

パラグラフジャンプを超えて 梧桐重枝

1 はじまりの勿忘草

ひんやりとした洞窟の底であなたは目を覚ます。一人乗り込んだ洞窟であったはずなのだが、その目的や自分の名前すら思い出せない。足元の可憐な花、ワスレナグサがあなたを見ている。
・思い出す→27 ・見渡す→11

2 くぐり抜けた先

東に向かう一本道が続く。西の壁は穴が開いていて、くぐると尻のいる場所に戻ることができる。
・壁をくぐって戻る→8 ・東に進む→22

3 湧き水

長く緩やかな坂を上った先は行き止まりだった。東の壁から湧き出た水は西の地面の隙間に流れ込んでいる。南に戻るしか選択肢はない→22

4 働災

自分の境遇が突然どうしようもなく惨めに思えてきてあなたは泣き叫ぶが、それすら気休めにはならない。落胆し、あなたは周囲を見渡す→11

5 宝

口を開けた宝箱がある。こじ開けられた跡があり当然のように中身は空だった。分岐のない一本道。南に戻って尻と再会するのがためらわれ、あなたは何となく北へと歩を進めてしまう→13

6 帰還する終焉

「正解です…僕の出番はここまでです…」→17

7 つりがね岩

少し南に歩いたところで上から釣り鐘型の巨岩のトラップが発動し、圧死……したはずが不思議なことに「25」と刻まれた吸い込まれるような黒さの黒曜石を握りしめ、気づけば1で目を覚ます。

8 笑う尻

居るべき場所におおむけに倒れた尻がいる。朽ち果てているのに歯だけが白く輝いているのが薄気味悪い。まるで笑っているようではないか。尻は東の壁を意味ありげに指さしている。
・壁を調べる→28 ・無視して北へ進む→5

9 小部屋

ドスン！ 落ちた先は通路ほどの幅の正方形の小部屋だった。突然のまぶしさに思わず目を閉じる。目が慣れてくると、ここが火薬庫だとわかった。少々重たいが爆薬が詰まっている箱の一つ持っただけでも構わない。この火薬箱には『使うべきパラグラフに13を足し、新たなパラグラフに進むことができる』という効果がある→30

10 指輪

中を覗き込むと、あなたは頭からべろりと宝箱に食べられてしまう。十分に咀嚼された後、ぷつと吐き出され、全身消化されて骨になったあなたの左手薬指には「66」と彫られた真鍮製の指輪がはめられている。骨を鳴らしながら北へ進む→13

11 袋小路

改めて見渡すと一本道の突き当たり。なぜこんなところで気を失っていたのだろうか。あなたは、コンパスを頼りに北へ戻ることができる。ふと思う、この花には見覚えがあること。この花の場所は、
・初めて訪れる→24 ・2回目以上のベテランは…ここへ来たのが偶数回目(2,4,6…)なら18へここへ来たのが奇数回目(3,5,7…)なら31へ

12 崩落

じつりと濡れた壁に書かれた文字を触ると壁が向こうにパタンと倒れ、人が通れるほどの穴が開いた。(以降、この穴は開いていることにしてパラグラフを読むこと。閉じている描写があっても無視して構わない。この勿忘草の洞窟は少々特殊な構造をしているためマッピングを推奨する)
・出来立ての穴をくぐって東へ→2 ・北へ→5

13 穴

突き当たりだ。地面には使用後の落とし穴のような穴が開いている。どこかの間抜けが引っ掛かった跡かもしれない。立て看板があるが、肝心の文字板は朽ちており読めない。
・落ちないように気を付けて穴を降りる→15
・南に戻ってみる→5

14 俯瞰

「へえ…ここいたどり着くとは。山羊になった僕を見つけてくれたのかな。え？ 僕がだれかって？ 別の階層ではエンデと呼ばれてました。人は誰しも病の苦しみと戦わねばなりません。でもね、苦しむ『あなた』を見てたら気が変わりました。もう戦わなくてもいいんです。『あなた』はこのパラグラフでずっと自意識の重さに柔かくつぶされていればいいんですよ……何？ そんな指図は嫌だって？」

じゃあ質問です。この物語の主人公は誰だと思えますか？ 骸骨の冒険者？ その冒険の著者で冒険の中のメタに飲み込まれた作家の澤井康夫？ どちらでもありません。ふふ…その両者を操った人物です。タイトル横にも書いてあるんですがね。さて、解いちや駄目な謎の一つ差し上げます…『かの人物はつぶやいた。一番最初につぶやいたのは何時52分であったか？』…別にこんな謎解けなくてもいいじゃないですか。世の中には解かない方がいい謎だってあるんです。ずっと一緒に、このパラグラフにいましょうよ？ なんだかこのパラグラフ、甘美で…居心地がいいでしょう？」

