

【試走】がっこうぐらし！\_二人っきりルート

千点数

## 【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】

幼馴染と二人つきりで攻略するがつこうぐらし、はつじまつるよー！

がつこうぐらし！ の架空ゲームで遊ぶお話です。

## 目 次

番外 : L e a v e.

番外その1 : やつと適合したと思ったら

O b s c u r e, U n b e l i e v a b l e o r T a c i t,  
b r e a k.

二人つきりの生存者

どろどろドロドロ

闇の始まり

脆い現実

G o o d b r e a k!

お買い物デート | その1

お買い物デート | その2

お買い物デート | その3

お買い物デート | その4

お買い物デート | その5

D e p e n d e n c e l i k e a f i r m k n o t.

家庭菜園をしよう

満たされずとも、溢れて

わがまま

インターバル

I n M i n d a n d S p i r i t S a c r i f i c e  
n d e r r a i n.

レイニー

レイニー・デビル その1

レイニー・デビル その2

何処よりも暗い場所へ

番外 : L e a v e .

番外その1：やつと適合したと思つたら

はい。二人つきリルート、もう始まっています。すみませんねリスナーの皆さん。RTAじやなく、またしても二人つきリルートです。はい。スコツップゴリラではありません。今回は圭ちゃん編です。

少し荒ふいていいですか？

すみません。本当に失礼いたしました。いやあ、途中までは本当に上手く行つてたんですがね。感染して、適合して。かつ、今回のキヤラクター「本郷元人」君は初期スキルとして「アキリーズ」と呼ばれるスキルを持つています。如何なる状態においても、移動・逃走に速度上昇補正がかかるRTA走者としてこれ以上なく優秀なスキルを有していました。しかし、二人つきりルート突入によつて、全員生存が立ち消え、10日かけたチャートも全て壊れました。

……まあ、勿論再走なんてしませんかね。（豹夢）

二人つきりルートは未だ発見例は少ないので、自分以外で実況やっている人は太郎丸擬人化ルートのの方だけです（2021年6月現在）。なので、勿論再走はしません。ウイルスに適合もしますし、二人つきりで生き残ることにもプラスになるでしょう。せっかくですからタイトルを変更してこのまま続行します。今回も、スコツゴリラと名高きKRMネキと同様、二人つきりで7日間生き残ることで手に入る称号「同棲1週間」を目途に走つていきます。宜しくお願ひします。

ブラウザバツク推奨です。

はい、それでは現在位置は、先ほど「学園生活部（所属予定）」かれら」を抹殺した現場である「リバーシティ・トロン」の「玄関ホール」ですね。りーさんの「かれら」が肥料の袋や、種の入った袋を持つていたり、KRMネキの「かれら」が覚醒素材先輩の「かれら」と一緒

にいたことから、恐らく買い出し、デートなどでここに訪れていて噛まれてしまつたのでしょうか。因みにまだ圭ちゃんは発見できておりません。原作準拠であれば、奥まつたところにあるスタッフルームっぽい場所に居る筈なのですが……。

……「この今までいいの？」と、狭い部屋からは颯爽と出て行つてしまふ圭ちゃんなので期待できません。どうしようかなこれ。

『……思つたより、体が軽くなつてゐる』

『奴らに噛まれた影響だろうか』

『俺は、まるでスーパーヒーローになつてしまつたかのような、そんな全能感を覚える』

『スキル【怪力】を取得しました』

おや、いつの間にかスキルが1つ手に入りましたね。【怪力】は、『人間の状態で筋力ステータスがある一定の数値を越えている場合にウイルスに適合』することで手に入れます。効果は一時的な筋力アップですね。だいたい2、3倍ほどの補正がかかります。副次的効果として、筋力・体力などの自分の肉体に関するステータスだけは何があつても下がらなくなります。適合者様様のスキルですね。SAN値などの精神的パラメータには一切の補正がかからないので注意が必要ですけど。

『ワクチン、なんでものがあつたからには、おそらくこの状況は想定されていたのだろう。俺は、2本あつたうち、使わなかつたもう一本のワクチンを取り出す。ワクチンの容器の表面には何かの会社のロゴだろうか、マークが書かれていた。会社に疎い自分にはどこのモノなのか、判断が付かない』

『仕掛け人は、企業か、それとも政府か……』

このヒト鋭いですね。まあ、これで解らない奴が少数派なんですがね初見さん。SAN値が少し減りましたが今は許容します。微量ですし、この程度なら幼馴染の圭ちゃんと再会さえできれば回復します。本当に再会させて欲しい……ツ！　圭ちゃん本当に家出娘。いか所にとどまらない綿毛みたいなヒトですから見つけられる確率は低いんだよなあほんとになあ。

『……今は、何を考えても仕方がない。幼馴染の圭を見つけることが  
らやつていこう。1日経っているから確実とは言えないけれど、ゲー  
ムセンター前で一度用を足すために分かれたから、その近くにいるは  
ず……』

お？ これはうまあじな情報ですね。元人君と一緒にリバトロの  
ゲームセンターに来ていましたか。なら先ずは早速ゲームセンターに向  
かいましょう。何かしらの情報がある筈です。イクゾー！ デツ  
デツデデデカーン！

\*

さて。では、ゲーセンに向かうまでの間、圭ちゃんのステータスに  
ついて少々話させていただきます。圭ちゃんは幼馴染システムでの  
恩恵として、主人公に対するS A N値回復効果を付与してくれます。  
これが案外R T Aでは有用で、あのS A N値ボツシユートアイテムと  
名高いマニュアル君を読んで発狂寸前になつたとしても、すぐさま回  
復します。また、みーくんとの暮らしから家出するほどの行動力の化  
身だから、行動に関係するステータスが高いです。主に体力、耐久、  
速力ですね。なので、圭ちゃんは意外と外回りにも使えます。特徴と  
してはこんな感じですかね。

『ついた。この辺りで、圭と別れたんだが……あれは？』

そういう言つている間に着きましたね。ゲーセン。やはり、ゲーセ  
ンは若者に人気なのか、若々しいファッショニをした「かれら」が大  
量にいます。少々入りたくない気持ちも湧いてきますが、今回の元人  
君は感染者にして適合者です。この程度容易に突破できます。

『どうしようか。見る限り、「かれら」しかいない……何か、探す手立  
てはないか……』

『スキル【心音探知】を獲得しました』

はい。「かれら」を斃しているうちに、別のスキルを獲得しました  
ね。【心音探知】もまた、適合者限定のスキルです。範囲は狭いです  
が、生きている人だけが出る音パラメータ「心音」をキヤツチできます。  
これの何が良いって、今のようにはぐれた場合などはこれを使え  
ば見つけられますし、生きている敵対M O B「シーフ」の探知にだつ

て使えます。

『……なんだか、聞きなれない音がする。心音……？　これも、「かれら」に噛まれた弊害だろうか。思えば、ついさつき「かれら」とやり合った時も、何故か「かれら」の反応が鈍かつた気がする……』

順調に適合者の頭角を表してますね。それでは、先ほど入手した【心音探知】を使い、ゲーセン内部を見て回りましょう。反応からして、生きている人がいるはずですが……。

「……ッ、ひ、人……？　ツ……げ、げん、と……？」

いたあッ！　ゲーセンのコイン受け渡しカウンターの裏に圭ちゃん発見ッ！

そして何故「かれら」化しかけてるの圭ちゃん！？

# Obscure, Unbelievable or Tacit, break.

## 二人つきりの生存者

はい。よーい、スタート。

……つて、もうOPも終わつて、アウトブレイクが始まつた直後。屋上にいるんですけどね。

現在午前3時。皆様、如何お過ごしでしょうか。

今回、自分は「がつこうぐらし!」というゲームをですね、RTA走つてみようと思いまして、「故意感染ルート」で。それで、試走していたら、ですね……Wikiにも無いようなルートが発掘できただので、今、慌ててセーブしてポーズ画面に突っ込んでカメラを回しております。

えー、ではパソコンの画面……見えるでしようか。現在、ポーズ画面なのですが、ここにはですね、通常は一緒にいる、又は仲間になつたキャラクターの好感度が、デフォルメされたキャラの表情として見えるんですが、ね……

ご覧ください。

KRMネキ、即ち恵飛須沢胡桃以外の好感度が見えておりません。はい。そうです。アウトブレイク直後、なんと主人公君とKRMネキ以外の、高校の主要キャラクターが「かれら」化していきます。りーさん、めぐねえ、ゆきちゃんは勿論、みーくんも圭ちゃんも「かれら」化していました。チヨーカーネキも「かれら」になつてます。……なんでみーくんに圭ちゃんが学校にいるんですかね……。リバーシティ・トロンはどうした。何ならなんで屋上にKRMネキ以外に誰もいないんですね？ りーさんアンタ土いじりしてるんじやないんですか？ 屋上で、KRMネキ独りぼっちで泣いてましたよ。血まみれのスコップと覚醒素材先輩の亡骸を前にして！ 本当にこれ、「がつこうぐらし！」なんですか

失礼いたしました。まあグチグチ言つっていてもしようがありませ

ん。W i k i にも無いルートですし、そうですね……「二人つきりルート」とでも称しましようか。これから一区切りつくところまでとりあえず頑張つていこうと思います。どうぞよろしくお願ひ致します。

では続き……と、行く前に。忘れておりました。

主人公ですが、名前は堀山一樹君です。ホモじやない！ と怒号を飛ばす諸兄の皆々様、ご安心ください。一樹、はべつの読み方で「もとき」とも読みます。つまりホモ君です（暴論）。

幼馴染は、K R Mネキです。幼馴染と二人つきりルートとはまた運命的ですね。スキルですが、幼馴染のゴリラの恩恵をしつかりと受けおり、「ナイフ」というスキルを一樹君は持っています。リーチは一步間違えば「かれら」に噛みつかれるくらいに短いですが、カツターナイフでも十分な威力を期待できる良スキルです。問題はありません。

さて。それではポーズを解いていきましょう。そしていきなり一枚絵どーん。一樹君の胸にすがりついてK R Mネキが泣きじやくつてますね。無理もありません。気がつけば周囲はゾンビパニック、初恋の人を自らの手で殺した挙句、幼馴染の一樹君以外誰も頼れる人はいない。心を病んでもおかしくないです。

あ、コメ欄に愉悦ニキ湧いてますね。おにやのこの泣き顔は至高つてまた歪んでんなあオイ……

あー、K R Mネキ泣き疲れて寝ちゃいましたよ。これはもう、今日は動けませんね。ここでセーブして、翌日に回そうと思います。

と言うわけで、このルートを「あめのひ」攻略まで走ろうと思います。次回は、スコップ持ったゴリラネキとナイフ持ったホモによる高校の3階制圧編です。お楽しみに。

\*

先輩の亡骸を見ながら、呆然とする。

高校がいきなり変になつて、ゾンビみたいになつた生徒が襲つてきて、先輩と一緒に逃げて……

先輩と逃げる中、知り合いもゾンビと化しているのを見た。

先輩と逃げる途中で、この世の終わりのような悲鳴を聞いた。

そして、今。先輩をこの手で  
カツン。そう聞こえたのは、そんな時。

「……ッ！」

スコップを屋上の扉へと向ける。

どうしようもなく恐ろしい。スコップを持つ手が、足が、口が震える。生き残ったところで自分一人ではどうしようもないという思いと、死にたくないという思いがごっちゃになつて、もう泣きそうだ。くるなら来い。もうヤケだ。先輩も死んだ。知り合いの生存は絶望的。もはや生き残る道は無い。

だからこそ、ここまで追い詰められたからこそ……扉が開き、扉に向こうにいるヤツを見た瞬間、スコップを放り投げて、そいつに恥も外聞も投げ捨てて抱きついた。

「樹い！　かずきい……！」

「おわつ!?　無事だつたのかクルミ!?」

「あたし、先輩を、みんなをお！」

幼馴染の一樹。

あたしの側に、ずっといてくれる親友。絶対に離れない拠り所。ごつちやになつた感情そのままをぶつけるようにして、あたしはまた、一樹に自分の内心をぶちまけながら情けなく泣きついた。よしかかるあたしを、あいつは受け止めてくれる。

「あー、うん……大丈夫。僕もいるから。これからどうするか、後で2人で考えようか？」

一人じやない、という安心感が、自分の中で大きくなつている。

一樹に対して、万感の思いがあふれる。

……一樹、お前だけは……あたしを、一人にしないで。

## どろどろドロドロ

さて、本日も始まりました二人つきリルート。現在、アウトブレイク翌日でございます。

今回は、3階の制圧からですね、やっていきたいと思います。  
「がつこうぐらしー」において、3階の制圧はものすごく大事な初動でございます。どれだけ綺麗に、そしてかつ迅速に、多くの「かれら」を殺せるかで、今後の学校生活（誤字にあらず）をおくれるかどうかが決まります。

とは言つても多分楽です。

幼馴染がKRMネキだと、主人公はだいたい「運動部所属」かつ良ステータスの良キャラになります。スキルを「ナイフ」以外持つていないのが痛いですが、それを補つて余りあるほどのステータスがございます。……KRMネキのゴリラ並の怪力、とまでは言いませんが、それでも運動部のタフガイと言つていいく筋力ステータス、全国クラスの走力があると言えばその力が解るでしょうか。はい。見た目ほつそいキヤラなのにどこにそんな馬鹿力あるんですかねえ……？  
素朴な疑問は後にして、今は3階制圧です。

多分楽です。

何せ、好感度調整要員にして要救護者であります「めぐねえ」がいません。めぐねえを引き連れながら歩くことが無いので、3階の制圧は勿論、これから先の「かれら」戦によるガバは少なくなると考えます。

では、そろそろ始めて行きましょう。

先ず、一樹くんを起こしましよう。オラツ、起きろあくしろよ（レバガチヤ）！

はい、起きました。という訳でまずは一樹君一人で、3階制圧前に「購買」に向かつてある程度の食料及び「良質なカツターナイフ」という武器アイテムを確保します。出来る限り戦闘も避けながら向かいます。

移動しながら何故、まず購買に向かうのかを説明します。なにせ、

今のルートでは食料のプロフェッショナルたる「りーさん」がいませんので。KRMネキも花嫁修業はしているでしょうが持っている花嫁っぽいスキルは「掃除（物理）」だけです。「料理」スキルを持つてないので、乱雑な煮物や蒸し料理、焼き料理といった、男でもできるカンタン料理しか作れません。家庭菜園が屋上にあります。初日から消費することも無いので基本的にノータッチです。育てているものが「ジャガイモ」と「さつまいも」というのもあって、腹持ちは良いですが消費してしまうと直ぐに実が出来ない部類の野菜だから、という事もあります。

今、ゲーム内時間は午前5時30分。大体KRMネキが起きるのは午前7時なので、1時間30分余裕があります。それまでに全て終わらせましょう。今回、KRMネキ以外いないため、初期に勝手な行動して「紐ルート」と呼ばれる、俗にいう「行動制限状態」になつても別に構いませんが、行動が制限された状態でいると「かれら」に襲われたとたん詰むのは変わらないので、出来れば避ける方向で行きます。

そういう言つている間に購買に着きましたね。「かれら」とのエンカウンタは避けた……というか、太陽が出て2時間くらいしか経つない早朝なので殆どエンカウンタしませんでした。購買にも、今はだれもいません。チャンスです。では、レジからナイロン袋を回収して、ありつけの食料を詰め込みましょう。ここで注意すべきは、絶対にインスタントのカップ麺を複数個詰めておくことです。

また、「良質なカツターナイフ」を回収します。勿論、「良質なカツターナイフの替え刃」も複数個無作為に回収します。無印の「カツターナイフ」は攻撃力が高いですが耐久はそこそこです。しかし、「良質なカツターナイフ」は、耐久が無印に比べて1・5倍高く、かつ切れ味だけは「日本刀」という刃物系統最強アイテムと同列です。なんでこんなカツターナイフが学校にあるんですかねえ？

後々、3階制圧後のバリケード建築のために、「布ガムテープ」や「ナイロン紐」も回収します。

「良質なカツターナイフ」は、ポツケの中に入れておきましょう。

さて。回収も終わつたので、屋上に戻ります。回収に少々時間がかかるつてしまつたので急いで戻らないと、一人で抜け出したことがバレて紐ルート直行です。さすがにペット扱いは勘弁なので、行きと同じように帰りも戦闘はできうる限り避けていきます。現在時刻は午前6時45分。このままいけば、少々早起きしたと言ひ訳できるくらいの時間帯には屋上にたどり着けます。急ぎましょ。

食料品についてですが、「屋上でサボるために自分が隠しておいたもの」とでも言つて誤魔化します。大抵KRMネキは覚醒直後はSAN値直葬寸前でパラメータにデバフがかかっているので大抵の事は誤魔化せます。リーサンがいたら危険でしたが(n敗)、問題ありません。二人つきりなので。

話しているうちに屋上に着いたので、迅速に誤魔化す準備を進めていきましょう。まずは、食料品を屋上の「園芸用倉庫」に隠すことから……

あれ? <sup>ブレイヤー</sup>主人公が扉を開けようとした瞬間に扉が勝手に開いて……?

