

ファイティング・ファンタジーに愛をこめて

# 首吊り丘の 呪い猫

君はキャット・ウォーカー。猫と共に歩く旅人。

「お願いします、娘を救ってください!」

呪われた一族の最後の一人を救うため、君は旅立つ。

目指すは月岩山地の入り口『首吊りの丘』

猫の道を進め。魔法の馬が駆けるより早く。

猫を助けよう。呪いを終わらせるために。

さあ、ページをめくりたまえ。

作：十海

## 君はキャット・ウォーカーだ

君はキャット・ウォーカー、猫と共に歩く者。君はキャット・ウォーカー。猫と歩む遠（とお）の旅人。占い札の「旅人」は犬を連れているが、君の道連れは猫。常に猫なのだ。

基準は割とふんわりしている。「動物の友」と呼ばれる人間の中でも、特に猫との縁が深い者をそう呼ぶらしい。君は猫の言わんとすることが何となくわかるし、猫がしてほしいことがわかる。歩いていると、いつもどこからともなく猫が寄ってくる。君は現在、一匹の猫を相棒に旅をしている。時には姿が見えなくなることもあるが、必ず戻ってくる。毛色はつやつやしたこげ茶色で、暗がりでは黒猫に見える。しっぽは長く、瞳の色は金色だ。相棒猫以外も、ほ

とんどの猫は君が近づいても決して逃げない。君は猫と同じくらい夜目がきく。暗い夜でも明かりを必要としない。まして月夜ともなれば、ほぼ昼間と変わらない。

それだけではない。

君は、猫だけが知っている秘密の道を見分けることができる。

『猫の道』。

猫たちの使う特別な道。

普通に旅するよりもずっと早く、遠くまで移動できる。それこそ、魔法の馬が駆けるよりも早く。君は望みさえすれば、いつでも『猫の道』を通して旅することができるのだ。どうしてこうなのか、はっきりとはわからない。そういう風に生まれついた、としか言い様がない。時に

はその生まれつきの才能をたよりに、相談を受けることがある。

「お願いします、キャット・ウォーカー。あなたの助けが必要なのです」

## ルールの説明

このミニゲームブック「首吊り丘の呪い猫」は、ファイティング・ファンタジーのルールを使用する。以下に簡略化したルールを掲載するが、より詳しく世界の空気を味わいたい場合は「火吹き山の魔法使い」等のゲームブックを参考にしてください。

遊ぶのに必要なのは、サイコロ二つと冒険を記録するための筆記用具だ。これらはスマホやパソコンのアプリを使っても良い。

### 《冒険の記録》

まず最初に、冒険に必要な数値や所持品などを記録する紙を準備する。スマホやパソコンのメモアプリを使ってもよい。これらを全てをひっくるめて【冒険の記録】と呼ぶ。

### 《能力値について》

君の分身である冒険者はどんな力を持っているのだろうか？ ゲームブック内で表現するために、三つの能力値を決める。

〈技術点〉………… サイコロを一個振り、出目に6を加える。これを原技術点として記録する。

〈体力点〉………… サイコロを二個振り、出目に12を加える。これを原体力点として記録する。

〈運点〉………… サイコロを一個振り、出目に6を加える。これを原運点として記録する。

〈技術点〉は剣の腕前、腕力の強さ、どれだけ注意深いかを表す。0になると死亡する。

〈体力点〉はどれだけ打たれ強いかわを表す。

0になると死亡する。

〈運点〉は生まれつきの運の良さだ。

この三つの数値は冒険中に増えたり減ったりするが、原技術点、原体力点、原運点は変わらない。文中では「点」を省略して「技術」「体力」「運」と表記されるときもある。特別な指示が無い限り、原点を越えることは無い。たとえば「運点を1加える」と書かれていた場合、原運点=現運点なら変化は無い。それぞれ原点と、変化し続ける現点を分けて記入するとよいだろう。

記入例：原体力点=20 / 現体力点=20 →  
18 → 16 ……

### 《持ち物について》

以下の持ち物を【冒険の記録】に記入せよ。

君は旅する者の必需品として剣と背負い袋（バックパック）、様々な用途に使える木製の旅人の杖（ウォーカーズステッキ）、マントと丈夫な革の上着、履き慣れたブーツを持っている。

それから火口箱とナイフ、食料四回分。食料は戦闘中以外、いつでも食べることができる。一個消費すると体力点4を回復する。1回の食事ととれる食料は一個だけだ。なお原体力点を越えることはない。さらに所持金として金貨5枚を持っている。冒険中に食料やアイテム、金貨を入手したら忘れずに記入していこう。

品物の他にも、君は様々な情報を手に入れるチャンスがある。その時は忘れずに記録しておこう。



(Miq)

### 《戦闘について》

冒険中に君は様々な敵と戦う。そのための手順は以下の通りだ。

- 1 敵の分のサイコロ二個を振って出目を敵の技術点と合計する。これが敵の「攻撃力」となる。
- 2 君の分のサイコロ二個を振って出目を君の技術点と合計する。これが君の「攻撃力」となる。
- 3 君と敵の「攻撃力」を比較する。  
君が上なら君の勝ちだ。敵の体力点を2減らす。敵が上なら君の負けだ。君の体力点を2減らす。同じなら引き分けだ。1に戻る。
- 4 体力の変化を記入する。以後、1～3の手順を繰り返し、どちらかの体力が0になるまで戦う。

体力が0になったら、それは死を意味する。

### 《運試しについて》

君の旅するファンタジーの世界では、運は戦闘や冒険に影響を及ぼす力がある。冒険中に「運試しをせよ」と指示された場合、以下の手順で運試しを行う。

- 1 サイコロ二個をふり、出目を現時点の運点と比べる。
- 2 低いか同じなら「吉」だ。
- 3 大きい場合は「凶」だ。

吉と凶、いずれの場合も運点を1減らす。結果については文中の指示に従え。

### 《戦闘中の運試しについて》

君は望むのなら戦闘中に運試しを行い、戦況を有利に運ぶことができる。君が勝った場合、運試しで「吉」と出ればさらに追加で敵の体力を1減らすことができる。「凶」と出た場合は

2点だったはずのダメージが1に減ってしまう。君が負けた場合、運試しで「吉」と出れば敵から受けるダメージを1減らすことができる。

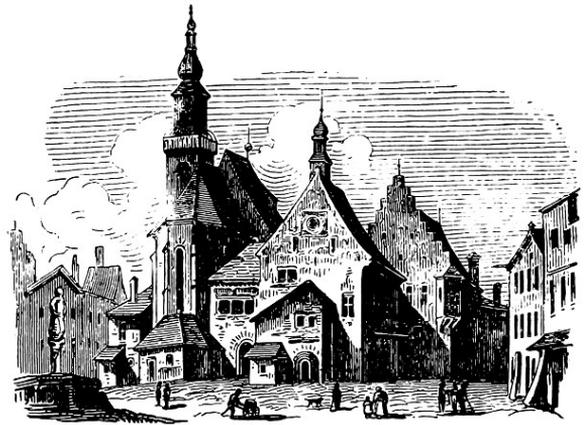
「凶」と出たらさらに追加で1ダメージ食らう。いずれの場合も運点を1減らすのをお忘れなく。

### 《逃亡》

君は望むのなら、戦闘から逃亡することができる。ただし文中に「逃亡できない」と書かれている時は逃げられない。逃亡する場合は、無防備な背中に一撃食らって体力点を2、減らす。この負傷を軽減するために《戦闘中の運試し》を行うこともできる。

以上で冒険の準備は完了だ。

それではページをめくりたまえ。



(中世素材)

## 旅のはじまり

どんよりたちこめる雲は鉛色。太陽は見えないが、じきに日が落ちる。髪の毛の先がじっとりと湿気を帯びる。相棒猫が足を止め、見上げてくる。

「にゃーっ」

君はうなずき、周囲を見回す。

ここはチャリス。ナマズ川の上流、シルバー川のほとりに建つ大きな町だ。にごったものと澄んだもの、きれいなものとそうでないもの、全てがほどよく混ざった場所。ほどほどに秩序があって、ほどほどに治安が悪い。今いるのは商業地区の裏通り。まがりくねった道にそって、ごちゃっと小さな家がひしめく一角だ。建物と建物の間がせまく、いい感じに軒先が重なっている。君と相棒猫は足早にその下に駆け込んだ。直後にぽつりと最初の雨粒が落ちる。

ぽつ、ぽつ、ぽつ……ざーっ。夕暮れの雨は冷たく、風は寒い。相棒猫は君のマントの内側に潜り込み、丸くなったのどを鳴らす。あったかい。

「こりゃ驚いた！」

ふりしきる雨の中、男が一人、君を見ている。髪は白髪交じりの灰色、瞳は晴れた空の色。

「あなたは、キャット・ウォーカーなんですね！」

君はうなずく。マントの合わせ目からにゅっと相棒猫が顔を出す。

「お願いしますキャット・ウォーカー。あなたの助けが必要なんです」

男はハンス・ナヴェールと名乗った。

「まずは私の家へ」

ごちゃっと建ち並ぶ家の一軒に案内される。乾いていて、あたたかい。狭いものの、しっかりした作りで手入れも掃除も行き届いている。暖炉では静かに火が燃えている。猫はマントから飛び出して火の前にはづくまり、毛づくろいをはじめ。

「どうぞ」

濡れた服を乾かしていると、少女が熱いお茶をいれてくれた。ハンスと同じ空色の瞳。やわらかな砂色の髪を赤い組みひもで結っている。履いている靴も赤。おそろいだ。

「娘のシーマです。私に残されたたった一人の家族」

君は思い出す。赤は魔除けの色だったな、と。

「この子を救ってください」

ハンスは語る。ナヴェール一族は呪われている。

「全ては三代前の当主、大ナヴェールの悪行の報いなのです」

かつてナヴェール家はチャリスでも一、二を争う豪商だった。四代前のナヴェール家には二人の息子がいた。兄は大ナヴェール、弟は小ナヴェールと呼ばれた。父親が死に、家を継ぐと兄は弟を追い出し、家と財産を独り占めした。無一文で放り出された弟は、五年後に戻ってきた。船いっぱい財宝と、美しい妻と共に。妻は八幡国の生まれで名をスズ。黒い猫を飼っていた。小ナヴェールは優れた商人だった。持ち帰った財宝を元手に商売を始め、大金持ちに。シルバー川の上流に美しい屋敷を建てた。一方で大ナヴェールは父の遺産を食いつぶして破産寸前。大ナヴェールは嫉妬した。兄より優れた弟に！ 美しい妻をめとった弟に！ 彼は弟を食事に招き、杯に毒を盛った。そしてスズを己が物にすべく、小ナヴェールの屋敷を急襲した。「大ナヴェールが踏み込んだ時、スズは自ら命を絶っていました。銀のかんざしでのどを突いて……流れる血を、黒猫が舐めていたそうです」

