

リアル脱出ゲームブック vol.3

滅びゆく 魔法書からの脱出



プロローグ

Prologue

研ぎ澄まされた短剣は光の弧を描き、魔王の腕を切り落とした。

猫の仮面をかぶった盗賊ネコはその勢いのまま

マリのように跳ね、巨大な魔像の肩に着地した。

「今だ、ヨブ！」

盗賊の声に応え、ヨブは片目をつぶって奇妙な

呪文を唱えた。足元に描かれた魔法陣に緑色の

光が走る。

「出でよ……！」

巻き起こった風がヨブの髪を揺らし、鋼のよう

な鱗を持つ巨大な竜が出現した。竜は耳をつん

ざく咆哮とともに猛烈な火炎を吐き出し、魔王

を業火で包み込んだ。おぞましい叫び声が魔王城に響き渡り、魔王の体に無数の亀裂が走る。

そしてついに魔王は膝をついた。

それは一瞬の出来事だった。

石柱から黒い煙がくすぶり、広間には焼け焦げ

た匂いと熱気が充満している。

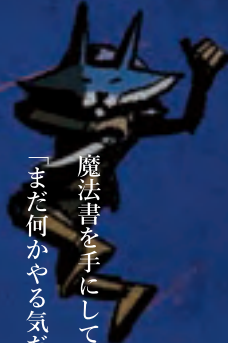
「よくぞ……この私を倒した……」

魔王は残った片腕で体を支えながら、ヨブをにらみつけている。

「だが、この魔力……。そうか……」

その顔が、罨にかかった獣を憐れむような冷や

かな微笑に変わった。いつの間にか魔王は黒い



魔法書を手にしている。

「まだ何かやる気だ！ とどめを刺すぞ！」

ネコは短剣を構えて魔王に向かって走り出した。

ヨブも片目を閉じて精神を集中し始める。

『憎しみ』か。ヨブよ……』

魔王の言葉に、ヨブは心をかき乱された。魔法

書を覆っている黒い霧がゆっくりと渦を巻き始

めている。神経に触る汗がヨブの背中を伝った。

「私はここで死ぬ……だが……」

魔王の肉体はボロボロと崩れ始めている。

「くたばれ！」

「出でよ……！」

「フウジコメール！」

