時の流れに逆らい 輪になり遊べ おまたの光背をいただき なの手に携え

ミランダ ・・・ 土に埋められていた、不死族の少女。
エドワード ・・・ ミランダを掘り起こした青年。アーサーの孫アーサー ・・・ ミランダのかつての恋人トリスタン ・・・ ミランダの叔父。数学を研究していたコナー ・・・ トリスタンに師事していた数学の研究者キャサリン ・・・ 不死族に引き入れた、真面目そうな女性ダフネ ・・・ 宗教団体『カドゥケウス』でイーゴリの上に立つ人物イーゴリ ・・・ 宗教団体『カドゥケウス』の教祖



## 青の匣にようこそ

当なものを一つ選択し、その番号のパラグラフ(段落)に移動し読み進めます。 ☆本書はゲームブックです。文中に『▼移動する……256へ』のような選択肢が現れた場合、

適

→……状態の変化。

》……強制ジャンプ。条件に当てはまる場合に指定のパラグラフにジャンプします。

……選択肢。条件が書いてある場合は、当てはまる時のみ選択できます。

注意:『→』『》』が複数書かれていた場合、表紙に近い文が優先されます。

章は【時間】に応じて【潮位】も変化します。忘れないよう『冒険シート』に記録しておきましょう。 ち物】【体力】【日記】は刻々と変化していきます。また、何かするごとに【時間】が経過し、 ドすることも出来ます (http://tanishi.org/)。主人公の現在の状態である【状況】【邪悪】【仲間】【持 ☆付属の『冒険シート』に記録しながら進みましょう。このシートはホームページからダウンロー

【状況】:『→【状況】1にチェックする』などの指示があった場合、対応マスをチェックします。

【邪悪】:精神が邪悪に傾いてしまった状態です。最終章では、増えると不利になります。

【仲間】:冒険の途中で味方になる人物が現れます。仲間によって物語が変わることがあります。

【潮位】:最終章のみ。チェックした【時間】マスの高さまで【潮位】が上がります。 【時間】:最終章のみ。『【時間】が経過した』などの指示があった場合、1マスをチェックします。 【日記】:最終章のみ。日記を発見したら、対応マスをチェックします。

【体力】:体力が減るごとに、1マスをチェックします。

【持ち物】:物語を進めるきっかけになる重要なアイテムです。

☆上巻を遊んだ人は、上巻の【邪悪】【仲間】と、【持ち物】『奇妙なネックレス』があればそれを、

かじめ栞を挟んでおくと便利です。

☆付箋のマーク ✔ のあるパラグラフや図は、頻繁に戻って来たり、参照したりしますので、

下巻の冒険シートへ書き写します(『ダフネの』とついていないパラメータです)。上巻を遊んでい

ない人は、下巻の冒険シート【仲間】にキャサリンとコナーを書き込み、【邪悪】を2マスチェッ

クします(【持ち物】はなし)。ハードモードで遊びたい場合は、【邪悪】を3マス、【仲間】と【持

ち物】はなしにします。

て五十年のあいだ埋葬されていた。すぐに掘り返すと約束をした、彼女の使用人であり恋人のアー から逃れるため、 十九世紀初頭。 吸血鬼(不死族とも呼ばれる)の少女ミランダ・ゴドウィンは、生きながらにし ある田舎村で、吸血鬼の存在が確認された。それを発端に行われた『吸血鬼狩り』

えられていた奇妙な手紙 五十年後、アーサーの孫エドワードによって、ミランダはついに掘り返された。そして、 ――丈夫な金属製の匣に入れられた叔父トリスタンからの手紙 墓に供 により

サーは、

とうとう迎えには来なかった。

『吸血鬼狩り』に黒幕『カドゥケウス』がいることを知る。復讐に燃えるミランダ。

恋人アーサーと『青の匣』を使い、国中にコレラを撒き散らし、人間を根絶やしにしようと企んで しかし、カドゥケウスを調査するうち、ミランダは恐るべき陰謀を立ち聞きしてしまう。彼らは