15 どこかの間抜け

あつ！ 湿度で足を滑らせ落下！→1

16 発砲

爆薬を使う場所は間違っていないと思うのだが火をつける道具はあるだろうか？ 持っていれば、このパラグラフにさらに「ある数字」を足した数に行くこと。道具を持っていなければ大変なことになる！ 都合よく気を失って気づけば41にいる。

17 回顧

「思い返せば、いろいろな階層の知識や道具を共有し、いろいろな登場人物を操作し『あなた』はここまでやってきました」

どこか遠くで地響きのような音が鳴り始める。「私はエンデ…遠藤……常に『あなた』の傍にあり、『あなた』の人生の最後に避けては通れぬものです」→23

18 再会

ここから北へ進むと、うつ伏せの尻が倒れている気がしてならない。果たして予想通りどこか自分に似ている尻は現れた。あなたは気味が悪くなり一刻も早くこの場を立ち去るべく北へと進む→5

19 濁流

すさまじい爆音とともに東西の壁に穴が開き、西の壁にウォーターライダーの入り口ができた。こんな場合、常識的には22まで引き返すものだが怖気づいていないのなら西の穴に飛び込み濁流に身を任せてもいい。その場合は29へ

20 不意の悪寒

「何か変だ。少し一人にしてくれないか」「ナースコール鳴らしますか？」「いやそれには及ばん。続編のプレッシャーを忘れて少し眠るよ」「わかりました。とにかく今は創作よりもご自身の健康のことを第一に考えてください。起きたら何でもいいますから創作から離れる趣味……そうだなツイッターでも開設してみたらどうですか？」「ほう……ワシにもできるかね」「簡単ですよ！ 僕、先生のツイッターアカウント作っておきます！」そう言いながら、遠藤はあつという間にアカウントを開設し、病室を後にする。…少し静かに眠りたい。何もかも忘れて25へ

21 最後の謎

ゴゴゴゴゴゴゴ…

「あーあ、解いちゃった。この音分かりますか？ 『あなた』が澤井康夫だけじゃなくて梧桐重枝にも干渉して、しかも同じ階層で共存させちゃったから次元の壁が繋がったんですよ。困った人だなあ…どうしてこの冒険を進ませて終わらせようとなさるんです？ このままここにいた方がいいじゃないですか？ どうせ希望はないんだし…」

どこか違う階層から、「そんなことはない！」という小さな叫びが聞こえた気がする…

「じゃあ、ほんとに最後の謎です。この冒険を終わらせたいなら解けばいい……『指はたくさんあるけれど、一枚目の指と三枚目の指とに、はさまれる二枚目の数いくつ？』…梧桐先生ったらこの謎を最後に出したくて紙にこだわったんですよ。可笑しいでしょう？ …難しいですか？ 僕はね…悩んで『あなた』を見てるのが好きなんです。ずーっとこのパラグラフで悩み続けましょうよ…」

22 ほころんだ壁

T字路に立っている。西と北と南に道は伸びている。東の壁には亀裂が入っているが、今度は押しもびくともしない。壁を押し力を入れたせいか頭痛がひどくなる。同時に「私は誰だろう？」という不安定な感情も沸き起こる。ズキンズキンとこめかみに血流を感じる。
・西へ→2 ・北へ→3 ・南へ→7

23 ひと時の別れ

「この話がまるで分らなかったって？ いいんです。分かる方が分かるまいが、どんなストーリーにも人生と同じで終わりは来ます。『あなた』の悪あがきでいくつかの世界が繋がってしまったせいで、私はこの話を終わらせに行かなければ…」ゴゴゴゴゴゴゴ…

「ほら、世界が閉じる……。またいつかお会いいたしましょう。『あなた』の終末にでも」→36

24 白骨

しばらく北へ進むと白骨化した尻がうつぶせに倒れている。あなたと同じ魔導士の装束を着ているのだが、何となく尻が自分のように思えてくる。気味が悪くなり、早くこの場を立ち去りたくなったあなたは、さらに北へと進む→5

25 分岐なき夢

「また夢か…」澤井康夫は携帯電話を握りしめ分岐のない一本道を、ただひたすら歩いている。半日ほど歩いたのだろうか。疲れて道端で横になり気づけば洞窟で目を覚ます。そして、見慣れた光景を見る。ループは終わらない→1

