

ジョジョの奇妙なRTA

浅辺太郎彦

【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】

架空のゲーム『ジョジョの奇妙な冒険 ADVENTURE WORLD』をRTAしていきます。レギュレーションはキャラ選択終了でタイムスタートしトロフィー『オーバーヘブン』獲得した時点でストップです。

※2023/2/12 いくつかの話を一話にまとめたり一部書き直しました

目次

Part 1	キャラ選択くエジプト到着	
まで	——	1
Part 2	暗殺チーム加入まで	
7		
Part 3	ナランチャ戦	19
Part 4	ポンペイへGO!	27
Part 4, 5	キング・クリムゾンVS	
チヨコラータ&セツコ	——	48
Part 5	VSジヨルノ	58
Part 6	第五部完	64
Part 7	パッシヨ―ネ掌握	77

Part 1 キャラ選択くエジプト到着まで

ジョジョの奇妙なRTAはあじまあるよおー。(淫夢語録は) ないです。

今回プレイするゲームはこちら！荒木飛呂彦原作の漫画ジョジョの奇妙な冒険をほぼ百パーセント再現した名作『ジョジョの奇妙な冒険 ADVENTURE WORLD』、略してジョジョADです。

ではOPで流れるジョジョのことを簡単に解説したムービーのあいだに本作がどのようなゲームであるかどうかを説明します。製作時に完結していた7部までのジョジョ世界をオリキャラや原作キャラで自由にあそぶ。これが全てと言っていいほどの自由度の高さを誇ります。

例えばジョナサンが生存して柱の男と戦っていたら、と言った原作のifからオリキャラをジョースター・エジプト・ツアー御一行様に加わせて花京院、ブ男、イギーの生存を狙ったりできます。そんな王道からスピードワゴン財団の一般研究員になって岸辺露伴は動かないに出てくるようなくしゃがらなどといった怪異を対処し、ジョジョ本編にほぼ関わらないというほぼ別ゲーみたいなプレイもできます。

もちろん原作キャラを使って原作のストーリーの流れ通りに忠実にプレイすること

もできます。ただこの原作キャラの多さが半端じゃなくてですね。プレイアブルキャラは1〜8部までに出てくる全てのスタンド使い、鉄球使い、波紋使いだけではなく吉良の同僚レベルのモブまで操作可能なんですよ。

一番驚いたのはブルリンを操作して柱の男を全滅させると言うプレイをやったのけた走者ですね。エンディングのブルりんがカースたち柱の男をぶちのめしてスピードワゴン財団に突き出して新聞でヒーローになるエンディングはもう見て笑うしかなかったですね。あとは伝説の誤植の何をするだアーリーツのゲームにおいてかなり久々の復活などのネタ要素もたつぷりのこのゲームです。

そんな誤植はおいといて今回の目標はこのゲームのトロフィー『オーバーヘブン』を取得することです。このトロフィー獲得の条件はシンプルでプッチ神父が目指した天国、それを獲得することです。

タイマースタートはキャラ選択のあとゲームスタートを押してから、タイマーストツプはトロフィー獲得時とします。難易度は王道を行く…最高難易度で。

ではオリキャラ作成開始・・・なんですけど、このチャートでは（オリキャラは）ないです。オリキャラを作らないとかRTA走者の屑がこの野郎…とお怒りの兄貴たちすいません許してください！なんでもしますから！（なんでもするとは言っていない）

なぜオリキャラを作らないかと言うとですね。まず単純にこのゲームキャラクリエ

イトがスタンド含めて完全にランダムなんです。なんでエボニーデビルのようなハズレスタンドを引くとこんなんじやRTAになんないよお（ガチ）みたいになっちゃうんでま、多少はね？

なんで原作か、もしくはスピンのキャラクターを使うのが手っ取り早くて楽でチャートも作りやすいんですね。一応オリキャラでもリセマラしまくれれば行けなくはないんですが…後述するキャラが本当にこのRTAに対する適性が高すぎてよっぱどの当たり引かない限り下位互換になってしまいうのでオリキャラ限定レギュレーションならともかくこのレギュレーションでは（使う意味が）ないです

そしてその使うキャラクターなんですが6部に登場するディオの息子ドナテロ・ヴェルサスです。で、ヴェルサスを選んだ理由ですがスタンドの『アンダーワールド』が全スタンドの中でもトップクラスに便利だからですね。

このアンダーワールドの能力なんですが地面の記憶を掘り起こして再現する能力なんです…これアバッキオのムーディー・ブルースの半分以上位互換はいつてるといつても過言ではなく過去を掘り起こせばほぼ全ての情報が手に入ります。

まあアンダーワールドの場合記憶がヴェルサスのことをばらすとかあるから情報が相手に渡ってしまうかもしれないことや、記憶を再現するスピードを早送りすることでいじれるのはムーディー・ブルースだけです。で情報収集能力だけならムーディー・ブ

ルースの方が高いことには高いです。

ただそれ以上にアンダーワールドがムーディーブルースよりスペックが高い部分が多すぎるんですよ。まず自律式である点。アンダーワールドはある程度なら自律行動できるんですがこのメリットはかなり大きいです。

と言うのもセックスピストルズを見て貰えばわかる通り自律行動できるスタンドは本体がやられていてもスタンドが勝手にリカバリーしてくれるんですよ。そして次のメリットとして掘り起こす記憶の攻撃性能の高さです。

ムーディーブルースは攻撃性能はぶっちゃけかなり低い部類であり本人が殴った方がよっぽど強いです。(余談ですがアバッキオに波紋使わせるビルド組むとマジでジョナサン一歩手前までいけるのでアバッキオを使うなら波紋使いにすることを勧めます。ちようどイタリアには波紋育成機関がありますし。)

それに対しアンダーワールドは飛行機事故等といった記憶によっては即死も狙えますし同時に複数の記憶を掘り起こすことも可能であることやスタンド自体のゴリラ力含めて攻撃能力においてはムーディーブルースと一線を画しています。

これらの点においてムーディーブルースよりもアンダーワールドの方が基本ソロで戦うこのRTAにおいては適しています。これが通常プレイならムーディーブルースの方が上回る場面も結構あるんですが悲しいけどこれRTAなのよね。

話が逸れましたね。そんな性能してるんでヴェルサスはやろうと思えば4部に介入して吉良吉影を速攻見つけてぶん殴って救急車の記憶にはめて逮捕！終わり！閉廷！って強引に終わらせれるレベルにヤバイです。

そしてこのムーディーブルースに次ぐ圧倒的調査性能で速攻でプッチが何年も追いかけてたDIOの天国に行く方法を速攻で入手できるので他のキャラで天国に行く方法を手するまでに必要なタイムをすべてキングクリムゾンツ！できます。

なので他キャラよりも圧倒的にタイムが早くなります。一応三部から開始設定にすればDIO様本人を操作すればヴェルサス同様速攻天国の方法は入手できますし戦闘能力もトップなので天国到達にはめっちゃ早くちゃ楽で早いですが…

一つだけ致命的な問題がありまして、DIO様は特別な仕様として天国に到達しても手に入るトロフィーがオーバーヘブンではなくアイズオブヘブンになると言う特殊な仕様になってます。この仕様があるんでこのRTAはあくまでオーバーヘブン獲得なのでDIO様は選択できません。天国を見つけた人がRTA出禁になるとかこれもうわかんねえな。なんでオーバーヘブンRTAやるなら(ヴェルサス以外の選択肢は)ないです。

と、ながーいムービーもようやく終わりましたね。あとは使用キャラ選択でヴェルサスを選んで。よし。ではタイマーを起動させてはーい、よーいスタート。

と言うことでRTA開始しました。ヴェルサスの過去編はキングクリムゾンします。ヴェルサスの初期地点は少年院から放り出された時点からです。

あとこのゲームの都合上原作では少年院から放り出された時点ではスタンド使えないのですがこのゲームでは使えるようになってます。ま、多少はね？そして少年院から解放されたと同時に操作も解禁されたのでと言うことで速攻エジプトに向かいますね。え、少年院から放り出されたのにエジプトに向かう飛行機代を持っているのかだって？そこはもちろんアンダーワールドを使って飛行機の記憶再現してエジプトまで行きます。なんで飛行機代はフヨウラ！（空を勝手に飛んでるってことで撃ち落とされることは）ないです。なぜかって言うのとヴェルサスのアンダーワールドで再現された記憶の素となった飛行機はエジプトに着くまでは不時着とか撃ち落とされたりしなかったからです。

なんで記憶を再現したこれもエジプトにつくまでは絶対に撃ち落とされません。まあ簡単にまとめると原作でヴェルサスが徐倫に対して行った攻撃の逆のことをしたってことです。そしてエジプト着いたんでとりあえず今回はここまでです。

ご視聴ありがとうございました。

Part 2 暗殺チーム加入まで

ジョジョ史上最も不幸なキャラで送るRTA はあじまあるよおー。

前回はエジプトに着いたところでしたね。さて。今回は経験値稼ぎをメインにします。と、言うのもこのRTAのチャートではかなり戦闘経験を積まないと途中で詰むんですよね。なにせこのチャートのラスボスなんです。が最強主人公と名高い空条承太郎率いる徐倫達とラスボス、エンリコ・プッチを出し抜いて天国に行かないでくださいね。

これをなんとかするのは仲間がいなきや厳しいし通常プレイでは仲間を作るんです。：RTAにおいてはタイムが伸びるのでフヨウラ！なのでソロで倒すために経験値が必要なんです。ただこんなの相手にしなきやいけないのでいくら経験値ためても後述するヴェルサス特有のデメリットもあつて再走します。まあタイムのためならま、多少はね？

では実際にどう動かすかと言うと最初に向かうのはDIO様の屋形跡地です。選択肢の中にある父の屋敷の跡地に向かうを選択して、はい着きました。跡地はスピードワゴン財団が時系列で言えば四部直後頃に買い取って屋敷自体は取り壊した設定らしく

ほぼほぼ更地となっております。

まあついたことですしD I Oの屋敷の記憶を掘り起こします。ここで注意しなくてはならないのはどの時間掘り起こすかですね。

時間を間違えてしまうと最悪ヴァニラ・アイスがいる時間を掘り起こしてしまつてヴェルサスが攻撃されてしまうんですよね。ヴァニラと戦うとタイムロスになるし掘り起こした記憶を消すのが間に合わず逆に殺されてしまうこともあります。(114敗)

まあ今回は成功したみたいですね。いいゾコレ。ではここでD I Oの部屋に入り物資を漁るを選択してD I Oの日記を入手します。そしてそのまま日記を読みます。お。ここでトロフィー『天国への道標』が獲得できました。このトロフィーは天国へ行く方法を入手した時に獲得できて、これを入手することで天国関連の選択肢が解放されます。

あとはD I Oの宝物を回収します。これらは売り飛ばして宿代に使ったりします。記憶を掘り起こしたものは時間が経てば消えますが(その前に売り飛ばせばなんの問題も)ないです。ではゲーム内時間が夜になったのを確認してからカイロの街に繰り出します。選択するのはD I Oと承太郎がラッシュの速さ比べをしたあたりです。ではイクゾー！

はい。つきました。ここで何をするかと言いますとラッシュの速さ比ベを利用した経験値稼ぎです。まあ説明するなら見てもらった方が早いでしょう。DIO様VS空条承太郎の最終決戦時の地面の記憶から承太郎だけを掘り起こして、ちようどラッシュの速さ比ベくらいになるのでその記憶とラッシュの速さ比ベをします。

まあ一つ間違えればスタープラチナに良いパンチぶち込まれて再起不能リタイヤになりかねないんですがそんな危険なことをしてまで経験値稼ぎをする理由の説明をする前にこのゲームのステータスを理解する必要がある、少し長くなるぞ。

あなた：話が長くなる覚悟をしてくている人ですね。では説明します。まずですがこのゲームのスタンドのステータスはデフォルトで原作などに表記されているスタンダードパラメータを原作に作られています。

たとえばストーン・フリーだと

破壊力ーA

スピードーB

射程距離ー1〜2 m

持続力ーA

精密動作性ーC

成長性ーA

のように表されます。そしてこれらがそのままステータスとなります。このステータスを使ってバトルをするわけですね。

そしてここからがこのゲームのオリジナル要素なのですが修行をすることで破壊力、スピード、持続力、精密動作性の4つのステータスが上げることができます。

これはポルナレフを見て貰えば分かりやすいと思いますが幼少期のチャリオッツはとても弱いですが修行を積むとめちやくちや強くなっていますよね？あのように修行などといったトレーニングすれば新しい能力は生えてきませんが基礎スペックなら成長します。

そしてその修行をする際にゲームオリジナル要素として成長性によって経験値に倍率がかかります。成長性がAなら経験値が二倍に加え実践時にピンチになるとエコーズのように成長可能、逆にEなら経験値が二分の一といった風にです。