以来、ナヴェールの血筋は呪われた。大ナヴェールは弟の屋敷を乗っ取り、我が物にして好き放題、悪行の限りをつくした。だがある夜、彼は幸福の絶頂で命を奪われた。全身を鋭い爪と牙で引き裂かれて。死の直前、狂ったように叫んでいたという。

「ああ猫が！ 猫が！」

呪いはこれだけに終わらない。家は没落し、

大ナヴェールの血を引く者は一人残らず不可解な死を遂げた。

「ああ猫が！ 猫が！」

死に際に叫び、目に見えぬ何者かに一撃でのどを引き裂かれて息絶える。

「私は、妻と結婚するのと引きかえに家名を継ぎました。義父は異様に恐れていたのです。ナヴェールの血筋が絶えるのを……」

それさえも呪いの一部だったのかもしれない。ハンスの妻、シーマの母も命を奪われた。

「ああ猫が、猫がと叫んだ直後に、のどを……」

ハンスはうつむき、唇を噛む。肩が震える。

「私にはもう、シーマしか残されていないのです」

ハンスは銀のかんざしを君に手渡した。一見無地に見える表面は、光にかざすと細かな模様が浮かぶ。花、月、星、鳥、そして猫。見事な細工だ。

「お願いします、キャット・ウォーカー。このかんざしは、大ナヴェールが小ナヴェールから奪った財産の最後の一つ。これを呪い猫に返してください。そして、頼んでほしいのです。呪いを解いてくれと！」

その時。突風が外から吹きこみ、暖炉の火が消える。

「恨みは消えぬ！」

雷鳴がとどろき、部屋の中が青白い光に照らされる。

「呪いからは逃れられぬぞ」

シーマが立っている。目をららんと金色に光らせて。瞳が縦に割れ裂ける。魔除けの赤い紐がはらりとほどけ落ち、髪が広がる。足下から伸びる影は、猫だ。巨大な猫。

「この娘は、ナヴェール家の最後の一人。命はとらぬ。だがこの体、我が器としてもらい受ける」

「そんな！」

ハンスが悲痛な声をあげる。

「お願いします、娘をお許してください。呪いは私

が引き受けます！」

「あわれな男よ。お主はナヴェールの血を引いてはおらぬ。お主に恨みは無い」

君はハンスをかばい、進み出る。シーマの、いや呪い猫の目がひた、と君を見すえる。

「ほう、お主はキャット・ウォーカーか。ならば交渉の機会を与えよう」

耳まで裂けた口がにたりと笑う。尖った歯の間で、赤い舌がひらめく。

「全ては猫の会議により決しよう。首吊り丘の頂上で待っているぞ。かつての我が主の住まい、大ナヴェールに奪われし屋敷の裏にそびえる丘だ」

呪い猫は北東の方角を指さした。

「今宵、月が天の頂に達するまでに来い。道中で猫に出会うであろう。お主の味方になるか、我の味方になるかはお主の行動次第だ。呪いが終わるか否か、どちらが多くの猫を味方にするかで決まるのだ！」

一声みやおう、と鳴くと、シーマの姿はかき消えた。後には、彼女が髪に結んでいた赤い組みひもが落ちている。相棒猫がひもをかぎ、にゃーつと鳴いた。拾い上げ、大事にしまおう。

「お願いします、キャット・ウォーカー。娘を……シーマを救ってください！」

血筋の呪いに囚われた娘。嘆き悲しむ父親。助けられるのは、君だけだ。

**さあ、ページをめくりたまえ。**

**1**へ進む。



(Pixabay)

1

雨があがった。

東の地平にひっそりと、白くまあるい月が顔を出す。あれが天の頂に到達するまでに、約束の場所まで行かねばならない。首吊り丘のてっぺんに。持ち物に【銀のかんざし】と【赤い組みひも】を記録せよ。ハンスから預かった地図を広げる。目的地には印をつけた。見失わないように、はっきりと。

ナヴェール家の屋敷はシルバー川のほとり、月岩山地の入り口にある。小ナヴェールから奪い取り、大ナヴェールとその一族が住んでいた。今は無人の廃虚だ。

君は『猫の道』を歩き出す。町の明かり、人の気配が背後に流れ去る。夜の旅は危険だ。だが何者も君たちをはばむことはできない。『猫の道』を通っているから。自分から近づかない限り、君と相棒猫は安全だ。チャリスを出て、川沿いに移動する。魔法の馬が走るより早く。

どれほど歩いただろう。行く手に明かりが見えてくる。だれかが火をたいているのだ。相棒猫がぴんっと耳を立て、ひげを前に倒す。何かがある、いる。

⇒156へ。

2

君はキャラバンに別れを告げ、先に進む。

⇒136へ進め。

3

もし、まだならば質問をしてもいい。

⇒103へ。

望むなら食事をすることもできる。

⇒6へ。

野営地を立ち去るなら

⇒2へ。

4

君は光る物をあきらめ、立ち去った。

⇒115へ。

5

君はなす術もなく見送るしかなかった。シーマに取り憑いた呪い猫は姿を消す。ナヴェール家の呪いは、最悪の形で成就した。チャリスで待つ父親に、何と伝えればいだろう。重たい足を引きずり、君は丘を下りる。いつか、どこかで、猫の目をした少女の話を耳にすることがあるかもしれない。

君の冒険は終わった。

6

「お代をいただけるなら、あったかい食事をお出しするよ。金貨2枚だ。自分の分を食べるのなら、お茶ぐらいはお出ししよう」

君は自分の食料を食べてもいいし、ここで代金を払って食事をしてもいい。

自分の食料を食べるなら ⇒100へ。

金を払って食事をするなら ⇒153へ。

食べるのをやめるなら ⇒46へ。

7

母猫と二匹の子猫たちは、君の与えた食べ物を食べて元気を取り戻す。まにあってよかった。【味方猫】に1加えよ。また、運点1を獲得する。三毛の子猫はとても人なつっこい。君に甘えて、足から背中、肩へとよじのぼり、とうとう頭の上に乗った。

「にーっ。にーっ！」

とくいげに鳴いている。本当に、人なつっこい子だ。しかし、君たちにはやるべきことがある。三毛の子猫を母猫に返し、部屋を出る。

⇒35へ進め。



(Pixabay)

8

サメはぶくぶくと床に沈む。そして床はただの床に戻った。こんな場所に長居は無用だ。部屋を出よう。

北に進むなら ⇒4 1へ。

南に引き返すなら ⇒5 3へ。

まだなら西側の扉に入ってもいい ⇒5 1へ。

9

【呪い猫】

元はごく普通の猫だった。自由を愛し、二本足で歩く友を愛し、食事と快適な寝床を愛する普通の猫。死に際の人間の血をなめて、その恨みと呪いを飲み込んで妖力を得た。鋭い爪と牙で獲物を切り刻み、切り裂かれた獲物が死を望んでも聞き入れず執拗にもてあそぶ。のみならず人間に取り憑く、死体を操る等の妖しい技を使う。

しかし本来は猫だ。飲み込んだ恨みと陰我に猫自身も縛られ、苦しんでいる。それでも愛した友のために、呪いを飲む猫がいる。『化け猫』とも呼ばれる。高僧の法力に弱く、その力を込めた聖具や経文で弱体化する。

読み終わったら⇒1 4 1へ戻ろう

10

あいにくとスナッパー魚は固くて、臭くて、骨だらけで食用には向かない。猫も食べない。泥の中から、光る物を杖の先端で注意深く掘り出す。

あった。小さなカギだ。持ち手の部分に美しく繊細な翼の装飾がほどこされ、『3 0』と刻まれている。この先、何かの役に立つかもしれない。望むのなら、カギを持ち物に加えてよい。運点に1加え、⇒2 4へ進め

11

君はこの旅で出会った全ての猫を助けた。素晴らしい！ 原運点に1を加えよ。助けられた猫たちがのどを鳴らしてすりよる。天上の音楽。あたたかい。ふわふわしている。君の心を静かな喜びが満たす。 ⇒3 1へ。

12

川に入って助けるなら ⇒1 1 7へ。

何か使えそうな物を探すのなら ⇒6 7へ。

魚とりの網を持っているなら、それを使ってもいい ⇒1 4 2へ。

13

チャリスに住む学者の記した地方史だ。語り口は飄々としてどこか皮肉めいている。権力者や金持ちに対するごますりは一切無い。本の装丁は実用一点張り、おかげでとても保存状態が良い。

【首吊り丘の伝承】

ナヴェール家の当主、世に大ナヴェールとして知られる男は、救いがたい外道であった。アランシアにおいて略奪と悪巧みは日常茶飯事であったが、その中でも彼のこじらせぶりは群を抜いている。彼が誅するのは常に己より弱い者であり、親しき者であり、幸せに生きる者であった。標的を葬る前にまずは家族をなぶり、いたぶり、苦しむ姿を存分に見せつけるのを好んだ。自分より苦しむ者がいることが、大ナヴェールにとってのこの上ない喜びだったのだ。

しかしながら、卑劣なる大ナヴェールが用いたのは刃物ではなかった。金。全て金だ。役人に金を渡して買収し、自らの狙う商売敵を次々と無実の罪に陥れ、処刑したのだ。あまつさえ処刑場として己の地所を提供し、絞首台をも寄付した。大ナヴェールの屋敷の裏にそびえたつ丘がそこである。本来は美しい散歩道として作られたはずの小道は、罪無き人を引き立てる死の道と化した。犠牲者が吊るし首に処される様

を、大ナヴェールは屋敷の中でもっとも見晴らしのよいテラスから見物していた。まことに悪趣味中の悪趣味。下劣中の下劣。自ら武器をとって敵を殺すことのできない男は、こうして暗く陰惨な悦びを満たしていたのだ。無辜の死体は葬ることすら許されず、吊るされたままカラスや野犬のエサにされた。刑場であり、晒し場であり、墓とも呼べぬ不浄の丘はいつしか『首吊り丘』と呼ばれるに至った。

しかしながら丘の頂上に大ナヴェール自身が吊るされることは（当時チャリスとその近辺に住む人々が強く強く望んだであろうが）遂になかった。彼は自宅で不可解な死を遂げたのだ。全身を鋭い爪と牙でずたずたに引き裂かれて。いかなる獣によるものか、全ての傷は巧みに急所を外れ、痛みを感じる場所を執拗に狙っていたという。死ねるまでにかなり時間がかかったであろうが、その程度では到底、大ナヴェールの罪につり合うものではない。

他の本を読みたいなら ⇒ **125**へ

図書室を出るなら ⇒ **130**へ

#### 14

君の冒険は終わった。

不屈の精神で再び挑むのなら、いくつかの選択肢がある。一つは所持品はそのまま、体力点全回復の状態です。直前の戦闘からやり直す。二つめは、能力値はそのまま、全て回復した状態で1まで戻ってやり直す。この選択肢を選んだ場合は所持品は全てリセットされる。消費された食料と金貨も元に戻る。三つ目は、新しく能力値を決め直して1からやり直す。