「遅かつたな。一樹? 今までどこ行つてたんだ」

—— ちよちよちよちよつと待つて!?

ヤベエ、ハイライト消えて瞳孔ガン開きのKRMネキが出てきたんだけど!? なんで!? 貴女が起きるまであと10分くらい猶予がある筈なんですけど!

「なあ、今までどこ行つてたんだよ。何しに……」

や、あのこれは違うんすよKRMネキ、ちょーっと野暮用が……「お前も、あたしを見捨てるのかと思つた」へ?

KRMネキの視線は……食料品に向いてますね。

「多分、あれだろ? あたしとお前の食べ物を回収しに購買に行つてたんだろう? ……でも不安だつた。朝起きた瞬間、二人で頑張ろうと言ひ合つた奴がいきなり消えていたあたしの心境が解るか? オイ」  
……よかつた。未だ冷静ですね。

すみませんちよつとここでセーブしてポーズ……うん、SAN値が少ないです、それでもアウトブレイク直後に比べれば回復していま

す。多分、これのお陰で少々冷静なんでしょう。

ポーズ解いて、続きといきますかね。

言葉の選択肢が出てます。これは、素直に「ごめん」とでも言つておきましょう。

「……今日は許す。次は無いからな」

また選択肢が出てくるので「わかつた」と返しましょう。

にしても、危なかつたです。「……今日は許す。次は無いからな」と言うという事は、KRMネキによる紐ルート直前だつた、という事です。因みにこの言葉、破つた瞬間に問答無用でKRMネキによる手錠ルートまつしぐらになるので注意しましょう。KRMネキに飼われたいというドMな諸兄は試してみてはいかがでしょうか。

「で？ 何をもつてきてくれたんだ？」

瞳孔ガンギマリの表情から、やわらかい何時もの表情のKRMネキに戻つたので、戦利品を渡しましょう。

「お、チョコレートバーか。これ美味いんだよ。これは……カップ麺？ 屋上に湯沸かし器なんてないぞ？」

はい。これです。

ここで、選択肢が出てきます。いくつかの「うつかりしてた」のような無難な選択肢がある中、一番下に「3階を制圧すれば、給湯室が使える」と出ましたね。これを選びましょう。

そうです。序盤にカップ麺などの、簡単な操作を必要とする食料品を持つていると、3階制圧のフラグが経つんです。だからこそ、カップ麺を回収しておく必要があつたんですねえ。

「……ッ、そう、か。そうだよな。屋上だけで生活は出来ないもんな」

KRMネキがスコツップをギュッと握りしめながら、表情を硬くしています。はい。これで、3階制圧のフラグが完全に立つたので、いく事にしましよう。漸く皆様方お待ちかね、戦闘シーンです。

……で、す、が、3階制圧まで倍速です。どうせ朝で「かれら」は少ないですし。取れ高もございません。せいぜい、SAN値が削れる程度です。

では、イクゾー！！！

．．．．．  
はい。3階の制圧が終了しました。

やはり、早朝だったので「かれら」も極端に少なかつたです。「かれら」を斃した数も少ないので、（うま味も）ないです。ですが、二人だと、制圧は早朝か夜中が一番いいですね。人数少ないから昼間の戦闘とか本当にやつてらんないです。

それでは、3階が安全なうちに、バリケードを築いておきましょう。「……バリケード？」まあ、確かに机でもうず高く積んでおけば奴らを止められる、かもな……」

少々 SAN 値が危険な KRM ネキですが、まだ動けそうです。役割不足にならない程度に仕事を割り振つておきましょう。ここで仕事を割り振らないと、SAN 値が少ない状態だと「自分が必要とされていない状況」に耐えられずに狂つて幻想入りします（4敗）。なので、「教室の机を廊下に運び出す」ことを指示して、一樹君には2階から3階にかけての階段にバリケードを築いてもらいましょう。ここで、購買で回収したガムテープや紐が役に立ちます。

……ん？ なんだか KRM ネキが廊下の先を見つめてますね。何かあつたんでしようか。

「なあ、アレも使えないかな？」

KRM ネキの指さす先には……

お前マジか。天才？ え？ 1／1000 引いたんだけど？

はい、申し訳ございません。あらぶつておりました。

そうです。「防火扉」です。ごく低確率で、NPC が指摘した時のみ使用可能な、「バリケード」よりも強固な壁アイテムです。

その防御力は、「あめのひ」の「かれら」ラッシュすらも中確率ではありますが、完全に防ぎます。勝ったな風呂入つてくる。

というかなんで原作でコレ使わなかつたんだろうな。防火扉。コレ本当に強固な守りなのに。

まあ、素朴な疑問はぶん投げて。

本日はこれにて終了。次回は……何をするかは未定ですが、「あの」めぐねえの SAN 値を一発で持つていきかねないアイテムの回収だけは済ませたいと考えております。

次回もお楽しみに

少し前

草田が覚ゆる

「アーリーは、この車に沿うる」

ブルーリーシートにくるままで寝ているか それでも寒いモノは寒いの  
で、あたしは暖を取ろうと隣で寝ているだろうあいつに引っ付こうと  
して

— १ —

いたし

懶へて趣向へんがり屋へ見渡す

一謝が、あそこの温かい場所がどこかわな

先づかひ見舍て

ツ、ハアツ、ハアツ、ハアツ、ハアツ、ハアツ、ハアツ……」

だめだ。想像しちゃいけない。この可能性だけは

シャベルをもつて屋上に立つ。

大丈夫だ。きっと。ああ、多分あれだよ。きっと購買までいつて  
じゅーすやたべものをかいしゅうしにいつてくれているんだぜつた  
いにそうだだつてあいつはあたしをみすてないもんなそうだもんな  
ぜつたいそうだだからとびらのまえでまつていればかなならずかえつ  
てくるからあんしんしてまつていようそだそうしよう……なあ、そ  
うだよな？　お前は優しいから、あたしのために購買まで行つて、食  
べモノを回収しに行つてるだけだよな？　無茶するよなあ、本当に。

だからさ、良いぐらいで切り上げてさ、早く帰つて来いよ。今なら許してあげるから。ちょっと、心配かけさせたことを怒るぐらいで許すからさ、帰つてきてよ。

「早く帰つて来ないと……あたし、壊れちゃうぞ」

だからさ、早く戻つてきて、一樹。

## 闇の始まり

前回は、3階を制圧しましたね。何処の学校にもあるのに何故か1／1000の確率でしか使えない防火扉という素晴らしいアイテムが使用可能になつたので、本当に助かります。今回、偶然にも入つた二人つきリルートはその仕様上、主人公とNPC1人の計2人ですかね。「あめのひ」対策が強固になつたのは良いことです。

さて。「あめのひ」まではもう少し時間があります。具体的に言いますと、アウトブレイクから一週間後……即ち、7日後が「あめのひ」なので、6日の猶予がござります。それまでに、「かれら」を斃して斃してスキルポイントを取つて、学校の守りをより強固にしつつ「あめのひ」に備えます。

とは言つても、やること他に色々あるんですけどね。ゲームを進めながら説明していきましょう。

まず一つ目。制圧した3階を拠点として整備することです。

たつた二人ぼっちなので、斃した「かれら」の後処理やら、割れているガラスの掃除やら、大変です。物凄いタイムロスになりますね。まあ、RTAでは無いので考えなくてもいいんすけれど。

二つ目。新しい武器の入手です。これに関しては、「リバーシティ・トロン」に行けば回収できます。それに、道中「かれら」が大量にいるので、斃しながら進めばスキルポイントも手に入るのもうま味です。

因みに狙うのは「ナタ」です。一応、ギリギリ「ナイフ」スキルの対象内に入つていて、かつ一番攻撃力の高い武器です。ホームセンターに置いてありますので、これを回収しに行きます。出来れば無印の「ナタ」ではなく、耐久性がKRMネキ専用武器のスコップと同じくらいある「農林業用ナタ」が好ましいですが……まあ、湧き率1／100なので、あまり期待はしません。

三つ目に、KRMネキとのコミュニケーションです。KRMネキや、みーくん、覚醒済みめぐねえや覚醒済みりーさん等、一部の「かれら」と戦える戦闘能力を持つているヒトたちには「連携」と呼ばれ

る隠しパラメータがあります。これを上げることで、ステータスに「隠しステータス」と呼ばれるプラス値がついて、とてもうまいです。上げ方ですが、愛情度、好感度に比例して大きくなつていくので、上げることはたやすいです。しかし、ヒロイン全員に手を出したりして欲張るとカーナーシーミノーとなつてしまふので注意。

ま、その点この「二人つきリルート」だと今現状KRMネキ以外おりませんので、まあ、安心。

こんな具合かな？ やることこのぐらいだよな？ 他には……無いですね。ヨシ（現場猫）！

\*

一樹と、3階を制圧して暫く経つた。

「かれら」と戦い続けて、少々……いや、かなり血の匂いが酷く感じる。

「うええええ」

……先輩を、突き刺した瞬間から覚悟はしていた。もう、この学校には、あたしと一樹以外いないのだから、二人で戦わなければ生き残れない。割り切った、いや、「かれら」は人間ではないと思い込むことでどうにかつて感じで戦っている。あいつも、多分あたしと同じ感じで戦っている。顔には出してないけれどわかる。

しかし、この血なまぐさだけはどうにもならない。お気に入りであつた制服も血と汗でドロドロ。正直気持ちが悪い。

「胡桃、どうした？」

吐き気に耐えていたあたしに気が付いたアイツが、あたしの背中をさすりながら質問してきた。やめろ、吐くから。

「いや、血なまぐさだけでもどうにかなんねえかな、つて……」

直後、はつと思いつなおして、はぐらかす。

学校にまさかシャワーなんてあるわけないし、この状況下、一樹だつて耐えている。ワガママはダメだ

「いや、あるぞ。シャワー」

だからこそ、一樹のこの一言に驚いた。

「え？ あんの？」

「あーうん、さつき3階掃除するついでに部屋見て回つてたらあつた。何なら洗濯機に布団にソーラークッカーもあつたし、挙句の果てにソーラー発電とヒートポンプもあつた。何なんだろうねえ、この学校。さつき職員室にあつたパンフ読み直したら、『局地的災害の際に生活ができるよう設計されている』とかなんとか書いてあつたけどさあー……」

「……なんか、都合がよすぎるとよな……」

「だなあ……」

本当に、この学校は妙だ。

こんな状況になつてからだけど、そう思うようになつた。だが、今はありがたい。

「ま、これで風呂とかは気にする必要ないし、料理もできるから大丈夫って訳だ」

「お前料理できんのかよ」

「おう。家庭料理ならなんでもござれだ。豚の角煮だつていけるぜ？」

「負けた……」

「わはは。僕の勝ちい」

そのおかげで、こうして「普通の会話」が出来るのだから。

「よーし、それじゃあ、一日ぶりのシャワーといこうぜ。胡桃。着替えは僕の体操服を貸すんだぜ」

「あたしのは?」

「お前の初日着てたやつまた着るのか?」

「あー、うん、確かにそれは……お前は何着るの?」

「冬用にスウェット持つてきてたのがあるからそれを着る」「オーケー了解……一樹。覗くなよ?」

「どちらかというと風呂上がりのホカホカ具合が好——ぶべらツ」

「こんのド变态ツ!」

「……なんでだろうな。先輩と一緒にいた時よりも、アイツといの方ガリラックスできるのは、やっぱり幼馴染で親友だからか?」

「おい、一樹。次お前入れ……って、なんで拝んでいるんだ？」

「風呂上がりの少し赤いお御足が素晴らしい……！」

「どこ見てんださつ」とシャワー浴びて来いッ！」

日常は、崩れ去ったと思つていた。だけど、違うのだ。

「なあ、夜にさ、カツプラー門つて……なんか謎の魅力があるよな。こう……やつちやいけないことをやつてる、みたいな」

「うん、それは確かに」

日常は、隣の誰かと……大切な、誰かと一緒になら、何時でもできてしまふものだつたんだ。

「寝る前にさ、「見張り」決めとかないか」

「まあ、バリケード作つて防火扉閉め切つたとはいえ、なあ。……よし、トランプで順番決めようぜ」

「どこで見つけたんだよそのトランプ……」

「職員室に没収されたモンからパクつてきた」

「いいのかよそれ」

できれば、この瞬間が続けばいい。そう、思つた。

思つて、いた。

それは、シャワーを浴びた後に決めた、「かれら」の見張り。その途中。

深夜1時のこと。

あれを、3階職員室で見つけるまでは、甘い幻想に浸つていられる。何時か、誰かが助けに来てくれる。そう、思つていた。

\*

いやあ、可愛かったですねえ。ＫＲＭネキ。

結構スチルとか見たことないのも幾つかゲットできましたし、これはうま味ですよ。

さて。見張りの順番も決めましたし、あとは寝るだけです。交代制なので、ＫＲＭネキが起きるまではスキップです。さあ寝ちゃいましょう。

……あれー？　つかしいなあ。中々スキップしませんねえなんいでしよう……つと。

「なあ、起きろよ。なあ……お願い起きて……！」

なんだか悲痛な声が聞こえます。体も揺らされますね。見張りのＫＲＭネキ、どうかしたんでしようか。

レバガチやして、一樹君の体を起ここしましよう。おうどうしたんだよ言うことあるならあくしろよ。

!  
???

ちよことまごで一回ボーリスク!!

KRMネキの状態を確認しまし

ステータスにデバフは……【恐慌】?

ヌテリタスにテバアは……【恐慌】？ 何か怖いことでもあつたんですかね？ 幽霊を見たとか？ それ以外は特にないので判断は出来かねますなあ……好感度は6／10。関係性は幼馴染。愛情度は5／10。あ、この愛情度ですが、これには「愛」の他に「友情」も含まれますのであしからず。

うーん、本当に解らん。  
精神力：9／100  
結構普通の状態なんだけど……って  
？

アイエエエエエエエエエエエエエエエエエエエエエエエエエエ  
?!?! ナンデ?!? SAN

いや、本当に何があつたしKRMRネキ!?

……いつたん冷静になりましょ。騒いでも何もないです。

そして、ポーズをそろそろ解除しましょう。でなければ、本当に何

があつたかが解らないです。

さあ、続きだ続き。とりあえず、「なにがあつたの?」とでも返しておきましょう。

一樹君に必死にしがみついてすすり泣くＫＲＭネキ。本当に何があつたんでしょうねえ。

「ツ、グスツ……これえ……」

あ、よく見たら左手に何かくしゃくしゃに握りこんで持つてます  
ね。……紙媒体？ えつと……

『職員用緊急避難マニュ

そういうや存在忘れてたアアアアアアアアアアアアアア!!

