

がっこうぐらし！ 「ゾ
ンねえモード」（ α 版）
プレイ風小説

障子から見ているメアリー

【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】

『がつこうぐらし!』という漫画、アニメ作品を基にしたゲーム作品のプレイ実況・風の
小説となります。

アサルトゲーマー氏の『[WR] がつこうぐらしRTA|全員生存ルート [完結]』を
始め、数多くのがつこうぐらしRTA、及びプレイ小説を参考にさせていただきました。

なお、確実に『がつこうぐらし!』及び参考にさせていただいた小説群を読んでいいな
いと解らないので先に読んでいたくことを強くお薦めいたします。ネタバレも危険
です。

次に、この小説はバッドエンドからの逆行を前提としているため、登場人物を不幸に

するものが目的と勘織られても仕方ないくらい不幸にします。苦手な方は読まない方がよろしいかと存じます。

また、一応連載小説となつておりますが、正直続くかどうか判りません。仮にあっても投稿も不定期です。

そして、人生初めての投稿となりますので全てにおいて稚拙、不具合の発生などがありますのでご了承いただきたく存じます。

最後に、私の小説力の無さにより私自身激しく納得できない出来のため、他の方々によるリメイクを激しく希望いたします（凄まじい他力本願）。

追記：あらすじ、タグなど、頻繁に変わることが予想されます。ですので、もしこの話の更新を待つなどという有難い方がおられましたら、そうそう変わることのないタイトルや作者名などで確認していただければと思います。

目 次

難易度 EASY りーさんルート

第一話	おわりとはじまり	—	—	—	—	—	—	—	—
第二話	ぎやつこう	—	—	—	—	—	—	—	—
第三話	せつとく	—	—	—	—	—	—	—	—
第四話	いくせい	—	—	—	—	—	—	—	—
第五話	かいしゅう	—	—	—	—	—	—	—	—
第六話	くんれん	—	—	—	—	—	—	—	—
第七話	はつおひろめ	—	—	—	—	—	—	—	—
第八話	ぼうえい	—	—	—	—	—	—	—	—
第九話	かつぼう	—	—	—	—	—	—	—	—
第十話	まぼろし（よつかめあさ）	—	—	—	—	—	—	—	—

第11話	しゅっぱつ（よつかめひる （よつかめよる）	—	—	—	—	—	—	—	—
だい12わ	めんだん（よつかめよる （いつかめあさ）	—	—	—	—	—	—	—	—
だい13わ	はいたつ（いつかめあさ （いつかめよる）	—	—	—	—	—	—	—	—
だい14わ	あらしのまえ（むいかめ （あさくむいかめよる）	—	—	—	—	—	—	—	—
だい15わ	やくそく（なのかめあさ （……）	—	—	—	—	—	—	—	—
にしゅうめ1わ	ンーさん（ぜんぺん にしゅうめ1わ	—	—	—	—	—	—	—	—
にしゅうめ1わ	ンーさん（ちゅうへ にしゅうめ1わ	—	—	—	—	—	—	—	—
166	143	—	—	—	—	—	—	—	—

ん)

難易度HARDくるみちゃんルート

第1話 終わりと始まり |

第1・5話 ルート概要説明 |

第2話 逆行 |

196 190 184 176

難易度EASYリーサンルート

第一話 おわりとはじまり

『がつこうぐらし!』のゲーム実況はつじまつるよー!今回プレイするのは「ゾンねえモード」(α版)です。

原作、アニメ共に「かれら」に噛まれてゾンビと化してしまっためぐねえこと佐倉恵先生が、自分も「かれら」となつて学園生活部の皆を襲わないように最期の力と理性を振り絞つて、階段を上がるのを苦手とし、シャッターを開ける知性も無い「かれら」では到底生活部部員を襲いに行けない地下室シャッターの奥に自身の身を持つて行つてそして…という、ガチで見るも涙語るも涙の先生の献身的な行動があつたことは皆さんも知つての通りです。

そのめぐねえと最近(*、*、*)へハヤツテルウ!逆行モノを組み合わせた全く新しい小説:もとい、モードが「ゾンねえモード」(α版)のは、まだまだ難易度調整やバグ(というか矛盾)の問題が多いのでこう呼ばれています。

さて、長々と説明するのもせつかちなホモの皆さんには辛いでしようから早速プレイしていきましょう(意味浅)。では、イクゾー!(デツデツデツカーン!)

お腹すいたな

また会いたいな

四

り
くるみ

(他解讀不能)

はい、初っ端からめぐねえのかゆうま遺書、そしてここは学校地下、目の前には霸王丸…もとい、太郎丸が威嚇をしているという何とも先行きどころか周りすら暗い中始まりました。時系列的には終盤も終盤、アニメでいうと最終話。ゲームでいうと高校編最後の「あめのひ」2日前で太郎丸がめぐねえのところに襲来するところです。しかもゾンねえはゾンビ化の影響で全部のステータスが1になり、スキルもすつからかんの状態。「どうしてっ！ なんでこうなるのよっ！ なんでっ！ なんでっ！ こんなのっ！ どうしようもっ！ ないじやないっ！」と数階上からの嘆きの声が聞こえてきそうな＼(^o^)／オワタな状態です。まあ実際どうあがいても、絶望な状態なんですがね（無慈悲）。

まあぶつちやけこれはチュートリアルなので、相手はただ吠え続けるだけで何もしてきません。ですので、遠慮なくやつちやいましょう（愛犬家の敵）。

ヒツカク！

「キャウン！」

はい撃破。とはいっても殺すことはできず、手傷を負わせるだけで逃げられてしまうんですがね。今のゾンねえは「かれら」とまるつきり同じ動きしかできないので、どうあがいても太郎丸の素早さに追いつけません。仮に周回して経験値を貯めておいても、割り振りができるのは霸王丸戦の後ですのでどうあがいても倒せません。

それでも、経験値は手に入りましたので早速振つていきましょう。経験値は相手を殺すだけでなく、ダメージを与えただけでも入ってきます。ちなみに、EASYだとNORURALの経験値のなんと3掛けが手に入ります。HARDだと0・7掛けになります。どこぞのヴァルハラプロ野球みたいですね（VP違い）。

通常の3倍のポイントを手に入れましたが、「筋力」を3にして後は貯めておきます。

何故なら…まあ後で判りますよ（ニヤリ）

「どうしてだよおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお！」

はい、雄叫びと共にシャベルと構えながら走ってきたのは次のお相手、ゴリラ。通称
恵飛須沢胡桃ちゃんです（逆）。

原作、アニメでは学園生活部きつての（というか唯一の？）武闘派キャラであり一家
のお父さんといった（個人的な）印象です。ゲーム本編においては下手したら本名を知
らない視聴者もいるのではないかと思われるくらいにゴリラ扱いが定着していく涙が
出、出ますよ…といった、戦闘面での活躍が目覚ましい人物となっています。

そんなのとこんな段階で戦って勝てるわきやあ、ねーだろお！と思われるのも最もで
すが、ここに戦闘に限り楽に勝つことが可能です。

というのも、ここにくるみちゃんは原作よろしく、

「!?あつ……う、ううう…」

と、今のように攻撃を当てる直前にためらって、攻撃を止めるどころかそのままの姿
勢で長時間固まってしまいます。

というわけで、攻撃しちゃいましょう。許せカツオ：もといくるみ（C C O 感）。

カミツキッ！

「う “あつ！”」

はい撃破。とはいっても殺すことはできず、手傷を負わせるだけで逃げられてしまう
んですね（デジヤヴ）。メタア！なことを言うと、先ほどの霸王丸は言わば操作方法

やポインヨ割り振りのためのチュートリアルで、今のくるみちゃんが実戦チュートリアル兼ポインヨボーナス：と見せかけてエンディング分岐兼次週のルート決定がかかる重要な場面です。

ちなみに、先ほどの霸王丸ポインヨで筋力を4以上にするか、追撃のグウランドヴァイパー！をしてしまうと、くるみちゃんが死を覚悟してしまい「バーサーくるみ」状態になつてアリンコミニチイ！にされてしまい、「ですでの良い子も悪い子も普通の子も、やりすぎは止めようね！」（n敗）

さて、次の相手が来る前に時間がありますので、このモード最大の特徴である「逆行」について説明いたします。

先ほどどこの恵体さんの慟哭が似合いそうな悲惨な状況であると説明いたしましたが、確かにこのままではどうしようもありません。そこで出てくるのが「逆行」です。これは字面を見るだけで説明はフヨウラ！とおっしゃるかもしませんが、一応説明を。育ったゾンねえのステータスやスキルを継承しつつ、時間が戻つてもう一回遊べるドン！という現象です。スタート地点に戻つても何の意味もないよね」と思われるかもしれません、そこは安心魔界神。戻るのは何故か「かれら」に襲われて地下に籠つた直後、ゲームでいうところの1回目の「あめのひ」つまり中盤の山場の学校防衛戦の直後に戻ります。

ただし、逆行の条件を満たすには「2回目の『あめのひ』（アニメ最終話）の時点で学園生活部が1人以上生存している」ことが必須となります。何故かつて？知らん、そんなことは俺の管轄外だ。まあおそらく生活部完全崩壊→部活が無くなる→顧問がいる必要もなくなる→（めぐねえの存在価値が）いくえ不明、ということなのでしょう。事前に希望があるとわかつていれば奮闘も出来ますがノゾミガタタレター場合わたしは……塵だ。もう……生きて……わたしの……塵……。となつてもおかしくないんですわ？お（brnt語録）？

ちなみに、何故逆行が起こるかについては…まあ、そうですね。めつつつちや頭の良い盲目の子が造ったタイムマシンが雷で誤作動を起こしたなんてどうですかね（ガツバガバな推論）？

ちなみに、先ほどのV.Sくるみちゃんの時の日にちは「あめのひ」前日となつていますので、この時点でくるみちゃんに殺されても逆行できずにガメオベラです。ガメオベラはたぶんここが一番早いと思います。

ピチヤン…ピチヤン…

と、ここまで長々と説明してきましたが、この逆行前チュートリアルの回のラスボス、みーくんの足音が聞こえてきましたね。みーくんは警戒心MAXで相対した時もくるみちゃんのように固まるということもありません。みーくんの攻撃力不足、対「かれら」

戦の経験不足があつたとしてもほぼ初期ステのゾンねえでは足を狙われて転ばされ 「ゆつくり、休んでください」されます。最初の霸王丸＆ゴリラ：ゲフングエフン！太郎丸 &くるみちゃんポイントを全部体力・筋力にブチ込んでも不意を突けるほど瞬発力を生み出すことはできません。

ただし、勝つつもりは毛頭ありません。というか、実質負けバトルです。ここで重要なのはエンディング＆ルート分岐です。それは「くるみちゃんのウイルス侵食度とみーくんの薬を届ける時間」によつて変わります。そして今回目指すのは「薬が間に合わず、くるみちゃんが「かれら」化する」エンディングです。泣きそう（素）。

とはいつても、先ほども申し上げたように、戦闘面では足止めはほぼ期待できません。ですので、他で時間を稼ぎます。

まずは先ほどのV.Sくるみちゃんと筋力「3」で噛みついたため、原作よりもウイルス侵食度が高くなっています。だからあの時点での筋力を「3」にしておく必要が、あつたんですね（例の構文）。

次に、「救急箱に目印をつけておかない」ことです。原作では先生の血の手形からみーくんは素早く薬を見つけることができました。このモードでもくるみちゃんを襲つた後に救急箱に近づくと血の手形を残せます。ですが逆に救急箱に近づかなければ手形を残せず、みーくんは刻一刻とくるみ先輩の容体が悪化する中、薬探しに時間を割かれ

ることになります。

そして最後に停電です。アニメ版では屋上に雷が落ちた際、電気設備が損傷し停電、非常用予備電力への切り替えのアナウンスが流れると同時に「かれら」の群れが押し寄せるというバッドイベントがありました。EASY、NORMAL、HARDで停電が起ころるタイミングが変わり、EASYが一番早く起き、かつゆきちゃんの放送で「かれら」が帰るのが遅くなります。一番簡単な難易度なのに一番殺意に溢れているってどうなんでしょう？

この時点では薬が見つかっていない場合、暗闇の中薬を探さなければならなくなりみーくんの焦りはさらに加速。場合によつては薬ちゃん：じやなかつた、くるみちゃんを涙ながらに諦める可能性すら出てきます。プレイしていく何ですが、悲しさで涙が出、出そうですよ…（実況プレイヤーにあるまじき失態）。

さて、解説もこのくらいにして、いよいよラスボス、みーくんと戦います！野郎オブクラッシャー！

やつぱりみーくんには勝てなかつたよ（予定調和）。はい、ものの見事に下段シャベル切り付けで転倒からの「ゆつくり、休んでください」というお手本のようなきれいなテンプレの死になりました。（もしここでみーくんをやるなら、周回プレイで体力、筋力の2つを最大にした状態でシャベルの攻撃範囲ギリギリから一気に！くらいし

ましよう。)

ですが逆行条件は満たしているのでコレデヨイ…（ニヤリ）。あとは仕上げ（エンディング）を御覧じろ、といったところで今回は終了です。ご視聴ありがとうございました。

第2話 ギヤつこう

はい。それではチュートリアルを終えて本編を始めていきます。

前回はチュートリアル戦闘3連発でしたね。そしてエンディングですが：狙い通りの「みーくん薬持ち帰るも間に合わばくらみちゃん「かれら」化エンディング」になりましたー！

いやー…時間を取りられて焦りつつも必死に戻るみーくんの貌。何かを呟きつつ泣きながらりーさんを食べる（物理）くるみちゃん。苦悶と絶望の表情で事切れているりーさん。部室にたどり着いてその光景を見てしまつて呆然とするみーくん。放送を終えて希望を湛えた顔で合流するも部屋の惨状を見て幸せな幻想も夢も希望も全てを失つた顔のゆきちゃん。どこを見ても…悲しみのあまり用意したワイングラスにゲロを吐くというレベルですね（にわか愉悦部の敗北）。

さて、プレイヤーの阿鼻叫喚な精神状態は置いといて、無事逆行を果たしたゾンねえですが、場所は地下室で変わりません。これは逆行後のスタート地点が、ゾンねえが自分をセルフ監禁した直後だからですね。

そして逆行をすると共に、ボーナスポイントも入っています。流石にチュートリアル

のポイントだけでは到底この先生きのこるどころか、下手したら地下室のシャッターをくぐれないことにもなりかねない（知力、直感最低値の場合）のでその詰まり防止のためですね。初代ドラクエの最初の軍資金のようなものと考えていただければいいでしょう。

では、早速ポインヨを割り振っていきましょう。ちなみに、このポインヨはチュートリアルで迎えたエンディングによつて変わります。一番少なのが「くるみちゃんを喃まずに放置、その後太郎丸のために薬を取りに来たみーくんが薬を持ち帰り、太郎丸に薬が間に合う」エンド（周回プレイでくるみちゃん戦前に知力、持久力にフルドーピングすることで可能）で、一番多いのが今回のエンドです。総じて、学園生活部の面々の絶望が深ければ深いほど獲得ポインヨが多いです。クソが！この計算式考えたの絶対愉悦部だろ…。ゲスいな流石愉悦部げすい（bright語）。

ポインヨの割り振りは、まずスキル「[霊体操作]」を取得します。このスキルは、めぐねえの体（ゾンねえ）と靈体（ゆうれえ）を分離して、ゆうれえの方を自在に動かしていくスキルです。【幽体離脱】や【スタンドモード】といった方が解りやすいですかね？

使い方は、ゆうれえを飛ばして周囲の確認を行う（レーダー）、発狂状態の対象者に覚醒前ゆきちゃんのようにめぐねえの幻覚（どうか靈視？）を見せて励ましたり危機を

伝えたりすることができます。アニメでめぐねえがゆきちゃんを放送室へエスコートした場面は涙せぬ方はいなかつたでしょう。私は3日間泣き続けて何も手に尽きませんでした。ラストシーンの車内の窓に映るゆきちゃんの影が実はめぐねえ説好き（隙自語）。

あのゆきちゃんはあの後正気を取り戻したためにもう幻覚はみなくなつてしまつたようですが、今回対象とする人物はずつと見続けてもおかしくないでしょう。

現在の α 版では、今回のルートだとこのスキルが無いとクリア不可能と言われるほど最重要スキルです。何故なら今回のルートは「りーさんルート」、さらに詳しく言うと「りーさんを精神的に支えつつ学園生活部を復興させていく」ルートだからです。

百聞は一見に如かず。実際に【靈体操作】を発動して学園生活部の様子を見てみましょう。

「うおおおああああーー！」

「……約束は、守るわ……」

ザシユツ！

「みんなーー！おつは……よ……？」

ザシユツ

「…………」

ザシユ

……説明している間に学園生活部逆行の冒頭部分を見はぐつてしまつたようですね。失礼しました。

えー、今の状況を説明いたしますと、「りーさんが襲い掛かってきたくるみちゃんをシャベルで返り討ちにして追撃を行つている所に、ゆきちゃんが元気に挨拶しようとしてその光景を目撃してしまつて取り繕えなくなつていて」というところですね。

「どういうことだオイ！」とおっしゃるのはごもつともですので追加の説明を。実は逆行するのは先生だけではなく、同じように学園生活部も逆行しています。

そして、このモードはチュートリアルの後悲惨なエンディングを迎えることが前提の歴戦の愉悦部御用達なので、当然学園生活部の面々もその最中の精神状態で逆行します。

そして、仕様なのかバグなのか、くるみちゃんが「かれら」化してしまうエンディングでは、なんと「精神状態が『かれら』状態のまま逆行する」というトンデモな状態になります。

この状態のくるみちゃんに襲われたため、リーサンは（前周回の）「約束」を守つてく
るみちゃんを殺したわけです。

ゆきちゃんはゆきちゃんすでに覚醒後の状態ですが、生前の先生との「約束」を守つ
て一生懸命「日常」を守ろうとして元気に挨拶をしようとしたのですが：

ご覧の有様だよ！（クソデカ大声）

もうホント：（泣）。何も言えない（慟哭）。ここで愉悦できた奴には精一杯の侮蔑と
賞賛を送つてやりたいです。

とまあ、こんな地獄のような、いや、地獄そのものの状況では積極的にメンタルケア
を行つていかなくてはすぐに全滅してしまいます。特にリーサン。

皆様もご存じのとおり、リーサンはただでさえ正気度がとても低く、他のモードでも
ほかつておくとすぐに狂つてしまします。メンタルがブロリー（さん）です…。

当然このモードだと放置プレイしようものなら2日もてば御の字でしょう。残つた
ゆきちゃんを道連れにするか、一人で死ぬか。死に方は包丁、スコップ、首吊り、飛び
降り、その他もろもろ…。ランダム性に目を瞑れば死亡シーン回収がはかどりそうです
ね（白目）。

また、たとえ自殺しなくとも、「かれら」の排除はゾンねえ（in ゆうれえ）でなんと
かするにしても、バリケードの構築・補修、みーくんの学園生活部への再加入などはリーサ
ン

さんに動いてもらわないなどうにもなりません。最終的にはどうせ みんな いなく
なることうけあいです。

そのため、りーさんに「がんばれ　がんばれ」と幽々有情パパワーを送つて「よー^し、りーさんがんばつちやうぞー！」という気にさせるために、【靈体操作】を取る必要
が、あつたんですね（例の構文）。

さて、次回は【靈体操作】でりーさんを励ましつつ本格的♀プレイに入つていくこうと
思います。ご視聴ありがとうございました。

第3話 セツトク

はい、最初から暗いマックスな3回目を始めていきます。

「若狭さん」

ユラアリ…（声の方に振り向く）

「……」

もう泣きそう（素）。

こちらから声をかけたとはいっても、血塗れのシャベルを持つた目の焦点が合つてない恵体な女子高生に振り向かれたら誰だつて怯える。私だつて怯える。

それにもしても、これは相当キテますね。まあ学園生活部崩壊のきつかけを作つたといつても過言ではないめぐねえ本人（ゆうれえですけど）の登場ですからさもありなんといったところでしようか？

「……」

やつべ、何喋つていいかわからねえ…（社会的動物の屑）。実は私、自分から人に話しかけたことほとんどないんですよ（笑）。しかも相手が爆発寸前のりーさんですよ。

こんなのがっ！ どうしようもっ！ ないじやないっ！（先手を打つて爆発）

とりあえずりーさんをあまり刺激しないように注意しつつ花しおしお…ではなくて話をしてしましよう。

「ごめんなさい。私のせいで恵飛須沢さんをこんな風にしてしまって…。」

「……っ！」

ドンッ！（壁を叩く）

ひつ：（ひつという政務官感）

アカンこれ駄目な奴や。

「アンタ！アンタのせいでくるみはっ！学園生活部はっ！どうしてっ！ なんでこうなるのよっ！ なんでっ！ なんでっ！ こんなのがっ！ どうしようもっ！ ないじやないっ！」

はい！りーさんの生どうしていただきましたー！

じゃねーよ！何いきなり怒涛の勢いで話かけて来てるわけ!? 事前に罵倒されるとわかつていれば反抗も出来ますがわからない場合手の打ち様が遅れるんですわ!? お？

「お前のせいで！お前のせいで！お前のせいで！お前のせいで！お前のせいでえええっ！」

ブンッ！ブンッ！（シャベル振る音）

ガンッ！ガッシャーン！ギャリンッ！（シャベルが奏でる破壊音）

びええええん！（プレイヤーが泣く音）

もうやだ！どうせいつていうんじやいこれ！こんなのがつてないよ！（獅堂光感）

いくらゆうれえは物理無効だからといつてもブロリーサンの連撃目の前にしたらビ
ビるわあ！（レ）

……失礼。取り乱しました。

えっとクオレハですね、どうやら「ブロリーさん」を引いたみたいですね。

ブロリーサンは見ての通り、発狂したりーさんの形態のうち、最も攻撃的なりーさん
です。

その戦闘力はくるみちゃんに匹敵します（つまりくるみちゃんはブロリーと渡り合え
る強さということですね）が、発狂するということはその能力が發揮されるのは主に学
園生活部などの味方に向けられるという…。

戦闘要員筆頭のくるみちゃんがいなくなつちゃつた今回のルートでは「大当たり」で
すね。上手く操：もとい、飼い慣ら：ゲフングフン！説得できればの話ですが（不安）。
さて、ではりーさんの説得を開始します。一体どうすればいいんだ：（ボソツ）。い
え、なんとかなりますよ！絶対、大丈夫ですよ（むてきのじゅもん）！

少女？（説得方法）考え中：

はい、たぶん何とかこの状況を開拓できる可能性があるであろう案が思い浮かびまし

た。具体的に言えば、めぐねえのカラダを差し出します（はあと）。たぶんこれで大丈夫だと思います。

ちようどりーさんも疲れたのか少し落ち着いたようですね。周りはひどい状態ですが。派手にやつたじやねえか！（チャーリ研感）さて、では提案していきましょーか。

「気は済んだ？」

「……」

「若狭さん、私が憎い？」

「憎いつ！」

おーうノータイム…。心折れそう。

「ならどうしたい？」

「殺してやる…」

。 。 （ノド、。）。

「なら、やつてみる？」

「……はつ？」

「私を殺すの」

「はい。これが私の考えた策です。

今はイキつているりーさんですが、れれれ冷静になると自殺に走りかねません。

そこでゾンねえという憎むべき敵を用意してりーさんに入るみちゃんの敵討ちとう明確な目標を持たせることにより、自殺を思いとどまらせるとともに戦闘能力を磨き上げる自然な流れに持つて行かせることができます（予定）。

「…へえ？ 面白そうじやない。いいわ。やつてやるわよ。望みどおりに殺してやるわ。せいぜい首を洗つて待つてのことね」

完 全 勝 利！＼ (*、②、*) ／

やりました（kg感。こう略すと重そう。ボソツ）。一時期どうなるかと思いましたが、何とかなりました。これでたぶんおそらくきつとりーさんは立ち直るまでいかずとも自殺しようとする頻度はある程度減るくらいには持ち直したでしょう：（冷や汗ダラダラ）。

それでは次回はりーさんと二人三脚で戦闘訓練を兼ねた校内のクリアリング領域の拡大、それと出来れば今までほかつておいたゾンねえ側の育成もできたらと思います。

そういうえば、りーさんばかりにかまけてゆきちゃんが完全にネグレクト状態なんですが、難易度EASYモードですからなんとかなることに期待しましよう。というか私の腕ではりーさんに付きつ切りくらいじやないとどうにもなりません。ゆきちゃんの元気が学園生活部を救うと信じて…ご視聴ありがとうございました！

〈りーさんサイド〉

あの時、車の中で私達が交わした約束。

あの時は守ることができなかつた。

もし約束を守れていれば、くるみはこうならなかつたかも知れない。

信じられないが、私は仮初めとはいえ平穏だつたあのころに戻つてきた。でも、くるみは肉体こそ正常に見えたが、心は「かれら」のままだつた。

でも、今度こそ…

「約束は…守るわ…」

「かれら」になつてしまつたくるみを突き飛ばし、彼女が落としたシャベルを拾う。そして…

ザシユツ！

一撃。

斃しきれなかつたかも知れない。もう一撃。

ザシユツ

苦しんでいるかも知れない。さらにもう一撃。

ザシユ

生き返るかもしれない。もう一「若狭さん」…?

声が、聞こえた。

「…めんなさい。私のせいで恵飛須沢さんをこんな風にしてしまつて…」「…………」

ああ、そうだ…。 そうだつた…。

めぐねえだ。めぐねえがこうしたんだ。

めぐねえがくるみを噛んだせいで、くるみは変わつてしまつた。

「コイツ」がくるみを噛んだせいで、学園生活部は壊れた。

「コイツ」が…「コイツ」が…つ!