どの方法を選ぶのも君の自由だ。君の新たな旅路にシンドラがほほ笑みますように。

#### 15

「はい、チエルヴィーです。わたしをご存知なのですか？」

君はチエルヴィーを知っている訳を話した。

「そうだったのですか！ ここでこうして助けをいただいたのも、きっと何かの縁です。シンドラのお導きにちがひありません」 ⇒ **20**へ。

#### 16

たき火に近づくと、声をかけられる。

「チエルヴィーかい？」

たき火の前にだれかが座っている。少しかすれたおだやかな声。女性のようだ。

「おやこんばんは、キャット・ウォーカー。よい月夜だね。何かご用かい？」

ミルクのように白い髪、日に焼けた肌。火にかけた鍋をゆっくりとかき回す手には、何本もの細い腕輪が巻かれている。ゆらめく炎に照らされた顔だちは、若い女のようにも、落ち着いた年配の女性にも見える。

質問をするなら ⇒ **103**へ。

買い物をするなら ⇒ **151**へ。

食事をするなら ⇒ **6**へ。

立ち去るなら ⇒ **2**へ。

#### 17

木でできた扉の前にいる。扉には「獅子」が彫られている。しなやかにして剛健、堂々たる風貌。この扉一枚だけで素晴らしい芸術だ。相棒がピンと耳を立て、扉の表面をひっかいた。中から猫の悲鳴が聞こえる。

『出シテ！ ココカラ、出シテ！』

中に入るなら ⇒ **58**へ。

もう一つの扉に向かうなら ⇒ **36**へ。

廊下を北に進むなら ⇒ **29**へ。

既にこの部屋に入ったことがあるなら

⇒ **69**へ。

#### 18

君は先に進んだ。助けを求める猫の声が遠ざかる。相棒が耳を伏せ、低い声で何やらつぶやいた。 ⇒ **97**へ進め。

19

木珠のプレスレットが輝く。力がみなぎる。君の一撃を受けて、腐肉虫は消失した。  
⇒91へ。

20

何故、一人でこんな所にいるのか。たずねると、チェルヴィーは答える。  
「わたし、チャリスに向かうキャラバンと一緒に旅してまして。川沿いにずっと北東から南西へ。この辺りを通りかかった時、風にのってかぐわしい香りが流れてきたのです。いてもたってもいられず、野営地を抜け出しました。においをたどって川をさかのぼると、こんなに！マーシュマロウが生えているではありませんか！こんな見事な群生地、めったにあるものではありません」

まるで小鳥がさえずるような声だ。不思議とうるさくは感じない。

「このマーシュマロウは、根っこも葉っぱも花も使えるすばらしい薬草なのです。お茶にして飲めばのどの痛みをやわらげ、せきを静めてくれます。塗り薬にすればやけどに炎症、怪我にも効きます。花はおいしいサラダに。若い葉はピロードのように柔らかく、栄養があってスーブの具材に最適なのです。夢中になって集めていたら、あの恐ろしい壘大バエが！」

チェルヴィーはかたかたと震える。よほど怖かったのだろう。相棒猫がすりより、のどを鳴らす。

「あなたが助けてくださらなければ、今ごろ食べられて骨も残っていなかったでしょう。ああ、かわいそうなチェルヴィー！」

両手で相棒猫を抱きあげて、ふわふわした毛並みに顔をうずめている。見守っていると、やがて震えがおさまった。

「本当に、ありがとうございます。感謝の印に、これを」

チェルヴィーは、磨かれた木のビーズを連ねたプレスレットをくれる。

「わたしには大きすぎるのです。でもあなたには、ほら、ぴったり！」

ほのかによい香りがする。忘れないよう【木珠のプレスレット】を持ち物に加えよう。

「このマーシュマロウの根っこもお持ちください。きっとあなたの旅を助けてくれます。生のままでも、こうやって……」

小さな手で根っこを折ってこすり合わせ、出てきた汁を君の傷口に塗る。痛みが消える。体力点に2加えよ。さらに技術点が1回復する。

「このように使います」

今使った分とは別に、マーシュマロウの根っこを一個もらう。これは一回分の薬として使用する。使用すると、今のように即座に体力点を2点、技術点を1点回復する。持ち物に記入しておこう。 ⇒82へ進め。

21

西へ向かう廊下は突き当たりで直角に北に曲がる。曲がった直後、静けさが破られる。背後で天井が崩れた。太い梁と瓦礫で完全に廊下が塞がれた。これでもう、玄関ホールに引き返すことはできない。先に進もう。 ⇒53へ。

22

「若い娘を見たよ。髪をふり乱し、目をらんらんと光らせてものすごい早さで走っていた。西から東へ、川上に向かってね。靴を片方落としていったよ、そら、これだ」

シーマの履いていた靴だ。赤い靴を一個、手に入れる。持ち物に加えよ。この先、もう片方が見つかるかも知れない。

他に聞きたいことがあるなら

⇒103に戻る。

買い物か食事をしたいなら ⇒77へ。

野営地を立ち去るなら ⇒2へ。

**23**

君はカづくで鳥カゴをぶっ壊した。折れた針金で怪我をする。体力点を1減らせ。この痛みを記録せよ。【冒険の記録】に『怪我をして猫を助けた』と書いておこう。 ⇒**60**へ。

**24**

行く手に明かりが見えてきた。 ⇒**42**へ。

**25**

あらかじめこの番号を記録しておこう。

カギには二桁の数字が刻まれている。その数字をこのパラグラフに加えた番号に移動せよ。関係のない文章だったらカギは合わない。

**123**に戻り他の方法を探せ。

**26**

剣を抜いて走り寄る。大バエは女の子を放り出し、君に襲いかかる。女の子が叫ぶ。

「気をつけて、大きな人！ そいつは蛭大バエです。さわるとビリっとします！」

蛭大バエは並大バエに比べれば小さい。君を空中に持ち上げる力はないが、光る尻に強力な生体電気を帯びている。

**蛭大バエ** 技術点5 体力点5

君の攻撃が蛭大バエに命中したら、サイコロを一個振ること。結果が偶数なら、大バエの体から電気が放たれる。君の体力点から2、減らせ。君は剣の代わりに旅人の杖で戦うこともできる。その場合、一回の攻撃につき敵に与えるダメージは1点になる（攻撃中の運試しで吉が出れば2点、もし凶が出れば1点だ）。その代わりに大バエの電気によるダメージは受けない。さあ、決着をつけよう。

勝ったら ⇒**112**へ。

負けたら ⇒**14**へ。

逃亡するなら ⇒**149**へ。

**27**

「わたしはチェルヴァー族のチェルヴィーと申します。あっ、このチェルヴィーというのは、以前お仕えた方からいただいた名前なんです。本名は長くて発音しづらいので、あなたもチェルヴィーとお呼びください」 ⇒**20**へ。

**28**

脇道に入る。ここは土がむき出しになっていて、足下がねばつく。いやなにおいだ。相棒猫が鼻にしわをよせている。

その時だ。ぼこっと土が盛り上がる。ねっとりした土をかきわけ、朽ちた死体が飛び出した。首から縄の切れ端がぶら下がり、顔も手足も胸も腹も、獣や鳥に食い荒らされてぼろぼろだ。目玉は無く、眼窩はからっぽ。それでも君がどこにいるかわかっている。この世のことわりから外れた動く死体、ゾンビだ。うめき声をあげ、腕を振り回して襲ってくる。戦え。

**ゾンビ** 技術点6 体力点6

勝ったら ⇒**88**へ。

負けたら ⇒**14**へ。

逃げるなら ⇒**54**へ。

**29**

南北に続く長い廊下の途中にいる。西と東に扉がある。

西の扉に向かうなら ⇒**51**へ。

東の扉に向かうなら ⇒**72**へ。

北に進むなら ⇒**41**へ。

南に引き返すなら ⇒**53**へ。



(Pixabay)

**30**

残念ながら使えそうな物は見つからない。  
君は魚とりの網を持っているだろうか？

持っているなら ⇒142へ。

持っていないのなら、川に入って助けるしかない ⇒117へ。

あきらめて立ち去るのなら ⇒147へ。

**31**

「お主の勝ちだ、キャット・ウォーカー」

シーマから黒い猫が分離する。崩れ落ちる娘を君は急いで抱きとめる。影が、元に戻っていた。彼女本来の影に。君は、シーマをやわらかな草地に横たえた。 ⇒61へ。

**32**

水が泡立ち、何かが飛び出す！ くわっと開いた口にぎっしり並んだ鋭い牙。スナッパー（噛みつき）魚だ！

運試しをせよ。吉なら最初の一撃をかわせる。凶なら大きな口でぱっくりと噛みつかれる。神経に衝撃が走り、体力点3、技術点1が失われる。最初の一撃を食らわせた後、物騒な魚はぐるぐるとにごった水の中を泳ぎ回っている。光る物が何なのか、確かめるにはこいつを倒すしかない。

**スナッパー魚** 技術点6 体力点2

スナッパー魚は水から離れられない。よって、今回は「立ち去る」を選んでも背後からの一撃を受ける必要は無い。

勝ったら ⇒10へ。

負けたら ⇒14へ。

あきらめて立ち去るなら ⇒4へ。

**33**

剣で切りかかるなら ⇒26へ。

投げナイフを持っているなら使ってもいい。  
⇒76へ進め。

**34**

この壁には何もかかっていない。室内の他の壁と異なり、素人が塗ったような雑な仕上がりだ。ちょうど人の目の高さにひび割れがある。吸い寄せられるように手を伸ばしたその時だ。壁が崩れる。ぼろぼろと、ぼろぼろと、まるで水をかけた土くれのように崩れ落ち、中から絵が出てきた。繊細な筆遣い、やさしい色合い。不思議だ。こんな場所にあったとは思えないほど保存状態がいい。ゆったりした異国の衣装に身を包んだ女性が描かれている。

ほっそりした手、黒く長いつややかな髪。アーモンド型の目は美しい琥珀色。長イスに腰掛け、黒猫を抱いてほほ笑んでいる。黒髪を飾るかんざしに見覚えがある。君の持っている銀のかんざしと同じものだ。彼女は、スズだ。遠く海を越えて八幡国からやってきた、小ナヴェールの花嫁。そして、大ナヴェールに幸せと命を奪われた女性。君は……

彼女のために祈る ⇒48へ。

何もせずただ見ている ⇒135へ。

**35**

南北に走る長い廊下の北端にいる。北は壁で行き止まり。西側に扉がある。東側はかつては扉があったようだが、今は外れてアーチ型の開口部になっている。そこから外の風が吹きこんでくる。

西側の扉に行くなら ⇒107へ。

東側の開口部に行くなら ⇒83へ。

南に戻るなら ⇒41へ。

36

がっしりした木の扉の前にいる。扉には「竜」のレリーフが彫られている。シンプルにして躍動的、今にも動き出しそうな木彫りの竜。この扉一枚だけでも一級の芸術品だ。

中に入るなら ⇒128へ。

もう一つの扉に向かうなら ⇒17へ。

廊下を北に進むのなら ⇒29へ。

37

「あたしたちは根無し草。流浪の民さ。あっちの村やこっちの町を旅して回ってる。仲間の顔ぶれは寄せ集め、気が向いたらふらっと入ってすっと抜ける。この腕輪のビーズみたいなもんさ」