## 脆い現実

KRMネキがヤベエ事なつたがつこうぐらし！ はつじまつるよー！

……はい。本当にやべえです。どうしてこうなつた（白目）。KRMネキのSAN値が直葬されてしましました。泣きじやくりながら縋りつくKRMネキは本当に可愛いですが、そろそろ目にハイライトさんを戻していただきたいのでまずは慰めましょう。ちなみに、ここで慰め方を間違えると本当の意味でハイライトさんがバイバイしてKRMネキは病んじやうので注意です。

「……ッ、ツ……」

うーん、嗚咽しか聞こえない。さーてどこから慰めようか。二人つきりな上に斜め上からマニュアル来たせいでどう対処すればいいのかサツパリなんですかどー！？！？

あー…………とりあえずここは、「手に持つてるそれ、見せて」とでも言つておきましょう。そんなものペイツしなきいほら早く（母親並感）。

「ん……」

さて。取り上げたはいいものの……どーすつかなあこれ……見た  
ら見たで、今度は主人公のSAN値が直葬してしまいますし、かと言つて破り捨てたり見ずに燃やしたりすると、地下へのフラグが立ちません。二階や一階に降りる理由が消えます。

……見ますか。最悪主人公のSAN値がガリつと削れて共依存ルートなんて洒落にならないルートに入る可能性もありますが、そうなつたら最後、リセです。このデータ、ちよくちよくセーブしますので後からやり直します。なら見なきや良いと思う方もいらっしゃるかも知れません。ただ、今回は二人つきりルート。地下へのフラグを立てなかつたら、どちらか片方が「かれら」に噛まれたら確実に詰んでしまいますので、結局見なきやいけないんですね……本当に、どのルートでも害悪だわこのマニュアル……。

はい、見ます。KRMネキを抱き寄せて、頭をナデナデして、SA

N値を回復させてあげながら閲覧しよう。多少、こちらも「KRMネキが傍にいる」ということでSAN値直葬は免れるかもしれませんし。

『職員用緊急避難マニュアル、と表紙に書かれている、物々しい文書だ。開きますか?』

はい ↑

いいえ

『胡桃が精神的に参つてしまふほどの何が書かれているのか。僕は覚悟を決めて、無機質な文書に手を掛けた』

『スキル【覚悟】を習得しました』

——おっしゃ来た。【覚悟】は、常人なら発狂するようなモノや事象を、必ずSAN値最大値の半分残して耐えるスキルです。つまり、自分のSAN値ゲージの最大値が100なら、何があつても必ず50までしか減りませんし、50以下になります。今の一樹君にはぴつたりなスキルですね。KRMネキは、意外と精神的には打たれ弱いですから、その弱い部分を補填してあげられる、正しく相性の良い相棒となつたのではないでしょうが。自分的にも好きなキャラが発狂する場面は見たくないですし。

『……ッ』

『衝撃的だつた。同じ人間が書いたとは思えない。思いたくはなかつた。国内で、国際条約で禁止されているような生物兵器の開発がなされていたなんて、思いもしなかつた』

『……書かれていることが本当なら、この街、あるいは、県、国からの手助けは期待できなさそうだ……』

おおう、SAN値が一気に60まで削れちゃいましたね。KRMネキが発狂寸前、かつ【覚悟】を決めて読んだとしてもこの減りよう。やつぱり兵器だよこのマニュアル……。

『読んだ、のか。お前も。このマニュアル』

『読んだ』

——読んで、しまつた。知つてしまつた。自分たちが、どれだけ脆い現実の上で生きているのか、この身に理解してしまつた』

『何時、死ぬか解らない。そもそも、自分たち以外に生き残りがいなかもしれない』

『……そんな、得も言われぬ恐怖が、この無機質な文書から襲つくる』

『……一人だつたら、耐えられなかつたかもしれない』

『だからこそ、僕は、絶対に胡桃からは離れないと』

『何があつても、必ず守ると、そう決意した』

『スキル【ただ一人のための守護者】を獲得しました』

……なんなんだろう。何時もなら、「マニュアル見る→顔真っ青→義憤に駆られる→S A N 値回復した幼馴染に慰められる」つてシナリオな筈なんですよ。状況によつて多少の差異や、主人公の年齢によつて慰める「誰か」が別だつたりとかしますけど。

え？ 何このシナリオ？ こんなドラマチックなモノあつたの？ 初めて見ましたよ。

『……結局のところ、どうしようが状況はなにも変わらない』

『でも、だからと言つて諦めたくはなかつた』

『――明日から、本格的に、この世界で生き抜く術を身に着けよう』

『……だから、今はただ、この腕の中で震えることしか出来ない……誰よりも大切な幼馴染を慰めることだけに集中しよう』

はえー、すつごい。ただ、主人公君がK R M ネキ抱きしめて頭撫でてるだけなのにものつそい勢いでS A N 値回復してます。たつたの9だつたK R M ネキのS A N 値がもういつの間にか45にまで回復しています。危険値なのに変わりはありませんが、明日からの行動に支障は無いかと思います。

あ、画面が暗くなつてきたので、そろそろ一樹君も寝るんですかね。丁度キリが良いですし、今日はこの辺で、セーブして終わらうと思ひます。次回は……そうですね。「リバーシティ・トロン」にでも行く計画を考えています。

それでは、また。

\*

温かい。

さつきまで、体の奥底から冷えて凍えて、そのまま狂つてしまいそうだった。でも、此奴に……一樹に、救われた。

一人じやなくてよかつた。一樹と、あなたと二人つきりで良かつた。

あなたがいるから、あたしはまだ人で居られる。

重くて、鬱陶しくて、依存されていると感じるかもしれないけれど。お願ひ……絶対に、捨てないで。

——大丈夫。起きたらきっと、何時ものあたしに戻つて  
る。  
だから、せめて今は……このままで。

# Go out break!

## お買い物デート——その1

KRMネキと一緒にデートする二人つきりルート（激ウマギヤグ）はつじまつるよー！

前回は本つ当たりどうなる事かと思いましたよ皆さあん。いやあ、S AN値がちょっとでも回復してくれたのは本当に大きいです。

さて、今回は何をするのかと言いますと……KRMネキとデートですデート。今回の大筋としましては、「リバーシティ・トロン」まで物資補給がてら、「かれら」を斃してレベル上げ、といつた感じですね。細かい部分はゲームを進めながら話していきます。

じゃあ、先ずは一樹君を起こしていきましょう。オラツ、起きろあくしろよレバガチャ。

はい、起きま

『目が覚める。まだ、外は暗いみたいだ。生徒会室の時計を見上げると、午前六時。起きるにはまだ早い。だが

『昨日、決めたはずだ。この世界に向き合うと。ならば、今日はその準備に費やそう』

『胡桃は、どうしようか？』

今、起こす

↑

少し寝顔を眺める

した。……つて、いきなりなんか物凄いシナリオが飛び出してきましたね。

そして選択肢。ここは、「少し寝顔を眺める」を選択しましょう。

【恵飛須沢胡桃の寝顔がドアップになつてている一枚絵】

ほら狙い通り！ やはり可愛い。ちょっと眺めてから起こします。二日目の朝に「次は無い」って言われたばかりですからね。起こしてから行動しないと大変なことになります。

さて、眺めるだけ眺めて満足したので、この辺にして起こしました。オラツ起きろッレバガチャ。

「……ッ、う、ん……ッ……？ なあにい……？ もお、あさあ？」

えつ、なにこのふにやふにや可愛いなＫＲＭネキお日日こすつてる

2D絵がめつちや可愛いんですけど（早口オタク）。

申し訳ございません。荒ぶりました。

『すこし申し訳ないけれど、早めに起きてもらうことにした』

『胡桃に、購買から持ってきたものが今日の朝で早速たりなくなつてくることを告げる』

『……やはり、ビニールのコンビニ袋では、一日分程度が限界らしかつた』

はい。地の文にもありますように、そういうわけです。まだ2階も制圧していないにも関わらず、わざわざ購買に一日ごとに行つてたら、命がいくらあつても足りません。なので一度、「リバーシティ・トロン」まで出向き、大きなカバンを拝借して、その中に一週間分くらいの食料を詰め込んで帰ろうという算段です。狙うのは、「アウトドア用リュックサック」と「缶詰」に「カップ麺」、そして「ナタ」です。さすがに「良質なカツターナイフ」ではリーチが貧弱すぎますから、早めに武器を変えたいですね。

「……なるほどな。リバーンティ・トロンか。あそこなら、確かにハイキング用のデカい鞄も、お前のカツターナイフの代わりも見つかるかも……明らかに危ないもんな。<sup>ココ</sup>3階を制圧したときも、攻撃した瞬間に噛まれそうになつてたし」

『確かにその通りだ。攻撃した瞬間に、首を刈り取ろうとした瞬間に、カツターナイフを握っている手を噛まれそうになつた。出来れば、ナタなんかが欲しいな』

「ナタあ？ またマイナーな刃物だなオイ」

「オイオイオイ、どうやらこのＫＲＭネキはナタの恐ろしさを解つていないらしいです。

ナタは本当にヤベエですよ？ 小さいしほどほどの重量ですから、筋力の少ない子供や老人、女性でも振るえます。その上、重心が少々特殊な位置……刃先に集中してますから、斧のように、適当に振りかぶつて相手にぶつけても確率は低いですが即死が取れます。現実

だつて、日本刀よりも正直ナタの方が相手するのは怖いですからね。適当に振るつても人死にが出ます。

ゲームのほうでもその特徴ははつきりと出ておりまして、子供でも振るえる程度には要求筋力値が低い上に攻撃力が鎌や鍬、箒や木刀よりも高いです。弱点としてはやはり、大振りになるので攻撃するたびにロスが発生することでしょう。ですが、プレイヤーを小学生や女の子で設定した場合には非常に有能です。

「お、おう……そうか。なるほどよくわかつたよ」

『わかつてくれたようで何より。それじゃあ、朝御飯を食べたら出ようか』

「オッケー。じゃあ、あたし、ちょっと着替えてくるから待つてくれ

『了解。そう返した後、自分もスウェットから制服に着替える』

『……今となつては、この学校の制服も最早無用の長物。もはやでも、自分たちにとつては日常の象徴だ。そう簡単には手放せない』

『この後、購買から昨日回収した、最後のチョコレートバーを分け合つて食べた』

【主人公の堀山一樹と恵飛須沢胡桃が、二人仲良くお菓子を半分こじている一枚絵】

……やっぱり、初めて見る一枚絵が多いですね。これつてもしかして、「がつこうぐらし！」のキャラを掘り下げる個人ルートだつたりするんでしょうか？ 確かめる術はありませんが。

さて。ご飯も済んだことですし、早めに学校から出ましよう。本日は一日作業になる予定ですからね！

「かれら」のいない、まだ早朝の内に出ましよう。

「出発だな！ よーし。あたしのスコップが唸るぜ！」

『……昨日とは様子が段違いだ。空元氣とはいえ、明るく振る舞う余裕が出来たことにまずは喜ぶべきなのだろうか』

はい。移動中は5・14倍速です。どうして等速にする必要があるんですか？

移動中の暇な時間帯に、道中の説明を行います。

先ず、購買に一度向かいます。そこで本日の、移動中の水分をある程度確保しておきます。ペットボトル4—5本あればいいと思います。あとはポツケにカ○リー○イトでも突っ込んでおきましょう。

そして、移動ですが歩きです。だからこそ移動中の水分が必要なんですねえ。【運転】のスキルがあれば、めぐねえのミニクーパーでもピッキングするんですが、KRMネキはゴリラだし、一樹君は幼馴染絶対守るマンなので運転できません。自転車、という手もありますが、中途半端にペダルを漕ぐ音が聞こえて、二人つきりでは対処しきれない量の「かれら」が集まつてきます。非常にガバです。なので、歩きます。

外で移動している途中に、ランダムイベントでKRMネキが実家に一度かえつて、「かれら」になつてしまつた両親を斃すイベントが発生する可能性があります。KRMネキが覚悟を新たにするイベントなので、出来れば拾つておきたいです。

あとは、出来る限りスニーキングで行つて、どうしても斃さなければいけない、やむをえない場合のみバトルをします。無駄な音を立てると昼間は危険ですからねえ……たつた二人しかいないと本当に色々利点がある代わりに不都合な点もそれなりに発生しますねえ……。ですがそこは実況者力の魅せどころ。この二人つきリルート、最初にクリアーするのはこの私だ!

因みに、移動が歩きなので、「リバーシティ・トロン」までの道のりは昼過ぎまでかかります。だから、ポツケにカ○リー○イトを突っ込んでおく必要があつたんですね(某構文)。

\*

世界がこうなつてしまつてから、初めての外出。

「朝は「かれら」が少ないな」

「うん。なんでか解らないけれどね」

学校の購買で、ポリ袋に4—5本の500mLペットボトルに入つた水分を突っ込んでから、「かれら」に見つからないように外に出る。夏が過ぎて、秋が来て久しいこの頃の朝はまだ少し薄暗かつた。暗さに比例して、「かれら」も少なくなる。

奴ら、見た目的には夜の方が多そうなイメージなんだがなあ。

だが、「かれら」がいなくても、この近くに生きている人間はあたしたち以外にいないと嫌でも思わされる。ズタボロにされた、まだ干しつぱなしの洗濯物。血で汚れたカーブミラー。衝突・炎上したのが、焦げ跡のついたブロツク塀に、散らばる車とバイクの破片。

どこもかしこも、おおよそ「生き物の気配」というモノは全くなく

……あるのは、異常な静寂と、時折聞こえるうめき声だけだ。

しかし、次の此奴の一言で、そんな終末的雰囲気は崩れ去る。

「因みに胡桃、気づいているかい」

「……んだよ」

「実は高校に入つてから初めてのデートだぜこれ」

「…………んにやにやにや…………!?!!」

一気に顔が真っ赤になる。

この状況で何を言つてやがりますかこの幼馴染バカはあ？

いや、確かにそうだけれども！　お前とはこう……疎遠になつて、しまつたけれども。

「わはは、何を照れる必要があるんだい。僕とキミの仲じやないか」「誰だつていきなりんなこと言われたら照れるわフツー！」

チクシヨーこの幼馴染は！！　こんの野郎は！　しんみりとした雰囲氣にいきなり爆弾を放り投げてくるツ！　これだから！

「ほら、そんなんに騒いでいたら「かれら」が集まつて来るぜ胡桃？」

「だれのせいだと…………！　どの口がツ…………！　ツ！」

……ツ、あ、ー、もうツ！　此奴の事が暖かいとか思つてた昨日のあたし！　此奴やっぱり変態で快樂主義者だよチキシヨー！

「あ、でもまあ、本当にうれしいな。前までこうして隣で歩くことさえも、もう想像つかなくなつてしまつていたから。どことなく、新鮮な気分だよ」

「ツ、……」

こうなつてしまつた、そうなつてしまつた原因は、お互い、言葉には出さない。

あたしが、初めて幼馴染以外に熱を上げた人。先輩をあたしが追つ

かけている間、ずっと一樹の事をほつぽり出していた。ろくにコミュニケーションも取つていなかつた。正直、今この状況が、相当ムシの良い話だつてことは解つてゐる。

一樹は優しい。「かれら」になつちまつた先輩を斃して、そのあと、燃やして火葬するまでずっとそばにいて手を握つてくれていた。精神状態が不安なあたしを、一度だつて放つておかず、常に気にかけてくれた。

離れたくない。今度こそ、あたしは此奴の傍にいる。

今まで待ちぼうけさせた分、今、この状況だけど、二人の時間を沢

山作ろう。

「なあ、相棒一樹」

「なんだい、相棒胡桃」

「……待つててくれてありがと」

「なに、意外と直ぐだつたさ」

「つたく、この天邪鬼め」

「よくご存じで」

「ばーか。こちとら天下の幼馴染様だぞ？　お前の事ならよく知つて  
る」

「流石だぜ。ほめちぎつてやるよ」

「なんだよその上から目線ツッ！」

「わはは」

だからもう、何があつても、寂しい思いなんてさせるもんか。

## お買い物デート | その2

「リバーシティ・トロン」に二人つきりでデートに行くがつこうぐらし！ はつじまつるよー！ 前回は、「リバーシティ・トロン」の道のりを倍速で進んでおりました。

はい。という訳でつきました。

道中の倍速が途切れなかつた……つまり、KRMネキの実家イベントは無かつたです。残念。ここで、KRMネキのイベントがあつたら【踏み出す一步】という、【覚悟】の廉価版みたいなスキルが取れるんですね……まあ、無いモノねだりを言つても仕方ないです。

さて。今はだいぶ日も高くなつた昼下がり。「かれら」の数も多いことですし、注意して進みましよう。レベルアップもかねて此処に来ていますが、無理はよくないです。いやあ、それにしても、建物の中は電気が通つてないからか暗いですね。何かこういう感じ、「廃墟」つて感じの雰囲気が、終末感出ていて僕は好きです。

「……此処も、学校みたいに人が住めそしだから……もしかしたら、いるかもな」

『自分たち以外の生存者、か。確かに、ここなら。可能性はあるかもしない』

残念ながら、リバトロの生存者は3日目の朝には全滅しておりますので、もういません。ただ、生存者が他の場所からやつて来る可能性はあります。

そうです「シーフ」です。日本語に直訳すると「悪人」となります。

……はい。要するに、「かれら」以外のm o bです。敵キャラです。一見、ちょっとヤンキーっぽい生存者にしか見えないのですが、「シーフ」の周りには「かれら」が極端に少ない上に、「シーフ」は「電動ノコギリ」や「道路標識」、「鎖」など、それっぽい武装をしております。時折「小型マシンガン」なんてものも持つてるので、だいぶ危険です。なので、一樹君とKRMネキには悪いですが、生存者も出来る限り避けてもらいましょう。じゃなきや2人とも下手したら殺されます。

「なあ、まず何処にいくんだ? 直ぐに行けそうなのは……服屋と食料品売り場だな。アウトドアは遠いかも」

「はい。ここで、原作とゲームにおける、「リバーシティ・トロン」の差異を説明します。ゲームでは、ピアノが置いてあるフロア以外の、売り場の位置がなんとランダムで決まります。リセという程ではありませんが、猛烈なガバになる可能性があるのでRTA走る人は注意ですね。はい。ということで、まずはアウトドアでリユック回収からいきましょう。近いからと言つて食料品売り場に行つても、リユックが無いので（意味が）ないです。

案内図を確認して……うわつ、遠い。アウトドア用品専門店の位置が入り口の反対側やんけ！ ……しかも、よりもよつて「かれら」の多い中央通りを進まないといけないルートじゃないですかヤダメー（牛並感）。

「アウトドア用品専門店からか。わかつた」

『道中には「かれら」が多い。注意して進もう』

「はい。文句言つても仕方ないので行きます。

……待とう?