ではこのゲームにおけるヴェルサスのスタンド、アンダーワールドのステータスはどのようなかと言うとこちらです。

破壊力ーなし

スピードーC

射程距離ーA

持続力ーC

精密動作性ーなし

成長性ーなし

のようになっていきます。原作では射程距離はフロリダ州オーランド付近となっていましたがこのゲームに落とし込むにあたってアニメ基準のAに変更したようです。

また、破壊力と精密動作性は掘り起こす記憶によって破壊力や精密動作性は変わってきてしまうためなしとなっていますが、スタンドヴィジョン自体が殴ったりするときの破壊力や精密動作性は内部データ上ではC相当です。

そして成長性ですが：これEの経験値補正は二分の一でしたがステータスがなし、なので経験値補正が四分の一と言うこのゲーム屈指の低成長率を誇っていてこれと同等なの完成したとも言える第四部以降のスタープラチナくらいなんですよね。

なので相当経験値効率がよい方法でやらないときやいけないんです。そしてそのその方法こそがこのDIOとラッシュの速さ比べをした承太郎を地面の記憶から掘り起こして戦闘して経験値を稼ぐ、というものです。なにせレイエムや馬に乗った状態での黄金の回転、聖人の遺体などを除けば最強なのが全盛期承太郎です。

なのでそんな相手とラッシュの速さ比べをすれば操作が難しい、一歩間違えれば再起不能になる、などといったリスクこそありますがヴェルサスの補正で四分の一されてもかなり美味しいくらいには経験値効率はいいです。

それにここから承太郎と戦う展開がくるので後々戦うことになる承太郎への対処法を学ぶと言う面もあります。まあ最初は0.1秒も持たずに吹っ飛びますが稼ぎ続ければ1秒は全盛期スタープラチナ相手にラッシュの速さ比べが出来ます。

そしてそのラッシュの速さ比べを夜の間ずっと続けたら朝と昼で寝たりして回復して夜にまた再開すると言うのを繰り返します。ですがこの方法も無制限にできるわけではなくエジプト支部のスピードワゴン財団が接触を図って、この修行は中断せざるを得ないです。まあ逆にこのチャートの都合上スピードワゴン財団来る前提なので来なかったら困るんですね。

ではスピードワゴン財団が接触してくるまでの修行スタート。ですが絵面はずっとヴェルサスが吹っ飛ばされてるだけなので地味なので。

そんなみいーなあーさーまーのーたーめーにいー。

ヴェルサスを選んだ時のデメリットについて解説していきたいと思います。

まずは先ほどの経験値4分の1補正ですね。あれがあるおかげでこの修行以外では実戦以外に（まともに成長する機会はないです。そしてもう一つのデメリットがヴェルサス原作での不運を再現した隠し要素で、常に負けてしまう可能性があるんですね。

どう言うことかと言うと、ヴェルサス限定でほぼ勝確の状態から逆転負けするほどの層運が起こりうるんですね。実例を出しますとホワイトスネイク時のプッチ神父を追

い詰めてたら唐突にスタンド進化して逆転される、といった具合に勝敗ひっくりがえり
ます。

まあ走者のリアルラックでカバーすればいいし何よりこのアンダーワールドの能力
が便利すぎるからま、多少はね?と。逆に言えばこの二つこそあればマジでRTAにお
いて最強クラスです。

…はい何か接触してきましたね。まあスピードワゴン財団の研究員でしょう。現状
ステータスはスピード、破壊力、精密動作性、持続力はすべてワンランクアップしてC、
射程距離はカンストしてAのままだから…普通だな！

>>「お前はスタンド使いなのか。いるはずもない承太郎とラッシュの速さ比べをし
ているということは…過去の再現をする能力、といったところか。」

>>>リゾット・ネエロが目の前に、何もなかったはずの空間から現れた。

ファツ!?アイエエエエ! リゾット!? リゾットナンデ!? (リゾットは) まずいです
よ!! F o o →チャート壊れちゃあうう→本来のチャートではスピードワゴン財団を
使って経験値貯めて徐倫を助けると見せかけてそのまま天国を目指すっていうチャー
トだったんですがね…そのチャートがぶつ壊れましたよ!

あつ…右手のからいつのまにかカミソリが出てきてる…これ拷問モードじゃあない

ですか!!とりあえず選択肢は天国関連以外の情報アンダーワールドの能力から自分の名前まで全部渡してノータイム土下座一択ですね!!リゾットに逆らってはいけない(戒め)

すいません許してください!何でもしますから!何でもしますから!お兄さん許してお兄さん許して!オナシヤス!オナシヤス!オナシヤス!オナシヤス!(ホモ迫真の命乞い)

>>>「…なるほど、お前の事情は理解した。そのスタンドの能力とDIOの息子であることも信じよう。それならば…オレたちのチームに入れ。お前の能力はオレたちの目的に取って不可欠だ。」

>>>そんな事を言うトリゾットと言う男は自らがパツシヨネというギャングの暗殺チームの一員である事。しかしながら暗殺チームは給金などの面で不遇であり、そして以前に二人の暗殺チームのメンバーがパツシヨネのボスに殺された過去。

それからボスがただただ正体をひた隠しにしているに従うしかなかったがボスの娘というでかいチャンスのある今暗殺チームはパツシヨネのボスを裏切つてその恨みを晴らし、組織のトップとなろうとしていること。そんな暗殺チームに加入して頂点を掴んでみないか、トリゾットは言ってきたのだ。

ふう、生きてるう、いや、めちやくちやビビりました。なにせ一歩間違えたら

殺されかねなかったですからね。

リゾットとか言うクソ強スタンダード使い相手になんとか生存できました。言い訳するとこのゲームで五部プレイするとわかるんですけどリゾットが護衛チーム襲ってきた時の絶望感半端ないんですね。

なにせリゾットが護衛チーム襲ってきたと思ったらリゾットの弱点のナランチャと回復役のジオルノが速攻で再起不能リタイヤにされてそのまんま崩壊していつて護衛チームが終わり!!閉廷!!になってましたからね。あれは酷かった。

しかしなんでリゾットがエジプトにいるのかコレガワカラナイ。エジプトとイタリアってめちゃくちゃ遠いのに：一応このゲーム内の日時を確認したら五部直前くらいだったんで時系列的にはおかしくはないんですけどね…。

こんなエジプトにあるのなんてピラミッドくらいしかないしリゾットが来るもんなって、：ああ、そうか。リゾットの狙いは多分石仮面ですねクオクオア：リゾットは恐らくボス、ディアボロと戦うにあたってDIO様の館からダメ元で石化面ワンチャン狙って来たんじゃないですかね。吸血鬼になりさえすれば夜間なら下手なスタンダード使いだけなら身体スペックで殺せるレベルでのガチでチートな身体スペックを手に入れられるんで。

それにリゾットが石化面のこととしてるつてもイタリアにはヘルクライムピラー

を筆頭とした波紋育成機関があったりやシュトロクハイムがいたことを考えれば裏社会の奥の奥にいるリゾットならば知っていてもおかしくありません。

でもスピードワゴン財団に回収されたのか石化面がなかったから帰ろうとしたところでヴェルサスの前回紹介した不幸のパスシブスキルの影響でヴェルサスと遭遇し、裏社会で有名な承太郎とラツシユの速さ比べをしているのをみて接触してきた感じですかね？

さてと、リゾットがなんでいたかはここまでにしてなあんでリゾットに暗殺チームに誘われてるんですかねえ。いやまあ普通に考えればそりやそうですね。リゾットほどの男がヴェルサス本体はともかくとしてアンダーワールドの有用性がわからないわけがないですもんね。

リゾットからすればボスが過去にどこにいたかさえ知ればあとはアンダーワールドで地面を掘り起こしてしまえばそれだけでボスの過去の顔から棲家までわかるんですからね。過去さえわかればその時点で現在のディアボロまでたどり着くことは容易となります。

よし決めました。オリチャー発動！暗殺チーム入りします。でもとりあえず今回は最悪試走ってことにします。正直チャート組み上げてないんで不確定要素が多すぎるんですけどママエアロ！

まあ一応メリットもそれなりに考えつきます。まずスピードワゴン財団でできることはほぼパッションネでもできるんですよ。それなら非合法組織であるパッションネの方が承太郎とかに監視されず自由度高いです。まあその分暗殺とかの危険度も高いですけどね。

それに五部勢との戦闘はめちゃくちゃ経験値効率がいいです。なにせ暗殺チームの敵が護衛チームと暗殺チームと親衛隊とボスなんですよね。こいつら全員覚悟決めるので強いから貰える経験値がめちゃくちゃ高いです。まあその分危険度が（ry）。

さらに五部はオリキャラとかにもよりますけど護衛チームならだいたい一週間から二週間の非常に短い時間で全部決着がつくんですよ。そして護衛チームよりも戦闘能力が高い暗殺チームと協力して五部RTAすればただでさえ短い五部の必要時間を短縮できます。

一応五部RTAなら昔に走ったことがあるんでそんな時のチャートのある程度流用できますしそれを考えると元のチャートよりもタイムが早くなる可能性もあります。

そして前回仲間はフヨウラと言ったな。あれは嘘だ。あれは仲間の勧誘、育成によってタイムが長くなるからであってこれだと暗殺チームが味方になってくれるかもしれない。ガチで強い暗殺チームを仲間に行けるのは非常に大きいです。

まあヴェルサスで五部RTAなんて一回も走ったことないんで正直ガバ多いと思

ますが、お兄さん許して！

では暗殺チーム入りを選択したところで今回はここまでです。ご視聴ありがとうございます。ご
ざいました。

Part 3 ナランチャ戦

オレは六部のRTAを走っているとおもったら五部のRTAをすることになった。何を言っているかわからねーだろうが俺も何を言っているかわからねーRTAはあじまあるよおー。

前回は暗殺チーム入りするところまででしたね。とりあえず五部暗殺チーム勝利ルートRTAのチャート引っ張り出してきたんで始めます。さて五部暗殺RTAで全員生存目指すならやはり大切なのは誰と一緒に行動するかですね。新入りのメンバーとして入る場合なんですが、暗殺チームの面々の誰かとタッグを組んで戦うことになり
ます。

これはきちんと新入りであるプレイヤーの操作キャラが暗殺チームとして使い物になるかと言う意味テストであることと、プレイヤー操作キャラが裏切っても即殺せるようにですね。で、その組むキャラなんですが…ガチャです。ギアツチョコとメローネの人間的に論外な奴らと独自行動をとるリゾットを除いた上で完全に乱数で決まりま
す。一応この前に暗殺チームのキャラと親密度上げておけば好感度高くすることもでき
きなくはないんですけど今回は(そんな時間)ないです。

そして今回は暗殺チーム全員生存を狙っていきます。理由としてはパツシヨネを乗っ取ってからの組織経営を暗チに全部丸投げしてタイムを減らすためですね。まあこのゲームに慣れてれば暗殺チームのキャラにオートでやらせるよりかは自分で操作した方がパツシヨネが発展します。でもこれ、悲しいけど六部RTAなのよね。なのでパツシヨネの繁栄はフヨウラ！

そして全員生存を目指すにあたって当たりって言えるのはホルマジオですね。性格もギャング的なことを除けば悪くはないです。そして最初に戦う相手なんでホルマジオさえ生き残らせれば全員生存まで持つてくのは比較的簡単です。なにせホルマジオ、と言うか暗殺チーム全員かなりスタンド使いとしては強いので誰か一人生存させたあと別の戦い、例えばホルマジオをイルーゾオの戦いに参戦させるだけでほぼ勝ちまで持つてけます。

次点でイルーゾオ、こいつはスタンド自体がかなり強いことに加えて性格も及第点、さらに言えば誘導さえすれば結構簡単にホルマジオと合流できるのがメリットです。

ダントツドベがプロシユートとペツシコンビですね…この二人の強さはガチなんです…：いかんせんホルマジオ達最序盤でジヨルノに当たった奴らと合流しにくくてです…：この二人に当たった時点でホルマジオ、イルーゾオのいずれかは助けられませんが…

さて。では運命の仲間ガチャタイムです。ホルマジオ、ホルマジオでオネシヤス!!