ネコの一撃よりも、ヨブの召喚魔法よりも一瞬

早く、魔王は最後の魔法を唱えた。魔法書の黒い霧が稲妻のような速さで放射状に広がり、あっという間に2人の体を包み込んだ。

「ヨブよ……お前が次の魔王……た……」

「何だつて……!?!」

ヨブと盗賊ネコは黒い霧にとられながら、消滅する魔王を見た。そしてそのまま、魔法書の中へと吸い込まれていった。

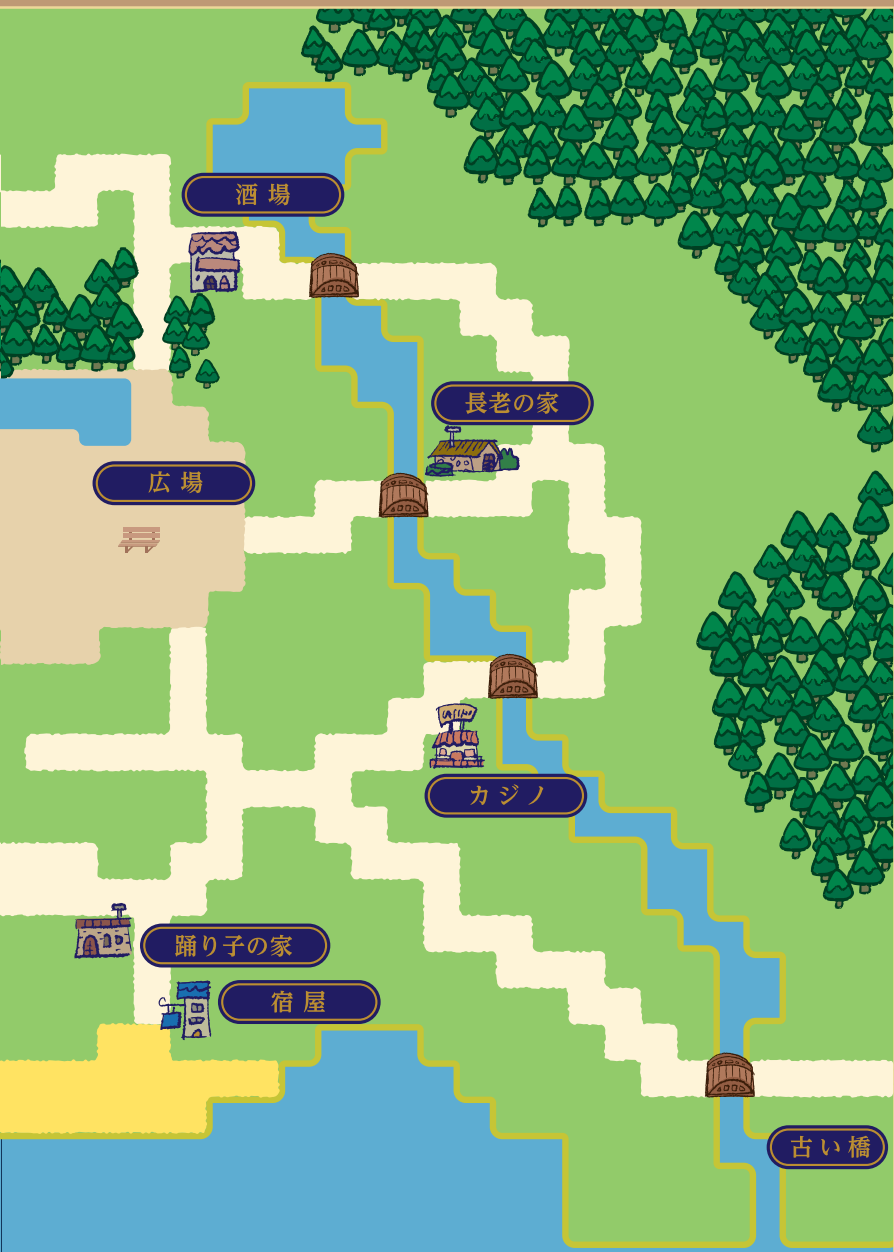


【12ページからのルール説明を読んだら、
34ページのパラグラファーへ進む】



WORLD MAP ワールドマップ







HAHABOOK MAP ハハスック村マップ

ルール説明

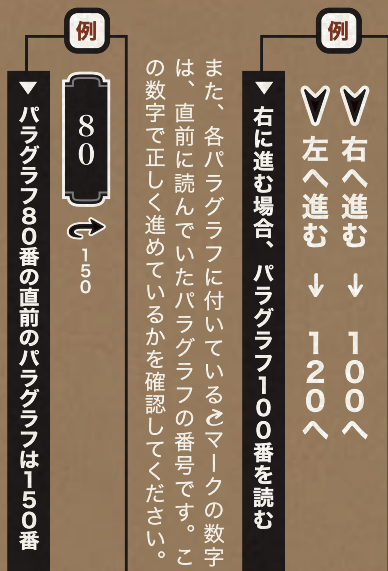
Rules

このゲームブックをプレイするためには、いくつかのルールがあります。
ゲームを始める前によく読んでおいてください。

パラグラフの進み方

選択肢を選んで、パラグラフを読み進めていきます。

ゲームブックとは、本文中にある選択肢を選びながら読み進め、ゲームを楽しむ読み物のことです。番号の付いた「パラグラフ（段落）」の文章を読んだら、選択肢を選んで、指定された番号のパラグラフに移動します。この移動の繰り返しで物語を進めていきます。本ゲームブックは461個のパラグラフで構成されています。パラグラフを探す際には、ページの横にある見出しを参考にと便利です。



マップの使い方

書き込んだ数字とパラグラフ番号は対応しています。

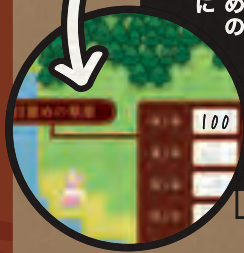
本ゲームブックでは、場所を移動するためにワールドマップとハブブック村マップの2種類のマップを利用します。

