

ゲームブック「クトゥルフのいざない」

夢を見ていた。

深海から浮上した、いにしへの都市。

巨大な石づくりのその姿。

天を突く石柱は、緑の粘液に覆われている。

壁を埋め尽くす、見たこともない象形文字。

幾何学的とはいえない、歪んだ建造物。

見たこともなく、想像したことすらない光景。

永遠に失われるべき、死と狂気の都。

ひどい不気味さに、ここにはいけないと直観する。

もう目を覚まさなければ。

本能が警鐘を鳴らす。

しかし、夢は覚めない。

あせりのなか、耳に届く声。

聞いているのではない、地下に潜む巨大な何者かの声……。

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「クトゥルフのいざない」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20世紀前半のアメ리카。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。

ストーリー重視の作品のため、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、「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、そうなさってください。

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では冷静に考えた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付けてください。

物語は3章構成で、章ごとに主人公が変わります。そのため、章が変わるとパニック値を0に戻してください。

このゲームは、番号順に読み進めるのではなく『第1章：警視正ルグラーズの物語』から読んで、指示されている番号へとお進みください。