女は手首をかかげる。木や金属、石にガラスに骨、貝殻も混じっている。材質も大きさもまちまちのビーズが触れ合い、しゃらしゃらとせせらぎに似た音を奏でる。

「時には行商人、時には祭りの旅芸人、あるいは流しの占い師だったり、菓草売りだったり。お前さまも、どこかであたしらのお仲間に出ているかもしれないよ？ それぐらい、あちらこちらにまぎれこんでいるのさ」

他に聞きたいことがあるなら ⇒103に戻る。

買い物か食事をしたいなら ⇒77へ。

野営地を立ち去るなら ⇒2へ。



38

君の助けた親子猫の子猫たちが、ぴゃーぴゃーと声を張り上げる。そう、一匹は三毛猫だ。君になついで頭によじのぼった子だ。小さい口を開けて、大人の猫たちに必死に訴えている。本来は幼い子猫に投票権は無い。だが、もしかし

たら大人の猫たちは心を動かすかもしれない。運試しをせよ。

吉なら ⇒104へ。

凶なら ⇒59へ。

39

棚と棚の間隔はあまりにもせまく、動き回るうちに君はうっかり棚にぶつかってしまう。運試しをせよ。

吉ならば無事に部屋を出られる。 ⇒91へ。

凶ならばビンの一つを落としてしまう。

⇒70へ。

40

君は助けを求める猫に背を向けて部屋を出る。 ⇒35へ進め。

41

南北に続く長い廊下の途中にいる。

北から外の風が吹いてくる。

西と東に扉がある。

西側の扉に入るなら ⇒68へ。

東側の扉に入るなら ⇒65へ。

北に進むなら ⇒35へ。

南に引き返すなら ⇒29へ。

42

大きなたき火が燃えている。

料理のにおいが漂ってくる。

空き地に数台の馬車が停められ、何人もの人が動き回っている。

どうやら、野営地のようだ。

通り過ぎるなら ⇒63へ。

野営地に入るなら ⇒16へ。

### 4 3

君は川に落ちた猫を救出した。ぐっしょり濡れて震えている。君も寒い。火をたいてあったまろう。濡れた猫はたき火のそばにうずくまり、毛づくろいを始める。相棒猫も手伝っている。君も体をあたため、服を乾かす。

【味方猫】に1加えよ。また、運点1を獲得する。望むのならここで食事をしていい。薬草があるなら使ってもいい。⇒79へ。

### 4 4

この本は、大ナヴェールの息子の一人が書き残した手記だ。子孫を案じ、未来への警告として記したようだ。

#### 【ナヴェール家の呪い】

子孫たちよ、ここに我が父大ナヴェールの悪行を記す。我らの血筋に取り憑いた、無慈悲な呪いの起源と真実を可能な限り伝えよう。願わくば私の書き残した知識がいつの日か、呪いを解く糸口とならんことを。

かつてナヴェール家はチャリスでも一、二を争う豪商だった。我が祖父には二人の息子がいた。兄は大ナヴェール、弟は小ナヴェールと呼ばれた。病の床で我が祖父は息子たちに言い残した。

「二人で富を分けろ。助け合え」

だが父親が死に、家を継ぐやいなや兄は弟を追い出し、家と財産を独り占めした。無一文で放り出された弟は姿を消し……五年後に戻ってきた。遠く、遠く、チャリスを離れアランシアを離れ、暗黒大陸クールまで旅をして、船いっぱい財宝と美しい妻と共に。妻は八幡国の生まれで名をスズ。黒い猫を飼っていた。小ナヴェールは優れた商人だった。持ち帰った財宝を元手に商売を始め、大金持ちに。一方で大ナヴェールは、遊蕩の果てに父の遺産を食いつぶして破産寸前。小ナヴェールは為したる財をつぎ込んで、月岩山地の入り口に瀟洒（しょうしゃ）な屋敷を建てた。全ては愛する妻のために。遠

い異国からアランシアまでついてきてくれた愛しい人に捧げたのだ。大ナヴェールは嫉妬した。兄より優れた弟に！ 美しい妻をめとった弟に！大ナヴェールの中に、どす黒い感情がうずまいた。

己の父を何故かように悪し様に書くか、疑問に思うだろう。だが息子なればこそ、父親の本質を知っているのだ。

我が祖父の命日。死者に敬意を払い在りし日を偲ぶべき日に、おぞましき企てが実行された。吐き気をもよおす悪意を押し隠し、大ナヴェールは弟を家に招待した。

「父さんのために仲直りしたいのだ。お前も生まれた家がなつかしかろう？」

生まれ育った家への思慕が。亡き父への愛情が小ナヴェールの判断を鈍らせた。兄の邪念を見抜けなかった。仲直りの杯に、大ナヴェールは毒を仕込んだ。息絶えた弟が冷たくなるより早く、雇ったならず者を率いて小ナヴェールの屋敷を急襲した。一味が踏み込んだ時、スズは自害して果てていた。故郷よりたずさえた、銀のかんざしでのどを突いて。流れる血を、黒猫がなめていた。舌打ちして亡骸に近づく大ナヴェールをにらみつけ、猫は人の言葉で告げた。

「この恨み、決して忘れぬ。ナヴェールの血筋が絶えるまで、呪ってやる」

大ナヴェールは鼻で笑った。ちっぽけな猫に何ができるかと。猫はあざ笑う男に背を向けて、一声鳴いて姿を消す。大ナヴェールは弟の屋敷を奪い、主として居座った。

我が父は小心者であった。常に脅えていた。猫の気配に。夜の闇に。卑劣なる者は弱者をいたぶり、かろうじて己が自尊心を保つ。我が父大ナヴェールは恐怖を押し隠し、悪行の限りを尽くした。罪無き人に濡れ衣を着せては処刑し、その財を奪って肥え太った。もし彼らの墓が建てられていたなら、首吊り丘は墓石で埋め尽くされたであろう。しかし、ついに犯した罪が追いつく時が来た。息子の……我が兄の婚礼の夜。人生における幸福の絶頂の夜、我が父大

ナヴェールは晴れ着を己が血で染めて死んだ。全身を鋭い爪と牙で引き裂かれて。死の直前、叫んだという。

「ああ猫が！ 猫が！」

その死に顔は一目では彼と見分けがつかぬほど切り裂かれ、恐怖に歪んでいた。呪いはこれだけに終わらなかった。新しき当主を迎えても、猫の呪いは暗き影を落とす。家は没落し、財産はことごとく人手に渡った。のみならず、我が兄弟は次々と不可解な死を遂げている。

「ああ猫が！ 猫が！」

叫び、脅え、全身ずたずたに引き裂かれて息絶えるのだ。恐怖に顔を歪め、血まみれになって。どのように守りを固めても逃られない。止められない。私は呪いに抗うべく知識を集めた。しかし力及ばず今に至る。いかなる祈りも、魔法も、まじないも、猫の呪いを解くことができない。しかるべき報いからは逃れられないのだ。私自身も例外ではない。夜の暗がりにも光る目を見た。こうして書いている間にも、しのびよる獣の気配を感じる。願わくば我が子孫よ。汝らが猫の呪いから解放されることを祈る。

ここで筆跡が乱れ、手記は終わる。最後はほとんど殴り書きだった。

『せめて一撃で殺してくれ』

⇒ **125**に戻り、他の本を読んでもいい。

図書室を出るなら⇒ **130**へ。

#### 45

君は銀のかんざしを投げる。かんざしは一筋の光となって、屍猫に吸い込まれる。

「お、おおお……おスズさま。おスズさま。恨みは消えたのですか。もう終わりにしてよいのですか、おスズさま」

屍猫がうずくまり、すすり泣く。まるで人のように。

「ああ、だめだ。消せない。消せないのだ。おスズさまを奪われた憎しみが、止められない！」

狂乱のうちに屍猫は君に襲いかかる。両目から血の涙を流して。

「お願いだ、キャット・ウォーカー。私の憎しみを止めてくれ！」

**屍猫** 技術点9 体力点11

奪った者。恨んだ者。呪われた者。連鎖を断ち切るのは、君だ。

勝ったら⇒ **126**へ。

負けたら⇒ **14**へ。

#### 46

もし、まだならば質問をしてもいい⇒ **103**へ。

望むなら買い物をすることもできる⇒ **151**へ。

野営地を立ち去るなら⇒ **2**へ。

#### 47

『首吊り丘』のふもとにいる。白い小石を敷きつめた小道がくねくねと、丘の斜面を蛇のようにはいずり頂上まで続いている。あそこで呪い猫が待っている。囚われたシーマと共に。

相棒猫と共に歩き出す。この丘は、重苦しい空気に覆われている。頭を押さえつけられるような息苦しさをを感じる。ここは濃厚な死の気配に満ちている。恨み、怒り、恐怖、そして悲しみ。かつてここで処刑された人々の怨念が漂っているのだろうか。

猫と共になお進む。途中で左に枝分かれする細い道を見つけた。

脇道に入るなら⇒ **28**へ。

先に進むなら⇒ **132**へ。

48

君はスズに祈りを捧げる。絵が動く。君を正面から見つめ、涙を流す。唇が動き、かすかな声が聞こえる。

「私の猫を。サガンを解放してください」

「私の恨みから解き放ってください」

「お願いします」

直感が閃く。彼女は君と同じ、キャット・ウォーカーだ。土ぼこりが目に入る。まばたきしている間に、絵は元に戻っていた。この先呪い猫の名を呼ぶ機会が来たら、そのパラグラフ番号に『43』を加えた番号に移動せよ。忘れないように【冒険の記録】に書き加えておこう。運点に2を加えて、⇒154へ進め。

49

月は天の頂に到達し、君は丘の頂上にたどり着く。はるか北には火吹き山がそびえ、北西にはダークウッドの森が青黒くもわっとわだかまる。月光に満ちる丘に残るは朽ちた絞首台。かたわらにシーマがひっそりと立っている。傷だらけの素足の下に伸びる影は、巨大な猫……呪い猫だ。くわっと影が目を開く。

「よく来た、キャット・ウォーカー。採決の時だ」

猫だ。どこからともなく猫が集まってくる。

何匹も。何匹も。

猫はどれほど多く集まっても静かだ。中には見覚えのある猫がいるかもしれない。

「猫たちに問う。ナヴェール家の呪いは解かれるべきか否か？」

沈黙。朽ちた絞首台が風にきしむ音だけが聞こえる。やがて猫たちは一斉に赤い口を開き、鳴いた。

「なーおおう！」

呪い猫がうなづく。

「よかろう、これより決をとる。我が、キャット・ウォーカーどちらかに一票を投じよ」

君が出会わなかった猫や助けなかった猫は、呪い猫に投票する。君の得票を数えよう。

相棒猫は常に君に味方する。まずは一票獲得する。さらに【味方猫】の数を加えよう。

合計が……

1なら⇒95へ。

2なら⇒138へ。

3か4なら⇒31へ。

5なら⇒11へ。

50

君は呪い猫の前に立ちふさがる。

「よかろう、キャット・ウォーカー。戦いの掟によって決着をつけよう」

呪い猫は一声、不気味な声で鳴いた。

ぼこり。ぼこり。ぼこり。

絞首台の周囲の地面が盛り上がり、中から死体が這い出してくる。何体も。何体も。よりあわさり、ねじりあわされ、融合し……巨大な猫を作り上げる。屍でできた猫。屍猫だ。屍で構成された体はもろいが、圧倒的な大きさはそれを補ってあまりある強さをもたらす。呪い猫はシーマから分離し、屍猫に乗り移る。ぐわっと屍猫の目が開く。赤く燃えている。