>> 「お前はこの男と組んでもらう。」

>> そうリゾットが言った扉の先にいたのはナイフか何かで何か搔つ切られたかのような剃り込みの入った頭の男だった。

>> 「お前がオレと組むって相手かよ。チツ、まるで便所の床で動く虫みてーにうだつが上がんねー顔してやがるな？ま、リゾットの命令ならしようがねえーなあ。名前だけは説明してやる。オレの名は『ホルマジオ』 リゾットの部下だ。」

フフフフ、『ホルマジオ』はこのRTAにおいて最良だッ！そしてこの走者に運は味方してくれているぞッ！ホルマジオ、これならば最良ですッ！正直最初は誰とも組まずに一人で行動しろ、とか本来選択肢にない最悪の選択肢をヴェルサスの不幸の補正で言われるかもしれないと想定していましたがホルマジオ、これならば（問題）ないです。

ではこの運があるままナランチャ戦にイクゾー！デッデッデデデ！（カーン）デデデデ！

ですがホルマジオとの能力説明やジョルノがシヨンベンをクラゲで吸い取ったみたいなあの暗殺チーム *ver* とかのコミュとか地味な場面あるのでその間にみいーなあーさーまーのーたーめーにいー。ヴェルサスの基本戦闘スタイルについて説明し

ます。

さて。ナランチャ戦、と言うか全ての戦闘におけるスタンスですが基本的にはアンダー・ワールドの遠距離適正を活かして補助をメインにして戦います。

もつとわかりやすく言えば銃とかの遠距離攻撃できる記憶を再現しつつ味方の援護ですね。一応相方が遠距離タイプやパワーが低いタイプならば近接戦闘がメインでもいいんですが流石にアンダーワールドはガチガチの近距離。パワータイプには負けます。

そしてなにより問題はヴェルサスの不幸で：メインで戦うとヴェルサスの不幸が出るとコンピ自体が致命傷になりかねないんですね。例えば戦つてる途中に急にトラックが突っ込んできて味方と近くにいると全滅とかザラにあります。

なので最悪ヴェルサスで不幸が起こっても自分の身でコンピの相方にそこまでの被害がない遠距離から援護するタイプでいきます。自分一人被害最低限になりますからね。

と。コミュを終えてナランチャ襲撃地点に着きました。ではまず原作通りホルマジオがナランチャに奇襲をかけた場所からアンダー・ワールドの射程距離ギリギリまで離れます。：はい。ナランチャがエアロスミスを発動させました。それを本体であるヴェルサスの近くに地面の記憶を掘り起こして再現します。

この行動はこのゲーム特有の要素である理解力と言うものが関係しています。これ

はスタンドの能力を暴いて行って対処することに対する経験値を再現して敵スタンドが本体又はスタンドの近くにいた時間が増ければ長いほど戦闘の回避や相手の能力の判明スピードなどに補正がかかります。

そしてこの見切り値なんですけれど別に本物のスタンドじゃなくてもいいんですね。つまり記憶のエアロスマスを掘り起こして適当な方向射撃させてくだけで勝手に見切り値が溜まってくって仕様です。

エアロスマスを再現したらあとはアンダー・ワールドはこの戦いにおいてフヨウラ！まあ適当にナランチャにスタンド攻撃させとけばあとはホルマジオがパパパツと殺つて、終わっえ？

フアッ！なんか地面の記憶から再現したやつじゃない本物のエアロスマスがアンダー・ワールドの本体のヴェルサスに攻撃してきてるんですけど！

アイエエエエ！エアロスマス!? エアロスマスナンデ!? なんでエアロスマス?! いますタンドあつちに回してるのに！お兄さん許してお兄さん許して！オナシヤス！オナシヤス！オナシヤス！（ホモ迫真の命乞いパート2）

まずいですよ！ちよつと待ってください。スタンドないのにヴェルサス本体には（戦える力）ないです。エアロスマスが来た原因探りつつ回避しますッ！ほぼ二酸化炭素レーダーだと思っんですけどね。

あー、うん。ナランチャ付近の記憶見たらわかりました。これアンダーワールドが再現したエアロスミスが撃った機銃から出た硝煙にリーダーが反応してたみたいですね。なんで反応したかわかったことですし生き延びることを考えましょう。ぶっちゃけめっちゃ焦ったけど今のちっちゃくなってるナランチャならマイペンライ！まずはフライパンの記憶を地面から掘り起こして盾にします。

フライパンくらいありふれてる物なら容易く地面から掘り出すことが可能です。そしてナランチャ本体が小さくなりつつある今ならエアロスミスの攻撃の防御にも十分に立つてくれます。ですが爆弾とかは危険であることには変わらないので自衛手段であるアンダー・ワールドに（近づくしか）ないです。アンダー・ワールドじゃあないと守れな…ん？

これもナランチャ殺せませんか？現状位置関係としてはリトルフィートの影響で小さくなり続けているナランチャとその近くで潜伏中のホルマジオ、こっちはナランチャに存在気付かれてないみたいですね。そしてその二人の10メートル付近で待機中のアンダー・ワールド、そして50メートルほど離れて離れてエアロスミスとヴェルサス本体。

これ…ヴェルサスにエアロスミスいるってことはナランチャの本体ガラ空きじゃあないですか。よし、ナランチャを殺しましょう（漆黒の意思）。このナランチャがちつ

はいエアロスミスが消えてナランチャが死んだことがシステムメッセージに表示されたのでキリが良いので少し短いですが今回はここまでです。ご視聴ありがとうございます。

Part 4 ポンペイへGO!

六部アニメ化が決まって嬉しいRTA はあじまあるよおー。

前回はナランチャをサヨナランチャしたところで終わりでしたね。では最初にやることは近くの店から双眼鏡をかつぱらいます。地面の記憶から再現することもできませんが双眼鏡は今後何回も使うので使う時毎回再現するとロスになりますし、場所によつては記憶がなくて再現できない場合もあるためかつぱらったほうがいいですね。まあ店の店主にはちと可哀想だがギヤングだからま、多少はね？

そしてその間にホルマジオにナランチャの死体を小さくして蜘蛛に食べさせまてもらいます。これでブチャラティ達がナランチャの死体を見てリトルフィートやアンダー・ワールドのスタンドの能力のヒントを得られませんか。

さてナランチャの死体を蜘蛛に食べさせてるあいだにステータスからHPを確認すると…まあ回復いらぬラインですね。回復があるなら病院の記憶やらを掘り起こせば回復できるんですね。ですがこの病院を掘り起こす回復法はRTAにおいて問題があるんですね。

というのも病院を再現するというその性質上クレイジー・ダイヤモンドやゴールド・

エクスペリエンスのように短時間で回復できず回復に時間がかかってしまいうんでシンプルに回復する時間分ロスになりますし、仮に大怪我したなら五部のようにごく短時間で終わる部だと回復し終わるまえにその部自体終わっていることすらあります。

なのでなかなか使いたくはないのですがまあ使わなくて済んだのでいいゾコレ。ではナランチャの行動を地面から掘り起こしてブチャラテイのところへイキますよーイクイクでも掘り起こす作業自体は小刻みに掘り起こさないといけないので時間が結構かかるし地味なのでそんなみーなあーさーまーのーたーめーにいー。

これから五部RTAを走る兄貴姉貴向けに暗殺チームでブチャラテイチームを倒すときの優先順位を解説していきたいと思います。では最も優勢して倒したいヤツですが：優先順位が高いのは前回で倒したナランチャですね。

ナランチャのスタンドエアロスミスはまず二酸化炭素のリーダーがあるので最強戦力であるリゾットのステルスは無効化されてしまいます。さらにリゾットは防御力がないタイプのスタンドなのでエアロスミスが天敵なんですよね。一応リーダーを原作でボスがやった方法で誤魔化せますがあれやるとほぼ死にかけ状態になってしまいうんではほぼ最終手段ですね。

そしてリーダーのカラクリがシンプルに見抜きづらいんですよ。なにせ探知しているのが二酸化炭素って言う何を基準にしているか分かりづらいものを対象として探知

しているんですから。そしてそんなリーダー抜きでも遠距離操作型として十分なスペックがあるので暗殺チームメンバーでプレイする場合ブチャラティチームと共闘するのでもなければ（殺さない理由は）ないです。

そしてその次がジョルノとミスタです。まずジョルノとしては主人公であるので以下に追い詰められても逆転されかねないですよね：八割勝つてたのに逆転された時はこれももうわかんねえなつてなりました。それ加えてサポート性能も強く、油断したら殺される毒蛇などをつくられるだけでも厄介です。そしてそれに加えて進行状況によつては回復能力もついてくるので倒しておきたいです。

また、同率のミスタは単体だったらそこまで（脅威では）ないです。銃弾は近距離パワー型のプロシユート兄貴やホワイト・アルバムの装甲で防ぐことはできますしリゾットを見つける手段ありません。ただコンビ組んでくると厄介極まりなくて防御をしなければ脳天貫かれたら即死、そうでなくても大ダメージ確定の銃弾をピストルズで必中にしてくるのがいやーきついつす（素）。そして本体を倒したとしてもピストルズは自立行動してくるのでヒントを残してきたり、情報の伝達をしてくるので頭に来ますよ

そして上の二人よりも少し優先度が落ちてブチャラティです。ブチャラティはシンブルな戦闘能力だけでいえば上記の三人よりも強いまであるんですが、探知能力がない

んですよね。そして探知能力がないのならリゾットが透明化した状態でメタリカを発動さえすればそれだけでほぼ確実に倒せるのでその優先度は下がります。

ブチャラティよりも優先順位が高いナランチャ、ジョルノ、ミスタはナランチャはリーダー、ジョジョはピット機関を持った蛇を作り出して場所を探知、ミスタは探知能力こそありませんが当てずっぽうで弾丸を打ったあとピストルズで跳弾を繰り返されると透明化してるリゾットに命中することもあります。このようにリゾットを攻撃可能な手段をもってるのでナランチャ達は評価が少し上になります。

そして残りの二人。フーゴとアバッキオですがそれぞれ能力に難があるので優先度はこの二人がドベです。フーゴに関しては危険ではありますがホワイト・アルバムでウイルスの温度を絶対零度まで下げて凍らせれば問題ありませんしそれ以外にも遠距離からグレイトフル・デッドで老化させて無力化やマンインザミラーで鏡の世界に取り込めば（問題は）ないです。

そしてそれとは別にパール・ヘイズなんですがフーゴを倒した後に一つの判定が発生するんですよね。その判定でファンブルを引くと…ノトーリアス・B・I・Gのように一人歩きするスタンドになってしまいます。そうなると致死性のウイルスを撒き散らしながら暴れる不死身のスタンドになってくるのであーもうめっちゃくちゃだよ。

なんでフーゴはなるべく（殺したくは）ないです。そしてもう一人のアバッキオです

が：シンプルに（強く）ないです。いやまあ調査性能で言えばぶっ壊れですし本体の機転もいいんですがそれを加味しても弱いんですよ。と言うか完全に情報が秘匿されてるボスならともかく暗殺チームの個人の情報盗むメリット自体薄いんです。なんで優先順位はやれたらやるくらいですかね。

と、追跡が終わってましたね。つてタイミング的にちょうどボスからのメールが来てジョルノ達の車のがポンペイへ鍵を取りに行つたところじゃあないですか。仕方ありませんホルマジオと一緒にジョルノ達へついてゆき、リゾット以下暗殺チームのメンバーに連絡を入れます。これで確実に包囲できるようにしておきます。

では移動開始です。イクゾォー！デツデツデデデ！（カーン）そして移動ついでにジョルノ達御一行と戦うにあたって幾つか準備しておきたいことがあるのでポンペイの遺跡への移動中にそれをおきます。まず一つ目はアンダーワールドで記憶を掘り起こしていくつか鏡を入手しておくことです。

まあこれはマンインザミラーの能力の補助のためですね。入手した鏡はあとで遺跡の各所に置いておきます。それに鏡みたいになりふれたものならすぐに何枚も掘り起こせますからね。大した時間はかかりません。

そして二つめは遺跡で合流できて戦闘に参加可能な暗殺チームのメンバーの確認です。と言うことで少し確認してみますね。：んー、戦闘に参加できるのはホルマジオと

イルーゾオの確定枠だけですか。理想言うなら範囲攻撃で逃さなくできるプロシュー
ト兄貴と指令のキーにトラップを仕掛けられるペッシと組んで戦いたかったのです
が……

まあこの三人でも勝てるには勝てるんですがヴェルサスの不幸で引き起こされるガ
バを考えるとそれが起こった時にカバーするためにもう一人か二人欲しいけど……ま
あガバ運引かないだろうしマイペンライ!

