

ようこそ。

この『デッドエンド・イヴ』は簡易版であるので、当掌編の主人公——小林鋼一郎少年の生命点は『8点』と定義する。どこかにメモし、遊んでももらえれば幸いである。

また作中、6面ダイスを振るよう指示のある場合があるが、無ければページの隅にダイスがランダムに印刷してある。パラパラとランダムにめくり、その目を利用して構わない。

無論、指示通りに進まないのも——君の自由だ。

——では、始めよう。

↓01へ進め(01へ)。

## 01

カメラ。顔のアップ。少年の顔。

可愛くも利発な外見だが——その表情も今は鋭い。

小林鋼一郎(10)は本来、宮内庁禁衛府祭祀局審神部に所属する 覡 である。そのまま読める者はそうあるまい。

覡——カムナギである。

女性であれば 巫。フ。あるいは 巫女。ミコ。双方あわせてこれを 巫覡——フゲキと云う。別の字でカムナギは 神和 とも書く。本来は字義のごとく神の声を聞き人に伝え、 神 と人とを 和 する——あるいは、過去にあっては宮廷に仕えた陰陽師などもこれらに含まれた、鬼道により国を鎮め、これを護り奉る符撃の徒だ。

そして、小林鋼一郎(10)は後者である。式神をより実践高効率化した技術——方程式 を使う現代のカムナギ。と云っても、神は信じない。信じるのは10歳上の姉と自らの才のみ。

カメラ。顔のアップからわずかに引く。ブレザーに短ズボン姿。どうやら有名私立小学校のものだ。ブレザーの中はグラフ・チェックのシャツ。ゴムで止める簡易式ではない本物のタイ。年齢の割に——意思の強そうな眼。事実、強い。

——小林鋼一郎はそういう少年だ。

↓ここぞ、テキストは02へと進む(02へ)。



カメラ。次に少年の背後を映す。その背中合わせの位置に——少女の背が見える。念のため云うと姉ではない。艶やかな長い黒髪がふわりと揺れる。こちらもブレザー。ただし学校は違うし、そもそも学年が違う。府内の高校の制服。つまりこちらはいわゆるJK、女子高生。細い腕にスラリと伸びた足。色々長い。短いのはスカート丈くらいのものか。