「アンタ！アンタのせいでくるみはつ！学園生活部はつ！どうしてつ！ なんでこうなるのよつ！ なんでつ！ なんでつ！ こんなのつ！ どうしようもつ！ ないじやないつ！」

私は叫んだ。もう抑えられなかつた。

元凶が目の前にいるのだ。たとえ「かれら」が気づこうが寄つてこようが止まれるか。

「お前のせいで！お前のせいで！お前のせいで！お前のせいでえええつ！」

私は暴れた。周りのことなど気にしていられなかつた。殺してやる。ただそれだけ

しか考えられず、体力の続く限り暴れ続けた。

「氣は済んだ？」

「……」

結果で言うと、殺せはしなかつた。

暴れ続ける体力が無くなつて、シャベルを振るわなくなつたおかげで多少冷えた頭で考えれば当然のことだった。

「コイツ」がここにいるわけがない。「コイツ」は「かれら」なのだから。

だからここにいるのは、私が見ているただの幻覚なのだろう。

「若狭さん、私が憎い？」

「憎いっ！」

幻覚の言葉に私は間髪入れずにこう答えた。いや、勝手に口から言葉が出た。

「ならどうしたい？」

「殺してやる！」

また出た。考えるより先に言葉が出た。ならきつとこれは私の心からの言葉なんだ

ろう。

なら

「なら、やってみる？」

「……はつ？」

「私を殺すの」

驚いた。まさか幻覚からこんな提案がされるなんて。いや、これは私の幻覚だから、むしろ当然ということか。

「…へえ？面白そうじやない。いいわ。やつてやるわよ。望みどおりに殺してやるわ。せいぜい首を洗つて待つてることね」

そう、やつてやるわ。待つてくるみ。カタキを取つてあげるから。
やつてやるわ。待つてめぐねえ。殺して救つてあげるから。

〈ゆきちゃんサイド〉

とても悲しかつた。

めぐねえに助けてもらいながら放送室にたどり着いて、学校の終わりの放送を流した
らみんなが帰つてくれた。

くるみちゃんもきつと助かつて、りーさんもみーくんも、わたしの大好きなみんなと
また会えるつて思つて部室に帰つた。

けど、帰つてきたのは部室じゃなくて地獄だつた。

くるみちゃんもりーさんも、ひどくボロボロになつて死んじやつてた。

そのそばに、そうした犯人だと思うみーくんがいた。

わたしは泣いた。これ以上泣くことはこのあと一生ないんじやないかと思うくらい泣いた。もう限界だつた。

学校の終わりの放送は、みんなにとつてだけじやなくて、わたしにとつてもだつた。とても嬉しかつた。

何もかもが終わつちやつて、わんわん泣いて、気が付いたらいつもの寝室の布団に横になつていた。

まるで悪い夢でも見ていたのかと思つていたけど、わたしがこうして正氣にもどつていたから、あれは夢なんかじやなくつて現実だつたんだ。

でも、いつかどこかで読んだ本みたいに、時間が戻つてまた学園生活部が始まつたんだ！

とても怖かつた。

みんなに心配かけないように、今までのいつものように元気におはようと言つて、また楽しい1日が始まると思つてた。

でも、

りーさんが
ザシユツ！

血まみれで倒れていたくるみちゃんを
 ザシユツ
 何度も
 ザシユ
 刺していた。

目の前のこと�이信じられなかつた。
 どうしてこんなことになつてゐるのか、頭の悪いわたしにはとてもわからなかつた。
 部室の入り口で呆然としていたら、リーサンがぐるりとこつちを向いた。
 すぐ怖い目をしていた。そして、

「アンタ！アンタのせいでくるみはつ！学園生活部はつ！どうしてつ！　なんでこうなるのよつ！　なんでつ！　なんでつ！　こんなのつ！　どうしようもつ！　ないじやないつ！」

わたしのせいだ。わたしがあの書類を見つけたせいであるみちゃんは地下に行くことになつたんだ。せつかくめぐねえが私たちを襲わないようにしてくれていたのに。わたしのせいだ。わたしがもつと早く放送室に行つて、あの放送を流せていたら、みんなああならずに済んだんだ。

ごめんなさい。くるみちゃん。ごめんなさい。リーサン。ごめんなさい。みーくん。

「お前のせいで！お前のせいで！お前のせいで！お前のせいでえええつ！」

りーさんがくるみちゃんを刺したシャベルをあつちこつちに振り回して部室の中を壊していくのを、私はただただ見ていることしかできなかつた…。

もう駄目だつた。

わたしは暴れていたりーさんが怖くて、身を護るようにしゃがんで頭を抱えながら体育座りをしていた。

「憎いっ！」

疲れ疲れたのか、少し落ち着いた様子だと思ったら、いきなりりーさんにこう怒鳴られた。

「殺してやる…」

すごく冷たい目で、そういわれた。

もう、駄目だ。

わたしは逃げた。

最初はハイハイをするように、立てるようになつてからも音や声をできるだけ立てないようにその場を離れた。

なぜかすぐに追つては來ていないうだけれど、次に見つかつたら今度は殺されちゃうと思つた。

でも、この後どうしよう。

バリケードの先はまだ安全じゃない。わたしじや「かれら」はたおせない。
でも、バリケードの中じやすぐにりーさんに見つかっちゃう。
助けて…。めぐねえ、助けて…。

第4話 いくせい

はい、ブロリーサンのス→タ→ン←ド→のパラねえでござります。では早速始めていきましょ。

まずは、リーサンに「かれら」を排除できるようになつてもらわなくてはなりません。というのも、前回あれだけ啖呵を切つていたブロリーサンですが、ブロの前は家計簿をつけたり料理をしたり典型的な後方支援型で、「かれら」排除などしたことがありません。いわゆる戦闘処女という奴ですね。「戦闘」の部分だけ聞き逃した難聴兄貴達は罰として、ゾンねえモードのプレイレポートを提出するよう！（さりげない露骨な催促）ゴホン！そして、その戦闘処女をくるみちゃんと捨てた（意味浅）とはいえ、逆行といふ異常事態の中、しかもクツソ不安定な精神状態、トドメこの事態の原因であるめぐねえ（ゆうれえですけど）まで出てくるという異常経験ガソ積み状態な中でどれだけ効果があつたかというと：んにやび、ノーカン！ノーカン！レベルでしょ。

ですので、ゆうれえが上手く誘導しつつ、リーサンに対「かれら」戦の経験を積んでもらいましょ。（運命共同体とも言える大切な存在を目の前で、しかも自分の手で失うことになり発狂までした生徒にさらなる殺人を行わせようとする教師の脣にして人

間の鑑)

「若狭さん、私を殺すと言つたけど、今の貴女にそれが出来る?」

「当たり前よつ! 私を舐めないで!」

「なら試してみましょうか? 貴女が「人殺し」ができるかどうか。少なくとも「かれら」を殺せなければどうにもならないわよ?」

「舐めないでって言つてるでしょ! やつてやるわ! やつてやるわよ!」

「うわっ、チョロイ…。まるでクツソ下手糞な奴が書いた三文小説みたいだあ(なぜか涙がで、出ますよ….)。こんなニコポナデポな挑発が効くなんて、これはチョロリーやな。」

ちなみに、前回からゆうれえがすつげえめぐねえしてないやん! と思う方が大多数だと思われますが、その通り。めつつつちや無理ねえしてます。

そもそも他のモードでもいつの間にか狂つていたり自殺したりしていることに定評のあるりーさんです。その予防法として、学園生活部の中で料理係なり出納係なりの役割を負わせて「自分がここにいなればならない理由」を作つてあげるというのが有名です。

その予防法を使つて「くるみちゃんの敵討ちをする」という「理由」を作ろうとしているわけです。「遺されたゆきちゃんを守る」というような「理由」も考えましたが、そ

のような内向きの「理由」では部室を始めとしたセーフティゾーンに籠り気味になり、みーくんを迎えて行く時の車回収の際の戦闘などで積みかねませんし、何より「ゆきちゃん：私、もう疲れちゃった…」みたいなことを宣いつつ無理心中するような光景が目に浮かぶじやろ？いや、100%起こりますね（謎の信頼感）。起ころうと思つた時ツ！その時スデに行動は終わつているんだツ！（唐突な press-t 兄貴）

というわけで、ゆうれえは性格的に全く向いていない煽りをする必要が、あつたんですねえ（メガトン構文）。

もちろん、こんなかわいい（重要）なゆうれえの拙い言葉責めは他の場面、人物には効きません。例えばゆきちゃんなら「何言つてるのめぐねえ？」と不思議がられるだけでしょうし、くるみちゃんなら「無理すんなよめぐねえ…」と逆に励まされるでしょう。みーくんには「もうそういうのやめませんか？試すなんて嘘なんでしょう？いいんですよもう。隠さなくて」と狙いを看破されてしまうし、ミストさんは「くつ…！ 落ち着け！ あんな安っぽい挑発に乗るうおおおおおつ！」と煙（霧）に巻いてくれるでしょう（女子高生に煽り耐性で負ける軍人の屑）

さて、では無事にリーサンをノセたところで、人狩り行こうぜ？

と、思い出ましたが、すみません。今、真っ昼間でした（痛恨のミス）。

皆様ご存じのとおり、「かれら」はある程度生前の活動に沿つて行動しています。つまり、今「かれら」は学校生活の最中で活動的、数も多いです。特に教室は偉大なる先駆者様が説明しておられるように、一番少なくても少數、つまり複数人を相手取ることになります。

そんな中、「かれら」との（戦闘）経験が少なく（意味浅）、イキリーサン状態のりーさんを放り込んだら、まあ凌辱の限りを尽くされるでしょうね。いくら覚醒したからといつていきなり複数相手じやあ後方支援型だつたりーさんでは勝てませんよ。アイキドーの達人やニンジャじやあないんですから。（勝手に魂を賭けられることに定評のある高校生感）

と、いうわけで、りーさんには夜中まで部室の掃除や体力回復に勤しんでいただきましょう。りーさんとゆうれえの運動は暗くなるまで待ちましょう（意味浅）。

はい、りーさんは一旦置いておいて、ゾンねえの方を鍛えていきたいと思います。まずは残っているポイントで「知力」を上げます。というのも、「知力」が2以上ないとゾンねえはシャツターをくぐることすらできません。逆に言えば、「知力」を1以下にしておけば、ゾンねえをシャツター内に閉じ込めておくことができます。まだまだ弱い

ゾンねえがプレイヤーの手を離れてあちこち徘徊した挙句、「かれら」の集団に喧嘩を掣つて集団レイフ〇なんて垢VANものの事案が発生したら目も当てられません。ですので、ここまでゾンねえをほかつておく必要が、あつたんですね（例の構文）。べ、別に忘れていたわけじゃないんだからね！（ルイズ＝フランソワーズ＝ド＝ラ＝ナントカン）。

ということで「知力」を上げてやつてきました学校の1階。夜中まで「かれら」を狩つてゾンねえを育てていきます。『がつこうぐらし！』は育成ゲームだつた…？

ステがほぼ初期値のよわねえで「かれら」パーティの中に突っ込むなんて「d！n！n！n！k！d！n！」（r—s n b i s）と、3階から慟哭が聞こえてきそうですが、ゾンねえは「かれら」の一員なので、こちらから攻撃をしない限り襲つてはきません。ですので、うろつくだけなら問題ありません。どうやつて倒すのかについてですが、適当に「かれら」を見繕つて近場の部屋にでも連れ込み、「かれら」を「かれ」か「かのじょ」か「それ以外」（謎）の単体にしてから殺しましよう。幼気（いたいけ）な青少年達を次から次へ密室に連れ込み（経験値を）搾り取つてイク私立巡ヶ丘高校のオンナ国語教師…濡れる！滾る！迸る！（極星の漢感）

さて、説明も終わつたことですし、ヤツてイキませう。
あ、そうだ（唐突）。今回はさらに詳しい説明を兼ねて飛ばしませんが、次回からは稼

ぎシーンなどは遠慮なくカット（倍速）していくつもりですので、ご理解とご協力をお願い申し上げます。

はい、では連れ込む相手をeraんで、もとい、選んでいきますかね。

相手の選び方ですが、「かれら」に襲い掛かるところを見られたら周りにいる「かれら」が某マイクラの地獄豚のごとく一斉に敵になるため、部屋から遠い者や教室に近い者はなるべく避けましょう。狙うのは資料室のようなあまり人気が無いところにいる者、トイレや電算準備室などの個室あるいはほぼ無人と思われる部屋の近く、要はすぐ連れ込める者がいいでしょう。連れ込み予定の部屋はあらかじめ中を確認しておくとベネ！ ディモールト！です。

(以下、イメージです)

すみません、ちよつとそこのアナタ。お時間、いいですか？（頭と腰を抱きつつ個室

18

(ドリフのカトチャ○のチヨツトダケヨ：の曲)

(何がの音)

ふう：（ポインヨアツボせいか心なしかツヤツヤしためぐねえ）。次、イツてみましょ
うか／＼＼＼＼＼

(しつこいようですが、イメージです)

ねえボクウ？ちょっと先生とイイコトし、な、い？（頭と腰を抱きつつ個室へ…）

(例の曲)

(何かの音)

美味しかった（経験値的な意味で）。まだ足りないよお…もつとお…♡

はい、こんな感じですね。ちなみに、下手に手首や腕を持つとへし折れたりして敵対行動とみなされて辺り一面一軒攻勢！になりますので、立つて歩いて歩いている個体ならまず取れることのない持ち方（泣いている生徒をよしよしと頭を撫でるような抱き方のイメージ）で連れ込んでいます。べ、別にめぐねえにこうされたいからこんな持ち方をしているわけじや（ry（ルイズ＝フランソワーズ＝ド＝ラ＝ドララララア＝ドラー＝デヴエルチ感。超うろ覚え）。個室への連れ込み自体は見られてもスルーしてもらえます。つまり連れ込みはこの高校では日常茶飯事だつた…？どうなつてんだこの学校の風紀（恐怖）。

はい、これで大体1階廊下はクリアされましたね。次はシュレディンガーの小箱こと、教室を開けていきましょう。

授業の時間だオラア！（ガラツ！）

「あ　あ…?」

：キヨウシツマチガエマシター…（ピシャツ）

怖かつたです（素）。

いや、まさか確率1%のフルメンバーを引くとは、このゾンビのめぐねえの目をもつてしても見抜けなんだわ（節穴Eyes）…。

でも大丈夫です。ゾンねえですから（某痴女…もとい、魔女感）。

「かれら」に敵と認識されていなければ、このようにモンスターハウス状態でも安全に対処できます。むしろばらけさせれば連れ込み相手のおかわりができるうめ：うめ：状態です。連れ込みの際にモンスターハウスだ！状態の教室に入ってしまい、焦つてテヲモイデシマイマシター！なんてやつた暁にはめぐねえの薄い本（グロ的な意味で）が出来上がりりますがね（遠い目）。

というわけでおかわりイクゾー！（デツデツデツカーン！）

はい、おかわりも無事平らげ、他の教室のクリアリングも終了しました。一体何人の女（男もいるけど）を個室に連れ込んで喰つたんだ（物理）？貴様は今までに喰つたパンの数を覚えているのか（一人掛け合い）？

いやーホクホクでしたね。おかげでりーさんとの運動（意味深？）に使うためのスキ

ル獲得ポイントを得ることができました。早速忘れないうちに取つておきましょう。

今回取るスキルは「かれら」を操る程度の能力です。……元ネタ解説いりますかねこれ？

これも【靈体操作】と同じくゆゆ様…ごめんなさい、素で間違えました（ガチ）。ゆゆ…めぐねえ専用スキルです。とは言つてもまだ使いません。使うのはりーさんとの共同作業時です。では何故今取つたかというと、【靈体操作】ほどではないにしろ必須レベルを少し落としたレベルクラスのスキルのため、うつかり別のステ上げやスキル獲得・レベルアップでポイントを使い過ぎてこのスキルを取り忘れたという事態に陥らないためです。

スキルの効果、及び使い方はりーさんとのマンツーマンの指導の際に改めて時間を設けたいと思っています。ではこれから個室に残つた「かれら」の骸を丁重に部屋や校舎の外に放り出しつつめぐねえ育成を兼ねた2階の「かれら」の殲滅、及び1階に戻つて新たに入つてきた「かれら」を排除してからまたセルフ監禁しつつりーさん育成に移りたいと思います。では何事もなければカット！

（倍速♪♪倍速♪♪楽しい倍速♪♪）

ん？ なんで等速に戻す必要があるんですか。（ちなみに現在は購買部付近の「かれ

ら」を食べつつ（意味浅）、中央階段を抜けて3—A—3—D付近の廊下をクリアリングするところです。）

あー、何故か前方の「かれら」が索敵態勢に入っていますねクオレハ：。索敵態勢は主に「かれら」が（ゾンねえモードを除いた）プレイヤーや学園生活部などの生存者NPCなどを見つけた時、ピンポン玉やラジカセなどで誘導されている時などに移行する状態です。ちなみにゾンねえも誘導されるとこの状態になり、めぐねえモード（「霊体操作」解除状態でゆうれえがゾンねえに戻っている状態）でも知力が低いと誘導されます。まあそんな誘導してくる相手なんてあまりいませんがね（上階を見つつ）。

しかし何だつて索敵なんてしているんだか…。さすが α 版（試作）のモード。「かれら」の挙動にもバグがあるってことですかね。耳しやぶしなきや（濡れ衣）。あ、でも「かれら」の不安定さや何考えてるか解らない感を醸し出すにはむしろアリですかね？耳しやぶしなきや（お詫びのご奉仕）。

さて、そんなまるで思春期の少年少女のこ→こ←のように不安定な「かれら」を指導（意味深）していきましょうか。

あのさあ、そ→こ←に女子トイレがあるんだけど、ちょっと用足してかない？（連れ込み）

そして連れ込んで、いただきます（ガブシユツ！）

ガタンツ！

んぬえつ!?（素の驚き）…ゴホンツ！スウー…ハアー…（落ち着き）アイエエエ!?（テンプレ驚き）

失礼しました。そういえばこのハッテン場のクリアリングを忘れていましたね。まあでも実況にガバは付き物ですからね。

でもおかしいですね？主にロッカーなどに潜み、他モードで3階制圧の際などに味方NPCが被害に遭うことに定評のあるびっくりゾンビーは鍵なんて掛けませんし、シユレディングターのトイレネキこと柚村貴依ちゃんは死んだ！もういない！はずですし…よし、調べましょう。ちょっとパイ…間違えました（故意）。這いざり状態になつて扉の下のスキマから中の様子を伺いましょう（完全に懲戒免職級の行い）。

……（真顔）わぬつ!?（リアル反応）あーえー…どういうことなの…（困惑）。

アイエエエ!? ユキチヤン!? ユキチヤンナンデエ!?

〈ゆきちやん視点〉

どうしよう…。

いくらりーさんに殺されちゃうって思つても、下の階に逃げるなんて今考えたら完全

にどうかしていた。

でも、もう戻れない…。

「かれら」に見つかって、思わずトイレに隠れちゃつたけど、これじゃあ出て周りの様子を見られない。もし出ですぐ見つかっちゃつたら…。いつそのこと一階にまで一気に駆け下りちゃつた方が良かつたのかな?

どうしよう…どうしよう…どうしよう…。

考え込んでいたら、誰かが入ってきた! 隣の個室に入つて、うめき声と食べる音が聞こえた!

「…っ!」

なんとか声は出さずに済んだけど、驚いた拍子に体を壁にぶつけて音を出しちやつた!
! 気づかないで…気づかないで…お願い…!

便器に登つて口に手を当てて呼吸の音さえ殺していると、ナニカが這いする音がした。

そして、扉の下のスキマから、こつちを見ている、目が見えた…。

第5話 かいしゅう

えー…どうすんだこれ（素）。まーたバグつすか？答える苗木イ（無茶ぶり）！

あー、うん。とりあえず、回収しましよう。あー、チャート壊れるく^。b-i-i兄貴、我らの父たる存在。兄貴より生まれし者は、ガバをやらかさなければならぬのか？チャートを滅ぼしてまで（混乱）

回収しますが、めぐねえとはいひきなり「かれら」とコンニチハしたせいでゆきちゃんは氣絶してしまっているようです。ですので、まずは鍵を外しませう。個室の上のスキマからゆきちゃん（のいる個室）にインサートします。洋式便座の上に乗つて、スキマに手をかけ…めぐねえを個室にシュー！

はい、入れました。読んでて良かつた某名探偵マンガ（11感）。めぐねえが細身で良かったです。胸が危なかつたんですけど…。りーさんなら詰んでた（ボソツ）

さて、鍵を空けまして、ゆきちゃんを運んでいきましょう。さつきまで散々「かれら」をヤツたおかげで帰り道にほとんど「かれら」はいませんし、お腹もいっぱいでするのでゆきちゃんをつまみ食い（そのままの意味）することもないでしょう。この時のために、「かれら」を排除していたんです！予定通りです！（ヤケクソ）トラストミー！（フラグ）

では、ゆきちゃんをおんぶしつつ帰りますか。トイレの出口で左ヨシ！右いるけど階段近いし「かれら」遠いしヨシ！ではカエルゾー！（デツデツデツカーン！）いざさらば（さくらばく経験値：いざさくらばくかくせくぎくタクイムく：（未練たらたら）

階段を降りて1階です。こ→こ←から地下への階段まではたとえ全滅させていても帰りは外からのおかわりが多少いるので注意が必要です。廊下にいる「かれら」も勿論ですが、保健室や男女男男女便所♪：失礼、トイレでの出会い頭の事故も注意が必要です。でもまあ大丈夫でしょう。

『がつこうぐらし！』のみならずゾンビゲーおなじみの「ゾンでれ」も健在です。最悪めぐねえの体を盾にすればいいですし、高校編のくるみちゃんよろしくゆきちゃんを降ろしてめぐねえが覆いかぶさるようにすれば「かれら」は離れていくってくれます。活用していきましょう。

あれつて、獲物を襲っている際には割り込み禁止みたいなルールでもあるんすかね？個人的には「くるみちゃんという絶対強者の邪魔をしてはいけない」という本能的な恐怖説や「お外プレイ中の邪魔をしてはいけない。そつとしておこう」説を推したいのですが（謎の風説流布）

警戒しながら退却：もとい、転身してきましたが、「かれら」と不意の事故もありましたし、ゆきちゃんが目を覚ましてドアップめぐねえに再度気絶やパニック状態などというハプニングもなく、お腹がすいためぐねえがゆきちゃんを：ということもありませんでした。（今「チツ」と舌打ちしたり落胆した人はゾンねえモードプレイ小説書いて動画あげて♡）

さて、ではゆきちゃんを非常避難区域の個室に：（首吊りしたいバアーン！）

：（死体含めた部屋の片づけ）個室に寝かせておいて、体育館に行きましょう。

というのも、お：もとい、同居人のゆきちゃんができてしまつたので、りーさんビルド中のゾンねえを縛つておくモノが必要になります。さつきの首吊り死体のロープだけでは足りませんし、手錠はちょっと手に入れるには無理があります。この学校は拘束プレイ用に手錠を常備していないようですので（だいたいの学校は置いていません）。ですので、体育館の用具室から縄跳び用の縄を数本確保します。学園モノの緊縛系のいんやらしい本で縄の代用にされるくらいですから、十分イイ仕事をしてくれます^_^

ということで、念のためゆきちゃん用に簡単な書き置きを遺：残しつつ体育館へ行つてきます。

さて、めぐねえがお目当てのブツを手に入れるまで時に見所さんもないでの、皆様のためにい、このモードでのステータスについての説明をいたしたいと存じます（申し訳

程度の兄貴リスクペクト要素)

このゲームでは「体力（H.P.）」「筋力（戦闘力）」「持久力（スタミナ）」「知力（クラフト能力）」「直感（危険察知）」の5つの基礎ステータスがありますが、ゾンねえモードではこれらの一部にさらに特殊な効果があります。

「持久力」はスタミナの他に、空腹度減少速度低下＆最大満腹度上昇効果があります。とは言つても、そこら中に「かれら」（ごはん）があふれているので、後回しにしてもいいでしよう。

「知力」はクラフト能力の他に、「めぐねえらしさ」を維持する（あるいは取り戻す）効果があります。特に、ゾンねえ（自動操縦）状態の際の攻撃性を抑えたり、学園生活部の面々が行つているピンポン玉やラジカセなどの「かれら」誘導が行えるようになるなど、かなり重要なステータスではないでしょうか？今回は（ガバのせいで）ゆきちゃんもいますので、余計に重要度が高いと思います。

そして「直感」です。「直感」は危機察知能力の他に…：

おつと、ブツを持つためぐねえが戻つてきました。申し訳ありませんが、解説はまたの機会ということです…。

えー…：本来はりーさんといつしょにトレーニングの予定でしたが、予定を変更してお送りいたしました。今度こそ、りーさんとシたいと思います。ご視聴ありがとうございます。

ま
し
た。

第6話 くんれん

さて、では今回はりーさんといつしょにトレーニングをしていきましょう。

と、その前に、前回手に入れた縄跳び用の縄で文字通り自縄自縛していきます。ゆきちゃんへの書き置きは前回済ませてありますが念のため追加しておきます。部屋から出るな、学校が始まる時間までには戻る、的なことを書いておけばいいでしょう。さらに念には念を入れて、アニメ版でみーくんが行つたように部屋を籠城仕様にした中で緊縛プレイに勤しむとしましょう。コレデヨイ！ なお、めぐねえのセルフ緊縛プレイと聞いていきり勃つた紳士淑女の皆様はゾンねえモードを（ry（いつもの露骨な催促）。では今回のメインイベント、りーさんの特訓です！ ではバリケードの外へ行きましょう。なあに、ちょっと見てくるだけですよ。（様子見てくる）の『がつこうぐらし！』訛りver）

はい、時刻は真夜中。張り詰めた感じのりーさん。メイン武器に彼女が殺したくるみちゃんの形見のシャベル。サブ武器に包丁。及び「かれら」の気を引くピンポン玉を3個ほど。ほ→ぼ←完璧ですね。りーさんがイキりーさんなのが気になるところですが、まあ何とかなるでしょう。「かれら」殺しは初めてとはいえ、殺し自体はくるみちゃんで

経験済みですかね！なんて言つたらりーさんがヤバくなるでしようから黙つておきましょ。私の勝手な失言でりーさんに自殺されたくはありません…。（除湿器フル回転）

それから、一応物資補給用にリュックサックも背負つてもらいますが、今回使うかどうかはわかりません。というのも、「かれら」殺害の際にりーさんがどうなるかちよつと判らないからです。一番マシなのが「かれら」殺害後、その場を離れて吐くことでじようか。これなら体力や水分、清潔度などの各種ステータスがやや低下しますが十分戦つていけます。無理はいけませんが、ある程度の連戦は可能です。震えが止まらなくなつたり、頭を抱えて蹲つたりしたらちよつと危ないです。動搖による攻撃不能時間、攻撃力低下、攻撃ミス率増加などの戦闘力の低下、及び注意力散漫からの索敵成功率低下、転倒の可能性などの危険があります。ですので、めぐねえ（プレイヤー）が（特に蹲り状態の際は完全にめぐねえ頼りですので）より注意深く周囲に気を配り敵の数や位置を把握し、敵の数が多かつたり複数を相手取る必要があつたりする配置の場合は、いつそのこと撤退を進言した方がいいです。冒険者は冒険をしてはいけないという名言がありますが、それより戦闘力で劣る学園生活部ならばなおさらです。

