

がっこうぐらし！ 男キャラで全員生存ルート RTA風実況

fruit侍

【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】

RTA風な実況、はーじまーるよー。

今回は、既にくつもRTA動画が投稿されているこちらのゲーム、『がっこうぐらし！』をプレイしていきたいと思います。

先駆者兄貴達に感化されて始めてみたはいいものの、RTAの難しさに絶望してやむを得なく“風”になりました。チャート考えてそれを目立ったガバもなく走りきるなんて私には無理だったんや……。

参考にさせていただいた作品

<https://syosetu.org/novel/2047>

92 /

以下注意書。

あくまでRTA風実況です。タイムもガバも全く気にせず自分のやりたいようにプレイします。RTAを望んでる方々は偉大な先駆者兄貴達の作品を見とけよ見とけよ。

がっこうぐらしもRTA風実況も完全にわかです。先駆者兄貴達の小説とアニメをちよろつと見た程度の知識しかありません。一応wikiなどで確認しますが、それでも間違ったり矛盾が発生してたら書き直しますので柔らかく包み込んでお伝えください。作者は豆腐メンタル。はつきり分かんかね。

2022年4月22日追記

この作品における学校内のマップは原作3巻のマニュアルに載っている校内図と一緒にです。

主人公の生態←

[https://syosetu.org/?mode=kappa
|view&kind=254528&uid=215423](https://syosetu.org/?mode=kappa&view&kind=254528&uid=215423)

作者のTwitter←(面白いこと何も書いてないです)

@GENO_Gaia

目次

キャラクリくアウトブレイク直後	1
屋上到着く一日目終了	6
チョーカー姉貴救出く物資調達	11
朝ごはん(昼前)く小学校へ	18
るーちゃん救出く二日目終了	27
主人公ロリコン疑惑くめぐねえ覚醒フラグ建築	37
めぐねえ覚醒完了	48
見回り&あめのひフラグ建築くその頃の学園生活部(まだ創設前)	54
昼ごはんく食糧調達	61
購買部にてスマブラく三日目終了	69
学園生活部創設く四日目終了	78
お風呂製作く???	84
トラウマ発覚	90
放送室にてお休みからの見回りく五日目終ry……は?	94

キャラクリくアウトブレイク直後

RTAじゃない実況、はーじまーるよー。

大体の説明はあらずじに書いたと思うので早速始めていきます。

ゲームをスタートしたらまずはキャラクリから始まりますが、勿論ランダムです。RTAではないとはいええ、後々に響くのでここで基礎ステータスが低いキャラや扱いづらいキャラを引いてしまった場合はリセットします(13敗)。うわっ……私の運、低すぎ……？

フアッ!? まさかの男キャラでかなりレアな部類に入る呑谷啓次郎君、通称ノンケ君を引けました！ RTAじゃないのでホモではなくノンケです。呑谷とか聞いたことない名字、完全に狙ったな、運営……。

ノンケ君は全体的にステータスが高く、初期の時点で『剣術』のスキル、ランダムキャラの中でも持っているキャラが少ないスキル『冷静沈着』の二つのスキルを持っています。

実はこのゲーム、正気度ゲーターと言われるほど正気度の管理が重要なゲームなんですよね。正気度管理を少しでも怠った結果、めぐねえが自殺したり、りーさんに寝首をかかれたり、といった事故がよく多発します。

そういった事故を防ぐのに、この『冷静沈着』が役に立ちます。

具体的な効果としては、スキル所持者の正気度の減りを軽減してくれる上に、近くにいるだけで周りのキャラの正気度の減りも軽減してくれます。また、キャラに話しかけた時、キャラの正気度回復量が増ります。

正気度は、敵として出てくる『かれら』を倒したり、死体を見たりなどほんの些細なことですぐ下がってしまうので、このスキル持ちのキャラを引いたら、全員生存ルートを狙う兄貴達は勝ち確です。

逆を言えば、このスキルは取得方法がキャラクリ以外にありません。下位互換の『冷静』ならレベルアップ時に貰えるポイントで取得可能ですが、スキル所持者の正気度の減りが軽減されるだけなので、(需要はあんまり) ないです。

さてスキルについては大体話したので、次に能力値へのポイント振り分けについてです。

キャラにはそれぞれ体力、筋力、持久力、知力、直感の五つの能力値が存在し、これらは全てキャラクリの時点で貰えるポイントか、レベルアップ時に貰えるポイントを使うことで上げることができません。

普通にプレイするならば体力と持久力と筋力をメインに上げましょう。この3つが高ければ、大体なんとかなります。

ですがノンケ君は、初期のステータスが全体的に高いため、上げておく必要はありません。ので、もしもの時のためにとっておきます。今使ってしまうより貯めておいた方が、後々役に立ったりするからね、仕方ないね。

さてポイントの説明も終わったので、ほんへスタートです。

恒例のオープニングキャンセル（親の顔より見た光景）。

さて恒例行事を済ませたところで、全員生存ルートで恒例になりつつあるめぐねえ探しにいきますよ〜イクイク。ただ思ったよりgdだったので倍速です。

ノンケ君がめぐねえ探しをしてる間に、ついさつき確定したこの実況の目標について話したいと思います。

この実況の目標は、ズバリ全員生存です。

理由なのですが、このゲーム、キャラが乙ると連鎖反応のように他のキャラの生存率がぐっと下がります。

人数が少ないと、雨の日や最終日のラッシュの難易度が激ムズになる上に、キャラの正気度が下がりやすくなります。これではノンケ君を引いた意味がありません。

ですので今回は全員生存させてノンケ君の強みを最大限活かしながらクリアを目指したいと思います。ノンケ君は全員生存ルート要員なんだよね、それ一番言われてるから。

倍速が解除されましたね。ということは、そういうことです。

「あら呑谷君。どうしたの？」

お前のことが好きだったんだよ！（本心）

冗談はさておき、がつこうぐらしにおいて一番死亡率が高い要介護キャラ、佐倉慈ことめぐねえの登場です。

めぐねえは初見じゃ救うことはほぼ不可能です。初日のうちに屋上に避難させとかなきゃいけないとかきつすぎんよ。因みに屋上に避難させなかった場合は、『確定で』めぐねえが氏にます。だから、初日のうちにめぐねえを見つけておく必要があつたんですね。

運良くめぐねえを見つけれたら、必ずセーブをしましょう。めぐねえの出現場所はランダムなので、リセットしたとしても安定して見つけられるわけではないからです。

逆にリセットを利用して、めぐねえが初期スポーン地点の近くに出現するまで粘ることも可能ですが、（RTA以外で使うことはほとんど）ないです。

次に、めぐねえをできるだけ屋上に近い場所に誘導します。

先程、めぐねえはがつこうぐらしにおいて一番死亡率が高いと言いましたが、これは大袈裟ではありません。本当に、死亡率が一番高いんです。

キャラクリが終わり主人公がスポーンして少し時間が経つと、アウトブレイクイベントというイベントが始まります。このイベントが始まると、学校の至るところでゾンビ、通称『かれら』が現れはじめます。

めぐねえはがつこうぐらし唯一の大人キャラですが、初日は全く戦力になりません。ですのでめぐねえを見つけたからといって油断すると、すぐにめぐねえが『かれら』に噛まれてしまいます（2敗）。

なのでちゃんとエスコートしてやらなければいけないんですが、めぐねえは何かと主人公を守ろうとするため、主人公が危機に陥ると咄

嗟に主人公を庇って噛まれてしまうことがあります（3敗）。

アニメのようにアウトブレイク前に屋上へ行ってもいいんですが、『話し上手』のスキルがないとアウトブレイク前に屋上へ行くことができません。元々屋上は立ち入り禁止だからね、仕方ないね。

そこで私は思い付きました。

なら、アウトブレイクが始まる前に屋上に近づいておけばいいんじゃない？ と。

理由としてめぐねえをいち速く屋上に避難させられる他に、屋上の周りに『かれら』がほとんど集まらない、というのがあります。

テキストな場所でアウトブレイクを起こして、道中の『かれら』をムツコロしながら屋上に向かってもいいんですが、そうすると同行しているめぐねえの正気度も多少下がる上に、好感度があがつり下がります。それに加えてさっき説明したように、めぐねえが身代わりになってしまう可能性が高まるので、戦闘はできるだけ避けていきたいんですよね。

加えて初日のめぐねえは、見つけて話しかけると主人公に着いて来てくれるので、誘導がかなり楽です。ということで、屋上までの道のりを歩きます。

さて、そろそろですね。

「……え？」

アウトブレイクイベントは、自分の近くにいる誰かが窓から黒煙を視認した時点で始まります。今回はめぐねえが黒煙を視認したようです。

黒煙を視認したら、すぐに屋上に向かいます。めぐねえは、下は危ないという理由でなんとか言いくるめます。

「で、でも他に逃げ遅れた人達が！」

それで（めぐねえが）死んだら意味ねえダルルオ!?

とまあこんな感じで、めぐねえは屋上に行くのをやたらと拒むので、粘り強く説得します。あきらめたらそこでめぐねえ試合終了だよ。（安西先生）

「分かり………ました………」

何とか納得してくれたようですね。これで心置きなく屋上に行くことができます。ではめぐねえの手を掴んで、イクゾー！

廊下にはモップなど武器になりそうなものが大量に落ちていますが、今回はドライバーを大量に拾っておきます。たまに竹刀とかも落ちてるのですが、屋上までの距離が短いのであんまり期待は『しない』でおきましょう（激寒）。

おっと、階段前を一人歩いていますね。ここはダツシユで一氣に近づいて、キックして階段から落としましょう。サッカーしようぜ！ お前ボールな！

落ちろ！……落ちたな（確信）。無事に階段から落とせましたね。めぐねえが信じられないといった表情をしています。ムツコロしてはないからヘーキヘーキ。

この階段を上げば、屋上です。

……なんですが屋上の扉の前まで来たところで今回は終わりです。

ご視聴ありがとうございます。

屋上到着〜一日目終了

ゾンビは友達、なRTA風実況、はーじまーるよー。

今回は屋上までめぐねえを連れてきたところからです。開ける！

デトロイト市警だ！

扉を開けると、そこには丈槍ゆきことゆきちゃんと若狭ゆうりことりーさんが……！

「めぐねえ！ 無事だったんだ！」

ゆきちゃんがめぐねえに抱きついてきました。やっぱめぐねえのこと好きなんですわえ。

ゆきちゃんがめぐねえに抱きついてる間、ノンケ君は屋上の扉をバリケードで塞いでおきましょう。そしてゆきちゃんとりーさんが現状把握をするまで耐えます。

初日に屋上に着くと必ず、どっから出てきたんだよ！ って叫びたくなるくらいの量の『かれら』が屋上に押し寄せてきます。

この場にいるメンバーは初日はほとんど戦力にならない上に、今はシャベルゴリラことくるみちゃんもいませんので、もし扉を破られた場合はプレイヤー一人でえげつない量の『かれら』を処理することになります。こんな数に勝てるわけないだろ！

ですが初日ですし、よっぽどのことがない限り死ぬことはありません。それこそ、武器を何も持っていない状態で群れに突っ込む、みたいなことをしなければ（1敗）。

もし破られたとしても、ドライバーが大量にあるのでなんとかなるでしょう。モップと違って大量にストックが可能なので、武器切れになることはおそらくありません。

「あ、呑谷君！」

めぐねえが一人で頑張ってるノンケ君を見て、補助に来ましたね。それにつられてゆきちゃんとりーさんも加わりました。これでスマブラになることはないですね。

『かれら』をしばらく抑えていると、興味を失いどこかに行ってしまう。武器などが十分でない場合は、教室に立て籠って戦闘を避ける

ことも可能です。

扉から音がしなくなりました。どうやら去ったようですね。

「よかった……」

ノンケ君以外のメンバーが安心して座り込みました。ノンケ君もちよつと疲労がすごいので座らせてあげましょう。自分、休憩いいですか？

あとはくるみちゃんが来るのを待つだけなんですけど、それまで少し時間があるので、この場にいるメンバーの解説をしたいと思います。

まずはゆきちゃんです。ゆきちゃんは全体的にステータスが低く、戦闘向けではないですが、登場キャラの中で直感がずば抜けて高く、全キャラ中1位です。

直感が高いと、敵の居場所が大体分かったり、隠されているアイテムを発見しやすくなります。ので、探索には必須キャラとなりますね。

次にりーさんです。りーさんはステータスが高くもなく低くもない、バランスのいいステータスをしています。ですが正気度最大値が全キャラ中最低という致命的な弱点を持っています。

しかも正気度がなくなると一番やばい人物でもあり、狂ったように笑いながら包丁を振り回してきたりすることなんて当たり前で、初見でりーさんにムッコロされたプレイヤーは少なくないと思います。

しかし、この弱点をなくす方法が一つだけあります。ですがそろそろくるみちゃんが来るので、説明はまた今度します。

さて大分待ったので、そろそろ来るはずですが……。

「おい、開けてくれ！」

来ましたね。ちゃんと人の声がしたので、めぐねえ達も開けることを許容してくれます。じゃけん、バリケード退かしましょうね。

よっこいせ。(どんがらがっしやーん！)

「助けてくれ！先輩が！」

というわけでシャベルゴリラこと恵飛須沢くるみちゃんのご登場です。因みに背中に噛まれた先輩を背負ってますが、これはくるみちゃんにムッコロさせましょう。ここでくるみちゃんがムッコロさ

ないと、シャベルゴリラになる機会を失い、後々すつげえきつくなり
ます。

ですがくるみちゃんが噛まれないよう、サポートはしてあげましょ
う。これはゲームですので、たまに原作通りにいかないことがあります。
す。例えば、ここでもくるみちゃんが素材にシャベルを突き刺せず、噛
まれてしまう、とかですね（2敗）。

お、今回は無事に突き刺せたようですね。とここで、今この場にい
るメンバーに、ある変化が起きます。

まあ要約すれば、今自分達に起きていることを大体理解した上で、
学校に籠ることを決意します。原作通りですね。こうなれば一週間
後の雨の日まで誰も氏ぬことはないので、安心して探索できます。

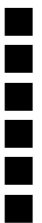
今日はもう暗いので、屋上にあるブルーシートや段ボールを使って
簡易的な寝床を作って寝ることになります。素材があれなので、作る
のにそう時間はかかりません。

ですがスペースが小さいため、一度に寝れるのは四人となります。
勿論、ノンケ君をハブリます。

これにはちゃんと理由があります。寝るのは、正気度と体力を回復
するのに一番いい方法ですが、寝床の質によって回復する量が変わり
ます。

先程確認したところ、ノンケ君がこの中で一番正気度が高かったの
で、ここはノンケ君以外の四人に譲ります。（コンクリートの床）冷え
てるか？

というわけで初日終了と同時に今回はここまでです。ご視聴あり
がとうございました。



今まで、いろいろなことがありすぎた。眠りながら、私はそう思っ

た。

突然ゾンビのようなものが襲ってきて、私の生徒である呑谷君に連れられるがまま屋上に来たかと思えば、同じく生徒の恵飛須沢さんが、想いを抱いていた先輩君を自ら殺めた。

何を言ってるのか分からないという人がほとんどだろう。自分でも何を言ってるのか分からない。

できれば夢であってほしい。これは悪い夢だ。目を覚ませばいつもの私の部屋で、心配性の母からメッセージが来ているはず。

私は目を開けた。

そこには、段ボールの骨組みとそれに被せられただけのブルーシートがある。寝る前に見た、簡易テントの中。

ああ、これは夢なんかじゃない。現実だ。

隣で寝息を立てる生徒達を起こさないように、私はテントから出た。

外には呑谷君が床で寝ていた。おそらくテントには入れないからだろう。でも、あれでは風邪をひいてしまう。教師として、それは見過ごせない。私は余ったブルーシートを取り、呑谷君に近づく。

彼は床で寝ているにも関わらず、ぐっすり眠っていた。まるで自分の家のベッドに寝ているようだった。彼にブルーシートをかけようとした時だった。

彼が、手に何か持っていた。

「……写真？」

私は思わず手にとって見てしまった。

「これは、若い頃の呑谷君……かしら？」

写真には、今より少し小さい呑谷君と、見たことがない男女が写っていた。後ろには、〇〇年X月Y日と書かれていた。今から約5年前だ。若い頃の呑谷君と知らない男女、後ろの日付。そこから推測されるのは、一つだけ。

「家族写真……」

その時、月明かりが差し込んできた。月明かりは呑谷君の顔をスポットライトのように照らす。いつもは髪でよく見えない目の辺り

まで、くつきりと見え……

「……ッ!!」

私はそこで、信じられないものを見てしまった。

それは、呑谷君の目の周りにある酷い火傷の痕だった。

そして私が持っている家族写真。先程は暗くて分からなかったが、写真には所々焦げた痕があった。

もしかして……呑谷君は……。

私はそつと呑谷君の手に写真を戻し、ブルーシートを被せて、テントに戻る。そして、これから自分がすべきことを整理することにした。

ここに来るまで、私は呑谷君に助けられっぱなしだった。私は何もできず、ただ呑谷君に従うだけだった。

本当だったら、私が助ける側だったのに。

あの写真と火傷痕から推測するに、呑谷君は心に大きな傷を負っているに違いない。いつも冷静で有名な呑谷君も、この状況だとかなり無理をしているだろう。

ならば、私が守ってあげなくちゃならない。私は、教師だから。

今度は、私が呑谷君を助ける番だ。

チョーカー姉貴救出く物資調達

お前(主人公)の寝る場所ねえから！ なRTA風実況、はーじまーるよー。

今回は二日目の朝の冷えたコンクリートからのスタートとなります。昨晩はよく眠れましたか……？ (小声)

ん？ なんだこのブルーシート!? (驚愕) これは外で寝るとたまにある布団被せイベントでしょうか？ 確かキャラの好感度がまあまあ高くないと発生しないはずですが……。

チラ (好感度メーターチラ見

ええええええめぐねえの好感度が上がってるんですけどおおおとおお!!