「——ねえ」

少女が振り向いた。睫毛も長い。

「なんですか」

「……どーしよっか」

ずいふんと大雑把な質問だ。ため息をつく。

「できたらすべて倒すのが一番ですが」

「ふむー。まー、そりゃそーだけど」

少女が唸る。

ここでカメラがようやく引いた。果たして——ふたりと、それを囲む4体の化物が映る。





中央階段をさらにあがることにする。

上がりきった場所は小さな踊り場になっており、目の前には屋上へと抜けるドアがある。

↓扉をあける(07へ)。

↓あたりを調べる(15へ)。



最終ヒントのグラフへと移動した。

数字は二桁。特に角度を違えずとも、真正面からでも気がつく人は気がつく程度のものだ。

数字には下線が引いてある。それに気がつけばもう殆ど解けたも同じだ。

下線を下に、紙に対し視線に20度、30度といった角度をつけ俯瞰くわんすると、よりわかりやすくなるだろう。

『(二桁の数字)GO TO』という文字がそのまま、縦に引き延ばして描いてある。

——その数値へ移動すること。





息をひそめ、教卓の影に隠れる。

が、試みはすぐに失敗と識れた。1匹が空気の匂いを嗅ぐようにして鼻を利かせ、すぐに教室へと押し入ってきたのだ。

「チィッ！」

隠れていた場所からすぐに飛び出し、応戦の構えに入る酉穂。

だが……。背筋の凍るような叫びをあげ、さらに新たな1匹のグールが教室の反対の扉から現われた。「まずい……！」

2対3、かつ前後を挟まれた。中距離と遠距離支援タイプの鋼一郎、そして近接戦闘の酉穂にとっては最悪の布陣のひとつ。

果敢に戦うが——しかし現われた1体が手強く、やがて2人は矢折れ力尽き倒れた。

目覚めた先は

——「ここだ（14へ）。



玄関前についた。が、足を止めるふたり。

「マズいよーいちろー……！」

なんと、其処にもグールが1匹、ウロウロと歩きまわっている。しかもふたりを追ってきた2匹とはあきらかに別の個体だ。

「いったい、今夜だけで何人が犠牲に……」絶句する鋼一郎。

どうすべきか。

↓戦鬪をしかける(17へ)。

↓タイミングをはかり奇襲をしかける(23へ)。

↓急いで階段をひきかえず(08へ)。



酉穂がノブに手をかける。が。

「……開かないよ」少女が云った。

「クッ……」

どうやら屋上への扉は施錠されている。というか、よく見れば小さなダイヤル錠が扉と扉の枠とを結んでいる。当然、番号がわかる訳もない。

「スチール製だから、壊すにしても厄介だし——」

「うわッ……!?!?」

と、いきなり鋼一郎の下半身に衝撃が走った。

——扉に気をとられ、油断していた。階下から這うようにして現われたグールに足首をとられ、力任せに引き寄せられたのだ。

体勢を崩す鋼一郎。

「——いちろ——!?!?」

酉穂が振り返り手を伸ばすが、間に合わない。

「——うわああああ——!?!?」

階段へと引き摺り落とされ、全身を強く打つ。衝撃で意識を失う鋼一郎。その意識が闇に落ちる一瞬前に、酉穂へと同時に襲いかかる2匹のグールをみた気がした。  
が、いずれにせよその結果がわかることは無かった。

何故ならその意識が目覚めることは——二度となかったためである

↓(14へ)。



他の場合なら強行突破もいいが、今は背後からさらに2匹が迫っている。戦闘を仕掛けた場合、その間に追いつかれ不利な状況になる可能性が高い。急いで階段を上がり、さらに3階へ出たほうが良さそうだ。

ふたりは玄関のグールに気付かれぬよう、踵をかえして階段をあがった。

—(19へ)。

「——ここはいったん退ひきましよう。一度に4匹は厄介に過ぎる!」  
「りよーかい」

少女が頷く。だが、この囲まれた状態から逃げるのも決して容易ではない。能力は勿論、運も必要な場面だ。

やはり腰を据え、戦うということであれば、

↓(20へ)。

それでも逃げるということであれば6面ダイスをひとつ振り、2人の行動力と運を天に問うこと。  
出目が1、もしくは6であった場合のみ無事にこの場を離れることができる

↓(32へ)。

それ以外、2から5の間だった場合は生命点に1ポイントのダメージを受け、囲みの中に戻される。  
これを出られるまでくり返すか、やはり戦うかしかない。また万一生命点が0を割った場合は

↓(14へ)。







パラグラフ「10」へ移動した。

そう、小林鋼一郎の年齢は10歳だ。当掌篇の冒頭部で、鋼一郎(10)と表記した通りである。では、解説へと入る。

まずカードを「様々な角度」から眺めてみるといいだろう。あるいは先に「文字」に気がつくかもしれない。文字は「G O T O」とある。それに気がつけば、もう数字自体も簡単にわかることと思う。

↓数字のパラグラフへと移動すること。

まだ判らなければ、最終ヒントへ移動してもいい

↓(04)へ。

ほとんど正解を述べるので、自分で解きたいという場合は移動せずカードを眺めるといいだろう。



息をひそめ、教卓の影に隠れる。

廊下の外を2匹のグールが徘徊する音が微かに聞こえてくる。衣擦れだけではない……血肉の鳴るべ  
ちやりとした湿音。

「……」

成功だ。

果たして、グールはふたりに気付かずそのまま廊下を進んでいった。

「いまのうち……」

教室を出る。

精神的には緊張したが、結果的には身体も休まった。体力点を2ポイント回復しても良い。ただし、原点である8点は超えない。

どうやらグールは、廊下を東へ抜けたか階段を下へ向かったようだ。仕方がないので、屋上へ向かう  
ことにする。

携帯で<sup>なかま</sup>栞坂と連絡をとり、そこで待つ。いざとなれば避難梯子で脱出、あるいは籠城もしやすいと踏ん  
での作戦だ

↓(oε<)。



廊下に出た。

府立の高校で、いまは3階建ての2階部分にいる。マップは事前入手していないので内部構造はわからない。校舎自体は北を上として、真上から見ると「凹」の字のような形をしているといえればいいだろうか。

その、2階の左上付近に今はいる。位置的にはグールどもの方が北にいたので、南にむかって逃げられるのが幸いだ。

そのまま廊下を直進し左(東)に向かって折れる

↓(13)へ。

近くの、校舎西階段を上にあがる

↓(39)へ。

近くの、校舎西階段を下におりる

↓(37)へ。



ゴールから逃れるべく廊下沿いに左へ曲がり、東に向かう。丁度、**凹**の下の部分を右へ向かって  
いると思えばいいだろう。ゴールたちは動きが鈍いのでかなり後方につけている。