「戦いの準備は整った。さあ来い、キャット・ウォーカー！」

**屍猫** 技術点12 体力点14

もし君が木珠のブレスレットを持っているなら⇒66へ。

銀のかんざしを使うなら⇒45へ。

呪い猫の名前を呼ぶなら⇒73へ。

どれも選ばないのなら、剣で決着をつけよう。この戦闘から逃げ出すことはできない。

勝ったら⇒126へ。

負けたら⇒14へ。

**5 1**

西側の扉の前にいる。この扉には、「蛇」が彫られている。うろこの一枚一枚まで細かに彫刻されている。体をくねらせるラインは実に優美で、神々しさを感じる。

中に入るなら⇒**1 3 4**へ。

以前この部屋に入ったことがあるなら⇒**9 0**へ。

東側の扉に向かうなら⇒**7 2**へ。

北に進むなら⇒**4 1**へ。

南に戻るなら⇒**5 3**へ。

**5 2**

このままでは、シーマは連れ去られてしまう。この先、呪い猫に体をのっとられて生き続ける運命が待ち受けている。

黙って見送るなら⇒**5**へ。

彼女を救うために戦う覚悟があるなら⇒**5 0**へ。

その前に、ここまで君は、怪我をしてまで猫を助けたことはあるだろうか？ あるならまず⇒**1 0 8**へ進め。

**5 3**

南から北にのびる長い廊下の南端にいる。廊下の両側、西と東に扉がある。玄関ホールに向かう通路は、天井が崩落して完全に塞がれている。

西側の扉に入るなら⇒**3 6**へ。

東側の扉に入るなら⇒**1 7**へ。

廊下を北に進むのなら⇒**2 9**へ。

**5 4**

本道に戻り、上を目指した。⇒**4 9**へ。

**5 5**

おめでとう、鍵はぴったり合った。⇒**1 2 0**へ。

**5 6**

丈夫で長い柄のついた網。値段は金貨1枚だ。水に強い素材で編まれ、魚をすくい取るのに使う。水に落ちた物を拾うのにも使える。買うなら金貨を減らして持ち物に加えよう。

まだ買いたいものがあるなら⇒**1 5 1**へ。

買い物を終えるなら⇒**3**へ。

**5 7**

助けを求める猫に背を向けて逃げ出した。⇒**1 8**へ。

**5 8**

扉を開けて中に入る。鳥カゴだらけの部屋だ。大人の背丈ほどの大きなものから、両手で抱えられる小さいのまで。部屋中に空っぽの鳥カゴが所せましと転がっている。その中の一つに、猫が閉じこめられている。何でもこうなったのか、そこはかたなく理解した。小鳥のにおいにつられて入ったら、蓋が閉まったらしい。君の顔を見て、ひときわ大きな声で鳴いた。

助けるなら⇒**1 2 3**へ。

見捨てるなら⇒**6 2**へ。

**5 9**

残念ながら子猫たちの投票は認められなかった。⇒**9 5**へ。



(Pixabay)

60

鳥カゴから猫を助け出した。猫は君に感謝し、のどを鳴らしてすりよる。すべすべした毛並みがごこちよい。あたたかい。……と思ったら、すぐに何事もなかったように毛づくろいを始めた。猫とはそういう生き物だ。

【味方猫】に1加えよ。また、運点1を獲得する。君は望むのならここで食事をしてもいい。薬草があるのなら、使ってもよい。

もう一つの扉に向かうなら⇒36へ。

廊下を北に進むのなら⇒29へ。

61

君は銀のかんざしを呪い猫に返す。猫は前足で器用に受け取り、顔をすりよせる。やがて、口を開いた。

「恨みは消えた。今この時をもってナヴェール家の呪いは終わる。シーマ・ナヴェールを解放しよう」

シーマは解放された。やわらかな草地に横たわり、静かに寝息をたてている。すっと黒猫が立ち上がる。口には銀のかんざしをくわえている。ひゅん、と長いしっぽをひとふり、君に背を向け去ってゆく。足取りが軽い。黒猫も今、永きに渡る恨みと人の陰我から解放されたのだ。黒猫を見送っていると……透き通った女性が姿を現す。ゆるやかな異国の衣装をまとった、長い黒髪の美しい女性。

スズだ。深々とおじぎをして、月の光に溶けるように消えた。ほほ笑んでいた。⇒160へ。

62

君は助けを求める猫に背を向け、部屋を出た。

もう一つの扉に向かうなら⇒36へ。

廊下を北に進むのなら⇒29へ。

63

君は野営地をう回して先に進む。⇒136へ。

64

君は猫のための食べ物を探しに行くことにした。この先【猫にとってはごちそうだ】という言葉を見つけたら、人間には食べられないが猫には食べられる物を発見した合図だ。ただちにそのパラグラフの番号に『35』を加えた番号に進め。忘れずに記録しておこう。

さあ、行こう。

西側の扉に向かうなら⇒68へ。

北に進むなら⇒35へ。

65

東側の扉の前にいる。ここには「山羊」が彫られている。三日月型の立派な角。力強い足、石のようなひづめ。並のトロールくらいなら、余裕でバラバラにしそうな頼もしさだ。相棒猫が扉をカリカリとひっかいて、君の顔を見上げた。

「ニヤッ！」

君に歩み寄り、ブーツに前足をかけてひっばる。

「ニヤッ！ ニヤニヤッ！」

中に入るなら⇒93へ。

西側の扉に向かうなら⇒68へ。

北に進むなら⇒35へ。

南に引き返すなら⇒29へ。

前にこの部屋に入ったことがあるなら⇒114へ。



66

木珠のプレスレットが輝く。呪い猫が叫ぶ。  
「それは光芒大師の数珠！ そのようなものが、何故、この地に！」

このプレスレットは、八幡国の徳の高い僧侶の法力がこめられた数珠だったのだ。呪い猫がうめく。

「ああ、力が……力が抜ける」

この戦闘に限り、君のサイコロの出目に2を加えることができる。運試しの時は逆に2を引く。陰我を絶ち切れ。⇒50に戻り、決着をつけよう。

67

使えそうなものが見つかるだろうか？ サイコロを二個振って、出た目を君の技術点と比べよう。

技術点以下なら⇒155へ。

技術点より大きければ⇒30へ。

68

西側の扉の前にいる。表面に「虎」が彫られている。耳を立て、鼻面をふくらませ、猫が何かを見つけた時と同じポーズをとっている。虎も大きな猫なのだ。

中に入るなら⇒146へ。

東側の扉に向かうなら⇒65へ。

北に進むなら⇒35へ。

南に戻るなら⇒29へ。

以前この部屋に入ったことがあるなら⇒140へ。

69

既に君がこの部屋に入ったことがあるのなら、ここにはもう何もいない。

もう一つの扉に向かうなら⇒36へ。

廊下を北に進むのなら⇒29へ。

70

真っ黒なピンが床に落ち、木っ端みじんに割れた。中から何かが出てくる……小さい、だがおぞましい何か。砕けた欠片の一つが足下に転がってくる。そこにはラベルが貼られていた。かすれた文字はかろうじて「腐肉虫の卵」と読める。かつてこのピンには虫の卵が入っていた。いかなる偶然か、その卵が孵化したのだ。密封された瓶の中、生まれた虫たちは共食いをして、生き延びて、世代を重ね……最後の一匹が残った。それが、こいつだ。

目が合った。青白い甲虫。頭部は人間の頭蓋骨そっくりだ。これが腐肉虫なら、体は黒くもっと大きいはず。ビンの中に密閉され、特異な環境下で変異したのだろうか。カチカチと顎を開閉し、不気味な音を立てる。小さいからといって甘く見てはいけない。本来ならこの虫は、屍肉をあさり生者には見向きもしないはずだ。しかし今、目の前の小さな白い腐肉虫は君を見てよだれをたらしている。羽根を広げて、飛びかかってきた！ この戦闘からは逃げることはできない。

**変異腐肉虫** 技術点9、体力点4

勝ったら⇒91へ。

負けたら⇒14へ。

もし君が木珠のプレスレットを持っているなら⇒19へ



(Pixabay)

**71**

枝に吊るされた袋を下ろし、猫を助け出す。毛並みがかもしもしゃに乱れた猫が袋からはい出す。脅えているが、怪我は無い。相棒猫に声をかけられると次第に落ち着きを取り戻した。君の足に体をすりよせ、にゃーっと一声鳴いた。もう大丈夫だ。

この猫は君の味方になった。【冒険の記録】に【味方猫】と書き込み、最初の1匹を加えよ。この先味方になる猫が増えるたびに、この数字は増えてゆく。君は望むのなら、ゴブリンの持ち物を漁ることができる。金貨2枚と投げナイフ一本を見つける。持ち物に加えてもよい。この投げナイフを使う時はサイコロを一個振れ。出目が1～3なら命中し、敵に3点のダメージを与える。使えるのは一回だけだ。雑な作りなので、一回使うと歪んで使い物にならなくなる。名残をおしみつつ、助けた猫と別れて先に進む。猫は自由な生き物だ。そして君と相棒にはやるべきことがある。

おめでとう、君は最初に出会った猫を助けた。運点に1加えよ。足取り軽く先に進む。⇒**97**へ進め。

**72**

東側の扉の前にいる。この扉には「牛」が彫られている。均整のとれた体、三日月のような角。美しい牛だ。フシャーっと鋭い声が聞こえた。見ると相棒猫が背を丸め、毛を逆立てている。明らかに扉の向こうを警戒している。

北に進むなら⇒**41**へ。

南に戻るなら⇒**53**へ。

部屋に入るなら⇒**144**へ。

西の扉に向かうなら⇒**51**へ。

既にこの部屋に入ったことがあるだろうか？もしそうなら⇒**148**に進め。

**73**

君は呪い猫の名前を知っているだろうか？もし知っているなら、移動先はわかるはずだ。知らない、もしくは覚えていないのなら⇒**50**に戻り、他の選択肢を選ぼう。

**74**

痛みに耐えかねて君はカゴを壊すのをあきらめる。⇒**62**へ。

**75**

君は部屋を出た。

東側の扉へ行くなら⇒**65**へ。

北に進むなら⇒**35**へ。

南に引き返すなら⇒**29**へ。

**76**

もし君が投げナイフを二本持っていたとしても、投げられるのは一本だけだ。それぞれの使い方に従い、サイコロを振れ。当たっても外れても、大バエは君の存在に気づいて襲ってくる。⇒**26**に進んで決着をつけよう。その際、命中していた場合は敵の体力点を投げナイフのダメージ分、減らすことができる。