昨日はろくに会話もせずに寝たので、キャラの好感度はわりと低いはずなんです……本当にいつ上がったんだ？ めぐねえ何か変な決意でもしちやった？

まあ好感度は低いより高い方がいいので、気にする必要はないですね。ただ、上げすぎには注意しましょう。上げすぎると、キャラがヤンデレと化してしまい、行動制限をかけられたりしてしまいます (1敗)。

さてそんな話は置いて、二日目の予定について話したいと思います。

二日目は、とある二人の人物を救助します。

理由なんです、この二人の共通点として生存日数が登場キャラの中で最も低いということがあげられます。というのも、二人とも初日には会うことができず、三日目には死亡してしまっているため、全員生存を目指すなら二日目のうちに必ず救助しないといけないんですね。

そうと決まれば早速準備だ！ まずはゆきちゃんの寝顔を盗撮します。盗撮は犯罪ですが、これはちゃんと理由があつての盗撮なのでセーフです (セーフでも何でもありません)。

次にバリケードをそーつと退かします。昨日みたいにどんがら

がっしやーんすると音でみんなが起きちゃうからね、仕方ないね。

そしてアイテムの確認です。今あるのはドライバー七本ですね。昨日拾っておいたやつです。万が一の時はこれを武器にしましょう。

さあ準備万端！ では救出に、イクゾー！

「何してるの……？」

……え？

アイエエエ!? めぐねえ!? めぐねえナンデ!

あかんこれじゃ外出られなくなるウー！ めぐねえには生存者を探しに行くだけで伝えて早く出ます！

「え?! ちょっと呑谷君！」

危なかったあ……今回何かがおかしいですね。特にめぐねえが。知らないうちに好感度が上がってたり起きて来ないはずの時間帯に起きて来たり……。これでも試走は結構したんですけどねえ(RTAをするとは言っていない)。

さて本題に入りますよう。まず先に救出するのは、三階のトイレに籠っているチョーカー姉貴こと『柚村たかえ』です。

チョーカー姉貴は見た目があれなんです、それに反して警戒心が物凄く高く、初対面ではまず出てきてくれません。そのため安全な場所を写真に撮って見せる必要がありますが、この際にゆきちやんの写真を見せると、めっちゃ簡単に出てきてくれます。

しかしそうする場合は注意点があります。写真を見てゆきちやんが無事だと知ったチョーカー姉貴は、一刻も早くゆきちやんに会おうと単独行動をとります。ですがチョーカー姉貴は武器を何も持っていないため、『かれら』と遭遇すると問答無用で噛まれてしまいます(4敗)。

そのため屋上までのルート上にいる『かれら』を一人残さず掃除トイレと屋上が、真反対に存在するため、実質三階の『かれら』全員を掃除することになる。しなきゃいけないんですね。三階は元々『かれら』がほとんどいませんが、たまに一、二体ほど隠れてたりするので、隅々まで掃除(物理)しましょう。

では掃除を始めたいと思います。今度こそイクゾー!(デツデツデ

デデデ

……と言いたいところなのですが、隅々まで掃除するのでめっちゃg
dります。なので倍速です。その間暇になる み な さ ま の
た め に

チョーカー姉貴について話したいと思います。彼女はリーさんと
同じようなバランスのいいステータスをしていますが、主な違いとし
て『話し上手』というスキルを持っています。

『話し上手』は、スキル所持者がキャラと話した際に正気度の回復量が
増えるだけでなく、一時的に正気度の減りを抑えてくれるバフをつけ
てくれるスキルです。また主人公が持っている、初日にめぐねえを
屋上に行かせることができます。これは前々回にさらつと言いまし
たね。

ですが重要なのは前者の方です。今後、雨の日や最終日ラッシュな
ど、大量の『かれら』と戦う日が出てきます。大量の『かれら』と戦
うということは、正気度がごっそり持っていかれるのです。

ですがラッシュの前にチョーカー姉貴と話させておくと、正気度の
減りがめっちゃくちや軽減されます。その軽減率が結構高く、いるのと
いないとでは全く違います。

冷静沈着も正気度の減りを軽減する効果はありますが、それはスキ
ル所持者が近くにいた時、とだいぶ限られています。ノンケ君は戦闘
キャラのため、近くにいれなくなるキャラが必然と出てきます。

そんな冷静沈着の唯一とも言える弱点を補ってくれるのが、チョー
カー姉貴というわけですね。なので冷静沈着持ちのキャラを引けた
場合は積極的に救出しましょう。正気度管理めっちゃ楽になってい
いづくこれ。

倍速が解除されましたね。掃除が終わったようです。たまたまト
イレの近くで掃除を終えたので、移動時間が減っていい感じですよ。
ではトイレにお邪魔して、早速ノックしましょう。おいゴルア！
(便器から) 降りろ、免許持ってるのか！

「ッ……！」

お、僅かですが反応がありました。生きてるようですね。というの

もチョーカー姉貴、たまに精神的疲労に耐えきれなくなって、自殺してることもあるんですよ（3敗）。ですが今回はちゃんと生きてくれてたようです。

では切り札を使いましょう。スマホをドアの下に滑りこませます。（ゆきちゃんの写真）見たけりや見せてやるよ。

「これって……ゆきー！」

やっと出てきてくれましたね。無駄に警戒心強すぎるのよあなた……。

「教えてくれ！ ゆきは、どこなんだ!?!」

もちろん屋上と答えます。するとチョーカー姉貴が走り去って行きます。道中の『かれら』は全て排除してあるので、この時点でチョーカー姉貴救出成功です。

この調子でもう一人も救出ダー！ と、行きたいところなんです、その前に色々準備します。

というのもそのもう一人のキャラがかなり厄介で、三日目には死亡してしまっているにも関わらず、なんと高校の外にいます。なので何も準備せずに行くと、歩き回っている『かれら』にスマブラされてしまいます（5敗）。なのでここでしっかりと準備をする必要があります。

物資は何処の部屋にも落ちていますが、中でも購買が色んな物が落ちてるのでお勧めです。というわけで二階の購買に向かいます。もちろん倍速です。といってもそこまで距離はないのですぐ着きますがね。

はい、購買に着きました。ここから見える物だけでも、かなり沢山あります。ああ、いいつすねえ。

購買に着いたら、まず最初に背負うタイプの鞆を探します。物資を大量に持ち帰るといいうのもありますが、序盤から物を持ちすぎると、両手が塞がって戦えなくなってしまう。それを防止するために、背負う鞆が必要なんです。

お、見つかりましたね。しかも学生が背中に背負うでつかいやつで

す。容量がかなり大きいため終盤までお世話になりそうです。

さて鞆が見つかったら、食糧やら何やらを片っ端から限界重量ギリギリになるまで突っ込みます。じゃあブチ込んでやるぜ。

食糧はとにかく多く詰め込みましょう。こっぴやって食糧調達する回数が減りますし、持ち帰る量が多ければ多いほど、キャラの好感度がより多く上がります。

大体のものは入れましたね。では次に『木の長板』を持って美術室に行きます。すぐそこですが、もちろん倍速です。

はい、着きました。ここに来たのは、とあるものを作るためです。カッターナイフや紙やすり、糸ノコギリまであるので、製作にはうってつけというわけです。

ここで持ってきた木の長板と、金属やすりと紙やすりと糸ノコギリを使って、『製作』します。すると、あるものができます。

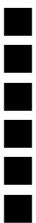
『木刀』ができた！▼

というわけで木刀の完成です！

木刀は耐久度がそこまでありませんが、攻撃力がまあまああり、頭に攻撃を当てればスタンを取ることもできます。コスパもかなりいいので、序盤ではかなり活躍してくれるでしょう。

欲しいものは大体揃いましたね。これ以上何かを入手することはしたくてもできないので、一旦屋上に帰りましょう。

さてキリもいなので今回はここまでです。次回はもう一人のキャラ救出に向かいます。ご視聴ありがとうございます。



呑谷君が一人で行ってしまっただけから少し経った。

彼は未だに戻らない。もう既に皆起きており、呑谷君が私以外に何も言わず出て行ってしまったことに、屋上には気まずい空気が流れていた。

だがそんな空気は、次の瞬間起こった出来事により吹っ飛んでしまった。

「ゆきー！ いるんだろ?! 開けてくれ！」

突然扉が叩かれたと思えば、そんな第一声が聞こえてきた。

真つ先に反応したのは丈槍さんだった。

「たかえちゃん!?!」

たかえちゃん…… 柚村さんのことだろうか。いつも丈槍さんと一緒にいる人だ。だけど、どうして丈槍さんがここにいることが分かっていたのか。

まさか、呑谷君が……?

私達は急いでバリケード代わりにロッカーを退かす。柚村さんが『かれら』から逃げてきたのだとしたら、急がないと。

ロッカーが倒れて大きな音が辺りに響く。そして扉から出てきたのは、確かに柚村さんだった。

柚村さんは一直線に丈槍さんに向かっていき、そして両手で思いっきり抱き締めた。

「よかったあ……生きててよかったあ……」

「それはごつちの台詞だよ……本当に、よかった」

丈槍さんは声をあげて泣き、柚村さんは静かに泣いて再会を互いに喜んだ。

そして二人が泣き止んだ頃、柚村さんにどうやって丈槍さんの場所を知ったのか聞いてみた。

「あー……その、トイレに籠ってたら、知らない男子が来てさ。ゆきが

ここにいてるって教えてくれたんだ」

柚村さんが言う男子。間違いなく呑谷君だ。

「あいつ、呑谷っていうんだ……帰ってきたら、礼言わないと」

柚村さんは呑谷君と関わりはないようだ。私は呑谷君について知っていることを柚村さんに話した。勿論目の辺りの火傷痕と写真のことは伏せて。

「へえ……確かに、この状況にしてはかなり落ち着いてたな。それも不気味なくらいに」

柚村さんは考える仕草をしながら言った。呑谷君と出会った時のことを思い出しているのだろう。やはり彼は、私達以外の前でもそう振舞っているようだ。

……どうして。

呑谷君が過去に、心に深い傷を負うような経験をしたということを知っている私は、そう思った。なぜそこまで平気なように振舞うのか。この状況でも、なぜそこまで無理をするのか。彼は、まだ高校生の子供だ。

せめて、彼の口から本当のことを聞きたい。あの火傷痕のこと、写真のこと。

彼自ら、真実を話してくれた時、私は本当の意味で、彼を助けあげられる、そんな気がするのだ。

朝ごはん（昼前）　～小学校へ

好感度管理がガバガバなRTA風実況、はーじまーるよー。

今回はチャョーカー姉貴を救出し無事屋上に帰ってきたところからスタートとなります。ぬわああん疲れたもおおおん！

「呑谷君！」

めぐねえが近寄って来ました。あ、これは、怒ってますね。

「どうして急に出て行っちゃったの!?!」

ここは生存者がいるかもしれないから、と答えておきます。嘘は言ってないですからね。現にチャョーカー姉貴は救えていますし。

「どうして私達に何も言わなかったの!?!」

『かれら』の活動時間が分からない今、下手に大人数で動くのは危険だと思ったから、と答えます。まあ私は活動時間を把握してるんですけどね。プレイヤーの特権です。

「……今回は許すわ。でも、単独行動はできるだけ控えて。私達も心配したんだから」

やだよ（即答）。めぐねえには悪いですが、こればかりは聞けないですね。何しろ今日は単独行動がメインになりますからね。

ですがここで普通に拒否したら、監禁される可能性が微レ存なので、形だけ了承しておきましょう。

「……本当に分かったのね?」

だからそう言ってるんじゃないですか。

「……ごめんなさい、しつこくて。でも、本当に心配したんだからね?」

分かっていますって、めぐねえが生徒関連で嘘付くような人じゃないってのは皆知っていますから。

「そう、ならよかったわ」

……チカレタ……（小声）

初日から辺のめぐねえイベントは神経使いますね……いつどこで地雷踏むか分からないですし……。因みに地雷を踏んでしまった場合、高確率で発狂してしまうので本当に気を付けましょう（5敗）。

さてさつき周りを見た感じ、全員起きてるみたいなので、三階の制圧に入ります。

三階には生徒会室などがあり、今後の活動本拠地にもなる重要な場所です。そのため早めに制圧することをおすすめします。寝る場所が外じゃなくて屋内になるだけでも、かなり正気度の回復量上がるのでね。

それではめぐねえに三階を制圧した方がいいと意見してみましよう。

「……確かに今後生活するなら屋内の方がいいかも……」

ヨシ（現場猫）！ めぐねえが賛成してくれたので却下されることはないですね！ それじゃ三階に……

「でも条件があるわ。呑谷君はここで休むこと。さつきまで下に行つてただでさえ疲れてるでしょう？ 教師として生徒に無理はさせられないわ」

行かないんだなあこれが（ゾルタン）。

ですが計画通りですので焦ることはないです。というかむしろここで着いていっちゃったら、もう一人の仲間を救出できなくなってしまうのでこの実況が打ち切られます。ここは大人しく退きましよう。

「それじゃ、行ってくる」

「しつかり休んでてね」

制圧に向かうのはめぐねえとくるみちゃんです。ゆきちゃんとチョーカー姉貴とリーさんとノンケ君はお留守番です。凄く不安なメンツだと思いかもしれないですが、三階はついさつきノンケ君がお掃除したので『かれら』はいません。万が一取り零しがあつたとしても、シャベルゴリラと化したくるみちゃんの前には敵わないので、全然心配要素がないんですね。

さてめぐねえとくるみちゃんを見送って、ノンケ君は朝ごはんといきましょう。といってももう昼前なんですけどね。

このゲームで最初のごはんは、乾パンです。

ごはんは正気度回復の他に、食べるものによって某狩りゲイのような様々な効果を付与してくれます。例えばレトルトカレーだと、攻撃

力アップとかですね。

しかし乾パンは特に効果はなく、正気度回復のみです。それも、他の食べ物と比べたら回復量は少ないです。さつきノンケ君が取ってきたお菓子もありますが、これは別の使い道があるので我慢します。

カリ、サクサクサク……。

……話すことがないっすね。男の食事シーンとか誰得だよ……。

「えつと……呑谷君……だよね？」

そうだよ（便乗）。

そんな中話しかけてきてくれたのはゆきちゃんとチョーカー姉貴ですね。なんかMUR先輩の声が聞こえた気がしますが無視だ無視。

「その、たかえちゃんのこと……助けてくれてありがとう！」

「あんたが来てくれなかったらあたし、ゆきに会えなかった。あの時にお礼言えてなかったからさ、その……助けてくれて本当にありがとう」

LEVEL UP

LEVEL UP

チョーカー姉貴を救出してゆきちゃんに会わせてあげたので、ゆきちゃんとチョーカー姉貴の好感度が上がりました。そのお陰でレベルアップしました。これを待ってたんだよ！

というわけでポイント振りの時間です。今回は、とあるスキルを取ります。

その名も『パルクール』！ 名前を見てピンと来た方は多いでしょう。こちらのスキルは、最近のバージョンで追加された新しいスキルで、暗○教室のワンシーンみたいに建物の屋根から屋根までを跳んで移動することが出来るスキルです。

建物の屋根を移動していくのは、地上を移動するのとは比べて大幅に時間を短縮出来る上に、場所が場所のため、かれらがいません。ス

ポーンしてることも絶対にはないです。

つまり完全な安地を獲得することが出来ます。いつどこでかれらが襲ってくるか分からないこのゲームにおいて、絶対安全な安地を獲得できるのは相当デカイです。

ただしデメリットとして取得時に必要とするポイントが他のスキルの比じやありません。レベルアップ2、3回分くらいかと思つてたら5回分ですよ。早速キャラクリの時に残しておいたポイントが役に立ちそうですね。

それに屋根を移動するモード、通称パルクールモードでは、パルクールのスキルを持つていないキャラは、一人まで連れていくことが可能となります。どうやって運ぶのかつて？ こうすんだよ（めぐねえをお姫様抱っこしてる画像）。

スキル内容はバリバリのソロ用ですが、好感度イベントを全て無視したソロプレイでは経験値の稼ぎ方がかれら狩りぐらいしかなく効率が悪すぎるので、デメリットとスキル内容が噛み合わないこのスキルは、実装から直ぐにゴミスキルとして認定されました。

ですが私はRTAの試走時代に、このスキルを何とか使えないかといろいろ考えてみました。そして思い付いたのです。

これ、キャラ救助に使えるんじゃないか？

先程スキルを持つていないキャラは一人までしか連れていけないと話しましたが、逆に一人までなら連れていくことが出来ます。

つまり、みーくんやけーちゃんなど、初期の時点で高校にいないキャラを高校に連れてくる事ができるのです。ただ、けーちゃんは七日目以降じゃないと救助不可能ですし、みーくんのいるリバーシティ・トロンは車で二時間近く（ゲーム内時間）かかるので、ノンケ君の体力が持ちません。

じゃあ誰を助けるんだよと思うでしょう。

答えは、リーさんの妹、るーちゃんです。

前々回、リーさんの正気度が全キャラ中最低ということをお話したと思いますが、この弱点をなくす方法が一つだけあるというのも話したと思います。

その方法というのが、『るーちゃんの救出』なのです。

るーちゃんを救出すると、りーさんの好感度が跳ね上がる上に正気度も一度だけ全回復し下がりにくくなるため、りーさんの管理が物凄く楽になります。

ただ、るーちゃんの生死には気を付けましょう。るーちゃんが死ぬとりーさんがよくてゆきちゃん化、最悪後を追います。弱点なくして弱点増えるのか……（困惑）。

さてスキルの説明でかなり時間を潰してしまいました。早速膨大なポイントを注ぎ込んで、パルクールを習得しましょう。

そしてるーちゃんはお腹を空かしていることがほとんどですので、るーちゃんに食べさせるためにとっておいたお菓子を懐に入れておきます。

あ、そうだ（唐突）。おいKMRア（人違い）。

「ひっ!? の、呑谷君、で合ってる?」

そうだよ（便乗）。ここでもりーさんにも話しかけておきましょう。てか最初の反応酷い……ん? それ何すか?

「あ……その……これなんだけど……」

ん? こ、これは! りーさんとるーちゃんのツーショット写真じゃないですか!