本当に数が多くない?

ヤベエです。え？ モンスターhaus? 画面見る限りでも普通に100匹超えているんですが?

見つからないように進まないと本当に詰む……！

入つてすぐの広間に「かれら」の団体さんがいらつしやるので、動かないエスカレーターを上つて外周をぐるりと廻つて通過します。エスカレーターにいる「かれら」はカツターナイフで首チヨンパです。オラッ、落ちろ！（エスカレーターから）落ちたな（確信）レベルアップ！。

まだレベルをあまり上げていないので、直ぐにレベルアップしましたね。レベルアップをして得られるのは、スキルポイントと呼ばれるものです。一定値貯めると、自分の持つているスキルを上位スキルにレベルアップできます。とは言つても、「ナイフ」以外レベルアップできるスキル持つてないんですがね。【覚悟】も、いつの間にか持つてた

【ただ一人のための守護者】もレベルというくぐりが無いスキルです。

まあ、こんな感じで、道中の邪魔な「かれら」を蹴散らし、基本的に生存者は「シーフ」の可能性があるので無視をしながら進みます。では、アウトドア用品専門店まで倍速です。

イクゾーツ！ デツデツデデデテ！（カーン） デデデデテ！

\*

「なあ、今日つて何かのイベントの日だつけ？」

「どうしたいきなり」

「いや、胡桃。あの「かれら」の量見ただろう？ 異常だぞあの量は」  
まあ、見た瞬間失禁しかけるほどの量がいたけれども。  
だからこそ、外周からコソコソ移動しているわけだ。

「いやあ、本当にドキドキが止まらないぜ。これがドキドキデート大作戦つてやつなのかな？」

「そのドキドキ、胸のときめきとはまた別物だよな!?」

うーん、ふざける余裕があるのなら、一樹は未だ大丈夫だろう。

正直、こんな土壇場でネタを言える此奴は凄い。ある意味尊敬するよ本当に。

「ああ、本当に刺激的だね。僕としては初めてがこんなに激しいなんて思わなかつたや」

「変な言い方してんじやねえッ、あと何が激しいんだよツ」

「え？ 外周から見渡せる1階のゾンビの勢い」

「あたし関係ないじやねえかああああああああああ

「ほらほら、静かに叫ぶなんてマネをしていたら「かれら」が集まつてきちゃうぜ？」

「だれのせいだとツ……！」

ああもう、緊張しているのかと思いきやコイツ、やつぱり快楽主義者だチクショー！

「ほら、来ちゃつたじやないか」

「ああもう、後ろからも2体追加だこの野郎ツ」

そういう言つていると、「かれら」が前から1体、後ろから2体やつ

てくる。

あたしがスコップを、一樹がカツターナイフを逆手に構えて、背中合わせに立つ。

「へマすんなよ」相棒一樹

「こっちのセリフだ胡桃相棒。対「かれら」戦闘は3階制圧の時以来だからね。注意していこう」

話し終わると同時に、「かれら」が向かってくる。

意外と素早い。腐りかけの筈だが、身体能力は上がっているのだろうか。

だが、あたしと一樹の相手にはならない。

スコップを両手でしつかりと持ち、首元に振りかぶる。

そして

「オラあつ」

「おーおー、相変わらずダイナミックなことで。僕の方は終わつたよ」軸足のみの残し、体全体を使ってスコップを振りぬく。これで、だいたいの「かれら」は体と頭が泣き別れだ。

振りぬいた後で、大きな隙が出来る。だが、

「おつと。させやしないぜ」

隙を狙つて襲い掛かつてきた、残りの一匹を、一樹がカツターナイフで首を搔き切つて斃した。

「流石。フオローが上手いな」一樹

「何年相棒やつてたと思つてゐるんだい。高々数年のブランク程度、無いに等しいと言つても過言じやないね」

ああ、本当に頼もしい。

コイツが隣にいてくれるだけで百人力だ。此奴以外に、今のあたしと張り合える奴はない。

なんてことを思つてゐるところだつた。

\*

つと、あれは……?

『にやあ、と鳴く声が聞こえる』

『猫だ。灰色の毛をした、真ん丸な猫が、「ペットショッピング」と案内板の出でている場所からてちてちと歩いてくる』

『……念のため、「猫のかれら」と化しているのではないか、と思つたが、感染しているような様子はない』

「猫」ですよ皆さん！

「太郎丸」以外の、唯一ペットに出来るアニマル生存者枠のキャラクターです。

町中の至る所に出現フラグがありまして、カラーバリエーションもかなりあります。

S A N 値の回復は勿論、太郎丸ほどではありませんが直感も優れています。かなりのうまあじです。これだけでもここに来た甲斐がありますなあ。

『こちらに近づいてきたので、しゃがみ込んで、おいで、と手を広げてみる』

『猫は、てくてくとまっすぐこちらに向かつてきて、膝の上で丸ました』

『……とてもかわいい』

あ、あ、ー(・ω・ー)……癒されるんじゃあー。

つと、猫に癒されている間にそろそろ時間ですね。それでは、本日はこの辺で。

次回は、アウトドア用品専門店を漁りつつ、本格的にレベルアップをしていきたいと考えております。  
それでは、また、次回。

「いいなあ……」

\*

【猫にかまう主人公<sup>ブレイヤー</sup>と、その様子を後ろで見て頬を膨らませる胡桃の一枚絵】

このとき、あたしがどちらに嫉妬をしているのか。  
そんなもの、言うまでも無いことだろう。

## お買い物デーント | その3

万引きに物色と犯罪まがいな二人つきりルート、はつじまつるよー！

はい。前回は、アウトドア用品専門店まで倍速で流しましたね。猫も拾えたのでうますぎです。今は、血糊でべつとりになつたカツターナイフを破棄した一樹君が、猫を両腕で抱え持っています。少年×猫……状況は終末……なんか工モいっすね。まあ、今はKRMネキと二人つきりルートの真つ最中なんですがね。さあ、今回はまず、リュックサックの回収からやつてまいりましょう。

「なー、これとかどうだ？」

『水筒を入れられるようなサイドスペースのある、大きなリュックサックだ。登山用の本格的なアウトドアグッズらしい。容量的にも、とても良いかもしね』

「へへ、だろー？」

「登山用リュックサック」ですね。ちゃんと二つあります。後は、このアウトドア用品専門店に「ナタ」があればいいのですが……え？ 無い？ いやいやいや探せばありますつて。だつてアウトドア用品ですよ？ ありますつて絶対……

ありませんでした。

ええ？ こんなのがりなんですかあ（wiki ガン見）？ エツ、アウトドア用品専門店での「ナタ」の発生確率は50%？ つまり半分の確率引いたつてことですか？

はい。確率ガバです。素直に当初の予定通り、湧き率100%のホームセンターにでも後で向かいます。代わりにロープとキャンプ用品であるペグを幾つか回収して次イクゾ次い！ デツデツデデデデ（カーン）デデデデ！

登山用リュックサックを背負い、先ず目指すは洋服屋さんです。これには、ちゃんとした理由があるので後で解説いたします。

さて、お洋服屋さんですが、入り口の近くなので戻ります。さて、猫ですが……今はまだ、手で抱えていきます。鞄の中に入れたりする

と、「かれら」から走つて逃げる時に鞄の中で猫がシェイクされて猫ジユース（R指定）と化してしまいますので。そうなつてしまふと見るも無残な有様になつてしまふので、丁重に手で抱え持つていきます。

「……いいなあ」

『何故か、胡桃が羨望の目を向けてくる。視線の先は……猫？ 猫を見ている』

なんで気が付かないんだよお前は?!?

鈍感か？ 鈍感なのか？ はー、一樹お前女の子からの視線の意味にすら気が付かないとかテメエ、ノンケじやないなまさかホ

失礼。荒ぶりました。申し訳ございません。

KRMネキの視線に疑問符を浮かべながら、洋服屋に向かう一樹君のアホ面のなんとムカツクことか……（血涙）。

はい。そうこう言つていると、もうあと少しで洋服屋、というところで「かれら」の大集団に出くわしました。通り過ぎるまで待つてもいいんですが、ここは狩ります。固まつて集まつていますし、一網打尽にしてしまえば大量レエベエルアツップ（エグゼ〇ド並感）です。『かれら』の集団は固まつていて動く気配が無い。これでは、洋服屋に入れない……どうする？』

戦う



別の場所へ向かう

もうおうちかえる

勿論戦います。

さて。ここで、一樹君はカツターナイフ破棄して猫抱え持つている上に戦える人員KRMネキしかいねえぞオラアン！ と荒ぶる諸兄もいらっしゃるでしょう。まあまあ落ち着きなはれ。まあ先ずはあつしのやることなすこと見てらっしゃいと。

という訳でですね。先ず取り出したるは先ほど回収したペグとロープです。ロープの両端をですねえ、ペグの丸つこくなっている部分に括りつけます。そうして完成するのは、即席の足を引っかけるた

めだけの仕掛けですね。

ペグの部分を、通路の、吹き抜けになつて いる場所の近くで、ロープをピンと張つた状態で引つ掛けて固定します。次に、ロープを設置した場所にある、吹き抜けに落ちないよう に設置されている柵をKRMネキに頼んで叩き割つてもらいます。するとどうでしょう。

音を立てて崩れた吹き抜けの柵があつた場所から、ロープに足を引っかけて「かれら」が落つこちていきます。

↙ レベラツ

ああ、一経験値の音おー、。

……さて。此処までで疑問に思つた方もいるのではないでしようか。「かれら」を落とすのに、なぜわざわざ足を引つかける場所を作つたのか。吹き抜けの柵を叩き割るだけで良かつたのでは? そう思う初心者の皆様のために、解説します。

いつたんポーズにして、と。

はい。まず、このゲームでは、「かれら」が崖のような場所から、自発的に飛び降りることはありません。それこそ、崖の向こう側でめっちゃ轟轟と炎を燃やしでもしない限りは落ちてくれません。面倒ですね。なので、足を引っかけてやるか突き落とすかしてやる必要があるんですねえ。崖は認識できるくせして足元のトラップ認識できないとかこれホント訳わつかんねえな。

はい。解説終了。という訳で、やつとお目当てのお洋服屋さんにおきましたので、今からお洋服を探していきましょう。着替えが無いと清潔感が無くなつて(SAN値が)まずいですよ!

先ず、この洋服屋の中に「かれら」がいないかクリアリングします。  
……このお店にはどういう訳か店員かれらがいないので、今のうちにシャッター閉めちゃいましょう。

これで安全を確保できたので、一息付きますね。今のうちに休んでスタミナを回復しましょう。休んだら、猫ちゃんが入れるくらいの大きさのフードが付いたパーカーを探します。これで、両手が空きますので、一樹君も戦線復帰が可能になります。洋服屋さんに来た理由の一つですね。

もう一つは、KRMネキの着替えです。着替えが無いと不衛生などの理由でS A N値が見る見るうちに消し飛びますので、衣類の調達はとても重要です。

洋服屋さんの中をぐるりと見まわして……あれ？　ない？　ここでも確率ガバか？　いやそんなはずはない。XLサイズ以上のパークーが置いてある確率87%を引けないなんてクソ運があつていいはずがないッ！　断じてッ……。

失礼。荒ぶりました。XLサイズのパークーありました。それは今のうちにワイシャツも新調して、パークーを羽織りましょう。ワイシャツの上から紺色のパークーを着込んであまり違和感はないですね。XLサイズなので少々ダボついてますが、そこがむしろ良い感じです。

そして、猫をフードの中に放り込めば、もう完璧敵なしです。ぬこさま大明神の加護が付きます（大嘘）。

はい、それではもうそろそろ時間になりましたので、本日は此処で終わりにします。

次回は、階下の食料品フロアに出向いて、道中でブザーなどの凹の調達、そして食料品調達まで進めていきます。  
それでは、また。次回お会いしましょう。

\*

洋服屋のシャツターを下ろして、一息つく。

「ここで一度休憩にするか」

「ああ。ちょっと、この子の事も考えたいからね」

と、言つて、一樹は猫と戯れ始める。

……あいつめ。猫と出会つてからずつとああだ。

高校に入つてから放つていたあたしへの意趣返しつてかあの野郎

……ツ！

「おい、お前が猫好きなの知つてつけど、あんまり構いすぎて「かれら」にやられるなよ？」

「オイオイ胡桃ちゃん。僕をなんだと思っているんだい。猫大好き堀山一樹さんだぜ？　猫と胡桃のためにも死ねないさ」

「……おう、わかつてんならいーんだよ」

そつか、へへ、「猫と胡桃のため」か。

二番目なのが気に食わないツ……！

正直、醜い嫉妬だつてのは解つてゐる。だが、どうしても我慢ならない。何故か？ それは、あたしにも自覚は無い。

アイツの傍にいたのは、最初はあたしだけだつた。  
アイツは、あたしの傍にいて離れなかつた。  
アイツの隣は、あたしだけの特等席だつた。  
あたしだけの場所だつた。

それが今となつてはどうだ？

たつたの猫畜生一匹だけに奪われてゐる。

あー、なんでこんなにアイツに依存してんだろうあたし。  
どうしたら、あたしだけ見てくれるかなア。

……ツ、ダメだ。

あたしはもう、何時もの、あいつがいつも知つてゐる恵飛須沢胡桃  
に戻つたはずだろうツ。

だから、ダメだ。今はもう、これ以上、アイツの事、アイツとの関係の事で考えちゃ……ツ！

「よーし、ねこにやー。今から、お前が入つても文句ないサイズのフードが付いたパークー探そくなー？」

……いいなあ。

洋服を探し始めるアイツと猫を見て、黒いナニカがたまるのを自覚

しつつ。

ここに来た目的を思い出して、アタシも、洋服を選び始めた。

## お買い物デート | その4

なんで。

そう、自分に対して思った。

なんであたしは、此奴の傍から、高校生活を送っている間、離れてしまつたんだろう。

……思えば、昔はあんなに猫に構う事は無かつた。只動画を見て、リアルでも遠くから眺めるだけで満足してしまうような、そんな感じだつたはずだ。

だが、今はどうだ。

構い倒して、猫から拳をくらうほどにまでべつたりだ。何なら頬ずりをして、髪の毛に猫の抜け毛が引っ付くほどにまで。

多分、あたしが離れていた影響だろう。ああ見えて、一樹は寂しがり屋だ。あたしがかまつてやれなかつた間、アイツの拠り所は、自分の好きなモノ……つまり、猫しかなかつた。だから、あんなにも構つているのだ。あたしを無視して。ずっと。

ごめんなさい。ずっと放つていて。

ごめんなさい。あたしづかり求めていたくせに、貴方の拠り所になれなくて。

ごめんなさい。

あたしの、何をどうしてもいいから……だから、戻つて、来て。

\*

猫と戯れながら進める、KRMネキとの二人つきリルート！ はつじまつるよー！

前回は、KRMネキ用の服と、猫様大明神を入れるフードが付いたパークーを調達することを目的に洋服屋さんに行き、一樹君にパークーを着せたところまでやりましたね。

という訳で、次はKRMネキのお洋服を選びます。さーあ、何を着てもらおつかなあー（悪い顔）???? 洋服屋さんには、普通の大人しい服、清楚っぽい服、学生など、若者向けのちよつと攻めた服など色々あります。たまに、3%くらいの確率でイロモノ服があります。主

に「犬耳と尻尾」、「猫耳と尻尾」、「ビクトリア風メイド服」、「動きやすいチャイナ服」があつたりします。あつたらしいですねえ？まあ、主人公が探ししても見つからず、N P Cが探し当てた時のみ使えるんですがね。

それに、洋服の指定は出来ないんですね。完全にN P C任せ。好感度が高ければ、リクエストしたものを探してきて、着てくれますが。「な、なあ……」

見つけたの？

……失礼。荒ぶりました。どうしたんでしょうか？ もしかして何か見つけましたか!? 服ですか服ウ!?

