

巴里幻想奇譚——シャーロック・ホームズの遺言

「想像できることは、全て現実なのだ」
パブロ・ピカソ

01.はじめに

このシナリオは『クトゥルフ神話 TRPG (基本ルールブック)』または『クトゥルフ・バイ・ガスライト』の、1890年代探索者を用いて遊ぶことができます。PC3~5人向けにデザインされており、想定プレイ時間は6~8時間です。ニコニコ動画に投稿していた拙作「ヴィクトリア朝でスカーレット姉妹がクトゥルフ！」シリーズ(以下「ヴィクトリア朝でクトゥルフ！」)の設定を一部引き継いでいますが、動画をご覧にならずとも楽しめます。

●技能判定の表記について

本シナリオにおいて、技能判定は下記のように表記します。

→〈応急手当〉〈医学〉彼は怪我をしているようだ。

これは、「この場面で〈応急手当〉または〈医学〉の判定に成功した場合、彼が怪我をしていると推測できる」という意味です。もちろん、KPは状況に応じてこれ以外の技能(例えば〈アイデア〉や〈目星〉や〈人類学〉)の成功でも情報を開示して構いません。

02. 今回予告

時は1891年、稀代の名探偵と犯罪界のナポレオンがライヘンバッハの滝に消えてから数ヶ月後、探索者たちは友人であるワトソン医師から頼み事を

受けます。それは、ある人物を救うためにパリの"ラウル・ダンドレジー"を尋ねて欲しいという依頼でした。ベル・エポック(よき時代)を謳歌しているパリの街を舞台に、今、冒険の幕が上がります。

03. 探索者の作成について

このシナリオのテーマは"古き良き時代の冒険活劇"です。探索が中心で、戦闘はほとんどありません。探索者の社会階級は上流か中流を推奨します。下層階級をプレイする場合は、他のPCまたはワトソン医師の使用人だと設定するのが望ましいでしょう。フランスのパリが主な舞台ですので、最低限のフランス語は話せるようにしておくべきです。PCはワトソンの知人・友人です。

また、「クリスティ・スカーレット」との関係(隣人、依頼人、探偵活動の協力者など)を具体的に決めておくと、物語に膨らみが生まれるでしょう。クリスティの詳細は【04. NPC紹介】または「ヴィクトリア朝でクトゥルフ！」を参照してください。

●〈信用〉について

この時代は、現代よりもはるかに〈信用〉が重んじられた時代です。探索者が公的な場で野蛮な振る舞いをした場合、KPは〈信用〉の技能値を減少させることができるでしょう。それは探索者の日常生活に致命的な事になるかもしれません。

04. NPCの紹介

ジョン・H・ワトソン (39歳)

誠実な開業医

STR:13 CON:13 SIZ:15 INT:14 POW:12

DEX:11 APP:13 EDU:17 SAN:82 H P:14

技能：応急手当 96%、水泳 88%、薬学 85%、医学 78%、心理学 68%、乗馬 67%、聞き耳 65%、運転（馬車）58%、投擲 56%、博物学 55%、法律 49%、信用 49%、値切り 44%、説得 43%、生物学 41%、回避 40%、図書館 40%、歴史 40%、化学 38%、追跡 32%、目星 31%、精神分析 29%、言いくるめ 21%、

言語：英語 85%、フランス語 75%、ドイツ語 40%、ギリシャ語 60%、ラテン語 80%

武器：こぶし 55% 1D3+1D4

拳銃 89% 1D10+2 1ラウンドに1回攻撃

名探偵シャーロック・ホームズの相棒であり、探索者の共通の友人でもある開業医です。がっしりとした体格の持主ですが、第二次アフガン戦争に従軍したときに負った傷で、少し足を引きずっています。極めて誠実で忍耐強い人物ですが、最近ホームズがモリアーティ教授と相打ちになったことで意気消沈していました。PCが少ない場合などは、彼またはアリス・リデルを同行させても構いません。

アリス・リデル (20歳)

皮肉屋の看護婦

STR:7 CON:11 SIZ:14 INT:13 POW:9

DEX:16 APP:14 EDU:20 SAN:40 H P:13

技能：生物学 71%、薬学 71%、隠す 65%、精神分析 61%、跳躍 55%、医学 55%、他の言語（ラテン語）51%、登攀 50%、心理学 45%、オカルト 45%、クトゥルフ神話 5%

武器：ナイフ 85% 1D6

ワトソンの診療所に勤める看護婦です。整った容顔をしています、常に人を射すくめるような鋭い目つきをしています。かつて神話的事件に遭遇

した際、クリスティ・スカーレットに命を救われたことから、彼女に恩義を感じており、献身的に看護をしています。アリスはドリームランドに渡ることのできる強力な夢見人でしたが、今はその力を失っています。PCが少ない場合などは、彼女またはワトソン医師を同行させても構いません。

クリスティ・スカーレット (20歳)