**77**

もし、まだならば買い物をしてもいい⇒**151**へ。

食事をすることもできる⇒**6**へ。

野営地を立ち去るなら⇒**2**へ。

**78**

この部屋には所せましと棚が並び、ビン詰めがぎっしり置かれている。ひしめくビンの中に、コオロギが詰まったビンを見つけた。いかなる技術を使ったのか、鮮度が保たれている。君にとっては何の意味もないが、【猫にとってはごちそうだ】。⇒**39**へ。

## 79

空気の質が変わる。『猫の道』を抜けた。目的地に着いたのだ。目の前に大きな屋敷がそびえている。優雅な曲線を描く柱、中央から西と東に伸びる翼棟。かつてはさぞ美しい屋敷だったのだろう。だが今は住む人もなく、うち捨てられた廃墟と化している。屋根には大きな穴が口を開け、二階から上はあちこち崩れ落ち、からみつく蔦がかろうじて倒れるのをつなぎとめている。これでは一階部分しかまともに歩けそうにない。さびついた門扉は地面に倒れ、もはや役目を果たしていない。

中に入ると、荒れ放題の前庭を抜けて白い小石を敷きつめた道が続いている。途中で小道が分岐している。まっすぐに進めば屋敷の入り口。枝分かれした小道は建物をう回して裏手に続いている。

屋敷に入るなら⇒**81**へ。

小道を進み裏に向かうなら⇒**89**へ。

## 80

細かい事は考えるな、ここは力で解決しよう！カブくで鳥カゴを壊すのだ。サイコロを二つ振って、技術点以下の数値が出れば成功だ。⇒**23**へ。技術点より大きければ残念ながら失敗だ。体力点を1減らす。君が望むのなら、成功するまで何度も挑戦できる。あきらめるのなら⇒**74**へ。

## 81

入り口の両開きの扉にカギはかかっている。あったはずなのだがとうの昔に壊れている。中に入るのは簡単だ。耳をすますが怪しい物音は聞こえない。相棒猫も警戒していない。君は屋敷の中に入った。静かだ。広い玄関ホールにいる。吹き抜けの天井には大きな穴が開き、月の光に照らされた床には枯れ葉がふりつもっている。かつてはここを中心に、西棟と東棟に廊下が繋がっていたようだ。今、東棟に向かう廊下

は天井が崩落して完全に塞がれている。正面の大階段も腐ってぼろぼろ、上ることはできない。西に通じる廊下の入り口に、赤い靴が落ちている。⇒**85**へ。

## 82

君は野営地のそばまでチェルヴィーを送って行く。

「あっ、野営地の明かりが見えます。ここまでくればもう大丈夫です。ありがとうございます！」

チェルヴィーは歩き出す。自分の背丈よりも長いマーシュマロウの束をかついで。別れ際に君の幸運を祈ってくれた。

「あなたの旅に、シンドラがほほえみますように」

運点に1を加えて先に進もう。⇒**101**へ。

## 83

東側の開口部にいる。かつてここにあった分厚い扉は、今は外れて床に落ちている。表面には「鹿」が彫られている。見事な枝角の牡鹿、だろうか。扉の向こうは、もはや屋内とは言えない。屋根は落ち、壁が崩れている。ここから外に出られそうだ。

外に出るなら⇒**150**へ。

中に引き返すなら⇒**35**へ。



(Pixabay)

**84**

白い花をつけた背の高い茎が、激しくゆれる。八工だ。大きな八工が、小さな女の子を襲っている。太い足でがっちりつかんで持ち上げようとしている。女の子は必死で花の茎にしがみついている。

「いやーっ、食べないでーっ」

大バエの尻がぼうっと光る。まがまがしい緑色の光。さっき見えたのはこれだ。女の子が悲鳴をあげてもがく。

「ビリっとしたあっ」

こいつはただの大きな八工ではなさそうだ。

助けるなら⇒**33**へ。

立ち去るなら⇒**139**へ。

**85**

西棟の入り口にいる。目の前には赤い靴が片方、落ちている。この靴、見覚えがある。シーマが履いていたものだ。拾うのなら、持ち物として記入せよ。彼女が、正確にはシーマに取り憑いた呪い猫がここを通ったのだ。

後を追い、君は西に進む。⇒**21**へ。

**86**

火かき棒を見つけた。鉄でできている。頑丈で、十分な長さがある。君はカゴのすき間に火かき棒をつっこみ、てこの要領でこじ開けた。⇒**60**へ。

**87**

投げるために最適化された、細く鋭いナイフ。値段は金貨4枚だ。

「ちょいとお高いけどね。こいつは熟練の職人が作ったとっておきの品だ。ゴブリンの使う手入れの悪いなまくらとは別物さ」

この投げナイフを使う時は、サイコロ二個を振る。技術点以下が出れば命中だ。敵の体力を4点減らせる。使用後に回収したい場合は運試しを行う。吉と出れば回収できるが、凶と出た

ら失われてしまう。買いたいのなら、金貨を減らして持ち物に加えよう。

まだ買いたいものがあるなら⇒**151**へ。

買い物を終えるなら⇒**3**へ。

**88**

ぼこぼこ土が盛り上がり、腐った腕が突き出す。あとから、あとから。いったい何本あるんだ？ この場所は、浮かばれない死者でいっぱいだ。急いで立ち去ろう。⇒**54**へ。

**89**

門から続く小道を通り、屋敷の裏までやってきた。⇒**47**へ。

**90**

もう一度入ろうとすると、天井が崩れる。間一髪、飛びのいた。おかげで君も相棒も無傷だ。しかし目の前の扉が塞がれてしまった。もう入ることはできない。

北に進むなら⇒**41**へ。

南に戻るなら⇒**53**へ。

**91**

長居は無用だ。部屋を出よう。

東の開口部に向かうなら⇒**83**へ。

南に引き返すなら⇒**41**へ。



(Pixabay)

## 92

君は近づかず、少し離れた場所から様子をうかがう。行く手に小さな空き地がある。たき火の明かりに照らされた丸い空間。木の枝から、布袋がぶらさがっている。ひっきりなしに動いている。

『タスケテ！ タスケテ！』

猫の悲鳴が聞こえる。袋から逃げ出そうと、必死でもがいている。酔っぱらったゴブリンが二匹、袋を的にナイフを投げて遊んでいる。手元がふらついてねらいが定まらないのか、まだ一本も命中していない……幸いにも！ 君は飛び出して、一匹めを切り伏せる。二匹めがあわてて短剣を抜いて向かってくる。

### 第2のゴブリン 技術点6 体力点4

勝ったら⇒71へ。

君は逃げることもできる。その場合、背後からの一撃を忘れずに。⇒57へ。

戦いに負けたら⇒14へ行け。

## 93

長イスやテーブル、寝台、チェストに化粧台。元は豪華だったであろう家具が放置されている。盗むのには大きすぎるのか。イスの表面はぼろぼろにかきむしられて詰め物がはみだしている。おや？ 長イスの下から猫が出てくる。ガリガリにやせて、毛並みがぼさぼさだ。君の顔を見上げると、赤い口をかぱっと開いてかすれた声で鳴いた。

「ニャーッ！」

空腹なのだ。

助けるなら⇒152へ。

見捨てるなら⇒40へ。

## 94

「キャラバンの仲間さ。ちょっと用事があると言ってお出かけたきり、戻って来ないんだ」

女は目を伏せ、ふっとため息をこぼす。

「あの子はとにかく葉草に目がなくてねえ。見つけた瞬間、後先考えずにすっ飛んでくんだ。夜の川辺は何かと物騒だから……心配だよ」

他に聞きたいことがあるなら⇒103に戻る。

買い物か食事をしたいなら⇒77へ。

野営地を立ち去るなら⇒2へ。

## 95

「私の勝ちだ。ナヴェール家の最後の一人、我が器としてもらい受ける」

⇒52へ。

## 96

賢明な判断だ。運点に1加える。

北に進むなら⇒41へ。

南に引き返すなら⇒53へ。

まだなら西側の扉に入ってもいい⇒51へ。

## 97

月の光は、君と猫の目には昼間の太陽と同じくらい明るい。陽光に比べてひんやりと涼しいだけで。だから、はっきりとわかるのだ。川辺の泥の中に、何かきらりと光る物が見えると。

近づいて調べるなら⇒32へ。

無視して先に進むなら⇒115へ。

## 98

ここにはもう何も無い。

東の戸口に向かうなら⇒83へ。

南に引き返すなら⇒41へ。

## 99

君は悲鳴と羽音のする方角に近づいた。水際に背の高い草が生い茂る。花だ。すっくとまっすぐにのびた茎の先端に、手のひらほどの白い

花が咲いている。月光を浴びてほの白く輝き、  
さながら地上に降りた星。

おや？ 今、何かが光った。熱のない光球。  
蛍か？ いや、大きすぎる！

「食べないでーっ！ わたし、おいしくないで  
すーっ」

蛍は人を食わない。⇒**84**へ。

### 100

食料を一減らす。体力点に4加えよ。女はあ  
たたかい薬草茶をいれてくれる。さらに1点を  
体力点に加えよう。いずれも原体力点を越えな  
いように。

食事を終えたら⇒**46**へ。

野営地を立ち去るなら⇒**2**へ。

### 101

川の音がひときわ大きく聞こえる。この辺り  
は流れが早いようだ。相棒がびん、と耳を立て  
る。川の方から猫の悲鳴が聞こえる。

『タスケテ！ タスケテ！』

近づくなら⇒**106**へ。

通り過ぎるなら⇒**121**へ。

### 102

落ち葉の下に、干からびたカエルが埋まって  
いた。君にとっては何の意味もないが、これは  
【猫にとってはごちそうだ】。部屋を出る。

⇒**75**へ。

### 103

「何を聞きたいんだい？」

チエルヴィーってだれ？ ⇒**94**へ。

何か変わったものを見た？ ⇒**22**へ。

彼らは何者なのかたずねるなら⇒**37**へ。

### 104

子猫たちの投票が認められた。君の得票数に  
2を加えよ。⇒**31**へ。

### 105

【狂骨】

殺された人間の怨念が骨に宿ったアンデッド。  
言うなれば実体のある亡霊。スケルトンに似て  
いるが、見た目に惑わされてはいけけない。憎し  
みと恨み、怒りに狂い、厄介かつ危険な能力を  
持っている。冷たい指先で触れた相手の生气  
(技術点)を奪い、死に至らしめる。八幡国の  
亡霊の多くがそうであるように、高僧の法力で  
浄化される。これをもって成仏と言う。生前に  
大切にしていた持ち物を返すと、怒りを鎮め成  
仏すると伝えられる。