実はりーさんと幼馴染みでもなんでもない場合、この写真がるーちゃん救出のフラグとなっております。りーさんと幼馴染みじゃない場合はこのフラグを立てておかないと、いくら探してもるーちゃんはどこにもいないので覚えておきましょう。

「私、妹がいるんだけど、もう一日経っちゃってるし……もう……」
なんで自分から正気度下げる必要なんかあるんですか（正論）。
しょうがねえなあ（悟空）、自分、探しに行っていいつすか?

「だ、駄目よ! 一人じゃ危険すぎるわ!」

大丈夫ですよ。まだ二日目だし敵もそんな強くないからヘーキヘーキ。

「駄目! できればもう誰も失いたくないの! この子みたいになつて欲しくないのよお!」

……これはかなりまずいですね。リーさんはるーちゃんが死んだ
と思いますから正気度も危なめです。

でも、もう決まったことなんだよなあ……。

「っ!? 何する気!？」

何って、飛び降りるんすよ。

「駄目! 早まらないで!」

リーさんが必死に止めてきました。てか、意外と力強いですね。ボ
タン連打しないと押し負けるところでした。因みに好感度が低い状
態で押し負けると紐ルートに分岐して、しばらく単独行動が出来なく
なります。実際に先駆者兄貴は分岐してましたね。

いや、(死ぬ気は)ないです。ちよつと屋根から屋根まで跳び移るだ
けですから安心してくださいよ。

「ど、どういふこと?」

実際に見た方が早いですね。というわけで、じゃあの。

「あっ!」

リーさんが再び止めに来ますが、問題ありません。

何とか隣のビルの屋上に着地できましたね……:学校よりも高さが
低いとはいえ、少なくとも4〜5メートルはありますが……:これがパ
ルクールのかか……。

「き、気を付けてね!」

さっきの言葉の意味をようやく理解したりーさんが、見送ってくれ
ました。ここで何かしらアクションを返しとかないと、好感度が若干
ですが下がるので気を付けましょう(3敗)。

さて、小学校までの移動風景を倍速しつつ、パルクールモードの説
明といきましょう。

パルクールモードでは、建物の屋根に着地する時にQTEが発生
し、飛び出した後に指示されたボタンをタイミングよく押すことで、
綺麗に着地することができます。ここでタイミングを間違えたりボ
タンを間違えると、着地に失敗しダメージを受け、最悪滑り落ちます。

また武器を構えることができないため、着地に失敗して滑り落ちた
時に下にかれらがいたら終わりです。そしてQTEの難易度は、持つ

ている物の量と、人を抱えてるか、そして残りHPによって大きく変動します。

今は持ち物が木刀一本とお菓子（るーちゃん用）だけなので割りとは簡単ですが、人を抱えてたり持ち物が多かったりすると難易度はかなり跳ね上がります。これが私がRTAを断念した理由の一つでもあります。とにかく、安定しないですよ……。一回、るーちゃんだけ滑り落ちちゃって、そのまま建物の下にいた『かれら』にそのまま……。なんてことがあったので、そこで私のメンタルは粉々に砕け散りました。

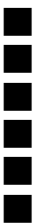
というわけでこのスキルはRTAには向いてないということをも身をもって経験した、そう言う話でした。

そんなつまらない話をしていると、小学校が見えてきました。小学校に着いたら、私がRTA試走時代に考えておいたチャートを使って最速で攻略して、高校に戻ります。

さあ最後の着地を成功させて（着地に失敗する音）

……さあ最後の着地を成功させて（成功するとは言っていない）、パルクールモードは終了です。ダメージ受けたけどコラテラルダメージってやつだよ！

というわけで、次回から本格的にるーちゃん救出に入ります。それでは、ご視聴ありがとうございました。



『かれら』が、いない。

三階を一通り見て回った感想は、それだった。

下の階に続く階段付近にもいかなかった。しかし階段の少し先に行くと、『かれら』の声があった。やはり完全にいなくなったわけではないようだ。

「あとはバリケードでも作っちゃえば、奴等が入ってこれなさそうだ

な」

恵飛須沢さんの言う通りに、私達はバリケードの作成に取りかかる。

机を重ねて壁を作り、押されても倒れないように紐で固定する。凄く簡易的だが、これで音でもたてない限りは、入ってくることはないだろう。

「ふう……なんとか完成したな。しっかし奴等を見ないなあ……もしかして呑谷の奴が全部倒しちゃったとか？」

その言葉を聞き、私ははっとした。

呑谷君が生存者を探しに校舎に入って戻ってくるまで、約二時間。三階を一通り見て回って戻ってくる時間にしては遅い。

呑谷君が戻ってくるのが遅かったのは、まさか三階の『かれら』を全員倒してたから？

それにこの三階を制圧するよう言ってきたのは、呑谷君だ。そしてその時に私が呑谷君に休むように言った時、呑谷君はあっさりと了承した。呑谷君なら、拒否してでも来そうなのに。

呑谷君はこれを見越して、『かれら』を全員倒していた？ だとしたら何故？ 私だって戦える。なのにどうしてそうする必要があるのか。

もしかして呑谷君は、私達を守ろうとしている？

「まあそのおかげで色々手に入ったし、結果オーライだな！」

「……」

「ん？ めぐねえ？」

全く教師として以前に、大人として情けない。守ろうとするはずが、助けようとするはずが、知らず知らずのうちに逆に守られている。助けられている。

「恵飛須沢さん、先に戻っておいてください」

「え？ でもめぐねえ一人じゃ」

「大丈夫です。取り忘れたものがあるだけです」

「そ、そうなのか？ じゃあ先に戻るけど……」

恵飛須沢さんが行ってしまおうの確認し、私は職員室に向かう。こ

の学校に初めて来た時に校長先生から、「緊急時に読みなさい」と言われていた『アレ』を読むためだ。

今はまごうことなき緊急時。アレになら、この状況を切り抜ける手掛かりがあるかもしれない。

私は私にしかできないことをやる。

それが、大人である私のやるべきことだろう。

るーちゃん救出く二日目終了

建物の上をびよんぴよんするRTA風実況、はーじまーるよー。
今回はるーちゃん救出のために小学校まで来たところからスタートとなります。

RTAじゃないですが、もたもたしてる暇はないのでさっさと突っ込みます。突撃イイイイ!!! (日本兵ボイス)

さて突撃しながらチャートを解説していきます。今回私が考えた『小学校からるーちゃん救出チャート』ですが、

1. 周りの『かれら』を避けながら(やむを得ない場合はムツコロしてもよし)、るーちゃんが隠れてる保健室のロッカーまで一直線に向かう。

2. るーちゃんを怖がらせないように最低限の交流をし、保健室の窓から逃げる。

3. 小学校の敷地内から抜け出す。

以上! 皆解散!

いやいや帰らないでくださいお願いします何でもしますから(なんでもするとは言っていない)。

なんだこのガバガバチャートは……たまげたなあという方もいるでしょうが、私はいたって真面目です。ほんとお?

まず何故掃除せず無視するかなんですが、これはこのチャートの中で一番重要です。

ここは小学校ということもあり、出てくる『かれら』は生前小学生だったものが多いです。小学生『かれら』は、耐久がクソゾコナメクジですが、意外と素早く小柄なため、攻撃を当てにくいのです。そしてれっきとした『かれら』であるため噛まれたら即アウト……つまり、事故が起きやすいのです。

経験値も大人『かれら』をムツコロするより全然少ないので、狩る意味がほとんどありません。

加えて反応も大人『かれら』より低いので、見つかったとしても追いかけてくるまで猶予があります。素早いとはいえ小学生の足。男

子高校生の足に勝てるわけがないY O ☆（へタレ王子ベジータ）

ということであるーちゃんを救出するなら、掃除するより無視していった方が断然速いのです。

さつきからRTAでもないのになんで速くしようとしてるのかと言いますと、実はるーちゃん、昼の三時までロッカーから助け出さないと吃音症、失音症を患い喋れなくなってしまい、有無を言わず逃げられてしまうことがあるんですね。逃げられた先に『かれら』なんていた日には、りーさんだけでなく私も発狂します。

ただいまの時刻は、二時を回っています。予想よりパルクールが遅かった（パルクールでの移動時間を把握しておかなかった責任を取らない実況者の屑）んですが、ここで最速で救出すればどうということはない、ということ以最速での救出を目指します。

というわけで昇降口が見えてきたので、解説途中ですが行動を開始したいと思います。次いでにどれくらいで終わるか、右上にストップウォッチを出して見てみましょう。

はい、よいスタート（棒読み）

速攻魔法発動！ ノンケ・ソウル！ 手札を全て捨て、効果発動！

こいつは『かれら』カード以外が出るまで何枚でもカードをドロークールモードで避け、大人『かれら』なら攻撃することができ！

さあ行くぜ！ まず一枚目！ ドロー！ 『かれら』カード、小学生『かれら』を墓地に捨て、パルクールモードで壁を走って避ける！

二枚目ドロロー！ 大人『かれら』！ 持っている木刀を使い、ガトチュエロスタイルで喉を攻撃！

三枚目！ 小学生『かれら』！ パルクールモードで避ける！

ドロロー！ 小学生『かれら』！ パルクールモードで避ける！

ドロロー！ 小学生『かれら』！ パルクールモードで避ける！

ドロロー！ 大人『かれら』！ ガトチュエロスタイルで攻撃！

ドロロー！ 小学生『かれら』！ パルクールモードで避ける！

ドロロー！ 小学生『かれら』……

もうやめて、ノンケー!!

ノンケ「HA☆NA☆SE☆」

とつくに保健室までの道のりは0よ！

というわけで遊☆戯☆王（なんか違う）を垂れ流してたら着きましたね。ただいまの時刻は……二時十五分です。やっぱり僕は、王道を往く……勝利ですか。

保健室は鍵がかかっているので窓を叩き割って入る他ありません。じゃけん、木刀で叩き割りましょうね。

ガシヤーン（迫真）！

ガラスの破片でダメージを受けましたが、気にするな！（ジユラルの魔王）

ロッカーは部屋の左端ですね。それとせっかく保健室に来たので、薬やらなんやらを盗ん d ゲフンゲフン……拝借していきましよう。学校の保健室には応急薬や包帯など、医療系アイテムが落ちています。といっても病院の方が断然いいアイテムが落ちてるので、あまり期待はしない方がいいでしょう。

拾ったのは絆創膏10枚と包帯7つですね。どちらもHPの回復はできませんが、状態異常『出血』を治すことができるアイテムです。『出血』は、時間が経つにつれてだんだんダメージを受けていく状態異常です。しかもなりやすいにも関わらず、止血アイテムを持っていないければ治すことは不可能です。

『出血』にはレベルがあり、レベルによって受けるダメージが違います。今ノンケ君は『出血（小）』になっています。原因はさっきのガラスでしょうね。これなら絆創膏で治すことが可能です。ただし『出血（中）』は包帯、『出血（大）』は止血剤に加えて包帯が3つ必要です。止血剤はそこそこ大きい病院にしかないので注意しましょう。

さて『出血（小）』を治して、るーちゃんが隠れてるロッカーへ向かしましょう。いきなり開けるなんてことはせずに、優しく声をかけてあげましょう。じゃないと、開けた瞬間問答無用で逃げられてしまいます（2敗）。

それではノックして、声が帰ってくるのを待ちましょう。

「……だれ？」

毎度ー寿司屋でーす。嘘ですりーさんのおほもだちです。

「……助けに来てくれたの？」

そうだよ（便乗）。だから開けてくれよなく頼むよ。

「……うん」

というわけでロツカーが開いて、るーちゃんの登場です！

まずるーちゃんは会った当初は正気度が結構危ないので、持ってきたお菓子をるーちゃんにあげます。おまたせ！ ポ○キーしかなかったけど、いいかな？

「……あ」

るーちゃんがポ○キーを見た瞬間、もの凄い速さで食べ始めました。そして泣き始めました。今まではろくな食事もとれずにロツカーに引き籠つてたんでしようね。ここは頭を撫でてあげます。

お菓子は普通の食事より正気度回復量が多いので、通常プレイでも一つくらい持つておくと安心です。

さてるーちゃんがポ○キーを食べ終わって寝てしまったので、そろそろ小学校から脱出したいと思えます。るーちゃんは助けたんやしそんな急がんでもええやろ？ と思ったそこのあなた！ それは間違いです！

実は初見殺し要素として、るーちゃんをロツカーから助け出すと、物凄いや量の『かれら』が小学校の敷地内に出現し、尚且つこちらを感じた状態で向かってきます。つまりここで立て籠っている、物凄いや量の『かれら』に囲まれ抵抗する暇もなくスマブラされてしまいます（1敗）。

というわけで急いで保健室の窓を開けて抜け出します。割つちやうとるーちゃんが起きちゃうからね、仕方ないね。るーちゃんにはなるべく、高校に着くまで寝てもらいたいんですよ。

おつ、開いてんじやくん！（開けたんだよなあ……）

窓から降りて校庭を見てみると、校庭には『かれら』がいっぱい……。ここから見えるだけでもかなりの量います。女型の巨人の叫びに反応して来たんでしょかねえ……。

しかし基本足は遅いので、めっちゃめっちゃ広い校庭なら避けることは

容易いです。それでは突っ込むとしましょう。心臓を捧げよおお!!!(エルヴィン団長)

あ、近くに来てみたら、想像の倍以上いたわ……。

ここでオリチャー発動！ パルクールモードを発動します！ パルクールモードは建物や物だけでなく、人を踏み台にして高く飛ぶこともできます！ 先程は狭くてできませんでしたが、ここなら可能です！ ただしるーちゃんを抱えていて、『かれら』の足場になりそうな場所はとても限られているため、QTEが激ムズとなっております！ 気合いで乗り越えたるわ!!

カラダ、持ってくれよ！ 三倍界王拳だっ!!!(悟空)

フウン！ ホオン！ ホオン！ (ボタンを押すかけ声)

あ、校門まであと少し！ ここを耐えきればあゝ！

(着地に失敗する音)

あああああああああああああああああああ
ふざけんじやねえよお前これどうしてくれんぞ?!?!?!?!
だけどるーちゃんは落としてない！ そして前にいる『かれら』は

一人だけ！ あとはこいつ踏み台に飛ばば！

こうなったら界王拳、4倍だあああああああ!!!

(着地に失敗する音)

はあゝゝゝ(クソでかため息)、あほくさ。辞めたらこの実況？

さつきみたいに『かれら』が遠くないのでまたまたオリチャー発動！ パルクールモードを解除し、空いてる右手で木刀を抜いて足払いをかけて転ばせます！ そのための、右手。

そして邪魔な『かれら』だけをムッコロして、さつきととんずらします。二回連続で失敗したので私はそろそろキレそうです。この怒りを『かれら』にぶつけましょう。おじさんのこと本気で怒らせちゃったねえ！

さて今度こそ邪魔者はいなくなったので、この小学校から抜け出せます。あーさっぱりした(皮肉)

そして校門を抜いたので、ここでタイマーストップ！ 言ってみたかっただけです。結果は、5分8秒10！ 下の数字が汚いのは置い

う（提案）。

あつ……これは……ダメみたいですね（諦観）。

えー……どうやら状態異常『過労』になったようです。

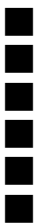
この状態異常は、何処だろうと構わずこんな風にぶっ倒れて操作不能になってしまうというものです。こうなってしまうと、次の日が来るまで操作不能です。つまり強制的に1日進んでしまうのです。

この状態異常になる条件なんですが、Wikiを見た感じだとスタミナ消費の激しい行動をずっと続けていると、確率でなってしまうみたいですね。そして確率は残りHPに依存します。ずっと、としか書かれていなくて具体的な時間が分からず、急にぶっ倒れてそのまま『かわら』にアツ（意味深）されてしまうこともある侮れない状態異常です。

パルクールがゴミスキルと呼ばれる理由として、スタミナ消費が激しいためにこの状態異常になりやすいというのも理由の一つとして挙げられます。ノンケ君のスタミナだからこそ真価を発揮するスキルなのに、この状態異常が全て台無しにしてるんですよ。

ですが今日やれることはやったので、このまま寝ても今日は問題ありません。やれるだけやった後なら問題ないんですがね……。

さて状態異常、過労により操作不能になってしまったので、強制的に二日目終了です。次回から三日目に入っていきます。それではご視聴ありがとうございました。



吐き気が、治まらない。

先程胃の中のものを全て吐き出したはずなのに、治まらない。

恵飛須沢さんと別れて職員室であるものを読んだ私は、気がつけば

トイレに駆け込んでいた。

私が探し求めていたものはあった。確かにあったのだ。

しかしそれは私が求めていた、希望そのものではなく、一握りの希望を包み込む膨大な邪悪の塊。正にパンドラの箱だった。

この事件は、予想されたもの。

これだけで私はとてつもない吐き気に襲われた。人が死に、同じ人を食うようになってしまおうというおぞましいこの事件が、予想されていた。

それなら『あれ』を作った人や、校長先生などはこの事件が起こることを予め知っていた？ それを知っておきながら私達には何も話さなかった？

酷い。

そしてここ、巡ヶ丘学院高校には、避難区域があった。この事件が予想されたものであるが故だろう。

それだけならよかった。しかし次の一文で、私の希望は打ち砕かれる。

避難区域は、『15人以内での生活を想定』されている。

つまり300人を越える人数が生活する巡ヶ丘学院高校で、助かるのは僅か15人程度。

惨い。

そもそも『あれ』の存在を知っているのは教師のみ。しかも巡ヶ丘学院高校の教師数は15人など優に超えている。

つまり、選ばれた人間以外は、死ねと？ 何も知らない生徒達は、避難区域の存在すら知らずに望みを絶たれながら、死ねと？

醜い。

どうしようもない嫌悪感が私の中を埋め付くし、その嫌悪感は吐き気として表に出てくる。

おぼつかない足取りでトイレから出て、彼女達が待つ屋上へ戻る。今決めなくてもいいので、とりあえず保留ということにしておいた。

いや、逃げているの間違いか。

屋上の扉を開けると、そこには倒れている呑谷君と彼に集まる彼女

達、そして見知らぬ小学生ぐらいの子がいた。

彼が倒れているという事実を目の当たりにし、私の脳内からは『あれ』のことが一時的に消え去った。

助けないと。

そう思った私は、疲弊しきった自分の体に鞭を打ち、一直線に呑谷君に近寄った。

「めぐねえー！ 呑谷が帰ってきたと思ったら突然ぶっ倒れて！」

……帰ってきた？

私はそれがどういうことを恵飛須沢さんに追求した。

しかし答えたのは彼女ではなく、若狭さんだった。

「その……私に妹がいるって言ったら、まだ無事かもしれないから自分が助けに行くって……も、勿論止めましたよ！ けど……」

結局止められなかった、と。そしてろくに休みもしないで行った結果がこれだ、と。その先を聞かなくても、話そうとしていることは分かった。

「りーねえ、おにいちゃん大丈夫なの？」

小学生ぐらいの子が若狭さんに聞く。彼女が、若狭さんの妹か。

「大丈夫よ……多分疲れて寝てるだけだから……」

「そうなの？ よかったー」

全然良くない、と思わず出そうになっちゃった私は、慌ててその言葉を飲み込む。昨日の夜はろくに寝てないのに、休みもなしに三階を歩き回った上に三階の『かれら』を全員倒し、その上生きている保証はないこの子を助けるために、小学校まで行きここまで戻ってくる。彼は運動などをしていないことを考えると、男子とは言え普通は高校生の体力でそこまで動くことはできないだろう。