「や、その、さ……コレ……」

『おずおずと、胡桃が差し出してきたものは……紙？ 殆り書きされた、紙媒体だ。読んでみると、かつて「リバーシティ・トロン」で生活していた人の書き残したものだとわかった』

『少し前に、大学に行つたということ、そして、危険な生存者の情報について書かれていた』

『誰にも見つからない場所で燃やしてほしい、とある。何時か、そういう』

あー、「生存者の記録」ですか。これはまた、レアなモノを見つけましたねK R Mネキ。で、メイド服は（豹変）？ あ、無い？ ソウデスカ、ソウデスカ。

因みに、危険な生存者の情報、というモノに言及がなされていますが、これは要するに「シーフ」の活動時間帯、そして奴らが持つている武器の中で最強のモノが書かれています。文書内では、夜中に活動が少ないと書かれていますから、「リバーシティ・トロン」を脱出するなら夜中ですねえー……。それで？ 武器は何を持っているんですかねえ～？

「なあ、生存者に会えて、さ。その……」

『胡桃は、不安そうだ。僕も、これを読んで少しだけ、不安になる。「かれら」だけではなかつたのだ。敵は、生きている人間にもいる。これだけで、生き残る確率がぐつと減ってしまう。結局、生きている人間

のほうが、ただ向かってくるだけの「かれら」よりもずっと相手しづらいのだから』

『それに、文章内の事を信じるならば、相手することは絶望的だ。何せ……』

ファツ？ ミニミイ？ あんなバケモノどうやつて持ち運んでいるんだ「シーフ」ども！？

失礼。荒ぶりました。誠に申し訳ございません。どうやら、「シーフ」が携行する武器の中で、上から一番目に強い武器が持ち出されてしまつたようです。相手するのはもはや自殺ですね。因みに、一番強いのは「装甲車」です。まあ、超強力・高火力な移動砲台を持ち出されていないだけマシと思いましょう。

「本格的に、仲間が一人しかいない感じになつてきたなあ」

『文書を書き残したグループは此処にはいない。他の生存者は信用できない。確かに、信用できるのは僕と、幼馴染の胡桃だけだ』

『……今は、未だ昼だ。出来れば、夜までゆっくりしていこう。幸い、ここは安全地帯なのだ。「かれら」も来ることは無いから……』  
はい。ここで油断はしません。

もしかしたら、服を物色する静かな物音で「かれら」がシャツターケをこじ開けようとしてくるかもしませんし、そうなれば「シーフ」に狙つてくれと言つているようなものです。KRMネキ用の服を幾つか選ばせたら、奥まつた場所にある「スタッフフルーム」に身を潜めましょう。このとき、「生存者」の記録も忘れずに持つておきます。  
「これと、これ。後……あ、このジャージ。それと……これだな。終わつたぞ、一樹」

『夜まで、スタッフフルームで待とう。そう、胡桃に提案する』

夜は、リバーシティ・トロンから「かれら」も帰つていき、「シーフ」も活動が少なくなるので、食料の調達をするなら夜です。夜まで待ちます。

「おう。さすがに、これを知つて昼間動こうとは思えないからな……ハイハイそれじゃあ2人とも（「スタッフフルーム」に）しまつちゃおうねー？」

入る前に、扉の前に、服のハンガーラックを自然に配置したうえで、「スタッフルーム」に入ります。まあ、視覚的に「シーフ」をだますためですね。「しーふ」の奴ら、異常に知能が低いので、そう「スタッフルーム」には入つてきませんが、一応、念のためです。

「ふー。これで本当の意味で一息つけるな

『ドツバアアアアアアアアアツツツンツツツ!!』

ツイ  
!?

そしてなんですか!?

\*

一樹が咄嗟に、あたしの叫ぶ口を押える。

危なかつた。あまりの驚きに、悲鳴を上げるところだつた。

『奴らめ……オイ。いないぞ。本当に自衛官グループがここに来たの

か  
?  
』

『へえ、まちがいねえですよニイサン。確かにここに来たのを自分は

見ました

『……なるほど、な？ だがいないぞ？ 逃げたか？』

……怖い。こわいこわいこわいこわい。

泣きそうになるのを必死に抑える。心臓が爆発しそうだ。

一樹も、普段はおちやらけている表情を抑えて、全ての表情をそぎ

落としたかのようだ。能面のような表情で扉の向こう側を睨んでいた。

居士集卷之三

『わざわざシャツタリーを閉めてですか?』

『いる。そう見せかけて、実はいに襲わせる算段だろうな……』

『おー。ニイサン頑ハッ！』

『まつか』のソラ、普通だよ

笛を、一樹かづ預けられる。

猫も、この状況だからか、大人しくしている。見つかると自分が酷い目に合うと分かっているのだろう。静かでいてくれるのは、助かる

る。

『ああああああニイサン。本当にゾンビが襲つてきたあ！』

『ほーら来た。逃げるぞトン、ニン、ヒロ』

『うーい！』

『へいへい』

『ほーいな！』

何人かが、走つていく音が聞こえる。続いて、沢山の「かれら」の声。

行つたのだろうか？ 確認しようとドアノブを

—— 握る前に、一樹に止められる。

(出待ちされているかも知れない。今日は……夜が深まるまで、ここで休もう。ほら、ここに、物資もあるからさ)

一樹の言葉に、納得して、うなずく。それもそうだ。

(わかつた。これだけの食料品を残してくれるなんて、前の住人に感謝だな)

スタッフルームにうず高く積まれた、缶詰、ジュース、お茶の段ボールを見ながら、前の住人に感謝を示しつつ……

(大丈夫、だよな……？)

(どうした？ 胡桃？)

(あツ、ああいや、何でもない)

—— これから的生活に、一抹の不安を抱えるのだった。

## お買い物デート | その5

ドアに耳をくっつけて、外の音を聞く。

人の声も、「かれら」の声も全く聞こえない。

現在時刻は、午後9時半。完全に夜中だ。

「おい、起きろ一樹。そろそろ行くぞ」

「ん？ もう時間かい？」

昼から、今の今まで熟睡したおかげで、脳みそはクリアな状態。これから、朝まで歩いて学校にまで帰るのだから、今のうちに寝ておこう、となつたのだ。そして、午後9時半に目を覚まして、歩き出そうと今、外の様子を窺つている。

一樹とあたしで、片方のリュックに衣類を、もう片方のリュックに、先住民の残してくれた缶詰・水を、といったように分けて詰め込んでから、2人で注意しながら外に出る。

「どうだい胡桃。外に誰かいるかい？」

「いいや、だーれも。驚くほど静かで逆に薄気味悪い。わり 注意していく。」「かれら」も少ないってだけで数は未だ多いからな

こつそりと、足音を立てないように歩いて進む。走れば、足音が響いて「かれら」も、悪い生存者も寄つて来るし、今は、あたしが缶詰と水、一樹が衣類と猫の入つたりュックを背負つた状態だ。走れば無駄に体力を使つてしまう。

「あー、でも。僕の新しい武器が手に入らなかつたことは、残念だつたかな」

「なかつたもんな。ナタ。斧も無かつたし」

「あー、今思えばシャベルでもよかつたから持つて来ればよかつたな……」

帰路に着きながら雑談をしていると、今気が付いた、といった風に一樹が言う。ばつが悪そうに頭を搔いて、パークーのフードに入つた猫から「ドンマイ」といつた風にはつペをムニムニされていた。

「これじゃあ、戦えないなあ……」

しょぼーん、と落ち込む一樹。

「い、いや！　帰り道もしもの事があつたらさツ、あたしが戦うから  
さツ」

あまりにも申し訳なさそうにするので、あたしが慌ててフォローす  
る。

すると、一樹はあたしに顔を向けると、

「そうかい？　頼りにしてるぜ。胡桃<sup>相棒</sup>？」

目を合わせて、そう言つてくれた。

猫を発見してから、初めて目を合わせてくれた。

「――おうツ、任せろ<sup>相棒</sup>一樹ツ！」

「わはは。気合が入るのは良いけれど、大声出して「かれら」が寄つて  
来るかも知れないぜ？」

「ごめんなさい……」

どうしよう。

頼られると何故かとも、体を搔き抱きたくなるくらい脳みそが気  
持ちよくなつた。

頼られている、という事実が凄くうれしい。

「胡桃、急に元気になつたなー。猫ちゃん」

「にやー？」

そうだよな。猫は戦えないもんな。

じやあ、武器を持つてない一樹が頼るのはあたししかいないよな。  
スコップ持つてて、戦い慣れているあたしに頼るしかないよな！

「学校に帰るまで、絶対に守るからな」

「？　おう。任せたぜ。でも、無理はよくないからね。きつくなつた  
ら言うんだぜ」

「にやあ」

あー、此奴が今は、あたしの事を見ていてる。

拠り所として頼つてばかりだつた一樹に頼られていてる。

いいなあ、こういうの。

本当に、相棒みたいで。

\*

『胡桃は、何となく気合を入れなおした。そんな風に見えた』

主人公  
プレイヤー

主人公にズブズブに依存しているKRMネキを奮い立たせるがつこうぐらし！ はつじまつてまーす！  
はい。現在、リバーシティ・トロンから離れて暫く経つたところです。

前回は、「シーフ」の連中がやつてきたので急遽予定を変更しまして、食料品調達には赴きました。あいつら、暫くは洋服屋に居座っていたので。

本当ならば、今回消費した分のカツターナイフだけでも手に入れなかつたのですが、仕方がありません。今は手持ちが無いですが、学校に帰ればまだ取り置きがあります。

因みに、もう帰ります。時間とチャート的に今から帰らないと「あめのひ」が地獄です。食料品は、偶々前の住人がかき集めていた食料品があつたので、それでよしとします。

いやあ。にしても、一樹君の鈍感具合には困つたものですねえ。一樹君の想像以上に、KRMネキはあなたに依存しているにも関わらず猫にばっかり構つてましたから。おかげさまでKRMネキのあなたに対する依存値が10／10というとんでもない数値に変わつてしましましたよ、まったくもー。

と、いう訳で、その依存値を減らしにかかります。さすがに依存値が限界突破したKRMネキに「手錠ルート」にされてしまうのは避けたいのです。KRMネキとの「相棒ルート」方向に軌道修正です。

さて。移動中は、KRMネキの実家イベント以外特に発生しないので退屈です。もしかしたら実家イベントおこらない可能性もありますし。なので、この暇な時間に、「相棒ルート」についてお話しします。

「相棒ルート」は、KRMネキ限定のルートです。突入条件は、KRMネキ以外のキャラとの好感度、愛情度、依存度が5／10以下で、かつ、KRMネキとの好感度7／10以上、愛情度5／10以上、依存度5／10以下の時に発生します。本来は他のキャラをSAN値チエックしている間にコミュニケーションが進んで好感度や愛情度が上がりすぎたりしてしまって、かなり条件の厳しいルートなのでですが、今、走っているのは「二人つきりルート」です。依存度5／1

0以下になつてゐる時には条件をクリアしてゐると思います。

「相棒ルート」に入ると、かなり良いことが起ります。先ず、ランダムに戦闘の役に立つスキルが1つ貰えます。また、KRMネキとの間の関係が「幼馴染兼相棒」又は「相棒」になり、好感度、愛情度が上がりやすくなり、依存度が5／10以上にならなくなります。

そして、何よりも嬉しいのが、相棒である主人公が近くにいるとS·A·N値が10／100以下になります。つまり、発狂を抑えられますが。素晴らしい。攻略がグッと楽になりますね。ちなみに、相棒ルートのまま「大学編」へ進学すると、「人生の相棒ルート」にも入れますので暇な諸兄は是非やつてみてはいかがでしょうか。

……いやあ、花束片手に指輪嵌めてボロボロうれし涙をこぼすKRMネキは最高に綺麗ですよ？ 本当に。

さあ、こんな無駄話している間に学校に着きましたね。

3階のほうまで戻つて……あー、もうゲーム内時間では5時を回つてますね。荷物の整理は明日にして、今回は此処で終わりにしました。

一樹君とKRMネキには仮眠をとつてもらつてから、バリバリ動いてもらう事にします。

それでは、今回も最後まで、ありがとうございました。

# D e p e n d e n c e l i k e a f i r m k n o t.

## 家庭菜園をしよう

漸く学校に戻ってきたがつこうぐらし！ はつじまつるよー！

はい。前回は、初めての夜間行動、そしてリバーシティ・トロンへの遠征を達成しました。缶詰と水を、大量にアウトドア用品専門店からパクつたりユツクサツクに詰め込んで帰ってきたので、暫く食料品には困りません。

同じく、もう一つのリユツクには衣類を大量に詰めたので、着替えることが出来ない、という事が問題で気が滅入つて S A N 値減少（6 敗）なんてことは無いと思います。

さて、現在、4日目の昼です。前回は4日目の朝までの行軍でしたからね。起きたのは昼です。

「あめのひ」まで残り半分切りましたので、できる事をやつていきました。今回は、家庭菜園……もとい、屋上の畑をどうにか整備しますよ。ええと、裏で「かれら」になつてしまつた先輩の火葬をやつて以降、まったく踏み入つております。畑には大当たり枠のサツマイモと、煮ないと食べられないジャガイモの2つが埋まっているのですが、一切手をつけておりませんでした。正直、そろそろ回収しないと芽が出て食べられなくなります。なので、今のうちに回収して新しい種イモを植えないといけません。

いやあ、比較的、簡単に育つ芋類で良かつたです。これがトマトだつたりすると、屋上の農具の中に「肥料」がないので、まーた外に出る羽目になるトコロでした。

屋上菜園は、ゲーム内では永続的に、タネを植え続ける限り作物を作り続けてくれます。季節感なんて関係ありません。なので、冬にトマトが、夏に白菜が出来たりします。季節感狂うフィールドアイテムこそがこの「屋上菜園」です。なので、芋も植えればあとは世話をするだけで育ちます。育てる時間さえ取れれば何故か知りませんが半年

後に芋が出来ています。なので、本日行うことは、屋上菜園の作物の収穫と畑の整備、そして種イモ植え、時間が余ればコミュニティします。昨日の今日で変わるわけないけれども、やっぱり依存度10／10のままなんですよねえ。なんでなのでしょうか？

「はい、という訳でお野菜の様子見に行きますよKRMネキ。

「野菜い？……あー、そういえばあつたなア屋上に」

『何処かの部活が育ててくれたものだ。横から奪い取るような真似をして申し訳ないが、分捕らせてもらおうか』

「んじゃ、屋上行くか』

KRMネキにお前屋上な（偏向報道）、と言われたので向かいましょう。

一応、防火扉まで閉めているので無いとは思いますが、「かれら」のうめき声にも注意しながら移動しましょう。

そんなこんなで、階段を上つて屋上に着きました。此処からだと、よく街の様子が見渡せますねえ。学校のひび割れた窓ガラス、から、千切れた電線、倒壊した家屋、剪定されないままの街路樹等々。たつた数日でこうもボロボロになるのでしょうか？ そう疑問に思うほど終末具合です。