りーさんが素直に応じない場合は、いつそのこと朝のように煽つてしまいましょ。は一つつかえ。やめたたら生活部部長？のようなりーさんを全否定するような言い方だ

と一気に鬱りーさんになるかもしませんので、こ→こ←で死んだら敵討ち終了ですか？（a n z i 先生感）とか、こんな無謀な戦い方で復讐を成そうなんて死んでいった（りーさんが殺したとは言わない）くるみちゃんに失礼だよね？恥ずかしくないの（t n t n 亭感）といったように、無理をした結果どうなるかと諭したり、むしろ諸悪の根源（めぐねえ）が喜ぶだけだと挑発するよう煽る言い方をしたりすれば、転進する方が建設的だと判断して退いてくれるでしょう。煽る流れならば落ち込んでいた気分も高揚してくれますし。冷静さを欠きやすくなつたりますます無理ねえ（めぐねえのキャラ崩壊）が進むといつたりする欠点はありますが、撤退するので戦闘はこの日は終わりですし無理ねえは今更感が強いですからまったく問題ありません！（スパ□ボアリス感）。

最悪なのは、恐慌を起こして叫び声を上げて「かれら」を滅多刺しにするような状態です。「かれら」がこちらをめがけて集まつてしまします。少なくとも同じ階にいる「かれら」は（ロツカーの中に潜むびっくりゾンビーのような特殊な奴はどうだか知りませんが）ほぼ確実に集まるでしょう。場合によつては階下の「かれら」が登つてくるかもしません。

そしてりーさんもこうなつてしまつたら落ち着くまではしばらく叫び続け、逃げ帰るにしろ敵に野郎オブクラッシャー！するにしろ、かなり絶望的になります。少なくとも、めぐねえが偵察や索敵、助言といった補助的な役割しかできない現時点では詰みでしょ

う。戦場で高度な柔軟性を維持しつつ臨機応変に対応できなくなつた人間の末路なんでもう死ぬしかないじやない！（金かわの子感。なお対応できても生き残れるとは言つてない）

こうなつたらもう祈るしかないでしようね…。こうならないようにささやいて、えいしょうして、いのつて、ねんじましよう。

ではまずバリケード外すぐ近くをうろつく「かれら」をコロコロしていきませう。まあ殺るのはりーさんですが（ボソッ。現時点でめぐねえが出来ることは、りーさんに適宜くるみ式「かれら」撃退法を言うことだけです。りーさんは「かれら」殺害にいっぱいいっぱいで注意点がすっぽ抜けますので、めぐねえがその都度思い出させてあげて補う必要があるわけですねえ（メガトン構文）。ちょうど、新人につきつきりでベテランが指導するみたいですね。

ちなみに、なんでめぐねえが詳しく述べを知つているのかですが、そんなことは私にも分かりません（T○D○感）。一緒に見回りに行つた際にでも聞いたのでしょうか。これは私の想像ですが、生徒に戦わせてばかりで自分は何もできないことが辛くて、何度も何度もくるみちゃんと教えを請いつつ「かれら」殺害に挑戦したのではないでしょか？でもめぐねえのことですから、頭では理解できても、実践については、「なんの成果も！得られませんでした！」な状態だったことは察するにあまりあります。要する

に、めぐねえは「耳年増なだけのウブなネンネ」だつたのです！（説得力に自信はあるが色々台無しな言い方）

さて、そんなめぐねえ生前（戦闘）処女説を唱えている間に、りーさんが目標を殺害しました。おお、やりますねえ！相手が後ろを向いたすきに忍び寄つて一撃ですよ奥さん！これは期待できますねえ！

：と思つたらその後2，3体斃したらその場に蹲つてゲーゲー吐きましたよ奥さん！ガタガタ震えているし、目の焦点も合つていない。俗にいうシオニー現象（言わない）を起こしていきますね。んにやび、今日はもう駄目ですねクオレハ：。無理はせずここで終わりにしましよう。りーさんは「まだ：まだやれるわ：」と呟いていますが、出来るわきやあ、ねーだろお！終わり！閉廷！以下レスひ不要です！

というわけで、りーさんをあなたたち（1人だが）もう寝なさいと謎のジジイのようにな諭したところで今回、そして逆行1日目は終わりです。ご視聴ありがとうございました。

悔しい…悔しい…。

アイツの言うとおり早めに寝て体の状態は万全だった。「かれら」を殺すための準備も完璧だった。なのにほとんど成果は上げられなかつた。

アイツに「初めてだから仕方ない」「今日はもう止めましょう」と言われてしまつた。まだやれると強がつたけど、「そんな状態では無理よ。死んでしまつては元も子もないわ。それとも無理して死ぬ？ それじやあ敵は討てないわねえ？」と言われてしまつては引き下がるしかなかつた。

だけど覚えていなさい。今は弱いけれど、力を付けてそのうちその余裕ぶつた態度ができるいくらいになつてやるわ。

それまでは臥薪嘗胆ね。学園生活部部長として、学園生活部「最後の」部員としてしつかりしなくちや。

第7話 はつおひろめ

おはようございまーす（k s d n k y u k 感）！

1日目はゆきちゃんを回収するという特段ハプニングが起きましたが、今のところ支障は無いのでこのまま進めてまいりましょう。ガバチャーは義務だつて、それ一番言われてるから（言われてない）。

おはようございます（ウイスパー・ヴォイス）。

ゆきちゃんはまだ目を覚ましていないようですね。ではまた書き置きを遺・残していきましょう。ではイクゾー！（デツデツデツカーン！）

カツト！（宵闇の妖怪みたいな格好した黒ずくめの金髪の子）

本日のらんこうまつり！じゃなかつた。狩りは終了しました。閉店ガラガラ（某スペリ芸感）！

狩りの様子は1日目と代わり映えしなかつたのでカツト！あなた方にとつては一瞬でしそうが、こちらでは数時間です。理解出来ましたか？（シラカ○博士感）

さて、今回「かれら」から搾り取・獲得した経験値で【かれらを操る程度の能力】をレベラツ！しておきます。

結局このスキルは何なのなの？何なのなの？と思われるのは最もですが、この後行われるりーさん▣sブートキャンプで解説しようと思います。前もそんなこと言っていたような…：（まどマギ1話目感）？

あ、そうだ（唐突）。余ったポイントで「知力」を上げておきます。「知力」が上がつたことで、書き置きもより読みやすくなります。アニメ版でめぐねえの遺書がだんだん崩れていきましたが、「知力」が上がれば改善していきます。これで書き置きの精度も上がりります。少なくとも、注意書きが読めずに地下を出て1階で儚くなる（古語）可能性は下がります。

とはいっても、ゆきちゃんがめぐねえのセルフ監禁部屋に凸る可能性はあります。むしろ、めぐねえは逆行前にゆきちゃん達をかばつて「かれら」になつてしまつたので、同じ地下にいることでめぐねえと話が出来るかもしけないと接触を図るかもしません。ですので、くれぐれもめぐねえの隔離は厳重に。

……今思えば、ゆきちゃんのいる部屋の方を隔離した方が良かつたような気が…

(大ガバ)。許して亭許して(落語家感)…。

えー…: リスペクター特有の義務(ガバ)を果たしたところでりーさんとの共同作業を
シていきましょう。

今回も前回と同じですね。違うのはりーさんが多少殺しの経験を積んだため、前より
長く、かつ大人数の「かれら」を殺すことができるであろうということ。そして、りー
さんがいささか消耗していることです。

まあなんとなく想像はつきます。

おそらく前夜「かれら」を2、3人殺したことが尾を引いているのでしょうか。

具体的には体力面では睡眠(眠れなかつたか眠りが浅かつた)、食欲(食欲が湧かずに
食べなかつたか食べても戻したか)、ですね。性欲は?と思つた方は(中略)して、どう
ぞ。(我々の催促だ。いやらしい…)

精神面では、ひとりぼっちになつてしまつたために正気度回復の手段がめつつつ
ちや限られてゐるため回復できていない可能性が高いです。

正気度の回復の主な手段は会話ですが、くるみちゃんは(りーさんのせいでと言ふと
りーさんが死にますので黙つておきますが)死に、ゆきちゃんは何故かこつちと合流す
ことになつてしまつたためひとりぼっちのためできません。

後は食事、睡眠、イベント辺りでしようが、食事・睡眠は先ほども言つた通りならば不発。イベントは数多くの提案者であるゆきちゃんが不在…。つまり、「d！n！n！n！k！d！n！」なんです（絶望）…。改めて考えるとマジでこんなのがつ！ どうしようもつ！ ないじやないつ！ ですよね。マジ震えてきやがつた…。

まあそれでも今回はなんとかなるでしょう。何とかならなくとも何とかします。します！させます！させません！（T A Sさん語録）というわけで、そこら辺はひとまず置いといてりーさんを育てに行きます。俺、この夜が無事終わつたらこの問題解決に向けて鋭意努力するんだ…。

はい、3階の廊下にいた「かれら」は撃破しました。廊下で初期徘徊している連中は基本単身で間隔が離れているので経験値稼ぎのいいカモですね。りーさんもまだ余裕がありそうですので、このまま2階に降りましょう。

2階に下りたら、まずは廊下の掃除（意味深）、次に購買部、図書室、家庭科室の物資や調べ物の点で重要な地点の見回り兼掃除、その次に教室でのレベルアップといくつもりです。

廊下は道中の安全、逃げ道の確保もあつて念入りに。先に述べた特別教室は実入りもさることながら教室自体が広く（図書室は書棚のせいで狭いでしょうが）、「かれら」も

(家庭科室は学食も兼ねられていますが夜中なら) 数は少ないはずですからオススメです。教室は例のランダム配置が怖いので一番後で。

では教室の段階に行くまでは特に見せ場も無いので、「かれら」との戦いに重要な要素をご説明いたします。それはやはり「数」です。戦いは数だよ兄貴! (某28歳! 中将の名言)

ピンポン玉を使った陽動作戦で不意を突くにしろ、シャベルのリーチを活かした正面攻撃をかけるにしろ、相手が2体以上いると1体を相手にして他の個体に襲われかねませんから、1対1に持つて行くことはとても重要です。

特にりーさんはまだまだ素人ですので、「かれら」を一撃で斃せないことが多々あります。複数を相手取る場合は、相手を斃すことよりも足を狙つて転ばせたり、動き回つて動きの速い個体と遅い個体を分断したりするなど、一度に戦う相手の数を減らすことを心がけましょう (ということをりーさんにその都度伝えていきましょう)。

さて、第2段階の特別教室の制圧も終わつてある程度の物資も手に入れました。いよいよ、最終段階、教室戦です。

視聴者各位が印象に残つていらつしやるのは、偉大なる先駆者様であらしやいます (誤所言葉) 雪野バナージ兄貴: じやなかつた、雪野しづく姉貴 (持久力特化型) の大乱

闘スマツシユゾンビーズでしょう。あれはすごかつた：（素）。あんなのウチのりーさんにはとてもできません。

ですが、あの方が大暴れした時と今プレイ中のゾンねえモード（ α 版）ではヴァージョンが違いますので、出てくる「かれら」の数も変わっています。

ゾンねえモード（ α 版）、長いので今後 α 版としますが、このヴァージョンでは昼夜・階層で補正がかかっています。詳しくは（何も考えていないことは黙つておこう：）控えますが、夜中で2階教室ならばいさか少なくなっています。

もしかしたら、昼間・1階という誰でもウエルカム状態なんほお！じゃなかつた、無法地帯レベルは相当なプラス（？）補正がかかっているかもしれませんね。あるいは α ・ヴァージョン辺りにでも補正がかかるかも…？

閑話休題。では一番階段に近く、何かあつた時に逃げやすい3—Aからクリアリングしていきましょう。

そういうえば（閑話を早速再開するガバプレイヤーの鑑）、『がつこうぐらし！』3巻末の職員用緊急避難マニュアルの校舎全図によると（さらつとした宣伝）、1階は1年生クラスがありますが、何故か2階に3年生クラス、3階に2年生クラスがあるんですよねえ…。

教職員が今回のパンデミックを予想してこんな手引書を用意するくらいですから（チ

ラツとめぐねえを見つつ）、この階層と学年の変な食い違いも何か重大な秘密が隠されているはずです。その秘密とはいつたまう（卷末マニュアルを左ページから読むことにこれを書いているプレイしている最中に気づいたショック）

氣を取り直して、最初の教室は…

THIS WAY FIRST COMES SANNNINN (元英検準2級の成
れの果て)

はい、というわけで、3—Aは3人ですね。この程度、くるみちゃんを始めとした、多くの血をすすつて生き延びてきた（誇張表現）りーさんの敵ではありません。

「この程度、余裕ね！」
おつー！ そうだな！

イキリーサン復活！イキリーサン復活！（烈海○感）

今まで肉体的にも精神的にも疲れていたのか元気が無かつたりーさんが軽口を叩く
くらいに回復しました！対人経験ならぬ対「かれら」経験を積んだおかげでしようか。
これなら楽勝でしよう！きっとくるみちゃんも草葉の陰で喜んでくれているよ？（せつ
かく上がったテンションをガン下げしようとするゲスの鑑）

ですがこ→こ←で「勝ったなめぐねえの風呂覗いてくる」と場を離れてはいけません。

イキリーサンは自信がついて大胆に攻めるようになる反面、油断も生じやすくなるでしょうから、いつも増して基本の「相手をばらけさせて、できるだけ1対1に持ち込む」ことを言い聞かせましょう。

「解つてるわ。安心しなさい」

よし勝つたな警戒態勢を維持する（慎重派）。

はい勝ちました。

どこぞの霧のように雄叫びを上げて敵に突っ込んで状況を悪化させることもなく、基本上に忠実に従つて「かれら」の足を破壊。速度の落ちた個体とそれ以外を引き離しつつ1体また1体と足を破壊。そして這いぢり状態になつた相手に止めのシャベル振り下ろしでファニッシュ（隠しきれない説明口調）！やりました（キログラム感）。

多少目の前の敵に注意がいきすぎて、別の敵への警戒がおろそかになつてている感じがありました。初日と比べたら雲泥の差です。成長しましたねえ。きつとくるみちゃんも（ry（天井）。

さて、次の教室に行く前にリーサンの様子を見聞きしてみましようか。

「まだまだ平気よ。次行きましょう」

ヨシ！（現場猫）じゃけん、次行きましょうねー。

夜更かししているわるいこはいねーがー！（CV：茅野）

ガラツ

「…………」にいるぞ！（b t i 感）（幻聴）「…………」

!!!!

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

やけちまつたああああああああああああああああああああ

！！

偵察し忘れたああああああああああああああああああああ

!!!!（ガチ）

※「靈体操作」でりーさんが教室のドアを開ける前に内部の確認を怠るという特大ガバを引き起こすリスペクターの鑑にしてプレイヤーの肩。それに対する各方面からのコメント

・散々りーさんに注意しておいて自分が注意を怠つてしまつた気分はどうだ！感想を述べよ！

・とんでもミスしてかわいいね♥頼むから死んでくれ
・うおつ！急にすぐえブレイングミス、兄貴リスペクトかな？

・こんなガバガバなプレイで学園生活部復興を成そうなんてあなたのせいでピンチにしたりーさんに失礼だよね

・騒ぐな！ まんじりともせずこのガバプレイの結果を受け入れろ……

えー…どうやらシユレデインガーのモンスターハウスを引いてしまったようです…。数はざつと見たところ20体くらいですので、おそらく夜間・2階のマイナス補正のおかげで2／3くらいになつてているのではないでしょうか？

これならにんす：安心魔界神ですね：んなわきやあ、ねーだルルオ！（豹変）

しかたないじやない（泣）しかたないじやない（泣）ゾンねえの時は必要なかつたんだもん（泣）

これは詰みですね。メアリー先生の次回作をご期待ください！（精神不安定）

…と言ふとでも思つたか？ 全て計算済みだつ！（某秘密結社武装親衛隊長感）
「うつ…」

この状況を打破できるスキルがあります。そう、皆様（このプレイの更新速度的に）お忘れかもしませんが、取つてはいたけど使う機会の無かつた不遇のスキル【かれらを操る程度の能力】です！ 今まで散々焦らす形になつてしまつたが、全て計算済み

だつ！（強弁）

「うつ…うつ…」

このスキルを使えば、今のこの

「どうしてつーなんでこんなにいるのよつ！なんでつーなんでつーこんなのつ！どうしようもつ！ないじやないつ！」

な状況も…つてりーさん!? 流石にその大声はマズイっすよ!? 他の教室の連中も来ちゃう！逃げ道塞がれちゃうのほおおおつ！ビクンビクンツ（震え）！

説明は後にして、とにかくりーさんを逃がします！ここは私に任せて先に逃げて！なあに、ちよつと見てくる、じやなかつた。すぐに追いつくわ！

「ひつ！」

恐怖で固まってるんじやねーぞこの恵体（悪口）！逃げるんだよオ！りーさんん　ん
”ん　ん　ん　ん　ん　ん　ん　”———ツ!!

何とか逃げに入ってくれました。素直な子は好きよ♥（大胆な告白）。ただ、腰が抜けているのか、這う這うの体という言葉をこれ以上無いほどに表している状態のため、このままではすぐに追いつかれます。ですので、やはり足止めが必要です。
というわけで、【かれらを操る程度の能力】承認!!（光の要請）

「め、めぐねえ……？」

ハイ：（ブロリーカン）。とはいってもこちらの声はりーさんには聞こえないんですけどね。というかマトモに話せません。なぜなら私は魚雷「かれら」ですから！ わけがわからないよ、状態でしようから説明いたします。この「かれらを操る程度の能力」は、簡単に言うと「霊体操作」の「かれら」版のようなものです。

とはいっても、自由自在というわけにはいかず、現時点のレベル（お忘れでしようが今は2です）では操ることができるのは1体だけです。

ちなみに、（出番が無かつた）レベル1では操ることすらできず、ただ相手の動きを阻害するだけに留まります。ファイファン（古い略し方）での「スロウ」をイメージすれば解りやすいかと。今のレベル2では2～3体の動きを阻害（所謂「スロウガ」）もできますが、「あやつる」との同時行使はできませんので今回は使いません。

で、なぜ今の今まで使わなかつたのかというと、先のりーさんのめぐねえ発言が関係してきます。

バグなのか仕様なのか判りませんが、このスキルを使うと効果対象になつた「かれら」が「めぐねえ」に見えてしまうのです。一部とはいめぐねえが憑依しているからなのですかね？

この現象のせいで、ただでさえおっぱい…ゲフングフン！ いっぱいいっぱいのりーさんさるに心労がかさむことになりかねないため今まで使用しなかつたのです。

最悪、まだ「かれら」殺しの耐性が出来ていない段階で「めぐねえ」殺しをさせることになつたので、そんな可哀そうなことをさせるなんてとても僕にはできなかつた…。「今更ですかW」と嘲笑つた人は、ゾンねえモード（α版）をプレイしてその内容を小せ、動画にして上げて、どうぞ。（久々のお約束フルヴァージョン）。

というわけで、ゆうれえによつてカラダをイイようにされている（意味浅）「かれら」でその他の「かれら」と対峙しつつ「かれら」を退治（激うまギャグ）していきましょう。

とはいつても一般「かれら」1体で同じく一般「かれら」の大群（さつきまでの3—B教室の連中だけでなく、3—C、3—Dの連中も出てきました）に勝てるわけないだろ！と言われたら、「馬鹿野郎お前俺は勝つぞお前！」といきつたところで結末は「数の暴力には勝てなかつたよ…」とアベ顔ダブルピーを晒すことになる、とお答えせざるを得ません。

ですので、こ→こ←はりーさんを逃すことを最優先目標にします。「かれら」をコロコロするのほはその後です。

長くなるかもしませんのでここでいつたん切れます。
す。ご視聴ありがとうございました。

次回は本格的♀逃亡帮助で

第8話 ぼうえい

えーと…間が開いてしまったので不確かですが、2日日夜だったと思います。度々確認していかないと忘れてしますね（汗）

そんな感じで教室の偵察も忘れた→モンスターハウスだ！→d! n! n! n! k!
d! n! ↓【かれらを操る程度の能力】承認!!というのが前回のあらすじだつたと思います。

はい、ではあらすじすらガバッガバなこのプレイ。前回の続きから始めていきます。
こちらのユニットは腰抜け状態のりーさん1、「かれねえ」（能力で制御下にある「かれら」）が1。対してあちらは「かれら」が20数人。

勝利条件はりーさんの3階バリケード内への脱出。敗北条件はりーさんの「かれら」からの攻撃を受ける。といった感じでしようか。

スパ□ボなら「集中」や「鉄壁」を使った「かれねえ」を突っ込ませてりーさんを逃がす（そして敵の増援で逃がしたりーさんがボツコボコにされる）というのが様式美（？）でしょうが、このゲームはファンタジーやメルヘンじやないので精神コマンドな

んてものはありません。

じゃあどーするのよ！こんなのつ！ どうしようもつ！ ないじやないつ！ とお思いのそこのりーさん！ 『安心ください！ 解決法は、あります！』

その方法は…ズバリ！ 「何度も奥義！」 です！ （ジャーン！） …ネタが解りにくいですね。忘れてください。

要するに、

①・「かれねえ」で特攻。「かれら」を攻撃してヘイトを「かれねえ」に集める。

②・「かれねえ」が殺される。

③・能力発動。別の「かれら」を「かれねえ」にする

後はこれの繰り返しです。

とにかく「かれねえ」を暴れさせて「かれら」の目標をりーさんに向けなければいいので殺す必要はありません。経験値もめぐねえには入ってきませんし。数なら「かれねえ」が殺されることでどんどん減っていくので。

むしろ、下手に殺そと1体に固執してしまふと、りーさんに行つてしまふ可能性もないとは言い切れません。ですので、一途になるよりも八方美人になりましょ。

⋮とつかえひつかえオトコ（女もいますが）を乗り換えるめぐねえの図⋮（ボソツ

ということで、とつげーき！

「めぐねえ！やめて！もういいから！もういいからあ！」

うん、「かれら」の数と共にりーさんの正気度もガンガン削られていますね…。呼び方もめぐねえに変わっていますし。

考えてみたら、「かれねえ」が自爆特攻しているということは、りーさんから見たらめぐねえが「かれら」に喰い殺される様子を何回も何回も見せつけられているということなんですよね…。

一応隙を見て「逃げて」とか「私は大丈夫だから」とか言つてはいるのですが、効果があまりないです。

何しろ【靈体操作】と【かれらを操る程度の能力】は同時併用できませんし、りーさんの説得に時間を取られないと「かれら」がりーさんにのりこめー、～してしまってどうしても飛び飛びになってしまいます。

というか逃げてくださいよホント…。腰が抜けている今のりーさんの状態じや戦力にはなりませんし、ここにいられても心労が溜まるだけでいいこと全く無いんですから…。

願いも空しく！結局！最後まで見学されていかれましたあ！（泣）

そりやあもうチキチキバトルロワイヤルから最後に残った「かれねえ」の投身自殺までしつかりと！（ちなみに、サラダバーした時点で能力は解除しています）

本当は優勝者をリーサンに処理してもらいたかつたんですが、そんなことしたらリーザンの精神がミアゲター・ソラハーテ待つたなしという感じでしたので、安全策を取つて止めておきました。

とりあえず今夜はもう探索は終わりです。リーサンと部室へ帰りましょう。もう終わりだあ！

はい、なんとかリーザンを寝かしつけました。これでたぶんおそらくきっとメイビー大丈夫です！

それにしても、せつかく慣れねえことをしてまでリーザンの敵対心を煽り、生きる気力を保たせなおかつ戦闘力を高めるよう促すという完璧な計画が瓦解しつつあります

（実はなんでこんなことしていたのか忘れて前の小説動画を見てきたことは黙つておこう）。

ここは高度な柔軟性を維持しつつ臨機応変に対応していこうと思います。それは「えんそく」の実施です！

「えんそく」は本来物資の欠乏（気味含む）、人員の不足といったことを学園生活部の部員が認識すると起こせるイベントです。

原作、及びアニメではゆきちゃんが提案したことがきっかけで起こり、ゆきちゃんが実は現実を認識できているのではないかという考察の元にもなりましたね。

拠点が学校のプレイでは、よほど変なプレイでもない限りほぼ全てのプレイヤーがこんなイベントです。

このモードでももちろんあります。しかもこのモードは「逆行」、つまり記憶を引き継いでいるため、やろうと思えば逆行直後でも行えます。

なんで行わなかつたかというと、以前もお話ししたかもしませんが戦闘力不足です。

くるみちゃんと比べて、逆行初期のりーさんは「かれら」を撃退する攻撃力も「かれら」をあしらう走力も走り続ける持久力もありません。IKUZOも真っ青の無い無い尽くし！です。

(そのくせ敵に回るとクソつええんですよね…。「味方キャラに特効」のようなマスクデータでもあるんでしょうか? ^ ^ ;)

りーさんもくるみちゃんがいなくなり、ゆきちゃんもなぜかこちらと合流という意味不明!な状態になり、人手が足りないにも関わらず「えんそく」を提案しないのはこういう事情があるためでしよう。

ですが今は夜の見回りでレベラツ!もしていますし、足りなくてもゆうれえの「かれらを操る程度の能力」でフォローもできるので勝算は高いです。

ただ、校外モールまでは「霊体操作」も「かれらを操る程度の能力」も射程範囲外のため使えません。特に行きはまだみーくんを始めとしたモール組がいないため、最悪りーさん一人で行く必要があります。

ですので、明日は狩りの後ゆきちゃんを起こして部室へ送つていきましょう。

ということで今回は短いですがキリがいいのでここまでとさせていただいて、次回はまた狩りからスタートということにさせていただきます。それでは、ご視聴ありがとうございます!

第9話 かつぼう

はい、では3日目の朝です。始めていきましょう。

今日の予定はまず「かれら」を喰つて、その後ゆきちゃんを起こして話をして、夜にゆきちゃんを部室に送つていくといった流れですね。

では早速食事に行きましょう。それまでは、倍速～倍速～楽しい倍速♪♪(CV:ゆきちゃん&めぐねえ)

ナワトビホドキホドキーノ、ドアマエバリケードドカシーノ：

どうして等速に戻す必要があるんですかねえ？

「あつ……」

トンネルを抜けたらそこは雪国だつた…ならぬ、
ゆきちゃんがいたでござる（驚嘆）…。
監禁場所のドアを開けたらそこには

いや今はマズイつすよ!

今めぐねえはいわば冬眠明けの熊！○ナ禁明けのケダモノ！

そんなところに生きの良いおにやのこが無防備にボーッと突つ立つていたら！

「ア』 ア』 ツ！」

まあ襲いますわな（白目）

つと気絶しそうになつてゐる暇はありません！
まずはゆきちゃんを突き飛ばします！

ドンッ！

「あうつ！」

そしてすかさずボ――――――――ズツ！

ポチットナ

……ス――ツ……

くわせろふじこ1p!

