

ホロライブラバース

三つの路を束ねる者
レイ

獲得を目指す実況ブ

白銀蜥蜴

【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】

沢山のホロライブバーズ動画に影響を受けて初投稿ながらに頑張ってみました。

実況プレイ自体初なので文言が拙いのかは許してヒヤシンス。

<https://syosetu.org/novel/245562/>

→偉大なる先駆者TENSEI2ニキのRTA作品。

プロットなし、処女作、いきあたりばったりの上時間が取れなくて1週間〜1月とかかかるかもだけど許して……

週一〜2週に1話投稿を目指して頑張ります。

※この作品はフィクションです。実在の人物や団体などとは関係ありません。

目次

00—1 回想	—	1
01：キャラクターまで	—	5
02：入学まで	001	11
03：入学まで	002	16

001 回想

幼い頃、俺には、憧れの人がいた。

人妖問わず、分け隔てなく接して、老若男女人妖問わず、沢山の人に好かれ、人望も厚く、どんな時でも柔和な笑みを絶やさない、優しい母さん。

こんなことをいうと偏見だ、なんて怒られたが、魔族のくせに、正義の味方みたいにカツコよくて、時折暑苦しい父さん。

そんな両親が俺の憧れであり、誇りだった。

父さんはどこかの軍隊の指揮官だった人で、俺が産まれたのをキツカケに退役し、小さな道場を開いて近所の子供や学生達に武器の扱い方や戦い方を教えており、俺にも、沢山のことを教えてくれた。

母さんは界限では有名な陰陽師で、現役で活動しつつ、後進の指南役として陰陽師のイロハや心構えなどを説き、休みの日には俺の我儘にも嫌な顔ひとつせず、「しょうがないわね」なんていいながら、いろいろなことを教えてくれた。

幸せだった。

幸福だった。

ずっとこんな取り留めのない日々が続き、ずっと一緒に居られるんだと、なんともなしにそう思っていた。

あの日、あの瞬間まで……………

どう、と倒れ伏し、強い意志を宿した深紅の瞳は、虚ろな眼差しを虚空に向け、その表情はいつもの快活な笑みを浮かべていた様子を窺い知ることは出来ない。

その鍛え上げられた四肢は力なく赤黒い泉に投げ出され、もはやピクリとも動くところはない。

いつも柔和な笑みを絶やさない女性の表情は後悔と悲しみに満ち、俺に覆い被さったまま動くことはなく、大地を、そして俺の身体を赤黒く染め上げていく。

宵闇の中、この惨劇を生み出した存在は、帳の下りた世界を背に、悠々とうすら笑みを浮かべ、生き残った俺にもその刃を振るわんと、

赤黒く染まった獲物を手の中で弄びつつ、ゆったりとした足取りでこちらへと近付いてくる。

顔は、星灯りひとつない新月の夜であるためか、その容貌を窺い知ることができない。

それでも、不自然に浮かび上がる男の表情が歪に歪み、ニチャア、と悍ましい笑みを浮かべていた。

そんな男の様子に気圧されながらも、せめてもの抵抗にと、手近にあった鉄パイプを握りしめ、震える身体を叱責しながら、その『錫杖と仕込刀を携えた妖』と相對する

だが、そんな幼児の抵抗も意に介さず、男の手に握られていた血塗れの刃が、その身を貫く

一矢報いるどころか、抵抗する間もなく、最後の足掻きさえも許されることはなく、全身から、ジワジワと力が抜けていくのを、どこか他人事のように認識する。

再び視線を戻しても、そこには大切な父さんと母さんの遺体が、先程と変わらぬ光景が広がっているのみであり、『錫杖と仕込刀を携えた妖』の姿は、影も形もなかった。

———あの日、愚かな俺の一つの過ちが、全てを奪い
去っていった……………

▷トラウマ:『\$ # € ? ■ σ ρ μ Ω Δ』を獲得しました

01：キャラクリまで

色々な方法で推し達を攻略していくのんびり実況プレイ、はーじまーるよー

皆様、初めまして。

本日からこの『ホロライブバース』を実況していきたいと思います。

このゲームは大人気Vtuberグループ、『ホロライブ』のライバー達とドンパチしたり仲良くなってお友達になったり恋愛したりすることの出来る、恋愛&mp:アクションゲームとなっています。