「彼を生徒会室まで運ぶわ。手伝ってくれる？」

そこにあるソファなら、彼も十分に質のいい休息が取れるだろう。

三階は既に制圧している。これなら、丈槍さん達も安心して入れる。

私は『あれ』のことを思い出さないように、彼を彼女達と共に運ぶ

始めるのだった。

主人公ロリコン疑惑くめぐねえ覚醒フラグ建築

小学校は戦場なRTA風実況、はーじまーるよー。

今回は状態異常『過労』でぶっ倒れてそのまま一日進んだところからスタートとなります。

さあレバガチャして起きまして……ん？　ここはどこですか？

「あ、けーにい起きたよー！」

起きたらなんとるーちゃんかノンケ君に跨がっていました。しかも何故か、ノンケ君が着てるのは肌着とパンツだけです。なんか休日の作者みたいな格好してんな。

じゃなくて、危ない！　動画的に危ない！　これ何も知らない人からしたら純真無垢な幼女をロリコンが自分の上に跨がらせてるようにしか見えない！

と、とりあえず色んな意味で危ないから降りてもらいましょう。

「うんー！」

すんなり降りてくれましたね。ふー、危ない。あと5秒くらい跨がられてたら動画が消されてたかもしれないですね……。

「呑谷君ー！」

お、この声はりーさんですね。てかよく見たらここ生徒会室じゃないですか。制圧終わったんすねー。

「どこも痛い場所はない？　怪我は？」

お、おう……なんかすごい心配してくれますね……。とりあえず大丈夫だと伝えます。

「よかった……あの後、皆でこのソファーに運んで休ませたけど、一向に目を覚まさないから心配したのよ……？」

そりや過労のせいですね。一日進まないと目を覚ましませんから。

「それから、あなたの制服……凄く汚れてたから、その……」

あ、ノンケ君が肌着とパンツなのはそのせいか！　でもそんな制服を汚すようなことしましたかね……。

回想（前回の動画拝見）

あ、校門まであと少し！　ここを耐えきればああく！

(着地に失敗する音)

ああああああああああああああああ

!!??!?!?!?

ふざけんじやねえよお前これどうしてくれんだよ！

だけどるーちゃんは落としてない！　そして前にいる『かれら』は一人だけ！　あとはこいつ踏み台に飛べば！

こうなったら界王拳、4倍だあああああああ
!!!!

(着地に失敗する音)

はあくあく(クソでかため息)、あほくさ。辞めたらこの実況？

回想終了

あ、これかあ……ちなみにこのゲーム、完成度が高いことで有名なのですが、転んだりした場所によって服に付く汚れの量が違ったりします。つまり、小学校の校庭で二回も背中地面とキスしたノンケ君の制服は、砂汚れが大量に付着していたので、リーさんはそれを見て制服を洗濯したということ、なんでしょうね。

え、ということはリーさん、あなた……もしかして……脱がせたんですか……。

「ご、ごめんなさい！　でも、汚れてるとどうしても放っておけなくて……」

分かりましたからとりあえず制服返してください。女子二人の中に肌着とパンツとかどう見ても危ない奴にしか見えませんかから。

「あ、そ、そうよね！　待ってて、持ってくるから……」

持つてくる、ということとは、既に洗濯は終わって干されてるんですかね。

というか何でノンケ君は体のあちこちになんか火傷の痕みたいなのがあるんですかね？ このゲームはランダムキャラでトゥルーエンドを迎えると、そのキャラの過去やらなんやらが見れるんですが、生憎私はノンケ君でクリアすらしてないんですね。RTA試走時代に何回かノンケ君を使っただんですが、それでも制服を脱いだ姿を見るのは初めてなので、困惑してます。お風呂シーンはR-15版なので全カットされちゃうからね、仕方ないね。

「はい、もう無茶はしないでね？」

ワカリマシター！（q、）

というわけで制服が戻ってきました。じゃけん、メニューから装備しましょうね。

「それと、るーちゃんを助けてくれたこと、お礼を言えてなかったからこの場で言わせてもらおうね。……るーちゃんを助けてくれて、本当にありがとう。困ったことがあつたら、何でも言っつてね。できる範囲で、手伝わせてもらおうわ」

LEVEL UP

るーちゃんを助けたことでりーさんの好感度が爆上がりし、レベルアップしました。このレベルアップは予想していたので、ポイントの使用方法は既に決めてあります。

今回取得するスキルは、『暗殺：LEVEL1』です。

このスキルは自分を感じしていない、または感知してから一秒以内の時間しか経っていない『かれら』を攻撃をすると、確定でムッコロすことができるスキルです。RTAでかなり使用されているスキルなので、知ってる方も多いと思われるます。

そしてパルクールと違い、『レベル』が存在します。

『がつこうぐらしー』には、レベルが存在するスキルと存在しないスキルがあり、存在するスキルは、レベルを上げれば上げるほど効果が上

がります。暗殺の場合、感知されてから確定でムツコロせる時間が伸びます。

暗殺なしの不意打ちだと打ち漏らしてしまうことが多々あるので、通常プレイでも取ってて損はしないと思われまます。

さて、解説はこれくらいにして。三日目の行動を開始したいと思います。

今日することは、バリケード強化、見回り、あめのひのフラグ回収、放送室のラジオ普及くらいですね。

最初は見回りとバリケード強化ですので、外出することになりますね。つつても、昨日ぶっ倒れたばつかなので……

「うーん……私としてはもう少し休んでもらいたいんだけど……」

そんな簡単に許可は降りねえよなあ！（半ギレ）

「とりあえずもう皆起きてくる頃だし、朝ごはんにしちやいましょう」
おっそうだな（MUR）。

というわけで今日の朝ごはんはサバ缶ですね。効果は正気度回復（中）と製作時間短縮（小）の二つです。もちろんバリケード強化のためにこれを選びました。因みに現実のサバは肩こり解消の効果があるらしいです（豆知識）。肩こり持ちのホモはサバをたくさん食べよう！

「あ、けーくんおっはよー！」

「もう大丈夫なのか？」

入ってきたのはゆきちちゃんとチョーカー姉貴ですね。ん？ けーくんって……。

「え？ けいしろうだからけーくんだよ！ ……嫌だった？」

そんな、とんでもない！ まさか三日目でニックネーム付けられるとは思ってもなかったのね……。

「そう？ よかったー！ ……あ、サバ缶！ ね、一口ちようだい？」

「ゆき、それは呑谷のдарろ？」

「そうよ。昨日の夜食べてないから、ただでさえお腹が空いてるのよ？」

と周りは言ってますが、この一口ちようだいイベントは好感度を結

構稼げるので迷わずあげます。

「いいの!? わーいー!」

「ゆきがすまないな」

「いえいえいいつすよ。」

「じゃあこれも食べてね。材料があんまりないから、塩茹でくらいしかできなかつたんだけど……」

リーさんから出されたのは皿に盛られた茹でキャベツ……! これはリーさんの正気度と好感度が一定以上あり、操作キャラが空腹状態の時にたまに起こるイベントですね。因みに効果は正気度回復(小)のみです。

サバ缶に塩茹でキャベツとは……三日目からかなり良さげな感じ出てますねクオレハ。これはついにノンケ君でクリアいけるかもなあ〜(盛大にフラグを建てていく実況者の鑑)

「おはよ〜」

くるみちゃんオツスオツス……ん?

「あれ、くるみちゃんだけ? めぐねえはどうしたの?」

「まだ寝てるよ。ゆうべ怖い夢を見たとかなんとかで眠れなかったんだってさ」

ほえ?

「なんだそれ。でも、めぐねえらしいな」

おかしいですね……めぐねえが最後まで寝てることなんてほぼないどころかあり得ないんですよ……。めぐねえが挙動不審になるのは、あのチャートデストロイヤーことマニュアルが関連してる時くらいですが……。

……ん? マニュアル?

(無言でメニュー画面開いてマップ確認)

ン”ア”ア”ア”ア”ア”ア”ア”ア”ア”ア”ア”ア!!! 職員室三階

だったああああああああああ!!!

……えー、どうということなのか分からない方のために説明すると、めぐねえが三階を制圧してる間、もしくは制圧し終わった後に、『がっこうぐらし!』における s a n 値直葬アイテム、『職員用緊急避難マ

ニユアル』を読んでしまったことが確定してしまったのです。

このマニユアルの効果は、読んだキャラの正気度を大幅に下げてもうというものです。しかもその下がる量は、読んでいる時間が長くなれば長くなるほど上がります。つまり、めぐねえがマニユアルをどれくらい読んでいるかによつては、リセットを考えなければならぬのです。

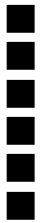
因みにマニユアルを使って正気度を調節して依存させると、キャラを雌犬にすることができません。もちろんわんわんプレイ（意味深）もできません。実はめぐねえを一番生存率高く扱いやすくする方法がこれだったりするらしい（先駆者兄貴論）。あとは個人的にーちゃんのないりーさん辺りがおすすめですね。私はやったことないですけど。そして今回の実況ではやりません。誰かやつてくれよなく頼むよ。

朝ごはんを食べ終わったら、まだ間に合うかもしれないので急いでめぐねえの様子を見に行きます！ りーさん皿洗い頼んだ！

「え!? どうしたの急に!?!」

マップを確認して……めぐねえがいるのは放送室ですね！ それじゃ急いでめぐねえの所にイクゾー！（デッデッデデデデ カーン というわけで実況パートはここまでにしたいと思います。実況を入れようとは思ったんですが、マジで言うことがなかったんです。許してくださいなんでもしま（ry 動画はまだまだ続きますのでチャンネルはそのままです。

それでは少し早いですが、ご視聴ありがとうございました。



わたしは、どうすればいいのだろう。

もうわからない。わたしがそんざいしているりゆうが。

『これ』をよんでから、わたしのあたまのなかでしんだせいとたちがうったえてくる。

おまえのせいだ

と。

そのこえがあたまにこびりついてはなれない。そのこえはどんどんつよくなつて、わたしのすべてをこわしていく。

おとなのわたしを。

きょうしのわたしを。

わたしというそんざいを。

ぜんぶぜんぶぜんぶ。

じぶんをこわされながら、わたしはかれらにあやまりつづける。

たすけられなくてごめんなさい。

くるしいおもいをさせてごめんなさい。

ごめんなさいごめんなさいごめんなさいごめんなさいごめんなさいごめんなさい

いごめんなさいいごめんなさいいごめんなさいいごめんなさいいごめんなさい

いごめんなさいいごめんなさいいごめんなさいいごめんなさいいごめんなさい

いごめんなさいいごめんなさいいごめんなさいいごめんなさいいごめんなさい

い

たすけて

「こんなところいたんですか……先生……」
思考が止まる。

私がいる放送室の扉のところにいたのは、

呑谷君だった。

「どう……したの……?」

できるだけ平静を保とうとするが、声が途切れ途切れになってしま
う。もう精神的にかなり参ってしまって、体の機能にも支障をきたし
ているようだ。

正直なところ、今すぐにもしにたい。わたしもしんでみんなにつ
ぐなりたい。

「恵飛須沢から聞きました……ゆうべ怖い夢を見たから眠れていない
と……」

「そ、そうよ……だから、一人にさせ「嘘ですね……」……!?!」

「あなたのような真つ直ぐな人が、怖い夢を見たぐらいで寝続けるわ
けがありません……ましてやあなたなら、今の状況、自分が唯一の大

人だと、無理をしても起きようとするはずです……」

「何か、隠していませんか……？」

驚いた。ここまで読み透かされていたとは。彼の能力に限界はあるのだろうか、とつくづく思ってしまう。

……彼になら、

彼になら、話してもいいのだろうか。

「……誰にも言わないって約束してくれる？」

「俺は約束を破ることはしません……」

「もしこのことが、あなたたちを絶望させるようなことであつても……」
「当たり前です……」

彼の長い前髪から覗く真っ直ぐな瞳を見て、私は確信する。彼なら大丈夫だ、と。私はずっと隠していた忌まわしき『もの』を取り出し、呑谷君に差し出す。

「これを読めば、大体理解できると思うわ」

呑谷君は私からそれを受け取り、読んでいく。驚いたことに、彼の表情に変化は一切ない。そして一通り読み終えると、

「成る程……」

と一言漏らした。

「これを知っていながら、あなた達に何も知らせなかった私が憎いでしよう……？」

私は呑谷君に問う。表面上は冷静に振る舞っているが、内面は私達への怒りで膨れ上がっているに違いない。私は彼から飛んでくるであろう罵詈雑言に備えるよう、体を縮こまらせる。

「何故、憎まなければならぬのですか……？」

「……へ？」

予想外の返答に、私は変な声を出してしまう。

「あなたの人柄からして、あなたは知らせなかったのではない……知らなかった……故にあなたを憎むこと自体が筋違いというもの……」

いつもの落ち着いた声音を、私は黙って聞いていた。

「それに……今の俺達には、あなたが必要だ……俺達はまだ子供……
大人が一人いるだけで安心感が全く違う……。過ぎてしまったこと

は仕方ない……彼等も運が悪かったんだ……誰が悪いという問題ではない……」

「だから、全てから逃げて死のうなどと考えないでください……」

その言葉を聞いて、私は気づいた。

そうだ、私は償おうとしていたのではない。

逃げようとしていたんだ。

この状況でも必死に生きようとする彼女達から。

私が守ると決めた目の前にいる彼から。

全てから私は逃げようとしていた。

私がやらなければならぬことは、そんなことじゃない。

皆を、誰一人欠かさず生き残らせるために最善を尽くすこと。

今から過去を変えるなんてことはできない。

でも、今から未来を変えることはできる。

だから、最高の未来にするために最善を尽くす。

それが、私が教師として皆にできることだろう。

私は体を起こし、立ち上がる。

「ごめんなさい。大人の私がこんなじゃ、いけないわよね。でも、ありがとう。私がしなきゃいけないことが、分かった気がするわ」

「俺は何もしていません……そうだ、今から見回りに行こうと思っ
ているのですが、昨日疲労で倒れてしまったというのもあり、暫く単
独行動は控えようと思っっているのです……手伝ってくれませんか……
？」

呑谷君が私を頼ってきた。一瞬信じられなかったが、私は直ぐ様、
「勿論よ。私にできることなら、なんでもやるわ」と返した。

それが、『今』私にできることだから。

めぐねえ覚醒完了

マニュアルの存在を忘れてたRTA風実況、もう始まっている！
あぶねえええええ!!! めぐねえの正気度5でしたよ5！ あと
少し遅かったら発狂してましたよ！

ですが今は回復して安全域に入っております。私が激ムズ難易度
のコミュニケーションをなんとか成功させたからです。マジで終始
ヒヤヒヤしっぱなしでした……。

こちらをご覧ください。(メニュー画面開く音)

めぐねえのステータスが、上がっております。ということは……も
う皆さん予想がついているでしょう。

『覚醒』したのです。

やったぜ。投稿者 変態糞実況者 (8月10日(水) 1時9分19
秒)

失礼、心の中の変態糞土方が出てしまいました。

正確には覚醒フラグが建った、ですが、これだけでもかなり喜ばし
いことです。まさか覚醒条件1をクリアするとは思わなかったので。

あつそうだ(唐突)。話は変わりますが、学園生活部メンバーの覚醒
難易度は、(個人の感想)

くるみちゃんへゆきちゃん≡みーくん <<<めぐねえへりーさん
となっております。

くるみちゃんは最初の方にある先輩覚醒素材介錯イベントによって覚醒し
ます。学校で生き延びる人なら大抵の人が見ることになると思われ
ます。むしろ覚醒しなかったらめっちゃめっちゃキツイです。

ゆきちゃんとみーくんは結構微妙なところですが、みーくんはリバ
トロスタート前提となるのでこうなりました。この二人は覚醒して
なくても十分活躍してくれますが、覚醒すると更に活躍してくれま
す。

そして右二人の難易度が個人的に激ムズだと思……激ムズです(確

信)。

めぐねえには覚醒する条件があり、それをクリアすることで覚醒するのですが、

- ・ 正気度が20以下の時に会話をし、正気度を70以上にする
- ・ 上の条件達成直後から『かれら』を倒した時まで、正気度が70を下回っていない

となっております (wiki引用)。

簡単じゃね? と一瞬でも思ったそこのあなた! 甘く見てはいけない (戒め)

一つ目の『会話』ですが、激ムズコミュニケーションと呼ばれていることもあり、かなり難易度が高く慎重に言葉を選んでいかななくてはなりません。一歩間違えるとそのままボドボドメンタルにとどめをさして廃人化してしまうこともあります。

めぐねえは廃人化したら、もう元に戻ることは基本ありません。まれに立ち直ることがありますが、ほとんどの場合ヤンねえ化してるので高校編クリアは不可能と考えた方がいいでしょう。地下に監禁されて終わりです。全キャラ中2位の筋力を嘗めたらアカン。

