもうわかんねえなあ?

まず経歴スキル

『嘘つき』 ホロメンとの会話に追加の選択肢が現れる。初めて会話する相手が自分を

信頼しやすくなる。

『孤独な便利屋』 1対1の時、全てのステータスがそれなりに上昇する。

トラウマスキル 『全て俺のせい』 色んなことを1人で抱え込む

『受け継いだ技』 あるキャラの技を全て習得している。他の技とスキルの習得率が少し減少する。

トラウマスキルの記述が曖昧なの怖え!?

しかし、これは会話イベントで主に発動するものでしょう。今の戦闘には関係ありません!

次に初期戦闘スキル

『切断』 『高速斬撃』

『回転切り』 『受け流し』

『???』 × 10

なんだよ『???』って!?!しかも10個もあるんかよ!?

恐らく『切断』意外は『受け継いだ技』で取得してるスキルでしょう。

しかし使える技は難易度ノーマル序盤レベルです。ですが『高速斬撃』発動中は敵の

攻撃を回避する状態になるので上手く使えばノーダメージいけるのでは!?

ラミイのスキルはまだ確認できませんね：ゲーム上、友人にすらなっていないからでしようか？

結論！高速斬撃ミスらなきゃ倒せる！ミスったら死ぬ！

至ってシンプル！

よし、イクゾー！デッデッデッデッ！（カーン）

という所で今回はここまで、ご視聴ありがとうございました。

パート3 『おわっ!? 折れたあ!?』

初戦闘が始まる『オーディション』プレイ、はーじまーるよー

前回はラミイちゃん遭遇イベントと桜嵐くんのステータスを確認して終わりました。今回はアイスワイバーンの幼体との戦闘からスタートです。

∨(幼体とはいえ、仮にもワイバーンだ。こんな所に居ていい奴じゃない。2人で勝てるだろうか…)

「おいで、だいふく!」

∨(雪精の召喚!?そんなことも出来るのか…初めて見たな。)

おおっ!初期からだいふく召喚が使えます!

本来はこの1ヶ月の間に修得するスキルではないのですがこれも『オーディション』補正でしょうか?

とにかく、これでこちらの手数は3人です。三人に勝てるわけないだろ!

〽はあっ!

「だいふくっ!氷の槍よ!」

ドドドドド!

〽効いてる!これならっ!

「いつけえ!」

高速斬撃ツ!高速斬撃ツ!攻撃モーション見て高速斬撃ツ!ラミイに当たりそうな流れ弾を代わりに受け流して高速斬撃ツ!

なんでこんなギリギリの操作を要求されてるんですかね!?!『速度』がなかったらいくつか被弾してたゾ:

そんなこんなで近距離では桜嵐くんが敵の攻撃を回避しながら切りつけ遠距離からラミイとだいふくが援護してくれています!これは恐らく追加スキルで火力がマシマシになってますね:敵にならなくて良かったあ:

∨ チャンスを逃すな！それよりトドメを！

「は、はいっ！」

「【アイスブーケ】っ！」

∨ アイスワイバーン（幼体）を倒した！

∨ 首は落とした。これで確実に死んでいるだろう。

「はぁ……はぁ……終わりましたか……？」

∨ ああ、だけど今ので剣が折れちまった。今回の報酬で補填しても今日のご飯どうすっかな……

「あの……ローランさんってもしかしてお金が無いんですか？」

∨ ……痛い所を突かれたな。次の給料が入るのが明日なんだよ。

「なら、ちようど朝ごはんの時間ですし一緒に食べませんか？ラミイも疲れたのでお腹ペコペコです。」

〜(どう返事しようか…)

- ・奢ってもらっても良いのか…？
- ・遠慮するよ、流石に女の子に払わせるのは悪い。
- ・自分の事だ、自分でなんとかする。

うおおおおお！ブロック間に合ったあああああああ！

ほろふあい兄貴の所でも見せてくれたラミイちゃんの必殺技が決まり『アイスワイバーン(幼体)』討伐完了です…しかし相棒の黒い剣が壊れてしまっただけで、むしろ働けそうにないです。つまりこれは通常の1ヶ月前と同じようにプレイ出来るのでは!?

さてイベント内容を話しましょう。

戦闘後会話イベントで更にラミイと仲良くなれそうです！これは迷わず1番上を選びましょう！

にしても今の戦闘で午前3時から午前7時くらいになったみたいですね？朝帰りになるけどラミイちゃん家大丈夫なのかな…？

とりあえず会話イベントを進めます。

「奢ってもらっても良いのか…?」

「まあ…一人だったら危なかったので居てくれて助かりました。少しくらい、ラミイからもお礼があってもいいですよね?」

「いやでも本来の報酬は鹿猟師のおじいさんから貰うし…」

「でもラミイにだって感謝の気持ちがあるんですけど…!」

「あ…わかった。じゃあこうだ、俺はラミイを助けた。ラミイは俺に対して報酬を払う。こういうことでいいか?」

「むっ…素直に『ありがとう』って言えないのかな…」

・その後…ラミイと一緒におじいさんに依頼の報告をした後、ラミイと一緒に喫茶店で朝ごはんを食べに行つた。

『雪花ラミイと友達になつた!』

いやあ〜ラミイちゃん可愛いなあ〜!

通常モードも好きだしめんどくさいモードも好きだし20歳になったら一緒にお酒飲みたい……!

そんなこんなでラミイと友達になりました。やったぜ。

ラミイは氷の魔法を使う遠距離手としてかなり優秀です。バトルロワイヤル前に知り合えたのは良い流れです!特に今回はランダム追加スキルで火力増加スキルもつてるっぽいので好感度を上げれば精霊の使い方を教えてくれたりするのでバンバンかわって行きたいですねえ〜

∨ 武器を修理に出し家に帰ってきた。明日になれば給料も入って生活は何とかなるだろう。今日くらい我慢だ。

∨ 何をしようか……

・ 特訓

・ お出かけ

・ 休む

あつマジ?ここから通常行動できるの?

これは予想外でした。今のイベントで初日は終わりだと思っていたので助かります。というわけでここからは1ヶ月前の自由行動ですね。

申し訳ないが昼はNGって感じで桜嵐くんは昼間に行動出来ないものだと思ってきました。

とりあえず最初一週間は特訓を選択し続けようと思います。ノーマルモードなら火力も足りていたでしょうが『オーデイション』では通用しないことが先の戦いで分かったので狙いはラミイちゃんの「アイスブローケ」のような必殺技が欲しいです。

∨ 毎日の訓練は欠かさない…!:

∨ 『受け流し』が『パライ』に進化した!

そこじゃないっ!

『パライ』は受け流しの後に反撃出来るようになるまでの時間が短縮されたもので受け流せる攻撃も増えます。銃弾なども弾けるようになるので良いスキル…なのですが今

欲しいものじゃないんですよね…

雲行きが怪しくなったところで今回はここまで。

ご視聴ありがとうございました。

パート4 『嘘つきと悪魔の遭遇』

ようやくまともな1ヶ月前の『オーディション』プレイ、はーじまーるよー

前回は戦闘を何とか突破して通常の1ヶ月前と同じ流れに持っていった所です。

第一週は特訓をしましたが火力増加に繋がらなかったなのでここでチャート変更、ホロメンとの遭遇を狙って出かけて行きたいと思います。

∨ 何処へ行く？

- ・ゲームセンター
- ・喫茶店
- ・適当にぶらつく

桜嵐くんの選択肢はゲーセンと喫茶店ですか：

私自身、ノーマルモード等をプレイしてた時から思っていたのが『お出かけ』を選んだ時の選択肢はそのキャラに合ったものになるイメージなんですけど実際はどうなん

でしょうね？

今回はゲーセンに行ってみます。ゲーセンはゲマズ組遭遇イベントが比較的起きやすいですし、わざわざ名指しでゲーセンを推奨してくるってことは回想シーンが見れる可能性があります！

ちなみにこのタイミングのゲマズ組はホロライブ学園1年生です。年上え！

～仲の良い店長に頼まれたので便利屋の仕事の代わりにゲーセンで働いた。お金が少し増えた。

～次週のホロメン遭遇率がアップした。

あほくさ

はいハズレ！お金稼いだけ！

2週目は収穫ゼロです！デイスアドお！

まあ次週のホロメン遭遇イベントの発生率が増えただけマシとしましょう。働いたことによるボーナスですね。

まあ出そうと思えばホロメン遭遇イベントとか1発で引けますしね、出そうと思えば
(王者の風格)

▽午後6時のゲームセンター、古い筐体から新しい筐体までたくさんある大きめのところだ。この時間は学生が多いな。

▽今日はここのゲーセンの店長に頼まれて店内の見回りだ。最近、何かと学生連中のトラブルが多いらしいからもし何かあった時に仲裁、暴力沙汰が起きたら鎮圧してくれて話だ。そこら辺のチンピラ連中相手なら武器が無くても余裕だ。

「店員さんすみませーん！この筐体、急に動かなくなっちゃったんですけどー！」

▽俺は店員じゃないんだがな…

・無視する。

・近くの店員を代わりに呼んでやる。

・店員のフリをして話しかけてみる。(嘘つき)

ヨシっ！（現場猫）ちゃんとイベントくんが出てきました！

しっかしなるほど？これが『嘘つき』の効果みたいですね。

会話に追加の選択肢が出現するってこういうことか、初めて見たゾ。

誰が出てくるか知らんがこれは嘘つき選択肢を選ぶのが1番接触できて、好感度を稼げると見たので店員のフリして近づいて見ようと思います。

〜はい、どうされましたか？

「あつ、来た来た…って子供じゃん！しかもトワと年代あんまり変わらなさそうだし！」

〜失礼な、これでも働いてお金を稼いでる社会人なんだが。

「え？それ本当に!?社会人の定義ってどうなんだろう…」

〜明確な定義は存在しないな。けど学校や家庭などの保護を離れて自立してたら社会人では？

「それは確かにそう…ってそうじゃなくて！」

あーあもう滅茶苦茶だよ（確率）

はい、まさかのトワ様です。トワ様も一応ゲーセン遭遇イベントが用意されているホロメンの1人です。しかしゲマズ組の確率がかなり高かったので頭から抜け落ちてました。でも悪くないな？

3期生からはホロライブ学園入学時に同じ学年になるので、同じクラスで過ごせる可能性がありますので悪くはないです。

それに悪魔なので所有スキルが多かったりしますのでまた今度教えてもらいましょう。

～はいはい、ご要件は？その筐体が動かなくなっただって話？

「いや態度でかいな…実はトワがプレイしてた時に急に画面が消えちゃって、壊れたんじゃないかと思ったから様子を見てもらおうってことで呼びましたんですけども…どんな感じですか？」

～どれどれ、筐体名は『リズム魔界』のアーケード版、15年前の筐体だな。今までよく動いてたな…

「どっどっ…動きどっどっ…」

「いや、さっぱりわからん。そもそも俺、警備員みたいな立ち回りだし。

「いや君店員じゃないのっ!？」

「うん、というかお店の制服着てない時点で分かってるか?」

「でも社会人だつて」

「社会人だとは言ったがゲーセンの店員とは言つてないな。

「うわあーっ! 騙された!? この悪魔のトワ様が騙された!？」

「勝手に勘違いして何を言うか。というかこれ、コンセントが抜けてるだけでは? ほらこれ。」

「そこには何も刺さつてないコンセントと筐体に繋がるコードが存在していた。

「…そういうやついさつき、ここを走つていったやつがいたような。」

「ほい、刺してみたぞ。」

Oh Yeah!

「あ、ついた。」

「クレジットは入った状態になつてるぞ、良かったな。」

「えつと…ありがとうございます?」

「何故疑問形かはともかくどういたしまして。トワ様の役に立てて光栄でございます。」

「あ、名前覚えられてる。それだったら君の名前も教えてよ。こっただけ一方的に知られてるの不公平じゃん。」

「はいはい、俺のことはローランでいいよ。『便利屋』の仕事仲間からはそう呼ばれてる。」

「あ、便利屋だったんだ。では改めて…ホロライブ学園入学予定の悪魔、常闇トワ様です！」

「うん、それじゃあ暗くなる前に帰りなよー。なんか最近トラブルが多いらしいから気をつけてな、巻き込まれてもいい事ないぞ。」

「言われなくても分かかってるー！筐体直してくれててんQ〜！」

『常闇トワと友達になった！』

というわけでトワ様とフレンズになりました！うん、おいしい！

とりあえずノーマルモード準拠ならバトルロワイヤルを勝ち抜く為の最低戦力が揃ったって所でしようか。

今回はラスト一週間です。ここまで桜嵐くんがホロライブ学園に行く様子がないんだけど果たして大丈夫ですかね…？

というわけで今回はここまで、ご視聴ありがとうございました。

パート5 『悪魔キックとガバラック!』

いよいよ準備期間の終わりが近づいた『オーディション』プレイ、はーじまーるよー
前回はトワ様と遭遇して3週目が終わったわけなんですが…

イベントがつっ! 少なすぎるっ!

おかしい…もう22日目なんだ…なのにイベント2つって少くないか…? 何も無い日だいが多いんだが…!?

ラミイちゃんやトワ様に合えてるのは良しとしよう。しかし好感度は上がってない!

『??』の技は開放される様子はない! 10個もあんだから1個くらい開放しててもいいだろ!

ちなみにこのままだと確実にバトルロワイヤルはポコポコにされます。

バトルロワイヤルのモブはこちらのスキルと技の獲得数でステータスが決まるのですが、こちらには使えもしない技が10個もあります!

つまり序盤からそれなりに強いです。『オーデイション』の仕様と関係ないところで強くなつてんじやねえ！

というわけで最終週である4週目は『特訓』と『適当にぶらつく』を交互に行います！頼むからどつちかでも成果を出してくれ…！

1〜3日目ダイジェスト

1日目『特訓』

▽特訓した…

▽成果はまずまずだった！ 防御力がアップした。

2日目『適当にぶらつく』↓雪花ラミイを探す

▽この前の森に来たものもやることがないな…

▽だが空気は美味かった。 HPがアップした。

3日目『特訓』

▽特訓した…

▽成果はあった！

『???』の熟練度が増加した！

違うだろ！いい加減にしろ！

『??』の熟練度上げられても困るんだよ！こっちはお金がなくて必殺技を覚える本とか武器とか買えねえんだよ！

とかラミイちゃんに遭遇失敗してるしい!?遭遇失敗とかあんまりないぞ!?(5%)

参ったな…ここまでガバ運が続くと思つてませんでした…

正直かなりキツイ…後4日間で何か起きてくれ…!

～午後5時、公園に来た。今回は依頼で非武装の人間を襲う悪魔が出るといので誘き寄せようとしている…つまり俺自身がエサだ。

～とりあえず悪魔寄せの香水をもらったからそれを使つてる。悪魔が来たらそのまま罠まで誘き寄せて捕まえる予定だ。さて、どう出るか…

「ビビい…！待てえええええ！」

∨ うん？今何か聞き覚えのある声　グハッ?!?!?

「いたあ！すみませーん！大丈夫でした…か…」

∨ ……よう、トワ様。

「…あーなんか今凄い急用を思い出したようなく」

∨ 座れよトワ様、話をしようか

「え…ちよつと待ってローランくん怖いよ…」

あゝ！桜嵐くんがトワ様泣かしたあゝ！

というわけでトワ様と遭遇出来ました！嬉しいっ！イベントだつ！

というか桜嵐くんが怖えよ…女の子相手に威圧するなよ…でも金的だし…いやトワ様泣かした桜嵐が悪いッ!!!許されざる罪ッ!!!万死に値するッ!!!

「…で、その帽子の子の散歩をしてたら俺の匂いを嗅ぎつけて急所に向かって突撃したと。」

「本当にごめん！いつもはこんなことないんだけどビビがなんか気が立ってるみたいで…」

「…もしかしたらこいつのせいかな？」

「そういえばローラン君、今日めっちゃいい匂いじゃん！ってどうしたのその瓶!？」

「ああこれか？なんか悪魔寄せの香水らしい。ここら辺に非武装の人間を襲う悪魔が出るって言うんで使ってみたらトワ様が釣れた。」

「それじゃん！ビビがそっちに飛んで行ったのそれが原因じゃん!！」

「…ふむ、実用性は証明されたな。」

「無視すんなあ！謝れっ！何も悪くないのに怒られたトワ様に謝れよお!！」

グルルルルル…

「ほらビビも言ってる…あれ?！」

「…どうやらターゲットがおいでなきつたようで、あつちにこいつ用の罠がある。そこまで走らず、着いて来てつてええええええええ!！」

「とりやあああああ！」　　ドスッ！

▽（そこには、華奢な脚で大型の悪魔を蹴りあげて宙に浮かせるトワ様の姿があった。）
「おまけっ！」　ビュンッ！

▽（打ち上げられた大型の悪魔はトワ様の槍投げによって貫かれた。信じられん、戦闘力はないと思つてた。）

「ふう…あ、こいつ探してゐるっていつてたっけ。倒しちやつて大丈夫だった？ いやもうやつちやつた後だけど…」

▽ あーえつと…大丈夫です。助かったわ、ありがとう。

「ふふーん、凄かったでしょ…ところでついさっきの香水ってまだある？」

▽ これか？ 3瓶もらつて1個使つたからあと2瓶あるが…

「それちようだい！ お礼代わりつてことで！」

▽ お、おう。急に押しが強くなるじゃん…別にいいけど…

「ラッキー！ 桜嵐くんありがとう〜！」

～その後、俺たちは依頼人に悪魔を引き渡した後、報酬貰ったついでに夜ご飯を食べに行った。…俺の奢りで。

『常闇トワと凄く仲良くなった!』

フアツ!?トワ様強えっ!?いやまあイベントだけでも!

というか凄く仲良くなったってことは1度で3回分の好感度が増えましたねこれ! うん、おいしい!

だけどトワ様と夜ご飯食べた分報酬が少し少ないですね…まあ誤差やろ。

トワ様はペットであるビビが後隙をカバーして本人が蹴りや槍で強力な攻撃を叩き込む戦闘スタイルです。桜嵐くんが教えてもらえそうなのは槍や身体さばきですね。

問題は追加スキルです、イベントは基本、ノーマルモードと共通なのでトワ様の追加スキルは一切分かりませんでした。

まあバトルロワイヤルになったら分かるやろ多分…

5日目『特訓』

＜特訓の時間だ…

＜身体に染み付いていくのを感じる…

『???』の熟練度が上がった！

6日目『適当にぶらつく』↓雪花ラミイを探す

＜スーパーで万引き犯を捕まえてたらラミイに出会った。

「あ、ローランくん。こんにちは、この前は助けてくれてありがとう。」

＜どういたしまして。俺はやるべき事をやっただけだけど、ちゃんとお礼を言葉にされるのはやっぱり嬉しい。

『雪花ラミイと少し仲良くなった！』

ラミイちゃんの小イベも入って美味しいっす！そしてまた『???』に熟練度上昇入って

るよ…今は『高速斬撃』のが使うからそっち上げてくれよな。頼むよ。

最後にかくさんイベントを引いたので今回はここまで。

次回には入学出来ることでしょう。どんな形になるのかさっぱり分からんが…

というわけで、ご視聴ありがとうございました。

パート6 『白い悪魔（ガンダムではない。）』

なんか怪しいやつが出てくる『オーデイション』実況プレイ、はーじまーるよー

前回は第4週の途中まで終わってT（トワ様）M（マジで）T（強ええ!）ってなつたところで終わりました。

今回は第4週の7日目からスタートですが、そろそろ何か戦闘がありそうなのでスキルのセットをします！

経歴スキルは習得してるだけで発動するものが多いですが基本、スキルというのはセットしないと効力を発揮しません。

『オーデイション』では難易度ノーマルと同じく初期スキル枠は3つです。しかし、『オーデイション』ではホロメンはスキル枠関係なく全ての所持スキルを発動した状態である上に追加スキルまであります。普通にやったら桜嵐くんが勝てる要素はありません。更にいえばトラウマスキルはセットしなくても勝手に発動しますから厄介です。

…と？何か出てきましたね。どれどれ：「回想ムービーを解放しました。解放報酬で以下のスキルを追加取得します。」

何やらスキルが増えた様なので現在の桜嵐くんのステータスでもまとめようかな。

回想ムービーはバトルロワイヤル終わってから見ましょう！

『烏羽 桜嵐』♂

所持スキル

〔武器熟練〕 セット

〔速度〕 セット

〔人脈〕 パッシブ

〔嘘つき〕 パッシブ

〔孤独な便利屋〕 セット

〔受け継いだ技〕 パッシブ

〔全て俺のせい〕 パッシブ

〔燃え上がる感情〕 セット

〔幻想狩り〕 セット

〔孤独〕 パッシブ

戦闘技

『パリイ』熟練度★ ★

使用可能武器、近接武器

『切断』熟練度★ 使用可能武器、斬撃武器

『高速斬撃』熟練度★★★ 使用可能武器、斬撃武器

『回転斬り』熟練度★ 使用可能武器、斬撃武器

『???』熟練度★★★ 使用可能武器、???

『???』熟練度★ 使用可能武器、??? ×9

アイエツ!? 燃え上がる感情!? こんな序盤で!?

これ今回のキャラは感情型になりそうですね…

分からない人もたくさんいるでしょうから説明しますと「燃え上がる感情」は攻撃を当てたり受けたったり避けたりすると溜まる感情レベルというものが追加されるスキルです。感情レベルが上がるとスキルによって色々な効果があります。

技のリキャストを短くしたり、コストを減らしたり、単純に威力を上げたりと色々ありますが「燃え上がる感情」は1番脳筋なスキルだと思ってください。

感情レベルが上がると特殊な必殺技を使えるようになるキャラもいますが、それをこちらが使うには『幻想体の本』やら要求ステータスやらがあつて難しいです。それに敵

キャラで使えるやつはだいたい強い意志を持ってたりなんやらで奪うのは無理です。

自前習得もありますが大抵、意志に負けて飲み込まれてゲームオーバーです。

とりあえずセツトするのは「孤独な便利屋」「速度」「燃え上がる感情」ですね。孤独な便利屋はバトルロワイヤルで味方が作れなかった時の保険と単純に増加数値が高いという理由で付けています。

ちなみにトラウマスキル枠が1枠空いていますが両方ともパッシブなので空欄です。パッシブトラウマはやめろって言ってるだるおお!?

…ということで7日目、どうやら強制イベントです。しばらくイベントを垂れ流しします。

～今日はホロライブ学園に呼び出された。寝る前に手紙が入っていて「貴方様への依頼です。本日午前2時、ホロライブ学園の職員室に来て欲しい。それが依頼です。」との

ことだ。

「つたく…寝る前だから良かったものも、気づかなかつたらどうする気だったのか…」
 「宛名は『白い悪魔』だそうだ。最近、悪魔絡みの出来事が多いな…」

「俺は一応修理した武器を受け取ってからホロライブ学園の職員室に向かった。」

コンコンコン

「空いているとも。そのまま入ってきてくれたまえ。」

「…」

「君がローランくん…いや『烏羽 桜嵐』と呼んだ方がいいかな？」

「どっちでもご自由に。それで要件は？こんな真夜中に呼びつけるってことは何？殺
 っ。」

「いやいや、そんなに物騒なものでは無いよ。まず、フィクサー便利屋である君ならば私がどのような位置にいるか理解しているはずだ。」

「…便利屋とは1〜10の級で区別されていて数字が少ないほど位が高い。」

「しかし、ほんの僅か数人だけ『色』を協会から特別に与えられた者がいる。」

◇ 『『白い悪魔』、お前が『特色』クラスの化け物だとして俺に何の用だ。

「何、簡単な依頼だよ。」

「君には、ホロライブ学園へ入学してもらおう。」

◇ ……は？

「もちろん強制はしない。ただし私に勝てたらね。」

◇ ……説明しろ。

「私に勝てたらこのアタッシュケースにある5千万を君にプレゼントしよう。もちろん本物だ、確認してくれても良い。そして恐らく君は『色』を与えられることになるだろうな。」

◇ もし負けたら？ まあ察しはついているが。

「だが私が勝つたら、君にはホロライブ学園の新生として入学してもらおう。もちろん入学金やらなんやらは気にする必要はない。そのための5千万だ。私がこの5千万を君に渡して高校を卒業するまでの教育費としてもらう。ちなみに受験やら制服等は既に根回し済だから心配する必要はない。」

◇ 随分と準備が良いな？

「何せ悪魔ですから。では始めましょうか、校庭へご案内を。」

◇ 『白い悪魔』が指を鳴らすと辺りが煙に包まれ、煙が晴れた時にはそこは校庭だった。

「さあ、いらつしやい。君の力を確かめてあげよう。」

◇ 『白い悪魔』は既に大盾と剣を持って堂々と立っている。

∨…やるか。

何だこのオツサン!?

はい、どうやら格上との戦闘らしいですけど…負けイベですねこれ。

しかし負けイベと言えど熟練度は上がりますので全力でやっつけていきます！これRT
Aじゃないんで！

というわけで今回はここまで、次回はこの『白い悪魔』との戦闘からです。
ご視聴、ありがとうございました。

パート7 『これはバトル系ですか？ラブコメはどこ？』
↓ば、バトルロワイヤル終わるまで待つてもろて…』

突然湧いてきた悪魔的オッサンと戦う『オーデিশョン』プレイ、はーじまーるよー
前回は『白い悪魔』と名乗る悪魔で便利屋のオッサンと会話して「私に勝ったら5千
万くれてやる」と言ったのでぶん殴るところで終わりました。

嘘です、どう考えても負けイベなのでなるべく技の熟練度を上げながらやられようと思
います。

∨息を吸って剣を構える…敵も1人、こちらも1人。人目は気にしなくてよし、壊し
た物は…こいつが何とかするだろ。

「準備はいいかな？では…行こうか。」

というわけで戦闘開始です。まずは手始めに『切断』ッ！

ガキインッ！

さすがに受け止めるか…この感じだと『回転斬り』もダメそうです。ならやることは『高速斬撃』連打しかねえよなあ! (脳筋)

キーンツ!キーンツ!キーンツ!

キーンツ!キーンツ!キーンツ!

キーンツ!キーンツ!キーンツ!

…ダメみたいです、全部弾かれました!これ既存の攻撃絶対通んないんだが?

というわけでこちらから攻めるのは止めです。パライから一撃威力の高い切断か避けにくい回転斬りを当ててることになります!

「攻撃が止んでますよ、疲れましたか?ではこちらからも行かせて頂きます。」

〜…消えたツ!?

「こつちですよ」 ドコツ!

痛つ…くないな言うほど。盾で殴られたからか。

というか初見で瞬間移動ダメだろおおおおおおおおおおおおおおおお!!?

盾で殴られただけだから良いとしても、これもまたこのタイミングで使っている技じゃないです!

…まあ瞬間移動だけならなんとかかなりそうですね。

「なるほど、ではもう一度。」

∨…ここだつ!

ガキインツツツツ!

「ほう…回転斬りで背後までカバーと来ましたか。順応が速いですねえ。」

「ではここまで頑張った貴方に報酬をあげましょう。貴方の知らないその剣の銘と貴方の父親の技です。」

∨(そうやって悪魔は見覚えのある技を繰り出した)

∨速いツ!!?

∨(一撃目で武器を弾かれ無防備に、慌ててバックステップをしたのを白い悪魔は見逃さず追撃してきた。ああ…これ避けられないな…)

∨(その刹那、俺の身体は両断され…)

∨ …あれ、死んでない。

「はっはっは、さては貴方『死んだ』と思ってたでしょう?」

∨ (見透かされてるのムカつくな…)

「そして今は思考を言い当てられてムカついてるでしょう? 分かってますよ。」

∨ 分かってんなら言うなよ! ケンカ売ってんのか!?

「おやおや、ケンカならたった今負けたところでしょように。」

…はい、攻撃を当てたら戦闘終了しました。もうちよつと熟練度稼ぎたかった… (不服)

というかこれもしかして…! ついにですか! ついに来ましたか!?

「今の技は『デュランダル』、かつて私の友であった貴方の父親の技の1つです。そして貴方が『黒い剣』と呼んでいる剣の銘でもあります。その剣は貴方の父親のものでしよう?」

◇デュランダル…

「貴方なら使いこなせるはずですよ。では約束通り、来月からこのホロライブ学園に入学してもらいます。金と書類はここに置いてくので勝手に持ち帰ってください。」

◇ま、待てっ!お前は何なんだ!何の目的で俺にこの学園に通わせようとする!というかなんで父さんの技を使えたりそれを教えてくれたりするんだ!

「…そうですね。強いて言うなら『罪滅ぼし』ですかね。悪魔とは強い意志と目的がなければこちらの世界に留まれないか弱い存在です。では今度こそ失礼。」

◇白い悪魔…何者なんだ本当に…

◇『デュランダル』を思い出した!

専用技キター。(。▽。)――！

早速性能を見てみましょう、見たことない技なので楽しみですよ！

『デュランダル』使用可能武器 片手剣

素早く剣を振り下ろし、即座に相手を切り上げる2連撃。

一撃目命中時、自分に攻撃威力増加Lv1を60秒間付与、相手を6秒スタン。相手が防御した場合、スタンを4秒延長。

二撃目命中時、自分に攻撃威力増加Lv2を45秒間付与、相手にノックバックを付与。

なるほど？つまり相手にガード不能攻撃を叩き込みながら自身にバフを撒けるタイプの技みたいですな！

ようやく『オーディション』適正くらいの技が来ました!いいゾーこれ!
にしてもあのオツサンなんだったんでしようか…今の情報としては悪魔で便利屋で
桜嵐くんより格上つてことくらいですね。それと瞬間移動攻撃も気になります。

◇家に帰ってきた。

◇どうやら4月から学校に行かなくちゃいけなくなつたようだ…

◇ん…家の扉の前に箱がある。それと手紙も。

「君の体のサイズは先の戦いで測らせて貰った。というわけで君の体の成長等を考慮し
た最適なサイズの制服をここに置いておく。『白い悪魔』より愛を込めて。」

◇そんなことまでされてたのか!?!アイツ本当に何なんだ!?

『「ホロライブ学園の制服」を手に入れた。』

白い悪魔さん準備良すぎイ!?

というわけで先駆者様達とはかけ離れた方法でホロライブ学園に入学することになってしまった桜嵐くん、これからどうなってしまうのか!

◇ お金かあ…

◇ お金があれば『アレ』を売らなくても済んだんだろうか…

「あの…ローランくん…ですよね?」

◇ えっ…この声は雪花ラミイさん…だよな!? 何でここに?

「ラミイでいいですよ、そんなにかしこまらなくても…」

◇ お、おう。じゃあラミイが何で俺の家の前に来て、しかも要件ありげにこつちに喋りかけてきたという状況は何があつて起きたのか説明してくれ。

「なんでそんなに回りくどく言うのかな…」

◇ …癖かな。

「癖ですか、じゃあ今度直しましょう。」

「…ってそういう話じゃなくて！」

「あつ、そうでしたね。今度の4月から私、ホロライブ学園って所に通うことになったんですが流石にユニーリアから登校するのは時間がかかり過ぎるので引越して来ました。」

「…ほお、ユニーリアの辺りに住んでたのか。で、どこら辺に引越してきたの？」

「この家の裏です。」

「…うん。うん？」

「桜嵐くんの家の後ろの家です。」

「…マジ？」

「まじです。」

「…人の輪って凄いな。いやこれはエルフとの輪か？それともまたあの悪魔の仕業か？」

「…待ってください、ローランくんが持つてるその制服って」

「…お気づきになられたようですね。そういうことです。」

「やつぱりそうなんだ!?!ローランくん4月もホロライブ学園に入学するの?！」

「まあ成り行きでというか…依頼というか。でも、知ってる人が居るって分かったのは凄く助かるな。」

「だったら4月から一緒に登校しない？」

「そつちが良いなら。」

「じゃあ7時にラミイが家の前に来るね、寝坊しないでよ？」

『雪花ラミイと仲良くなった！』

あ、なんか強制イベントでラミイちゃんの好感度上がった。

にしてもラミイちゃんが故郷であるユニーリアから桜嵐くんのところに引っ越してくるとはなあ。

しかも学校まで一緒に行ってくれらんだと！羨ましいな桜嵐くん!!!パンジャンで消し飛ばしてくれようか…(英国「面ダークサイド」)

というわけでようやく1か月前が終了です。

ようやく入学ですよ入学!そしたらバトルロワイヤルです!

早くデュランダル使いてえ〜!

そんなこんなで今回はここまで、ご視聴ありがとうございました。

パート8 『としよかんぐらし! (予定)』

新たな環境、新たな友人、新たなステージ。そんな『オーディション』実況プレイ、はーじまーるよー

前は瞬間移動する悪魔と戦ったりデュランダルを思い出したりラミイちゃんと隣人になったりしました。

でもラミイちゃん、まだメインヒロインかどうかかわかんないのよね。

最初の動画で言った通り『オーディション』ルートはメインヒロインがランダムで決定されています。この仕様上、他走者のように最初からヒロインとイチャイチャすることが出来ません。今のところ、まだ誰がメインヒロイン設定されているのか分からないのでこればかりは仕方ないです。

ちなみにメインヒロインかどうか確認するには一定値以上の好感度が必要でさらに特定出来ていなければ共通ルートまででゲームがエンディングを迎えてしまいます。

一応メインヒロイン以外のルートにも進むことはできますが特定出来なければそれもまた不可能です。だから満遍なく好感度を上げる必要があったんですね。

「そーういや前回5千万もらって金が少し余分に使えることになったので何かアクセサリーでも買おうと思います。まあラインナップにもよりけりですが…
《いらつしやい、何か買っていくかい?》

『銀河の小石のペンダント』

『死んだ蝶の棺』

『射手の煙管』

『女王蜂の帽子』

「おつ、それなりに良いのがあります。

『銀河の小石のペンダント』は常時HPの継続回復があります!

「ホロメンとチームを組めなかった時は大いに役立つことでしょう。一応、応急手当はどのキャラも初期から使えるのですが性能が『オーデション』では通用しなさそうなのでね、迷いなく購入です。

「ちなみに残りの装備の性能は上から『全ステータス微量増加、武器が銃出ないと移動

速度低下』『ライフルを装備していると攻撃力増加』『HPとMP増加』です。別に弱くは無いですがまだお金は温存します。もしかしたら次の時はもっと強いのが来てるかも知れませんので。

▽『銀河の小石のペンダント』を装備した。

というわけで準備期間はようやく終了です。いよいよ入学だあ！

▽4月、今日は入学式の日だ。

▽制服：青色かあ…：仕事服じゃ駄目なのがめんどくさい。

ピンポーン

▽ラミイが待ってる、俺は荷物と仕事道具を持って玄関を出た。

◇「ローランくん、おはようございます。」

◇「おう、おはよう。わざわざすまんな、迎えに来てもらって。」

◇「そんなわざわざなんて、家近いんですから気にしなくてもいいですよ。」

◇「それじゃ駅まで行くか。」

◇「あの…」

◇「ん? どうした?」

◇「引つ越してきたばかりで覚えてないんですけど駅つてどっちですか?」

◇「ああなるほど、それは仕方ないな。じゃあ登校がてら覚えてくれ、こっちだ。」

◇「こうして俺はラミイとホロライブ学園まで登校した。」

『雪花ラミイと仲良くなった!』

うーん! 隅々まで好感度が美味い!

さて、ここからは飛ばせないムービーが入るので今のうちにバトロワの戦術の話でも

しようと思います。

チームを組めた場合はそのホロメンの特徴を活かしながら戦ってれば何とかかなりですが問題は1人になった時です。

保険として「孤独な便利屋」はまだ付けてますがそれでもようやくホロメンと五分です。追加スキルを持つてる『オーディション』仕様のホロメンには高確率で倒されます。

そこで登場するのは我らが切り札『デュランダル』君です。

黒い剣ことデュランダルくんは前回確認した通り高性能で『オーディション』でも通用するだろうと考えられる現状の最強技です。更に熟練度星3の『???』の正体がデュランダルだったので既に良い火力を出すことが出来るでしょう。

更にこの技なんですけど…感情レベルが5まで上がった状態で防御している相手にデュランダルを当てればそのままデュランダルが繋がります。

何言ってるんだお前って人の為に解説しますと「速度」

「孤独な便利屋」発動時に「燃え上がる感情」の感情レベル5まで上げるとデュランダルのリキャストが9.4秒になります。

そしてデュランダルを防御してる敵にぶち込めば10秒のスタンが入ります。

つまり2回目のデュランダルを相手の無防備な状態にいとまたやすくブツパ出来るってことです!!最強!!

上手くやれば白銀ノエルこんまっするー!や百鬼かわあやめ傘もソロ撃破出来るでしょう。スタン無効付いてたら死ぬけど。

まあ2対1にでもなった瞬間負け確になるんですけどね。そのためにバトルフィールド内でも入り組んだ屋内に陣を敷きます。

察しの良い方は何処で戦うのかも理解しているでしょう。そう、『図書館』です。

あ、ムービーが終わった…けどなんかイベント入ってない!?

▽入学式長いな…次は教師陣の紹介か…

▽「始めてまして、そして新入生の皆さんこんにちは。学年主任を努めさせていただきます『白い悪魔』テスカトリポカと申します。」

∨「アイツ…絶対偽名だ…!というか教師かよアイツ!?

アイエツ?! 『白い悪魔』ナンデツ!?

アイツ教師かよ!? 学年主任こいつとかどうなつてんだホロライブ学園!!! 変な教師の追加とか『オーデイション』の仕様か!?

スウウウウウ…落ち着きました。

と、とりあえず教師は置いておいてクラスの確認にうつりましょう。

∨「あつ、ローランくん!」

∨「あ、ラミイ。さつきぶり、もしかしてラミイも2組か?

∨「ローランくんも2組みたいだね。知ってる人が居るのはラミイも凄い助かるな。」

∨「こつちとしても話し相手が確保できて助かるな。暇が潰せる。」

∨「もう…1人で寂しく過ごすことがなくて済むって正直に言えないの?」

▽ ラミイはママか何かだった…?

▽ 「あーそんなこと言って、ラミイもう構ってあげないんだ」

▽ 「ちょ!?! 悪かった! 悪かったって! と言うか廊下に居るのもなんだし教室入ろうな!
な!?!」

↳ 教室内

▽ 「1クラス30人つてどこか。隣の席は…常闇トワ…トワ様!」

▽ 「あれ、今誰が私の名前呼んだような…」

▽ 「…ども。」

▽ 「えっ!?! ローランくんであつてるよね!?! でも席順表には違う人の名前が」

▽ 「それ本名。というか桜嵐でローランと読みます。」

▽ 「な、なるほど…? ハーフとかそんな感じだったりする?」

▽ 「まあ親がハーフだったり片方に苗字がなかったりでこうなつたらしい。」

▽ 「そうなんだ、じゃあどつちで呼べばいい?」

「慣れた方で構わないし好きに呼んでくれていいよ。そういやこっちも1個聞いていいか？」

「おつ？なにになに？トワ様が分かりそうなこと？」

「いやそれが『ピンポンパーンポーン!!』」

「うるさっ!？」

おつ、恒例のチャイムですね。いよいよアレが始まりますよ！

「全校生徒に通達します！10分後、バトルエリア指定区域でバトルロワイヤルが始まります！成績に関わるので全生徒は速やかに準備をしてください！」

「これが入学案内で読んだバトルロワイヤルってやつか。時間がまだあるな…何をするか？」

- ・ 生徒を観察する
- ・ 友達に話しかける
- ・ 移動する

・装備確認

・もう準備は済んだ

はい、ついにバトルロワイヤルが始まります。

今回のバトルロワイヤルはまだレベルが低い：はずなのでメインヒロインの特定も目標の1つに入れておきます。

ほろふあいぶ兄貴のところを知っている人も多いでしょうがメインヒロインとその同期は主人公の知らないところで勝手に脱落したりしません。この仕様を逆手に取り、あえて教室にラミイやトワ様を放置して様子を見ます。

そして桜嵐くんは先程の説明通り『図書館』で陣を敷き、敵を迎え撃ちます。題して『としょかんぐらし!』作戦です。

この時、残り25人になったら人の集中してる所に行つて残存ホロメンを確認し今後の推理材料にします。

それまでに新しいホロメン1人くらいと同盟結べたらいいなと思ってます。とか居ないとトップ10とかには行けません。

まあ、やるからには1番目指そうや。

長くなりましたが今回はここまで、次回からいよいよバトロワが始まります。
というわけでご視聴、ありがとうございました。

パート9 『バトロワ① かわ余!vsこんまつするー!vsダークライ』

図書館でドツタンバツタン大騒ぎする『オーデション』実況プレイ、はーじまーるよー

前回は入学式のイベント丸々終わらせたと感じてすかね。

やっぱり『オーデション』ただけあつて好感度は上がりにくく感じます。ラミイちゃんなんて命救つてるわけだし一目惚れでもいいと思うんだけどなあ…まあこれが現実です。

▽ 図書館に来た。広いなここ…壁紙もオシャレだ。

▽ よし、準備をしよう。まずは…

▽ 「もしもーし、その人間様?」

▽ ……もしかして俺か?

▽ 「そう!お主、名前はなんて言うのか?」

〈『鳥羽桜嵐』、気軽にローランでいい、1年生だ。

〈「ローランか！余は百鬼あやめという。2年生だ！よろしく頼むぞ！」

〈こちらこそ。で、そんな2年生のあやめ様は俺に何の用です？開幕に弱そうな駒を狩りに来ましたか？

〈「む…そんな警戒心を高めなくても良いではないか!?あと呼び方が堅いから余のことは『あやめ』で良いぞ！それよりお主！珍しく刀が使えるのだな！」

〈!?

〈「おー当たりか?!?当たりか?!?」

〈…どっちかというと、太刀に近いんだが一応使えるな。なんでわかった？俺の装備は見ての通り西洋剣だが。

〈「む?そう言われてみればローランは刀を持たぬのか?このレベルの使い手が刀を使わぬなどもつたいない…」

〈それは、少々訳ありだな。

〈「そ、そうか。まあ良い、余はローランが気に入った！しばらく一緒に組まぬか?」

〈(どうしようか…)

・仲間にする。

・いや、それより剣を交えよう。

はあ!?!桜嵐くん刀使えるの!?

これまさかバトロワに『??』の解放フラグが散りばめられてる!?

まあそれは置いといて百鬼あやめと会えました!しかも友好的です!というかこれ黒光ニキのところで起こった刀を使えるキャラの強制イベントなんですけど仲間にするかどうか聞かれるのはかなりの高水準で使えるか、相当の技を覚えてるの2択です。

とりあえず仲間にするのは確定です。かわ余こと百鬼あやめちゃんは全ホロメンの中でもかなりの高水準のステータスを誇る強キャラなので逃す手は無いです。

∨分かりました、しばらく一緒に戦いましょう。

∨「ほんとか!?!助かったのだ!余は1人でもそれなりに強いから集中攻撃されやすいのだ。だから一緒に居てくれて余は嬉しい!」

『百鬼あやめと友達になった!』

『百鬼あやめがチームに加わった!』

よし、即座にあやめ様の追加スキルチェックです!

元スキルはまだノーマルと同じはずなのでランダム追加スキルだけ確認してから作戦を立てます!

〔最強〕

近接攻撃を受けた時、マッチ距離に敵が居れば自動で反撃する。

固有スキル「それもまたなきり」

周囲に敵が5人以上いる時、通常攻撃が広域攻撃になる。

なんかわちやわちやした状態をなんとなく良い感じに解決するスキル。

うわあ…これ多対一最強じゃん…汎用スキルでも最上位に位置する「最強」まで持つ

ています。

今のままであったら絶対1対1でも勝てません。デュランダルがあってもです。仲間
で良かった…!というかこんななん狙われて必然だろ!いい加減にしろ!

ピーンポーンポーン!

「只今より、新年度第1回、バトルロワイヤルを開始します!」

∨ 始まったな。

∨ 「うむ、この図書館はいつも決まったメンバーが最初のスタート地点として選ん
でいる。余なら余裕で蹴散らせるが問題はお主のようなイレギュラー、つまり乱入者じゃ。」
∨ そうか、じゃあそいつには2人で当たろう。

というわけでバトルロワイヤルスタートです!

早速モブがいっぱい居ますね!デュランダルの試し斬りだあ!

▽「余お!!!そりやああああ!!!」

ドオオオオンツ!!!ズバババアンツ!!!

試し…斬り…したかった…

はい、本人が言った通りこのスキル構成のあやめ様はホロメン以外の誰にも止められ
ません。

無茶苦茶だあ…!しかもパーティー組んでるから経験値の1部が桜嵐くんにも入っ
てるのが笑えます。これ桜嵐くんいるう?

しかも今はまだ取得していませんがレベルが上がればあやめ様は式神術も取得しま
す。式神術は相手にデバフをかけるものが多いのであやめ様の火力は更に伸びます。
化け物か…あつ鬼人だったわ。

?「おーおー!バトルロワイヤルって凄いいねえ!」

◇「あやめ?あれは誰?」

◇「余も知らんよ?1年生じゃないのか?」

◇「初めまして!新入生の白銀ノエルと申します。」

◇「同じ1年生…!?!」

◇「あ、あなたも1年生ですか?良ければお名前を!」

◇「…ローラン、『烏羽桜嵐』だ。」

◇「余は2年生の百鬼あやめという。」

◇「はい、ローランさんもあやめ先輩もこれからよろしくお願いしまつするつつ!」

ガキインツ!!!

あのさあ……挨拶終わった瞬間殴りかかってきたぞこの騎士団長!?

「というかノエルはやべえっ！あやめ様に前衛に出てもらわないと！?桜嵐くんはノエルがガードした隙を狙ってデュランダルを差し込みます！」

ノエルはホロメンの中でも単騎性能があやめ様レベルにあります！どう考えても桜嵐くんが勝てる相手じゃありません！あやめ様いなかったら詰んでたなこれ！?特にメイス攻撃は相手の武器を弾き飛ばす「武装解除」技があるので非常に危険です。武装解除されたらあやめ様も瞬殺されてしまいます！

∨「メイスか……厄介な武器を持ってやがるな！」

∨「余が行く！ローランは隙をつけて奇襲を！」

∨「あいあい！」

∨「それっ！いい刀だねっ！」

∨「褒めてっ！くれるならっ！余の為に負けて欲しいっ！」

ガキインツ!!!カーンツ!キーンツ!

しかしこれで10秒スタンが…10秒スタンが…スタンが…入っていませんか!?
さてはお前「大胆不敵」か「スタン無効」を持ってんな!?

スタンは無効はその名の通りスタン効果を受け付けられないスキルです。「大胆不敵」は相手の体力より多ければスーパーアーマーLv1が付きます。複数所持していればスーパーアーマーの優先レベルが上昇するスキルなのです!

これ何か追加要素ないと余裕で負けるぞ!?

というところで今回はここまで、次回はこの無理ゲーを突破したいと思います。
ご視聴、ありがとうございました。

パート10『バトロワ②』メイスと二刀流、聖騎士と便利屋』

ガキインツツツツツツツ!!!ドオオオオンツ!!!シユインツツツ!!!

∨ 隙が無い上にデュランダルが効かないっ…!

∨ 「何者なのこの娘!?!硬すぎるんだけど!?!」

∨ 「えっへっへっへっへっへ…褒めても負けてあげませんよっとー!」

カアンツ!

!!!
最強の聖騎士をぶちのめす、そんな『オーディション』実況プレイはもう始まつてる

前回のあらすじは白銀ノエルが強すぎるで終わりっ!このまま戦闘を続けます!

さつきから『デュランダル』を打ってから攻撃力増加が乗った『高速斬撃』をノエルに打ち込んでいるのですが少し削っても聖騎士のリジエ効果で回復されています、お

嬢も適切な反撃を喰らいつつありHP残り4割ってところですよ。

桜嵐くんは『銀河の小石のペンダント』の効果のリジエネもあり、8割をキープして
いますがお嬢がやられたり『武装解除』状態になった瞬間、こちらは壊滅します！

しかしリジエネがあるとはいえ、ノエルのHPはもうすぐ5割を切ります！このまま
行けば、1回受け手を桜嵐くんに変えてお嬢に回復してもらえれば勝てるはずですよ！

◇「それじゃあそろそろ大技、見せちゃおっかなあ！」

…は？

◇「せえのっ！」

◇「ぐっ！多少吹き飛ばされたが余の防御を崩す程では」

∨ あやめ！前っ！

∨ 「へっ？」

∨ あの重さのメイスを投げた!?

「白亜の…鉄槌ッ
!!!!!!」

『武装解除』が入ってお嬢の2つの刀が手元から弾かれた!?
っ！桜嵐くん拾えっ！早くっ！

∨ 「ぐっ…ここまでか…」

∨ 「まずは1人、次は…つと！」

カキンッ！

∨ あやめ…刀1本借りるぞ。

おや…桜嵐くんが刀を、何をする気だ？

∨ ふう…

∨ 「君の攻撃は私には通用しないよっ！それじゃあもう一度…」

カチツ…

▽「えっ?」

ズバババァンツ!!!

▽「っ…! 痛ったあ…今の何…?」

▽『ムク工房』、いやこれは父さんの武器の名前だな。だったら『偽・ムク工房』ってところか。

▽「お、おお! ローラン! 凄いいではないか! 余も何時、刀を抜いたのか分からなかったぞ!?!」

▽「まだあるぜ…かかってこいよ騎士サマ!

『偽・ムク工房』を習得した！

『偽・クリスタルアトリエ』を習得した！

ふあっ?!ここで技解放ですか!?

そして今のは恐らく指定の装備を手を取ったことによるイベントですね…

まさかお嬢の刀が指定武器とか分かるわけねえだろ!?

そして桜嵐さんの装備が…はあ!?!お嬢の刀とデュランダルを二刀流してる!?

まさかこの『偽・クリスタルアトリエ』ってのは二刀流の技か!?

…落ち着きました、話を戻しましょう。

お嬢が落ちたのでノエルと一騎打ちです。これにより「孤独な便利屋」の効果が発動します。今の感情レベルは…3つとところですね。

デュランダルのクールタイムは10・8秒って感じです。

そして今は二刀流なので刀と片手剣、そして二刀流の技が使えます。

この『偽・クリスタルアトリエ』ってのがどんな技か分かりませんから適当にチャンネルがあつたら振ってみましょう！

∨ ぜああつ！

∨ 「ぐぬぬ……くらえっ！」

∨ 遅いっ！はあつ！

ズバツ！

∨ 「突進切りは隙が大きすぎるよっ！」

∨ その為のっ！もう1振りっ！

ガキインツ！カキンツ！

∨ 「嘘っ！メイスがつっ！」

∨ これで……終わりだ。

『白銀ノエルを気絶させた!』

ぜえぜえ…はあはあ…

白銀ノエル…工事完了です…戦ってる感じ…何か固有スキル入ってましたね…通常ノエルよりだいぶキツかったです…あ、メイスは拾って行きます。後で返すタイミングで好感度が上がります。

そしてなんとなく『偽・ムク工房』と『偽・クリスタルアトリエ』の性能が分かったと思います。

ムク工房は防御無視多段ヒット崩し付与攻撃、クリスタルアトリエは回避状態付与突進攻撃後隙自動反撃効果付きって感じですね!つまりは高速斬撃の上位互換です。

文章にすると怪文書感半端ないツスね?バトロワ後にちゃんとした性能乗せます。

∨ 「凄いのだなローランは……」

∨ たまたま状況が噛み合ったただけだよ。あやめが使ってる武器が銃だったり槍だったりしたら勝てなかった。

∨ 「それは嘘だな、ローランは他の武器でもその気になればノエルに勝てたと思う余？」

∨ ……凄いな、なんで他の武器も使えるって分かるんだ？

∨ 「おつ当たりか。へへ……ローランはわかりやすいな？」

∨ そんなことないと思うんだが……

∨ 「いいや、ローランは誰かに自分を知って欲しいという人間様の顔をしてる。だから余はローランのことがわかるの。」

∨ ははは、そうか。なんでもお見通しなんだな。あ、この刀、バトロワ終わるまで借りてっていいか？

∨ 「うむ、てっぺんまでその

阿修羅を連れて行ってやってくれ。」

∨ ああ、任せろ。

『百鬼あやめを降参させた』

お、お嬢〜!!!

お嬢が戦闘脱落してしまいました…これは少し身の振り方を考えないといけませんね…

とりあえずこの図書館の他生徒は全滅させましたのでいよいよ本館に戻って戦闘を行います。上手く行けばラミイちゃんやトワ様と合流出来るかもしれません！

いくら雑魚が強くなつてるとはいえ、「孤独な便利屋」が発動していれば負けることはありません。

あつそうだ（唐突）

あやめ嬢の武器のステータスをwikiで確認しましょう。お嬢√のBADEND演出でしか所持できないと思っていたのでゲームデータとして存在する事に驚きです。

《太刀 鬼神刀阿修羅》

お嬢の刀の一振り、剛力と神速を使う者に与える。

装備していると技使用時に攻撃力上昇、攻撃速度上昇のLv2のどちらかを15秒間付与する。

つつよ!?!技使用時追加バフってゲーム後半の要素なんですけど!?

まあ…多分バトロワ終わったら返すし『オーデション』だし、多少はね?

それでは本館に行く渡り廊下を通つ…

パアン!

パライイ!パライイ!パライイ!パライイ!パライイ!

よし間に合ったア!

これは狙撃ですね。獲物は…銃か。それも実弾銃。

実弾なら犯人はロボ子さんかしろん、もしくはマリンが召喚した兵隊かあくあですね。
え?なんであくあ?と思う人もいるでしょうがあくたんは世界によって装備が変わる唯一のホロメンです。

役割がバファアードだったり、あくたん自身がメイドであるため武器のイメージがあまりないからでしょうね。しかし、多くはAPEXに引つ張られてかショットガンやライフル等の銃器を持つていることが多いです。

というわけで次の標的は本館屋上の狙撃手です。

最初はトップ10に入れたらいいと思っていました、大事な刀を託してくれたお嬢の為にも是非ともトップを目指したいですね。

今回はここまで、ご視聴ありがとうございました。

パート11 『バトロワ③目と目があったら悪★即★斬』

狙撃手は近づいて叩き切るに限る『オーデイション』実況プレイ、はーじまーるよー
前回は刀を拾ったことで意図せずイベントフラグを踏み、新しい技でノエルを倒した
後、渡り廊下で狙撃されたところで終わりました。

今回はまずさくつと狙撃手をしばこうと思います。

といっても屋上までは建物の中ですし雑魚を処理しながら感情レベル上げて階段を
登るだけなので倍速です。

その間暇なので

皆様の ため にい く

二刀流の解説をしようと思います！

二刀流は装備状況としては2つの剣カテゴリ武器を同時に装備している状態になり
ます。

桜嵐くんは刀と片手剣を装備しているので、それぞれのカテゴリーで習得している技を使える状態です。

また二刀流専用技もあるので技数重視のバトルスタイルということになります。

デメリットは手が使えないため起き上がりが遅くなったり、ガードが柔らかくなったり、「パルクール」スキルの一部の動きが出来なくなるなど、いくつかありますが桜嵐くんにはあまり関係ないので二刀流して損はありません。

つまり現在、二刀流の桜嵐くんが使える技は

『パリイ』『同時切断』『高速斬撃』『回転連斬』

『デュランダル』『偽・ムク工房』『偽・クリスタルアトリエ』

となります。

え？！いくつか見覚えのないやつがあるって？

それも仕様です。二刀流で片手剣技を使おうとすると一部名前と性能が変化します。

さてそろそろ屋上にぐはっ!?

∨いたた…なんだ今の…カート？

∨「いててて…流石に迎撃するのにカートに乗って階段降りるのは頭おかしかったか

な…」

∨ あっ…

∨ 「あっ…終わった。」

カートで来た…だと!?

はい、というわけで狙撃といえはこの人、マイクラでFPSをするライオンことししろん戦です。

まあ近づいてる時点で回避判定のある高速斬撃かクリスタルアトリエぶち込んだら勝ち確ですけどね。ちようど狙撃地点を移動しようとしてるとこに鉢合わせたみたい
です。流星に相手が悪かったな。

∨ 「ぐっ…おらー!」

ズドドドドツ!!!

∨ 遅いつ! スパーン!!!

「…いやこれ無理っしょ。降参よこーさん。この距離でフルオート連射を全部避ける相手に勝てるわけないよ。」

「あーなんて言うか…移動に鉢合わせたのが不味かったな。肝心の移動手段？のカートも俺が潰したみたいだし。」

「まあ運が悪かったと思つて次で頑張るわ。そーいや名前は？」

「ローラン、『烏羽桜嵐』。1年2組だ。」

「あ、隣かあ。1年3組の獅白ぼたんつて覚えといて。」

「おう、今度はお互いベストな状況で戦おう。あ、銃いくつか借りてくね。」

「いいよ、弾余ったから好きに持つてつて。」

「じゃあ大口径のハンドガン二丁とライフル一丁、おっナイフと手斧もあるじゃん!? もう少し余裕があれば結果違ったかもしれないな…それじゃまた後で！」

『獅白ぼたんと友人になつた！』

『獅白ぼたんと友人になつた！』

さて、ししろんを軽くひねり倒したので次は教室です。ラミイちゃんとトワ様の生存

確認じゃい！

∨ 誰かいるか？

∨ 「ローランくん！ちよつと手伝ってください！」

∨ 「ローラン!?ちよつと良かった！この子倒すの手伝って！」

∨∨ 「えっ?」

∨ えつと…話をしようか。

よし!両方生存確認ツ!

なんか2人で争ってみたいですね、まあ流れが流れだからしゃーない。仲裁しましょう。

これで2人ともチームメンバーになるはずですよ。

〈かくかくしかじか…

〈「なるほど、つまり戦略上の都合で図書館にいたと。」

〈「それで倒した人の武器を借りたりしてここまで戻ってきたと。」

〈「そうそう、そんな感じ。」

〈「で、なんで私達を置いていったの？」

〈「えつと…お互い面識無いだろうから一緒にするのは良くないかなっていうのと…単独行動の方が素早く動けるからってことかな…？」

〈「なるほど？つまりトワ達は足でまといだと。」

〈「えっ

◇「つまりラミイ達は邪魔だと。」

◇「あーえつとその…ごめんなさい。」

◇「ふんっ！」

◇「蹴り!!？」

◇「ローランくんは少し床で反省してください。」

◇「はい…すみませんでした…」

『常闇トワと雪花ラミイが少し仲良くなった!』

『常闇トワと雪花ラミイがチームに加わった!』

いてて…ここで2人を置いていったツケが帰ってきましたね…

ちなみに好感度が低いとここで脱落させられます。それなりに上げてて良かったあ

…

さて、2人の追加スキルでも確認しましょう。

ちなみに基礎スキルですがトワ様は「槍投げ」「防御崩し」「悪魔使い」、ラミイちゃんは「属性特化」「精霊使い」「連撃」です。ここに2人の種族特性が乗ります。トワ様は魔族、ラミイちゃんは妖精ですね。

じゃあまずはラミイちゃんの追加スキルから見てください。

「アイスメーカー」

多彩な氷を作り出す技の習得を可能にする。水属性魔法の攻撃力大幅アップ、氷魔法以外の攻撃魔法の威力大幅減少。

固有スキル「だいふくっ！」

ゲーム開始時からだいふく召喚が使用可能である。だいふくのステータスが2倍になる。だいふくがラミイの覚えている技全てを使用可能になる。

ば、バ火力だこれえ!?

いや最初のアイスワイバーンで分かったことだけでも!?

そして固有スキル！元のだいふくはラミイの覚えている技の1部しか使用できません

んでした。具体的にはレベルの半分までに習得している技ですね。そしてだいぶくの召喚自体、ゲーム中盤に習得するスキルなので素の性能もそれなりにあります。そりゃバ火力でるよなラミイちゃん。

続いてトワ様

「強気」

混乱状態にならない。感情レベルに関するスキルがあるならLv3からスタートする。

固有スキル「あくまできしよぎよう！」

「小道具使い」「罫使い」「立体戦闘」「パルクール」「料理上手」の複合スキル。

トワ様のあくまできしよぎようを助けるスキル。でもやっぱり料理上手が入ってるあたりTMT

おお？だいぶトリツキーな固有スキルですね。

小道具使いはクラッカーや爆竹、ワイヤーを扱えるようになるスキルです。主にデバフ付与が役割ですね。

罨使いはその名の通り、罨を設置するスキルです。シビレ罨や落とし穴、魔力ワイヤーに粘着トラップまで色々あります。

パルクールや立体戦闘は壁を蹴って飛んだり宙返り回避ができるようになるのでプレイヤー側が持つと非常に厄介なスキルです。オンラインモードだと宙返りから空中攻撃や空中技を撃たれて隙をつかれることが多いので対策必須です。

さて、色々話したので今回はここまで。

次回はよいよ激戦区の校庭か体育館に行く予定です。
それではご視聴、ありがとうございました。

パート12 『バトロワ④ 三人寄ればホロメン無双!』

仕様に負けないように幅広く好感度を稼ぎたい『オーディション』実況プレイ、はーじまーるよー

前回はカートに乗ったしろんをさくつと倒して銃器やらナイフやら手斧をお借りしたり、トワ様に蹴られてラミイちゃんに反省させられて終わりました。

トワ様に蹴られた桜嵐くんの様態が気になりますが今回は恐らく体育館にいますろうホロメンを狩りに行きます。

時間的にそろそろ他ホロメンのHPも消耗しているはず。対してこちらは無傷の桜嵐くんにはヒールの使えるラミイが居ます。ラミイにはMPリジエネがついてるので回復リソースは無限、人数差で負けなければ戦って負けることは無いはず。

例外として一撃でHPを10割削られたりする場合がありますがそんな攻撃、『オーディション』プレイヤーとして当たる訳にはいきません。まあ通常攻撃が即死級になったらやばいかもですが…それでもお嬢やノエルがこの盤面に居ないことがでかいです。

お嬢は二刀流による技連打でのコンボ10割の使い手なので一撃何か技が当たったら死にます。

対してノエルは『武装解除』が入った瞬間、白亜の鉄槌を打ってくるAIなので技が入ったら死にます。

まあどちらも技がクリーンヒットしたら死ぬことに変わりないのでノーマルモードでもゲーム中盤からは2人の攻撃をまともに食らったらスキルによる対策がないと上手く抜け出せてもHP6割は持つてかれるでしょう。

脱落しても格が下がらないこの2人なんなの…？

やっぱりこの2人公式チートだわ…

ちなみにうちの世界では階段をカートで降りるポンコツと化してますがししろんも射程が1番大きい物理攻撃技を習得するので2回目のバトロワからは2人に並ぶ強敵になります。

まあししろんは「パライ」さえあればあとはPSだけで突破出来てしまうのでやっぱり物理最強はノエルとお嬢になりますね。

体育館は広いしホロメンも結構残っていますのでさくつとダイジェストで！

く「おお…怖いな体育館、やっぱり入るの辞めようかな…だ、だれかオルカ〜？」

▽ (後ろに) おるよ〜! ズバア!

▽ 「あふんっ!」

『尾丸ポルカを気絶させた!』

▽ 「えつと…なんでいきなりボール?」

▽ ついさっきのサーカスの子から借りてきた。トワ様、これを蹴ってあそこの帽子被ってる子狙えるか?

▽ 「いやいや!? トワ様サッカーとかやったことないから無理だよ!」

▽ そうか、じゃあせめてもの情けだ。この借りてきた銃をぶっばなして…

▽ 「あー! 分かったから! やーりーまーすー! 非武装の子が銃で撃たれるとか可哀想だしー!」

▽ (その後、トワ様のシュートはドライブ軌道を描き相手に直撃した。)

▽ 「なんでえ!?!」

◇「お…お約束は…」

◇バトロワにそんなものはない。

◇「無慈悲っ!?!」

『桐生ココを降参させた!』

『偽・ケヤキ工房が使用可能になった』(武器種、メイス+斧)

◇「罨まで使えるなんてな。

◇「まあ小道具の扱いならトワ様の右に出るものはいないかな!あとはかかるのを待つだけ…」

◇「ルーナのルーナイトは無敵なのらっ!」

◇「あっ…」

◇「のらあああああ…」

◇「…お姫様が引つかかるのは想定外だったなあ。」

◇「なんでええええええ!?!」

◇「嘘でしょおおおおお!?!」

◇「…天使と羊も落ちたな。」

◇「罪悪感が…」

『雛森ルーナを気絶させた!』

『角巻わためを気絶させた!』

『天音かなたを気絶させた!』

◇「あーつと…3人に勝てるわけないので降参します!」

◇「諦め早っ!?!」

◇「驚くところですか!?!ラミイ達隠れてたのに人数見抜かれましたよ!?!」

∨ あ…確かに!?!なんでわかったんです!?

∨ 「だって…ずっと後ろでチャンスがあつたら仕留めようとしてましたから…」

∨ 気づかなかつた…

『癒月ちよこを降参させた!』

《残り30人!》

「くたばれやオラア!」

∨ 動きが単調!その程度でっ!

パン!パン!ドオン!

∨ 次からはジグザグ走りでもして来なっ!

∨ 「容赦なく3発撃ち抜きましたね…」

◇ 相手を撃ち抜くのにコツがあつてな、遠距離で敵を迎え撃つ時は足を潰して次に胴体、トドメに頭か心臓だ。

◇ 「コツなんて聞いてないですよ!?!でも魔法つて遠距離攻撃なので参考にしますね!?!」

『偽・ロジックアトリエ』が使えるようになった! (武器種、ハンドガン2丁と両手銃1丁)

という感じで体育館制圧ツ!

ホロメンとの戦闘が多すぎて編集に時間かかったぜ…

そして残り30人のアナウンスもなりました! いよいよ大詰めです!

◇ 残り30人か…

◇ 「あと…もうちょっとで…一番…!」

◇ 「流石に…疲れましたね…」

◇ 「ずっと戦いっぱなしだったしな。体育館にもう敵はいないから少し休憩していか。」

◇◇ 「賛成〜!」

◇ 「それじゃあ一杯呑みますか!」

◇◇ 「ちよつと待ったそれお酒え!?!」

◇ 「えっ…?なんで?」

◇ 「未成年飲酒!ダメ!絶対!

◇ 「…ん、待って?そーいやラミイちゃんってエルフだから…」

◇ 「ラミイは210歳なんですけど…」

◇ (。D)

『雪花ラミイと仲良くなった!』

『常闇トワと仲良くなった!』

はい！というわけで今回はここまで！

プレイほぼ垂れ流しになったことを許してヒヤシンス！

次回からは運動場で最終決戦です！

それではご視聴ありがとうございました！

パート13 『バトロワ⑤ 強靱!無敵!最強!ロボ子さん!』

いよいよバトロワも最終局面、『オーデション』実況プレイはーじまーるよー

前回は体育館に居たホロメンを片っ端から倒しました。

3人に勝てるわけないだるオオ!?

これほんとに『オーデション』って思うかもしれませんが弱点や背後致命をしつかり狙えばスキルの効果を発動させる間もなく倒せるので非常に有効です。通常プレイでも使えるからバトロワでホロメン全員撃破、目指して見ろよ!

さて、前回のdieジエスト中に技が増えましたね。

えつとお? 『偽・ケヤキ工房』は技の出が早い2連撃で『武装解除』と『武器破壊』を同時に狙える技みたいですね、リキャストもかなり早いです。

『偽・ロジックアトリエ』は高射程高火力銃撃攻撃を3連発する技みたいですね、威力が高い分リキャストが長いです。

他にもいくつか使える技が増えたので実際にお見せしようと思います。

◇「運動場…やはり激戦区みたいだな…」

◇「おつ？新入生だね？？」3対1だけど高性能なボクなら行けそうかな？」

◇「あまり舐めない方がいいですよ？ラミイ達だって沢山戦ってここにいるんですから。」

んにやつ!?ロボ子さんか！近距離キャラの時に運が悪いつ！

ロボ子さんは武装が多く、多対一でも苦戦することがあります。最後まで気が抜けないオーデিশョン!?

しかしこちらのチームのバランスが良いので勝てない戦いではありません、火力は低いが耐久が非常に高いので多少の被弾は許容して全力で持てる技をぶつけます！

◇「そうなの？じゃあボクも全力で相手しないとね〜」

◇「…っ?!?ミサイル!?

◇「トワに任せてっ！てりやつ！」

ドオオオオンツ!!!

▽「全部撃ち落とされた!? 魔力を槍に込めて投げて熱源を探知するようにしたのかな
…つてうわっ! スラスターが!」

▽「ナイストワ様! 地上まで落とせば後は俺のターンだ!

▽「まだボクのターンだよっ! ロケットパンチ!」

▽「だいふくっ! 『フリーズシールド』っ!」

ガキインツ!!! パリーン!

▽「まだまだっ! 機銃掃射よーいつ! うてえええっ!」

▽「銃口を貫け! 『偽・ロジックアトリエ』 ツ!!!

ズダダダダダダッ!!!

▽「ちっ…何発か食らった…」

∨「グレネードだよっ！」

∨桃鈴さん、借りたハンマー使うよっ！『偽・老いた少年工房』！打ち返すっ！

うおおおおお!? 遠距離攻撃多すぎい!?

これが近距離キヤラがロボ子さんが苦手な理由です。リキャストが速い技が多すぎてこちらが相殺しきるには限界があります。

ねねちのハンマーで放った『偽・老いた少年工房』ですがリキャストも短く相殺能力も大きい上、スタンも付与できる攻防一体の技です。

その上、ラミイちゃんやトワ様も援護してくれてますがそれでも足りません！

かと言って魔法攻撃しようにもロボ子さんは難易度が高ければ高いほど「対魔力装甲」を序盤から取得してる場合があるので下手にラミイでバ火力連打すると反射ダメージでこちらが瞬溶けします！

だから多少キツくてもロボ子さんに近づいて殴る必要があつたんですね！（突然のメガトン構文）

∨近づいた!これならっ!

∨「新入生くん…ロボ子さんが遠距離攻撃しか持ってないと思った?」

∨えっ?

ウイイイイインツ!

∨っ!? 『偽・狼牙工房』!!!

ブオン!

カンツカンツカンツ!!!

∨腕に装着した電動ノコにレーザーブレード、足裏スラスト…まだ隠してるのがあったのか。ぐっ…硬すぎて腕が痺れた。

▽「隙を見せたね？終わりだよっ！」

あつ：スタンが入ってよけれませんね。流石に電ノコ食らつたら桜嵐くんと言えど一撃でしょう。いやーいいところまで行つたんですけどねえ？

『偽・狼牙工房』は回避状態になりながらダガーナイフで3連撃する技で最終段で敵を出血状態に出来るのですが恐らくロボ子さんのスキルの影響でこちらがスタンしました。

状態異常を無効にして相手にスタンを与える「リフレクトコーティング」というスキルがあります。ロボ子さんの覚えているスキルが多すぎます。十中八九、複合スキルを取得してますねこれ。

流石三年生、流石0期生と言ったところか。

というわけで今回のバトロワはここま：

▽「ローランっ！伏せてっ！」

ガキインツ！

▽「嘘でしょ!?片手で弾かれた!？」

▽「その槍投げはもう見たよ!」

▽「『氷大剣生成』、だいふくっ! 『氷の槍』っ!」

カキーン!!!

▽「ロボ子さんに魔法は効かないよ!」

▽「でも魔法で作った武器までは防げませんよね!」

パシっ

▽「君くらいの力なら片手で受け止めちゃうけどね。そーれっ!」

◇「きやああつ！」

◇「ラミちゃん!?!うわっ！」

ラミイちゃんがトワ様の方に投げ飛ばされた!?

しかし二人の全力の抵抗でもロボ子さんには片手で十分な防御が出ています、硬すぎイ!

…しかしこの間に桜嵐くんは立ち上がる事が出来ました。

ついさっきは動画を閉めようとしたがまだ戦えそうです、幸い距離もそんなに空いてません。

◇「さーて、仲間の女の子達は今は動けないよ? 新入生くんどうする?」

状況は最悪、ラミイちゃんとトワ様の援護なしでロボさんとタイマンです。

しかも脱落してる訳では無いので「孤独な便利屋」は発動せずデュランダル↓デュランダルコンボは出来ません。

しかしまだ諦めません。ここにはまだ桜嵐くんが手に取っていない武器種の『大剣』と『槍』が落ちてます。

あとは2つの技の性能次第、そもそも新技が使用可能にならない可能性だってあります。もし残りの技の枠が『弓』や『魔法』だったらここで終わりです。

難易度『オーデイション』にふさわしい賭けだと思いませんか？

次回はどうか分かりません。勝ってるか、負けてるかお待ちください。というわけで今回はここまで、ご視聴ありがとうございました。

パート14 『バトロワ⑥』 《切り札》は記憶の中に。』

ついに繰り出される必殺技、そんな『オーデション』実況プレイはーじまーるよー
前回はロボ子さんにボコボコにされて2人が吹っ飛ばされたところで終わりました。
今回の戦略ですがまずトワ様の槍を拾って戦います。

理由としては槍には通常モーシヨンに槍回しがあり、機銃掃射を防げるからです。その
後、大剣を拾い出るはずであろうスキルを試し打ち。

通用しなかったら負けです。スキルが出なくても負けです。

∨2人が残してくれたチャンス、無駄にはしない：

∨「おつ、新入生くんまだ立てたんだ？」

桜嵐くんも気合いが入っています。「孤独な便利屋」が発動しないのがキツイですが
それでも感情レベルは最大の5です。

攻撃速度も移動速度もかなりの速さですのでミサイルには当たりません。

さてと…行きますかあ！

まず槍からっ！槍を拾うっ！

∨トワの槍を拾った。

∨『偽・アラス工房』が使用可能になった。

スキルガチャは成功！あとは性能！…ぶち込んで確かめる！

∨「今度こそソリタイアしてもらおうよっ！機銃掃射っ！」

ここですっ！槍を回してブロック！

カキインカキインカキインカキインカキイン
!!!

機銃掃射はもつと多く見えますが攻撃判定があるのは5発だけです！
その分当たり判定が大きいです！弾きやすいので問題なし！

∨「これでも喰らえっ！『偽・アラス工房』っ！

∨「エネルギーシールドっ！」

あつ∨（へっ）／オワタ

エネルギーシールドは物理攻撃を受けた時に威力に応じた衝撃波、つまり固定ダメージを与える防御技です。

今度こそ沈みましたね。

∨無駄だあ！

バキイツ!!!

∨「嘘でしょおおおおお!!？」

〜もう1発!!!

ドオオオン!

腕破壊したア!?

ロボ子さんは全身が武器扱いなので武器破壊攻撃で特攻ダメージが乗ります!蓄積すれば破壊も可能ですが注目すべきはエネルギーシールドの貫通、これの意味するは『物理反射無効』ということですよ!

槍が無かったら本当に詰んでたじゃん!ふざけんなっ!難易度高すぎだろ!

とにかくロボ子さんがダウンしてるうちにラミイちゃんの作った氷の大剣を拾います!アラス工房くんはリキャストが少し長めみたいです。

シールドが無くなって機銃掃射も効かない相手と分かったロボ子さんの次の行動は

∴

▽『ラミイの氷大剣』を拾った！

▽『偽・ホイールズ・インダストリー』が使用可能になった！

▽「そんなの拾ってるヒマがボク相手にあるのかなっ！」

▽ぐっ……！

当然、パワー勝負です。

ロボ子さんがクソデカ判定を持つ巨大なニッパーを取り出し押し潰そうとしてきます。いわゆるハサミギロチンです。

そしてこちらはラミイちゃんが作ったぜったいれいどの大剣。

ピカV杯や剣盾トーナメントを思い出しますね！奇しくも使う技は逆ですが！

当然、パワーはあちらが上なのでこちらは躲すか相殺するしかありません。そして巨大ニッパーは技演出で武器の扱いではなく無敵判定なので武器破壊は通用しません。さらに言えば当たれば一撃必殺です。

『デュランダル』『ムク工房』『同時切断』『回転連斬』では相殺するには火力不足。

『狼牙工房』『老いた少年工房』『ロジックアトリエ』『アラス工房』はリキャスト待ち。

『ケヤキ工房』は武器破壊が相殺に意味を成さないので使う理由がない。

『クリスタルアトリエ』と『高速斬撃』で回避するには突進距離と回避状態になっている時間が足りません。

つまり手は1つしかありません。これに賭けます。

▽「ハサミギロチン…いっくよー!」

▽持つてくれよ…『偽・ホイールズ・インダストリー』ツ!!!

▽『furiou s』が使用可能になりました。(使用条件、『???』を9種類使う。)

ガキイイインツ!

∨
∴わかったよ。もう一度やってみるよ父さん。

▽「ふう…やりすぎちゃったかな、土煙が凄いや。さあ、吹っ飛ばしちやっただ新入生くんでも見に行こうか…」

操作は…受け付けます、まだ生きてますね。そう言えばついさっきエフエクトに邪魔されて見えにくかったです、『f u r i o u s』という技が解放されています。

HPもハサミギロチンが相殺しきれず残り1割、何に当たっても死にます。後はもう解放された技を使うしかありません。

文字通り最後の切り札です。

▽（ん…9時の方向に熱源反応…ついさっきの女の子達…じゃない！向かってきてる！まさか…ありえないっ！）

ドオン！

ドオン！

▽「な…!?」

▽（撃たれた!?銃で!?装甲がまるで効いてないっ!?）

▽ハアアアアアアツ!!!

▽（ダメだっ！これ絶対に避けられない！）

これは…銃撃に合わせて槍による突進、振り向きざまにハンマーで殴った後、お嬢の刀による高速斬撃…！

どうやら連撃系の必殺技みたいです、武器変更が見えねえっ！

そしてエフェクト的に防御無視攻撃のようです、殺意半端ねえな!?

▽「痛つ…武器の持ち替えが…見えない…！」

ダガーナイフによる3連撃、メイスと斧による連打、大剣の叩きつけ、二刀流突進攻撃、ライフル弾…！

これは…！今まで使ってきた技を全部繋げた攻撃です！

正しく桜嵐くんの切り札となる技と言えるでしょう！父さんの技って言った
が桜嵐くんのお父さん凄かったんですね！？

そして8種類の攻撃後に来るのは…

▽これで…終わりだあああああ
!!!

「いやあああああ!? 降参っ! 降参! 降参だつて!」

ズバツ! ザアンツ! ズバアツツツ!

『ロボ子さんを倒した!』

「ありがとうございます。父さん。貴方の教えは今も生きています。

バタツ

《残り5人!》

当然、最後に来る技はデュランダルです。

『furious』、日本語にして激怒もしくは激烈。

おそらく桜嵐くんのお父さんの最強の技です。ロボ子さんのHPを5割から一気に持つてきました、たぶん『虚弱』とかスキル無視攻撃だったり『武器破壊』攻撃だったりするでしょうね。

そして倒れた桜嵐くんですが生きてます。走ってくるラミイちゃんとトワ様が見えますが動けませんね。

それでは今回はここまで、ご視聴ありがとうございました。

幕間・トワ様視点

▽「ローランくん!?大丈夫ですか!？」

▽「な、なんとか…大丈夫。うっ…」

▽「全然大丈夫そうに見えない。本当に無茶苦茶するんだから…」

《残り5人!》

▽「残り5人!?ついさつき30人だったよね!？」

▽「確かそうです。何かおかしいですよトワ様、今すぐここを離れな…きやつ!？」

▽「うわっ!？」

▽「急に運動場が水に、いや『海』になった!?どうなってるの!？」

∨「だいふくっ！フリーズ！」

∨ラミちゃんが海を凍らせて足場を作ってくれた。ローランも無事だ、動けそうにないけど。

∨その時、私たちが見たのは、間違いなく運動場を進む『海賊船』だった。

∨「あくあく聞こえるう？そこの2人、いや倒れてるの含めて3人？今すぐ降参するか、船長の船の大砲に撃たれるか、それともうちのあくたんにボコボコにされるのと、どれがいいですか？」

▽ あつ……これ全員生存は無理だな。

▽ 「……ラミちゃん、ローランを連れて本館校舎までいけるよね？」

▽ 「えっ、行けますけど……まさかトワ様!？」

▽ 「校舎まで戻ったらローランを回復させて屋上から迎え撃つて。流石に校舎の屋上までは登ってこないだろうから。」

▽ 「トワ様本気!? ここまで来たなら3人で1番取ろうよ!」

▽ 「船の上をよく見て、男の人がいっぱい乗ってる。人数にカウントされてないから恐らくあの船長つて人の幻想体だと思う。トワ様はあの上の雑兵と仮称『あくたん』つて人を倒してくるからラミちゃん達は体制を整えて船長を倒す。行動が早ければ早いほど良い、分かるでしょ?」

▽ 「でもっ……トワ様がっ……!」

◇「…あ、そうそう。槍はローランに後で返してって言つといて。」

◇「駄目だよ…やっぱりトワ様は特攻する気なんじゃん！行かせたくないよ…！」

◇トワ…様…

◇「ええ？ローランまで止める気なの？もう…しっかりしと」

◇『まかせた』

◇「…まかせといて。トワの足技、舐めないでよ。ラミちゃん、船までの道作つて。」

◇「…だいふく、お願い。」

◇「だいふくちゃんが船への道を作ってくれた…さあて、どこまで行けるかな？」

◇「もう5分も経つんですけど、そろそろ砲撃準備でもしよつかない？」

「船長！大変です！悪魔の方の娘が乗り込んで来ました！」

◇「よし！あくたんを中心に近接担当は迎撃に、残りの野郎共は砲撃準備！あのエルフの娘と黒づくめの男を狙い撃て！」

「それが…校舎に逃げ込まれました！」

▽「ちつ…それなら船体全速前進！校舎にぶつけて接舷、校舎内に乗り込む！」

「アイアイサー！聞いたか野郎共、船体を進めるぞ！錨を上げるオ！」

ウオオオオオオオオ
!!!!!!