このゲームは凄まじいまでの作り込みで、自由度も極めて高く、恋愛要素を除いても多彩なアクションゲーム要素と重厚なストーリーに、主人公の設定やスキル構成によって千変万化の顔を見せてくれることから、プレイヤーの心を掴んで離さない、最高のゲームです。

先駆者ニキも数多くおり、私も先駆者のみなさまに影響を受け、このゲームの魅力を億分の一でもいいからお伝えしたいと思い、初めてながら本動画を作成しました。

RTAを走ることも考えましたが、チャート作成やらフラグ管理やらでガバる未来しか見えなかつたので今回は通常実況となります。

許してください、なんでもしますから()

その他の『ホロライブバース』に関する詳細は他の先駆者にあたる実況者の作品をご覧ください。尺は無限にあるわけではないのです。ご容赦を……

それでは、初めにキャラクリから始めていききたいと思います。

このゲームでは、初めに性別と種族の設定を行います。

今回は性別は男、種族は「人間」にします。

他種族に関しては、その種族のライバーが登場したら簡単に解説します。早く知りたいという方は是非先駆者の方々の作品をご確認ください。

そして、主人公の種族である「人間」のステータスは、良くも悪くも器用貧乏、といった感じのステータスではありますが、職業によつ

て変化するステータス、一部NPC限定スキルや専用技を除いてほぼ全てのスキルが獲得できる、イベント次第では他種族へ変体できるなど、汎用性が極めて高く、柔軟なプレイングが可能です。

初心者ニキやライトプレイヤーの皆さんにはおすすめの種族ですね。

さて、種族の設定が終わったら次はこの主人公の名前を設定します。

この時、あだ名の欄に適当なワードを入力しておけば、好感度や友好度が一定以上に達すると、その通りに呼んでくれるようになります。

変なあだ名を設定していた場合、苦笑したり酷いものだと好感度も下がったりする、とWikiに書いてあったのでくれぐれも注意してください。

：ほんとこのゲームの作り込みは頭おかしいと思います（褒め言葉）

キャラの名前はランダム機能も備わっているため、「つける名前が決まらない」といった人はこの機能を使用すると良いでしょう。

今回は私もランダムで決定したいと思います。

RTA実況なら略して「ほも」となるように名付けるのが通例ですが、今回は通常実況。

RTAは他の先駆者様や後続ニキたちにお任せします。

さて、それでは、運命のダイスロール！（遊○ボイス）

「吾妻 玲」

：うん、コメントに困るレベルで普通ですね。

精々「吾妻」って苗字が珍しいぐらいですね。

名前が決まったら次は基本スキルの獲得です。

これも少し前のアップデートで自由に選択できるようになっていますが、今回はランダムで決定していきます。

全てはダイスの女神様の思し召しのままに（TRPGプレイヤー並感）

これによって玲くんの育成方針が決まってくるので大事なところ

……

お願いだから女神様、空気読んで……………ここ、ネタとか笑いかいらないところだから……………!! (超小声)

コホン、それでは改めまして、本日2度目の、運命のダイスロール!! (ry

《武器習熟》《陰陽道》《混血児 (魔族) 》

……………なあにこれえ (遊○ボイス)

武器習熟、陰陽道は非常に美味しい。

武器の扱いが上手くなり、武器の攻撃速度と攻撃力を上げてくれる「武器習熟」や、マスクデータである幸運や知力に補正のかかり、魔法の1つである陰陽術のブーストスキルである「陰陽道」は非常にうまあじです。

ですが、「混血児 (魔族)」引くってこれマ……………?