26 触手

穴から吸盤のついた気味の悪い触手が現れ、あなたの体を引きずり込む。意識が混沌として…気がつけばバジャマ姿で35にいる。

27 寂寥

やはり思い出せない。自分はどこから来たのか。自分は何者なのか。自分は何をなそうとしているのか…自分という存在そのものが怪しくなってくる。急な寂しさと頭痛。頭を触ると、ぬめりとした血。
・見渡す→11 ・絶望する→4

28 壁には『あなた』の文字でこう書いてある。

10番目の素数は役立たずの戯れ
~~素数~~数との差へと向かえ

肝心のところが読めない。8に戻る。

29 水遊び

うわ—————！！
ごぼぼぼぼぼぼぼぼぼぼ！！
ずしゃ—————！！ ……ドスン！
どこだここは？ 着いた先は2だ。

30 ほころんだ壁

この正方形の小部屋は、よく見ると西の壁に亀裂が入っている。押すと壁が崩れて懐かしい22への道が現れる。(22からは、この30に戻ってくることも出来るし、望むなら9まで戻ること可能である)

41 《暗闇通路》

ひんやりとした暗闇で目を覚ます。足元にある石畳の突起を足の裏で感じている。視界が全くなくコンパスは確認できない。周囲の壁を触っていると少し感覚がつかめてきた。たまたま向いている方向を正面とするならば、背後は壁があり、正面と左右に進むことができそうだ→51

42 十字路だ。前に進む→75 左を向く→92 右を向く→83 振り返る→47

43 背後に壁がある。壁はぬるぬるしている。前に進む→85 左を向く→61 右を向く→69

44 前方に一本道が伸びている。背後は壁で先ほどまでいた袋小路に戻ることはできない。前にしばらく進むと行き止まったが、突きあたりの壁に触ったとたんにまたしても回転扉に吸い込まれる。気づくとあなたは90に立っている。

45 背後に壁がある。前に進む→93 左を向く→89 右を向く→76

46 十字路だ。前に進む→60 左を向く→95 右を向く→82 振り返る→59

47 十字路だ。前に進む→69 左を向く→83 右を向く→92 振り返る→42

48 しばらく歩くと行き止まりについた。突き当りの壁を手探りで調べると「○□△☆」の四つのボタンがあるのを見つける。危険を承知で押しみると、どのボタンを押しても背後の遠くの方でごごごごご音がする。一通り押してみても、どれか一つは必ず押された状態になることが分かった。今は○のボタンが押し込まれている状態だ。さて… どのボタンを押し込んでおくか決めたらちゃんと押してから58まで引き返すこと。

49 前に進むと道が左に曲がった。進み続けると坂を下りてから登った感覚があり、もう一度左に曲がった。そこから少し進むと十字路に出た→95

50 左は壁だ。前に進む→84 右を向く→68 振り返る→85

51 足の裏に石畳の突起を感じる。背後に壁がある。前に進む→82 左を向く→75 右を向く→94

52 背後に壁がある。前に進む→64 左を向く→88 右を向く→100

53 もう歩けない。数日は歩いているはずだ。喉は乾き、意識は途切れる。1で目を覚ませ。

54 血が目から止めどなくあふれ出し視界を奪う。真っ暗闇で一人。遠くからサイレンの音。すぐに気を失い、目を覚ました時はベッドの上だ→31

55 しばらく前に進むと左に道が曲がった。少し進むと十字路に出た→83

56 がかした！ どうやらこれは火打石だ。一瞬火花が飛ぶが、燃やす物がないので今いる暗闇を明るくすることはできない。だが、どこかで何かに火をつけることはできるだろう。持っていくなら次の火打石の所作を知っておく必要がある。

【火打石の所作】

- 一、好きな数を思い浮かべる。
- 二、その数に1を足す。
- 三、その数を2倍する。
- 四、その数にさらに4を足す。
- 五、その数をちょうど半分にする。
- 六、その数から最初に思い浮かべた数を引く。

現れた答の数を覚えておくこと。「火をつける」と書いてあるパラグラフで、その答の数が役に立つかもしれない。分かったら引き返して76へ

57 長い一本道だ。少し長すぎる気はするが。それでも進み続ける→70 引き返す→100

58 左の壁から隙間風を感じる。前に進む→59 右を向く→90 振り返る→60

59 十字路だ。前に進む→67 左を向く→82 右を向く→95 振り返る→46

60 右の壁から隙間風を感じる。前に進む→48 左を向く→90 振り返る→58

61 左は壁だ。壁はぬるぬるしている。前に進む→42 右を向く→43 振り返る→69

62 しばらく前に進むと袋小路になってしまった。だが突き当りの壁を手で探ると「指ぐらいの大きさ」の何かはがまりそうな小さな穴を見つけた。もし何か該当するものを持っているなら、その道具に書いてある数のパラグラフに進むことができる。持っていないなら引き返すしかない。→91