▽「これでツ！28人ツ！」ドコツ！

▽「やっぱり槍が無いとキツイかな…まだ敵はいっぱい居るし。」

◇「うわっ！もうここまで入ってきてる!？」

◇「野郎じゃなくてメイドさん？つて事は『あくたん』つていうのは」

◇「あ、それあていしですね。こんあくあ、湊あくあです。」

◇「こんやつぴー、トワ様です。早速だけどトワに倒されてくれる？」

◇「えっ、嫌です。」

◇「だよねーそれじゃあ仕方ない。」

「ビビ、出ておいで!!!」

「せめてオマエは向こうに持っていくから覚悟しな。」

《残り3人!》

パート15 『バトロワ⑦ 敵軍分析』

〈…()は？〉

〈「目が覚めましたか？」〉

〈ラミイ、俺は寝てたのか？トワ様は？〉

〈「ここは私たちの教室です、ローランくんはラミイが簡易的な『スリープ』をかけた後、ヒールで回復しておきました。」〉

〈さんきゅ、気絶してたら脱落してたわ。そしてトワ様に関しては…何となく察したわ。〉

〈「そうですか…ではそろそろ起きてください。」〉

〈…もうちよつと寝てていいか？少し疲れた。〉

〈「ダメです。」〉

〈「そうか、何故？」〉

〈「それは…」〉

▽「ラミイの脚がつ…そろそろっ…限界だからかなっ…」

▽「ん？それってどういう…」

▽「ガバッ！」

▽「…おはようございます。」

▽「えっと…おそようございます…」

オイ桜嵐そこ変われ、そんな『オーディション』実況プレイはーじまーるよー

桜嵐くんめ…ラミイちゃんの膝枕堪能しやがって…さぞ眺めが良かったでしょうね

(憤怒)

だがラミイちゃんの我慢ボイスが可愛いかったので少しは許してやろう。

前回はロボ子さんを倒した後倒れて状況把握が出来てないんですけどトワ様ホントにどうなった!?

とりあえず状況確認です。校舎に戻ったということは運動場で何かが起こったはず
です。

∨ なんだこれは!?!これは…『海』!?!そして船!?!

∨ 「トワ様はあの船に乗り込んで時間稼ぎをしています。」

《残り3人!》

∨ ……あ。

∨ 「トワ様…ホントに1人道連れにしてる…」

∨ そっか……槍も置いていつてるのに…トワ様は凄いな。

「…そう、ですね。」

あくなるほど、不味いことになったな。

実況動画らしく解説しますと、船長が無双しています。そしてチームを組んでいたもう1人とトワ様がたつた今、相打ちになりました。

船長こと宝鐘マリンは散弾銃の二丁拳銃なのですが、敵をチームで合計30人倒すと『A h o y ! 我ら宝鐘海賊団!』という必殺技が使用可能になります。

これは発動時、自分の居るマップを『海』状態に変えて周囲に居るキャラ全てに『沈没』、いわゆる即死判定をばら撒きます。

そして判定に引つかかったキャラ全てを仕様無視で戦闘脱落させます。

あと30人だったって事は最低でも2〜5人のホロメンが即死に引つかかりましたね。先に運動場来て船長ボコつとくんだったわ…。

一応、水着3Dが存在するホロメンは引つかかりにくくなってるんですけど…これ『オーデイション』だしなあ…5期生と4期生は全員遭遇してるので1人か2人は水着持ちが落ちてますね。

これを発動時させてしまったからには今回でメインヒロインを特定しきるのは不可

能です。一応後で順位を見て誰が即死を食らったのか確かめておきましょう。

さて、話を戦闘面にもどします。残りは桜嵐くんとラミイちゃん
と船長だけです。

2対1じゃん、勝ったわ風呂入ってくる…とはならないのがこのゲーム。

『A h o y ! 我ら宝鐘海賊団!』発動後の船長は常時『船長モード』という特殊バフが付き、船と無限湧きする『宝鐘の一味』という雑魚を召喚します。

無限湧きだから無視すればええじゃんってのも通用しません、なぜなら『船長モード』は無敵バフが含まれています。

雑魚を10人倒す度に船長の無敵が一定時間剥がれるのでそこを叩く必要があります。

『f u r r i o u s』はスキルを無視して攻撃出来ますがバフ効果を無視するとは言ってません。だからちやんと雑魚を狩る必要があるんですね。(メガトン構文?)

発動条件は非常に難しくプレイヤーに序盤でボコボコにされることの多い彼女ですが、放っておくとこんな悲惨な状況になるので気をつけよう!

そんな船長の弱点ですが「大胆不敵」持ちの癖にHPがロボ子さんの半分程度しかあ

りません。

スーパードアーマーがあろうがHPが低いならゴリ押しでなんとかなるはずです。前回習得した『furious』なら一撃で削り切れるんじゃないかな？

そして重要なのはこちらの弱点です。

まずロボ子さんの時と違い新技解放によるワンチャンがもうありません。『??』は全部解放したからね。

次に船長のHPが追加スキルで増えてた場合、furiousの一撃で倒しきれずもう一度雑魚狩りをしなければいけません。

最後にそもそも船長に近づく方法です。これに関しては頭を捻らないと…

こちらの手札は魔法火力と回復のラミィ、物理火力とデバフとフィニッシャーの桜嵐くん。

対してあちらの手札は船による砲撃、大量の雑魚、無敵状態、攻撃範囲の広い散弾銃、そもそもの船長との距離、最後に『オーデション』の追加スキル。

…あ、閃きました。この方法なら砲撃と距離は無視できます、後は運と桜嵐くんと俺

のP S次第です。

◇よし…この方法なら、勝率6割ってどこかな。

◇「作戦が纏まったんですか？」

◇ああ。と言っても全ては俺次第なんだがな。

◇「いつも作戦をたててくれて…その、ありがとうございます。」

◇…あんま褒められたことはしてないよ。ラミイやトワ様、そして幾つかの武器を貸してくれた人達がいたからこの局面までたどり着いたんだ。特にあやめがいなかったら俺は図書館でノエルにやられて脱落してたろうな。

◇「また知らない女の名前が…」

◇ん？なんか言った？

◇「えっ?!?気の所為じゃないですか?！」

◇そうか。まあ結局、俺には『何も無い』ってことなんだ。誰かの皮を借りて戦って

るに過ぎない。

◇「そんなことないよ!? ローランくんはラミイの為にたくさんのことを…」

◇「あく分かった! この話終わりっ! 作戦準備するよ!

◇「作戦名とかある?」

◇「うーん、そうだな…

◇「『氷鳥作戦』…かな。
ひょうとう

◇「えつと…氷雨?」

◇「『う』は鳥って字だな。

◇「あつ…そう言えばローランくんの苗字って」

◇「そうそう、『鳥羽』のカラスと同じ文字だ。それじゃあ最後の準備をしよう。

◇「うん! だいふく、セッティング手伝って!」

桜嵐くんの中でも作戦が固まったようなので今回はここまで、次回でこのバトロワに決着をつけます。

というわけでご視聴、ありがとうございました。

パート16 『バトロワ⑧ 水鳥作戦、決行』

今更バレンタインボイスを買おうとしてる投稿者の『オーディション』実況プレイ、はーじまーるよー

前回は船長のスペック解説に動画の大部分を使ってしまったので桜嵐くんがラミイちゃんに膝枕されただけ後に倍速で作戦準備をしただけになりました。

今回はいよいよこのバトロワに決着をつけます。どうやらこちらに動きがあったのを感じ取ったのか、相手も船をこちらに動かしています。

さて前回の最後に桜嵐くんが言った『水鳥作戦』の軽い説明をします。

- ①ラミイちゃんが砲撃の対処をしている間に船に乗り込む。
- ②9種類の技を全て使いながら雑魚相手に全力戦闘。
- ③無敵が切れた船長に『f u r i o u s 』！

これで勝てるはずです。

しかし沢山の武器を持った状態では桜嵐くんは泳げません。

作戦①を達成するにあたって桜嵐くんの現在の装備はデユランダル1本のみです。

お嬢の刀やししろんの銃やナイフに手斧、ねねちのハンマーも団長のメイスもトワ様の槍も全部装備から外しています。

ですが、このままでは作戦②の技を使うが達成出来ません。

そこで今回の移動方法と武器の輸送は少しラミイちゃんに依存した方法で行います。

〈「ホントにこれで行くんですか!？」

〈もちろん、俺の経験とラミイの魔法を信じる。ラミイは援護射撃まかせた!

〈「うう…後で文句言わないですよ?」

〈誰が言うかよ、このイカれた作戦の立案者は俺だぞ?

〈「ローランくん、たまに無茶苦茶するよね…この作戦でも4割で負けるかもなんでしょ?」

〈でも6割勝つから。

〈「それは確かに50%より多いけどさあ!？」

〈時間が無い、そろそろ行こう。氷の柱が壊れたのを合図にだいふくに指示を頼む。

◇「うん。行っておいで、だいふく。」

◇「…後は頼む、1人で砲撃を相手取るのは大変だろうけどこの校舎はバトロワできるくらいには丈夫だから遮蔽物として機能するはず。」

◇「もしローランくんが海に落ちたら?」

◇「その時はさっさと降参してくれ。ラミイが痛い思いするくらいなら潔く負けを認めて。」

◇「…わかった。」

◇「ラミイ!」

◇「へっ?!何?!」

◇『ここはまかせた』

さて、作戦開始です。

では…空へと参ろうか！

▽『『氷の柱』!!! 飛んでけええええ!!!』

▽うおおおおおおおおお
!!!?!?

まずはラミイちゃんの『氷の柱』で空までぶつ飛びます。

体育館でねねちごと吹っ飛ばされたシーン、覚えていますか？あの技です。

○○の柱という名前の技は判定が地形等を無視して直線に進むという特性があります。

さらに物理的な当たり判定のある氷や土などはキャラの押し出し性能が非常に大きいです。

その上、射程が長いので『柱ジャンプ』なんてテクニクも存在します。まあTASさんか100%クリアRTAの移動方法くらいにしか使われませんけどね！判定シビアな上、壁に埋まるので！

今回はその技を桜嵐くんに向かって放ち、高度限界まで飛んでいます。

踏みつけて飛んでるわけでは無いので方向はラミイちゃん次第ですが実機でやる分には安定します。

そして高度限界までたどり着くまで8秒、ゲームシステムの壁に氷の柱がぶつかって割れた瞬間にラミイちゃんから預かった雪精のだいふくを掴んだ手を離します。

この時、カメラを下に向けて海賊船の位置を確認し『船の真上にいる』状態であればOKです。

∨「…よしつ、仕込み終わり！」

∨ラミイの役目は向こうに勘づかれないように砲撃戦を演じること。ローランくんが船に着くまでの時間稼ぎ。

∨でもホントにラミイに務まるのかな…だって船だよ!? 大砲もいっぱい積んでるし、上に兵隊いっぱい乗ってるし。近づかれたら一巻の終わりだよ…

∨けど…ローランくんは『まかせた』って言うてくれた。私の恩人がまかせたって言うてくれた! だからラミイは精一杯やる!

パリーンッ!

▽「すう……はあ……行きます！ 『水の槍』 つ！たくさんっ！」

「船長お！まもなく校舎に突撃します！」

▽「よし！乗り込み準備！ピストル隊は火薬を忘れるな！砲撃隊、発射準備は!？」

「主砲含め一斉砲撃、何時でもいけます！」

▽「よし！全砲門、撃……」

「校舎方面から飛来物接近！ 『水の槍』 です！」

▽「……そう上手くは行かないか。撃ち方中止、総員衝撃体制！つらら程度で傷が付くような船じゃありません！このまま校舎に突っ込んで接近戦に持ち込みます！あちらの近接担当は男一人です！」

ペキペキペキペキペキツ…

ドオオオオンツ!!!

▽「っ!?今の揺れは何!?!」

「進行…停止しています!船が動きません!」

▽「なんですとお!?!」

「魔力反応感知、これは…空からです!!!」

…ヨシッ！（現場猫）

船の動きが止まりました！

何が起こっているんだ…となっている兄貴達のために説明するとラミイちゃんには予め『フリーズシールド』を海面スレスレにたくさん設置してもらい陸地を作成、突撃してくる船を座礁させました。

そしてここからはだいふくのターンです。

水の柱が割れたのを合図にラミイがだいふくに『水の槍』を大量に撃ち込む命令を出してくれませう！

空中ならば重力加速でダメージも加速するっ！

さらにつ！頭上からの攻撃に対処する術を船長は持たないッ！

船長本体は持ってたとしても周りの雑兵にそれを真似することはできないッ！つまり確実に雑魚を蹴散らせる！

だから！だいふくも一緒に空を飛ぶ必要があつたんですね！（メガトン構文）

◇「…お前ら無事か!？」

「今ので15人くらい持つてくれました！」

◇「…くっ、お前ら…！」

おつ、ボイスが聞こえる距離まで地面が迫ってきました。

それでは作戦①の仕上げです。1…2…3…カチツ、ライダーキック。

『R i d e r K i c k !!』

「ふへっ!？」

「「「船長オ!？」」」」

「何が起きたの!?! 今のは…蹴り!?! 凄い衝撃、そして目の前には黒髪の男。まさか…さっきのつららと一緒に空から降ってきたっていうの!?!」

「氷柱が来ます! 数は9、回避不能です!」

ドオオンツ!

「だいふくちゃんの『氷の槍』で雑魚を10人倒した後なので船長の無敵が剥がれるのを見逃さず蹴りを入れました。」

「体術系のスキルがない状態ですが落下加速だけでも船長のHPの三割を削れました。」

これでもし、スキルでHPが減っていたとしても『furiou』で倒せるはずです。

これが『氷鳥作戦』、氷と共に鳥桜風くんが降ってくるなんて誰が思うでしょうか？

そして今の音、タイミングピッタリですね。

それではラミイちゃんからのお届け物を受け取りましょう。

『太刀・鬼神刀阿修羅を装備した』

『リボルバーを二丁装備した』

『手斧を装備した』

『ダガーナイフを装備した』

『団長専用特注メイスを装備した』

『Kar98kを装備した』

『悪魔の槍を装備した』

『ねねちのハンマーを装備した』

『ラミイの氷大剣を装備した』

∨ ラミイ…ありがとう。

∨ 「いつつ…野郎共！ 囲んで袋叩きにしまいな！ カトラス隊はこの黒いヤツに集中！ 船長も散弾銃で援護する！」

「「「「アイアイサー！」「「「「「

∨ うるせえっ！ 纏めて蹴散らしてやる！

はい、重量オーバーで外した装備もラミイちゃんの『氷の柱』の中に入れて射出してもらいました。

というわけでここからは全力戦闘です！ リキャストを気にせずフルパワーで行きます！

『デュランダル』 ツ！ 『偽・アラス工房』 ツ！ 『偽・ホイールズ・インダストリー』 ツ！

「ぜえぜえ…よーやく動きが止まりましたね。野郎共！こいつを海に投げ飛ばしちまいな！」

「アイアイサー！」

「（ここまでか…一人で抱え込み過ぎたかな…トワ様、ラミイ、あやめ、ごめん…約束破つちまいそうだ。）」

∨
…ん？

∨ 「ローランくううううううううううんっ！」

∨ ……ラミィ!?そしてこれはっ!?

∨ 「説明は後っ!あと40秒しか足止めが持たないっ！」

∨ ツー!うおおおおおおお!!!

〜ぐっ……! あ” あ” あ” あ” あ” あ” あ” あ” あ” !これがあ! 『f u r i o u s』
だアアアアアアア!

ドオン!ドオン!

初撃、命中確認!あとはシステムが勝手に連撃を決めてくれます!……ってぜんぜん攻撃力足りましたね。ライダーキック要らなかつたみたいです。

これで船長撃破です!

マジで背後クリティカルもらった時は死んだと思つたゾ……

でもラミイちゃんの自己犠牲のおかげで勝利を収める事が出来ました!
え?自己犠牲ってどういうことかつて?

《残り2人!》

∨…ラミイ!勝ったぞ!

∨「ローラン…くん…良かった…」

∨え…?

《ゲームセット! You are last survivor!!!》

最後にラミイちゃんが使った技は『吹雪』と言います。

MPを凄い勢いで継続消費する代わりに対象にとつた1人以外の自分を含む全ての

キャラに『行動不能』を付与します。

『行動不能』は現在、システム上で連撃がちゃんとすり抜けずヒットするようにする為に全ての連撃技の初撃で相手に数秒のみ付与されるデバフで現在対策不能なデバフの1つです。

『行動不能』がないと連撃技がスーパーアーマーでゴリ押しして余裕でキャンセルされるとかいうカッコ悪い上、弱い技になってしまおうという事で作られました。これからも恐らく『行動不能』耐性なんてものは作られないでしょう。

しかし『行動不能』にもちゃんと穴はあります。それは遠距離技は打てるということ
です。

リキャストは回復しませんが打つだけならできません。というか船長は『行動不能』にも関わらず散弾銃を連射してきましたね：十中八九、リキャストを全て0秒にする効果を持ち、プレイヤーが習得できないスキルである『揺らぎ』を持っていたはずです。

さて、話をラミイちゃんに戻しましょう。MPを凄い勢いで消費し、MPが0になったラミイちゃんはどうなるのか？

答えは『気絶による戦闘脱落』です。途中で『吹雪』をキャンセルすることも出来るのですが桜嵐くんが少し遅かったようですね。結果オーライです、これでラミイと戦わ

ずに済みました。

何はともあれこれで第1回バトロワイヤルは桜嵐くんの優勝です。

次回はリザルト垂れ流しになるかな？というわけでご視聴、ありがとうございました

！

パート17 『ケツカハツピヨオオオオオ!!』

リザルト確認と飛び交う推理、そんな『オーディション』実況プレイはーじまーるよー
 前回は船長をf u r i o u sしてバトロワー位をとったのでそのリザルト回です。
 ここではホロメンの撃墜理由などが細かく見れます！

まず順位確認ですね。

- 1位、烏羽桜嵐 《チャンピオン》
- 2位、雪花ラミイ 《MP切れ》
- 3位、宝鐘マリン 《f u r i o u s》
- 4位、常闇トワ 《偽・デユランダル》
- 4位、湊あくあ 《ビビの突進》

ここまででは順当ですね。隣についてる《》は敗北理由が書いて…って はあ!?

トワ様の敗北理由の粹!?! 《偽・デユランダル》!?!

桜嵐さんと…同じだというのか…?!

トワ様の死因が表すのはあくたんの戦闘スタイルが桜嵐くんと同じ、更には同じ技を使うということです。

『白い悪魔』に次いであくたんの技という謎が追加されましたね…

後で纏めて考えるので次は船長の即死に巻き込まれた人達を確認しましょう。

えつと…？巻き込まれたのは…《紫咲シオン》《大神ミオ》《潤羽るしあ》《星街すいせい》の4人ですか。全員、死因が《沈没》になっていますね。

えつと、その前後は…兎田べこら《ロジックアトリエ》、さくらみこ《ホイールズ・インダストリー》、白上フブキ《ムク工房》。

これ父さんの武器をあくあが持つてますねえ!? 回想のメイドってお前かよ!? というかその時からメイドやったんかこの世界では…

回想を読んだことにより思考が加速しています…! しかし、あくたんと桜嵐くんは遭遇していないのが厄介ですね…

他のホロメンの脱落理由が知りたいって人はコメントください。また別のタイミンで紹介します。

次は取得ヒントと好感度上昇のログを見ていきましょう。

《『鬼斬』のヒントを手に入れた!》

- 《『抜刀一閃』のヒントを手に入れた！》
- 《『メイス投げ』のヒントを手に入れた！》
- 《『フルオート』のヒントを手に入れた！》
- 《『精密射撃』のヒントを手に入れた！》
- 《『カートで来た』のヒントを手に入れた！》
- 《『固有技』クラウンステップ』のヒントを手に入れ！》
- 《『受け身』のヒントを手に入れた！》
- 《『どっしりとした一撃』のヒントを手に入れた！》
- 《『ドラゴンのこうげき！』のヒントを手に入れた！》
- 《『罠設置』のヒントを手に入れた！》
- 《『騎士召喚』のヒントを手に入れた！》
- 《『ビームサーベル！』のヒントを手に入れた！》
- 《『わたためえの突貫！』のヒントを手に入れた！》
- 《『二丁拳銃の心得』のヒントを手に入れた！》
- 《『ストーキング』のヒントを手に入れた！》
- 《『悪魔的槍連撃』のヒントを手に入れた！》
- 《『カトラスアタック』のヒントを手に入れた！》

《固有技『吹雪』のヒントを手に入れた!》

《百鬼あやめと凄く仲良くなった!》

《固有スキル「それもまたなきり」のヒントを手に入れた!》

《白銀ノエルと凄く仲良くなった!》

《獅白ぼたんと凄く仲良くなった!》

《固有スキル「なんでもしてくれる獅白ぼたん」のヒントを手に入れた!》

《尾丸ポルカと凄く仲良くなった!》

《固有スキル「ポルカおるか?」のヒントを手に入れた!》

《桃鈴ねねともの凄く仲良くなった!》

《固有スキル「BLUE CLAPPER」を獲得した!》

《常闇トワともの凄く仲良くなった!》

《固有スキル「トワとの絆」を獲得した!》

《雪花ラミイともの凄く仲良くなった!》

《固有スキル「ラミイとの絆」を獲得した!》

《遭遇したホロメンと少し仲良くなった!》

《戦いの経験値を獲得した!》

《ホロメン撃破人数：14人分のボーナス経験値を得た!》

《戦いのスキルポイントを得た！》

《使用した技の熟練度が上がった！》

《先生達から一定の評価を得た！》

《「全て俺のせい」の力が弱まった…》

はい、相変わらずログの情報量が多いですね！

ホロメンを今回は14人も蹴散らしたので獲得するものが多いなあ!?

はい、まずはヒントとはなんぞやって人のために解説をします。

ヒントシステムは『オーデイション』固有のシステムで他人の技やスキルを習得するのにスキルポイントが必要になりました！

イベント終わった〜！スキル貰った〜！強くなる〜！なんて甘えたこと言ってんじゃねえ！って仕様ですね。スキルポイントは戦闘や授業、イベントで溜まります。

そして固有スキルのヒントですが《凄く仲良くなった！》以上の好感度を一度に得ると高確率で獲得できます。今回は武器を借りて1位になることで取得好感度を増やしましたが…ねねちが《もの凄く》になってます。何か彼女が喜ぶようなことしましたっけ…？

ちなみに固有技は完全にランダムな上、ヒント所持状態で特定のイベントを見るか条

件を満たす必要があります。

恐らく桜嵐くんの『??』の解放と似たようなシステムだったはずですよ。

注目すべきはやはり「BLUE CLAPPER」と『吹雪』ですね。

BLUE CLAPPER、略してブルクラはチームにねぼらぼの誰かがいると全ステータスが上昇し、多ければ多いほど良いです。こういったユニットスキルはヒントなしで獲得できます。ラミイとの絆やトワとの絆も同じです。

『吹雪』は単純に1体1が最強になります。

桜嵐くんは攻撃にMPを使わないのでMP1残して全部使えます。『furiou s』を確実に命中させる手段になるので習得したいですね。

トラウマも少し弱まったところで今回はここまで。

今回はバトロワ終了後イベントからスタートです、というわけでご視聴ありがとうございました。

第二章 絡みつく「もつれた糸、解くか切るかは貴方が決める」

パート18 『一緒にご飯を食べよう。』

イベントを垂れ流す、そんな『オーディション』実況プレイはーじまーるよー
前回はリザルト見た！終わり！

今回はバトロワ後のイベントからです！

～色んな人に借りたものを返してきた、あやめなんかは凄かったって言って泣いてたな。氷の大剣はラミイが気絶した時に消えたからあとはトワ様の槍だけだ。

～「あ、ローラン。おつやっぴー」

～トワ様もお疲れ様、槍を返しに来たぞ。ラミイから聞いたけど槍無しで耐久してー人落としてくれたの助かった。

∨ 「いいーい」

∨ うえーい

パアン

トラウマスキルの「孤独」の効果でしょうか、トワ様との好感度がかなり上がっていますね、ハイタッチなんかしてます。

メリツトの面は便利ですねこのスキル…

∨ 「そーいやラミちゃんは？」

∨ ラミイは魔力使い切って倒れてる。今は途中で降参してきたちよこさんのところでポーションがぶ飲みしてるとこ。お見舞い行くか？

∨ 「行く行く〜！ラミちゃんも頑張ってたし！」

∨ 保健室

∨ ちよこさーん、入るよー！

◇「はい、どうぞー」

◇失礼しまーす

◇「しまーす」

◇「あら、同じ悪魔の槍使いの子じゃない。」

◇「あ、どうもです。」

◇「あつその声は、トワ様！来てくれたんですね！」

◇「あつ今は出てきちゃ…」

◇「ふえっ?」

◇あつ…

◇そこに居たのは着替えの途中なのか下着姿のラミイであった…

一枚絵きちゃあ！桜嵐くん頑張ったしこういうイベントがあつてもいいよね！
まあ得をするのは私と視聴者達なんですが。

それではしばらくイベントを垂れ流しします。解説箇所無いんでね。

∨ ……よう。

∨ 「あーあ、ローランやっちったね。」

∨ 「いやこれは回避不能だったろ…」

∨ 「……だいふくつ！ 『氷の柱』 つ！」

∨ うおおおおおおあああああああ!?

ドコオオオオン!!

∨ 「ローランよ、安らかに眠れ…」

∨ 「勝手に殺さないであげて!?! 掘り出しに行きましよう!?!」

『常闇トワと仲良くなった!』

『癒月ちよこと仲良くなった!』

桜嵐くんちよくちよく羨ましけしからん出来事に巻き込まれやがって…
とうか何気にトワ様とラミイちゃん以外でイベントによる好感度を得たのは初めてでしたね。

《下校時》

- 〈俺が悪いのかこれ…〉
〈「ご、ごめんね？ 反射でつい…」〉
〈「まあ何はともあれバトルロワイヤルお疲れ様〜！」〉
〈「そうだよ…！ それを言いに来たんだよ！ そしたら何故か吹っ飛ばされるし…」〉
〈「だからごめんって〜！」〉
〈「はいはい、にしてもお腹すいたな…」〉
〈「あつ！ じゃあご飯食べに行かない？」〉
〈「いいですねそれ！ そろそろ6時ですし、ご飯時ですもんね！」〉
〈「俺はどうしよっかな… 今手持ちのお金が…ん、財布に何か入ってるな。手紙？」〉

「買い物や定期代はこのクレジットカードを使うと良い、支払いが便利だろう？ 限度額はないから好きに使ってくれたまえ。『白い悪魔』から愛を込めて。」

◇…トワ、ラミイ。

◇「ん、どしたん？」

◇「もしかしてお金無い…？ ご飯くらいなら気にしなくても代わりにラミイが…」

◇「いや、コイツを使う。むしろ奢らせろ、寿司でも行くか！」

◇「何そのクレジットカード!？」

◇「ろ、ローランくん？ 大丈夫？ クレジット払いも借金と同じだよ…？」

◇「とうかなんでそんなもの持ってるの…？」

◇「あーそっか、入学の経緯って話してなかったもんな。まあいいや、着いたら話すわ。」

- ∨ 色んな話をしよう。
- ∨ ラミイの話、トワの話、俺の話、過去の話、未来の話。
- ∨ もちろん俺は過去の全てを語れない。だって俺は『嘘つき』だから。
- ∨ 『傷跡』を隠さずにはいられないから。流れ続けている『血』でトワやラミイを汚したくないから。『青ざめた手』を見せるのが怖いから。
- ∨ それでも：最近の1ヶ月の楽しい話はできそうだ。昔の話も：ちよつとだけしてみよう。2人が傷つかない範囲で話してみよう。
- ∨ 3人で机を囲んで、一緒にご飯を食べて、話をして：
- ∨ それだけであの日が懐かしくなってくる。
- ∨ 父さん、俺は笑っているよ…

『雪花ラミイと凄く仲良くなった！』

『常闇トワと凄く仲良くなった!』

桜嵐くん…:そっか、3人でご飯を食べるのは4年振りか…

『白い悪魔』め…:よく分からんヤツだけど良い働きてんじやねえか。

そして好感度が美味いっ! 『オーデイション』のデバフを打ち消すくらいの量が入ってるんじゃないですかねこれ!

さて、ここから日常編に入ると尺が中途半端に伸びるのでメインヒロイン予想でもしますか!

現在、私の予想ですが

最有力、あくたん

2番目、ラミイちゃん

3番目、トワ様

4 番目、お嬢

5 番目、ねねち

って感じですよ。やはり桜嵐くんと同じ技を使ったあくたんがメインストーリー的に怪しすぎます。

ラミイちゃんは氷鳥作戦前の膝枕ですかね…

トワ様は今んとこラミイちゃんにヒロイン力は負けてますが桜嵐くんからの信頼度がかなり高いです。今後に期待。

お嬢は脱落前に桜嵐くんの『嘘』を見破った描写があることからです。『嘘つき』を自称する桜嵐くんの嘘を見破ったのには何か理由があるのかなって思いました。

ねねちは増えた好感度が何故か多かったから！終わり！

問題は船長のせいでシオンが仕様によって脱落しない状態だったのかの判別がつかないことです。この辺りは次のバトロワで特定しましょう。

時間がいい感じなので今回はここまで、ご視聴ありがとうございました！

パート19『Fun everyday is back!』

新たな装備を見繕いながら青春する『オーデিশョン』実況プレイ、はーじまーるよー
前回はバトロワ後イベントを閲覧しました。

いよいよ再び行動可能になります、というわけで桜嵐くんのスキルの取得と装備調達
も行いましょう。

まずは工房に連絡です。『デュランダル』のフレイバーテキストを読んだ感じ、工房主
とは知り合いらしいです。

∨ もしもし、今空いてるか？

『おう！黒色のせがれか！今日はどうした？また剣壊したか？』

∨ いや、まとまったお金が用意できた。前から用意して貰ってたヤツを引き取りたい。
『…いいの？あの技はもう使わないって言ってたじゃないか。』

∨ ああ、というか昨日やペーロボット相手に使っちゃまったわ。相手の降参も聞かずに
叩き壊したんだってよ俺。

『しつかりと人の話聞かなくなっくんじゃねえか。まあいい、武器のメンテを一通りするから1ヶ月くれ。』

∨分かった、来月の1日に取りに行く。

『あいよー！』

ピッ

∨∴時間だ、そろそろ出よう。

とか桜嵐くん言ってますが先にスキルの取得と装備です。バトロワ10位以内なのとオーデイション補正でスキル枠が+3されています。

ポイント的には∴「それもまたなきり」を全ポイント消費してギリギリですね。相当強いので取得しときましょう。

というわけで現在の装備しているスキル枠です。

〔武器熟練〕

〔速度〕

〔燃え上がる感情〕

「それもまたなきり」

「ラミイとの絆」

「トワとの絆」

はい、メインストーリーにはいるにあたってソロ戦闘が少なくなると読んだので「孤
 独な便利屋」を一旦外しました。その代わり、全ての武器の攻撃力と攻撃速度を上昇さ
 せる「武器熟練」に変更しました。

ユニットスキルは上がり幅が非常に大きいので発動させるに越した事はありません。
 ラミイちゃんやトワ様と一緒にいきましょう。

では学校へイクゾー！

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
 ！

＜「ローランくん、おはようございます」

＜「おはやっぴー、昨晚は寝れた？」

アイエツ!?トワサマ!?トワサマナンド!

知らん間に登校メンバー増えてるう…？

▽ ああ、十分にな。にしてもトワ様まで近所とは思ってなかったな、ラミイ側の家の向かい側とか…『白い悪魔』がまたなんかしてんのかなって思ったわ。

▽ 「ああクレカの先生ね。ローランをホロライブ学園に入学させたっていう。」

▽ そうそう、アイツ何考えてるかさっぱりわからん。

▽ 「でも便利屋的にはローランくんより格上なんでしょ？」

▽ まあ一応、俺は1級便利屋フイクサーだから格下だけどさあ。協会の任命式にも行ってないし、15だし、あんま信用ないだけの可能性も…

ピロンッ

「君の実力不足だな。by『白い悪魔』」

▽ アイツ本当になんなんだ！どこで聞いてやがるっ！

▽ 「周囲に先生の魔力反応は…無いね…どうなってるんだろ…」

ええ：『白い悪魔』本当に何者…？

監視されてるんですけど…マジでなんなの…？

ま、まあとりあえず何事もなく学校に着きました。というかクレカの先生って認識が酷いな…

教室に入ったので今度こそ他のクラスメイトにホロメンが混じってないかの確認に入ります。前はこの作業をする前にアナウンスがなっちゃったからね。

どれどれ…？ラミイちゃんとトワ様の他にはるしあが居ますね？まだ初遭遇イベントを引いてない上、孤独の効果で初遭遇イベントの発生率が下がっていますので次のバトロワで優先的に遭遇してサクツと『偽・ホイールズ・インダストリー』したいと思えます。

あ、そうだ。『偽・ホイールズ・インダストリー』の性能の話をしていませんでしたね。サクツと説明すると単発超火力リキャスト激長近接マツチ時確定『スタン』10秒付与とかかなりの高性能とそれに見合ったりキャストが設定されています。ここぞという時に相手の必殺技にぶつけて『スタン』付与してカウンター『furious』を狙うといったことができます。

あ、授業は特にイベントなかったのでカットです。そのまま昼休みです。

∨「ラミイ！学食ダツシユだ！」

∨「待つて！財布がっ…！あつた！」

∨「あーえつと二人とも？」

∨「なんだトワ様!?俺達は今から食堂へダツシユしなくてはならない！手短に…つてなんだ?トワ様は弁当を3つも食べるのか？」

∨「っ?!まさかトワ様…」

∨「…ここに3つの弁当箱があるじゃろ?好きに選びなっ！」

∨「と、トワ様…!!!」

『雪花ラミイと常闇トワが仲良くなった!』

『常闇トワと仲良くなった!』

で、出たあああああああ！トワ様の料理上手だあああああああ！

トワ様は固有スキルの「あくまできしよぎよう！」の中に料理上手を複合しています！色んな走者の世界があるけどホロメンに弁当を作ってもらうのは珍しいんじゃないかな？

ちなみにホロメンが料理上手を持っていると確率で料理イベントが起きます！一緒にクツキングできる上に自キャラが料理上手を取得する可能性もあるのでうま味です！

く昼食後く

く「ろおおおおらあああああん！」

くん、なんか呼ばれた気が。

ガラガラツ!!!

く「鳥羽桜嵐はいるか!?!バトロワー位になった!」

く…廊下から声響いてたぞ。で、今日はどうした？

く「あつそうだそうだ。今日の放課後って空いてる？」

〱 そう言つて見上げて聞いて来てるが…どうする？

・ 空いてるぞ。

・ すまん、昨日なので疲れてるから明日でいいか？

・ あゝすまん、仕事が（嘘つき）

オイ3つ目エ!?

これが嘘つきですか…選択肢自体久しぶりだから出して出しゃばるなよ…その内容を
変えてから出直すんだな!

というわけで今回はここまで!

次回は1番上の選択肢を選んだところからスタートします!

ご視聴、ありがとうございました!

パート20『4月 まるで将棋だな?↑いや実際に将棋だから』

お嬢と遊ぶ、『オーデイション』実況プレイはーじまーるよー

カウントザメダルズ!前回までの仮面ライダーオーデイション!

1つ!『白い悪魔』お前ほんとなんなんだ!

2つ!料理上手なトワ様マジでTMT

3つ!お嬢に嘘つこうとするとか最低だな桜嵐くん

でした。今回は嘘をつかずに放課後にお嬢の所に行きます。

▽あやめに呼び出されたのはここだ…

コンコン

▽入ってもいいですか?着替えたりしてませんか?

▽「いい余」

∨ 失礼しま…って学校の中に和室う!?

∨ 「おーい!余はここだー!」

∨ あついた。というか広いなここ…

∨ 「余のお気に入りで。元は剣道場だったのだが先生に許しを貰って余が1部改造した。」

∨ 許してくれるんだ…?それで、今日は何の用です?

∨ 「あつ、そうだそうだ。」

∨ 「余と遊んで欲しい!」

∨ ……えっ?

∨ 「だからっ…余と遊んで欲しいのっ!」

∨ あつ、はい。いいですけど。

∨ 「えっ!?! いいの!?!」

∨ いいですけど…何か驚くような事が?

∨ 「い、いや?」

∨ 「初めて人間様に受け入れて貰えた…!」

おつ、どうやらお嬢と遊ぶイベントのようですね。

週一であるタイプのイベントで毎週好感度が稼げます。にしても誰もお嬢と遊ばんとか許せんな…??

鬼人だから周りに怖がられてたりしたんでしょうか?

∨ で、何するの?

∨ 「えっ? あつと、将棋はできるか?」

∨ 一応できる。

∨ 「じゃあ将棋にしよう！余は将棋盤取ってくるねっ！」

∨ どの程度でやる？

・ 全力

・ 軽めに

・ あゝやり方わかんないなあ（嘘）

これは全力で打ちます。桜嵐くんがどんなもんかわかんないので。

《1時間後》

∨ チエツクメイト

∨ 「なんでだ余!?!強すぎだ余っ!?!」

∨ チエスが出来るから将棋も出来るは本当だったな。どうするあやめ、他のゲームやるか？

∨ 「ぐぬぬ…でも今度にする！」

∨ そりやまたどうして？

∨ 「来週っ！来週また遊んで欲しいっ！また新しいゲーム用意するからっ！というか今やつても勝てないしな！」

∨ なるほど？そういうことか。それなら来週の月曜日にまた来るな。

∨ 「うん！またこの部屋で余は待つてる！」

『百鬼あやめと仲良くなった！』

∴ あれ？桜風くん？

おかしいな∴歩以外の駒一つも取られてないってどういうこと∴？桜風くんめっちゃ強い？

まあ結果的に毎週お嬢の好感度が上がるようになったのでOKです。

ではダイジェストタイム入りま〜す！

4 / 3 (水曜日)

∨ 魔法学は知識だけならある程度ある

∨ スキルポイントを少し獲得した！

4 / 4 (木曜日)

∨ 計算は早いぞ。伊達にお金をやりくりしてない。

∨ スキルポイントを少し獲得した！

4 / 5 (金曜日)

∨ 本は読んできてる、舐めるなよ。

∨ スキルポイントを少し獲得した！

∨ 「分析」を獲得した！

おっ？ 「分析」ですか。

「分析」は初見の敵のステータスを全て確認出来るというものです。これワンチャン【禁書】から技やスキルを習得出来るようになりそうです。

【禁書】ってなんぞや？ って人に分かるように説明すると『危険性があるお香』ですね。お香ってのは先駆者兄貴が使ってたヤツです。

【禁書】には幾つか種類があります、某ライダーに変身できたりする物もありますが今回

は感情レベル上昇によって使用可能になる特殊技を習得できる「幻想体の本」を狙えるかもしれません。前に言っていた暴走する可能性があるやつです。(パート6参照)

早速、土曜日なので図書館から引き取ってみましょう。

【禁書】は全て厄介な物が多いらしく格安で売ってくれます。この世界の他のキャラの特殊技を取得するのは「秘伝書」や「日記」、別ゲーの技はそのゲームの世界に則った名前の本があります。

読み解くのが厄介だったりそもそも危険で誰も読まないですね。

▽「幻想体の本」を引き取った。

中身はランダムです、どんなな化け物が来るか分かりません。そしてやはり要求ステータスが：足りてるのに使えない? どういうことだろ?

そして日曜日、街にでも出ますか。

狙いはこの前上げたヒロイン予想の5人です。

ピロンツ

ん、連絡ですね。日曜日は好感度の高いキャラから遊びのお誘いが来ることがあります。今回は…トワ様ですね。

∨『今日の午後空いてる〜?』

・荷物持ちは嫌だぞ

・またゲーセンか?

むっ、これどっちを踏めばいいのかいまいち分かりませんね…

これどっちを選べば誘いに乗れるんでしょうか?

…下だっ!

∨『今日はカラオケ!もし暇なら一緒に行かない?』

・行く
・行かない

：これ1個目の選択肢関係ないやつかよ!?! ややこしいなあ!
行くにきまってんだろ!

にしてもカラオケですか：桜嵐くん何歌うんでしようね?
というわけで少し早いですが今回はここまで、次回は桜嵐くんとトワ様のカラオケイ
ベントからです。

そんな感じでご視聴、ありがとうございました。

パート21『Q、これはデートですか？ A、「いやデートじゃないからっ！』』

流行を知らない桜嵐くんと行く『オーディション』実況プレイ、はーじまーるよー
前回はお嬢を将棋でポコポコにして終わりました。桜嵐くん手加減しろや（選択したのは自分）

今回はトワ様とカラオケに行くようです。

＜ 駅前で待ち合わせだが…おつ、そろそろ時間か。

＜ 「あ、ローラン！こっちこっち！」

＜ ごめん、待った？

＜ 「ちよいちよい〜何デートみたいなこと言ってるの〜」

＜ あつ、悪い。そんなつもりじゃなくって…

∨「そっかートワを女の子として見てくれてないんだ？ ショックだなー」

∨「えっと…トワ様？」

∨「どーせトワ様には魅力を感じないでしょ!? 男の子はラミちゃんみたいな子が好きなんですよ!? トワ様は女の子としてカウントされてないんですよ!? そうなんですよ!? ねえ返事してよ!」

∨（少しこっちもやり返すか…）

∨「…じゃあこう言っつてやろうか？ 「2人つきりなんだから実質デートだろ？」」

∨「えっ…!? いやそんなつもりじゃ…トワにだっつて心の準備が…」

∨「そっかー俺は男として見られてないかー残念だなあ」

∨「待つて待つて!?!それは想定外だつて!」

∨でも仕方ないよな、それはそれでこれはこれだもんな。友達として居た方がお互い楽だよな。よく考えたら出会つて1ヶ月で付き合つてもないのにデートとかおかしきよな? トワ様もそう思うよな?

∨「ねえ待つて! 関わりづらくなるからそんな拗ね方しないでよ! トワが意地悪したのが悪かったから!」

∨(勝つたな)

こいつら…! 駅前でイチヤイチャしやがつて…!

というかトワ様との好感度が予想より高いぶ高いな? 『オーディション』でこの上がり幅は想定外です。「孤独」くんまた知らないところで頑張つてるよ…

◇ カラオケ屋に着いたは良いが…部屋いっぱい4時間待ちって書いてあったぞ？

◇ 「大丈夫！予約してあるからねっ！」

◇ カラオケに予約とかあるのか？知らなかったな…

◇ 「最近スマホで予約できるよん」

◇ なるほど、覚えておこう。じゃあ受付に…

◇ 「行かなくても部屋に直行していいんだよ？そういうヤツだから。」

◇ ホントに予約凄いな!?

桜嵐くんはこの3年間ずっと働いてたからね。授業の様子見るに中学教育は受けるけど、中学校には行ってないみたいな感じでしょうか？

そして恐らく遊ぶ暇もなかったでしょう…桜嵐くんの苦勞が伺えます。そんな娯樂に疎い桜嵐くんですが何を歌うんでしょうか？

◇ 歌かあ…流行りには疎いんだよなあ…

◇ 「ねえねえ？何の曲だったら分かる？」

◇ 「ここ3年の曲はほぼ知らないな…平成の曲なら分かるが令和入ってからはさっぱり。」

∨ 「それなら…これとか歌える？」

∨ ん、ああ『残酷な…』って極端に古いな!? まあ行けるけど! ○ヴァは一通り見たし
!

∨ 「じゃあ予約…して欲しいって言ってみな！」

∨ おっ、こっちにも予約端末あるな、自分で入れるか。

∨ 「ああっ!?! スルーすんなっ!」

『常闇トワと凄く仲良くなった!』

トワ様の好感度上がるなあ！メインストーリー補正でもかかってんのか！？
それとも何か別の理由があるのか…？

これでようやく第1週が終わったので月曜日を迎えます。

月曜日ってことはお嬢のイベントが…あれ？カラオケイベントに続きがありますね。
というわけで続きをどうぞ！

《1時間後…》

∨ 歌う曲が尽きた…

∨ 「トワもきゅーけー！ジュース飲もつと。」

∨「…：そういうや、白いストーリーカーもとい『白い悪魔』から聞いた話なんだが「悪魔は強い意志と目的がないとこつちの世界に居られない」って言ってただけどき、トワ様は何かあるの？そういう夢とか目的みたいなやつ。」

∨「…：！」

∨「あつ、えつと…：話したくなかったか？」

∨「…：いや、ローランはこの前色々昔のこと教えてくれたし、トワも教えてあげる。というかローランにはそのうち言ってもいいかなって思ってたし。」

∨ 「私、人間に親を殺されてるんだ。」

∨ ……!

∨ 「別に父さんの仇を討つ…とかそんなつもりはなくて、トワは全てを知りたいだけ。知ってからどうするかわかんないけどね？」

∨ そっか…俺と同じだったか。

∨ 「なんで生き物って自分と違うものを認められないんだろうね…？」

∨ ああ、人間と悪魔は契約はしても人間と悪魔が対等であった話は御伽噺にすら存在しない。今でこそ外交上だったりとか、お互い取り繕ってるけど人間界と魔界が仲が良かった試しがない。

∨ 「今もこうやってトワとローランが仲良く出来てるのは奇跡なのかもね?」

∨ ああ、ある意味『同じ』だからな。お互いにお互いの親を殺されてる。そんな二人が揃うなんて珍しくは無いかもしれんが仲良くできるのは間違いない『奇跡』だと俺は思う。

∨ 「どうしてお互いを傷つけないと分かり合えないの…? おかしいよね?」

∨ 誰もが『それはそれ、これはこれだ』って物分りの良いやつばかりじゃないからな
∴ 俺も喉乾いたしジュース飲むか。

∨「…あつ!?ちよつと待って!？」

ゴクゴクゴク…

∨ん?どうし…あれ、満タンに注がれたグラスが机の上に…そして手には空っぽになつたグラス…もしかして…

∨「そ、そのグラス…トワの使つたヤツ…」

∨ ……うん。

∨ はあっ
!?!?!?!?!?!

∨ 「ローランのばかつ! あほつ! 脳みそ3年前つ!」

『常闇トワと凄く仲良くなった!』

『トワとの絆の効果が上昇した!』

まさかの2段階構成でしたね…

そしてトワ様の過去情報が公開されました。桜嵐くんと同じく親を殺されました

か…しかも殺したのは人間だつて言ってます。

つまりトワ様と桜嵐くんは似た境遇のようです。トワ様はお金とかはあつたのかも
しれませんが家族の幸せというものはなかつたのでしよう。

ただ…こいつらシリアスな流れから急に間接キスしやがつて…！

温度差で風邪引くわ！

そんなこんなで今回はここまで！次回は今度こそ4月2週目からです！
というわけでご視聴、ありがとうございます！

パート22 『うーん、これは悪○タツクル。』

『オーデイション』実況プレイはーじまーるよー

前回はトワ様とイチヤイチャして終わりました。オイそこ変われ桜嵐！

4 / 8日の授業はスキルポイントもらっただけなのでカットだ！

今回は放課後のお嬢のイベントからですね。

∨ あやめく？いるk…

ブオンツ！

∨ …素振り？ゲームじゃなくて？

∨ 「おお来てくれたか！ローラン、今日は試合…じゃなかった、余とチャンバラごっこをして欲しい！」

∨ 意外と早かったな…ゲームから刀で語れに変わるの…

∨ 「だつてローラン、ボードゲームとかめつちや強いじゃん！余が勝てるイメージ湧かない余！だから自分が得意なことで勝負すればいいって、余ネットで見た！」

∨ 勝てそうな戦いに持ち込むと…理屈は通ってるな。分かりました、ルールはどうしますか？

∨ 「あつえつと…どうしよう…？」

∨ 考えてなかったんですか!? 自分の勝てる戦いに持ち込むなら最後まで優位を保てよ!?

∨ …結果、先に一撃入れた方の勝ちということになった。

んにやつ?! 戦闘イベントだ?!

まずいまずいっ! 今の桜嵐くんはデュランダルしか…はあ!? 武器使用不可っ?! 木刀のみ!?

これ…お嬢に勝てるか…？

木刀は刀カテゴリの武器なので『デュランダル』は使えません。その代わりに、『偽・ムク工房』が使えますが…

多段ヒット攻撃だろうがお嬢に当たらなければどうということはない上に、初撃決着なので多段ヒットすらも意味がありません。端的に表現すれば相性が悪いということだよ桜嵐くん。

お嬢…何も考えてきてなかったのに確実にこちらを封殺しに来ている…！

と、とりあえずやってみましょう。勝敗はメインストーリーには影響しないはず…！
さて、お嬢戦ですがバトロワで解説してなかったものでちようど良いですね。戦う予定で解説を用意していたのでここで解説してしまおうと思います。

＜…行くぞ？

＜「いざ尋常に…勝」

＜そこっ！

ヒュンッ！

∨ 「なぬっ!? 狡いぞローランっ！」

開幕は投げ物安定です。お嬢のAIだと確実に防御するので絶対に隙ができません。

今回は初期装備の木刀を投げました。「丸腰で大丈夫なの？」という視聴者兄貴もいるでしょうがここは元『剣道場』です。初期設置のステージギミックとして竹刀や木刀が壁際に置いてあるのでそれを拾って装備、二刀流の構えになります。

ちなみにバトロワでお嬢と戦うとなった場合は感情レベルをさっさと5まで上げて本を投げとお嬢に防御させた所をデュランダル↓デュランダルコンボを決めて倒す予定でした。

∨ 「そういうことか！二刀を使うなら言ってくれば良かったのに…」

∨ こうした方が初撃で落とせる可能性があるかなって！

コンッ！カンッ！ベシッ！

∨ 「なるっ！ほどっ！ローランにも色々考えがあるのでなっ！」

これで二刀流なので『偽・クリスタルアトリエ』が使えます。

前にも言った通り、クリスタルアトリエは突進切りの移動中は回避状態になるのでこれでお嬢の大振りの攻撃に突っ込みます。

上手く行けばこれで倒せるっ！

∨ ここだっ！

∨ 「甘いっ！余の方が速い…ってうわっ!？」

∨ これで決め…っておわっ!？」

バターンツ！

〈いてて…決まり手、『すてみタツクル』ってことで俺の勝ちでいいか…？

〈「いやっ…その…ろお…らん？」

〈ん…？ああ、すまん。上に乗った状態じゃ重いよな、すぐ退くから。

〈(どっ…どうしよう!?!ローランの右手が…余の胸に…)

〈「そうじゃ…ないの…み、右手！右手を見ずに手を挙げて!?!」

〈ん…右手？はい、上げたけど。

〈「そうそうそうそう！そのまま立って！」

∨んつと…とりあえず立てるか？

∨「余つ…は大丈夫！余は押し倒されたりしたくらいで怪我など…」

∨しまつ…押し倒し…えつと…ごめん、嫌だったよな。

∨「あつ…その…余、気にしてないからな!?!つきつき胸触ったのも事故だもんな！」

∨そうそう事…故…？えつ？えつ!?

∨「あつ…」

∨その後…めちやくちや気まずくなつた…

『百鬼あやめと仲良くなった!』

桜嵐：お前お嬢に向かってラツキースケベが許されると思ってるのか…？

俺はお前をそんな子に育てた覚えはないぞ！何やってんだ!?

クソっ：羨まけしからんイベントも終わらせたので火曜日以降もどんどん進めていきます。

日時ダイジエスト

4 / 9 (火)

▽トワと一緒に帰った。途中でマ〇ドによってポテトと一緒につまんだ。

《常闇トワと少し仲良くなった!》

4 / 10 (水)

▽ラミイと一緒に帰った。制服のままお酒を買おうとしてたので全力で止めた。

《雪花ラミイと少し仲良くなった!》

4 / 11 (木)

∨ 獅白さんと桃鈴さんにバトロワの時の話をしようと言われた。

《獅白ぼたんと少し仲良くなった!》

《桃鈴ねねと少し仲良くなった!》

4 / 12 (金)

∨ 体育のテストだ。スポーツは不慣れだ…

《スキルポイントをほんの少し獲得した!》

さて、自由行動の土日です。今週は先週図書館か引き取った「幻想体の本」を解読して…

∨ 相変わらず読めない。何か条件を満たしてないんじゃないか…?

解読できねえ！

はい、無駄な土曜日を使いました。これ人数制限ありそうだな…月曜日に教室で読んでみるか…

代わりに日曜日は街に出て『アクセサリー』でも買いましょう。

∨ 誰かと一緒に行く…？

入学後、街に出る時は誰かと買い物に出ることができません。

一緒に行くホロメンによって店のラインナップが偏ったりすることがあります。

連れていくホロメンと確率によってはゲーム終盤まで通用するものが出てきたりします。今回はラミイちゃんでも連れていきましよう。

ちなみに連れていったホロメンもランダムな確率で何かのアクセサリーを獲得している場合があります。見た目には反映されないのでステータスを確認してみましよう。

「ローランくんもアクセサリーとか買うんだね。オシャレとか興味ないと思ってたな」

「まあ実際、オシャレとかよくわからん。でも今から行くところはアクセサリーそのものに便利な効果がついてたりして仕事でも使ってる奴はそれなりにいるよ。」

「あーうん、そつかあ…じゃあラミイに合いそうなヤツ選んでよ！」

「品揃えによる、あんまし期待するなよ？」

『雪花ラミイと少し仲良くなった！』

「おつ、可愛い子連れてきたねえ…サービスしたげよう…」

『希望の花』（消耗品）

『悪魔のメイス』（チャーム）

『冬の残酷さとバラの香りを知るもの』（タトウシール）

『4本目のマツチ棒』（口）

『冬の残酷さとバラの香りを知るもの』（タトウシール）

『氷のかけら』（チャーム）

むっ、ラミイちゃんを連れてきた為か同じ商品が2つもありますね。ちなみに店売りのアイテムの中にもエンド分岐に必須なアイテムが落ちてたりするので気になったら買っときましょう。

今回は『白い悪魔』もとい白い財布のおかげでお金には余裕があります。タトウシールとチャームと消耗品は買っときましょう

合計4品のお買い上げです。（同名アクセは同時所持不可）

マツチ棒は『付与する火傷の数が追加で2増える』とそれなりに強力ですが桜嵐くんには関係ないのでフヨウラ！

というわけで今回はここまで。

次回は4月後半を駆け抜けたと思います。

そんな感じでご視聴ありがとうございました！

パート23『嵐の前の静けさって感じするよね…え、しな
い?』

4月を駆ける、そんな『オーデイション』実況プレイはーじまーるよー

前回のあらすじは以下略!

今回は尺がありませんので加速していきます!

4/15(月)

∨あやめと遊んだ。今日はコインマジックを見せてくれると言ったが…○UNTER
× ○UNTERで見たやつだなこれ。でも逆に知っていることを喜ばれたので良
しとしよう!

『百鬼あやめと凄く仲良くなった!』

4/16(火)

∨ケセドってやつがコーヒーをご馳走してくれた。席が近いこともありちよくちよく
喋っていたのだが、こいつは良い奴だと確信したね。

『スキルポイントが少し増加した!』

4 / 17 (水)

▽ ラミイが「大剣の扱いを教えてください」と放課後に言ってきたので家の庭で毎日風呂前の時間に一緒にトレーニングすることになった。

『雪花ラミイと凄く仲良くなった!』

4 / 18 (木)

▽ 占いが流行っているようなのでラミイと一緒に行くこうと誘われた。結果、行くことになったが…たかが学生の占いで2週間待ちってどういうこと…?

『雪花ラミイと仲良くなった!』

4 / 19 (金)

▽ あやめが占いに行ってきたと言っていた。ほんとに人気なんだな…? 何を占ったのかは教えてくれなかった。

『百鬼あやめと少し仲良くなった!』

4 / 20 (土)

▽ 桃鈴さんが鍵を無くしていたらしく一緒に探してあげたが…元々持ってた。なるほど、この子ポンコツだな？

『桃鈴ねねと少し仲良くなった！』

4 / 21 (日)

▽ ラミイとトワと俺の3人でのLimeグループが作られた。参加したはいいものも…女子の会話はわからん…

「良き理解者」のヒントを手に入れた！

4 / 22 (月)

▽ あやめが昔の事を聞いてきたので話してあげたら泣かれた…違う…そうじゃないんだ…そんな反応して欲しかった訳じゃない…

『百鬼あやめと少し仲良くなった！』

4 / 23 (火)

▽ この前のロボ子さんって人が登校出来るようになったらしいのでパーツをボコボコにしたのを謝りに行った。本人は許してくれた、少し安心。

『ロボ子さんと少し仲良くなった！』

4 / 24 (水)

トワ様が占いに行くことになったが予約が5月に入ってからになったらしい。見たことある流れだあ…

『常闇トワと仲良くなった!』

4 / 25 (木)

オイ、白いストーカー。授業で当てるのはいい、だがそれを連続13回はおかしいだろ!?

「対抗心」のヒントを手に入れた!

4 / 26 (金)

ゴールデンウィークが終わったら中間テストらしい。それにも関わらず…トワとラミイは旅行に行こうと話している。こいつら成績大丈夫か…?

「心配性」のヒントを手に入れた!

というわけでザクつと加速して来ました!

4月27日です!

ゴールデンウィーク前最後の学校の今日からは部活や委員会に所属出来るようにな

ります！

というわけで桜嵐くんは風紀委員になつてもらいます。風紀委員はエリートことさくらみこの元で仕事をする委員会です。所属条件にバトロワ好成绩というものがありませんが桜嵐くんは達成しています。あれ…でもみこちはそんなに強くなゲフンゲフン「そんなん初めて聞いたぞ!」って未プレイの視聴者ニキもいると思います。

委員会は0期生の誰かと確定で関わりますが他のメンバーはランダムなのでRTA走者達はあまり使いたくないそうです。連打量増えるしな！

しかし通常プレイなら話は別なので関係ないです。そしてこの風紀委員も一学期で辞める予定です。

その理由はホロメンとの初遭遇イベントが起きにくい桜嵐くんが色んなホロメンと関わりもつてメインヒロイン特定をしやすく出来る反面、放課後イベントが起きにくくなるというデメリットがあるからです。

ではみこ先輩の元へイクゾー！デッデッデデデ！（カーン）デデデデ！

＜失礼します。1—2の烏羽です。さくらみこ先輩はいますか？

＜「おおっ！この前のバトルロワイヤルで1位になつてた子がきたにえ！」

▽ あ、そう言えば所属条件にバトロワ一定成績以上とかありましたね。

▽ 「そうそう、この学校は下手に戦えるやつが多いから喧嘩でも起こつたら大変なんだよ。だからある程度強い人を仲裁役として送つたりしないと設備がどんどん壊れるから…」

▽ 大変…ですね…

▽ 「そうならないようにみこ達がいるってわけ!というわけでこれからよろしくね!」

『風紀委員になった!』

というわけで風紀委員です。風紀委員になったことで放課後や昼休みに低確率の戦闘イベントが起きるようになりました。

これを使ってスキルポイントと経験値を獲得します。

あ、ちなみにレベルアップによるステータスポイントの割り振りはまだしてません。何が足りないかまだわかんないのでね。

おつ、放課後イベントが出ました。

∨ Limeに連絡？なんだろ。

∨ #全員 ゴールデンウィークの予定どうですか？

∨ 全日程暇です

∨ どう、返事をする？

・ 同じく全日程空いてるよ（嘘）

・ 5/1以外なら

・ 空いてないかな（嘘）

嘘つきナイスだっ！

嘘つきによってゴールデンウィークを全日程暇に出来れば旅行イベントに桜嵐くんを介入させることができます！

さつきのダイジェストの間にあつたやつですね。旅行イベントは好感度が高いほど

誘われやすいという特徴があり、獲得好感度が激うまです。

当然、全日程空けます！

∨全日程空いてるぞ。どっか行くのか？

∨(ΦωΦ)フフフ…よくぞ聞いてくれました！実は…福引きで旅行券が当たったので
す！

∨Σ(。Д。)スゲエ!!

∨凄いな!?!何人分だ？

∨4人分だよ。ここにいる3人は行くとしてあと1人分残ってるんだよね。誰か誘う人
いる?!

∨どうしようか…

・トワ様が誰か連れてきたら？

・ラミイが誰か連れてきたら？

・俺が誰か連れてこようか？

うわっ…メンバー選択ですか…これは迷うやつですね。

選択肢から見るに『5期生ランダム』『4期生ランダム』『桜風の知り合いランダム』と言ったところですか。

うーん…うーん…どれでもいいですね！せっかくなので視聴者ニキ達に委ねましょー！視聴者投票というやつです！

というわけで今回はここまで！ご視聴ありがとうございました！

パート24 『決していかがわしいことはしていません!』

予想外の旅行イベントにこれ以上の予想外が重なる『オーディション』実況プレイはーじまるよー

前回は4月を駆け抜けて風紀委員になりました。

今回は旅行に行く前の連絡パートから始まります。

∨俺が誰か連れてくるか？

∨誰を呼ぶの？

∨俺が連絡先知ってるクラスの奴とかこの前のバトロワで知り合った人に「先着1名、旅行券余ってるので1番早く反応した人あげる」って送る。

∨適当!?

∨公平と言ってくれたまえ、それじゃ送信してくる。

《1分後…》

▽ 一齐送信したら秒で返ってきたわ

▽ 誰？男？それとも女？

▽ 女の先輩、前に刀を貸してもらった人。

▽ 誰よその女！またノエル!?それともあやめ!?

▽ めんどくさい女モードはやめてもろて。でもあやめで正解。

▽ あ、あやめ先輩なの？

▽ あれ？知り合い？

▽ それは予想外？

▽ いいや全然問題ない！

▽ いえーい

▽ いえーい

▽ ちなみにバトロワの最後に倒れたラミイを運んでくれたのはあやめ先輩だよ。それ以降ちよいちよい遊んでもらってる。

▽ 面識があるなら話は早いな。

◇あの…トワは面識ないんですけど…

◇あつ、じゃあトワ様の話しとくね。

◇えっ?

「話は聞かせてもらった!トワ様よ、あした都市に買い物に行こう!」

◇つて俺に送信されてきたんだけど、駅前12時集合だつて。

◇えっ

◇行つてらっしゃい。

◇ローランくんは明日、ラミイの準備を手伝つて貰うから。

◇…へえい。明日10時にインターホン鳴らしたらいいか?

◇というわけで出発は明後日です!それまで各自準備ということだ!ローランはそれでいいよ。

まさかのお嬢

いやピンポイントで引いたな……ここでちよこせんせーとかみこち引いた方がまだ現実味があるけど……

というわけで日にちを進めて4/28です。ちなみに5/1の予定は武器の受け取り日でしたね。

にしてもお嬢とラミイ、お嬢とトワ様は聞いたことない組み合わせなんだよなあ……ちよつと心配になってきました。なんかメインストーリーに仕組まれた人選な気がするんですよ……

ピンポーン

～ラミイ、起きてるか？

◇「ふあ〜い…今行きます〜」

◇…さては今起きたな?

ガチャ

◇「あれえ?ろーらん…ろーらん!ろーらんだあ!」ダキッ

◇ツ!?お前つ寝間着!?!ラミイ早く着替えて来い!後抱きつくな!

◇「あーこれえ?いやあごめんごめん、じゃあ着替えるね?」

◇馬鹿っ!玄関で着替えようとするな…そしてこの匂い、まさか!?

◇「んう?どうしたの?」

◇お邪魔しますっ!

◇「わあ!ろーらん今日は積極的だねえ」

∨ ……そしてやっぱりか。

∨ (そこには恐らく飲もうとしてた水と間違えて注いだのであろう空の酒瓶があった
…寝ぼけて間違えたのか、あるいは自分の意思で飲んだのかは判別がつかないが相当量
飲みやがったな…)

∨ 「じゃあ今度こそ…んしよ…」

∨ ちよいちよいちよい！…ここで着替え始めんな!? いいのか!? 俺いるぞ!?

∨ 「うん、何かおかしいことある? 別に何も困らないんだけど。」

∨ あるから言ってるんだよ! 自分の部屋行ってこい!

∨ 「ええ!? ろーらんはあ!?

∨ 着替えに! 俺の助けが! 本当に必要なのか! 言ってみろ!

∨ 「ふええん…ろーらんが怒ったあ…!許してえ〜ラミイを捨てないでえ〜!」

∨ だあああああああああ!泣くな!足に抱きつくな!動けないでしょうがあ!

《1時間後…》

∨ 「本ツ当に!申し訳ございませんでしたあ!」

∨ 分かればよろしい。

∨ 「反省しかないです…本当にごめんなさい…こんなにへろへろになるまで飲むこと滅

多にないんだけど……」

▽「全く……禁酒しろとかまでは言わないけどさあ……いつもは節度を守って飲んでるみたいだし……」

▽「……ところでラミイは何時着替えたんでしょう？」

▽「俺が！無理やり！着替えさせました！下着は……この際、気にしないことにする！というかしろっ！言い分としてはおかしいが前に見たし実質ノーダメージだろ！」

▽「ふえっ!?そ……それは……お手数おかけしました……今日何色着てたかな……」

▽「この後はしつかり明日の用意をしました。ちなみに着替えさせるときに変なことは何一つしていません。してねえからな!?!」

『雪花ラミイともの凄く仲良くなった!』

『「介護士」のヒントを手に入れた!』

『「ラミイとの絆」の効果が強化された!』

なんて言うか…うーん…そこ変われ桜嵐と大変だったな桜嵐でプラマイゼロかな?
今回は許してやろう(謎の上から目線)

さて、いよいよ4/29です。旅行の日ですね。

行き先は:『ネズミーランドとシーを合わせて2日↓エルフの森の温泉旅館』ですか。
何も起きなければいいんだが…

ちなみにエルフの森の温泉旅館の場合、ノエフレなんかと遭遇する可能性がワンチャ
ンありますね。

そして温泉旅館です。はい、ペルソナシリーズのプレイヤーやお約束を理解している
兄貴達はお分かりでしょう。

好感度を犠牲に覗きイベントを発生させることもできます。

まあ、しませんが…

マジですいません！許してください！そのうち別撮りの動画上げるのでほんへでは
許してください！好感度を下げたくないんです！

ラミイちゃんのバスタオル姿が見たいイ？トワ様のお風呂を覗きたいイ？

うるせえ、俺も男だ。お前らと同じだよ！（女性視聴者姉貴いたらごめんなさい、でも
男ってこうなんですよ。）

だからね? もーちよつと待って欲しいなあつて、思うんですよ。
というわけで今回はここまで、次回はいよいよ旅行に出発します。
ではでは、ご視聴ありがとうございました。

パート25『Day 1—1』

最大年齢差、脅威の140

0越え』

よく考えたらハーレム旅行じゃん桜嵐くん、そんな『オーディション』実況プレイはーじまーるよー

前回はラミイに総ツツコミを入れて終了しました。今日からは旅行イベントです。

全三日でテーマパーク2日行ったあと、帰りに観光地になるようなエルフの大森林があつてその温泉旅館に泊まるそうです。

さて、心配な事柄が一つ。前回も話した通り旅行メンバーがメインストーリーに操られてる感じがすることです。

恐らく事件がどつかで起こつて戦闘になる気がするのですが桜嵐くんは現在『デユランドル』しかもつていないので他の技や切り札である『f u r i o u s』が使えません。というか先駆者兄貴のところではエルフの森燃えてたからなあ…エルフの森ってだけで何か起こるんじゃないかと…

つてな訳で画面では5／1に受け取り予定だった武器の受け取り地点を朝のうちにエルフの森に変更しました。ネズミーランドに受け取り地点はないのでこれが打てる

最善の策です。

そして、デメリット無視の最終手段として「幻想体の本」も持っていきます。

これは暴走の危険があるので本当に最終手段です。

普通にステータスや使用条件を揃えて読めば、スキルや技を獲得できる「幻想体の本」ですが、戦闘中に別に設定された条件を揃えれば本の中身の登場人物と『同化』状態になり、その力を使うことができます。

「物語の主人公の力を使えるってことじゃん！最強かよ！」と思ってる視聴者兄貴、主人公が必ずしも話の通じる相手だと思わないよ？プリミティブドラゴンって知ってる？

ゲーム終盤クラスの力を扱えるこの「幻想体の本」ですがものによつては勝手に発動してしまい、まともにコントロール出来ない状態になります。こうなると味方を攻撃して好感度を下げかねないです。だけど負けてゲームオーバーよりかは良いですね。

というわけで準備が整いました、いざテーマパークヘイクゾー！

デッデッデデデデ！(カーン)

◇ 昼から新幹線で移動だ…隣の席は…

・ラミイ、何読んでるんだ？

・トワ、何聞いているの？

・あやめ、ゲームでもしないか？

これは選択したホロメンの好感度を『凄く仲良くなった！』表記レベルで上昇させる
選択肢ですね。

私はラミイを選択するっ！

◇ ラミイ、何読んでるんだ？

◇ 「ん？これ？『J〇J〇の奇妙な冒険』だけど。」

◇ あ、懐かしい。まだ父さんが生きてる頃に3部までは読んでたぞ。それ何部だ？

◇「今、ラミイが読んでるのは5部だねえ」

◇「5部!? そんなに続いているのか…」

◇「最近映像化されたよ? すつごく良いって評判だから今度一緒に見る?」

◇「ああ! 今度見せて欲しい、続き結構気になってたし。」

◇「なんなら4部のDVD貸してあげよつか?」

◇「マジで!? 助かる!」

◇「喜んで貰えて嬉しいけど…もしかしてローランくんってアニメとか結構好きだったりする?」

◇「結構、というかなかなり詳しい方だったな…3年前までは…」

◇「ああ…そういう感じ?」

◇「昔、一緒に遊んでた女の子にオススメされてJ.O.J.Oは見てたんだが今ではあんま

り見れてないから最近のはわからん。

◇「そつか…じゃあ今日の夜は一緒に色々見よ？ラミイが幾つかDVD持ってきたからさ」

◇「いいなそれ、ホテルに着いたらそれ見よう。」

◇「それなら今日は夜更かしだね？あ、お菓子食べる？チョコレートだけど。」

◇「あ、いただきます。夜更かしするなら栄養とつとかないと。」

『雪花ラミイと凄く仲良くなった！』

桜嵐くん…やっぱり3年前までは普通の少年だったんですよ…

にしても桜嵐くんはJOOJOを教えた女の子が気になります。今後、出てくるかもしれないですね。

さて、そんなこんなで新幹線から降りました。いよいよネズミランドです。

▽「んんっ〜！余、もう疲れた〜！」

▽「新幹線の中ではずっと座りっぱなしでしたからね。」

▽「もう目の前だぞ〜」

▽「入場チケットはこのQRコードをピッつてするだけだからすぐ入れるよ。何か最初に乗りたいやつある人いる？」

▽「余、あれ乗りたい！巨大稲妻山脈つてやつ！」

▽ ああ、ジェットコースターか。たまにいるから聞いとくけど苦手なやついる？

▽ 「トワ様は行けるよ〜」

▽ 「ラミイも行けます、余裕ですよあんなの。」

▽ ラミイはお酒閉まつとけよ、ランド内でお酒は飲めないからな？

▽ 「わ、分かっていますよ。夢の国ですからお酒持ち込み禁止ですもんね…」

▽ 「確か明日行く方はお酒ある所なんだよね？トワ様は年齢的に飲めないけど。」

▽ 「余は1500歳だから一応飲める余？」

▽ ラミイだけ次元違うと思ってたら更に次元違う年齢出てきたな…

▽「トワとローランはピチピチの10台だから良いもんね〜」

▽「ら、ラミイだってピチピチの200台なんですけど!」

▽「種族が違っていると年齢の価値観が違うからカオスなことになるな…」

▽「ホントだ余…みんな余の前では赤ちゃんみたいなものだから変わらないのにね?」

▽「流石、1番の外れ値は言うことが違うな!?!」

▽その後、みんなでジェットコースターに乗ったりマスケットと写真を撮ったりした。

『雪花ラミイと仲良くなった!』

『常闇トワと仲良くなった!』

『百鬼あやめと仲良くなった!』

▽ふう…全員の行きたい所をとりあえず1個ずつつけたな。ここからどうしようか…

・全員で行動する。

・ラミイ、行きたい所あるんだけど一緒に行かない？

・トワ様？どっか行きたい所あるか？

・あやめはお腹空いてないか？

おつ、また選択肢ですね。とりあえず1人には絞ろうと思っっています、そっちのが好感度が美味しいですし。

これは…また視聴者兄貴達の力を借りることにしましょう。

ここの選択肢は恐らく1枚絵が取れるので視聴者兄貴達が見たいと思っただやっにします。

というわけで今回はここまで、ご視聴ありがとうございました。

パート26 『Day1-2 嘘か本当か分かるってのは案外辛いんだ余。』

しばらくイベントを垂れ流すだけの『オーデイション』実況プレイ、はーじまるよー
前回は一応の保険を入れた後、ついに旅行イベントが開始しました。

そして選択肢の投票をして終わっただけです。どれどれ…？お嬢の選択肢が良
いって人が多いみたいですね。ではそれで進めていきましょう。

～あやめ？こっちのご飯が楽しみ過ぎて昼食抜いてきたって言うけどお腹の具合
はどんな感じ？

～「お、そういえばもう3時半か。確かにそろそろお腹空いたな…」

～ラミイとトワ様は新幹線でお菓子いっぱい食べてたから多分お腹空いてないでしょ？

〈「後ろの席までしつかり見られている…だとっ…?」

〈「ローランくん…女の子に向かって『いっぱい食べる』発言はだいぶグレーだと思うんですけど。気にしてる子もいると思うよ?」

〈あっ…はい…ごめんなさい。

〈話し合いの結果、あやめと二人でご飯を食べに行くことになった。ラミイとトワ様はその間、別の乗り物に乗るようだ。

〈何食べに行く?」

〈「ホテルでのご飯もあるし…軽く食べるって感じの所がいいな」

∨「ならあそこかどうだ？パンっぼいのでいい感じでは？」

∨「お！美味しそうだし今の状況にピッタリだな！」

∨「そしたら何か適当に買ってくる、あやめは座って待ってくれ。」

∨「あい余〜」

《10分後》

∨「あやめ〜買ってきたぞ〜」

∨「おっ！ローランお帰り！何買って来てくれたのってビール!?!ローランは未成年だろ
う!?!未成年飲酒はダメだぞ！」

∨ あの…これビールを模したソフトドリンクです。

∨ 「…へっ？」

∨ ローラン説明中∨

∨ 「なるほどな…炭酸飲料の上にホイップクリームを乗せることで映画に出てくるビールのように見立てているのか。余、普通に騙されたのだが…あ、このミートパイ美味しい。」

∨ あんな反応が返ってくるとは思ってなかった…あやめ、もしかしてジョークグッズとか結構騙される？

▽「…実は昨日、トワ様にこう…板ガム引つ張つたらパチーンってなるやつやられた…だから余ねえ、こういうのよわよわなのかもしれない…」

▽あ、口にビーフシチュー着いてるぞ。取ろうか？

▽「えっ嘘だ、余はローランの言ってること本当か嘘か分かるもん。」

▽よく見破つたな、嘘です。

ポカポカポカポカポカポカポカポカポカポカポカポカポカポカポカポカ

▽痛い痛い痛い！力加減をつ！考えてつ！

▽「うーるーさーいー！余は嘘つきは嫌いなんだー！」

ポカポカポカポカポカポカポカポカポカポカポカポカポカポカポカポカ

《ミートパイ完食後…》

∨「まったく…余の目がついに曇ったかと思った余…」

∨「こふっ…死んだと思った…というかホントに真偽判別出来るんだな？バトロワの時から疑問だったんだけど、どの程度まで分かるの？」

∨「わかんないなあ…そこまで試したことない余…」

∨「じゃあ試してみるか…『俺はラミイのことが好き。』」

∨「嘘は無いな、ところで何故ラミイちゃんを選んだの？」

◇ いいから次、『俺はトワ様のが好き。』

◇ 「!?!き、9割正解って感じかな？」

◇ ……次、『俺はあやめが怖い。』

◇ 「そ、それは……！」

◇ ……なるほど、だいたい分かった。気にするなよ、『俺はあやめのこと好きだぞ』

◇ 「え……？」

◇ ……理解したから混乱してるって感じだな。じゃあ最後「俺は罪人である、罪状は他種族の殺害。」

◇ 「ろ……ローラン？余に何を言ってるの……？」

〈気にするな、笑ってくれ。もう3年前の話だし、この前昔の話はしたろ？仕方なかったってやつだ、じゃないと俺はここにいない。〉

〈「…」〉

〈なーんてな！試して悪かった、それに俺は別に辛くないから心配するな。それはそれで、これはこれだから。〉

〈「ローランの嘘つき…」〉

〈ん？なんか言ったか？〉

〈「え？余は何も言っていないぞ？空耳じゃないかな？」〉

『「あやめとの絆」を獲得した！』

いや最後の会話内容が重スギイ!?

お嬢のミートパイ食べてる絵とポカポカしてる絵は可愛かったのに最後の会話で全部吹っ飛んだんだが…?!

というかお嬢は桜嵐くんの嘘をホントに見抜けるんですね、今後重要な要素になってくるかもしれないので覚えておきましょう。

—というか桜嵐くんを初めて怖いと思いました。まるで1人で生きているような感じを覚えます…多分、もうちよつとしたら2つ目の回想が出るかも知れませんね…それはそれでこれはこれにお嬢が嘘つきと言ったのも気になります。

しかあし!旅行イベントはまだ続く!

次はホテルに着いてからの話なので口直しも出来るでしょう!

というわけでキリも良いので今回はここまで、短いですがご視聴ありがとうございます!ごさいます!

パート27 『Day1—End』 Lamy the

gambler』

旅行の一日目も終わりを迎える『オーデイション』実況プレイはーじまーるよー
前回はお嬢とご飯を食べて終わりました。なんかその後曇らせ展開があつた気がし
ますが覚えてませんね〜どんなんだつたかなあ？（記憶障害）

さて今回はホテル到着後の話になります。ここまでもホロメンとあそぶ描写はあ
りました。がホロメンとの会話がなかったのでキング・クリムゾンッ！しました。

∨ ホテルで夕食を食べた俺たちは今日泊まる予定のホテルの部屋へと向かった…

▽「おおー！ここが今日泊まる所なんだな！」

▽「修学旅行とか比べ物にならないじゃん！凄っ！」

▽「内装も可愛い〜！これ何のモチーフの部屋なんだろ。」

▽「これは『くの国のアリス』シリーズのトランプ兵を表したベッドだな。サイズにしてダブルベッドって所か。」

▽「知ってるんだ？桜嵐くんこういうの詳しいんだね。」

▽「本は昔から結構読んでるからな。特に童話やら絵本やらは粗方有名なのは読んでると思う。ところで質問なんだが…」

▽「え、なに？問題発生？」

〈「ローランドしたん？顔赤いぞ〜？」

〈安心しろ、お前らもすぐにそうなる。

〈「ど、どういふこと？」

〈では質問、部屋はこのひとつだけですか？

〈〈〈「…」

〈〈〈「「ああっ!?!」」

〈お気づきになられたようで…寝る場所どうしようかな…外で寝るか。

まさかの1部屋

これはパジャマイベント、あるいは夜更かしイベントを回収出来ますね！

うーん！桜嵐くんそこ変われ！

ちなみに2人つきりで好感度がMAX近ければ入浴イベントも起きますがゲーム序盤なんでさすがに無理です。

～みんなが風呂に入った後、自分も風呂に入った…

～さてテレビでも…これテーマパークの会社の作品しか映らないやつだ!?

∨ 「ありやりや、アニメ鑑賞は明日にお預けだね…」

∨ 「じゃあトランプでもやるか？」

∨ 「おっ、いいですね。修学旅行って感じがする。」

∨ 「男女混合の時点で少しおかしいけどな、ちなみにゲーム内容は…あやめー？トワー
？トランプやるけど来るか？」

∨ 「うーん…どこ行くんですかあやめ先輩…Z z z…」

∨ 「Z z z…」

∨ 「あやめは静かなのにトワは寝言いつてるな…」

∨ 「どんな夢見てるんだろトワ様…」

∨「じゃあ二人だしポーカーでいいか？戦で勝利数が多い方の勝ち。」

∨「ラミイはいいですよ。このゲームに明日のお酒を賭けよう。」

∨「グッド！じゃあ俺は明日の…何が欲しい？」

∨「えつと…じゃあ明日のローランくんをください。」

∨「なるほど…ん？聞き間違えたかな？俺の耳には確かに明日の俺をくださいって聞こえたんだけど。」

∨「えつ？だつてラミイはお酒を賭けてるんですから同じレベルの物をかけてもらいますけど何か間違ってますか？」

∨「言つたなお前！ラミイのお酒は俺の肉体の自由ってレベルなんだな！そこまで言うならもしラミイが負けたら明日はお酒を飲ませない！エルフの森の旅館に着いてから

も含めてだ！勝つても一杯くらい飲ませてやろうと思つてたのに！

「いい、いいですよ？ラミイ勝ちますから！勝つてローランくんを一日荷物持ちにするんです！それでいいんですよ！勝てばよかろうなんです！」

「少しビビってんじやねえか！そんなんで勝てると思うなよ！『覚悟』してもらうかなあ！」

「『決闘ッ！』^{デュエル}」

おつ、夜更かしイベントは出ましたね。今回はラミイとポーカーだそうです。桜嵐くんの自由とラミイのお酒を賭けた戦いになってます。

多分勝敗で今後のイベントが変わるのでどっかで選択肢があることでしょう。

《1時間後…》

∨ つしやフルハウスう！

∨ 「ラミイのストレートが潰されたっ…!?」

∨ まさかここまで長引くとは思ってなかったがな…次で終わりだ。

∨ 「ええ、ラミイも庄勝で終わると思つてましたよ。でも次でローランくんも終わりです
！」

∨ …行くぞ！

・ 正々堂々と勝負

・ イカサマをする（嘘）

あくこれ勝つか負けるか選べますね…

イカサマしたら確実に勝てるでしょう。逆に正々堂々ならラミイに天運が味方する感じがします。

どうしよつかなこれ…？明日1日荷物持ちになってラミイの好感度稼ぐのアリなんだよなあ…

でもトワ様の好感度も欲しいしなあ…いつそ2日目の夜にトワ様との添い寝イベント狙うか…？フラグが立つかは運だからキツいけど…

決めた、ラミイちゃんに一生ついて行くぜうおおおおお！正々堂々と勝負じゃあなあああああ！

∨(手札は…ハートのK、ダイヤのA、Q、スペードの2と8。狙うならストレートかフラッシュ狙いでスペードを全て捨てるか、Aを残して全交換か…)

∨ 2枚チェンジだ。

∨ 「…ノーチェン。」

∨ 正気かよ…！そんなに手が強いのか…

∨ 「ローランくん、今ならやめてもいいよ？」

∨ いや…最後までやるよ。変にやめるのは嫌だしな。負けるならちゃんとやって、ちゃんと負けたい。

∨ (引札は…よし！ハートの8と9！これでフラッシュユ、戦える手だ。だが相手はノーチェン、確実に手は強い…あとは運任せだ。)

∨ …いくぞ？

∨ 「ラミイが返り討ちにしてあげるっ！」

∨ 言ったな！喰らえ、フラッシュユだつ！

∨ 「…ジョーカー込みのフォーカード。これでラミイのつ…勝ちっ！」

∨ ああ、そしてわたしの敗北だ…というかフォーカードとか返せるわけねえよ…

《トランプ片付け後…》

∨ 日付も変わったし寝るか、じゃあおやすみ

∨ 「…待って。どこ行くんですか？」

∨ え？ここはラミイ達が寝るから俺は外で寝ようかなって。

▽「駄目ですよ、ローランくんだつて疲れてるんですからベッドで寝てください。外で寝るとか論外です。」

▽「いや、でもベッド足りないだろ？あやめとトワは二人で同じベッドに寝てるけど俺たちがそれをするのは…」

▽「…ラミイはいいですよ。」

▽「え…？」

▽「だからっ…ラミイと一緒に寝ようって言ってるんです！」

▽「いやっ、それは

▽「それともラミイと添い寝するのは嫌ですか？」

∨ …嫌じゃないです。

∨ 「じゃあ決まりっ！というかそもそもローランくんはラミイの言うことを聞かないのですからね。」

∨ えっ、それってどういう

∨ 「ラミイ、言いましたよね？『明日のローランくんをください』って。」

∨ やられた、そういうことか。

∨ 「それにせっかくの旅行なんですから、これくらいのイベントがあってもいいですよね？」

∨ まあ…ラミイが気にしないならな。お言葉に甘えることにする。

『雪花ラミイと凄く仲良くなった!』

桜嵐くんお前さあ…!お前さあ…!マジでそこ変われっ!!! (血涙)

まさか添い寝イベントを見れることになるうとは…!