「混血児」とは、選択した種族とは別に、カツコ内に書かれた種族の血を引いていることとなり、その種族のステータス補正を純血ほどではないにせよその恩恵を受けることができ、同種族の好感度補正も他と比べると上がりやすくなる、非常にうまあじな超レアスキルになります。

Wikiにはランダム限定の基本スキルで、引ける確率は0. 数%未満、とか書かれてたけど、ここで引きますか……………

ありがとう、ダイスの女神様。それしか言う言葉が見つからない……………

スキルガチャに完勝したい気分のまま、続けて経歴の設定に移ろうと思います。

経歴システムは、先日のアップデートでこれにもランダム機能が追加されたので、態々沢山ある経歴表と睨めっこしてズルズル時間だけが過ぎ、プレイできる時間が削られる、と言う事態も避けることができ、RTA走者にも優しい○仕様となっています。

それでは、折角なのでランダム機能を使って経歴を決定しましょう。

そーれ、ころりんちよ

経歴：復讐者

大切なものを喪い、その奪ったものを打ち倒すべく足掻き続ける。
例え、この身がどうなるうとも
設定されたトラウマ、非才能スキル、狂気による恩恵スキルを一つずつ獲得する。

トラウマ：「惨劇の爪痕」

幼い頃、大切なものを目の前で失った。

自身も深く傷つき、手を伸ばすこともできず、抗うことさえ許されず
……………

その時の憎悪と憤怒は、幾年幾星霜経とうとも、決して忘れることはない。
憤怒と憎悪の対象を、その手で仕留めるその時までには……………

非才能スキル：「命知らず」

深き憎悪が、憤怒が、自らの生命の限界さえをも見誤らせる。

どれだけの毒をその身に受けようと、どれだけの深傷を負おうとも、その身は憎悪に突き動かされる。

どちらかの生命果てるその時まで、その手は得物を振るうことを止めることはない。

狂気による恩恵：「無辜の怪物」

幾多の妖を狩り、魔物を狩り、穢れた血に浴することで、異形の力の一端を担うことの出来るようになった怪物。

倒した「妖怪」「魔物」の一部スキルを「アクセサリ」アイテムとしてドロップした『御霊』もしくは『霊代』アイテムを装備することで行使することができる。

……………なあにこれえ……………（ガクブル）

……………え、重い、重いよ……………

先駆者の方にもすぐく重い設定のニキもいらっしやいますが、その方とはまた違ったベクトルで重いよ……

まあ、王道つちや王道ではあるんですが……………

恩恵の欄にある「御霊」は陰陽師のパッシブスキルである「調伏」を獲得した状態で妖怪か魔物を討伐することで、妖怪の魂が宿った結晶としてドロップするアイテムのことで、陰陽師の召喚スキルである「式神」に使用される「式符」の作成に必須のアイテムです。

そして「霊代」は妖怪の霊ではなく、スキルが結晶化してドロップしたアイテムであり、こちらも陰陽師のスキルである「符術」に使用する「符」に必須になるアイテムです。

そして非才能スキル、命知らずですが……、うん、これ難易度が劇的に跳ね上がる厄スキルです。

というのも、通常HPは数値としてステータスに表示されるのですが、このスキルが消えるまで、戦闘、もしくは敵が一定の距離にある限りHPの確認ができず、交戦状態だと一定以上交戦中の敵から距離を取ることが、つまり『逃走することができない』のです。

当然バステの確認も不可能ですので、回復やバステ対策を万全にしておかないとサクッと倒れます。

ま、まあ、混血児のお陰で多少は火力も上がりますし、無辜の怪物のお陰で取れる選択枝も幅が出てますし、頑張れるだけ頑張ってくださいませ。

そして、最後にライバーとの関係、攻略対象の設定をしていきたいと思えます。

攻略対象は未定、ライバーとの関係は幼馴染をお嬢こと「百鬼あやめ」に設定します。

理由？特にお嬢が大好きだからです。

あとロボ子さんとししポルも。

さあ、キャラクリ完了、ここからゲームスタートとなります。

ですが、キリも良いので今回はここまでとなります。

次回から本格的にゲームスタート、玲くんの物語が始まります。

次回からはホロライブ学園入学1ヶ月前からの開始となるでしょう。

それでは、また次回お会いしましょう。

02：入学まで 001

命知らずがヒロインを攻略してハーレムを作る実況プレイ、始まるよー！

前回はキャラクリを終わらせたところまでプレイしたので、今回はOPからとなります。

ですが、先駆者ニキ達の動画を視聴してるであろう視聴者諸兄にとつては、既に見慣れたOPだと思えますので、このOPが流れてるうちに、本動画での目標と攻略対象ヒロインの発表をしたいと思いません。

この動画では、主人公と攻略ヒロイン3人の種族が全てバラバラであり、攻略ヒロイン全員を病ませることなくエンディングを迎えることで獲得できる称号『三つの路を束ねる者』の獲得を目指してプレイしていきます。

