

## ゲームブック「インスマスの影」

魚臭い夜の町で、君は身を隠しながら、近づいてくる集団の影におびえている。

月光に照らされ、不気味な動きで君を追う一団のシルエツトが浮かびあがる。

わずかに残った理性が、その姿を絶対に見てはいけないと叫ぶ。

しかし、目を離すことができない。

遠くの暗礁から放たれる、何かに合図を送るような光。

波の音に混じって聞こえる、獣の低くうなるような不気味な鳴き声。

今すぐ目を閉じ、決して開かなければ、最後の正気を守れるかもしれない。

だが君は目を開き、見てしまふ。

永遠に君の心の平穏を奪うことになる、その光景を。

## まえがき

このゲームブックはH・P・ラヴクラフトの代表作「インスマスの影」をベースとしたホラー作品です。クトゥルフ神話の雰囲気をも十分に感じていただきながらゲームブックとしてもお楽しみいただけるよう、内容の簡略化や補足を行いました。舞台は1927年のアメリカ。インターネットやスマートフォン・テレビ等は普及していませんでしたが、電気は一般家庭でも利用されており、車や鉄道も使われていた時代です。

この作品は、「インスマスの影」を書籍として読んだことのある方にも、ない方にも楽しんでいただけるようにできています。選択肢ごとにあらわれる分岐によつてストーリーが分かれていくのがゲームブックなのですが、本作は選択次第で別のクトゥルフ作品の流れにつながっていくことがあります。1冊遊ぶだけで複数のクトゥルフ作品に触れることができ、楽しむことができるのが本書の特徴です。

さて、この作品は、ストーリー重視の作品です。死を避けてクリアを目指すブレイと同時に、ホラー作品としての主人公の死を受け入れ、楽しんでいただけましたらさいわいです。番号の終わりに「ゲームオーバー」と書いてあるものはバッドエンドに近い終わり方で、「ゲームエンド」と書かれたものはクリアというニュアンスがあります。

この作品は筆記用具やサイコロを必要とせず、何も用意せずに遊んでいただけます。ただし、数点「覚えておくこと」が登場するので、メモを取るほうがラクだと感じられる場合には、そなたにさせていただきます。

ゲームのプレイ中、「パニック値」という数字が出てきます。この値はあなたがパニックを起こしている度合いを表し、大きくなるほど状態はひどくなります。パニック値の初期値と最低値は0で、最大値は3です。(3より大きくはなりません。)

パニック値1では心がざわつく程度ですが、パニック値2では細かい作業などに支障が出て、パニック値3では冷静に考えるとありえない行動をとってしまうかもしれません。

どうかパニック値を上げないようにお気をつけください。

**このゲームは、番号順に読み進めるのではなく「はじめに」から読んで、指示されている番号へとお進みください。**

## はじめに

君の物語は、あの光景を君が見ることになる、忌まわしい1927年7月16日の数日前から始まる。

君はアメリカの北西部、ニューイングランド地方のニューベリーポートという町にいる。

成人祝いにこの地方を旅し、観光しつつ古美術を見たりしているとろだ。このあとはアーカムという都市へ向かおうと計画している。

車がないので、いつも最も安い方法で旅することにしている。汽車や、路面電車、ときにはバスに乗車する。次の目的地には汽車でいけるらしい。しかしニューベリーポート駅の切符売り場で君は憤る。運賃が高すぎるのだ。

あまりにもひどいため、抗議する。

すると、ひとりの駅員が君をなだめ、もっと安く移動できる方法を教えてくれる。1へ。