『破滅的な様相の街を見渡せる屋上。

……今でも、「あの日」の絶望は鮮明に思い出せる。

「かれら」の、うめく声も、助けを求める友の声も』

『しかし、しかし、だ。今となつては、たつた4日前のことであつても、最早戻らぬ遠き過去の事』

『思いを馳せてても、一度と戻つてこない』

『今は、たつた一人の幼馴染と、生き残ることを優先しよう』

あー。一樹君がセンチメンタルになっちゃいましたね。多少SA N値が下がりました。ちょっと不味いですが、気にはしないことにしましよう。多分、誰しもこうなってしまうでしょうし。

「おっし、じゃあ掘り起こすか。あたしのスコップは、ダメだよな。「かれら」の血液まみれだし。屋上の倉庫になんかあるだ

ろ

『ああ、と返事を返して、倉庫の扉を開ける。中には、小さなシャベルが2つ、そして、胡桃の持つスコップとほぼ同じ大きさのスコップが、1つだけあつた』

「これ使うか。あたしスコップな」

『はいこれ。そう言って渡されるのは、少々錆び付いたシャベル。スコップを片手にシャベルを差し出す彼女を見て、ここ数日ですっかりスコップを持つ姿が板についたなあ、と感慨に浸つた』

そら、ほぼ毎日持ち歩いていればそうなるでしようよ。

はいはい。それでは芋を土の中からほじくつて参りましよう。

収穫量はランダムです。せめて5個……つ！　1個はヤメテ？  
せめて5個つ……（無駄な祈り）！

はい。大きいジャガイモが2個、大きいさつまいもが3個。合わせてギリギリ5個。まあまあの収穫ですな。最低限手に入つたので良しとします。

『ジャガイモを1つ、種イモとして取つておく。サツマイモは確かに……茎を、植えるのだつたか？』

『ジャガイモは解るけどよ、サツマイモは本当に意味わからぬ増え方するよなあ。茎からだぜ？　茎から』

『言われてみれば、不思議ではある。何故茎から芋が生えるのだろうか？　……まあ、まずそもそも収穫したてのサツマイモにくつついていた茎からサツマイモが生えるかどうかは解らないが、試すしかない』

うーん。正直この辺りよくわかんないですね。自分も農業従事者という訳でもないので。なんで茎から芋出来るんでしようね。ホント。

ああ、因みに、このサツマイモが育つかどうかは後でのお楽しみです。結果は……まあ、農業従事者と、ゲームをしている人ならわかるのではないかね？

それじゃあ、後は……パパッとコミュつて、終わりです。  
では、どうぞ。

\*

少ないけれども、芋を生徒会室に持ち帰る。

それでも大きい。握りこぶしが2つ分もあるようなジャガイモは初めて見た。

「デカくて重いなあ。食いこたえがありそうだ。どうだい胡桃。このサツマイモ、ものすごく大きいよ？」

「お、すげえ。けどよ、こつちのジャガイモもまけてないぞ？」

「ほう。中々立派じゃないか。良いモノを作るなあ、この学校の園芸部は」

こんな、中身の無い会話をしているとき。

この時だけ、日常を感じていられる。

「にやあ」

「おお、猫ちゃん。悪いが芋はお前には食べさせてやれないんだ。ほら、猫用に、お魚の缶詰があるからお前はこつちだよ」

「にやーん！」

「あんまりエサやるなよー？」 一樹

「わかってるよ」

なんか、さ。

自分が一番安心できているのが今だとわかる。それも、お前の隣つてだけで、どうも気分が良い。

依存だという事は解つてる。

「胡桃、キミも撫でてみるかい？」

「ん？ あー、いや。あたしはもう、朝存分に撫でてやつたから多分嫌がられるかも……」

「あー、そういうえば昨日、キミの布団の中にこのヒト潜り込んでいたね……」

大丈夫。絶対、お前に迷惑はかけない。  
絶対、表には出さないから。

だから、良いよな？ お前の傍にいても。  
依存していても、いいよな？  
……いいよね？

満たされずとも、溢れて

……あー、はい。どうも。現在、午前2時47分。  
いきなりの生放送で申し訳ございません。

はい。この「二人つきりルート」始まって以来の、いきなりの生放送をお許しください。

現在ご覧のようにポーズ画面にした後、セーブをしたところです。ゲーム内の時間は午後10時。「あめのひ」対策に、裏で色々やって、次の動画のネタどつしつよつかなー? なんてアホ面かましておりましたら、「二人つきりルート」始まつて以来の恐怖体験といいますか、トンデモない事態になつてしましました。

……もしものために、と録画しておいたものがございます。説明をするよりも、こちらの方が早いでしょう。  
ご覧ください。どうぞ。

### Start ▼

2人つきりで「あめのひ」に耐えようと/orする「がつこうぐらし!」  
はつじまつるよー!

……うん、ムリゲー!

なんてコト言わずにちょっと頑張つて見ましょう。

前回は、屋上の家庭菜園を弄り回しました。

今回やることは、防火扉が開いてしまわないようにバリケードの建設および補強と、KRMネキとの会話です。や、ホントにどうして依存度が爆上がりしているんですかねえ……。依存度が日いち跨いでも10／10とかどうなつてんですかね。まあ、こんなことグチグチ言つていても仕方がございませんので、今回はバリケードについてチヨイチヨイやつていきます。

今は、防火扉閉めているんですがね。この防火扉の後ろに、机を積み上げて、より強固な守りにしようかと。もう、「あめのひ」まで残り2日なので3階から下を占領していく日にちもございませんし、守り

を鉄壁にした方がいいです。移動がし辛くなりますが、「二人つきりルート」で「あめのひ」迎えるのですから、これくらいしないとお話しになりません。

という訳で、早速やつていきましょう。オーライ、KRMネキー？「おう。なんだ一樹……バリケードの建設と補強？　いいけど……防火扉の向こうに出辛くなるぞ？　……いいのか？」

なーんか、含みのある「いいのか？」ですねえ（これが後のフラグ）。ん？　なんか選択肢も……？

『「かれら」対策に、バリケードを本当に建設、しようかなあ？』  
する ↑

しない

まあ、ここは「する」を選択しましょう。

ほーら、イクゾー！　デツデツデデデ（カーン）！

「おう。ちょっと先行つて待つてくれよ。ほら、最初バリケードを造ろうつて言つてた時の紐持つてくるからさ」

『先に、机を運んで待つていよう』

やつぱり捲りますし気が利きますねえKRMネキ。必要なモノを直ぐに判断して持つてきてくれますから、本当に頼りになります。これで、依存度が10／10じゃあなかったらなあ……。

でも、不思議ですよね。普通のKRMネキなら、もつとベツタベタのドツロドロに依存してきてもおかしくないのに、何故か普段通りです。うーん。深く考えても解りません。ママエアロ。今は未だ大丈夫だつてことなんでしょう、きっと。恐らく！

何が起こるか怖いので、できうる限り、KRMネキとコミュりながらバリケードを補強していきますがね……つと、来ましたね。じゃあ、お話しながらやつていきましょうか。

「話？　……おう。あとで、ゆつくりと、な」  
え？　振り向いたらなんでKRMネキシャベル振りかぶつて——

？

(ガツ、というSE、暗転する画面)

(ガサゴソ、と、何やらひも状の物体が摺るようなSE)

「ごめん。ごめんな? でもさ、げんかいなんだ。がまんしたけどだ  
めだったんだ。ごめんな」

「だいじょうぶだ。あとで、ゆっくりと、これからのことについてはな  
そう? ふたりつきりで、な?」

※No signal

はい。

事の顛末はこんなところです。

この瞬間、ぽかあゲームのコントローラを直上にぶん投げ飛ばしま  
したよ。はい。まさかまさか、あの確率で突入するガチ依存ルートに  
入つていたとは思いもしませんでしたから。

因みに、KRMネキの依存B A D E N Dですが、未だ余裕はあります。  
まだ、気絶の段階で済んでいるのでまだ余裕は残ってます。難易  
度ルナティックのコミュニケーションで失敗しなければ良きです。  
逆にコミュニケーションに失敗すると問答無用でカーナーシーミ  
ノーとなってしまうので、一発で成功させなければなりません。リセ  
は出来る限りしたくないので、ギリギリまで耐えてみようと思いま  
す。

それでは、逝ってきます（ポーズ解除）。

## わがまま

目の前には、あたしの手によつて氣絶させられ、あたしの手によつて拘束された一樹がいる。

やつた。とうとうやつた。とうとうやつてしまつた。

これで、もう、昔のようには戻れない。

「は、はは……」

自分が望んでやつたことだ。一樹の頭には、そんなあたしの強欲の証として、たんこぶが存在を主張している。そう、自分が望み、一樹を傷物にして、自分のモノにしてやつたんだ。こうしてやつたらもう二度と、彼はあたし以外に頼れない。猫にも甘えられない。甘えられる相手は、このあたしだけだ。ああ、これでよかつた。自分のモノに出来たんだから。自分だけの居場所を造れたんだ。だからこれで……

「う、ん……」

「ツ、！」

うめき声。

そして、痛みに耐えるような、そんな声。ごめんな。一樹。あたしが手加減しなかつたばかりに、頭にたんこぶが出来ちまつた。でも、大丈夫だ。あたしが看病するから。お世話するから。後遺症とか残らないようにするから。

「えつと、あー……動けないんだけど、僕」

「そりや、動けなくしたからな、お前を」

「……えつと？」

此奴は、混乱しているらしい。思いつきもしないのだろう。何故自分が、あたしのせいで動けなくなつていてるのか、その理由が。

「ごめんな。頭たんこぶ出来ちまつてるから痛いよな、ごめんな」

「あ、うん、謝る事より僕は此処がどこで、何故縛られているかを聞きたいかな」

そつか。やつぱりわからないか。そうだよなわかんないよな。何せあたしがどう思つてるか考えもしないで他の雌猫に気を取られて

たもんな。

「ここは学校3階の準備室。何の……かは忘れた」

「で、なんで縛っているんだい」

「だって、こうすればお前は永久的にあたしのモノにならざるを得ないだろ？」

「……は？」

「そうだよ、最初からこうしどきや良かつたんだ。目を離したら初日なんてあたしをおいてどつかに消えるし、リバトロじやあたしとのデートだつたのに雌猫を拾つてくるし、こうしどきやあたしだけのモノに最初からなつてたんだ。簡単じやねえか」

何故か、一樹からの目線が鋭くなつたけれども、関係ない。

「漸くだ。漸く、これからずっと、あたしの帰つてくる場所が手に入つた」

両腕をエアコンにつながる配管に縛られて動けない一樹を抱きしめにかかる。とても暖かい。もう二度と離さない。絶対に逃がさない。ずっとあたしだけのモノだ。

「そりや、今初めて言つたからな」「……胡桃からそんなこと、僕は初めて聞いたんだけれど

「……胡桃つて、結局僕をどう思つているんだい？」

「絶対に誰にも渡さない居場所」

「初めて聞いたんだけれども」

「言つてなかつたからな」

何おかしなことを聞いているんだろう。そう思つてキヨトンとしていたあたしの耳に、次の瞬間、一樹の一言が突き刺さつた。

「じゃあなんで、今まで黙つてたんだい？」

「……へ？」

一瞬、頭が真っ白になる。その状態を知つてか知らずか、一樹は言い聞かせるように、まるで子供に対して優しく叱るかのような聲音で続けた。

「言えばよかつたじやあないか。何故黙つていたんだい。僕が幼馴染のささやかな思いも聞き届けない程の冷たい奴だとでも思つたのか

い？」

「え……」

「まつたく、本当にいきなり問答無用で気絶させられるから何事かと思つたよ。話は分かつたから早く解いてはくれないかい、ほら、この腕の奴だよ」

動けない。え、なんで、動けない？

動けなくなるくらい、一樹の言葉が衝撃的だつた。

「おーい。聞いているのかい。腕の奴とつちやあくれないのかい？」

「……あ、とれた」

「あ……」

衝撃で動けなくなつていてる間に、一樹が腕の拘束を解いてしまつていた。

逃げられる。

どこかに行つてしまふ。

そう思つたあたしは、反射的にスコップをもつて振り上げようとして

「はい、ストップ」

一樹に距離を詰められて、そのまま抱き着かれた。

「まつたく、僕が猫と戯れているときから何か変だと思つてたんだ。

言えばよかつたじやないか。構つて、と。何で言わないとんかい」

「え、と、え……？」

上手く思考がまとまらない。怒涛の展開に、脳みそが全くついていけない。

でも。

「ゆつくりでいいから、言つてござらんよ。僕に、どうしてほしい？」 胡桃

「言葉単位で、言いたいことが解つてしまふ。

「ほら、言つてしまえ。ある程度の我儘ぐらい、幼馴染特権で聞いてあげようじゃないか」

優しさが、身に染みる。脳みそが未だ混乱して、何も返せないあたしだが、それでも、口が否応なしに動いた。

「……いつしょに、いつまでも一緒にいて」

「うん」

「おいでいかないで」

「うん」

「ごめんなさい、2年前、あたしから離れた」

「気にしてない。そもそも、僕に胡桃を引き留められるほどの魅力がなかつたのが悪いさ」

「ううん、そんなことない」

「そうかい、ありがとう」

「ん。……じゃあ、わがまま言う。……あたしから、離れないで」

「うん……言えたじやないか」

まったく、世話の焼ける幼馴染だと、そう言われながら頭をガシガシと撫でられる。気が付けば、カラソと音を立てて、手からスコップを取り落としていた。

「ごめんなさい」

「うん」

「ごめんなさい。殴つてごめんなさい」

「うん」

「痛かつたよな」

「今でもジンジンする」

「ごめんなさい」

「……まあ、許そうじゃないか。子供の時からの相棒特権だぜ。だからもう、泣きながら謝るなよ。今泣くくらい思い詰めていたなら、ちゃんと事前に本心くらい言つてしまつた方がよかつたのさ。うん、このあたりでもうこの話は終わりにしよう」

もう、昔のような幼馴染には戻れない。そう思うと、悲しくてしそうがなかつた。だつて、自分がどう思つているのか、アイツにすべて知られてしまつたから。自分で望んで関係を壊すなんて、何をしていふんだと自分自身でも思う。

でも、関係は……昔とは違う、新しいものが手に入つた。

「にやあ」

何か聞こえた気がして、涙を拭い、足元を見る。

「にゃあ」

猫が、あたしの足に体を擦り付けて鳴いていた。

「……にゃー」

猫が、鳴いてあたしを呼ぶ。まるで、挨拶をするかのように。

そしてそれが、新しい関係の、始まりの合図のようにも思えた。

「……ごめんな。それと、これから、よろしく」

新しい関係、新しい同居人に、あたしはそう挨拶を反した。

\*

スキル【新しい関係】を恵飛須沢胡桃が入手しました。  
トロフイー【ネコと和解せよ】が手に入りました。

## インターバル

よつしやあああああああ、Happy end秒読みじゃあああああッ!! ……大変失礼しました。荒ぶりました。はい。それでは「がつこうぐらし!」二人つきりルート、続きから始めます。

前回は、病み病みな状態のKRMネキと新しい関係になつたところで終わりました。スキル【新しい関係】を獲得して いますから、確実にそ うだと言えます。

それでは話をゲームの進行へと戻します。現在、ゲーム内ではアウトブレイクから5日目の朝となっています。KRMネキの病みイベン トは4日目の深夜だつたので、そのまま夜を明かした感じになりますね。

『体中が痛い。どうやら、準備室の固い床面で寝ていたからのようだ』  
『何故、床面で寝ていたのか』  
『その理由を思い出して、はつとする。胡桃は近くにいるだろうか』

『……いた。昨日の様子からは信じられない程、穏やかな寝顔で、僕の隣に寝ころんでいた。少し安心する』

『起こすか、それとも』

↓ 起こす

起こさない

ここは、起こすを選択します。床面で寝かせて いると時折「攣り」という、行動に著しい阻害能力が働くデバフが付きますので。

『ゆさゆさ、と胡桃の体を揺らす』

『おきろー、と、声を掛けながら、ゆさゆさ、と一定のペースで体をゆする』

「う、ん……」

『うめき声を上げるだけで中々起きない。どうしよう?』

↓ 大声を出してみる

抱きしめてみる

キスをしてみる

最終兵器・「猫」

勿論最終兵器・「猫」を選択します。理由？ 面白そうだから。

トロフイー【ネコと和解せよ】も手に入れていますし、何かトラブルが発生するだなんてことも無いでしょう。という訳で猫ちゃんを先ずは回収します。同じ部屋の中で香箱座りで、にやあ、と鳴いていたので回収は容易です。そして、回収した猫ちゃんを、