：ただ別種族3人攻略すれば良いだけじゃんと思ったそこの視聴者さん。

このゲーム、そんなに甘くないですよ……………(´；ω；`)

まず、前提条件として、ホロメンの入学は一斉入学が前提です。

：はい、全員一斉入学でないとどう頑張ってもこの称号は獲得できません。

次に、ホロライブライバーの1期ごとの攻略対象は1名ずつのみ、となっております。

例にしてあげるなら、獣人主人公で、攻略ヒロインのうちの1名を2期生の大空スバルにしてストーリーを進めた場合、スバルのほかに紫咲シオン、湊あくあ、癒月ちよこ、百鬼あやめのうちの誰かを攻略した状態でクリアした場合、この称号は獲得できません。

そして最後に、バトルロワイアルで半年間優勝者として君臨し続ける、つまり、月一で開催されるバトルロワイアルで6回連続で優勝する、が前提条件となっております。

改めて獲得の条件を箇条書きにすると

1. 主人公と攻略ヒロイン3名の計4名の種族が全員別である
 2. ヒロイン全員が病んでいない。
 3. ホロメン全員が一斉入学で同学年である
 4. 攻略ヒロインの1期ごとの攻略完了キャラが1名ずつである
 5. バトルロワイアルで6回連続で優勝する
- 以上の5つを満たしていれば獲得できるわけですね。
- …はい、命知らずのデバフ付与された状態でなくてもとてつもなく厳しい条件ですね。

最初は難易度オーデイションでのプレイも視野に入れてましたが獲得条件確認して難易度下げました。

こんなん無理ですわ…

完走できる自信ある圧倒的自信ニキネキの方は是非プレイして実況を上げてください。

参考のために拝見しますから。

さて、目標についてはざっと話し終わりましたので、続いて、攻略予定のヒロイン3名についても触れていきましょう。

今回の攻略ヒロインは、幼馴染に設定した「百鬼あやめ」、「ロボ子さん」、「獅白ぼたん」の3名を攻略していきたいと思います。

百鬼あやめ、ロボ子さんの2名なら、Suspicious的に考えて残り1名はアキロゼパイセンじゃないのかって？

…私もそう思っって、テストプレイでロボ子さん、あやめちゃん、アキロゼパイセンのSuspiciousメンバーを攻略しました。

ですが、固有のグループやユニットがある場合、そちらの称号が優先されるらしく、残念ながらその時獲得した称号は「三つの路を束ねる者」ではなく、「Suspicious」でした。

なので、今回はロボ子さんと百鬼あやめ、獅白ぼたんの3名を攻略していきたいと思います。

獅白ぼたんを攻略ヒロインに選択した理由？

私の趣味だ。いいだろう？（仮面ライダー並感）

おまるんと迷ったのですが、彼女は今回の目標では大変厄介なヒロインと言わざるを得ないのです。

おまるんこと尾丸ポルカ、潤羽るしあ、常闇トワの3名ですが、他のホロメンと比べると、体感10〜20%くらい病みやすいような気がするのです。

私の気のせいなら良いのですが、ホロメンが病んだら目標達成が出来なくなる動画でほんの少しのガバでおまるんが病んでリセ、なんてことになったら泣くに泣かないので逃げをお許しください。

おまるんとるしあのソロヒロイン実況を上げてらっしゃる素敵な先駆者さまの動画もありますので、どうしてもおまるんや、るしあヒロインのホロライブラリース実況が見たい方はそちらをご視聴ください。