ラミイちゃんとの添い寝とか羨ましいことこの上ないぞこの野郎!

というわけで幸せな1枚絵を見ながら今回はここまで、ご視聴ありがとうございます
た。

幕間 『Day 1. 5 それぞれの裏側』

▽ローランの嘘つき。

▽ローランの『それはそれでこれはこれ』からは間違えようもないほどの嘘の匂いがした。いや別に余は匂いで判別してる訳じゃないけど。

▽でも…今は寝たふりをしてローランとラミイちゃんの会話を聞いているのだが、ローランに辛そうな素振りは無い。

▽余は嘘つきが嫌いだ。そしてローランは嘘つきだ。

▽でもローランは嫌いじゃない。好きか嫌いで言えば間違いなく好きを選ぶだろう。

▽だが…

◇『俺はあやめが怖い』、『俺はあやめのことも好きだぞ』

◇この言葉の意味が未だにわからん。ローランは余に何を望んでいるんだろうか…

◇この2つの言葉は両方とも嘘偽りない真実だった。

◇でも、矛盾してるよ…余にはローランの気持ちが分からないよ…

◇だけど、ローランが何かに今も苦しんでるのは合っているはず。余はローランのその苦しみを取り除いてやりたい。

◇そこにどんな闇があつたとしてもだ。余はあんな顔をしたローランを二度と見たくないと思った。だから余はローランのことをもっと知りたい。

◇（そんなことを考えながら余は今日も眠りにつくのであった…ZZZZ…）

◇「んしょ…せ、狭くないかな？」

◇だ、大丈夫だ。スペースはある。

◇「そ、そっか。なら良かった…」

▽ ……そういや聞いてもいいか？ラミイの3年前の話。

▽ 「ら、ラミイのですか？いきなりですね…」

▽ あ、嫌だったか？その……こういう状況だし緊張をほぐす話でもできたらなって思ってたんだが…

▽ 「あついや、別にいいですけど…3年前といえはラミイがだいふくと出会ったタイミングなんです。」

▽ 意外だ…ずっと昔からだと思ってた。

▽ 「当時はまだ魔界やら天界やら幻想世界が現実世界と融合し始めた頃で色んなところの空間が繋がってたじゃないですか。」

▽ ああ、当時は裏山からエルフが来たりとか悪魔が人間を殺し始めたり天使が落ちて

きたりとか色々な事件が起きてた頃だな。

◇「その時にラミイの家のドアの1つが現実世界と繋がったんですよ。その時にこっちの世界で出会ったのがだいふくなんです。」

◇「へえ〜？俺も昔、雪精に会ったことあるけどだいふく以外に俺が知ってるのは白熊
見たいなやつだけなんだよなあ

◇「あ、だいふくも白熊みたいになれますよ？」

◇「マジかよ…それは信じたくねえな…」

◇「じゃあラミイからも1つ聞いてもいいですか？」

◇「ん？なんだ？」

◇「ローランくんの所に居たメイドさんってどんな子だったんですか？」

▽ ああ、そういやこの前話したっけ。歳は1つ上で父さんが昔、仕事中に保護してそのままうちで養子として迎え入れたらしい。事実上の姉にあたるわけだな。人に話す時はわざと濁してメイドさんって言うてるけど本人は『お姉ちゃん』って呼んで欲しいらしくてな…

▽ 「呼んであげなかったの？」

▽ ああ、恥ずかしくて無理だった。でも仲悪かった訳じゃないよ？3年前に死んじゃったけど。

▽ 「あつ…えつと…」

▽ 気にするなって、引きずってるわけじゃないからさ。

▽ 「ローランくん…」

〈ほら、もう寝るぞ。おやすみー

〉「あっ、おやすみなさい。」

く「あ、いいこと思いつきました。」

パート28 『Day2—1 お姉ちゃんと呼びなさいっ』

！』

いよいよ始まる2日目、そんな『オーディション』実況プレイはーじまーるよー

前回はラミイ・ザ・ギャンプラーした後、無事添い寝イベントに突入して終わったのですが幕間ムービーが入りましたね…

お嬢寝たふりしてたのとか全然気づかなかったですね…そして最後にラミイちゃんが何か閃いてましたけど何をする気なんでしょうか…？

∨…朝か？

∨身体が重い…何かに乗っかってる感じだ。

∨確かきのうは…寝る前何したっけか…

◇ 「ローラン…何してんの…?」

◇ んう? どういう…!?

◇ 「Z z z …」

◇ あれえ…? 何故俺の右腕がラミイにがちり掴まれてるの…?

◇ 「ふわあ…みんなおはよ…う…?」

◇ あーあやめ? これはな? 違うんだ。トワも聞いてくれ。

…の前にまたイベントが入ってますね?なんででしょうか?

《朝食中》

◇…ということがあったんですよ。

◇◇「ふむふむ」

◇「裁判長、これはどうでしょうか?」

◇「うーん…被告人ことローランは賭けに負けて対価を払っただけってこと?」

◇被告人で…いや合ってるんだけど。

〈「うーん…無罪か有罪か…どーっちどっちどーっちどっち」

〈「普通にラミイが『いいよ』って言っただけなんですけどね…あ、ローランくんは今日一日、ラミイのことをお姉ちゃんだと思って行動してください。」

〈「んんっ？ラミイ今なんて？」

〈「ですから、ラミイは今日一日ローランくんの姉です。」

〈「なぜ!?どうして!?何処から発展してそうなった!？」

〈「ラミちゃん!?!トワ達もついていけないんだけど!？」

〈「昨晚聞いたんですがローランくん一家にはお姉ちゃんが居たらしいんです。けど3年前にお父さんと一緒に亡くしてしまったそうなんです。だからラミイが今日はそのお姉さんになるということですよ!」

∨ ∷ラミイ落ち着け? 思考がバクってるぞ?

∨ 「そもそもローランくんには拒否権は無いですよね?」

∨ 「あつ、ついさつき言ってた昨日の賭けの対価!」

∨ 「ローランの過去関連かあ ∷そういうことなら納得。ほらほらく呼んじやいなよ」 『ラミイお姉ちゃん』 ってさ?」

∨ 「俺昨日言ったよなあ! 『お姉ちゃん』 呼びが嫌だから呼び方変えてたつて! そしてトワ様はどう納得したか言ってみろ!

∨ ∨ 「でもローラン (くん) に拒否権ないよね?」 「」

〽おのれええええええ！ラミイいいいいいいい！

〽ちなみに呼び間違えた時は何か1つ弟らしい台詞を言わなければならなくなった…

『雪花ラミイと仲良くなった！』

『常闇トワと仲良くなった！』

『百鬼あやめと仲良くなった！』

これは…少し恥ずかしいですね…

クラスメイトの女の子をお姉ちゃん呼びするのは結構恥ずかしいんですよ…ロー

ランくんそこ変わってやろうか? (慈悲)

というわけで今度こそ2日目です。

今日は確かお酒が飲める方って言っていましたよね…ということは…

▽「ラミちゃんおかえり…ってビール買ってきたの!？」

▽「しかも2本…あ、もしかして余のぶんか!？」

▽「あつ、ごめんなさい。あやめ先輩のも買ってくれば良かったですね。」

▽「朝から飲みすぎだっ! 1本あやめにあげろ！」

▽「むっ、お姉ちゃんに逆らう気ですか…?」

▽「俺、気づいたんだ…大切な友人としてより身内の方が多少キツく当たっても問題は無いと…そうでしょ？お姉様？」

▽「何か悟った風に言ってるけど内容は最悪だからねっ!？」

▽「うっせえ！いいからあやめに1本渡せ！2本目は時間開けてからにしまっ！飲むなとは言ってるないんだから…」

▽「ああ〜！ラミイのお酒え〜！」

▽「ローラン…今日ラミちゃんに当たり強いね…？」

▽「昔は姉さんと喧嘩することもそれなりにあったからな。そしてラミイが俺にお姉ちゃん扱いして欲しい表向き理由は『昔の俺が知りたい』だから再現してやってるだけだ。」

∨ 「本当に仲良かったの…?」

∨ 世間一般的に言う姉弟よりは仲が良かったと思うぞ? あ、次あれ乗ろうぜ?

∨ 「おつ、いいよ? トワも次あれ乗りたいって思ってたんだ」

∨ よし、じゃあ行くか!

『常闇トワと仲良くなった!』

やつぱりお酒飲もうとしてたっ!?! というか桜嵐くんがラミイちゃんの飲酒を止め
たっ!?!

というか桜嵐くんお姉ちゃんに当たり強かったですね…

桜嵐くんのお姉ちゃん関連の情報ですが

・メイドさん

・お姉ちゃんと呼ばそうとしていた

・既に死んでいる。

という風になっています。

1つ目と2つ目の情報からお姉ちゃんはあくあ確定なのですが…桜嵐くんはお姉ちゃんは既に故人だと言っています。

おかしいですね…：どういことなのでしょう…？

という所で今回はここまで。

旅行イベント中はストーリーを見るだけなので解説が少なくなりますが許してください！何でもしますから！（何でもするとは言っていない。）

そういうことでご視聴、ありがとうございました！

パート29 『Day 2—2 こんな怖いと思ってなかった。』

姉への当たりの強い桜嵐くんと行く『オーディション』実況プレイはーじまーるよー
前回はラミイちゃんやんが昔の桜嵐くんを知りたいからという理由でお姉ちゃんになつたり、桜嵐くんに強く当たられたりしました。

今回は2日目の入場後一回目の行動からスタートです。

▽ 誰と一緒に行こうか：

- ・全員で回る
- ・俺がラミイ：姉さんがお酒飲み過ぎないように見とこう
- ・トワ様はどっか行きたいところある？
- ・あやめー？どうかしたか？

ここは好感度のバランスを取ってトワ様です。

この状態でラミイちゃんとの絡みを見たいところではありますがそれは午後にします。桜嵐くんも姉さん呼び辛いからそれを望んでいるはず！

＜トワ様？どっか行きたいところあるか？

＜「じゃあこれは？あの幽霊屋敷みたいな高いやつ。」

＜おっいいな。じゃあそれ行くか。

＜「あつ、余達は船乗ってくるね！」

＜りよーかい。あやめはラミイ：姉様がお酒飲み過ぎないように見張ってくれ、2杯までなら許してやって。

∨ 「意地でも『お姉ちゃん』とは呼ばんのだな…分かった。余に任せておけ！」

∨ 頼む、トワ様行こうか。

《アトラクション前》

∨ 「うわあ…凄いいんだけど！」

∨ 想像より結構大きいな。

∨ 「これ、中身のほとんどはアトラクションになってるんだよね？」

∨ ああ、確か名前わかんないけど上から落ちるヤツだ。最上段に窓があつてそこからランドが一望出来るんだと。

∨ 「とりあえずつ、並ぼう！」

∨ ああ、人気ライドらしいしな。

《列待ち中…》

〈長いな…

〈「何か暇つぶしでもする？」

〈じゃあ昔話でもするか？ 題名は『怒り狂った獣と紫の魔女』だ。

〈「えっ何それ聞いたことないんだけど。」

〈『…昔、人と魔の世界が交わり始めたころ。全てを失った獣がいたそう。その獣は親を殺され兄弟を殺され残ったものは自分から全てを奪った者への復讐心のみだった。』

〈「おお…いきなり物騒だね…？」

〈物語の最初にひとりぼっちになる主人公とか絵本だとたまにあるだろ？ ○イミーとか…『その獣は怒り狂い、周りの動物全てが敵に見えた。目に入る獣は全て食らった、一

瞬でも「アイツが俺の全てを奪った犯人かもしれない」と思った奴は全部食べてしまった。」

▽「人間不信になって暴走してんじゃん。昔話ってなんだっけ？」

▽「たまにめっちゃ怖い話とかあるだろ。『しかし、ある日その獣がいつも通り「視界に入ったから」という理由で紫色の魔女を襲おうとした。だが魔女は強く獣はコテンパンにされた。獣はなぜ負けたのか分からなかった、同時に殺されてないのが不思議だった。』」

▽「魔女つつよ!?!どんな魔法使ったの!?!」

▽「ちよつと時空を弄って瞬間移動したり、攻撃を全部読み切って回避したりで無茶苦茶な攻撃してきたな。初見じゃ絶対避けられないよ。『獣は聞いた、「なぜ殺さない?」魔女は答えた、「無駄だから。」獣は聞いた、「俺には何が足りない?」魔女は答えた、「知恵と冷静さと力の抑え方だ。」やがて獣は魔女に教えを乞うことになった。獣は物事を見定める知恵、感情を抑える冷静さ、そして荒れ狂う力を抑えることを覚えた。獣は、も

う獣ではなくなっていた。』

〽「おお、成長したんだ。それでどうなったの？」

〽『獣は言いました、「私は感情にまかせて多くの人を殺しました、それがわたしの罪です。私はこれを一生背負って生きていかなくてはいけません。」魔女は言いました。「ならせめて人の役にたちなさい。そうすれば誰もあなたを悪い人だとは思いません。」魔女はそれを最後に立ち去った。獣はその後、人の役に経つために力を抑え、常に心に余裕を持ち、その知恵を生かし人のために働くようになったのでした。獣は人となったのです。』おしまい。

〽「んーっと……つまり怒り狂った獣が魔女にボコボコにされて、その魔女から知恵やらなんやらを受け取って人になったってこと？」

〽「軽くいえばそうだな。でも犯した罪は消えてないってのがポイントで人となった獣は今も罪を背負い続けてるんだよね。まあ罪を償いましょうって感じの話だ。」

▽「うーん…なんか作り話にしては雑なような…」

▽「悪かったな、今即興で作った雑な作り話で。」

▽「いや今作ったんかいっ！ホントにそんな話があったのかと思ったのに…」

▽「…まあ、なくはないかな。ほら順番来たぞ、乗ろうぜ。」

はい、これ物語のフリした桜嵐くんの過去話ですネっ!?

内容的には父を殺されてからの話でしょうか、情報が、出てなかったので助かりますね。

そしてまた『罪』というワードが出てきました。

やはり桜嵐くんは過去に大勢を殺している可能性がありますね…

「それではアトラクションが始まります〜！」

∨ 「おつ、動いてるのかな？」

∨ 周りの景色が見えないから分からないけど登ってるみたいだな。

∨ 「ちよつと怖くなってきたでしょ？」

∨ まさか、トワ様の蹴りのが怖いよ。

∨ 「あ、そんなこと言つて…後で蹴ったげようか？」

∨ 頼むからやめてくれよ？吹っ飛ぶから、俺が。

∨ 「えー？どうしよつか…とか言つてたらもうすぐ1番上だから窓から外が見えるよ？」

∨ おつ、キタキタ。これが結構楽しみで…

∨そこは想像以上に高く、少しだけ寒気がした。

∨トワ様…ここめっちゃ高くない？

∨「そう…だね…思ってたよりもこのアトラクション怖いかも。」

∨そんなことを言ってる間にアトラクションのキャラのセリフが終わって俺たちの足場が急速落下した。

∨ 「わあああああああああ
!!?!?!?!?
」

『常闇トワと凄く仲良くなった!』

◇「2人ともどうだった?面白かった?」

◇◇「怖すぎて今後絶対乗りたくない。」

とまあそんな感じでトワ様と桜嵐くんが仲良くなって今回は終わりです。
次回は午後パートでラミイを選択してイベントを見ようと思えます!
ということでご視聴ありがとうございました!

パート30『Day2-3 油断したっ…頭ポップコーンになってたッ…!』

もう二度とオンラインテッドマンションには乗らないと決めた桜嵐くんとトワ様と行く『オーデイション』実況プレイはーじまーるよー

前回はトワ様に昔話(自分の)を読み聞かせて終了しました。

今回は午後からです。選択肢はラミイちゃんを選ぶと明言していたのでカットです。

〳お姉様?どこか行かれますか?

〳「ちよつとポップコーンを買に行ってくる。あとそのお姉様つてやめない!?!ちよつと恥ずかしいんですけど!」

〳じゃあ姉貴。

〈「それはちよつと怖くない？」

〈じゃあ『おねえちやま』？

〈「なんか子供っぽい!？」

〈じゃあ『ラミネート^姉』

〈「もはや姉ですらないっ！素直にお姉ちゃんって呼べないの!？」

〈「実際こんなもんだったよ。俺はあくあをお姉ちゃんとは呼んだことは1度もない。

〈「あ、お姉ちゃんの名前はあくあちゃんって言うんだ。」

〈「そうだな。俺が3歳の時に父さんが保護してそのまま養子に引き取ったから初めて会った時とか覚えてないがな。」

∨ 「ふーん…はい、あーん。」

∨ あーん…じゃねーよっ!?!なぜ自然な形でポップコーンを俺に食べさせようとした!?

∨ 「えっ? 姉弟だったらこういうことするのかなーって。知らんけど…」

∨ よし、1つ勉強になったな。うちはこういうの一切なかったから!

∨ 「えっじゃあ普通にこのポップコーン美味しいからあーん」

∨ あ、あーん…あ、確かに美味しいな。イチゴ味か?

▽「ローランくん、今凄い自然に受け入れたね…？もつとこう「引つかかるかつ！」ってなると思ってたのに。」

▽えっ何を…あっ!?

▽「もう…照れなくてもいいのに。急に顔赤くするじゃん…」

▽う、うるさいっ！もう一個貰うぞ！

▽「あ、食べますか？じゃあもう一度、あーん」

ササツ！パクツ！

▽…うん、ホントに美味しいなこれ。俺も買ってこようかな？

▽「ぐぬぬっ…さすがに2度目はスルーされますか…」

∨ 当たり前だっ！こっちが恥ずかしいわ！

∨ 「ええっつ？一回目はあんなにすんなり受け入れたのに？」

∨ 違っ…あれは流れでっ…！

∨ その後、トワやあやめにも知られ今日一日弄られ続けることになった桜嵐なのであつた。

『雪花ラミイと凄く仲良くなった!』

ふーん？メイドさんの名前が『あくあ』である事が確定しましたね。まあおそらくあくあ本人に何らかのギミックがあるパターンでしょう。高確率であくあとは戦うことになりそうですね？

そんなことは今はどうでも良くて（良くない）とりあえずいつもの。

桜嵐くんそこ変われツツツ!!!

はい、落ち着いたところでテーマパークでの行動は終了です。

確か今日は帰り際にバスでエルフの大森林の温泉旅館に行くとかそんな話でしたよね。

行先がエルフ関係なので同じくエルフ関連のホロメンであるフレアやアキロゼ、もしくはその同期が居る可能性があります：

居たとしてもキヤラそのものと関わりがなければ居るかどうかすら分かりません。

あーあ…せめてノエルかマリンが居たら流れでフレアとも交流出来るんだけどなあ

…

まあ3期生にメインヒロイン居ないの確定してるけども…

▽「あれっ? ローランにラミイじゃん。」

はへっ?

▽「あつ! ローランさんにラミイちゃんだ〜!」

ふあつ!?

〈「ししろんにねねちゃん!」

〈2人とも、何でここに?

〈〈「学校の近くの商店街の福引で…」

〈お前らもかよっ!?

あーそういうことかあ…完全に理解した。

そういやラミイちゃんもエルフ関連に振り分けられてる。そのことからラミイちゃ

ん經由で5期生が来る可能性が生まれたということか…

▽「うう…ラミちゃん、これ動きにくくない？」

▽「そうかなあ？別にラミイは何ともないけど…」

▽「おおー！2人とも良く似合ってる！」

▽「あやめは浴衣に着替えないんだな？」

▽「だって余常に和服だし。」

▽「なるほどな。あ、じゃあ俺先温泉行ってくるから。ここ時間交代制らしいし。」

▽「おっけー！行ってらっしゃーい。」

《風呂》

〈ふう…一人の時間が久しぶりに感じる。

〈おっと、であれば私はお邪魔だったかな？」

〈…何でここにいるんだよ白いの！

〈「はっはっは、登場する度に呼ばれ方が変わるな私は！」

〈ネタみたいな行動ばかりしてるのが悪い。で、何しに来た？

「何、ちょっと本業の調査に來ただけさ。君と出会ったのは全くの偶然だよ桜嵐くん。」

「どこまで信じていいのかかんねーよ、お前の発言は。まあ今ん所嘘はないって感じだが…」

「いやいや、画面の前の皆様も濟まないね野郎二人の風呂での会話なんてものをお見せしてしまつて。」

「画面の前…？皆様…？何言つてんだこいつ？」

「代わりに我が煙の能力で全年齢版までグレードを落としたり一枚絵をギャラリーに追加しておく。後で確認してくれたまえ。」

「お前ホントに何言つてんだ!？」

『湯けむりラミィ①がギャラリーに追加されました』

『湯けむりトワ①がギャラリーに追加されました』

『湯けむりあやめ①がギャラリーに追加されました』

『湯けむりぼたん①がギャラリーに追加されました』

『湯けむりねね①がギャラリーに追加されました』

『白い悪魔』ナイスう！プレイヤーの味方ア！

こちらは後で確認しましょう！というかお前メタに干渉してくるタイプのキャラだったのね!?

いやー好感度下げなくても湯けむりイラストが獲得出来たの助かる！ノーマルモードやハードモードとは違うポーズのイラストなので是非獲得したかったです！が録画外で覗こうと思ってたので手間が省けました。

ちなみに最近走者が生まれたアポカリプスモードはオーデションとはまた違うイラストです、そっちもプレイしてみてくれよな！

だが作成キャラが強くなりすぎる以上、アポカリプスのキャラはオンラインモードでは使えないから真面目にキャラ作りしてオンラインモードに挑む兄貴はオーデションを極めよう！

撮影当時は完全初見ですが私は既に10週しました。でも桜嵐くんを超えるキャラはなかなか作れませぬね…

1人だけ桜嵐くんとタメを張れるレベルのキャラがいるのですが桜嵐くんとは相性負けているので自分は使い分けてます。

まあこの前のイベントボスのフブラは桜嵐くんでソロ行けたんですけどね。後に手に入れるアレがぶっ刺さりました。

というふう to 適当に雑談を挟んで今回はここまで。

今回は夜更かしパートから始まります。ということでご視聴ありがとうございます
た!

パート31 『Day2—End』そして、人形師は訪れる。』

いよいよ空気が怪しくなってくる『オーディション』実況プレイはーじまーるよー
前回はメイドが『あくあ』であることが確定したり、ししろんやねねちが旅館にいる
ことを把握したり白い悪魔に1枚絵を貰ったりしました！

いやあ：湯けむりラミイやばかったわあ：気になった兄貴達はぜひぜひプレイして
みてくれよな！俺もやったんだからさ（嬉々）

さて今回は夜パートからです。

～姉様姉様、ここのテレビはDVDが使えるようです。

～「あ、ないすう！これで昨日お預けだった鑑賞会が出来るね！」

▽「2人とも夕食はバイキングだつて〜！」

▽ホントに凄いなここ!?!ラミイ…お姉様に感謝だな。

▽「それはどんどん感謝してもらって。ほら、行こつ?」

▽「あいあい、今行きます。」

《夕食後》

▽「そう言えばローランは浴衣を着ないのだな?」

▽「単純に動きにくいしな。なんかあつた時に動けないと困るだろ?」

▽「あつ余わかつた。ローラン、浴衣の着方がわからんのでしょ?」

▽「それは確かにそうだな。言われてみればわからん。」

▽「余が教えようか? なんなら着せてやってもよいが…」

▽「いやいいよ!?!というか恥ずかしいわっ!」

∨ 「むっそうか…では今度教えよう。知っておくと何かと使うことがあるかもだしな。」

∨ ああ、そんなときや教えてくれ。

∨ 「…他にも何か辛いことがあつたら頼ってもいいのだからな？」

『百鬼あやめと仲良くなった！』

∨ 時間は8時半か。これからどうしようか…

・ 獅白さんと桃鈴さんに会いに行く。

・ 白い不審者を探しに行く。

・ 部屋に居る。

・ ラミィやトワ、あやめと卓球をする。

さて、ここからが問題。嫌な選択肢が来ましたね…

何が問題かと言うとまず『明確な時刻の表示が出た』ということですよ。

私もそれなりにラバーズをプレイしているのである程度イベント発生のお決まりパターンというものが何となく頭にあります。

そして明確な時刻が確認できる描写が付き始めた時、それは朝まで耐久するパターンのイベントが起きる時です。

これはバトルロワイヤルのルールで無限湧きする敵を制限時間いっぱい、色んなイベントを起こしながら耐え抜かないといけないヤツです。

今回の選択肢、この意味は事件発生時に「誰と行動してるかを選んでいいよ!」というゲームの慈悲みたいなもんです。

まあオーデイション風と言うならば「誰を見捨てるか選んでいいよ!」ですな。

あつたまきた……（冷静）

この選択肢は本当に大事です。戦闘能力の分散や事件発生時の状況も非常に重要に

なつてきます。

実際、画面でもカーソルくんが荒ぶっております。「あくしろよ」と思っている視聴者兄貴の為に倍速しますが。

ちなみに結論としてはししろんとねねちに会いに行きます。

2人の追加スキルにもありますがほぼ確実に多対一の構成ではありません。

とりあえず『それもまたなきり』持ちの桜嵐くんが入れば安定するでしょう。今はデュランダルしか使えませんがそれで十分です。

ラミイちゃんやトワ様もお嬢が上手いこと守ってくれと信じて放置、白い悪魔は裏で暗躍してもらいましょう。

戦闘が始まったら雑魚を蹴散らして！パパパツと合流して！終わりっ！
というわけでししろん達のところにゴー！

コンコンツッ！

く「せーす」

◇ドームー

◇「あ、ローランじゃん。どうしたの？」

◇いや、ラミイ達が女子にしかわからん話始めたから退散してきたのよ。

◇「いや、こつちも女子会状態だけどね。」

◇「あ、ローランさん！こんばんはー！」

◇よう、ねねち。…ってラミイが呼んでたから呼ぶけどいいか？

◇「あつそれは大丈夫、好きに呼んで？」

◇「おーけい。それでなんだけど、トランプを持ってきたので神経衰弱でもどう？別ゲーでもいいけど。」

〈「いいじゃん。時間潰すのにはちょうどいいかもね。」

〈「ねねもやる！記憶力には自信が…」

《15分後…》

〈記憶力には自信が、なんだって？（22枚）

〈「ちよつと良く聞こえなかったね。」（28枚）

〈「き…記憶力には…自信が…」（2枚）

〈ほう、面白い冗談だな？自分の前のターンのカードすら間違えてるのに自信がある

とな？

▽「じゃあ別ゲーする？」

▽「そ、それならねね、七並べやりたい！」

▽「おっけー、パス5回までね。」

《30分後…》

▽「ぐぬぬ…ぐぬぬっ…！」

▽「あれ？ねねちゃんどうしたの？パスしないの？」

▽「言ってるな、ねねちはもうパスを5回使ってしまったんだ。もう脱落することしか出来ない。」

〈「いや流石に後1枚くらい持つてるでしょ。8とか6とか、まだ4ルートも空いてないし。」

〈「誰かが8と6止めてるんでしょ！この手札じゃ出せないよ！」

〈〈「……………さあ？誰だろうね？」

〈「2人ともじゃん！その反応2人ともじゃん！」

〈それが分かったところで

〈「この現状は変わらないからね。」

〈「うわああああああん！」（脱落）

〈はい、スペードの8

▽「ほい、ダイヤの6」

▽「持つてんじゃん！やつぱり持つてんじゃん！」

▽「いやこれ、こういうゲームだから。」

『獅白ぼたんと仲良くなった！』

『桃鈴ねねと少し仲良くなった！』

ねねちボコボコにされてて草ア！

桜嵐くん無慈悲で笑いますよ…ししろんも加担してるし…

そういうえば何気に2人のイベントは初めてでしたね。一応5期生はメインヒロインの可能性がまだ残ってるので上げとかないとです。

ひよっ？まだイベントの続きがあるようですね？

もうなんとなく予想は着いてますが、いよいよ始まるのでしよう。
というわけで今回はイベントを垂れ流して終わります。

一足先にご視聴ありがとうございました！

〈もう10時半か。じゃあそろそろ部屋に帰るわ。

〈「はい、おやすみ。ラミちゃんによろしく言っといて。」

〈おっけ、伝えとく。…ところでねねち、さつきから顔が白いがどうした？

▽「だって…ローランさん？その後ろの何？」

▽…え？

▽そこに居たのは…まるで肉の塊のようなおぞましい姿をした人型の人形だった。

▽その人形は腕を振り上げ…手の先についた刃を俺の頭目掛けて振り下ろした。

パート32 『PM10:30 人形劇の始まり』

バンツ!

∨ 人形の振り下ろした手は俺の頭に届くことなく、獅白さんの拳銃によって人形は活動を停止した。

∨ 「はあ…はあ…間に合った。」

∨ すまん! 助かった!

∨ 「ローランさん大丈夫!?!」

∨ 怪我はない、それより戦闘準備! ここは何かヤバイ、急いで離れるぞ!

▽「あつ、うん！ハンマーなら…あつた！」

▽ししろん、ナイフある!?もしくはライフルでもいい！俺は剣を部屋に置いてきちまった！

▽「両方あるよ！それっ！」

▽助かる！この調子だとラミイ達も危ない、剣を取りに行くのも兼ねて俺の所の部屋に行こう！

▽「うん！着いてく！」

『獅白ぼたんと桃鈴ねねがチームに加わった！』

人形達との夜が始まる、そんな『オーディション』実況プレイはもう始まつてる！

前回までのあらすじは省略！

今の画面は現在の状況とししろんとねねちの追加スキルを確認しています。

獅白ぼたん・追加スキル

「クリアリング」

索敵範囲が広がり、敵を見つけやすくなる。敵をターゲットロックできる範囲が広がる。奇襲時、10秒間火力2倍。

固有スキル「何でもしてくれる獅白ぼたん」

「援護射撃」「長距離射撃」「ゼロ距離射撃」「グレネード」「地雷」「投げナイフ」「タレット設置」「助け起こし」「索敵」「機械修理」「機械操作」「コンピューター」の複合スキル
ホントに何でもできるじゃん。何でもしてくれる♪獅白ぼたん♪

桃鈴ねね・追加スキル

「状態異常無効」

読んで字のごとく状態異常を無効にする。え？分かりにくい？

じゃあ説明、毒、麻痺、眠り、火傷、呪い（弱）、出血ダメージを無効にする！出血そのものは付与されるし、スタンとか混乱は無効に出来ないから注意！

固有スキル「ねねねねねねね！大爆走」

「不屈の精神」「疾走」の複合スキルに加えてダッシュ移動時に自身前方の狭い範囲に攻撃力の25%で攻撃を行い、確定でノックバック（大）を付与する。

だからねねちは廊下を走るな！怪我人が出るでしょうが！

うーん、微妙！

これといった壊れスキルは見当たりません。

ただ、「何でもしてくれる獅白ぼたん」はそのうち桜嵐くに習得させたいですね。プレイヤーが使う分には相当強いスキルです。

さて、現在の状況ですが最も問題なのは桜嵐くんが剣を持っていないことです。

一応しろんからナイフとライフルを借りてはいますが使える技が『偽・狼牙工房』のみです。『偽・ロジックアトリエ』はハンドガンが二丁追加で必要なので使えません。

対して相手は雑魚とはいえ『オーディション』です。HPが強化されているはずなのでさっきのイベントのようにヘッドショット一撃で沈む相手ではないです。そんな相手と戦うために桜嵐くん達が選んだ戦い方はこうです。

〈「…その廊下を右に曲がったところにギシギシ音、人形が2体。」

〈よしねねち、セーので飛び出すぞ。出るタイミングは『の』だ。

〈「わかりやすい指示助かる！じゃあ行くよ…」

〈〈「セーのっ！」

ドカッ！ザクッ！

◇ …よし、無力化完了。こんな感じで俺の部屋まで行こう。

◇ 「了解！」

◇ 「後ろの通路から大きめのギシギシ音、大型が1体。」

◇ よし、ねねはここで見張り。俺としろんで近づかれる前に射撃する。

◇ 「敵が見えるまで……3……2……1……今っ！」

ズドドドドツツ!!

◇ …敵性体の沈黙を確認。

◇ 「やるじゃん。暗い廊下でもしっぴかり当ててる。」

〈慣れてるからな。それにカウントダウンが正確だったのもある。

〈「ふーん？そんなに信頼してくれてたとはね。」

〈にしても悪いな、今度はお互いベストな状況で戦おうって言ったのに…

〈「いいのいいの、というか状況的に『共に戦う』って意味ではなかったでしょ？それに適応されたら適応されたで私も今カート持ってないし」

〈「あーそういや持ってたねショッピングカート。あつたらあつたでこの旅館から明日観光予定だったエルフの街まで行くのが楽になったんだがな…まあ無いものはしやらない。」

〈「そうだね、足音もないしローランの部屋まで突っ切っちゃおう。ねねちゃん、行くよ。」

〈「はーいっ！ついていきまーす！」

当然、ナイフによる奇襲&ライフルでの角待ちです。当たり前だよなあ？

普通に3人に勝てるわけないだろ戦法でもいいのですが増援が来た時や人数差がない時に不利になるのでこの戦法になりました。

そしてこのまま桜嵐くん達の部屋に向かうだけなのでカットします。

キング・クリムゾンッ！

∨ここ、俺達の部屋のはずだが…人の気配がないな。開けるぞー！

ススッ

∨「あれっ!?!ラミイちゃん達は!?!」

◇「もぬけの殻だねえ。逃げたのか…それとも…」

◇「…荷物の残り方的に逃げたと思う。あやめの刀やトワの槍がここに残ってないってことは少なくとも武器は持つてるってことだ。」

◇「誰かさんとは違ってね」

◇「耳の痛い話です…」

◇「デュランダルを装備した。」

◇「借りた武器を返した。」

◇「時間は午後11時半、ここからどう動くか…」

- ・食料等の回復物資の確保
- ・他の部屋の探索
- ・旅館の外に出てラミイ達を探す
- ・エルフの街に向かう

そしてまたもや選択肢。

この選択肢ならラミイちゃん達を探しに行きます。回復物資がないのは大変ですが合流が優先です。何かのイベントに巻き込まれたら目も当てられないのでね。覚悟決めろ。

というわけで今回はここまで、次回も戦闘イベントを進めてきます。
ご視聴ありがとうございました。

パート33 『AM 00:00 深夜徘徊』

黒い森を駆ける『オーデイション』実況プレイはーじまーるよー

前回はデュランダルの回収までプレイしました。

これで基本技と『デュランダル』が使えるので火力は何とかなりました。
今回はラミイちゃん達を追って行こうと思います。

∨この荒れ具合から見るにどうやら窓から逃げたみたいだな。

∨「靴は残ってるし急いで逃げたみたいだね。怪我してないといいんだけど…」

∨「靴は持って行ってあげよう！ここからどうするの？」

∨「このままどうにかしてラミイ達と合流する。固まっていた方が安全だ。」

∨「そうだね、ラミちゃん達も襲撃を受けて混乱してるだろうし合流に賛成かな。」

∨「でもこの暗い森の中をどうやって追うの？足跡なんて都合よく残ってないだろうし……」

∨「…それについてだがいいニュースと悪いニュースがある。どっちから聞きたい？」

∨「えっ？じゃあいいニュース。」

∨「血痕を見つけた、恐らくラミイ達の誰かのだ。これを追えばラミイ達に合流できる。」

∨「…あくそういうことかあ」

∨「えっ？えっ？どういうこと!?!ねねだけついていけないだけど！」

〽血痕がある！誰かが怪我をしているってことだ！急ぐぞ！

やべえよ……やべえよ……

このイベントは3人のうち誰かがそれなりのダメージをくらっていることを表します。

トワ様やお嬢ならそんなに問題になりませんが、もし紙耐久のラミイちゃんが怪我している場合オーディションの火力を考えてHP4割ってとこでしょうか。

これは急いで合流しないとヤバいかもしれません…

というわけでここからは奇襲で敵を減らしながら血痕を追うだけなので倍速ツ！

倍速中は暇なのでねちちやししろんの習得しててであろう技の解説でもしよかな

?

まずスーパーねねちこと桃鈴ねねはハンマーを…
んっ? んんんっ?

なんで等速に戻す必要があるんですか?

∨ 「…!? 足音5、6…9体! 大型に囲まれてる!」

〽ちいつ！旅館の人形を処理したのがバレて警戒を強化されたか！？

〽「ローランさんどうするの!？」

〽先手打って数を潰してそのまま一点突破だ！行くぞ！

すいません許してください！何でもしますから！

(何でもするとは言っていない)

やつべえ囲まれたあ!?!格上雑魚9体はヤバいつて！複数の敵を同時に相手取ってはいけないって俺フロムで知ってたんだ！

しかも桜嵐くんもフル装備じゃねえんだよ！せめて防御無視で多段ヒットする『偽・ムク工房』かスタン付与の『偽・老いた少年工房』、単発超火力の『偽・ホイールズ・イ

ンダストリー』を寄越せ！『デュランダル』1本じゃあ無理がある！

…こうなったら手は1つですね。

桜嵐くんは一点突破する気マンマンですがどう考えても無理です。3人揃っても格上の人形相手に火力不足です。

1体を倒す間に両サイドの敵が襲ってくるでしょうから固まっていればゲームオーバーです。

ので、切り札を使う準備をします。

✓行くぞ…正面の人形を叩く。一撃入れたら血を目印に全力疾走だ。

✓「わ、わかった。」

〈「でも私達で倒しきれぬ？」

〈それについては大丈夫、考えがある。

〈「…わかった、ローランを信じるね。」

〈じゃあ「セーの」の「」で行くぞ？

〈〈〈「セーのっ！」

ザアン！ダダダダッ！ズガーんツ！

キリキリキリ…

∨ 今だ！走れ！

∨ 「っ!?! ローランさんは!?!」

∨ 俺が時間を稼ぐ！早く合流して戻ってきてくれると嬉しい！

∨ 「はあ!?! ふざけてんの?」

∨ あいにく俺は『嘘つき』なんでな！じゃあ頼んだっ！

ギシツギシツギシツ…

キリキリ…キリキリ…

∨さてと…覚悟決めろ…!

よし、これで1人になりました。作戦の第1段階『攻撃に巻き込まれる味方を逃がす。』をクリア。

しかしこれで周りの人形が合流し三対一になり圧倒的に不利です。

「三人に勝てるわけないだろ！」と思ってる視聴者諸君、馬鹿野郎お前俺は勝つぞお前!!!

作戦の第二段階である『感情レベルを5にする。』はもう完了してますね。そのため
不意打ち。

あとは賭けです。

使うものは『幻想体の本』、これの強制解放条件を探します。これが作戦の第三段階で
す。

これが成功すればゲーム終盤レベルのスキルや技を一時的に使用することが出来る
ようになるので、この力であの気持ち悪い人形を一掃します。

ちなみに強制解放すると本の中身と『同化』するので大抵暴走します、これはパート
25の最初の方で説明した通りです。

あのままだったら必ず誰かホロメンが死ぬことになってただろうからね仕方ないね。

さて：画面では『敵を殴る』や『技を連続で3回出す』等、色々試していますが条件
が見つからず桜嵐くんがちよくちよく被弾してHP残り3割です。

これももうわかんねえなあ……（条件）

思いつく手をほとんど試したので画面のプレイヤーも困惑しています。

とりあえず攻撃を避けつつししろん達が増援を連れてくるのをマ“ッ”!?

は、背後からの攻撃：4、5体目の人形にバックアタックされてHPがほとんど消し飛びました：

これは：生存の見込みないです。ということでは今回はここまで、桜嵐くんの最後は悲しい事になってしまいました。これも運命です。

それではご視聴ありがとうございました！

＜「G o o d B y e」

ザ
シ
ユ
ツ
!!!

え
…
桜
嵐
く
ん
今
な
ん
て
？

幕間・『人形師』視点

「…どうなっているんだ!? さっきから人形の反応がどんどん消えている!」

おかしい…優先攻撃対処はエルフのみに設定しているから他の観光客には手を出さないと決めたのに何故か人形達が人間を襲っているし、更におかしいのはたった1人の人間相手に大型の人形が次々と蹴散らされている事だ。

反応が消えた場所は…旅館近くの森の中か…

確か誤って襲ってしまった観光客達が逃げた方向か…少し覗いてみよう。

私は視覚と聴覚情報を付近の人形に移した。

「なんだこれは!」

そこに居たのは確かに人間のよう見えるのだが…間違いなく人間じゃないと言えた。

ヤツは少し離れた場所で私の人形を『食べている』ように見えた。

「あんな化け物が何でこんな所に……」

「Hello?」

ドツ!

「ツ!?!」

なんだ……何を食らった!?

意識が戻されたということとは今の衝撃で視覚と聴覚を移していた人形が破壊されたのだろう。

あの赤くて気持ち悪い二足歩行の化け物に移動する素振りは見られなかった。飛び道具か、それもかなり弾の速度が高いものを使われた。

「あれは放っておくと厄介だ。近くの人形を全部集めて叩く！」
キリキリキリ…ダッダッダッ…

「…」

「囲んだ、一斉に殴りかかれっ！」

人形達に突撃の指示を出した。これは悪くない、化け物相手に手加減なんてしていら
れなかったからな。

だが次の瞬間に、私は恐ろしい光景を見ることになる。

人形達の攻撃は確かに命中している。

しかしヤツに傷一つ付けるどころか、みるみるその傷が塞がった。

「ありえない…あんな化け物が居てたまるか…！大型の人形だぞ!?攻撃特化の人形も送ったはずなのに！」

そしてヤツの右手の鎌がどんどん肥大化し…

「G o o d B y e」

周囲に居た私の人形を全て薙ぎ払った。

「攻撃に参加した人形27体、反応消滅…近く残ってるのは戦闘能力のない監視用だけか。視覚情報を移してヤツを見てみよう…」

私は監視用に頭だけで行動可能に改造した人形に視覚情報を移した。

そこには破壊した人形に何度も何度も腕を叩きつけるヤツの姿があった。

人形の行動パターンを設定した私にはわかった、あれは人形の動きを『模倣』している。

あんな姿の癖に知能は相当高いようだ、放っておけばどんどん進化していくだろう

な。今の手札ではアレを処理することは不可能だろう…

人形をヤツに減らされたのもあって持ち込み分だけでは戦力が足りない、父さんの為にも手数を増やさないといけないな。

ん…？ヤツに近づいていく人影が…

∨「おやおや、随分とおかしな姿をしているな？ 『鳥羽 桜嵐』」

からすば…ローラン？何処かで聞いた名前だが…なんだったか…

「I love you」

ガアンツ！

「いきなり手荒い歓迎をしてくれるな。愛を囁くにはその腕は少々痛々しいと思うがね。」

ブオンツ！ガキイン！

『白い悪魔』…！何でここに…!？

突然現れ『ヤツ』の攻撃を軽く受け止め、反撃の斬撃を入れた白い悪魔。だが彼の刃も『ヤツ』にダメージを与えるに至らなかった。

「なるほど…物理攻撃に対して強固な耐性と凄まじい程の自己回復能力。適当にやつても倒せる相手というわけではなさそうだな。」

「では私も少し本気を出すでしょう。覚悟しろ、出力を抑えたりはしない。」

パート34『AM02:00 Nothing The

re』

ついに暴走する桜嵐くんと行く『オーディション』実況プレイはーじまーるよー！
前回は桜嵐くんがgoodbyeして終了しました。

最後の最後、ダメージがトリガーとなって『幻想体の本』が起動したようです。

録画ミスで写せなかった肝心の発動シーンを録画し直したので今回はそこからお送りします。

∨がはっ…

キリキリ…キリキリキリ…

∨食らった、背後から強力な一撃。後ろからも人形が来ていたか…

∨手に力がもう入らない…立ち上がるにも足に力は入らない…参ったな、これはもうダメだ。

∨ねねちとししろんは逃げきれただろうか…ラミイ…トワ…あやめ…頼む、逃げてくれ…

ガシツ！ザシユツ！

I love you

∨…なんだ？あれは…犬、じゃないな。気持ち悪い四足歩行の化け物が人形を倒してる？

◇ 臓器が口から垂れてたり背中から腕が生えてて気持ち悪い…なんだあれ…

◇ あ、持ってきた本が開いてる…何やつても開かなかったのに…

◇ まさか…あの中から出てきたのか？

H e l l o ?

◇ え…俺？

I l o v e y o u

◇ あ？今なんて…

∨ 次の瞬間、俺の体は赤い繭に包まれた。

さて、ゲームは戦闘画面に戻りました。現在、繭状態で動けません。

前はダメージ食らった後「あ、終わったなこれ」って思っていたのでまともに画面を見ていませんでしたがこうなっていたんですね！

さて、ここでポーズして現在の能力を確認してみましよう。

あ、キャラ名が『ミミクリー』になってますね。

『ミミクリー』（繭）

所持スキル

「進化」

30秒間、HPが0にならない。30秒後に形態が変化する。

30秒後に残っているHPによって形態変化後のHPが決まる。

(HPは最大7割から減少しない。)

「再生」

1秒ごとに体力が50%回復する。

あ ほ く さ

えっ…なにこれは…？1秒ごとに体力50%回復？形態変化？

めちやくちや書いてますね…ちよつと30秒待ってみましょう。周りの人形にボコボコにされてますがHPが一気に減ったり即座に回復したりしてます…

ちなみに30秒後グロ注意です。

では30秒まで待ち…ました！画面の様子うわっ!?

急に画面が臓器で埋まって戻ったら姿が変化しています……!

全身が濁った赤色で目玉が体についてたり骨のような角が生えたり、左腕が刺々しい腕に変わったりにしています。

体中に肉塊を纏った姿と表現するのが正しいでしょうか……?

しかし、1番特徴的なのは右手に侵食している大鎌です。アレが恐らく『ミミクリー』の切り札なのでしょう。それでは形態変化後の能力をポーズ画面から確認してみます。

『ミミクリー』（暴走）

所持スキル

「何も無い」

物理攻撃のダメージを95%軽減する。

「堅牢」

自身が攻撃を食らった時、自分のHPの1割未満のダメージを無効にする。

「再生」

自身が2.5秒間ダメージを受けなかった場合、HPを10%回復する。

「GodDByE」

敵に攻撃を命中させる度、自身に「模倣」を1付与する。最大10まで保持できる。

『模倣』を10以上保持している時、『G o D d B y E』が使用可能になる。

技使用時、フィニッシュブローのダメージが2倍

「HeLLo?」

技の初撃で与えたダメージ分、自身を回復する。

『模倣』を5以上保持している時、『HeLLo?』が使用可能になる。

「皮」

『混乱』状態にならない。300秒事に的中した相手を即死させる『皮を被る』を使用可能になる。この技で死亡した相手の耐性を一定時間得て「何も無い」を一定時間無効にする。

戦闘技

『倣う』リキャスト・高速

威力の高い2連撃、全ての中で『模倣』を+1する。

『皮剥ぎ』リキャスト・速い

威力の高い、隙のない2連撃。2連撃目終了後10秒間、相手の攻撃を自動でガードする。このガードは『ガードブレイク』状態にはならず、ガード強化Lv1が付与されている。

『真似する』リキャスト・普通

威力の高い3連撃。3連撃目終了後10秒間、相手の攻撃を自動でガードする。このガードは『ガードブレイク』状態にはならず、ガード強化Lv1が付与されている。

『皮を被る』リキャスト・最長

クリーンヒットした相手を即死させる。ただし一部のキャラには効果はない。この技で倒した相手の耐性情報をコピーし、「何も無い」を一定時間無効にする。

『Hello?』リキャスト・特殊

使用条件、模倣5消費

手の平から針を高速で放ち、直線の敵にとつともなく威力の高いダメージを与える広域攻撃。射程は普通。

命中した相手を確定で『混乱』状態にする。

※『混乱』、全ての耐性が脆弱（被ダメ2倍）になりスタン状態になる。

『GoDdBvE』リキャスト・特殊

使用条件、模倣10消費

右手に携えた大鎌で相手に致命的なダメージを与える単発攻撃。

自分の周囲の狭い範囲にも判定がある。

また、攻撃前に自身に攻撃力増加Lv5を付与。

えっ、なにそれは……（ドン引き）

物理攻撃じゃこれ倒せないだろ…？お嬢やノエルですら突破不可能なステータスしてるんだけど…

逆にラミイちゃんやシオン、術あくあならそれなりに余裕を持って突破出来そう。だけど攻撃を受けられるタンク役が必要になるとか、あーあもう滅茶苦茶だよ。

こんな術前衛じゃないとソコ突破とか不可能だろ！いい加減にしろ！

さて、感情を垂れ流して落ち着いたところでポーズを解除しました。

物凄いスピードで人形達が溶けていきますね!? ちよくちよく「Goodbye」とか「Hello?」って声が聞こえてきます。恐らく特殊技を使用してるのでしよう。

「恐らくつてお前が操作してるんじゃないんかい!」と思ってる人もいるでしょう。その通りです、私は操作してません。

つまり完全に暴走状態ですね! 某メタルクラスターやプティラもビックリの無双っぷりです。

画面では先程のgoodbyeで30体目の人形をぶっ壊しました。

火力ヤバスギイ! もう誰にも止めらんねえ! これここに居るホロメン全員が徒党組んでも全員殺しちやいますねえ!?

「おやおや、随分とおかしな姿をしているな? 『烏羽 桜嵐』」

おっと、その声は…

「I love you」

ガアンツ!

「いきなり手荒い歓迎をしてくれるな。愛を囁くにはその腕は少々痛々しいと思うがね。」

ブオンツ! ガキイン!

『白い悪魔』キター。(。▽。)――！

しかも今、即死攻撃の『皮を被る』をガードしましたよ!?

もしかして彼ならこの桜嵐くんを止められるかもしれないよ…そんなことないですね。

パート7で確認した彼の攻撃は全て物理攻撃です。

この『ミミクリー』桜嵐くんとは相性が非常に悪く『白い悪魔』と言えど勝ち目はないでしょう…

▽「なるほど…物理攻撃に対して強固な耐性と凄まじい程の自己回復能力。適当にやっても倒せる相手というわけではなさそうだな。」

「では私も少し本気を出すとしよう。覚悟しろ、出力を抑えたりはしない。」

『白い悪魔』さんマジい…？

まだ奥の手あるんですね!? 信じますよ!? 頼むから桜風くんを止めてくれ! お前が最後の希望だ!

という所で今回はここまで、ご視聴ありがとうございました!

パート35 『AM2：30 煙に巻く』

暴走するは烏羽桜嵐、行く手を塞ぐは白い悪魔。『オーディション』実況プレイ、始まります。

前はついに桜嵐くんが暴走したのでそのステータス確認をしました。下手すればここでゲームオーバーになりそうです。ホロメンを傷つけたり恐らくストーリーに関わる『白い悪魔』を倒せてしまうと終わりです。

だから『白い悪魔』よ：頼むから桜嵐くんを止めてくれ…！

とうかやっぱり初回だしちゃんとクリアしたいんだよ！こんな運ゲーみたいな力に手を出しといてアレだけどさあ！

…さて、画面に戻ります。暴走中の桜嵐くんの武器は右手に大鎌、左手にトゲトゲした腕の2つに加えてまともに食らったらほぼアウトな飛び道具の針があります。

対して白い悪魔は盾と剣の2つ、相性は悪くないです。物理耐性さえなければ！
白い悪魔の奥の手に期待するしかないですねクオレハ：

∨「…」

ブオン！ガキイン！

∨「なるほど、その鎌は空間事相手を裂くことが出来るようだな。さつきから盾が傷つきやすいと思っていたがそういうことか。」

ガキイン！ガキイン！

…バキツ！

∨ 「I love you」

オイ今聞いたか!?バキツって言ったよな!?盾壊れてんじやねえか!
しかもガードが崩れた所に即死が!これは避けられ:

スカッ

あれっ?空振り?今の当たっただろ!?

◇ 「ごつちですよ」

ジュイイイイイイイイン!!!

◇ 「!」

スカッ

◇ 「どこを切っているんですか？」

◇ 「Hello?」

スカッ

◇ 「後ろですよ。」

えっ…？なんかこつちの攻撃が全部スカリだしたんだけど…しかも『皮剥ぎ』や『真似する』のオートガード発動してなくない…？

そして攻撃のダメージはありませんが何かのデバフが2つほど入ってますね。なにに…「火傷」と「煙」？

火傷は分かるけど煙ってなんだ…？wikiを見てみよう…

「煙状態」

最大10まで累積、付与された煙の数×5%だけHP減少量上昇。

一部のスキルを習得しているとHP減少量の代わりに与ダメージを上昇させる。

「火傷状態」

累積上限なし。30秒事に火傷の付与数に応じたダメージを受け、火傷の数を3分の2にする。(付与されている間は常にダメージを受け続けている判定)

一部スキルでダメージ無効化可能。

あつ…これまさか…

『白い悪魔』の攻撃は煙と火傷を付与する物理攻撃である↓攻撃自体のダメージは「堅牢」と「何も無い」で無効になるがデバフはしっかり入る。

い 火傷は付与されている間は常にダメージを受け続けている判定↓「再生」が発動しない

火傷状態のダメージ↓自身が攻撃を食らったわけではないので「堅牢」のダメージ無効をすり抜けてHPが減少、さらに煙状態の効果で火傷ダメージは加速する。

謎の瞬間移動したとしか言えない回避↓攻撃に当たってないから『ミミクリー』の模倣が溜まらず、もう大技は撃てない。

攻撃後のオートガード貫通↓恐らく『ガード無効』の効果を持った攻撃、暴走状態でAiはプレイヤー程上手くないので技で相手の攻撃を相殺することをしない。防御策はオートガードに頼りつきりなので事実上のノーガード。

メツタメタじゃねえか！

しかもこれ、物理耐性なかったらもつと強いってマジ!?

煙で増幅された火傷ダメージがめっちゃ痛いんだけど！いいぞもつとやれ！桜嵐くんを止めてくれ！

…あれ？HPゼロになったら桜嵐くん死ぬかね？

で飛ばしても構いませんよ。」

「…では説明します。私の剣『スチームソード』ですが基本は何の変哲もない剣ですが、仕込みは鞘と持ち手にあります。」

「私の鞘には特殊な加工がされていて納めている剣を熱した状態にすることが出来ます。当然、これで切られれば火傷することは間違いないでしょう。」

「オンオフは抜刀スピードで切り替え出来るそうです。そして私の両腕両足、そして剣の持ち手はS社の特異点を取り入れたものになっています。」

「S社、スモッグ社の特異点について詳しく語ることは出来ませんが簡単に言えば蒸気機関による『無限動力』です。これによって蓄えた蒸気エネルギーを急激に放出するこ

とで煙の残像を生み出すレベルの速度で動くことができます。あ、当然人間には耐えきれないレベルなのでくれぐれも真似しないように。」

「そしてスモッグというものは有害なものです。この蒸気、実は有毒なんですよね……人体にとてつもない害を与えるものなんですよ。それを体に取り込めば当然、細胞はポロポロになります。あ、ちなみにこのスモッグ、熱い所に集まる特徴があります……ほっ！」

ボワツ

「……この通り剣にスモッグを纏わせることが出来ました。これが私の攻撃の正体です、いかがでしたか？」

シユウウウウ……

∨がはっ…

おおおおお!?!解説中もどんどんHPが減少して1割を切った瞬間、『同化』状態が解除
されました!

いや〜マジでHP0まで止まらないと思ってましたよ…

! どうやらHPが1割を切ると強制解除させられるみたいですね!安心設計で助かる
!

というかあの白いヤツの技の正体はつまり『特異点』って言うなんか凄いテクノロ
ジー』だったんですね!?!てっきり魔法だと思ってました…

さて、これで桜嵐くんの命は助かった訳ですが、分離した本体の気持ち悪い犬みたい
な方がまだ生きて…

〈「そおいー！」

ビュンツツツ!!!グサアツツ!

シューウウウン…

〈「常闇さん、よく出来ました。良い槍投げでしたよ。」

▽「先生！あの変なヤツはどうなりましたか!？」

▽「ああ、アレなら消滅しましたが…恐らく桜嵐が危機に陥った時にまた現れるでしょう。それよりあのバカの手当てをした後、エルフの街に行つて森の外に連絡を取りなさい。電話をかける場所はこのメモの番号にかけて『白い悪魔』からの伝言で『人形師が出た』と伝えなさい。」

▽「わ、わかりました。先生は?」

▽「私はこの事件の犯人を追います、電話が出来たら夜明けまで何処かで安全を確保して待機しておいて下さいね。」

▽「…わかりました、気をつけてください。」

と、トワ様く!!!

ということとはラミイちゃんやお嬢とも合流出来そうですね! いやあ…めっちゃ長かった…

これで桜嵐くんが目覚めれば、あとはエルフの街まで降りて電話をかければこの戦いもほぼ終わりです!

桜嵐くんの注文してた武器なんていらなかったんやなって…

キリもいなので今回はここまで!

桜嵐くんはあとでしっかりしろんとねねちに怒られて貰いましょう!

といつわけでご視聴ありがとうございます!

幕間『AM3：00 …まあそりや怒られるよな。』

◇…(ト)は？

◇「…っ!？」

◇あ、トワか？いてててて…なんか全身痛いんだけど何でだ…？たしかしろんとねねちを見送って時間稼ぎしてた所までは!？」

目が覚めたと思ったら急にトワに抱き着かれた。

◇「よかった…！白いヤツが突然着いてこいって行って着いて行ったらローランが変な

のに取りつかれてるしめちやくちやにあばれまわってるし白いのは容赦なくローランに切りかかるのでローランが死んじやうんじやないかって思ったんだよ!」

◇ 落ち着け落ち着け!?!…ってトワ様、泣いてる？

◇ 「分かって聞いているよねそれえ!」

ギユウウウウ

◇ 痛い痛い痛い痛いっ!マジで今ヤバいんだって!

◇ 「あつ…ごめん。」

◇ …その、なんだ。心配させたみたいだな。悪かった。

◇ 「…ダメ、泣き止むまで隣にいて。」

∨ やっぱ泣いてたんじゃん。

∨ 「もっかい抱きしめてあげよつか？」

∨ あ、また今度でお願いします…

トワが泣き止んで少し経った後、俺はトワに俺が取り憑かれていた？時の話を聞きながらラミイ達がいる仮拠点まで移動した。

∨ 「ローラン！無事だったんだな！一年の学年主任の人がトワを連れて行った時は本当に心配したんだからな！」

∨ あやめか……心配かけたな。多分真つ先に人形に気づいたのはあやめだろ？ 本当に助かった、あやめがいなかったらガチでやばかったと思う。

∨ 「今は自分の心配をしろっ！ 余達を通つた道を来たということは余達の後を追つていた大量の人形を相手にしたはず……余ですら避けるような数を相手にしたんだ！ 大きな怪我がないのが不思議なくらいだぞ！」

なるほど、あやめ達は俺がヤバい化け物と同化してたことを知らないみたいだ。話さない方がいいだろう。

∨ ……そんなに居たのか、よく生き残つたな俺。

「とりあえず中に入れてくれ、多少の食料があるからそれで少しは回復できるはずだ。」

「ああ、助かる。」

俺は仮拠点の中に入った。

「ローラン、何か隠してる感じがした。何かあったのだろうか…だが聞いても話してくれるだろうか…」

どうやら災害時の備蓄のための倉庫のようだ。救急箱や食料があるのも納得がいった。

◇「あつ……ローランさん！良かった……無事で本当によかった……」

◇「うおっと、ねねちゃんか。悪い、また俺なんかやっちゃいました？

◇「知らないよやったかなんて！ばかっ！ばかっ！あと今から！発砲るね！」

◇「はあ？お前何を言ってるはあつ!？」

再開したねねちから飛んできたのは綺麗な右ストレートだった。

∨ な、何故…？

∨ 「いや、それは何故って言う方がおかしくない？」

∨ そ、その声はししろごはアツ!?

∨ 「当然、あたしも殴るよ。だってローランはあの状況で嘘ついたじゃん。」

∨ …

∨ 「何か言つてよ。考えがあつたんだよね？倒しきれなかったって聞いたなら考えがあるから言つてたよね？」

∨ …お前なら分かったはずだろ、あの数を突破するにはどう考えても1人圏が居るところくらい。

∨ 「分かってるよそんなことくらい。私が言いたいのはそこじゃないの。」

∨ 「死ぬ気だったよね？あの時。」

∨ ……そうだな。

ガンツツツツ！

▽「考えがあつたんだよね？自分が死ぬことを想定に入れてたんだよね！？じゃあラミイちゃんの今の状態も想定通りなんだよね！」

▽「…え？」

ししろんが襟首を掴みながら指さした方向には、ぐったりしているラミイが居た。

▽「…あ、れ？ローラン…くん？ローランくんなの…？」

◇ ラミイ…

◇ 「生きてるん…だよね…？」

◇ あ、ああ何とか。

◇ 「そっかあ…！良かったあ…！」

ガチャン

◇ 「これでもう離さないからね！」

∨
…
え
？

パート36 『AM4:00 ゲームオーバー1歩手前』

「烏羽桜嵐…思い出したぞ。『黒い沈黙』の1人息子か。」

「ようやく…ですか、頭の回転の遅さも父親に似てきましたね…それとも拾ってきた脳ミソの質が悪いのですか？」

「黙れ」

「ぐはっ……………確かに……………この私はもう限界かも知れませんが……………煙を使います、しかし顔は覚えましたよ、新たな『人形師』さん。」

「烏羽桜嵐に伝えておけ、『私と出会った時、それが貴様が絶望する時だ』と。」

「めんどくさいですね……………ではこれにて失礼……………」

シユワアアアア……………

「『霧散』か…いや、『悪魔の存在証明』と言ったところか。悪魔共はめんどくさい力を持つている奴が多いな。」

開幕『白い悪魔』がボコられてるムービーを見せられる『オーディション』実況はー
じまーるよー!?

待て待て待て! さっきの幕間から頭がパンクしそうなんだがあ!?

ラミイは病んでるし、ししろんとねねちに殴られるのでカオスすぎんよ…

そして今から幕間の続きの会話パートあるんですかあ!?

◇「これは…氷の手錠？」

◇「そう、ラミイが作ったの。」

◇「一応聞こう、どうして？」

◇「ローランくんは頑張ってます、凄いです。でも…どうして…」

◇「どうして大切なモノまで投げ出そうとするんですか！」

∨
…

∨ 「初めて会った時もそうです！ローランくんは自分のお父さんの形見の剣を折ってまで私を護ってくれた！嬉しかった！でもあの時、ローランくんはとても悲しそうな顔をしてました！」

∨ 「そして今回は自分の命を投げ出そうとした！なんでなの！どうして!?!ねえ答えてよ！」

∨ ……言えない。

∨ 「……だったらローランくんの手錠は外しません。この事件が終わってもです、学校にも行かせません！ラミイはっ…自分の恩人がっ…友達が命を捨てようとするのを黙って見ていることも！許すことも出来ません！ローランくん…何もさせたくありません…」

∨ ……そうか。

∨ 「それだけですか…？何も言うことは無いんですか！」

∨ …

∨ 「まただんまりですか…もういいです。この森のエルフの街に行きます、足までは縛ってないからそのまま着いてきてください。」

∨ …わかった。

『雪花ラミイが【心の病・過保護な束縛】を発症した。』

…とりたい所ですが、ここで諦める訳には行きません。このままじゃ桜嵐くんに「これはお前が始めた物語だろ」って言われてしまいますしね。

さて、画面ではエルフの街の郵便局に居ます。トワ様がエルフの森の外部に連絡を取る為です。

これでイベント自体のクリア条件は達成しました。あとはラミイちゃんと話す機会が欲しいですね…でも今の桜嵐くんじゃ何も話してくれそうにないです。

うーん、どうしたものか…

あれっ…？　そう言えば深夜とはいえ誰とも遭遇しなかったな…エルフの街に人形はいなかったし…何かおかしい…ツ!?　まさか！

「郵便局の中の旅行者達に告ぐ。『白い悪魔』は倒した。こちらの要求はただ一つ、『烏羽桜嵐』を渡せ。」

…ついに事件の黒幕の登場ですか。

短いですが今回はここまで、ご視聴ありがとうございました。

パート37 (前編) 『AM4:25』

絶対絶命の状態進行中の『オーデイション』実況プレイはーじまーるよー。
前回のあらすじは省略、イベントから入ります。

▽「繰り返し返す、『烏羽桜嵐』を出せ。そうすれば一切の不干渉を約束する。だが友人を差し出すのは辛いだろう、30分くれてやる。その間に決めろ。」

▽「…だそうだ。どうする？」

▽「…手錠は外しません。ローランくんを差し出す気はありません。」

▽「なかなか無茶を言うな。『白い悪魔』を倒した相手だぞ？俺よりかは絶対強いし人形を使ってたのがアイツなら手数は圧倒的にこちらが劣る。オマケに一般人を操ってこ

こを取り囲んでるときた。

「策はあるよ、誰かさんと違つてね。あやめ先輩、動けない相手と1体1ならあの人倒せそうですか？」

「余？1体1なら全然倒せそうだけど、あいつヒョロヒョロだし。」

「じゃあラミイが敵の動きを全部止めるのでぶつ倒しちやつてください。ししろんとトワ様は一応店内でも戦えるように罠の設置を、ねねちゃんは奥の部屋でローランくんを見張つてて。」

…なるほど？つまりラミイの作戦はこうか。

ラミイが『吹雪』を発動（氷鳥作戦のラストに使ったやつ、対象1人を除いた味方と相手全てに「行動不能」を付与する。）↓対象をお嬢に設定、人形師をボコる。

サブプランとして郵便局内でトワ様としろんが仕掛けた罠で室内戦つてとこか、入口も1つだし守りやすいから全然悪くない作戦です。

まあ通用しないんでしょうけど…(メタ読み)

あつ桜嵐くんが奥の部屋に連れていかれた。

▽「ローランさんごめんなさい…さつき殴った時痛かったよね…。」

▽「ああ…今、全身筋肉痛だからどこ触られても痛い。」

▽「うっ…ホントにごめんね?でもこれはねねとしろんとで決めたことなの。」

〈 そうなのか、 てつきりしろんに1発殴れって言われたのかと。

〉「いや、 実際にしろんも言ってたよ。 嘘をついた罰だつて、 でもねねはそれより自分の命を軽く扱ってること怒ってるかな。」

〈 …

〉（本当は…あの時、 ついにしつぺ返しが来たと思ったんだ。）

〉（俺の罪は重い。 何故なら罪のない命を無数に奪ってきたからだ。）

〉（いつか父さんの死の真相に辿り着けると信じて。）

∨(でも、違った。)

∨(俺が殺していたのは父さんとは一切無関係の命だった、それに薄々気づいていたにも関わらず俺は殺し続けた。)

∨(歩みを止めるには遅すぎた。俺は既に『激怒』という名のブレーキの壊れたトロツコに乗っていたんだ。)

∨(だけど俺へのしつぺ返しにみんなを巻き込むのは違うだろ……)

∨(だから俺はししろんとねねを逃がした。)

∨(罰を受けるのは俺だけでいいからな。)

〈(ラミイの時だつてそうだ。幼体とはいえワイバーンと言えば強力な龍の一種、俺一人なら当然死んでただろう。)

〈(あれは本当に迎えが来たと思つたんだがな…)

〈「ねえ〜?聞いてますか〜?ねねにしては珍しくシリアスな話してたんですけど〜?」

〈「…ねね、悪かったな。でもあれが俺の取れる最善策だったんだ。しろんは俺を信じてくれたんだろうけど俺は『嘘つき』だからな。」

〈「お、おお…急に謝るじゃん。」

〈「…少しの間だけ一人にしてくれないか?ちよつと溜まった感情を一回スッキリさせ

たい。その間みんなの様子を見に行つてやつてくれ。

◇「えつ、でも監視が…」

◇「今の俺は武器を持ってない、デュランダルはラミイが持つてるし俺の力じゃあ手錠を引きちぎれたりはしないし関節外したりもできない。とかちよつと泣きたい。」

◇「あつ…察しが悪くてごめんね？」

◇「嘘つきを信用しようとする方がどうかしてるよ。」

◇「でも信じるよ、ローランさんは勝手にここから出たりしない。」

◇「悪いな。」

◇
…ねねが部屋の外に出た。

パート37 (後編) 『AM?:?? 心の解放戦』

▽ 俺が向かい合うべきは：

・ 俺の過去、隠すべき『傷跡』

・ 俺の罪、受けるべき罰

ぐぬぬ：なかなか迷う選択肢が出てきましたね。

ねねちとの会話イベントで少しだけ今の桜嵐くん的心情が分かった気がします。

勝手に手袋を持ち出して、お父さんが死んで、お姉さんも死んで、その死体を見せつけられて、全てが自分のせいだと思い込んで、心が傷だらけになった。

誰がお父さんを殺したのか知りたくて、感情にまかせていつばい殺して、止まれなくなつて、どこかでお父さんのことが分かると信じていた、けどそれすらも間違いである

ことに気づいて、罰を求め、死にたくなつた。

でも自分の罰は周りにまで影響を与えて、そんな大切な人達を危険な目に合わせたくなくて、そのまま抱え込んで、誰にも話そうと思えず、嘘をつくことで遠ざけ、1人で代償を払う。

それが今の桜嵐くんだと私は考えます。だからこそ、これは難しい選択肢です。

正直言つて、両方正解なのです。どっちを選んでもゲーム的には何か高難易度のイベントが挟まりますが桜嵐くんは確実に1歩進むことができるはずですよ。

どちらを選ぶのが桜嵐くんのためになるのか…どっちにすべきなのか…いつそまた視聴者投票でも

「あぁ、分かつてる。そうじゃないよな。」

∨俺は目を閉じ、心の底へと落ちていった…

え…俺何も押していないよ? コントローラーも床に置いてたし。
まさか…答えは『沈黙』?

∨心の底、心象風景。そこには見知った人、見知らぬ人の死体がたくさん落ちていた
…

H e l l o ?

「お前の事は知ってる。トワから聞いた時、お前の情報がいきなり頭に入ってきた。」

「あの本の効果かわかんないがお前は白いのに退治された後、俺の心に宿った。そして俺の意識が弱まったタイミングで表に出る予定だったんだと思っただが、違うみたいだしな。」

「『何も無い』お前は何が欲しい？お前は俺に何を望んでいる…？」

…
グイグイツ

「…なんだ？何か見ろってか？」

∨そこには、記憶にある父さんの死体の姿があつた。

I
l
o
v
e

y
o
u

∨『何も無い』には死体の皮を被る習性があるらしい。そして知能がとても高く、観察で集めた情報の通りにその人物を『模倣』してみせるのだ。

∨普通は死ぬ前の言葉くらいしか発せないらしいが…

「桜嵐、元気か？まあその様子じゃあ違うだろうけどな。」

「父………さん………」

「ここは俺の中、それこそ父の記憶なら無数に存在する。コイツは頭が良いらしいので俺の記憶を読み取ればほぼ完全に再現できるだろう。」

コレが桜嵐くんの心の中ですか…血や死体だらけですね…

そして目の前にいた人間のパーツで作った犬みたいなのが『何も無い』みたいです。暴走前に少し見たやつですね。

「どうやら人間の死体を使ってその人に化けることが出来るようですが…そうして目の前に現れたのは『桜嵐くんのお父さん』。」

「その様子だと何かあったみたいだな。」

◇「それは…」

「あー嘘つかなくていいぞ。父さんは『コイツ』に再現されてるだけだから実は聞かなくても事情は分かってる。」

◇「ははは…すごいな、何でも知ってるんだね。」

「ああ、でも口に出してみると案外楽になるぞ。どうだ?この状態の俺でいいなら聞かせてくれ。話せそうか?」

◇「うん…父さんに聞いて欲しい。今の俺の話を。」

〽それから俺は父さんに最近のことを話した…父さんは模倣された存在でも父さんだった。

「なるほど？色々聞いたけど、とりあえず今はお前が命懸けで無茶苦茶したせいで『コイツ』に体に乗っ取られて暴れ回った。その結果、友人達に行動を制限されて？さらにお前を狙う謎のヤツが現れたと。」

〽「いえす。」

「どう考えても最後の謎のヤツ以外、全部桜嵐が悪いだろ。」

◇「…仰る通りです。」

「分かってんじゃねえか。」

◇「いや友達に『大切なお前らに死んで欲しくないし、ついでに俺はいつぱい命を奪った悪人だからついでに死ねたらいいな』

って思ってたなんて恥ずかしくて言えるわけないだろ!？」

「言えない理由を作ったのもお前だよなあ!あとラミイって子には後で絶対ちゃんと言明しろよ?自分の命を救ってくれた英雄が自殺なんてしようとしたら普通狂うだろ。」

◇「その理屈だと説明しても狂う気がするんだけど…」

「じゃあ沈黙したままで何か物事が進むとでも?」

〈…進まないです。〉

「そういう事だ。あと今からお前を殴る。」

〈「は？」〉

ドゴツ！

〈「ぐはっ…!？」〉

「いきなりすぎるとかそんなことないからな？息子が命を自ら絶とうとしてるのを止めない親はいないし怒らない親はいないだろ。」

〈「それはそうだけど…」〉

・じゃあ父さんは命を奪うことについてどう考えてたのさ！苦しくないの!？

・じゃあ父さんはどうしようもない怒りに狂ったり、相手を殺したことに罪の意識を感じたりしないの!?

これは…下かなあ?

個人的に気になります。それにここが桜嵐くんの今一番、お父さんを参考にできる所だと考えます。

とかいうかめつちやお父さん喋りますね…桜嵐くんの記憶から再現したからか、模倣のレベルがかなり高いですね。いや桜嵐くんのお父さんどんな感じか知らないけど…

「じゃあ父さんはどうしようもない怒りに狂ったり、相手を殺したことに罪の意識を感じたりしないの!？」

「いや、知るか」

く 「はっ」

「いや、お前が覚えてないことも『コイツ』は見ても再現したがお前が知らないことを『コイツ』が知ってるわけないだろ…」

く 「くそっ！ やっぱり偽物は偽物ってことか！」

「…だけど、お前は知ってる。」

◇「何を！言ってみろ！」

「お前の父さんはお前に便利屋ファイクサーになんかなって欲しくなかったこと。」

◇「どうして…！そんなことが根拠も無しに言える！」

「お前が俺の技を見様見真似で練習してた時だ。尤も、お前は覚えてないかもだがな、だから…再現してやる。」

◇気がつけば、俺は黒い手袋父さんの武器を持っている状態だった。

「使い方は分かるな？」

◇「偽物のお前よりかはな。」

「いいや、俺はお前の見た俺の動きを完全に模倣している。動きのクセまでな。」

◇「心の底の世界は既に剣道場のような風景に変わっていた。」

◇「そうか、じゃあ教えて貰おうかなっ！」

「それが人に教えてもらおう立場かつ！」

《今回の戦闘では全てのキャラクターの装備が『デュランダル』と『黒い手袋』父さんのに固定されます。》

…というわけで『何もない』が模倣した父さんとの戦闘ですがイベントムービーが終わってちょうど良いので一旦ここまで。

次回は桜嵐くんのお父さんとの戦闘からです。

あの化け物が模倣しててもやはり父さんは父さんみたいです。桜嵐くんにはこう

やって自分の悪い行いを叱ったり、一生懸命話を聞いてくれる人が必要だったのに…それは3年前に死んでしまっていたんですね…

心の底での対面で桜嵐くんは何を思っているのか。長くなってしまいました。がご視聴ありがとうございました。

パート38 『AM5:?? Face the shadow』

亡き父とのプロレスごっこが始まる『オーデション』実況プレイ、はーじまるよー
前回は桜嵐くんが自らの心の底へ飛び降りるイベントを見ました。

今回は心の底に取り憑いていた『何も無い』が模倣している父さんとの戦闘から始まります。

そういえば前回、武器がデユランダルと父さんの手袋に固定されたわけですが、父さんの手袋は装備しているだけで一度に複数の武器を装備している状態になるトンデモ武器みたいです。だから父さんの技は武器種バラバラだったんですね。

《今回の戦闘では全てのキャラクターの技のリキャストを0秒、通常技の使用コストを『無し』に変更する。また、フェーズ1、2の間は、お互いのHPが0にならない。》

これは…前回の装備固定アナウンスに続き特殊戦闘のアナウンスですね。どう考えてもギミック戦です本当にありがたいがとうございました。

パパパツとイッて、終わりっ！ってムーブが出来ないギミック戦はRTAでも通常プレイでも厄介な存在です。

今回のギミックは『全キャラに「揺らぎ」効果』『最低でも第2フェーズがある』『お互いが同じ技を使用』ってところですかね。

ギミック戦はフェーズ突破条件を満たせば自動で進むのでパッシブスキルの「分析」(パート20で獲得)で、相手のステータスを覗き見て突破条件を確認…

『ローラン』^父

所持スキル

「認識阻害の仮面」

「双剣を持って突進してくる親に言われたくねえし！というかどう見ても『クリスタルアトリエ』の構えじゃん！距離取るわ！」

「逃げたら追うに決まってるよなあ！」

「くそっ！逃げきれん！それなら『アラス工房』ッ！」

「1本が2本に勝てるわけねえだろうがあ！」

「槍で押し負けたっ!?がはっ！」

んにやつ?!早速1発貰いました…技構成が同じなので火力が同じならハッキリ言っ
てジャンケンです。どっちが相手の技に対して有効な技を出せるかって感じですよ。

というわけで…

みなさまのためにいゝ

桜嵐くんのお父さんの技のちゃんとした説明を入れようと思います！（上映会キャンセル）

確かバトロワ時に適当な解説しただけだったもんね…これからも使う技だから今のうちに説明をしとかないとね！

なお、画面では親子の熱い喧嘩が倍速で流れています。正直めっちゃ時間かかった…さて、『デュランダル』は説明したことがあるので省略。

『偽・ムク工房』リキャスト・やや速い

刀を抜いた瞬間、高速で相手を切りつける抜刀術。後隙が非常に短い。本来は父の

ちゃんとした武器を使わないとなのだが桜嵐はこれを技術だけで再現。

相手の鎧などの薄い部分を狙う『防御無視』の多段ヒット攻撃。

命中時、『崩し』を付与。命中時、技のリキャストをランダムで1つ短縮。

『偽・クリスタルアトリエ』普通

素早い動きから繰り出される二刀による突進攻撃。本来は r y

全体的に隙がない。攻撃発生前は『回避状態Lv2』で突進し2連撃を繰り出し、攻撃後は10秒間『自動反撃Lv1』を行う。

『偽・ケヤキ工房』高速

斧とメイスによって休む暇なく攻撃を繰り出す2連撃。本来は r y

習得している技のリキャストをランダムで1つ短縮する。

(武器種そのものの効果で「斧命中時、『武器破壊』効果」「メイス命中時、『武装解除』効果」)

『偽・ロジックアトリエ』やや速い

リボルバー二丁による攻撃の後、威力の高い両手銃で追撃する3連射。本来は r y

当時は銃の種類が分からずライフルで練習していたが、本来3連射目はショットガンらしい…知らなかった。

『偽・老いた少年工房』速い

ハンマーで相手の攻撃を防ぎ即座に反撃を入れる技。本来はry
習得している技のリキャストをランダムで1つ大きく短縮する。

『偽・狼牙工房』高速

素早い身のこなしですれ違いざまに相手にダメージを与える3連撃。本来はry
当時はガントレットの代用品が見つからず、ナイフだけで練習していたが本当はガン
トレットの爪で2撃入れているからのナイフでトドメを刺す技である。

技の発動中はとても素早い動きで『遠距離回避状態Lv1』になり、最後の1撃には
命中部位に「出血」をLv3（一度に+3付与する。）で付与する。

※「出血状態」

累積上限なし。相手が「出血状態」の部位を動かした時、付与されている出血の数だけダメージを与える。また、出血状態の間は30秒事に出血は1増える。（こちらは付

与された数の2倍までという上限あり。）

医療行動で即座に解除される。また、一部のスキルでダメージ無効化可能。

『偽・アラス工房』やや速い

正確な槍捌きで相手の弱点を突く2連撃。本来はry

相手の攻撃と相殺させる時、または相手が防御している時、この攻撃は『武器破壊』『物理反射無効』を得て相手の攻撃には『威力低下』を付与する。

『偽・ホイールズ・インダストリー』遅い

身の丈ほどある大剣を相手に叩きつけ、命中した相手を確実に怯ませる一撃。本来はry

命中時確定『スタン』10秒付与。攻撃後3秒間スーパードアーマー。この攻撃は相手の攻撃に相殺されず、一方的にダメージを与える。

…とこんな感じです。そして画面では2倍速しているにも関わらずようやくお父さんのHPが半分です。

だってお互いにクリスタルアトリエと狼牙工房で攻撃避けて少し離れたらロジックアトリエを差し込むだけの戦いですからね！

え？「リキャスト回復技はともかくホイールズインダストリーとデュランダルは？」って？

：隙が大きすぎて振ってられないよあんな技。

先に出したら回避されて後隙に同じ技を差し込まれるのでこっちから振ることは、ないです。

ただ相手がデュランダルしたらそこにホイールズインダストリーを合わせて一方攻撃を通すことが出来ます。そこが隙です。

というか基本相手のが攻撃力高いので相殺しに行くとは負けます。最初にクリスタルアトリエに対してアラス工房で負けているので結構な差があるようですね…この対面、ジャンケンですらなかった…

おそらく「認識阻害の仮面」の裏に何か火力スキルがあるんでしょうね。

あ、体力が4分の1でイベント入った。

◇「はああっ！」

カキインツ…！

「ぐっ…」

◇「ぜえ…ぜえ…ようやくその仮面を弾き飛ばしてやったぜ…面倒な仮面だったが…ツ!？」

◇そこにあつた父さんの顔はものすごく悲しそうな顔をしていた…

◇「なん…だよ…何でそんな顔してんだよ…！ふざけるなっ！」

「…次に話す時まで考えとけ。」

スカッ

∨ 夢中で放った次の攻撃は空振りだった。

∨ …いや、死体に当たったと言うのが正しいだろう。

「ローランくん…」

∨ 「な…」

ジャリリリリリリッ！ガキインツ！！

◇「しまっ…」

◇「これは…『氷の鎖』!?そして今の声は…!?