もう少しで中央階段だ。

下に向かえば1階の中央玄関前にでるし、上へ向かえば3階へでることになる。どうする？

中央階段を下り玄関へ向かう

↓(38へ)。

中央階段を上り3階へ向かう

↓(19へ)。

# GAME OVER

ゲームオーバー。

ここはパラグラフ『14』。

云ってしまえば——ゲームオーバー専用の共通項目だ。

ここへ来たということは、つまり君は何らかの要因で死に、当掌篇における君の依代<sup>よしろ</sup>たる鋼一郎を死なせたということの意味する。

まあ、嘆く必要は無い。

すぐさま指を挟んだ場所へ戻り、このゲームオーバー自体を「無かったこと」にしてもよし、好きなようにさかのぼり楽しむもよし。ここでこの冊子を閉じすべてを忘れるもよしだ。自由に楽しんでいただければよい。

また、こうした「遊び方」、あるいは「ズル」はデジタルライズド・ゲームブック『デッドエンド』本編においても可能となっている。一応、初回プレイにおけるストーリー上の重要部にはロックが掛かっているもの——もしかすると開始5秒でエンディングロールを開く可能性すらあるという、前代未聞の自由度を備えたゲームだ。

興味をもたれた方におかれては、どうか自らの手にとりご覧になっていただきたい。  
そこで再び逢えることを——切望している。

——了。

↓或いは本編へとつづく(PSPソフト)『デッドエンド』001へ。





あたりを調べる。

目の前には屋上へ抜けるためのスチール製のドアがある。

周囲はわずかだがひらけたスペースになっており、掃除道具のモップと、モップを絞る足踏み式の水入れが置かれている。

↓扉をあける(07へ)。

↓モップを手取る(36へ)。



「——破ッ！——」

方程式、『尖針裂』せんじんれつ。

太古の尖石器にも似た拳大の鉄釘が無数に飛び、敵を物理的に削る。半数——2体のグールを倒すことに成功した。

しかし、残った2体のグールが少女を振り切り、一斉に鋼一郎へと襲いかかってくる！

「くッ！」

——生命点に2ポイントのダメージ。

ダイスを振ること。

出目が『1』だった場合のみ、再度討ち洩らしが発生しさらに生命点に1ポイントのダメージを受ける。いずれにせよ、さらに次のターンでは少女と協力し、グールを殲滅することには成功する

↓(24へ)。

またそれまでに生命点が0を割った場合は

↓(14へ)。



そのまま、玄関をうろついているグールに戦闘を仕掛けることにする。

「——強行突破しましょう。——」はいったん外に出て、拝坂さんと合流したほうが良さそうだ」

「りょーかい……!」

頷き、ダッシュ。

まずは酉穂が通常攻撃で打って出る。まだ掌篇以前の連戦から回復していないので、彼女が得意とする必殺技——超強力な治癒を打撃に込め、逆にアンデットを致命的に損壊する——は使えない。だが、鋼一郎が方程式でサポートを入れれば負ける要素はない筈だ。

しかしそれが甘かった。

そうしている間に階上から件のグール2匹が追いつき、背後から現われたのだ。

「しまった……!?!」

最も苦手な距離感で2匹に背後をとられ、方程式を構成する間も失われた。どうやら選択肢を誤ったようだ。

やがてふたりは——力尽き、崩れ落ちた

↓(14へ)。



「——破ッ！——」

方程式、『尖針裂』せんじんれつ。

太古の尖石器にも似た拳大の鉄釘が無数に飛び——3体のグールが一撃の下に倒れる。が、それらが楯になる形で最後の1体を倒しそこねる。

「しまった……!?」

——残った1体が襲いかかってくる！ 避けきれず、生命点に1ポイントのダメージを負う！

だが、次ターンでは少女と協力し、残りの1体を殲滅することに成功する

↓(24へ)。

また万一、最初のダメージで生命点が0を割った場合は

↓(14へ)。





中央階段を上がり、3階までやってきた。

しかし階下の様子を窺ってみると着実にこちらへ向かってくる追っ手の気配が感じられる。

↓どうにも執念深い(26へ)。





やはり、戦うしかない。

いましばらく少女に応戦してもらい、その間に「方程式」を用意することにする。

「りょかい。——いくね！」

少女が飛び出し、ゲールたちを相手に立ち回りはじめた。防御に徹しているので今しばらくは保つが、要は攻撃までは手が回っていないということだ。その間に式を完成させなければならぬ。

鋼一郎の行動。

6面ダイスをひとつ振り、出目によりその結果を導け。

出目がイコール倒した数だ。敵は4体なので、つまり4以上が出れば全滅させたことになる。逆に3以下であれば討ち洩らしが存在する。残った敵の数だけ生命点にダメージを負う。