立ち聞きがばれ、捕らえられてしまうミランダ達。脱獄には成功したものの、何日も下水を彷徨

いたのだ

ことが出来た。 うことになる。途中、『青の匣』の隠し場所が書かれた暗号を解読し、ついに地上へと逃げ延びる

しかし脱出後、生還を祝ら晩餐の席でミランダは一人浮かない顔をしていた。カドゥケウス内で

進行する悪魔の計画 ――ミランダのかつての恋人であるアーサーを使って、コレラを撒き散らそう

「もしコレラを兵器にするつもりだとしたら……人間は巻き込めないわ」 ミランダはエドワードには知らせず、『青の匣』のある遺跡に旅立つのだった。

としていること――は、まだ解決していないのだ。

一章 長い身の上話

「お話の前に、いくつかお詫びをしなければなりません。私は嘘をついていました」

少女の落ち着いた表情は、まるで微笑んでいるかのようだった。予想外の発言に、 法廷内はにわ

かにざわついた。静粛に、静粛に。判事の小槌が鳴り響く。

「ことの次第をご理解いただくには、まず、私の生い立ちから話さねばなりません」 そう言うと少女は、惨事までの長い身の上話を語りだした。あまりの滑らかな語り口に、

重鎮や、色めがねで見ていた紳士までもが、不思議な物語に聴き入った。 締め切った裁判所からは、何だか生臭いような、 いやあな臭いがした。

けして不死ではない 少女は吸血鬼 吸血鬼というのは蔑称で、彼女らは自分達のことを不死族と呼んでいる。だが の居城『蛇塚城』の使用人として、過酷な労働に従事していた。 名前

底辺の生活を余儀なくされる。母もとうに亡くなり、ダフネは毎晩城から出ることを夢見ていた。 バートが早々に亡くなると、ロバートの正当な婚約者であるアンに部屋を追い出される形となって、 ある日、ダフネはメイド長に呼び出された。人手が足りないため、一時的に乳製品の買出し担当 もともと蛇塚城支配者の一人であるロバート・ゴドウィンの子として生まれたが、酒に溺れたロ

になってくれと言う。

めての外出、はじめての買い物! 見るものはどれも珍しい。 これまで外出許可を貰えなかったダフネにとって、この申し出は願ってもないことだった。

を3ガロンを買える運びとなった。持ち帰るのは重労働だが、ダフネはほっとした。 めたように川を見ている貧しい少年。夢にまで見た蛇塚城の外だが、そこもまた楽園ではなかった。 軒だけだ。話は伝わっているはずであるが、念入りにもう一度確認をして、無事クリームと牛乳 しかし同時に、蛇塚城ほど豊かでないことに気がついた。ボロを纏い彷徨う人。昼間から思いつ の酪農場はすぐに見つかった。不死族とも商いを行う変わり者といったら、ここらではこの

帰りがけ、ふいに後ろから話しかける人があった。

「ねえ、それ全部持って帰るの?」

これが初めてだった。二言三言かわすうち、すぐ互いに打ち解けた。 牛舎で下働きをしている少女だ。少女の名前はナタリー。 同い年くらいの少女と会話したのは、

た。彼女の優しい心遣いは、亡き母を思い出させるものがあった。 な労働、 居場所のなさ。毎日を祈るように暮らしている。 ナタリーはダフネにそっくりだっ

て娘のことをいつも思いやり、『ダフネには幸せになってほしい』と口癖のように言っていたのだっ ダフネの母は敬虔なキリスト教徒で、人を恨むことや噛み付くことをダフネに戒めていた。そし

た。

一章 長い身の上話

「ダフネちゃん、どうしたの? 泣かないで」

人から言葉をかけてもらうなんて、何年ぶりだろう。ダフネはナタリーという、同じ境遇の友人

が出来たことで、かすかな光を見出した。そして、乳製品の買出しの帰りに、ナタリーと雑談する

▼ 1 ^

ことが、何よりの楽しみになった。



乳製品の担当となって、ひと月。朝早くの辛い労働にも、ダフネは慣れ始めてきた。

眠い目をこすり酪農場へ到着すると、今日はおかしな雰囲気で、牛舎を人だかりが囲っている。

「かわいそうにねえ。吸血鬼にやられたっていうじゃないか」

ダフネは直感的に、母が亡くなった日のような嫌な予感がした。

野次馬を掻き分け近づくと、 ナタリーは哀れ、首から血を流し、物言わぬ蝋人形のように藁の上

ーナタリー……」

四肢を投げ出していた。

自分のように思っていたナタリーの死。それは、ダフネにとって良心の死であった。 うに殺す、あの蛇塚城の不死族たち。いままでダフネを支えていた何かが消えていくのを感じた。 うに扱い、過酷な労働を強い、そして何よりも、たった一つの希望であるナタリーを、虫けらのよ ダフネは、ナタリーの遺体を前に呆然と立ち尽くした。同族に生まれながら、ダフネを汚物のよ