続いて二つ目ですが、ここが一番の鬼門です。

何故かと言いますと、キャラが初めて『かれら』をムツコロしたときは、例え最大まで正気度があつたとしても、正気度関連のスキルを持っていない限り、50近くまで正気度が下がってしまうことがほとんどです。

ましてやめぐねえなんて、『かれら』をムツコロした瞬間卒倒することもあるくらいクソザコメンタルなので、主人公が何らかの言葉をかけてからムツコロさせる必要があります。じゃないとせっかく激ムズコミュニケーション成功させて建てたフラグがバツキバキにへし折られてしまいます。

『かれら』討伐以外にも、フラグが建つためぐねえの出鼻を挫くような出来事が発生した瞬間、フラグは破壊されます。

結論を言うと、『かれら』をムツコロすまで正気度が70を下回ったら駄目、『かれら』をムツコロした時に正気度が70を下回っても駄目

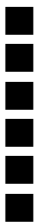
という超絶難易度な正気度調整が求められるのです。

いくらめぐねえがフラグ建つて正気度多少減りにくくなって、ノンケ君のお陰で更に正気度減りにくくなつてるとは言え、この難易度はおかしいとしか言いようがないですね。

因みにりーさんはもつとヤバイです。説明するのもキツイので、気になった方はプレイして地獄を見てきて、どうぞ。

話を戻しますが、ここからは余計なイベントを挟まないように行動する必要があります。理由はさっきの通りです。そして素早く『かれら』をムツコロさせ、覚醒させます。生徒会室にいるメンツには何も言っていないですが、めぐねえも一緒だからヘーキヘーキ。

それじゃ見回りに、イクゾー！ (デッデッデデデデデ カーン↑
カーンが入っている+114514点



「っ……い！」

昨日作ったバリケードの周りを見回り中だった呑谷君と私は、足を止めて近くの物陰に隠れる。

『かれら』がいたのだ。

「一人か……」

呑谷君は木刀を握りしめており、今にも飛び出しそうだと駄目だ。

「ここで私がやらなきゃ、私はいつまで経っても変わらない。
「待つて」

呑谷君の腕を掴んで、私は呼び止める。呑谷君はゆっくりこちらに振り向く。前髪で隠れて何処にあるか分からない目を見て、私は言った。

「私にやらせて」

呑谷君は少し間を開けて、

「分かりました……」

と返してくれた。

私は昨日作ったバリケードを超えて、ポケットに入れておいた鋏を取り出し、『かれら』に向ける。

「ふーっ……！ ふーっ……！」

手が震え、息が荒くなってくる。もう意識は残っていないとはいえ、私を守るべき生徒だったもの。それを今から殺そうとしているのだ。

やらないと。私がやらないと。私がやらないと、いけないのに。

どうして手が動かないの？

「……っー」

気づけば、『かれら』は私の目の前にいた。『かれら』は大きく口を開け、私に噛みつきこうとしている。

回避できない。

私は痛みにも備えるように縮こまった。

「……っ」

いつまで経っても痛みが襲ってこない。恐る恐る『かれら』の方に目を向けると、目の前に呑谷君と倒れている『かれら』がいた。

また、助けられてしまった。

「全く何をしているのですか……」

「……ごめんなさい」

「できないのなら……無理にする必要はありません……こういうところとは全て俺に任せ」それじゃ駄目なの「……」

呑谷君の言葉を最後まで聞く前に、私は返した。

「これは私が本来しなくちゃいけないことなの。生徒を守るために、先生であり大人である私が、今できることだから」

本来なら、私は生徒を守る側の人間。そのためには、こういったこともやらなくてはいけない。みんなを守るためにも。

生徒に守られっぱなしなど、あつてはならないのだ。

「……一ついいでしょうか……」

間を開けて、呑谷君が聞いてきた。

「先生は『かれら』を殺すのは生徒を守るためだと言いましたね……？」

「そうよ。だから、私が「その中にあなたは含まれていますか……？」……え？」

呑谷君の言葉に思わず口が止まった。

守る対象に、私は含まれているか？

「話を聞いていると……あなたはどうにも自分はどうでもいいと考えている節がある……だが俺達からすれば、そんなことは全くない……思い出してください……俺が向こうで言ったことを……」

呑谷君に向こうで言われたこと……？

(それに……今の俺達には、あなたが必要だ……俺達はまだ子供……大人が一人いるだけで安心感が全く違う……。過ぎてしまったことは仕方がない……彼等も運が悪かったんだ……誰が悪いという問題ではない……)

あなたが、必要……。

「私が、必要？」

「そうです……俺達はまだ子供……できることには限度がある……。丈槍はあなたのことを誰よりも信頼している……。恵飛須沢はあなたの負担を軽くするため動いている……。若狭はあなたや俺達を支えるべく食糧の管理や後方の支援に徹している……。皆あなたがいるから頑張れているのです……。自分を犠牲にするのも……時には必要かもしれない……。だが、もしあなたがいなくなりでもしたら……特に丈槍辺りは、正気でいられると思いますか……？」

私がいなくなったら……そこから先は、あまり考えないでおいた。

もしかしくなくても、悲惨なことになるのは確実だから。

「誰かを助けようとするなどは言いません……ですがいい加減理解してください……先生もこの上なく必要な人間であると……俺達がやらなくてはいけないのは、『全員で生き延びること』なのですから……」

呑谷君の言葉で、私の心を縛り付けていた何かが外れる。

……そうだ。

この状況で私達がしなければならぬのは、生き延びること。

大人だから、子供だからなんて関係ない。

個人それぞれに役割があつて、それを理解して助け合わなければならぬのだ。

なら私にできることは？

私は教師。あの子達は生徒。

ならば、答えは一つだ。

「ア”ア”……」

奥の『かれら』が立ち上がるのが見えた。呑谷君が討ち損ねたようだ

私は躊躇いなく『かれら』の目玉に向かって鋏の刃を突き出す。

『かれら』は力なく倒れ、今度こそ起き上がる様子はない。

先程まであれだけ『かれら』を殺すことに怯えていたのに、今は不思議と何も感じない。

話が逸れてしまったが、改めて。

私にできるのは、あの子達の手助けをし、^{教師} ^{生徒} 負担を減らすこと。

私には得意なことがこれと言っていない。

だから、私はできることをやるだけやる。

それが、私にしかできないことだと思う。

「ありがとう、呑谷君。私、目が覚めた気がするわ」

これから私がやることは、他人から見たら人の所業じゃないと言われることもあるかもしれない。

でも、私は躊躇わない。

私達が生きるために。

見回り&あめのひフラグ建築くその頃の学園生活部 (まだ創設前)

めぐねえがガンギマリソルジャーと化すRTA風実況、はーじまーるよー。

前回は終わりの挨拶がなかったので、急に動画が終わってしまって困惑した方もいるのではないかと思われます。まずはそれに対しての謝罪を。申し訳ありませんでした。

話は変わりますが、こちらをご覧ください。

めぐねえの正気度が、『かれら』をムッコロした直後にも関わらず70を下回っておりません。これが意味することは、一つだけです。

めぐねえの覚醒が完了したということです。

勝ったな風呂入ってくる。

おっと失礼、実況中でしたね。

風呂には入りませんが、ほぼ勝ち確なのは紛れもない事実です。

めぐねえはどのステータスも高く、『かれら』をムッコロすこと以外は何でもできるオールラウンダーなのですが、その『かれら』をムッコロすことができないのと、リーさん程ではないですがクソ雑魚メンタル、というのがめぐねえの高ステータスをプライマイ0にしてる元凶です。

『かれら』ムッコロすことができないのに戦場に突っ込んで勝手に勝手に死ぬというムーブを繰り返して、『かれら』をムッコロせたいもののその後ずつとそれを引きずったり、終いには発狂するというクソ雑魚メンタルと戦闘力の無さから、要介護なんてあだ名が付きましました。

ですが覚醒しためぐねえは『かれら』をムッコロすことに躊躇がなく、並大抵のことでは正気度が下がらないため、これといった弱点がほとんどありません。覚悟を決めた表情で『かれら』をムッコロし続ける姿から付いたあだ名は、『ガンギマリソルジャー』となっております。

す。ロクなあだ名がねえな……。

因みにリーさんはもつとすごいらしいですが、私は生憎覚醒したリーさんを見たことがないので、リーさん覚醒RTAは他の兄貴達に任せます。

ですが正直言つて、普通にクリアを目指すならめぐねえで十分だと思います。何故かって？

「そっちは頼んだわよ！」

くめぐねえとノンケ君が『かれら』を片っ端からムツコロしてる映像く

こういうことです。これ、本当にめぐねえなんですかね？ 私にはくるみちゃんがめぐねえの皮を被ってるだけにしか見えないのですが……。もうそのまま二階制圧しちゃってもいいんじゃないかな。

「ふう……すっかり昼前になっちゃったわね」

めぐねえの返り血浴びてる姿がセクシー……エロいつ！ てかさんな経つてたんすね……。

「……それにしても変ね」

どうしたんすかめぐねえ。

「昨日の夜に見張りに来たときは、一人もいなかったの。でも、今日はこんなにいた。昨日との違いは、朝か夜かってただけけど……やっぱり、活動する時間が決まってるのかしらね……」

鋭いですねめぐねえ。NPCでこれに気づくのって、ゆきちやんぐらいだと思つてたんですが、覚醒したことによつて直感もかなり上がっているようです。

ではここで少しプレイヤー特権を使って提案をしてみましよう。

「……え？ 食堂に行こうって？ いいけど、何か目的があるの？」

その食糧使えたら持ち帰りたいですね。普通の料理もそろそろ食べたいですし。

「……まあ毎日インスタントやレトルトだと栄養が偏っちゃうし、しょうがないわね。分かったわ」

ヨシ（現場猫）！ まあ、さっきのは建前で、本音は『あめのひ』のフラグ建築しに行きたいんですけどね。

何のことか分からない方のために解説をば。『がつこうぐらし！』には、難易度で変わることもあります。基本的に七の倍数の日に『あめのひ』と呼ばれるイベントが確定イベントとして起こります。

このイベントは文字通り、一日中雨が降るのですが、『がつこうぐらし！』の高校編は2週間生き残るのを目標としているため、普通にプレイする上でクリアまでに二回起こることになります。

その中でも、一回目の被害を如何に少なくできるかが全員生存の鍵を握っております。

被害って大袈裟やなくとか思ったそこのあなた！ 一応説明しておきますが、『かれら』は生前の記憶通りに行動しています。これは、『かれら』がゾンビのような見た目になり意識を失っているのにも関わらず、朝学校に来て、夕方帰るといったような生前の行動をそのまま行っているということ。です。

それを踏まえた上で質問です。あなたが外で遊んでいて、傘や雨合羽の雨具を一切持ってない時に、急に雨が降ってきたらどうしますか？

答えはもちろん、雨宿りをするでしょう。それは『かれら』も同じです。何故なら『かれら』の思考は我々とあまり変わってませんから。

もう察しのいい方はお気づきでしょうが、それはつまり、学校にいる『かれら』が校舎内に一気に集まってくることを意味します。中にいるのも普通に多いのに、外にいるのまで来たらとんでもないことになります。

『がつこうぐらし！』のイベントの中でも鬼門とされている『あめのひ』ですが、一回目の『あめのひ』には、対処法が存在します。

それが、『下校の放送』です。

これが何故対処法になるのか簡単に説明すると、この放送が流れたらとっとと帰って皆さん先生に口酸っぱく言われてきたでしょう？ そういうことで、これが流れると『かれら』は、雨が降っていようが帰らなきやいけないので、学校から一斉に出ていってしまいま

す。

ですがプレイヤー操作キャラではこれが使えず、NPCに使って貰うしかないのですが、NPCがこれを使うためには、いくつかのフラグ建築が必要なのです。またフラグが壊れるなあ。因みにフラグの内容は、

- ・元生徒の『かれら』を確認する
- ・教室に集まる『かれら』を確認する
- ・混雑時（昼）の食堂を確認する
- ・非混雑時の食堂を確認する
- ・夜間には『かれら』が減ることを確認する
- ・朝から増えてくることを確認する引用元：「SZKちゃんて」がっこうぐらし」全員生存ルート

となっております。この内上二つは昨日ノンケ君が三階を掃除（物理）したことによって達成しており、下二つは先程めぐねえが確認した的なことを言っていたので達成されています。

なので残るは真ん中二つです。今は昼前ですので、移動時間も含めると丁度ごちゃごちゃ状態の食堂にぶち当たります。なのでフラグ建築できるといふ完璧な計算です。RTA試走時代に鍛えられた計画能力は、伊達じやない（アムロ）！

といっても建築できるフラグは真ん中の上だけなので、下は別で建築する必要があります。忘れたら一回目の『あめのひ』がすっげえキツくなるので忘れないようにしましょうね。

それじゃ食堂に、イクゾー！（デッデッデデデデ カーン

というわけで見ました。食堂は二階にあるので道中『かれら』がいましたが、覚醒しためぐねえの敵ではなかったですね。

今の時間帯はこのクソデカ扉の奥に、大量の『かれら』がいますので、初見の方は扉をバアン（大破）しないよう気を付けましょう。してしまった場合少し早い『あめのひ』を身をもって味わうことになります（1敗）。

ではそくつと開けて中に入りましょう。お邪魔するわよ（KNN姉貴）。

「……えっ」

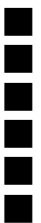
はい、あまりのヤバさに、めぐねえが絶句しております。覚醒してこれですから、覚醒してなかったらどうなるかは想像に難しくないでしょう。

「……流石に食糧調達は無理そうね」

そう……（無関心）。ですが目的は達成したので、三階に戻りましょう。今日はまだまだやることがあるのでね。

ですが時間が結構長くなってしまったので、今日はここで一旦終了です。

次回はバリケード補強と放送室のラジオ普及です。それでは、ご視聴ありがとうございます。



「なあ……呑谷のこと、どう思う？」

突然くるみが口を開く。

呑谷君はめぐねえの所に行っていて今はいない。それを見計らったのだろう。

「けーくんは、正直ちよつと怖いけど……優しいと思うよー！」

「どう思うって……何で急にそんなこと聞くんだ？」

ゆきちゃんは嘘偽りなく答え、意図が分からないのか、柚村さんは逆に聞き返す。彼女は呑谷君に命を救われていることもあって、疑う

ことは極力したくないのだろう。

「だつてさ……こんな状況になつてまであそこまで冷静で、単独行動ばつかして、屋根から屋根まで飛び移れるほどの運動能力……おかしいと思わないか？」

そこは、私も少しおかしいと思う。冷静、単独行動はまだ分かるけど、屋根から屋根まで飛び移れるなんてのははつきり言つて異常。そんなの、漫画やアニメの世界だ。

「リーさん、呑谷を看病してて、何か気になつたこととかないか？」
「えつ？ あつ、えつと、そうね……」

急に話を振られて私は驚き、変な声を出してしまう。自分を落ち着かせて、私は違和感を感じたことを嘘偽りなく話す。

「彼の制服を洗濯しようと思つて脱がせた時、彼の体に痛々しい火傷の痕があちこちにあつたの。最初は虐待かと思つたんだけど……」

そこまで言つて、私は席をはずしキッチンの方へ行つた。そしてそこにあつたものを取つて、皆の前に見せるように出す。

「制服に何か物が入つてないか確認したときに、これを見つけたから、違ふと思うわ」

私が皆の前に出したものだ。それは、所々焦げた場所がある家族写真だ。

「これつて……家族写真……だよな。しかもここに……まさか呑谷か？ 今は全然違いすぎて信じらんないな……」

「あちこち焦げてるけど、何でだ？」

くるみが写真を手に取つて、柚村さんがその写真をまじまじと観察する。

「なんか、ここに写つてるのつて、家つぽくないね」

写真を横から覗き込んでいたゆきちやんが、一言呟く。

「家つぽくないつて……焦げが酷くてそう見えるだけじゃないか？」
「違うよ。なんかここ、家にしては不自然すぎない？ こんなに広いのに何も置いてないし、着てる服もなんか普通と違ふし」

確かに、写真に写つている呑谷君と、そのご家族は、普段着とは言えない格好をしている。服と言うよりかは、袴と言つた方がいいだろ

う。

そして、写真には掛け軸と太鼓が写っている。これが家だとしたら、こんな広い部屋にこれだけはあまりにも殺風景だし、太鼓を置いておく意味が分からない。

「そういえばこの光景、ここの剣道場によく似てるな」

うちの学校には剣道部があるため、剣道場が存在する。それを思い出した柚村さんが一言呟くと、それでこの写真が意味することが分かった。

「呑谷のときは、剣道道場でもやってるのかもな……」

「だけど呑谷が剣道部に入ってるって聞いたことないぞ？」

彼がいつも腰に差している木刀は、彼が剣道をしていたから一番使いやすい得物だということがこの写真から推測できた。

そして次に、何故彼は剣道部に入っていないのか、という疑問が出てくる。家が道場なら、そう簡単に辞めるなんてことはできないと思う。

しかしそれはこの写真の焦げ跡と、呑谷君の身体中にある火傷の痕が全てを物語っているのではないだろうか。

私は決意を固め、皆に話そうと声を大きくして言う。

「皆、よく聞いてほしいの。今から話すことは、私の推測でしかない。これが事実であるという確証はどこにもないわ。それに、この事は呑谷君の前では話さないこと。彼にも話したくないことの一つ二つあると思うから、彼が本当のことを自分の口から話してくれる時まで、待ちましょう」