私も大好きで追いかけてるので。

トワ様についてはこの実況が完結次第、余裕があればなにか考えるかもしれません。

とは言っても、未だ取らぬ狸の皮算用、この動画もどうなるかわからない現状、どうか寛大な御心でお許しください。何でもしますから
○

おつ、そろそろOPも終わりそうですね…

それでは、ここから本編開始になります。

それでは、のんびりやっていきましようか。

》仮眠から目が覚めた。時計を確認すれば、時間は2時を少し回った頃だ。

》：丁度良い時間だ。

》簡単に身支度を整え、壁に架けられている薙刀鎌を手に取り、肌寒い外へと足を踏み出す。

》草木も眠る丑三つ時、仕事の、そして、日課である狩の時間だ
……うーん、…これは…

仕事をこなして日銭を稼いでいる、というのは経歴やトラウマから察してはいましたが、これは美味しくない……

………というか、ちよつと待って、何か変なもの持ってなかったかい？

取り敢えず操作が可能になったので所持品とステチエックといきましょう。

取り敢えずまずは所持品と武装チエックを………

………

………

………なんでなん？

玲くんなんて薙刀鎌なんて奇怪な武装装備してるん？

初見の方に解説しますと、薙刀鎌というのは、大^{だいさつどう}？刀、薙刀、大鎌の3つの形態を持つ、かなり扱いが難しい武器の一つです。

速い話が、仁王2に出てくるあれです。

この薙刀鎌ですが、初期に主人公が装備しているような武器ではないです。

本来であれば入手方法は3つあり

1. 陰陽師として一定以上の名声値を稼ぐ事でさくら神社で購入が可能になる

2. 両親のどちらか、または肉親にこれを所持している設定があり、入学前に入学祝いに譲渡される

3. ネーム武器の薙刀鎌を入手する

の三つになります。

基礎スキルガチャの前に剣マークをつけたりはしてないですし、入学前スタートでキャラクリ終えたばかりの玲くんが既にさくら神社で薙刀鎌が入手可能になるレベルで名声値を稼いでいる、ということもないはずですよ。

なので、おそらくは「惨劇の爪痕」と2番目の条件が噛み合った結果なのでしよう。

……うん、武器の説明欄にも母の形見、とかそれらしい一文もありましたし、多分これであっているんでしよう。

……あとは……、うん、武器に関しては弓と破魔矢を対妖怪用遠距離武器として持ち込んでる以外は特にツツコミどころはないね。

バステに関して、特にキャラクリ後から増えた様子はなし。

初手から薙刀鎌所持は驚きましたが、考えようによつては大鎌形態で脳死ブンブン丸してるだけでゴブリンや餓鬼のような下級の魔物や妖怪程度なら簡単に首チョンパするレベルの代物なので有り難く有効活用させていただきましょう。

さて、思ったより時間がかかってしまいましたので、本日はここまでに。

次回は入学前の初戦闘シーンからお届けできると思います。

それでは皆様、次回もお楽しみにー！

03：入学まで 002

薙刀鎌ぶん回して妖怪を狩るお仕事をごなす実況プレイ、始まるよー！

前はスキルとステータスの確認で終わりましたので、今回ははいよ、妖怪との初戦闘になります。

おや、目的地についたからかイベントが始まりましたね…

》目的地にたどり着いた。

》山門の鳥居前に、かなり眠たげな眼でこちらを睨め付けている女性がいる

》「やっときたにえ、待ってたよ吾妻^{あじゆま}」

》「…どうも、みこさん」

みこちきちやあああああああ!!

眠たいのに（詳しくは分からないけど）玲くんのお仕事の付き添いか監督かどっちかの理由で眠るに眠れなくて不機嫌になってむくれてるみこちかあいよいよおおう!!

吾妻（あずま）があじゆま、って甘噛みして言えてないのもベネ！
デイ・モールト、ベネ！

…失礼、取り乱しました。

…というか、テキストパターンどうなってるんですかね…（戦慄）
さて、正直実況そっちのけで膨れっ面の不機嫌みこちを小一時間眺めていたところですが、ぐっところえて、お話を進めていきましよう。