そして最後にイルーゾオにもつかい連絡を入れていくつか作戦、と言うかして欲しい
ことを言います。ということではイルーゾオにフーゴを殺さないようにオナシヤス!
しておきます。理由は前のパートで述べたように殺すと判定が発生しそこでフアンブル
引くと一人歩きするスタンドになると危険すぎるからです。

まあフアンブルなので通常のキャラならそこまで（発生することはないです。でも
今の操作キャラヴェルサスなんですよね。それにこのゲーム一つミスしたらキャラが
死ぬとか普通にあるんでフーゴが死んだ時点でああなるとかこんなんじや初見じゃ
ゲームになんないよ（棒読み）

なのでほぼ暴走はしないのですがヴェルサスの不幸だとそれを引くとか普通にあり
得るので万が一を考慮しておきます。まあフーゴを殺さず安全に無力化させる方法自
体はいくつかありますしその方法を実行する予定です。

ですがそれをするにはやらなければならないことがあるのでそれまでは気絶させてこの戦いが終わった後リトルフィートで小さくして多少無力化しておきます。フーゴは頭が良いし抵抗したところで無駄だと考えるでしょうから小さい状態で暴れるリスクは少ないでしょう。まあ多少はリスクがありますがやるしかありません。タイムのためなら当たり前だよなあ？

もう一つはイルーゾオとの連携作戦をしようとして、と言つても簡単なものです。「イルーゾオはあらかじめ待ち伏せる」「ヴェルサスたちは戦いが始まったところで遺跡に突っ込む」ハサミ討ちの形になるな。そんな作戦です。

と、ではイルーゾオにハサミ討ち作戦を伝え終わりました。あとは特にやることもないのでジョルノ達御一行もポンペイ遺跡へ入るところまでスキップしました。さて、ここで運が絡んできます。原作ではアバッキオ、ジョルノ、フーゴの三人がキーを取りに来ています。

ですがその三人でなかったり、増えたりすることもあります。そしてヴェルサスなのでその確率は上がります。すると作戦大幅変更しなければなりません。なのでヴェルサスのアンダーワールドで調べるんだよあくしろよ。

はい。調べ終わりました。ジョルノ、アバッキオ、フーゴの三人、普通だな！

クオレハ・・・流れが向いてきていますね。ヴェルサスならここまでの何処か一つで

不運によるガバが起きると思つてリカバリーを想定していました、ですが現状ガバがナランチャの一件しかありません。これは運が向いてきていますね。この流れはいいゾ
〜コレ。

そして三人かどうかを調べるとともに場所も探知していました。ジオルノは入り口で見張り、フーゴとアバッキオが鍵のゲット担当ですね。ですがフーゴがマンインザミラーで鏡の世界に取り込まれたことも確認できました。となるとフーゴとアバッキオはイルルゾオにまかせて良さそうですね。

ならホルマジオは後でやつてもらふことがあるのでそれを伝えてからヴェルサスは正面に突っ込みます。こうするともちろんジオルノと戦闘になります。ではここでどんなふうにもジオルノとヴェルサスが戦闘するかと言うと、やっぱり僕は王道を征く…無駄無駄と無駄無駄のラツシユの速さ比べですね。ゴールド・エクスペリエンスはそこまですペック高くないのでプレイスキル込みで正面戦闘でも五分に戦えます。

正直DIOの息子同士のバトルで、しかも無駄無駄のラツシユの速さ比べとかこれだけで永遠に見続ける自信があるくらいには熱い展開なんです、悲しいけどこれRTAなのよね。こちらにはまだホルマジオが残っています。そしてジオルノはヴェルサスとのラツシユの速さ比べに全能力を集中させています。なので、ジオルノにリトルフィートを避けることは不可能です。そして一撃を喰らえばもう遅い！脱出不可能

よッ！

そしてさらに！アンダー・ワールドで壁の記憶を掘り起こして再現します。これでジョルノを閉じ込めます。

もちろんただの壁ならばゴールドエクスペリエンスで蔦にされて通り抜けられてしまえますが。ですが掘り起こした壁は物体、じゃあなく記憶です。なのでゴールドエクスペリエンスの能力は物体を生物に変える、という能力なので記憶は生物に変えられないためこの壁は蔦にできないため壁から脱走はできません。

まあ康一くんから逃げた時のように木を生み出して上に逃げる、って手もありますがそれをホルマジオとヴェルサスが許すわけがないです。

ただここまでやってもヴェルサスの不幸+ジョルノの主人公補正で逃げられる可能性があるので念には念を入れて入念にトドメまで行く用意をしておきます。アンダー・ワールドでジョルノの地面に大量の鏡の記憶を掘り起こして設置します。これでどうあがいてもマンインザミラーの射程圏内にします。

そしてイルーゾオの方もそろそろフーゴを気絶させ終わった頃でしょう。アンダー・ワールドを見張りに立てて望遠鏡で確認します。はい、パープルヘイズ本体もウィルスも確認できないのでフーゴを気絶させ終わったみたいですね。

と、アバッキオが鏡に取り込みましたね。正直アバッキオはあんまり強くないのでジョ

ルノを優先して欲しかったですが仕方ありません。まあムーディー・ブルースがなにかするかもしれないですしアンダー・ワールドをジヨルノの監視から外してムーディー・ブルースを押さえつけさせます。

ムーディー・ブルースは非力なスタンドなので押さえつけるのは容易いことです。：鏡の世界での決着に時間かかりすぎですね。イルーゾオさん、まーだ時間掛かりそうですかね？あくしろよ。

流石にスタンド押さえつけられてて本体も動けないはずだからそろそろ決着ついてもおかしくない頃合いなんですけどね。ん？ムーディー・ブルースになんか変な演出でてますね。やられる時固有の演出ってこんなんでしたっけ。

：ファッ!?なんかムーディーブルースが目以外マンインザミラーになったんですけど!?ってこれまさかムーディー・ブルースがACT2になろうとしてるの!?アイエエエエ！ 進化!? 進化ナンデ!?

ちよつと待ってください。なあんでムーディーブルースが進化してACT2になっているんですか!!お兄さん許してお兄さん許して!オナシヤス!オナシヤス!オナシヤス!なんでもしますから! (ホモ迫真の命乞いパート3)

しかも目だけムーディーブルースのレコーダーみたいな感じになっていますがそこ以外はマンインザミラーと瓜二つになっています。マジでムーディーブルースがACT

2 になったみたいですね。こんな初めの事例すぎて何が起こるかわからないので何があってもいいようにとりあえず押さえつけるのをやめて下がりましょう。

それにパワー比べしてもムーディー・ブルース A C T I (仮) なら鍛えあげたアンダーワールドのほうがステータスでは高いからこちらの方が強いから有利なんですけど： A C T 2 になるとステータス上がってる場合が多いんですし下手すりゃパワーで負けかねませんからね。

ってマンインザミラーの見た目のムーディーブルースがアンダーワールドが手を離して距離を取ったらすぐに本体のアバツキオを鏡の中の世界からひっぱりだして現実世界に戻してきたんですけど!?

しかもなんかマンインザミラーと瓜二つになってたムーディーブルースがまた形が変化してステイツキイ・フィンガーズになったんですけど!?! ぶざけんな! (声だけ迫真) そして壁にジッパー開けてジオルノを連れて逃げ出しました。クオレハ：少し距離が離れ過ぎです。もう追いつけませんね。ここはジオルノと共に逃げるアバツキオを捕まえるのは諦めましょう。

しかも指令のキーもきつちりと奪取していったみたいですね。はーつつかえ。戦術的、敗北ですね。まあ、一応『アンダー・ワールド』でキーの記憶なら入手はできました。とりあえず失敗のケジメとしてリゾット兄貴とイルーゾオ兄貴とホルマジオ兄

貴達に謝りましょう。お兄さん許して！なんでもしますから！と、イルーゾオは若干渋りましたが許してくれましたね。許してくれてありがとうございます！

まあ戦果が全くない。と言うわけではありませんからね。フーゴを捕獲できました。捕まえたフーゴは人質として使うならなんなりに使えます。それに一応貢献してないわけではないですしアバッキオの進化が予想外すぎたのもあります。なによりアンダーワールドが有能すぎるから許してくれたんでしよう。

しかしなんでムーディーブルースが進化したんですかね？一応wiki見てきたんですがムーディーブルースの成長性はCで成長率デバフかかるほどではないですが決して高いとは言えないんですね。他の進化したスタンドは黄金回転によるものやスタン드의矢によるもの、また康一くんはジョースター家と関わったことに加えて文字通り死ぬほど追い詰められた上成長性がAだったから、という用な感じですがこのどれにも当てはまりません。

今回と同じように当てはまらない承太郎はザ・ワールドとスタープラチナが同じタイプのスタンドだったから…ん？同じタイプのスタンド？あつ（ムーディーブルースが進化した理由）これかあ！

ヴェルサスのアンダー・ワールドとアバッキオのムーディー・ブルースはともに記憶を再現する、という意味では同じタイプのスタンドです。そして同じタイプのスタンド

同士が出会えば進化するのは承太郎の例からしてあり得ます。

それに加えて上記したように述べた通りジョースターの血統とアバッキオが接触したこと。あとはヴェルサスの不運でファンブル引いてジョルノ側に運勢が味方したことなどが複雑に絡まり合ったんでしょね。

そしてACT2の能力ですがステイツキィ・フィンガーズになつていたこと、マンインザミラーになつて鏡の世界から本体を取り出していたことから恐らくですがスタンドをコピーする能力でしょう。ふざけんな！（声だけ迫真）

ですがこんなんじゃないよお。とはなりません。むしろこのアバッキオの進化：逆に利用できるかもしれない。アバッキオのスタンドは過去を調べることに特化した性能でした。

その性能からボスにとつて正体がバレてしまうことに繋がりがねないため天敵、と言えます。そしてそんなアバッキオがスタンドをコピーすることで文字通りキングクリムゾンと同じ力を手に入れることができる、となつたらどうでしょう。

ボスはアバッキオの進化した能力を知つたらまず間違いないくアバッキオを暗殺しようとします。ですがアバッキオを殺すことをブチャラティ達が許すとは思えません。するとボスとブチャラティチームが敵対します。

なのでうまく情報を流すことでブチャラティチームをより早くボスと敵対させるこ

とができます。そしてブチャラティチームとボスが敵対するととなると暗殺チームという強敵もいるので自体を早く終わらせるためにチョコラータを出陣させるでしょう。

そのチョコラータも誘導すれば野心からブチャラティチームだけではなくボスも殺しにかかるでしょう。するとどうなるかと言うとブチャラティチームVS暗殺チームVSボスVSチョコラータの四つ巴になります。

そしてこの四つ巴を上手く乗り切ればタイムをより早くできるかもしれません。よし。では四つ巴を起こさせましょう。そうと決まれば話は早いです。前回記憶から掘り出したキーからネアポリス駅にジオルノ達が行くことを確かめて、このことを暗殺チームのメンバーに伝えながら向かいます。

そして：はい。亀のそばの地面の記憶からペリーコロさんが銃自殺した記憶を確認し終わりました。これでボスの指令のデイスクの場所がわかったのでデイスクを回収しに行く選択肢が解放されました。あとはこの情報を暗殺チーム全員に伝えてボスのデイスクの地点で集合させます。

名勝負ですがネアポリス行き特急戦はフヨウラ！いやまあここで戦ってもいいんですけどプロシユート兄貴ペッシコンビ、それに加えてホルマジオにイルーゾオ、ヴェルサスがいるので勝てないことはないんですが犠牲が出る可能性があります。

それにボスやチョコラータとの戦いで一人でも欠員出ると厳しいのです。それにそ

もそもまだ護衛チームまだ駅まで来ていませんしね。さなのでここは念には念を押しボスのディスクの場所で集合したのちサン・ジヨルジョ・マジヨール島で暗殺チーム全員で決戦に挑みます。

そして現在駅なのでディスクの場所まで行けるとこまでそのまま電車で移動し、その後車をパチってディスクの場所まで移動することにします。電車代はアンダーワールドで再現したお金で払います。暗殺チームは金欠ってそれ一番言われてるから。

ココ・ジャンボはそのまま置いていきます。これはジヨルノ達をなるべくそのままサン・ジヨルジョ・マジヨール島の決戦に誘導して乱戦に参加させるためですね。そして電車に乗りながらリゾットと通話してカンノーロ・ムーロロの電話番号をもらいます。すいませへええくん！ムーロロの電話番号くれませんかねえ？お、くれましたね。ありがとナス！

ここでムーロロのことを知らない兄貴姉貴のために軽く解説するとカンノーロ・ムーロロは恥知らずのパープルヘイズに出てくるキャラクターでこの段階では騒乱を見るのを楽しむ性格をしており、その性格から暗殺チームがボスへ叛逆した原因をつくりだします。そして暗殺チームとボスのどちらが勝つても良いと言う立ち回りをしていました。詳しいことは恥知らずのパープルヘイズを読みましよう。知りたかったら当たり前だよなあ？

ではなぜそのムーロロと電話するかと言うとムーロロ日本人の行動原理を利用し協力を得るためです。なにせムーロロは騒乱を起こす、と言うのが第一にある超迷惑野郎ですからね。

なので暗殺チームなどの裏社会の強さトップクラスの猛者や、超広範囲スタンド持ちで殺しに抵抗がないどころかノリノリでやるチョコラータ達の闘争を引き起こすというのはある意味望み通りですね。

なんでムーロロは騒乱を大きくするためなら協力してくれます。そしてこちらが協力を要請する内容としては一つ目がムーロロ率いる情報分析チームからボスにムーロロコピー能力、スタンドのコピーの能力であるということとを流すこと。

ボスは情報分析チームの流す情報を信頼していて、さらにその能力は文字通りキングクリムゾンと同じ能力であるので無敵であるボスに唯一届く存在になりうる上に自分の正体にもACT1で到達しようと考えさせブチャラティチームごとアバツキオをボスが始末しようとする、という形でボスを敵対させるためです。

そしてもう一つ、後々サン・ジョルジョ・マジョーレ島にボスが来ることを知ったらチョコラータをサン・ジョルジョ・マジョーレ島に誘導してもらいます。幸いにもチョコラータは野心がたっぷりあるのでボスがいるとなれば叛逆のために簡単に誘導でき

るのでちょうど良いです。

この二つを依頼します…はい。了承してくれました。ではこれで現在できることは全て終わりました。ではディスクを回収するところに着くまで確実に安全なのでスキップします。

ではライオン像まで辿り着いたのでディスクのデータを回収します。ですが本物の方は護衛チームを誘導するのに使うので埋められたままにしておくので代わりにディスクの記憶を地面から掘り起こして回収します。

そしてそのままディスクのデータを解析し、サン・ジオルジョ・マジョーレ島までそこら辺のボートを盗んで移動します。そしてそれまでの間にチヨコラータを誘導するようにムーロロに伝えます。そんなことをしてたらサン・ジオルジョ・マジョーレ島につきましたね。

ではそれまでマンインザミラーのために大量の鏡に加えて応急手当てのための薬、そしてドライアイスを掘り起こします。ってあれ？なんかべつのルートプレイ時に見覚えのあるヘリコが…チヨコラータ全力で来たみたいですね。

じゃあチヨコラータに会いに行く…前にいくつか用意をしておきます。まずこのあたり一帯に前のパートで記憶から掘り出してきたドライアイスを設置していきます。ドライアイスは探せば結構あるので容易く掘り出せました。

このドライアイスはグレイトフル・デッドの老化に巻き込まれないようにするためとドライアイスは溶けたら二酸化炭素が発生するのでエアロスマスをアバツキオがコピーしてもリーダーが機能しないようにするためです。

そしてヴェルサスの血を取り出してメローネに渡します。ヴェルサスの兄弟のジョルノが護衛チームにはちようどいるのでヴェルサスの血を使ったベイビィ・フェイスのジュニアに先導させればジョルノ達の追跡が容易になります。まあいちいちアンダーワールドで調べる手もあるのですがそれだと時間がかかりすぎますしね。

つと、メローネがなんでジョルノが兄弟つてわかったのか不審がつてますね。答えないとデバフとかかかりかねないので答えると…えっ、それは…血族だからだよ。血族だからつってんでんだルオオオ?!