◇「…次はラミイかよ。」

「そうです、ラミイです。」

◇「…ご要件は?」

「ローランくんを此処から出さないことです。ローランくん…これ以上、命を捨てようとして欲しくないから。」

待て待て待て待て!? ラミイはやばいっ!?

多分これがフェーズ2、ラミイ戦です。

前にも話したようにラミイは圧倒的な魔法火力を誇り、だいふくと合わせて放つ魔法の威力はシオンにも並びます!

さらにこの世界のラミイちゃんは「アイスメーカー」を習得しているので氷の大剣、鎖や柱、その他もろもろの便利で使いやすい物質生成系の氷魔法が使えます。

あ、「分析」の効果でラミイちゃんのスキルに見覚えのないものを見つけました!

〔過剰な束縛〕

技を3回使用する度に、相手に束縛を付与する必中攻撃『氷の鎖』を使用する。

『氷の鎖』3回使用時、『吹雪』を発動する。その後、即座に広域攻撃『雪花乱舞』を連続で使用する。この攻撃でHPが1以下になった時、即座に戦闘に敗北する。

〔模倣〕

遠距離攻撃に対してダメージ無効。HPが減少した時、次のフェーズへ移行する。

※必中攻撃…回避状態を無効にして攻撃を命中させる。

束縛：移動と攻撃が出来なくなる。レバガチャで解除可能。

：はあ？特殊行動3回で行動不能を付与する吹雪から即座に広域連打？しかもギミック効果で魔法使ってもMP減らない状態で？

うおおおおお！バクシンバクシンバクシンッ!!!

どう考えてもこれ短期決戦です！さっさとシステムに離された距離を詰めて攻撃しないと死ぬっ！

『氷の柱』！食らったら特大ノックバックなので狼牙で回避イ！

『氷の槍』！こつちも槍を回してブロックじゃない！

『フリーズ』!?通常魔法なんか当たるかア！

そんなこんなでご視聴ありがとうございましたあ！

パート39 『快く信じ任せられる相手／鎖を断ち切り、恐怖に向き合う眼／過去を受け入れ、未来を創り出す瞳』

パズルタイムの始まりだっ！そんな『オーディション』実況プレイはーじまるよー。
前はめっちゃ時間をかけながらギミック戦をフェーズ2まで攻略しました！今回はフェーズ2終了イベントからです。

「…っ！」

ズドドドドドツ!!!

▽「氷の槍程度ならっ！こっちも槍ではじき返すっ！」

カキインツ！

「…(ヤ)っ！」

ジャリリリリリリリッ！

▽「があっ!?くそっ…またこの鎖か！」

▽すぐに縛られた腕の鎖を外すために装備を槍からガントレットに変更し引きちぎる。

「…ローランくんはどうして外に行きたいんですか？」

◇「決まってる、アイツらを助けに行くためだ。」

「でも外の私はローランくんの手錠を外しませんよ？」

◇「ああ、だろうな…」

「じゃあ意味ありませんよね。罪の意識から逃げの選択を選ぶような桜嵐くんのその手で守れるものなんてありませんから。」

◇「…だから、話をしに行くんだ。」

「何をですか…！」

◇「分かってるはずだ…聞いたのはラミイ、お前だろ？」

◇「どうして大切なモノまで投げ出そうとするんですか！」

◇…

▽「今回は自分の命を投げ出そうとした！なんでなの！どうして!? ねえ答えてよ！」

▽「…言えない。」

▽「それだけですか…？何も言うことは無いんですか！」

▽「…」

「…答えてくれるんですね。」

▽「ああ。お前は俺から再現されたんだから分かるよな。」

「それはそうですけど…外の私にはちゃんと行ってあげてくださいいよ？今のラミイはローランさんの考えていることが分かりますけど本物は違うんですからね？」

▽「そうだな…なんて言うべきか…」

「それがラミイからの宿題です。本物にあつたら提出してくださいね？」

▽「うん、約束しよう。父さんにも似たようなこと言われたし。」

「でもなあ…嘘つきローランくんとの約束だからなあ…」

▽「なるほど…そこが問題か…」

「それはちゃんと私から信用を得てもらって…じゃあ、お父さんに変わりますね？」

◇「電話みたいなノリで変わろうとするじゃん。」

「そんなツツコミは今はいいですから…じゃあ、また。外の私によろしく。」

◇「ああ。」

◇そうやって「ラミイだったもの」はその場に倒れ伏した。

「友達との話し合いは終わったか？」

◇「父さんこそ、多分『アレ』を学習してたんでしょ？」

「…さすがに分かってるか。」

◇「うん、俺がまだできない技。見た回数が少な過ぎて模倣出来てないヤツ、『お前』なら俺の記憶から再現出来るんでしょ？」

「出来るな、というか見せてやる。その上でお前の『答え』を聞く。」

◇「…ああ、何となく考えは纏まってきた。行くよ父さん。」

◇「装備をデュランダルに持ち替え、構える。恐らくこれが最後だ。」

…というわけで来ましたフェーズ3、桜嵐くんが言うにはこれが最後です。
今度こそ父さんのスキルの確認だあ！

『黒い沈黙』^{父さん}

所持スキル

〔認識阻害の仮面〕

このスキルの発動中、相手はこちらのステータスを確認できない。フェーズ3では無効になる。相手に攻撃を相殺される時、確率で相手の技を無効にし一方攻撃にする。

〔黒い沈黙〕

自身が相手に与えたダメージの回数が3の倍数の時、その技にのみ『技威力増加Lv5』を付与する。『黒い沈黙』専用スキル。

「悲しい顔」

『烏羽桜嵐』の使用する技の名前を変更する。

フェーズ開始時に名前が変更された技でしか破壊できない武器をフィールドに9体召喚し攻撃を行わせる。

この間、本体は行動不能になる。

武器を召喚してから60秒後に広域攻撃『Furious』を使用する。

この攻撃はフィールドに残った武器の回数だけ相手に攻撃する。

武器が残っている間、『黒い沈黙』は全ての攻撃、状態異常に対して免疫。

『Furious』または『furious』発動終了時、即座に戦闘終了。

「認識阻害の仮面」凶悪だな!?!そんな効果だったのか…

そして前から言われていた『黒色のせがれ』『黒い沈黙』の意味がようやくわかりました。

お父さんは便利屋で仕事ができるとは言われてきましたが、最上位の『白い悪魔』と並ぶ特色クラスだったようですね…で、桜嵐くんはその子供と。

これなら名指しで呼ばれたことも納得ですね。何の恨みか知らないですけど…

さて：技の名前が変更されています。

ロジックアトリエ、クリスタルアトリエ、ホイールズインダストリーが『鎖を断ち切り、恐怖に向き合う眼』

老いた少年工房、アラス工房、ケヤキ工房が『過去を受け入れ、未来を創り出す瞳』

デュランダル、ムク工房、狼牙工房が『快く信じ任せられる相手』

f u r i o u s が『ごめんなさい』

それぞれ、『元の名前としても扱う』と『一度使用すると変更された名前が元に戻る』

という効果が追加で書かれています。

恐らくこれで武器を壊して本体に『furious』を当てれば良いのでしょうか。完全にプレイヤースキルを試しに来てます、初心者にやらせる難易度じゃないです。

さて、お父さんが武器を召喚してきました。

武器の名前は…？

『お前は過去を恐れている。』三体（短剣、メイスと斧、ハンマー）

『お前は罪を恐れている。』三体（太刀、ランス、ガントレットとリボルバー）

『お前は相手を恐れている。』三体（ショットガン、大剣、双剣）

あ…これパズル系かあ…

だっ！
って考えてる暇がないっ!? 戦闘はもう始まってっ！行くぞ桜嵐！ここが正念場だっ！

！
シヨットガンが来たっ！ええっと…多分、任せられる相手で遠距離だから…狼牙だっ

！
パキンツ!!!

よし！まずーっ！

次はメイスと斧…過去だから同じ武器がつかえるっ！ケヤキで破壊ツ…できた！

次！太刀だから罪で恐怖！ホイールズインダストリーだっ!!!

次！短剣だから…

《パズルタイムは全カットだっ!》

…ラストお!大剣を避けてそこにデュランダルっ!

これでf u r i o u s使用可能っ!後はお父さんの所に…

あれ…お父さんが突っ込んできて…

あっ!?!60秒経ってる!?

これ最後の攻撃を当てに来てますねえ!?

うおおおおお!ここまで来て負けたまるかああああ!

『F u r i o u s』には『f u r i o u s』をぶつけんだよ!こっちは初撃が銃だから間合いはこっちのが広いっ!

当れええええええええええ!!!

パンッ！パンッ！シュインッ！ボコッ！ズババババ！ジュインジュインジュインッ！！ビシッ！バシッ！ドオオオオンッ！ズバアッ！バアン！ザンッ！ザンッ！ザンッ！！（桜嵐くん魂の17連撃）

よおおおしっ！f u r r i o u s最強オ！

相手の『F u r r i o u s』をキャンセルして行動不能からの再実行でf u r r i o u sを発動させることが出来ました…！

これでフェーズ3クリアのはずです…スキルのテキストの書き方的にはこれで終わりのはず…

あ！イベント入った！じゃあ今回はイベントを確認して終わります！

「ここまでのご視聴ありがとうございます！」

「その顔…考えは纏まったか？」

「…うん。」

「片腕を切り落とした。『コイツ』も父さんの皮を被っているのがそろそろキツくなってきたようだ。」

「じゃあ聞かせて欲しい。まずは…俺の顔を見てどう思った？」

∨「…悲しそうな顔をしてた」

「そうだ…これは『お前が初めて俺の技を練習してた時を見た』俺の顔だ。」

∨「それは確かに覚えてなかったな…わざわざ見せてくれてありがとう。」

∨「…ということは父さんは俺に便利屋になって欲しくなかったわけじゃなくて、そもそも『戦う人間』になって欲しくなかったわけか。」

「そうだな…少なくとも『コイツ』はそう考えた。お前の父さんは辛いことをたくさん経験してきたように見えたからな。」

∨「人間を模倣する怪物が人間の心を、感情を学び始めたか…そう考えるとお前はヤバいのかもしれないな、本当はここで倒しておくべきなのかもしれない。」

◇「…でも、俺はしない。それはそれで、これはこれだから。」

◇「お前が何を学習してどう進化するかはお前次第だし、ヤバくなったら俺が殺すべきなのかもしれない。でも…今のお前は俺を父さんに会わせてくれた。」

◇「今のとこと、お前は俺にとって『愛すべき怪物』ってことだ。」

「そうか…じゃあついでにお前の質問にも答えてやる。尤も、父さんの答えじゃなくて俺が考えた答えだけだな。」

◇「…俺、何か聞いたっけか？」

「『じゃあ父さんはどうしようもない怒りに狂ったり、相手を殺したことに罪の意識を感じたりしないの!?!』ってやつだ。」

◇「…ああ、聞いたなそういや。」

「その答えがああなの仮面だ。お前の父さんだってこの世界の前で堂々としてられたわけじゃない、俺には俺の考えや悩みがあつたはずだ。」

「それはそれで、これはこれだから。」

◇「…！」

「幻想と現実が混じりあつたこの世の中だ。全ての人の事情を察することなんて出来るわけないだろう？」

「だから別に罪滅ぼしで死のうとするのは全く意味が無いんだ。お前の命の価値はお前一人分しか無いからな。」

◇「…ありがとう、参考にするよ。」

◇「それと…ごめんなさい。」

「自分から謝れたのは偉いが説教は最初にしたらう？ さっさと行ってこい。」

◇『何も無い』人の皮を被って人になりきろうとする怪物。

◇お前は俺だ。俺も父さんの皮を被った偽物だからな…

◇だからお前は俺を理解出来たのかもしれない。俺に必要なことが分かったのかもしれない。

◇「俺はお前だ、お前は俺だ。」

「黒い沈黙」を獲得しました。

「部分解放」を獲得しました。

『F u r i o u s』を習得しました。

「快く信じ任せられる相手」「鎖を断ち切り、恐怖に向き合う眼」「過去を受け入れ、未来を創り出す瞳」を獲得しました。（装備不可）

幕間『ラミイ&あやめVS人形師』

◇「…時間だ、答えを聞こう。」

時刻は5月1日午前4時30分、場所はエルフの街の郵便局。

間もなく日の出という時間に並び立つハーフエルフと人形師。

周囲の空気は凍りついていたと言っても過言ではなかっただろう。

相手は違えど、お互いに大切な人の為に相手を倒そうとしているのだから。

◇「…」

◇「ん…君はハーフエルフか…」

◇「何ですか…？ラミイにまで何か恨みでも？」

◇「…いや、こちらの疑問が一つ解けたただけだ。無関係な君達を私の人形が攻撃してし

まったのはどうやら攻撃対象を『エルフ』と設定していたからだ。」

人形師は申し訳無さげに語る。

▽「だからハーフェルフであるラミイも攻撃対象に含まれてしまったということですか？」

▽「そうだ、人形は血と魔力反応で相手を識別するようにしているからな。君の魔力量はハーフェルフであるにも関わらずエルフの域にある、だから人形が感知して襲ってしまったのだろう。その点に関しては謝罪しよう。」

人形師は「済まなかった」と言いながら頭を下げる。

▽「そうですか、じゃあ桜嵐くんも見逃してくれると嬉しいんですが。」

▽「それは出来ない。彼は私の復讐の対象内だからな。」

人形師は片手を挙げる。それと同時に周囲の人形やエルフの人達が戦闘態勢に入る。
：どうやらエルフの街の人々も操作しているらしい。

だけど、私達の作戦に支障はない。この作戦では人数差は無いのと同じだからだ。

∨「すまない、どうやら君を殺して前に進まないと行けないようだ。さようなら、ハーフ
エルフのお嬢様。」

人形師が手駒に攻撃命令を出そうとするその瞬間：

∨「今だよ！だいふくっ！『吹雪』ッ！！」

世界が、凍りついた。

ただ静かに時間は過ぎていく…

「…もう10分以上経つな。その雪精のバックアップあつての長期足止めという事か。本来ならこの規模の技、1つの命では1分と持たないはず。で、いつまでそうしている気だ？」

▽「正確には13分46秒です。前に使った時は1人だったので1分くらいで魔力切れで倒れてしまいました」

▽「自身の消耗無視で凍気を周囲に放ち、待機中の魔力の流れや全ての物の動きを止める…まるで時間停止だ。それ故に自身の凍気で自らも動けないようだが？」

▽「ええ、普通はそうです。自身から凍気を放つだけならそうですが、ラミイは魔力操作が得意なのでたった1人だけ、1人だけを凍気の影響から外す事が出来ます。」

▽「だがお前は動けないようだが…まさか…」

▽「余おおおおおおおおおおおお!!!」

『吹雪』で全ての敵の動きを止めて、その中で唯一動けるあやめ先輩が必殺の一撃を叩き込む。

これがラミイの考えた必勝法だ。どう考えても確実に攻撃は命中するし、念の為に会話で背後から注意を逸らした。

だが、次の瞬間。ラミイ達はこの作戦の穴に気づくことになる。

ガキインツツ!!!

もし相手がノータイム・ノーモーションで連射し続けられる飛び道具、もしくはあやめの攻撃ですら突破不能な防御力を持つていれば？

∨「その程度で、俺に適うわけないだろ？」

ブシュツツツ!!!

∨「痛っ!?!これは…糸っ!?!」

あやめの片腕を貫いていたのも、あやめの攻撃を防いだのも、全て赤い糸によるものだった。

∨「糸も束ねれば刃も通さぬ服となる、質の高い繊維で出来た布が凶刃から命を守った良

「い例だな。」

▽「ぐぬぬぬつつつ…！はあつ！『鬼火』ツ！」

鬼火、鬼人が操る青い炎。あやめはそれを刀に纏わせ糸を切り払った。

▽「いつ…腕が思うように動かない…！」

▽「筋肉を狙った。無理矢理動かすことは出来るかもしれないが激痛に耐えながらになるだろうな。」

▽「あやめ先輩！下がって！『フリーズシールド』っ！」

あやめが後ろに入ったのを確認した後、ラミイは『吹雪』を解除し氷の防壁を展開した。

▽「逃げるか…だがこちらの手駒も動かせるようになった。」

人形師が指を鳴らすと操作されてるエルフ達が一斉に火属性の魔法を放つ。

▽「フリーズシールドもあんまり持たなそう…あやめ先輩、腕出して！『ヒール』っ！」

▽「いたた…腕をやられるなんて久しぶりだから痛いな…ラミイちゃんありがとね。」

急いで腕に回復魔法をかける。腕にたくさんの針穴が空いてとても痛そうだった…

▽「2人とも！そこと、そこと、そこを踏まないようにこつちに来て！」

▽「ししろん！トラップはどれぐらい保ちそう？！」

▽「私達も遠距離で応戦しながら10分つて所かな…：相手がエルフの街の人達を盾にされたら爆発系の罠が使えなくなるから5分も持たない！」

▽（何か…何か逆転の手は…！桜嵐くんには戦わせたたくない、操られてるエルフの人達も傷つけたくない、必勝だと思われた連携は通じない、時間稼ぎもあんまり出来ない…ど

うすれば…どうすればいいの…？
(

幕間『時間稼ぎ／全部私のせい』

時刻は4時49分、状況は最悪。

間もなくラムちゃんのリーズシールドも敵が突破してくる。

防壁が突破されたら私と獅白さんの2人で仕掛けた罠エリアでの戦闘だ。

立てこもった郵便局は森の外への連絡手段があったりするのでそれなりに広く、設備も整っているのが唯一の救いである。

敵は人形と街の人達を操って攻撃してくる。人形については容赦なくぶっ壊せばいいけど街の人達は違う。

傷つけたくないし、殺したくないから気絶に留めるか何かで行動不能にしないとけない。しかも意識のある状態で操られるから変な攻撃も当てられない。

最悪、足の腱を切って歩けなくするしかない。

罠の位置はねねちゃんやラムちゃん、あやめ先輩にも伝えた。分かりやすい目印も教えてたから引つかかることは無いだろう。

◇「ローラン：無事で良かったけどラミちゃんがアレだからね…正直、トワも今のローランには戦って欲しくないって思う。」

また怪物^{アレ}に取り憑かれたらこの状況を突破できても今度こそ誰も止められないし、何よりローランにそんな苦しい思いはして欲しくない。

◇「トワ様、これ使えそう？それっ！」ポイツ

◇「え？うわっ!？」ガシッ

獅白さんがこつちに投げ渡したのは…薙刀？

▽「…なにこれ？ドラゴンの装飾がついてる小学生が修学旅行のお土産とかで買いそうなストラップの槍バージョンを実物サイズにしたかのようなこの薙刀はどっから引つ張り出して来たの？」

▽「見た目めちやくちやデイスるじゃん。郵便物の倉庫で使えそうなもの無いか探してたら見つけたの、相手が普通の刃物じゃ切れない糸を使うってあやめ先輩が言ってたから使ってみて。」

試しに薙刀を握って構えてみる。

…重い、いつも使っている槍みたいに投げられることは出来なさそうだ。

∨「この薙刀、なんか少し重いけど何か仕掛けでも入ってるの？」

∨「えつと…説明書見た感じ、振ったら火が出る『火属性』仕様らしいよ？ちゃんとした良いところの工房の製品らしいね。」

∨「そんなの勝手に使って良いのかな…？」

∨「あーそれは大丈夫、それローランのだから。」

∨「そつか、なら大丈夫だね。」

…ん？今、誰のつて？

∨「待って、今『ローランの』って言った!？」

∨「え、言ったけど。」

∨「いやなんで!?!なんでローランの薙刀がここにあるの!?!というかなんでローランのつてわかったの!？」

∨「え、入ってたダンボールに宛名が『烏羽桜嵐』って書いてたから勝手に取ってきた。」

そうやって獅白さんは短機関銃二丁とショットガンに弾を込める。多分、アレもローランのなんだろうなあ…

私も軽く薙刀を振り回す。1回振る度に「ぼおつ」と炎が刃から吹き出し、火焰の軌跡を生み出す。

…多少重いが普通に槍として扱う分には問題無さそうだ。

▽「多分、元々は今日の昼間に受け取る予定だったんだろうね。というか凄いなこのショットガン、連射出来るやつじゃん。」

▽「連射出来るショットガンって威力にもよるけどめっちゃ強いじゃん……ところで、他にはどんな武器が入ってたの？」

▽「他？えつと……二刀流用の剣が一对と片方が尖ってるハンマー、ダガーにめっちゃ長い太刀、他にもあつた気がする。」

武器種をさらつと聞いた感じ、ローランの使う武器とだいたい一致する。
所々武器種が異なっているがローランのであると納得できる範囲のアレンジだ。

▽「2人ともっ！敵来る余っ！」

∨ ∨ 「!!!」

そしてついにラミイの防壁が溶かされ、郵便局中に魔法の杖を持ったエルフの人達が侵入してきた

まずいな…これで爆発系の罠は使えない…

∨ 「これで爆発系の罠は使えない…でも私達はラミちゃんの魔力が回復するまで耐久しないといけない。なかなか難しいと思うけど頑張るしかないね。作戦はこうしよう。
 ① 私が閃光弾で相手の目を潰す。② 相手がこちらを探知できない間に二人がエルフの人達を行動不能にする。③ 相手が視界を取り戻し始めたら即座に離脱、遠距離戦に切り替えて時間稼ぎ。…こんな感じかな？ 相手は糸を使うって言ってたからもしかしたらエルフの人達を操ってるのも糸の力かもしれない。」

◇「その糸を切ればエルフの街の人達を助けられるかもしれない？」

◇「そう。もし見つからないようなら最悪足を傷付けて立てないようにするしかない。ラミイちゃんの魔力が回復したら皆で相手の駒を削りながら総攻撃して人形を動かしてる奴を叩くって感じかな。」

◇「あやめ先輩で何とかならない以上、『吹雪』からの短期決戦は無理ってことね。」

エルフの人達が詠唱を始める。ぱつと聞いた感じ『ファイヤボール』『アイスピック』……中級レベルの汎用魔法の準備だ。

当たったら即死とはならないけどかなり痛いだろうなあ……

◇「じゃあ……みんな、上手いことやろう。」

▽「失敗した……ここから……ここからどうすれば……？」

『吹雪』で動きを止めても、トドメを刺せない。その手段がない。

あの男の糸が硬すぎる、あやめ先輩の『鬼火』を纏った刀なら切断出来るけどあやめ先輩の片腕は完全回復したわけじゃない。動かす度に激痛が走る筈だ。

次に現状の突破方法。

敵が多すぎるしエルフの街の人達を操ってるせいで全力で攻撃出来ない。郵便局の

建物の構造は調べたけど出入り口は正面と郵便物の倉庫の搬入口、そして職員専用の入口の3つ。

だけど建物ごと囲われてるから3つあった所であまり意味は無い。強いて言うなら倉庫の搬入口だ、物が多いからそれに隠れて逃げる事が出来るかもしれない。

この作戦で逃げるなら傷つける人も最小限で済むし、森の外に出られればトワ様の通報を受けて助けに来てくれた人達と合流出来るかもしれない。

けど、そうなったらあの男に操られてるエルフの人達はどうなるの？逃げるとしてもどっちに向かえばいいの？そして何より逃げ切れるの？

…もうすぐ夜が明けて日が出る。明るくなったら間違はなく逃げきれない。逃げるならそれまでに決断しないとイケない。

普通に考えたらたかが学生が街1個丸々占領するような危険人物に適うわけない。全員で攻撃しても防がれて誰か死んでしまうかもしれない。そんなのは嫌だ。

でも逃げたらローラン君は…？仮に緊急事態ってことでローラン君にまた頼ったらローラン君はまた無茶をする。また自分を犠牲にしようとするかもしれない。

「そう言えば学年主任の白い人はローランくんを止める手伝いをして欲しいって言うてトワ様を連れて行っただけアレはどういう意味だったんだろうか？」

「…違うっ！これは今考えるべきことじゃないっ！」

「考えてるだけでももう10分も経ってる…何か…何か現状の最善手は…逃げる…？逃げる…？逃げる…？逃げる…？」

「私達がちょっと強いからって対抗しようとしたのが間違いだったの…？」

「それとも…ローラン君に頼るのが最善手？」

「私がローラン君に手錠を掛けたばかりに打てる手を一気に狭めてしまった。皆の命を危険に晒してるのもラミイのせいなの…？」

この最悪の状況は全部ラミイが作ったの？

∨ ラミイ、起きてるか？

∨ 「ろお…らん…くん？なんでここに…？ねねちゃんは？」

∨ 適当言っでししろん達のとこ向かわせた。ねねちのハンマーは街の人達を気絶させて無力化するのに役に立つはずだからな。それより…

∨
ラミイ、約束をしよう。

パート40前半『AM5:00 Please don,
t tell me a lie!』①

新たな力を見せつける『オーディション』実況プレイ、はーじまーるよー。

前回までは…何してたってことになるのかな…？

多分「部分解放」を獲得したので解放戦ってことになるのかな？

あ、解放戦って言うのは「幻想体の本」の中にいる幻想体本人と向き合う事です。中身によって戦闘かイベントかは異なりますが今回は戦闘系でしたね。

クリアすると進行度によって「部分同化」とか「完全発現」等のスキルを手に入れることが出来ます。つまりは自分の意思で「同化」状態になれるってことです。

にしてもメインストーリー中に発生するとか初めて見たゾ…

一体どういうことなんでしょうね…？しかも選択肢結局選ばなかったし。

∨目が覚めた。

∨ 手首を確認する…手錠は付けたままだ。

∨ …行こう、ラミイの所に。

あ、なるほど？ラミイの所に行けばいいんですね！

『何も無い』が再現したラミイとの約束ですからね、すぐ隣の部屋に居るみたいなので会いに行きましょう。

∨ ラミイ、起きてるか？

∨ 「ろお…らん…くん？…なんでここに…？ねねちゃんは？」

∨ 適当言っしてしろん達のとこ向かわせた。ねねちのハンマーは街の人達を気絶させ

て無力化するのに役に立つはずだからな。それより…

∨ ラミイ、約束をしよう。

∨ 「やく…そく…?」

∨ ああ、約束だ。

∨ (ここからは言葉を間違える訳にはいかない…)

- ・ とりあえず手錠をはずしてくれ、みんなを助けないといけない。
- ・ まずは皆でこの状況を覆さないといけない。手はあるか？

ひえっ…（ここからは言葉を間違える訳にはいかない…）なんて久しぶりに見ましたよ…

このテキストが出るということはつまり『ここから選択肢を間違えたら死ぬところがあるよ』ってサインです。

1個目から言ってること同じに聞こえますが上は手錠に話を振ってるので死ぬ気がしません。

よってここは下を選びます…嫌だあ…死にたくねえよお…

～まずは皆でこの状況を覆さないといけない。手はあるか？

～「ないよ次の手なんて…ラミイの作戦で結局みんな危険な思いをすることになって…あやめ先輩の片腕があいつの糸でズタボロにされたりもした！」

～あやめが腕をやられたのか!?マジかよ…厄介だな。とりあえず相手の攻撃手段は糸

なんだな？

▽「そう。そして今は街の人達を盾にしながら攻撃してきてるの…ラミイ達が操られる人を傷つけられないって分かってるんだ。」

▽（俺はラミイから相手についての情報を聞いた…）

▽なるほど…操り人形ってやつだな。もしかしたら身体についてる糸を切つてエルフの街の人達も助けられるかもしれないな。

▽「あの数を相手にそんなのできるの…？『吹雪』は消費する魔力が多すぎてしばらくは使えないよ？」

∨
…

・俺ならできる。全員とは言わないがあの人達を助けられる…と思う。
・手段は揃ってる。俺にやらしてくれ。

うーん…下の方がいつもの桜嵐くんっぽいんですが問題は今の桜嵐くんはラミイちゃんは何を求めているかですよ…

上の方が言い方が柔らかくてラミイちゃんに寄り添ってる感じがしますね…
どっちがいいのか…(カーソルうろうろ)

ええい!上だああ!!!

∨俺ならできる。全員とは言わないがあの人達を助けられる…と思う。

∨「…っ！」

∨一応、手段もある。成功率は相手の戦力の底が分からないこともあつて3割ちよつと下つてとこかな。

∨「駄目っ！ローランくんにはそれはやらせない！その為の手錠だよ！7割も失敗する作戦をローランくんにはやらせたくないし、そもそもローラン君を戦わせたくないの！」

∨ああ、だからここに来た。だから約束をしに来た。

∨「じゃあその約束って一体何なの！」

∨（ラミイに話すべき順番は…）

・質問の答えを話す。

・ラミイ、俺を信じろ。

・ラミイ、俺は誰も失いたくない。

・ラミイ、俺は死にたかつたんだ…あの時、ししろんとねねちを逃がしてそのまま…

アッアッアッアッアッ!!!

選択肢が50パーセントじゃなくなったアアアアア!!!

これは選択肢の中から順番に話さないといけないやつですねぇ!

単純計算で $4 \times 3 \times 2 \parallel 2 \ 4$ 通りの選択肢が出来ます…正解はひとつじゃないかもしれませんが致命的な部分は間違えたら桜嵐くんがキーボウノハナーしてしまいます…!

…いやマジでどうしてくれよう、この選択肢。

《走者、カーソルをうろろさせながら考え中…》

よし、決めた！順番は入力しました！

これで桜嵐くんの運命が決まります…！入力シーンはあえてカットしました。皆で桜嵐くんの選択を見守ってあげてください…

〈（嘘はつかない。俺は『傷跡』と、そこにこびり付いた『血』を晒す覚悟を決めた。）

▽ ラミイ、俺は死にたかったんだ…あの時、ししろんとねねちを逃がしてそのまま…

▽ 「えっ…」

▽ 俺はさ…色んな人を殺して来たんだ…前に話したろ？俺のせいで父さんは全力で戦えなくて悪魔に殺されたって。

▽ 「…」

▽ 父さんの死を確認した時、周りには沢山の悪魔が居たよ…

▽ そいつらみんな、俺が殺したんだ…!

〈ラミイは驚きながらも話を静かに聞いてくれている…〉

〈でもさ…そいつらは誰かに操られてて、お前らの親玉は誰だって聞いても答えなくてさ…だから魔界に行つて片っ端から怪しいヤツを殺しまわつてた事があつたんだよ。それが俺の3年前だ。〉

〈それでも本当に憎しみを向けるべき相手は見つからなくてさ…無関係な人を殺し回つた罪人になつてたんだ。〉

〈ラミイはさつき聞いたよな。どうして大切な物を投げ出すのかつて、だから話した。〉

▽「え……」

▽「答えがこれだ。俺は誰かに罪を償いたかつたんだ。俺が誰かに殺されるなら、それが俺に与えられた罰なんだろうって。そう考えてたんだ。」

▽「でもさあ……！ラミイ……俺は誰も失いたくないんだよ……！これ以上自分の身近な人達に居なくなつて欲しくないんだよ……あの変な奴の狙いが俺なのに危険に晒されるのが俺の周りの大切な人達なのはおかしいだろ！」

▽「……これがどうして大切なモノまで投げ出そうとするかの答えだよ。ラミイから見れば大切な物を投げ出してるように見えるのかもしれないけど、俺からすれば数少ない大切なものを守るためって言う自分勝手な理由だよ。」

！
　　▽ラミイと初めて会った時だってそうだ。あの時、俺一人だったら簡単に殺されてたし、ラミイを守ったのも目の前で人が死んだら嫌だからっていう身勝手な理由なんだよ！

　　▽だから俺はお前のヒーローなんかじゃ「違うよっ！」…え？

　　▽「たとえどんな理由であつても！ラミイの命を助けてくれたのがローランくんであることは事実なんですっ！ローランくんはラミイの英雄なんですよ！」

　　▽「だけどローランくんは嘘つきで…ししろんとねねちゃんを逃がして自分だけ犠牲にしようとしたって聞いた時、ラミイは本当にローランくんが死ぬんじゃないかって怖かった…」

∨ あっ…

∨ 「だから生きてるって分かった時、本当に嬉しかった。けど同時に『もう二度とこんな思いはしたくない』って思ったの。」

∨ …それが手錠をかけた理由か。

∨ 「そうだよ…ラミイだって身勝手な理由でローランくん到手錠をかけて、みんなを危険に晒したの。でもっ…ローランくんにも死んで欲しくないから手錠は外したくないって思ってしまった。」

∨ (俺達はようやく互いに本心を話すことが出来た…)

◇ ラミイ…悪い、俺は人の為を思ってるようで実は自分の事しか考えてなかったんだな…

◇ 「いえ…ラミイもローランくんの事を全然理解できてなかったんですね。」

◇ …ラミイ、約束して欲しい。『俺の手錠を外して欲しい。』そして『俺を信じろ。』

◇ 「…っ！それは…」

◇ だから変わりに俺は『絶対に生きて帰ってくる。』そして『ラミイに全部話す。』今の説明だけじゃ足りないだろ？正直俺もまだ話すべきことはあると思ってる！だけど

今は時間が無い！だから、帰ってから全部話す。俺の事、全部っ！

▽ラミイが俺の事を英雄扱ヒーローいするのならっ！まずは目の前のピノキオピノキを信じてくれよ！

▽これが嘘偽り無い俺の本心と願いだ！トワ様達が危ないんだろ!? アイツらを助ける為ならヒーローにでもなんだってなつてやる！俺はもう…身近の大切な人にこれ以上傷ついて欲しくないんだ…！

▽「だけどそれでローランくんにかあつたら…」

▽でも、それで俺が傷ついて死にかけたりしてもラミイが傷つくんだろ!?俺はそれを知ることが出来た！ラミイが教えてくれた！だから約束だ！俺は絶対にみんなを助けて無事で帰ってくる！というかラミイも手伝え！

∨俺達であのイカれた人形使いをぶっ潰して全部ハッピーエンドにするんだよ！

∨「バトルロワイヤルの時もそうだったけど…ローランくんは本当に無茶苦茶するよね
…」

◇ そうだな…言われてみれば俺の人生つてずっと無茶苦茶してる気がする。

◇ 「…で、ラミイは何をすればいいの？」

パキンッ！

◇ (氷の手錠が無くなった！)

実は今回、何の仕込みもしてないんですよ…

ラバーズをプレイした事がある方はみんな試したでしょう『武器のオーダーメイド』ですが、本当は注文した時点で見た目や性能をめちゃくちゃ細かく設定できる画面に行けるはずなのに桜嵐くんの場合は工房に連絡して装備調達を押しただけでイベントが挟まり注文が完了してしまいました。

しかもイベントで桜嵐くんが「前から用意して貰ってたヤツを引き取りたい。」と言った事を覚えてるでしょうか？（パート19参照）

あの時はスキルのことでも夢中で気づきませんでした。がパート37プレイ中くらいに気づいたんですよ…

つまり今から獲得するのは『あらかじめストーリーに組み込まれた装備』です。
下手すりゃクソザコなメグジ武器ですが、これは難易度『オーデイション』です。
私の予想通りなら恐らくめちゃくちゃ強い武器のはずです！

∨ 見つけた…つてあれ？ダンボール開いてるんだが？

∨ 「えっ、それ大丈夫？」

は？紛失とかシヤレにならないのだから？

パート40後編『AM5：05』
桜嵐の手袋』

▽（ダンボールの中には数種類の武器と黒い手袋が入っていた。）

▽…よし、薙刀と銃、ハンマーがないけど一番大切な手袋は残ってる！

▽「手袋？あ、それってもしかして桜嵐くんのお父さんの…」

▽あ、父さんの手袋では無いよ。まあ似せた所はあるけど…はいつ、ラミイこれ持ってた。

▽（俺はラミイにダンボールを台車に乗せて渡した。）

▽「これ、桜嵐くんが持ってなくていいんですか？」

▽ ああ、前みたく氷の柱に入れて打ち出して欲しい。ターゲットは『人形師』本体だ。そして…

▽ (俺はラミイに作戦の内容を説明した。)

▽ 「なるほど…つまりはいつも通り」

▽ 「『相手の意表を突いて攻撃』だな。」ですね。」

▽ 完全に理解して貰えてるようで助かる。じゃあラミイはししろんと合流、作戦の伝達を頼む。アイツの力が必要だ。

▽「桜嵐くんはトワ様と合流して準備ですね。ねねちゃんは？」

▽「うーん…あやめと一緒に前線で暴れてもらうか。ラミイはまずしろんに銃器バッグを渡して。その後、武器を入れて柱を撃った後はその2人の回復に魔力を集中して。」

▽「わかった、氷の柱を撃った後は回復でいいんだね？」

▽「ああ、それでいい。じゃあ、後で！」

▽「あ、桜嵐くん！忘れ物！えいつ！」

▽「ん？あ、そうだった。」

パシイッ！

〈（ラミイはデュランダルをこっちに投げ渡してきた。）

〈危ない危ない、コイツなしで敵に突っ込む所だった。

〈「トワ様の槍は持った？」

〈そっちはちゃんと持つてる。

〈「じゃあ準備完了だね。」

〈ああ。じゃあ…お互いに上手くやろうか…！

〈「うん、また後でね！」

『桜嵐の手袋を装備した。』

『デュランダルを装備した。』

『新たに複数の技が使用可能になった！』

『桜嵐の手袋』…！ 『黒い沈黙の手袋』ではなく自分のものだ…！

いいな…：テンション上がって来ました…！そして注目すべきは『新たに複数の技が使用可能になった！』というテキストです。

このテキストが出る時は確実に10個以上の技を同時に習得、使用可能になった時のテキストです！

さて、いよいよこの戦いにケツチャコ…あれ？戦闘前アナウンス？

《今回の戦闘は『烏羽桜嵐』の感情レベルが3からスタートします。また、HPが五割未満になった時点で即座に敗北になります。》

ぬっ…なかなか厳しい条件が来ましたね。

初めから感情レベルが上がった状態なので移動速度と攻撃速度が上がって敵の攻撃を避けやすくなるのはいいんですがHP半減で即座に敗北と来ましたか…

いや、もうやるしかねえっ!!!

画面ではトワ様と合流し、薙刀を返してもらっています。行くぞ桜嵐くん！目の前をよく分らん奴らをぶっ倒せ！

…つと、その前に「分析」です。
フィールドで戦えるのはまだエルフの街の人達と骨の人形だけなのでそいつらを先にしときましよう。

「操られたエルフの民」

所持スキル

「助けてくれ！」

このキャラを攻撃するキャラクターの攻撃力は半分になる。HPが1より少なくならず1以下で行動不能になる。

また、このキャラクターは遠距離魔法を多用する。

「骨の人形」

所持スキル

「揺らぎ」

全ての技のリキャストを0秒にする。通常技の使用コストを『無し』に変更する。

「人形の骨」

自身に常時『打撃攻撃威力増加Lv1』（Lv1につき5%上昇）を付与する。相手の攻撃が自身に命中した時、自身の物理防御耐性を脆弱（被ダメ1.5倍）に変更する。

…なるほど！つまり全員ぶん殴っていいんだな！

下手に殴って操られてるエルフの人達を殺してしまう心配はなさそうです。人形は揺らぎ持つるので技を連発することができるので優先的に処理します。

では…始めましょうか…！

というわけで戦闘前イベントです。

▽「…はい、これ返すね。にしてもよく私が持つてるって分かったね。」

▽短機関銃2本とショットガンはししろんの所だろ？この手袋で位置座標が分かるようになってるのさ。それっ、トワ様の槍持ってきたぞ。

▽「おおっと、ありがとう。…その様子だと、ラミちゃんと仲直り出来たみたいだね。いつもの剣も持つてるし。」

▽ああ。だけど完全に許してもらうために『アイツ』を無事にぶつ倒す。誰一人欠けることなくこれ以上の怪我もさせない。

▽「ローランの中の怪物は大丈夫なの？」

▽多分いける。後はコイツが言う事聞いてくれるかどうかだな。でもコイツは何も知らないから悪い奴ただけで色々学習すれば人類の脅威になったりはしないと思うんだ。人間がどう思うかは別だけどな…

▽「…本当に大丈夫なんだね？」

▽ああ、かなり無茶なこと言うけど俺と『コイツ』を信じろ。

▽「はあ…りよーかい。言つとくけど暴走したら誰も止めれないからね？」

▽ああ、じゃあ前に出て道を開いてねえちとあやめが囲まれてるところまで進んで敵を薙ぎ払う！

▽「うん！エルフの人は両肩から赤い糸がでてるからそれを切れば解放出来るみたい！
だけど普通の刃物じゃ切れないから…」

▽糸の性質はラミイから聞いた！今ここに薙刀を取りに来た理由でもある、コイツで
俺が前を切り開くからトワ様は急いで2人のカバーを！時間が惜しい、2分で済ませる
！

▽「分かった！」

戦闘開始！

場所は郵便局出てすぐの所！どうやら遠距離戦してたところを誘い出されたっぽい
ですね？

正面には骨の人形5体、奥にはねねちとお嬢。

桜嵐くんの手にはデュランダルと薙刀が握られています。

あらっ…？使用できる技が変わってますね。デュランダルは変わらず、新たにノーマルモードでも見たことがある技が2つと恐らくこの薙刀の専用技があります！

でも…使えるようになった技のひとつが『押し寄せる焰』って技なんですけど、これ両手杖の魔法技なんですよね。優秀なんで文句は言いませんけどね！早速使ってください！

∨ 俺はデュランダルを1度置き、薙刀を両手で握る。

∨ …先端が熱くなるのを感じる。

∨ 「ぜああああ!!!」

(炎が広がり、夜明け前の森と人形を真っ赤に染め上げる……!)

∨ 「あちっ!余波がこっちまで来た!?!と、トワ様!今!」

∨ 「うん!行ってくる!」

いや〜!相変わらずこのゲームは炎の演出が綺麗ですねえ!

『押し寄せる焰』は本来、両手杖で火属性のスキルを極めるキャラメイクをしてる時にゲーム後半で手に入る技です。

しかもこの技、広域攻撃なのでめっちゃ便利なんですよ！

ちなみにデメリットとして自身に「火傷状態Lv1」（火傷の数を1つ増やす。1つにつき10ダメージ）を付与するのですが火属性構成は自身に火傷を付与して攻撃力を上げたり追加効果を付けたりするのでむしろメリットだったりします。

え？桜嵐くんはそのスキルを持つてるのかって？…はい、持ってませんね。普通にデメリットです。

まあ火傷は勝手に消えるので放置します。というか治す手段ないですし。

それでは目の前の人形を薙ぎ払ったのでトワ様がねねちとお嬢を連れてくるまで耐久しましょう！『押し寄せる焰』は広域攻撃なのでリキャストが非常に長いですが薙刀は槍カテゴリーに分類されてるので『偽・アラス工房』も使えますしね！

というわけで人形とエルフをボコしてるだけなので3倍速しまあす！

『火竜斬』ツ！『デュランダル』ツ！『偽・アラス工房』ツ！もつかい『火竜斬』ツ！追加効果でカウンター！ねねちとお嬢の所に行こうとしてる敵を確認して『押し寄せる焰』ツ！

そして出来上がった物がこちらになります（条件達成によるイベント）

▽「あれっ!?!あの黒い服は！」

▽「3人とも！早く！」

▽「ローラン!?手錠がないってことは許して貰えたのか!？」

▽「その話は後で！ラミイ！ししろん！今だっ！」

《郵便局の入り口付近…》

▽「狙いはアイツ…狙いはアイツ…」
人形師 人形師

▽「ラミちゃん、4度下に下げたら撃っちゃっていいよー」

▽「わかった！いっけええええ!!!」

ドオオンツツツ
!!!

▽「何っ!?直接撃ってきた所でっ!」

▽（人形師は糸で結界を作り、柱を粉碎した）

▽「今の声は…!烏羽ツ…桜嵐!」

▽「よしつ、まずはフェーズ1突破。ラミイはねねちとあやめの手当を！30秒で済む範囲でいい！あとししろんとねねちは銃とハンマー返せ！」

▽「あつ！そうだった！勝手に使つてごめんね！」シュツ

▽「あいよつ！言つとくけど私はまだ許してないからね！」 シュツ

パシイッ！パシイッ！

▽「わかつてるよそんなこと！トワ様、まだいける!？」

▽「ちよつと…キツいかな…息が…切れてきた…」

▽「じゃあラミイ達の護衛頼む！あやめとねねちは無理の無い範囲で人形の相手を！」

▽「駄目だつ！余も前に痛つ…！」

◇「無理はさせたくない！これ以上ケガを悪化させない為にも怪我してる方の腕は使
うな！ねねちはあやめの怪我してる腕の代わりだ！頼ってやれ！」

◇「あやめ先輩！あと少し、一緒に頑張ろ！」

◇「ねねちゃん…わかった、サポートお願いね！」

◇「ししろん！ラミィから作戦は聞いてるな！」

◇「もちろん、グレランの用意は出来てるよ。」

◇「じゃあ10秒後に頼む！撃つたのを確認したら突っ込む！」

∨ 「あーいよっ」

∨ 「ラミイ！」

∨ 「桜嵐くん…」

∨ 「…行ってくる。」

∨ 「うん、行ってらっしゃい」

∨ (俺はラミイの返事を聞いた後、敵陣に向かって走り出した…)

という所で今回はここまで！

長丁場になりましたがここまでお付き合いいただきありがとうございます！
イベント丸々映したから動画時間1時間くらいかな…？

次回はいよいよ人形師との決戦です！

そんなわけでご試聴ありがとうございます！

パート41『AM5:09 Cut down the string』

『人形師』とローラン^{桜嵐}、お互いに大事な人を失った者たち。

そんな『オーデイション』実況プレイはーじまーるよー

前回は薙刀で暴れ回って終了しました！

そういや前回見忘れていましたが、この薙刀は『焰龍工房』って所で作られたそうです。

今他の武器も確認しましたがハンマーが『砕氷工房』、ショットガンと短機関銃二丁は『エモーショナルアトリエ』です。焰の龍に砕けた氷、感情的と来ましたか…

他にもどんな武器があるのかめっちゃ気になります。今は『人形師』です。ノーマルモードでは見たことない相手なので正直めっちゃ怖いです。

戦闘前に「分析」入れときましよう。スキルが分かれば初見でもそれなりに対処できるはず！

『人形師』

所持スキル

「揺らぎ」

全ての技のリキャストを0秒にする。通常技の使用コストを『無し』に変更する。

「絡み付いた執着の糸」

攻撃に専用の武器を用いる。この武器での攻撃は斬撃属性のみの近接攻撃では相殺が出来ない。

また、一定間隔で対象の命中部位に「重症」を付与する『執着の糸』を使用する。

（「重症」：付与されたキャラクターが重症状態の部位を使用した攻撃をするとHPが5%減少する状態。戦闘が終了すると回復する。）

「人形操作」

戦闘開始時に味方に「人形操作」状態を付与。

「人形操作」状態の「人形」キャラクターは全ステータスが上昇する。

「人形操作」状態の「人形」以外のキャラクターは全ステータスが低下し、スキル「助けてくれ!」を付与される。

[??]

以下の条件のいずれかを満たせば戦闘が終了する。

- ① 『烏羽桜嵐』か『人形師』のHPが半減する
- ② 9分経過
- ③ 戦闘中に条件を満たしイベントを見る&3分経過。

はあ…（クソデカため息）

どう見ても当たつちやいけない攻撃が1個ありますね。

「重症」はクソつてはつきりわかんだね！そのデバフは敵が使つちやダメなんだよ！特にこの状況ではなあ！

！
せつかくオーディション初プレイなんだからこんな所でまだ負けたくないんだよお

…はい。（落ち着きを取り戻す）

というわけでプレイ方針ですが実質一択ですね。「??」の効果によると「どちらかのHPが半減したら戦闘終了(勝利とは言っていない)」「タイムアップでの勝利が可能」「戦闘中にイベント起こしたら簡単にクリアできる」ってところですね。

どうせ格上なので相手を五割削るのは無理、タイムアップもあまり現実的じゃないので狙うは「イベント発生によるクリア」です。

手持ちの武器が槍カテゴリの薙刀とデュランダルのみなので『furious』は使えませんし…多分同じ理由で習得したばかりの『Furious』も使えないでしょう。

切り札は「黒い沈黙」、それと「桜嵐の手袋」の本気の力です。

「黒い沈黙」がパッシブならスキル枠にセットしなくても発動するので火力がそれなりに出るようになるはずですよ。まあお父さんのと同じ効果とは限りませんが…

となると一番頼りたいのは「桜嵐の手袋」です。

ラミイに武器を射出してもらって人形師の近くに残りの武器があるはずなので上手く行けばその中に人形師の糸の防御に有効な武器があるかもしれません。これがメインのプランです！

つてなわけで人形師の所に突撃イ！バンザーイ!!!

∨（ローランはラミイに何を言ったんだろうか…正直、気になるところではある。）

∨（ラミイが戻ってきた時、雰囲気さがつきまでの不安定な感じが無くなっていた。間違
いなくアイツが何かようやく本音で言ったんだろう。）

∨「ま、アタシには関係ないけどね。じゃあ…行きますか！」

∨（私は両手に握ったグレネードランチャーを敵の集団に放つ。中身はラミイちゃんに
言われた通り…）

シユウウウウ…

(辺りに濃い煙が漂い始める…！)

▽「これはスモークグレネード…今度は煙幕か！」

▽(まずいな…操り糸を付けたエルフと前線の人形は攻撃対象を設定すれば自動で感知して攻撃を行う。自動操縦型。だが俺の周りの人形は柔軟な動きができるように俺が

直接操作する” 手動操作型” で固めてしまった！これでは人形の操作ができ…)

人形師が考えを巡らせたその刹那…

辺りが焔に包まれた

◇ 「ぜあああああああ!!!」

◇ 「烏羽…桜嵐ツツツ!!!」

ヒュン！ヒュン！ヒュン！

バシイッ！！

咄嗟に糸でアイツの薙刀の動きを止める。持ち手ならば切られることも無いだろう。

∨「ちい……！『氷撃』ッ！」

ヤツは即座に薙刀を手放し手持ちの武器をハンマーに切り替え殴りかかって…

待て、ヤツはどこから武器を取り出した!?

ガギイイイン!!! ミシミシシ…

∨「その武器…！お前の父の物とはやはり違うようだな！」

∨「お前こそ俺の知ってる人形師じゃないみたいだな！事件簿で見たヤツは私服だったがお前はスーツでバツチリ決めてやがる！」

ハンマーは“布”で防御することが出来たが使う糸が多すぎて薙刀の拘束は解いてしまった。

「さあ始めようか人形師！お前は俺の父さんと何の関係があるか知らないがぶつ潰して捕まえて吐かせてやる！そしてこれ以上、俺の大切な人達に手は出させない！」

戦闘開始！

スモークが撒かれてるから他の人形は動けず1体1！

ハンマーと銃セットにも追加で使用可能になった技が3つつつ！

おっ！『氷撃』がありますね！使い勝手の良い技です！ひとまず短機関銃を撃ちなが

ら距離を詰めて…

あれ…短機関銃浮いてるう!?

どういうことだ…あ、なんか見慣れないバフが付いてる。

「全武装」

装備している全ての武器を同時に扱うことができる。『武装解除』を受け付けない。

全ての技を武器切り替え操作無しで使用可能。フィールドに存在するデュランダル以外の武器が自動で敵を攻撃する。

マジっすか!?!単純に武器切り替えの隙と操作の手間が省けるだけじゃなくて自動攻撃!?!

これもしかして人形師ポコポコに出来てしまう!?!

▽『フルバースト』銃種を問わず発動できる技。装填されてる弾を一度に全て打ち切る！『氷撃』さつきも使った技。本来は片手杖の魔法技で氷塊による重い一撃を叩き込む。今回の場合、武器そのものに氷属性が付いている。！『火竜斬』前回から使用している薙刀の技。火属性を持つてる薙刀を装備していないと使えないが、火炎を纏った強力な2連撃を相手に叩き込み「火傷Lv2」を付与する。更に技の後隙の間は「自動反撃」状態になる。！」

▽「ぐっ……お前達！行けっ！」

何とか受け流しているがそろそろ限界だ……手数が足りないので急いで人形を自動操縦に切り替える。烏羽桜嵐はあの時既に標的にインプット済だ。

戦う相手を見失っていた人形達が生命反応で桜嵐を捉える。手数はこれで4対1…いや、4対4なのかもしれない。本体を倒さない限り数が減らないから厄介だ。

くそっ！手数を増やされたか！

《素早い人形が戦闘に乱入した》

《重い人形が戦闘に乱入した》

《大きな人形が戦闘に乱入した》

さすがにそこまで上手く行かないようですね！手数を増やされました！

…が、無視して『人形師』に攻撃を続けます！人形は他の武器で迎撃できるようなので！

どうやらビットやファンネルみたく空中に浮いて自動で相手を攻撃してくれるみた

い
です。

これが…桜嵐くんの手袋の力…!

というわけで武器に人形は任せて桜嵐くんはデュランダルで人形師を殴ります!

感情レベルのスタートが3だったので既に現在、上限の5まで達しているのでデュランダルが当たれば確実にクリーンヒットまで持つて行けるようになりました!

というわけで画面では現在、デュランダルを連打しています!

『デュランダル』ツ! 『デュランダル』ツ! 防御したな? もう一度『デュランダル』ツ!
リキャスト回復の間に『回転斬り』を挟んで『デュランダル』ツ!

相手が下がったので前ステップ入れて『デュラ…

〜「かかったな?」

…は？

桜嵐が次の一撃を入れようと距離を詰めた瞬間、四方から糸が襲いかかり、両腕両脚を縛った。

くぐつ…！しまった…！

く「ようやく『拘束の糸』にかかったか…いい気味だな。縛られた感想はどうだ？ 烏羽桜嵐。」

∨ ああ…最悪かな。

∨ 「そうか、では今からもっと最悪な目に遭わせてやろう。あの日からお前だけは生きたまま人形にしてやると決めていたんだ。」

∨ あの日？お前何言っ…

∨ 『『氷の柱』ツ！』

遠くから打ち出された氷柱が人形師を捉える…！

∨ 「その柱はくどい！」

ガギイイイン!!!

∨ 人形師は糸の結界によって再び氷の柱を砕く…その行動がこちらの狙いだと知らずに。

∨ 「さあ今度こそゲームオーバーだ！鳥羽桜風ツ!!!」

∨ 「…バーカ」

ヴィイイイイイインツツツ
!!!!!!

▽「なんだと!?!ぐっ…!」

チエーンソー…どこから出てきた!そして自動で飛んでヤツの糸を切断しやが
た!

ブオンツ!!! ガギイイインツ!

▽「これは太刀!?!こんなものはさつきまで…」

ヒュンツ！ヒュンツ！　パシイツ！

∨ 「くらいやがれ『偽・クリスタルアトリエ』ッ！」

∨ 「何い!?ぐはあッ！」

桜嵐は飛来した2つの剣を握った瞬間、即座に突進切りを放った。その突進切りによって、ついに桜嵐の攻撃が人形師に命中したのだ。

∨ (今度は対となる2本の剣…!?そして今見えたもので確信した。見間違いではない、ヤツ
ツの武器は宙を舞っている!?)

▽「ようやく気づいたようだな。」

ヤツが手を挙げると周囲から複数の武器が飛来する。

短機関銃、薙刀、ハンマー、大太刀、爪の鋭いガントレット、ダガー、鉞、鎌、チエーンソー、2本の剣、ショットガン。

さつきまでであった武器はともかく…今増えた武器は何処に隠していた…!?

▽「気になるようだから教えてやる、さつきお前が砕いた氷柱の中だよ!」

▽「思考を読まれたっ!?!不味いつ!」

《「全武装」状態で見える武器が増えた!》

あつこれイベントか!?特定の攻撃を喰らうこととか下手すりゃ絶対起きねえじゃねえか!

そしてなんか使える武器増えましたね…!長めの刀とオーズのトラボディみたいな爪の付いたガントレット、鉈と鎌、さらにはチェーンソーや双剣まで!

とうか使える技多スギイ!?頭オーバーヒートしますよ…このスペック逆に使いこなせるやついるの?いやいな(決めつけ)

ノーマルモードで知ってる技も知らない技もまとめて追加されたので頭と手元が大変忙しくなりますがそろそろ3分のはずです!

相手が糸をめつちや飛ばして来ますが浮いてる状態の武器の自動攻撃が勝手に相殺してくれています!優秀ウ!

せつかくなんで距離を詰めて今のうちに操作慣れしときましよう！技連打いきますよオ！?

『鬼神乱舞』二刀を振り回し、攻撃力の80%で10連撃。モンハンの双剣のアレ！『フルチョーク』ショットガンの弾の集弾性を上げるアタッチメントを付けて放つ強力な一撃。ラバーズではショットガンの種類によってチョークの種類が違う。！『狂気の一撃』短剣に分類される鈍で放った技。強力な一撃を相手に命中させれば自身に『攻撃力増加Lv2』を10秒間付与する。！『八刀一閃』FFのセフィロスが使う技。なんかいっぱい切ってる、手数多い。！『アームファング！』両腕の爪を牙に見立てて相手を喰いちぎる。相手に「出血Lv3」を付与する。『霜の剣』双剣の片割れの氷属性で放つ一閃。対象に「凍傷Lv2」（火傷と同じ効果、名前が違うのみ）を付与。！『刈り取る』鎌を思いつきり相手の首に振りかざす攻撃。命中した対象が「出血状態」なら出血の数を倍にする。！『ダブルサーキュラー』二刀流版回転斬り。リキヤストが早くて隙が無いので使いやすい。コンボ要因。元ネタはSAO！『デュランダル』！『火竜斬』！『ヴァレルロード』即座に手持ちの銃を再装填するサポート技。この効果で装填した弾丸の威力が上昇する。！『速射』リロード後すぐに使えば技威力上昇Lv2が付く。攻撃回

数は銃依存！『伐採』鉦の本来の使用用途。相手に鉦を振り下ろし叩き切る一撃。！

これもうやってる事テイルズオブシリーズみたくなってきたんだが!?! 1人で永遠とコンボ繋ぐとかやってる事お嬢なんだよなあ…（パート12のお嬢の話参照）
そんなこんなでそろそろ3分：経った！

というわけで今回はここまで、次回は戦闘後イベントから始めます。
ご視聴ありがとうございます！

パート4 2 『夜明け／そして彼女らは帰路に着く』

ファンネルってやつは最高だな！そんな『オーデション』実況プレイはーじまーるよー

前回は人形師を撃退？したと思うので戦闘後イベントからです！
さっそくどうぞ！

～「ぐっ…」

私は思わず膝を着く。やはり今の身体ではスペック不足か…

～終わるか？俺を人形にする予定だったみたいだが、俺は誰の操り人形にもならないぞ。

「いいや……すでに俺達は操り人形さ……過去という糸に吊るされ運命という人形劇を踊り続けるだけのな。」

「は？お前何を言っ……」

会話に気を取られた隙に私は糸で土煙を巻き上げる。

「な……！しまっ」

「もう遅い！生憎だが逃げさせてもらう！また会おう、今度は確実にお前を人形にしてやる！」

高機動型の人形に自分の体を運ばせる。ヤツも追ってくるだろうが同時に当初の目的を実行する。

∨ 逃がすかつ…!

∨ 「ローランさん！大変！エルフの人達がどっか行っちゃう！」

∨ 「…は？」

《戦闘による経験値を得た。》

《過去回想『血』が開放された。》

《回想解放に伴いスキルを獲得した。》

《雪花ラミイと親しくなった!》

ぬわああん疲れたもおおん!!!

今回の旅行イベントだけでプレイ時間が4時間は増えましたよ…

何はともあれラミイちゃんもメンタルが回復し、誰一人欠けることなくこの夜を乗り越えることができました!

特殊戦闘、『人形師の夜』攻略完了です!

今回からはしばらくイベント見るばっかになるかな？

まあずつと戦闘してたし多少はね？

勝因としては人形師の糸は物理武器では相殺不能というめんどくさい遠距離武器でしたが意外とパワーが無かったので桜嵐の手袋にセットされている属性武器でも相殺できたことと近づいたらクソザコでそのまま技コンボに持ち込めたのが大きかったです。

というわけでイベントを読んでききます。過去回想も別動画で上げときますね！

～あれから俺達は森の中に助けに入って来た協会所属の便利屋に救出された。

～同じ旅館に泊まっていたエルフ以外の人は全く攻撃されなかったようだが…エルフだけが連れ去られていた。

◇その後、俺達は協会の人達に事情聴取を受けることになった…

◇「まったく…偽物とはいえ『人形師』相手によくやったものだな。」

◇「はい…正直、無茶はしたと思ってます。確か『人形師』の災害脅威度は「星」クラスでしたよね?」

◇「ああ、しかし偽物だったなら良くて「悪夢」になると思う。」

◇「オリヴィエさん…消えたエルフの人達の捜査ってどうなってますか?」

◇「知らん。そもそも今回は『白い悪魔』からの応援要請ってことで俺達が動いてるのであつて本来は別の協会の仕事なんだがな。あ、さっきまでの質問で聞きたいことは全部

聞いたからもう帰れるぞ。」

▽「あ、終わりですか。じゃあ失礼しました、オリヴィエおじさんも仕事頑張ってくださいね。」

▽「誰がおじさんだ。まったく…桜嵐のヤツ、変な所だけローランに似やがって。『紫の涙』はどんな教育をしたんだかな…」

▽俺は取調べ用の部屋を出た。

▽「疲れた…思えばとんでもない旅行になったもんだ。まあ荷物が無事だから良しとしよう。」

▽「ローラン！話長かったね？」

◇「ちよつと知り合いに会つてな。」

◇「え、それつてどんな人？」

「え、普通に父さんの友達。そういや腕は大丈夫なのか？」

◇「…大丈夫。もう動かしても平気だつて。」

「そうか、ところで他の面子は何処に？」

◇「近くのお店で朝ごはん食べてる。余は早く食べ終わつたから迎えに来たの。みんな待つて余？」

◇「じゃあ急がないとな。行くか！」

《ハナ協会・ビル前》

▽「あ、ローランさん。遅かったね？もう朝ごはん食べてきちゃったよ。」

▽「相手が知り合いでな、いろいろ聞いてきた。とりあえず俺ら事件関係者はGW中は自宅待機だそうだが、これ以上何処にも遊びに行けないってさ。」

▽「ええ〜！せつかくの休みなのに〜！」

▽「まあ仕方ないでしょ。そもそも事件の犯人と接触した上に直接狙われてるんだからもっと取り調べの時間は長くなると思ってたしね。特にローランは相手に名指しで呼ばれたわけだし。」

▽「あ、そう言われればラミイも他のみんなに比べて取り調べが少し長かったかも…」

▽「まあ何にせよみんな無事で良かったね。一時はどうなる事かと思つたよ。」

▽「電車代なんかは協会から補償して貰えたしな。それじゃあ帰るか。」

∨ 帰りの席の隣は…

- ・ ラミイ
- ・ トワ様
- ・ あやめ
- ・ ねねち
- ・ ししろん

オリヴィエさん？初めて出てくるキャラですね。『ローランの歌』で出てくるローラの親友の名前と同じですね。やっぱりここには繋がりがあったようですし。

そしてもう一人、『紫の涙』って言ってましたね。恐らく『白い悪魔』『黒い沈黙』に

並ぶ特色クラスの便利屋の1人なんでしょう。にしても、教育…？どういうことだろうか…

あ、ハナ協会についてですがこれは分かります。

便利屋の協会ってのは12個存在していてそれぞれ仕事内容が違うそうです。オリーブイェさんも「本来は別の協会の仕事らしい」って言ってましたね。

ついでに「星」やら「悪夢」の災害脅威度についてです。

この世界の事件やら災害なんかは「伝説」△「疾病」△「悪夢」△「星」△「不純物」って感じに分かれていて「星」までは便利屋が依頼として受けることになる事件の範囲なのですが「不純物」に関してはそれ以上の武力を持った存在が動くらしいです。まあ「不純物」認定された事件や災害なんてこのゲームで見たことないんですけどね！H A H A H A！

そして最後にもう一回好感度イベントですか。ここまで頑張ったご褒美って感じがしていいですねえ！

皆さんは誰がいいですかね？

と言った問いかけを置いて今回はここまで。

久しぶりに戦闘が無い回でした！しばらく戦闘なくていいよもう…
というわけでご視聴ありがとうございます！

パート43 『人前で服を脱ごうとするな!』

よー
お家に帰るまでがイベントです!そんな『オーディション』実況プレイはーじまーる

前回は12ある便利屋協会の1つのハナ協会で事情聴取を受けて終わったところです。
今回は隣の席の選択肢でラミイちゃんを選んでストーリーを進めていきます。
それでは早速どうぞ!

∨ 帰りの新幹線、隣の席は…

∨ 「ふう…いろいろあったね…」

∨ 「あつちや行けないことに遭遇もしてたけどな。」

◇「それは…不運だったってことで。」

◇隣の席はラミイになった。

◇「そういえば人形師は桜嵐くんを名指しで狙ってたよね？面識はあったの？」

◇「いや？さっぱりだ。一番最悪なパターンだけど『たくさんの人を殺し過ぎて検討もつかない』ってやつだ。でも流石にあんな特徴的なやつだったら覚えてるはずだから俺は初対面だ。」

◇「そ、そうなんだ…その辺りの話は帰ってからじっくり聞くね？」

◇「おっ昔話をご所望ですか？興味があるなら聞かせてやるよ。」

▽ 誰にもちゃんと話した事は無かったからな…あ、トワにはまだマシだった頃の話はしたっけか。と思いつながら朝ごはん用に買ったコンビニのパンを食べる。

▽ 「で、怪我は大丈夫なのか？」

▽ 「へっ?」

▽ 「ししろんとねねちは血痕を辿って倉庫まで辿り着いたんだ。だからラミイかあやめ、トワ様の誰かが怪我をしてたはずなんだ。でも悪魔と鬼人の血は揮発性が高くて体から離れると結構早く消えちゃうんだよね。だから血痕が出来るとしたらラミイ以外ありえないんだ。」

▽ 「あらら…隠してたのにバレちった。」

▽「まあその様子だとヒールが効く範囲の怪我だったか、あるいは倉庫に救急箱があったからそれと併用したか。いずれにせよ大丈夫そうだな？」

▽「全部当てるじゃん…救急箱に1個だけ回復促進剤があつて貴重なものだけど使わせてもらいました。アレ作るの難しいからねえ…というかそれより倉庫に桜嵐くんが来た時、何も怪我してなかったことの方が気になるんだけど…すごい数の人形だったよね？」

▽「あー…えつと…」

▽「俺は周囲を見回す。あやめ達は前の席で寝ててこっちを向く様子はない。」

▽「…また後で詳しくは説明するけど、とりあえずコイツのおかげなんだ。今から見せてやるから絶対声を出すなよ？」

◇ 「えっ? あ、うん…」

◇ 「俺はアイツが出てこれるように服のボタンを外していく…」

◇ 「ふえっ!?! 桜嵐くん何をへぶっ!?!」

◇ 「あつ馬鹿!」

◇ 「俺は咄嗟にラミイの口を塞ぐ。声を出さなつて言ったのに…」

◇ 「ちよつと黙つてろ…!」

◇ 「んー…!!! んー…!!!」

◇「ん？ローランとラミイちゃんどうかし……た……た……!？」

◇「あつ……スウー……」

◇「恐らくあやめの目には服をはだけさせた俺がラミイに覆いかぶさろうとしてる風に見えただろう……」

◇「えつと……うーん……余、お邪魔だったかな？」

◇「待てあやめ、お前は勘違いをしている。いいか？まず俺の話を聞いてくれ。」

◇「大丈夫！起きてるのは余だけだから！もちろんみんなには内緒にするぞ？」

∨…とんでもない誤解をされた気がする!

《百鬼あやめと友情が深まった!》

《雪花ラミイと友情が深まった!》

桜嵐くん服を着ろ!相手は女の子やぞ!

全く…常識のない子だこと…

おっと、そしてこれは友情度だけが上がった通知ですね。珍しいです。

好感度は実は2つに分かれていて、いつもの《仲良くなった》表記であれば恋愛度と友情度が両方上がります。そりゃ目の前で服を脱ぎ出した相手を好きになるとか無いよな。逆に恋愛度下がってもおかしくないわ！

ちなみに恋愛度だけを上げる通知は（見たこと）ないです。

というか桜嵐くん何してんの…ってイベント終わってないのか。じゃあ続きを見ていきましよう。

《ラミイ視点》

〈「ん——!!!ん——!!!」

〈なんなの!?桜嵐くん急に脱ぎ始めるとか馬鹿なんじゃないですか!?一体どういう理由

で…

Hello?

▽…そこには桜嵐くんの体から生えてきた？気持ち悪い生き物が居た。

▽「はあ…しゃーない。あやめが何言っても聞いてくれないし、おまけに寝たふり始めたし…今度誤解を解いておくか…」

▽「桜嵐くん…『ソレ』なんですか？」

▽「ああ、コイツの説明をしようと思ったのにあやめに気を取られちゃったな。」

「いや、なんの説明もなく人前で服を脱ごうとする桜嵐くんが普通におかしいと思います。」

「あー…言われてみれば非常識だったかもしれない…」

「で、話が脱線しそうだったので戻しますが何なんですかその見るからにヤバそうな生き物は。」

「あ、こいつ？こいつはね、本の中に封印されてた幻想体って呼ばれてるものらしい。2人を逃がした時の傷が無いのはこいつが全部肩代わりしてくれたからみたいだ。」

「本…ですか？」

「本らしきものは何処にも見当たらないが…」

◇「あ、待ってて。今取り出すから。」

◇「そう言つて桜嵐くんは自分の胸の中に手を突っ込んで…

◇「よっこそらせ!」

◇「…本を取り出した。」

◇「はい、これが元の本。」

◇「いま…体から本を出さなかった?」

◇「え、出したけど。」

◇「気持ち悪っ!?!」

「ですよねー…」

《雪花ラミイと仲良くなった!》

あ、幻想体の本じゃん。

やっぱり桜嵐くんの身体に融合してたんすね。

というか『何も無い』が顔だけ桜嵐の体から出してるの怖いんだけど…

それでは今回はここまで!

この後、新幹線の駅で解散するイベントだけ流しておきますね!

というわけでご視聴ありがとうございました!

《新幹線降車後…駅にて》

▽「んん〜!よく寝た〜!」

▽「昨日から十分に寝れなかったもんね。ところで今何時?」

▽「えっと、スマホどこやったっけ…あつたあつた!今は午前9時半だつて!」

▽「余はまだ眠いから家に帰ったらもう1回寝ようかな…ところでローランとラミイちゃん、大丈夫?なんか調子悪そうだけど…」

▽「うん…多分大丈夫…」

▽「新幹線で暇だったから2人で本を読んでたんだか内容がかなりSAN値を削つてくる内容でな…」

▽「どんな本よそれ…というか本当に大丈夫?タクシー呼ぼうか?」

▽「あ、家近いからトワが送って行くよ。ビビ〜!ローランの方を介護してやって!」

∨ 「すまん、普通に助かる…」

∨ こうして俺はビビに運ばれ家に帰った。いや本当に助かった、トワ様マジでありがとう。この子実は悪魔の皮を被った天使なんじゃないだろうか…？

∨ 「まったく…本当にめっちゃくちゃな旅行だったぜ。」

パート4 4 『改めて話そう』

女の子の前で上着を脱ぐ桜嵐くんに行く『オーディション』実況プレイ、はーじまるよー

前回は新幹線でラミイちゃんに『何も無い』を見せて終了したのですが…おかしいんだよなあ…

《『皮剥ぎ』のヒントを獲得しました!》

あ、そういやイベントの最後に『何も無い』の本を読んで2人でグロッキーになってましたね。

『幻想体の本』ですが普通に読めば、その内容に沿ったスキルのヒント、技のヒントが貰えます。どちらもスキルポイントの消費で使用可能になります。

今回はオートガード付きの高威力2連撃の皮？ぎですね！リキャストも早いのでかなり助かります。使用出来る武器は…近距離斬撃武器とかなり広いので連撃中に咄嗟に挟んだりとかするといいいですね！

というか2人で読んでるんだからもしかしてラミイちゃんもなんかスキル覚えたりするか？

wikiで検索してみよ…あ、ない。そつかあ…（喜びと悲しみの混ざった顔）

さて、さつきおかしいと言いましたがどういふことかと言うと…

▽目が覚めた、今日は5/2日だ。昨日は帰ってからずっと寝てたから着替えもしてないな…

Hello?

▽「お前さあ…もしかして英語いくつかしか喋れない？」

…コクリ

「そうか…というか俺の言葉は理解できるの謎だな…じゃあ、俺のできる程度までなら教えてやる。朝起きた時は『Good morning』だ。言えるか？」

…？

「まだ難しいかあ…そりやお前に『おはよう』なんて言ったことがある奴は居なかったみたいだしな…しやーない！これから覚えていこうな！」

!!!

『何もない』が普通に体の外に出れてるのなんでえ!? ペット感覚かよ！

いやダメだろそんな危険なやつ外に出してちゃ…

あ、『何も無い』の姿のイメージが出来ない人は「人体のパーツで出来てる上、背中から青ざめた手が生えてる犬みたいな気持ち悪い生き物」と思ってください。

というかコイツー回自分に乗っ取ってるの忘れてるのか…？

あ、そういう桜嵐くんのステータス振りって見せたことなかったですよね。

現在、桜嵐くんこと『烏羽 桜嵐』はステータスを上昇させられるようになったら筋力（STR）と器用（DEX）に半分ずつ振っています。

理由は幻想体の本を読むためにSTRが一定以上必要だったことと走者がDEX極振り型が好きだからです。

DEXを上げれば微量ながらも移動速度と攻撃速度が上昇し、回避の無敵時間が伸びるからです。

オーデিশョンなので敵の火力も伸びてる今、敵の攻撃に当たらないことは最も重要だと言っても過言ではないでしょう。

実際によく画面外からのバックアタックで死にかけてるのがその証拠です。（例、バトロワ最終戦の船員からの攻撃・人形ラッシュで『同化』のキーになった被弾）

そういう意味では攻撃後にオートガードが付く『皮？ぎ』は桜嵐くんの弱点を補強し

てくれる技です。スキルポイントは人形を倒した時に獲得していたので問題なく習得出来ました。

というかポイント余ったな…スキル何か取るか…？まあ今はこれでええやろ。

さて、今日の行動は…《お出かけ》コマンドが封印されて家にいることしか出来ません。大人しく時間を進めましょう。

▽外出禁止って言われたし大人しく家にいよう…

ピンポーン！

▽「ん、そういや新しい武器の受け取りは代引きにしてたから結局お金払えてないのか。多分おやつさんかな…？」

∨ インターホンのカメラで外の様子を確認しに行く…隣で『何も無い』が本の中に戻って行ったのがチラッと見えた。アイツめっちゃ賢いな？

∨∨ (・ー・) ジーツ

∨ 「はい、おやつさん待ってて…ってお前らかよ！」

∨ 「いや、帰ってから話すって言ってたから…」

∨ 「トワもアイツの事を聞こうと思って…」

∨ 「ああ！なるほどな！外出やめとけって言われたのに何してんだこいつらっと思ってた…待ってな、今玄関行くから。」

∨ 俺はすぐに玄関の扉を開けた…たまたま近くにあったガントレットを遠隔操作して

◇「お邪魔し…うわっ!？」

◇「あ、これって…」

◇「おっ！ 案外出来るもんだな…！」

◇「めちやくちや有効活用してるね、その手袋…あ、お邪魔します。」

◇「めつちやびつくりした…お邪魔します。」

いやめちやくちや有効活用してるじゃん桜風くん！そのうち手袋の武器で料理し始めるなコイツ…

さて、いよいよ事情説明のコーナーですけど果たして2人はどんな反応をするのか…
!

▽俺はまず2人に昔の1番荒れていた時の事とそうなった理由を話した…

▽「なるほど？つまりお父さんの手袋を勝手に盗み出した結果、お父さんもお姉ちゃんも殺されて、その怒りで周りの人達をみんな殺しちゃったと。」

▽「うん…その後は誰がこんなことを命令したのか聞き出そうとしたんだけど言ってくれなかったから怪しいヤツを片っ端から殴る為、魔界に復讐の旅に出たって感じかな？」

∨ 「…なるほどね。」

∨ 「軽蔑したか？俺はトワと同じ悪魔を殺したわけだし…まあ、あんまりいい思いはないよな…」

∨ 「ううん、大丈夫。トワが同じ立場でも同じ事をしないって言いきれないから…」

∨ 「だからさ、トワは許すよ。ローランだつてその時は小学生だったんでしょ？嫌だったよね…トラウマになったりもしたのかもね…悪魔なんて嫌いになつてもおかしくなかつたよね…」

∨ トワは少し泣きそうな声で話す…やっぱりに傷をつけてしまっただろうか…

∨ 「トワ…」

「でも、ローランは今も私と話してくれる。初めて会った時だって自分から話しかけてくれたし、今と昔のローランは違うよ。ローランだって辛かったはずだし、それを乗り越えて今はトワと一緒にいてくれる。」

「…トワ様は優しいな。正直、数発くらいなら殴られてもいいって思ってたよ。」

「ローランを殴つても意味ないからね。それに集団で襲つて来たんだし戦わないとローランだって死んでたかもしれない。だから仕方ないよ。『それはそれで、これはこれ』でしょ?。」

「ああ、そうだな…：そういやラミイは固まってるがどうしたんだ? 質問があったら何でも聞いてくれ。全部話すって言ったしな。」

「そう言うとならミイは口を開く…：何か説明不足でもあったか…?」

◇ 「桜嵐くん…もしかして…」

◇ 「3年前、ラミイと会ったことある？というか一緒に居たよね？」

◇ ……えっ？

いや「えっ？」はこっちだわ！

というところで今回はここまで！ご視聴ありがとうございました！

パート45 『お話会のはずだったのにどうしてこうなつた』

▽「…まさか、3年前の女の子がラミイだって？」

▽「そうです。今の話を聞いて確信しました。」

▽「いやいや、そんなことある訳…」

▽「だったら見せてあげます。だいふく、おいでー」

▽「だいふく？確かにシロクマっぽいし精霊だが俺と戦ったのはもっと大きいガチのシロクマみたいなやつだったぞ？だいふくとはラミイとアイスワイバーンの一件で初めて会ったはずだ。」

∨ 『進化』っ！』

∨ ラミイの掛け声と共にだいふくが光り輝く…！

∨ 「ちよっ?!?だいふくちゃんの魔力が急に増えたんだけど!?!」

∨ 「そーいや言つてませんでしたね。だいふくつて何時もは出力30%くらいなんですよ、理由はラミイが魔力を制御しきれないから抑えてもらってるんです。まあ魔法を使わなければ問題ないんですけどね。」

∨ 「ぐっ…」

∨ 光が収まるとだいふくの姿は…

グオオオオオオオオオオオオオオオオオオオオ!!!

∨記憶に恐ろしい白熊と同じ姿をしていた。

桜嵐くんとラミイちゃんの面識の話をする『オーディション』実況プレイ、はーじまーるよー

前回は桜嵐くんの弱点を補強する技を習得しました！

そういや回想も解放されてたので録画外で読みました。トワ様は優しいなあ：TM Tだろこれ。

ちなみに今回はイベント回なのでプレイ解説はありませんし私はだいたい黙ってます。

ごめんなさいね？それでは本編をどうぞ！

◇ 「あの時の…精霊…!？」

◇ 「あの時って…さっきの話の!？」

◇ 「桜嵐くん！思い出しましたか？」

◇ 「…」

◇ どうしよう!？全く今のラミィと昔のハーフエルフの子の顔が一致しな……………
あれ？

◇ 「俺…本当にハーフエルフの子となんて遊んでたのか？」

「ちよつと!? 覚えてないんですか!? 確かに3年前ラミイは桜嵐くんと……あれ、顔が思い出せない……………」

「ふ、2人とも? どうしたの!? トワが状況に置いてきぼりなんですけど!」

「おかしい……急に昔の記憶がボロボロになっていくような感覚が……俺は……俺は……」

「そ、そうです! 桜嵐くん背中見せてください! 確か桜嵐くんの背中にはだいふくに付けられた爪の傷跡があつて、そこにはお父様の回復魔法の処置跡があるはず……!」

「ラミイが俺の上着を脱がして背中を確認する。トワも背中を覗き見る。」

∨そして次の瞬間、俺は思わぬ事実を聞くことになる。

∨「ない…ありえない…絶対消えてるはずがないのに…傷跡が背中じゃないよ！」

∨「は？それっどういヴツ!？」

∨「桜嵐くん大丈夫…ぐっ…あ、頭が…」

んんんんんんんんんん？

何か不穏な雰囲気なんですが？

ラバーズで頭痛はロクな事が起きないんですよ！マジでやめてください！というかさつきから話が意味わからん…

《常闇トワ視点》

∨2人が急に頭を抱えて呻き出した。「頭が痛い」って言っている…何が起きてるの…？

∨「ちよつと2人共!？」

◇ どういうこと…？ ローランはだいふくを見たことがあって、でもラミちゃんとローランに過去の面識はない。だけど2人共通で覚えてたローランの背中の傷跡がそもそも『存在しない』って意味わかんないんだけど!?