眠れる元探索者

STR:6 CON:10 SIZ:8 INT:17 POW:12

DEX:13 APP:14 EDU:12 SAN:0 H P:9

技能：カリスマ（信用）92%、博物学 89%、隠れる 70%、回避 66%、目星 65%、心理学 60%、追跡 55%、図書館 55%、応急手当 31%、聞き耳 30%、拳銃 26%、製作（お菓子）20%、地質学 4%、クトゥルフ神話 3%

没落した貴族の庶子であり、赤毛の女性探偵です。ロンドンに事務所を開業し、数々の神話的事件に遭遇しました。逆境の中でもあきらめない快活さと高貴さ、そして閃きを備えていましたが、本シナリオの2年前、邪神の降臨を防ぐために呪文を使い、すべての正気度を失いました。

※彼女の忠実なメイドであるドロシーは、肺病の治療のため空気の悪いロンドンを離れ、ユーンウォールで療養中です。

パブロ・ルイス・ピカソ (10歳)

内気な天才少年

STR:8 CON:9 SIZ:8 INT:15 POW:11

DEX:11 APP:11 EDU:9 SAN:55 H P:9

技能：芸術（絵画）90%

画家を志す少年であり、後のキュビズムの創始者です。モナリザを模写するためにスペインからやってきました。スケッチブックと画材を脇にいつも抱えています。ピカソは8歳にして才能を発揮しており、非常に精緻なデッサンを描くことが

できました（14歳の時点で美術学校教師であった父親を越えたとされています）。ちなみに、実際に1911年にモナリザ盗難事件が起きた際、彼は容疑者になっています。

ジュスタン・ガニマール（29歳）

職務に情熱を燃やす刑事

STR:14 CON:12 SIZ:16 INT:13 POW:12

DEX:11 APP:10 EDU:12 SAN:60 HP:14

技能：法律 86%、組み付き 60%、聞き耳 56%、目星 52%、説得 40%、追跡 37%、運転(馬車) 37%、忍び歩き 34%、

武器：警棒 61% 1D6+1D4

拳銃 49% 1D10+2 1ラウンドに1回攻撃

パリ市警の無骨な刑事です。名探偵が持つべき天才的な閃きはありませんが、人並み以上の聡明さと忍耐力を備えた人物です。本シナリオにおいては、パリに蔓延する"狂い病"を、過激派の仕業と考え、強引な捜査を実施します。やがてガニマールは警部に昇進し、アルセーヌ・ルパンを追うこととなりますが、それはまた別の物語です。

ラウル・ダンドレジー（17歳）

未来の怪盗紳士

STR:16 CON:16 SIZ:14 INT:18 POW:18

DEX:19 APP:16 EDU:18 SAN:90 HP:15

技能：変装 92%、鍵開け 89%、言いくるめ 84%、隠れる 82%、忍び歩き 77%、隠す 75%、目星 71%、芸術(冒険) 71%、聞き耳 70%、回避 70%、ナビゲート 65%、運転(馬車) 62%、値切り 72%、心理学 71%、経理 66%、人類学 62%、乗馬 62%、登攀 61%、水泳 55%、歴史 55%、投擲 53%、考古学 53%、跳躍 51%、博物学 49%、追跡 48%、図書館 47%、化学 40%、機械修理 36%、法律 36%、信用 33%、電気修理 25%、写真術 23%、物理学 21%、

武器：ステッキ 45% 1D6+1D4

拳銃 61% 1D8 1ラウンドに3回攻撃

謎めいた青年です。人前では常に余裕の表情を崩さず、女性に対しては常に紳士的かつ情熱的に振る舞います。フランスで活動するモリアーティ教授の犯罪組織を壊滅させるために、ホームズに協力しました（教授の残した組織や設備を利用することが彼の狙いです）。本シナリオの2年後、彼は怪盗紳士アルセーヌ・ルパンと名乗り、さまざまな伝説を残すこととなりますが、この段階ではまだ未熟な存在です。

オリヴィエ・ファイ（26歳）

小さな地下愛好家

STR:11 CON:10 SIZ:11 INT:9 POW:9

DEX:13 APP:8 EDU:8 SAN:45 HP:10

技能：ナビゲート 30%、目星 30%

パリの地下に張り巡らされた坑道を探検するカタフィル（地下愛好家）の男です。拾った物などを好事家に売って生計を立てています。地下に眠る（と彼が思いこんでいる）莫大な財宝を手に入れることが彼の夢です。小さな性格で、嫌な予感や怪しい気配を感じたらすぐに地上に逃げ出します。そのおかげで、今まで怪異に出くわしたことはありません。