……ふう（一息）

はい、ゆきちゃんです。

確かにそろそろ目覚めてくれないかなあとは思つてましたよええ。

でもさあ…

どうしてっ！ なんでここにいるのよっ！ なんでっ！ なんでっ！ あのへやでっ
！ まつてくれてもっ！ いいじやないっ！（応用力の変わらないたつた1つの名
言）

……まあずつとヒステリーサンになつてゐるわけにもいきませんし……ここは覚悟を
決めましょう！

（言葉だけでなく、）→こ←ろまで覚悟完了するまで少々お待ちください）

ではVSゆきちゃんを始めていきましょう！（クソザコメンタルゆえの長考）

ゆきちゃんと戦いとは言いますが、実際は自分との戦いです。（中一病）

具体的に言うと、”ゆきちゃんを食べたい欲望をQTEで抑えつつゆきちゃんを遠ざ
ける”ことになります。

ただ、先ほども申し上げた通り今のめぐねえはすぐにでもゆきちゃんにむしやぶりつ
きたくなるくらいお腹が空いています。

ゆきちゃんが好きだからお腹も空くんですね。これぞ純愛！（お目目ぐるぐる）このままでは危ないので、打てる手は打つてから行きます。

ではまず保険として残しておいたポイントで「持久力」と「直感」を上げておきます。「持久力」は以前（第5話で）お話しした通り、ハラヘリに対しプラス補正が入ります。

これで多少は我慢が効くはずです。

「直感」は以前は時間が無くて話せなかつたので改めて説明させていただきます。
べ、別にちようどいいタイミングだからってわけじやないんだからね！

た、ただこの段階になつても踏ん切りがつかなくて先延ばしにしようと無駄なあがきをしているだけなんだからね！

か、勘違いしてよね！（ルイズ・フランソワーズ・ド・ラ・ヤツベ・ガチデ・ナマエ・ナンダッケ・ヴァリエール感）

「直感」は危険察知、探索時の結果にプラス補正（レア物発見率UP、物資発見量UPなど）などがありますが、このモードでは「QTEの猶予時間の延長」があります。

今回のようなQTEが絡んでくる場合、「知力」と「直感」が重要になつてきます。「知力」でQTEの回数軽減、「直感」でQTEのガバのカバーを行うことで、QTE

が苦手な人も成功率を上げることが出来ます。

なんで「知力」や「直感」にこんな効果が割り振られているのかについては、言いくるめや説得の際のQTEを想定しているからでしょうか？たとえばリーサンのなだめすかしとかリーサンの自殺阻止とか（疲れ目）。

ちなみに、「知力」も「直感」もナオキな状態で重度の鬱状態リーサンの自殺阻止説得をしようとすると、リーサンの鬱セリフを延々と聞かされプレイヤー自身の精神を削られつつどこぞのDODの新宿上空の如き戦いになるらしいので、自信のある方はどうぞご随意に（漆黒微笑）。

学園生活部の中で料理や家計簿付けをしてくれるのは嬉しいんですけど、そんなところで「母」みたいにならなくて、いいから（真顔）。

さて、ステータスの上昇の次は、シミュレーションです。妄想乙とか思つた人は、（いつもの催促）。

ゆきちゃんがいるのはゾンねえセルフ監禁部屋（アニメで羅刹丸…もとい、「かれら」化太郎丸が閉じ込められたりみーくんが一時籠城したりした部屋）の前です。こ→こ←からゆきちゃんを長らくほかつておいた（北海道弁？）物資部屋まではかなりの距離があります。

果たして先生はゆきちゃんをきのこらせることができるのでしょうか…（意味不明）

?

(Now nounai en n syuu t yuu... Please syousy
ou omati itadake masuka?...)

コンピューターがはじき出した計算によりますと…（ryですじや
やべえよ…やべえよ…

あつ：（察し）

どうあがいても 絶望

ごめん、ゆきちゃん（素）

：えー、リアル2日間ほど考えれば考えるほど無理なんじやないと軽く例の名言後
のりーさんになりかけていましたが：

しかし 走者に 電流走る——！バチイ！21本（ボソツ
すぐ近くに監禁部屋があるじゃない！

正直天啓と思いましたねこれ。文字にするとこんな感じでしようか？

よく思いついた！もろたで工藤！勝つたなよしめぐねえ風呂に入れてくる！
めぐねえ許された！ゆきちゃんも許された！ついでにわちきも許された！＼（＊、

ω、＊）／

詰んだ詰んだ（ごちそうはゆきちゃんですか？）と思つていたらこんな抜け道があつ

たなんて…。僕にはまだ監禁できる場所がある…こんなに嬉しいことは無い…（アム
□・レイ感）

というわけで勝ち筋もなんとか見えてきたので…行きます！ボーズ解除！

ゆきちゃんに突進！

ゆきちゃん掴み！位置入れ替え！

振り返つて…ここでQTE！

失敗！ちょ、やべ…

噛みつき！…前に押し出し！ドンッ！

「あうっ！」

ゴメン！でも倒れる前にこのまま部屋まで押し込む！

QTE！今度は成功！ヨシッ！

ゆきちゃんを部屋に押し込んで！扉を閉める！

…つぶね…セーフ！

いや〜、QTEは正直苦手なのでどうなるかと思いました。

もし本来の予定通りなら物資部屋までこれが続いていましたので、下手したら押し出

しに次ぐ押し出しで某ルガール運送もびつくりなことになつていていたでしょう。

ゆきちゃんの耐久力は学園生活部はおろか全プレイアブルキャラを含めても最下層ランクですので、下手したら大量の経験値が入つていたでしょうね。

あ、曹操（l h y d e）。生存者は「かれら」よりも獲得経験値が高く、特に学園生活部サイコさん、もとい、最古参メンバー3人の経験値はかなり高く設定されています。まあ全く関係ない話ですが（すつとぼけ）。

さて、VSゆきちゃんですが、まだ終わりではありません。もうちょっとだけ続くんです。：長くはなりませんよ？

なあに、ちょっとお話してくるだけですよ（フラグ）

第2部のゆきちゃん説得ですが、ゆきちゃんの姿が見えないので大丈夫です。見るだけで人を狂わせるゆきちゃんマジ魔性の女。（クトゥルフ的な意味でという失礼に思つた人は：いないでしようから今回例の催促はパスで）

先ほどは極限の飢餓の状態で極上のごはんに成り得るゆきちゃんの姿を見てしまつたのでめぐねえが暴走してしまいましたが、扉越しならばなんとか我慢ができます。：まあ原作第22話「いつか」の再現のような絵面になるため、ゲーム的に楽になり操作に余裕が出ることもあってプレイヤーの精神への影響は増すでしょうね。（涙）

ということで、ゆきちゃん説得はつじめつるよー！

はい、無事ゆきちゃんの説得が成功しました。

ゆきちゃんがめぐねえめぐねえうるさかつたのでドアバニッ！して黙らせたり、めぐねえがいなくなつてから部屋を出るよう言つてもすぐ出ようとしたりトアノブ掴んで力比べのボタン連打合戦したりと、まあ特に変わり映えのしない絵が続きましたのでカットしました。

説得の結果、「夜になつたら会いに行くので部屋にいるように」といういつけをごつくんさせました（我々系の言い回し）。ゆきちゃんが素直でよかつた（すつとぼけ）。ということで、さあてメシだメシ！あとはいつものなので飛ばしていきましょう。

…といいたいところですが、今回はちよつと様相が異なりましたので飛ばさずにいきます。

今回いつもと違うのはどこかと言うと…めぐねえが我慢できずに廊下の「かれら」に襲い掛かつたからです。我慢できなかつためぐねえ、そこはかとなくいんやらしい響きですね。（スケベ脳）

まあ分かつてました（予知夢）。あんだけおあずけ喰らつてましたからねえ。おあず

けでは腹は膨れんのですよ。

ゆきちゃんの時は予想が出来ず醜態を晒しましたが、事前に晒されるとわかつていれば反抗も出来るんですわ？お？（謙虚）

ということで…逃げます（恥知らず）。

いえ、これは逃げではありませんね。ただの転進です。
というのも、「かれら」に対して敵対行動を取った際、全ての「かれら」が反応するわけではありません。

難易度によって変わりますが、イメージモードだとせいぜい襲われた個体を直接見た連中、その連中を見た連中くらいですかね？

そのくらいの数の相手ならば今のスキル重視育成のめぐねえでも楽勝です。幸い辺りに人影は無し…とは言いませんが地下から上がつてきたすぐのトイレ辺りのぼつち「かれら」（単数なのに複数形）が不幸な事故（重要）の被害者ですし、目撃者も割と過疎区域だつたため少な目です。

ただ、ここで「目撃者消さなきや…（ハイライト無し眼）」と「かれら」を急いで排除しようとする、それを目撃した「かれら」とさらにそれを目撃した「かれら」が増えれる可能性が高いです。それよりは目撲者はほかつておいて転進し、追跡を撒いた後で捕食を再開する方が賢い生き方です。ゾンねえ状態ですけど。

ちなみに、目撃者たちはめぐねえを見失つて一定時間経つと通常の「かれら」に戻ります。イージーモードだと某メタルギアソリッドの如くタイマーが表示されますので、安全安心魔界神です。

はいカカカツと逃げねえになつて、モグねえになつて、放課後になつて、やつてきました例の部屋！いくじな部屋よ！私は帰ってきた！核バスーカドーン！（嘘）

というわけで、ゆきちゃんとご対面しましよう！ちなみに、合言葉やＱＴＥ式の合ノックも決めておくことができますが、完全なお遊び要素であり間違えたりミスつたりしても全く問題ありません！だって生存者なんて数えるほどしかいませんからね（ニチャア…）。

合言葉を「オタカラ」にしたり、合ノツクをコナミコマンドにしたりしても全く意味はありません！：そういう系のウルテク、無いよな？（不安）

ただ、無言やノック無しで開けるのは止めましょ。それをやつてくるみちゃんにミアゲターソラハーセたり、りーさんにシヨツク死されたという事例もあるらしいですし？（目逸らし）

ちよ、今、体勢やばつ（ゴチンッ！）
オフツ！

コシヲキヨウダシマシターノソレカラコウトウブヲシタタカニウチツケマシターノ
：はい。今の状況を語りますと、めぐねえ扉開ける→ゆきちゃん渾身の突撃！→扉開
けたままの態勢で森崎めぐねえ（ふつとび）状態に↓ご覧の有様だよ！↑今こ→こ←
の状態です。

そういうえば某RTAで散々ゆきちゃんタックルをいなしておられた方がいらっしゃ
いましたね：（走馬灯）。

いや流石に死にはしませんよ！ただかなりのダメージと立ち上がりがれない、スタンなど
のいくつかのデバフがかかつただけですから（瀕死）。時間経過で治りますけど、戦闘中
かAnotherなら死んでた。

えー、せつかくゆきちゃんと再会しましたが、めぐねえは瀕死2歩手前、ゆきちゃん
は泣き疲れて寝てしまうというgd gd展開ですが、キリが良いので今回はここで終わ
ります。

次はゆきちゃんが夜の間に目を覚ませばゆきちゃんと対話。明日の朝以降になら
ならまた書き置き残して朝食、少し早めに帰つてからの話し合いになるでしょう。それ

ではまた次回。ご視聴ありがとうございました。

…あ、りーさんの様子見るの忘れてた（ボソッ）。ま、明日でええやろ。

第10話 まぼろし（よつかめあさ）

確か4日目だったと思いますが始めていきます。：4日目でいいんだよな？（不安）

あの後結局ゆきちゃんは起きてくれませんでした（泣）。こんなんで「えんそく」は丈夫なのでしょうか？

「えんそく」ですが、基本的に人数が多ければ多いほど物資回収量が増え、行く日が早ければ早いほどモール生存組の回収人数が増えます。ちなみに、破壊力は握力×体重×スピードで求められます（唐突な花山算）。

前者はとりあえず置いといて、後者から説明いたします。

あ、華r・曹操（セーフ！）。毎朝恒例の「かれら」漁りは早めに切り上げ、空いた時間でりーさんの様子見とゆきちゃんについての相談、夜中にゆきちゃんとのお話しとう予定で行こうと思います。置手紙には夜中のことしか書いていませんが。

べ、別に部室から離れたゆきちゃんがワケアリっぽいから気を遣つた（ry！　た、ただ他の女の事を手紙に書くのはマナー違反だつて匿名希望の方から言われた（ry！　か、（ry！　（ry・ド・ラ・（ry感）

モール生存組の回収についてですが、最初は圭、太郎丸…もとい霸王丸、みーくんがいます。え？ 他の生き残りグループ？ いたつけ？（某コーホ○式腋巫女感）ですが、

ひちにが たつたび いなくなる
ことになります。

馬鹿野郎！ どうしてこんなことになつてるんだ！ 言え！ なんでだ！ という幻
聴が聞こえてきそうです。

やめて！ 言うからもう……やめてよ……っ（情緒不安定）

ではまず かならず さいしょに いなくなる圭の解説から。

みーくんの彼女こと（？）祠堂圭さん（以下、「圭」）については、原作もアニメも未
視聴勢お断り状態のこんなクソザコ小説動画のご覧の皆様には当然ご存じでいらっしゃるでしょうから省くとしまして…

圭を圭たらしめるあの名言「生きて（い）れば それでいいの？」が発せられた「離
婚イベント（非公式名）」が2日目に起き、その後は「私は……イスカンダルの……Kで
……聞こえますか？」の放送イベントで少し猶予がありますが、このモードではほ→

ぼ←回収は不可能でしよう。

次に それでも こないと いなくなる ダルルオ!? 丸の解説を。

アニメ版ではみーくんと一緒にモールで救出されて、以降学園生活部と共に暮らす太郎丸ですが、原作だと…羅刹丸になります（比喩表現）。ネタバレしましたのでご注意ください（ネタバレすると言つた時、その時ステにネタバレされているんだっ！）

このモードでは両方のパターンを再現しようとしたためか、3～4日目まではみーくんと共に救出、それ以降だと5～6日目に羅刹丸の姿で学校に現れます。流石に原作のように学園生活部に保護→「かれら」化→放逐→再来、という流れの再現はできなかつたようです。開発陣の「許してください！ 次に解説する子が何でもしますから！」というような嘆きが聞こえてくるようですよ。

最後にみーくんは…ナオキです。いや何言つてんのお前？ （自問自答）

みーくんに関しては基本的には最後までちゃんと生存しています。…まあ生存はしていても、例えば「あめのひ」（2回目）にモールに到着した場合には期限内に学校に戻れなくなるのでゲームオーバーですが。

現在のα版では高校脱出までしかプレイできませんので、「あめのひ」（2回目）の最終決戦を乗り越えたメンバーがみーくんのところに行つた場合（8日目以降）はどう

なつている？　といった疑問は残念ながら解き明かされません。リメイクしてくださいさる方々は是非「ゾンねえモード完成版」を作つて書いて、こういつた疑問を解決してくださいます。お頼み申し上げますよ（丁寧なホモ）

ただ、これはあくまでバニラ状態の場合です。このモードの売りである「逆行」によつて前の状態を引き継いでいる場合はこの限りではありません。

例えば、

- ・前周回：太郎丸を救出→羅刹丸にして殺さず放置→逆行

逆行先：太郎丸（中身羅刹丸）が圭美樹夫婦（？）惨殺
とか、

・前周回：逆行に次ぐ逆行で強くなりすぎてさらに追い逆行

逆行先：迎えに来た時にはモール完全制圧状態でお出迎え

みたいなことも起こり得るのがこのモードの怖いところです。今回はみーくんが逆行状態なのでその影響がどう出でているやら…。

回収人數（十蛇足）の説明はこのような感じですね。では次に物資回収量（十蛇足）の説明をさせていただきます。こつそり変えるな♪（コラ！）

物資回収量ですが、当然人手があつた方が回収量は増えます。ただ、回収メンバーの

状態によつて増減はします。

例えば、メンバー全員がくるみちゃん並みに鍛え上げられていればめぐねえカーが「らめえええ！ もう入らにやひのほおおお〜！」とビクンビクンするまで回収できます。逆に全員がゆきちゃん状態ならば「何の成果も!! 得られませんでした!!」となるでしょう。というかそれを通り越して全滅しそう：（ボソツ）回収するメンバーもいますので、物資回収の人手にするなり護衛や戦闘に回すなり、高度な柔軟性を維持しつつ臨機応変に対応しましょう。

今回の「えんそく」は出立メンバーがお察しの状態ですので、物資はオマケです。最悪得られなくともかまいません。くるみちゃんがいないですし（そつとりーさんの方を見る）、ゆきちゃんは部室とは別会計の地下備蓄で養つてるので部つ室…もとい、部室の物資に関しては購買にある分だけで足りるでしょう。

目的はズバリ、みーくんです。お前の方が、欲しかったんだよ！ （誤解を招く発言）

今回はくるみちゃんがいませんので（またりーさんの方を見る）、「あめのひ」の防衛戦力の面で不安があります。その点みーくんは原作でくるみちゃんがああなつてしまつた後（間違えてりーさんの方を見る）シャベルを受け継いで、学園生活部の戦闘班

をしていたのである程度頼りになります。武闘派インテリつて某霧島さんみたいですね。俺のマイク（意味深）もチエツクしてもらいたいです：（バカ）

何より、前の周回の記憶を保持していきますので、りーさんとゆきちゃんの良き理解者となつて精神面で多大な貢献をしてくれるのでしよう。こんな子を見捨てるだなんて僕にはとてもできません！（クツソ白々しい顔）

…え？ 他2名の生存者？ 今回は（日数的に）ご縁が無かつたということで…。お

二方のご健勝を心よりお祈り申し上げます。（クツソブラツクな塩対応）

さて、では本日の朝ごはんはこのくらいにしてゾンねえをかんつきんつしらいつつりーさんとゆうれえの対談と行きましょうか。実は「えんそく」の説明の最中に「かれら」を屠っていたのさ！（某カードゲームの如き後出し）

：ちよつと監禁部屋の封鎖を念入りにしておきましょう。俺の勝手な慢心でゆきちゃんにドアをこじ開けられたくない…。（霧が濃くて画面が見えない方は除湿器の使用をお勧めします）

というわけでえ、へいりーさん起きてますかー!?（ここ）で「生きてますかー!？」の言いまつがいは流石に不謹慎なので止めておきます。わちきは気遣いが出来る大人なの

で

「みんなお待たせー。ちょっと遅くなつたけどお昼ごはんよー」

「朝ごはんとも言えるけどなー」

「ごめんねくるみ。ちょっと疲れて遅くまで寝てたから」

「じゃあさじやあさ！ 朝ごはんとお昼ごはんの2食分食べるつてゆーのはどう!?」

「駄目よめぐねえ？ 食べすぎはめつ！ それにそんなに食べたらおゆはんが食べられなくなるわよ?」

「えー？」

「ははっ。めぐねえは食いしん坊だなあ！」

「むー！ くるみちゃんひどいよー！」

「はいはい2人とも喧嘩しないの。ごはん冷めちゃうでしょう？ せつかくの作り立てなんだからおいしうちに食べましょう？」

「そうだな」

「はーい」

「よろしい。それでは、いただきます」

「いただきま（ー）す（ー）」

(走者の止むに止まれぬ事情のためしばらくあいやヴァルテンくだしあ；；)

……自分が□いいすか？（事後報告）

今的心境を語るなら：んにやび、やはりこの言葉が相応しいでせう。それでは皆様一
緒に。

スーツ：（大きく息を吸い）

どうしてつ！ なんでこうなるのよつ！ なんでつ！ なんでつ！ こんなのつ！
どうしようもつ！ ないじやないつ！ (- ; w ;)

…ふう。

えー、察しの良い人も普通の人ももうお解りかと存じますが、察しのあまりよろしく
ない方のために説明いたします。

どういうことだオイ：。コイツ死んでるじゃねえか！（SKRKKYUK感）

いや別に死んじやいねえよ！ ただリーサンがゆきちゃんになつてるだけだから！
(キヤラ崩壊)

かのじよはもともと せいしんてきによわつていたようです でも いよいよ げ
んかいにきちゃつたようです。（某ルート3風説明）

ただ自分の手でくるみちゃんを亡き者にし、ゆうれえに言われるがままに何人もの人殺しを行い、目の前で何度も何度もめぐねえが「かれら」に殺されるのを目の当たりにしただけだというのに、一体どうしてこんなことになつてしまつたのでしょうか？

（コテン？ と首を傾ける）

ゆきちゃんと違う所と言えば、ゆきちゃんがめぐねえの幻覚だけ見ていたのに対し、どうも会話（？）を聞いていると、複数人の幻覚が見えているようです。

しかも「ゆきちゃん」に当たる人物が「めぐねえ」に変わっているようなんですよね。どうしてつ！ なんでこうなつてているのよつ！ なんでつ！ なんでつ！ こんなのつ！ わけがわからつ！ ないじやないつ！ （C V：某淫獸）

いや本当にどうなつてやがる：（素）。みーくんがいないのは見てている幻覚の時期的な問題かもしれません、ゆきちゃんは最重要人物といつてもいいでしょう。メタ的なことをいうなら「がつこうぐらし！」という作品の顔といつても過言ではないでしょう。視聴者の方々もゆきちゃんの（可愛さ・元気さか例のシーンの衝撃でかはさておき）影響でこの作品にハマつた方が多いのではないでしようか？ ちなみに私はめぐねえに全てを持つて行かれました（隙自語）。

……まあ、めつつつちや気にはなりますが、その考察については考察班なら各人に任せるとしますが、お任せするとします。

喫緊の問題は別にあります。

それは、「この状態のりーさんがゆうれえを認識していない」という問題です。
 ひどいよ……こんなの、あんまりだ：H E E E E Y Y Y Y あ ア
 ア ア ん ま り だ ア ア ア A H Y Y Y A H Y Y Y A H Y W
 H O O O O O O O H H H H H H H !! おおおおおおれエエエエエのオオオオオ よ
 てエエエエエがアアアアア～～～!! (K N M A C D C 感)

不定期な更新速度（十書いた本人が読みたくないほどの出来）のため皆さまお忘れかもしぬませんが、「靈体操作」に“発狂状態の対象者に～”という条件があつたことを覚えておいででしようか？

そして当時のゆきちゃんや今のりーさんが陥っている幻覚症状は「特殊発狂」であつて「発狂」ではないのです。精神の完全崩壊を防ぐために、害悪となる情報に対するガードを固めているためなのでしょうか？

こうなつては今の段階では観賞は出来ても干渉はできません（激うまギヤグ）。呼びかけ続けるのが物語的には正しいのでしようが、ここは潔く引きましょう。非常の際に非情の対応を取るのが指導者として必要みたいなことをどこぞのココア閣下も仰つていたような気がしますし（クツソうる覚え）。

当初の予定が進められなくなりましたので、ここはプランBで行きます。高度な柔軟

性を維持しつつ臨機応変に対応するとも言います。「要は行き当たりばつたりじゃないか」と思った人はこのモードでの動画を取つて公開して、どうぞ。たとえ自信が無くても大丈夫ですよ。俺だってこんなクオリティの動画作つて公開しているんだからさ！（同調圧力）若干後悔しているのは黙つておこう。

今回はここまでにさせてください。ちよつと色々リアル精神がヤバイので。次回はゆきちゃんとの2者面談、その他は…それは秘密です（某後姿がゴキブリ似な魔族風に）♪まあ、予定は未定ということです。それでは、次回にまたお会いしましょう。ご視聴ありがとうございました。

第11話 しゅつぱつ（よつかめひる／よつかめよる）

教え子が段々とゆきちゃんになつていく？ゲーム実況はつじまつるよー！

前回はりーさんがソーサン（想像力豊かなりーさん）になつたところでしたね。着々とりーさんゆきちゃん化計画を進めるめぐねえである。そんなにゆきちゃんが好きかあー！（御大感）

大好きです！

さて、前回「ここは潔く引きましょう」と言つたな。あれは一部嘘だ。（「一部」と逃げ道を作る小心者）

いやあスマセーン。りーさんがソーサンになつたのがショックで思わず転進しうと口走つてしましました。ソーサンを少々鑑賞：ん“ん”つ！観察します。

理由はソーサンの戦闘能力の確認です。さらに言うなら「えんそく」にソーサンが耐えうるかどうかの見極めです。

「えんそく」に行かせること自体はそろそろ物資が不足してくる頃合いでしょうし、大丈

夫でしよう。たとえ無理でも行かせます。なあに、手はあります（嫌がるソーサンを無理やりイカせようとする人間の鑑）。

ただ、めぐねえが援護出来るのはあくまで学校の敷地内までなので、校門を出てからはソーサンに頑張れ。頑張れ。してもらう必要があります。ゆきちゃんに戦闘能力はありませんし。そもそも車の運転できるのでしょうか？

もし戦闘ができそうになれば：いや、やめておきましょう。縁起が悪い。

「〔び〕ちそまさまでした！」

「はい、お粗末様でした」

おつ、どうやらソーサン一行の食事が終わつたようですね。では観察していきます。

「じゃあ私、授業に行つてくるねー！」

「おう、行つてらー」

「いつてらつしやい」

えー、おそらくですが、向こうのめぐねえが授業に行くのを見送つているのでしょうか。こちらのめぐねえと区別するために、以後あちらのめぐねえを「イメねえ」（イメージめぐねえ）と呼んでおきます。：：：マイチです。たぶんこの呼び名は流行りませんね。例

の顔文字は流行つても。（倒置法）

「じゃああたしらも行くか！」

「そうね。これ洗つたら行きましようか」

「うわ…。2人分の食事が作られたまま捨てられています。もつたいねー…。もつた
いないオバケがで、出ますよ…。」

「そんでもつて食器洗いが終わつたら、ソーサンがそのままシャベルを持つて部室を
で、出でていきますよ…。」

「どうやら見回りに行くようですね。原作やアニメではくるみちゃんの役割で、りーさ
んは家計簿のような一般的には「お母さん」のようなことをしていましたが、まあ幻覚
のくるみちゃんだけで見回りなんてできませんから、そこは都合のいいようにイメージ
を改変しているのでしよう。」

「あ、「お母さん」についてですが、あくまで私の中での一般的なイメージですので、主
夫の方々やその他家庭の役割が違うといったご家庭への偏見があるという訳ではありません。
ご理解ください（先手を打つていくスタイル）。あ、あとりーさんが歳喰つてる
というわけでもありませんので。」