…うわ、めちゃくちゃ質問攻めにされてます。このメローネの反応は生まれてくるジュニアの性能が良くなる可能性がある演出で、これから行われる質問にうまく答えていくことで性能を上げることができんですけどヴェルサス男なのになんでこの演出来たんですかね。

まあ通常プレイならちゃんと答えれば性能上がるんでむしろありがたいんですが…これRTAなんですよ。適当にボタン連打します…この時間暇なのでアンダーワールドにボス…この段階ではドツピオですね、そして護衛チームが来ているかどうかを地面

の記憶から確認しておきます。はい。どちらも来ていますね。

では二つを丸ごとサン・ジヨルジヨ・マジョーレ島で潰すためにチヨコラータと接触します。ただここで注意しなくてはならないのがカビてしまわないようにアンダーワールドで接触しなくてはなりません（0敗）そしてチヨコラータと接触し、少し会話をした後小さくしておいたフーゴを渡します。そしてホルマジオにフーゴのサイズを元に戻すように本体のヴェルサスが伝えます。

はい。フーゴは元のサイズに戻りました。このフーゴをチヨコラータに植物状態にしてもらいます。チヨコラータならメスだけで殺さずに植物状態にするのは容易いので。これでフーゴが植物状態になったのでパープルヘイズの暴走を防げました。気を失ってたらスタンドを動かすことはできませんからね。ほんとチヨコラータ腕だけは確かなんですよ。まあそこまで腕を上げた過程を考えると…人間の屑がこの野郎…としかありませんが。

そんなチヨコラータにボスが近くにいたので協力しようと思っかけてます。ここで注意したいのは麻薬をばら撒いているのを止めたいんだと綺麗事を並べることですね。

>>>「そうだったのか、私もボスの麻薬には思うことがあってね。ぜひ協力させてもらおうよ。」

こいつはクセえッー！ゲロ以下の匂いがプンプンするぜッー！な回答が返ってきま

したね。そもそもチョコラータは麻薬には思うところがあるどころか麻薬によって起こされた地獄をニコニコ見てる側ですからね…前に親衛隊プレイした時にこいつセッコに麻薬患者の拷問ビデオ撮らせてましたし。

ではなぜゲロカスコンビと協力するかと言うとチョコラータ、暗殺チーム共に余裕がないからです。チョコラータは自信過剰でブレーキはないですが戦力分析はできるので流石に能力不明なボスと暗殺チームを同時に相手する余裕はないことを理解しています。

なのでチョコラータは暗殺チームと不可侵条約を結んで、その上であわよくばピンチになれば暗ちに助けてもらおう、と考えて協力してくれたんですね。

と、セッコが地面に飛び込んだと思つたらチョコラータがスタンドを発現させてカビを散布し始めました。まあこのカビの散布は結果的にアンダーワールドにとつてメリットになる為止めません。でもチョコラータはこの戦いの後生きてたら殺しますが。では誰がどの敵を担当するかですね。まず操作キャラのヴェルサスはジオルノと戦います。まあこれはどっちも新入りつてもありますし暗殺チームとの交流期間も短いのであんまり信用されてないのもありますね。

それに能力相性自体も今は不利でもこれからこの辺りの地面は時間が経つにつれてヴェルサス有利になっていくのでまあ確実、つてわけじゃあないですがまあ勝てるで

しよう。そして一番やばいボスですがこれはチョコラータが戦います。と言うかボスがチョコラータを殺しにいきます。

まあこの段階でボスにとつて一番危険度が高いのはチョコラータなんですよね。暗殺チームはボスからしたら強いけど自分の正体に辿りつけ得ないわけで：ボスからしたら暗殺チームって危険度が一段下がるんですよね。まあヴェルサス加入してなければ正体にたどり着くすべがほぼ暗殺チームは無いに等しいので当然っちゃ当然ですけど。護衛チームも殺すのは後でいいわけですしこちらも優先度は下がります。

それに比べてチョコラータは自分の正体がばれてなからうと強引に殺せる可能性があつて、その上で今ボスをカビの散布に巻き込んでるのでボスはチョコラータを殺すのを最優先にするんですね。

そして暗殺チームは全員で護衛チームと当たることになります。まあ妥当っちゃ妥当ですね。：三つ巴とは何だったのか。ママエアロ。ではここでカビがばらまかれ戦闘開始次第暗殺チームと別れてジオルノに攻撃しに行きます。これは暗殺チームのチームワークのじやまにならないようにするためですね。

：はい、カビが撒かれましたね。では今回はここまでです。ご視聴ありがとうございました。

Part 4, 5 キング・クリムゾンVSチョコレート&セッコ

サン・ジオルジョ・マジヨーレ島で一人の男がビデオカメラを回していた。まるで学術記録を残すかのように。だがカメラを回すこと、それ自体は特段珍しいものではない。サン・ジオルジョ・マジヨーレ島は世界的に有名な観光地なのだから。

そう、カメラを男が回す。それだけがこの場において正常と言えるものだった。現在サン・ジオルジョ・マジヨーレ島の道路では多くの車が火をあげ、そして爆発している。水路では多くの船が油を流しながら沈没している。

そして周りにはその十倍の緑色のカビに覆われた死体と、カビに食われながらも幸か不幸か死ぬには至らず未だ苦しんでいる半死人が山のように転がっている。

そんな聖書における世界の終末を体現したかのような状況でカメラを回す男が普通なわけがない。そのカメラを回す男の服装は何枚かのパンツを無理矢理繋ぎ止めたような形状の茶色のダイバースーツを身に纏っており、その姿はまるでフランケンシュタインかのようなだった。

その男の名前はセッコ。ヨーロッパの中でも有数の規模を誇るパツシヨーネの中で

最も精神が破綻した二人組である。セツコは上司（と言うよりは飼い主と言った方が正しいと思われる）のチヨコロータと共に多くの人間を害してきた。

時には自殺させ、時には衰弱死、時には自らの腹の中身を見せながら、時には腕を切り落としてその腕を電極で動かして、そんなふうになげ切れぬほどに害を与えてきた。

害する内容はそれぞれ違ったが彼らに害されたものは痛みと絶望の中に死んでいった、と言う点においては共通していた。そんな彼らのあり方はあまたの快樂殺人鬼にそのものだつた。

だが、そんな彼らの先達には共通点があつた。それは等しく王に断罪されていると言うことだ。そして、それは彼らも例外ではなかつた。彼らを断罪する紅の帝王が、すぐそばまで迫っていたのだから。



セツコという男は常に強者の元で過ごしていた。子供の頃は自らより強くガキ大将の側で従順に過ごし、そのガキ大将がチンピラに喧嘩で負けた。するとそのチンピラにどこまでもついていった。そのチンピラがギャングにやんちゃしてケジメをつけさせ

られた。そうしたらそのギヤングの舎弟になった。

そのさまざまな相手に怪我を負わないように、危険ではないように媚を売る姿はまるで犬のようだった。勝ち犬でも負け犬でもない。ただの犬だ。

だがそんな犬のようなセッコも怪我をする時が来た。そのギヤングの命令に従順に犬のように従った結果、セッコの飼い主のギヤング共々ギヤングの抗争によって病院送りになってしまった。そこからセッコは外道の道を歩み始めることになる。

セッコはたまたま、チョコラータにギヤングが拷問されて苦痛に歪む姿を目にしてしまった。その姿チョコラータが拷問する姿を見て常人ならば絶叫を挙げるだろう。ギヤングのボスであつても嫌悪感を抱くだろう。

だがセッコは気が付いたら、チョコラータの靴を丹念に丹念に飼い主に甘える犬のように舐めとっていたのだ。セッコは本能で理解したのだ。チョコラータが自らよりも多くのことを知り、多くの技術を持ち、そして多くの悪意を持つと。故に敗北宣言として靴を舐め始めたのだ。

そんな奇妙な姿を目にしたチョコラータは興味を持ったのかセッコを書類や免許を誤魔化して助手として扱うようにした。そして不審がられないようにするためか、それとも単なる趣味かはわからないがセッコに教育をし始めた。

そんな関係が一年、二年と続いた頃、チョコラータは医療ミスを出して命を失わせた

咎（と、なっているがチヨコラータとセッコ以外にはバれていないだけで死因のは拷問ののちの狂死である）によって解雇された。それが最後に残ったチヨコラータの公式な記録である。

そしてチヨコラータとセッコは二年ほど前にパツシヨーネに入団した。あとの顛末はそう大した話ではない。ただ警察などの法という最後のブレーキさえ失われた二人が暴走していった。そして彼らを止めるものは現れなかった。それだけの話である。



そんな経歴故にセッコはチヨコラータと自分達の勝利を疑っていなかった。断罪される、と言うことも。目の前に紅の帝王が現れてもなお気づかず、疑いすらしなかった。「ドツピオ、私は試練を乗り越えること、過去を乗り越えることによって人間は成長して行く、と考えている。北風は寒ければ寒いほど強いヴァイキングを産むように強い試練が人の限界を叩き壊せるのだと、そう信じている。

だが貴様らは試練ですらない。困難ですらない。ただのカビ掃除だ。『キング・クリムゾン』』

彼が断罪されるまで、あとわずかか。



セッコの目の前にはドツピオが来ていた。そのドツピオを見てセッコは恐怖や警戒といった感情を感じることはなかった。ドツピオはセッコから見て鈍臭くてドジな同胞以外の何者でもなく警戒の対象に値しないと考えていたからだ。

だからそのドツピオが自分の正面に現れても、何ら警戒することはなくただビデオカメラで映像に残しながらいかに殺すかだけを考えていた。だからドツピオの髪が伸びていても何ら警戒することなく慢心していた。

もつとも慢心しても仕方なくはある。セッコは泥化させて防御と言うものを嘲笑う攻撃力、そして地面を潜る奇襲力がシンプルに強く、対策が難しいスペックだった。それに加えてそのスタンドと小指が赤い糸で結ばれたと例えられるほどの相性の良さのチョコレートがいたのだから。だがそんな事情は圧倒的強者のまえでは関係なく、その慢心のツケをセッコは支払うことになる。

「お、おまえよお、な、なんでここにいるんだ？暗殺、チーム、の仕事、じゃあねえの、か、よお？」

それはセッコの本心から出た疑問だった。なぜここにいるのか、そんな素朴な疑問。

それを聞いてからドツピオを殺すのも悪くはないと思つていたからだ。

「…『キング・クリムゾン』」

その質問に対する答えは沈黙。そしてセッコに対する答えは結果で返された。セッコは次の瞬間正面にいないことに気づいた。目を離していないはずなのに視界から消え失せていたのだ。それとともに身体に違和感を感じた。

「あ、あれ、いねえ。どこ行きやがったんだ？」

セッコは次の瞬間、浮遊感を感じるとともに自分のスーツごと頭部が何者かに掴まれている感覚を味わった。

（なんだ。お、おれの頭掴みやがって！な、なめてやがるのか！ぶつ殺してやる！）

セッコは自らを侮辱された怒りのままに自らの頭を掴んでいる下手人を殺そうと腕を振った。だがセッコは殺すこともできなかつた。体を動かす事すらできなかつた。異常に悪態をつくためへの声どころかうめき声をあげることすらできなかつた。そしてそんな状態を自覚した次の瞬間、自らの首から下からの感覚が無くなっていることと、何故か自らの視点が下がっていることに気がついた。

（な、なんだ？なにがお、おこっているんだ!?)