》「あんたも分かっているとと思うけど、一応内容の確認をするにえ」

》「今回のお仕事の内容は、この山の奥に棲みついた妖の討伐。」

》「言うまでもない事だけど、目標を倒した後の後始末もきっちりすること。」

》「後始末を怠れば妖力がその地に固着して霊道が繋がりにやくなる。そうなれば妖怪が「現世^{こっち}」に多く現れるようになり、結果放置した

場合以上の被害が出る、だろう」

≫ 「分かってんならそれでいいにえ。

くれぐれも、手を抜かないよう」

≫ 「…それと、あんたもわかっているとと思うけど、これはあんたの「正式な」陰陽師としての活動が許可されるか否かの最終試験でもある。

気負う必要はないけど、気合入れて気張んな」

≫ その言葉を聞いて、心臓が早鐘を打ち、全身の血が沸騰したかのような熱と高揚感に包まれる。

≫ 「…わかっている」

≫ そんな心の内を悟られないようにと、露骨にそっけない返事を返してしまふ。

≫ もっとも、本人には筒抜けなようで、先ほどまでの不機嫌そうな膨れっ面は鳴りを潜め、楽しげにニヤついているが…

≫ ……みこさんの楽しげな様子を無視し、背に担いでいた薙刀鎌を、軽く振るい、動作や機構に不備がないかを見定める。

≫ ……

≫ ……

≫ ……

≫ 特に問題もなく、いつも通り良く手に馴染む。

≫ これなら、問題はないだろう

≫ 「準備はいい？ そんじゃ、頑張んなよ、吾妻」

そんなみこさんの言葉を背に受けて、鳥居を潜り、山の中へと足を進める…

…さて、みこちとも分かれてここからは武器のチュートリアルを兼ねた戦闘シーンになります。

しばらくは雑魚妖怪である餓鬼をひたすら倒していくだけなので、戦闘シーンを背景に、今回のイベントの詳細と前回何故このイベントが「美味しくない」と発言したのかについて語っていききたいと思いません。

まず今回のイベントは、生成されたキャラの過去設定に「職業：陰

陽師」のキャラが両親のどちらかがおり、両親が既に他界している、という設定の場合に確率で発生します。

別パターンとしてはオーディション兄貴の方の動画のように、「便利屋」として活動している、幼馴染設定のホロメンの家に居候しているなどのパターンもありますが、ホロメンの家に居候しているパターンはかなり発生する確率が低いらしく、私も wiki で調べて存在を知った程度で、これまでにそんなうらやまけしからんキャラが生成されたことは1度もありません。

居候しているパターンの場合はそのヒロインとのイベントが発生しやすく、好感度ブーストもかなりうまあじらしいです。

それでいてデメリットらしいデメリットもないらしいですよ。

：さて、脱線もこれまでとして、今回発生したこのイベントのメリット、デメリットについて話していきたいと思います。

このイベントのメリットは、ズバリ経験値が美味しく、イベントクリア後に確定で「陰陽術」スキルが獲得できる点です。

まずこのイベントで探索しているマップを見ていただければわかるように、ここはダンジョン扱いであり、道中にはエネミーが配置されているのですが、そこに配置されているエネミーは「餓鬼」や「敷次郎しきじろう」のような下級妖怪ばかりであり、そのどれもが単独行動して孤立している状態のエネミーばかりな上、数もそんなに多くないんですね。

一応中ボス的なポジションとして「猿鬼」や「天狗礫てんぐつがて」なんかがいりかもしれませんが、まあ薙刀鎌で脳死ブンブン丸して囲まれてフルボッコにあう、なんてよほどのおまぬけとんまでもない限り発生しなはずなので、まず死ぬことはないでしょう（1敗）。

そして、先程のみこちの発言通り、このイベントは主人公である玲くんの「陰陽師としての資質」や「人柄」を「陰陽師の仕事」つまり「妖怪退治」を通じて調べよう、ということだそうです。

詳しくは wiki で解説してくれているのでそちらに目を通してください。

そのため、今回のイベントをクリアすれば、確定で陰陽術が獲得で

きるので、非常にうまあじないイベントと言えるでしょう。

…ではなぜ、このイベントが「美味しくない」のかということ……

…もう最奥に着きますし、たぶんこのムービーをみて頂いたほうが早いですね。

》森の最奥、円形に開けた広場のような場所に、大の大人3人分はあろうかというほどの巨躯で、ゴリ、ゴリ、と嫌な音を立てて人間「だったもの」を、手に持った人の体躯程はあろうかというほど巨大な鋸鉋で、執拗に、執拗に斬りつけている怪物がいる。