私の言葉に、皆は頷いた。

そして私は自身の持論を話し始めた。

昼ごはんく食糧調達

めぐねえの振り返り血姿がセクシーなRTA風実況、はーじまーるよー。

今回は『あめのひ』のフラグ建築のために、モンスターハウスと化した食堂に入って静かに退室したところからスタートです。

時間が時間なので、これから昼食を食べに生徒会室へ戻ります。昼からはバリケード補強やら放送室のラジオ普及やらで忙しくなるのでね。

それじゃ生徒会室に、イクゾー！（カンカンカカカカン デーン（反転バージョン））

はい、着きました。それじゃ中に入るとしましょう。おじやましまーす（ピンクキー）。

「随分と遅かったわね。めぐねえはもう大丈夫なの？」

りーさんオツスオツス！ それはすぐに分かりますよ。

く振り返り血を所々に付けたためめぐねえ入室く

「……え？ めぐねえ、それって……血……」

「ちよつと、色々あってね。若狭さん、流し台使っても大丈夫かしら？」

「は、はい」

めぐねえが得物の鍬と手を洗いに流し台の方へ行きました。血が付着したまんまだと切れ味落ちちやうからね、仕方ないね。

「……一体何があつたんだ？」

(知ら)ないです(大嘘)。くるみちゃんが何か言ってますが無視してテーブルの席に着きましょう。

席に着くとチョーカー姉貴が凄く話したそうにこちらをみてますね。

「なあ、呑谷。もしかして、ここに来るまで何人かやったのか？」

そうだよ(便乗)。

「やっぱな……一応聞くけど、めぐねえも……」

そりやもう凄かったですよ！

「あの生徒思いのめぐねえが……信じられないな……」

まあチョーカー姉貴の言う通り、めぐねえは生徒のことを第一に考える先生ですから、それがゾンビになった『かれら』なんて、本来クソ雑魚メンタルのめぐねえに殺せるわけがないですよ。一体誰の仕業なんだろうなー(棒)。

それはさておき、昼ごはんを食べたいと思います。へいりーさん！

今日のお昼はなんだい？

「今日は今あるものでいろいろ作ってみただけど、どうかしら？」

やりますねえ！ これはりーさんの料理イベントの中でもたまにある、『贅沢な食事』イベントですね。

このイベントは食糧が一定量ある状態でプレイヤー操作キャラが料理できないキャラの時にたまにあるイベントなのですが、見慣れた料理が沢山出てきて、なんと食事に出席している全員の正気度をMAXにしてくれます。しかも本来(小)とか(中)とかの食事効果を一段階アップグレードしてくれるので、『あめのひ』当日とかシヨツピングモールに行く前などに起きてくれたらめっちゃ助かるイベントです。

ですが今日は3日目なのでそこまでうま味ではありません。しかもデメリットとして、食糧消費量が一回の食事の倍となります。昨日ノンケ君が持ち帰ってきた食糧もあと一回の食事で底を尽きてしまうので、昼を過ぎたら購買部やら食堂やらに行つて食糧を調達しなければなりません。早速やることが増えましたね。

というわけで今回のメニューは、

- ・無洗米
- ・キヤベツの味噌汁
- ・鯖味噌（缶詰から皿に出しただけ）
- ・ツナサラダ
- ・各々デザート一品

です。効果は正気度増加を除いて上から順に、スタミナ増加（小）、移動速度増加（小）、製作時間短縮（小）、索敵能力向上（中）、体力自然回復量増加（中）となっております。しかもこれが一段階アップグレードされるので、現段階で最強の食事となります。

しっかしここまでのいいもの食べてるところまで何か食べたくなっちゃうますね。これが飯テロってやつか……。

「おいゆき！ 私の鯖味噌をつまむな！」

「えっへ〜ん！ 早く食べないからだよく！」

ああ〜くいつすねえ〜。こういう風景は純粹に見てる人の心を癒してくれるので。てかこういうところまで作り込まれてるのすごい……すぐくない？

「もう、喧嘩したらご飯抜きよ？」

「はいっ！ もうしません！ ほらたかえちゃんも！」

「元はと言えばゆきが始めたんだろ……」

笑ったりーさんに怒られて二人は食事を再開しました。りーさんが怒ったら怖いところもちゃんと原作再現されてはえ〜くすつごい……。

というわけでこのゲームの凄さを改めて感じさせられたところで、食事は終わりです。

ただいまの時刻は2時過ぎです。それでは今からバリケード補強と食糧調達をしようと思います。

食糧調達は完全に予定外だったので、両方ともやって三日目の活動時間を予定通りにします。RTA風に言えばガバのカバー（激ウマ

ギャグ)です。

さて組分けですが、食糧調達班をノンケ君、めぐねえ、リーさんで、バリケード補強班をゆきちゃん、くるみちゃん、チョーカー姉貴でいこうと思います。るーちゃん？ さつき生徒会室のソファで寝てました。誰かに睡眠薬でも盛られたのかな？ その時は忍び寄る部活の先輩に気をつけて。

「また後でねー！」

「危なくなったらすぐに逃げろよ？」

「私達はそっちが戻ってくるまでここにいますよ」

三人の見送りを受けてノンケ君は購買部、リーさんとめぐねえは食堂に向かいます。リーさん知力高いんだからバリケード補強でもよくな？ と思った方に説明をば。

リーさん以外が食糧調達をすると食糧がバラバラで、これで何が作れるん？ ってなることがたまにあります。リーさんに食糧調達をさせるとちゃんと何に使うかを考えた上で拾ってくれるので、食糧の無駄がなくなります。

保存食はいつでも食べられますが、保存食じゃないものは2日で食べられなくなってしまうので、それまでに消費する必要があります。

因みに2日以上経った物を食べると、食中毒で三日ぐらい寝込んで動けなくなってしまうので注意しましょう(2敗)。一応冷蔵庫があります。でも、それでももって4日です。容量が少ないのであまり宛にはせず、あったからついでに使うくらいに留めておきましょう。

なので食糧調達にリーさんは必要不可欠なのですが、いかんせん直接戦闘ができないので戦闘要員を側に置いておく必要があります。

そのための、めぐねえというわけです。それでも念には念を入れて、『かれら』が少ないであろう昼過ぎを選んだんですね。

リーさんは戦闘はできなくもないですが、全キャラ中正気度最大値が最低という特性上、戦闘員に使うのはおすすりません。ですが知識や道具を巧みに使ったサポートがかなり優秀です。リーさんは後方支援型なんだよね、それ一番言われてるから。

さて説明がだいぶ長くなってしまいましたが、そろそろ別れる頃で

すね。ここからはまた単独行動となります。

覚醒前のめぐねえは単独行動絶対ゆるさ〜ん! なのですが、覚醒後だと生徒を信じるということも覚えてくれてるので、多少の単独行動は容認してくれます。

「呑谷君……本当に一人で大丈夫なの?」

りーさんは心配してくれてますが、ここで別れないとまた2日後に食糧調達をしなくちゃいけなくなるので、何とか言いくるめましょう。

「大丈夫よ若狭さん。呑谷君を信じてあげて」

めぐねえナイスう! このゲーム、めぐねえ以外の登場するキャラのめぐねえに対する信頼が半端ないので、どんなこともめぐねえが賛成したらほとんど通ります。

「でも無理はしないこと。危なくなったらすぐに逃げるのよ?」

ん、おかのした。というわけでめぐねえとりーさんを見送って購買部に向かい……ました(ました工法)。

さて二度目の購買部探索ですが、今回は食糧だけでなく道具なども集めていきたいと思えます。

ドライバーとかボールペンとかの緊急回避用アイテムはもちろん、『風船』も今のうちに回収しておきます。

使い方は皆さんご存知の通り、お手紙イベントですねえ! 因みに風船はお手紙イベントの前に取つとけばいいので、別に今じゃなくてもいいです。

おつとお……? ソコニヤツガイルゾ(ゝqゝ)

もちろんここは二階なので『かれら』がいることがあります。購買部や図書館など、大きな遮蔽物がたくさんある場所では一瞬の油断が命取りなので、不意打ちには本当に気を付けましょう(27敗)。

ですが一体の上に、向こうは気づいてないようですね。では最後に、暗殺スキルの力を見ていただいて今回はお開きにしましょう。

邪剣『夜逝魔性音』(木刀)

(必殺技) 出しちゃっていいすか?

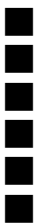
かれら「いいよ！ 来いよ！ 胸にかけて胸に！」
（必殺技が）で、出ますよ……ヌツ！（発動）

淫夢 之一 太刀

はい、処理完了です。というわけで木刀での暗殺モーションは、『足払いをかけて倒れたところに、頭めがけて木刀をブスリ』でしたね。『かれら』の体は腐って柔らかくなってるので、木刀みたいな切れ味皆無の武器でも多少貫通できてしまうんですね。

さてこれで今回は……ん？ またなんか物音がしたような。もしかして一体じゃなかったのかな？ まあ余裕つすよ。今は集まる時間帯ではないはずですから。締め挨拶を邪魔した報いは、後できっちり受けてもらいましょう。

というわけで今回はここまでです。今回は放送室のラジオ普及です。それではご視聴ありがとうございました。



私と若狭さんは食堂に来ていた。しかし私は乗り気でない。それもそうだ。昼前にあれだけの数の『かれら』が集まっているのを見失ってしまったのだ。

しかし呑谷君は、「大丈夫だ」と言っていた。どうしてそんなことが分かるのだろうか。その答えはいくら考えても出てこない。

「それじゃ、開けますね」

「あ、待っ」

食堂の扉を開けようとした若狭さんを止めようとしたが、遅かった。

開けられた扉の奥にあったのは、あの光景が嘘に思えるほど『かれら』が綺麗さっぱりいなくなっている食堂だった。

「どうして……？」

ここまで過ぎてきて分かったが、『かれら』の行動は不可解だ。呑谷君から聞いたが、彼は元生徒の『かれら』が教室に集まっている光景を見たと言う。しかもご丁寧に椅子に座っていたそうだ。

そんなことする意味がない。人を襲うのが目的なら、休まず徘徊しているはずだ。

そして私がこの目で確認した事実。

まず昨日の夜に見回りをしたとき。あのマニュアルのことが頭から離れなくて、気晴らしに見回りへ向かった時のこと。あの時は、バリケードの近くに『かれら』が全くいなかった。

次に今日呑谷君と見回りをしに行つた時のこと。昨日のことが嘘みたいにバリケードに集中していた。

そして呑谷君の提案で昼前に食堂へ来た時のこと。その時は、今まで見たことがない量の『かれら』がおり、とても入る気にはなれなかった。

最後に今現在。少し前に食堂を埋め尽くしていた『かれら』は、まるで最初からそこにいなかったかのように姿を消している。2、3人くらい残っていても不思議じゃない。

整理すると、朝は学校に集まり、昼は食堂。昼過ぎには食堂からいなくなり、夜はそもそも学校からいなくなっているのではないだろうか。

『かれら』の行動には、何か法則が……？

「めぐねえ、行きましよう」

若狭さんから話しかけられて、私は現実を引き戻される。厨房から戻ってきた若狭さんの両手には、食糧と思わしきものが大量に入っている袋があった。

『かれら』はいなかったの？

「不思議なことに、一人もいませんでした」

若狭さんはちつとも疲れている様子を見せない。つまり、『かれら』から逃げてきたなどの心身共に焦る場面がなかったということだろう。

私達のやることはこれで終わりだが、そのまま三階へ戻ることは私

にはできない。

「若狭さん、呑谷君を迎えに行きましょう」

「そうですね。これだけ時間が経ってるなら、もうある程度食糧を集め終わってるだろうし……」

私達は呑谷君を迎えに行くことにした。気づいていなかったが、もう既にだいぶ時間が経っている。もう食糧を集め終わって戻っているかもしれないが、万が一のことを考えてだ。

購買部に『かれら』の大群がいらないとは限らない。

購買部にてスマブラ〜三日目終了

(ポーズ画面) 今日の昼ごはんにめっちゃ助けられるRTA風実況はーじまーるよー。何故ポーズ画面スタートなのかは後程。

今回は一人歩いていた『かれら』を暗殺モーションでムツコロしたところからスタートなのですが、前回の最後に、物音がしたので収録後に少しチラ見してきました。

そしたらなんとそこには……30人弱の『かれら』がいました。しかも、全員こちらを感知済みです。

わけがわからないよ(キュウベえ)

おっと、つい本音が出てしまいました。というのも、実はこれ結構ヤバい状況なんですね。

何故かと言いますと、ここは購買部です。周りにはノンケ君の背丈くらいの商品棚があちこちにあります。もちろん、『かれら』が待ち伏せしていることも多々あります(14敗)。

しかも退かすことも上に登ることもできないので、『かれら』が待ち伏せしてるかどうかは、実際に行ってみるまで分かりません。

まあ待ち伏せは緊急回避アイテム持ってれば確定で抜け出せるんでそこまで気にする必要はありません。何なら音である程度どこにいるか分かりますし。

しかし問題はここからです。先程、商品棚は退かすことも上に登ることもできないと言いました。ですが購買部は基本商品棚の間の通路しか通れる道がありません。

つまり、挟み撃ちにされる可能性がかなり高いです。

このゲームにおいて購買部での戦闘はなるべく避けた方がいいと言われているのは、挟み撃ちのリスクを減らすためなんです。

二〜三体程度ならどうとでもなりますが、合計10体くらいになるとマジで洒落にならないです。倒しても倒しても次から次へと来て距離を詰められてそのままーなんてことも普通に起こります。

しかも戦闘では大きな音が間違いなく出るので、それに反応した『かれら』とも戦わなきゃいけないという負のループに繋がります。

加えてここにはノンケ君一人の上にノンケ君の得物である木刀はもう随分使っているのといつ折れてもおかしくないです。こんな人数相手にしたら（木刀）壊れちゃ〜う。

というわけでかなりヤバい状況です。しかしさらに私は気づいてしまいました……。私が最後にセーブしたのは、アウトブレイク直前のめぐねえにあつた時だと……。つまりここで死んだら、そこまで巻き戻されてしまうと……。

（音量注意）

どぅうしてなんだよぉおおおお！！！！
んああああああああ！！！！（藤原
竜也）

はい。

でもまあセーブをしなかったのは私ですし、叫んだところでセーブができるわけでもないのです、大人しくスマブラするとしましょう。ボールペンもそんな回収できてませんし、木刀も壊れないように、普段はキックで攻撃するなどしてなんとか武器がなくなることを守ります。

マジで昼ごはんが豪華でよかった……あれがなかったら間違いく無理ゲーでしたからね。

というわけでここからは実況することがないので戦闘をお楽しみください。ただ戦闘を流すのもあれなので、バックのbgmはスマブラほんへです。じゃ、流しますね。

3, 2, 1, GO!!

ノンケ「ン何だお前?! (驚愕)」

かれら1「オロナイン、控えろ!」(組み付き)

ノンケ「何すんだおまつ……流行らせコラ! (ステマ)」(ボールペ
ンで緊急回避)

かれら2「メサバア!」

ノンケ「ん何だコイツら?! (驚愕) ……ドロヘドロ! (名作)
やくめろお前!」

かれら3「転校しても無駄だ!! (KMRTKM R)」(二人組み付き)

ノンケ「ウザってえ……! (激怒) お前らに、お前ら二人なんか
負けるわけねえだろお前コラ! (猛者) 流行らせコラ……流行らせ
コラ! ムーミンやるお前流行らせコラ! (人違い)」(ボールペン×2
で緊急回避)

カラカラカラカラ……

―挑戦者(達)が現れました―

ノンケ「何だお前?! (困惑) チッ! (謎の舌うち)」

かれら4「しばらくホツとしたろう!! (指摘)」(飛びかかり)

ノンケ「コラドケコラ!」(キックでノックバツク)

かれら5「3人(大嘘)に勝てるわけないだろ!!」

ノンケ「馬鹿野郎お前俺は勝つぞお前!! (天下無双) どけお前!
コラ!」(木刀叩きつけ)

かれら6「フル焼きそば! (大盛り)」(渾身の一撃)

ノンケ「ゲホツゲホツ!! (致命傷) あくやめろ! (舌打ち) あくや
メロ!! (舌打ち) あくお前らニユートリノだからなお前! (博
識) 放せコラ! アッ!! (クルール)」(転倒)

かれら7「シユバルゴ！（炎四倍）」（組み付き）

かれら8「もう……もう抵抗しても無駄だぞ！」（更に組み付き）

ノンケ「嫉妬があ！（抵抗）鼻糞があ！（暴言）やめろオ（建前）ナイスう（本音）」（ボールペン×1で緊急回避するがそれが最後のボールペンだったことに気づく）

ノンケ「あくやめろお前、どこ触ってんでい！（江戸っ子）」（攻撃を受ける）

ノンケ「どこ触ってんだお前！」（更に攻撃を受ける）

かれら9「オラ見してみろよほら」（またまた組み付き）

ノンケ「お前なんだ男の乳首触って喜んでんじやねえよお前（歓喜）（喜んで）ないです」（一人キックでノックバック）

かれら10「思った通りいいカラダしてるじゃねえか！（天地明察）」（そして更に攻撃を受ける）

かれら11「やはりヤバイ（分析）」（組み付き）

かれら12「エエ!？」

ノンケ「何だお前ら？（今更）」（一人キックでノックバック）

ノンケ「何だお前男、男大好きなのかよ（全笑い）」（ノックバックさせたやつに木刀を叩きつけるが木刀が折れる）

かれら13「なんだその派手なパンツはよお」（攻撃を受ける）

ノンケ「イイじゃねえか俺のとんかつーほんならよお（意味不明）お前らにごちゃごちゃ言われたくねえぞ！（正論）」（折れた木刀の折れる部分を突き刺す）

かれら14「もつとよく見せてみるホラ！」（組み付き）

ノンケ「ンアイ……どけコラ！（強気）ヤあメロこのヤルルオこのへん……」

はい、スマブラ開始から結構時間が経ちましたが、状況は最悪の一言。緊急回避アイテムは全部使い切り、木刀は折れ、HPはミリ状態。ここにきてまだ噛まれてないことが不幸中の幸いでしょか……。

あかんこれじゃノンケ君が死ぬウ！ リセ？ リセなん？ マジでリセなん!? やだ！ やだ！ ねえ小生やだ！ これはもう助け

が来るのを待つしかありません。ですが、そんな都合よく助けが来るなんて……

「はぁーっ!!」

や　っ　た　ぜ



私の勘は、悪いときほどよく当たる。そして今回も、例外ではなかった。

購買部に向かった私達が見たものは、大勢の『かれら』に群がられている呑谷君だった。

「ひっ……い」

若狭さんがその数の多さに悲鳴をあげる。

しかし私はポケットから鋏を取り出して一直線に呑谷君のところへ向かう。

正直、怖くないと言えば嘘になる。

でも、愛する生徒の一人を失う方が、私にとっては一番怖い。

「はぁーっ!!」

私は呑谷君に当たらないよう、夢中で鋏を振り回す。呑谷君に組み付いている『かれら』を優先的に倒し、呑谷君を『かれら』の群れから引き剥がす。奇跡的に、噛まれてはいないようだ。