次の瞬間セッコは首から下に引き伸ばされてぐちゃぐちゃになったような痛みを感じた。そこまできてようやくセッコは気がついた。自らの首がギロチンで斬られたか

のように体と泣き別れしていること、そして自らが助からないことを。

セッコはせめて自らの首を切り落とした顔を見ようとしたが首が切られたからか、それとも絶望感からかセッコの目は視力を失っていた。自分の敗北を確信したから靴を舐めようかと思つたが、下は動かなかつた。何もできないので、せめて神に祈ろうとしたが思考するよりも早く頭は黒で包まれた。

そしてセッコは自らを殺した相手の顔を見ることすらなく絶望感の中に沈みゆきながら意識を永遠に喪失していった。



そんなセッコの末路をセッコを殺した本人であるディアボロ以外に見ていたものがあった。セッコの飼い主であるチョコラータだ。そのチョコラータの視界にはマジックやトリックでは全くもつて不可能な光景が広がっていた。

おどおどとしたこの裏社会に似つわなほどの常識人にしてドジなドツピオの筋肉が隆起していき、髪型が変わつていったのだ。そして変わつていった次の瞬間セッコの後ろに変異したドツピオが現れセッコの首を赤色のスタンドで切断した。

切断し終わると体は不要と言わんばかりに頭部のみ切り落とされたセッコの死体を

残してドツピオとセツコの頭部が消えていったのだ。このスタンドなしではあり得ない怪現象を前にしてチョコラータは、興奮していた。

「なるほど、確かに強力なスタンドだな。能力は瞬間移動と言ったところか。その能力ならボスにドジであつても親衛隊に選ばれる理由がわかるよ。

だが、そのスタンドが力及ばず倒れる時どんな顔をするのだろうか。おれはいまあのスタンドを乗り越えたい！あの強いスタンドを持つている、その顔を絶望に歪めてやるぞ！セツコ、ちゃんとカメラを構え、と、そうか。もう死んでいたな」

だがチョコラータは興奮していたがそれと同時に冷静な思考能力を保っていた。いかにしてあのドツピオを殺すかということを考えるために。

（あいつは恐らく近接パワー型だな。そうでなければセツコの首を一息に切り落とせるほどのパワーはないだろうからな。

となると今ヘリコプターの上にいるわたしに届きうる攻撃は投擲だけだ。そして投擲なら動く時に必ず投げてくる動きの射線が見えてくる。それを辿れば場所がわかるからそれさえわかればグリーンデイは容易く殺せる。まあ心配なのは顔が上に向いてくれるかどうかとところかな？絶望の顔をよく見てみたいからな。）

思考による熱のためかチョコラータは何気なくハンカチで汗を拭いた、しかしその汗は異様に粘りがあつた。チョコラータの長い拷問経験から見て汗としてはありえない

粘りだったので汗を拭いたハンカチを見ると、そのハンカチは血に濡れていた。汗は血だったのだ。

そして後ろから鼻腔に血の気配が忍び込んできたのでチョコラータが背後に振り向くとヘリコプターの壁と衝突した潰れたトマトのようになったセッコの頭部があった。

「何なんだこれはあーッ！何故ここにセッコの頭部があるッ！能力か？仮にこのチョコラータの考察通りドツピオの能力が瞬間移動であったとしても血が顔に当たる瞬間に気づけるはずだ。しかしながら認識すらできなかつただとッー！

クソッ、このわたしでさえも何をされたのかわからなかつた：頭がどうにかなりそうだ：催眠術だとか超スピードだとかチャチなもんじゃあ断じてありえない。もつと恐ろしいものの片鱗何じゃあないのかと言うんじゃあないかという仮説が脳裏に浮かんでくるよ。」

そしてチョコラータが人生にたった数度しか体験したことのない恐怖を味わい、その恐怖を好奇心へと変換することで逃れようとしていた次の瞬間、ヘリコプターのエンジンに何かが衝突してきたことでヘリコプターが爆発した。



「アリーヴェデルチ、チョコラータ。このディアボロはギャングの中でいろいろなゲス

を見てきたが、その中で最も嫌悪感を抱いた相手だったよ。」

Part 5 VSジョルノ

ディアボロって相手と運が悪すぎただけでキンクリのスペックって頭おかしいくらいには強いってRTAはあじまあるよー。

ではヴェルサスの担当であるジョルノの居場所を探知するために地面の記憶を読みま…ってあれ？カビなくなってるじゃあないですか。ええ…（困惑）

あの2人は死なない限りカビを解除しない仕様だったはずなので誰かにやられたってことでしょう。でも誰にやられたのかわかりませんね。シンブルに飛行機に乗って倒しづらいチョコラータに地面の近接格闘でシンブルに強いセッコを攻略できるやつなんていましたっけ？とりあえず誰にやられたのか確認してみます。

こんなに早くチョコラータとセッコがやられるなんてありえない…そう思っていた時期がわたしにもありました。チョコラータとセッコはボスにやられていましたね。と言うかその記憶で見たボスがチョコラータセッココンビを殺した投擲が怖すぎるんですが。どこから投げってきたかすらわからない上にすこし気を抜いたら即リセまでありますしね。

でも不自然なことではないのが本当怖いです。キンクリあれパワー、スピードともに

Aだからあくまでスタンドパラメータだけでいえばかのスタープラチナと同値ですからスタプラでできることはキンクリでもできてはおかしくないの……

その上でチョコラータにはもう少しカビを散布するかいつそボスを倒してくれてい
た方がアンダーワールドの運用上ありがたかったしタイムの上振れ狙うならそれが一
番良かったんですけどね。

まあチョコラータに倒せなかったものは仕方ありません。ディアポロはヴェルサス
で倒します。『主人公のジョルノを倒す』『ラスボスのディアポロを倒す』『両方』やらな
くつつちやあならないのが『RTA』のつらいところだな。覚悟はいいか？オレはできて
る。

ジョルノの場所はアンダーワールドでもう割れてるのであとは向かうだけです
ね。そこそこ遠いので持ち主がカビで死んだのかもともどこかに出かけたのか誰も乗っ
てずに止まっている車に乗り込んでジョルノのところへ向かいます。

はい、ジョルノがいたので戦闘に入ります。とりあえず記憶で再現した暴走車をぶつ
けます。これで倒されてくれるとありがたいんですけど……ダメみたいですね。

ジョルノはゴールドエクスペリエンスで作り出したのか大型の鳥……ワシですかね？
を作り出して空中でその鳥にぶら下がっています。おそらくワシに捕まって空中に
上げて助かったんでしょう。まあ倒しきれなくてもママエア口。

それにジョルノも無傷つてわけでもなく逃げるのが遅かったのか少し遅かったのか左足を怪我していますね。いいゾ、これ。ゴールドエクスペリエンスはクレイジーダイヤモンドとちがって足を治すのも少しは時間がかかるのでその間にかんたんなものならば記憶を取り出せますからね。

と、ワシから手を離して飛び降りて着地し足の治療をしはじめ、そのスキをワシに襲わせることで潰してきました。あのさあ：AIのレベルがたかすぎんよ。

本当は攻撃しなかったのですがしかたないです。銃の記憶を掘り出してワシを撃ち殺します。いつもだったら銃を再現するのそこそこ時間がかかるのですがチョコラータの影響でパニツクになっている人も多いのでかなり簡単に見つかります。

記憶を選びおえたところでジョルノも足をなおし終わったようですね。まあ状況は五分五分つてとこですね。まあジョルノが攻撃してきてますが完全に守りに入れば守り切れるレベルなのでその間にこれからどうするかかんがえますね。

正直ジョルノ相手にするのは割と無駄ア！が多いというか、このあとにディアボロ相手にすること考えるとあんまり相手したくないんですよ。というか予定通りならチョコセツココンビがが時間稼ぎとディアボロに手傷を与え、そしてカビが生えているというどちらかといえはこちらに有利な条件下でジョルノと戦闘し、ジョルノを倒したあとでディアボロと戦闘するというチャート在即席で組んでたんですが…

チヨコラータとセツコの燃えるゴミコンピが速攻でやられたんですよね。ボスを倒すと意気込んでおきながら瞬殺されるの恥ずかしいの？ハーリーツ：（クソデカタメ息）、しかたありません、チャート変更して成功率に難がありますがジオルノと共闘してディアボロを倒します。正直このまま元の通りに走ったとしても無傷のキンクリ倒すの無理ゲーなんですよね。

キンクリはあれチヨコラータとセツコが手足の一本、とまでは行かずともそこそこな手傷を与えて初めて攻略可能対象になるレベルなんですよね。伊達にレクイエム以外に無敵誇ってません。なんで倒すには共闘が必須です。

にはディアボロをここに誘き寄せる必要があります。ただディアボロはかなり用心深いのでよほどのことを起こさなければなりませんね。

ではそのためにも先程瞬殺されたチヨコラータを有効活用します。ヘリコプターにのつたチヨコラータの記憶をこの付近で再現してディアボロを誘き寄せてみましょう。ヘリコプターは音も大きいしチヨコラータの姿も見えやすく目立つのでボスを誘き寄せるには最適です。

それにディアボロの用心深さなら自分で葬り、なおかつかなりの危険度をもつチヨコラータが生きている可能性を見逃せない：ハズです。まあディアボロが釣られるまではディアボロとの接敵に備えてなるべくダメージを負わないようにしながら戦い続け

ましよう。来ないとジリ貧だからディアボロ来てくれよ頼むよ（懇願）

正直主人公相手に無傷で耐久戦やるのはいやーきついっす（素）ジョルノがオオスズメバチとか出してきてこっちも事故を起こした車やらのアツウイ！火の記憶を出して燃やしてるんですけどそれもいつまでもつか分かりませんし。

いや待て、この孤独な Silhouette は：？ディアボロじゃねーか！アンダーワールドの記憶調査圏内に入ってきました。と、ディアボロがキング・クリムゾンを発動しました。

ですがキング・クリムゾンを発動すると本人が『空の雲はちぎれ飛んだ事に気付かず！』……『消えた炎は消えた瞬間を炎自身さえ認識しない！』と言っていたようにものや周囲の地面の記憶もぶっ飛ぶので記憶に違和感が生じます。そんな周囲の記憶をリアルタイムで追うことで違和感から察知は可能です。

まあポルナレフたちが血の雫でやっていったことを記憶でやってる感じです。ただそれと違う点が一つあり、地面の記憶を読んでいるためディアボロの正確な位置まで把握できるんですよ。今回は、ヴェルサスの背後に来ましたね。ディアボロの行動ルーチンとして背後からの攻撃というのがあるため予想できていました。小手調べの一撃みたいなんで少しのダメージはあれどアンダーワールドでブロック出来ましたね。本気ならこんなに簡単に防げません。

あとはジョルノに今来た人物がディアボロであること、ディアボロがボスであること、そしてキングダムゾンの能力が時間を吹っ飛ばす能力であることを伝えます。そしてそのあとはD I O 様譲りの交渉力で：ベネ。ジョルノが協力してくれました。今回は少し短いですがここまでです。

ご視聴ありがとうございます。

Part 6
第五部完

レクイエムなしでキンクリを倒すRTAはあじまあるよー。

前回は対ディアボロでジョルノと共同戦線を張ったところからですね。ではまず同盟組んだ瞬間ディアボロに間髪入れずに記憶再現攻撃を叩き込みます。再現するのは先ほどジョルノに使った事故の車とほとんど同じのを再現します。∴はい。時間が吹き飛び回避され、そのついでにヴェルサスに血の目潰しましたね。

この行動をしてくるとほぼ確定で背後からキングクリムゾンで腹パンするとかいうクソムーブをかましてきます（114敗）。ですがこの行動はさんざん食らってき慣れてるのでダメージを最小限に抑えることができるんですね。

>>「ヴェルサス：貴様のスタンド能力はやはり∴過去を見て∴そしてそれを再現するスタンドだな。そうでなくっちゃあ貴様が私のキングクリムゾンに対応したことは説明不可能だからな。」

はい、ディアボロが能力見抜いてきた時に確定で出てくるコメントが出ましたね。まあ内部データ的にはディアボロ理解力Aだから別に想定内です。それにアンダーワー

ルドは記憶次第で無限に手札増えるのでスタンド能力知られることくらい許容範囲内です。

ディアボロがくつつちやべつてる隙に何とか血の目潰しはは拭えましたが：それでもキングクリムゾン相手にガチンコの近接勝負は無理ですね。アンダーワールドはそこまで近接得意じゃあないですし：プレイスキルのカバーにも限界があります。

>>>「無駄ア！」

ベネ！良乱数引きましたね。正反対からジョルノが攻撃してくれました。こつちもアンダーワールドでラツシユを仕掛けて拳をぶち込みます。それと同時に記憶再現銃弾をディアボロに打ち込みました。キングクリムゾンは無駄兄弟のスタンド防御で手一杯のはずですので弾丸は防御できないので対処するならー

>>>『ドバアアーンツツ！』

はいキンクリされましたね。なら背後からの攻撃：ってあれ？ファツ！キンクリムゾンが目の前にきてるッ！何だこの攻撃!?!ですがこういう時こそ落ち着いて対処します。

見よ！試走100回を超えたスタンド捌きをツー！ふう、キンクリのチョップをギリギリで左腕を防御に回して最大限にダメージカットします、そして間髪入れずにディアボロの背後にアンダーワールドを回り込ませます。腕に大ダメージでめちやくちや痛