◇ 「これは… 『魔法による記憶操作』の弊害ですね。」

◇ 「ツ!？」

◇ 学年主任の…!?!? そもそも殺されちゃったはずじゃあ…!?!?

「どうやら記憶に欠けがあった様ですね。幸い、『私の魔法』で2人の記憶を上手く同期させてやれば何とかかなるでしょうか。」

「先生！なんでここに居るのかはこの際どうでもいいとして、これは何が起こってるんですか!? 2人に何が起きてるんですか!？」

「…問題ありません。2人の記憶が一致しました。2人は『記憶操作の魔法』の影響を受けていました。前からの記憶の欠けと現実と記憶の事実が異なっていたことで脳にバグが生じたのでしょう。しかしこれで食い違いは無くなるはずですよ。」

「記憶を…操作…!？」

「一応存在はしてもおかしくは無いが…なんで2人に…? 頭が追いつかない…私はちゃんと理解が出来るのか…?」

▽ 「先生、もつと詳しく…つて居ない!？」

▽ 話を聞こうとした瞬間、白い悪魔は煙となって消えていた。

▽ 「いたたた…あれ？」

▽ 「いてて…桜嵐くん大丈夫ですか？」

▽ 「ああ…大丈夫…つてあれ!？」

∨ ハーフエルフの子の顔が…思い出せる!?姿は青い髪で…

∨ 「ラミイ…3年前から本当に急成長したな。確か人間の子供以上のレベルの急成長が300歳までに来ることがあるんだっけか？」

∨ 「桜嵐くん…！思い出してくれたんですね…！」

∨ 「…ああ、背中のは確か戦ってる時に危険が及んだラミイを庇って背中に軽い傷を負ったんだっけ？」

∨ 「そうです。怪我は浅かったから良かったんですけどね。」

∨ 「そうそう、なんで忘れてたんだろう？あ、トワ悪い…2人で勝手にポンポン話を進めちまって。」

∨ 「えっ!?あっうんいいよ大丈夫。」

∨ 「背中の傷についての話がついさつきと違う…!?

∨ トワから聞いたが急に俺とラミイが苦しみ出して、それを白い悪魔が颯爽と現れて治していったそうだ…頭痛の原因は不明。白い不審者はなんか記憶が欠けてるとか言ってたらしい。とりあえず調子が悪そうだったので今日は解散になった。

∨ 「記憶…さつきまでラミイの顔が思い出せなかつたのは何か原因があつたつてこと
だらうか…」

…なにこれ?

過去回想と言つてる事が矛盾してるんだけど…

そして2人の突然の頭痛、私の経験上ですが恐らく『何者かに変えられた認識が元に戻ろうとした時にそれを戻させない為の頭痛』に見えます。

白い悪魔が何か言っていました。アレは間違いなく『認識操作の魔法』の影響です。『記憶操作』なんかじゃないはず！

白い悪魔が生きてることは何となく予想できたこととはいええ…アイツ、確実に桜嵐くんに何かしましたよ!?

というかこの状況を目の当たりにしたトワ様が1番困ってるはず…目の前で言うことがコロコロ変わるんですから…

とりあえず過去回想の情報を含めて今回分かったことを纏めます。

・桜嵐くんは3年前にラミイと出会っている。(ラミイが現実世界に来たことはD a y 1. 5で語られていて矛盾は無さそう)

・2人はお互いに顔が思い出せず、話すまでお互い気が付かなかった。(記憶が欠けていた?)

・桜風の背中に傷を付けたのはだいふく（本気）

・桜風とラミイは『記憶操作』あるいは『認識操作』の影響を受けている？

・『白い悪魔』は少なくとも情報に関与できる魔法を使える。

・桜風とラミイの記憶では消えないはずの背中の傷が桜風の背中にない。

・白い悪魔の処置後、桜風とラミイの認識は「背中の傷は治る傷だった」ということに置き換えられた？（過去回想との矛盾ポイント）

5 / 3（祝）

・休む

・ステータス

・行動

・アイテム

桜風くんの事がますます分からなくなったり、白い悪魔がグレーっぽく見えてきた所

で今回はここまで。

コマンドも出てきたしいよいよ久しぶりの自由行動です！イベントばかりだったけど次回から日常パート入れたらいいなあ…

というわけでご視聴ありがとうございました！

パート46 『怪物考察』

ようやく始まる久しぶりの日常会、そんな『オーディション』実況はーじまーるよー
前回は桜嵐くんとラミイちゃんの過去に繋がりがあつたことが確定し、新たに背中の
傷の有無という謎が追加されました：話に置いてきぼりにされたトワ様かわいそう：
そして今回は…！

5 / 3 (金 / 祝)

- ・ 休む
- ・ ステータス
- ・ 行動
- ・ アイテム

凄く久しぶりに感じる自由行動です!!!

ひゆう！たまんねえぜ！その気になればなんでも出来る！桜嵐くんに「幻想体の本」もう一個付けて魔改造したりとか、新たなホロメンに会いに行ったりとか、上手くやればあくたんの調査も出来るかも知れません！

そんな記念すべき久しぶりの自由行動1日目ですが祝日、つまりまだゴールデンウィークなので恐らく遠出の外出は出来ないでしょう…ので、私の取る行動は…！

∨ 行動↓誰と？↓常闇トワ

∨ トワを家に呼ぶことにした…

トワ様の絆上げです！状況的にトワ様にも詳しい説明したいしね！
というわけでお家イベントよ！

ピンポーン

▽ インターホンがなった…トワが来たみたいだ。受話器を取って応対する。

▽ 「こんやっぴー！」

▽ 「はい、今ガントレットくんをそっちに向かわせる！」

▽ 「同じネタはもういいわっ！」

▽ 「むっ…そうか…」

《玄関》

〈「よし、これで普通に開けてくれるはず…」

ガチャツツガチャツ

〈「おっ開いた。お邪魔しま…」

Hello?

〈「うわあああああああ!!」

〈「いらつしやーい。あと玄関前で叫ぶのは近所迷惑なのでやめてもらっていいですか?」

〈 いい悲鳴だったな、『何も無い』に應對させて正解だった。

〈 「誰のせいだと…」ピキピキ

〈 「あつやば。えつと…あー、ごめんください？」

〈 「ろおおおおおおおらあああああん!!!」

〈 この後、10分ほど説教された…今度ラミイにもやるか（反省なし）

いや反省なしかつ!!!

とうか桜嵐くんさあ…トワ様に怒られるとか相当だぞ？

それはそれとして、もう『何も無い』が自由に家を動き回ってるの笑うしかないんだが…

　　▽「…で、昨日出来なかったこれの話をするって？」

Yes.

　　▽「ボキャブラリー増えてるし…!？」

　　▽「そうだな。とりあえずこれを一緒に読むか。SAN値減るから覚悟しとけ？」

　　▽「ええ…何その実験記録みたいな本。」

　　▽「実際、実験記録みたいなもんだな。これはいわゆるコイツの説明書だよ。多分こい

つを生み出した会社が作った。」

▽「うわあ…「幻想体の本」ってこんな感じなんだ…」

《桜嵐、トワ読書中…》

▽「『自分が殺した職員の皮をかぶり、その職員の行動を模倣する。』っ…!?!」

▽「そう。どうやらそれがコイツの能力で、つまりは人間を殺してその人間に一時的に成り代わる事ができるらしい。」

▽「『それが脱走して両足で立っていることが確認された場合、あなたができることは1つだけです。姿勢を正しくして、両手を組み、あなたが信じている神に祈ってください。』ってのはどういふこと？」

「ん、ああ第3形態のことか。この前、俺と融合してた形態だな。『何も無い』には3つの形態があつて、いつもの犬みたいな形態が第1形態。本曰く『人間のパーツを使った、人間とは呼べない生き物。前足2本、後ろ足1本で立っていて4本目の足の代わりに鋭い爪のある青ざめた腕が頭頂部についてる』って感じかな？ 凄いなこの本まめた奴、俺なら『グロくてキモイ生き物』としか言えないわ。」

「第2形態は繭形態だな。攻撃しても攻撃しても凄い勢いで回復するらしい。でも、もしこの形態で倒しきることが出来なかつたら…」

「問題の第3形態ってこと？ 二足歩行するって言う。」

「そう、それが俺が同化した第3形態。いわゆる『赤い巨体の怪物』だな。右手の刃から放たれる斬撃攻撃、通称『Godbye』は空間ごと切断してるらしい。当たったら問答無用で死ぬってよ。」

「ローラン…ホントにコイツを外に出してて良いの？ 本には人間に近付いてきてるし

人型に変形するスピードも早くなってるって書いてるよ…？知性もあるし放っておいたらどうなるか…」

＜「ああ…でもさ、俺はコイツを信じてみたいんだ。」

＜『何もない』を…信じる？…どういうこと？」

＜「トワも言ったよな、こいつには『知性』があるって。「幻想体の本」には『何もない』が喋ることのあるワードは『Hello』『I love you』『Good Bye』そして『管理人』だ。しかしどうだ？ついさつきコイツはトワになんて言った!？」

Yes!

＜「そう、『Yes』だ。コイツは進化してる、進化できる。どうしようもない奴なんかじゃないんだ。コイツは俺なんだ!」

◇「ローラン……」

◇「前に変な昔話したことあったよな。ほら、めっちゃ怖かったやつと並んでる間。」

◇「あの獣が人になった話？」

◇「そう、それ。俺はあの人に人間に戻してもらったんだ。だから俺もこいつと同じことをしてやりたい。こいつを正しく成長させてやりたいんだ。考える頭があるなら生き物は誰だって良い奴になれるってことを証明してやりたい。それが俺に生まれた新しい生き甲斐なんだ。」

◇「その子を人間にしてあげるってこと？」

◇「まあだいたいそんな感じだ。見た目が何とかならなくてもコイツそのものが良い奴になれば誰も怖がらないしな。」

∨「…ローラン、さてはラミちゃんの説得も無茶苦茶言ったんじゃないの?」

∨「自覚はある。今思えば後から恥ずかしくなるような台詞も言ったな…って思い出
させんな!」

∨「ごめんって。とりあえずそんだけの思いがあるんだったら聞きたいことはとりあえ
ず以上かな。そう言えば名前とかは? 付けないの?」

∨「あー言われてみれば『何もない』って呼び続けるのも可哀想だよな。考えとくか。」

《常闇トワと仲良くなった!》

《『ビビと『何もない』が仲良くなった!』》

《幻想体の本を読んだことによるポーナスで「部分同化(何もない)」を習得しました。》

桜嵐くんそんなこと考えてたんか：『何も無い』が良い奴になれる：ねえ：どうなん
でしよう？

奴が人間の感情を学習すれば良い奴になれるんでしようか：？

というわけで今回はここまで！次回は土日やって月曜日の登校まで行けるかどうか
…！

そんなわけでご視聴ありがとうございました！

パート47 『もう1つの約束』

急に『何もない』の育成が始まった『オーディション』実況プレイはーじまーるよー
さて前回はトワ様に『何もない』の話をした訳なんです。が…ここでパート39の最後
と前回の最後を見てみましょう。

《パート39、最後の方》

▽「俺はお前だ、お前は俺だ。」

「黒い沈黙」を獲得しました。

「部分解放」を獲得しました。

『Furious』を習得しました。

《前回の最後の方》

《常闇トワと仲良くなった！》

《『ビビと』何も無い』が仲良くなった！》

《幻想体の本を読んだことによるボーナスで「部分同化（何も無い）」を習得しました。》

おわかりいただけだだろうか…

この時まで走者は「「部分解放」？ああ！何も無いを出す奴かな？」と思っていたのですが「部分同化（何も無い）」のように（○）に幻想体の名前が入ったものが隣に付いてな

いことに気づきました。

いやあ：お前ノーマルモード何回やってんだよ！それくらい最初に気づけよ！

ええっと「つまりお前は何か言いたい？」ってなってる視聴者の方も多いでしょう。なので結論を言います。

桜嵐くんには桜嵐くん本人が自覚してない力が既に宿っていて、それが既に使用可能になつていているということです。

これ気づいた時めっちゃびつくりしましたよ：まさか『何も無い』とは別の力が最初から桜嵐くんに宿ってる可能性は想定外でした。ノーマルモードでかなりやり込んだとはいえ、最初から何かを身体に宿していたり強い技を習得しているキャラは稀でした。

まさかオーディションで会えるとは：桜嵐くんはもしかしたらすごい奴になるかもしれません。正義感もしつかりとしてるしね！

「部分解放」と「部分同化（何も無い）」は余裕があれば5月の中間テスト終わりのバトロワで使ってみましょう。

あと、さらっと『何も無い』がペット扱い桜嵐くんの『何も無い』、トワ様のビビ、ラミイのだいふく、お嬢のぽよ余（未登場）、ミオのハトタウロスのこと（随時追加予定）。ゲーム的にひとつのキャラとして扱い戦闘時、チームが満員（プレイヤー側は基本4人まで）出なければ任意で戦闘に参加可能。また、飼い主と他の人のペットとのみ好感度が存在しており一定以上だと連携技を発動出来たりする。になっていきますね。いいのか…凄いい危険らしいのに…まあ桜嵐くんがいいならいいや（思考放棄）

そして今日は5/4（土）です。今日はラミイちゃんに会いに行こうと思います！理由は旅行中にしたもう1つの約束の為です。

～俺はラミイの家のインターホンを鳴らす。手には通販で仕入れたゲーム機と流行りの新作ゲームを持った鞆がある。

ピンポーン

◇ 「ラミイ?…いる?…」

◇ ラミイの家のドアが開く…

◇ 「桜嵐くん?今日はどうしたんですか?…」

◇ 「2つほど用事があってな、とりあえず1つは達成出来たかな。あ、お邪魔します。」

◇ 俺はとりあえずラミイの家の中に入った。

新作ゲーム…ホロ内で流行ってるゲームといえば…まさか!?

「そう言えば桜嵐くんが鞆持ってるの珍しいね？ホロライブ学園は制定のリユックと鞆が存在し、選んで使用することができる。鞆派が多い中、桜嵐くんは貴重なリユック派その鞆には何が入ってるの？」

「ん、ああ。前にラミイの家に入った時に置いてあるのを見つけてな、昔みたく一緒に遊べるかと思って俺も買ってみた。」

「そう言つて俺はスイッチを取り出す。」

「あ、スイッチじゃん！何のゲームやるの？」

「とりあえずモ〇ハン、ゼ〇ブレ2、ス〇ブラ。A〇EXも入れようと思ったんだけど、どうやら別のゲーム機でやった方が良さいらしいのでスルー」

∨「A○EXってアレだよな？ 実際にある銃でレジェンドたちが戦うやつ。この世界ではエペの銃は実在している。実際に銃を装備したあくたんやトワ様、まつり等がwikiで確認されている。近距離戦仕掛けようとした時に何回ピーキーぶち込まれたことか。ちなみにしろんんはエペの銃を使わないという謎仕様があります。（しろんんがエペ配信をしたことを確認した瞬間、この設定は消える）ラミイはオクタンが好きです。」

∨「俺はジブかローバかライフラインしか使えん。というか帰ってきた日に通販で頼んでまだ届いたばっかだからあまり出来てないんだよね。」

∨「あ、別のゲーム機も買ってるのね。それで何やるの？ モ○ハンならあるし他のゲームも一応うちにあるからそれ見てから決める？」

∨「んーつと、とりあえずモ○ハンやろうぜ？ あと本命は別にある。」

∨「わかった！ じゃあ準備してくるから少々お待ちを…」

∨「あいよー」

えっ…

やっぱりモ○ハンじゃねえか!?

この世界にも存在していたか…というか桜嵐くんがゲーム機を購入しているだど…!?桜嵐くんにちよつとずつ心の余裕が出来ているのが感じられて走者的には少し嬉しいです。(親目線)

でも桜嵐くんモ○ハンで武器何使うんだろ?この世界みたくファンネルみたいなこと出来ないけど。

く「あ、モ○ハンは初心者だから色々教えてくれな。」

▽「あ、それは予想出来なかった。…まあ行けるか、ラミイ先生に任せてもらて！」

《2時間後…》

▽「やっぱランス良いな？無限にチクチクするするの止まらないんだが」

▽「ええ〜大剣ダメだった？」

▽「大剣ってガードの上から死ぬじゃん。ガードじゃないじゃん。」

▽「えっ!?!ガードしてるの!?!」

▽「ガードしねえのかよ!?!脳筋かよっ!?!」

《ローランが力尽きました。》

∨ 「あっ…」

∨ 「桜嵐くん…ガードしてた？」

∨ 「…間に合いませんでした。」

《雪花ラミイと仲良くなった!》

《「ノーガード」のヒントを手に入れた!》

おっ!? 「ノーガード」ですか! 強スキルのヒントが来ましたね

ノーガードは30秒以上自分でガードしていなければ『与・被ダメージ増加Lv2』
(Lv1で15%くらいなのでほしい30%ってwikiに書いてあった)が自分で

ガードするまで常時付与されるスキルです。被ダメは痛いですが某赤い彗星も「当たらなければどういふことはない」って言ったので実質ノーリスクで火力30%バフが入る強スキルです。

これはスキルポイント貯めて習得しましょう。現状最優先です。というか桜嵐くんランスなんだ：片手剣か太刀だと思ってた：

▽「さてと、そろそろモンハン切るか。」

▽「そういえば結局用事ってなんだったの？」

▽「1つ目はラミイが大丈夫だったかの確認、頭痛の影響はもう無さそうだから良かった。」

▽「それはもう全然大丈夫ですよ？昔のかわいくて無謀で勇敢だった頃の桜嵐くんも思いません。」

◁ ラミイも思い出したようだ。話が早くて助かる。

◁ 「というわけでお菓子を買ってきてある。鞆に入ってるんでこれでも食いながら鑑賞会しようぜ！あとJOOJO4部はコミック読んだから5部アニメから行けるぞ！」

◁ 「桜嵐くんさては寝てないねっ!?!いくらなんでもペース早すぎると思うんですけど!?!」

◁ 「そんなことはどうでもいいっ!ラミイに見せて貰うのが楽しみだったんだよ!というかそもそもJOOJOを布教したのはラミイだからなっ!3年前!」

◁ この後めちやくちや無駄無駄ジョジョの第5部のアニメラツシユ見た。

《雪花ラミイと仲良くなった!》

さてと…これで土曜日終了つと。何気にラミイちゃんの好感度が2段階上昇してるの美味しいな？

次は日曜日。これは特訓に当てます。スキルポイントと経験値が少しでも欲しいのと、『受け継いだ技』の影響で技とスキルの獲得率が減少しているのであまり期待していませんが追加の技 or スキルヒントの獲得。

上手く行けば某ウ○娘みたく友人トレーニングが発生するかもしれません！

というわけで訓練開始っ！

∨今日は手袋を慣らすために訓練だ…

∨…

∨
∴

∨
∴

∨ 途中からトワ様が槍について色々教えてくれた！

《常闇トワと少し仲良くなった！》

《「槍投げ」のヒントを獲得した！》

いやホントに友人トレーニング発生してる!?

友人トレーニングは好感度参照で発生した時点でヒント獲得確定です。よって『受け継いだ技』の影響を受けません！

しかも関係ないスキルヒントって訳でもなく薙刀で使える「槍投げ」です！爆アドお！

といったところで今回はここまで。

次回こそ学校に行きます！そんなわけでご視聴ありがとうございました！

パート48 『5月 占いは聞いたからには信じないといけない』

かつこいいいシーンや台詞を見つけるとついつい真似しちゃう桜嵐くんと行く『オーディション』実況プレイ、はーじまーるよー

前回はモ〇ハンしてJ〇J〇見て槍投げのヒントを獲得しました。

そしてゲーム内は5/6(月) : GWも終わり外出制限も解除されたので学校に行ったり買い物に行ったりできるようになります！

～眠い…が、何とか朝起きた。今日は5月6日の月曜日、久しぶりの学校の日だ。

～朝食のサンドイッチを食べ、録画している英語の教育番組を何もこイツと見る。

∴ I know.

〈 少しずつ成長を感じる。英語ができるようになったら本でも買ってやるか。

〈 『know』か…あ、いい名前思いついた。」

ピンポーン

〈 「はい、今行くから待ってくれ！」

g
o

〈 あれ？着いてこようとしてる？

〈 「…来るか？」

…コクリ

∨ 「よーし来いっ！」

∨ 俺は前みたいにかいつを心に取り込んで家を出る。

もうさらっと身体の中に取り込んでますね…いや拒絶反応みたいなのが出るより良いけど。

そう言えば『何もない』の名前決めたっばいですね？一体どんな名前なのか…

∨ 「桜嵐くん、おはよう！」

〈「おはよ〜」

〈「おはやつぴ〜」

〈「あの子は？^{何も無い}お留守番？」

〈「いや？今も俺の中だ。あとトワ様？こいつの名前決めた。」

〈「あ、決めた？どんなの！」

〈「『何もない』 〓 『Nothing There』の上の2文字から取って『のーくん』だ。ちゃんと他の理由もある。」

〈「のーくん…：思ったよりも可愛い名前だね？」

〈「うっせ、これは英語の『know』に掛けてんだよ。いずれ色んなことを知れるよ。うについて願いを込めた至極真つ当な名前だ、馬鹿にすることは許さぬ。」

「いや馬鹿にしたつもりはないんだけどなあ…まあ、これからはのーくんって呼べばいいのね？」

Hello?

「うわあああああああああ!? でああああああああ!?」

「あー、のーくん? あまり突然身体から出てこない方がいいぞ? 出たい時は一言くれ、I love youでもいいから。」

「こうして、変わったことはあるが何時もの日常に復帰することが出来た俺達だった。」

「ところでローラン、昨日寝た？」

「…バレた？ 実ほわりと遅くまでエペしてたから睡眠時間三時間くらいだな。」

「…今度やる？」

「あ、マジ？ トワ様もやってたのか。いいね、今度やろう。」

《常闇トワと少し仲良くなった！》

さーてここからは何時ものダイジェストと行きたいところですが授業パートの説
明ってしてないなと思つたので解説したいと思います！

授業パートですが、まあ基本2択を選択するだけです。

普通の授業イベントならそれに対応した2択が出るのでどちらかを選択するだけで
す。

選択によってスキルポイント、スキルヒント、技ヒント、好感度変動します。

あと偶に学校外から人が来たりホロメン以外の友人との絡みが描かれることもあります。その場合スキルポイントか回復アイテム獲得になります。(まあうちは回復アイテムも戦闘時に使える補助アイテムも買ったことないんですけど…やっぱ銀河の小石のペンダントくん最強やな！)

他にも委員会に所属していれば活動の風景が、桜嵐くんの場合は風紀委員のため雑魚戦が発生します。RTAとかだつたら戦闘が発生する時点で大口ス確定ですが、これRTAじゃないんで(重要)

あとは部活イベントや友人イベントとかもありますね。発生率低いですが起きたら起きたでウマウマです。

というわけでダイジエストウ！ヘアー！(アスラン・ザラ)

5/6 (月)

～「さてと…誰かアアアアアア!!!現代社会の課題プリント見せてくれえええ！」(クソデカ大声)

◇「えつと…るしあの見ますか？」

◇「ああ！助かるっ！えつと…」

◇「あ、潤羽るしあなのです。」

◇「おつけ、るしあさんめっちゃ助かったナイスありがとうこの恩は3日くらい忘れないから忘れる前に請求してくれ！」（早口）

◇「えつ…何て？」

◇「…ありがとうございます。」

◇「どういたしました。ところでローランくんはテスト勉強してない感じですか？」

◇「ああ、あんまり出来てないんだ。実は変な事件に巻き込まれてな…（A〇EXやりまくって残りのゴールデンウィーク勉強してねえとか言えねえ！）」

《潤羽るしあと知り合った!》

《潤羽るしあと少し仲良くなった!》

〜放課後〜

▽今日はあやめと五日並べをしている。

▽「ローランはGWの間勉強した〜?」パチッ

▽「…したよ?」パチッ

▽「んっ、今の半分くらい嘘だな?勉強はしたけど余の思ってる勉強とは違う感じ。さてはゲームをしていたな!」

▽（のーくんの英語の勉強って意味で言ったのに全部バレてる…!）

◇ 結局、五目並べは勝った。そしてあやめにのーくんを見せたら昏倒したのでちよこせんせーの所に運んだ。

《百鬼あやめと仲良くなった!》

《癒月ちよこと少し仲良くなった!》

5 / 7 (火)

◇ 「桜嵐くん! 今日だよ!」

◇ 「ん、ああそういや2週間待ちの占いとか言ってたな。」

◇ 「GW挟んだから実質3週間になったけどね…それじゃあ行こ?」

くビックゴットミオーンの占いの館く

▽「いらつしやくい、雪花ラミイちゃんて合ってる？」

▽「あつはい！ミオ先輩ですよね？」

▽「そだよくウチが大神ミオです。そつちの男の子は？彼氏？」

▽「烏羽桜嵐です、彼氏じゃないです。」

▽「あ、やっぱり？でもせっかくだから一枚引きでも…ふむふむ、焦りは厳禁だつて。逆に時間かかるよ？」

▽「タロットか…それは何についての占いです？」

▽「二人の今後の関係性かな？下手に動くて怪我するつてさ。」

∨ 「…忠告、胸に刻んどきます。」

《スキルポイントを結構獲得した！》

5 / 8 (水)

∨ 「というわけで占いの日になりました！」

∨ 「すげえ、前日に見た流れだ。じゃあ俺はこれで…」

∨ 「じゃあローラン一緒に行こっ！」

∨ 「…あーい、トワ様の仰せのままにつてね。」

∨ 「うむ、くるしゅうない。」

∨ ビックゴットミオーンの占いの館∨

∨ 「いらつしやくい、常闇トワちゃんて合つて…桜嵐くんじゃん。なにになに？こつちが本命？」

∨ 「どもです。今日はトワ様の連れです。あと恋愛に持つていくのはやめてもらつて…」

∨ 「えつ知り合い？」

∨ 「知り合いというか…昨日もラミイに連れてこられたつて言うか…」

〈「じゃあ今日もキミとトワちゃんの相性でも…ふーん？」

〈「…なんです？」

〈「まあ私から言うことは悪いことも否定しないようにねってことかな？その裏にはいいこともあるから。」

〈「…難しいですね？」

〈「また一人でおいで？ちよつと気になるから今度個別に占ってあげる。」

〈「いいんですか？予約いっぱいなんじゃないんですか？」

〈「あーそれはここでやる時の予約はね？個人的にやる分には部室や教室とかでもできる。」

〈「なるほど…じゃあ明後日でもお願いしていいですか？」

∨ 「おっけー、じゃあその日空けとくね。」

∨ 「あのおー！これトワの占いー！」

《大神ミオと仲良くなった！》

《スキルポイントを結構獲得した！》

あれ…？ 占いフラグは4月からあったから良いとして…

るしあの初遭遇イベント引いた…!?

マジですか…その運他で使って欲しかったですね…まあ次のバトロワで開幕ホイールズ・インダストリーは勘弁してやるか。

そんなこんなで今回はここまで。

占いの中にも気になるワードがありました。それがまた今度考えることにしましょう。みおーんの占いは当たりますからね…気をつけないと…

ということでご視聴ありがとうございました！

パート4 9 『風紀委員の忙しい1日』

『解禁』新たな力をアンロックする『オーディション』実況プレイはーじまーるよー

前回は『何もない』↓『Nothing there』↓『のーくん』つてなったり、爆運でるしあの初遭遇イベント引いたり、占いで変なこと言われて終わりました。

いやあ…ミオしやの占い当たるからなあ…みんなもミオしやの占い覚えとこう！

さて、今回は5月9日木曜日なのですが初めて委員会イベントを引いたので1日分のみの動画となっています。

その前にスキルポイントを使って「槍投げ」そういやちゃんとした効果は書いてなかった気がするので解説。ラミイちゃんの「アイスメーカー」と同じく技の獲得条件になるスキル。あと槍力テゴリー武器を装備している間、遠距離攻撃の火力が25%増加する。バフとしてではなくスキル文章として書かれているためバフ無効の影響を受けない。(『攻撃力増加Lv2』を付与する。とかのように書かれているスキルは強化解除やバフ無効で無効にされる。)(パッシブ)と「ノーガード」(セット)、そして今「槍投

げ』を獲得したことによって習得可能になった『バドブレイカー』と『エイミングヒート』を獲得します。

2つとも槍技の中でかなり優秀でそれぞれ「槍を正面に投げる技、命中後にボタン長押しで予めセットした派生技を繰り出す。」「槍から誘導する火炎弾を4つ放つ火属性の魔法攻撃。」という効果になっています。

『バドブレイカー』は単純に使える技が増えるので、『エイミングヒート』は属性武器でしか使用できないタイプの技ですが、自身のMPを消費しない魔法攻撃なので非常に使いやすいです。あと火炎弾が誘導性能を持っているのでコンボに組み込めます。めっちゃ強い。

浮かせた後に当てればその場に急速落下するので命中後は突進攻撃系の技で追撃できます。また『バドブレイカー』から大技に繋げられるパーツでもあるので同時に取得できるのは助かります。

それでは午前中の授業模様からどうぞ！

∨ 今日の5、6限目はLHRロングホームルームってことだが…

∨ 「えー本日は担任のホクマー先生が午後から出張なので私が代理の担任だ。」

∨ 「うわあ…トワから聞いてたけどホントに生き返ってる…逆に死んでなかったまであるな…」

∨ 「なるほど…そもそも『人形師』に殺されてなかったって可能性も確かにあるね…」

∨ 「さて、本日のLHRの内容だが、来月に体育大会がある。今日はその出場種目を決めてもらう。」

∨ 「うちは体育大会6月なのか…果たして種目は何かあるのか…？」

あら、もうそんな時期か。

我らがホロライブ学園にも体育大会というものは存在しており世界によって異なりますが基本6月or9月です。

6月の場合は5月に、9月の場合は月頭にLHRイベントが発生しその月のバトロワの代わりに体育大会が発生します。

種目はキャラによって選ばされる3択が違うので正直あんまりなんの種目があるのか把握していませんが現状14種目判明していて、その中から2種目に出ないといけません。25種類あるはずなんだけどなあ…あ、判明してるやつのは詳しくはwiki見て（人任せ）

まあ恐らくは発生条件があるんでしょうね…さて、桜嵐くんの種目選択肢は？

∨何に出ようか…

- ・ タッグマッチ／借り物競争
- ・ トリオマッチ／射撃
- ・ ソロマッチ／障害物競走

うわーお、案の定マツチ系が全部揃ってます。ソロマツチ、タッグマツチ、トリオマツチは確定で他のクラスのホロメンと戦闘になります。そのクラスにホロメンがいないとか、そんなミラクルがない限り確実に戦闘になります。

まあマツチ系は勝てば美味しいんですけど負けたら何も貰えないですよね…

競争系も割ときついです。ペコーらを筆頭とした獣人組にどう足掻いても勝てませんし、障害物競走ならフレアなんかも機動力が高いのでめちやくちやしんどいです。

射撃は割と当たりの方です。ししろんに勝てれば基本、他全員に勝てます。

ので私の選択はトリオマツチ／射撃に出ることにします。うちのクラスのあと2人をホロメンで固めればホロメンが2人しかいないクラスとかを圧倒できるはずなので。射撃は紅白対抗なのでししろんが味方ならさらに余裕で勝てます。

〜こうして、出る種目を決めた。

◇「トリオのメンバーは…トワ様？ラミイ？バトロワの時みたいに頼んでいいか？」

◇「まあトリオに固めるならそうなるな。」

◇「えっ!?!トワもトリオ出るの!?!」

◇「まあ順位的にこうなるよね…なんか避けられないのは分かってたけど…」

◇「実際合わせやすかったからまた頼みたいと思ってる。」

◇「ちなみにテスト後のバトロワでは前の上位は同じメンバーでのチーミングは禁止だからな。」

◇「えっ」

えつまじ？バトロワの縛りキツくなつとる？さすが『オーデイション』…思い出す頃に刺してくるやん…

今回も3人で組んで勝ち確だと思つてただけだなあ…

ちよつと戦法やら何やら考えないとな…

《放課後》

▽今日はテスト前の部活規制の見回り当番だ。早く帰つて今日はデトロイトやりたいんだが…みこ先輩に「装備をとりにくるにえ！」と言われた…あ、この部屋か、早速ドア開けて入るか。

▽「失礼しまーす、みこ先輩は…」ガラガラ…

▽「ふっふっふっ…よく来てくれた我が優秀な部下のローランよ」

▽「失礼しましたー」ガラガラ…

◇「ちよっ!?戻って戻って!」

◇「…なんですか?魔王ごっこなら見回り行きますけど…」

◇「いやいや、通信機と回復結晶持ってないでしょ。」

◇「あ、もしかして装備支給とかある感じですか?」

◇「そうそう。生徒相手に武器の使用が認められると言っても怪我させてしまうことも多いからにえ。だからこの回復結晶で治療するってわけ!」

◇「あれ?でも医療班ってありませんでしたっけ?ちよこさん率いる。」

◇「それは回復結晶の応急処置で済まない分だけだから!というか基本は医療班が出るような事態を防ぐための風紀委員だからねっ!」

◇「はいはい。つまり喧嘩はなるべく怪我させずに鎮圧、部活は捕縛して生徒指導室へ。これで合ってますか？」

◇「そうそう。それをお願いね？」

◇「はい。ところで…このネコミミなんです？」

◇「あ、それは試験的なマジックアイテムだつて。使ったあとレビューを提出するように！」

◇「ええ…わかりましたけど…ところでこの通信機のランプはなんです？今オレンジ色ですけど。」

◇「あ、それ緊急要請にえ。オレンジだから増援要請だったかな？」

◇「試しに出てみるか…」

ピッ

〈「こちらら1—1—9。何がありましたか？」

「こちらら2—3—17！本館4階廊下で生徒が喧嘩で呼び出したゴーレムが暴れてぐはっ!？」

〈「…っ！現場急行します！みこ先輩行ってきます！」

〈「…うん、了解。みこがいくにえ。」ピッ

〈「ローラン！もう一個緊急要請来たからみこはそつちいくにえ！そつちは頼んだよ！」

〈「了解っ！」

はいっ！そういうわけでこれが前に語った風紀委員の放課後イベントですね！
にしてもこのタイミングの生徒がゴーレム作れるとは…やっぱ『オーデイション』影
響があるな…

あ、ちなみにこういう風紀委員などの放課後イベントの戦闘は感情レベルとかの要素
が半分溜まった状態でスタートします。感情レベルは3スタートです。（例えば『充電』
遊戯王の魔力カウンターみたいなもん。技の命中や使用で溜めたり、使うことで追加効
果を発生させることができる。『充電』を獲得可能なキャラクリエイトをしているキャ
ラを充電型と呼んだりする。は上限値の半分溜まった状態からスタート。）

じゃあ…殺ろうか…（武装全展開）

く「さてと…やるか…！」

オオオオオオオオッ!!!

戦闘開始っ！

まずは手始めに桜嵐くんの基礎コンボみたいなの見つけたので軽くお見せします：

！

ハンマー打ち上げっ！ 『火竜斬』 ツ！ 『エイミングヒート』 ツ！ 『偽・アラス工房』 ツ！ 『デュランダル』 ツ！ 『衛星』 ツ！ 『バドブレイカー』 ツ！

よしここから派生技をパリーンッ！うわびつくりした!?

あれっ桜嵐くんの周りに青色の花弁みたいなマーク湧いてない…？

なになに… 『解禁』 バフ？条件は… 「30秒の間に6回異なる技を使用すると『攻撃威力増加Lv1』の常時付与と同じ効果の『解禁』状態になり、一部の武器で使える技がアンロックされる。」!?

いやwikiで見たことないんだがあ!?!初めて聞いたわ解禁なんて！そして見慣れ

ない技が使用可能になつとる！

これだな行けっ！ 『斬首』 ツ！

∨ 「これで決めるっ！」

∨ 俺は片手鎌を思いつきり振り抜きながらボタンを押す

ジャリリリリリリリリッ！

∨ 「ぜああああッ！」

∨ 相手を片手鎌に仕込まれた鎖で引き寄せ、『解禁』の力で巨大化した鉈で叩き切る。

ガキインツツツ！

オオオ…

シュウウン…

∨ 斬首。『解禁』の力を取り入れた新しい戦闘スタイルだ。

ええ…？何今の…めっちゃかっこいいんだが…？

『解禁』…多分武器効果で使用可能になつてるのか…？これ今度ちゃんとステータス確認しないとすね…

▽ 戦闘終了。被害者と加害者を先輩に預けてこのまま見回りを続行した。

▽ …

▽ …！

▽ …!?

▽ めっちゃ取り締まりした!!! 疲れた!!!

『白上フブキと凄く仲良くなった!』

『大神ミオと凄く仲良くなった!』

『猫又おかゆと知り合った!』

『戌神ころねと知り合った!』

なんか桜嵐くんめっちゃ働いとる!?

そしてゲマズが取り締まられとる…可哀想に…というか桜嵐くんもゲマズもそうだけドテスト前なんだから勉強しろっ!?

と、そんな所で今回はここまで。ご視聴ありがとうございました!
次回は金曜日の占いが気になるところ!

パート50『クロススプレッド』

ミオしゃの占いは必中ってそれ1番言われてる『オーデイション』実況プレイ、はー
じまーるよー

前回は体育大会の種目決めて風紀委員として暴れ回りました(矛盾)
今回は5/10(金)からのスタートです。

∨数学:…えーつと『 $|2x^2 + 8x - 9|$ 』の平方完成は:

$$\cdot |2(x-2) \wedge 2 - 5$$

$$\cdot |2(x-2) \wedge 2 - 1$$

・わからんっ!(嘘)

よしわからんっ!リアル知識要求するのヤメロッ!わざわざゲームしてる時に計算

なんてやってられるか！

∨ 分からない訳じゃないが不安だったので先生に聞いた。

∨ …なるほどな！分かったぞ！

《経験値を少し獲得した！》

《スキルポイントを少し獲得した！》

あ…なんか割と当たりだったっぼい？

普通に美味しい選択肢でした。経験値は全部DEXに振りましようね〜どつかの赤い彗星も「当たらなければどうということはない」って言ってますし。早いことは重要ですよ！

さあて…ここからが心配なミオしゃの占いです…何言われるか分かったもんじゃな

いからな…

ちなみに占いイベントはカードの解説とか詳しくしてくれるので思ったよりも長くなります。

走者もしばらく黙るのでローランくんの占い結果を見守ってあげてください。

《放課後…ピックゴットミオーンの占いの館》

∨ 「失礼しまーす」

∨ 「あ、きたきた。ローランくんいらっしやい！」

∨ 「ミオさん、今日はよろしくお願いします。」

∨ 「おおつ？なんか凄い真剣な顔つきだね？なんかあった？」

「いやあ…ほらあ…ねえ？来週木曜日テストで金曜日バトロワじゃないですか。どんなテストになるかわかんないので少し怖いんですよねえ…」

「なるほどね…まあそれが本当かどうかはわかんないけど。じゃあローランくんのことヶ月くらいの未来について、クロススプレットカードを5枚使う占い方。十字にカードを並べて、右側が現状、中央が結果、上が傾向、下が対応策、左に障害の意味となっている。でもやってみよつか。」

「あ、お願いします。」

「りよーかい。じゃあカードを混ぜよつか。」

《真つ黒コンビ、カード並べ中…》

「さて結果は…？」

∨ 俺はミオさんと並べたカードをひっくり返す。

∨ 「わあー逆位置多いね…？」

∨ 「5枚中4枚逆位置とかあります…？」

∨ 「とりあえず結論から行こっか。このままだとヤバいかもしれないね…」

∨ 「ああ…だよなあ…真ん中が死神のカードの時点で嫌な予感はしてたんだよなあ…」

∨ 「まあでも逆位置だからさ、ちゃんと自分の中の良いもの悪いものを分別して、生まれ変わればそこには新しいスタートがあるよってカードだからね。大事なのは自分の中で善悪を見極めることだよ！」

▽「はい。ちなみに他のはどんな感じなんです？」

▽「ええつと…現状から行こつか。愚者の逆位置…準備不足って言われてるよ。」

▽「ああ…ですよねえ…勉強時間あんま足りてないはずだからなあ…」

▽「いやそれは勉強しなよ!？」

▽「ゲームがつ…楽しすぎてっ…!？」

▽「ええ…とにかく次、傾向だね。カードは力の逆位置…ローランくん大丈夫かな…」

▽「えつ、そんなヤバいカードなんです？」

〈俺がそう聞くと、ミオさんは真面目な口調で答える…

〈「えつとね、もしかしたらローランくんにとっては何か辛いことがあるかもしれない。くじけてしまうかもしれないし、暴力的になってしまうこともあるかもしれない。」

〈「…」

〈「でもね、そんな時はゆっくりと時間をかけて心を落ち着かせるの。誰かに聞いてもらうのも良いかもね。」

〈それは辛い未来の予言だった。なるほど、やっぱり平らな道とはいかないよな…

〈「なるほど…覚えておきます。」

◇「うん。次、それに対する対抗策ね。ペンタクルの3の逆位置かあ。」

◇「人が3人いますね？確か職人、司祭、信者の3人でしたっけ？」

◇「そうそう、基本的な意味として『計画性』とか『共同作業』とかがあるけど私が意識して欲しいなあって思うのはやっぱり『信頼』かなあ。」

◇「信頼…ですか？」

◇「そうそう、ローランくんよく隠し事とかするタイプでしょ。」

◇「凶星ッ!？」

∨ 「ぐっ…その通りですね…多分隠し事は多い方です。」

∨ 「だよねえ…まあ言えない理由があるんだろうけどさ、いつかちゃんと話なよ？このカードが示すのはチームワークの大切さだからね。」

∨ (チームワーク…3人…あと2人はラミイとトワかな…)

∨ 「じゃあ最後。ローランくんを邪魔をするであろう障害について。」

∨ 「目下の敵ってことですね。」

∨ 「うーん…多分合ってるかな？それがペンタクルの10の正位置で出てるんだよね。」

∨ 「あら、珍しくカードがひっくり返ってない。」

∨ 「そうそう、タロットは基本ひっくり返ってないカードはいい意味の事が多いんだよね。まあクロスプレッドは正位置逆位置を気にするよりかはカード本来の意味の方が重要なんだけど。」

∨ 「だとすると俺の障害って何なんですか？」

∨ 「うーん、『家族の絆』？」

∨ 「んんん？最後にいまいちしくりこないのが来たな？」

◇「二応カードの意味的には変化を拒むと発展出来ないよ〜ってカードなんだけど絵柄では裕福な家族生活って感じで描かれてるんだよね。ローランくん、家族は？」

◇「…死にましたよ。」

◇「あ…ごめんっ！辛いこと思い出させようとしちゃった！」

◇「大丈夫ですよ。悪いの俺だし、それはそれでこれはこれですから。あ、占いありがとうございました。凄いい参考になりそうです。」

◇「そ、そう？役に立ったらウチも嬉しいんだけど…あ、そうだ。」

◇「ん？どうかしましたか？」

〈「フブキから聞いているかどうかわかんないけど『明日って空いている?』だつてさ。」

〈「あ、空いてますよ。テスト勉強教えて貰えるとかですかね?」

〈「さあ…それはフブキから聞いてね。」

〈「うーん…?わかりましたけど…それじゃ、今日はありがとうございました!」

〈「こちらこそ!気になって占わせてって言ったのはこっちだしね!」

〈「そういやそうでしたね。じゃあ帰ります。」

「うん、帰り気をつけてね」

《大神ミオと凄く仲良くなった！》

さあ動画が長くなりそうなのと情報過多を防ぐため今回はここまで！
考察は次回の頭でやるから安心してくれっ！
というわけでご視聴ありがとうございました！

幕間『テスト風景を流しながらタロット占いの考察してみた』

選べ！我々自身の未来を！な『オーディション』番外編はーじまーるよー

今回の最初は時間を少し飛ばして5月16日、木曜日のテストの選択肢を選んでる映像を裏で流しながら前回のミオしや占いを考察していきたいと思います。

～もうすぐテストが始まる…！

テストは基本1教科3択問題でこの世界に関する問題だったり有名な童話だったり前回の授業風景のような普通の数学問題だったりゲーム的な知識が必要になる魔法学があつたりします。

全10教科、こちらの選択に制限時間は1分のうえにwikiが把握出来ないレベルの問題数が用意されているので満点を取るにはやり込むしかありません。

まあ行けるやろ、ノーマルモードで何周かしたら満点取れる内容だし。

では考察行きます。

まずは現状から行きます。確か愚者の逆位置でしたね。

タロットには色んな意味があるのですがその中で桜嵐くんに当てはまりそうなものを選んで考えていきます。

今回の占いは桜嵐くんのここの1ヶ月の未来というテーマなので一般的な意味から考えます。ミオしやが準備不足と言ったことから『考え無しの行動』とかが当てはまりそうですね。

もしそこから更にそれ以上の意味が付いてるとすれば『自分勝手に1人でどこかへ逃避』でしょうか…

桜嵐くんには「全て俺のせい」というトラウマスキルがあることを覚えてるでしょうか？スキル文に具体的な事が何も書いてないアレです。発動しているのかも分かりませんが走者は既に1度発動しているのではと考えます。

〜1つ目の教科は言語だ。この文章の元となったとされることわざ『黒い森の三鳥』、選択肢から最も近い意味を持っているものを選びなさい。

- ・行き過ぎた正義感と行動はその身を滅ぼす。
- ・行き過ぎた正義感は悪である。
- ・行き過ぎた行動と正義感は混沌を招く。

あ、多分1番下ですね。こういうオリジナルのことわざなんかも出てくるのでやり込んで答えを覚えるしかありません。

ちなみにテスト前に友人との勉強シーンとかが来た時は今回のテストの答えが会話内に入っていることがあるのでしっかり確認しましょう。

さて問題の「全て俺のせい」の発動タイミングですが走者はパート37からの戦闘、つまり心の底に落ちた時だと考えます。

発動条件は確定できないですが『桜嵐くんがストレスや悩みを抱え込んだ時、桜嵐くんが自分で考えないとって思った』時にあの心の世界は現れるんじゃないでしょうか？あれも見方によれば1人で心の中に逃げ込んだと取れるでしょう。

しかし桜嵐くんは心の世界で自分に必要なものを手に入れて起き上がった、それがこ

の前のイベントでした。

このトラウマスキルは実は桜風くんの成長の為のスキルなんじゃないか？と考えます。諸説あるだろうけど、何か思うところがあればコメントをくれると嬉しいです。勝手に読んで『なるほど』ってなってるんで。

ではタロットに戻ります、次は傾向を見ましょう。

力の逆位置は負けそうになってるって感じの意味が多いカードです。

『弱気になる』『くじける』『自己嫌悪に陥る』『腕力で解決しようとする』などなど、桜風くんには何かショックな出来事が起こって自暴自棄になることが予想できます。

正直、桜風くんは逆に何が起きて折れてもおかしくないのかなって思う所があるので心配です。

▽ 科学か：なにになに？ 『なあ、粉塵爆発って知ってるかア？』

・小麦粉+火⇨ダイナマン！

・金属粉を一定量以上扱うには免許が必要な理由の1つよね

・そのふざけた幻想をぶち殺すッ！

これは1番上…と見せかけて真ん中です。ググツたらニコニコ大百科に書いてますよ。

というか実際は小麦粉で意図的に粉塵爆発起こすのって難しい気がするんだよなあ…リゼロでは失敗してましたし。

次、先に障害を見てみましょう。

普通に正位置で見るなら『勝てる勝負しかない』が辛うじて障害になるのかなと思います。

しかしタロットカードの基本的な意味で見るなら『家族の絆』『血統』など、家族関係のワードが急に沸いてきます。

絵柄的には「今が安定してるから予期せぬ事態に備えて堅実であれ」って言われてる感じのカードなんですけど家族と聞くと桜嵐くんの場合には違うことが思い浮かびます。

そう、桜嵐くんの視点だけで見ればいまいち死んでるのか生きてるのか分からない

『あくあ』の存在です。ゲームの外から見れるなら『湊あくあ』が生きてるしバトロワにもいた事が分かるのですがそもそも『あくあ』と『湊あくあ』が同一人物とは書かれてません。

『あくあ』が生きてるのか死んでいるのか、『湊あくあ』なのかそうじゃないのか、何故『湊あくあ』がお父さんの手袋を持っているのか、まだ何も明らかになっていないのです。

▽ 魔法学だ。『広域攻撃の特性に当てはまるものを答えよ』

- ・ 範囲が全て視界前方扇状範囲である。
- ・ 範囲内の敵を全て同時に攻撃する。
- ・ 全ての広域攻撃のリキャストタイムが45秒以上である。

これは1番下です。敵専用スキルである「揺らぎ」を持つてる敵が広域攻撃を連打してくる場合がありますがあれはリキャストを0秒に自分で変更してるだけなので元々のリキャストタイムが存在します。

そして対抗策、逆位置のペンタクルの3ですね。

イメージとしては話を聞かないみたいだな事を言われてると感じます。勝手に突っ走って暴走しがちなのは旅行イベで証明されてる所ありますしね。(まあ走者のプレイに桜嵐くんが引つ張られた感はあるのですが…)

そんなペンタクルの3の基本的な意味には『共同作業』『自分の役割』『信頼』というものがあります。更にペンタクルの3のカードの絵柄には3人の人物が描かれています。

分からない方は調べたら絵柄が出てくると思うのですか左に大工、右に司祭と信者が居るカードです。

左が自分、右がラミイちゃんとトワ様って解釈を桜嵐くんはしていましたね。

2人が何かキーとなるイベントでもあるんでしょうね恐らく。

そこら辺は選択肢を注視していくことにしましょう。それに桜嵐くんには新たに判明した『背中傷』って謎もありますしね。これは本人もわかんないのかもしれないけど。

社会…これで最後だ。『T社は『次元統合』後に1度、タイムマシンを作成しよう

したが、これを中止した。下記の選択肢から最も近いと考えられる理由を選べ。』

- ・現代から過去へ行くことしか出来ず、帰ってくる事が出来ないから。
- ・妨害を受けた。
- ・バタフライエフェクトによる影響で自分達が消えることを恐れたから。

：はあ？見たことない問題ですね。T社？なんか『白い悪魔』の解説にでてきたS社みたいなもんですかね？

そして時間関係ならTimeのTですかね…？
とかどうかどうもそういう理由でわかんねえな？とりあえず1番下かなあ…

さてタロットカード考察も最後に中央の結果について見てみましょう。

死神の逆位置でしたね。

死神のカードの意味は主に終わりに関するものと始まりに関するものだど認識して

います。逆位置なら『願望が形になって叶う』『新たなサイクルを迎える』『生まれ変わる』『完全な終わり』など決して悪い意味ではありません。

しかしそれには『過去の自分との決別』が必要になります。

悪いものを落として新しい未来に向かう、このカードはそういうカードです。

未来がどう転ぶか、それは桜嵐くんの選択にかかっているのでしよう。

選ばなきゃ変わることは無いとはよく言ったものです。

自然に新たなステージに立てることなんて無いというメッセージを伝えるのがこのカードだと私は思います。

さて：：こんなもんでしようか？

桜嵐くんのテストも終わりましたし今回の考察はここまで。タロットに詳しい人からすれば思う所はあるかもしれませんが許してくれ：：これでもめいいっぱい調べながら書いたんだ：：

むしろこれはこうじゃないかってのがあんなら教えてくれ：：学びになるので助かります。

というわけでご視聴ありがとうございました。

パート5 1 『指令と剣工房』

∨ ……? Limeに通知か。フブキからだな。

∨ 明日空いてますか? (^ . ω . ^ §) ノ

∨ (返事するか…)

・ 空いてるぞ

・ 空いてないな (嘘)

占いの帰りに突然のLimeが…! そんな『オーディション』実況プレイ、はーじまーるよー

前パートはミオしゃが占いしてくれて終了しました。番外にハイパー考察タイムしてるので良ければ見てみてください！

そして今回は占いの帰りにLimeが来たのでまずはこれに返信していきます。

∨空いてるぞ、『アレ』か？

∨ええ！何時なら見に行けそうですか？

∨うーん、多分みんな午前中は暇なんじゃないかな。

∨分かりました！では9時頃に駅前でいいですか？

∨ああそれで頼む。それとお願いがあるんですけど…

◇ん？なにになに？白上に手伝えることならいいんですけども…

◇それならちよつと勉強教えて欲しいです。具体的には魔法科学と芸術。

◇あ、いいですよ！じゃあ午後は勉強しますか！

◇…連絡完了！

というわけでどうやら前から何かの約束を桜嵐さんとフブキがしていたようですね…
…いつたいたい何時なんだ…？◇「詳しくは番外編の2本目を見てみてくださいねっ！」

というか『アレ』ってなんなんでしょうね…？まあいいです。日にちを進めましょう。

5 / 11 (土)

∨今日は学校は休みだがフブキとの約束がある。

Good morning

∨「…！」

∨のーくん…！やればできるじゃないか…！

《《のーくんとの絆が深まった！》》

《《同化時間がほんの少しだけ伸びた！》》

のーくん……!! 確実に成長しているぞ……!

そしてのーくんは仲が良くなることで獲得できるボーナスがあるタイプみたいですね? のーくんは《同化時間延長》みたいです。まだ自分の意思で使ったことは無いですが同化系の変身時間は確か初期で180秒、つまりウルトラマンなので延長は素直に嬉しいです。

∨時刻は午前8:30分、駅前の本屋だ。何かめぼしい本は……

- ・30分でわかる! L社シミュレーター攻略本!
- ・今話題のイケメンピアニストの特集
- ・『赤い霧』の伝説

おおよつ? ランダムイベントですねこれ。

提示された選択肢から1つを選ぶことで新たなスキルやこの世界の情報が手に入るのどうま味です!

うーん…個人的には『赤い霧』が気になります…

桜嵐のお父さんである『黒い沈黙』、そして『白い悪魔』、オリヴィエおじさん「誰がおじさんだ。」…だっけか？が言ってた『紫の涙』と同じ特色クラスの便利屋なら戦闘関連のものが手に入りそうです。

にしても1番上のやつ以外、私も初めて見る選択肢です。

誰なんだイケメンピアニストって…！

〳『赤い霧』：特色関連の資料は珍しいな。今ではこういうのも本になるのか。購入しておこう、参考になるかはわからんが興味がある。

〳もうすぐ約束の時間だ、そろそろ来ると思うが…

〳「あつ居た！おはようございますっ！」

〳「おはよう。じゃあ早速行くか、予定が空いてるって言ってくれた工房主が1人居るんだ。」

◇「おおう！で、それはどこなんですか!？」

◇「えっと…確かこの辺の壁だったと思うんだが…」

◇「…んっ？この辺の壁？」

コンコンツ、コンコンツ！

指令は全てを？

◇「『知っている』でしたっけ？」

ガチャツ…

◇ 出てきたのは棺桶を背負い、白いローブを羽織った男…前会った時からあんまり変わっていないな。

◇ 「…久しぶりだな。黒色の息子。」

◇ 「お久しぶりです、タナトスさん。」

◇ 「壁が扉に…!? ローランくん! この人が工房の!？」

◇ 「そうだな。『指令と剣工房』の主、タナトスさんだ。」

◇ 「…ワンオペダがな。見学したいって獣人はお前か？」

◇ 「えっ…はい、そうです。」

〈「…着いていい。」

〈俺たちは早速工房の中に入れてもらった。

『指令と剣工房』…えっと、確か鉈と鎌を作ってもらったところですね。

タナトスさんって人のワンオペ工房見たいですがまさか駅前こんな形で店を構えてるとは…！

あ、装備調達の時に話した『おやつさん』とは別人みたいですね。新キャラです。

〈「うおおおおお！ここが工房…！凄いい…！」

「工房内はやはり少し暑い、炉に火がついてるみたいだな。フブキはこのクソ暑い中、飛び回るかのように工房内を見て回っている。」

「剣と鎖の様子はどうか？」

「ああ、この前ゴーレム相手に使ったけど便利な鎖だなこれ。かなり長くて、どうやってこの小さい片手鎌にこの量の鎖を仕込んでるのかわからんけど捕縛や引き寄せに使える。鉈の方も」「剣だ」…剣も一撃の重たさがあったといい。あとこの前使ったびつくりしたんですが『解禁』って武器由来の力だったんですか？」

「いや…それは試作品の1つにすぎない。そして『解禁』が何を由来とする力なのか私も分かっていない。ただ指令の通りに剣を作っているだけだ。」

「あれから指令は来ました？」

「…来ないな。最後に来た指令は数年前に届いた膨大な数の技術が収められた大量の

本と『剣を作り、工房を開け』という指令以来、音沙汰無しだ。」

▽「うーむ…人差し指はどうなってるのかよく分かりませんね…」

人差し指？指令？なんのこつちや？

まあた新しい単語だよ…ノーマルモードになかったぞこんなの！

《用語解説に『人差し指』（組織）が追加されました！》

あ、用語解説に追加してくれるんですね。これは今度、用語が溜まってきたら纏めて見てみましょう。

∨ タナトスさんが1本の剣を持ってくる…その刀身は常に青く輝いていた。

∨ 「うわあ…！綺麗な剣ですね…！」

∨ 「速攻で飛びつくじゃん。」

∨ 「そりゃあこういうものを見に来たようなもんですから！」

∨ 「にしても妙だな…？この剣は常に青くなってる。俺の鉈…じゃなくて剣とは違
うんですか？」

∨ 「…それも試作品の一つだ。そこの…猫？」

∨ 「狐じゃい！」

◇「えっ！猫じゃなかったの？」

◇「狐じゃいつ!!!」

◇フブキつて狐の獣人だったのか?!?これは失礼なことをしたな…

◇「…まあいい。その剣を持ってみる。」

◇「あつ、いいんですか!?!では早速…ッ!?!」

◇フブキが剣を持った瞬間、全身の毛が逆立ち、尻尾がピンとなった。周囲には青い花弁のエフェクトが舞っている…

◇「うおおおおおおお!!?なんですかこれっ!!?体中のあちこちが元気になったというかパワーに満ち溢れているというか…!?!」

◇「これは…『解禁』か!?!」

◇「ふえ?かいきん?」

◇「簡単に言ったら身体能力のブーストかな。詳しくは分かってないんだけど『人差し指』つてところに所属してる人の中でも上の方が人がどっかから剣を与えられてるらしいから、その剣に宿る力って風な解釈をしてる。」

◇「…それは最近作った失敗作だ。人間の身体能力を引き上げより強い力を振るえるようにする『解禁』。しかし、いきなりそんな力を人間がコントロールできるわけが無い。」

「だからある程度の能力ある人間が身体を動かしてからじゃないとロックが解除されないようになってる。じゃないと人間の身体は吹っ飛ぶからな…そうか、失敗作ってそういう事か！」

「あつ、白上も分かりましたよ！本来、ロックがかかっているはずの『解禁』。しかしこれは最初からロックがかかっていない、だから誰も使えない！よって失敗作だったんですね！…って私大丈夫なんですかこれ！」

なるほど！これ多分、この前の戦いで桜風くんが『解禁』を発動したから起きたイベントですね！

つまりは『解禁』の解説回です！いやあ…wikiに載ってないからゲームの方で説明してくれるの助かるわあ…

「…」

∨「フブキ…」

・さよなら…会えて良かったぜ…！（嘘）

・話聞いてたか…？

あーこれは上の好感度が上がりそうなセリフですね。

ゲームーズはメインヒロインでない事が確定していますが友情ルートを通ることは出来ます。好感度上げときましよう。

∨「フブキ…さよなら…会えてよかったぜ…」

∨「ろ、ローランくん…出来れば私が死ぬまで一緒に話してもらってもいいですか…

「？」

「ああ…お前が死ぬというのなら…せめて俺がお前の最後に寄り添ってやる…！」

「…やはり抑えられているな。」

「…ふえっ？」

「そうみたいです。あ、フブキ？涙目になるところ悪いが解禁を制御出来なかった人間は筋肉がズタズタになるだけで死にはしないぞ。あとフブキは獣人で身体能力が十二分にあるから解禁のデメリットを無視して運用できるみたいだ。」

◇「…ローランくん？」（圧）

◇「あ…遊びすぎたかな…？な、なんだろう。身体の震えが…」

◇「『解禁』状態の白上のパンチ…受けてみませんか？」

◇「え”っ”」

◇その1秒後、物凄い勢いで俺が吹っ飛ばされたのは語るまでもない。

《白上フブキと仲良くなった!》

いやあフブキングの全力パンチとか人によつてはご褒美ですね!

ちなみに俺的には死にたくないなので桜嵐くん今回は変わらなくていいよ(満面の笑み)

あ、イベント続きありますね。今ので終わりじゃないのか。

∨「∴白上フブキと言つたな、実験するような真似をして悪かった。一応死の危険性は無いし身体に後遺症が残ることの無いように準備をしていたがそれでも勝手に実験を行った訳だからな。」

▽「あついえいえ！ちよつと怒ろうと思いましたがよく考えたら工房の見学を受け入れてもらった訳ですし、対価と思えば！」

▽「俺が何をしたって言うんだ……」（右頬真つ赤）

▽「ローランくんは先輩をからかった報いを受けたってことで。」

▽「詫びと言ってはなんだが、この剣と『これ』を君に譲ることにする。」

▽「えっ!?!いいんですか!?!……ってなんだろうこれ、服?」

▽「…解禁の機能をシャットアウトする機能が着いた服だ。オンオフは念じれば切り替えが出来ると思う。防護性も高い水準で纏まっている、一言で表すなら『良いところの服』だ。」

▽「なるほど……そもそもどうやってあの剣を持ち運んだのかと思ってたがそういう布

があつたのか……」（右頬真っ赤）

〽「すごい……デザインもカッコいいですね！ありがとうございます……！」

〽「……午後から仕事なので失礼する。」

〽「そう言つてタナトスさんは工房の扉の奥に消えていった。右頬痛てえ……」

〽「じゃあ午後からはマ○ドでも行つて勉強するか。」

〽「あ、ローランくんアレ買つてください。シェイク奢つてくれたらさっきのは許してあげます。」

「…へいへい。」

《白上フブキは衣装『TEK白上』を獲得した!!!》

《白上フブキは武器『狐火の剣』（指令と剣工房製）を獲得した!!!》

ふあっ?!?!?
!!!TEK白上だと?!?!?

失礼：少々取り乱しました。

TEK白上はwiki上のデータでしか見たことないのでちよつとテンション上がってます。

ちなみにめちやめちや強いです。下手すりや近距離戦闘手段少ないホロメンを一方的に殴り倒せるくらい強いです。

こういう風にイベントではホロメンの新衣装を獲得することがあります。単純に

キャラ性能が上がってタダでさえ手が付けられないホロメンはさらに手がつけられないかなります…

これメリツトかデメリツトかわかんねえな？

とまあこんな所で今回はここまで！

少し長くなりましたがここまでのご視聴ありがとうございます！

パート52 『ししろんの追求』

∨ フブキと勉強した…

∨ 「あ、その答えは『複数属性魔法になる』が正解ですね！」

∨ 「なるほど…！」

∨ 非常に分かりやすかった！

勉強描写から始まる『オーディション』実況プレイ、はーじまーるよー

前はフブキと工房の見学に行ったら白上が追加衣装を手に入れて終了しました！

いやTEK白上強いんですよ…動きが早すぎて通常なら攻撃のブロックやパリイが間に合わないのなんの…

さて今日は日曜日です。昨日買った本でも読みましようかね？

5 / 12 (日)

∨ ししろんから Lime が来てる…

∨ ローランのアカウントであってる？

∨ なんで知ってるの？

∨ トワ様からもらった。ところで今日大丈夫？

∨ (どう返信する?)

・ 空いてるぞ？ テスト勉強か？

・テスト勉強するんで…

へ？ししろんから呼び出しイベント？

意外というか…そんなに好感度高かったっけ？

∨空いてるぞ？テスト勉強か？

∨じゃあ今日の昼からうち来てよ。

∨へ？ししろんの家に来てこと？

∨そう。聞きたいこともあるしさ。あ、ついでに勉強もしよつか。

∨（その後、ししろんの自宅の住所が送られてきた…マンションか。）

あつ…はい、これはししろんのストーリーに関わるサブイベントっぽいですね。
多分どっち選んでもししろん家に行くことになってたでしょう。
大人しくししろん家へGO！

《ぼたん宅、入口》

∨「えっと確か部屋番号は406…ここか。」ピンポーン

∨しばらくすると声と共に足音が近づいてくる。

∨「あーい、いらっしやーい。」

◇「お邪魔します」

◇内装はテレビとゲーム機、そして壁に大量に掛けられた武器類。しかし机の上にはかわいいうぬいぐるみが置いてあったり、猫を飼ってる様子を見ると何かオシャレな感じがする。よく分からんがこれがギャップと言うやつなのだろうか？

◇「まあ適当にくつろいでよ。」

◇「おう、そういや聞きたいことって？」

◇「あ、いきなりその話題いく？」

◇「え？まだその話題漬け込んだ方がいい？」

◇「うーん、わりと真面目な話だからもうちよい時間置いたほうがいいかな？あ、家で夜ご飯とかって準備してる？」

◇「いや、帰りにテキトーに食べに行こうと思った。」

◇「じゃあなんか食べに行こうよ。」

◇「いいね、何食べに行く？」

◇「うーん、その時決めよ。今はあんまお腹すいてないし。」

◇「あいよー、そういやまだ昼過ぎだもんな。」

◇「俺たちはひとまず、テスト勉強することにした。」

▽「ろーらあーん？粉塵爆発って確か小麦粉で出来たよね？」

▽「あーフィクションでよく見るアレか。あれ無茶あるよなあ…金属粉のほうがいいだろ。一定以上扱うのに免許いるくらいだしな。」

▽「なるほど？じゃあ今度のバトロワは金属粉持ち込むかあ」

▽「んんんんんん???人の話聞いてた???」

▽「そつちこそ現社の勉強ちゃんとやってる?『一部の例外を除き憲法、法律、ルールはそれぞれの種族のものに従わなければならない。』資格なんかは種族ごとに別でしょ?」

▽「今、資格については絶対種族統合されるべきだと強く思ったね…!」

《獅白ぼたんと仲良くなった!》

へえ…資格は種族別なのか…知らなかった。便利屋の級ごとの免許とかも違うのかな…？

オーデイションになって、世界に対するこのゲームの言及が多くなった気がします。嬉しい事だね！

▽「そーういやラミちゃんから聞いたけどスイッチ買ったんだって？」

▽「ん、ああ。元々ゲームは結構やってたからね、○タルギアソリッドシリーズとかマイ○ラとか。3年くらいゲーム触ってなかったんだけど、今は落ち着いてるしお金も余裕あるから買ってみたい。」

▽「ん？その言い方だとお金に困ってた時期があるみたいない方…あ、聞いたら不味い？」

「いやいいよ、聞かれたら話すつもりだったし。俺実は中学行ってないんだわ。親と姉さんが昔、殺されてさ…」

「俺はししろんに昔のことをある程度話した。」

…ある程度か。この調子だと話した内容は『傷跡』までですかね。

桜嵐くんはまだラミイちゃんやトワ様ほどにはししろんと仲良くないってことなん
でしようか？

桜嵐くんは隠し事をよくしますからね…ミオしゃにも言われた通りですね。

「なるほどね。」

▽「俺の昔の話はとりあえずこんな感じだ。何か質問はある？」

▽「はい。ローランのお姉さん、もといメイドさんはどんな人だったんですか？」

▽「ゲーマー、メイド（家事苦手）、陰キャ。」

▽「ボコボコに言うじゃん。」

▽「だって事実だし。」

▽「ガチの死体蹴りやめたげて？」

▽「でも、昔の俺にとっては凄く話しやすい相手でき。だから事件現場で壊れた姉さんの靴を見つけた時は本当に悲しかったんだよね。」

▽「あ…仲良かったんだ…。私もなかなか治安悪いところで育ったと思ってたけどローラ

ンもなかなかだね。」

〈「そうなの？ししろんは昔どこで育ったん？」

〈「幻想世界のギャングタウン。」

〈「おおう…」

〈「あの頃は大変だったなあ…でも決して悪い所じゃなかった。治安悪いし銃撃戦はよく起こるけど悪い人達は私には優しかった。こうやって今学校に通ってるのは『お前は勉強して来い』って言って送り出してくれた人達がいたからなんだよね。」

〈「そっか、悪い人にもいい人はいるんだな。」

〈「それはちよつと違うかも？悪い人なりの優しさって言うか…そんな感じ？」

～ししろんの事について少し踏み込んだ話を聞いた気がする…！

《獅白ぼたんと仲良くなった！》

あ、これししろんのルート分岐条件の1つですね。『ししろんの出身について聞く』だったかな？

ルート分岐条件はホロメン事に3つあって、その全てを満たした上で条件を満たしたホロメンの中で1番好感度が高ければ個人ルートに突入するシステムなのは皆さんご存知でしょう。

特殊ルートに行くには条件のホロメンの好感度を同じ値にしないとダメなので難しいですね…好感度が上がりやすいホロメン、上がりにくいホロメンといるのが特に厄介です。

ちなみにルート分岐条件はキャラと世界によつて異なりますが、大体のパターンがあります。

その中からの組み合わせって所ですね。

世界によつてはししろんの出身の話聞いてもフラグが立たないことだつてあるわけですね。

さて、あとはご飯食べて終わりかな？

〳〵「さてと…そろそろいいかな？」

〳〵「あ、いよいよ本題？」

〳〵「うん、ずっと気になってたんだけどさ。」

◇「ローランって何者？普通の人にしては色々おかしいよね。」

…ふあつ？

というわけで今回はここまで。ご視聴ありがとうございました。

パート53 『Please don't tell me
e a lie!』②

◇「ローランって何者？普通の人にしては色々おかしいよね。」

◇「…逆になんでそう思ったの？」

◇「理由はいくつかあるんだけど一番大きかったのはこの前だよね。」

◇「もしかして、ねねとお前を逃がした時か？」

◇「そうだね。相手の人形は一体でもあたし達を殺せる程のスペックを持ってた。それに囲まれたあの時のローランが一人で、先生やトワ様がそっちに行くまで耐えきれたのは奇跡に近いよね。」

◇「いや、俺はその後普通に人形バツバツなぎ倒してたら。言うほどだったって。」

「でも私たちを逃がした時持ってた武器はデュランダルだけだったよね。今のローラはその手袋で相手を圧倒できるかもしれない。けどあの時は違ったよね。」

「……」

「教えて、ローランはあの時なにをしたの？」

求められた罪の告白、そんな『オーディション』実況プレイはーじまーるよー

今の状況についてですが前回から今回にかけて絶賛ししろんに桜嵐くんの秘密を追求されていますっ！

君のような感の鋭いらーいおんは嫌いじゃないけどそれを聞いて何する気だ!?

∨「…それを聞く理由は？」

∨「1つ、あの人形達を真つ向から蹴散らせる力は明らかに異常だから気になったつてこと。」

∨なるほど、確かに異常だろう。人間は基本、他の種族には勝てない。ましてやその他種族すら倒せる相手複数に勝てる道理は無い。

∨「2つ、逃がした理由が敵味方問わない無差別広域攻撃ってだけなら話してくれても良いはずなのにローランからは何をしたのか言ってくれない。さらにその時に広域攻撃を用意しているような素振りは見られなかったこと。まるで1人になりたいって感じの行動だったしね。それが気になった。」

∨これも正しい…あの時の俺には一度に複数の敵を攻撃する手段はない。

◇「そして3つ。あの時のローランが死を覚悟していたこと。この事からあたしはローランが使った力は『自分や周囲の人を傷つけ、殺しかねない制御不能な暴力』だと思ってる。そんな友人が気にならない人っている？」

◇「……………」

◇「…全部正解だ。ししろんがあやめと同じく人の隠し事を見抜く才能でも持っているかのような鋭さだ。それもあやめの『直感的』なものではなく、しっかりとした筋道を立てられた『理性的』なものを。」

ん…ししろんもお嬢のようにキャラの偽りを見抜ける系のキャラなのでしょうか？
にしてはちよつと圧が強いような…嫌な予感がしてきました。

「というかあの人形、確かにレベル差だいぶありましたけど言葉にするとそんなに強いんですね：桜嵐くんの手袋の強さと人形相手に耐久出来たお嬢の強さが伺えます。」

　　にしても理性的な追求は嘘つき桜嵐くんにとって天敵ですね。

　　だって証拠を集められれば逃げれなくなりますから下手な行動が出来なくなります。

　　あゝししろんとの好感度上がんねえかなあ？

　　「答えなよ、ローラン。逃げ道なんて無い、もしそれがラミちゃん達を傷つけかねない力でコントロールが出来ないようなら：」

　　「ししろんが壁に立てかけられているナイフを手に取り、こちらに向ける。」

あっ…（察し）

「あたしがここでローランを刺す。最低でも腕は落とすよ、誰も傷つけられないように。」

「ししろんは本気だ…しかも今は手袋はあっても武器がない。」

- ・「落ち着けっ！これはそんな力じゃないっ！」（嘘）
- ・「待てっ！俺にはそんな力はないっ！」（嘘）
- ・「…だったら見せてやるよ。」
- ・「（逃げるしか…!）」
- ・身体から「幻想体の本」を取り出し、ししろんに見せる。
- ・戦闘する（嘘）
- ・自ら刺される
- ・「いや、それは見当違いだと思っぞ」（嘘）
- ・Hello?!

嫌ああああああああああ!!!これ通知無しで病んでるうううううう!!!

マジかよ…多分これ【心の病・疑心】ですね。

好感度が高くなければ高くないほど起こりやすいもので、最悪ゲーム開始時から持っている場合もあります。

でも多分旅館の戦闘でししろんのステータスを覗いた時はなかったので恐らくパート35と36の間のムービーのタイミングで桜嵐くんに向けられたものだと思います。

理由は2つ、1つはその時のラミイちゃんへの対応と直前の出来事。桜嵐くんへの信頼が落ちるのには十分だと思います。

もう1つは【疑心】系の心の病の特徴で「キャラクターを対象にした疑心はプレイヤーに分かる形で通知されず、解除した時に初めて分かる」というものがあります。

まあ選択肢の多さで通知無しで病んでるのは目に見えて分かりますがね!ちきしようつ!恨むぞ桜嵐くん!なお、その行動を桜嵐くんを取らせたのは走者のプレイである。

ちなみに2人以上を対象とした【疑心】はわかりやすいです。なぜならプレイヤーからは自分以外から自分以外に向けられた【疑心】を確認できるからです。

この場合はゲームシステムがこの前のラミイちゃんの時みたく通知してくれます。

さて、そんな探知が難しい【疑心】ですが放置するとヤバいことになります。

なぜなら【疑心】から症状が進行して最終的に【不信】となつて解除不能になる上にこちらからのコンタクト、コントロール、コミュニケーション等を一切絶つた上で状況によつては命を狙われることまであります。

まあつまりは放置すると詰みますが初期段階なので解除も簡単です。選択肢から正解を当てるだけなんでラミイちゃんの時より遥かに楽です。

え？「それは難しいだろ!!」って？

大丈夫です。こういうのはホロメンによつて思考パターンの好みみたいなのがあるので、それに合わせるだけです。そしてそのパターンは全て頭に入っています。（ここ珍しくやり込み勢としてドヤ顔）

では早速選択肢を分析してみましよう…うんうん…なるほど？

まず上から4番目、ふざけてんの？逃げ道無いって言われたよね？

次に下二つ、いや無理があるよそれは。いきなり『のーくん』出したらどうなるかわかんないし、ししろんはこつちを相当細かく分析してるんだから通るわけねえだろうが！

そして上2つ！これは悪くないけど良くもない！現状継続で追加質問される！結果的には選択肢が増えてこつちが不利！

そして「幻想体の本」を見せるのは現状最悪の選択肢！書いてることマイナスなことしか書いてないからな！『のーくん』がヤバイやつってことしか書いてないみたいだし！

つまり残りのどれか！というか多分どれでもイベント後の好感度変動するだけで多分全部正解！

これで決まりだ!!!

！
というところで今回の解説パートはここまで！あとはムービーを楽しんでいってくれ
一足先にご視聴ありがとうございました！

「ししろん…つまりは『あの時の出来事を教えろ、私達に見せられない何かやましい事があるんじゃないのか?』って追求でいいよね?」

「うん、流石に目は少ないと思うけど『人形師』の同類って線も考えられるからね。あたしは入学前のローランを知らないし。」

「そうか…わかった、話すよ全部。」

「俺は椅子に座る。そうして会話する素振りを見せながらししろんに見えない机の下で手袋を嵌める。これで準備は整った。」

「じゃあまず『どうやってあの人形達相手に無傷だったのか』を聞こうか。ちなみにローランの周りの床には電撃トラップが仕掛けられてる、逃げても無駄だからね。」

「…」

∨ ししろんはナイフをこちらの首筋に当てたまま話す。そろそろだな、準備はいいか？ OK. I'm ready. わかった、じゃあ服を開けたら飛び出せ。

∨ 「とりあえず、ししろんには俺の身体でも見てもらおうかなっ!!!」

Hello! I love you. I am 『Know—kun』.

∨ 「ツ!? 何コイツっ! 離れろっ…!」

∨ 俺が服のボタンを3つ程外して胸元を露出させた瞬間、『のーくん』が第1形態でししろんの腕は目掛けて飛び出す。そのまま腕に組み付いて貫つて注意を引く。

∨なんだコイツ……！背中から腕が生えてるし何よりローランの中から出てきた……！

パパパパパパンツ！

∨あたしは近くのハンドガンを取り、相手の顔と思われる部分に弾丸を6発撃ち込む。化物は腕から離れたがピンピンしてる。あー……これは黒かな、こんな正体不明の奴を体内に潜ませてるローランが普通であるはずがない。

そんなローランも机から居なくなっている。逃げたか？

▽「ぐっ…残念だねローラン…あたしから逃げるんだったら今の化け物で足の1つでも折っておくんだった」誰が逃げたって?」は…?」

▽咄嗟に振り向くと背後には腕にクローを嵌め、デュランダルを握ったローラン…有り得ない、荷物に武器を納めてる様子はなかったし、武器特有の鉄の匂いなんかもしなかった。なのになんて…!?

▽「悪いなししろん!ちよつくら初デートに付き合っつて貰うぜ!楽しい次元旅行の始まりだ!」

パート54 『モンスター・ウィズ・イン』

予定より少し早めのお披露目になった『部分同化』、そんな『オーディション』実況プレイはーじまーるよー！

前回はししろんに刺されかけたのでワープしたとここで終了しました。

ちなみに選択肢は「…だったら見せてやるよ！」

にしたんですがどうということなんでしょうか…というわけで本編どうぞ！

〈「…ハァハァ」〉

〈確かローランにこじ開けられた次元の扉に押し込まれて…というか腕が重い…

∨ 「あ、起きたか。」

∨ 「ッ!？」

∨ あたしは即座に持ってたハンドガンをローランの足に向け、引き金を引く。

あ、オワタ∖(^ o ^)∕

カチッ…カチッカチッ…

「…弾切れじゃない？ さつき『のーくん』に6発撃ち込んでたし。」

「ちっ…ローランは何がしたいわけ？ そもそもここどこよ？」

「ああ、俺ん家の近くの山。3年前はよくここに遊びに来てたんだよね。」

「じゃあ何の為にワープなんてしてここに？」

「だから言っただろ？ 話すって。でも見てもらった方が早いことだつて多い、だからさつきは『のーくん』を見せた。そもそも俺はししろんが困ったら助けたいって思うことはあつても、ししろんを殺したりとかは絶対しないから『人形師』の同類って線は捨ててくれると嬉しいかな。」

「アイツなんかと一緒ににはされたくない。俺の力は人の為に使うってあの時決めたから。」

「……はいはい、とりあえずその線は薄そうだし捨てるよ。で、あたしとしては肝心の質問に早く答えて欲しいかな〜というかさっきのワープについても聞きたいけどね。」

「ああ、まずはさっきの手品から行くか。」

「俺はガントレットを取り外し、デュランダルを握らせて宙に浮かせる。」

い、生きてる……！怖いなあしろん……！?

とりあえず選択としては正解でナイフを突きつけられることなく話せるようになったかな……?