↓出目が4以上(31へ)。

↓出目が3(18へ)。

↓出目が2(16へ)。

↓出目が1(22へ)。





「じつち……！ はやく！」

西穂を招き、適当な教室へと入る。隠れて2匹のグールをやり過ごそうというのだ。

果たしてその試みが成功するかどうか、ダイスをひとつふるごと。

↓偶数がでた場合は(11へ)。

↓奇数の目がでた場合は(05へ)。





「——破ッ！——」

方程式、『尖針裂』せんじんれつ。

術式を唱え、放つ。拳大の鉄釘が無数に敵を襲うが——しかし倒れたのは1体のみだった。残った3体が、ほぼ無傷でこちらへと襲いかかってくる！

「うわあッ！？」

——生命点に3ポイントのダメージを負う。原点から引き、メモすること。

ダイスを振ること。

3以上の目を出せば全滅させることができる。だが出目が2だった場合は1体が残る生命点に1のダメージ。出目が1だった場合は2体残り2のダメージ。同じ要領で敵が全滅するまでターンを繰り返す。

↓全滅させたところで(24へ)。

↓またそれまでに生命点が0を割った場合は(14へ)。



タイミングをはかり、奇襲をしかけることにする。

だが、果たしてそんな余裕があったものかどうか……。案の定、玄関のグールの様子を窺っていたところ階上から件のグール2匹が追いつき、背後から現われる。「しまった……!?」

態勢を立て直そうと抵抗するも、玄関のグールも加勢して挟撃される形になり――やがてふたりは力尽き、グールの犠牲となった

↓(14へ)。

一息つくふたり。

「さて。にしても、ずいぶんグールが多い」

「校舎内にこんなにいるわけ、無いよね……」

少女——酉穂トホがつぶやく。

手塚酉穂。東京府環境局廃棄物対策部、特殊廃棄物対策課第二班所属の少女。

廃棄物ではなく、廃忌物。

それが、正式に存在の認められていない奴等——吸血鬼。たちを処理する為、東京府が便宜上定めた名称だ。

「恐らくは、しばらくぶりに世に出てきた個体でしょう。多分、校舎の周辺に住んでいた一般人を無差別に……」

「……にしても、抱擁だき過ぎだよねえ」

ため息。

——と、新たな個体だろうか、さらに2匹のグールが現われた！

「わあ!?!」

「くッ、グールの処理だけなら拝坂さんに任せたほうがよほど効率的だ。ここはいったん逃げましょう」

「さ、賛成——」

——「」の場を離れ、逃げる「」とする（12へ）。





エピソード

場面転。

「——ふー。今日は2、3人いければいいかなー」

何処とも識れぬ場所。その暗く広い空間で、少女がお腹に手をあてうそぶいた。

「なー、じゃないでしょウツロさま。抱擁だき過ぎですって。無駄にグールどもを増やして！」

傍らの少年が、こちらは腹立たしげに主におもてむかって息をつく。

フリルのついた眼帯を右目につけ、マントを頭から羽織った単ズボンの少年——ヘンゼル。

「だってー。どーせあれでしょ。ほっといても人間どもが片してくれるんですよ？」

ウツロと呼ばれた少女が応える。

長い髪をいわゆるツイントールに束ね、こちらは偏光布のマントに身を包んでいるが——しかし肌の露出が多く、本当に防護する気があるのかどうかはわからない。

「まあ、最近はそのいう連中が居るそうですが……でも今日はもうダメですよ！ これ以上目立つと、

コアトルさまに怒られますしね」

「えー」

「えーじゃありませんッ！」

現在位置は、「凹」の字の下辺中央付近、3階。

グール等との距離は多少離れたものの、振り切るとまではっていない。素早くはないが、着実に距離を詰めてくるじりじりとした不気味さがある。

「意外に振り切れないね……」

と、西穂。

「奴らの場合、スタミナに左右されないからな。さて、どうしたものか……」

つぶやく鋼一郎。

いずれかを選択すること。

↓手近な教室に隠れやり過ごす(21へ)。

↓さらに階段を上がり屋上へ出る(03へ)。



数の上では2対2だが、無秩序に暴れることの出来るグールと鋼一郎らではその自由度に雲泥の差がある。西穂は動きを制限されるし、鋼一郎もこの狭い場所では「方程式」を使用することができない。爆発系や電撃系のようなタイプの式はもちろん、その他物理的にダメージを与える式にしても初速が確保できず極端に威力が下がるからだ。