いでが一瞬遅ければアジの開きのように腹がパツクリとかち割られる寸前つてのを考えればママエアロ。

さてこちらもキンクリのクールタイム中に反撃：と行きたいですが直線上にアンダーワールドがいることを踏まえればそこまで大規模攻撃はできませんね。なら最適解は銃撃の記憶です。一応補足しますとこれはあくまでスタンドによる再現なのでスタンドにもダメージが通るんですね。

なので銃をヴェルサスの側から打ち込み、それと同時にダメージが入っていない右だけの腕でアンダーワールドのラツシユを叩きこみます。よし、銃弾はキングクリムゾンに打ち落とされましたがアンダーワールドの拳は背中命中しましたね。そして――

>>>「無駄無駄ッ！」

背後からのゴールド・エクスペリエンス。これはちやうど死角から来ていた上にあまりの一瞬だったし銃に気が取られていたみたいで未来を見る時間も無かったみたいで気付いていたのは記憶探知ができるヴェルサスだけです。ベネツ！拳がキンクリの顔面に三発命中しました。そしてクールタイムが終わりかけてきたのでそろそろ来ますね、時飛ばしが。

>>>『ドバアアーンッッ！』

はい来ました。結構長時間ですね。ですが今度は背後です。これなら見てから対処

余裕ですね。まあキンクリはクソ強い分何度も何度も殺されゲームオーバーにさせられましたので大体の攻撃パターンに対する対処はこのルートにはなったことこそなくともめちやくちや慣れていきます。

あれ？　そういやここ数回の攻撃で視認できたのキンクリしかないけどボス本体はどこに…

>>>ドンドンッ！ドンドンッ！

>>>「いつだったかな…銃を最後に使ったのは…。そして感謝するぞ暗殺チームの入り。貴様の行動がこのディアボロに思いもよらぬ打開策を閃かせてくれたのだからな。時間をぶっ飛ばした直後…護衛チームの新入りは私の正確な場所を認識することは出来ない…我がキング・クリムゾンに警戒しているなら尚更だ…」

えっ…ジヨルノが銃撃されてるッ！まさかッ！ディアボロはキングクリムゾンに攻撃させジヨルノとヴェルサスが対処に時間と能力を割いているうちに近くの死んでいる警官かなんかから銃を奪い取ったのかあッ！ヤバイですね。ジヨルノはまだギリギリ生きてますがGエクスペリエンスでの回復には時間がかかりますしその間無防備になりますね。

となるとジヨルノが回復するまで時間をかせぐ必要があるってことじゃあないですか。仕方ありません、『覚悟』を決めましょう。キングクリムゾンから自分の身を守る、

ジヨルノに手出しできなくする。両方やらなくっちゃあいけないのがRTAの辛いところですね。

…まあここから逃げるだけなら何の問題ありません。確かにキング・クリムゾンは無敵に限りなく近いスタンドです。ですがディアボロの性格ツ！そこに弱点があるんだなツ！

まずはアンダーワールドで5個ほどのカメラ、それもすぐに写真が出てくるポラロイド式のやつを再現します。普通ならそう簡単に出せませんが幸いにもここは観光地、なので5個位ならすぐ再現できるんですね。そしてそれらにはそれぞれ1〜30秒程度時間差をつけて写真を取るようにします。

さっそくシャッターが切られていきますね。しかもすべての写真にはディアボロが写ることでしょう。さて、臆病なまでに自分の正体を隠すのに神経質なボスはどうしますかナア？プツツン来て攻撃を叩き込みに来ますかね？ですが怒りで単調になった攻撃を防ぐ程度ならプレイスキル込みで余裕です。写真を処理しますかね？それならそれで処理する隙にジヨルノを連れて余裕たっぷり逃げただけです。

ここまで来たら今あわててディアボロを攻撃する理由はないな…ディアボロ…君がどうするのか？君の行動次第でどうするか決めても私に損はない…（幽霊の殺し屋並感）

>>『ドバアアーントツ!』

なるほど、キング・クリムゾンで時間をぶっ飛ばして来ましたね。これは逃げた、というわけじゃあなさそうですね：写真には赤黒いものしか写っていないか血でコーティングされて写真の像が見えません。カメラのレンズの全てに血液コーティングされて写真が取れなくなっちゃまってるしギリギリディアボロを捉えたであろう写真もディアボロの姿は見えなくなってます。これは想定外です。……ですが問題はない！ ジョルノを連れて脱出するのに何も問題はない！

そう！時間をぶっ飛ばしている間に行動は終わっているんだツ！時速80キロで走れるバイクを再現済みです。そして後ろにジョルノに乗つけて即座に逃げます！このあたりの逃げ道はよく知りませんが地面の記憶で道を知るアンダーワールドにカーナビさせて解決すればなんの問題もないです。まあディアボロも妨害しなかったでしょうが写真の処理でそれどころじゃあない状況に持ち込んでるので妨害はありません。

追撃に関してもキング・クリムゾンの時飛ばしは逃げる相手を追いかけるのにはそこまで有効じゃあないですし、仮にに高ステータスの暴力で投石とかしてきたとしてもそれに対する対策もすでに終わってます。アンダーワールド、すでに遮蔽物となる壁を再現しました。

さて、これで逃げるところまではなんとでもなりますが撤退はしません。今はディア

ボロも姿がわかっていて過去を暴けるスタンドのヴェルサスを放置できるわけもないので殺そうとしてきます。ですがここでほんのちよつぱりでも追いかけるよりも付近のパツシヨーネ所属のスタンド使いを招集し包囲網を作るほうが良いと考え始めたらもうこちらの詰みですし、なによりもここで討伐するのが最もタイムロスがありません。

ですからディアボロを仕留めるのは今ここです。それに計画はできました。時間をぶつ飛ばそうがおまえの『命』を完全に消滅させる計画がな。そのためにもまずは現状把握です。まずディアボロは…バイクに乗って追跡してきています。どつかで奪ったか盗んできたんですかね。これはちと厄介ですがいぜん問題はなし！

次に護衛チームですが…ベネ！ステにぶつ殺し終わってます。流石は暗殺チームです。ナランチャたちが生きてたらまだワンチャンあったんでしようが殺しておきましたからね。人数有利で実力も上なら負けるわけがないんだよなあ。これで余計な横槍を入れられることなくディアボロと戦えますね。

では計画を実行しましょう。はじめにアンダーワールドにヤク中やサッカーのフリーガン、ゴロツキ等といった、いわゆる暴徒を掘り起こします。これはディアボロの足止めともう一つ目的がありますが…これはお楽しみと言うやつです。まあただでさえ大パニックになっているのにこんなことをしたら火に油を注ぐようなものですがタイ

ムのためだからね。仕方ないね。

あとはこのままジョルノが回復するまで適当に走りながら待ちます。まあ流石に5分もしたら完治するでしょう。それまで追いつかれないかが心配ですが：あれ？なんか距離詰められてませんか？とりあえず記憶読んで何が起こったのか調べます。あーなるほど、キング・クリムゾンを巧みに使って暴徒でスピードを落とすことを防ぎ、その上でレーサーもビックリの走りで距離を詰めて来ているみたいですね。

もしかしてこれワンチャン追いつかれませんか？仕方ありません、こっちにも邪魔になりかねないですが暴徒の量を増加します。さてそろそろジョルノも普通ならとつくに完治する頃ですが：ようやく最低限動けるようになったようですね。これに関しては戦闘機会が本編に比べて少ないんで経験値が足りてないみたいでなんで仕方ありません。

まあジョルノが復活したなら仕事してもらうまでです。ジョルノに回復してもらいつつ簡単に計画を伝え、一瞬だけディアポロの死角となる場所を通った瞬間にジョルノをおろします。そしてすぐに記憶のジョルノをバイクにのせてジョルノが離れたことをわからないようにします。

あとはチエイスしながらジョルノに任せた仕事が完了するのを待つだけです。まあそれが難しいんですよ。近づいてディアポロがこちらを視認できるようになってか

らは投石してきて少しでもミスれば殺されそうで怖いですが：それでもこの走者に一切の精神的動揺による操作ミス及被弾は決してない！と思っていたかどうか！

しかし周りはめちやくちやパニックになってますね。暴徒にあてられてなんでもない一般人までもが暴れていて警察が催涙弾を持ち出すまでになっていきますね。おいおいおいおいヒドいな。オレの罪じゃあないからなディアポロ。簡単に暴徒を掘り出せるようになったのも麻薬を売りヤク中を増やしたり治安を悪くしたのはお前だからな：（人間の屑）

ん？な、何だ：バイクの様子がおかしいぞ、アクセルを全開にしているのにどんどんスピードが落ちてるぞ。もしかしてガス欠ですかーッ！そういや記憶再現バイクにもガス欠の概念はありましたね。ならそろそろ『イタダキ時』ってところですね。

では程よいところでバイクを止めて対ディアポロにいくつか準備をします。まずはヴェルサス自身の記憶の掘り出しです。これはエピタフの弱点をつくためですね。というのもエピタフが予知できるのはあくまでも視界のみ、ということですよ。現にリゾット戦でリゾットの足が切られた未来があるのにも関わらずドツピオが自分の足を切られたのだと勘違いしていますからね。

なのでこの記憶のヴェルサスの近くにアンダーワールドを佇ませておき、本体は適当なレストランの二階に逃げて潜伏していれば記憶を本体だと勘違いしてくれるでしょ

う。そして隠れ場所まで移動しながら周囲に煙幕を貼ります。これはシンプルに視界を塞ぐためですね。そして最後に掘り起こしておきたいものがあるんですが：あと10秒もせずディアボロ来るんですがのに間に合いますかね。

>>>『ドバアアーンツツ!』

きたッ!時間がぶつ飛ばされましたッ!来いディアボロ!決着はたたつ壊れる時間よりも早くつくだろうッ!まずディアボロは記憶に腹パンしてきましたね。ですがそれは記憶再現体!ノーダメージです。そして時間がぶつ飛ばされているうちに最後の再現品のをゴッグルをヴェルサスになげます。そしてそのままディアボロに攻撃、すると見せかけて地面をぶん殴り記憶を再現!その記憶は催涙弾だアーツ!

催涙弾はさきほどから記憶の暴徒を抑えるために使われていたものです。私はパニックを引き起こしておけば警察は必ず催涙弾を使うと踏んでいました。そしてこれが先程から足止めなら壁や建物のほうが確実であるにも関わらず暴徒を再現させていた理由です。そして催涙弾で目を潰してしまえばいかにエピタフに未来の像が写つていようが見えない上に視界を潰してろくすっぽ動けないはずなので圧倒的有利状況に持ち込めました。

そして間髪入れずにレストランでくすねておいたナイフを足にぶん投げて機動力を奪い取ります。これで仮に時間を飛ばしてきてもそこまで動けないでしょう。ですが

まだ最大限時間を飛ばせばギリギリ逃げれるかもしれない。そこでディアボロ！貴様が何秒時間を飛ばせようと関係ない逃走防止法を思いついた…『アンダー・ワールド』
!!

ディアボロの範囲三十メートルほどに壁を再現しました。さてディアボロ、傷ついている足で高さ五メートル以上ある壁を乗り越えられるかな…？さてと、さすがにここまですればディアボロは何も出来ません。あとはジョルノさえくれば勝ちです。勝ったッ！第五部完！

>>> 『ドバアアーンッッ！』

まったくキンクリしたところで逃げ道はありませんーえ？ナニイイイ!! ヴェルサスが！ダメージを受けています！ば、馬鹿な。『催涙弾』したのになぜわかった？僅かな動きの感触か？ち…違う…涙みだ…こ…こいつ凄みで位置を探知し攻撃してきたんだ！クソッ！動揺している隙にさらにダメージを食らいましたッ！

この髪の毛カビ野郎がッ！私をなめんじゃあないぞ！なんも変わりはない！多少ダメージを与えても殺戮処刑決定済みだッ！お前がチェスや将棋で言うチェックメイトにあることには変わりないんだからな！っーふう。落ち着きましよう。自分の欠点は怒りっぽいところだ、反省しなくては！

それにもうディアボロには勝ったも同然です。あと少しジョルノが最後のトドメの

手段とともに帰ってきます。さて、この止めに必要なものとはなにか？それは相手に一方的に攻撃でき、その上で時間を飛ばしても逃げ切れないような範囲か長時間であることとです。そしてこれらの条件をすべて満たした攻撃を皆さんは知っています。さて、ジヨルノが来ましたね。では皆さんご唱和ください。

ロードローラーだッ！

>>『ドバアアーンッ！』

時間を吹き飛ばそうがもうおそい！落下攻撃と爆発との二段構えで脱出不可能よッ！無駄無駄無駄無駄無駄無駄無駄無駄無駄無駄無駄無駄無駄無駄アーツ！ウリイイイイヤアアアーツぶつつぶれよオオッ！

やった………終わつたのだ！『キング・クリムゾン』はついに我が『無駄兄弟』の前にやぶれ去つたッ！勝つたのは…オレです！たっぷり…きてと、このあとは無駄兄弟でのバトルですね。ぶっちゃけた話ロードローラーを動物にして持ってきてくれたジヨルノが好感度高くなって味方になってくれるとありがたいんですが…ダメみたいですね。