「……せん……せ……い……?」

呑谷君は肩で大きく息をしており、所々引つ掛かれたことによる傷ができていた。目は少し虚ろ気味で、あと少し私達が遅ければ、生きることが諦めていたかもしれない。

「もう大丈夫よ。よく頑張ったわね」

「……」

私がそう言葉をかけて頭を撫でてあげると、彼は安心したように目を閉じた。

「若狭さん、彼のこと頼んだわ」

「え？」

私は若狭さんの返事を待たずに『かれら』の群れに突っ込んだ。先程少し倒したのと、呑谷君がある程度倒してくれていたお陰であまり多くはない。

しかし私の鋏はもう限界だったので、近くに立て掛けてあった枝切り鋏を手を取った。

これなら、安全にやれる。

私は『かれら』の顔目掛けて何度も枝切り鋏を突き刺した。それを何度も繰り返し返していると、静かになった。物音もしないの、近くに『かれら』はいないと見ていいだろう。

私は若狭さんと呑谷君に近づいた。

「呑谷君、無理はしないでって言ったでしよう？」

「……すみ……ません……挟み撃ちに……されて……逃げ場が……ありません……でした……」

絶え絶えで彼は答えた。木刀を持っていなかったが、先程折れた木刀の一部が転がっていたのを考えると、ここでの戦闘で折れてしまったと推測できる。

「もう今日は休んで。これ以上はあなたの体がもたないわ」

私に自分を大切にしろと言ったのは彼だ。だから彼が自分を犠牲にしようとするのは見過ごせない。

そもそも彼は昨日疲れで倒れているのだ。本来だったら今日は安静にさせておかないといけない。それを考えても、彼に今必要なのは、休息だ。

「分かり………しました………ですが………出来れば………放送室が………いい………ですね………」

彼はそう言うのと、意識を手放した。もう本当に限界だったのだらう。

「昨日に引き続き、また彼を運ぶことになるとはね………」

若狭さんが苦笑いしながら呟いた。

「でも、昨日と違ってここは安全圏じゃないわ。私は呑谷君を見ておくから、恵飛須沢さん達を呼んできてくれる？」

「分かりました」

正直、私一人でも運べるには運べるが、若狭さんは戦闘ができない。だからといって若狭さん一人では呑谷君を運ぶことはできない。そうになると、必然的にこちらに人員が必要なのだ。

若狭さんが三階に向かったのを確認すると、私は呑谷君の長い前髪をかきあげる。閉じられた目の周りには、痛々しい火傷痕があり、それを認識した瞬間、体が強張る。

触ってみると、瑞々しい肌とは違うカサカサで干からびているような感触だった。

「ひっ……」

私が火傷痕を触っていると、呑谷君が短い悲鳴をあげた。呑谷君は眠っているため意識はないはず。だとしたら、体が本能的に恐怖を感じているのかもしれない。

「ごめんなさい……あなたに何が起こったのか私は知らないから、こうしてあげることしかできないの」

私は若狭さんが恵飛須沢さん達を呼んで戻ってくる直前まで、呑谷君の頭を撫で続けた。



はい、めぐねえに助けられて時間が少し経過しました。

今現在、ノンケ君は運搬されております。

今回は別にスタミナ消費がエグい行動をずつとしてたわけじゃないので、『過労』にはなっていません。つまり、女性陣に運ばせているというわけですね。二日連続女性に運んでもらうって恥ずかしくないの？（棒読み）

行き先は先程指定しておいた放送室です。これは今日やること最後の項目である、ラジオ普及のためです。

つつても手順が簡単で、放送室のラジオの周波数を110弱に設定して終わり！ 閉廷！ ですので暇なときにでも行けばいいんじゃないですかね。

そうこう言ってるうちに着きましたね。女性陣はノンケ君を寝かせて去っていきました。ん？ くるみちゃんだけ残ってますね。どうしたんすか？

「なんだ、やつぱり起きてたのかよ」

ありや、バレてたっぽいですね。でも今HPミリ状態なんですいません許してください！

「ま、そんなことは別にいいんだけどさ……」

あ、いいんだ。流石にゴリラでも負傷者を歩かせるのは気が引けたんでしょうか。

「……もつと、あたし達を頼ってくれよ」

ん？？ 見たことないイベントですね。

「そりやお前は男子だから、あたし達より動けるし、強いから戦うことが多くなるのかもしれないと思うよ」

嘘つけお前の方が絶対動けるし強いゾ。

「でもさ、いくら強くても、死ぬ時は死ぬんだよ。あたしが前屋上に背負ってきた人……いたろ？ あの人も強かったよ。でも、死んじまつた」

そりや覚醒素材はそういう運命ですからね。

「昨日は突然ぶつ倒れて、今日は『かれら』に囲まれて死にかけて。こつちからしたら本当にヒヤヒヤするんだからな？ あたし達も一緒に生きてる仲間なんだからさ、いくらでも頼ってくれよ」

おう、考えてやるよ(頼るとは言っていない)。てか無駄に長いですねこのイベント。早く終わってくんねえかな。

「頼むからあたしに、お前を殺させないでくれ……」

ん？ 最後の方あんま聞こえなかったですね。

「……じゃ、あたし行くから」

あ、せめてさっきの最後辺りをもう一度！　と言う前にそそくさと去ってしまいました。

でもさっきのくるみちゃん少し目のハイライトがお亡くなりになってた気がしますね……どこかで正気度好感度管理をガバったかな？　これからは、慎重に行動する必要がありますね……。

くるみちゃんのハイライトがお亡くなりになった時は、マジで取り返しのつかないことになる前兆ですので、本当に気を付けましょう。さてラジオを普及しますか。まずはコンセントを繋げて、電源をオオン！　からの周波数を110弱に設定！

すると……クラシックが流れてきました。勝ったなガハハ！（烏丸千歳）

おや、めぐねえが入って来ましたね。手には救急箱っぽいものがあるので、おそらくノンケ君の治療でしょう。

「あら、クラシックかしら？　呑谷君がやったの？」

そうだよ（便乗）。クラシックって睡眠効果高くしてくれるらしいっすよ（作者調べ）。

「そうなのね。じゃ、横になって。傷が深いところも少なからずあるんだから」

え、そうなんすか？　まああれだけ組み付かれて攻撃受けたなら当たり前か……てか何でノンケ君は噛まれてないの？（今更）

というわけでめぐねえの治療を尻目に、今回はここまでとさせていただきます。次回から四日目に入っていきます。それではご視聴ありがとうございました。

学園生活部創設〜四日目終了

主人公をボロボロになるまで使い倒すRTA風実況、はーじまーるよー。

今回は女性陣に放送室に運ばれて一日進んだところからスタートです。

ですが、正直に言うと七日目の『あめのひ』までやることはありません。ですので、今日は一日中休んでおこうと思います。

というより、動きたくても動けないというのが本音なんですがね。前回の最後に、めぐねえがノンケ君を治療しに来たのを覚えているでしょうか？ その時にめぐねえから、これでもかと言う程包帯を巻かれてしまったのです。具体的には頭と手足で、手に至っては物を握ることすらできません。

といっても、やらなきゃいけないことは大体終わらせてるので、ここで一日使ったとしても問題ないでしょう。

「呑谷君、ご飯持ってきたわよ」

めぐねえが朝ご飯を持ってきてくれました。これももう完全にお母さんと化してますね……めぐねえがお母さんとか何て言う天国ですか？

「はい、あーんして」

そんなことしなくていいから(良心)。絶対コメ欄『ノンケそこ代われ』で埋め尽くされてますねクオレハ。

ですが手が使えないノンケ君はこうしてもらうしかありません。本当に一体、誰のせいなんでしょうねえ(半ギレ)。

余談ですが、女性キャラの好感度が最大だと、口移ししてくれることがあるみたいです。開発陣、多分変態だと思っんですけど(名推理)。

あ、朝ごはん食べ終わってたみたいです。めぐねえが退出します。ついでにこの包帯についても少し聞いてみましょうか。

ちよつとこれは巻きすぎなんじゃないすかね。こんなんじや動けませんよ。

「呑谷君はこれくらいでもしないと、すぐに外に出ちゃうでしょう？
怪我が治ったらちゃんと外してあげるから、今日は休んで」

あつ、そつかあ……（諦め）。何となく予想はしてましたが、やっぱりダメみたいです……。

さて、めぐねえがいなくなってしまいノンケ君一人になってしまいました。暇ですね。

本当にやることがないので、クラシック聞きながら寝るとしましょう。もちろん男がただ寝てるだけの光景なんて誰の得にもならないので、倍速です（3.64倍速）。その間暇になるみなさまのために

特に言うことはない（デネブ）。

いや、その、本当に話すことがないんです。ここまで説明を多めにしてきちゃったせいで。

あつ、そうだ（唐突）。

原作だと、そろそろ学園生活部が創設されてもおかしくない頃ですね。

学園生活部が創設されると、『部員ボーナス』という主に好感度上昇や正気度上昇に関するボーナスが付きます。しかし対象は学園生活部員だけなので、来たばかりのみーくんやけーちゃんなどはボーナスがかからないことに注意しましょう。

「けーくんっ！」

噂をすればそれらしきイベントが……。どうかしましたかねゆきちゃん。

「私達ね、部活を始めるの！『学園生活部』っていう部活なんだけど、名前の通り、学校で暮らすことが部活なんだよ！」

ほうほう。それでここに来たのは、勧誘ってことですかね？

「さすがけーくん、話が早い！でもちよつと違うんだよね……」
ん？ちよつと違うとは？

「お願いけーくん！学園生活部の副部長をしてほしいの！」
……………フアッ!?

これは……『部長任命イベント』みたいなものですかねえ……。

『部長任命イベント』は最近のアプリで追加されたイベントで、キャラの好感度が一定以上だと、ゆきちゃんから部長に任命されるというイベントです。流石に好感度足りんだろと思ってましたが、副部长バージョンもあつたとは……。

任命されるということは、もちろん剥奪もあり得るので、任命されたからには手は抜けません。剥奪を食らった場合、もれなく学園生活部メンバーの好感度大幅ダウンがついてきます。

ただしその分メリットもあり、学園生活部の活動という名目でいろんなイベントを起こすことができます。原作の『えんそく』もその一つですね。

学園生活部の活動という名目で行われるイベントは、正気度全回復＋αで何かいいことがあるので、やることがない日を有効的に使うことができます。

といっても、ゆうて副部长なので、権限はたかが知れてるでしょうがね。

さて説明でだいぶ時間を取ってしまいましたが、返答はもちろん、ハイ！ワカリマシタ！（＾q＾）

「ほんとう？ やったー！」

引き受けます。当たり前だよなあ？

「じゃあこれにいろいろ書いて、めぐねえに提出しに行つてね！」

ゆきちゃんから入部届を貰いましたね。いろいろ書き込んでめぐねえに提出すると、正式に学園生活部の一員となります。書き込みメニューから使用することができます。し忘れると提出しにいつでも何にもならないので注意しましょう。

学園生活部になると、『学園生活部心得』という独自のルールに則つて行動する必要があります。数回なら大丈夫ですが、繰り返し違反すると好感度減少＋よくないことが起こるので気を付けましょう（7敗）。

とりあえず書き終わったので、あとはめぐねえに渡すだけですが、いかんせん動けないので、向こうから来るのを待ちましょう。もちろんカットです。

カットオオオオオオオオオオオオ!!! (ブロリー)

はい、昼になりました。そろそろ誰かが昼ごはんを持ってきてくれる時間ですが……。

「入るわよ」

入って来たのは……りーさんですね。好感的にりーさんが来ることも考えられましたが、本当にそうなるとは。

めぐねえが来た時に渡そうと思ってましたが、夜にまたりーさんが来ることも考えられるので、今のうちにりーさんに入部届を渡します。

「入部届？ ってことは、学園生活部に入ってくれるの？」

そうだよ(便乗)。自分は動けないんで、代わりにめぐねえに出しに行ってくれよなく頼むよ。

「分かったわ」

あつ、そうだ(唐突)。

なんかゆきちやんがここに来た時に、副部長してくれて頼まれて引き受けちゃったんですけど、本当に自分でいいんですかね？

「もちろんよ！ 皆のために頑張ってくれてるし、危険なことも率先してやってくれるし、むしろ私は呑谷君の方が部長にいいと思ってたのよ？ まあ皆からはあまり共感が得られなかったんだけど……」

えっ……。

「とにかく、力不足なんてことはないから安心して。あなただから、任せられるの。それにあなたは私達の恩人だから……るーちゃん救出の件」

そ、そうですか。

「あつ、飲み物持ってくるの忘れてたわ。何がいいかしら？」

アイステイーとかってありますかね？

「ごめんなさい。ないと思うわ」

あ、ない。じゃあ牛乳を。

「牛乳も……多分ないわね」「小麦粉（幻聴）」

じゃあ普通に水でいいですよ。

「ごめんなさいね、要望に答えられなくて」

いえいえ、ダメ元で聞いてみただけですから。むしろあつたらこつちが驚きますよ。

「ふふ、すぐに持ってくるわね」

りーさんが退出しましたね。といつてもすぐに戻って来ますが。てかノンケ君と話してる時、りーさんにしては笑顔が多かった気がしますね。るーちゃんがいて正気度が安定してて好感度もそこそこあるからでしょうが、あんなニコニコしてるりーさん初めて見ましたね。何かの兆候か……？ まあでも悪いことではないでしょう。

さて本当にやることなくってしまったので、後はテキストに時間を使って四日目を終了したいと思います。次回やることは未定です。もしかしたら五日目六日目全カットして七日目のあめのひまで行くかもしれないです。

それでは、ご視聴ありがとうございました。



「え？ 呑谷君の入部届？」

「自分は動けないから、代わりに渡してくれって言われたんです」

私はめぐねえに、呑谷君の入部届を提出していた。入部届に記入漏れなどはない。

「……あの怪我なら仕方ないわね。分かったわ、入部を許可します」

めぐねえが入部届に判子を押す。これで、彼も正式な学園生活部の一員だ。

「それで急なんだけど、彼は副部長つてことに……」

「あ、知ってます。向こうで直接聞きました」

「あ、あらそう……」

彼は向こうで、自分が副部長でいいのかと私に聞いてきた。そこで彼が副部長になることを知ったのだ。

「彼は、すぐに無茶をしようとするから、どうかお願いね」

「もちろんです。部長ですから」

彼には話さなかったが、私は学園生活部の部長なのだ。部長として、部員の無茶を見過ごすわけにはいかない。

そして、彼は私とるーちゃんの恩人でもあるのだ。

絶対に、死なせはしない。

私にしか、守れないんだから。

部長である、この私にしか。

ふふ、ふふふふ。

お風呂製作く???

リーさんの雲行きが怪しいRTA風実況、はーじまーるよー。

おはよーございまーす!! 今回は五日目の朝からスタートです。

前回は一日中ずつと放送室で過ごしてましたが、今日は怪我也完治して元気100倍! ノンパンマン! ですので活動を再開していると思います。

七日目までやるのがなかったのですが、Google伏字が仕事をしてない典型的な例先生からアイデアを貰いましたので、今回はそちらで五日目を消費したいと思います。

話は変わりますが、原作を知ってる方ならこの学校にシャワールームがあることは大体知っていると思います。

ですが実は巡ヶ丘学院高校、シャワールームはあるのですが肝心のお風呂がないんですね。いやある方が異常ですけども。

シャワールームは正気度回復効果があるのですが、流石にシャワーだけだと限界があります。一日に入れる回数も限られてるらしいですすね。

そこで屋上にデフォルトで設置されてるドラム缶を使ってお風呂を作りたいと思います。

いわゆる五右衛門風呂というやつですが、入れる回数が一日一回の代わりに体力正気度全回復というとんでもない性能をしています。正気度管理がガバリがちな方は作ったらいいんじゃない? (投げやり)

ただし女性キャラが風呂に入ってる状態で屋上にお邪魔しちゃうと、好感度がガッツリ下がってしまいます。R18版はそうならない時があるらしいですけど(意味深)。

それじゃあ生徒会室に朝ごはん食べにほらくどく。つつてもすぐそこですがね。

「あ、けーくん! もう大丈夫なの?」

ゆきちゃんオッスオッス! もう見ての通りですよ!

「丁度ごはんができたところよ」

ああ、くいいつすね、く。くるみちゃんめぐねえは見回りですかね？

「ええ。でもそろそろ帰ってくると思うわ」

そう……（無関心）。じゃあ座って待つとしましょう。るーちゃんも座ってホラホラ。

「ただいまー。お、呑谷じゃん。もう動けるのか？」

くるみちゃんオツスオツス！ もう怪我も治ったし全然動けますねえ！ もう朝ごはんできてるっぽいし、はよ座っちゃってください。

あ、そうだ（唐突）。

めぐねえも一緒に見回りに行ったって聞いたんですけど、めぐねえはどうしたんですか？

「めぐねえなら、返り血洗いに行ってる。ここの水道を汚すわけにはいかないってさ。今日も随分集まったから……」

くるみちゃん、疲れてるようですね。朝に殺し合いましたんですから当たり前でしょうけど。

それじゃあこのタイミングでお風呂を作ろうと思ってることを皆に伝えてみましょう。

まずうちさあ……風呂……ないんだけど、作ってかない？

「お風呂って作れるのー？」

るーちゃんから早速質問が来ましたが、屋上にドラム缶があるので（問題は多分）ないです。と伝えます。

「五右衛門風呂ってやつか。面白そうだな」

「そうね。シャワーはあるけど、どうせならお湯に浸かりたいわよね」「学校でお風呂?! いいじゃんいいじゃん！ やろーよー！」

「まあ私は由紀がしたいってんなら反対はしないよ」

ヨシー！ 後は一応学園生活部の活動なので、顧問であるめぐねえに許可を貰えればイベントを起こすことができます。

「ごめんなさい。遅くなったわ」

タイミングがナイスですねー！（某監督） 丁度めぐねえが来たので、風呂を作りたいと言ってみます。

「お風呂って……確かに生活するならお風呂も必要だけど、今のところはシャワーでいい気がするんだけど……」

そんなこと言っちゃって〜本当はめぐねえも風呂に入りたいの分かってんですよ〜？

「う……否定できないわ……はあ……分かりました。許可します」
やったぜ。

「わーい！ 初めての活動だー！」

ゆきちゃんは純粋に部活としての活動ができることに喜んでますね。

「でも朝ごはん食べてからね」

あつ、そっかあ……。

それじゃご飯も移動も丸々カットしていきます。前とほとんど変わらないシーンなんか見せられて得なんてないだろ！ いい加減にしろ！

(更新) 止まるんじゃねえぞ…… (カット)

はい、屋上に着きました。周りには学園生活部のメンバーがいます。

「それで、ドラム缶ってどこにあるの？」

りーさんが聞いてきましたね。確か向こうの方に固定湧きしてるはずですが……あ、ありましたね。こ→こ←ですよ。

「はえ〜……大きいな……」

!?