ただし、グール1体の強さはそれほどでもない。力が強い訳でもなく、動きが速い訳でもない。凌ぐことは可能な筈だ

↓(30へ)。



ダイヤル錠は三桁だが、カードに描かれていた数値——は二桁だったので、「028」と入力する。カチリと小さな音がして、錠前はアッサリと外れた。

「おー」

ノブを回し、屋上へと出る。

広いし、屋根の付いた物置のようなスペースもある。体力気力が回復するまで籠城してもいいし、奥には避難用の梯子も見えるのでいざともなれば校庭へ出ることもできる。充分だ。

あとは拝坂の到着を待ち報告を済ませ、残党狩りを引き継いでもらえばいいだろう。

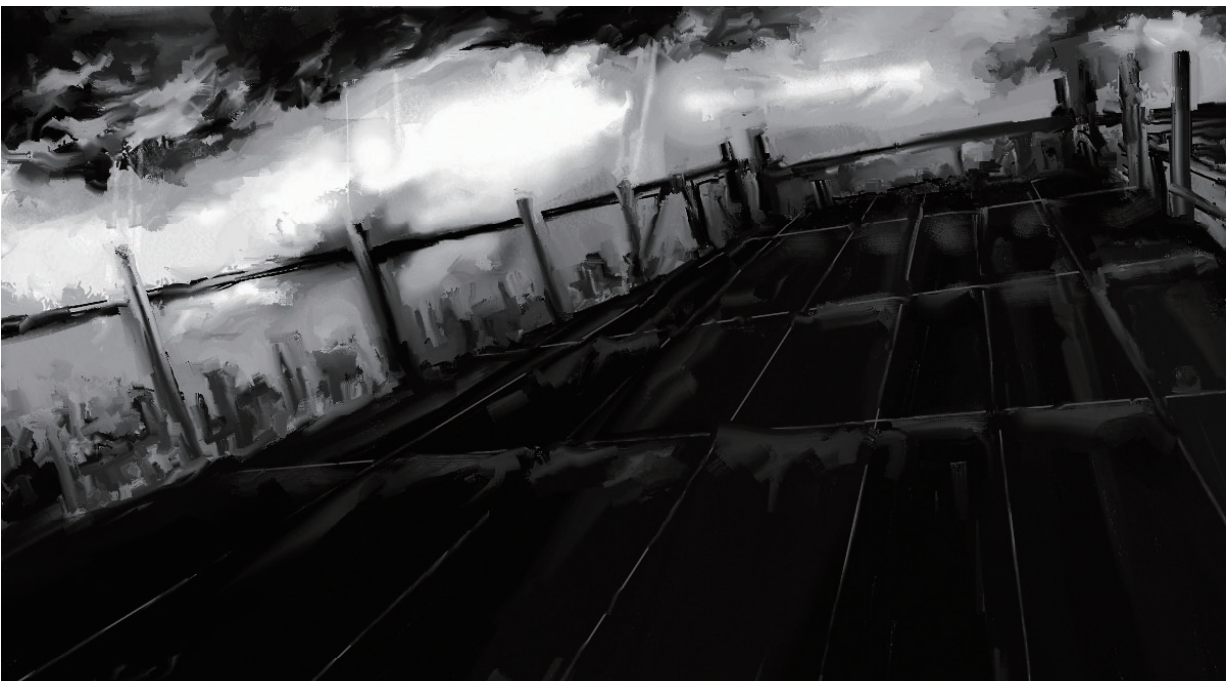
と、それらを伝えようとしたところで——突然、背後から叫び声があった。振り返る。

先刻対峙していたグールが起き上がり、こちらへと突撃してくる所だった。どうやら酉穂の蹴りだけでは止めを刺し切っていなかったものらしい。意識を醒まし、襲いかかってきたのだ!!

「トリホ、避ける……!!」

シャアアアア!! その魔手が、鋼一郎の背後にいた酉穂へと伸び——

↓(33へ)。







場面転。

夜。月明かりの空。月光を背景に、征く影がふたつ。  
ウツロと、ヘンゼルだ。

「……あ」

「ナニ。どした」

「武器を……忘れて置きっぱなしに……」と、ヘンゼル。

「いーんじゃない。あれデカイし。必要ないでしょ」

「まあ。人間相手ですからね。素手でもまったく問題はないですけど……」

「それより、ここでいいの？」

目の前に昨日とは別の校舎。頷く少年。

「正門で確認したじゃないですか。今日はここです。——探すのは例のモノ」

「おっけー」

「云つときますけど今日は、抱擁はダメですからね！」

「うえーい」気がない返答をしつつ、降下する少女。

「大丈夫かな……」

首をかしげる眼帯の少年。





グールAとの戦闘！

ただし、本編におけるデジタライズドバトルは再現できないので、ここでは簡易戦闘とする。  
まず、敵の生命点は10ポイント。

プレイヤーの攻撃ターンから開始。ダイスを振り、4以上の目がでれば敵の生命点から2ポイントを引くことが出来る。3以下は外れ。出目6の場合はクリティカルとし、4ポイントを引いて良い。

