

## テクニック06

# 標的を狙って追跡する刃! 血鬼術 飛び血鎌

飛び血鎌は『鬼滅の刃』に登場する鬼、妓夫太郎の技だ。自分の血で鎌を形成し、飛び刃として相手に放つ。かすただけで即死する猛毒を持ち、相手を追跡する機能も持つ。

今回は血の刃を赤色のウールが碎ける破片で再現。追跡機能を持たせ、近くにいるモブを自動で追いかけて倒すようにしている。地形も碎きながら進むので、地下にいる相手も倒せるぞ。



鎌に似た武器ということで、ネザライトのくわをドロップして起動する。標的の追跡は自動で行われるので、見えない位置にいる相手も攻撃する。

## コマンドブロックの置き方

ブロック1(反復)

ブロック5~7  
(反復)

ブロック11~12  
(反復)

ブロック2~4  
(チェーン)

ブロック8~10  
(反復)

ネザライトのくわをドロップすると、ブロック1が反応して起動する。標的の追跡や相手を倒す仕組みは全部自動なので、何も考えずに連携しても大丈夫なのだ。

### 1 ネザライトのくわで発動



ネザライトのくわをドロップすると、赤い刃が近くのモブを追いはしめる。

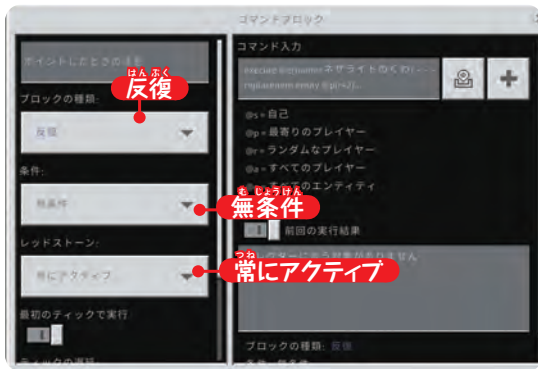
### 2 当たるか5秒経つと消える



血の刃はモブに当たるか、発射から5秒経つと消える。数に制限はないので、連携することができるぞ。

# 装置の作り方

## 1 ブロック1のコマンド

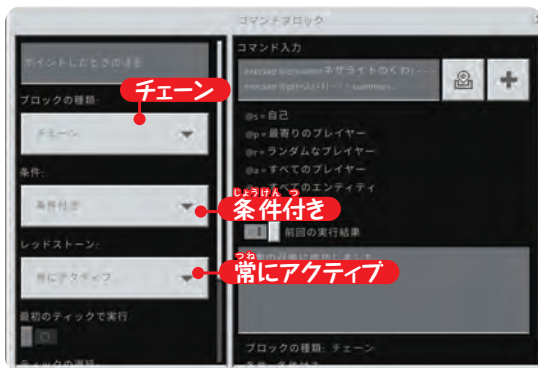


ネザライトのくわをドロップしたプレイヤーの右手に、すぐに新しいネザライトのくわを装備させる。

コマンド

実行する 「ネザライトのくわ」  
**execute as @e[name=ネザライトのくわ] at @s run**  
**replaceitem entity @p[r=2] slot.weapon.mainhand**  
**0 netherite\_hoe**  
 ネザライトのくわ  
 半径2マス以内  
 右手  
 =半角スペース

## 2 ブロック2のコマンド



ドロップされたネザライトのくわが、「sickle」という名前の防具立てを召喚する。

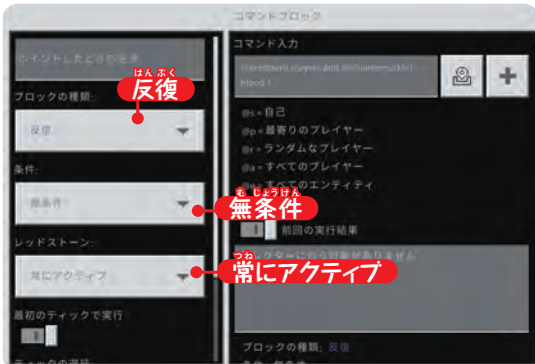
コマンド

実行する 「ネザライトのくわ」  
**execute as @e[name=ネザライトのくわ]**  
**execute as @p[r=2,c=1] at @s run**  
**summon armor\_stand sickle ^ ^ ^2**  
 防具立て  
 名前が「sickle」  
 2マス前  
 召喚する  
 =半角スペース