そういや確かに走者も桜嵐くんの武器の詳細を全部把握してる訳では無いのでさっきのワープはめちやくちや驚きました。どういふことなんだよ！説明しろよ苗木い！

∨「多分仕掛けはその爪のついてる……えーと……なんて言うんだっけ……」

∨「ガントレットだな。獣人は自前で爪を持つてる個体が多いから知らないのも無理はない。そして仕掛けがあるのも正解。」

∨俺はガントレットとデュランダルを浮かせた場所から少し離れる。

∨ 「ほい転送」

∨ 次の瞬間、ガントレットは俺の腕に装着され、デュランダルを握っている状態になった。

∨ 「短距離…ワープ…」

∨ 「そう、こいつは空間転移に特化した武装って聞いている。1人分くらいなら一緒にノーモーションからワープできる。ちなみにししろんの家からここまで来たワープは『長距離ワープ』で俺のよく知ってる場所かビーコンを刺してる場所にしか飛べない上に毎回次元の扉、いわゆるワープゲートを開く必要があるからな。」

∨ 「じゃあ一切鉄の匂いも何もしなかったのにローランが武装してたのは…」

∨ 「机の下で手袋を嵌めてガントレットをデュランダルを握らせた状態で呼び出した。ちなみにビーコンは俺の手袋とデュランダルとセットで付いてた俺の新しいダガーの3つ。これが目的地近くにあればそこにワープできる。ガントレットを装備した後、ししろんの背後に短距離ワープ、そのまま次元の扉にご招待ってかんじかな。」

◇「なるほど…で、あたしが気絶してた理由は？」

◇「…お恥ずかしながらY軸調整をミスった結果、空中にワープをしてしまいました。」

◇「ああ…なんか普通にありそうなミスだった。」

◇「ははは…あっちゃダメなミスなんだけどね…」

◇「だってワープって本来落ち着いた状態でしないと「壁の中にいる」とかになりかねないからな！」

桜嵐くんの装備の効果だったのかあのワープ…いやそれしかなかったけど。
あれ？桜嵐くんの武器強くな？（今更）

◇「さて、そろそろ1番聞きたいこと聞きたいんだけど。」

◇「…ああ。俺が人形を一掃した時のことだな。これには『のーくん』が関わってる。」

◇「あ、のーくんって言うのこれ？」

◇「ああ、英語の『Know』から取ってのーくんだ。」

◇「じゃあとりあえず…重いから私の腕から離れるように言っただけ…」

∨「…あつ」

∨「そーういや腕に組み付いてから離れていいつて言うの忘れてた…」

いや可愛いなのーくん…めっちゃ忠実じゃん。

なにこれわんこ？「取扱説明書幻想体の本」には物騒なことしか書いてなかったけどなあ？

∨「のーくん、戻っておいで。」

OKトテトテトテ…

∨「本当に喋れるんだ…」

∨「ん、ああ。最近英語を勉強中でき。簡単なコミュニケーションくらいなら取れる

ぞ。

〈「へえ…てつきり人間を襲う化物かと。」

〈「それは…」ドオオオオオンツ!!!

〈〈「…は？」

グオオオオオオオツツツ!!!

〈俺達の目の前に現れたのは…『アイスワイバーン』だった。ああ…そういやこの前は幼体がいちたつ…昔はワイバーンの住処なんてなかったんだけど…

おつと？これは知ってる人はアレが言いたくなるんじゃないかな？
もし良ければ画面の前の視聴者も一緒に叫んでください。

せーの！

話の！途中だが！ワイバーンだ!!!

いや待ってワイバーンとか冗談じゃないぞ！ゲーム終盤の雑魚敵をここで出すなよ！

この前は幼体だから許された感ありますけど今回成体じゃねえか!?無理無理無理無理無理無理!ステータス足りなくて!というかなんでこんなにフル装備じゃない時にやべーの来るのよ!?

▽「…ローラン？ここそんな危険な場所だったわけ？」

▽「待て待て待て！俺の知ってる所かこれ！？前まで居なかったんだよこんなの！」

▽「こうなったら今度この山を調査するとして！」

▽「やはりここは逃げるしか…」

Here we go

▽「のーくん!?やる気か!？」

▽「一人で突撃して行ったけどそんなに強いのか？あの子。」

▽「ええ…どうなんだろ…」

「のーくんは一言発してワイバーンに突撃して行った…いやどうなんだろう…相手出来るのか…？」

「おおっ!?!のーくん行ける!?!まさかワイバーン倒せちゃう!?!
最終形態になれば実際めちゃくちゃ強い気がするけどどうだ…!?!」

「ベシッ！」

Ha?

▽「駄目だったかあ…」

▽普通に尻尾で吹っ飛ばされて帰ってきた…

駄目だったあああああああ!?

まあそりゃあそうか!のーくんの超耐性は物理相手だけだから普通に戦ったら氷魔法とブレスで溶かされます!

乗るなのーくん!戻れ!

∨ ワイバーンは全力で追ってくる…！

∨ 「どうやら俺の知らない間にコイツのナワバリになってたらしいな！」

∨ 「そうだローラン、ワープで逃げればいいじゃん！」

∨ 「あーっ、今クールタイムです！1回使うと連続10回くらいはワープできるけど途中で止めると120秒くらいの冷却時間が」

∨ 「肝心なタイミングで使えないなあ！」

∨ 「…仕方ないか。」

！
　　〽ここで戦闘するのは悪手だ。非武装のしろんを護りきれぬ自信はないし、相手はブレスや氷魔法を使ってくる。射程は相手の方が上、さらにこちらは木々の合間を縫って移動しているが対するワイバーンは空を飛んでいる…もう『出来るけどやらない』つてのは無しだ。前は暴走したらしいが、今なら、それも完全な「同化」じゃなければ…

　　これは…強制戦闘の気配！そしてこの流れは…

　　〽俺は足を止め、振り返る。

　　〽「まさかローラン…戦う気？この不利な状況で？」

「ああ…そうだな…人形の時もそうだった…死んで欲しくない人が近くにいて、救うには一択しかなくて、それは自分を犠牲にする方法だけだった。」

「ローラン…やっぱりそれは周りを傷つ…違う、コイツは俺を助ける為に無理矢理俺の体を動かしただけだ。」…

「のーくんがこちらに歩いて来る…ガントレットは邪魔なので一旦外して手袋と一緒にししろんに投げ渡す。手元にはデュランダルのみ。」

「…だけど今は明確な目的がある、そしてこれはお互いの同意の上の力だ。俺はこいつで、のーくんは俺だ。」

「…結局のところ何が言いたいのか？今度こそ死ぬ気？」

「それは違う。ししろんは『どうやってあの人形達相手に無傷だったのか』が気になってたよな。…だったら見せてやるよ！これが俺達の力だつてな！」

「行くぞ、あの目障りなワイバーンをぶっ倒す。」

O.K. I dwell in your sword and entrust
it all.

《本戦闘では感情レベルが最大から開始されます。また、「部分同化（何も無い）」をオンにしなければ戦闘開始出来ません。》

I d w e l l i n y o u r s w o r d a n d e n t r u s t i t
a l l ? 「私はあなたの剣に宿り、それをすべて任せます。」で合ってるかな？

そして今の戦闘アナウンス：どうやら同化チュートリアルみたいな立ち位置の戦闘になるみたいですね。

そしてパッシブスキルである「部分同化（何も無い）」が習得はしていましたが効果の発動はオフになっていたようです。気づかんかった…（凡ミス）

ではパッシブをオンにするついでに戦闘準備画面で少しスキルを弄ります。

「トワとの絆」「ラミイとの絆」を一旦外して「孤独な便利屋」「幻想狩り」に変更。

そしてついに現れたトラウマ系のセットスキル。個別に1枠あって活かせないのがモヤモヤしてましたが新しい回想を読んだ事で「傷跡」をセットしておきます。

効果読みましたけどこれこそ『オーディション』レベルのスキルと言えるレベルの強さです。多分『オーディション』専用トラウマスキルですね。斬撃系のダメージを含む攻撃を1割軽減した上、25%で無効にしてくれます。やべえ（小並感）

それではイベントをようやく一通り見終われるので今回はここまで。

後の尺は戦闘前ムービーをお送りします。

では、一足先にご視聴ありがとうございました！

▽「…」

▽「は…？何…それ…」

▽ローランの腕と剣に『のーくん』って呼ばれてたあのグロい見た目の怪物が融合した…？

「…ミミック。それがこの武器の名前か。使い方もお前を通して直感的に理解した。」

「ローランは肉塊で覆われた大剣を片手で軽く振り回す。大きな目玉が嵌め込まれたその剣は常にギョロギョロし、ローランを見ている。

腕も少し肉塊に侵食されているのが見てわかる。…足の肌もほんのり赤くなっている。どうやら影響を与えられたのは腕と剣だけでは無さそうだ。

これが人形達を相手に無傷で生還した力…？

「待ってろ、今から地面に叩き落としてかつ捌いてやる…！」

パート55『力こそパワーって単語ホントに頭悪いよね』

細かいギミック能力は要らない、物理で殴れば全て解決する。そんな『オーディション』実況プレイ、はーじまーるよー

今回は選択の結果のムービーでした。

本来は多分広い場所でのーくんのお披露目するだけだったんだろうけど、ししろんの追求中にワイバーンに乱入されたのでやむなく戦闘することになった獅白ぼたんと烏羽桜嵐。

窮地に立たされた桜嵐は一度暴走した「同化」の力を自分の意思で行うことを決意、危険な力を使うことを勘づいたししろんはそれについて言及、静止しようとしたが桜嵐はそれを振り切り「だったら見せてやる」の一言の後、のーくんと同化しアイスワイバーンとの戦闘に望む……！

とまあ珍しく前回のあらすじっぽいことを言ってみたところで本編の戦闘……を開始

してすぐにポーズ!!!

先に自身のステータスと武器の詳細を確認します!!!何ができるか全く分からないので!

ちなみに「分析」はしません。ノーマルモードで戦ったことあるので行動パターンは分かっていますのでステータスが弄られてない限りボコボコにできるはずです。

『烏羽 桜嵐』

所持スキル

〔宿した他人の自我〕

自身の所持スキルと技を一時的に全削除。新たにスキルを追加する。常時「攻撃力低下Lv1」を自身に付与。このキャラクターが敵にダメージを与えず10秒経過した場合、即座に同化を解除し「混乱」を付与。

「何も無い」

物理ダメージを45%軽減。攻撃命中時に与ダメージの10%、自身のHPを回復。

「再生」

自身が60秒間ダメージを喰らわなければHPを100%回復する。

「模倣・『???』」

このキャラクターは『???』の技を使用可能である。

「侵食」

誰かの声が聞こえる。耳障りだ。

「E・G・O」

このキャラクターの攻撃は『ねじれ』特性を持つている敵、もしくは「揺らぎ」を習得している敵に与えるダメージが2倍になる。

「不完全な自我」

この形態は180+2（絆補正）秒間で強制解除される。解除後、直前の5秒間の間に相手にダメージを与えていないならば即座に6秒間「混乱」（行動不能+全耐性脆弱全での攻撃によるダメージが2倍になる化）状態になる。

「凄まじい観察力と学習能力」

自身に「移動速度上昇Lv3」「回避性能上昇Lv3」「完全回避Lv1」相手の攻撃

がクリーンヒットする時、4%の確率で自動で攻撃を回避する。を常時付与。

技一覧

『縦切り』（物理・打撃）リキャスト↓普通

正面の敵に強い力で剣を叩きつける2回攻撃。この技の攻撃が全て命中した時、即座にリキャストを回復し再使用可能になった後、自身に『攻撃力増加Lv5』『移動速度上昇Lv1』を10秒間付与。

『突き』（物理・貫通）リキャスト↓普通

正面の敵に向かって連続で突きを放つ3回攻撃。この技の攻撃が全て命中した時、即座にリキャストを回復し再使用可能になった後、自身に『攻撃力増加Lv5』『攻撃速度上昇Lv3』を10秒間付与

『横切り』（物理・斬撃）リキャスト↓普通

正面の敵を薙ぎ払う2回攻撃。この技の攻撃が全て命中した時、即座にリキャストを回復し再使用可能になった後、自身に『攻撃力増加Lv5』を10秒間付与。1回命中するごとに、相手に『出血Lv3』を付与。

『気合い』（物理・打撃）リキャスト↓少し遅い

凄まじい気迫で近づき攻撃する。構えてから攻撃するまでの間は相手からのダメー

ジを軽減する。技使用后、20秒間の『技威力増加Lv3』を自身に付与。

『突進』（物理・斬撃）リキャスト↓少し遅い

即座に相手に近づき、ミミックによる凄まじい一撃を相手に与える。この技で相手を倒した場合は近くの敵に、相手をダウン状態全ての攻撃で起こりうる状態。一撃で一定以上のダメージを与える、たくさんコンボを決める等条件はさまざま。とりあえずダウンしたら数秒動けないって解釈でヨシ！にした時、再度使用する。

『See You』リキャスト↓なし

この技の使用後、同化を強制解除。

武器の特性を最大限に生かし、巨大化したミミックを振り回し、相手に貫通↓斬撃↓打撃の順に超火力の連撃を叩き込む。

この技は攻撃速度低下の影響を受けない。

また、攻撃後ボタン長押しで『See You, Good Bye』に派生する。

ミミック カテゴリー《片手剣・大剣・特殊》

『何も無い』こと「のーくん」が「デュランダル」に取り憑き、再現されたE.G.O. かつて自身から抽出された武器を使って自分を倒した者の事を「のーくん」は記憶して

いる。直接繋がっている桜嵐はその記憶を覗き、この武器の使い方方を瞬時に理解した。大剣に埋め込まれた眼球は自身と相手を常に覗き込んでいる。

この武器は大きさが変わり『片手大剣』『大剣』『巨大な大剣』の3モードを変更することができる。

『片手剣』モード↓「攻撃速度増加Lv3」「攻撃威力低下Lv1」を常時付与。

『大剣』モード↓「攻撃速度上昇Lv1」「攻撃威力増加Lv1」を常時付与。

『巨大な大剣』モード↓「ガード範囲超拡大」「攻撃範囲超拡大」「攻撃速度低下Lv8」

「攻撃威力増加Lv5」「巨大特攻」を常時付与。

またこの武器での攻撃が命中した時、自身のHPをダメージの5%を回復する。

…何この脳筋？（絶句）

「ししろんはそこで見ててよ。あ、危なくなったら手袋使つてね？嵌めたら臨時ユーザーとして扱ってくれるから身体強化と手元にある武器は使えるようになるよ。だからガントレットの冷却が終わったら攻撃に巻き込まれる前にワープで逃げてね？」

「待つてよ！飛んでる敵だとさすがに人形相手とは話が違うし相手は竜だよ！」

「むう…確かに視界も悪いし何より木が邪魔で動きにくい。うーん…あ、そうだししろん？ちよつと合図で大ジャンプして？」

「ローランはそう言つて武器を構える…おいおいまさか、周囲の地形を難攻堅マンガのボス格がたまにやるヤツをやるうとしてるんじゃないだろうな!？」

「ビキッ…バキッ…ググググッ…」

「剣の巨大化…おつ…できた！それじゃあ行くぞー。そらよッ！」

∨ 「おまつ…!?!」

∨ 私は咄嗟に大ジャンプしたのでローランの攻撃に巻き込まれることはなかった。周りでメキメキと凄い音が聞こえる。上昇しながらちらつと周りを見ると…

ズドオオオオオオオオオンツツ!!!

∨ 辺りの木々が全て舞い上げられ、森林であつたはずの周囲は切り株だらけになつていた

…何この脳筋？（2回目）

おかしいなあ…ポーズ解除して「早速試し切りするかあ」くらいの気持ちで『巨大な大剣』モードで『横切り』しただけなんだけどなあ…

周囲の森ががぼぼ平地になったんだが???

と…とりあえず他のも試すか。確か即座に近づきつてテキストは空中にも高速移動できるはずだから…いけっ『突進』ッ！

∨「ぜああああッ！」ダアンッ！

グルアアアアッ!!!

ドオオオオオンッ

∨「もう1回ッ！」ダアンッ！

ええ：？！発である空飛ぶトカゲたたき落としたんだけど：しかもダウンしたから
追い討ちしとる：

まあえやろ：多分今回はチュートリアルイベントつてことで敵も弱いんでしょ。サ
クツと片付けましょう。3倍速ッ！

倒れてる間は『突き』ッ！リキャスト回復！『突き』ッ！リキャスト回復！そろそろ攻
撃飛んでくるけど『突き』ッ！リキャスト回復！氷柱攻撃は横回避で避けて『突き』ッ
！ワイバーンが起き上がったから『片手剣』モードに切りかえて『縦切り』ッ！プレス
は前回避で避けて『縦切り』ッ！尻尾は避けるのめんどくさいから『気合い』で受けて
殴るッ！そろそろ180秒くらい経つからフィナーレだ！今必殺の『See You』
！そのままボタンをホールドして『See You Good Bye』!!!

よし、やったな。(フラグ)

オラッ！さっさと画面暗転しろよ！シーユー切ったからこちとらもうネタ切れなん
じゃ!!!

く「ふう…これでトドメ刺せたでしょ。」

さ…

さすがしっしろおおおおおおん!!! ホントになんでもしてくれるじゃん!!!

なんでもしてくれるっ♪ 獅白ぼたんっ♪

これはもうしっろんしか勝たんっ! 流石つよつよららいおんですわ!!!

ってあれ? しっろんはワープで逃げたはずでは…?

まあいいや(適当)

というわけで今回はここまで! 同化桜嵐くんのスータータスにツツコミたい所はいっぱいありますし『See you. Good Bye』の性能も気になりますがそれは次回にします。

てなわけでご視聴ありがとうございます!!!

パート55・裏『何鳥も羽な桜い嵐 視点（一部ししろん
視点やワイバーン視点）』

◇ 右手を握ったり開いたりを繰り返す。異常はない。頭は痛いが体は動く。

◇「…」

◇ 続いて剣の方を見る。これは「幻想体の本」に写真が着いてた剣…。どうやら前回の乗っ取られた時の姿の方がイレギュラーのようだ。トワ様から聞いた話にあった『大鎌』のことは本に書いてなかったからだ。

◇「は…？何それ…？」

◇ えつと…これはツ!?頭がつ…直接コレの事が頭に入ってくる…ミミック…E. G. O…Extermination of Geometrical Organ…幾何学的器官の根絶…よく分からん…つまりは『のーくん』から抽出した武器ってことだ

ろ…は？それをさらに『のーくん』が模倣してるの？しかもこれを過去に使っていた人物が居ると…つまりはその模倣データを頭にイメージとして叩き込まれてるのか…それで頭が痛いわけね…

▽「…ミミック。それがこの武器の名前か。使い方もお前を通して直感的に理解した。」

▽軽くミミックを振り回し、目の前の空飛ぶ竜を見上げる。どうやらこちらを探しているようだ…相手は竜種、幻想の世界の住人だ。すぐにこちらを見つかるだろう。だが問題は無い、幻想の世界の住人なんて数え切れないほど相手してきた。

▽「待つてろ、今から地面に叩き落としかつ捌いてやる…！」

氷の竜は彼らの頭上を滞空する。自ら縄張りに入ってきた外敵を始末する為に。

しかし縄張りとはいえここは木が多い。だが、敵は必ず近くに居るといふ確信がある。水の竜は標的を探す手段を考えついた。

それは自らに宿した水の力で周囲の地面を凍結させ、足を地面に固定する。その後、動けなくなったであろう所をじっくり探すという方法だ。

確かにこの方法ならば縄張りの侵入者を確実に捕まえる事ができただろう。

事実、桜嵐のガントレットによるワープは幾つか弱点がある。

1つは「短距離ワープは身に付いているものはそのままワープさせられる」という特徴だ。例えば首輪を付けられていればワープ後も首輪はついたままだ。

足を氷結で地面に固定されてしまうと、足とくつついてる地面もまとめてワープすることになるので水の拘束から脱出することは出来ないのである。

そしてもう1つ「長距離ワープを行うには爪で『次元の扉』を開き、飛び込む必要がある」ということだ。

足を固定されれば、自らの足を切り落とさない限り桜嵐達が『次元の扉』まで移動することさえ封じることが出来る。

完璧な手段だった、発動すれば間違いないと逃れることはできない。少なくとも空を飛べない人間に回避する術は無い。

しかし、竜は間違った判断をしてしまった。相手の行動で意思が揺らいでしまったのだ。

メキメキメキツ！ズドオオオオオオンツツ!!!

竜は目撃した。男の剣によって目の前の森林が一瞬で切り株だらけになる光景を。

竜は興奮した。わざわざ探す前に相手から自分の居場所を教えてくれたのだ。

竜は恐怖を抱かない。森を一瞬で切り開くからと言ってその程度、空を制する竜種である自分に当たるわけがないと。

その慢心が自身を滅ぼすとも知らずに。

即座にそちらへ体を向け、大きく息を吸い、竜の代名詞とも言える攻撃を放つ構えを取る。

その時、1つの赤い点が一瞬だけ視界に入った気がしたが構うものかと縄張りに踏み込んで来た愚か者を探す。

…居ない。『見つけれられない』のでは無く、文字通り居なくなっていたのだ。

竜は慌てて周囲を見渡すが、空を飛ぶ自分以外に存在するものは男によって切り開かれた木々が衝撃で宙を舞う様子とさっきの飛び回る赤い点…

待て…あの赤い点は『吹き飛ばした木々をつたって移動しているような軌道』で動いている。赤い点は目の錯覚ではなかったのか!?

いや、あのような奇妙な動きをするような点が目の錯覚であるものかと竜が気づいた時にはもう遅かった。

次の瞬間、『あれは人間だ。』と確信した竜は頭上から落下してきた男に地面に叩き落とされる事になる。

▽「ぜあああああッ！」 ダアンッ！

グルアアアアッ!!!

▽切り開いたことで走りやすくなった森で助走をつけ大跳躍、さらに吹き飛ばした木を踏み台にしてさらに上に跳躍。空を飛ぶ生き物は飛べない生き物に対して油断している節があるのはもちろん、相手は万年を生きる竜種、「人間など恐るるに足らん」という考えがあるのは全ての竜の共通事項である。慢心によって墜ちた竜が叩きつけられるものは2つ。

ズドオオオオンツ!!!

∨ 1つは地面。顔面で味わう土の味はさぞ不味いことだろう。

∨ 「もう1回ツ！」 ダアンツ！

∨ もう1つは気合いで無理矢理振り抜く『巨大化したミミック』だ。突進の勢いがついたらままである事と重力が味方である事から、命中するのはさほど遅くない。剣を叩き付けた後、即座に通常の大きさに戻し、体勢を整える。

それを握っている人の心に反応する武器、E・G・O。大きさを瞬時にコントロールする事など造作もなかった。

そうだ。初めてにしてはやれてるじゃないか。

∨ 「痛ツ…誰だ今の声…」

お前に手を止めている暇はあるのか？

∨「チツ…うるさいなあ!!!」

∨ 落ちた竜の翼に対して何度も何度も剣を突き刺す。これで飛行能力は失われた。地を這う竜が次に打つ手なんて分かりきっている。

気を付けろ、アイツは全方位に無差別攻撃をする気だ。

∨「分かっている！ししろんの居る方向への攻撃は一切通さないッ！」

∨ 竜は自身の体から大量の氷の針を生やす。それらが打ち出されるのは時間の問題だろう。巨大化大剣でガードしても良いが時間が惜しい。

∨「ぜあぁッ！」

ザシユツ！ザシユツ！ザシユツ！

〽よって俺の取った行動は『突き』で竜の鱗を削ぎ落としながらながら氷の針を折るという手だ。

この手を取った理由は少しでも竜の体から伸びた針を叩き折り、ししろんへの脅威を減らせるからだが、この行動に自身に向けられる攻撃の回避の余裕は考慮されていない。

その理由はもちろん、必要無いからだ。

グルアツ!!!

お前に向けて放たれる針が来るぞ。間に合うよな？

〽「当然ッ！」

竜は身を起こしながら咆哮と共に、自らを覆った氷柱を周囲に撒き散らす。

通常、この長さの氷柱を全方位に巻き散らせれば回避は不可能だと竜は数百年の知識と経験から知っていた。

人間程度に氷柱を折ることは叶わず、避けることも叶わない。唯一生き残る術は大盾を何枚も重ねて受け止めるぐらいだと竜は知っていた。

さつきは油断したが大盾を持った人間が束になって居るわけでもないのだから、この方法でなら確実に人間は仕留めることが出来ると確信している竜は、次の瞬間に地獄を見る。

▽「少しは黙れよ!!!」

バシユツツツツツ!!!

腹を斬られた。

何故？どうして？アレを避けられるはずも受け切れるはずも無いのに。

竜は考える。何故ヤツは無傷なのかズザツツツツ!!!考える間も斬られ続ける。

たまらず保持していたブレスを打ち出す。ズシュツツツツ!!!顔の下に潜り込まれて顎を斬られる。不意を付いて尻尾を叩きつける。ブシュツツツツ!!!受け止めた上で尻尾を切り落とされた。

痛い…なんだこれは…今にも吐きそうだ

これが痛みか…すぐに自然再生しない傷を負ったのは初めてだ…

空は飛んでくる、尻尾は切断する、避けられるはずの無い攻撃を避ける、ヤツは本当に人間なのか…!?

▽アイツ…反応が遅い。

そして動きが鈍い。よっぽど弱い者虐めしかしてこなかったんだろな

▽黙れ。お前の声は頭に響く。

そう言うな。私はお前にこの力の使い方を教えてるつもりなんだがな。

▽ならせめて頻度を減らせ。いちいち頭痛を起こしてる様じやまともに動けない。駄目だ。私に揺さぶられてる位ならまた『コイツ』は暴れ出すぞ。

▽そもそもお前は誰だ？『のーくん』から再現された誰かだとしても俺が知っている人物のはずだ。

お前が知ってるかどうかは関係ない。そもそも私は『コイツ』の記憶から抽出されただけの存在だからな。名前も分らん。

▽そうかよ、もういい。次で終わらせてやる。

▽俺は今にも外れそうな腕で剣を握り直す。剣を振るう度、その勢いに体が真つ二つになりそうなのを無理矢理使い続けているのでかなり痛い。正直、もう限界だろう。

この竜：弱い癖に無駄に長く生きてるせいで体が強すぎる。尻尾は落としたが傷口はもう塞がってる。あいつが出血で死ぬことは無いだろう。

▽「次が最後だ…最大級の攻撃を叩き込んでやる…」

メキ…バキツ…メキメキツ…

▽構える。次の攻撃で奴が死ななければ無防備になった所を確実に狙われるだろう。だから最大限のダメージを出すために剣を最大まで巨大化させ…Stop. I have a great idea. えっ何?…うんうん、なるほど。やってみるか、これで無理だったら本当に無理だ。やるだけやるか!

▽「ああくそ…頭が痛い…そろそろこれで終わらせてやるよクソトカゲ。というかこつちもいい加減限界なんだ。頼むから終わってくれ。」

▽「暴走…してないね。」

◇ 私は近くの茂みに隠れてローランを見ながらトワ様と話していたことを思い出す…

◇ どうやらそれがコイツの能力で、つまりは人間を殺してその人間に一時的に成り代わる事ができるらしい。）

◇ ローラン…ホントにコイツを外に出してて良いの？本には人間に近付いてきてるし人型に変形するスピードも早くなってるって書いてるよ…？）

◇ ああ…でもさ、俺はコイツを信じてみたいんだ。）

◇ 「成り代わられてる感じはしないから後ろから刺したりはしないけど…ちよくちよく意味の分からない独り言を言ってるのは気になるな。」

◇ 「そして何よりずっと「頭が痛い」とか言ってる。やはり精神汚染的なのがあるのだからか。」

◇ 「信じてみたい…ねえ？」

◇「ああくそ…頭が痛い…そろそろこれで終わらせてやるよクソトカゲ。というかこつちもいい加減限界なんだ。頼むから終わってくれ。」

◇「…ツ！来た！」

◇もう一度拳を握る。ローランのガントレット？を付けた腕を確認、冷却はとつくの昔に済んでるからワープはいつでも出来る。

もし同化を解除した後成り代わられたりするようなら…あたしはローランを刺さなきゃいけない。

◇ああ…でも、もしローランを殺さないといけなくなったらラミちゃんが悲しむなあ…

◇「ぜああああッ!!!」

∨ローランは竜に向かって巨大な剣を振りかざす。だけどあの大きさじゃあ重さも相当だから一撃が遅くて簡単に躲され…

ザンツ！ドシャアツ！グシャアツツツ！！

グルアアアアツ
!?!?!?

∨躲す暇もなくあの巨大な剣で3撃も叩き込んだ…!?何今の腕力!?

∨「やったか…ツ!?頭が…」

∨…人間。お前はなんだ。何故、竜である我を一時とはいえ圧倒出来る力を持っている。

∨あの竜、喋れたんだ…でも最後の攻撃で竜は倒しきれず、ローランの同化は解けて満身創痍、身体が弱った今なら『アイツ』がローランを乗っ取ろうとする可能性がある。そこを仕留めることが出来ればローランを殺さなくても済むかもしれない。だけどローランに取り憑かれたら最後、本当にローランを殺すことになる。少なくともあたしにはこの化物を信じる事ができないから。

∨「ぜえ…ぜえ…くっそ…慣れない力を使うもんじゃないな…」

∨「どうやら身に余る力を無理矢理宿しているようだな。一体何故それを手放さない？其奴を完全に拒絶すればお前は乗っ取られる事も無いはずだ。」

∨「そんなの…決まってる。こいつは俺だからだ。偶然手にした力だが、こいつを良い

奴にしてやりたいっていう俺のわがままでもあるけどな。昔、人にしてもらったことを返すって意味では立派に見えるか？」

「尤も、今から終わる命だがな。人間よ、お前の名前を教えて欲しい。我が肉体を自然再生不可まで追い詰めたのはお前が初めてだ。」

「ああそう：俺がいつもの武器だったらすぐに終わってたなアンタ。竜は狩り慣れてんだ。そして今回も成功だ。」

「戯言を。良いだろう、名も無きヒトとして我が記憶に保存するでしょう。さらばだ、強者よ。」

「まずいつ！竜がブレスの構えに入った！このままだとアイツを倒す前にローランがつ
！」

◇「…『それが脱走して両足で立っていることが確認された場合、あなたができることは1つだけです。姿勢を正しくして、両手を組み、あなたが信じている神に祈ってください。』」

◇……今のは。

◇「『それが脱走して両足で立っていることが確認された場合、あなたができることは1つだけです。姿勢を正しくして、両手を組み、あなたが信じている神に祈ってください。』ってのはどういふこと？」

◇「第2形態は繭形態だな。攻撃しても攻撃しても凄い勢いで回復するらしい。でも、もしこの形態で倒しきることが出来なかつたら…。」

◇「問題の第3形態ってこと？二足歩行するって言う。」

◇「そう、それが俺が同化した第3形態。いわゆる『赤い巨体の怪物』だな。右手の刃

から放たれる斬撃攻撃、通称『Goodbye』は空間ごと切断してらしい。当たったら問答無用で死ぬってよ。」

「おしゃべりで助かった。じゃあまた地獄で会おうか。『See you.』」

G
o
o
d
B
y
e

ザシユツ

「がはっ…おのれっ…背後から伏兵だと…!? ふざけるな! こうなったらお前だけでも竜の息で…」

◇不味いアイツ仕留め損なってる！こうなったらあたしが…！

◇「ワープ！」

ザシュツ！

◇確実に頭部を切断した。間違いなく竜は絶命したはずだ。

∨ 「ふう…これでトドメ刺せたでしょ。」

∨ 「…あれ、仕留め損なつたから死んだと思つただけだなあ。」

∨ 「ローラン詰め甘すぎ。しっかりと急所狙わせないと駄目じゃん。」

∨ 「ししろん…帰つてなかつたのか…まあ結果的に助けられた訳だけど。」

∨ 「まあね、個人的にあんまりソコの赤い化物を信用してなかつたから。ローランがピンチの時にサクツと乗っ取るとばかり思つてたからね。」

∨ あたしはローランの少し上を見る。

∨ 「…『のーくん』だっけ？良い奴じゃん。」

∨ 「へ…？」

∨ ローランは自分の上を見る。

Hello?

∨ 「うわっ！のーくん!?ダメだろ！お前魔法系の攻撃には弱いだろうが！」

∴ Sorry.

∨ 目の前には二足で歩く『赤い巨体の怪物』。第3形態と言うやつだろう…これなら少しは信じてやれそうかな？

∨ 「とりあえず家戻ってご飯でも食べに行こつか。話はそこで。」

∨ 「お、おう…もう良いのか？」

∨ 「まあね、1番気になってた部分が解決したって感じかな。」

▽後でお肉でも奢って貰おつと。

『See You. Good Bye』（特殊）リキャスト・特殊

この技は派生技としてのみ使用可能。

剣を思いっきり振り抜いたタイミングで同化を解除、斬撃として『のーくん』を飛ばした後、前後から同時攻撃を仕掛ける。

本来は第1形態で行う技だが、時間が経つことで第3形態に変身した『のーくん』と同時攻撃を行うことが出来る。

ただし、第1形態から変身するまでの間、かなり時間稼ぎしないといけない。

▽にしても「俺を飛ばしてくれ」とはな。俺には無い発想だった。

パート56 『なんで俺の肉食うんだよ!? ↑いや肉は取られる方が悪いでしょ』

ヨルハヤキニクツシヨオ!!! な『オーデイション』実況プレイ、はーじまーるよー
前回のあらすじですが桜嵐くんが脳筋になったって感じですね。

え? 「もつと言うことあるだろっ!」って?

うるせえっ! 情報量多すぎてまとめきれないんじやい!

あと前回の動画の無編集版も出してるのでそっちも見てくれよなっ!

ちなみに先にこつちを見ている人向けに簡単に内容説明すると『謎の声が聞こえる桜嵐視点』『ボコボコにされるワイバーン視点』『心の内が確認できるししろん視点』って感じですね。

それでは戦闘後ムービーからどうぞ!

▽「…あれ、仕留め損なつたから死んだと思つただけだなあ。」

▽「ローラン詰め甘すぎ。しっかりと急所狙わせないと駄目じゃん。」

∨ 「ししろん…帰ってなかったのか…まあ結果的に助けられた訳だけど。」

∨ 「まあね、個人的にあんまりソコの赤い化物を信用してなかったから。ローランがピンチの時にサクツと乗っ取るとばかり思ってたからね。」

∨ ししろんは俺の少し上を見る。

∨ 「…『のーくん』だっけ? 良い奴じゃん。」

∨ 「へ…?」

∨ 俺もは自分のすぐ上を見る。

Hello?

∨ 「うわっ! のーくん!? ダメだろ! お前魔法系の攻撃には弱いだろうが!」

∴Sorry.

∨まさかのーくんが第3形態の状態で俺を庇おうとしてくれてたとは∴結果的にしろんがトドメを刺してくれたわけだが。

はあ!?!のーくん何やってんの!?!

まさかワイバーンの最後の一撃から守ろうとしてくれてた!?!

えっ∴すご∴なんでだろ∴?身に覚えが無い∴

実はすごい絆レベル高い∴?!

∨「とりあえず家戻ってご飯でも食べに行こっか。話はそこで。」

▽「お、おう…もう良いのか?」

▽「まあね、1番気になってた部分が解決したって感じかな。」

▽その後、のーくんを心の中に閉まってワープでししろんの家に戻ることにした。

ふう…とりあえずこれししろんとの和解成功で良いのかな…?

そういうヤノンカットの方見直して気づいたんだけど、ししろんが居ない時の会話をししろんが思い出してる描写があったのが気になります。

わけがわからないよ(ガチ)

▽「ビーコン無いのにあたしの家に跳べるの?」

▽「問題ない。ししろんがガントレットを付けて自分の家をイメージすれば軸がズレて変な所に出るなんてことは無いはずだ。」

◇「詳しいね？もしかして練習した？」

◇「いや？説明書読んだだけで実際にワープしたのはさつきが初めてだよ。」

◇「へえ〜イメージってどんな感じですか？」

◇「説明書にはワープ後の視界を想像して、それがどんな場所かイメージする。これを維持したまま縦に爪を振るうのがコツって書いてあったかな。」

◇「なるほど、やってみよ。」

◇「しろんが少しの間、目をつぶった後「そいつ」という掛け声と共に目の前の空間を爪で切り裂く。」

ブオオン

◇「おつ、開いた。位置もちょうどいい感じ…あつ」

◇「ん、どうした？何かあったか？」

◇ 扉は問題なく開いたと思うんだが…何か見落としがあったか…？

◇ 「いや…あたし達、裸足で土のうえを歩き回ってたなって…」

◇ 「あー…」

◇ 言われてすぐに自分の足の裏を見てみる。もちろん、土の色に染まっていた。確かに部屋を汚すのは余りよろしくないな…

◇ 「ししろん？手袋片方返して？」

◇ 「え？これ？」

◇ ししろんに左の手袋を返して貰う。これを付けて…

◇ メインユーザーの装着を確認。

エモーションナル・コントロール・システム
E. C. S

のロックを解除。◇

◇ 「オーケイ、ライトユーザーの『フルウェポン全武装』を限定起動。『虎牙工房・爪』の操作権限を譲渡。」

◇ コマンドは正常に機能しました。◇

∨ 「何言ってるの?」

∨ 「え、コマンドの音声入力。今ししろんが自由にガントレットを浮かせられるようにしたから、これで何とかなるか?」

∨ 「へえ、思ってるより複雑なこと出来るんだね、その手袋。普通に便利そう。」

∨ まあ口で言う必要は無いんだけどね。かつこいいから口で言うけど。

ちなみに足を拭いた後、一旦家にワープして俺も着替えてからししろんを迎えに行く事になった。夜は焼肉だ。

あ、全武装の読みってフルウエポンなんですよね!?

というか色々あったから結局手袋の性能確認出来てないんだよなあ!

今度バトロワ前に桜嵐君のステ確認回を挟みますねえ!

ちなみに桜嵐くんってもしかしてロマンとか分かる人種なんかな...?

《焼肉屋・店内》

▽「あつバカっ！それ俺が焼いてたヤツでしょうが！」

▽「おやおや桜嵐さん？もしかして焼肉は戦争という言葉をご存知でない？」

▽「知らねえよ！初めて聞いたわそんなの！」パクツ

▽「ああ！それあたしのタンなんだけど！」

▽「おやおやあ!?焼肉は戦争ではなかったのですかあ!？」

▽「おお？いいよ、そっちがその気なら戦争しようか！」

▽「その後、数十分くらいの間『お互いが焼いた肉をお互いに奪い合う』という醜い争いが続いた後…」

▽「…なんか、さつきまでが馬鹿らしく思えてきたな。」

∨ 「うん。焼肉は戦争なんかじゃなかったんだね。」

∨ 「ああ、そして何より…」

∨∨ 「アイスうめえ！」

∨ 2人仲良くデザートを食べるのでした。

《獅白ぼたん 仲良くなった!》

いや、めっちゃ仲良いやんけ!?! 2人で焼肉行ってるし!

今度こそ本当にししろんの病み関連終わったか!?

治ったなら一安心なんだが…

◇「家に帰ってきた。早速、シヨットガンを調べる。」

パカツ：

◇「…マジか、これ気づかなかったの悔しいな。」

◇「にしても桜嵐、本気でその子を、『のーくん』に勉強させてるの?」

◇「は!?なんでしろんがそれ知ってるんだよ!トワ様から聞いたのか!?それともラミイか!」

◇「いや?盗聴器。シヨットガンを勝手に借りた時に取り付けさせてもらった。だからラミイちゃんと昔からの知り合いだって話も知ってるよ。」

◇「…まさか、旅行のタイミングから暴走する可能性の推測を?」

◇「いや、単純に桜嵐の本音がわかんなかったからかな。郵便局で桜嵐の荷物を見つけた時は準備が良すぎると思って。それと、トワ様との会話で聞いた『のーくん』の特徴

が怖かったのもある。「幻想体の本」読ませて〜」

「なるほど…確かに『のーくん』の情報断片的に持ってたら『既に成り代わられている』可能性も『再暴走』の可能性も考えつくよな。」

盗聴器!?

だから無編集の方で持ってないはずの情報を持ってたのか…

というわけで今回はここまで！見た感じ、ししろんはもう【疑心】ステータス持ってなさそうです！（なお、本当に持ってたかは確定ではない）

次回はバトロワ直前まで行くぞ！

そんなこんなでご視聴ありがとうございますっ！

パート57『バトロワ／テスト前「それぞれの宣戦布告」』

バトロワの準備を始める『オーデイション』実況プレイ、はーじまーるよー！

さて今回はほんへの前に『オーデイション』モード実装から少し経ち、固有スキルなどのテコ入れ調整が入ったそうです！

確かゲームマーズ関連のアップデートが来るとか？事前発表の情報ではみおーんとのイチャイチャデートイベントが追加されたりなんて話を聞いています。

どれどれ…アップデートの内容は…？

以下のアップデートはノーマルモードを含めた現在進行中のストーリーにも適応されます。

- ・ 新イベントとホロメンの追加衣装の追加

- ・ 広域攻撃を『個別広域攻撃』と『合算広域攻撃』に細分化し、以前から存在していた特徴を明記。

『個別広域攻撃』…1ヒットにつき、相殺する為に放てる攻撃は1回。連続攻撃技を使用

して相殺する場合は相手のヒット数を超える攻撃は無効になる。

例) 多刀流の個別広域攻撃である『幻影乱舞』は攻撃範囲内を高速移動し、範囲内の敵に3回の攻撃をする技。防ぐにはそれぞれの攻撃のタイミングに合わせて攻撃をしなければならぬ。

この時、3連撃以上の連続攻撃技を使用して防ぐ場合は4連撃目以降の攻撃は発生しない。

『合算広域攻撃』：1ヒットのみの広域攻撃の事。連続攻撃技で相殺を行う場合、発生前の技の威力を一撃目に加えて相殺し、2撃目以降は無効になる。

例) 星魔法の合算広域攻撃『メテオ』は指定した円形広範囲にいる敵に対して物理・火・土の3属性による混合ダメージを与える。防ぐには『メテオ』以上の威力を持った攻撃で対応する必要がある。この時、連続攻撃技で対抗する場合は全ての攻撃の威力を初撃に集中して対抗する。その後、2撃目以降の攻撃は発生しない。

- ・プレイヤーがホロメンの固有スキルを習得した場合のスキル効果のナーフ。
- ・偶数バトロフでホロメンの固有スキル追加の実装
- ・固有スキルの種類の追加
- ・プレイヤーが使用可能な1部の追加効果を持つ技の威力のナーフ

- ・ 白銀ノエルの武器『ノエル特注のホワイトメイス』の性能の強化

追加効果：毎回の技使用時に全てのスキル、技の効果を無視してダメージを50%軽減する『白銀の鎧』状態を2秒付与（オーデクションでは6秒）

- ・ 固有スキルの影響で『オーデクション』モードのバトロワでは調整中だったホロメンのバトロワへの参戦（記述上はプレイヤーの視認していない所でランダムに敗北した事になっていた。

新たに参戦可能になったホロメン

- ・ ときのそら
- ・ 白上フブキ
- ・ 大神ミオ
- ・ 猫又おかゆ
- ・ 戌神ころね

ええつと？上からイベント追加、前からゲーム内に存在していた広域攻撃の特徴を技の説明文に追加、プレイヤーが使うには強すぎた固有スキルをナーフ、偶数バトロワでスキル追加、新固有スキル追加、プレイヤー側の技威力ナーフ、ノエルの上方修正、前

までバトロワに参戦してなかったホロメンの追加…!?

待て待て待て!?!偶数バトロワでホロメンに固有スキル追加されるようになるのっ!?

難易度ががっつとる…1個であの強さを誇る固有スキルをさらに追加はダメだろ…!

そして技火力が落とされたア!?!ただでさえ桜嵐くんの持つてる威力の低い『偽・工房』シリーズの技がさらに弱くなるの!?

前まで『デュランダル』でバフ盛ってギリギリ雑魚を一撃で倒せてたのに倒せなくなりそう…いやこれはキツイの来たな…

そしてサラツとノエルがぶっ壊れましたね!?!防御無視とかで簡単に溶かされてたのを運営が見かねたのでしようか…?今回のアプデでワンチャンお嬢超えた説がありませんねえ!これには白銀聖騎士団もニッコリ

そしてゲマズ組とそらちゃんもバトロワに居なかったの!?!全く気づかなかった!（そりや目の見えないところで勝手に敗北した扱いになってるからな!）

さて、固有スキルナーフについては…

『それもまたなきり』

ナーフ内容

発動条件：敵5人↓敵10人

ナーフ理由

5人つて言うほどわちゃわちゃしてないなと思ったから。

やべ：『それもまたなきり』がナーフされとる…

次のバトロワからNPCが賢くなったりホロメンがユニット事に動く事が多くなるから刺さり始める強スキルだったのに…！

しかもお嬢は前の効果のまま使えると!?羨ましい限りだぜチクシヨウツ！所詮は模倣かつ！

他にもいくつかナーフ食らってるみたいですね？あ、「天球」すいちゃんこと星街すいせいこの固有スキル、星系統の魔法の馬鹿でかいリキャストとコストを踏み倒す為のスキルですいちちゃんは今日も無双する。ちなみに名称は「天球、彗星は夜を跨いで」の略称から。で『冠位指定／人理保障天球』星の形、宙の形、神の形、我の形、天体は空洞なり、空洞は虚空なり、虚空には神ありき。Fate／Grand Orderのキリシユタリア・ウオーダームというキャラクターの技。単独で数騎のサーヴァントを相手に赤子の手をひねるように壊滅させたり、神様を開幕ボコボコにしたりと元ネタゲーム内でヤバい設定を持つと同時に本来は撃てない机上の空論でしかない『理想魔術』。ラバー

ズでもデータ上だけ存在するという形で実装されており、コストがゲーム上絶対支払い不可能な値に設定されていたのだが…

を毎秒撃つコンボがあったのですが流石に規制されましたか。まあオンラインモードの対人戦で当たったらマジで無理だからね、本来ゲームが使うことを想定してない言わば負けイベ専用技みたいな所あったからね。

さて、本題に戻ります。前回のバトロワにゲマズが参戦していないとなるとメインヒロインである可能性がまだ残って居ることになります。

というわけで今回のバトロワの方針ですが…

『ゲマズと2、4、5期生は放置。』

『放っておくと即死したり詰みかねない技を持つてるホロメンは優先的にぶん殴る』

『0、1、3期生を倒せそうなら倒す。無理なら他のホロメンのところに誘導する。』

『最低でも10位以内、出来るなら1位を取る』

こんなもんですかね？あと出来ればあくたんと接触したいです。最優先では無いですがメインストーリーが進行する可能性があります。

ですが…

～次のバトロワは序盤での前回上位30位同士でのチーミングは認められない。つまりはトワ様やラミイとは組めないってことだ。オマケに次はタッグバトル形式らしい。

…は？タッグロワイヤルとか聞いてない。何それバトロワで初めて聞いたんだけど。

～問題はタッグ相手だよなあ…とりあえずまずは昨日連絡先交換したばつかのししろんにL i m eで連絡してみるか。

～先約があるので無理かな。というか次のバトロワでは絶対叩きのめすから覚悟して。

∨ 「くそっ！先を越された！」

∨ そりゃスナイパーは欲しいよな！多分ちゃんとはトロワ対策してる上位の生徒からのスカウトだなこれ！ならフブキは…！

∨ 今回はもう約束入れちゃった！また今度ねっ！

∨ 「友達多そうだもんなあ！」

∨ よく考えたら先輩だし、同年代で組む人いるかもだもんな！でも俺は可能性を捨てずミオさんにアタックだっ！

∨ あ…もうフブキと組む約束しちゃった…ごめんね？トロワ本番で会ったらよろしく！

∨ 『ごめんね？』はちよつと心に来るものがありますよミオさんっ!!」

∨ バトロワ本番で会ったらよろしくってめっちゃ戦う気マンマンじゃないですかヤダー!?次ッ！ねねちだ！

◇ えっ?! それってねねへの求婚ってこと? 気持ちは嬉しいけどその日はラミイちゃんとデートなんだ〜! ごめんね〜!

◇ 「さつきとは別ベクトルで心に来る『ごめんね』頂きましたア!」

◇ そして何故バトロワ組も言うって言っただけで求婚扱いになるのか、コレガワカラナイ。るしあさん: は連絡先知らないなあ。そうだみこ先輩なら風紀委員のトランシーバーで無理矢理連絡が取れる!

◇ 「あーみこは前回12位だにえ。だからルール上組むことができないよ?」

◇ 「そうだった! あの人、アレで風紀委員長だった!」

◇ 「はあく?! 声にでてるよろらん! バトロワで会ったら覚悟しておくにえ!」

◇ 「しまった! 自爆スイッチ押しちまった!」

◇ 良い子のみんなも不用意な発言には気をつけような!

はーい2人組作ってー(一部の人を殺す最強呪文)

不味いですね…前回1位を取ったからか桜嵐包围網が形成されてる感じがします！
みこ先輩のは自爆だけど！

あと組めそうで連絡先交換してそうなのは…誰だろう？

＜くそつ、相方が作れな…ん？Limeから連絡が。それもトワ様とラミイから。なんだろ？

＜次回のバトロワでは一緒に組めないね。そういえばラミイって前回2位だよ？ってことは1位の桜嵐くんを倒せばラミイが成績トップなわけよ！

＜というわけでバトロワでは桜嵐を見つけたら逃がさないから覚悟しておいてねっ！
＜次のバトロワ、諸事情でローランを見つけたら絶対倒しに行くから楽しみにしててねく！
＜というかローランの手の内を知ってるの私たちしか居ないんだからローランを倒せるのは私達だけだから！他の奴に負けんなよ！

＜「こいつは…グレートに…へビーだぜ…」

A r e y o u o k a y ?

▽：今んとこ既に大丈夫じゃないんだよなあ。

桜嵐くんめっちゃ宣戦布告されてて草ア！

つてそうじゃなくって！

ゲマズと2、4、5期生は放置したいって言った矢先にこれだよ！

さあとにかく本当に桜嵐くんのパートナーどうしようか…あつ、そういやまだ最強が残ってるじゃないですか！

というわけで次回は彼女をスカウトしてみようと思います！

あくでもホロメン最強格の1人だし普通にダメかもしれない…どうなんだろうな…

？

そんなわけでご視聴ありがとうございますっ！

パート58 『あやめの目標』

今度こそ2人組を作る『オーデイション』実況プレイ、はーじまーるよー

前回は意図せず桜嵐包围網が形成されたのを確認しました…

ヒロイン判別のために放置したいゲマズ、4、5期生のうち6人が最低でも狙いに來るのが確定しています。

ここでおさらいですが「メインヒロインと深く関わるまで誰がメインヒロインかわからない」とありますが、ゲームシステムの《○○はメインヒロインです》みたいな感じでテロップが出るのはかなり後で多分ストーリーイベント中にそういう深く関わる話が発生する気がします。

それまでに好感度をある程度上げておく必要があると踏んだので現在の特定作業があるのです。

忘れてるかもだけど、これ『オーデイション』実装から最速でプレイし始めたデータだから判明してないことが多いのよね…

そんなわけで月曜日です。今週の木金はテストとバトロワなので猶予は実質3日で

すね。

5 / 13 (月)

◇ いつも通り、パンを齧りながらニュースを見る…

『昨日未明、観光地として有名な「カントウ大森林」に住んでいたと思われる数十人エルフ達のもとと考えられる物品が大量に発見されました。』

◇ 「…ッ！」

◇ カントウ大森林、たった数日前に俺達が旅行で訪れ、『人形師』事件の舞台になった観光地にもなっている『現実世界』でのエルフの集落の1つだ。俺があの時『人形師』を仕留めきれなければエルフの人達がアイツに連れ去られることもなかったと思うと力不足を感じる。あの時に油断せずアイツを逃がさなければ…

◇ 「ああ…クソっ…」

◇ やはり自分が及ばなかったことで誰かが死んだと思うと気持ち悪い。あの時もそう

だったよな…

あの時？うーん…多分桜嵐くんの3年前関連でしょうか…？

気になるところといえれば物品だけで死体とかは出てきてないところですね。

死体は何かに使われたと考えるのが妥当な所でしょう。一体何に使われたんだあ…？
(何となく察しはついている顔)

《昼休み》

〈さてと…昼ごはんの時間だな。

〈さてと、お弁当を…〉

〈「あの…トワ様？桜嵐くん？」

◇「ん？どうした？」

◇「これ…ちよつと食べてみて欲しいんですけど…」

◇「そうして差し出してきた物は…弁当箱。」

◇「これ、ラミイが作ったのか？」

◇「そうなんですよ、そろそろラミイも弁当を作ろうと思ひまして！」

◇「おおつ、美味しい！」

◇「これは驚いた。ラミイは料理が出来ないんじゃない側の者だったか…今度、なんでもいいから1種類でも自慢できるくらいの料理練習するか。

でも何の料理の練習をしようか…

・カレー

・サンドイッチ

・ビーフシチュー

ふあつ!?料理上手!?しかも一芸特化タイプ!?

ええつと：これは料理上手ですけど○内の物を作った時だけ『料理上手』の効果が乗るといふものです。

Wikiによると○内はランダムに3択で選ばれますね。バトロワ終わったら取るうかな?

あ、ちなみにサンドイッチにします。理由は無い(これをテキストという)さて、午後からはバトロワのペアの本命の所に行きたいと思えます!

《『料理上手(サンドイッチ)』のヒントを手に入れた!》

《雪花ラミイと少し仲良くなった!》

《常闇トワと少し仲良くなった!》

《放課後》

∨月曜日の放課後、今日もあやめの居る剣道場(元)に行くか。

∨「あやめゝ居るか?」

∨いつも通り声をかけると「居るぞ〜！」と奥から返事が帰って来る。

∨「おじやましませ〜す」

∨「ローラン！待ってた余！」

∨あやめは片手に握っていた刀を鞘に納める。どうやら珍しく一刀流の練習をしていたようだ。

∨「おっ？今日は刀を持ってたみたいだがどうした？」

∨「バトロワの為の準備だ余！テスト終わったら次の日だもん！」

∨「おっ、どうやらあのクソ野郎にやられた傷はもう大丈夫みたいだな。」

∨正直結構心配してた。人形師の一連の事件は俺が居たから怪我したようなもんだしな。

∨「あ…うん。もう、大丈夫。」

◇(まで、今の反応…分かりやす過ぎるだろ。さては…)

・秘密兵器の準備か？(嘘でわざと指摘しないでやる。)

・腕、まだ本調子じゃないんだな？

ひよえっ!?まさかお嬢が腕を怪我してる!?一体いつ…

◇「そーいや腕は大丈夫なのか？」

◇「…大丈夫。もう動かしても平気だつて。」パート42から引用)

もしかして…『人形師』の時の怪我は完治してない…!?

だから無理に動かしたら危ないのかも…?これは指摘した方がいい気がするな。

◇「さては…腕、まだ本調子じゃないんだな？」

◇「えっ!?! いやいやいやそんなことない余！」

◇「ははーん? さてはあやめ…隠し事へタだな？」

◇「へ…?」

◇「俺が腕のこと聞いた時、明らかに言葉に詰まっていたじゃん。」

◇「いやそんなことない余! 一瞬だけ大丈夫かなって思ったただだから!」

◇「一瞬思ったんじゃないやねえか! それにさっきあやめが見てた腕って怪我した方の腕だろ!?!」

◇「あ…テープ巻き直してるの見られてたの…?」

◇「あやめは観念したのか、これ以上隠すつもりはなさそうだ。
というわけでトドメを刺すか。」

◇「え、そんなの見てないけど。」

◇「えっ…あ!？」

◇「あやめは自分の嘘に気を取られて俺のひっかけに気づいてなかったみたいだ。そして今の発言が真実だと分かるあやめは初めて騙されたことに気がついたはず。」

◇「ハハハッ、初めて騙されてくれたなあ!」

◇「ま、待って!?!じゃあ初めから腕が痛いのが分かってたみたいじゃん!どうしてわざわざ

聞いたの!？」

▽「え? 気づいたのはさっきの質問のタイミングだけど? それに指摘しないと無理し
そうだからな。」

▽「うつ…それは…」

▽「自然に怪我した訳じゃないんだから無理に動かすなよ、というかもしかしなくても
協会の中から嘘ついてたな?」

▽「…ごめん。」

▽「あやめは嘘をついていたことについて謝る。正直少し驚いた。対して俺は騙したこ
とについて何も言わなかったわけだからな…なんて言うか、あやめは凄く正直だと思っ
た。」

▽「そこまで落ち込まなくても。だけど…腕の怪我が治りきつてないならあやめは今

回のバトロワには出れそうに」それはやだっ！」な…え？何故!？」

「だって前の時はスグに退場しちゃってローランと戦えなかったから…」

「いやいや、それなら完治してからやってやるから！とりあえず今回は休めっ！」

「それもなんか嫌だ！それに余はタッグマッチっていう今回のチャンス逃したくないっ！」

「タッグマッチを？」

「ちやんとした理由はないけど！余は本気のローランと一緒に戦いたいし、万全の状態のローランを相手に戦いたい！前にローランは1位を取ったから絶対に他の生徒から集中狙いされる、だけどローランが余以外に負けて欲しくない！前のバトロワの時にローランの戦いを見て、そしてこの前の事件の時のローランの戦いを見て凄いつて思った！だから最初にローランに勝つのは余がいい！」

「ふわつとしたものなのかもしれないが、多分これが今のあやめのやりたい事で目標なんだろう。俺はそれを否定するつもりは無い。」

「なるほど…つまりあやめはバトロワで俺と組みたいってことでもいいのか？」

「うん、ローランが30位以上と組めないのは分かってる。でも余は前回最初の方に落ちたからローランと組める！」

「あやめは本気でそう思ってるのだろう。何とかして叶えてやりたいが…あやめの腕の事が心配だ。どうするか…」

- ・あやめとバトロワに出る
- ・あやめをバトロワに出させない
- ・あやめの願いを叶える

第3の選択肢…なるほど？どうやら桜嵐くんには考えがあるみたいだ。

お嬢にはどうやら最初に桜嵐くんに勝ちたいって思いがあるみたいです。確かにノーマルモードなら走者に勝てるのはお嬢やノエルくらいのもですが、オーディションなら全てのホロメンに負ける可能性があります。

なんならラミイにはワンチャン完封されますからね…

というわけで次回はお嬢の願いを叶えていきたいと思えます！
そんなわけでご視聴ありがとうございます！

パート59前編『ウエポンスマスターvs二刀炎舞』

お嬢の願いを叶える？ やってみせろよマフティー！

✓「なんとでもなるはずだ！」

あ、ありがと桜嵐くん。そんな『オーデイション』実況プレイはーじまーるよー

前回は人形師の時のお嬢の腕が完治してない事が判明しました…

そりゃ筋肉をズタズタにされて腕を動かしたら激痛が走るようにされたわけだし完治も遅いよねえ…

そして前回最後の選択肢に『あやめの願いを叶える』という第3の選択肢が存在していたので今回はそれを選択してプレイしていきたいと思えます！

✓考えは纏まった。事前連絡もした。もし企みがバレたらあやめに怒られる可能性があるがそれも全て俺のせいにするばい。

◇「…わかった、あやめの願いを叶えよう。」

◇「ローラン…ありがとう！改めて余と組んで欲しい！」

◇「いや、『それはそれで、これはこれ』だろ？」

◇「…え？」

◇え、結局どういふことなの!?!ローランは余の願いを叶えるって言ったけどバトロワで組むかは話は別って…

◇「ほれっ、腕見せろ。」

◇「あつ…ちよつと待つ…」

パリーンツ!!!

◇ ガラスの割れるような音の後、ローランの手から漏れ出す光。その光を浴びてるうち、腕の痛みが取れていくように思えた。

◇ 「え…あれ？」

◇ 怪我した腕を動かす、痛みは無い。

◇ 「重傷者用の回復結晶だ。風紀委員の仕事用に持たされてるお高いヤツだよ。」

◇ 「それ、使っても良かったの…？」

◇ 「当然ダメだ。だから今から使っても許される状況を作る。」

◇ 「えっ」

ジャキ…

「ローランが手袋を嵌めてデュランダルを抜く。まさか…願いを叶えるってそういうこと!？」

「お、察してくれたみたいだな。先に言つとく、本気で行くから全力で来い！俺に勝ちたきや実際にやつてみる！」

《本戦闘ではお互いのHPが4分の1を下回ると終了します。また、どちらかのHPが0になるとゲームオーバーです。》

桜嵐くん…？戦闘とか聞いてないんだけど？

いや昨日といい不意打ち戦闘多いな？というか相手ガチお嬢!?しかも終了条件ちよつとだけめんどくせええええええ!!!

まじかア…まじかア…お嬢相手は殴り合いになるから紙耐久のこちらが不利、なんな

からお嬢は火力を兼ね備えたホロメンなのでのーくんとの部分同化も視野に入れないといけませんね…でも多分のーくん使おうと火力増えすぎてお嬢削れすぎるんだよなあ…
なお、お嬢は遠距離からの魔法連打、もしくは圧倒的な物理耐性があれば完封出来ます。
アレを習得するまでは…

ちよつとこれは脳死やお手軽コンボだけで相手するのは無理があります。

というわけでいい加減『桜嵐の手袋』の詳細を見ま…したっ！（読んでる所はカットした、絵面地味だし当然だよなあ！）

！
バトロワ直前には桜嵐くんの現在ステータスの解説回入れるから待っててくれよな

＜「来いっ！」

ブオン…

＜短機関銃2丁、薙刀、ハンマー、大太刀、爪の鋭いガントレット、ダガー、鉈、鎌、チエー

ンソー、2本の剣、シヨットガン。13個の武器がどこからともなく現れローランを取り囲むように床に突き刺さる。

沢山の種類の武器を使い分けるのがローランの戦い方だ。世間で言うところの「ウエポズマススター」と言うやつだろう。

だけど、ローランの戦いはバトロワでしつかりと見た！

＜「ふんっ！ぜあっ！はああっ！」＜「せいっ！そりゃっ！ていつ！」

ガキインツ!!!

＜ウエポズマススターだとしても武器を切り替える時はほんの一瞬、隙が出来る。なぜなら武器を一つ持ち替える必要があるからだ。戦闘中は気づきにくいし、ローランはその隙をうまく隠してるけど、第三者視点から見た後だとバレバレだ。バトロワの時に見ておいて良かった！

そしてローランのあの手袋、恐らくあれはその弱点を補強するもの、そして武器を呼んだ時に浮かせるのではなくわざわざ地面に置いた！

さらに今のぶつかり合いでもローランは二刀流の剣しか使わなかった！

このことから旅行の時の武器を浮かせる奴は最初から使えないってこと！つまり最初から全ての武器を同時に使われることは無い！使われるとしてもデュランダル+αくらい！

▽「ローランが全力で来るなら、余も全力で行くっ！ローランがスロースターターなの、余知ってっからっ！」

▽「ちい……！」

なるほど……どうやらムービー的にはお嬢は『全武装』に発動条件があることを見抜かれているみたいですね？

しかあし！武器性能を完璧に理解した俺に勝てるかア!!!

まずは突進してきた所を短機関銃を連射！

▽「そんな豆鉄砲で！」カキンッカキンッカキンッ！

パリイするのは分かってたから、このタイミングでゼロ距離まで接近して『バレットアーツ』っ！少しノックバックしたタイミングでショットガンに持ち替えて1発殴つてから撃つ！

撃つ前に殴つたことによつてまた持ち替え隙が生まれるからここでチェインソーを持つて『フルスロットル』ッ！入力長押しで派生させて『最大出力斬り』ッ！これで「オーバーヒート」の条件達成！『ボイリングバースト』オ！

よっし！まずは部屋の外まで飛ばしました！今度詳しく解説しますが『ボイリングバースト』はオーバーヒート状態でしか出せない技でこの戦闘中のHPの12パーセントを生贄にかなり火力と吹き飛ばしとやけど効果を与える強力な技です！

さて感情レベルは：うっ、まだ2にもなつてない：

『全武装』発動条件は感情レベル3以上なので正直それまでがきついです。

だけど感情レベル3になつた瞬間決着が付けるように準備していきましよう！決まり手は『全武装』時のみしか使えない技をお見せしたいと思いますっ！

さて、画面では桜嵐くんも運動場に出ました。手に持っているのは『砕氷工房』のハンマーと『冷たい朝焼け工房』の剣、双剣の片方ですね。
え？これで何をするかって？

▽『ファンドル・グランデ』ッ！『アイスウェーブ』ッ！

氷で障害物を作ります！これで時間稼ぎを！

『ファンドル・グランデ』はハンマーの氷属性の技で正面に氷塊を大規模に発生させる技、『アイスウェーブ』はその横方向版です！

ここから立体的に戦うことで感情レベルを稼ぎやすくしようと思ひ…

▽「行くよ業っ！不知火っ！『鬼火・花火撃ち』っ！」

ゲッ!?!グミ打ちじゃん!?

あーやつぱは習得してるよねえ「式神」…感情レベル稼いだかったな…

お嬢は業と不知火という式神を連れていることがあります。基本ゲーム序盤では連れていなく、ストーリーの進行度によつて使役用のスキルを獲得します。にしても第2回からもう持つてるか…さすが『オーディション』、ホロメンの成長速度が早い…

遠距離攻撃を使ってくるので間合い外からボコボコにする戦法が非常にやりにくくなります…短機関銃で感情レベル稼いだかつたんですがやっぱり近づかないと行けないようですねえ…

ちなみに『鬼火・花火打ち』は発射した数秒後に花火のように拡散する遠距離攻撃を連発する攻撃で遮蔽に隠れるかガード安定です。まあ桜嵐くんはガード柔らかいので全力で逃げますがね！

距離が離れてるので武器を持ち替える暇があります！この状況なら…大太刀持つて『メガフレア』打ちつつ『浮舟渡り』や『桜舞い』なんかの強力な連撃を入れるタイミングを探します！

鏝迫り合いになっている。チェーンソーだから優位に立てると言う考えなのかもしれないが、それでも筋力では余の方が上だからあまり良い手とは言えない。一体何をすればいいか……

◇「そろそろ温まってきたな……」

◇「ッ!？」

◇「まずいッ! 『何か』が来るッ!？」

◇「もう遅い……『ボイリングバースト』」

瞬間、辺りを灼熱が吹き飛ばした

∨ものすごい熱と爆音だった。耳が変になって一瞬何も聞こえなくなるくらいのエネルギーに余は壁を突き破って運動場まで大きく吹き飛ばされた。

∨「いたた…何今の…耳が変になった…」

∨「まじか…今の正面から受けて『いたた…』で済むのかよ…」

∨「あ、ローラン。なんなの今の？すごい勢いで吹っ飛ばされたんだけど！」

∨『『ボイリング・B・インダストリー』BはBLOODのB、つまりは血だな。血液のエネルギーで動いてるチェンソーで稼働時に発生する熱を放出したりできる。今

のはエンジンに燃料を過剰供給して無理やりオーバーロードさせた大技なんだが…まだピンピンしてるな？」

「おおっ！すごいなソレっ!?!でも血液を消費するって体に悪そうだからあまり使わないで欲しいな！」

「いや、あやめ相手に手加減してられるかッ!?!くらいやがれ！」

「ローランはいつの間にか持ち替えていた剣とハンマーで氷塊を生み出し攻撃してくる。広域攻撃という程の攻撃では無いからこれは範囲攻撃だろう。」

遠距離攻撃は苦手だつて分かっている動き、ローランもしっかりと余のことは見てくれているのだな…

「だけど、余の対策の方が一歩先を行く！」

∨ 「行くよ業っ！ 不知火っ！ 『鬼火・花火撃ち』 っ！」

∨ 普通の『鬼火』なら大量に迫り来る氷塊には対応しきれない。だけど『鬼火・花火撃ち』は2体の式神から放たれる紫色の鬼の炎が飛んでる途中で拡散するから迫り来る氷塊を溶かし尽くすことができるっ！

∨ ラミイちゃんへの対策がローラン相手でも流用出来るのはラツキーだった。これにはローランもびっくり！

∨ 「なっ!? 今のは術攻撃! しまった、蒸気で視界が…」

∨ 「そこッ！」

∨ 蒸気の中に突っ込み、詰めに行く。種族問わず視界を塞がれるのはキツイはずだ。この一撃で仕留め…∨「流石に甘いッ！」

カァンツツツツ！

∨ あちやー流石に反応されるかあ…いや、多分適当に太刀を振ったのかもしれない。

攻撃は重かったけど、どこか力任せで雑かった感じがするからつまり『来る方向を読まれた』ってことだ。

しつかり動きが見られてるのは間違いない…やっぱり手ごわいなあ。

∨ 「あーそっちがあたりかあ…やっぱ真正面から来るのはあやめらしいっちゃあやめらしいけども。」

∨ 「え？それってどういう意味？」

∨ 「ああ。それはドオオオオオオッ！…こういうこと。背後に『ギガフレア』を忍ば

せて置いたのさー！」

◇「いやローラン!? 余を殺す気かッ!?」

◇「うるせえッ! 最初から手加減出来ないって言ってるし! あとなんだよさつきから攻撃当たってるのに命中した衝撃だけで全くダメージを与えた感覚ないんだけど!」

◇「それはもちろん障壁を纏ってるからな! 余も痛いのは嫌だもん!」

◇「へ…? 障壁? あやめそんなの使えたっけ…?」

ヨッ!

◇「あらっ? おーい、ここは危ないぞ〜?」

◇「あ!? 待って!? ぼよ余! あんまり前に出ちやダメだつて!

ヨオツ!

◇「へ…!?」

ドゴオツ!!! ドツ! ドツ! ズザアア…

▽ あ、ローランがぼよ余を抱えて遠くに逃がそうとしたら突進されてめちやくちや吹っ飛ばされた。めつつちや痛そう…

▽ 「えつと…わんだうーん？」

▽ 「油断した…何この子…？」

▽ 「あ、その子は『ぼよ余』って言って、なんか縁起の良い子らしくて…なんか余に懐いてくれてる！なんか障壁を張ってくれてるのもこの子らしいんだけど…余にもなになんなのかよくわからん！」

▽ 「なんかなんかばっかりだな!? ほぼ何も分かってないんじゃねえか！『のーくん』っ！」

▽ ローランの掛け声の後、体からこの前の変なのが出てきた…余、あれ怖い…

Heiloo?

▽「この子と一緒にどつかお出かけておいで！ だけど学校からあんまり離れないでね！」

I got it. ガシッ

ヨッ!?

Goodbye. トテトテトテ

▽「おう、17時半に校門前なく！」

▽「ええええええ!? 持っていかれたああああ!?」

▽「さあこれであの反則級の障壁は無しだ！ ぶっ飛ばしてやるー！」

▽「障壁がなくなつて…余は強いッ！」

▽ローランがデュランダルを抜いて突っ込んで来る。デュランダル+αで何かしてくる時の構えだ。ここからは集中力の勝負になる…!

▽『一迅』つ！▽『極剣』ツ！▽『追い烈火』つ！▽『偽・アラス工房』ツ！▽『鬼火・纏い焰』つ！▽『蛇裂き』ツ！▽『双刃演舞』つ！▽『双刃乱舞』ツ！

∨ローランが薙刀と長剣の組み合わせだからリーチ差のせいで近づきにくい…！せめて…せめてローランがアレを使えば…！

∨「まだまだあ！『火竜斬』！」

∨「うわっ！」

ガギインツ！

∨咄嗟に両手の刀で受け止める。重っ…！片手でこの力…！ローランってホントに人間なんだろうか!? 全力で攻撃しまくってるのにめっちゃ攻撃弾いて来るんだけど！

∨「今だッ！『デュランダ…』」

◇ ……あ、隙だ。

◇ 余は体を右に逸らしながら両手の力を抜く。

◇ 「おわっ!?!」

◇ 当然、薙刀を持つ手に込められていた力はそのまま振り下ろす形で使われる。

◇ もう片方の手でデュランダルを振るおうとしている体勢だったローランは隙だらけになる。

◇ 「ココですッ!」

∨しまっ…

∨「うあああああああああ
!!!!!!」

∨夢中で連続攻撃を繰り返す。この機を逃してなるもんか、勝つなら今だ!

∨「届けええええええええええ!!!」

∨「ぐっ…うあああああああ!!!」

∨ヤケクソで放たれたであろう槍投げを紙一重で避け、連撃を続ける。刀は焰を纏い燃え盛っている、火力は十分だ。

これが、余の…

∨「これが余の!全力だあああああ!!!」

『双刃烈火大演舞』防御した状態から相手の体勢を崩して放つカウンターとも言える1
3連撃。

余がローランを超える為に、あの連撃に巻き込まれても反撃しかえせるように作った

必殺技だ。

パート59 後編 『嘆きの冬／燃えるような龍』

さつきからどうなってんだよもおおおおッ！

背後攻撃読みで『ギガフレア』置いたのに正面から斬りかかってくるし！お嬢のHPが1割も減ってねえし！

オマケにぼよ余まで連れてるとかどうなってんだよ！

おかしいなあ…ぼよ余はゲーム後半から連れ始めるお嬢のペット枠なのですが、かなり強力な障壁を展開できる上に本体の攻撃力とノックバックがバカにならないからキツいんですけど！

まあ対処法が無いわけではないけど。ぼよ余が味方に『障壁』を付与できる距離には限界があるので無理やり引き剥がせば何とかなるので…

く「のーくんっ！」

Hello？

く「この子と一緒にどっかお出かけしておいで！だけど学校からあんまり離れないでねー！」

I g o t t . . . ガシッ

ヨッ!?

Goodbye. トテトテトテ

∨「おう、17時半に校門前な〜!」

∨「ええええええ!? 持っついていかれたああああ!?」

∨「さあこれであの反則級の障壁は無しだ! ぶっ飛ばしてやる!」

∨「障壁がなくなつて…余は強いッ!」

のーくんが掴んでどつか持つてつて貰います。

ペットへの命令で『拘束離脱』というものがあつたので使用してみました。

効果としては相手の脅威度の低い相手のペットやザコ敵を一体連れてマップから離脱するというものです。

のーくんが居ないので「部分同化」が使えないですが逆に使うと火力が出過ぎてよろしくないので問題ありません。

これで『障壁』を剥がせたはずですが。確かぼよ余の障壁は物理7割カットなので一気にダメージが通るようになるはずです!

ここからは純粋な殴り合いになります。つまりは操作する側の集中力の勝負です!

∨ 『一迅』 つ！∨ 『極劍』 ツ！∨ 『追い烈火』 つ！∨ 『偽・アラス工房』 ツ！∨ 『鬼火・纏い
焰』 つ！∨ 『蛇裂き』 ツ！∨ 『双刃演舞』 つ！∨ 『双刃乱舞』 ツ！

クソがつ！リーチ勝ってんのに向こうの技の出が早すぎてパリイにしか技が使え
ねえッ！

こういう時は一方下がって技を空振りさせて…

∨ 「まだまだあ！ 『火竜斬』！」

リーチのあつて範囲のデカイ技で殴る！流石にこれで一撃通るだろ！

ガギインッ！

おつ！防御してやがる！ここは『デュランダル』 ↓ 『バドブレイカー』 を繋げてその
まま派生技のお披露目を…！

▽「な…?!」

いよつしやあああああああああああああああああああああ
 ああああああああああああああああ
 !!!!!!!
 !!!!!!!
 感情レベル3になつてうううああああ

感情レベルが3になつたことで『全武装』が発動！発動時効果で全デバフ解除からの
 虎牙工房のガンドレットでワープ回避で連撃を抜けれましたア!!!

…はい！（落ち着きを取り戻す）

えー今のはですね、お嬢こと百鬼あやめの特特殊技の1つでありお嬢を近距離最強と言
 う理由の1つでもある『双刃烈火大演舞』ですね。

効果はカウンター。こちらの攻撃によるダメージを無効にして発動する火傷Lv1
 0付きの13連撃です。

しかもやべえのは反撃体勢の判定の強さとその仕様で、なんと発生までの必要フレ
 ムがめちやくちや少なくプレイヤーの技攻撃を見てから入力しても間に合うとかいう

後出しジャンケン技であり、一撃攻撃する事にお嬢の武器効果の技使用時効果が発動し13回分のバフを問答無用で盛られます。

ちなみに通常攻撃は流石に見てからは間に合いませんがカウンターされた日には追加で混乱も付くのでHPなんて消し飛びます。

今、7撃くらい食らってHP残り3割ですね！最後まで食らってたら火傷と合わせて普通に死んでたわ！

…まあそれはそれでこれはこれなんですけどね。

ここからは『全武装』を発動した桜嵐くんのターンです。

『全武装』発動によって技リキャスト全回復したり使える技が増えたんでここからはコンボに頼らず武器の性能でゴリ押すことにします！というかお嬢とこれ以上まともな接近戦したくねえから！

◇「ゲームオーバー時間切れだよ、あやめ。」

◇「ぐっ…出たな『全武装』…！」

「悪いけどさっきのでこつちも身体がボロボロなんだ……ここからは一切抵抗を許さないくらいに気持ちで行くから。少しだけ、痛い我慢してね。」

さてと……技スロットを「エモーショナルアトリエの短機関銃とショットガン」のページに切り替えてまずは『エモーショナル・バレットトリロード』。これで特殊弾を20発装填、長押し派生技で『ゼロゼロ』！銃二丁持ち専用技、連射ではなくほぼ一度に装填している弾丸を撃ち放つ。攻撃判定はショットガンと同じものになる。

「数打ちや当たるは余には通用しないぞっ！」

分かってるよお嬢。そのセリフはもう見たことある。15発くらいはぶつた斬られました。問題ありません。次は「全武装」のページに切り替えてと。発動するのは『砕氷工房』と『冷たい朝焼け工房』そして『エモーショナルアトリエのショットガン』を使った連携攻撃！

∨ 「行けッ！ 『fleebile invernó』！」

∨ 意志を吹き込まれたかのように自ら動き出したハンマーと直剣が再び氷塊を創り出す……！

∨ 「これはさつき技……？ いや違う！ さつきより氷塊の大きさが小さく形が鋭い！」

《EMシヨットガン、エネルギーモード。》

∨ 「避けられるものか……！ シュート！」

∨ 散弾銃から放たれるは10本の閃光、それらは氷塊の方へ向かってゆく。氷塊はリズムの役割を果たし、10本だった光の帯を倍々に増やしていく……！

『fleebile invernó』は物理ダメージの氷塊の連撃とガード不能の小威力のビームを大量に撃ち放つ技ッ！

この距離なら氷塊は対処出来たとしても障壁無しのお嬢では被ダメは避けられない！

∨「あつ…目がつ…！」

そして発動時、攻撃範囲に居た相手に「目眩」（視界のホワイトアウト、ターゲットロック不可を付与、操作している相手がプレイヤーでないのなら代わりにスタン5秒）を付与する！

これで動きが止まった！

次に使うのは『夕焼け工房』、『焰龍工房』そして『ボイリング・B・インダストリー』、『虎牙工房』の合わせ技ッ！

∨体内からエネルギーを吸われるのを感じた。チェンソーが熱エネルギーを発生させる為の燃料が充填されたことと冷却装置との接続を確認する。よし、行ける。

∨ 「燃え上がれッ！」

∨ チェーンソーを後ろに向け、6分の1くらい加減して『ボーリングバースト』を撃つ。

爆発的な熱風によって加速した俺の体はあやめの方へ向かってゆく。

∨ 「エンジン音っ…！やばい避けないと…」

∨ 「逃がすかアアアアアアアア!!!」

ブオンツッ！グサツッ！

∨ 「痛っ…！あれ、足が上がらない！まずいつ！業、不知火！防御を！」

∨ ぼよ余のものほどでは無いが障壁を張るあやめ。だがやることは変わらない。前方に剣を向け、火炎の翼を翻し『燃えたぎる一撃』を放つ。

あやめは少し苦しい表情をしたが俺からすればまだ余裕があるように見える。当然、俺もここで終わりではない。

『ボーリングバースト』の勢いが残っているうちにあやめを次元『次元崩壊』の当たり判定の扉まで押し込む。

▽「薄暮に染まれ、『fervido drago』
炎が広がり、空を完全な夕焼けへと染め上げた。

『fervido drago』は桜嵐くんの数少ない火力技です！ちなみに12連撃
！

めっちゃ火属性してますけど火傷を相手に付与したりしないので技としての火力が
純粹に高く設定されています！

ちなみに発動にHP2割持つてかれています。火力出そうとするだけで紙耐久なのに
HP削らないといけないのが桜嵐くんの辛いところ…

お嬢の衝撃叩き割って追加でまともなダメージがようやく入りました！ここまでで
ようやくお嬢のHPは残りの7割です！（涙）

そして反撃の隙は与えない！技を繋げてダウン連してトドメまで持っていきます！
カウンター対策も既に入力済です！

「痛つ…めちやくちや高いところから落とされた…」

「休む時間は与えないッ！」

「偽・ムク工房」「偽・老いた少年工房」「偽・ケヤキ工房」「偽・クリスタルアトリエ」と繋げていく。

「偽・ムク工房」「偽・老いた少年工房」「偽・ケヤキ工房」「偽・クリスタルアトリエ」と繋げてきている、攻撃はそこまで重くないからまだ全然行ける。

でもこの技を出してくるということは狙いは…『f u r i o u s』か！

もし技が当たらなくても十分な準備体操が終わればアレは撃てる。

被弾しなくてもローランの準備体操としての効果は十分。

つまり本命さえ当てれば俺の勝ち！

狙うは『デュランダル』か力任せの振り下ろし、あるいは3回銃撃するやつ。

ログで何度も見返した『偽・ムク工房』はもう使われてるからこれはきつともう飛ん

でこない…剣筋が見えるまで見返したのに…

そう思っている間にもローランはこちらに銃を向ける。

ああ、ここだな。ここしかない。

▽…ッ！来る！集中しろ、落ち着け、そして心を燃やせ！『解禁』は既に発動済、運

動能力のサポートもある。体は既に温まった。

狙うはこの瞬間、この1点のみ。

▽「その身を貫けッ！」

▽パンパンと左右の銃から放たれた2発の弾丸。その真ん中をすり抜けてローランの懐に潜り込む。

ローランは3発目の為に散弾銃をこちらに向けようとするがもう遅い、この時点でローランの体勢は崩れている。

これで王手d…

はい、勝ちました。先に何が起こるか解説しておくとお嬢のカウンター技の弱点は背中に判定が無いことなのでそこを突きました。ちなみに知ってる人も多いでしょうが背後への銃撃はクリティカル確定です。

それではこの後はムービーに入ると思うので私は黙ります。先に挨拶を！長時間のご視聴ありがとうございますあ！

今回は桜嵐くんのスペック解説会になると思います！
ということバイバイっ！

パシユツ

▽「…ええ？」

▽『EMバレットミサイル』命中……！12の武器をそれぞれ指定位置に！』

▽後ろから飛んで来たのは…銃弾だった。5発ほどの銃弾によつて真後ろから左腕を貫かれ刀を弾き飛ばされる。

まずいと思つた時には構えた散弾銃で殴り飛ばされた。

そしてローランは12個の全ての武器を遠隔操作し地面に突き刺し円形に並べる。

何かわからないけど何かやばいのが来るッ！

▽「行くぞあやめッ…これが父さんの『Furi』」そこまでよ。」

▽え、今の声は同じクラスのもの…

▽「あ…やつと来た…」

バタッ

▽「え…ローラン？」

「あやめ様も無理しない。腕を怪我してるのにケンカなんかしちやって…」

「え、余はケンカなんか」 「すみませんちよこさん…わりと俺が悪いみたいなどこあるんですよ…あやめの腕を見てやってください…」

「ローラン？何を言ってる…」

「ボコボコにされるくらい酷いことって何をしたのよ…？」

「また意図せず着替え中の部屋に入ってしまってる…」

「それは反省しなさい。貴方の不注意が引き起こした災いよ。第1班は男子生徒の方を重症用の医療ポッドに投げ込んで置いて！」

「ちよこ」 「あやめ様の処置は私がするわね？さあ、医務室まで歩ける？その重症用医療ポッドで色々治してあげる。GW中に怪我したって言ってた所も纏めて治してあげるわよ…」

「待って！違うっ！余が…余がローランをお願いをした結果こうなったの！喧嘩なんてしてないっ！ローランに無理言ったのは余なんだって！」

「…えっと、知ってるわよ？だってわざわざ風紀委員の医療班として出てきてるのは要

請があつたからだし。まあ私以外には喧嘩つて形で伝えることになってるから2人で嘘ついてたんだけど。」

▽「え…それつてつまりはローランが喧嘩を引き起こした原因として伝わってるから…」
▽「まあ罰を受けるのはローランになるでしょうね。」

バツ！

▽すぐに立ち上がつて校舎に走り出す。全部ローランのせいになったらローランが風紀委員を辞めさせられちゃう！何とかしな痛っ…

▽「やめなさい。あやめ様の体もぼろぼろなんだから無理しないの。それにローランは風紀委員を辞めさせられるのも覚悟の上でやった事なのよ。」

▽「そんなつ…余の為にそんなことしなくても…！」

▽「…それ、ローランの前では言っちゃダメよ？あの子は貴方のお願いを叶えてあげたいつていつて自らを顧みずわざわざ頼んできたんだから。」

▽「でも余のせい…余がわがまま言ったから…！」

▽「『腕の怪我も俺のせいなんだ』つて彼言つてたわよ？」

∨「ローランが…?」

∨「にしてもよく考えたわね…元々あつた腕の怪我を回復結晶で治して、全力で戦いた
いって言う願いも聞いて、今度のバトロワに出れるように医療班の回復ポッドを使わせ
てもらえる口実を作る。確かに回りくどいけど現状打てる最善手かもしれないわ。病
院に行つても設備を使わせては貰えないだろうし。その点、他種族が混ざりあつてるう
ちの学校の特殊性あつてこそその手ね。他の種族のお嬢様なんかも通つてるし何かあつ
たら問題だものね。」

∨全部…ローランの計画通り…

そう考えるとローランが起きた時に余に言う言葉の想像がついてた。

余の為に色々考えてくれたローランだが、ここだけはローランの思惑には乗らないよ
うにしよう。

それに…

∨「まったく…烏羽桜嵐は昔から回りくどいんだから。あ、そうそう。今回の一件でロー
ランの教師陣からの評価は少し悪くなるかも。もつとも?誰かさんと一緒にバトルロ

ワイヤルで好成绩でも残せば話は別かもだけど……さ、あやめ様も治療しましょう？」

✓やるべき事は見つかった。

パート60前編 『解説ツ！桜嵐くんのステータス！』

＜少ししたら体は動くようになった。自分まで回復ポッドを使わせてもらう訳にはいかなないので医療班の人にツテのある医者のもとに行くと言つて一旦離してもらった。お叱りは事実確認の後、後日またつてことになりそう。

＜さて：時間は5時半。校門前に行くか。

ヨッ！

I was waiting.