次に敵の攻撃ターン。ダイスを振り、5以上の目が出れば被ダメージ。生命点から1ポイントを引く。

4以下は回避成功。出目が6の場合はクリティカルとして2ポイントを引くこと。

以上を繰り返し敵の生命点が4以下になれば

その前に鋼一郎の生命点が尽きた場合は

↓(35へ)。

↓(14へ)。

形式を定め、術式を唱える。歩法をあわせ、手で陣を切る。

「――祓い給い、清め給う白す事の由を諸々神の神等に聞こし食せと白す――」  
と、鋼一郎の指先に名刺大のカードが出現する。

体内の膠原質——コラーゲンを体外で凝集し、薄い紙片様に固めたもの。これを触媒とし、様々な現象へと変換する。基本は陰陽術——鬼道、あるいは式神の流れにある。それが 方程式だ。

「こーいちろー!」

「わかってます! 破ッ——尖針裂!」

指先の紙片が消え去り、代わって無数、拳大の鉄釘が怪物に向かい飛ぶ。悲鳴をあげ、ドサドサと束になり倒れるグールたち。

「おー」

少女がオーの字に口を開く。

グールを殲滅することに成功した

↓(24へ)。





脱出に成功した。  
グールどもを振り切り、校舎内の適当な位置まで移動する。



「ほわああああ…?」

西穂がへんな叫び声をあげた。

グールの最後の力はその肉体までは届かず——しかし、制服をズタズタに切り裂いたのだった。

「……?」

「——ヤアアアアア…… ヘルベオ、ロレン下 城壁粉碎……!!!!!!」

西穂の声。そしてそれに続き、光と音、さらに壮絶なグールの断末魔が聞こえた。

彼女が気力を振り絞り、必殺技を炸裂させたのだ。文字通り芥子粒ケシツブのごとく塵チリへと還るグール。

「うわああ」



2011年9月29日発売

さらに場面転。

吸血鬼たちに遅れ数刻の後。府内、私立翠山高校、正門。

「——あれ？　なんで開いてんだろ？」

鍵が開いたままの門扉の前で、ひとり首をかしげている人物があった。制服姿だ。

「この男子生徒だろうか。」

「誰か先生が残業でもしてんのかな。ま、見つかった時は見つかった時ということ……」

お邪魔しますよっと。呟きながら門扉を押し開け、校庭内に侵入する。

そのまま教員棟と北校舎を脇に抜け、ふたりが向かったのと同じ南校舎へと歩き出す。

「さて、早くアレを探さないとな」

そうつぶやく本編主人公、符御是人<sup>すみせへん</sup>であった——。

——了。

或いは本編へとつづく

↓PSPソフト『ツギツギHUNTER』0001000000







敵の攻撃を凌ぎきった。

「おまたせー！ とやあぁー！」

西穂が自分の対峙した相手を倒しきり、ついで鋼一郎が対峙していたグールに背後から思い切りケリを入れる。不意を突かれひとたまりもなく倒れる怪物。

戦闘に勝利した。

「助かった……」

ため息をつく鋼一郎。

壁に腰を預け、呼吸を整えているところで、西穂が一枚の紙片を鋼一郎に差し出してきた。

「ところでさ、これ……なんだろう？」

紙片を受け取り、眺める。奇怪な模様が描かれた名刺大のカードだ。

「これは……？」

「なんか、その扉開かないかなーと思ってみたら、カゲに置いてあった」

西穂が指をさす。

示された屋上の扉に、小さなダイヤル錠がかかっているのが見えた。

気づかなかった。モップを手にとらず、先に扉へ向かっていたらグールにやられていたかもしれない。

「——どうやら、屋上へ出るためのヒントのようだな」





モップを手に取る。櫛か何かだろうか、かなり堅い木材の柄だ。

「……これなら、方程式が使えない状況でも少しくらいなら戦えそうだし、つぶやく。」

「方程式が使えない状況……?」

酉穂が怪訝そうに聞き返してきた。

「つまり——」こういう場所のことです!」

「にゃッ!?!」

モップを構え、鋭く突きを入れる。

握った柄の先に手応えがあった。くぐもった叫び声が聞こえ、数拍の間を置いて階段の下の間から2匹のグールが現われる。

とうとう追いつかれ——かつ、追い詰められてしまったのだ。

戦うしかない!