『もふつとな』

KRMネキの顔面にそつとかぶせます。強制猫吸い状態です。

『猫はみいみいと鳴きながら、胡桃の頭をぽかぽかと叩いている……あ、起きた』

「ぶつはあツ！ いきなり目の前がもつふもふになつたと思えばお前か猫助エツ！」

『うんにゃ僕だよ』

「お前かいツ!?」

はい、目覚めました。最終兵器・「猫」は最強ですね。どんな寝坊助もこれで目覚めます。さて。茶番はこのぐらいにして。

「……あー、えつと」

『ひとしきり叫んだあと、胡桃は気まずそうに頬をかく。おおよそ、昨日のことと氣まずくなつてているのだろうと察した』

「……その、ごめん。昨日寝る前に謝つたけど、もう一回謝る。ごめん」

『目が合わない。僕からこの話は終わりにしようといったのだが、彼女にとつては相当根に持つてしまふような出来事だったようで、相当気まずそうだ……』

↓ そつとしておく

強制的にこつちを向かせる

また、選択肢が出てきましたね。ここは下の「強制的にこつちを向かせる」を選択しましょう。理由は面白そうだからです。

『謝るときは、こつちの目を見るべきだろう。胡桃の頬つぺたを両手で挟んで、こちらを向かせる』

『胡桃は恥ずかしがつて真っ赤になつてゐるが、知つたことか』

「あ、えつと……ごめんなさい」

『声が小さくて聞こえない。もう一回。僕がそう言うと、さらに顔を真っ赤にして――』

「うう……ごめんなさい……」

『さつきよりも声は大きいし、及第点と言えるのだが……なんだろう。もう少し言わせたい。というか、いじめたい。何故だかよくわからぬ高揚感が体中を支配した』

『うん、もう一回。僕の目を見て言つてごらんよ、と言つ』  
「ふえ……ごめんなさい、ごめんなさい……！　って、お前樂しんでいいだろッ！」

『おや、気が付いたのかい。そう思つた刹那、平手が飛んでくるが避けろ。すると、むきになつてさらに胡桃はさらに平手を僕に向かつて振りかざしてくる。リンゴみたいに顔を真っ赤にして』

『昨日、あんなことがあつたばかりだというのに、今日の朝はこのように、僕と胡桃がじやれ合つただけで終わつた』

うーん平和。これがあと2日も経たないうちに「あめのひ」イベントで崩れ去ると思うと愉悦が止まりません（ド畜生発言）。さて。このまま遊ぶだけで1日過ごさせるわけにもいかないので、今日は昨日の夜中に出来なかつたバリケードの強化をやつていこうと思います。机とロープは準備してある状態のままなので、あとは防火扉側に追加の机を積み上げ、紐で机同士を縛るだけですね。バリケードは午前中に終わらせます。そして午後は、リバトロの服飾店でスタッフルームに待機していた時の、缶詰や飲み物の仕分けをして、「あめのひ」まで持ちそうにない場合は調達しに行きます。一応ありつたけ詰めましたがね……。

ではそろそろ、本編をスタートさせていきましょう。イクゾー！  
デツデツデツデカーン！

\*

先ずはバリケード。これはすぐに終わります。先ずは3階に、一樹君とKRMネキ以外誰もいないことを確認。そして、急いで追加のバリケードを構築します。机を置く僅かな音でも「かれら」は寄つてきますので。2人でせつせとやつてしまいいます。

『しかし……今日の胡桃はスカートじゃない。体操服。つまりハーフパンツだ』

そういえばそうです。ハーフパンツですよハーフパンツ。何処からＫＲＭネキが拾ってきたかはわかりませんが、汗を良く吸うだろうスウェット生地のハーフパンツです。読み者リスナーは体操服なら何が好き？

『うん、良い。とても良い』

一樹君はどうやらハーフパンツ派の人だつたようですね。世の中には、最早存在しない伝説の装備であるブルマというモノがあり、今現状霸権はブルマが握っているらしいですが、自分はハーフパンツ派です。

『何が良いつて、ハーフパンツの中途半端な丈だからこそ、時折ちらつと見える膝小僧だとか、陸上競技系スポーツ女子特有のすらつとしたふくらはぎだとが最高だ。それに中途半端にダボツとしているからこそ、隠されている体のラインの妄想を搔き立てる。ハーフパンツとはすばらしいものだ』

うわあこのヒト、マジで変態だ。昨日のＫＲＭネキくらいヤバいのでは……？　僕でもさすがにここまで変態的じゃないですか……？

「おい、あたしの方ボーツと見てないで、机と椅子移動させろつて！」  
『おつと、見ているのがバレてしまつた』

「どーせあたしで変態的なこと考えてたんだろ？　中学の時いつつもあたしのこと見てたし。知つているからな？」  
『……バレていたようだ』

じやけんちゃつちやと机と椅子移動させましょねー。3段積み上げて、紐で縛つたら終わりです。これにプラスで防火扉との溶接も出来たら良かつたんですけど、無いモノねだりをしてもしょがないですね。「あめのひ」までの、あと2日のあいだに持つてくることも考えたのですが、そんな時間があつたらナタを探しに行きたいので今回は諦めましょう。

「うつし、3階につながる場所はもう、これで完璧に封鎖出来たな」

はい。防火扉をより強力にするためのバリケード完成です。さすがに「あめのひ」に、ゲーム中耐久力最大の防火扉とはいえ、鉄の壁一枚では不安でしたからね。さて続いては物資の整理にでも

「……あれ？ あの雲……」

はい？

「いっけね。部屋の窓を閉めねえと。なあ一樹。3階廊下の窓、降り込まないよう全部閉めててくれ」

え？ なんで？

あと2日あるんじゃないの？

「あー、こりや、ひと雨来そうだな」

「あめのひ」!? 「あめのひ」なんで!?

# In Mind and Spirit Sacrifice Under rain.

## レイニー

二人つきりの「がつこうぐらし！」、始まつてるよもうツ！ 前回は雨雲が空を覆いつくしたところで終わりましたツ！ ……いや、ホントになんで？ 「あめのひ」まであと1日ちょっとあるよー？ 今5日目の昼ですし。マジでなんで雨雲が空を覆つているんですかねえ！？

文句を言つても仕方がないです。机は、階段を埋め尽くし、少々廊下にはみ出す勢いでガンガン積み上げましたし、防火扉もちゃんと閉めています。紐が緩んでいないか今のうちにチェックしておきましよう。

「おい、窓閉めたか……って、どうしたんだよ？」

『なんだか嫌な予感がする』

一樹君がニュータ〇プみたいに何かを察知しましたね。一樹君が何か察知しますがこやつ、もしかして「あめのひ」イベントに気が付いている？ ちなみに「あめのひ」というのは、通称「あめのひラッシュ」とも呼ばれる、雨を避けて学校に避難してきた「かれら」が、生存者たちのテリトリーに侵入してくるイベントのことです。「かれら」は生前の行動を何かしら模倣しているっぽいので、それで動いているらしいですね。

『バリケードを補強しよう』

「バリケードを補強？ さつきやつたろ？ またやるのか？」

『早く。そう急かすように、窓の外を指さす。少し離れた場所にある部活棟に『かれら』が次々と入っている様子が見えた』

「ツ、わかった。こつちやるから向こうの階段を頼む！」

一樹君の指さした先の様子ですべて察してくれるあたり、やはりみんなイベント（2パート前参照）をクリアしただけのうまあじがあります。正気度と好感度が高く、依存度が低いところして仲間に説明す

る時間を省けるので。

『バリケードにガムテープをグルグル巻きに重ねたうえで、紐で縛る。これである程度丈夫になつた。それ以前に防火扉も閉めているし、大丈夫だろう』

そうです。バリケードだけでなく防火扉もあります。油断は禁物ですが、『かれら』には防火扉を破壊するだけの力がありませんので本当に余程の事が無い限りは大丈夫です。バリケードも、床に固定されていなきはいえ防火扉を内側から押さえつけています。それこそヘリが落ちてくるとか、そんな超質量による攻撃的なイベントが起きた限りは大丈夫です。

『雨が激しくなつてきた。他の、3階につながる場所も同じようにし、防火扉が本当に、きちんとしまつているか最終確認を行つておく。……マニュアルには無かつたが、防火扉はこのパニックを想定しているのか、分厚く頑丈だ。扉が閉まるとき備え付けられた杭が自動的に下りることで固定される。くぐり戸も、ある程度強いねじりばねが内蔵されており、ドアノブをひねるにはそれ相応の力が必要になるような設計だつた。この学校が、本当に「かれら」に対する要塞として建造されたのだという事を思い知る』

今思えば本当に奇妙ですよねこの学校。建築業者はこの学校を建築する際になにも不思議に思わなかつたのでしょうか。

『胡桃が走つて戻つてくる。あちらも、補強と封鎖の確認は終わつたようだ。雨がどんどん強くなつてくる。……この空模様が、今ほど不安で、憎々しく思える日は無いだろうと思つた』

……さて。KRMネキも戻つてきたことですし、本格的に籠城の構えを取りましよう。幸い、食料や衣類などの物資の調達に出てすぐなので、食べ物には困りません。それに、雨が降つたので貯水タンクも毎時間ほぼ満杯なので、シャワーだけでなく風呂にも入れます。

しかし、ぼさつとしている隙に「かれら」の侵入を許しては元も子もありません。幸い、「かれら」の行動プログラムは、「夜になつたら家に帰る」か「宿泊施設に赴く」なので、夜はゆつくりできます。

ゲーム内時間で、今は朝の10時です。ゲーム内では現在梅雨なの

で日の入りは恐らく19時ごろ。およそ9時間たっぷり、ぶつ続けの「かれら」による扉のノックが聞こえてくるので、ちゃんとS A N値の確認をしながら籠城しよう。でないと不安で発狂します（1敗）。「かれら」の足音が、扉の奥から聞こえ始める。これから、地獄が始まる。雨から逃げる彼らが向かうのは当然屋内。屋内に密集した「かれら」の圧力によつて、防火扉とバリケードが開いてしまわない事を祈るばかりだ』

さて。始まりました。コツーン、コツーン、と妙にゆつくりとした足音が幾つも防火扉の外側から聞こえ、一樹君の隣に居るK R Mネキが「ヒツ」と小さく声を上げます。かわいい。

『防火扉の前で、その足音は止まる。すると、次の瞬間』

ガンツツツ！

『そう、音がした。繰り返し、繰り返し。鉄の板に拳を打ち付ける音が響く。時間と同時にその音は増える。扉を叩く音に、更に「かれら」が引き寄せられ、やつて来る。その音は、次第に大きくなる』

ガンツツツ！

『ああ、そうだ。入り口は1つじゃない。3階への入り口は他にもある。他の入り口からも音がして、それが反響して聞こえてきている。時折うなつて、ボワンボワンとした音が聞こえる』

ガンツツツ！

『……これが、この「防火扉」こそが、最後の砦。……その砦は、「かれら」の数に対し、余りにも薄く感じてしまった』

はい。S A N値が少し削れましたね。サクッと一樹君たちが絶望しかけたところで、今回は以上です。次回は、「あめのひ」の続きから流していきます。それでは、また。

\*

雨の日。

梅雨の季節の今、多いと感じはするが何時も通りの日だ。少々ジメジメするので、リバトロから持つて帰ってきた乾パンなどが湿気てしまわなかが少々不安だった。

まあ、不安に思うにしてもこの程度。そう、いつも通りなら。

「……ッ！」

一際大きな音が響いて、びくり、と肩をゆらす。

あしたちは、今、何時も2人で寝泊まりしている場所に居た。寝泊まりしている場所の扉にも、鍵を閉めてバリケードを構築している。こうしている理由は単純。もし、「かれら」が廊下になだれ込んできたとして、2人では打つ手がないから。

ならば、もつと奥に避難して、身を固めようというのが理由。

……本当は、あたしが廊下でいるのに耐えられなかつたから、少しでもゆつたりと身を寄せ合える出来る奥にそれらしい理由で一樹を連れ込んだだけなのだが。恐ろしい音が反響する廊下にいたら、そのまま発狂はせずとも、メンタルがやられて卒倒しそうだつた。

「なあ、相棒胡桃。まるで電波の悪いテレビに映るアナウンサーの如く震えているぞ。寒いのかい」

「……ん」

梅雨で、ジメジメとしていて暑いはずなのに、寒い。背筋を突き抜けていくような悍ましい寒気が、体中を突き抜ける。ガツン、ガツン、と扉を叩く音が聞こえるたびに、あたしは身を震わせた。

「もつと寄ると良い。ほら。小動物みたいに震えちゃつてるぜ」

毛布で、一樹が自分の体ごとあたしを包む。少々おかしい物言いをしているのは、あたしを元気づけようとしているのだろう。……しかし、背筋の寒気が消えて暖かくなつた。

でも、「かれら」と防火扉の金属が響かせる轟音が響くと同時に、また身がこわばる。一樹はそれを察したのか、安心させるようにあたしを抱き寄せて頭をなでる。

「……日没まで、あと9時間か……」

普段は、学校の授業や部活であつという間に思えた。

けれども、今はその9時間が永遠とも思える程、長く感じた。早く過ぎ去つてほしい。そう願うも、時間と共に扉の音は増えて、恐怖で更に時間が引き伸ばされたように感じる。

だからだろうか。こんな事を言つてしまつたのは。こんな時、悲観的な事は言わない方が良いのに、言つてしまつた。

「なあ、一樹

「なんだい胡桃」

「……もしもの時は、一緒だ」

「またいきなり、どうしたんだい」

生き残れたら、それにこしたことはない。けれども、そうならなかつたときは。

その時は一緒だ。今みたいに。

絶対に、もう二度と離さない。

震える手で、それでも、しつかりと。あたしは一樹の腕をつかんだ。

## レイニー・デビル その1

「あめのひ」にガタガタ震えながら部屋の隅っこで9時間過ごすがつこうぐらし！はーじまーるよー。

と、いうわけで前回はサクツと主人公たちが絶望したところまで進めましたね。一樹君たちは、やれることはすべてやったという事で部屋に閉じこもっています。

そして、今回はただ9時間過ぎるのを待っているだけを垂れ流す……感じに、本来なる筈と言いますか、ここ全カツトの予定だつたのですが、予定変更して現在このパートを作つております。

というのも、実はこのバージョン、今更なんですが調べてみたところ目立つバグが2つあります。1つ目が撤去し忘れてるKRMネキのB A D E N D ルート（没案）の残骸、2つ目が通称「レイニー・デビル」と呼ばれるものです。これらはすぐにDLCで修正が入るみたいですね。

ではここで、「レイニー・デビル」と呼ばれるバグについて少々説明します。これが何なのかと申しますと、「かれら」以外の敵対M o b 「シーフ」の特殊固体です。

「シーフ」は本来、住宅街やリバトロなど、学校から離れた場所でしか遭遇しません。基本的に物資が豊富にある場所にしかスポーンしないんですね。

しかし、この「レイニー・デビル」は、「あめのひ」でかつ午後の時間帯になりますと、およそ0. 15%の確率で3階廊下にスポーンします。しかも毎分スポーンの判定が出るので、1分ごとに続けざまに出現といった悪夢もたまにおきます。

何故か「あめのひ」かつ午後の時間でのみ、3階廊下が住宅街判定になつてるぽいです。

この「レイニー・デビル」ですが、斃せばちゃんと「シーフ」と同等の経験値は手に入りますし、「レイニー・デビル」が持つていた武装も「シーフ」同様にドロップします。何が違うかと問われればバグつて出現条件が変わつているだけです。

武装は真っ黒い雨合羽と鉈<sup>なた</sup>が固定で、低確率で発煙筒を持つてス

ポーンします。斃すのに時間はかかりませんし、「シーフ」の例にもれず滅茶苦茶知能が低いので、そんなに脅威ではありません。しかも時間が経てばこの「レイニー・デビル」はデスポーンします。