63 少し前に進んだところで、右うすを回すような音と揺れを足元から感じた。揺れが治まったのち、再び前に歩き始める→96

64 残念、行き止まりだ。戻ろう →78

65 T字路の突き当りだ。足の裏には突起。左を向く→94 右を向く→75 振り返る→51

66 ビンゴ！ 左の壁がぐるんと回転し、あなたはその中に吸い込まれる→44

67 今押してあるボタンが○、もしくはボタンの事など何も知らないならまっすぐ進んだ後に右折して92へ。
□ならばまっすぐ進んだ後に左折して74へ
△か☆なら行き止まりだ、46へ引き返す。

68 背後に壁がある。前に進む→97 左を向く→50 右を向く→85

69 右は壁だ。壁はぬるぬるしている。前に進む→72 左を向く→43 振り返る→61

70 どうもおかしい。終わりがないのではないかと引き返すべきだ→100 進み続ける→53

71 少し前に進んだところで、右うすを回すような音と揺れを足元から感じた。揺れが治まったのち、再び前に歩き始める→73

72 前に進めど進めど何もない。何もなさ過ぎて不安になってくる。進み続ける→100 引き返す→61

73 正面の壁から隙間風を感じる。左を向く→60 右を向く→58 振り返る→90

74 左へと続く曲がり角に来た。左に進む→62 引き返す→80

75 足の裏に石畳の突起を感じる。左に壁がある。前に進む→63 右を向く→51 振り返る→94

76 右は壁だ。前に進む→55 左を向く→45 振り返る→89

77 前に進むと道が右に曲がった。進み続けると坂を下りて登った感覚があり、もう一度右に曲がる。少し進むと右に分岐するT字路に出た→50

78 T字路の突き当りだ。左を向く→100 右を向く→88 振り返る→52

79 行き止まりだ。足で何かを踏んだ感触がある。何かとても硬くて小さいものようだ。詳しく調べる→56 引き返す→76

80 今押してあるボタンが□ならばまっすぐ進んだ後に右折して46へ

今押してあるボタンが△ならばまっすぐ進んだ後に左折して98へ

81 少し前に進むと右に道が曲がった。しばらく進むと前と右に分かれる道が現れた→89

82 十字路だ。前に進む→77 左を向く→46 右を向く→59 振り返る→95

83 十字路だ。前に進む→87 左を向く→42 右を向く→47 振り返る→92

84 T字路の突き当りだ。壁はぬるぬるしている。左を向く→69 右を向く→61 振り返る→43

85 右は壁だ。前に進む→49 左を向く→68 振り返る→50

86 少し前に進んだところで、右うすを回すような音と揺れを足元から感じた。揺れが治まったのち、再び前に歩き始める→94

87 今押してあるボタンが○、もしくはボタンの事など何も知らないならまっすぐ進んだ後に左折して46へ。
☆ならばまっすぐ進んだ後に右折して98へ
□か△なら行き止まりで直進はできず92へ引き返す。

88 左は壁だ。前に進む→57 右を向く→52 振り返る→100

89 左は壁だ。前に進む→79 右を向く→45 振り返る→76

90 背後の壁から隙間風を感じる。前に進む→86 左を向く→58 右を向く→60

91 右へと続く曲がり角に来た。右に進む→80 引き返す→62

92 十字路だ。前に進む→81 左を向く→47 右を向く→42 振り返る→83

93 少し前に進んだところで、右うすを回すような音と揺れを足元から感じた。揺れが治まったのち、再び前に歩き始める→88

94 足の裏に石畳の突起を感じる。右に壁がある。前に進む→47 左を向く→51 振り返る→75

95 十字路だ。前に進む→65 左を向く→59 右を向く→46 振り返る→82

96 T字路の突き当りだ。左を向く→76 右を向く→89 振り返る→45

97 今押してあるボタンが○か□、もしくはボタンの事など何も知らないなら、ここは行き止まりだ。直進はできず98へ引き返す。
△ならば少し進んだ後に右折して74へ
☆ならば少し進んだ後に左折して92へ

98 T字路の突き当りだ。左を向く→85 右を向く→50 振り返る→68

99 ビンゴ！ 右の壁がぐるんと回転し、あなたはその中に吸い込まれる。ところが不幸なことに回転した先には落とし穴が待ち受けていた。
あ~~~~~と叫びながら問答無用で9へと落ちていく。

100 右は壁だ。前に進む→71 左を向く→52 振り返る→88