＜おつ、なんか仲良くなってる。この間になんかあったんだろな。

＜「あ、のーくん？ちよつと力借りたいんだけど…」

Oh, I see.

＜一時的に同化を発動。身体が食われるかのようにのーくんに包み込まれる。

ヨヨツ!?

∨「はい解除。」

スウツ…

∨体の痛みは消えた。思った通り同化時には凄まじい再生能力が身についているみたいだ。今まで発動したことがなかったから半信半疑だったが…便利ではあるな?

∨「ぐっ…」

∨「ただ疲勞感がすごいな…傷は治ったがその分、精神力が持つてかれた感じだ。『戦闘中に即完全回復!』なんて美味しい話はないと。」

ヨツ…?

A r e y o u o k a y ?

∨「ん、ああ。大丈夫だぞ。それよりお菓子買ってあやめの所いくか。」

ヨッ！

バトロワを目前に解説回だあ！そんな『オーデイション』実況プレイ、はーじまーるよー！

前回はお嬢との突然のバトルでした！綱渡りしながらも何とか倒せましたね：いや桜嵐くんの火力がやっぱり低すぎるよ…

本来、お嬢のペット枠のぼよ余の障壁は火力でちゃんと殴れば割れるはずなんですけどね：桜嵐くんの素の火力の低さと『オーデイション』補正やらなんやらで物理突破出来ないという突然の出来事にのーくん発射という解決策は我ながらファインプレーだったのでは？

さてと、今回はストーリーを少し進めながら桜嵐くんの現在習得済みの技とか武器の効果なんかを紹介していきます！

今回は現在装備している手袋とその中に紐付けされている12種の武器、そしてデュランダルで使用可能な技を合わせて紹介して行きます。

ちなみに『全武装』時の技はまた別の機会に紹介します。

「焰龍工房の薙刀」カテゴリー 槍・薙刀・斬撃

かつて魔界に存在した龍の死骸を工房独自の技術でその性質を別の金属にコピー&ペーストし、出来上がったものがこの薙刀だ。

最近に出来た工房の為あまり名前は有名ではないが扱う素材とその加工技術が非常に高いことから最近売上を上げているらしい。

効果

自身が『全武装』状態の時、武器を使用した火属性の魔法攻撃の使用MPを0にする。まこの武器を装備している時、両手杖の火属性個別広域攻撃3連撃『押し寄せる焰』を習得している状態になる。

特殊アクション

「槍回し」威力の低い射撃攻撃を弾いて防御することができる。

使用可能習得技

『偽・アラス工房』

前に解説したので略。詳しくはパート38。

『火竜斬』 斬撃↓貫通・リキャスト普通

火属性を持つてる薙刀を装備していないと使えないが、火炎を纏った強力な2連撃を相手に叩き込み「火傷Lv2」を付与する。更に技の後隙の間は「自動反撃」状態になる。

割と高頻度で使ってる技、その理由は2撃目が相手を浮かせるのでコンボパーツになるから。

『ドラゴンテール』 打撃・リキャスト普通

龍の尾で敵を薙ぎ払うかのような一撃。間合いが非常に長く遠くから殴れる。命中した相手にノックバック(中)を与える。

ノックバックの都合、コンボにはあんまり使えなさそう？ だけど間が空くのでバドブレイカーを打つのにちょうどいいかも。

『エイミングヒート』 魔法・火属性・リキャスト普通

火属性が得意な武器でしか使えない技。槍から誘導する火炎弾を4つ放つ火属性の魔法攻撃で『全武装』じゃなくても消費税MPが0という素晴らしい技。

ちなみにドラゴンテールの後にすぐ撃つても当たらない。少し遅らさないと誘導性的に当たらないので薙刀以外の技からのコンボ要因。

『バドブレイカー』貫通・リキャスト遅い

槍を正面に投げる技、命中後にボタン長押しで予めセットした派生技を繰り出す。

ちなみに派生技は『全武装』前と後で技が変わる。

『押し寄せる焰』斬撃・火属性

本来は両手杖の個別広域攻撃。3発の焰が相手の方向に押し寄せる。リキャストはだいぶ長めで命中相手に火傷Lv3を与える。

ちなみに2発目の波が1番強いので、そこでダメージを食らうと3発目が自動で当たってくれるので雑に強い。だけど自分にもかかる火傷Lv1が痛い。

『ターンヒーロー』派生技・斬撃・貫通

投げた槍を『全武装』の限定起動で折り返しさせて自身はデュランダルで攻撃する1人連携攻撃。桜嵐くんはこういう技多いよね。

ちなみにこの技が命中すると感情レベルが上昇しやすいという効果がある。ここまでも使いたかったけど今までキャンセルしたりされたりしてた。

はい、単体の追加武器で現在1番使用可能技数が多い薙刀の使用可能技一覧です。

火竜斬とアラス工房が便利すぎてやばいです。めちやくちや使い勝手が良いのでわ

りとよく振つてます。火竜斬がリキャスト普通なのが惜しい…

〈「ちよこさんの所に着いた。ちなみにのーくんは心の中に収納済、ぽよ余はさつき買ったお菓子と一緒に抱えてる。」

〈「あ、ようやく来たわね。そろそろあやめ様が目覚める頃よ?」

〈「おつさすが最新設備、5分くらいでそれなりの怪我なら簡単に治せてしまふとか流石の一言ですね。」

〈「さてローラン様?ちよこに何か言うことは?」

〈「めちやくちやお世話になりましたああ!!!ありがとうございます!!!」

〈「あら素直じゃない。これは予想外だったわ。」

〈「いや事実、めちやくちや無茶言いましたし…あつこれ良ければ。」

〈「この紙袋、もしかしてそのスイーツ店の?」

〈「はい、一応お礼のつもりです…チョコレート系のやつなんですけど苦手だったりしましたか?」

〈「…まさか、ちよこだから『チョコ』レートつてこと?」

〈「…いえーす。チョコの種類は詳しくないので詰め合わせのやつにしました。もしかしてチョコはダメでした?」

「いえいえ!むしろ好物です!」

《癒月ちよこと仲良くなった!》

あら、画面ではちよこ先生の好感度が上がってますねえ。

ちよこチョコイベントはそれなりの確率で起こるイベントですけどこんな形で起こることもあるんですね!

さて次はハンマー行きます。

『砕氷工房のハンマー』片手ハンマー・打撃・貫通・魔法・水属性

幻想世界で採取された鉱石を使用し魔法効果を持たせたハンマー。元の工房名は『打たれる杭工房』といい本来は刺した場所に無理矢理隙間を生じさせる不思議な杭を作っている工房だったのだが、ひよんな事から幻想世界の魔法記録装置を工房主が拾い、これを解析。ついでに少しアップグレードし幾つかの魔法を記録させた上でハンマーに組み込んだ。

ハンマーの形は先切り金槌のようになっており、尖っている方は不思議な杭の技術を使っている。

これにより壁や床に隙間を作りそこに魔法を仕込むというトラップのような使い方も出来る。

効果

通常攻撃に氷属性が付く。

いくつかの魔法攻撃をMP無しで使用出来る（使える技は後述）

床や壁にこの武器で魔法を撃つとトラップとして設置できる。トラップ設置中の種類の魔法技は効果が終了するまで使用不可になる。

特殊アクション

「打ち上げ」大振りの一撃を繰り返し出し相手を大きく打ち上げる。

使用可能習得技

『偽・老いた少年工房』

前に以下略

『氷撃』打撃・魔法・リキャスト普通

近距離発動↓氷を纏い巨大化したハンマーで相手を攻撃する。

遠距離発動↓氷塊を生み出しそれをハンマーで殴り相手に飛ばす。

MP無しで使える素晴らしい技、めっちゃくちゃ使い勝手がいい。

牽制に使ってもよし、コンボの途中に挟んでも良しの高性能技。

『ファンドル・グランデ』貫通・魔法・リキャスト遅い

正面に氷塊を大規模に発生させる攻撃。こちらでも使い勝手がよろしい。生み出される氷が思ってるよりデカいから結構当たる上にヒットした相手が浮くのでコンボパーツ。

『氷の柱』打撃・魔法・リキャスト速い

うちの世界のラミイちゃんもよう擦つとる。距離を取る時に最強である柱発射技。

ちなみに柱ジャンプは使う気はない。(パート16参照)

改めて効果を説明すると正面に氷の柱を発射し、ダメージを与えながら相手を強く押し出す技。リキヤが速くて便利。

ハンマーは全体的に優秀な技が揃ってますね!テキトーに使っても強い感じがします!トラップはまだ使ったことが無いですが上手いこと活用したいですね。どんどん行きましょう。

『片翼工房の大太刀』斬撃・貫通

ワンマン工房、主がめちやくちやFFオタク。なので再現するのは時間の問題だったと言えよう。技術を持ったオタク程恐ろしいものは無い、なぜなら空想と想っていたものを現実に変えうるからだ。ちなみにバスターソードとかも作ってる。

効果

攻撃速度の上昇、移動速度の上昇、ジャンプ力の上昇、『フレア』『メガフレア』『ギガフレア』のMP大幅軽減。専用技『八刀一閃』が使用可能になる。

特殊アクションなし（その代わりリーチがだいぶ長い）

使用可能習得技

『偽・ムク工房』

以下略

『フレア』『メガフレア』『ギガフレア』魔法・無属性・チャージ・リキャスト遅い

溜めたら桜嵐くんでも火力が出せる良い技。さすがにこれからはコンボは繋がらなが目眩し程度になら使える。

『浮舟渡り』斬撃・リキャスト遅い

工房主は隻狼もプレイ済み。試し切りしに行った時に「これ出来ないか!」って見せられたのを再現した動き。

後述の桜舞いと発動コマンドが同じで長押ししていると桜舞いになる。舞うように連撃を繰り返す7連撃。命中毎に「出血Lv1」。

『桜舞い』 斬撃・リキャスト遅い

工房主は隻狼もプレイ済み。試し切りしに行った時に「これ出来ないか!」って見せられたのを再現した動き。

回転の勢いで舞う様に跳び、流れるように放たれる3連撃。1回命中する毎に「出血Lv1」を与える。ちなみに雷返し出来たりする。

『八刀一閃』 斬撃・リキャスト遅い

相手に突進しながら恐怖を刻み込むかのような8連撃。後隙がかなり大きい。身体を無理矢理動かして再現するので使用にHPを8%消費する。

ちなみに最終段はスーパードアーマー付き。桜風くんの中ではそれなりに火力出るほうなのでコンボのフィニッシュに。

大太刀です!素のリーチがクソ長い為、技より通常攻撃を振ることが多いです。

新たに習得した技は出血特化のもので対人戦では大いに役立つことでしょう！でもパライとかされると防御策がなくほぼ食らうので注意！

▽「ん…うん…」

▽「おつ、目が覚めたみたいだな。」

▽「ろーらん…？今何時？」

▽「だいたい6時、夕方だな。あ、これケーキだ。」

▽「あ、ありがとう！」

▽「あやめはケーキを取り出し、美味しそうに食べる。買って来て良かったな…」

▽「さてと、あやめは全力の俺に勝ったわけですが…感想は？」

▽「あ、今のちよつと嘘でしょ？全力つてとこ。」

▽「…失言した。でも全力と言えば全力だったぞ？実際やれる事は全力でやったし。」

▽「ローラン、余はもういろいろ知ってるつもりだ余？」

『指令と劍工房の鉦と鎌』斬撃・貫通・打撃・自己強化

かつて都市には人差し指という組織があった。その組織は文書の形で定期的に届けられる「指令」と呼ばれる命令を重んじ、それを守る義務がある。

指令の内容は簡単なものから意味の分からないものまで多種多様である。だが、それが巡り巡って良い事に繋がるといふのだから驚きだ。

だが、ここ数年はその指令が何処にも届いて居ないらしく事実上の解散状態だ。

その人差し指の構成員だった工房主が作ったこの武器、原理は説明されていないが複数種の技を使用している内に刀身が青く染まり周囲に青い花卉のエフェクトが舞うようになる。

これを『解禁』と言う。身体能力のサポートを受けて超人的な技を使えるようになる「人差し指」でも上位の階級である「指令から剣を授かった」者達の切り札だ。

効果

この武器の技を使わず一定時間内に6種類の技を使用した後にこの武器を装備し通常攻撃を行うと『解禁』（移動速度、攻撃速度、攻撃力が上昇する）状態になる。

『解禁』状態では1度のみ強力な技である『斬首』を使用可能になる。『斬首』を使用する、または300秒経過で『解禁』は解除される。

武器カテゴリーの枠を無視して2つの武器で『偽・ケヤキ工房』を使用できる。

特殊アクション

「鎖縛り」鎌を飛ばして攻撃する。相手に刺さった場合、「出血Lv1」を与えて自分の元まで引き寄せる。

使用可能習得技

『偽・ケヤキ工房』

察して

『狂気の一撃』打撃・自己強化・リキャスト速い

重く大きい鉈を振り下ろす一撃。

強力な一撃を相手に命中させれば自身に『攻撃力増加Lv2』を10秒間付与する。

デュランダル以外では数少ない桜嵐くんの自バフ技のひとつ。ただ、めちやくちや当

てにくくて殆ど使ってない。

『刈り取る』斬撃・リキャスト速い

鎌を思いつきり相手の首に振りかざす攻撃。命中した対象が「出血状態」なら出血の

数を倍にする。

…とフレーバーテキストには書いてあるが首以外も狙う。きつと重要な血管を狙うって意味なんでしょう、多分。ちなみに出血自体が対人で結構強いので出血の数を倍

に出来たら勝ちまである。

『伐採』 斬撃・武器破壊・リキャスト速い

本来の使い方のように鉈を振るい相手を叩き切る攻撃。なお、モーションは狂気の一撃と同じだったりする。

相手が柄の長い武器でガードした場合のみ「武器破壊」を行う。

『収穫祭』 斬撃・貫通・自己強化・リキャスト遅い

鎖を使い敵を引き寄せた後、鉈と鎌で相手の命を収穫する4連撃、刈り取った生命は我が身を護る祝福へ。

4連撃を全て命中させた時のみ自身と味方すべてに「保護Lv1」（レベル1事に5%軽減、全レベル共通で3回ダメージ軽減）を付与する。儀式的な技なので動きに特徴があり、後隙が大きい。

『斬首』 斬撃・リキャスト特殊

鎖で相手をゼロ距離まで引き寄せ「解禁」状態で巨大化した鉈によってその首を断つ。投げた鎖鎌が命中した時、全ての行動をキャンセルされるので鎌が刺されば鉈は確定で命中し、命中した相手に「出血Lv8」を与える。

リキャストは解禁時に回復する。

使いやすいようで使いにくい鉈と鎌のセットです。

当たれば悪くないんだけど攻撃が発生するまでが遅かったりするからなあ：基本解
禁を発動する為に使う感じかな？

まあ使えないわけじゃないです。鎖縛りが当たれば色々出来ますし。

◇「…ちよこさんか。まあいいや、ちなみに何処まで聞いた？」

◇「余の怪我を完璧に治してバトロワにも出れるようにした上で余のお願いも聞いてくれたんでしょ？」

◇「うん、そうだな。完璧だろ？」

◇「そのせいでローランは怒られたり風紀委員を辞めさせられるかもしれないってのも聞いた。」

◇「そうだね。でも、あやめから見れば満点でしょ？」

◇「えっ？ いや50点くらいだけど。」

∨ 「…あれえ?なんで?」

∨ 「だって…余、ローランに勝ってないよ?」

パート60後編『この技の数、人間が扱うこと想定してる？覚えきれないんだけど』

◇「えっ？」

◇「だつてちよこちゃん来なかったら余はあのまま負けてたし、そもそもちよこちゃんが来るまで耐えるのがローランの勝利条件だったじゃん。」

◇「いやいやそれは…」

◇「なんなら余が回復ポッドを使わせて貰えるように最低限の怪我をさせる必要もあつたんじゃないの？」

◇「そう…言うことになるな。さらに言えば俺もある程度は怪我をしてないといけなからあやめには全力で来てもらう必要があつたと。」

◇「つてことは結局ローランの全力じゃないじゃん！勝手にハンデ背負つて〜！このっ！このっ！」

◇「痛い痛い痛いっ！」

◇「お腹をポカポカされる。結構痛いから力加減は考えて欲しい…」

「ボーリング・B・インダストリー製のチェーンソー」 斬撃・火属性・自己強化

烏羽桜風の肉体に合わせて作られたヒートチェーンソー。

燃料は彼の体液であり、他の人物には使えない非常に非常にピーキーな調整がされている。

効果

攻撃が火属性。攻撃が多段ヒットする。攻撃命中時、超極低確率で『武器破壊』。

装備時、スキル「オーバーヒート」を取得している状態になる。

「オーバーヒート」

発動条件・一定時間内に30回相手に攻撃を命中させる。

常時「攻撃威力増加Lv3」「防御力低下Lv5」を付与し『ボーリングバースト』を

1度のみ使用可能になる。

特殊アクション

性能が特殊なので無し。

使用可能習得技

『偽・ホイールズ・インダストリー』

r y

『フルスロットル』斬撃・リキャストとても遅い

通常攻撃の命中時にタイミングよく入力することで発動。そのまま相手にチェーンソーを押し付け攻撃を連続ヒットさせる。

クリーンヒット（防御関連の強化バフ無しの相手がノーガード状態の時に攻撃を当てた場合）時、5ヒット事に50%で出血Lv2を相手に与える。

『最大出力斬り』派生技・斬撃・リキャストとても遅い

フルスロットル使用時に追加で入力すると発動。刃を紅く染めながら敵を2つに切り開く。

相手に火傷Lv3、相手の出血状態を解除しHP1%分まで技とスキルのコストを軽減する。

『ボーリングバースト』火属性・リキャスト特殊

発動時HP12%消費、正面に強力な爆発を起こし命中した相手にノックバック（大）と火傷Lv3を付与する。

代償に燃料を沢山持っていかれるのであやめにはあまり使わないで欲しいって言われた…

はい、微笑ましいい(?) シーンを映しながら全く微笑ましくない性能のチェンソーの解説です。

通常攻撃がメインって感じの性能ですね:使いにくいことこの上ないです。

かなりの火力になるボイリングバーストもコストが重いのであまり使いたくないところ。フルスロットルはリキャスト普通だったら強かったかなあ:

◁「:とにかく!結局は先に倒れたのは俺だし、ハンデマッチとはいえ負けたのは俺なんです何が勝者の命令とかがあります?」

◁「素直じゃないローランは嫌い。」

◁「ぐう…:」

◁「まいったなあ:向こうから言わせるつもりだったのに結局自分から言うことになってしまった。」

◁「さてと、そんなローランは余に何かお願いすることあるう?」

＜「ナ、ナンノコトカナ」

＜「そういえばバトロワのペアが居ないんじゃないやなかったっけなー？ここにフリーの余が
いるんだけどなあー？」

＜「ぐぬぬ……」

＜「い、言いたくねえ……なんか恥ずかしいから……！

・「お願い……します……組んで……ください……い……」

・「……何勘違いしてるんだ。まだ俺のバトルフェイズは終了していないぜ！」

『改造した「爪の左腕」「改造した「爪の左腕」虎牙工房のマーキングダガー&ガントレット』斬撃・貫通・打撃・移動・防御無視・武器破壊

表向きは工房製のクロー付きガントレットなのだが、正体はとある研究所の跡地から回収した「爪」の左腕。

「爪」とは『都市の世界』で秘密を巧みに扱う3つの絶対的な武力の1つ。彼らは様々な『特異点』の力を使い、「頭」の理念に反する組織を襲撃し、武力行使で焦土に化す。

本来は複数の特異点を扱えるはずのこの武器。しかし特異点の力を生身で複数扱う

扱うことは不可能だ。よって、改造を施し『空間移動』の特異点を扱うことに特化した仕様に『虎牙工房』の主が改造を施した。

しかし、「爪」の左腕がここに存在するということは「爪」が何者かに倒されたということである。本来、彼らが敗北するなど想像も出来ないことだ。

ダガーには言わばビーコンとしての役割が持たされており、投げた場所の座標を送信、そこに1度だけ即座にワープできるようになる。発信機としても扱えるし色々便利だ。

ダガーとガントレットは合体して「虎牙形態」となる『全武装』で飛行している時は基本この形態だ。

効果

マーキングダガーで通常攻撃した時、「獲物」を付与する。投げた後で短距離ワープを使用すると移動先がダガーと同じ座標になる。

ワープ直後のガントレットでの攻撃は相手の防御を40%貫通する。

武器でガードしている相手に「虎牙形態」で攻撃した時、「武器破壊」する。

マーキングダガーで『虎牙破斬』を使用できる。

「虎牙形態」で『タイガーショット』を使用できる。

「獲物」が付与されている相手にガントレットかデュランダルでダメージを与えた場合、

追加で感情レベルを上昇させる。

特殊アクション

「特異点・W」 入力した時に合わせて移動入力をする事でその方向に瞬間移動できる。「獲物」を付与している相手が近くにいる場合はそのキャラの真後ろにワープし、通常攻撃する。連続ワープは10回まで。クールタイム120秒。

通常攻撃でリキャストを短縮できる『次元周遊』を使用できる。

「マーキング」ダガーを投げることができる。相手に刺さった場合は出血Lv1と「獲物」を付与。また刺さった場所に関わらず「特異点・W」で1度だけ瞬間移動できる。

使用可能習得技

『偽・狼牙工房』

ry

『アームフアング』 斬撃・リキャストとても速い

2連撃。振りがとても速く上方方向に判定が強いのでコンボ要因。小ジャンプ挟んで撃つと対空技になるので威力とか追加効果とかじゃなくモーションが純粋に強い技。なのに出血Lv3まで付く。

『虎牙破斬』 斬撃・貫通・リキャスト速い

ダガーを逆手に持ち敵を斬り上げて、そのままの勢いで自身も飛び上がり相手にダガーを振り下ろす2連撃。

本来は剣力テゴリの技だが少しアレンジが加わり一撃目が斬撃、二激目が貫通になった。

技の攻撃判定が出るのが速いので確定コンボでなければ敵の連撃に差し込める強技。謎に一撃目でキャンセルできる。

『次元を切り裂く鉤爪』斬撃・防御無視・リキャスト遅い

長距離ワープする時の次元を切り裂く刃をそのまま攻撃に転用する強烈な一撃。この技で与える初回のダメージは相手の防御力を50%貫通し、相手の防御を5%減少させる(戦闘中永続・重複不可)

また、ワープ後すぐに使うと予備動作がキャンセルされて技の出がめちやくちや早くなるテキスト外効果、初回はつおい。

『標的追跡』貫通・リキャスト特殊

「獲物」がいる時のみ使用可能。ダガーを投げて攻撃する。

投げたダガーは「獲物」をホーミングする。

敵に刺さっている間、敵の位置を画面に強調表示する。

この技のリキャストはダガーを回収した時に回復する。敵に刺さったダガーを回収

した場合、相手に出血Lv1を与える。

『次元周遊』斬撃・固定ダメージ・リキャスト短縮・リキャスト300秒

この技のリキャストは通常攻撃命中時に10秒短縮される。

相手のHPを最大値の30%減らす。(ダメージでは無いのでダメージ軽減系の効果で対抗不可)

『タイガーショット』打撃・武器破壊・リキャスト特殊

「虎牙形態」に武装を合体させロケットパンチを発射する。『全武装』状態で手元に装備している状態ならば飛ばした後、自動行動し始める。

既に自由行動しているのならばその位置からロケットパンチを発射する。

自分の付近で自由行動しているのならば力強く蹴り飛ばし、より強いロケットパンチを発射する。

武器でガードした場合その武器を破壊する。体にヒットした場合はその部位を一定時間使用不能にする。相手の遠距離攻撃に命中した場合はその攻撃を打ち消す。

桜嵐くん…素直じゃないなあ〜！お願いすればいいのにい〜！

なんででしょうね？精神が同年代と比べて未発達ってことか…？

選択肢あるしお願いしてもらおうかな〜!

さて、恐らく書いてあることは一番やべえであろう虎牙工房セットですね。主に爪の技がやべえな!?

最大HPの30%を減らすとか永続防御5%減少とかテキストがバカみたいに強いんですよ…普通にプレイしてたら同じ相手と5分も戦闘しないだけど。

まあ武器の追加効果が多いので通常攻撃のダメージはかなり控えめです。あんまり狙ってリキャスト短縮とかはしないかな。

◀「お願い…します…組んで…ください…い…」

◀「えっ、そんなに自分から頼むの嫌なの!？」

◀「だって…なんかそういう流れが無いと…嫌って言うか…恥ずかしいって言うか…」

◀「あやめはよっぽど動揺していなければ俺の嘘なんてスグにバレる。逆に言っていることが真実であるということもわかるわけだ。もうこの際、相手に狙いはバレバレなわ

けだから諦めてお願いすることにした…

くそつ…理屈で考えたら別に恥ずかしいことでは無いはずなんだが気持ち的に恥ずかしい…

▽「あーなんて言うか…予想外だったなあ。余の為にいろいろしてくれたのはありがとうだけど、まさか腕のことまで気にしてくれたとはなあ…」

▽「ちよこさん何処まで言いやがった!?待って待って確かに言った!言ったけど!だって俺のせいなんだからいいじゃん!気にしてもいいじゃん!」

▽今度ちよこさんには何処まで言ったか聞き出すか…

それはそれとして結局、次のバトロワはあやめと組むことになった。

ま、まあ…恥ずかしかつたけど結果的にはあやめはバトロワに出れるようになってペアも確保出来たし万々歳だな。

▽「とりあえず前日作戦会議な?やるからには1位いくぞ。」

▽「そだね!テスト終わりにどっかご飯行こっか!」

《百鬼あやめと仲良くなった!》

『夕焼け工房の剣／冷たい朝焼け工房の剣』斬撃・貫通・火属性・氷属性

ワンオペの工房主の昔見た青年が持っていた武器が忘れられず、彼の持ってた武器と似たようなものがないか探しても何処にも無かったからついに自分で再現した。それがこの夕焼け工房の剣である。大理石のような材質で熱を放出し炎を生み出すのが特徴。

対して冷たい朝焼け工房の剣はその逆で熱を奪う性質を持ち、その応用で氷を生み出すことができる。

実は技術としてはほぼ同じ技術で作られており互いの工房主の間で1度争いが起きたのだが、桜風の「めんどくさいから両方買い取る。」という発言の結果、現在は2つの工房は合併して『日の出日の入り工房』として活動している。

後に判明した事実としては発生した現象は熱操作という同じ物でも製法が微妙に異なることが判明。最近では1本の武器で吸収と放出の2つの効果を持たせることに成功したので桜風の持つモデルの武器はこれ以外存在しない。

ちなみにどちらの剣も能力をオフにすることで負荷はかかるがもう片方の剣の技も

使えるので場合によってはフェイントにも使えるが、使用後はメンテナンス必須。使っても1戦闘1回。

あと桜嵐がいよいよ引き取る直前の最終メンテナンスで吸収した熱を剣間で共有することで擬似的なチャージ&ファイアを実現した。技術は進歩するものだな。

効果

1部の火属性攻撃に対して攻撃することで熱を吸収し熱量ゲージを増加させ無効にする。

1部の氷属性攻撃に対して攻撃することで熱を消費し熱量ゲージを減少させ無効にする。

通常攻撃が火属性⇄氷属性と交互に変化する。

火属性の攻撃をすると熱量を消費し、熱量ゲージを減少させる。

氷属性の攻撃をすると熱量を吸収し、熱量ゲージを増加させる。

熱量ゲージが最大の時、熱量ゲージを半分消費する高火力の単発攻撃『燃えたぎる一撃』を使用できる。

熱量ゲージが最低の時、周囲の熱量を大きく吸収する広域攻撃『冷え切った黎明』を使用できる。

熱量ゲージが高ければ高いほど火属性の攻撃力が上昇する。

熱量ゲージが低ければ低いほど氷属性の攻撃力が上昇する。

特殊アクション

「分離」片方の武器を装備解除し、片手に別の武器を装備できる。この時、手放した方に対応した技は使用出来なくなる。

使用可能習得技

『偽・クリスタルアトリエ』

ry

『鬼神乱舞』斬撃・リキャスト普通

素早く二刀を振り回し相手に攻撃力の8割で10回攻撃。

桜嵐くんの元の火力が低いので1発の威力が悲しいことになってるモンハンの双剣のアレ。

この技での属性は完全ランダムなのでどっちかに偏ると熱量ゲージ的に嬉しい。後隙もそれなりに人型くらい敵なら攻撃を当てた後、斜め上に浮くのでアームファングかエイミングヒートか銃の技で追撃するるといい感じ。

『ダブルサーキュラー』斬撃・リキャスト速い

二刀を振りかざし自身を軸に回転し突撃する2段構えの攻撃。

熱量ゲージの変動無しで撃てる技。

大技の直前に撃って隙を作ろう。当たれば少し浮くので燃えたぎる一撃でもぶつぱするのが良き。

『ギラギラ燃える剣』斬撃・火属性・リキャスト速い

熱を放ちながら敵を切りつける2連撃。命中ごとに火傷Lv2。

熱量ゲージを2回分消費する。

ゲージ消費要員。リキャスト速いのえらい！

『吸熱反応』貫通・リキャストとても遅い

相手に剣を突き刺し、その体から熱を奪い熱量ゲージを増やす。

命中した相手に強力な状態異常「低体温症」を与える。

※「低体温症」：身体が生命活動に危険を与えるほど体温が低くなった状態。具体的な効果としては移動能力低下、攻撃速度低下、攻撃力低下、一定時間ごとに最大HPとMPの減少、視界のぼやけ、技のリキャスト時間の増加、時間が経てば経つほど確率の上がる昏睡判定。

『サンライズショット』火属性・リキャストやや速い

熱量ゲージを消費し、大玉の火球を発射する。

命中時に相手に火傷Lv3を与える。

非常に当てやすい遠距離攻撃。適当に撃つても当たるが、当たった後の吹っ飛びがラ

ンダムなのでコンボするのはめっちゃくちゃムズい（出来なくはないけど運ゲー）

『霜の剣』 斬撃・氷属性・リキャスト普通

剣が熱を吸収し、氷の刃を生み出して放つ一閃

熱量ゲージ増加要員。連続ヒットするのでコンボに繋げやすいのと命中時に、「凍傷Lv2」「束縛」（移動能力低下）を与える。

『アイスウェーブ』 氷属性・リキャスト普通

周囲の熱を吸収し、氷の波を生み出し周囲を凍てつかせる技。当たったら上に飛ぶのでコンボに繋げやすい。

ちなみにアイスウェーブ↓霜の剣は確定するのでめっちゃくちゃ使いやすい。

『燃えたぎる一撃』 火属性・打撃・リキャスト特殊

溜めた熱量を一気に解き放ち相手に火傷Lv10を与える超火力の攻撃。めっちゃくちゃ火力があるので1vs1の短期決戦ならフィニッシャーになり得る技。

ただねえ…やっぱ熱量管理めんどくさい…めっちゃくちゃ強いんだけどさ…

『冷え切った黎明』 個別広域攻撃・氷属性・打撃・リキャスト特殊

周囲に存在する熱量全てを吸収し、一時的な雷を起こす4〜8連撃の広域攻撃。

大量に降り注ぐ氷塊を全て防ぐのは至難の技。当然、室内での使用は不可能。周囲に熱が多ければ多いほど回収できる熱量ゲージは増えるが攻撃回数は減る。

敵が多すぎてめんどくさい時に撃てるといいな、ちなみに周囲の熱量は季節やフィールド、近くで火属性の攻撃が行われているとか、色んな条件によって決まる。

とりあえずお嬢とペアになることには成功しましたねえ〜！

あと使いこなすのが非常にめんどくさい双剣の紹介です。

いや、『吸熱反応』とかめっちゃくちや強いんだけどさ…この武器タイマンしたいのか多対一想定なのかよく分からんよね…頼むからどっちなかに特化して？

あとこの時点で考えること多すぎるんだよねえ！

トラップに解禁にオーバーヒートにワープの回数とリキャストタイムに熱量ゲージに感情レベル！本当に人間が使うこと想定してるこれ!?あと後述しますけど銃も使うから弾数も考えないとなんですよ！ふぎけんなあ！

あ、ここからはテストの日までダイジェストです。

5 / 14 (火)

〜やっぱりお叱りを受けることになった。まあ話の内容的に辞めさせられるみたいだな。

まあいいや、放課後暇になるし。

▽ あ、あとまとまるしあに提出物見せてもらった。昨日は課題出来なかったからめっちゃくちや助かった。

5 / 15 (水)

▽ トワとラミイと家でテスト勉強の追い込みをすることになったが：

▽ 「因数…分解…？」

▽ 「二次関数…!？」

▽ 「だああああああ!!!めんどくせえええええええ！係数を増やすなア！」

▽ ……数学が鬼門になりそうだ。

く 3 時間後く

▽ 「人間と悪魔も仲悪かったんだらうけどさ…人間と機人も仲悪いと思うんだ…それも現在進行形で。」

▽ 「ええ？いきなりどしたん？」

◇「いやあさ…今人類史の教科書読んでただけど機人に対する記述が一切無いのよね。ホロライブ学園はかなり色々な種族を受け入れてるめちやくちや珍しい学校だけどさ？多分人類史の教科書作ったやつというか今のお偉いさん絶対機人嫌いだよ。」

◇「えっ？機人の話ないの!?!こつちには普通にあるんだけど!」

◇「なんだろうな…元々こつちの世界にあつた『人工知能の倫理改正案』って奴のせいなんだろうかねえ？要は人型の体を持つAIを作つちや駄目つてやつなんだけど。」

◇「ねえ誰かあ！雑談しないで故事成語覚えられないんだけど助けて!」

◇「あつ！あつたなそんな暗記物!?!ちくしょう存在忘れてた!」

くテスト風景は前の番外で写したからカットオ!く

5 / 16 (木)

◇テストは何とか終わったが…

◇「ろ、ローラン?どうしたの?酷いくまだけど…」

◇「…準備不足が祟ったかな。結局、テスト勉強で徹夜することになったのよ。」

◇「テスト勉強は2週間前からしないとだ余!?!中学校の時とかどうしてたの!?!」

▽「行つてない」

▽「oh…」

▽「ええい!それはそれでこれはこれだ!今日は雑談より作戦会議が優先!まずはスタート地点から決めるか!」

『エモーショナルアトリエ製の短機関銃と散弾銃』 打撃・貫通・遠距離

エモーショナルアトリエの工房主のおやつさんの作った銃達だ。おやつさんも元は便利屋をやっていたのだが次元統合の時の戦争で左足を失い、引退。

以降は何か熱中できるものを探すためにふらふらとしていたらしい。今から3年前に行く宛ても無くなった時に再会、それ以来武器の手入れをして貰っている。黒い剣が折れたり欠けたりした時に修理できたのはこの人のおかげ、

全ての武器や技術を学び納めるのが今の目標だそうだ。その為にかかりの数の便利屋や工房主と知り合っており、人脈は計り知れない。

今の武器の設計や製作には色んな工房が関わっているがその全てにおやつさんの手が加わっている。悲しいことに父さんの形見の手袋を売る時の査定と値付けをしたの

もおやつさんだ。

そんなおやつさんが作ったこの銃達だが特徴はその弾丸によるものが大きい。

短機関銃には大型の特殊弾である「EMバレットミサイル」が装填でき、強い脳波によつて7回まで弾道を直角に曲げることができる。

対して散弾銃には「レーザショットモード」を実装。専用の弾薬を込めることでレーザビームを一度に10本放つことができる。

もちろん、通常弾薬も使用可能。

効果

専用の技で特殊弾を装填できる。ショットガンの装弾数は8発分。短機関銃は20

×2。

特殊アクション

なし

使用可能習得技

『偽・ロジックアトリエ』

ry

『バレットアーツ』 打撃・貫通・リキャストなし（通常攻撃に対するパッシブ効果）

相手の距離が近い状態で射撃を行うと専用のモードシオンと共にバレットアーツとい

う近距離攻撃に変更される。

銃で相手を殴った瞬間に合わせて弾丸を撃つという技術だ。単純に近距離で銃で殴るよりも火力かずつと高いのでヨシ!なんならそのまま直線にぶつ飛ばすので銃撃で追撃できておよし!

『フルチョーク』 打撃・遠距離・リキャスト弾数依存 (リロード時再使用可能)

使用することで次にリロードするまで打てる範囲が狭まり弾の密度が濃くなる。

また、技発動時に1.1倍の火力で1度攻撃する。

硬直割とあるから使用には注意!

『ヴァレルロード』 サポート・リキャスト弾数依存 (リロード時ry)

今持っている銃を素早くリロードする技術。何故か威力が上昇する謎効果付。

毎回使おう。雑に強いぞ。

『速射』 遠距離・リキャスト特殊 (リロード3回)

今装填している弾丸を一度に全て打ち切る。手動で撃つより射速が速い。リロードしてすぐの発動なら「技威力上昇Lv2」が付く。ちなみに熟練度によって名前が色々変わる。

『衛生』 遠距離・リキャスト速い

使用条件・全武装状態

自動で二丁の短機関銃が相手の周囲を飛び回りマガジンを打ち切りオールレンジ攻撃を仕掛ける攻撃。通常のガードを貫通する。1番ファンネルしてる。

『ゼロゼロ』遠距離・リキャストなし（戦闘中1回）

短機関銃の残弾を一度にショットガンのように打ち切る。銃身に負担をかけるため戦闘中に1回のみ。

特殊弾を打ち切りたい時にオススメ。

『エモーショナル・バレットリロード』リキャスト特殊（リロード時のみ、100秒）

主役。手に持っている銃がショットガンならレーザー用の弾薬を、短機関銃ならバレットミサイルを装填する。

レーザーショットガンの特徴としては鏡や氷などで弾が跳ね返る、偏差なし、相手までスグに届くなど。

バレットミサイルはフレーバーテキストのものに加えて命中時、任意で爆発させることができる。まさにミサイル。

ふあっ!?なんかフレーバーテキストに重要人物っぽいおやつさんのことが書いてあ

る!?

…失礼、取り乱した。エモーショナルアトリエの解説です!強化技で火力を上げて通常攻撃で削るというタイプの武器なので性能強化技が多いですね。

さて、これで追加武器は全部やったので最後にデュランダルと手袋について語っていきませんか!

『桜嵐の手袋とデュランダル』斬撃・貫通・(素手での打撃)

あの日、手放してしまった手袋の代わりに用意した新しい手袋。

おやつさんと相談して多種多様な機能を詰め込んだオーダーメイド品。

具体的には身体能力のブースト、感情による脳波の増幅を利用した武器の遠隔操作、武器の位置の確認、技術の保存。

特に技術の保存についてだが、剣の技であれば1度受けるだけで再現できる。これにより桜嵐は強大な剣の使い手と戦えば戦うほど相手の技を盗み強くなる。

現在、保存している技の使い手は「シ協会二課の戦闘員」「とある1級便利屋」「紫の涙」の3人。

彼らの技は手袋が学習し、全く同じ性能で桜嵐が振るうことが出来るようになる。(ただし広域攻撃は再現不可。)

時にデュランダルといえば「不滅の刃」として有名である。伝承では瀕死のローランがデュランダルを敵に渡すまいと岩に叩きつけて破壊しようとしたが、その岩を両断してしまったというエピソードが残っている。このことからデュランダルは『破壊できない聖剣』であるとされている。

：しかし、これにはおかしな点がある。この世界の物語の初め、デュランダルは竜の幼体に1度破壊されているのではないか。

ではこの剣とは一体何なのか：ん？待て、伝承とはなんだ…？

効果

くデュランダル側の効果く

この武器は『武器破壊』を受けない。

烏羽桜嵐専用

く手袋側の効果く

移動速度増加、素手での攻撃力増加

感情レベルに応じた追加効果を発動する。

・感情レベル2：『抜剣』『極剣』『蛇裂き』等の学習技が使用可能になる

・感情レベル3：『全武装』発動。通常攻撃のモーションが変更され、射程、威力、手

数などが大幅に強化される。

全武装専用技が使用可能になる。

この効果は後に追加される可能性がある。

追加された使用可能技

『抜剣』斬撃・リキャスト高速

シンプルで素早い単発攻撃。体勢が整うのが非常に速いのが特徴で他のデュランダルを使う技のリキャストが少しだけ短縮される。相手がちよつとだけいい具合に浮くのでかなり優秀な技。

『極剣』斬撃・リキャスト普通

命中した時に少しの間相手の防御力を下げる単発攻撃。

威力はそれなりなので雑に振ればいいんじゃないかな？

『蛇裂き』斬撃・自己強化・リキャスト普通

素早い蛇の2連撃、相手に出血Lv1を付与。

発動時から一定時間『斬撃強化Lv2』を付与。さらに2連撃目の後は数秒、敵の攻撃を回避する状態になる。

『furious』特殊・リキャスト特殊

この技は相手の防御力とスキルを無視する。

攻撃的中時、相手に『行動不能』（連撃中に敵がすっぽ抜けないようにゲーム的に入力を受け付けられない状態。左右移動も不可）14秒『武装解除』『麻痺』Lv5『出血』Lv

5『虚弱』Lv3を付与。

自身に攻撃力増加Lv3を付与。

敵の攻撃判定に命中した時、相手の行動を全てキャンセルし『行動不能』10秒を与え、furiousを再度実行する。

相手に2発の弾丸を放ち、薙刀を突き立て、ハンマーで殴り、刀で傷つけ、ダガーで切り裂き、鉈をぶつけ、鎌で断ち、チェーンソーを叩きつけ、2本の剣で切断し、銃で撃ち抜き、デュランダルとの3連撃にて相手を倒す『武器破壊』17連撃。

逃しはしない、必ず殺す。いつかは必ず、父さんが死ぬ原因を作った奴を1人残らず殺してみせる。

決意を胸に、人形は剣を振るい、立ち塞がるモノを徹底的に打ち砕く。それが完膚なきまでに砕けるまで。

『Furious』特殊・個別広域攻撃・リキャスト特殊

使用条件・感情レベル3以上で1度使用可能になる。感情レベル5になるともう一度だけ再使用可能になる。

発動時に12の武器を円形に配置し、その中を縦横無尽に武器を振るいながら駆け回

る攻撃。範囲内の敵全てに最低3連撃、1度技を使用した武器の種類だけ攻撃回数+1。

1 発命中毎に『出血Lv2』『脆弱Lv1』、クリーンヒットなら追加で『束縛』を相手に付与する。

父さんのもう1つの切り札を記憶の底からサルベージした後、少しだけ使いやすくなったもの。

分かってるよ父さん。俺も、もう一度やってみせるさ。大切な人達と笑い合える日々をこれからも守っていくんだ。

あのさあ…

情報量が多過ぎる！

なんかいっぱい不穏なこと書いてるし謎が増えてたデユランダルの技の事まで説明されてるし furious と Furious のフレーバーテキストが対極みたいな感じになってるし本物のデユランダルの話までしてるし!?

とりあえずこれで『全武装』専用技以外は解説完了ですね…!

全武装の専用技とかは今後語っていきますね…今回は尺があまりにも長すぎるのでここまで!

久しぶりの投稿になりましたがここまで視聴ありがとうございます!ごさいます!

次回はついに始まる第2回のバトルロワイヤルになっております!

というわけでご視聴ありがとうございます!

パート6 1 『第2回バトロワ①生存戦略と操作練習』

ガバと運ゲー渦巻く戦場へ！そんな『オーディション』実況プレイ、はーじまーるよー
前回は武器の技を全武装専用のものを除いて一通り紹介した…と思ってたんですが
2個技を忘れてましたのでここで解説を！

『魔神剣』（デュランダル・夕焼け朝焼け） 打撃・遠距離・リキヤスト最速

剣を振り上げて地面を薙ぎ、地を這う衝撃波を繰り出す技。

夕焼け朝焼けの二刀流で放つと『魔神剣・双牙』となり2本の衝撃波を同時に放つ技
になる。命中時した時に相手が少し怯む。

『双刃乱舞』（片手近接武器2本、武器の組み合わせによって名称変更あり） 斬撃・リキヤ
スト遅い

攻撃範囲が広く攻撃力も高いが技後に武器を回転させて持ち直すため隙が大きいが
非常に優秀な12連撃。

刀2本なら双刃乱舞になったり槍2本なら双針乱舞になったりする。

はい！デュランダルと夕焼け朝焼けで使える魔神剣となんでも片手近接武器2本で
使える双刃乱舞です！

魔神剣はそれなりに雑に振れるのでいいのですが連続で撃つと威力が下がっていくので牽制用ですね。双刃乱舞は後隙が大きいのでフィニッシュ要因です。

熟練度ですがデュランダルが現在6、偽工房シリーズが3、新たに習得した技は1になっっています。熟練度によって派生する技とかもあるのですっかり確認しておきましょう！

ジャンプやステップで避けた相手を狩るために追撃することを念頭に置いて使いますね！

5 / 17 (金)

◀ 今日の学校は午前中のバトロワで終わりだ。早めに登校してあやめと落ち合う。

◀ 「あ、ローラン来た。」

◀ 「おはよ、さて立ち回りの確認をするか。」

◀ 今回のバトロワはタッグマッチだ。それに合わせてルールに幾つか調整があった。

1 つ目は名前を表示しないリーダー。効果範囲は半径30m、残り15人以下からは無効になる。これの存在によってハイドは基本的に許されない。

2 つ目は各地に1回限りの医療キットの設置。要は持ち運び不可の回復アイテムの設置だ。どれほどの物か分からんがそれなりの傷は治療できるだろう。

そして3つ目、これは勝利条件についてだ。順位は最後に残っていたペアが1位（ペア欠け可）、それ以外はペアが全滅したタイミングで順位が決まる。加えて落としたペアの数も成績に加えられる。

▽「つまりはどつちかが生き残ればいいんだな！」

▽「そういうことだ。さて、ここで重要なのは『相手に逃げられない』ことだ。後から不意打ちされたら嫌だろ？」

▽「でも相手は不利になったら逃げようとするよね？余だつてそうする。」

▽「ああ。特にペアの片方なんか落とされた日には少しでも順位を上げるために全力逃走するだろう。そうなつたらポイントも入らないわ追う手間もかかるわでめんどくさいつたらありやしないね」

▽「だから同時に倒す。」

「ビ
ユ
ー
テ
ィ
フ
ォ
ー正解。狙える時は積極的に狙おうな。」

▽「分かった！覚えとく！」

おつ、今回の特殊ルールの解説ですね！助かるなあ！
そして撃破点による評価上昇が存在すると！

…いや、ホロメン2人倒すのもだいぶキツイからね？

ここまでそれなりにうまくはいつてましたが縛り無しの真つ向勝負を仕掛けられるとかなりキツイです。

桜嵐くんのフルスペックを使いこなせば確かに大体のホロメンに勝つこともできるでしょう。まあ無理なんですけど。あんな技数全部頭に入ってるわけないだろ！入力楽なヤツを使い回すわ！

さて…このタッグマッチですがSNSで同じ状況の人を探してみたらそれなりにいるらしくその人達と話した所、ほとんどのホロメンがホロメン同士でペアを組んでいるとの情報が入っています。

さらに言えば『ノエフレ』『おかころ』『スバルーナ』のように俗に言うてえてえペアで構成されていることが多いようです。そうじゃなくても基本的に関わりのあるホロメンがペアになると聞きました。

仲の良いホロメン同士はスキルの効果の相性が良かったりすることを考えると控え

めに言ってみちゃくちや厄介なことになります。死ぬしかないなアポルナレフう！

そう考えると現在判明しているのは『まがまが』『フブミオ』、『フブミオ』、確かにてえてえがある組み合わせですね…

というわけでこのタッグマッチのことを『てえてえマッチ』と勝手に呼称することにします。

さて、そんな第2回のバトロワですが開始位置を運動場から始めます。室内だと包囲された時に逃げきれないので広域攻撃で無理矢理逃げ道を開けるようにしないと簡単に溶けるでしょうね。

特に桜嵐くんはホロメンに追われる身なので目立たず暗★殺を心がけていこうと思っっています。（なおリーダーがあるので不意打ち不可）

さてここで手持ちの切り札を再確認。

1つ、『全武装』による高性能の技

2つ、のーくんと同化による限定的な力押し

3つ、不確定要素だが桜嵐くんのもうひとつの「部分解放」を発動する。

これらをバランス良く切っていく必要があります。まあ3つめは恐らく発動出来ないですが…

そして次に今回のスキル構成です。

今回は「黒い沈黙」「武器熟練」「速度」「燃え上がる感情」「幻想狩り」「それもまたなきり」そしてトラウマ枠に「傷跡」です。

赤枠の傷跡は対斬撃攻撃に圧倒的な耐性を得ることができるので恐らく出てくるT E K 白上やルーナの召喚するルーナイト、船長のカトラスにその他爪攻撃や刃物系、斬撃属性を副次的に持っていることが多い風属性の魔法で受けるダメージを軽減できるのは大きいです。

そして黒い沈黙は持つてるだけで強いのでやはり最強だと思います。まず効果が腐らないので！

そして今回は幻想狩りを持ち込んでいます。幻想特性を持つホロメンに刺さりませんでね！

あとはいつものなので省略！

∨…そろそろ時間だ。

「えー定時になったので10カウンドの後にバトルロワイヤルを開始します。10…

9…8…」

▽「来た！」

▽「ああいよいよだ。準備体操はしたかい？ 作戦は考えて来たか？ 神様へのお祈りはOK？」

▽「：ローラン？ 誰に喋ってるの？」

▽「ん、分からないか？ ほら居るだろ？ 周りにいっぱい。」

▽「ここは遮蔽のない運動場、俺達の周りには取り囲みまではしないが流し目にこちらを見る視線が幾つもある。そりゃ前回優勝したんだ、マークもされるだろう。」

▽「初動は予定通りでいいんだな？」

▽「ああ、なるべくキルポを稼ぎながら校舎まで走るぞ。」

「3……2……1……」

▽「『鬼火……』」

▽「『サンライズ……』」

「バトルロワイヤル、スタート！」

◇「『大玉・鬼火花』！」

「『シヨット』オ!!!」

開幕大玉の火球である『サンライズシヨット』を撃つて道を開きます！熱量ゲージをさらに減らすために空いたエリアに向かって近く敵に『ギラギラ燃える剣』イ！近づいてきたやつに『ダブルサーキュラー』ツ！はいもう一回『サンライズシヨット』オ！すぐ後ろではお嬢が鬼火をばら撒きながら着いてきますので片手をハンマーに持ち替えて罠設置！お嬢が通り過ぎたのを確認して氷の柱を起動っ！

少し通常で殴って熱量ゲージを確認：よし行けるな！

◇「あやめっ！屋根まで走れっ！」

◇「あっ！分かった！」

A 「よし…追い詰めたぞ…！」

B 「もう逃げられないわね！」

C 「へっ！複数の組で囲めばなあ！」

D 「いくら前回チャンピオンって言ったって負ける通りはねえ！」

E 「あれ…前と武器が違うぞ？」

F 「んなことあどうだっていいだろ！」

G 「あれ？今何か落ちてこなかったか？」

H 「…まさか？」

▽ 「ところでお前ら、今日の天気予報って見たか？」

ズドドドドドツッ！

▽ 「今日は雹が降るんだってよ。」

▽ 「えっ今日って晴れじゃないの？」

▽ 「いや今のはシャレ的なやつだから…」

『冷え切った黎明』その効果は周囲に大粒の雹を降らせて相手に攻撃する広域攻撃。発

動したのは7発でしたね！思ってたよりも火力が出てて良いですね！ヒット数が多いこともあつて感情レベルが既に2までは上がっています！

指も温まってきたので準備体操くらいにはなつたんじゃないでしょうか？

さて、録画時間的にここで一旦切りますね。次回は校舎内での戦闘から始めます！
というわけでご視聴ありがとうございます！

パート62 『第2回バトロワ②不意打ち出来ないと言ったな?あれは嘘だ。』

てえてえを力でねじ伏せる!そんな『オーディション』実況プレイはーじまーるよー。
(ちなみにまがまがよりもししラミのが好き)

前回は校舎の1階に逃げ込んで終わりました。今回はその続きの画面からスタートしています。早速入口に柱トラップを設置しています。

この位置で発動すればホロメンと言えど氷の柱と破壊不可の校舎の天井に押し潰されて即脱落でしょう。自分はこの技術を『迅さんエスカード』と呼んでいます。

語源はワールドリガーの大規模侵攻編のワンシーンからですね。HPを減らさずに拘束できるのでバトロワ以外でも相手を無力化からの戦闘終了に持って行けるので1on1で廊下のような閉所なら狙って行きます。

◇「居たあああああああ!!!」

ん…?聞き覚えのある声…まずいっこの序盤でホロメンと当たりたくないっ!まだ『全武装』発動してないからまともに当たったら死ぬっ!

◇「やあ後輩くん、あの時消化器で真っ白にしてくれた借りを返しに来たよ〜」

◇「あと縛った後廊下にそのまま放置したことも忘れたとはいわせねえかなあ？」

◇「え…誰？あやめ知ってる？」

◇「ん…？あ、おかゆんところねんじゃん。余と同じ学年の生徒だよ。」

◇「あ、じゃあ俺は関係ないから失礼しま」ズドオンツ！

◇「いや逃がすわけ無いでな？」

◇「あ、やっぱ知らないフリ駄目ですかそうですかそうなんですな…」

◇壁を叩いて大きな音を出しこちらを威圧する戌神ころね。こちらの両手から目を離

さない猫又おかゆ。

…やるしかないようだ。

◇「この前の恨み〜！」

◇「思いしれっ！」

あのさあ…ゲマズ放置したいって言ったのになんておかころがこつちに来とるん…

？

という訳で意図してないおかころ戦です。まずは…

◇「あやめく? こういう時、どうするって言ったか覚えてる?」
◇「うん、こういう時は…」

◇「作戦会議は終わったかな? それじゃあ行くよ!」

◇「…位置について。」

◇「(おっ? 早速何かしてくるのかな?)」

◇「よーいっ…」

◇「(おかゆ、この子達何かする気みたい! 警戒して!)」

◇「分かってるよ」

◇◇「ドンっ!」

スタタタタタタタタタ…

〈〈「あつこらあ!?!待てええええ!!」

当然、逃げの一手です。まあもちろん逃げてるだけじゃなく反撃もしますけどねっ!

〈「セット! 『ファンドル・グランデ』っ!」

〈「おらよー!」

パキーンッ!

〈「嘘だろ!?!今氷を殴って割った!?!」

〈「ころねんは何でも色々使えてその上に殴りもできるから気をつけて!そこら辺に落ちてる武器でも攻撃してくるよ!」

〈「脳筋かと思えば器用だなオイっ!?!」

どうやらこの世界のころさんは武器も素手もなんでもある程度使える万能型のよう

ガンツ！

▽「ぐっ…！何だ今の…なんで後ろから…？」

▽「神通力つてやつかな？そういえばフルネームでの自己紹介はまだだったね、ぼくの名前は猫又おかゆ。そして向こうであやめちゃんと戦ってるのがころさんこと戌神ころねだよ。」

▽「ご親切に説明と自己紹介ども！そして改めましてローランですよろしくお願ひしますッ！」

▽「おっと。危ないなあ急に剣を振りかざすなんて…」

▽「なんだ…また後ろに…ワープか…!？」

…待つて？おかゆんがワープとか知らないんだけど？これ固有スキルの効果か!？」

マズイですね…ころさんの対処をしながら不意打ち攻撃を防げと!?!いやあやめが居たとしても『全武装』ないと無理なんだが!？」

∨ 「ちよこまか動きやがって!そらよお!」

∨ 鎖を伸ばし鎌を放り投げる。回転し、壁に反射し、ねじれた軌道を描くこの攻撃ならこつちまで移動して避けるのに必ず鎖にぶつかるとは!これなら広範囲を攻撃できるので奴が本当にワープしているのかどうか分かるはずだ!!

ジャリリリリリリリリリリッ…スカッ!

∨ 「なら後ろ!」

∨ 鎖に手応えは無い…推測しろっ…!相手は消えた後は常にこちらの後ろに居た!相手が背後にしか移動出来ないのなら高速移動によって他の階や教室を経由して背後に回り込んでいるとしたらどうだ?もしそうなら急には止まれないはず!ならばこの一撃で…!

スカッ!

∨ 「あ…?」

∨ しかし鉈を振りかざした先には誰も居ない。

▽「ハズレだよ？」

▽「うわっ!？」ブオン!

▽ 咄嗟にもう一度振り返り攻撃するが目の前で消え、廊下の奥の方で再び現れた。間違いない、にわかには信じられないが間違いなくワープだ。それも人工的に作られた技術でなく自然発生した超能力の類い。だからここまで精密なコントロールができる……!

参りましたね：どうやらクールタイムがめちやくちや短いタイプの短距離ワープです。

カービィのボスとかにありがちな瞬間移動を繰り返すやつができると思ってください。

こちらの遠距離攻撃に対して前回避でこちらの後ろに回ってすぐにこちらをおちよくる様に正面にワープ。NPCに遊ばれてやがる……!

しかも恐ろしいのがワープする度に素早い一撃をちよくちよく貰ってるのでHPが徐々に削られてるんですね……!

▽「現れては消え、消えては現れる…まるでチェシヤ猫だな…?」

▽「不思議の国のアリスの登場人物だねえ。例えとしては結構いいなあ、気に入ったよ。」

▽「そりやどーもツ！」ブンツッ!

▽「おっと、危ないねえ?」

▽「そんなこと思ってたねー癖に…」

▽「会話中の不意打ちで薙刀を投げても避けられた。この時にチラツとすぐ後ろで戦ってるのあやめの方を見る…五分五分だ、どうやらお互いに手数で殴るタイプであやめはダメージを食らうこともないがその代わり倒すのには相当時間がかかりそうだ…」

▽「うわあああああ!!」

ブンツッ!ダアン!バンツッ!

▽「大丈夫?そんなテキトーにハンマーを振り回して。疲れてない?それともヤケになってる?」

▽「さっさと倒してあやめを手伝いに行かないとだからな…これ以上時間をかける訳には行かないっ!」

〽「でも肝心の君は息切れしてるけど、どうするのさ?」

〽「ああ…そうだな。だが…」

確かにこれ以上時間をかけると他のホロメンが来てやべーことになりそうです。室内に居ると大太刀とかの一部の武器の取り回しが悪いので単純にこちらの打てる手が潰されてます。本来は屋上まで行く予定だったんですけどね…

ですが…

〽「お前を倒す算段はもうついた!」

おかゆんを突破する算段はもうつきました。次で決めます。

まずは…

という所で今回はここまで。今回はこの続きから始めます。

『全武装』以外の手は紹介し尽くしたし分かる人はおかゆんの倒し方が分かるんじゃないでしょうか?

そんなわけでご視聴ありがとうございます!ごさいますた〜!

パート63 『第2回バトロワ③ 瞬間移動も万能じゃないね。』

戦況をひっくり返す『オーディション』実況プレイ、はーじまるよー！

前回はおかこころに強襲されておかゆんのワープに翻弄されていました。けどその苦勞もあつて倒し方は分かりました。今から詰めます。

▽「へえ…？ポクを倒す方法を見つけたって？」

▽「ああ…見せてやるよ。お前の瞬間移動は確かに完璧だ、消えては現れ、また消えて…疑いようも無く瞬間移動と呼べるものだ。最初は瞬間移動を騙る何かのトリックだと思つたが…」

▽「それが完全な瞬間移動なら、俺に倒せないわけが無いッ！」

▽瞬間移動なら倒せる…？何を言ってるんだこの後輩は…！それもさつきまで攻撃に反

応も出来てなかったのにどうやって！

というわけで行きます…と言っても仕込みは前回ほぼ終わってるんですけどね！後はハンマーを持って『氷の柱』を罠状態で設置して即発動ッ！

▽…!?廊下を氷で塞いだ？一体何を…

▽「あやめえええ！今そっち行くぞ！」

▽今の声…!!なるほどね？

つまりは彼の作戦はこうだ。

- ①壁を生成することで一瞬でもボクの動き始めを遅らせる。
- ②その間に何らかの方法で一撃でころさんを沈める。
- ③残ったボクを2人がかりで倒す。

なるほどね…たしかにボクのワープは視界を頼りにしてるから距離感覚が鈍って変なところにワープするかもしれない。

けど…壁を超えてからなら話は別だ。

壁さえ超えれば視界に頼ってワープをすることができる。走って味方と合流するのとワープ2回は流石にこっちのがまだ早い！

つまりボクが今から取るべき行動は壁を超えるだけのほんの少しのワープ！これなら視界に頼らなくても簡単だ！

▽読み切った…これでボクらの勝ちだね。

彼女は迷いなく氷の柱による壁をワープで超える。

…しかしそこにあつたのは彼女の思っていた景色ではなかった。

◇「あ、あれっ…？」

視界に映るのはこちらを向いているローランと廊下の奥で今も拮抗状態になっている百鬼あやめと自分の相方であるころねなのだ。

◇「セット…」

『アイスピラー・トラップ
氷の柱』

◇ドンツという音と彼の魔法の発動がボクの敗北を宣言する。そう、完全に読み間違えたのだ。

しかしなんで…あの声はブラフ？でも壁を超えてこつちまで聞こえてきたということとは相当の音量だったはず！

それにこの罫は何時仕掛けられた!?

◇「なんか色々知りたそうな顔してるな？説明してやるよ。何から聞きたい?」

◇「…どうやら答え合わせをしてくれるそうだ。」

◇「まずは…あの声は？あやめちゃんに呼びかけてたんじゃないの…?」

◇「あれはお前を騙すために氷に向かってそれなりの声で喋った。この前みこ先輩に

借りた獣人カチューシャでどれくらい距離まで聞こえるかは確認済だ。」

▽「この罫はいつ仕掛けたの…!？」

▽「ついさっきヤケに振り回してた時。3箇所にセットしてた、右、左、中央、壁付近のどこにワープされても迎撃できるように。」

▽「そもそもボクが壁の手前にワープするってなんで分かったの!？」

▽「俺がワープ使いだから。あとここは廊下なのに教室にワープして不意打ちってことも出来たのにしてこなかったことから視覚に頼ってるってことがバレバレだったから。」

▽「え…最後なんて言った…?」

▽「にしても判断が早かったな。少しでも判断が遅れてたら…」

バリイイインツ!

▽『「ターンヒーロー」、英雄は帰ってくるってな。こいつに貫かれる予定だったんだ。』

▽ 帰ってきた槍でボクを氷の柱から解放した後、こちらの首に剣を添えて彼は言った。
参ったな…ワープが使える相手にワープを使わせることなく負けるなんて…

▽ 「ッ!? おかゆっ!」

▽ 「!」

▽ 「そして圧倒的優位に立っていた相方が一瞬で崩されればもう片方はとても動揺する。そこを…」

▽ 「『鬼火・零花火』っ!」

▽ 「あやめが逃す訳が無い、これが信頼の勝利ってやつよ。こっちがいくら不利でもあやめは言ったことを守ってこっちの援護はしなかった。そもそもこの戦いは相方のへ

ルプに回ったら負ける戦いだっただしね。」

〜数分前〜

▽「ローラン!?!なんで逃げるの!?!それも逃げ場のある運動場じゃなくて校舎の上の方に!?!」

▽「そもそもただ逃げてるわけじゃねーよ。セット!セット!セット!」

▽「あ、足止め用の罠?」

▽「そうそう。こっちの有利な位置に誘い出すまでの時間稼ぎだ。」

▽「あ、そうなの?じゃあ何処で…」

▽「1体1の状況が作れる所ならどこでもいい。あ、そうだったらあやめはあのわんこの方を相手にしてくれ。近距離パワー型は普通に相性悪くてボコボコにされる。」

▽「分かった！」

▽「後は任された側は何とかするから絶対こつちに手を出すな。その隙に何されるかわからん。」

▽「お互いに協力するんじゃないじゃなくて完全に1体1を作るってこと？」

▽「ああ、向こうもコンビを組んでるということは連携が取れるということ。今の俺はまだあやめの動きに合わせることでまでは出来ない。だから向こうに連携させない立ち回りで今回に限り『個』の力で相手を倒す必要がある。セット！『ファンドル・グランデ』！」

▽「でもローランはまだ本調子じゃないんじゃない？」

▽「ああ…それは…『大丈夫。俺を信じろ』としか言えないな…」

▽「…分かった！なら余はローランを信じる！」

▽「分かった…ならそつちは任せた！信じてるぜ！」

◇「という訳だ。こつちの勝ちでいいよな?」

◇「うーん、参ったねえ…完全敗北だよ」

◇「おかゆごめん…そつちにグレネードとか投げれば良かった…」

◇「ころさんは悪くないよ?こつちに手を出した瞬間、負けは確定してしまってたかもだからね。」

◇「おおっ!余達の勝ちか!」

◇「あ、じゃありタイアしといてね。今から逃げるから。」

◇「えっ?ローラン、何の話?」

◇「ここで問題です。俺たちは戦闘を起こして大きな音をたてました。そして今回のルールではリーダーとかいう便利なものがあります。さらに言えば俺たちは戦闘後で少し疲れています。こんなカモが他にいるかなあ?」

▽「えっ…あつ！」

▽「そうです。お察しの通り、漁夫が来ます。」

▽「あつしまった！もうちよつと静かに倒せば良かった！えつと…どこに逃げる!？」

▽「ワープは温存したい！階段で屋上まで行くぞ！」

《猫又おかゆ&戌神ころね リタイア》残り120組

ぜえ…ぜえ…見たか…流石にNPC相手に読み負けるプレイしてないわ…

というわけでおかこころ撃破です…でも漁夫でホロメンが来ると今度こそ死ぬるんで階段全力疾走です！感情レベルは…まだ2なの!?!はよ『全武装』使わせてや！

おかゆんがかなり特殊な型だったのでワープ隙の硬直を狙った詰み盤面を作ること
で何とか倒せましたが他のホロメンがそう上手く行くとは限りません！「作戦・逃げ」で
すよ逃げ！

∨ 「…あつ！ローラン君いた！」

∨ 「あやめちゃんもいるねえ。ここで叩いとくべきかな？」

∨ 「ちい…無視だ無視！弾ばらまいとけ！」

∨ ショットガンのレーザービームモードとあやめの鬼火で足止めしてさらに階段を登る

…

∨ 「ローラン！次で屋上！」

∨ 「までえええええ！」

うわあ!?!フブミオだあ!?

しかもフブキはTEKK白上になってるしよお！『全武装』無しじゃ歯が立たねえ！逃げるぞお！屋上まで逃げてそこから乱戦に持ち込むんだ！

▽「レーダーを確認…扉付近には誰もいないな！開けるぞ！」

▽「そう言つて俺は屋上への扉を開け…あ、開け…あれ？引き戸か？扉動かないぞ？」

▽「時間がないっ！ローランそこどいて！余お！」

▽「あやめが扉を蹴り開ける…どうやら扉は氷で固められてたらしい。そして目の前に広がる光景は…」

▽「ふあんでつとさん！今なのです！」

▽「船長が先導しますよ〜！」

▽「ココっ！変身まだ!?!」

▽「え〜まだ禁止中ですねぇ！残り組数が4分の1にならないと使えないように学校か

ら枷を付けられてますから！今は爪としっぽしか使えません！」
∨ 「敵が多すぎて対応しきれない……！」

∨ 「ええ……何この地獄絵図……！」

ええ……何この地獄絵図……ここまでの乱戦想定してない。

という所で今回はここまで！次回はこの状況をどうにかする所からはじめます！

そんなこんなでご視聴ありがとうございましたっ！

《あと100／225組残っている》

パート64 『第2回バトロワ④大乱戦』

準備体操が終わってここからが地獄な『オーディション』実況、はーじまーるよー！
(身構えている時には死神は来ない)

前回はおかこころを撃破してフブミオから逃げてたら地獄絵図な屋上に出てしまった
というところですよ。今回は屋上戦闘から再開します。

▽「っ……！あれは桜嵐……！」

▽「あ、もしかして見つけた!?最大の障害！」

▽「うん！今階段前に居る！」

▽「よし！トワ行ってこい！アイツを止めることができるんは動きを知ってるお前らだけやぞー！」

▽「分かった！ココちん行ってくるね！」

∨「ローラン、どうする?」

∨「とりあえず入口から遠ざかるぞ! レーダーを見る限りまだミオさん達が追ってきてる!」

さてと…というわけでプレイヤー視点で情報を整理しましょう。

まずは右正面にアンデッド軍団、先頭に船長、そして奥には大型2体と術者のるしあ。左正面にはかなココとトワ様、恐らくどっかにわためえとルーナ姫も居るかな? 気になるのはそうだとしても人数が奇数だからどこかに潜伏が1人いるってことだ。

そして後ろにフブミオ、『全武装』無しで「解禁」をフブキに使われるとお嬢に相手してもらうしか無くなります…ミオしやは召喚してくるであろうハトタウロスをも何とかしたら詰めれそうですがやろうとするとフブキがこつちに来て死にそう…。

そしてその他大勢のNPC…んっ? なんか奥の方でライブやってない?

まさか…

◇「みんな〜! みってる〜?」

◇「マジで? なんで星街おるん? 詰み盤面出来上がり始めてない?

◇「なんでバトロワ中にライブなんか…!?」

◇「あっ!?! 伏せてッ!」

◇「!?!」

∨ 次の瞬間、辺りの壁や地面が細かい穴だらけになっていた。

∨ 「これは……！」

∨ 「あそこに居るのは……やっぱりすいちゃんだ！」

∨ 「誰だそれは!？」

∨ 「フルネームで星街すいせいって言つて学園でアイドルやつてるんだけど歌で魔法を使うの！めっちゃくちゃ広範囲！」

∨ 「この高速弾も魔法か……！厄介な……」

∨ 「確か『星魔法』とかいうやつ！」

∨ 「はあ!?! 実用性度外視のめっちゃくちゃ燃費の悪い魔法じゃねえか！なんであんなポンポン連打してんだよ！」

∨ 「詳しくは知らないっ！けどなんか歌つてたら出来たつて言つてた！」

∴ 状況を再整理しましょう。

現在屋上に関わってくる敵のホロメンは確認できるだけで8人、そして推定では後4

人まで増えます。

出てくる可能性があるのは最大人数で『トワのパートナー』とルーナ、わためえ、そして『すいちちゃんのパートナー』。

そして考えうる最悪の可能性：それは屋上にまがまがーず、つまりはラミイちゃんとねねちが揃っている可能性があります。

前回のラストを覚えてますか？お嬢が蹴破ったドアは氷で固められていました。現状、氷属性の攻撃ができるホロメンはフブキ、ラミイの2人だけです。

しかしフブキは建物の中にいました。これでは屋上側からドアを氷で施錠するのは不可能です。

別にめちやくちや強いモブ程度なら『全武装』さえ発動出来れば桜嵐くんの敵ではありません。しかしラミイちゃんだった場合は『全武装』を使っても2割程度しか勝てる見込みがありません。

ふう…：ここが恐らく今回のバトロワ最大の戦場でしょう。モブペアもたくさん居ます。

それじゃあ桜嵐くん…盤面ぶっ壊しに行こうか。

▽「あやめ…作戦が決まった。本来は屋上を制圧して上からチクチクする予定だったが、残念ながら今回の最大の戦場はここらしい。」

▽「だよね…どうするの？予定変更する？」

▽「いや…出し惜しみは終わりだ。ここで幾つか切り札を使わせてもらう。」

(I, m r e a d y.)

▽ああ、分かってる。後でお願いする。

◇「あやめ」

◇「ローラン…？」

◇「様子見は終わりだ。盤面をぶっ壊しに行くぞ。」

◇「うんっ！そうではなくてはなあ！最初は何処を落とす!?何処だ!？」

◇「ああ…まずは…」

◇「よしよしよし…よしよしよし…」

「次々とやられたふあんでつとさん達をリスポンさせていく…ああつ！マリンがふあんでつとさんを投げた！これは後で怒るとして…問題は今の状況。」

「るしあさま？なんか赤いのと黒いのがこつちに来てるよく？」

「必要な魔力が多いぶん、喋れるし賢くて、ちからも強いふあんでつとさんも呼んだ。今のるしあがお願いできる最大レベルの子だ。」

「マリンのところから何人かそつちに回す様をお願いして！」

「はい、わかったー！」

「だけど数は絶対なる個のちからには勝てないってマリンが言つてた…そういう相手が来た時にどこまで時間を稼いでマリンと合流できるか…」

「◇「るーたん、数で押すのは十分強い戦略だけどー人でめちやくちや強いやつとか居るから気をつけなよ？特にきよむきよむピエロには！アイツマジでつまんなそうな顔しながら武器いっぱい使つてー人でこつちの船団絶滅させたんだから！マジ許さん！」」

▽「とこころできよむきよむピエロって誰だったんだろ…」

▽色々考え事しながら盤面を見て次の手を考えていると次の瞬間、緑色の閃光がこちらに向かって複数本飛んでくる。

そして遅れて細切れになったゾンビのふあんでつとさん達が飛んできた

▽「え、なに…？え…!?みんなあ！大丈夫!?!」

▽あわてて飛んできた先を見る。そこには…

▽「ふう…数が多いと近接じゃあ時間がかかるな。対ゾンビはショットガンに限る。」

▽「余は全部ぶった切ったぞ！そつちのが早いからな！」

▽…きよむきよむ（？）ピエロと赤い鬼がいた。

ヒヤッハー！かかったあ！

やはりゾンビには熱攻撃！ゾンビには銃撃！それを両方兼ね備えたエモーショナルアトリエのショットガンは最高だぜ！

るしあのふあんでつとの内訳がゾンビタイプだけで助かりました！他にもゴースト、スケルトン、低級ヴァンパイア等がいる。ゴーストだったら物理無効だったのでかなりキツかったですね！でも気分が変わっていつ召喚するふあんでつとを切り替えられるかわかんないのでさっさと蹴りつけますよお！

そして何より…

烏羽桜嵐

状態『感情Lv4』『解禁』（残り273秒）『全武装』

ご覧の通り、ビームが敵に多段ヒットした上にふあんでつとを蹴散らしたので与ダメと撃破分で一気に感情が貯まりました！技もいっぱい使ったので解禁も発動しています！これでホロメンの半数くらいなら互角に殴り合える！

▽「あつ、るしあさんじゃん。」

▽「えっローランくん…だよね？」

▽「おっ？知り合いか？」

▽「ああ、同じクラスだ。」

るしあさま！伏せてっ！

◇「えっ…？」

◇（私が声の方向を向くと…）

◇小さな小さな大量の流星が真っ直ぐこっちに飛んできた。

パート65 『第2回バトロワ⑤アイドルVSワープ誘拐犯』

屋上広すぎないかって？そもそも学園自体が建物大きいから屋上も大きいんだよ！
そんなオーデション実況、はーじまーるよー

前は屋上の奥から星魔法が飛んできたのでサクッと逃げるついでに…

るしあを誘拐します

く「ちいッ！あやめ！こっち来いッ！」

そして俺はるしあの腕を掴む。

◇「えっ?」

◇「ローランっ!来たぞ!」

◇「よしっ!乗客2名、次元の狭間にご招待だ!」

◇「あやめが俺の腕を掴んだを確認した後、俺はガントレットの機能を使用。短距離ワープを実行した。」

◇「えっちよっと待ってうわああああああ!?」

◇「さーって!次の曲何になってうおわっ!」

ガキンと大きな音を立てて私へ向けられた刀と槍は止められる。

「硬っ!？」

そのまま弾かれた鬼と人は後ろに下がった後、少し遅れて緑の髪の女の子が落ちてくる。

「うわわっ!びっくりした…って奥の方にあつたライブ会場まで来てる!？」

「今隕石を無理やりワープで回避したとこ。これで宿題の借りはナシね!るしあさん、立てる?」

「大丈夫…だけど突然腕掴んでワープしてそれ言うっ!?あとそれなら返してもらおうついでにとりあえず休戦だからね!既に来てもらったふあんでつとさん達は向こうに置いてきちやつたから時間を稼いで欲しい!」

「りよーかい。あやめ〜!付近にもう1人居るはずだ!そいつを頼む!」

3人組…1人は一時的な協力関係になつてる感じかあ。ただ1人の1番強そうな鬼の子はみこちを探しに行つたみたい、そして目の前の子は時間稼ぎを味方に要求、つまりは時間制限付きで1体1、これなら何とかなるかな?

◇「さて、初めまして先輩。1年のローランと言います。」

◇「あっじやあ私も自己紹介を…」

◇「彗星の如く現れたスターの原石！学生兼アイドルの星街すいせいです！」

◇「うるさっ!?!鼓膜破れるかと思ったわ！」

◇「そりや最前席だもんね！スピーカーも近いし。」

◇「いや至近距離の会話で使うなよ！」

◇「それじゃあ1曲目行ってみよー！ミュージックスタート！」

というわけでV S星街すいせいです。

画面では戦闘を始めてしまいましたが、ここで先に星魔法について解説しておきたいと思います。

星魔法は燃費最悪、火力最強、中距離と近距離の間ぐらいの射程（一部の最強技は超超遠距離）を持つ魔法なのですが今回のすいちゃんの星魔法にはおかしところがあります。

それはズバリ『射程の長さ』です。さっきるしあとエンカウントした時、ライブ会場からはそれなりの距離が空いてました。ゲーム的には長距離に分類される射程です。

しかし先程、桜嵐くん達はライブ会場からかなりの量の星を飛ばされました。恐らく使われた技は星魔法の汎用技、個別広域攻撃である『流星雨』です。ターゲットを5人までロックオンしてその後ロックオンした敵の方向に壁を貫通する流星を1人につき15発撃つ技なのですが明らかに射程不足で発動出来ないはずです。

まあ仕掛けはこのライブ会場にあるでしょう。仕組みや条件は分かりませんがノーマルモードではすいちゃんはゲリラライブを仕掛けてくるタイプで固定砲台なんてしてくることはありません。

もうお分かりでしょう。このライブ会場は難易度『オーデিশョン』限定、つまり固

有スキルによつて展開された自身に有利な環境を作るマイフィールド《マイフィールド効果》自身や味方に有利な効果を与える地形を一定範囲に展開する効果。今回はすいちちゃんこと星街すいせいの固有スキル「星街すいせいのミニライブ！」によつて展開されている。効果を持つオブジェクトです！

すいちちゃんは歌で詠唱破棄しながら星魔法のコストを踏み倒す戦闘スタイルなのにそれで遠距離まで届く固定砲台にもなれるとか中々の強さですな全くつ！オーディションの恩恵をかなりの形で受けています！

対するこちらは解禁発動状態で火力が多少マシになつてるので大きい隕石は刀の『フレア』系で、弾幕は『fleebile inverno』でまとめて焼き払ってますが

＜「いつけえー！吹き飛ばせー！」

＜「ちい……！」

そろそろリロード挟まないとシヨットガンの弾が切れそうなんですが!?