》周囲には噎せ返るほどの死臭と血の匂いが充満しており、微かに亡霊の嘆きが耳朵を打つ。

》おそらくこいつが、先日偶発的に開いた「霊道」を通って現れた妖怪だろう。

》…見るからに危険な奴だが、ここで引き返す訳にはいかない。

》覚悟を決め、妖怪の血に濡れた薙刀鎌を手に、馬の頭部を持つ巨躯の妖怪「馬頭鬼^{めずおに}」と相対する。

…はい、このイベント最大の山場、ボス戦です。

このイベントで配置されるボスはランダムで、以前このイベント引いた時のボスは「鶴」でした。

…ええ、この最序盤に大妖怪であり普通にシナリオ終盤のイベントボスであるエネミーともぶつかる時もあるので。

一応妖怪カテゴリのエネミーから選出されるようで、デユラハンやその他魔物や魔王軍幹部が出てくる、ということはないのが唯一の救いですね…

…まあ、最序盤、スキルも初期のスキルのみ、使用武器もアイテムも初期に主人公が所持しているもの+αがあるとはいえ、でてくるエネミーによっては普通に詰みます。

その点今回は非常にうまあじ。

「馬頭鬼」ですが、時たま手に持った鋸鉋を使って石礫を飛ばしてきたり、妖力の塊を弾にして飛ばしてくる以外に大した遠距離攻撃を持っているわけでもなく、今の玲くんが攻撃を受ければ確一取られるレベルの高火力ではありませんが、その攻撃はどれも大振りで避けやす

く、動作も緩慢なために隙が多く、このゲームの戦闘システムに慣れてさえいけば遠距離攻撃以外で被弾することはまずない敵です。

》馬鹿でかいノコギリ鉋が振るわれ、それを間一髪のところがかわす。

》縦に振られたノコギリ鉋はそのまま地面を叩き、そのまま叩かれた地面が砕け散る。

》あの一発を受ければ、ただの人間では抗うこともゆるされずに真つ二つにされるだろう。

さあ、戦闘開始だ！

まず馬頭鬼の対処方法ですが、至極シンプルで「正面に立たない」、そして「攻撃を欲張らない」の2点になります。

先程解説した通り馬頭鬼は攻撃力は高いですが攻撃速度は道中に登場した猿鬼よりかなり遅く、バーサーク状態での連続振り下ろし攻撃を除けば、回避自体は難しくない敵です。

ですが、正面に立ってしまおうと振り下ろし攻撃で発生する衝撃波で体制を崩してしまい、追撃の薙ぎ払いや突進攻撃を回避しきれずに攻撃を受けてしまつてそのままがめおべら、の綺麗な流れに身を任せる羽目になります…

攻撃を欲張らない、も同様の理由で、下手に攻撃を欲張つて張り付いて攻撃を続けると、不意の突進攻撃に気付かずに突進攻撃を受け、おおつと玲くん吹っ飛ばされたー！からのがめおべらコンボが待っています。

…はい、こいつの突進攻撃、微かに姿勢を低くする以外の予備動作がなく、私は今のようになちびちび薙刀形態で削つては距離を取る、削つては距離を取るのヒットアンドアウェイ戦法でないと、未だに馬頭鬼もそれと同系列の牛頭鬼ごずおにもどっちも安定して倒せません。

パライヤ致命の一撃のスキルがあればもう少し安定して戦えるのですが、初期スキルしかない上、命知らずのせいで自分の残りHPも把握できない現状、こんなチキンプレイしなきゃ勝ち筋みえないんですよ…

……まあ、鶴やらたたりもつけがでてくるよりかは億倍ましなんで

すけどね……………

使用してる武器が薙刀鎌なのも非常にグッド。

というのも、薙刀鎌は前話にお話しした通り、大？刀、薙刀、大鎌の3つの形態が存在する、ブラボDLICでの追加武器を除けばゲーム内唯一の仕掛け武器と呼ばれるカテゴリの武器になります。

大？刀、薙刀、大鎌の順に火力が上がっていき、扱い辛さも同様に上がっていきます。

そして、この薙刀鎌最大の魅力は、複数の専用武器スキル、つまり、剣、槍、大鎌の専用スキルが、薙刀鎌を扱うことで同時に獲得、使用することができるところですね。

その分、ステータスの器用値が足りない場合は変形機構の扱いに手間取って普通よりも変形に時間を取られたりもします。

これは動きの鈍重なエネミー相手には特に気にならないデメリツトなのですが、鶴や鴉天狗、鎌鼬のような動きの早いエネミーや、遠距離高火力攻撃がバカスカ飛んできたりパライ不可の魔法攻撃ぶっ放してきたり超遠距離からヘツショしてくるどこかのらいおん相手には重すぎるデメリツトです。