読み終わったら⇒**141**へ戻ろう。

### 106

近づくと、ばしゃばしゃと激しい水音が聞こ  
えてくる。⇒**129**へ。

### 107

きみは扉の前にいる。この扉には「鼠」が彫  
られている。しかも一匹ではない。小さなネズ  
ミが何匹も何匹も集まった群れだ。これを作っ  
た職人は、どれほどの時間と手間をかけたのだ  
ろう。相棒猫が背中を丸めて毛を逆立てている。  
扉の向こうにある何かを警戒している。

中に入るなら⇒**78**へ。

東側の開口部に向かうなら⇒**83**へ。

南に引き返すなら⇒**41**へ。

君はピン詰めを持っているだろうか？ 持つ  
ているなら⇒**98**へ。



**108**

君が助けた猫が近づいてくる。自分を助けるために、君が血を流したことを覚えているのだ。傷口をぺろぺろとなめてくれる。痛みが消える。体力点に4を加えよ。⇒**50**へ進み、決着をつけよう。

**109**

君は狂骨と戦う。

**狂骨** 技術点7 体力点6

狂骨の攻撃が成功したら、サイコロを一個ふれ。出た目が4～6なら、君は体力点の代わりに技術点を1失う。技術点が0になったら精気を吸い取られて死ぬ。体力点が0になってもいつも通り死ぬ。なお失われた技術点は戦闘終了とともに元に戻る。君が生きていれば、だが。

勝ったら⇒**131**へ。

負けたら⇒**14**へ。

**110**

金属で縁取られた革表紙の重たい本。魔除けの祈りを刻んだ銀の帯が巻かれている。固く閉じられた留め金を四つも外し、やっと開くことができた。

【恐るべき蠱毒（こどく）】

蠱毒とは、八幡国で行われた恐るべき呪術である。そのやり方は冷酷にして残忍。何匹もの蠱を一つの容器に閉じこめて、共食いさせる。最後に生き残った一匹は食い殺された全ての蠱の怨念を宿し、強力な妖力を得る。それを敵に向けて放ち、命を奪うのだ。一度放たれたら、標的は逃れられない。どこまでも追ってくる。標的と蠱、どちらかの命尽きるその時まで。

以下、蠱毒を行う手法と必要な材料がこと細かに記されている。しかし、呪いを防ぐ方法だけは書かれていなかった。どうやら、この家の

持ち主は呪いについて調べていたらしい。

他の本を読むなら⇒**125**へ。

図書室を出るなら⇒**130**へ。

**111**

サメと戦え。

**サメ** 技術点7 体力点6

現在の君の技術点は何点だろう？ その数字以下の攻撃回数で勝てなければ、君はサメに床下に引きずり込まれておぼれてしまう。

何故そうなるかって？

**サメだからだ。**

勝ったら⇒**8**へ。

負けたら⇒**14**へ。

逃げるなら⇒**96**へ。

**112**

蛍大バエを倒し、女の子を助けた。

「ありがとうございます、大きな人！ あなたは命の恩人です！」

女の子はおじぎをする。ぴょこん、とオレンジ色のおさげ髪がゆれる。ひゅんっと相棒猫がしっぽを振る。何となく似てる。君を『大きな人』と呼ぶのも道理。彼女の背丈は1メートルちょっとあるかどうかだ。濃いかつ色の肌にとがった耳。黒エルフに似ているが頭身がちがう。全体的にころっとしていて、どちらかといえばハーフリングに近い。

君はだれ？ ⇒**27**へ。

チエルヴィーだね？ ⇒**15**へ。

**113**

⇒**137**へ行け。

**114**

もうここには何もいない。

北に向かうなら⇒**35**へ。

南に引き返すなら⇒**29**へ。

**115**

君は光る物を無視して先を急ぐ。⇒**24**へ。

**116**

君が名前を呼ぶと、屍猫の動きが止まる。

もう一度、力をこめて呼ぶ。

「何故、その名前を知っている」

君は答える。スズから教わったと。そして彼女の言葉を猫に伝えた。

「おスズさまのために祈ってくれたのか……おスズさまを救ってくださったのか」

呪い猫ははらはらと涙をこぼす。猫は泣かない。本来なら。飲み込んだ恨みと人間の陰我に猫自身も縛られ、苦しんでいたのだ。

「ありがとう、キャット・ウォーカー。ありがとう……」

呪い猫は、屍猫から分離した。屍をよりあわせた巨大な猫。おぞましき器は塵となって崩れ落ちた。⇒**61**へ。

**117**

君は川に入って猫を助けることにした。荷物を下ろし、マントで包んで乾いた地面に置く。相棒猫が上に乗ってうずくまる。これで安心。では川に入ろう。⇒**133**へ。

**118**

サイコロを二つ振り、出た目を現在の技術点と比べよう。技術点以下なら成功だ。⇒**86**へ。技術点より上なら、見つからなかった。力で解決するしかない。⇒**80**へ。

**119**

川でとれた魚の内臓をとりのぞき、さっと煮

て天日で干したシンプルな食材。食料一回分として使うことができる。値段は金貨3枚だ。買うのなら金貨を減らして持ち物に加えよう。

まだ買いたいものがあるなら⇒**151**へ。

買い物を終えるなら⇒**3**へ。

**120**

かちゃり。カギが回り、鳥カゴの蓋が開く。運点に1を加えよ。⇒**60**へ。

**121**

君は先へ進んだ。⇒**79**へ。

**122**

もうここには何もいない。⇒**65**へ進め。

**123**

金属で作られた鳥カゴ。小さいながら蓋にはしっかりと鍵がかかっている。

もし君が翼の装飾のある鍵を持っているなら⇒**25**へ

何か使えそうな物を探すなら⇒**118**へ。

力で解決するなら⇒**80**へ。

**124**

木珠のプレスレットをかかげると、光った。まぶしくはない。穏やかであたたかく、心がやすらぐ光だ。光を浴びた途端、狂骨から殺気が消える。あまつさえ両手を合わせ、祈りを捧げるような仕草をしている。うつろな眼窩から涙がこぼれる。運点1を加え、⇒**131**へ進め。



**125**

図書室には膨大な本がある。その中で、役に立ちそうな本を四冊見つけた。読みたい本の項目に進み、内容を確認しよう。読み終わったらここに戻り、他の本を読むこともできる。

八幡国の妖怪⇒**141**へ。

恐るべき蠱毒⇒**110**へ。

ナヴェール家の呪い⇒**44**へ。

首吊り丘の伝承⇒**13**へ。

図書室を出るなら⇒**130**へ。

**126**

屍猫は地響きをたてて地面に倒れる。どす黒い血が流れ、地面に吸い込まれる。まるで猫の中の闇が流れ出すように。巨大な体は塵となり、崩れ落ちた。おめでとう。君は呪い猫を倒し、シーマを救出した。⇒**160**へ。

**127**

君は部屋を出た。

北に進むなら⇒**41**へ。

南に戻るなら⇒**53**へ。

**128**

中に入った。静けさがいっそう深くなる。革とインク、にかわと木のおいが溶け込んだやわらかな空気に包まれる。床から天井まで壁面を埋め尽くす本棚に、ぎっしりと本が並んでいる。いずれも凝った細工の革装丁。試しに一冊抜き出すと、ずっしりと重い。

ここは図書室だ。中央に読書用の机とイスが置かれている。

役に立ちそうな本を探すなら⇒**125**へ。

外に出てもう一つの扉に向かうなら⇒**17**へ。

廊下を北に進むのなら⇒**29**へ。

**129**

川の中で、猫が必死にもがいている。魚をとろうとして落ちたのか。水を飲もうとして滑ったのか。いずれにせよ、とにかく猫は水が苦手なのだ。このままではおぼれてしまう。

助けるなら⇒**12**へ。

立ち去るなら⇒**121**へ。

**130**

図書室を出る。

もう一つの扉に向かうなら⇒**17**へ。

廊下を北に進むなら⇒**29**へ。

**131**

狂骨は塵となって崩れ落ちる。彼女はやっと、このおぞましき戦利品の部屋から解放されたのだ。

「アノ子ヲ 救ッテ……」

かすかに聞こえたささやきは、スズの最後の願いだろうか。⇒**154**へ。

**132**

君は脇道を見捨てて頂上をめざす。⇒**49**へ進め。

**133**

川の水は猫には深い、人間は十分に歩ける。川底に杖を刺し、注意深く進めば危険はない。猫の所までたどり着き、手をさしのべる。

「ふぎやおう！」

何と、パニックを起こした猫がしがみついてきた！ 鋭い爪を立てて、力いっぱい。引っかかれて体力点を1失う。この痛みを覚えておこう。『怪我をして猫を助けた』と記録せよ。⇒**43**へ。

## 134

ここはギャラリーだろうか。美術品を展示する専用の部屋。壁には額縁がかけられ、床に置かれた台には精巧な彫像が乗っている。他にも細々とした宝飾品がケースに収められている、ように見えた。近づくと、それは美術品ではなかった。

額縁の中身は、無残にも根元から切り取られた長い亜麻色の髪。はめこまれたプレートに刻まれているのは、おそらく持ち主の名前だ。

『令嬢モニカ・ダーモット 父に愛された娘』

過去形。相棒猫が鼻面に皺をよせる。壁には同じような額縁が並んでいる。いずれも誰かの愛した娘、あるいは妻、恋人、母親からそぎ落とされた髪だ。このコレクションの持ち主は、被害者が「誰かの愛する者である」と知っている。自分にとって価値のない虫けらや石ころではなく、『誰かの愛する者』を手にかけることにこそ快樂をおぼえるのだ。

相棒猫が低くうなる。等身大の彫像は全てもがき苦しむ形で固まり、苦悶の形相はあまりに生々しい。まるで生きた人間を溶けた金属に浸けたようだ。彫像の顔に開いた小さな穴から、アリが這い出してきた。君は相棒猫と顔を見合わせる。中に食べ物があるってことだ。

ケースの中をのぞきこむ。案の定、中身は宝飾品なんかじゃなかった。ブロンズの手首に足首、指、耳、鼻。いずれも彫像同様に生々しい。相棒猫が鼻に皺をよせる。そう、鼻だ。この鼻、成人のものにしては小さすぎる。見上げると、壁の上部にずらりとはく製の首が並んでいる。鹿や熊、馬に牛、山羊に羊。虫やネズミに食い荒らされてぼろぼろ。ここは戦利品の部屋だ。ふと、南の壁から視線を感じる。とても悲しげで、すぎるような気配がする。

「うるるる、なお」

相棒猫が、つぴーんとヒゲを立てた。

調べるなら⇒34へ。

何もせずに立ち去るなら⇒127へ。

## 135

突然、絵を突き破って手が飛び出した。白骨化し、衣服の残骸がからみついた手が。手はなおも絵を引き裂き、めつと骨の怪物が現れる。スケルトンに似ているが、ちがう。頭蓋骨にまといつく黒髪の名残。ぼろぼろになった着物は、絵の中の女性の着ていた衣装の成れの果て。かすめた指は異様に冷たく、体温が奪われる。