—とかさつきから弾数が多すぎて全く隙が無い…! プレイヤー操作じやなきや避けられないですよこんな弾幕!

桜嵐くんは紙耐久なので当たったらほぼ即死でしょう、迂闊に近づいて反撃を貰うとアウトです。

ガンツ! ガンツ! ガンツ!

『全武装』による武装のオート攻撃も行っていますが謎に存在する障壁、恐らく味方からの支援防御によって完全に無効にされています。

ここまで来るとすいちちゃんの相方も想像がつかってきますね…恐らくですが『みこめつと』でさくらみこ&星街すいせいの0期生コンビですね!

∨「準備完了っ! ふぁんでつとさん達、行って!」

ワーツ! イクゾー! カカレー!

おっ！るしあが味方を召喚してくれましたね！にしても召喚スピードが早い…恐らく術発動時間短縮系のスキル持つてると思われますね！種族は…ゴースト！完璧っ！るしあ完璧っ！

星魔法といえど効果は物理ダメージを与える魔法なのでゴーストは影響を受けずにすいちゃん本体に攻撃してくれるはずですよ！桜嵐くんが紙耐久なのにヘイトを買って攻撃を避けまくった甲斐がありました！「その程度の対策でえ！」…えっ？

～ばん、ばん、ばん、と乾いた破裂音が鳴った。

～「今のは…銃弾!?そんな馬鹿な…!」

～もちろんあのアイドル先輩が銃を持ち出したことに驚いてるのではない。

グワー！ギャー！ヤラレター！

「私たちが驚いているのは銃弾で幽霊のふあんでつとさん達が倒されたという事実だ。」

「なんで…!？」

「それはちゃんと説明してあげるよ。」

「一曲歌い終わったアイドル先輩が話し始める…」

「手品の種は…銃弾か？それとも銃そのものか!？」

「両方だよ。銃は近づいて来た相手を吹っ飛ばす為に威力は桁違いのパワーにカスタムして貰った。弾丸は普通のだけどその代わりみこちに頼んでなんか儀式みたいなので銃ごと強化してもらって他の種族にも効くくらい強くしてもらってる。」

「なるほど儀式による祝福…技術だけじゃなくてそんな強化の仕方もあるのか…」

「あれ？実体を持つてるふあんでつとさん達は隕石で纏めて倒されるし、幽霊のふあん

でつとさん達は銃1発で倒される。もしかしなくても、るしあ完封されてない？

あの…援軍目的で誘拐したるしあが完全に戦力0になったんだが？事実上のタイム
ン？

幕間『降り注ぐ流星、その身を貫く彗星、後に残るは何も無い』

Time > 1 烏羽桜嵐視点

< 「おかしい…明らかにおかしい。」

昔、魔法とその属性ごとの特徴は紫BBAに習ったがその特徴とあの星街すいせいというターゲットの魔法は一致しない！

俺の知っている星魔法といえは高火力、低射程、クソ燃費に加えて発動に時間のかかる技だったはず…だが奴の魔法は違う。

< 「♪『メテオ』っ！『メテオ』っ！『コメット』！『アステロイドシャワー』っ！」

あいつはステージで歌いながら一度に多数の星魔法を連続で発動している…！あま

りにも特殊だ！

そして間奏に入ると纏めて魔法の発動宣言を行って弾幕を発射してくるのが奴の攻撃パターンだ。

そしてその射程は本来の射程の数倍の火力と射程を誇る…！

◇「増幅氷塊…セット！『flebbile^フible^レivern^ウo^イ！』」

耳がおかしくなるような爆裂音で流星の破壊を確認する。

今は対質量攻撃である嘆^{flebbile}き^{ivern}の冬^oが使えるから良いが、この相手にリロードを許してくれる隙はない。

ショットガンのレーザ弾はもうすぐ再充電が必要になる。撃ててあと1発、勝負を仕掛けるなら保険が効くここだッ！

◇（…ワープ！）

Time >> 2 星街すいせい視点

「けほっけほっ…同じ場所狙い過ぎて近くの床崩しちゃった…あの子ども行っちゃったかな？」

「床に穴が空いた上に建物が崩れた衝撃で起きた粉塵で周りが見えないし、普通に逃げられた可能性が高いかな？でもレーダーを見た感じめちやくちや近くにいますから多分真下に居るんだろう。それならここからの流星群で片付けられるけど、もう1人のアンデッドを使う女の子は何処に…」

「目の後の後輩の女の子は近くに武器になりそうなものが無いか探し出す…が、近くに
まともな武器があるはずもない。」

「じゃあ痛くないように隕石でどーんってしてあげる！待ってて、今から歌うから…」

「ひっ…たすけて…マリリン…ふあんでつとさん…！」

「♪『ソニックメテオ』っ！」

「これで1人だつら…」

「con^躍slancio^動arma^武tat^具ッ！」

Time >> 3 潤羽るしあ視点

▽「あれ…終わってない…？」

「ナイス時間稼ぎだったぞ、るしあ。」

▽「えっ？」

＜「すぐに目の前を見る。そこには上から降ってきたはずの隕石が円陣を組んだいくつかの武器の中央で止まっていて、そのすぐ下には…」

＜「ローランっ!？」

＜「はい、ローランですが？」

＜「隕石はそのまま空中に留まっている…何か武器が囲んでいる中央に不思議な力が働いているように見える。」

たぶん、あの武器を動かす力を外側に集中させて動きを止めてるんだ。

＜「急に消えたからやられたのかと思ったんだけど!？」

＜「いやあ…援軍を誘拐…もとい連れてきたんだよ。」

＜「えっ?どこ?」

＜「ああ、今隠れて貰ってる。いざというタイミングで不意打ちしてもらおう予定だ。一

応手数の為にふあんでつとさん…？を呼んどいてくれ。」

▽なるほど！誰が援軍かわかんないけどローランとすいせい先輩が撃ち合ってる間にその援軍がすいせい先輩を倒すつてことかあ！それなら隙の無いすいせい先輩にもダメージを与えられ▽「なるほど、近くにもう一人居るんだね？でも無駄だよ？」

▽「えっ…？」

▽「そんなことやつてみなくちゃ分かんねえよなア！とりあえずこれはお返しするぜっ！」

▽ローランの声と同時に止まっていた隕石がぐぐぐつとゆっくり動き出す…進行方向はすいせい先輩の方に！

▽「まずっ…！」

▽あわててすいせい先輩は歌い出す。きつと魔法の準備をしてるんだろう。このタイミングで攻撃出来れば…って包丁はどつか行っちゃったから攻撃出来ない…
とりあえずさつき言われたしふあんでつとさん達を呼ぶ準備をしておこう…

▽「歌う隙は与えない！『標的追…』」

▽「ふうん…？2…3…4…5人増えたかな？」

▽「ツ!?レーダーを見ずに何故っ!？」

▽えっ？ローランが動揺してる？まさか…増援を看破されたっ!？」

なんで！歌ってただけなのに！

◇「おやつ？動きが止まったね？今だっ！『グラビティマーク・コメット』っ！」

◇「しまっ…」

◇ローランが動揺して動きを止めてしまったその時にすいせい先輩が魔法の発動を終え、大量の彗星を呼び出す…！

その彗星は吸い込まれるかのようにローランの体を貫通した。

◇「えっ…うそ…」

◇あまりの出来事に、私はその場に座り込んでしまった。足に力が入らない…避ける気

力も起きない。

そんな私の前に大量の流星が迫る…

∨「あっ…」

∨怖くて、私は目をつぶってしまった。

∨「るしああああああああああっ!!!」

∨ 目を開ける…まだ、脱落してない…なんで…？

∨ 「ぜえぜえ…大丈夫ですかあ…？怪我は無いですかあ…？」

∨ 「ま、マリンっ!?なんでここにっ!?もしかしてローランの援軍って…」

∨ 「はあ? ローランってあの黒服で曲芸してるやつのことだよな? あの…きよむきよむ
ピエロー!」

∨ 「えっ違うの? じゃあ何でこっちに来て助けてくれたの!？」

∨ 「えつとですねえ…よくわかんないけどワープしたの!」

∨ 『ワープで来た』…この状況からしてローラン以外の可能性は薄い…つてことは無理やり連れてきたんだ。

∨ 「もししたら周りに急に他の人もワープしてきた後、なんか曲が聞こえてきた後に流星が降ってきたからそれを何とかして止めた後になるしあが危ないのが見えたから咄嗟に押し退けたんですよ!」

∨ 「曲が聞こえた後に隕石が…!? マリンの方にも飛んできたの!？」

∨ 「そうなんですよ…何処から誰から打たれたのかわかんなくて困惑してたんですけど…どうやら犯人はここに居たみたいですね!」

∨ 「ええ? これで2人仕留めたと思ったのになあ…? あ、彗星の如く現れたスターの原石! 学生兼アイドルの星街すいせいです!」

∨ 「あなたがうちのるしあを虐めてくれたんですね…許しませんよお!」

∨ 「…あれ? 援軍は1人だけ? おっかしいな…他にも後4人居たはず。」

∨ 「あと4人…あつもしかしてさつきワープして来てた!」

∨ 「せえ…のっ!」

ガキンツッ! ガキンツッ! …パリーンツッ!

「うわっ！びつくりしたあ…みこちにかけてもらった障壁無かつたらこれで2回脱落してるとこだった…というか今ので障壁割れたな？バレてなさそうだけど。」

「ラミイ！この人、超硬い！ハンマーが当たんなかつただけど！」

「氷の剣が効いてない…ならっ！」

「あれは…同じクラスのラミイっていう子じゃん！この前のバトロワでも2位だった強敵だ…」

「どうやら氷の魔法が使えみたい、空に手を伸ばして集中してる。たぶん強いやつ使うんだ…！辺りの水分が失われていくのを感じる。」

氷魔法とは炎魔法と対極に位置する魔法。その正体は空気中の水分の熱エネルギーをマイナスにすることで気温の低下と同時に氷を生み出す魔法だ。だが空気中の水分が失われるのを実感できるなんてことは一学生がなかなか出来ることでは無い。

ラミイちゃん…強い…!

∨ 「いくよつ、だいふく! 『氷の』 つ!」

∨ 来るっ…! いったいどんな魔法が…

∨ 「…何もないみたいだけど? それじゃあ次の曲行つてみよ〜!」

∨ 「えっ? まずいよマリン! これ以上隕石を撃たれたらマリンでも持たない!」

∨ 「くそう…こうなつたらあつちにいる雪女とハンマー少女だけでも倒して少しでも成績を…!」

∨ 「すいちゃーん! 障壁が破れた感覚があつたから戻つてきた」 「逃がさないっ!」 ブオ
ンツ! つてあぶにえええええ! ずっと追いかけてくんじゃん!」

▽「えっ！いま障壁破れたって言った！今ならねねのハンマーが通るっ！」

▽「あつ待てえっ！獲物は逃がしませんよ！るしあ、ふあんでつとさん達を何人か寄越してください！」

▽「あつ、うん！さつきまで準備してたやつがある！」

▽「あつ、そうだ！さつきやられたローランの身体！あれを一時的に幽霊のふあんでつとさんのうちの一人にとりついてもらったら百人力じゃん！」

とりあえずさつき準備してたふあんでつとさんと呼ぶ。タイプはぞんびさんでいいよね！

▽「マリリン！ちよつとあそこまで前まで連れてって！」

▽「あそこ…？あのきよむきよむピエロが倒れてる所までですか？何をやるの？」

▽「ふあんでつとさんにとりついてもらってローランの身体にも手伝って貰うんだよ！」

▽「なるほど！それは名案なんだワ！それじゃあ前まで行ってこーいッ！」

T
i
m
e
∨
∨
4

な
ん
で
気
絶
し
て
る
の
に
脱
落
し
て
な
い
の
？

それは少し考えたら分かる事だった。

もし君の目の前で親友が倒れたとしたら、君が真の親友なら心配するだろう。状況によつては救急車を呼んだりなんかするだろう。

もし君の主君が襲われて危険なら、君が真の忠義者であるならば間に割つて入り、主の危機を救おうとするだろう。

もし君の家族、もしくはは恋人が誰かに殺されたならば、君が真に家族を、恋人を愛していたならば、怒り狂い、犯人を探そうとするだろう。

そして犯人には、痛みが、裁きが、苦しみが与えられることを望むのではないだろうか？

宿主の危険を感じた幻想体は体の内から飛び出し、前と同じように主の危機を救おうとするだろう。

さあ怪物の舞台の幕開けだ。一瞬も見逃さぬように、この人形劇を。

「It, s a p l e a s u r e t o m e e t y o u e v e r y o n e . A n d . . .」

「G^ㄍ
o^ㄛ
o^ㄛ
d^ㄉ
B^ㄅ
y^ㄩ
e^ㄝ」

パート66 『第2回バトロワ⑥だから事前に技の効果を纏めておく必要があったんですね』

▽『メテオ』っ！『メテオ』っ！

『メテオ』は大玉単発なので『メガフレア』で相殺っ！リキャストのせいで2発目は防がないから『バドブレイカー』で槍をぶっ刺した後に『氷の柱』で槍を押し込んで粉碎っ！

▽『コメット』っ！

『コメット』は弾速の速い中型弾なのでギリギリまで引き付けてから『狂気の一撃』！
…で割り切れなかったのでその流れで『収穫祭』まで繋げて今度こそ破壊！

▽『アステロイドシャワー』！

はあ!? 『アステロイドシャワー』!? 無理無理無理、まともに相手してられつか! 1発あたり威力低めの弾幕なので『flebble invernol』でまとめて破壊っ!

あ、どうも皆様。画面では先程《残り75組!》の表示が出たところです。1人相手にここまで時間かけるのは想定外でした! 全く隙がない! このNPC攻撃の撃ち方が賢すぎる!

ワーブ誘拐犯と行く『オーデイション』実況プレイ、今回もはーじまーるよー!

早速今回は現状の膠着状態をぶっ壊すべく行動していきたいと思えます!

こちらの物理攻撃や『全武装』による自動攻撃は周囲の障壁に阻まれ、かといって術攻撃のぶつけ合いでは絶対勝てないうえに高威力の攻撃をぶち込むために近づくことも出来ない。対して相手もメインウエポンの星魔法がうまく決まらないが、サブウエポンである銃で決めるためには余りにもこちらの接近性能が上なため、AIが近づいたら死ぬってことで無限に遠距離攻撃をしているのでしよう。

確か歌うことによつてMPを踏み倒して魔法を発動できるスキル、「歌唱儀式」による消費軽減は95%です。大きな隙を与える為強めに設定されていますが星魔法に関し

ては相手が防ぐのに時間がかかるので実質ただの踏み倒しになっていきますね…さらに固有スキルでその上位互換が付いたら間違ひなく長期戦が不利なのは弾幕を防ぐために使用している『fleebible invern』がリロード時にしばらく使用不可になるこちらです。

シヨットガンのクールタイム中に弾幕を防ぐ手立てはこちらにはありません、一方攻撃を喰らいます。

えっじやあどうするのかって？ 『盤上の駒を増やす』んですよ！

ワープで他のキャラを運んでこれるのは確認済みです。これで他のホロメンを無理やり連れてきてヘイト先を増やして攻撃をバラけさせます！

とりあえずリーダーをチラ見しながら人がいる方に適当にワープします！

おっとその前に攪乱攪乱… 『水の柱』に 『サンライズシヨット』を当てて水蒸気を大量に発生させて目くらましだあ！このゲームは環境描写をしつかりしてくれるから技の応用が効いて楽しいんですよねえ〜！

というわけでワープ中の出来事をダイジェストで！

【1回目】

…距離足りん！もう一回だ！

【2回目】

はい誰もいない！もう1回！

【3回目】

おっレーダーの端に敵反応が！そっち方面にワープだあ！

【4、5回目】

▽「…居た！」

▽周囲を確認する、場所は俺達が出てきた階段の扉だ。
目の前では…

▽「フブキっ！」

▽「こっちは大丈夫っ！それより前見て！」

▽「なんでもしあの護衛してたふぁんでつとまでこつちに!?」

突然隕石が飛んできて、避けた後に状況確認したらるしあ様が居なくなってたんですよ。だからとりあえずこつちに来ました〜!

▽「よそ見してる余裕なんてあるかなっ!」

▽「挟み撃ちで行きますよ〜!」

▽「ラミイ!来るよ!」

▽「分かってる!剣はもう作った!」

▽「ルーナイト!全員であの術士とハンマー持ちを包囲するのら!」

▽「わためも行ってくる!」

▽「ちょうどいい。ここから何人が拝借していこう。」

キタキタキタキタキター!!!

やはり屋上は激戦区、モブは殆ど居らず状況はホロメン同士による膠着状態!桜嵐くんが言った通りここから数人持っていきます!全てはヘイト管理のために!

ブオン……!

◇「えっ? ラミィ〜! なにこれ? 急に青い丸が出てきたんだけど。」

◇「へっ?」

◇「ねねちゃんからの突然の報告。そんなこと言われても対処する方法が無いのに……」

◇「『氷の槌』っ!」

◇「あいたっ!」

◇「それよりも目の前の娘が硬すぎる……! これは2人がかりじゃないと……」

◇「ねねちゃん!」

∨ 「えっ?」

∨ 返事が帰ってこない。もしかして何かトラブルが!?

∨ 「えっ…ホントに…き、消えた…の? 作戦とかじゃなくて…? 本当に吸い込まれて行ったの?」

∨ 目の前の相手も動揺している、奥にいる姫っぽい子もだ。いったい…いったい何が起きたの?

ブオン…!

∨ 「あっ…!」

〈ねねちゃんが言ってた青い丸…！もしかしなくてもこれが原因っ！

〈「っ、』氷の〈「遅いつ！」

〈青い丸から手が伸びる…ああ、この手には…この手甲には見覚えが…

〈「うおおおおおおお！」

〈まずは2人…！ねねちとラミイを巻き込み、このまま突進し続けながら次のゲート
オーブンツ！そのまま突入！

ブオン…！

【6回目】

∨ 「えっ何このポータルの奴？」

∨ 「お前もだあああああああ！」

∨ そのまま追突して丸ごと連れていかせてもらう！

∨∨ 「うわあああああああ!？」

【7、8回目】

∨ 「黄金の道よ！開けッ！」

∨ 「ッ!?!この気配は…来ましたねローラン君！この剣の力見せてあげうわあああああああ
ああ!?!」

∨ 「フブキ!?!つてこつちにもきたあああ!?!」

よしっ！こんだけ居ればヘイトも分散できるでしょう！あと2回のワープで近づけるだけ近づいて撤退だあ！

大きな収穫と言えるのはラミイちゃんと白上いを連れてこれたことでしょう！2人とも、強力なアタッカーです！

そして何より、4期生組の対戦相手を根こそぎ掻っ攫ったということは他の獲物を探しに4期生組までこつちに来る可能性があるということですよ！

これにより2分割されていた屋上の戦闘をひとつに纏めることに成功しました！桜嵐くんは1体1はあまり強くなくても、環境への対応力はピカイチです。桜嵐くんにとって乱闘は有利に働くでしょうねえ！

く「よつと。いっくら辺でいいか。」

く「後は…」

∨ 「うつ…」

∨ 「あっ大丈夫ですか？」

∨ 「だ、大丈夫じゃない…うぷっ」

∨ 「わあああああ!?! 待て待て待て待て待て！」

∨ しばらくお待ちください

み…ミオしやがミオった…こんなことあるんか…

というかわーぷって酔うのか…いや多分感覚が鋭敏な獣人とかだけなんだろうけど

…

さてと、ここに居る面子はわーぷ誘拐でヘイト稼げたはずなのですいちちゃんの所に戻りますか！

∨ 「さてと…るしあさんの所行くか…」ボソッ

▽「!?」

あ、桜嵐くんヘイト撒き完璧かよ。それは現状ぼっちになつてるマリリンに刺さる台詞。

▽「おまええ……るしあに何をツ！」

▽「さあねー？」

▽「クソっ……この虚無顔多芸のピエロ野郎っ！」

ストレートな暴言ツ！でも多芸って褒めてるよね!?

つてそんなことはどうでも良くてリーダーよリーダー！見た感じ真上にすいちやんが居るかな？隕石やらなんやらで天井に都合よく穴空いてるのでそこから上がることにし…

▽「『ソニックメテオ』っ！」

ちよっ?! ストップ ストップ ストップ! このタイミングでるしあを落とされると後で来るマリンのヘイトがこっちに向きそうだからやめろおおおお!

◇「まずいっ! 全装備、円形陣を前方に展開! 『c o n s l a n c i o a r m a t a』 ツ!」

◇「前方に武器を集め力の発生方向をイメージする…後は俺の気合い次第!

◇「止まれよおお! 頼むからあ!」

◇「るしあに向かって飛来した流星が徐々にスピードを落としていくが…まだ足りない

…!

◇「止まれええええええ!!」

◇「あれ…終わってない…？」

「ナイス時間稼ぎだったぞ、るしあ。」

◇「えっ？」

な、何とか止まりましたね。con^躍slancio^動armorata^{武具}は『全武装』時に使える桜嵐くんの唯一の防御手段です。

その効果は対飛び道具限定で、技で発生した力場で受け止めた攻撃のダメージの35%を属性やら耐性やら無視で自分のHPから減らして…

▽「とりあえずこれはお返しするぜっ！」

相手にそのまま弾き返します。

どうやら技を使うためのエネルギーがいわゆる心の力とか精神力とか言うタイプの技で受け止めるのに相応の集中力や身体エネルギーを使うようです。走者はプレイ前に桜嵐くんの習得している全ての技の効果と説明欄を読んだので解説もバツチリです。

この前もわざわざ動画で皆さんにも分かるように通常技の説明をしましたしね！

さて、すいちやんに迎撃の際は与えません。恐らく弾き返した隕石の迎撃をするために歌い始めるはずなのでこのタイミングで近づきながら『標的追跡』を刺してワープで

詰めながら謎障壁を叩き割りに行きましょう！多分属性技で割れるでしょう！

さて投げるか！『標的追跡』！

(画面で立ち止まる桜嵐くん)

あれっ技不発？『標的追跡』！『標的追跡』！なんで!?!なんでダガー投げてくれないの!?

ちよつと待つてこの前のパート見返すから！

『標的追跡』貫通・リキャスト特殊

「獲物」がいる時のみ使用可能。ダガーを投げて攻撃する。投げたダガーは「獲物」をホーミングする。

敵に刺さっている間、敵の位置を画面に強調表示する。

この技のリキャストはダガーを回収した時に回復する。敵に刺さったダガーを回収した場合、相手に出血Lv1を与える。

「獲物」がいる時のみ使用可能。恐らく武器の特殊アクションの「マーキング」と効果を勘違いした走者のガバ、事前確認した上に技まとめパートまで上げたのになあ？

やっちゃったああああああああああああああああ!!! (メガトンローラン)

〜「おやつ？動きが止まったね？今だっ！『グラビティマーク・コメット』っ！」

という所で今回はここまで、いやーこれは避けられないですね。

今回は隕石を食らったところからスタートです。

そんな訳で、ご視聴ありがとうございました。

パート67 『第2回バトロワ⑦死体の山での会合』

∨ 撃ち抜かれた。反応が遅れてしまった。

∨ 左肩から黒い液体が撒き散らされる。そちらを向くと自分の手のひらが目の前にあった。気持ち悪い、吐きそうだ。

∨ 頭にもダメージがある事が徐々に聞こえなくなる周囲の音から想像できた。

敗因は『油断』だ。あれほどの魔法を使う相手なのに、2対1があることを想定していない訳がなかったのだ。

∨ 『グラビティマーク・コメット』、一応知ってる。

術者が認識した相手全てを同時に攻撃できる星魔法だ。攻撃対象を中心に重力を生させ、そこに50発程度に分割した小さく素早い彗星を放つことで誘導弾のような性質を持たせることが出来る。

∨ しかし重要なのは、なぜ敵がこちらが連れてきた人数を把握出来たのか。

桜嵐くんの反省から始まる『オーデイション』実況プレイ、はーしまーるよー！

って違う！

違うんだよ桜嵐くん！お前が立ち止まってしまったのも！相手に広域攻撃の『グラビティマーク・コメット』を打たせてしまったのも！その反応が遅れて避けるもしくは相殺のために出の早い技を撃てなかったのも！

全部俺のせいだ!!!

すまん桜嵐くん…これは完全に俺のガバなんよ…

『グラビティマーク・コメット』は1発1発の火力はそんなに高くない個別広域攻撃だから桜嵐くんの火力でも技連打で十分防げたし…あーもう技多すぎだよ桜嵐くん！やっぱお前のせいだ！（音速手のひら返し）

＜俺は「こいつは今の人数では手に負えない」と思い、近くの生徒をこちらにワープ

で持ってきた。

やがて上での轟音や流れ弾で飛んでくる星魔法を驚異と感じ「星街すいせい包囲網」が生まれる状況を作る為だ。

〜だが、奴は俺が連れてきた増援すべてをターゲットして攻撃を放っている。なぜならそれは奴がラミイ達を認識しているからだ。

〜今なお星街すいせいは星魔法を使い攻撃を仕掛けている…あつ向こうからあやめとみこ先輩が来た…

そして予定通り連れてきたメンツのターゲットが星街すいせいに集中している。ここまででは想定通り、フブキとミオさんが来てないけど恐らく戻ってしまった後だからだろう。

〜ああまずいな…もういしきが…

さて意識が朦朧としてる中でも桜嵐くんは状況整理をしてくれているのでこちら側でも分かることを整理しましょう。

今画面ではラミイとねねちがすいちゃんの障壁を叩き割ったみたいです。このことを元にもこちが貼ったと思われる障壁の性能を考えてみます。

結論から言うと物理に対して高耐久でダメージを無効にするタイプだと思えます。与えた合計ダメージ量的に高火力な技も3回までなら受けられそうです。

このゲームの防御バフの一つである「障壁」には大きく分けて3タイプあって、「受けれるのは1回限りで攻撃をそのまま反射するタイプ」「タイム制&まあまあの耐久で受けた技のダメージ分HPかMPを回復するタイプ」「制限時間無し&耐久高めでダメージをそのまま無効にするタイプ」の3つがあります。

みこちは全部使えるのでどれが正解か分かりませんが：桜嵐くんの手袋での自動攻撃で割れない&まがまがに叩き割られるまで貼り直しの気配がないことからの判断です。

正直1番キツイやつ貼られてたんですよねえ：火力の低い桜嵐くん単体では突破不可能でしたので割ってくれたのありがてえ

あれ…：そーいや倒れてる間は攻撃が飛んできてないですね…？
なんか関係ありそうだな…

おい、聞こえてるはずだが？

えっ!? 誰え!?

∨ 目が覚め…：た訳じゃなさそうだ。辺りに広がる風景は…

∨ 「死体の山…：またここか。」

そうだ、お前の精神と記憶を司る部分と言つてもいいだろう。前にお前が父親と会つた場所だな。

◇「お前は……！」

◇目の前の鎧(?)を纏った人型から聞こえてくる声は前にワイバーンと戦った時に聞こえてきた声と同じだった。

えっこれ意識失ってませんか!? 気絶してないですか!? また心の底に行ってませんか!? バトロワでは相手の攻撃での気絶≡脱落なんでまずいんですけど!?

そして目の前の人誰ええええええええええ!!

やっと気づいたか。

◇「あんたは……一体何者なんだ? のーくんみたく俺が開けた本の中に居た訳じゃないよな?」

私……私は……誰なんだろうな?

◇「はあ?」

◇「なんだこいつは、正体不明なのかよ。」

気をつけろよ。お前の思考はここでは私に筒抜けだからな。

〽マジかよめんどくさい…

さて私が正体不明だと言ったが大まかなことはわかる。

〽と、言うところ？

私は『何も無い』の観察によって得た記憶から作り出された…人格というのが正しいか。
〽「のーくんの記憶…多分あの本にあったのーくんについてのデータを収集してきた所で得た情報か…？」

恐らく私が便利屋なのは分かるんだが…お前の記憶と照らし合わせると便利屋にしては強すぎるように感じる。

〽自分で言うのかそれ。

客観的事実だ。

〽…やっぱり聞こえてやがるのかこれ。

つまり謎の声の主は、のーくんの記憶から再現された擬似人格…ってコト!?

しかもなんかめっちゃ強キャラの匂いがすんですけど…どうやらのーくんが昔に見て学習した人物みたいですね。というかやっぱり気絶してますね！これ脱落したかな!?かな!?

あとお前がワイバーン相手に使っていたE・G・Oは私が使っていた奴の模倣品だ。

▽「お前の武装のコピーかよっ！」

ああ、お前が雑に振り回していたアレが私の武器だ。私から言えば使い方がなっていないな。

▽「あれで使えてない…大ききのコントロールや空間切断以外にまだ俺の知らない何かあるのか？」

いや、お前の扱い方の問題だ。お前は前に私の剣を使った時に奴の説明を見ただけだろ？それには基本しか載ってなかったから知らないんだ。待っている、今直接お前に何もコイツの記憶を送り込んでやる。

▽「は？何を言ってる…ッ!？」

▽頭が…痛む…イメージが…直接入ってくる…

さて外の様子は…ほう…？

▽「俺は気絶で脱落してるはず…何かあったのか…？」

どうやらお前は意識が2つある扱いのようだが？

▽「な…!？」

今アイツがお前の体を使ってる。あーお前の言うところの『のーくん』ってやつだ。だから気絶の判定に含まれてないんじゃないか？

▽「良かった…これでまだ戦える…!」

だが今のお前が行って私の武器を使ったからって、あの星街すいせいって奴に勝てる相手じゃない。あの星魔法は物理現象だからE・G・Oである程度ダメージを軽減できるし私の剣なら隕石も多少は砕けるだろう。

▽「だが全部は無理…ってことか。」

そうだ、やがてジリ貧で負けるのはお前だ。

▽「じゃあどうすれば!」簡単だ。

▽「何をすればいい!」私の技を見につければいい

▽「そんな時間は無い!」お前次第だ。

重要なのは覚えたタイミングを自分のモノにすることだ。

後はそれを無意識でしながら思うがままに剣を振るればいい。

∨ 淡々と話す、目の前の奴が言うことは正しい。

星街すいせいはいは俺の想定を遙かに上回る能力を持っていた。

手数は障壁で防がれ、接近は隕石を集中されれば不可能、頭数も恐らく通用しない。

元より多対一を想定した魔法なんだろう、何故か知らないがこちらの連れてきた面子の場所と方向を全て把握していた。

∨ そうだ、それも問題だ。なぜ星街すいせいは敵の居場所を感知できる？

なぜ星街すいせいは『歌』という方法で魔法を発動する？

なぜ星街すいせいは校舎の屋上という目立つ位置でライブを行っている？

なるほど…そういう事か…！

考える時間は終わりだ。さっさと始めろ、的にならお前の世界の中に幾らでもあるだろう？

えつと…？何？特訓始めた…？

とりあえず現状の手札ではすいちゃんを倒せないからって技を追加習得しようとするの！

いやっ…そんなことあるんか…？あるみたいやな…（初めて見た）

あっ画面暗転して隕石食らって倒れてる桜嵐くんに戻った。

戦闘中のイベントはこのゲームではよくある事だけどやられることで発生するイベントってなかなかないんですけどね？いや桜嵐くんについてはよくある話だな…なぜえ？

というわけで改めて現状整理です。桜嵐くんのHPは残り1、しかも倒れて動かないという最悪の展開ですがこの状況でも救いはあります。

ひとつは…

鳥羽
桜嵐

H
P :

体力が

H
P :

徐々に

H
P :

回復して
いるということ
です。

この急速回復は恐らくのーくんのも
物ですね…そして今のシチュエー
ションは前に
もありませんよ？

そう、人形達との戦闘時の強制解放のシーンですね。

つまり心の中にいた赤い鎧を着た奴の言った通り体の主導権はのーくんにあるという事です。

実際、現在操作を一切受け付けません、ポーズも不可です。

あ、でもカメラは動かさずね。これが2つ目の救い、周りの様子を確認できます。

∨「いくよつ、だいふく！ 『氷の…ッ!』」

∨「…何もなみただけど？ それじゃあ次の曲行ってみよう！」

∨「すいちゃん！ 障壁が破れた感覚があったから戻ってきた」 「逃がさないっ！」 ブォンツ！ つてあぶにええええええ！ ずっと追いかけてくんじちゃん！」

あつらミイがこつち気づいた。しかも片腕取れてるの見て動揺してたな？

さてさて、どうやらお嬢はみこちに持久戦を仕掛けられてたっぽいですね。壁貼りに特化されると障壁を割る効果を持つてる技or壁を割る効果の技がないと時間を簡単に稼がれます。

といつても…まあまあ割れてますね？みこちの残HP4割くらいですか。対してお嬢は8割強、かなり優勢だったみたい。

さて3つ目の救い要素、それは「すいちゃんの隕石が気絶している間飛んできていないこと」ですね。

いい加減わかりましたよ、このバカみたいな射程とわざわざ歌って詠唱する意味が。

すいちゃんは歌を歌うことで聞いた相手を『観客』と指定し、『観客』のみを魔法の対象にできる…そういうルールを自らに課すことで術を強化しているということですよ！

一見、歌うだけでも隙ができる上に声だつて届く範囲はそんなに広くないのでデメリットに聞こえるかもしれない…

しかしすいちゃんは現在ライブをしている！ステージには大きなスピーカーだつて

ある！これならば声が聞こえる範囲は相当広くなるっ！ゲーム的にはマイフィールド効果で攻撃範囲拡大、歌唱詠唱で行動キャンセル不可の代わりに発動コスト短縮と歌唱時間に応じての魔法の同時発動を可能にしてるのだっ！

いやデメリットほぼ帳消しじゃねえかア！！

遠くから詠唱すればそもそも邪魔出来なくてキャンセル不可が気にならないし、1発撃った後からは妨害の可能性が一応あるが規模も威力も大きい星魔法のせいで撃たれた側は対処がめんどくさく、普通に相殺もしくは回避してるとその間に次の攻撃が飛んでくるので一生俺のターンできるオンラインの対人戦でも通用するレベルの戦略なんですけど!?

うわあ：『オーディション』本気出してきたな：対策考えないとちゃんと負けるようにしてやがる：普通の難易度とはワケが違う。

つまりさつき無理やりワープで誘拐してきた面子は完全に無意味になった！なんたって纏めて対象にとって攻撃してくるんだからな！連れてきた面子にタゲを取ってもらう俺の計画があ：チキショーメツ！

▽「着いた…！ローランくん、お願いっ！力を貸して！」

へ？るしあ？何をする気？というか今の桜嵐くんに近づいたら…

ザシユツ

▽「え…？あ、あれ…？るしあ of 足がなんでここに…？」

ああ…るしあが斜めに真っ二つに…

「It's a pleasure to meet you everywhere. And…」

「Goodbye…」

あーあ、不用意に近づくからのーくんに敵認定されて即脱落させられてんの…これはもう桜嵐くんの意識が戻ってきてくれるまで俺がやることありませんね？

というわけで次回はほぼのーくんの戦闘を垂れ流すだけの動画になるかもしれない。ん。

キリもいいので今回はここまで！ご視聴ありがとうございました！

パート68 『第2回バトロワ⑧操作いらずの人形劇』

私は操作しないのでもはや実況プレイではなくただの実況になりつつある難易度『オーディション』実況プレイはーじまーるよー

さて簡単な前回のあらすじですが…

The end of the first person … Next yo

u? (1人目終わり…次はお前?)

く「ハ、このっ…よくもるしあを…!」

近づいてきたるしあをのーくが真つ二つにして上半身と下半身に分けた結果、マリンがめちやくちや激昂してるところですね。

これは世界観的な話なんです、後で治るとは言っても痛いもんは痛いですし致命傷なら尚更です。だからバトロワでは相手を気絶させるか降参を促してリタイアさせることがお互いの為に基本となっています。

しかしのーくん、もとい桜風くんは今バツチりるしあに致命傷を与えましたね。まあそりや怒るわな…

さてマリン以外の周りの反応は…？おつと？のーくんをちゃんと見たことあるラミイはやや軽めですがみんなかなり動揺してますね。いや、腕をくつつけて蘇ってくる化け物なんてそうそういないので当たり前だけどね？

▽『『コメット』っ！』

!?

むつ、さすが3年生。さすが0期生。立ち上がりが速い。でもコメット程度なら…

▽（確実に当たった！避けようとしてもしないし知能は低いか!?!）

…？

◇「はあっ!？」

「堅牢」自身が攻撃を食らった時、自分のHPの1割未満のダメージを無効にする。と
 「何も無い」物理攻撃のダメージを95%軽減する。の効果でダメージは無効です。す
 いちゃんの星魔法は強力ですが所詮物理、のーくんの前では塵も同然◇『ギガメテオ』つ
 ！」

ミミクリ
 ??????????

HP :

ウツソだるお前!？」

あの物理耐性の上からダメージ通してきたの!？」どんな大火力だ!いやそもそも星魔
 法自体バ火力がテーマの魔法だったわ!

◇(多分衝撃で少しはダメージ入った!?!次も同じ手で!)

∨ 「うおおおお！ すいせい先輩落ちろおおおお!!!」

∨ 「やばっ！ 見てなかった！」

∨ 「すいちゃんは落とさせねーっ！」

ガギンッ！

∨ 「嘘でしょねえええっ！」

∨ 「隙ありっ！ 吹っ飛べっ！」

∨ 「へへっ、さつき使ってた銃は見てたから当たんな」 「斧の柄ツ！」 「なんでえ!?!」

ポコッ！

▽「ぐわあああああ…まゝたゝねゝねゝ…」

▽「ま、またねゝ…」

▽（屋上から落ちてった…多分これで1キル。でも落下させた訳だし後であやまんないと。）

うおおおおおおおおおおおお!!! 5期生が落ちたああああああああ!!!

どうやらみこちが捨て身ですいちちゃんに物理反射の障壁をかけたみたいですね。それによる攻撃反射ダメージで仰け反りが発生、その隙にすいちちゃんが斧で反撃…相変わらずどつから出したその武器！

とはいえ自キャラ以外に倒されるホロメンはメインヒロインでは無い理論に基づけば5期生は除外できます！これでメインヒロインチェックが進むう！

▽「隙ありっ！」

▽「に…にえ…」バタツ

▽「うん、ちゃんと峰打ち出来た余！」

そして当然捨て身の行動に走ったみこちは脱落。

▽「よくもるしあをおおおお!!!あと船長にも分かる言葉で話やがれええええ!!!」
…It's noisy (うるさいなあ)

あつ船長が攻めてきました。船長は海賊団を出さないとカトラスによる攻撃は通常時の桜嵐くんの攻撃と同程度の火力しかありません。そして私は桜嵐くんの素の火力が低すぎるといつも言っています。

察しのいい視聴者の方はこのマッチの結末は分かりきっているでしょう。

What's wrong! That's right!?(どうしたどうした!そんなもんか!?)

▽「ぐううつ……こんな奴に!こんな奴に!」

うわあ……ミミクリーの中で威力が低い方の『傲う』ですら防げないって……ほんとに4期生をまとめて相手にしてたの君イ?

ただやっぱりスーパードアーマー持ってた元々のキャラ性能のコンセプトが物理耐久ができる支援キャラ召喚型手数アタッカーなのでHPの減りは悪……

I Love You.

《潤羽るしあ・宝鐘マリンチームを撃破しました》

んっ?今何が起こった?あ、なんか状態異常通知出てる。

《『皮を被る』効果クリーンヒットした相手を即死させる。ただし一部のキャラには効果はない。この技で倒した相手の耐性情報をコピーし、「何も無い」を一定時間無効にする。発動中》

…ん？

《『皮を被る』効果クリーンヒットした相手を即死させる。ただし一部のキャラには効果はない。この技で倒した相手の耐性情報をコピーし、「何も無い」を一定時間無効にする。発動中》

…んんっ？

∨「…ローラン!?なんだその姿は!?」
 ヨツ!?

あつ!お嬢〜!

そうだそうだ!みこちを倒したから戻ってきたのか!
 つて待て!?!のーくん流石に敵味方くらいはわかるよな!?

ヨオ…?

Yo : : ! Is that an ally? (余…!もしかして貴方は味方で
 すか?)

∨「えっ…まって余は英語わからん…と、とりあえず敵じゃないから!ほ、ほら!?!ぼよ余
 と友達なんじゃないの!?!」

Poyoyo : : That was the name. If you're
 e a friend of mine, I won't attack. (ぼよ余
 …それが名前だったんですね。良き友人の主である貴方を攻撃しません。)

Dア…ダイじょうB

∨「あつ！今大丈夫って言った!？」

のーくんが日本語喋ったア!？」

い、いやとりあえずゲーム的には敵味方の判別つくみたいで安心…さて問題は…

∨「だいふくっ！狙って！これ以上、桜風くんを人を傷つけさせないで！『氷の境界線』！」

∨「1対1対2なんだから狙われるのは当然だよなあ！みこちの仇もとらせてもらうからなあ！『メテオ』っ！」

ラミイちゃんとすいちちゃんが一時的に手を組んだということです。

…いやそれ本当勘弁して？というかバトロワ中にホロメンのHPを0〓殺すとキヤラロスの代わりに好感度が落ちるのでせっかく好感度高いラミイちゃんは相手にした

くないんだけど！

とうか氷の道!? 知らない技だあ!? そして射撃が見えないってことは座標指定の範
囲攻撃だなこれ!?

!!!
ダンツ!

∨「えっ!? 急に飛び出してラミイちゃんの方に!? じゃあ余はあのアイドル? を倒そう!
よし行く… シュインツ!!!

ヒョ!? 空中に… 氷の刃!?

バリイインツ!!!

∨「ぼよ余の障壁が!?

は? (… 走者カメラを回して状況確認中)

えっと…? あっわかった! (走者超速理解)

はいというわけで走者にも何が起こったのか理解出来たので解説します！今の空中に出てきた氷の刃の攻撃、あれが『氷の境界線』の効果です！

これは実際の効果テキストを読まないといけないですが恐らく…

・自身の前方の空気を急速に冷やすと同時に水分を圧縮、線のように氷の刃を真っ直ぐ複数本生成する前方を対象に扇形に広がっていく範囲攻撃！

・刃に触れてる限り攻撃が多段ヒットする。

・刃は持続が長い上に氷だから透明、見にくい。

・発動から攻撃までが異常に早い!!! (ここ重要)

そしてこれは俺が操作してる訳ではなくのーくん、つまりオート操作！多分俺が知らない予備動作があったか直感でのーくんがいち早く動き出して攻撃範囲の扇から出るべく回避行動を取った！

そして技が初見のお嬢はゲーム的に効果を知らないで範囲から逃げられなかった…これが多分答えです！

『Hello?』

∨「だいふく合わせてっ！『アイスシールド』!!!」

嘘だろ『Heeelo?』を盾で止めた!? 「とてつもなく威力の高い」攻撃テキストだぞ!? 確か物理攻撃力の1.8倍ダメージだぞ!? そこら辺のシールドなんかパリパリする威力のはず…!

∨(やっぱり動きが単調なんだ…! ターゲットに一直線に向かってくるだけ! ならっ…!)

∨『氷の境界線』っ!」

!!

でも確実に距離は縮んでる…! 元々凶体のでかい本来の姿じゃなくて『宝鐘マリン』の体になってるから当たり判定は少し減ってるのか!

これなら相性ガン不利のラミイちゃんにも勝てる!

∨『氷の境界線』っ! 今っ! だいふく詰めるよ!」

おっ？デレ行動かあ？

いやあくさすがにNPCだしなあ〜！ガチ勢みたいに一生陰キャ狙撃はしてこない
ですなあ！

多分当たらないから距離詰めて氷大剣で殴るつもりなんでしよう！勝ったな！

ん…待つて！殺しちやったら好感度下がるつて！

メインヒロインでは無いことが確定したにしろ好感度勿体ないからやつぱやめてく
れえええええええええ!!!

上げるのはムズいけど下げるのは簡単なんだよおおおッ！

∨ 『氷の柱』 つ!!!!
「

!?

ミミック

HP :

????????????

えええええええええええええええええつ!?

NPCがゼロ距離射撃!?なんでそんなことするんですか!?そしてなんでのーくんもそんな雑な攻撃に引つかかかってるんだ!?

ちよつと画面戻すぞ!?

▽『『氷の境界線』つ!』

まずはさっきのシールド後の氷の境界線から!ここでは相手の狙いが甘くて境界線がのーくんの左右にバラけたので回避せずにそのまま間を通過して突進…

▽『『氷の境界線』つ!今つ!だいふく詰めるよ!』

ここで相手が詰めてきたのにはびっくりしたけど特にそれ以外は特別なことはしてない…

境界線もこつちには当たらなかったからそのまま距離を詰めて一撃入れようとして

るのーくんを見てさっき勝ったなって言ったわけだし…

ん…？あれおかしくない？

なんで難易度『オーデイション』の凶悪なNPCがこっちが回避してる訳でもないのに、そして狙った場所に境界『線』の名前の通り真っ直ぐ飛ぶ性能をしているのに何故当たらなかった？

いや、なぜ当てなかった？

∨『氷の柱』っ！！！！
「

さて問題のシーン…あつなるほど!?

皆様画面をよくご覧下さい！のーくんが『氷の境界線』に囲まれてるではありませんか!?

この雪花ラミイ、恐ろしいことに持続がめちゃくちゃ長い特性を利用して逃げ道を『氷の境界線』で塞ぐことで本命の柱を事実上の必中にしやがりました！なんだこいつバケモンか？

というわけで前にも話した通り、キャラの押し出し性能が非常に大きいです。(パート16参照)

そしてここは屋上です、これでオチはお分かりですよね…？

Noooooooooooooooooo!?

∨「はあ…はあ…これで…落とせたはず…!」

オチは落ちつてね！(クソうまギャグ)

ということですが今回はここまで、ご視聴ありがとうございました！

パート69 『第2回バトロワ⑨目覚めと情報共有』

今回はさすがに操作するから！（ネタバレ）そんな『オーデイション』実況、はーじまーるよー

前は自動操作の末に屋上から突き落とされましたので今回はそのリカバリーからなると思います（まだキャラのコントロールが帰ってきていないので弱気）

現在、画面をポーズで止めているのですが、落下中で止めているので解除した瞬間落下ダメで死ぬまであります。

何が言いたいかというと、現時点で生存√は運頼りです。

ですが私の予想通りなら…と言っても前例になぞっただけの推測ですけど。ここで桜嵐くんは帰ってくるはずですよ。

（代われ！）

《何らかのボタン入力を行うと暗転した画面元に戻り、戦闘を再開できます。》

よしっ！前回のミミクリー変身時はHP1割で解除されたし今回もだとは思ってた！

さて確か落下中だったはず…感情レベルは同化しようが下がることはなかったのだから『全武装』状態継続中のはずです。そしたら…

∨「来いッ！」

ブオンブオンブオンブオン…

バシイッ！バシイッ！

手元につけていない武器を呼び出します。両手に握ったのは虎牙工房のガントレツトと指令と剣工房の鉞鎌です。

これをこうして…こうじゃっ！

∨「行けっ！」

ジャリリリリリリ…ガッ！

∨（鎌が壁に刺さった！あとは…）

∨「ワープっ！」ブオン

というふうには壁に武器を刺して、そこを足場にすることでワープで武器の上に乗るま

した。

ワイヤーや鎖使いの皆様は真似できるハズなので練習してみてください！ワープの部分はSTRを最低限上げて置けば筋力で真似できますよ！

エリア外に立てるので敵に見つかりにくく、壁を登ったりと応用はいくらでも効きますので是非オススメのテクニクです！

さて、桜嵐くんのHPはかなり減った状態です。なので：

▽「せいっー」パリーンッ！

そこらへんの窓から教室に入ってたつと。

えつとお？アイテム、アイテムは…あ、ありました！

▽「回復する…」

今回のバトロワ限定で設置されてる医療キッドです！

なかったらホントにヤバかったー！

次にリーダーです。入った教室は5階、ここからスキャンをすれば屋上に居る人もサーチできるはずですよ。さーて近くには…？

《《近くに12人居る》》

は？待って待って待って多い多い多い！

この様子だと上は間違いない乱戦ですね!?

∨「あつ、ローラン様。」

∨「えっ。」

∨「ん？ちよこさんの知り合い？」

∨「あつ2人。」

∨「そうですけど…相方のあやめ様が居ませんか？」

∨「相方まで割れてる!？」

∴いや目の前にもいるんかい。

はい、スバちよこですねこれ。ちよこ先はサポーター兼サブアタッカー、スバルは…
花火型デバツファードいたい閃光になったスバルの切り抜きのせいやアイアンマン型
アタッカー暁のブレイカーズのせいにマネージャー型ヒーラーこれは本職などなど、配

信で残した伝説の影響で色々出来るせいで絞り込みが難しいです。厄介な…

▽「ちい…ッ！」

（構えろ構えろ構えろ構えろ構えろ！相手は2人片方はサポート片方はデータ無し恐らく前衛構えろ構えろ構えろ先に狙うはちよこ先もう1人はその後でやれるはず）

▽「わーっ?!?!ストップ！ストップ！」

▽「来るなら来いッ！纏めて点数にしてやる！」

▽「ローラン様落ち着いて？私達は今戦う気はありません。」

▽「…?？」

えっ？戦わねーの!?!なんでえ…??

▽「どういことだ？ちゃんと分かるように説明してくれ。」

▽「屋上の状況、ご存知ですか？」

「一応さつきまで居たが…」

「では説明は軽くて済ませますかね？ 現在、屋上の大部分はホロふおーすと呼ばれる集団に大部分が制圧されているわ。」

「まっつてやっぱ詳しく頼む」

まっつてその情報詳しく、プレイヤー視点でも知らないのが混じってるかも。

「えつと…でしたら…」

「テーターテーターテーターテーター♪」

《突如として始まった第2回バトロワ開始から30分、屋上はフブミオ、ホロふおーす、単騎同盟の3つに分かれ混沌を極めていた…》

「このくままっつてふぎけてる場合じゃないッスよちよこ先!？」

「急にナレーターしはじめるから何事かと思っただけど…だいたい分かった。」

「いや今ので分かったのかよ!？」

「いや言ってることは単純だったし。ところで各勢力はどんくらいのもんなの？」

「フブミオは文字通りフブキとミオの2人組、確か知り合いだったわよね?」

「あつてるあつてる。」

◇「単騎同盟は」星街すいせい、百鬼あやめ、雪花ラミイの3人組、違う？」ええ、あつてるわよ。」

◇「でもホロふおーすは詳しくないでしょう？ホロふおーすは6人よ。」

◇「6人…なるほど人数バランス的にはそれくらい居るよな…」

◇「ちなみに6人全員が1年生よ。ローラン様の知り合いも混じってるかも？」

◇「メンバーは分からないのか？」

◇「全員の呼び名なら盗み聞きしてるから分かってる。トワ、ココ、かなた、ルーナ、わため、ぼたんの6人。」

◇「トワにししろんか…」

◇「あつほんとに知り合い居た？」

◇「うん、敵にすると情報が少ないのと遠距離がヤベー奴の2人だね。」

えっししろんおるんか？屋上で見かけなかったけどどうせやる？

屋上とかいう開けた場所で相手したくないんだが？

◇「ところでふぎけてる場合じゃないって言ってたけどもしかして急いだほうがいい

「？」

「そうね、フブミオと単騎同盟の誰かが落とされる前にホロふおーすを削りたいと思ってるわ」

「ちなみに質問、優勝する気ある？」

「そりやおめえ狙えるなら狙うに決まって」
「いえ、ないわ？」
「ちよこ先!？」

「優勝まで行きたいならここでローラン様を潰すのが正解だと思う。だけどこのままだと6人チームに轢き殺されるからそれはやだなって思っただけよ？それに真面目にやって優勝できると思ってるじゃないし、それなりの点数取って痛い思いする前にリタイアしたいと思ってる。」

「これでどうかしら？協力してくれる？」

「(彼女はこう言ってるが…どうする?)」

・手伝う

・手伝わない

うわっ急に判断委ねるじゃん。

まあ協力一択だよな。お嬢と合流して盤面を動かせる状況にならないときついからそれまでの協力者は欲しい。

▽「オーケイ、トワとししろんは任せろ。手の内は知られてるが何とかしてみせる。」

▽「…いいんすかちよこ先？優勝狙わないなんて言っちゃって。悪魔って約束に厳しいから嘘つけないんでしょ？」

▽「実際勝てると思ってないからいいのよ。それより少しでも順位点を増やした方がいいわ。」

よーし、こつちも手数は欲しかった所です。協力してくれるならありがたいですね！でもその代わりに4期生とししろんを自分で潰さないといけなくなりました…これは今回はメインヒロインをこれ以上絞ろうとするのは無理ですね。

まあまあ、次回もあります。気長にとは言えませんがじっくり情報とフラグを建てていきましよう。

ちなみにししろんとトワ様は桜嵐くん的には戦いやすい相手です。2人とも物理アタッカーなので最悪のーくんで勝てます。でものーくんはすいちゃんに切りたい。

というわけで今回はここまでかな？

次回は再び屋上行って4期生ぶん殴ろうと思います。

それではご視聴ありがとうございました！

∨ 「ところでちよこ先の隣のお前は誰だよ？」

∨ 「あつ、ちわーす！大空スバルです！というかお前って失礼だなオイ、一応先輩だぞ。」

∨ 「おっけよろしく、烏羽桜嵐だ。ちなみに何ができるんだ？」

∨ 「えっ…スバルは…」

パート70前半 『第2回バトロワ⑩ それぞれの奮闘と模倣式』

いよいよこの屋上の戦闘を終わらせにかかる『オーデিশョン』実況プレイ、はーじまーるよー

早速ですが今回はほんとに4期生プラスししろんを落とすしにかかります。それではプレイ画面をどうぞ。

く天音かなた、雪花ラミイ、百鬼あやめ視点く

く「行けんでこれ！詰めよう詰めよう！」

く「前出るよー！」

く「分かった一緒に行く行く!!!」

〈「ぐっ…事実上3対1…特にすいせい先輩は技が援護に向いてないし…かといつてすいせい先輩のステージを手放すのは良くないらしいし…」

〈（現在こっちの戦闘はやや優勢め、相手の近距離役が一人しかいないのと相手が誤射を嫌がつてあんまり高密度の弾幕は貼ってこないから近距離3枚のこつちとしてはやりやすい！そして…）

〈「ふーん？これならどうなのら？」

〈「くっ…この騎士たち、一体一体が雑魚じゃない!？」

〈「ミオあぶないっ！」

〈「えっ？」

スドドドドドドドツ！

『……………』 シュウウウウ…

▽「ハトタウロス!?大丈夫!?何今の!」

▽「向こうの騎士つてのに砲撃手がいるみたい…!合計五体…想定よりかなりきつい、出し惜しみは無しで行こう!」

▽（ルーナが2人も抑えてくれてるのが大きいツ!）

▽「人数有利はこつちにある!このまま押し切るよ!」

▽（あやめ先輩に当たりそうで下手に大技が撃てない…どうすれば…!）

▽「ん…?」

フワフワ…

▽「これは…桜嵐くんのワープする奴!?…にメモが貼ってある。」

∨『あやめの所に行つて、目の前が真っ白になつて何も見えなくなつたら2人の全力の炎と氷の攻撃で受け止めろ。読んだらこのガントレットをあのアイドルに渡してくれ』

∨(どういふことなの…? とりあえず聞いてみよう。『氷大剣生成』…)

∨「ココっ! セーので行くよ!」

∨「タイミング任せて!」

∨∨「セーのっ!」

∨(あつ…これ避けれん。障壁も無いし…ローランごめん、ローランを1位に出来なかつた…)

▽「あやめ先輩！全力で左抑えて！」

▽「…ツ！『鬼火・修羅二頭』っ！余おおお！」

ガキンツ！

▽（手応えがないっ…防がれた!?）

▽「んっ？なんか今余計なもん切ったような？」

▽「あやめ先輩！目の前が真っ白になったら全力で炎出してください！」

▽「えっ？どういう意味？」

▽「多分桜嵐くんの指示です！」

∨∨∨ (それよりも…)

∨∨∨ (眩し過ぎて何も見えないッ………!)

∨∨ (来たっ……! 『目の前が真っ白になる』状況っ……!)

∨ 「ラミイちゃんッ!」∨ 「分かっています!」

∨ (炎を……!)

∨ (氷を……!)

∨∨（全力で目の前に…!!）

∨∨「はあああああああつ!!!」

【時を遡り50秒前】

∨ 烏羽桜嵐（プレイヤー）視点∨

というわけで屋上入口にきました、作戦通りスバルには危険地帯に突入してもらいま

す。

スバルは渋々了解って感じだったので、その分の仕事に見合った結果を出してやりた
い所ですね。

じゃあここで『全武装』最大のロマン技をお見せしましょう…！

◇ここは屋上入口、ここからホロふおーす一掃を狙う。

◇「さあ、ちよつとばかし乱暴しようか…」

《3分前》

◇「ところでちよこ先の隣のお前は誰だよ？」

◇「あつ、ちわーす！大空スバルです！というかお前って失礼だなオイ、一応先輩だ
ぞ。」

◇「おっけよろしく、烏羽桜風だ。ちなみに何ができるんだ？」

- ◇「えっ…スバルは…花火での目眩し…かな…?」
- ◇「先輩呼びさせておいてまさかの直接戦闘能力無し!」
- ◇「まあまあ、スバル様の目眩しはホントに1級品よ?」
- ◇「ええ…ちよこ先がそこまで言うなら…それを信じて1つ作戦がある。」
- ◇「聞かせてちょうだい?可能かどうかは私が判断するわ?」
- ◇「…なるほど、それが上手く決まれば一撃で一掃できるわね。でもいいの?それだとあなたのペアや友達を巻き込まない?」
- ◇「それに関してはなんとかなる、やるならまだ誰も欠けてない今だ。」
- ◇「…わかったわ。スバル様?」
- ◇「えっなにこの雰囲気…嫌な予感…」
- ◇「スバル様には1番危険かつ1番重要な役割を果たしてもらおうわ?いいわね?」
- ◇「うわああああ!やっぱりだったああああ!」

《《現在（48秒前）》》

∨ 呼吸を整え集中する、今から行うのは微細な操作が必要だ。

∨ 「合体しろ、『夕焼け』『朝焼け』『砕氷』『焰龍』」

ガチツカチツ……キリキリキリ……

∨ 4つの武器を合体させ、弓状態にする。今から行う技に必要なものだ。

∨ 『『d a c a p o a l f i n e 』 実行開始…』

∨各武器の連携プログラムを音声認識にて起動。左手で弓を持ち、右手は今だ見えぬ矢を引き絞る。

∨「プラスエネルギー、マイナスエネルギー同時放出開始。」

∨ひとつずつ行わなければならない工程を口に出しながら意識し、プラスの熱エネルギーとマイナスの熱エネルギーを『夕焼け』『朝焼け』から取り出し、混ぜ合わせ、スパークさせる。

バチバチ…バチバチ…

▽プラスとマイナスを掛け合わせ出来上がった対消滅エネルギーは『砕氷』と『焰龍』で細かなバランス調整を行い『矢』の形に収束させる。

▽「集中を乱すな…バランスが崩れたら練り直しどころの話じゃない…」

▽「屋上から落ちてどこに行ったかと思っただけど…ローラン見つけたああ！」

▽「チツ…！」

▽「不味い、発言からしてずっとマークされていた…！」

▽「うわっ!? その弓矢見るからにやばそう! 絶対撃たせないから! これでも喰らえっ!」

バンツ!

▽「速い…! 元々避けられる状況じゃないが音が普通じゃない! 投げられた槍の速度は

もはや弾速の域に達しているだろう…

だが当然、何の策も無しにこんな隙だらけの『貯め』を行っていない。

…カンッ！

∨「ッ!?!障壁!?!いや違う!今のは…槍だ!」

∨「退屈かもしれないけど貴方様の相手は私よ、トワ様♡」

∨…悪魔には悪魔をぶつけさせてもらう!

《《現在25秒前》》

く大空スバル視点く

く「行けんでこれ！詰めよう詰めよう！」

く「前出るよ！」

く「分かった一緒に行く行く!!!」

く「ぐっ…事実上3対1…特にすいせい先輩は技が援護に向いてないし…かといってすいせい先輩のステージを手放すのは良くないらしいし…」

く「うわあああああ!?!やべえつて！ここに花火放り込むの怖いしバレたら絶対やられ

るって！隠れてるの見つからんこと祈るしかねえ！

◇「というわけで青い髪の子と二刀流の鬼の子が2人並んだら目眩ししてきた。たのんだ〜！」

◇（いや青い髪の子どこだよ!? いねえんだけど!?)

◇「…んっ? スバルちゃん!？」

◇「あつやべ…」

◇「それは…花火?」

◇（どうするどうするどうするどうするどうする例の必殺技は合図が無いと撃てないし合図は青髪の子がないから出せる状況じゃない!）

◇「よそ見している暇なんて与えないのらあ!」

ガシヤン…ガシヤン…

▽（あれはホロふおーすの…まずいあの子だけには見つかつちやダメだどうするでも近づいてきてるし遮蔽の裏を見られたらアウト…！）

▽「スバルちゃん。」

▽「へ…？」

▽「直接的な戦闘力がないスバルちゃんがこんな所にいるってことはきつと何かの作戦なんだよね？」

▽「……………」

▽「フブキは迫り来る騎士の攻撃を蒼く輝く剣で受けながら話しかけてくる…どうしよう…ここで時間をかけるとちよこ先たちの負担になる…！」

▽「…行つてきな…ここは白上たちがあの騎士使いを縫い止めるから！」

〈「…へ？」

〈「状況的に何となくわかったんだ〜これローラン君の指示でしょ！」

〈「っ?!?なんでっ?!?」

〈「あつやつぱり…!やつぱローラン君とは趣味が合いますね〜!こんど一緒にゲームしたいなあ〜。」

〈「反応ひとつで全部読み取られた…でもこれで…!」

〈「さあお話はおしまい!急いでるんでしょ!ハリーハリー!」

〈「…ありがと!ちよつと行ってくる!『目の前が真っ白になったら屋上から飛び降りて
!』」

〈「おうっ!背中任せろ〜!」

《《現在25秒前》》

▽「やああつ！」

カアーンツ！

▽「なかなか速いですが焦りを感じますわ？もしかしてローラン様のアレ、何か知ってるんです？」

▽「知らんし！初めて見た！でも絶対やばいから止めないと！」

ガキインツ！

∨ 「罅迫り合いなんてしてる暇あるんすか〜？」

∨ 「ビビ〜！」

ピヨソツッ！

∨ 「あつがちい!? それは予想外なんですけど!？」

∨ 「ちいつ…ちよこ先! 残りの武器全部貸します! 上手く連携してください!」

ちよこ先生の脇をビビがすり抜けてきた!? やばいやばいやばい! 残りの武器でテキトーに戦います!

ただど弓を構えてる間は超高頻度でQTEが来るのでほぼまともな操作は出来ません!

∨ エネルギーのコントロールの片手間に使っていない武器でビビの相手とちよこ先の手伝いをする…純粋な戦闘能力はトワのが上かッ…!

〽「ちーつす。それで打てる手全部だよね？」

〽「なっ……」

〽「ししろん……!?このタイミングで!やっぱりずっとステルスしてやがった!

はあ?!ししろん!?

ん……まって?ししろんさん?それ持つてる銃……APEXのやつですよ?少し前にししろんがAPEXをやっていたのでこの作品の『ししろんはエペの銃を使わない』という設定は無事消滅した

〽「見てよこれ。ボルトつていう銃なんだけどAPEXとかにもあるから知ってるでしょ?エネルギー弾を使うから今からのーくんを纏っても無意味だよ。」

〽「くそ……この時をずっとトワと待ってたってか……?」

〽「その通り。今回は私の、いや私たちの勝ちだね。まあトワ様達にも今回だけは絶対あ

のメンバーで勝りたい理由があるらしいから大人しく負けてあげてよ。」

▽「勝りたい…理由…？なんだそれ？」

《現在15秒前》

▽「んっ…！」

▽（あれは…さつきまでは居なかった子？迷い込んだのかな？）

▽（急げ急げ急げ！青い髪の子は…ホントにどこだよ！）

▽（かなたんもココちも気づいてない…わための点数にしても悪くないよねえ〜！）

▽「その帽子被った子！点数にしてあげるから止まりなさいっ！」

▽「うひゃあっ!?きたあああああ!?!」

∨（どうするどうする!?!相手に狙われてる!青い髪の子は見つからない!）

《現在10秒前》

∨「詳しくは知らないけどドラゴンの子が今度引越しちゃうんだって。だからせめて仲のいい5人で最後1位取ろうって言ったらしいよ?あたしはローランを倒せたらなんでもいいから協力してるだけ。」

∨「…言いたいことは終わりか?」

∨「…?ないけど。」

∨「あつそ、それじゃあ…『姿勢を正しくして、両手を組んで、おまえの信じている神に祈りな』」

ドオオオオオンツツツ!!!

I 捕ま caught たあ it あ!
!!!!!!

∨ 「床下からのーくん!?!…しまった!?!」

∨ (二足歩行での出現!この時点で桜嵐はのーくんを纏わなかったんじやなく纏えなかつたんだ!くっそ…あと一步なのに…下の階に引きずり込まれる…い)

∨ 「ぼたん!?!くっそ…今行く!」

…ガキンツ!

∨ 「何度も言いますわ? 貴方様の相手は私よ、トワ様♡」

▽「ああもうこの先輩悪魔死ぬほど邪魔くせえんだけど!？」

▽（よし…トワもししろんも抑えた…!あとは合図…!）

《残り5秒》

▽（あっ…!）

▽「あやめ先輩左抑えて!」

▽「…ツ!『鬼火・修羅二頭』っ!余おおお!」

▽「居たああああああああああ!!!」

∨ 刀ではなくあやめの目の前にそのまま落ちて…

ガキンツ！

∨ 「んっ？なんか今余計なもん切ったような？」

∨ 無事に着火された……！

ドオオオオオオオンツツ!!!



∨ 集中しろ最後の調整だ。方向を合わせ、目標を全部攻撃範囲に入れる…

∨ 「術式説明」！夕焼けと朝焼け…2つの剣は柄に刻まれた刻印によって術をコントロールする…刻まれし刻印の名はかの有名な魔法にあやかった『Mer^メra^ラ—Z^ゾo^オma^マ』、『Ma^マha^ハd^ド』とした。これはその両方をかけ合わせ生み出された消滅エネルギーを打ち出す術…！」

ジジジジジジ…

∨ 目に見えて火花が飛び散る…負の熱エネルギーと正の熱エネルギー、本来相反する物を掛け合わせているのだ。少しでも不安定になれば即座に崩壊する…！

∨ 「合図は…まだか…ッ！これ以上は俺の集中力が…！」

幕間『白い悪魔、採点中』

◇「いつつ……」

◇目が覚めて辺りを見回す。気絶⇨戦闘脱落のバトルロワイヤルのルールから考えればあの閃光のすぐ後であるはずだ。

◇「あれ……？屋内？おかしいな……屋上にいたはずなのに……」

◇疑問を感じながら周囲を見渡した後、上を見上げる。どうやらここは5階、屋上の一個下らしい……桜嵐はどうしてるだろうか？合流を急ぎたいが……

◇「え……？」

◇ちなみに見上げた天井は……

▽ 「いい天気だなあ…」

▽ とても綺麗な蒼空だった…

▽ 「あつ…あやめ…?」

▽ 「えっ? スバルちゃんじゃん。どうしてこんなところに?」

▽ 「それは…」

さて、採点の時間だ。

今回の採点担当は私、『白い悪魔』だ。

時は模倣式『Imitation Medrow』が放たれた瞬間まで戻る。
この時の周辺の戦場の様子をよく見ていこう。

1つ目は白上フブキの活躍だ、アレの身体能力は凄まじいな。

∨「…あれはっ！」

∨「フブキ？…くっ！…こっからどうするの!?ハトタウロスはもう限界！」

∨階段の方でとてつもない魔力…いや性質は呪術に近い？…ってそんなことはどうでもいい！

あれがスバルが賭けた桜嵐くんの切り札のひとつ！

∨「…今だッ！「解禁」ッ!!」

◇「シエイク美味しく！ところでローランくんは「解禁」を使うんですか？」

◇「俺？俺はある程度準備運動してからじゃないと筋肉ズタズタになる。」

◇「なんか面倒くさそうですね…」

◇「その分長期戦になるバトロワとかでは便利だ。そうそう、解禁の使い手は…」

この時、白上フブキは1つの行動を実行することに決めた。

▽「ミオ！屋上から飛び降りて！」

▽「えっ落下の衝撃はどうすれば!?!」

▽「後で何とかする！」

蒼い花卉を散らしながら走る。待ち受けるは…

来るぞ！ブレード使い1人！

俺が狙う！

ガードは任せろ！

姫森ルーナの召喚した騎士…5人!

迫り来るは大剣使い、双剣使い! 槍使いが盾を構え背後には弓使いと弩を構えた大男達…!

その全てが奥に居る姫を守るべく正面に立ち塞がる…

屋上の壁際に構え攻めと守りを両立した陣形で待ち受ける!

◇敵が陣取つてる位置は階段の真横!そして横には…ローラン君!構えてるのは弓…? いやあのパーツは前に見た見た双剣!なるほど合体武器…ローラン君はロマンを分かっていますねえ~!

◇「けど多分あの位置は範囲外でしょう?後ろに当たる弓なんて存在しませんから!」

◇となると白上が取るべき行動は1つ!そしてこれが白上の切り札!

◇「そうそう、解禁の使い手は…」

◇「それぞれ特有の必殺技があるそうだ。白上もなんか作ってみたらどうだ？」

前が出る！これでも喰らえっ！

…ザシンツ！

「」「な…なにイイツ!?」「」「

…ザシンツ！

(馬鹿な…早すぎる！)

…ザシンツ！ザシンツ！

(一体どこからこの身体能力が!?)

「んっ!?他のみんなは!?!さっきまでそこに」

…ザシンイン!

〈『』剪裁』!』

〈姫森ルーナ視点〉

〈「…っ!?!」

◇ 何が起こったのら!? 一瞬の間にルーナイトたちの反応が消えとるんだけど!
間違いはない…絶対にこつち来る! 今からでも逃げないと…!

◇ 「判断が遅いですね!」

ブオン…

◇ え…?!

◇ 「模倣式『Imitation Medrower!』」

だが、それは決して無謀でも最終手段ではない。

ダンツ！

◇「ふえっ……？」

白上は壁を走つてミオをキャッチした。

◇「いや〜思ったよりも余裕で間に合いましたね！ 『解禁』の能力上昇はすごい！」

飛び降り指示からたったの8秒。騎士を下し、姫に王手をかけ、狼の少女を救った白い狐が立っていた。(最後のはマッチポンプだが…)

これが1つ目の戦場で起きた出来事だ。

『剪裁』

使用条件：「解禁」状態で片手剣カテゴリの武器を装備している。

目の前の広範囲を認識し、不要だと思ったものをターゲットに取る。その後、ターゲットにした相手に高速で突撃。

蒼い花卉を散らしながら剣で軌跡を描き敵を殲滅する。

その様子は、樹木の不要な部分を切り落とし、形を整え、見た目を美しくする『剪裁』のようだ。

◇「実はこれ、対ローラン君用の必殺だったんですよね…」

◇「なんかごめんね」

では2つ目の戦場を見てみよう。

ここで見るべきなのは『桜嵐の必殺技に対する行動』だ。

アレに対する対応の速さは評価に値する。

彼女、天音かあなたは天使だ。

天使という上位の存在は魔力に関してはかなり優秀な能力を持っている。

▽「…ッ!？」

そんな彼女は感じ取った。

火属性…氷属性…その両方を組み合わせた術の発生と接近を1番最初に気づいたのは彼女なのだ。

しかし、重要なのは発生した術の規模だ。

▽心配がでかすぎる…!これを目が見えない状態で左右に避けるのは不可能!だけど2人に伝えてる時間はない!

短い時間で天使は考えを巡らせる。

アレもダメ、これもダメ、そもそもわたためが飛べない上に何故か距離が少し離れてるので支援は不可能、ココは飛べるから上方向への回避ができるけど口頭で伝えるには間に合わない。

そして、天使はあるひとつの方法を考えついた。

それは成功すれば全員助かりうるものだった。

◇
まずは…

彼女らが助かるために障害は3つある。1つ目は『狙い』だ。

∨（どうしようどうしよう！何も見えない！一体どうすれば！）

∨「わため！痛いけどごめんね！」

∨「えっ…」

∨その瞬間、ゴツ…と鈍い音を立てて何かか吹っ飛ぶ音がした。まずはわための支援完了。

武器の槍を投げてその勢いでわためをふっ飛ばしたのだ。方向は合ってたらしい、外さなくてよかった。

次はココを逃がす、これは簡単だ。

◇「かなた！生きとんか!？」

ガシツ…

◇「はい？」

◇ココを抱えて僕が飛べばいい。

◇「重っ…!？」

◇「いきなり持ち上げといて失礼だなオメー!？」

◇「後ろからヤバいのくるから黙って自分でも飛んでよ！」

天音があなたは最善手を打った。

自分が持ち得る情報を最大限に生かし、味方を逃がし、意志を伝え、行動を促した。結果、彼女らは逃げ切り、術者に対して手痛い反撃を喰らわすことになる…はずだった。

パシユツ！パシユツ！

◇「えっ…」

◇「かなたん…？かなたん!!?ぐふっ!？」

◇羽に力が入らない…!いや痛い!一体何をされ…

天音かなたはあまりの出来事に物事の全てをすぐには理解できなかつた。

認識できたことは2つだけ。

ひとつは自分が撃たれたこと。もうひとつは…

∨ 「これで3人…」

∨ 「がはっ…」

自分とココ、恐らくわたためもあのメイドによつて術の攻撃範囲からの脱出に失敗したということだ。

彼女らは最前手を打った、だが生き残れなかった。

さつきまで盤面に存在しなかったこの駒は状況を大きく動かす…のかもしれない。これが2つ目の戦場で起こった出来事だ。

∨ ゲーム的な動きの解説∨

- 1、天音かなた、種族特性によつてイミテーション・メドロアを察知。
- 2、スバルを襲おうとして少し離れていたわために向かつて槍を投げることでそのノックバックを利用して少量のダメージで術の範囲から外す。

2、5、この時、飛んできた先には湊あくあが居たので『ホイールズ・インダストリー』
によって弾き返されたことで、わため無事にメドローアから脱出ならず。

3、天音かなた、説明よりも先に桐生ココを抱えて飛行開始。

4、桐生ココ、よく分からんけどなんかやばいと思いついで自分で飛び始める。

5、飛んでいる2人に気づいたあくたん。即座に『ロジックアトリエ』による羽の狙撃。武器をアラス工場の槍に持ち替えココを突き刺し2人とも落とす。（飛行方法については省略）

∨「漁夫の対策が出来ていなかったことを考慮しても80点です。いい判断力でした。」
プレイヤー「えっなにこのログめちやくちや過ぎない？判断力が人間のソレなんだけ
ど。」

では最後にいくつかの小さい戦場、その中から2つほど摘んで語るとしよう。

これは不運にも屋上に近づいたせいでイミテーション・メドローアに巻き込まれた者の話だ。

…まあ逃げ道としては悪くなかったが、運が無かったな。

▽「うつひよおおおおおおおおおおおお!!?あぶねええええええ!!!」

彼女の名前は尾丸ポルカ。サーカス団の座長を継ぐ…予定らしい。

多くの種族について学ぶために、そしてサーカス団としての旅の途中で襲われても大丈夫なようにある程度の戦闘術を学ぶために来た獣人だ。

▽「ほらほら〜逃がさないよ〜?」

そしてこちらは紫咲シオン、世間では魔女と呼ばれる存在だ。

資料によれば魔力量が多ければ多いほど強力になる黒魔術を使うようだ。

▽「『ケルベロス』!」

…幻想の住人を従えているとまでは資料に書いていなかったな。

▽「架空の生き物出してくるとか反則だろおおお!!?こちとらサーカスやぞ!!普通の動物しか連れとらんわ!というかケルベロスって廊下に収まるサイズなんですねぇ!!」

▽「えー!? さっきまでで手の内出し尽くしたのお? ギーこぎーこww」

▽「はあ!? ふざけやがってえ! てめえなんか怖かねえ! 野郎オブクラツシャアア!!!」
(全ギレ)

…これもパツと見だと挑発に乗ってしまったかのように見えるが、実は正しい行動だ。

彼女は逃げながらも廊下の行き止まりまで移動していた。

この学校には廊下の両端にはエレベーターが有る。バトロワをやるにあたって一応強固な素材を採用し魔法にも耐性を持たせてある。

彼女はボールを投げ、そのエレベーターのボタンを既に押しであるのだ。だからこの行動は奥のエレベーターという逃走手段に意識を向かせない為のある種の囮作戦なのだ。

さあバトンを投げたりボールを投げたり輪っかを投げたりで時間を稼いで…

▽「…と言っても攻撃手段全部通じないんですけどねええええ! にっげろおおおおお

おおお！」

…可哀想なほど攻撃力が無いな。これは個人での課題として集団しておこう。

▽「尾丸さん！『ミラージュ・メツシナ』！」

ん…？知らない生徒です。これは誰でしょうか…

ええと、名簿名簿…有りました、彼女の名前は『妃 モルガー

ナ』名前的にハーフでしょうか？1年生ですね。魔術師みたいですが…尾丸ポルカと組んでいる、前衛が居ないポルカの性能としては自バフ積んでから中距離で『アニマルサモン』による使い魔の召喚や投擲で攻撃するスタイルようですが相性はどうなんでしょうか…？

▽（魔力による感知が出来ない…微弱な魔力を混ぜた煙魔法！作りは簡単だけど…その分効く！）

∨ 「あ、でもすぐに拡散しちゃったねえ。時間稼ぎは終わりかな？」

シーン…

∨ 「あつ逃げられた!!!」

∨ エレベーター組

『妃 モルガーナ』 15歳

白髪眼鏡ツインテールの魔術師見習いでお姫様になりたいハーフの15歳。

尾丸ポルカは同じクラスの友人、ポルカ曰く「すごい夢もってんね!?!応援するわ!」だそう。

▽「よ、よろしくお願いします!」

▽「おお、生徒で初めてのオリキャラか。何使えるんだ?」

▽「えつと…霧と再生と…あ、あとエクスカリバーが使えます!」

▽「…は?あの伝説の?」

そしてもうひとつの話、イミテーションメドローア発射後の話だ。

∨ 「はあああああああつ!!」

放たれた矢は直線的に敵味方問わず襲いかかる。

しかしこの矢のエネルギーは『熱』だ。熱の発生と熱の吸収を組み合わせたこの術は同じく熱の吸収と発生をぶつけてやれば打ち消せる。

グシヤアツ!

∨ 「ツ?!」

しかし、タダ撃つだけでは敵は倒せても味方であるあやめを消耗させるだけである。

もちろんラミイも消耗するし、協力して貰えなければそこで終わりだ。だが烏羽桜嵐はその可能性はスルーした。

なぜか？ 簡単だ、現状最も厄介な敵を倒したかったからに他ならない。

結果、作戦は上手く機能した。

メドローアを受け止めようとした2人はその余波に耐えられなかった足場が崩れることで射程から逃がすことに成功。

それでは破滅の矢の行先には一体誰が？

▽「こんにやろお……最初からステージの私を狙って斜め上に撃ってたのか！」

改めてもう一度言おう、現状最も厄介な敵 星街 すいせい に他ならない！

▽「だが甘いつ！ ジャンプパッド展開！ このまま上から全員滅ぼしてやるう！」

だがさすがは3年、射程外からの攻撃を回避する手段は用意してある。(発言がサイコなのは置いておいて)

彼女の足元にはジャンプパッド、腰にはワイヤー。

ワイヤーアクションの要領で避けようという考えだろう。

∨当然、想定済みだ。むしろ避けてくれなきやこまる。

∨「合わせるのーくん！さつき教わったやつやるぞ！」

I know! I really hate using his power,
but I can't help it! (分かつてる! アイツの力を借りるは
心底嫌だけど仕方ない!)

桜嵐復帰からここまでの試合の流れ。

- 1、桜嵐『イミテーション・メドローア』チャージ開始。
- 2、ラミイが桜嵐のメモを受け取る
- 3、フブミオがやや劣勢
- 4、トワが桜嵐の妨害を試みるもちよこにより阻止される。
- 5、白上によってスバルが見逃される。
- 5、ビビにすり抜けられるが残りの武器で対応する。
- 6、ししろんがエネルギー武器でトドメを刺しに来るものーくんで対処。
- 7、スバルがわために見つかる
- 8、白上が『剪裁』によってルーナを撃破。

9、スバルが花火を放り投げ着火に成功。周囲に閃光が走る。

10、天音かなた、盲目ながらも種族特性によってイミテーション・メドローアを察知。

11、スバルを襲おうとして少し離れていたわために向かつて槍を投げることでそのノックバックを利用して少量のダメージで術の範囲から外す。

11.5、この時、飛んできた先には漁夫リストあくたんの『ホイールズ・インダストリー』によって弾き返されたことで、わため無事にメドローアから脱出ならず。

12、天音かなた、説明よりも先に桐生ココを抱えて飛行開始。

13、桐生ココ、よく分からんけどなんかやばいと思い自分で飛び始める。

14、イミテーション・メドローア発動。

15、飛んでいる2人に気づいたあくたん。即座に『ロジックアトリエ』による羽の狙撃。武器をアラス工房の槍に持ち替えココを突き刺し2人とも落とす。（飛行方法については省略）

16、白上がミオしゃをお姫様だっこ。

17、この時、桜嵐はのーくんと同化を発動

18、すいちちゃんがジャンパワイヤーアクションでメドローアの回避を試みる。
19、「のーくん、アレやるぞ」アイツの記憶に頼るの嫌だけどしやーない（意識）