しかし、ただバグって出てくる雨合羽シーフならそもそも「レイニー・デビル」などと大仰な名前で呼ばれていません。ちゃんと「悪魔」の二つ名にふさわしいポイントがあります。

理由は2つあります。1つ目にはポーン場所です。いきなり、生きている人間の足音が響き始め、襲われるのでいつ出てくるのか、廊下のどこに出てくるのかの予測が出来ません。防御に失敗すればそのままキヤラロストの可能性もあります。そもそも鉈は最初期くらいの話数で説明した通り、子供でも大人を○せる武器です。斃すのは楽ですが油断したら死です。

廊下の掃除用具入れにスポーツポーンした事例もあつたみたいですね。2つめにSAN値に対するダメージですね。いるはずのない人がいるという時点でSAN値が減るのに、拳銃の果て殺したとなれば人殺しのショックでSAN値直葬案件です。少なくとも今のルートでリーサンではなくて助かりました。

……というか、ここでお気づきの方もいるでしょうか。そうです。鉈です。無印とはいえ強い武器で、一樹君の持っている「ナイフ」スキルの対象内。リバトロで手に入らなかつたあれです。

シーフの持っている武器のドロップ確率は99%（うち1%は破壊判定で入手不可）なので、ほぼ確実にゲットできます。そういう訳で今回は、特殊なシーフ「レイニー・デビル」の武器ドロップと、「レイニー・デビル」に怯えるKRMネキを楽しむ会となります。出てこなかつたら放送事故です。

では、「レイニー・デビル」が出てくる時間帯まで114・514倍速します。

はい。という訳で午後になりました。今、一樹君たちは「かれら」のドアノックをBGMにモソモソと2人でご飯食べています。SAN値が回復するので、美味しい缶詰を食べさせましょう。哺乳類の類のお肉は「かれら」を思い起させるので、食べているのはサバ缶とスイートコーン缶です。

SAN値が減つてはいますがまだ発狂はしません。しかし、「レイニー・デビル」が出てきた瞬間、知らない人間がいる恐怖でSAN値がガクッと減るので注意です。なので、食べ物をゆっくりもそもそもとてもいいので食べさせて常にSAN値が最大値付近に回復しているようにしましょう。

『胡桃の顔色が悪い。あんなはた迷惑なハードロックを聞かせられているのは確かに耳にも悪いし精神衛生上不愉快極まりない。火炎放射器でもあればいいのだが。あいつら、よく燃える気がする』

ちょっとと思考が物騒になっていますがSAN値は正常。しかし一樹君に「わざかな苛立ち」のデバフが付いてますね。当たり前ですね。趣味に合わないBGMを何時間も聞かされているのですから。

この「苛立ちシリーズ」と呼ばれているデバフ、段階があります。「わざかな」「たしかな」「これ以上ない」の三段階です。後者になるほど攻撃能力が増える代わりに精密作業の失敗判定が増えます。今はまだ「わざかな」苛立ちですが、これ以上BGMが響いていると温厚な一樹君も豹変してしまうかもしれません。

ここは激しい運動でもして憂き晴らしをしてほしい所。しかし、傍にはKRMネキ。彼女に苛立ちをぶつけるわけにはいきません。大切な相棒です。

「なあ、一樹い……」

『なんだい、と返す。彼女は僕を見て、不安そうな顔をしていた。まるでホラー映画を見た後、夜にトイレに行けなくなつた子供の顔だ』  
「その……」

なんかKRMネキもじもじしてますね。ちょっと状態を確認しておきましょう。ポーズして、KRMネキのステータスを呼び出します。親愛度やら依存度やらが並ぶ中、一番下に「恐慌」と「尿意」の

状態異常がありますね。

『胡桃の様子からすべてを察した。どうやら「そういうこと」「らしい。まあ、この状況、一人では確かに怖くて行動できないだろう』

尿意デバフがあるとあらゆるステータスにマイナスがつくのでさっさと済ませましょう。教室出て右です。一応、いくつか武器も持つていきましょう。カツターナイフと……あと、ドライバー。これで良し。さあ、向かいましょう。

「わ、悪い。早く済ませるから……」

『気にしていない、そう返し、教室を2人で出る』

ちなみに漏らすと羞恥でSAN値が減ります。「あめのひ」と合わせると、このSAN値現象は非常にまずいです。気を付けましょう。ガタンッ！

……え？ 今!?

すみません、あらぶりました。屋上につながる階段のそばに黒い影……はい。今回狙っていた「レイニー・デビル」です。タイミング悪すぎだらうお前!?

このように、「レイニー・デビル」は突発的に現れます。今回は気が付けたのでいいですが、気づかずにはいると後ろから鎧でやられます。恐ろしいにもほどがある。現にKRMネキも突然知らない人が現れたのでSAN値がガリッと減った挙句、衝撃でへたり込んで漏ら……  
SAN値：11／100（スキルによるガード込み）

あ、ヤツベ。

## レイニー・デビル その2

ガタンツ。

そう、音がした。

その音に反応して、あたしも一樹も、音がした屋上へつながる階段を見上げて―― 気が付くとあたしは恐怖でへたり込んでしまっていた。生臭いにおいがする。おそらく漏らしてしまったのだろうが、そんなことも気にすることができなかつた。

見上げると、そこには「悪魔」がいた。

真っ黒い雨合羽に、大きな刃物を片手に携えた「悪魔」。雨合羽には、もはや黒色……いや、どす黒いとしか言い表せないほどに何かの液体が付着していて、雨合羽のフードの奥にギラギラと瞳が怪しく輝いている。

どう考へてもやばい。なんでこんな雨の日に、屋上から侵入できるのか。普通、屋上まで登ろうとも考へないし、登ろうと試みても雨で鉄のパイプや柵は滑り、コンクリートの外壁も凸凹なんてほほない。上ることはほぼ不可能だ。

そんな、常人には実行不可能なことと思えるようなことをしてまで学内に侵入した、見た目と格好からしてどう考へてもまともに見えない存在に、あたしは心底恐怖した。

「……どうやら人間みたいだけれど、とつぐにまともじやなくなつているみたいだね」

一樹が言う。あたしにとつても「悪魔」にしか見えないほど、あの人はまともには見えなかつた。

「……そういうお前はどうだ。こんな世界でやけにまともだな……」  
しゃが  
嗄れ声で、「悪魔」が言う。

「早く気が付いた方がいい……こんな世界でまともでいられる……そんなお前も、とつぐに狂つてゐるぞ……」

「悪魔」は言うだけ言うと、「……では、すべていただいていくぞ」と言い、屋上につながる階段から飛び降りながら、あたしたちに襲い掛かってきた。あたしは動けない。腰が抜けて、粗相もしてしまつて。

粗相と湿気でじつとりとして気持ち悪い感触のなか、へたり込んで動けない。

だけれども、あいつは違った。

「それにしても、片腕で襲いに来るなんて、よっぽど生きることに余裕が無いのかな？」

「悪魔」の手首を十字に組んだ手で受けたことで鉈による攻撃を止めた一樹の、その言葉に「悪魔」がピクリと反応する。

「……奴らへの囚おどりにくれてやつた。このあと、脱出するため貴君らもそのようにする。女は少しやつてもらうことがある。終わつてから囚だ」

「負けるわけにはいかない理由が増えたね……！」

手首を弾き、「悪魔」の懷に蹴りを叩き込む。一樹はそれでいつたん距離をとつた。「悪魔」も距離を取られる。蹴られた衝撃で、武装らしきものがパラパラと体中から落とされている。

「発煙筒に、火打石……彼らを火で燃やして倒していたのかい」「火も囚だ」

落としたものに気も向げず、「悪魔」はそのまま一樹に襲い掛かる。あたしは動けない。動けないまま、ただ2人が争うさまを見ているしかなかつた。片方は鉈を、片方はカツターナイフを振り回し、虚空に鈍い銀色の光をきらめかせながら、彼らは命を奪い合つていた。

\*

少年一樹は、いつかは、こうなつてしまふのではと思つていた。武装した者どもが暴れまわつてることをリバーシティ・トロンで知つてからというもの、荒くれものに警戒していたつもりだった。だが、甘かつた。

まさか学校の壁を上り、屋上から入つてくるとは思いもしなかつた。

相手は手練れだ。食料と道具と女を奪うために、片腕を失つた状態で屋上にまで登り、かつ片腕で両腕が健在の自分と渡り合つている。（……強い……！）

カツターナイフをできる限り鉈とはぶつけ合わせないようにして

戦う。カツターナイフは折れやすい。切れ味はあるのだが、すぐに欠けるし曲がる。武器としては欠陥品もいいところだ。さすがは文房具。鉈とは比べ物にならない貧弱さ。

さらに、自分の背後には守るべき相棒がいる。へたり込んで、今にも壊れそうな様子だ。

圧倒的に不利対面。さてどうするか。

普通であれば、数の有利で押しつぶすのだが、胡桃は腰が抜けて発狂寸前、一樹は、今の状態の胡桃をあてにしたくなかった。つまり、彼は一人の少女を守りながら戦うほかない。

さらに言うならば、相手は殺す気であるが、こちらにまだその覚悟がないということだろうか。相手を殺してでも生きるということを、一樹は未だ覚悟できずにいた。その覚悟の差は、一樹にためらいという形で現れ、一樹は相手が大きな隙をさらしても下手な攻撃が出来なかつた。

……幼馴染を守るという覚悟をしてはいた。しかし、一樹は、それとは別にもうひとつ、覚悟をしておかなければならなかつたのだ。リバーシティ・トロンで、シーフの存在を知つてから、一樹は「この先、人を相手にするかもしれない。だから、幼馴染を生かすために、人を殺しても生き残らないといけない」という、そんな覚悟を、だ。いきなり覚悟をしろと言われても、ついこの間までただの学生だった彼にはできるわけがない。しかし、今、それをしなければ死んでしまう。

「……迷つているな。それが、隙になるとも知らずに」

気が付けば、一樹は切られていた。清潔とは思えない、マチエットの如き大きさをした鉈で。左腕をざつくりと。

だが、そんなことを気にしている余裕はない。血が大げさなくらい流れ、一樹の意識がチカチカと明滅する。彼の後ろで、甲高い叫び声が上がっている。

死んでしまう。

一樹は、そう思つた。今すぐ、というわけではないだろうが、それでもいざれ出血多量……いや、それよりも。彼は、清潔ではない鉈で

切られたのだ。もしかしたら、「かれら」を切つてあるかもしけない鉈で。もしかしたら、「かれら」になつてしまつて、そのまま近くにいる悪魔ともども、幼馴染を

(それは、嫌だな)

自分のせいで、幼馴染が。そう考える。

もう、一樹は迷わなかつた。

気が付けば、相手の腕を蹴り上げて鉈を奪つていた。

首のない悪魔の体から、間欠泉の如く血が流れだしている。

(……もう、きれいなままじゃいられないな……)

血の流れすぎだろうか。それとも、ウイルスが傷口から侵入したのだろうか。ずきずきと痛む頭を押さえながら、血の海に一樹は沈んでいった。

「！」

半狂乱の、幼馴染を残して。

## 何处よりも暗い場所へ

もう始まっています。二人つきりルート。そして終わつたのでは？  
二人つきりルート。

プレイヤーキャラの一樹君が感染状態でダウン。噛まれたわけじゃなく、「かれら」を切つたであろう武器で傷をつけられたので噛まれた時よりは、病状の進行は遅いです。

しかし、それでも感染は感染。生存は絶望的です。ワクチンは地下に一応あるにはありますが、取りに行くことなんて夢のまた夢です。なぜって？ 今日があめのひだからですよ。バリケードの向こう側は「かれら」でいっぱいですし、エレベーターもありますが1階についたとたん「かれら」の大群がエレベーターに押し寄せます。

まあ、そもそも一樹君が感染したうえ、出血多量でぶつ倒れたのでもう動かせないんですがね初見さん。

『胡桃は、一樹の体を運ぶ。冷たくなつていく幼馴染の体を。もう二度と起きないかもしない。そんな考えを頭の中から追い出しながら』

「なあ、おい、起きてよ、ねえ！」

KRMネキは半狂乱で、キャラがぶれまくつてます。目に涙を貯めて物凄くくしゃくしゃにゆがんだ顔で、必死に血だまりに沈んだ一樹君を引っ張り出してシャワールームに運んでますね。先ずは血を落として手当をするみたいです。だが（感染しているので）無意味だ。周囲の状況がまだわかつていて、ゲーム内の地の分がモノローグとして聞こえるということは、一樹君はまだ意識がほんのうつすらとあるということです。しかし、動かせないので変わりはないです。これがRTAだつたら特大のガバになるので皆さんも注意しましょう（2敗）。

ちなみに一樹君ですが、進行が遅いとはいえた感染してますのであと5時間ほどで「かれら」と化します。それまでにワクチンを接種できればいいのですが、今のKRMネキの状態を見ると……ダメかもしれません。一応、事故とはいえKRMネキも、かの特級呪物たるマニュアル

を読んでます。なので、地下にワクチンがあることは知っています。

ですが、今日があめのひで、かつ、KRMネキは一樹君が感染したことを探りません。なので、生還の確率は絶望的です。

あ、今、手当が終わつたみたいですね。でも、一樹君の体はだんだん冷たくなつていく一方です。何せ「かれら」化が進行中ですからねー。

「まつてよ、おいてかないで……」

涙声で、鼻水とその他もろもろでグズグズになりながら一樹君にKRMネキが縋り付いてます。うーんこれはとても可愛らしい。

……さて、今回の2人つきりルートですが、どうやらここまでみたいですね。自分が鉈のリーチに日和つて中々飛び込めないうちにぎっくりとやられてしまつたのが今回の敗因でしょうか。次からは……つて、一人つきりルートは今回が初めてでしたね。自分としては次もあるみたいな喋り方になつてしまいましたが、次がいつあるかわかりませんし、このルートがもしかしたら隠しルートだつたりするかもしれませんので、もう少し慎重に動けばよかつたと猛省しております。

それでは、また。次は故意感染ルートRTAでお会い——

『ここで、胡桃は思い出した。自分たちを襲つたシーフの持つていた、鉈のことを。……妙に、光っていた』

「もしかして、あの鉈……ッ、あいつらの血がこびりついた、対人用の殺傷兵器……!?

『可能性はある。あのシーフ、やけに戦いなれていた。そのように、胡桃の言う、「あいつら」を対人戦闘用の兵器の材料にすることもあるかもしれない。彼が意識朦朧とした状態になつてているのは、もしかしたら感染して、人間としての思考回路を奪われ始めているからかもしれません。そう、思つた。

出血多量で意識がなくなつて、そのまま死に向かつてているだけかもしれないが、献血に行つた時くらいの出血量で死ぬことは胡桃には考えられなかつた。そうだと思つたかった。

そんな、わずかな可能性を信じたかった』

待つて????

これ、来たかもしないです。あきらめるのはまだ早いかもです。  
続けます！ まだ続行です！ チャンスはまだあります！

「それならまだ、アレがある……！」

『立ち上がる。確かにまだ、「アレ」は捨てていなかつたはずだ』  
どうやら、ワクチンの存在を思い出したみたいですね。

「あつた。マニュアル……！」

最初、S A N 値を削るのは良くないということで処分しようとしていたマニュアルですが、これは結果オーライですね。S A N 値大暴落の後も、取つておいてよかつた。今みたいな状況に役立つから取つておく必要があつたんですね（強がり）。

これで、K R M ネキにフラグが立ちました。地下へ、ワクチンを取りに行くためのフラグが、です。しかしながら、どのようにして向かうのでしょうか。あめのひがあるので、廊下には出れないはずなんですが。

つて、あ。完全に景色がブラックアウトしました。これは一樹君、完全に気絶して「かれら」に変貌し始めましたね。

さて。あとゲーム内時間で5時間。K R M ネキは間に合うでしょうか。では、一樹君が目覚めることを信じて、スキップです

操作キャラが、一時変更されました（プレイヤーキャラから恵飛須沢胡桃）。地下を目指し、ワクチンを手に入れ、プレイヤーキャラに打ち込むことが出来れば、確率でプレイヤーキャラが蘇生します』

ファツ!?