これは狂骨だ。スケルトンににているが、もっと厄介な存在だ。死者の怨念が骨に宿った、いわば実体を持つ亡霊。亡霊と同じく、触れた相手の生気を奪う。

戦うなら⇒109へ。

あるいは役に立ちそうなアイテムを試してもよい。

木珠のブレスレットなら⇒124へ。

銀のかんざしなら⇒145へ。

## 136

月の光に照らされて、水辺の一角がぼうっと白く浮かび上がって見える。幻のような美しい光景に見とれる暇もあらばこそ。

「ひいいいやああああ」

悲鳴だ。女の子の悲鳴。合間に、ブンブンと虫の羽音が聞こえる。

「来ないでーっ放してーっ」

相棒猫がぴんっと耳を立て、君を振り向く。

近づくなら⇒99へ。

無視して通り過ぎるなら⇒158へ。



**137**

君は「山羊」の部屋に戻り、猫に食べ物を与える。⇒**157**へ。

**138**

君は三毛猫に会ったことがあるだろうか？

あるなら⇒**38**へ。

無い、もしくは覚えていないなら⇒**95**へ。

**139**

君はその場を立ち去った。⇒**101**へ。

**140**

君はカエルを持っているだろうか？

持っている⇒**122**へ。

持っていない⇒**146**へ。

**141**

分厚い本をテーブルに乗せ、ページをめくる。暗黒大陸クールにある神秘の国、八幡国。そこに住む妖怪について記された本だ。河童、鬼女、麒麟、巨大ムカデ、龍、ろくろ首……。さすがに全部目を通す時間は無さそうだ。どの妖怪について読もう？ 目次を眺めていると相棒がテーブルに飛び乗り、ちょいちょいっと前足でひっかく。『呪い猫』と『狂骨』。気になるらしい。

『呪い猫』を読むなら⇒**9**へ。

『狂骨』を読むなら⇒**105**へ。

⇒**125**に戻り、他の本を読んでもいい。

図書室を出るなら⇒**130**へ。

**142**

君は魚とりの網で猫をすくいあげる。⇒**43**へ。

**143**

小さな空き地にたどり着く。雑に組まれたたき火に照らされた、丸い空間。木の枝から、布袋がぶらさがっている。ひっきりなしに動いてる。

『タスケテ！ タスケテ！』

猫の悲鳴が聞こえる。袋から逃げ出そうと、必死でもがいている。下卑た笑い声。くさい息。汚れたなめし皮のような皮膚をした、小柄でいびつな化け物。酔っぱらったゴブリンが二匹、袋を的にナイフを投げて遊んでいる。手元がふらついてねらいが定まらないのか、まだ一本も命中していない……幸いにも！

君は剣を抜いて飛び出す。ゴブリンの血走った目が君をにらみ、口々にわめきながら襲ってくる。一匹ずつむかえ撃て。奴らはひどく酔っぱらっていて、連携して攻撃できないのだ。

**第1のゴブリン** 技術点5 体力点5

**第2のゴブリン** 技術点6 体力点4

勝ったら⇒**71**へ。

君は逃げることもできる。その場合、背後からの一撃を忘れずに。⇒**57**へ。

戦いに負けたら⇒**14**へ行け。

**144**

中に入る。ここの床は青いタイルが敷き詰められた美しい部屋だ。壁には波の模様が描かれている。美しいのに、落ち着かない。何故だ？ すぐに理由がわかった。

サメだ。青いタイルから、サメの背びれが突き出す。まるで水中を泳ぐように、床面を泳いでる。こっちに来る。何でこんな所にサメが！？

逃げるなら⇒**96**へ。

戦うなら⇒**111**へ。

**145**

君は銀のかんざしをかかげる。狂骨から殺気が消えた。両手でかんざしを受け取り、顔に押し当て、すすり泣く。その仕草に、絵の中の女性の姿が重なる。やがて狂骨は君にかんざしを差し出した。

「これを……あの子に」

受け取り、うなづく。運点に1を加えよ。

⇒**131**へ。

**146**

「虎」の部屋の中に入った。壁に小さな穴が開いている。君の手のひらよりも小さく、さすがにここからは外に出られない。落ち葉が吹きこんで、小さな山になっている。気になるのだろうか、相棒猫がしきりににおいをかいでいる。耳をピンと立て、鼻面をふくらませている。

落ち葉の山を調べるなら⇒**102**へ。

部屋を出るなら⇒**75**へ。

**147**

君は猫の悲鳴に背を向けてその場を立ち去る。

⇒**79**へ。

**148**

もうここには何もいない。

北に進むなら⇒**41**へ。

南に引き返すなら⇒**53**へ。

まだ入っていないなら西側の扉に向かってもいい⇒**51**へ。

**149**

君は厄介な蚩大バ工から逃げ出した。

⇒**139**へ。

**150**

崩れた壁を乗り越え外に出た。どうっと冷たい風が顔に吹き付ける。目の前にはそびえたつ

丘。あれが『首吊り丘』だ。ここは屋敷の中でもっとも見晴らしのいいテラスだったのだろう。今は石造りの床だけが残っている。びっしりからみつく蔦が、崩れかけた床石をつなぎ止めている。見上げれば静かに輝く丸い月。もうじき天の頂にかかる頃。約束の時間が迫っている。先を急ごう。⇒**47**へ。

**151**

「そうだね、今お前さまの役に立ちそうなものといったら、こんな所かな」

女はたき火の前に敷物をひろげ、品物を並べる。何を買いたいものはあるだろうか？

干し魚 金貨3枚⇒**119**へ。

投げナイフ 金貨4枚⇒**87**へ。

魚とりの網 金貨1枚⇒**56**へ。

それぞれ欲しい品物の項目に移動し、詳細を確認しよう。買いたい物が無い、あるいは買いたい物が終わったのなら⇒**3**へ。

**152**

君は何か猫が食べられる物を持っているだろうか？ 干し魚、コオロギ、カエルを持っているなら、猫に与えることができる。あるいは君の食料一回分を与えてもいい。

猫に食べ物を与えるなら⇒**157**へ。

どれも持っていない、もしくは与えるつもりがないなら部屋を出るしかない。⇒**40**へ。

猫のために食べ物を探しに行っても良い。⇒**64**へ進め。



153

代金を受け取ると女は鍋の中身をすくいとり、木のお椀にたっぷりよそった。さらに大きなパンの塊から三切れほど切りとり、軽く火であぶって木の皿に乗せる。香ばしいにおいが鼻をくすぐる。

「そら、たんとおあがり。ああ、猫殿にはこちらをね。魚をさばいた時の残りさ」

魚介類と香草のシチューだ。パンは黒くどっしりした生地ではのかに酸味がある。食後にはあたたかい薬草茶を入れてくれる。さわやかな口当たりで、さっぱりする。食事とお茶で体力点に5、加えよ。ただし原体力点を越えないように。相棒猫は、魚のアラと切れ端でもてなされてご機嫌だ。

食事を終えたら⇒46へ。

野営地を立ち去るなら⇒2へ。

154

ここですべきことはもうない。部屋を出よう。

北に進むなら⇒41へ。

南に戻るなら⇒53へ。

155

水際に浮かぶ木の枝を見つける。どこからか流れてきたのだろう。葉っぱのついたしなやかな小枝が広がり、猫がつかまるのに十分な質量がある。しかし、長さが足りない。

その時君はひらめいた。赤い組みひもを使い、木の枝を旅人の杖にしっかりとくくりつける。これで、猫の所まで届くはずだ。両手で杖を握り、さしのべる。猫が全力で枝にしがみつく。慎重に手元に引き寄せる。もう少し……もう少し……やった！ 確保。⇒43へ。

156

猫の悲鳴が聞こえてくる。

「タスケテ！ タスケテ！」

合間に響く、下卑た笑い声。調子っぱずれで耳障り。自分より弱い者をいたぶり、楽しむ声。君はどうする？

近づくなら⇒143へ。

遠くから様子をうかがうなら⇒92へ。

近づかず先に行くなら⇒18へ。

157

君の与えた食べ物を記録から消そう。コオロギとカエル、両方持っている場合は、どちらも消すこと。猫は食べ物のにおいをかぎ、「にゃーおうっ」と一声鳴いた。

「にーう、にーう、にーう」

か細い声が答える。長イスの下から、子猫が出てきた。二匹いる。一匹は三毛猫だ。⇒7へ。

158

君は先を急いだ。⇒101へ。



(Pixabay)

## 159

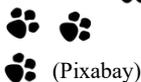
ここまでお読みくださりありがとうございます、十海です。1982年に「火吹き山の魔法使い」に出会った。ファイティング・ファンタジーと出会った。あの頃、ゲームブックに夢中になっていた時の楽しさと、わくわくした気持ちを再現してみたくてこの「首吊り丘の呪い猫」を書きました。

昔食べたクッキーの味を再現した、的な挑戦です。だから目新しいしかけはありません。

「そうだ、これだよこれ！」それが基本です。

この「首吊り丘の呪い猫」は、社会思想社版ウォーロックの前身にあたる小冊子で募集された「ゲームブックストーリーコンテスト」（名称はちょっとちがってたかもしれません）に応募した作品を元にしました。幸いにも入賞し、誌面に掲載されましたが……あの当時の私にはゲームブックを書く技術も、長い文章を書き上げる忍耐力もありませんでした。あの時、やろうとしてできなかった「ファイティング・ファンタジーのシステムを使ったゲームブックを作る」をやっと実行することができました。やりかけの旅をやり遂げるチャンスに巡り合わせてくれた「スキだらけのAFF」主催のぶーすけさんに心より感謝いたします。

このパラグラフはどこにも繋がっていません。



●● (Pixabay)

## 160

丘の空気が変わる。重苦しい死の気配が消えた。月光の中、青い光が地面からわき出し、空に上ってゆく。いくつも。いくつも。まるで蛍のようだ。シーマは草地に横たわり、静かに眠っている。君はシーマの体をマントに包んだ。相棒猫がぴたりと寄りそい、彼女を温める。乱れた砂色の髪を整え、赤い組ひもで結ぶ。もし赤い靴を持っているなら、履かせてあげよう。

彼女が目を覚ましたら、出発だ。チャリスで待つ父親の元に送り届けよう。

君はキャット・ウォーカー。猫と共に歩く者。

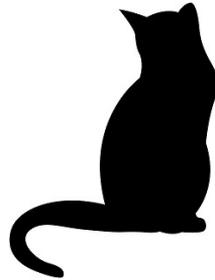
君はキャット・ウォーカー。猫と歩む遠の旅人。

猫の道を進め。すみやかに。軽やかに。

おめでとう！

君はナヴェール家の呪いを終わらせ、さらわれた少女を救った。

君の冒険は終わった。



この作品は「安田均・他/グループSNE」及び「ステイブ・ジャクソン、イアン・リビングストーン」が権利を有する『ファイティング・ファンタジー』の二次創作物です。

Fighting Fantasy Gamebook  
Copyright © Steve Jackson and Ian Livingstone, 1982  
Japanese version copyright © GroupSNE, 2021