また、入手経路が限られており、要求されるステータスの関係上、陰陽師で式神無双したい人には見向きもされない武器ではありますが、今回の玲くんのようなキャラにとっては、最後まで愛用できる良武器と言えるでしょう。

ですが、道中の雑魚妖怪を倒して経験値をいくら稼ぐことができたとはいっても、配置されていた妖怪の数もレベルもさほど高くないため、本来要求されている器用値には届いておらず、本来ワンアクションで完了するはずの変形に2秒程度かかってしまっています。

そのため、今実践しているように、攻撃を躲す間は大？刀形態で回避に専念して小さな隙を突いて少しずつ削りを入れ、スタミナ切れで大きな隙を晒した時は高火力の出せる鎌形態に変形させてダメージを稼ぐチキン戦法にならざるを得ないので。

ワンチャン大鎌専用のクリティカル攻撃スキルの頸狩習得しなかなあ、なんてお祈りしながら削ってますけど、お祈りは届きそうに

ないですねこれ。

：つと、そうこうしてる間にもうすぐ討伐できそうですね。

》振われたノコギリ鉋の背を足場に、跳躍をする。

》狙うのは、大振りの攻撃を繰り返したばかりでガラ空きになって
いる首

》薙刀鎌を鎌形態に戻し、躊躇なく振り抜く。

》微かな手応えと共に振り切られた鎌は、期待通りに馬頭鬼の首を
切り落としていた。

》頭を失った胴体もドウ、と大きな音を立ててその場に崩れ落ち
る。

》………どうにか、打ち倒すことができたようだ………

▷ 馬頭鬼を倒した！

▷ スキル、致命の一撃を獲得しました。

▷ スキル、刹那の見切り、見切りの極意を獲得しました。

▷ 獄卒の鋸鉋の製法書を獲得しました。

よつつつつつし!!

馬頭鬼討伐きたらあああああああ!!!

ダンジョンボスソロ討伐扱いだから経験値が非常に美味。

そして敵のスタミナが一定値以下であれば強制クリティカルで防
御無視の一撃を放つことのできる致命の一撃と、回避行動に補正がか
かる刹那の見切りとそのサポートスキルである見切りの極意獲得は
非常にうまあじ。

そして獄卒の鋸鉋の製法書獲得。

この製法書ですが、ダンジョンのボス討伐時にのみドロップする特
殊なアイテムで、特定の条件を達成してボスを討伐することが条件：
だったはずです。

今回の馬頭鬼の場合のように、討伐したエネミーが所持していた武
器の製法書をドロップすることもあれば、ボスエネミーの姿を模した
武器の製法書がドロップすることもあります。

どのような製法書がドロップするかも運次第なのでマラソンが捗

る撈る。

そして、今回の「獄卒の鋸鉈」の製法書のドロップ条件ですが、近接攻撃を1度も受けずに勝利する、が条件です。

はい。こんな状況でもなければ達成狙う人はいないと思います。

火力が高いとはいっても本来馬頭鬼とかち合うのは中盤に差し掛かった時に侵入可能になるダンジョン、もしくは今回のような陰陽師の調伏イベントくらいなので、その頃にはレベルも上がって攻撃を喰らったところで二発まではギリギリ耐えるんですよね…。

そして今回製法書としてドロップした獄卒の鋸鉈についてですが

…

これ、ただの大剣カテゴリーの武器なのです。

ノコギリの刃がついた大鉈なので、ただの大剣カテゴリーの武器です。

変形機構なんてそんな上等なものは搭載されておりません。

初めて名前を見た時はあれ、鋸鉈って武器カテゴリーバニラであつたっけ？と疑問に思いました。

そしてウキウキして武器を作成してもらい、実際にデータを確認して打ちひしがれました。

多分序盤で獄卒の鋸鉈の製法書獲得したプレイヤーの殆どが通る道だと思つてます。

さて、今回はキリもいなので、浄符を貼って溜まった妖力を拡散させる「後始末」もきつちりこなしてる玲くんを背景に、今回の動画は終了とさせていただきます。

次回はお仕事明けの報告イベントからの再開となります。

それでは皆様、次回もお楽しみに！