校舎には階段が3つある。「凹」の字で言えば左右のそれぞれにある西階段、東階段、そして下辺の南にある中央階段。ここは左辺なので、当然近いのは西階段だ。

その西階段を1階へ向かって駆け下りる。

「とりあえずは中央玄関に向かいますよう！」

「らーじゃー！」

グールはこちらを見失い2階の廊下を直進でもしたのか、追ってくる気配はいつしか消えた。が、油断はできない。

そのまま用心しつつ、下辺を東に向かって進む

↓(o6<)。



校舎中央の階段を下る。

そのまま行けば玄関に出る。いったん外に出て態勢を立て直してもいいだろう。

そう思ったものの――

↓(o o)。  
(><)。



校舎には階段が3つある。凹の字の左右それぞれと、南にある中央階段。

手近な西階段を急ぎ上がることにする。だが近いということは、ゴールと充分に距離がおけなかったということでもある。

すぐにゴールも後を追い上がってくる。

「わあー?」

ダッシュ。

廊下を南下し、曲がり角を東に折れそのまま中央部まで走る

↓(26)↑。



パラグラフ 40。

ここは、どこからもリンクされないし、どこにもリンクしない。行き詰まりのパラグラフ。そう、ここは「デッドエンド」であり、あるいは「デッドリンク」でもある。

つまり偶然に——まあ、冊子のページを繰っていけば、その偶然は充分にありうることだが——たどり着かない限りは、ここを目にする者は居ない。

本編——デジタルイズド・ゲームブック『デッドエンド』においても、こうした場所は存在する。一度でも行ったことのあるパラグラフを収集するパラグラフログ機能により、あぶり出しは可能はある程度容易でもある。

気が向いたら、こうしたデッドエンドも探索してもらえれば——幸いだ。



恐らく「この生徒が、密かに屋上へ出るため隠した共有情報といったところだろう。」

「じゃあ、どうでもいいか」

「いや、屋上から避難用の梯子で校庭にできれば、もうグールと出くわさずに済む。例のモノ」がこの学校から盗まれてるのはもう判ったし、後の始末は拝坂さんに任せて——帰りたくないか？」