マップには場所に空欄のマスがあり、ゲームを進めていくと、マスに番地を書き込む指示が出てきます。

例

「ワールドマップの「目覚めの草原」第1章のマスに100と記入」と指示があった場合

ワールドマップ「目覚めの草原」の第1章のマスに100と記入



例

宿屋（番地200）へ行きたい場合

▼パラグラフ200番を読む

なお、第2章以降は、マップ上の番地が変わります。章ごとの指示に従ってください。



アドベンチャーシートの使い方

正確に手がかりと指示番号を書き込んでください。

物語を読み進めていくうちに、「手がかり」と「指示番号」を記入する指示が出てきます。これらは、付録のアドベンチャーシートに書き留めてください。アドベンチャーシートに手がかりを書き込んでいることが、「手がかりがある」という状態です。パラグラフ末尾の選択肢に、「手がかり●がある場合」と書かれていたら、対応する指示番号を、そのパラグラフに足した数字のパラグラフへ進むことができます。

例



手がかりAがある場合

↓ 50 + 指示番号A

▼ 指示番号Aは20だとしたら、
50 + 20 = 70番のパラグラフへ進む

手がかりを持っておらず先へ進めない場合、そのパラグラフ番号をメモしておき、他の場所を探索して手がかりを手してから、そのパラグラフへ戻ると便利です。

手がかり欄

探索に必要な情報やアイテムを書き込む

手がかり

指示番号

指示番号欄

手がかりを使ってゲームを進めるときに使用する数字を書き込む

召喚魔法陣の使い方

魔物を呼び出して
戦うことができます。

召喚魔法陣を使うためには、呪文が必要です。本文中で次のようなリストが出てきたら、アドベンチャーシートの裏にある召喚魔法リストに書き写してください。

召喚獣名

みちびき天使

効果

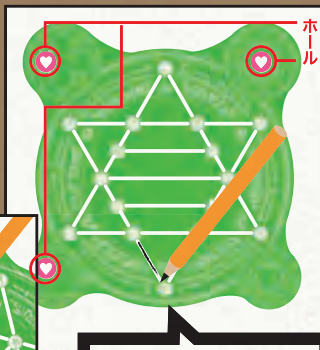
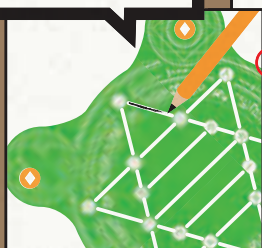
幻に惑わされずに正しい道が分かる

呪文

♡ルキ・キダ ◇レリ

情報を書き写す。この例では呪文は「♡ルキ・キダ ◇レリ」

- 3 召喚魔法陣の3つのホールを図の◇に合わせて置く
- 4 レ→リに線を引く



- 1 召喚魔法陣の3つのホールを図の♡に合わせて置く
- 2 ル→キ、キ→ダに線を引く

実際に魔法を使う際は、次の作業を行います（第1章で最初に使うときにも改めて説明します）。

魔法の鍵の作り方・使い方

宝箱や扉を開けることができます。

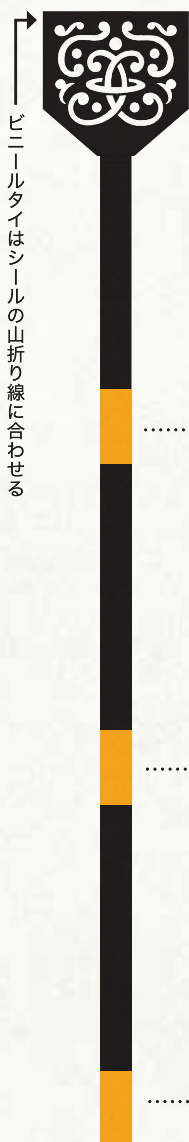
ゲームを始める前に、魔法の鍵を作っておきましょう。付録のビニールタイを左の図に合わせ、正しい位置にシールを貼ってください

(黄色いシールは巻きつけるように貼りましょう)。なお、ビニールタイとシールは予備もありますが、作るのは1本で大丈夫です。

← 山折り線



※実寸サイズ



ビニールタイはシールの山折り線に合わせる

① 取っ手マークに合わせて
るように鍵を配置



本文中、鍵を入手するシーンで、魔法の鍵を折り曲げる指示が出てきます。これを使って、宝箱や扉を次のようにして開けることができます。

② 黄色いシールで隠れた数字を取っ手から近い順に読む

③ その数字のパラグラフに進む



→371 へ進む

なお、鍵の形は何種類が存在します。数字がうまく隠れない場合は、鍵が合っていないということです。