お嬢ちゃん、あんた顔が紫だよ。気分でも悪くなったかい」

何としてでも、自分の手で、蛇塚城の不死族を裁いてみせる。ダフネは心に固く誓うのだった。 心配する村人の手を、ダフネは払いのけた。その目は、 悪魔のような赤だった。

▼ナタリーを殺した犯人を捜す……3へ

ダフネは倒れ、志半ばに力尽きた。朦朧とする意識の中、遠くに両親の顔が見えたような気がし

た。ナタリーを殺した犯人は、どこかで笑っているだろう。

ゲームオーバー

☆やりなおす場合は、【ダフネ状況】【ダフネ邪悪】【ダフネ持ち物】【ダフネ仲間】【ダフネ体力】

を全て消して4へ

「ナタリーを殺した犯人は誰なのか。まずはウエストハム村で情報をあつめよう」

分かったら、その人物に『あなたが犯人だ』と言うことで、物語が進んでいきます。 います。 ☆聞きこみを元に、ナタリーを殺した不死族を探し出しましょう。犯人は一人で、必ず嘘をついて 情報が聞けたら、付属の冒険シート【ダフネの推理表】を活用し犯人を絞り込み、犯人が

「いざとなったら私にはこの牙、噛み付くという武器がある」

不死族 逆に攻撃されたりする危険があります。 に不死族になっている人物に噛み付いても、傷を負うだけです。いずれにしても、捕らえられたり、 から死んだり、 ☆ダフネは、登場人物の全員に噛み付くことができます。不死族が人間に噛み付くと、その人間を (吸血鬼)の仲間に出来る可能性があります。人間によっては、キャリア(しばらく経って 不死族になったりする。すぐに死亡する場合もある)になることがあります。 すで

「噛み付きが村人の目につくと、捕らえられるかもしれない。かといって高慢な蛇塚城の不死族た

ちに噛み付いたり、軽率に犯人呼ばわりすると、攻撃してくるかもしれない……」

指示に従って減らします。スタート時【ダフネ体力】は3です。0になるとダフネは力尽き、ゲー ☆『→【ダフネ体力】が1減った』などの指示があった場合、付属の冒険シート【ダフネ体力】を、

ムオーバーとなります。

例えば【体力】は【ダフネ体力】になっていますが、使い方は同じです。 ☆一章のパラメータは、ミランダ達のパラメータと区別するため、頭に『ダフネ』とついており、

4



紀が乱れて困る。とにかくその頃は生きていたのだから、殺されたのはその後だろう」 リーだったのかもしれん。使用人が逢引きでもしているのかと思っていた……まったく近ごろは風 を見たら、2時前だった。ふと窓から外を見ると、牛舎に灯りが見えたんだ。今から思うと、 深夜に目が覚めてしまってね。少し飲んだ寝酒のせいだろう。やはり安酒はだめだ。 ナタ 時計

ナタリーは深夜2時ごろに殺されたようだ。

村の? 「他に気づいたことはありませんか。村のことでも、何でもいいんです」 そうだなあ、最近子供達のあいだで、変な遊びが流行っていてね。

バラの花輪がどう

【ダフネ持ち物】に『酒』があれば……24へ

の……。この村にはなかった遊びだよ。一体誰が持ち込んだんだか」

・『あなたが犯人だ』と言う……52 へ

▼噛み付く……42 へ

▼移動する……4へ

い浮かべてみた。 蛇塚城の不死族は、ゴドウィン一族とその縁者で構成される。ダフネはゴドウィン家の人々を思

「ゴドウィン一族は人間関係がややこしいわ。はじめに、使用人から話を集めてみよう」

☆家系図(左図) の 人物の隣に書かれた番号を読み進めることによって、各人の部屋へ行くこと

ができます。

「まずは、昨晩外出した容疑者を調べる。それから服装や状況などで絞り込んでいこう」

服装や外出時間に〇をつけます。一方、可能性がないものについては×をつけていきましょう。 ☆昨晩外出した人物=容疑者が判明したら、付属の『冒険シート』【ダフネの推理表】に名前を記入し、

▼ウエストハム村へ行く……4