「……おやすみなさい」

「……」れで終わりね

グシャツ：

おおう。強いですね。
バリケード外の見回り兼「かれら」減らしを観察しているのですが、むしろ幻覚後の方が強いかもしません。

あ、ちなみにめぐねえが途中で「お食事」を切り上げた結果、2階に多少「かれら」が残つていたので今回の事実確認が出来ました。運が良かつた…計算通りです。こうなることは予想済みでした（キリッ）。

「そうだ、くるみ。ちょっと相談があるのだけれど」

「あん？」

「実は食材やら何やらが色々と足りなくなつてきててね？」

「ああ、じやあまた肝試しか？」

「ううん、購買部にはもうないから、外までいかないと」

「それつて…」

もしかしてオラオラ「えんそく」ですかーッ！？

まさかソーサンから「えんそく」フラグが提案されるとはこの海のリハクにも予測できなんだわ…。

まるでニコポナデポ！ド三流の物書きが展開を思いつかなくてご都合主義でゴリ押ししたかのような都合のよさです！（何故か涙腺が緩んできましたが、嬉し涙でせうか？）

「えんそく」行けるよ！やつたねめぐねえ！（持つたグーマちゃんに微笑みかけつつ）いやあ嬉しいですね！安心しました！

もし仮に物資不足の素振りを見せせずに「えんそく」の開催が危ぶまれていたら、最終手段としてソーサンの睡眠中に「すいみんがくしゅう」と称して「遠足に行きましょう」「えんそくにいきましょう」「エンソクニイキマショウ…」とゆうれえがソーサンの耳元でナーンドーモーナンードモー咳くことになつていてましたでしょ。

そうなつていたら、リーサンの寝顔がスピースピー…（—▽—）から人生急落ゲームをプレイ中の如き苦悶の表情になり、リーサンやめぐねえの心の傷（+めぐねえの罪状）が1つ増えるのと引き換えに「えんそく」の開催率がアップしてましたでしょ。いやあそんなことにならなくて本当によかつたよかつた！（ワインとツマミを片付けつつ）ということでこの辺で引き上げさせて貰いましょう。観察も少々長引きましたし、ゆきちゃんとの面談に備えて食い溜めもしておきたいので。

「ええ。じやあ早速今日の夕方にも行きましょうか」

……ゑ？

「めぐねえも今日の授業は遅くならないって言つてたから丁度いいかもな」「そうね。めぐねえが戻ってきたらすぐ行けるよう準備しましよう」

……うそーん。嘘だつ！ 嘘だと聞いたまえワイズマン伍長！

まさかの速攻ですかーッ!? 速さが足りないとどこぞの兄貴はニッコリ (*、 ω、 *) でしようがねえ！

こつちの準備（ゆきちゃん説得）が出来るわきやあ！ ねーだルルオ！

「遅め」の昼食を採つて見回りして数体の「かれら」を殺してこの発言です。夕方出発ということは、すぐ帰つて準備してれつづらざーの流れでしよう。

準備も「遠足のしおり」を見る限りそう時間がかかるとは思えません。イメねえも幻覚ですので、準備が終わり次第戻つてくるはずです。

そして学園生活部一の俊足であるくるみちゃんと割と危ない駐車場までの道のりでしたので、彼女より鈍足：移動速度が遅いソーサンでは流行らせコラ！ (*、 ω、 *) になるでしょうから、ちらの援護は必須です。

よつてゆきちゃんを説得する暇はありません。むしろ話してしまうと、というか会つてしまふとヤバいかもしれません。

昨夜の状態からすると、ゆきちゃんの状態は相当追いつめられているはずです。例えるなら、親に捨てられそうな子供といった感じでしようか？：自分で言つといて何ですが、めつつつちやハマりますねこのイメージ～～；

会つてしまつたらだめるのに相当時間がかかりそうですし、無理やり突き放すと精神的ダメージがさらに加速してゆきちゃんがゆきちゃんに戻るなんてことがあるかもしません。ゆきちゃん量産は目指していませんし、すでに別の方がそのような目標を立ててプレイしていらっしゃるのでそんな事態は避けます。

ですので、ゆきちゃん説得は諦めて「えんそく」はソーサンだけに行つてもらいます。クツソ不安ですがくるみちゃんもめぐねえもいるから大丈夫でしょう（なお幻覚）。みーんながいれば大丈夫♪ウツ…（～；～；～）

ということでやつてきましためぐねえカー強奪作戦。あの車はいただいていく。「えんそく」出発のために！

：まあ元々自分の車ですし、使うのはソーサンですけど。ついでに突っ込むのもソーサンですけど。

「よーい」

「ドン！」

お、ソーサン（髪型くるみちゃんver）が呐喊しましたね。呐喊するのはライバルの連邦軍士官なんですが、ママエアロ。

ただ、やはり本家くるみちゃんよりも遅いですね。けつこうな数の「かれら」に絡まれそうになっています。

そんな立派なモノをぶら下げやがって。スレンダーなくるみちゃんを見習えってんだ！なんていうと物理的にソラヲミアゲサセラレル（隠語）ことになりそうで黙つておきましょう。いいですね？

それではこちらも行きましょうか。【かれらを操る程度の能力】発動！ソーサンの周りで派手に暴れて「かれら」のヘイトを溜めてタゲをソーサンから逸らせましょう。そちらじゅうで派（手に）やつたる！（＊、＊、＊）

「何かあいつら仲間割れしてないか？」

「そうね。どうしたのかしら？」

「腹減つて共食いでもしてるのか？まあ何にせよこつちには好都合だ！今のうちに一気に行くぞ！」

「ええ！」

時々不思議そうな顔をこちら（能力発動中の個体）に向けながらも、ちゃんと「から」を振りほどいて目的地へ向かってくれていますね。こちらが「めぐねえ」に見えていないのでしようか？ 幻覚を見ているのに幻覚が見えていないとはこれいかに？

まあ前みたいに取り乱されることがないのですごく助かりますが。【靈体操作】での干渉ができないのは痛いですが、今の方々がやりやすい部分もあるというのは心情的には複雑ですが助かります。

後は駐車場へ向かうソーサンに合わせてちよちよ能力の対象を替え、常にソーサンをフオローできるようにしましよう。相手をとつかえひつかえするめぐねえの図：（&何度も同じネタを使い回す制作者の図）（ボソツ）。

駐車場に着いたぞ！（濃霧発生）

後はソーサンがめぐねえカーリを見つけて鍵を刺してドアを開けるまで護衛し、出発する際に邪魔になる「かれら」をどかすだけです。

めぐねえカーリのツラは割っていますし、ここまで来れば出発に関しては問題ないでしょう。

そういえば、運転大丈夫つかね（今更の疑問）？ 嫌ですよここまで来て駄目なんて。

(素)

「りーさん焦るな！落ち着けば鍵なんてすぐ入る！」

「でも早くしないと！」

「大丈夫だ！あいつらまた仲間割れしてる！」

「えつ？」

ソーさんはやく！はやく！はやく！（フハハハ！怯えろ！竦めえ！数の暴力を活かせぬまま死んで逝けい！）

ガブシユツ！

ああ、逝つた…。よし次！君に決めた！（能力発動）

「（何だろう…。前にも同じようなことがあつたような気が…）」

ガブシユ！

か、「かれら」ダイーン！はおいといて（無慈悲）、次は貴様だ！（D I O感）

「りーさん！」

「つ！あ、ごめんくるみ！」（ガチャガチャ）

カチン

「入つた！」

「よし！運転は任せて！ゆきちゃんもシートベルトをしつかりね！」

「うん！」

ウエツヒツヒツヒツヒブオン！（CV：鹿目）

「それじや遠足に、しゅっぱあつ！」

「しゅっぱあつ！」

ブルワアアアアアアロオオオオオオオオ！（CV：若本&神谷）

ヨシ！（現場猫）

無事ソーサン一行が「えんそく」へ向かうことが出来ました！校舎に寄らずにそのまま向かいましたが、幻覚特有の謎ワープでもして無事全員乗車しているでしょう。…めぐねえ忘れられてないよな？（やや不安）

さて、今回はここまでです。（次に備えて「夕食」は摑つてますが特に変わり映えはないのでカット）

次回はいよいよVSゆきちゃん、もとい、ゆきちゃんと面談です。正直会話フェイズはクツソ苦手です。私の今までの作品の出来を見てもそれは明らかでしょう（自虐）。今までの完璧プレイとはほど遠い超gdgdプレイになるでしょうね…。許してください！ボルガ博士がなんでもしますから！

では次回をお楽しみに！皆様は夕食後の歯磨きをお忘れなきよう。

だい12わ めんだん（よつかめよる／いつかめあさ）

こ→こ←からが本当の地獄なゾンねえモード（ α 版）はつじまつるよー！

前回は確か「沖田の子供たちが往く…」（H J K T か←んちょ→う感）とソーサンを送り出したところでしたね。学園生活部滅亡の日まであと4日。（違）

さて、ゆきちゃんとの面談ですが…全く自信がありません（ガチ）。

外の人的にはゆきちゃんとの相性も最高ですしさんととなるでしよう。絶対大丈夫でしよう。

ですが、悲しいけどこれ、中身走者なのよね…。

ゆきちゃんは元々好感度やら正気度やらテンションやらが上がりやすく下がりやすい子です。鉄の女ゆきちゃん：（ボソッ）。

そもそもつて今の環境は、面白みのない地下、ひとりぼっち、外に出られないというまあひどいものです。訴えられたら負けます。

ですので、はつきり言つてどんな精神状態なのかちょっと予想したくないレベルだと思ふんですよ。

そして走者の対人コミュニケーションレベルは…ナオキです。

ただでさえ（家族や親戚などを除いて）おにやの子と話したことなど、あんまりどころか全く無い！と断言できる走者ですので、精神ケアなどあんまり出来ない！（ＫＮＰＫＹＵＭ感）

(同性どころか異性やそれ以外にもほ→ぼ←む一りい：なのは黙つておこう)

以上の事から……逃げ出しちゃダメですかね？（先生）というアイデンティティを捨てようとする私立巡ヶ丘学園の国語教師）

駄目ですよね。空気で判ります（IKSN）。僕は…逃げられない（カナヅチ弓兵）。

やつてきましたいくじな部屋！中にはゆきちゃんがい、居ますよ…（萎縮）。

やつてきましたいくじな部屋・中にはゆきちゃんがい、居ますよ…（萎縮）
扉の隙間からゴゴゴゴゴゴゴ…と某J○J○フオントが出てきそうな威圧感がが
が：（幻覚）

へへ：オラビクビクしてきたぞ：（SNGKU感）

正直ものつそい怖いのですが、こうしていても始まりませんので逝きましょか…。こんなところに居られるか！私は部屋に入るぞ！

ババアーン！

まあわかつてた（予知夢）

以前はこのまま転倒→後頭部直撃→いくえ不明寸前という失態を犯しましたが、性もとい、聖戦士に同じ技は2度通用しません！しつかり抱き留めます。森崎君なら吹つ

ちなみにスキル【合気道】持ちならそのままぶん投げて追撃の羅生門！が出来ますが（外道）、そんなことをした日には秒でゆきちゃんが心身ともに死にますのでやめようね！

さて、では個人的に鬼門である説得パートの説明を。

一言でいうならリズムゲーと恋愛ゲーを組み合わせた全く新しいゲームです。よく
ありそだつて？ 気にするな！

今回の場合、抱き留めているゆきちゃんの頭を撫でて泣き止ませる第一段階。落ち着いて話し合つて溜まっているストレスを吐き出させる第二段階があります。

第一段階は撫でる手の動きに合わせてQTEが発生し、成功するとゆきちゃんの精神回復量がアップします。第二段階ではQTEに加えて会話内容による補正が加わります。

QTEは全部失敗しても回復量が据え置きのままなだけで回復はします。会話内容

による補正は下手すればガツツリ逝く可能性もあります。りーさんの「あなたねつ：」やくるみちゃんの「さつきから わかつたみたいに…！」みたいなセリフが出ると危険です。両方みーくん絡みぢやねーか：

これに各々の精神状態や相性の補正（不安定なほどQTE受け付け時間短縮、相性が良いほど回復量アップなど）が加わります。

こんなところでしょうか。
では始めていきます。

それでも、まさかゆきちゃん相手にこれが行われるとは、この海のリハク（ryū）
てつきりりーさん相手に苦労させられるものとばかり……。

カツト！（金髪の子感）

(よしよし、よしよし) これでえ、ラストオー! (惣流○アスカ○ラングレー感)

「……グスン……」

おち(つい)たな(確信)。

いやあ大変でした。皆様にとつては(カットしたので)短い時間でしそうが、私にとつては長い時間でした(GG—RN風)。

大分QTE受け付け時間が短くなつていきました。結果としては、まあ7割くらいは成功したのではないでしようか? RTAやTASなら失笑物でしそうが、これはただのプレイ動画ですので全く問題ありません! 後で響いてこないといいな(ボソッ

べ、別に長くなるからカットしたんじやないんだからね! た、ただ会話内容が思い浮かばないからカットということにしてお茶を濁しただけなんだからね! か、勘違いしてよね! (ルイズ・フランソワーズ・メンタンピン・ド・ラ・ドラ・ジッポンバ・ヴァリエール感)

さて、ゆきちゃんが泣き止みましたので次は第二形態…じやなかつた、第二段階の話し合いです。

…とは言つても、走者は先にも述べた通りコミュニケーション能力はクソザコナメクジですので会

話のキャツチボールなんてラバーズのスターンドでオラオララッショを試みるようなものです。

ですのでここは、ゆきちゃんに言いたいこと、吐き出したい思いなどを仰つていただき、それに対し全肯定させていただくというチキン戦法を取ります。鬼舞辻無惨を前にした鬼たちみたいに！鬼柱を前にした鬼たちみたいに！（鬼滅の○感）

ただ、同じような返答ばかりしていると話を真面目に聴いてくれていないとゆきちゃんに判断されて目が曇ることになるでしょうから、話は全て真摯に聞き取り、その都度適切にお答えいたしましょう。

まかり間違つてもテキトーに「おつそ娘娘な」を連発して取り返しのつかないガバを犯すなんてことはしないようにしましょう？

（ニッコリ）

では、二者面談を始めていきます。用件を聞こう（G13感）

まさかの撃破りの全カツト！『transparent』長くなるからカツトしたわけではないのです。ただ会話文が思いつかなかつただけなのです。（ARKHRHK感）

はい…。無事話し合いは終わりました…。（若干鬱）

その内容としましては、まず初めに既知の情報（逆行前の周回でめぐねえがいなくなった後の話や逆行後の今までの話など）が不完全な時系列順に語られました。ヒートアップ（？）したのか嗚咽交じりで語られることもあり、こちらまで涙がで、出ましたよ…。

驚いたのはゆきちゃんが部室を去つた理由ですね。まさか逆行初日のゆうれえとりーさんのやりとりを勘違いしたことがゆきちゃん回収の原因とは、この節穴のリハクの目をもつてしても見抜けなんだわ：（海）。

流石にこれについてはフォローしておきましたので、後々仲直りできるのではないか？りーさん今いないけどな！（汗）

次に「辛かつた」とか「寂しかつた」「悲しかつた」といった喜怒哀楽といった感情表現ですね（鬱）。ほぼマイナスイメージな感情ばかりでしたから、この分だと相当我慢してたんですねえ…。（若干 A B S N 感）

走者のリアルメンタルに被害が出ましたがゆきちゃんは救われたはずですのでよかつたです（素朴な感想）。

最後に、こちらの状態についてですね。考えてみたら、今のめぐねえは「かれら」で

思いつきり人殺ししまくつて いるんですね…。しかもゆきちゃんに襲い掛かった前科もあるというのに受け入れるとかゆきちゃんはホントええ子や…（涙）。何をしても守らねば…。

初めはすぐ追いつめられた感じがあつたゆきちゃんですが、今回の面談で（走者のテンションと引き換えに）ゆきちゃんはかなり持ち直した感じがします。よかつた…。これ以上はまた飢餓からゆきちゃんを襲いかねませんので、ゆきちゃんに了解を取つて今回の面談はこれにて終わります。続々は明日ですね。明日からはゆきちゃんと毎日ガールズトークしてゆきちゃんを喜ばせてあげるんだ…。

というわけで今回はここまでです。最初はどうなることかと戦々恐々していましたが、やつてみるとなんとかなりましたね（震え声）

ですのでえ、皆様もお、『がつこうぐらし！』のプレイ動画をお、作つて上げてみせんかねえ？（ねつとり）大丈夫ですよ私だつてできてるのですから！（同調圧力）

次回は5日目です。りーさん育成というこの動画の目玉の一つが無い状態で、果たして動画の内容は大丈夫なのか、それは視聴者様各位の眼で確かみてみてください。（なお動画がうpされないと確かめられない模様）ご視聴ありがとうございました。

だい13わ はいたつ（いつかめあさ／いつかめよる）

正解も先行きも見えないゾンねえモード（ α 版）はつじまつるよー！

前回はゆきちゃんとの面談をなんとか終えたところでしたね。走者の不安もヤバかつたですが溜め込んでいたゆきちゃんもヤバかつた（しみじみ）。

さて、朝も明けてきましたので朝のお勤め（「かれら」排除兼食事）に行きましょう。
それではゆきちゃん、行つてきまーす！（実はまだ同じ部屋にいたという…）

「行つてらつしやい。…でも、早く帰つてきてくれるとうれしい、かな…」

ふおおおお…。聞きましたか奥さん！まるで新婚夫婦みたいな会話じやああーりませんか！

しかももじもじしつつ上目遣いという「みんな好きだよっていうか」を彷彿とさせる仕草まで！コレハヨイ：（ニヤリ）

よーしパパ頑張っちゃうぞー！というわけで張り切つて人殺しをしに行きましょ
う！（サイコパス）

行つてきますのチュー！（なんてやるとかんっせんっしらうつ！可能性が激烈高いの

で脳内で）

：めぐねえが何をしに行くのか知つていてこんな反応をするゆきちゃん。心なしか瞳のハイライトも：いや、よそう、俺の勝手な推測でみんなを混乱させたくない…。（濃霧発生）

いつもならカツトしてしまうめぐねえの貴重でもなんでもない食事シーンですが今回はカツトせず補足説明を。

今ソーサンが「えんそく」に行つているため「かれら」排除の見回りができません。でするので、その分もめぐねえが受け持つて排除しておいてあげましょ。

ソーサンとみーくんが帰つてきたときにバリケードが壊れていたり、あまつさ 剰え部室が占拠されているのを目にした日にはワインが美味しい2人の中で決定的な何かが切れること請け合いでないので、

「瞳のハイライトが無い女の子に興奮するなんてとても理解できない（強調）」私のような善人（笑）はちゃんと彼女達の安心できる場所を守つてあげましょ。

あまり特別なことはしなくても大丈夫です。そもそも3階まで登つてくる根性のある「かれら」はかなり少ないので、日課の「食事」の時と本来見回りがある時間にでも3階に行ってサーチ＆デストロイすれば十分すぎるでしょう。

それと今更ですが、経験値欲しさに普段から3階のバリケード付近まで狩りのテリトリーにするのは止めておいた方がいいでしよう。ばつたり遭う危険性は勿論、変わり果てた姿を見られるだけで部員のS A N 値が逝くので。
 というわけで、さつきカットしないと言つたが、すまんありやウソだつた。（砲塔みたいな髪型した金髪の子感）

ただいまー！ つてわーたしが一言うよー

タタタツ

「おかえりーーー！（ダキツ）」

ゆきちゃん生きてた大丈夫ー。ふうー（安堵）…まあ冗談です。流石に帰つてきたらいくじなしになつてた（隠語）なんてありませんから。ありませんから！

ではではゆきちゃんの精神的ケアのための雑談たーいむ！

少女雑談中…

はい、実に心温まる時間でしたねー、Q T E も大分楽になつていてよかつたよかつた

特筆すべきは以下のゆきちゃんのセリフでしたね。

「あのねめぐねえ…。りーさんとみーくんにも手紙を書きたいんだけど、いいかな?」
どうぞ、どうぞどうぞ。

まさかこのモードでイベントが起こることは、この節穴の（ry…。
流石は原作でも数々のイベントを提案していたゆきちゃん。発起人の腕は落ちてないということですね。

これは「お手紙」イベントですね。

本来お手紙イベントと言つたら「いるさつ！ここにみんなが！」「わたしたちはここにいます」という自分たちが生きていた証を遺すため外に助けを求めるための手紙をそちらじゅうに派手にばらまいたるっ！というイベントです。

カフ○コンヘリの有無のフラグが立つ、プレイヤーキャラの造形美やアルノー・鳩錦（・2世）の活躍が見られる、ステータス的にも生きる希望が湧くため正気度が回復する、といった様々な影響がある一大イベントですね。

そちらではなく部員同士で仲違いが起きた時や誰かが風邪をひいて隔離された時など、顔を合わせにくい状況が生まれた際に行われる意思疎通のための手段です。今回は

顔を合わせにくいつてレベルじゃありませんけどね！（汗）

まあでもゆきちゃんがりーさんと仲直り（？）しようとしているというのは正直助かりました。この状況でさらに絶縁状を叩きつけるような性格ではないですかからねゆきちゃんは。

りーさんがソーサンになつてしまつてゆきちゃんとの合流どうすんべ？と思つていましたがこれならなんとかなるでしょ。最悪ソーサンがソーサンのままでもみーくんなら何とかしてくれるはずです。トラストみーくん！

というわけでそちらのおてがみは国語教師ですから！（重要）添削して、生徒会室学園生活部部室に配達してきましょ。〈これはたぶん遺書だ。と思つた人はゾンねえモード（α版）のプレイ動画を（r y）

ばーいそくー♪ばーいそくー♪たまにはばーいそくー♪

なんでカットが倍速になつてているんですかねえ？…まあこの後何かが起ころるからですが。

普段から倍速使つていれば何（で）等（速に）構文の出番でしたがカットでは使えませんね。今後は倍速を使いましょ。（マジでクツソどうでもいい雑談）

はつはつはつ

ガリツ
ガリ

あ、やべつ：（ボソツ）

はい！学園生活部部室のドアをガリガリしているのはジローラムではなく、霸王丸：でもなく太ルルオ丸（仮）です！健常状態と区別するために羅刹丸と呼んでおきますね（謎）。

羅刹丸の出現条件は以前（よつかめあさ）にお話ししましたので今回は戦闘の際の特徴や戦闘力などについてお話しします。

アニメ版では半(?)羅刹丸の状態でゆきちゃんに襲いかかっていた多数の「かれら」を蹴散らすというクツソ強い戦闘力を見せつけてくれましたが、この羅刹丸は原作版のウイルス浸蝕が進んでいるVerなのか流石にそこまでの強さはありません。たぶんアニメ版そのままの強さだつたらりーさん泣きます。私も泣きます。

ただ、弱体化しているとはいえやはり強いです。小さな体故の当たり判定の小ささとスピードが厄介ですね。かがんで引っ搔こうとしてもこちらの動作が遅いので避けら

れます。首筋や二の腕などへの噛みつきを仕掛けてきたら反撃を当てるこどもできますが、足を狙われたら厄介です。

どこぞの元陸上部のライズつて子（仮名）や、あるいは単純にプレイヤースキルが高い方なら難なく戦えるのかもしませんが、めぐねえはただの私立巡ヶ丘学院高校の国語教師（必死のアピール）ですしい→？走者もへっぽこな腕前ですから結果はお察しです。察して？察しろ！（3段活用）

今更ですが、何か武器を持つてきた方が良かつたかもしれませんね。知力がある程度あれば武器が使えますし。モツブさすまたや杖さすまたがあれば低い位置への攻撃もしやすいですし、わざとそれらを噛ませておいて攻撃を封じるということもできたと思いますし…。

べ、別に忘れてたつてわけじゃないんだからね！た、ただ…えーと、その…そ、そう！リスクペクト動画の義務らしいガバを果たしただけなんだからね！か、勘違いしてよね！（（ry 感）

ガアアツ！（ガブツ！）

ああああああああ…（イライラ）

めぐねえですがこちらの攻撃が当たりません。

ブン：ブン：状態のめぐねえがシェイイハシェイイハ！状態の羅刹丸に勝てるわけない

だろ！いい加減にしろ！

ということで、逃げるんだよオ！（某一族伝統の戦法）

と言つても本当に逃げ続けるわけではありません。これは反抗作戦のための布石です。いわばプランBです（？）

先も言つた通り、羅刹丸の強みは当たり判定の小ささとスピードです。ならばその強みを活かせない所で戦えばいいのです。

そんな場所あるか！と思ひの方、あるんです（KINKSG感）

その場所とは…

ガアアッ！（ガブツ！）

…もう少々お待ちください（#^ ^#^）

はいお待ちどうさま！着きました！その場所とは！

トイレです（真顔）

トイレです（重要なことなので2度言いました）

ちなみに男子トイレです（クツソどうでもいい補足）。女子トイレより近かつたので。どういうことなの：（レ）という方が大半でしようから説明しましょう！（某金髪の

説明おひ…おねえさん風)

どうせアレだろ？狭いから襲い掛かられる範囲が限られるからだろ？と思つた先読
みニキネキもいらつしやるでしようが違います。

それは…こうします！（といいつつ個室に入る）

だらしねえし…（レ）と思われていらつしやる方、今少しお待ちを…。

ガアツ！（バンツ！ガリガリ…）

今です！skmddy！（諸葛亮ノーレッジ感）

バンツ！

ギャンツ！

これです！これが狙いです！

バイオ4をプレイした方はご存じかと思いますが、ドアの開閉時に敵を巻き込むとダメージを与えることができます。特に基本武器を使えない某金髪の子操作時は数少ない攻撃手段です。

その攻撃方法がなんとこちらでも使えます。しかもひるむというオマケ付きですの
で、この隙にい、距離を詰めてえ…。
ヴァニラさん、貴方はド畜生だ！（幻想小足）

クウンツー

よし撃破ア！あー辛かつたつす。

かなり被弾してしまいましたね。あくもう滅茶苦茶だよ。

とりあえずまずは忘れないうちにここに来た本来の目的である「おてがみ」を学園生活部部室に置いていきましょう。配達を忘れるなんていうガバを期待していた人々、この私に精神的動搖によるガバは決してない！と思つていただこうッ！（目逸らし）

……持っていた「おてがみ」が血まみれだつたり、隣の放送室の扉でもドアハメが出来ることに今更気づいたりして精神的にめつづつちやガツクリきていることには触れないでいただきこうツ！（さめざめと泣きゐたる）

任務完了！有事帰還しました！
(無事でなかつた)