まあ元々敵だったのに加えて無駄に暴徒を出して一般人への被害を拡大させたりセリフ的にジヨルノ燃えるゴミコンビ連れてきたのヴェルサスってこと知ってるみたいなんで仕方ないですね。じゃあまあとっておきの策を使いますか。逃げるんだよオ！

どけーッ！暴徒共ーッ！

そして途中でバイクをまたまた再現してそのまま暗殺チームのもとに向かいつつア
ンダーワールドを先行させ援軍を頼みます。さつきまではディアポロとの戦闘で忙し
すぎてそんな暇はありませんでしたし万が一を考えると呼べませんでした。が、いつちや
やなんですがジョルノくらいなら問題ありません。メンバーからは自分の仕事もこな
せずに戻ってきたのかと言われますがボスを倒したといえばすぐに好感度バク上がり
しますので問題ないです。

はい、リゾットとギアッチョが援軍に来てくれました。では反転攻勢に移ります。ま
ずはギアッチョが正面から突っ込んで僅かな草しか生えない温度まで下げます。そし
て逃げる暇なくアンダーワールドで壁再現して逃げ道を塞ぎます。最後にリゾットで
脳みそ以下重要な肉体をぐちゃぐちゃにして殺してもらいます。∴はい、兄弟の感覚か
らしても確実に死にましたね。

∴いやあこれはひどい。まあこれが通常プレイならばまだ普通に戦うのも面白そう
でしたが悲しいけどこれRTAだしなにより∴勝てばよからうなのだアアアアッ!!
では今回はここまでです。ご視聴有難うございました。

Part 7 パッショーネ掌握

ギャングスターに憧れるRTAはーじまーるよー。

では早速パッショーネのボスの座を手に入れていきましょう。まずはボスを倒したという『お墨付き』を入手します。というのも暗殺チームは一人ひとりの実力は類を見ないほど高いんですが大規模ではないので仮にボスを倒されたパッショーネが団結し敵対されるとじわじわとすり潰されて負けます。なのでその前に現在死亡しているポルポ、ペリーコロさんを除いた幹部等の有力者に敵対するよりも味方についたほうが良いと思います。

そのためにも暗殺チームから適当な理由をつけて一時離れてムーロロに会いに行き、忠実な部下にします。あいつは心のなかに大きな空洞を抱えているので、DIO譲りのカリスマを使い予め調べておいたパーフェクトコミュニケーションすればすぐにヴェルサスの信奉者にできます。簡単ですが悪には悪の救世主が必要だからね、仕方ないね。

そうしたらムーロロとともに暗殺チームに合流して暗殺チームにムーロロを紹介します。まあコウモリ野郎だったのがいきなり完全に味方になってくれたことやらで警

戒して暗殺チームも信頼できていないようみたいです。

ですが冷遇されてた暗殺チームにとつて情報チームのリーダーとして様々なチームにコネを持ち同時に弱みを握っていると言う値千金の存在なことをアピールして説得します。そうすればこのように本体を晒した上でメローネに血液を提供し、そうすれば常に暗殺チームのメンバーが本体を二十四時間監視するという条件で仲間に加えることを許可してくれます。

あとはもう簡単です。ムーロクの情報網+アンダーワールドであらゆる情報を簡単に手に入れることができるようになったので適当な大義名分を掲げてボスは暗殺チームであるという宣言をし、味方するヤツには美味しい^{情報}蜜を与えます。

逆に敵対するヤツには居場所をすぐに割って拉致し4月なのにカチカチに凍死してもらったり体のあちこちから釘やカミソリを巻き散らかしながら死んでもらえばあつという間に一チームと一人を除いてパッショナーネにとどまらず国家や裁判所、警察などの表社会を含めたイタリア全土を支配下におけます。

そして当然パッショナーネの玉座も手に入りますね。まあボスの座にはリゾットが座ることになりますし、敵対して殺されて空いた幹部の席には他の暗殺チームのメンバーが座ることになります。

ですがまあ新入りなんでボス倒したことコミコミでもリゾットの方がボスにふさわ

しいってなんのは暗殺チームの信頼考えたら当然だし：他のメンバーも年功序列考えたら仕方ないです。代わりに新生暗殺チームのリーダーになれたのでま、多少はね？

さて、権力を手に入れたところであえて残しておいた服従しない最後の勢力の一つを手に入れに行きます。そのチームは麻薬チーム、ディアボロですら完全に服従させることが出来なかつた狂犬たちです。

なんでコイツら残しておいたのかって言う跟他们の重要度がダンチである事と国外につてをもつコカキがいて下手を打てば国外脱出される危険性がごと。何より自分たちの麻薬でイカれてるブツツン野郎しか居ないんで直接の説得じゃあないと味方になつてくれないので後回しにしてみました。

まあぶつちやけた話ディアボロと同様に協力関係を結べば簡単に味方にできるんです：ディオの息子補正の魅力を使えば更に一步進んで関係を忠誠の域にまで持つてけます。なにせアイツらイカれているので、そういうタイプほどDIO様譲りのカリスマは忠誠を誓わせやすいんですね。(例 ヴァニラ・アイス)

早速会いについて交渉します。落ちろ！落ちたな。そしてコレで組織立つて潜伏する勢力は居なくなりました。にしてもこんな早く終わるなんて本当にやっぱディオの息子補正死ぬほど有用ですね。一部黄金の精神を持ったやつか覚悟ガンギマリ以外はほぼほぼ効きませんもんコレ。

ちなみにイタリアの波紋使いは全滅してます。と言うのも柱の男が全滅した以上そもそも波紋の必要がなくなったこと。そしてわずかに残った波紋使いはディアボロの時代に波紋を使った麻薬の中毒患者の治療を行なったことで目をつけられて全滅してしまいましたですね。かわいそ…

…さて、これでもう集団での敵は居なくなりましたが最後の最後に難敵が待っています。下手な組織の総力をもうわまり得る個人が。そいつの名はジャン・ピエール・ポルナレフ。

近接パワー型の中でも最上位に位置するスペックのスタンド、シルバーチャリオツツを持つ『強いスタンド』使いにして、長年の戦闘経験を持ちキング・クリムゾンにも反撃を可能とした『強い』スタンド使いです。

その上こいつレクイエム化を可能とする矢を持っている上にスピードワゴン財団のとのコネまで持っています。じゃあジョルノみたいに仲間に行けるかと言うとチャート上麻薬ガンガン売るつもりなので敵対するしかありません。

ですがこいつディアボロ並のスタンド使いでもない限りタイマンでは勝てませんし、頭をかち割って四肢を奪い腹をえぐりとばす程度の中途半端なダメージでは生存してきます。…改めて考えるとこれおかしいですね。ポルナレフは柱の男だった…？

なのでこちららも万全の体制を整え首を断ち切るなどといった確実な方法で殺す必要

があります。そのために精鋭中の精鋭が必要だったのですが：だから麻葉チームを味方につける必要があったんですね。というわけでムーロ口に居場所を探してもらいつつ対ポルナレフ用のメンバーを暗殺チームのリーダー権限でパツショーネ全体から集めます。

はい、ではメンバー選抜が終了し現在地も掴んだので早速殺しにイクゾー！デツデツデデデデ（カーン）さて、ポルナレフの潜伏場所はとある寂れた農村地帯の一角のとある家の二階でした。

おそらくパツショーネの力があまり及ばない場所を探した結果シンプルにあまり人が居ない場所にしたのでしよう。ではこちらに気づかれる前に早速暗殺の準備をしましょう。

はい、人員のスタンバイ等が完了しました。まず100メートルほど離れた位置からコカキにレイニーウェイ・ドリームアウェイを発動しこちらに平常心の精神を定着、まあポルナレフは屋内にいるから今はまだ能力は効かないでしょうがこのあと家から追いつ出すので問題ありません。

そして次にアンジェリカにナイトバード・フライングを発動してもらいます。本来なら無差別に襲うタイプのスタンドなので当然こちらにも被害が来ますが：すでにレイニーウェイ・ドリームアウェイによって平常心が定着されているためこちらには被害が

来ません。ですがポルナレフにはそんなことはないため今頃麻薬中毒末期症状になっていることでしょう。

間髪入れずに次の攻撃を行います。そこら編にあるパワフルな農作業車両の記憶を大量に掘り起こして突っ込ませ家を倒壊させます。そうするとポルナレフが家から逃げ出してくるので予め付近に待機してもらったホワイト・アルバムを纏ったギアツチヨに肉弾攻撃をしてもらいます。

もちろんこの程度の氷の装甲はたやすく着られるでしょうが破壊範囲自体は狭いためにすぐに修復でき、また切り裂いたあとそのまま生身の肉体に攻撃する前にアンダーワールドによる蜂や暴れ熊などの再現記憶攻撃で隙を潰すことでダメージを回避できません。そしてここで広範囲を凍結攻撃は出来ませんが、それをしないのはのちの作戦のためです。

さて、戦況は膠着状態になりましたね。ですが時間はこちらに味方します。麻薬中毒の症状は徐々に悪化していきますし疲労も貯まるでしょう。むしろその状態でも未だに戦えているポルナレフもポルナレフです。流星は最高峰の近接タイプのスタンド高いですね。

がヤツも一応人間で限界があります。それにこのまま疲労を蓄積させ続けて『一手』ミスるのを待てばそれで勝ちです。はい、流星のポルナレフも疲労で反応が少し遅れて

暴れ牛の突進を喰らいました。その瞬間秘密兵器発動ッ！『ソフト・マシーン』の攻撃が炸裂します！

これによりポルナレフはペラペラ状態になりました。そう、コレが今回のポルナレフ討伐作戦の要、マリオ・ズツケエロの『ソフト・マシーン』です。なぜこいつを要に据えたのかと言うと皆さん御存知の通りポルナレフの耐久は異常であるため生半可な殺し方ではまた復帰してリベンジされるんですよ。

なのでここでチョイスしたのがソフト・マシーンというわけです。なにせこのスタンダード能力は一切耐久は関係なくひと差しさえすればペラペラにして行動不能に出来るんですよ。

更に都合がいいことに雨水が水分を濡らしている状態なら水分の膜と地面の間に入ら入り込めるためレイニー・デイ・ドリームアウェイとの相性も最高です。ちなみに凍結攻撃をしなかったのはコレが理由です。なにせ膜ができるより前に水が氷になり膜が出来なくなっちゃいますし、ズツケエロが巻き込まれて氷像になりかねませんからね。以上の理由によりポルナレフを完全かつ安全に一時行動不能にするためには最適の人材であると判断しました。

さて…このペラペラになったポルナレフですがまず忘れずにスタンドの矢を回収し、ホワイトアルバムで氷漬けにしたあと首を断ち切り最後に予め要しておいた人体を融

解させる薬（チヨコラータの家から回収してきました）に突っ込んでドロドロにしたあとコンクリに混ぜ込みます。やりすぎな気がしなくてもないですが完全なる安心を得るためには仕方ないね。

そしてポルナレフを討伐終了した時点でもうイタリアどころかヨーロッパという枠組みにすらパッショナーネに比類する存在はなくなりましたしスピードワゴン財団に対しても地の利があるためこちらを打ち倒すことは出来ません。まあ逆にこちらもスピードワゴン財団に攻め込むことは出来ませんがね。

それに矢の力や情報網のおかげで有用な人材は数多く確保できましたし麻薬のおかげで収入も安定しました。さらにダメ押しでヴェルサスがDIOの息子であることを開示して嘗てのDIO一派の残党どもを集めます。

よってオートにしてストーンオーシャンの時代までキンクリしても何も問題はないようじゃがのオウ。ということと2011年までキング・クリムゾン!…ん?一年もしないうちに自動ストップされましたね。なにかイベントが起きたら自動でキンクリ止まる設定にしておいたのかなにかあったんですかね?

ああ、たまによくあるパッショナーネ対抗組織誕生イベですね。このイベントは麻薬を売り続けることなど他の裏社会の組織に対するヘイトを稼ぎすぎると起こるイベントで内容は周りの組織が反パッショナーネで固まり合同パッショナーネ討伐チームを作ると

いうイベントなんですけど……ぶっちゃけほぼ無意味です。

だってこつちスタンドの矢で無尽蔵にスタンド使い生み出せますがあらめつたに居ない天然物しか居ない上に暗殺チームやムーロロ、ボス親衛隊その他サーレーズツケエロコンビなどの在野の強者が腐るほどるんですよ？ほっといても勝てます。スビードワゴン財団が参戦したら話は別ですが……その様子はないようですね。

まあ念の為にムーロロに偵察させましょう。どうせ大したやつは居ないでしょうが。では資料が届くまでスキップ終わりましたね。敵の写真とか身の上を書いた神様が結構はいってます……では早速確認していきましょう。まあどうせ瞬殺できるんで問題ないでしょうが。

ん？見知らぬゲームオリキャラに交じている卵の殻頭は……アバツキオじあねーか！は？こいつ確かに暗殺チームが殺したはずだッ！おいコレどうなってるんですッ！

とりあえずムーロロに確認しましょう……あれ？電話に出ません。どうかあらゆる手段でも連絡できないです。まさか、ムーロロが殺された？