「それだー」

酉穂がパンと両手を叩く。

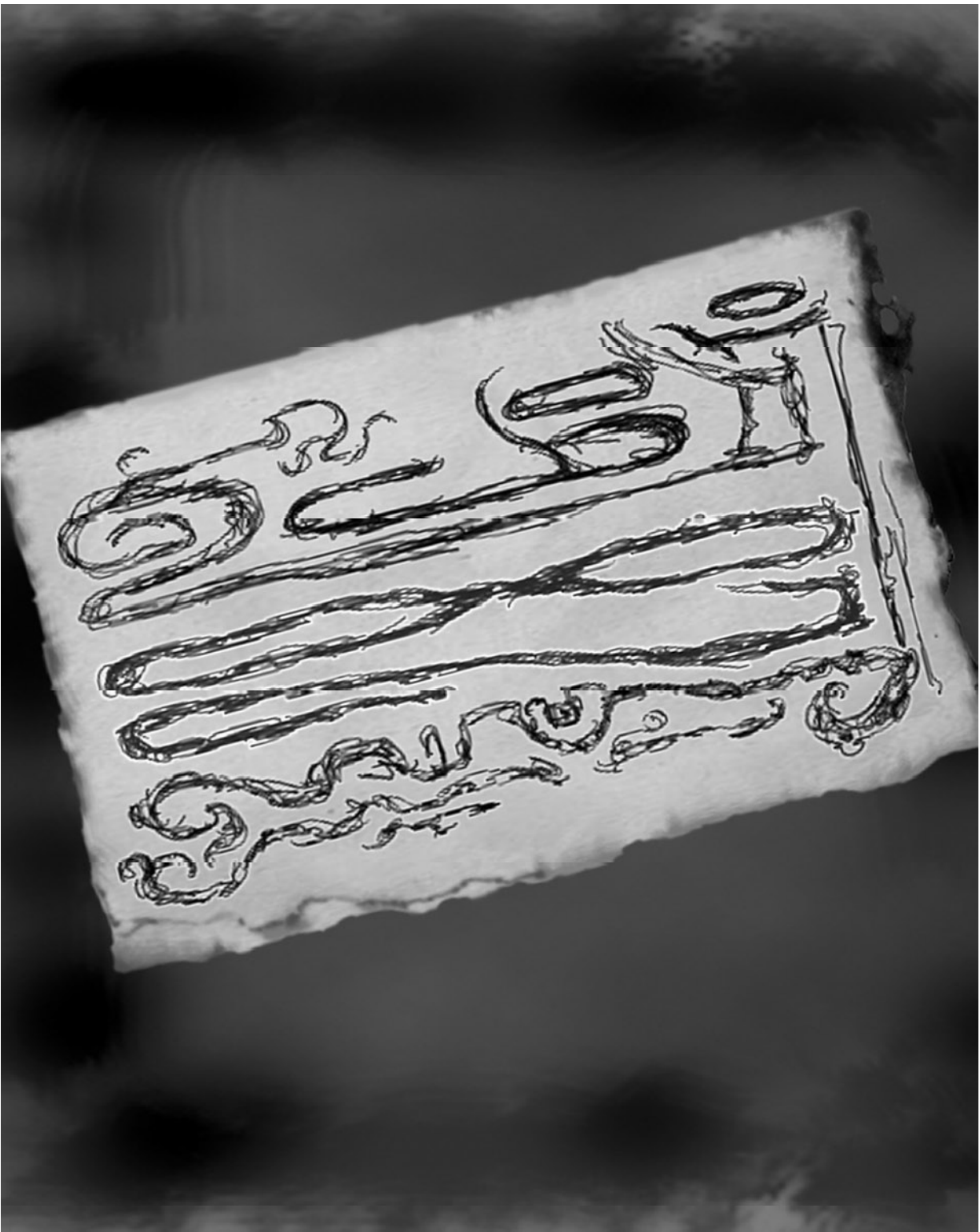
「……でもそのカード、意味わかる？」

——挿絵をみることに。このカードからはとある数字を導くことができる。その数値のパラグラフへと移動することで、当掌篇の簡素な冒険を終えることが可能となる。

↓**わかったのであればそこへ移動すること。**

わからなければヒントをみてもいい。ヒントは、「鋼一郎の年齢」のパラグラフへ移動することでみることができる。

どちらも判らなければ、この掌篇の最初に立ち返ってみるのもいいだろう。少なくとも鋼一郎の年齢はすぐにわかる筈だ。





「……ミタ？」

「いや、あの……」

慌てて顔をそむけつつ、鋼一郎。

「ちょっとだけ……」

「ムムム……。まあ、ちょっとならしかたない……」

「こ、これを……」

ブレザーのジャケットを脱ぎ、渡す。

「ありがと。ちょっと、小さいけど……」

肩に鋼一郎のジャケットを羽織り、空を仰ぎ見る。

「はーあ、これじゃあ明日から数日は作業服ジャンプスーツだなあ」

「ですね。この様子だと明日も奴ら、来ますよ」

「マジで……」

「おそろしく」

ゆっくりと頷く小林少年。これまでのパターンと今日の結果から、明日狙われるであろう場所も導き出せる。

「というより、おそろしく明日のターゲットは——」

「え……？」

それを聞いて、驚く西穂。

——エピソードに移動する(25へ)。



化物。正確には、喰屍鬼。しよくしき。そう書いてこれを「グール」と読む。屍人。歩く死体。歩くだけならいいが、人を襲う。噛み……これを抱擁だく。要は「奴等」に「抱擁」を受けた非純潔のなれの果てだ。日中では思うように活動できない奴等のため使役される、魂を縛られた苦役人クワシヤ。

夜。場所は——どこかの学校とおぼしき教室の中。グールになぎ倒された机と椅子が散乱している。あとで証拠隠滅係アツクがブツクサと文句をたれながら整理することだろう。

実際にはここまでも幾度かの戦闘を経ている。ふたりとも少し……消耗しているところだ。ここでさらに倍数の敵は、いささか厳しい。

さて、如何ウケすべきか。

↓覚悟をきめ戦う(20へ)。

↓隙をついて逃げる(09へ)。







そう「うやり取りをしている間に、闇の奥から三人目の人物が姿を現した。——こちらは左目に眼帯をした少女だ。」

「ウツロさま……ヘンゼルも、気をつけて……」

「お、グレーテ。お留守番ゴクロー！」ウツロが片手を振る。

「まー。ボクが付いているからな。問題ない」と、少年。

が、グレーテは心配げに言葉を接ぐ。

「ヘンゼル……ときどきポカするから……」

「なッ!？」

「まーまー。で、ドコだっけ、今からいくトコ」

「新宿区です」ブスリとしながらヘンゼルが答える。

「サッパリわからん」

「……でしょうね。ボクについてきてください。案内しますから」

「へーへー。……じゃね、グレーテ」

眼帯の少女に手を振り、出立するふたり。

「あ」それを見送ったのち闇の奥へ戻ろうと踵を返したとき——眼帯の少女があるモノに気がついた。

「ヘンゼル、忘れもの……」