——おかえ……つ！」

ヌツ？ ゆきちゃんが突進の途中で止まりましたね。

あ～めぐねえ大分怪我しましたからねえ。あの後八つ当たり食事兼レベル上げのために「かれら」狩りをしてまさに血で血を洗う状態にしましたが服は取り繕えませんので隠蔽しきれませんでした。

おかげでゆきちゃんが泣きながら縋るよう抱きつくなになつてしまひました。次からは全裸で出かけませう（※無理です）。

おい…おい…やべえよ…やべえよ…

「あ、あ、あ、あ、あ、あ、あ、あ、あ、あ、
！」

どうしてっ！ なんでこうなるのよつ！ なんでっ！ なんでっ！ こんなのつ！
どうしようもつ！ ないじやないつ！（大号泣）もう やだよつ（サラダバー）
やつてやる！やつてやるぞ！（SMD兵）よからう！やつてみろ！この我に対して！

D
I
○
感

あ、の、うえ、う（某總理感）色々取り乱しました。申し訳ございません。ゆきちゃんも走者もメンタルがほぼイキかけましたが私たちは元気ではないです

ね。私たちはここにいます。（意訳：死ななきや安い）

本来なら「あめのひ」に向けてのレベリングのために「かれら」狩り、またはゆきちゃんに血染めにしてしまった「おでがみ」の再製作をお願いしたかつたのですが、またゆきちゃんとの面談になりそうです。アーナキソ（A、）

まあ羅刹丸を斃したことで最低目標のスキルアップまではできたので良しとします。
…良しとします！（未練げ）

コンピューターが弾きだしましたデータによりますと、次の動画は短くなる予定です
じや。うわへへですので、その辺りにつきましては次に回します。

それでは、また次回お会いしましょう。ご視聴ありがとうございました。

だい14わ あらしのまえ（むいかめあさ／むいかめよる）

嵐（「あめのひ」）の前だけすでに荒れに荒れてるゾンねえモード（ α 版）はつじまつるよー！

前回はゆきちゃんの慟哭という愉悦部大歓喜な最期最後でしたね。傍から見ている分には愉しめるでしようが、プレイヤーとして当事者という立場になると一転してクソビビること請け合いであります。

ここまで取り乱すということは、これは依存度が狂依存までイッちゃつてますねきつと。

あ、ちなみに狂依存は私の中で勝手に決めたランク付けです。依存→強依存→狂依存という感じに。ただのファーリングです。

「d! n! n! n! k! d! n!」とお嘆きの r-s n もいらつしやるでしょうが、ゆきちゃんならまだ持ち直せます。

ゆきちゃんは正気度が上がりやすく下がりやすい纖細：ゲフングエフン！不安定な子

です（謎の言い直し）。別の言い方をすれば、正気度が危険な領域に入つても引っ張り上げるのは割と容易だということです。

ということで、治療を済ませつつ（技能無し＆極度の興奮状態のゆきちゃんがイロイロとやらかし：やつてくれました）、今晚はゆきちゃんと一緒に寝ましょう（意味浅）。まあめぐねえは眠れませんがね。

そして、寝て いる隙に人狩り：といきたいところですが、ここは安全策を取つてちゃんとゆきちゃんが目覚めるまで添い寝してあげます。もし万が一ゆきちゃんが起きた時にめぐねえがいなかつたらきつとゆきちゃん（と走者）の精神が死ぬことになりかねませんので（震え声）

みんなー！おつはようー！（ゆきちゃんのものまね）
さて、今朝のゆきちゃんは…？

「あ…？つ！～～～～つ！」

ギュウツ！

おおう…。無言の抱き締めです。しかも愛しくて思わずというよりも行かないで！逝かないで！側にいて！離れるのはイヤ！という気持ちが伝わつてきそうなヤツです。ゆきちゃんは涙をこらえて いるようですが、こっちがガチ泣きしそうです（しそうと

思つてゐる時、その時スデに泣いてゐる

これはちよつと外食（隠語）行つてきまーすとはとても言えないですね。

ということで、腹ごしらえは地下の貯蔵物資になります。

闇の書職員用緊急避難マニュアルに記載されている通り物資はかなりの余裕があるため、量については心配はいりません。むしろ少人数（「本来は」めぐねえ1人）+短い日数（7日間）の相乗効果で使い切るのが難しいくらいにあります。

たとえめぐねえが「かれら」状態の弊害で大食らい+料理技能↓低下で空腹回復力減少という目も当たられない状況でも、物資のみで餓死を免れることができるくらい豊富です。多人数性感生還プレイ狙いの方々から怨嗟の声が聞こえてきそうです。ザ
マア

ただ、この食事法だと経験値が貯まらないんですよね。明日は「あめのひ」ですの
で、できるだけめぐねえを育てておきたい（意味浅）のですが…。そして私はめぐねえ
に育てられたい（性癖暴露）

ひどいじょうたいなんで ぶつし
うまかっ です。（例の日誌リスペクト）

楽しい宴会でしたね：（除湿器使用推奨）。ゆきちゃんも持ち直したようでおかつたよかつた。やっぱり食事は気の置けない人と一緒に楽しく撮るに限ります（持論）。

そして予想はしていましたがめぐねえがすごい食べっぷりでしたね。通常の3倍はあつたでしょうか？まあ色が赤っぽい？ですしアホ毛もありますし多少はね？もちろんもちろん、食べたのは物資だけですよ？ゆきちゃんも食べたい的なジョークは洒落にならないので自重します。

さて、今後の予定ですが、んにやび、語らいによるゆきちゃんの精神回復に努めますか。

「あのねめぐねえ。私でもできること、何かないかな？」
予定変更しましょう（君子ムーヴ）

唐突ですが、りーさんの発狂を防ぐ常套手段として、りーさんに仕事を割り振つて自分の価値を確認させる的なサムシングがありましたね（うろ覚え）。今回はそのゆきちゃんバージョンでしょうか。やはり私には人の心は解らないのですね。

とはいえてどうしたものか。

あ、そういえば前回「おてがみ」を血塗れにしてしまいましたね。

流石にアレをそのまま放置はマズイですよ！ね？

「わたしたちは元気です。」と書かれた血塗れの手紙が部室に…。そんな手紙をみたら帰還した2人の目が曇つちゃう!

ということで、ゆきちゃんにもう一筆お願ひします。

あ、そうだ(パリイ!)。ついでに本家「おてがみ」イベント用の手紙も描いてもらいましょう(ほぼ絵ですから「描いて」もらいます)。

ゆきちゃんに手紙を描いてもらつて、その間にめぐねえはヘリウムガスやら風船やらの用意をします。

この分業によつて、ゆきちゃんはめぐねえのために仕事が出来る。めぐねえは外出の大義名分を得られる。ビキビキビキニ1・2・3!まさに二兎を追うものは虻蜂を取る(木連でも間違い)。思いついた自分の才能(笑)が怖い。

ということで、ゆきちゃんに提案しましよう。ボンソワール(※今は朝です) マドモワゼル 愚かな提案があるのでどうだろ?

「やつ!」ブイツ!

ゑ?

「やつ! やつ!」(ブンブン!)

ゑ?

「だつて、めぐねえケガしたんだよ! あぶないよ! いつしょにいよ? ねつ? ねつ?」

エ、エ、ー！？（バリカン声）

いやまあ気持ちはわかります。めぐねえは怪我したばかりですし、今回も「おてがみ」関係ですからまた怪我するかもしれないと思うのも無理はありません。

ですがここは譲れません。血塗れおてがみのすり替えもそうですが、ゆきちゃんがめぐねえにべつたりで外出が封じられたままだとこの先支障が出ます。

「あめのひ」防衛戦でめぐねえがフリーだと学園生活部が防衛しているうちに放送室に単身潜入して帰りの放送を流すのも容易ですし、カプコンヘリルートでもゾンねえを監禁放置プレイしつつ「かれら」を操る程度の能力での援護が可能ですので難易度がまるで違います。

そのため、ここは説得（対話）します。押し通ーる！（アシタカ感）

少女説得中…

よし、何とか説得できました。ぎゅっと抱いてナデナデしつつ（対話だけとは言つてない）、紳士真摯に向き合つたのが良かつたのでしょうか。

まあ「絶対にケガしないで！ケガしたらすぐかえつてきて！」という若干矛盾した条件付きですが。

では行つてきます。

「きをつけてね？ホントにきをつけてね？」

わかっています。一発の被弾でゲームオーバーの気持ちで行つてきます（割とガチで）

ということで、ようやく許可をもぎ取つて外出しましたが、道具をそろえるのも疑似ステルス（基本標的にされない）状態のめぐねえなら樂々ですし、「はいたつ」の用意も歴戦の皆さまなら親の顔より見た光景でしようから…。倍速、ですかねえクオレハ…。

こちらの用意が整つたのでゆきちゃんに帰還組用の特製「おてがみ」+その他生存者用の汎用「おてがみ」をもら以に一旦帰ります。

「おかえりーつ！」ダキツ！

ただいま（ナデナデ）。ね？大丈夫だつたでしょ？

「うん！」

じやあ今度は「はいたつ」に行つてきまーす。あと軽く「食事」も…。

「えーあぶないよー！」

ちよつとだけだし十分気を付けるから。それに、ちゃんとゆきちゃんと一緒にお昼を

食べられるくらいに切り上げるから。

「ん〜…じやあいいかな？じやあ約束ね！」

はーい

うん、思わず頭ナデナデしてしまいました。気のせいか、ゆきちゃん若干子供っぽい気がしますね。まあかーいいからいいか（素）

はい、では「はいたつ」してきます。ここで部員専用「おてがみ」と汎用「おてがみ」を間違えるなんてお約束ガバは起こしませんよ？ちゃんと確認します。

うわっ、汎用「おてがみ」の文面が「わたしたちはここにいます。」になつてます。まだ警戒しないといけないです。

ゆきちゃんの場合、「おてがみ」を書いた時の精神状態によつて文面が変わることがあります。

（「ゆきちゃん状態」での本人の認識上含む）全員生存の場合かつ深刻な仲違いがないような安全な状態ならば「わたしたちは元気です。」になります。一番良く見るパターンですね。

次に、欠員発生や部員内の関係がギクシャクしているなどの不穏な状態ならば「わたしたちはここにいます。」になります。文面の変化だけで楽しそうにしているみんなの絵はそのままなので本人は自覚しない、無意識レベルでのSOS発信の可能性が微レ存かもしれないですね？

そして、「d! n! n! n! k! d! n!」のような全滅間近のような切羽詰まつた状態だと「めぐりがおか高校にいます。たすけて下さい。」になります（涙）。こうなるともはやみんなの絵など存在せず字はガタガタ、基本黒マジックやポールペン一色です。

裏話として赤や青のマジック、他の色の色鉛筆やクレヨンで書かれたリアVerも存在するそうです。低確率（一部噂では切羽詰まり度が上がるほど確率増加）で涙や鼻水などの跡が付いたオプション付き「おてがみ」、極め付きは血文字で書かれた「いしょ」もあるとか…。

リアVerについては「それしか使えないくらいの窮乏を表した」とのこと。その先是おそらく没案や都市伝説の類でしょう。：類ですよね？データ解析とかで真実だったら私は吐きますよきつと（割とマジ）。

閑話休題。まずは部室の血塗れ「おてがみ」を新品を入れ替えましょう。

郵便デース！帰つてきたら必ずハンコください！…ん？間違つたかな？ママエアロ。

部室終了。続いて屋上から暗黒空間にバラ撒…大空へ不法投k…「はいたつ」します。トンデケートンデケートンデケポカーン

コレデヨイ … (*、(*、(*)

ホントあつさり終わつてしましましたね。この後はいつものお食事風景ですので倍

速です。こんな動画内容で大丈夫か？（Lシャダイ）一番いいリメイクを頼む（他力本願）。

ただいま戻りました（丁寧）

「おかえりーつ！」ダキツ！

うーんこの様式美、アリだな。

食事して血みどろだつたためゆきちゃんとボディチェック（怪我の確認）をされたことは置いといて、さて次はどうしましょうか。

あ、そういえば地下の探索していませんでしたね（ややガバ）。

初期状態ではおクスリこと抗ウイルス剤は未発見状態で、探索をしていないと出現しません。

原作及びアニメでみーくんがすぐに見つけていたのは、「かれら」になつた状態のめぐねえが必死に探し当てくれて血の手形という目印まで付けていた献身の賜物です。泣けます。

どこぞのルート確定のためにあえて手形を付けさせず、さらには「筋力」を上げてまくるみちゃんに噛み付かせたゲス野郎にも見習つてほしいですね！ね！というわけで、地下の宝探しを兼ねての探検を一緒にしましょう！（意訳：探索を兼

ねてのゆきちゃんの精神回復作業)

「うん！わたしがんばる！すゞく、すゞくがんばる！」

いやどつちかというとゆつくり楽しんでいつてね？（精神安定重視のため）

少女達探索中…

それなりの成果が!! 得られました!!（キース団長の微笑）

今発見したものは、PCとサバイバル百科事典です。

前2つはあえて説明するほどでもないでしようが、最後のものはたぶん説明が必要ですでの説明いたします。

これは原作4巻第24話「これから」に登場したノートパソコンとCD-ROMのセットです。

内容は原作を買って読んでもらうとして（ダイマ）、効果は治療効果UP、バリケードの頑丈さUPです。

消費アイテムではなく所持するだけで効果があり、知力があるキャラなら内容を覚えて他のキャラにこれを渡しても効果が続くという強力なアイテムです。

しかも技能レベルUPではなく効果UPのため、元々の技能が高い人物がこれを使え

ばより効果的になります。音に聞きし激レアキャラのめぐねえ（養護教諭Ver.）がこれを使った日には、巡ヶ丘のリカバリーガールとなるでしよう（もどして）。

まあ今回は明日が「あめのひ」であり、所持者はゆきちゃん（後で渡します）、合流時に帰還組に渡しても有効活用はしにくいですが、次の逆行先で猛威を振るつてくれるでしょう。アイテムの持ち越しはできませんが、アイテム配置はほぼ変わっていないので今回探索されたコレは探索難度が最低になりすぐ見つかるので。

さて、こちらはこんな感じでしたがゆきちゃんの方は…：

「ねえ、めぐねえ、これ…」

お、それは今回の目的のブツであるおクスリですね。

最後まで使われないこともあるためエリクサー呼びたり、一部感染系バッドエンド狙いの走者各位にはいらない子を通り越してあると困る子と言われるどことなく金髪臭漂う（？）かわいそうな扱いされることもある、プレイスタイルによつて評価が分かれるアイテムですね。

このプレイでは…あ、っ！？（察し）

「これで治るんだよね？これを使えばめぐねえ治るんだよね！」

（治ら）ないです！あーそうだ！そういえばこのモードも感染系プレイでしたよ！（今更気づく特大のガバ）

やつちまつたあ！そりやあ治せる可能性があるなら使おうとしますよねえ！誰だつてそうするわちきだつてそうする！

でも「かれら」化してから時が経ちすぎているので効かないんすよソレ…。もう遅いつ！治療不可能よ！つて奴です。

ですから生存組用に取つておこうと思つていたのですが…。

モツピー知つてるよ！使つてもめぐねえが治らないつてわかつてゆきちゃんの目が曇るつてこと！

だからといって治療拒否したらそれはそれでゆきちゃんがショックを受けますし…。ゆきちゃんとめぐねえの探索場所を逆にしておけば良かつたですね…。もう…ホント…

どうしてつ！ なんでこうなるのよつ！ なんでつ！ なんでつ！ こんなのつ！

どうしようもつ！ ないじやないつ！

：「おみやーの特大ガバのせいじやろがい」と思った方は、モードは問わないのです『がつこうぐらし！』ゲームのプレイ動画をあげて、どうぞ。

えー、結局あの後おクスリ打たれても何も変わらず、例によつてギャン泣きゆきちゃんとQTEのプレイヤーへのダイレクトアタックコンボの時間になつてしましました

(白目)。

ごひ五飛、教えてくれ……俺はあと何回QTEをすればいい？ 俺はあと何回、この子と自身の正気度を下げればいいんだ…… ガバは俺に何も言つてはくれない……教えてくれ、五飛ごひ！

??? 「知りたいかね？」（カツカハオヨビジヤ）ナイデス

ちなみに、逆行初日にはめぐねえが自分に使えばええやん？ という疑問があるかもしれません、やはりそんな簡単な解決法は潰されています。

物理的にはめぐねえに（注射器を）刺してめぐねえの（血管の）中に（薬液を）出すだけの簡単なお仕事なのですが、くるみちゃんに怪我を負わせてしまったことによる慚愧の念や「かれら」を喰うという食人衝動、そして何よりこうなつてしまつた自分よりも遺された学園生活部のためにという自己犠牲精神が抗ウイルス剤の使用を躊躇わせます。

そのため、めぐねえに薬をキメて（不完全ですが）人に戻すには早い段階（1日目）で今のように他人に無理やり薬を打たれるか、前の周回で学園生活部による説得を受けておいて次の周回で自分に打つという方法をとる必要があります。ですので、少なくとも逆行1回目の周回では到底たどり着けません。精神的な原因なので強くてニューゲームでもおそらく無理でしょう。

ただ、したり顔で解説していますが、思いもよらぬガバ解決法でチャートが壊れちゃうのがジユラル星人…もといこのゲームですので、皆様も是非プレイしてチャート壊されて目を曇らせるがいいさ！（やさぐれ）

ご覧の有様だよ！ということでギャン泣きゅきちゃんと&QTEに半泣きで対処しつつ今回はここまでです。次回はいよいよ「あめのひ」防衛戦です。山場です。気を張つていきましょう。ご視聴ありがとうございました！

追伸？（動画で追伸って何て言うんですかね？）

動画編集後少しして、帰還組が帰還していないことに気が付きました。

これに気づいたときはそれはもう

どうしてつ！なんでこうなるのよつ！なんでつ！なんでつ！こんなのつ！
どうしようもつ！ないじやないつ！

と、リアルリーさんになりました（真顔）。

「もう やだよつ」と身投げならぬプレイ投げしたいです。ですが、ここまで来たらもう出来るところまでやります。クリアできなくても許していただけないでしょうか？とりあえずやってみます。

だい15わ やくそく（なのかめあさ～……）

もうどうにでもな一れ（A A略）なゾンねえモード（ α 版）はつじまつるよー！

前回はお約束になりかけている気がするギャン泣きゆきちゃんと、「ソーサン還らず」でギャン泣き走者で終わりでしたね。

もうどうしろと？（素）

3日もソーサンが姿を見せないと見ると逃げたか殺されたか…。こんな」となら初めからゆきちゃんをメインにするべきでしたね。

と、某部下思いの自称宇宙の帝王の改変セリフが思い浮かびました。いや今の状況は偶然の産物ですから無理でしたけど。

と、ショックのあまり面白さもへつたくれもない謎の言動をしていますが今日は「あめのひ」です。もはや文脈すらボロボロですね。

「あめのひ」については、もはや説明不要なくらい有名で日本書紀にもきっと書いてあるでしそうから説明は省きます。

万が一知らない方がいらっしゃいましたら、他の『がつこうぐらし!』の動画やら小説やらをご覧になつた方がよろしいかと存じます。そちらの方が遙かに面白いでしょうしね（自虐的）。

さて、今回の「あめのひ」は巡ヶ丘学院高等学校を拠点とするモードではおそらくほぼ全てが同じような流れになると思います。「かれら」の大量訪問→大量の「かれら」との戦い→放送室で帰りの放送を流す。or ヘリ墜落後に火災発生、地下へ逃げるといった流れですね。

ゾンねえモード（ α 版）でもこの流れになります。もちろん、違うところも多いので詳しい説明はその都度語つてまいります。

まずは地下から出て今日が「あめのひ」なのと大量の「かれら」がやつてきていることを確認します。ちなみに、学園生活部部室と違い、今の拠点は「かれら」が入つてこられないから籠城すりやえーやん！と思つてもそれはイカのキンタ〇。フラグを立てないと先に進みません。とても残念デース！（PGSS会長）

「はい、一階に昇つてきました。出かける際にかーなーりー長時間ゆきちゃんに縋りつかれましたか…。とりあえず「私、この大群を退けたらゆきちゃんと出来る限り一緒にいるんだ…」的な約束をしてからうじて許可をもらいました。

そのかわり、「様子を見に来るなよ!? 絶対に様子を見に来るなよ!? いいか!? 絶対だぞ!?」と言い聞かせましたががね。あの時（りーさんの多人数「かれねえ」蹂躪プレイ見学）の二の舞はゴメンだ！（某08MS小隊長感）その様子が描写できなくてすまない。本当にすまない。

もしかしてフラグ立てないと先に進まないのはこのような状況（長時間ネゴシエート）を想定していた可能性が微レ存…？

一旦戻つてこの状況をゆきちゃんと伝えることも考えましたが、また精神安定フェイズに入つてしまふと面倒くさい走者側の気圧モチベが：下がる：（某しつかり者の金髪の長女感）ということでこのまま行きます。もう説得フェイズはいやなんでち！（幼児退行）あ、「ゆきちゃんを心配させないため」みたいに言つておけば走者の好感度上がつたかも…。これは…ガバじやな？

放送室に着いたぞ！（濃霧注意報）

他のモードでは「かれら」との激闘を勝ち進むか誰かを犠牲にしてようやく辿り着ける場所ですが、めぐねえだと下手に敵対しなければ実にあつけなくたどり着けます。こんなに他のモードとゾンねえモード（ α 版）で難易度の差があるとは思わなかつた！（濃

後はこのまま放送を行えば終わり！閉廷！なのですが、残念だが当然と言うべきか、そうは問屋が卸しません。

帰りの放送テープをセエーツト！

それボチツt:

ドガアアアアアアアアアアアアアアアアアアアン！

うるさいね：

と、このように放送を行おうと設備のスイッチを入れようとすると、ご都合主義確定で停電が発生します。バチイ！21本とかんつでんつしらうつ！ことはありませんが。

それだけでなく、さらなる問題も発生します。

停電が起きた後自家発電装置が起動しますが、その際に地下のシャッターが完全開放されてしまいます。ダウンロード中のデータが途中で止まつてしまつたから最初からやり直したいな感じですね。

さらにシャツターの開く音につられたのか「かれら」の大群もやつてきます。

再び閉めるにはシャツタードイツを使いますが、ゾンねえ以外だと護衛無しでは確実に「かれら」に襲われます。

ゾンねえが戻って閉めたら放送室に行けない。机を囁ませていた以前の状態に戻そうにもシヤツタ一降下に「かれら」を巻き込んだら敵対状態になつた「かれら」に一斉に蹂躪されます。

よつて、閉めるのは諦めた方が賢明です。

まあ簡単にクリアさせないゲーム的な都合でしうが、アニメ版にてあれだけ閑散としていた地下フロアに「かれら」がウヨウヨしていた理由付けにもなつていますねクオレハ。

んでもつて、この自家発電装置にも突っ込みどころ欠点があります。

地下への「自家発電装置に切り替えました」的なアナウンスはすぐ行われるくせに、放送室の設備が使えるようになるのにはかなりの時間がかかるんですよねえ。具体的に言うと、他のモードでの防衛戦と同じくらいの時間が。

おそらく地下への送電やら通電確認やらを行つてから学校部分への電気供給を開始しているのでしよう。

まあお偉方からすると「学校? 知るか! そんなことよりテープングシエルターだ!」
というように（自分たちの）安全第一に考えるのはよく解りますがね。

このような経緯で、現段階では放送を流すことはできません。ですが、テープをセツトした状態で再生ボタンは押しておきましょう。こうしておけば、電気が復旧した時に

すぐさま帰りの曲が流れます。停電してから復旧するまでの時間は決まっていますが、おそらく防衛戦をしながらその時間のことを考える余裕は無くなるでしょう。そのためのテープです（某マダオ司令感）。

ということで、結局防衛戦をすることに変わりはありません。めぐねえ襲われないのに何を守るんですかねえ？と不思議に思うかもしませんが、ゆきちゃんがいるのを忘れてはいけません。

ゆきちゃんは地下奥深くの部屋にいるので気づかれないと楽観的に考えておられる方。それは違います。

なぜなら、停電後の「かれら」は地下、部室、放送室などの重要拠点に成り得る場所を狙つて動くからです。何でだあよ？（レ）

おまけに、地下に大量に「かれら」が追加され、なぜか屋上にも追加されます。
いやあ、確かにアニメ版にはいましたけどお？：どういうことなの？（レ）説明しろ
苗木イ！（同姓の方申し訳ナス！）

こちら辺は完全版ゾンねえモードで語られるでしょうwwwまあ見てなwww無理です

『放送は流す』『ゆきちゃんも守る』

「両方」やらなくっちゃあならないつてのが「走者」のつらいところですね
覚悟はよろしいですか？ワタシはできる

おそらく先生も似たようなことを考えていらっしゃるでしょう。

そこで問題です！この人手が足りない状態でどうやってこの目標を達成するか？

3択—ひとつだけ選びなさい

答え①かわいいめぐねえは当然達成のためのアイデアを閃いている
答え②仲間が帰ってきて助けてくれる
答え③達成できない。どうせみんないなくなる

答えは①です。「答え—③ 答え③ 答え③」と思つた方は「どうしてっ！ なんでそんなこと言うのよっ！ なんでっ！ なんでっ！ そんなことつ！ 言わなくともつ！ いいじやないつ！」とりーさんになつてゐるりーさんを慰めて、どうぞ。

ではどうやるかというと、現時点でのモードのスキルである「かれら」操る程度の能力】を使います。

たつた1体じやつ！ どうしようもつ！ ないじやないつ！ とお嘆きのりーさんもいらっしやるでしょうが、なんとかなります。絶対大丈夫です。（本来は無敵の呪文）皆様、ド畜生羅刹丸を斃した時に”最低目標のスキルアップまではできたので良しと

します。良しとします！（未練げ）”と言つたことを覚えていらつしやるでしようか？：おそらくいらっしゃらないでしようね。大分前ですから。私もどこだか見直すほどでした。

そのスキルアップで「かれら」を操る程度の能力を強化しておきました。そのおかげで同時に操る「かれら」の数は最大5体、同じく行動阻害は最大30人までに増えました。個人指導レベルから部活顧問レベルへのアップですね。

あと1段階アップすれば担任レベルになるのですが残念です。つまり今はまだ担任失格なんですね。

この「最大5体」の枠を上手くやりくりして防衛戦を行っていきます。

気を付けねばならないのは、ゾンねえの方にも護衛の枠を割かねばならないということです。

スキルを説明したのが私もうろ覚えなほど大分昔だつたため改めて説明いたしますと、このスキルは発動中「本体であるゾンねえがオート操作」になつてしまつという弱点が存在します。（以前の話を見返してみたら説明が抜けてたみたいですが、皆さまなら許してくださいますよね？）