## 5 ブロック5のコマンド



ブロック4で作成したスコアを、防具立て「sickle」に追加し続ける。

コマンド

スコアボード

スコア「blood」

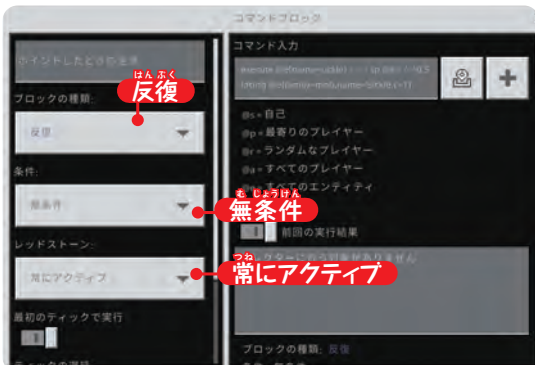
scoreboard players add @e[name=sickle] blood 1

追加する

名前が「sickle」

=半角スペース

## 6 ブロック6のコマンド



防具立て「sickle」を、半径20マス以内のもっとも近いモブめがけて移動させ続ける。

コマンド

実行する

名前が「sickle」

テレポートする

execute as @e[name=sickle] at @s run tp @s  
^ ^ ^ 0.5 facing @e[family=mob,name=!sickle,c=1]

0.5マス前

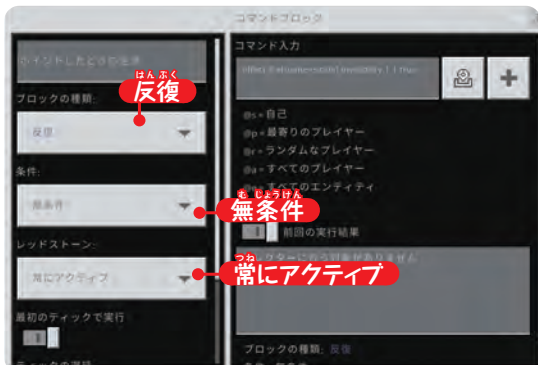
向く方向

モブ

名前が「sickle」以外

=半角スペース

## 7 ブロック7のコマンド



防具立て「sickle」を不可視にする。

コマンド

効果を付加

不可視

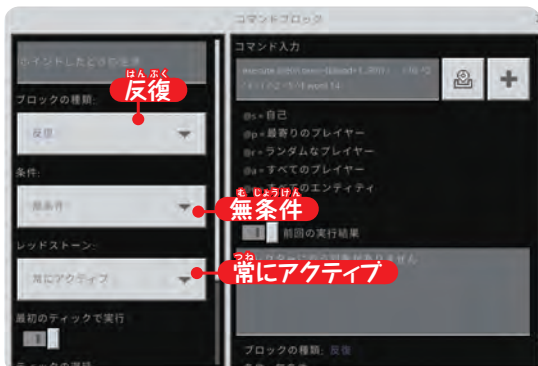
1秒間、エフェクトなし

`effect @e[name=sickle] invisibility 1|1 true`

名前が「sickle」

半角スペース

## 8 ブロック8のコマンド



防具立て「sickle」のスコアが1～99の間（召喚されてから5秒まで）、前方に幅5マスの赤のウールを設置させる。

コマンド

実行する

「blood」のスコアが1～99

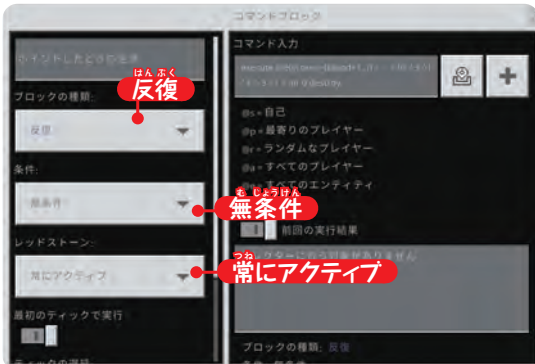
`execute as @e[scores={blood=1..99}] at @s run fill ^2 ^1 ^1 ^-2 ^1 ^1 wool 14`