なんかチョーカー姉貴の皮被ったTONがいた気がしますが多分気のせいですよ。

「使えそうだけど、せめて中は洗わないと」

まあそうですね。てことでこれはメンバーに任せておきます。あ、くるみちゃんはおつちのピラミッド状に積まれたブロック運ぶの

手伝ってくださいね。

「一応私女なんだけどな？」

嘘つけ絶対人の形したゴリラだゾ。それじゃあブロック積み上げていきますよ〜イクイク。等速だと飽きてくると思うので、倍速です(3.64倍速)。

因みにちゃんとブロックを倒れないように積んでおかないと、人がドラム缶の中に入ったときに大変なことになるらしいので倒れないように置きます。

まあ、コの字型に置いていけば倒れるなんてことはないでしょう。それにあまり火と近すぎると足が焼き土下座状態になるので、少し高めに積みます。

「ふう……こんなもんか？」

くるみちゃんのお陰で予定より早く終わりましたね。横の入る時間の階段もバツチリです。

「こつちも終わったよー！」

ドラム缶も既に準備が完了したようですね。それじゃドラム缶の中に安全用のブロックを一個置いて、皆でドラム缶をブロックの上に乗せます。流石にこれはノンケ君一人じゃ無理です。

「いくよー？ セーのっ！」

ゆきちゃんの掛け声で持ち上げます。人数が多いので思ったより軽いですね。しかしこういうタイプの物は、足に落ちるとバカにならないダメージを食らうので注意しましょう(3敗)。

「よいしょっと……後は水を入れて火をおこすだけか。じゃあ火をおこすのはあたしがやるよ」

火をおこすのはくるみちゃんがやってくれみたいですね。となる。とこつちは必然的に水を引いてくることになります。

「でも、屋上の水道だけじゃ時間がかかりすぎるわね。呑谷君、校舎の屋上に一番近い水道から水を引いて来れるかしら？」

ん、おかのした。それじゃ近くの水道に予備のホース持ってイクゾー！(デツデツデデデデ カーン

えーと屋上に一番近い水道は……ここ→ここ←ですね。2年生の教室

の間にある水道です。ホースを繋ぎまして……ヨシ！ あとは水を出して、向こうの様子を見に行きますか。

「あ、呑谷サンキューな。火はもうおこし終わったぞ」

早っ！ もしかしてくるみちゃんにはサバイバルのセンスが……？

「職員室からいらない紙を持ってきて、それにライターで火付けただけだよ。丁度拾ったライターがあつたからな」

なんだ……てつきりくるみちゃんは普段野生児だからそんなにゴ……力が強いのかと……。

「んー？ 今ゴリラって言おうとしなかったかー？」

き、気のせいですよ気のせい！

あつ、そうだ（唐突）。

火の強さつてく今どれくらいなんですかね。

「話そらしたな……気になるなら見てきたらどうだ？」

じゃそうするわ。というわけでちよつと火の方に向かいます。実はここで少しミニゲームがあつて、このミニゲームをクリアすると丁度いい湯加減でお風呂に入れるようになるみたいです。ミニゲームの内容は詳しくは知りませんが、タイミングゲーらしいです。

ま、パルクルの激ムズQTEをクリアしてきた私にとつてタイミングゲーなんて余裕の米津〇師ですよ（現代版余裕のよつちゃん）。

そんじゃ火の前に立ちまして……おー燃えてる萌えてる。ここに立つと『火を調節する』って出てくるはずなんです……出ないですね。

あれ？ 丘People!?!（貝塚土竜） 操作が効かないんですが。

ん？ な、何か画面が赤くなってきたような……気のせいかな？ いや気のせいじゃないわめっちゃ赤くなってるわ。なんですかこれ怖いんですけど。B級ホラーより怖いんですけど。

あ、これってもしかして……

正気度が0になった▼

.....え？

「一体……どうしたというの……？」

私は傷だらけの呑谷君の顔を見る。この傷は、先程の抵抗で呑谷君が狂ったように、自分の顔を引つ掻いた時にできたものだ。まるで顔についた虫を落とすように、執拗に自身の火傷痕を引つ掻いた時に。

「考えれば……分かったことじゃないか……何で今まで……」

恵飛須沢さんは何か言いながら、呑谷君を悲しい目で見ている。

「皆……一回集まってくれ……少し話がある」

恵飛須沢さんは突然、私達を呑谷君から離れた場所に集めた。

「どうしてけーくんはあんなことになっちゃったの？」

丈槍さんが恵飛須沢さんに聞いた。恵飛須沢さんは少し躊躇う素振りを見せて、話し出した。

「そのな……めぐねえは知らないと思うけど、リーさんが呑谷についての自分の推測を、話したときがあっただろ？」

私がない時にそんなことがあっていいたとは、知らなかった。

「あの時のリーさんの推測、多分あってるんだ。呑谷の家……火事になったかもしれないっていうの。多分それのせいで、呑谷は火がトラウマなんだ」

……やっぱり、そうだったんだ。

何故か焦げ跡が付いた家族写真、目の周りの酷い火傷痕。私も薄々気づいてはいた。

「でもそうだったら、何で呑谷は自分から火の様子を見に行つたんだ？ さつき私が見た感じだと、呑谷は自分から見に行つてた気がするぞ？」

「それは……」

「そこからは……俺が説明する……」

その声に、私達は一斉に声がした方向へ目を向ける。そこには、先程気絶したはずの呑谷君が上体を起こしていた。

「あの短時間で目を覚ましたっていうのか……!？」

気絶させた本人である恵飛須沢さんも驚いていた。

「さつき……全部思い出した……」

「呑谷君……」

若狭さんが心配そうに呑谷君を見る。

「まず最初に……俺はそもそも呑谷という名前ではない……俺の本当の名前は……あかつき 暁 啓次郎と言うんだ……」

その言葉を聞いた瞬間、私は全てを理解した。

「暁って、5年前の……!」

恵飛須沢さんも気づいたようだ。

五年前、巡ヶ丘市内で火災が起こった。結果は全焼、家に住む二人が死亡、一人が重傷を負ったというもので、原因は放火とのことだった。犯人は未だに捕まっておらず、その頃に小中学生が集団登下校していた様子は私も鮮明に覚えている。

……そしてその火災で亡くなられた二人の名字が、『暁』だったことも。

「ああそうだ……この火傷も……全て五年前のものだ……」

「それじゃああの時の、亡くなった二人つてのは……」

もう皆分かっている。分かっているが、言い出せない。

「俺の……両親だ……」

重苦しい空気が私達にのしかかる。

誰も言葉を発せそうにない。

「俺の家は剣術道場兼忍術道場を営んでいてな……この剣術も……家から家まで飛び移れる程の身体能力も……全てそこで幼少期から叩き込まれたものだ……」

……そうだったんだ。

だから木刀一本で、あそこまでやれてたし、若狭さんの妹さんを、助けることもできたんだ。

「どうして、剣を辞めたんだ?」

恵飛須沢さんが聞く。確か呑谷君……いや、暁君は、剣道部に入っていないなかった。道場が無くなってしまつて、続ける理由を失つてしまったからだろうか?

「……それは……すまないが俺にも分からない……家が火事になって……身体のうちこちに……火傷を負ったのは覚えているんだが……その後の記憶がないんだ……まるで……固く蓋をされたように……」

固く蓋をされた……つまり呑谷君……いや、暁君の脳が、その記憶を意図的に封じ込めているということだろうか。

おそらく、その記憶が彼を壊し兼ねないほどの危険を秘めたものだから。

「何で自分から、火を見るような真似したんだよ」

柚村さんが聞く。

「火を見るまでは……特に火に対して何も思うところはなかった……だが火を見た瞬間……全てが甦って来たんだ……肌を焼かれる痛みが……家を焼かれる苦しみが……」

パチツ

その時、お風呂の方の火から音が鳴った。燃料の中の水分が火で熱せられた結果、水蒸気爆発を起こして鳴る音だ。

「ひっ……!! 熱いのは嫌だ……熱いのは嫌だ……!」

その音を聞いた暁君が短く悲鳴をあげ、お風呂から距離を取り、ガタガタと震えながら踞る。

私達には、その光景が信じられなかった。

今まで、冷静沈着で何事にも怖じ気づかなかった彼が、雷に怯える子供のように踞っている。

しかし、彼をこのままのんびり見ておくわけにはいかない。

私は彼に近づき、そっと抱き締めた。そして背中をさすりながら、言葉をかけてやる。

「大丈夫よ」

今の私には、それしかかけてやれる言葉がなかった。

そのせいも、暁君の震えが治まることは、最後までなかった。

放送室にてお休みからの見回りく五日目終 r y……
は？

とんでもないガバをやらかしたRTA風実況、はーじまーるよー。
いやー危なかった……。くるみちゃんが早々にノンケ君を気絶さ
せてなかったら死人が出るころでした。

もう何名かの方は気づいているかもしれないませんが、一応何がどうし
てこうなったのかの解説だけはしておこうと思います。

ノンケ君の正気度が急に0になったのは、『トラウマ』と呼ばれる初
見殺しイベントのせいです。

トラウマは数多くいるランダムキャラの中でも数人が持っている
とされており、最低最悪の初見殺しイベントとしても有名です。

まず、キャラがトラウマを持っているかどうかを確認する手段があ
りません。それを知るためには、実際にキャラを使ってみて実際にト
ラウマを発覚させてキャラを発狂させる必要があります。

しかしトラウマは、特定のものにしか反応しないため、多くの場合
トラウマが発覚せずゲームをクリアしてしまうということがほとん
どです。

加えてほぼ隠し要素に等しいため、攻略にも情報がほとんどありま
せん。つまり対策しようと思ってもできないのです。

そして前回の後書きに大胆なメタ発言は作者の特権コピペしてお
いた引用したとは言っていない、トラウマに関する現在分かっている情
報にもある通り、トラウマが発覚したキャラのステータスが高水準
だった場合、最悪他のキャラを錯乱中にムッコロしてしまうことがあ
ります。もちろん錯乱中に操作はできません。

なので初見だったらほぼ詰み、トラウマがあることを知っていたと
しても、発覚した時の対処方がないので、何もやらかさないことを祈
るしかないという史上最悪の地雷イベントとなっております。

今回は運良く、くるみちゃんが早く気絶させてくれたので大事には
至りませんでした。ノンケ君ほどのステータスだったら b a d e n

dの一つ『たったひとりのがつこうぐらし』になることも全然有り得ました。このend名考えた人絶対バー〇ツク好きだろ……。

それではゲーム本編に戻りましょう。ゲームでは、ノンケ君の過去を知った学園生活部メンバーが正気度を減らしているところですよ。

あつ、そうだ(唐突)。

ノンケ君の名字違うことが判明したからノンケじゃないやん!

とお思いかもかもしれませんが、変えるのめんどいのでゲームクリアまでノンケ君でいきます。

バチッ

おや、火の弾ける音を聞いたノンケ君が火から離れて躊躇しましたね。これは、もしかしなくても……? (メニュー画面開く音)

状態異常 『トラウマ：火』

やはりそういうことか(ダディヤナザン)。

トラウマが発覚すると、『トラウマ：〇〇』が状態異常の欄に追加されます。それで操作キャラが何にトラウマを抱えているのかを知ることができません。ノンケ君は火にトラウマを持っているようですね。

この状態異常になると、〇〇の部分に書かれているものやこと、またはそれを連想させるようなものやことを見たり聞いたりしただけで正気度が大幅に下がります。しかもこの減少は、冷静などの正気度減少軽減スキルの効果が無視されます。なので今、割と危ない状況です。

「大丈夫よ」

あ、めぐねえがいい子いい子してくれて多少回復しましたね。ほんとかめぐねえ覚醒させといてよかったわ……。

ですが学園生活部のメンバーは複雑そうな表情でノンケ君を見えていますね。あのリーさんでさえどうしたらいいのか分からない表情をしています。

「と、とりあえず生徒会室に戻らないか? もう昼前だし、皆腹減ってるんじゃないか?」

というわけで、くるみちゃんの提案で生徒会室に戻ることになりました。この感じだと、そのままお昼ごはんになりそうですね。

ん？ ノンケ君がめぐねえに何か言ってますね。

「……え？ 食欲がないの？」

な、なんだってー!!

これ、多分ですが『食欲不振』も患っちゃってますね。その名の通り、自分の意思で食事ができなくなる状態異常ですが、正気度回復の手段がかなり限られてしまっなかなかにヤバいものです。

「それじゃあ、放送室で休む？」

今のところ正気度回復手段がそれくらいしかないシャワーのことを忘れる致命的なガバなので、ここは大人しく従っておきます。こんな状況で風呂なんて入れないですしね。

もちろん移動は倍速です（8・10倍速）。

というわけで放送室にきました。とりあえずノンケ君をオフトゥンに寝かせます。

「それじゃあ、昼ごはんを食べて少し休んだら来るから、それまで休んどいてね」

めぐねえが退室しました。昼ごはんの後に呼びに来るって何が目的で……あ、見回りかあ……。昼は学校の『かれら』も増える時間帯です。めぐねえとくるみちゃんだけじゃちよつときついですからね。

それじゃあ『少し休む』を押しして、すると画面が一瞬ですが暗転するので明るくなるまで待ちます。少しカットです。

にっこにっこにー！（カット）

はい、おはようございます（昼過ぎ）。ノンケ君は寝たままですがそろそろめぐねえが呼びに来る時間ですのでそのままにしています。正気度は……まあまあ回復してますね。

「暁君、起きてるっ？」

めぐねえが呼びに来たので、レバガチャして起こします。

「体調はどう？」

んー特に痛いところかは 아닙니다ね。病気な感じもしないですし。「そう……よかったわ。これから恵飛須沢さんを見回りに行くんだけど、この時間帯が特に多いから、暁君も来れないかなと思っただけど……」

やっぱそうでしたね。ノンケ君は戦闘で正気度がほとんど減らないので、レベルアップのためにも参加しましょう。

「助かるわ。でも、無理はしないでね」

もちろんさあ（ドナルド）！ それでは外に出ましょう。

というわけでくるみちゃんとも合流して今はバリケードの外にいます。バリケードの方にはゆきちゃんやリーさんなどが見送りに来てくれます。やはりと言うべきか、表情は優れてません。

「それじゃ……行ってくる……」

「その……気を付けてね……」

くるみちゃんが出発の合図をし、リーさんに見送りの言葉を貰ったので出発です。

それと結構前に木刀が折れちゃったので、今回は新しい武器を用意しています。

今回使うのは、『鉄パイプ』です。

一階によく落ちている武器ですが、たまに二階や三階にも落ちています。危険地帯に落ちているということもあり、終盤まで使うことができる上に扱いやすい性能をしています。お世話になった方も多いのではないのでしょうか。

欠点をあげるとすれば、スキル『剣術』が反映されないことですかね。その代わりスキル『棒術』は反映されます。それでも強力なことには変わらないので、今回の武器として持つてきました。木刀よりも強いので、よっぽどのことがない限りこれでクリアまで行きたいと思っています。

おや、そんなことを話していたら『かれら』が現れました。早速、鉄パイプの力をご覧になっていただきましょう。

『かれら』が現れた！

ノンケはどうする？

・たたきつける↑

・つきさす

・なぎはらう

・ぼうぎよ

ノンケのたたきつける！

『かれら』を倒した！

ノンケはにげだした！

……ファツ!? どういうこと!?

あ……ありのまま今起こったことを話すぜ！

『おれは『かれら』をいつものようにムツコロしていたと思ったら、いつのまにかノンケ君が逃げていた』

な……何を言っているのか、わからねーと思うが、

おれも、何が起きたのか、わからなかった……

頭がどうにかなりそうだった……

ガバだとかガバだとかガバだとか、そんなチャチなもんじゃあ、断じてねえ

もつと恐ろしいものの片鱗を味わったぜ……

ゲームの方では、ノンケ君が放送室に閉じ籠ってしまっていますね。

いやマジで、どうしたん？

とりあえず正気度がヤバいことは目に見えているので、寝かせましょう。食事ができない分、こうすることでしか正気度を回復できませんので。

今回は『次の日に進む』を押しましょう。おそらくやることもないですし、明日は明後日のあめのひに向けた対策を行わなければならないので、正気度が減った状態だと困ります。

それではかなり早いですが、お休みなさーい！ ちよつと短いので、六日目の昼までやりましょう。もちろん暗転はカットです。

それじゃあ……カットするぜ！（反覆）

はい、おはよーございまーす！ 気持ちのいい朝……ファツ!?

なんで雨が降る必要なんかあるんですか（正論）

あれれ〜？ おつかしいぞ〜？（哀ちゃん）難易度ノーマルだから雨が降るのは7の倍数の日だけなはずなんですけどね〜。こういう時は、メニュー画面を開こう（提案）。

ぽちっとな（メニュー画面開く音）

七日目

天気 雨

正気度 7 / 100 なお五日目の寝る直前には40ぐらいあった
模様

状態異常 『トラウマ：火』 『食欲不振』 『戦闘拒否』

??????????????

(音割れポッター)