地下で「かれねえ」（指揮下にある「かれら」）が「かれら」を攻撃して敵対関係になつても放送室側に影響はありませんが、三大欲求の1つを持て余したゾンねえが周りの

「かれら」に何も起こさぬはずもなく…ということで、必ず大乱交大乱闘が起こりますので護衛は必ず必要になります。

あとは「かれねえ」の配分についてですが…高度な柔軟性を維持しつつ臨機応変に対応します（呆）

いやあ実はこんな状況で「かれら」操る程度の能力を使つたことないんですよ（笑）。

このスキルは大前提として本体であるゾンねえを安全地帯に置いておいて使うものでして、決してこのようにゾンねえむき出しで使うものではないのです。

本来の予定では、防衛戦を行う学園生活部の面々を援護するはずだったんですよ…。ゾンねえは縛つて部屋にほかつておいて（外道）、部員の視界に入らないように別の階に「かれねえ」を配置して「かれら」の後続を断つたり、行動阻害で大群の歩みを乱して部員が一度に相手をする「かれら」の数を減らしたりといった極めてテクニカルな感じの。

なのに現実はこれであります。もうりーさんになりそう…。

せめてもの悪あがきとして思いついた戦術を試そうと思います。

その名も「かれねえ開けて！かれねえ！」作戦です！（カリスマあふれるネーミング

センス)

名前の由来はアニメ版でのゆきちゃんの回想シーンですね。思い出すだけで涙がで、出ますよ……；；；

放送室の扉に密着している「かれら」を「かれねえ」に変更！そのまま扉を「かれねえ」で塞ぐようにしつつ「かれら」を撃退するという作戦です！（ドヤア……）「かれねえ」が殺されたらすかさず扉に最も近い「かれら」を「かれねえ」にして扉を文字通り死守させます！こうすればゾンねえは放送室から出てこれず、「かれら」とゾンねえは接敵せずに無傷で「かれら」だけを減らせるという訳です。

我ながらよくぞ思いついたという素晴らしい作戦ですね。おそらく智多星の誤用呉用なあの方も「ああ、君はなんという素晴らしい作戦をくつ！」と泣きながら褒めて下さるでしょう。

某司令官も「なかなか言い考えである」とおっしゃること請け合いですね。

……と、失敗フラグを連発したせいか、計画は失敗しました（唖然）。

ゾンねえが放送室の扉にバニッ！した結果、「かれねえ」達が耐えられずに吹き飛びました……。

ネ口、疲れたんだね：僕も疲れたよ：（精神的瀕死）

やつぱり付け焼刃な戦術じやだめだつたよ…（レイフ〇目）

原因はおそらく「かれねえ」達が扉を開けないように踏ん張つておらず、ただ背を向けて「かれら」の迎撃を重視していたからですね。「かれねえ」達には「敵を攻撃しろ」とは命令できても「扉を開かないように押さえろ」なんてちみつな命令はできませんから。

「かれねえ」の配分もミスりましたかね…。私は配分を基本的に平均にする癖があるため地下とこちらで戦力数が半々になるように向こうに3体、こちらに2体としたのですが、思い切つて1：4くらいの分け方をすべきだったかもしれません。

またガバっすねクオレハ…。許してください！ソーサンが何でもしますから！

賛同者が悪いよ賛同者がよ…（最低のクズ）

仕方が無いのでプランBで逝きますイキます。イキますよ…イクイク。ヌツ

プランBは、「プロジェクト・アクバー」です。（カリスマ（r yネーミングセンス）「かれねえ」ズと共にゾンねえが「かれら」と戦闘して時間いっぱいまで耐え抜くという作戦です。名前の由来はドラクエ〇ツクスのボス「アクバー」です。

もはや作戦でも何でもねえ力押しじゃねえか！と思つた方は（r yの動画を上げて、どうぞ。

少しでも生存率を上げるため、「かれねえ」が死んだら補充して、常に最大数を維持すザオリク

るようにしてしませう。

では、いざ鎌倉ー！

少…女…？ 激闘中…

※→こ←からは走者の余裕が無くなるので後付けの字幕にて解説いたします。最近
だらしねえな？（レ）

「かれねえ」配分は地下1・放送室4でいきます。極端ですが、コレデヨイノデス：（げ
んじんしん感）。

ではまず地下側の説明から。

ゆきちゃんの最奥の部屋最奥のゆきちゃんの部屋まではかなりの距離があるので、「か
れねえ」でちくちく攻撃する遅延戦術を使えば何とかなるでしょう。絶対大丈夫でしょ
う。（やや弱気の無敵の呪文）

目的地に一番近い「かれら」を「かれねえ」にして攻撃指示→はかなくなりにける（古
典）→「かれねえ」を生み出して攻撃指示…。これを繰り返します。無限ループ。

「かれねえ」が「かれら」をイカせるにしろ「かれら」に「かれねえ」がイカされるにし
ろ敵は減りますので存分にヤツちやつてください（殺人教唆）。

さて、放送室側ですが、かなりの激戦です。死ぬかも：（ボソツ）

やることは地下側と同じでゾンねえに最も近い「かれら」を「かれねえ」にして攻撃指示 ↓ 名誉の戦士の戦死（有史以来中くらいの出来のギャグ）↓ ザオリクかけてガーディアンを復活…これを繰り返します。無限ループ。《／＼-i》

「かれねえ」は基本ゾンねえの肉壁として活用します（教師の屑）。ですが、余裕ができたら積極的攻勢に回して「かれら」のタゲをゾンねえから逸らせるのもアリですね。地下側とは違つて距離の防壁（同盟側呼称）が無いから辛いですが、高度な柔軟性を持しつつ臨機応変に対応して乗り切りませう（盛大な負けフラグ）！

解説はこんなところですね。では後は現場の混乱っぷりをお楽しみください。

流行つてるコラ！（がつこうぐらし！）流行らせコラ！（ゾンねえモード）早よ書けコラ！（吐血）

本当に申し訳ない…。（素）

1人で勝てるわけないだろ！！（配分変更。地下3：放送室2+ゾンねえ）

馬鹿野郎お前俺は書くぞお前！！（クツソ遅筆）

なんで戦略シミュレーションみたいになつてるんですかねえ？『がつこうぐらし！』はおにやのこ達がキヤツキヤウフフする日常系であつてゾンビパニックモノとか戦略シミュみてーなもんじやあ、ねーだルルオ！？

ああ～、トラウマ想起させられる音お～、
はい、電気が復旧しました。聞いての通り、帰りの曲『今日はおかえりなさい』が流
れ始めました。

元ネタの曲はみんなだいすき例の曲です（暗黒微笑）。曲名こそ少し変わっていますが、曲自体はある名曲のままです。流石に気分が消沈します…（某百万石の岬な空母艦）。

個人的には好きですけどね（隙自語）。

この音楽が流れ始めた後は「かれら」のおかわりはほ→ぼ←ありません。下校の時間
云々の言葉による放送はありませんが、この学校の関係者ならばこの音楽だけであつ：
（察し）となってくれます。流石に部外者の「かれら」や今日が初登校の関係者「かれら」
なんて者がいたら効果はないかもしませんが、いくらなんでもそんなことはありませ
ん。

あとはすでに敵対状態になつてゐる「かれら」を斃せば防衛成功です。地下については完全に増援なし。放送室については屋上「かれら」が3階に降りてきたときに騒ぎに

気付いて…というパターンがあるのでまだ増える可能性があります。だからお前らは
何で雨宿りにならない屋上まで登ったのかと…。
では後半戦吉幾三さんー！

教師死闘中…

キヤリブレー・ション取りつつ（ryブートストラップ起動!!（理想のスピード）

（ポーズして状況を確認して）ポチ…ポチ…（現実）

やあーってやんよ！（藤原屠自古）だが強化するのは体力。基本戦うのは「かれねえ」だからね。仕方ないね（レ）。なお「かれねえ」が斃した分はポイントは入らない模様。仕方ないね。（レ）

ゾンねえ被弾！「かれねえ」戦死！（謎の抜擢）

「かれねえ」補充後ゾンねえ防衛に回せ！材料はまだまだ枯れねえぞ！「かれねえ」だけに！（人類史上最上位クル…また被弾）

力押しなら負けはしない！（なおなかなかの重傷）

待ていつ！ 待つてられるか！ 口上言う暇あるなら早よ戦つテ！ すいまえんでし
あ；；（地下防衛終了のため「かれねえ」全員集合）

イヤーッ！グワーッ！ヤメローヤメロー！アバババーッ！（サツバツ！）

勝つた！第3部完（なお逆行1回目のため2部）！防衛戦を耐え抜きました！アブドゥル、イギー：終わつたよ。（「かれら」操る程度の能力解除）。：あ、ヤベ。「かれら」操る程度の能力】発動！

：ふう、危ない所でした。「かれねえ」を残したままだと「かれねえ」が「かれら」になるので、「かれねえ」は窓際行つて、シコ…ゲフングフン！サラダバー！でもさせて処分しておきましょ。う。（めぐねえ、教師です…）

地下の最後の「かれねえ」はしつかりと処分（1階に追放→「かれら」に自爆特攻）していたのにこちらを怠るとは…。こんななんじや教師失格ですね（笑）。

さて、ゾンねえからめぐねえへと戻つてきましたが…。

おう、視界（画面）が真つ赤ですね。シャア専用かな（すつとぼけ）？

ダメージがかさんで色々ガタがきていますね。いつの間にか例のトラウマ曲帰りの音楽も聞こえませんし、聴覚にも支障が出ている可能性が「めぐねえ」と「めぐねえ」を間違われているレ存…？

素敵に大いに支障がで、出ますよ…。まあこの後「かれら」に襲われるなんてことはないでしようからヘーキヘーキ。（慢心王者の風格）

さて、ゆきちゃんの元へ帰りましょう。帰るまでが遠足だからって、それ一番言われてるから。

周りを見回してみると、これにはひどい。床が血塗れを通り越して血の川（n o t 石川県）状態です。3階廊下は「かれら」の死屍をもつて舗装されたり（イゼルルオオン！要塞感）！流石に死体はデータ容量の都合なのか無くなっていますが、もしあつたらマジで舗装状態だったでしょうねえ。まああつたらあつたで足の踏み場が無くなつて戦闘どころか転倒者続出でしたでしようが。

というわけで、どこぞのバイオでハザードなゲームよろしく死んだふり「かれら」を警戒する必要はないです。はりきつて帰りましょう。

あ、ちなみに全員帰つたとは言つていませんのでまだ帰り損ないがいる可能性が無きにしも非ずですが、敵対状態の「かれら」は防衛戦で全員お別れです！（某神父感）したので今のめぐねえは敵対しなおさなければ襲われません。他モードで同じことをすると空を見上げる（暗喩）ことになりかねませんので油断召されぬよう…。

さて、帰りは a r e で果てた○内荒れ果てた校内の様子が続くばかりなので早送りい
…ですかねえ？

3階を過ぎて2階へ。英語で言うと first floor. (not 亞米利加語)
初めてなのに2階とはこれいかに? (謎)

そしてさらに1階へ。エゲレスだと1階は ground floorなんですよ
ねえ(博識)。

つまりマンション1階8号室を所有している人物はエイト・グランド・オーン:
何で等速にする必要があるんでですかねえ?
ズリツ!ガタガタガタガタガタドタアーン!

ぬぎよわ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!

アシヲフミハズシマシター!

つべーよ…まじつべーよ…

※後付け字幕解説

「かれら」は去り、「世界は、救われたんだあーー」と歓喜していた走者を襲つた突然の
悲劇。それは偉大な初代先駆者様を幾度も苦しめた日常に潜む刺客である。(中二病風
味)

それは「段差」である。

この動画の目次の前書きに書かれている（メメタア）作品の主人公の（死亡回数的な意味で）最大の敵であるといつても過言ではないであろう。

主人公の死角に罠のように配置され、その威力は正に一撃必殺。しかも至る所に配置されている恐るべき刺客である。（なお主人公の視覚）

あ艦これ：視界が真っ赤を通り越してセピア色に…。フェイズシフト装甲ダウン！
もつと光を！（ゲーテ）

歩みも…というか這いずり状態ですが、クソ遅え…。まるでどこぞのうp主の投稿速度のようだ…。（目逸らし）

こんなノロ…ノロ…な動き、しかもほ→ぼ←白黒サイレント状態の映像を垂れ流しは動画的にマズイですよ!?と思われるのでゆきちゃん部屋までカットします。

はい、ゆきちゃん部屋まであと少しというところまできました。途中の地下への階段でまた滑落して部屋に辿り着けずに死亡しないかなあ…と思つていた愉悦部の方々残念でした…。今度はちゃんと手摺りに掴まりつつ細心の注意を払つておりましたので大丈夫です。聖戦士に同じ技は通用しないのです。まあ手摺り使用時に限界を迎えたのか腕が上がらなくなりましたが誤差だよ誤差！

さて、では合図のノックを…腕が使用不可能なので頭突きで。流石にこのダメで死ぬことはありません。死んだら全『がつこうぐらし!』ゲームの動画中でも屈指のマヌケな死に方ですねきつと。

ゴンゴン！ゴンゴンゴンゴンゴン！ゴンゴン！ゴンゴンゴンゴンゴン！
はい、ニコニコな合図です。ではゆきちゃんとごたい m

ガンツ！

ドシャツ！

えん…?

〈エンディング〉

「ゆき先輩っ！大丈夫ですかっ！」

は？え？みーくん？

「え…………？」

「良かつた！無事だつたんですね！危ない所でした！」

(斃れためぐねえを見て) 「…………あ…………あああ…………」

あ
・
・

〔
ψ
k
⋮
〕

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ーつ！」

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ーっ！？（シンクロ）

「ゆき……せん……ぱい……？」

「いつしょ…ゴホツ！…ずつと…ずつといつしょ…」

ドシャツ！
(めぐねえの亡骸の近くに斃れるゆきちゃん)

— !

……
（放心）

※走者がいっぱいのため後付け字幕解説

正直どうしてこうなつた?という気持ちが強いです。できるだけ解説いたします。
なんでみーくんがこ→こ←にいるのかは:んにやび、解らないです。

「あめのひ」となつてしまい、学校の中に入

れなかつたのでしよう。

ですが、帰りの放送を流して「かれら」が去つたため校内に入れたのではないでしようか？

で、残つた「かれら」を掃討したり荒れた部室を片付けしたり志半ばで散つたりーさんを弔つたり（クツソ縁起でもない妄想）地下へ探索に来たりでこうなつたんじやないですかね？専門家の見解が待たれるところです。（見解が語られるとは言つてない）

で、ゆきちゃんについてはあ・シヨツク死い・ですかねえ・（かいせつおにいさん）『i』

ゆきちゃんがめぐねえにドロツドロに依存しまくつていたのは周知の事実です。そんな依存していた存在が目の前で無慈悲に殺されたらそりやあ・そうなるな。『i』

ミーアッゲーター・ソラハーリ、オチテクールーツ・トーオツクー、トオクボクラニオチテ
クールーツ（世紀末の残光）

で、これからなのですが、この後2回目の逆行が起こつて3週目になります（ネタバレ）。原因は相変わらずめつめつちや頭の良い盲目の子の謎の機械説、めぐねえのスピリチュアルパワワー説など色々ありますが不明です。常識にとらわれてはいけないのです（＊・▽・＊）

で、今回得たスキルやステータスなどを引き継いだ上でまたスタート地点から始まるのですが：各キャラの精神状態も引きつくんですよねえコレ。

引き継がれるのはゾンねえは無条件。他は「あめのひ」のエンディング時点での校内で生存していたキャラとなっています。（バグなのか安定していませんが）

それを踏まえると…

ゆきちゃん：依存しきっていためぐねえを目の前でみーくんに殺された記憶持ち
みーくん：めぐねえ、（間接的に）ゆきちゃんを殺害してしまった記憶持ち

りーさん：不明。生きていればソーさん状態継続？

くるみちゃん：引き継がれず、スタート地点でのデフォから開始
となります。

恐ろしいぞ…（レ）。回復要因どころか不安要因と化したゆきちゃん、元々不安要因なりーさん、合流すると増える不安要因みーくん。くるみちゃん壊れちゃーう！ 果たして逆行先で生き残ることは出来るのでしようか？（震え声）

それでは今にも消えそうな背中で地下を去つていくみーくんの映像を見ながらお別れです！（Я МИДОКОКУ）ご視聴ありがとうございました！

にしゅうめ1わ ンーさん（ぜんぺん）

そらきれい：（なお学校地下）

ハイ。2周目はつじまつるよ～（カラ元気）。（厳密にはチュートリアル部分が1周目だと思いますが、混乱するので前周回を1周目とします）

前回はみーくん襲来によりめぐねえと、間接的にゆきちゃんがミアゲーターソーラーハー（B A S A R A K. ●！）されましたね。そのためこちらも空を見上げていた次第です。

かなり長い間、具体的に言うと4か月くらい見上げていたような気がしますね（白目）。余りに長い間見上げていたせいで、アップデートが入ったようです。

ですので、走者が予想もしていないことが起こる可能性があります。予想外の事態に慌てふためいていてもアップデートに対応できていないだけで、決して走者がヘタだつたりヘタレだつたりというわけではありません。いいですね？（謎の予防線）

さて、2周目は前周回の「あめのひ」時点で校内で生き残っていたキャラは前周回の

引継ぎ、死亡していたか校内にいなかつたキャラは逆行の経験も記憶も無いまつさらな状態で復活した状態で始まります。

このプレイの状況だと、前者がめぐねえ・ゆきちゃん・みーくんで、後者がくるみちゃん・圭・太郎丸となります。りーさんは今の段階では不明ですね。めぐねえとゆきちゃんは「あめのひ」の最中に死亡したのであって「あめのひ」開始時には生き残っていたので引継ぎ組です。ちなみに、ゾンねえモードで死亡が確定しているキャラ（たかえちゃんなど）は復活しませんのであしからず。

ただ、これはあくまで現在のα（試作）版の話ですので、ヴァージョンアップ、もしくは制式版となればもしかしたら話は変わるかもしれません。だからよ、（開発）止まるんじやねえぞ：（キボウノハナー）

つまり、現在の学園生活部の状態はというと…：

りーさん・不明。引き継ぎならソーサン状態？（ただし、「えんそく」出発時から日にちが経つているため悪化改善している可能性あり）

ゆきちゃん：ショック死状態！

くるみちゃん：少なくともゆきちゃんはどうしてこうなつた！な混乱必至状態

みーくん：ゆきちゃんを（間接的とはいえ）自らの手で殺害（アナスイめぐねえもい

たけど）。おそらくかなり重度の意気消沈状態…。

圭：ある時（2周目開始時点）相方が沈み込んで、今まで頑張ってきたけどもう駄目なんだね…。と絶望するかもしれない状態？

太郎丸：ひとり（1匹?）元気状態！

こんな感じでしようか？うん、いささか危ない状態ですね。

一応2周目開始にあたり、周回組のパラメーター（特に悪化が激しいと思われる精神状態）は多少回復はされます。そうでないと周回したらすぐ全滅！狂気の学院になりますからね。

さて、ではプレイに移っていきます。

まずはゆきちゃんの状態がどうなつているのか気になるので【靈体操作】を使ってりーさん（この呼び方も懐かしいなあ）に憑依して部室の中を確認しましょう。

え？何でゆきちゃんに憑依しないかつて？だつてこのプレイりーさんルートなんだぜ？

たとえ「でも途中からほ→ぼ←ゆきちゃんルートでしたよね？」と言われても「あんなプレイでりーさんルートと言えるんですか猿渡さん！」と言われても俺はこの（赤く

ないけど）赤いりーさんを選ぶぜ！だつてゆきちゃん覚醒後だから幻覚見ないし（ボ
ソツ）

ということで、【靈体操作】発動！おつじやまつしまーす！

【靈体操作】少し前

〈りーさん視点〉

（……？あれ？いつ帰ってきたつけ？）

気が付いたら台所に立っていた。

確か3人でショッピングモールに「えんそく」に行つて、美紀さんと合流して、それ
から……？

2人だけのモール生活

帰りましようと急かす美紀さん

大勢の「かれら」が帰つていく学校

そして

誰もいないボロボロの焼け焦げた部室

「つ……あ……」

留守番を任せていたゆきちゃんも、一ゆきちゃんの面倒を見てくれていたはずのくるみ
『…………』もいなくなつていた。

誰もいなくなつていた。

思い出したくなかった。

「ああああああああ……。ああああああ……」

ガリガリと頭を搔き筆る。あの景色が消えてなくなれと思いながら。

どれだけ搔き筆つていただろうか。

ふと隣の部屋の戸が開く音が聞こえてきた。

何だろう？「かれら」かしら？確かめないと……。

護身用の包丁を手に、音の発生源の部屋に向かう。

そして扉をほんの少し開けて中を窺うとそこには……！

〈くるみ視点〉

♪♪♪♪♪

バシヤバシヤバシヤ……

うーんいい天氣！シャベルを洗うにはちょうどいい天氣だな。
さて、水洗いはこれくれいにして、と。

♪♪♪♪♪

キュツキュツキュツ…キラーン！
いよつし！手入れ完了！

今日も頼むぜ相棒！

さて、もうそろそろご飯が出来る時間だな。

ゆきの奴はまだ寝てるだろうからあたしがテーブル拭いといてやらないと。

カラカラカラ…：

あ～やつぱりゆきの奴はまだ来てないか～。ま、予想通りだな。そのうち来るだろ。
(フキフキ)

これでよし。後はリーさんの方が終わるのを待つだけだな。さて、今日のメニューは
何だろなつと。

カラ…：

お、噂をすれば…？

〈学園生活部部室〉

「お、りーさん終わつた？ 運ぶの手伝う？」

(く……るみ……?)

「う……うう……」

「りーさん……?」

(ああ……ああああ)

「ああ……ああああ……」

「おい、りーさん、その冗談、笑えねえよ？」

(会いたかつた。会いたかつた)

「ああああああ……ああああああ……」

「何でだよ……どうしてだよ……」

(くるみ！くるみ！くるみ！)

「ううう！ううう！ううう！」

くるみを求めて手を伸ばしながら迫る悠里

その様はまるで「かれら」のようであつた

「ばかやろおおおおおお！」

ドンッ！

悠里の求めに応じず突き飛ばすくるみ
その反応も無理からぬことであつた

そして

（あつ…）

悠里の心が

ポキリ

折れた

【靈体操作】発動直後

へいりーさんおヒイイイイイイイイイイイイ!!? (引き攣り声)

フアツ!? ヘツ!? ナンデツドシテツ!? (大混乱)

なんで目の前でくるみちゃんがめつつつちや警戒しながらシャベル構えているん
ですか!?

【靈体操作】でこつち来る前にりーさん何してたんですか！コツチ来る前にくるみちゃん
と喧嘩したつてレベルじやねえぞ！

答える恵体イイイイ！ (罵倒)

とりあえずお乳突け落ち着け！くるみちゃんと敵対はマズイマズイマズイ！死ぬ死

ぬ死ぬ！タツタツタツタツタツタツタツタツ

とりあえず花萎萎、話を S・

「めぐねえええええええつ！」

ダキツ！

フアン・ルイ・モーリス

「ゆき!」

「めぐねえつ！めぐねえつ！めぐねええええつ！」

どういうことなの：（レ）

もしかしてこれつて…ゆきちゃん回復しない…?

「離れゆき！ それはりーさんだ！ それなりーさんはもう！」

「嫌だ！ めぐねえいつしょ！ ずっと、ずっとといつしょ！」

あーもうめちゃくちゃだよ（ガチ）

そういえば…

——りーさんはいつたいどこにいつてしまつたんですかねえ

いつもの【靈体操作】の視点なら憑依元のリーサンの姿が見えるはずなのですが、見回してみても姿が見えないんですよ。

一下を向いたときに恵体が視界に入りますけどね《…………》。
そして現在進行形でゆきちゃんと抱き着かれているのですが、一なんで靈体のはずのめぐねえに抱き着けるんですかねえ《…………》。

?

もしかしてこれって…

めぐねえ、リーサンです…（○ガンダム風に）？

なんでだあよ？ アップデートの洗礼ですかね？

長い間ゲームから離れていたのでリハビリをしたいというのと、アップデートでの変更点をちょっと調べておきたいので、誠に自分勝手な理由ですが今回はここでセーブして終わります。また次回お会いしましよう。ご視聴ありがとうございました。

にしゅうめ1わ ンーさん（ちゅうへん）

前回はみよんなところで止めてしまつて申し訳ございませんでした。再開します。

前回はりーさんの消失？ という不可解な状態でしたが、どこぞの下着よろしく闇雲に判断せず情報を集めた結果、バグではなく仕様のようとして、どうもりーさんの体をめぐねえが乗つ取つてしまつて いる状態みたいなんですね。

条件としては、被対象者（りーさん）の精神的ダメージが深刻な状態かつ意識が無い状態で【靈体操作】を行うとこうなるようです。

イメージとしては、エヴァア式号機操るカヲルきゅんでしようか？

りーさんの魂が眠つて いるから操れる的なサムシングで。（クツソふわつふわな説明）

そしてゆきちゃんがりーさんボディの中身をめぐねえと見破つた理由はですね…。
なんとゆきちゃんと「イタコの才能」という隠し技能があるらしいんですね…。
うん、公式の設定どおりですね～。ただしアンソロネタだがな！ ～；

流石試作版、色々詰め込んできますね。バカジャネーノ? (SNH1人形)
 めぐねえは見せてやる。だが辛い現実からは逃さないという漆黒の意志すら感じますねえ。

はたしてこの先生きのことはできるのでしょうか?