塗りつぶす

赤のウール

半角スペース

## 9 ブロック9のコマンド



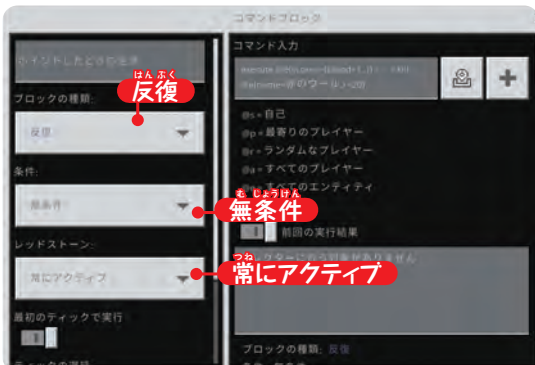
ブロック8で設置された赤のウールを破壊する。飛び散る破片が血の粒子のように見える。

コマンド

実行する 「blood」のスコアが1以上  
**execute @s ~ ~ ~ fill ^3 ^1 ^1 ^-3 ^1 ^1 air 0 destroy**  
 塗りつぶす 空気 破壊する

＝半角スペース

## 10 ブロック10のコマンド



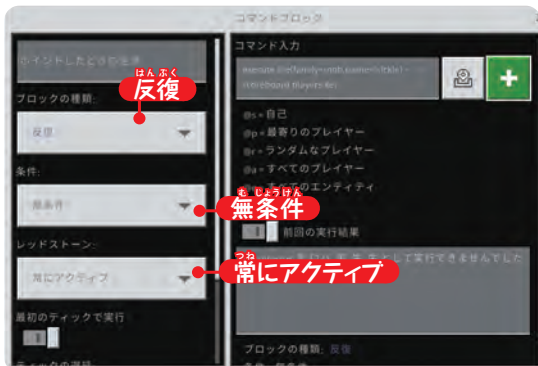
ブロック9で赤のウールが破壊されたときに、出るアイテムとしての赤のウールを消す。

コマンド

実行する 「blood」のスコアが1以上 消す  
**execute @s ~ ~ ~ kill @e[name=赤のウール,r=20]**  
 名前が「赤のウール」 半径20マス以内

＝半角スペース

## 11 ブロック11のコマンド

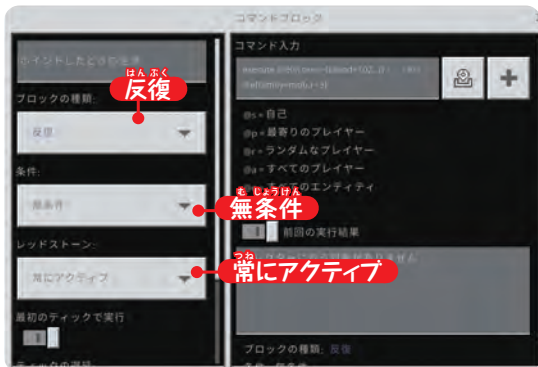


「sickle」が狙ったモブの周囲半径2マス以内に入ると、「blood」のスコアが100に設定される。

コマンド

実行する モブ 名前が「sickle」以外  
**execute as @e[family=mob,name=!sickle]**  
**at @s run scoreboard players** スコア「blood」  
**set @e[scores={blood=1..99},r=2] blood 100**  
 設定する 「blood」のスコアが1~99 半径2マス以内 半角スペース

## 12 ブロック12のコマンド



召喚されてから5秒以上が経過するか、モブに接触してブロック11が作動するかして、スコアが102を超えると、「sickle」とともにすぐ近くのモブを消す。

コマンド

実行する 「blood」のスコアが102以上  
**execute as @e[scores={blood=102..}] at @s run**  
**kill @e[family=mob,r=2]**  
 消す モブ 半径2マス以内 半角スペース