さて、原因も判明したことでえ。

毎度恒例のゆきちゃんの精神回復作業はつじまつるよ… (げんなり)
 まだよ(呆)と思つた方はいつもの、どうぞ。

まずは軽く挨拶ですね。アイサツは大事。古事記にもそう書いてある。
 おはようゆきちゃん。調子はどう?
 「あ… お… う… お… う…」

んんんんんんんん… (怒)

失礼、取り乱しました。解説します。

今の状態(靈体憑依とでも呼びましょうか) ですと、

・本体（めぐねえ）と憑依先（ンーさん）の両方のステータスやスキルを参照し、低い方を採用する。

- ・憑依先のバツドステータスをそのまま引き継ぐ。
このようになっています。

前者の一例を挙げるなら、ゾンねえのように「かれら」相手に身体能力に任せたゞり押しもできませんし、かと言つてりーさんのように【料理上手】で精神回復値の高いごはんを作ることも出来ません。

つまり役立たずになりますね。

後者は現在の状態ですね。

今りーさんは【失声症】を患っています。

簡単に言うと、精神的ショックで言葉を話せなくなっています。

一言で言うならば、ンーさんです。ンーともすんとも言わないりーさんですね。（超

カリスマ級のネーミングセンス）

そして、めぐねえもンーさんに靈体憑依状態の間は【失声症】になります。

つまり、りーさんのイマイチな戦闘力、ゾンねえのスキル無し（むしろ「かれら化」により悪化した）調理技能、ンーさんの【失声症】によりおしゃべりできないコミュニケーション

シヨン能力を持つてゐるのが今のが「若狭あふれる恵」なんですねえ…。

アヴドウル：イギー：終わつたよ。（UKTMWRTTRU感）と目を覆いたくなるような惨状ですねクオレハ…。

まあ、「諦メロン！」「諦めたらそこで試合終了ですよ」という名言もありますのでこのまま進めます。

「おはようめぐねえ！ めぐねえがいてくれれば平氣だよ！」

まだです！ まだ終わつていません！（丁寧な蛇）

どうやら「イタコの才能」は靈体の声を直接聞けるため【失声症】をカバーしてくれるようですね。

これならゆきちゃんの方は何とかなりそうです。（シャベル構えてめつつつちや警戒しているくるみちゃんから目をそらしつつ）

慣れていくのね、自分でもわかる。（マスさん感）

QTEの成功率が上がつたことで、ゆきちゃん大分回復しました。

「あー…とりあえず、ゆきとりーさん？ 「めぐねえ！」わかつたわかつた！ めぐねえ、ちよつとあたし今の状況がよく解つてないから、朝ごはんでも食べながら説明してくれないか？」

くるみちゃんの方も癒されたゆきちゃんを見て多少警戒が緩んでくれたのか、隙あらば！ という感じから困惑が強い警戒状態といつた感じに変化しましたね。多分おそらくきっとメイビーですが改善したと信じているので襲い掛からないでくださいコメ番114514の方が何でもシてくださいますから（恐慌。なおコメは未だに二桁も無い模様）

「うん！ わかつた！ めぐねえは席に座つてて！ 私取つてくるから！ くるみちやんも行こー！」

「あつ！　おい待てって！　それじやりーさん？　めぐねえ？　また後で！」

アツハイ。どうやらくるみちゃんの説得？ というか弁明？
リそうですね。ゆきうやんご通訳 てらつえば大丈夫 じょう。

りそうですね。ゆきちゃんに通訳してもらえば大丈夫でしょう。
それじゃあ配膳は若いお二人に任せて、おばあちゃんは自分の席に…

かなん
ねん
え?
いき
なり
視点
が変わ
つて
いる
んです

ここで慌てるのは素人です。玄人(笑)の私はとりあえずポーズです。そしてすかさ

調べます。

ヘタレと言わないでください。ブランク長かったのに加えて変更点が多すぎて掴み切れていないんです。（ver1.14514→ver1.919810くらい変わつていますかね？）

原因わかりました。

【靈体操作】でゆうれえが部室に逝つていた間、ほかれていたゾンねえがオート操作で1階の「かれら」に突撃。そのまま欲望（食欲）のままに「かれら」に襲い掛かつた結果、周りの「かれら」に逆襲のシャアにされている（流血で真っ赤的な意味で）というわけです。

そして視点がこちらに移動した理由は、「[靈体操作]中に本体が一定以上の被害を受けた場合、[靈体操作]が解除される」という仕様になつたためのようです。本体を縛り忘れて徘徊させた結果、いつの間にか死んでいたという「わからん死」を防止するためとのことです。

スース・フーツ：
（ポーズ解除）

え！（囁みついている「かれら」を振りほどきつつ）

「一定」が「体力半分」って馬鹿じゃねえか？おせーよホセエ！せめて被弾したらだろうがよお！（体当たりで「かれら」を吹っ飛ばして逃げ道確保しつつ）

アカン死ぬ死ぬ死ぬう！（振りほどいては囁まれ、振りほどいては囁まれつつ）

（程）昱々！（荀）或々！（永江）衣玖々！伊19々！（何とか地下への階段まで

たどり着くもしつこく襲われ池田屋階段落ちしつつ）

バイク乗り魂を見せつけられかけました：（ドウカ一〇イク）

最後の階段落ちで「かれら」と一緒に落ちた時に相手がクッショニ�なつてなかつたら空を見上げていたでしようね。（隠語）

とりあえず危機は去りました。

現Verでは意図的に連れてこない限り「あめのひ」以外に学校地下に「かれら」は降りてこないはずですからこれ以上の追撃はありません。「かれら」からすれば、「あの怪我で階段から転落したのだ生きてはおるまい」という感じですかね？悔しいよお、惨めだよおイギギギギギ：（被害妄想めぐねえ）

とは言つても警戒（姿を見られたらスルーされずに襲い掛かられる）状態にはなつて

いきますので上にはしばらく戻れません。現V e rでは警戒状態が解除されるのは放課後になつて生徒たちの「かれら」が帰宅する時間になるまで待つ必要があります。

ですので、それまでは拠点に戻つて治療および安静にして体力の回復に努めます。学園生活部の方が心配ですが、瀕死＆「かれら」が警戒状態の現状では【靈体憑依】も緊縛用アイテム捜索も危険すぎます。ある程度回復したゆきちゃんと元気なはずのくるみちゃんを信じて耐えます。トラストユー！（駄目駄目フラグ）

といつたところで今回はこれで終わります。ほとんど進んでなくて申し訳ございません。すまない。本当にすまない。仕事場の担当部署の半分以上が新人になつたせいですいささか辛いのです。（隙あらば自分語り）

それでは次回の動画でまたお会いしましよう。ご視聴ありがとうございました。

あ、I h y d e（曹操）。せつかくカラダを重ねた（意味浅）仲ですし、クツジョン君はいただいていきますね、（腹ごしらえ的な意味で）

難易度HARDくるみちゃんルート

第1話 終わりと始まり

最近ナウなヤングにバカウケなゲーム『がつこうぐらし!』のゲーム実況はつじまつるよー!

今回も懲りずに「ゾンねえモード」(α版)をプレイしていきます。勿論、現在執筆t
y:ゲフンゲフン!前回プレイした所謂「リーコンモード」とは違うルートで殺つて逝
ります(白目)。

今回は「くるみちゃんモード」で「学園生活部全員生存かつかんせんつしらつてな
い状態」のエンディングを目指します。もちろんめぐねえもその輪の中にいます。めぐ
ねえだつて学園生活部の大切な一員です!めぐねえだつて救われたつていいじゃない
!めぐねえはそこにいていいんだ!(パリーン!オメデトウパチパチ!オメデトウパチ
パチ!)

答えは得ました。完結です。ご視聴ありがとうございました!
はい、バカなこと言つてないで始めていきましょう(空前絶後のバツサリ感)。
ゆきさん

くるみさん

ゆうりさん……

ごめんね……みんな

せんせい……ここまで……だから……

また…… あえるかな……

はい！例によつてめぐねえのクツソ泣けるシーンから始まりました！この時点で泣きそうです！というか泣いてます（このゲーム実況者にあるまじき豆腐メンタル）！
実際執筆中も泣きました（ボソツ

そうそう、拙者の前作「りーさんルート」をご覧の方々はご存じでしようが、ゲームの入りが変わっています。これは前回プレイ後このモードの一部が改訂された影響によるものです。この実況ではその変更点についても解説していきます。
「ウウウウウ～…ワン！ワンワン！」

そして親の顔よりは見ていない（正直）ですがそれなりに見た太郎丸との戦いです。ちなみにい、「太郎丸」には「嘘、偽り、ペテン」という意味もお、あるらしいっすよお（尖つて いる 辞典の知識）？どこぞの偽名を名乗つて いる 武藏国 の 貧しい 旗本 の 息子に名前が似ているのもむべなるかな。（謎）

こ→こ←ら辺りは変更点もありませんし、サクッとやつちやいましょう（無慈悲）。

センブルレツザン！

「ギヤウンツ！」

はい撃破。とは言つても（ryなんですがね（様式美）。

獲得経験値はまた「筋力」に振りましょう。ただ、今回は割り振りを「2」に止めます。まあこれ以上上げたくても上げられないんですけどね。難易度HARDですし。あつ、最初に言いましたが難易度も前と変えていきます。割と重要な情報を伝え忘れるのも兄貴リスクの一環です（濡れ衣）。

「うなぎへや」

お、この声は…。

「なんでだよっ…」

まさか……まさか……

ジヤ、ジヤイアント□ボ…？（違います）

はい、チユートリアルその2兼ルート分岐ガイド兼今回の主人公、ゴリラ沢恵飛須ちゃん：違った。恵飛須沢ゴリラ：ゲフンゲフン！ 恵飛須沢胡桃ちゃんです！ やっぱりこの呼び方が一番しつくりしますね（本名なんだから当たり前だよなあ）？

それはともかく！ ここも前回と同じように正面から相対して、後は流れでお願いしま

す。

「あ…」

うん、この驚き→絶望+悲しみの表情の変化…。これ見て愉悦するくらいならおれは涙を流すだろうなおれアニメ見て3日とか普通に泣いたし（隙自語）。

ウデをかんでやるか

↙このままながめてるのもいいか

をしていても仕方ないので、涙をこらえて攻撃しましよう…；；

ガブリーンチヨ！

「あつづうつ！」

はい撃破。とは言つても（ryなんですがね（様式美）。（テンプレ）

あ、そうだ（唐突）。こ→こ←にちよつとした変更点があります。

くるみちゃんがこちらに突進してくるタイミングでゾンねえが横、あるいは後ろを向いていると、なんとそのままその長くて硬あいモノでそのままいかされちゃいます／＼（赤面）。：当然シャベルで殴り殺されるということですよ？勘違いした諸兄はこのモードの実況プレイ作つて配信して（露骨な催促だ。いやらしい…）（まあ原作、アニメ共にくるみちゃんがゾンねえの顔を見て在りし日のめぐねえを幻視して攻撃を躊躇してしまったので、この変更は個人的にはどちらかというと大賛成なんですけど。ゲー

ムオーバーTAS更新やどこまで横を向いてくるみちゃんを止められるかといったチキンレースプレイといったことも可能になっていますので、どこぞの田尻さんも「こんな格言をご存じ?『私にとつては小さな変更だが、ネタプレイヤーにとつては大きな変更だ』と」と仰つていただけるのではないでしようか?本人もごま油持つだけで笑わせてくるその道のプロですし(誉め言葉)

ジャバ:ジャバ:

はい、全世界のガルパンおじさんを敵に回すような物言いなどのバカ話をして時間を潰しているうちに、チュートリアルボス、みーくんとの戦いです。

はい撃破(みーくんがとは言つてない)。とはいってもゲームオーバーにはならず、逆行させられるだけで逃げられるんですけどね(この様式美きつと(*、の、*)ハヤル!)

ここにも変更点があります。ここ変更点はかなり重要ですので、このモードをプレイして実況動画(小説)を作つてうpしてくださる素晴らしいお方は参考にしていただければ幸いです(さりげない催促。この辺の心配りが人気の秘訣)。

変更前は「くるみちゃんのウイルス侵食度とみーくんの薬を届ける時間」が分岐条件だつたため、今回目指す「くるみちゃんの苦しむ姿を見るに耐えきれず、絶望に染まつ

た貌で「車中の約束」を果たしてしまつたりーさんの下にみーくんが薬を持って帰る」という「ぜんめつ（おつ）」EDに入るための時間調整がやや難しく確実性に欠けていたのですが、変更後は

- ・くるみちゃんに傷を負わせた際、ゾンねえの筋力が「3」だつたか【是／否】
- ・救急箱に目印をつけたか【是／否】

というフラグ式に変わりました。これによつて

- ・「くるみちゃん「かれら」化」ルート（「ぜんめつ（こう）」）【是／是】
 - ・「りーさん、くるみちゃん刺殺ルート（ぜんめつ（おつ））【是／否】か【否／是】
- というようによつて変わりました。（なお、停電→予備電源発動！「かれら」を大量召喚する！ことによる時間経過はED選択に関係なくなりました）

これによつて「汝の為したいEDに為すがよい」（狂神ラーリス感）と言わんばかりに望みどおりにEDに行けるようになりました。狙つて逝けるよ！やつたねめぐねえ！（ただしどうあがいても、絶望）

それでは、いつものように容赦なく此方を殺害してくれたみーくんに何らかの念を送りつつ今回はここまでといたします。次回は「ぜんめつ（おつ）！愉悦部よ！てめえらのワインは何色だ！」「部室の惨劇！ゆきちゃんは見た！」「めぐねえ失踪！？どうなる学園生活部！？（実況もだけど）」の3つをお送りします。ご視聴ありがとうございました！

第1・5話 ルート概要説明

はい、人によつては第16使徒戦後のセカンドパイロットのような有様になりそうなクツソキツツいチュートリアルエンドが終わりました。アニメ見て3日間泣き続けた私にはホントもう…（涙）

そして、やつてきましたリスタート地点！獲得しました愉悦の返礼の如きボーナスボインヨ！おのれ愉悦部！（怒りの耳しやぶ）

そんな奇行はさておいて、ボインヨ割り振りを行つていきましょう。りーさんルートでは「靈体操作」や「かれら」を操る程度の能力」といつた、特質系ゆゆねえ：ゴホン！めぐねえでしたが、今回は基礎ステにガンガン振つていく強化系めぐねえ、題してゴリねえで行きます。ベ、別にく'r：ゴリみちゃんに合わせてのスタイル変更じやないんだからね！た、ただこのスタイルじやないとハードモードはクリアできないってだけなんだからね！か、勘違いしないでよね！（どこぞのキユルケ・アウグスタ・ヨアヒム・フオン・メルカツツみたいな名前の恵体の子の腐れ縁の貧体の子感）

まずは恒例、というか必須の知力。後は体力・筋力に振つていきます。安全策を取るなら体力、多少の危険は承知で稼いでいきたい場合は筋力に多めに振つていくといいで

しよう。

そして今回【靈体操作】は取りません！というか取れません！ポイントが足りません！たとえあっても足らなくなります！

なぜならば…今回プレイするHARDモードでは「ウイルス浸蝕による弱体化」があるからです！

原作22話「いつか」において、「かれら」になりたて（あるいは「かれら」との境界線上）のめぐねえはゆきちゃんの呼びかけを聞いて正気に戻り、地下へと自分を閉じ込めに行くなど十分理知的と言える行動が出来ました。ところがだんだん心情表現がだんだんひらがなだけになり…アニメ版にて地下で書いていた日記（遺書？）もだんだん読みにくく読めなくなつていき…地下へやつてきたくるみちゃんを襲い（アニメ版だと「くるみちゃん…どこ…」とつぶやいていたり、くるみちゃん撃退後に物書きをしていたりとまだ理性はある？）……みーくんが来た時にはもう、意味をなさないことをか呻かなくなり、シャッターをくぐることも出来なくなつてしましました（半泣き）。もう！めぐねえではなく！完全に！「かれら」となつてしまつたんです（号泣）！どうしてつ！なんでこうなるんですかっ！なんでつ！なんでつ！こんなのつ！どうしようもっ！ないじやないですかっ！（りーさん泣き）

……失礼、取り乱しました。要するに、時を経る毎にめぐねえがゾンねえになつて
いつてしまつたんです。

その再現のためか、HARDモードでは日付が変わるタイミングでめぐねえが弱体化してしまいます。具体的には、基礎ステ（「体力」「筋力」「持久力」「知力」「直感」）が各1ずつ低下します（ゼロ以下にはなりませんが）。スキルにポイントを使つても余らせるくらいのトンデモ技量の腕前の方もいらつしやると思いますが、私はそんな腕前ではないのでゴリ押しします。（ゆゆねえから）切り替えていく！

ですので、【靈体操作】は今回取りません。すなわち、学園生活部がどうなつていくかは確認できないため、類推するしかありません。くるみちゃんルートかどうか判らないじゃない！こんなのっ！ どうしようもっ！ ないじやないっ！（略式りーさん）と思われるでしょうがそこは○んしん魔界神です。

ぜんめつ（おつ）ルートを通つたということは、

- ・「くるみちゃんが「かれら」化する前に「約束」を果たされたため、「かれら」状態での逆行ではない

・りーさんが発狂状態で逆行している

という状態ですので、ほぼ確実に開幕でくるみちゃんとりーさんの死闘が起こります。ですが、いくらりーさんが発狂しているとはいえ相手は歴戦の猛者。しかも感染後

のパワーアップを多少引き継いでいるのかさらに強くなっているエビスザワ・ウエスカーが相手ですので、ほぼ確実にエネゴリならぬシャベゴリちゃんが勝ちます。風呂入つてもいいです。ごくごく稀にブロリーサンが勝つたり、相打ちしてゆきちゃんルートに入つたりしますが、そんなことはまず起こりませんし、起こつたら起こつたでくるみちゃんを欠いてかつこちらの援護が出来ない状態で彼女たちがこの先生（せんせい）きのこることはむりいゝでしょう（markb感）。彼女らはチエスや将棋でいう「詰み（チェックメイト）」にはまつたのだツ！このゲームでこのルートに不測の事態によるガバは決してない！と思つていただこうツ！（奇妙な信頼）

ちなみに、くるみちゃんはほかつておいてもほとんど1人で生存できます。なんだこの異能生命体：（驚愕）。

ただ、欠点としては、実況するネタがほぼ無いということなんですね（めつつづつちや深刻な問題）…。リーさんルートでさえメンツが足りない＆ほぼ全てのイベント発案者たるゆきちゃんがあんな感じのためイベントがほとんど起こらずネタ切れ状態だつたのに、今回はそれに輪をかけてイベントが起こりません。なぜなら、今回めぐねえは『がつこうぐらさず！』するからです！（超絶タイトル詐欺）

どういうことだ？ 説明しろ苗木イ！と超高校級のメガネから言われる前に説明いたしますと、校舎内にいるくるみちゃんに処理される可能性があるからです。

くるみちゃんはりーさんとは違つて精神的にもタフです。りーさんは違つて（大事なこと）。ですが、それでもやはり女子高生。開幕のりーさんショックでゴリ（ラ）ツと精神値が削られます。そのさいゆきちゃんまでいなくなつた場合、自分1になつてしまつた孤独感や、なまじ1になつたために他人を守る必要が無くなるなどの理由で、なんとめぐねえの拠点である地下に襲来することがあるからです！しかも「バーサーくるみ」ちゃん状態で（絶望）！この状態のくるみ：もとい、狂みちゃんは戦闘力がありえないほど上昇しています。例えるなら、「S A Oのオーバーブーストをバカスカ使う○フレッサー」でしょうか？あるいは1人○国無双？ともかく、出会つたら最期です。めぐねえを見ても躊躇なく屠ります。

メグンクス／＼ハツ☆ (*、の、*)

クルミー／＼無視（バキヤア！）

HARDモードではリスタート地点／＼あめのひまでの間にめぐねえが乙つた場合、何も出来ないまま「あめのひ」までデスペナを受け続けます。例えば、3日目に乙つた場合、4・5・6・「あめのひ」開始時点の全基礎ステー4の特に理由のあるペナを喰らいます。当然、初回逆行でそんな目に遭つたら周回プレイでもない限り全ステ0→地下リストート→シャツジャーや階段超えられず→いくえ不明です。

ちなみに、りーさんと仲違いするなどして部室に変わる拠点を得ようと地下に来た場合は狂みちゃんにはなりません。狂みちゃんが言わば自暴自棄になつて死ぬまで止まらないのと違つて、こちらはまだ生きようとしているためではないでしょうか？まあこちらも勝てませんがね（どうあがいても、絶望）…。

それを防ぐために、校舎外に出る必要が、あるんですねえ（例の構文）。

そう！ 今回はなんと！ 校外学習がメインです！『がつこうぐらし！』とは何だつたのか…（哲学）。どちらかというとバイ〇の〇—セナリーズのような気が…。

そんなわけで、イベントは皆無！ 嘸るネタが無い！ なんでっ！ なんでっ！ こんなのがっ！ どうしようもっ！ ないじやないっ！ となるわけです…。何とかネタを見つけて高度な柔軟性を維持しつつ臨機応変に対応していくことと善処することを前向きに検討していきたいと考えています。エンヤコーラーともーしひーーーさがしーてー…

今回はここまでです。ご視聴ありがとうございました。

第2話 逆行

〈くるみ視点〉

「りーさん？」

あれだけ苦しかったのが、スッと無くなつたと思つたらいきなり目の前が明るくなつて、目の前にりーさんがいた。

「…………」

りーさんは何か思いつめた顔をして調理場へ引っ込んでしまつたけど、アタシはそれどころじやないくらい混乱していた。

どうなつてるんだ？

アタシは確か、地下でめぐねえに囁まれて、それでも何とか部室に帰つてきて、それから……駄目だ、ここまでしか覚えていない。

それでも、少なくとも今のようにいきなり回復したなんてことはありえないはずだ。何かおかしい。

そう思いつつ囁まれた右腕の袖をまくつてみると、

「嘘だろ……」

めぐねえに噛まれた跡が綺麗さっぱり無くなつていた。無いとは思うけど、噛まれた腕を勘違いしたかと思つて逆の腕もまくつて見てみたけど、当然そつちも怪我なんてしていなかつた。

「……」

絶句した。ありえない。頬をつねつてみた。痛かつた。

「痛い」

少なくとも夢じやないらしい。それとも、あれは迷信なのか？そういうえば、そういう話はよく聞くけど、実際にそれで夢だと判断できたという話は聞いたことが無いし。

それとも、アタシは死んで今のアタシは死後の世界にいるのか？それならありえる？いや、けど死後の世界つてのはここまで前と同じような世界なのか？むしろ走馬灯と言つた方が…。

……ん？ 前と同じような？

「まさかね」

いやいや、流石にありえないだろ。逆行なんて。

そういうジャンルの小説があるっていうのを知つてるし、そのジャンルを集めた小説サイトがあるっていう話も聞いたことがあるような気がする。

けど、あれはあくまで創作で、ノンフィクションじゃなかつたはずだ。でも、今のこ

の状況だつて十分作り話みたいになつてゐる。もつとも、周りがゾンビまみれになるなん
てのがそもそもいかれた状況だけど。

「駄目だ。全くわからない。後でりーさんや美紀に聞いてみよう。そもそもウダウダ考えるのはアタシのキャラじやない。止め止め。適材適所適材適所：」

お、りーさんが戻ってきた。早速聞いてみよう。

「なありーさん、ちょっと聞きたいことが…」

あるんだけど、と聞きたかつたが、それはできなかつた。

約束は…守るわ…

—お…おいりーさん…

調理場から戻つてきたりーさんが包丁を持ってきたからだ。

一約束

しかも、ただ持つてきただけじやなくて、

二二

その包丁を両手で持つてアタシを刺そうとしてきたからだ！

「り!! さんやめろ!! どうしたんだよ!!」

駄目だ！完全におかしくなつちまつてる！何でだよ！どうしてだよ！

「止める！止めてくれりーさん！何するんだよ！一体どうしちまつたんだよ！」

「邪魔をつ！しないでつ！私はつ！約束を！守るのよつ！」

約束!? 一体何を…！

あの車の中での約束か？！でもアタシは今無事だぞ？！

「落ち着けりーさん！アタシは無事だ！『あいつら』じやない！」

「約束！約束！約束！約束ううううううううううつ！！」

駄目だ！全く聞く耳持たない！どうすれば！

「りーさん！どうして…」

！？この声はゆき！？ヤバイ！コツチに来る！

「来るなゆき！危ない！そこにいろ！うわつ？！」

クソッ！駄目だ！ゆきに気を取られたらりーさんに力負けする！頼むぞ、こっちくん
なよ？

止めて！止めてよ！」

駄目だ！走ってきてりーさんを止めようと腕を掴んじまつた！気持ちは嬉しい！だけど下手したらゆきが怪我しちまう！

駄目だゆき！お前の力じや…

「邪魔しないでよーこの…」

「役に立たない！」

「役立たず!!!」

第三者視点

「あつ」

カクンツ：（ゆきの力が抜ける）

「んつ!?

「つ！邪魔よつ！」

ブンツ！（悠里、右手を包丁から離しゆきを振りほどく）

「あう　“つ!!」

(吹き飛んで床に叩きつけられるゆき！)

（吹き飛んで床に叩きつけられるゆき）「ゆき!? くおのおおおおおおおおおおおお!!!!」

ドンッ!!!（くるみ、悠里を渾身の力で突き飛ばす）

「ガツ?!」

ゴズツ！（悠里、テーブルに後頭部をぶつける…）

〈くるみ視点〉

「ハアツ！ハアツ！ハアツ！」

危なかつた…あのままだつたら刺し殺されてた…。

「りーさん落ち着けつ！アタシは無事だつ！何ともない！だから止めろ！」

「……」

りーさんは落ち着いたのか、テーブルの脚に寄り掛かつたまま呆然としている。

「りーさん…？」

「……」

いや、おかしい…？

「りーさん！おい！りーさん！しつかりしろ！」

「……」

「りーさん！返事しろ！りーさん！」

やつぱりおかしい！呆然としているんじゃない！意識が無いみたいだ！

ゆすつてみるけど反応が無い。
トサツ…

「！」

バランスを崩したのか、そのまままりーさんは後ろに倒れてしまつた…。

「あ…あ…」

そんな…まさか…？

「…う…」

!? そうだ！ ゆきはつ！？

「つ！？ ゆき！？ しつかりしろ！」

「…う…」

良し！ こつちはちゃんと意識がある！

「大丈夫かゆき？ 怪我は平氣か？」

「…うううあああああ…」

「…ゆき？」

何だ？ 様子が…

「うあ…う…うううあつ？ あうつ！ あううつ！ うあああああ…」

「ゆき…？」

「あつ！あつ！あ！う！う！う！う！」

……

この後、2人の容態をよく見てみた結果、

りーさんはたぶん頭を強く打ち付けたせいで意識が戻らなくなり…。

ゆきはゆきで、何らかのショックのせいなのか、言葉が話せなくなっていた…。
クソッ！何でだ！何でだよっ！何でこうなつちまつたんだよ！

ひとつ、確証は無いがわかつたことがある。

りーさんの言葉から、信じられないが、どうやらアタシは、いや、アタシたちはあの時から逆行してきて今ここにいるらしいこと。

ひとつ、ほぼ確実に解ることがある。

今度は前の時よりも、もつと悲惨な部活動になるだろうということ。

そして、あとひとつ、わからなかつたことがある。

この時アタシが思っていた以上に、部活動が、いや、アタシ達の命を懸けた戦いが、よ

り長く、より大変なことになつていいくことが。