プリンセス・アージュマンド

バーストの化身

STR:2 CON:14 SIZ:2 INT:35 POW:30

DEX:45 APP:21 HP:8

技能：回避 100%、隠れる 100%、忍び歩き 100%
※1ラウンドに3回まで回避可能

武器：かぎ爪 80% 1D6+1-1D6

呪文：KPが適切だと思うものすべて

輝く毛並みを持った美しい猫です。気高く、気が強く、そして気まぐれな性格をしています。KPは

「謎の美女」から「おしやまな少女」まで、PCの受けが良い喋り方を選んでください。彼女は猫の女神であるパーストの化身であり、ニャルラトテップに敵対しています。覚醒の世界で猫が大量に殺されたことを不審に思い、パリを調べていました。

シャーロック・ホームズ (37歳)

ベイカー街 221B に住んでいた名探偵です。本シナリオの 3 ヶ月前、モリアーティ教授と対決し、教授ともどもスイスのライヘンバッハの滝に転落したと報道されました。ちなみに 1891 年当時は『緋色の研究』『四つの署名』が出版されただけで、彼の名前は一般人にはそれほど知られていません。そのため、彼の死亡記事はごく小さな扱いでした。

ジェイムズ・モリアーティ

数学教授にしてシャーロック・ホームズの宿敵であり、"犯罪界のナポレオン"と評された人物です。〈神格との接触/ニャルラトテップ〉の呪文を習得しており、無貌の神から神話知識を得ていました。彼の巨大な犯罪組織は、イギリスのみならず欧州に影を落としていましたが、ホームズによって壊滅させられました。

05. シナリオの真相

1889 年、クリスティ・スカーレットが邪神の降臨を防ぐために使った"離れた場所と場所を繋ぐ呪文"は、"千の世界に同時に存在できる神性"ニャルラトテップに関するものでした。彼女の魂は無貌の神に捉えられ、ドリームランドに幽閉されます。

1891 年 1 月、モリアーティ教授はニャルラトテップから、ドリームランドに人間の魂を閉じ込める方法を（クリスティの実例を見せられて）知り、また、その魂から POW を吸収する方法を学びまし

た。教授はホームズに対抗するために超人的な力を得ようと、パリに魔術的な"仕掛け"を施します。彼の組織は、ルーブル美術館に展示されていたモナリザを、魔術をかけた偽物とすり替えました。モナリザの絵は、芸術的素養、すなわち潜在的な夢見の力を持った多くの人間が見つめるものだったからです。

1891 年 4 月、"仕掛け"が完成し、偽モナリザを見つめる人々の中で夢見の素質を持った者が、その魂をドリームランドに奪われ、正気を失う事件が起き始めます。しかし、モリアーティ教授は集めた魂を使うことなく、ホームズと相打ちになり、ライヘンバッハの滝に消えてしまいました。術者を失っても、偽モナリザは犠牲者を集め続けます。やがてパリでは"狂い病"の流行だと騒がれるようになりました。

1891 年 7 月、スイスから帰国し、ホームズを失った衝撃から立ち直ったワトソン医師がベイカー街 221B の部屋を整理していたところ、ホームズからの手紙を見つけます。ホームズは、モリアーティ教授がパリで陰謀を企てていたこと、そしてそれがクリスティ・スカーレットを目覚めさせることに繋がると気づいたのでした。しかしホームズはモリアーティ教授の破滅を優先させ、クリスティの救出はワトソンと彼の友人に託します。同時に、フランスで出会ったラウル・ダンドレジーに協力を仰いだのでした。

06. 想定するセッションの流れ

- (1) ワトソンからの依頼を受ける。
- (2) 診療所でクリスティの発狂を目撃する。
- (3) ルーブル美術館でピカソ少年と交流し、発狂を目撃する。
- (4) ガニマール刑事から"狂い病"についての情報

を得る。

(5) ラウールから偽モナリザについての情報と、モリアーティ教授の隠れ家についての情報を得る。

(6) ルーブルに潜入する。/ モリアーティ教授の隠れ家を探索する。

(7) 入手した偽モナリザを調べ、地下に向かう。

(8) グールの巣からドリームランドに向かう。

(9) プリンセス・アージュマンドの協力を得る。

(10) 夢の守り手を撃退し、魂を解放する。

07. ワトソン医師の依頼

1891年7月、夏でも冷え込むロンドンの夜に、PCたちは共通の友人であるジョン・H・ワトソン医師に招かれ、レストラン"シンプソンズ"に来ています。

1828年に創業したシンプソンズはロンドンでも一、二を争う老舗レストランだ。落ち着いた茶色の木壁にはいくつもの絵画が飾られ、高い天井にはシャンデリアが優雅にきらめいている。一分の間も無いウェイターたちに給仕されながら、貴方たちはローストビーフと上等なワインを楽しんでいる。

ワトソンは探索者たちの近況を尋ねます。

「このところスイスに出かけたりしていたから、皆と会うのはずいぶん久しぶりになってしまったね。最近の様子を聞かせてくれたまえよ」

(※上流階級の探索者がいるなら、ワトソンは敬語を使うでしょう)

ワトソンの友人である探索者たちは、この年の4月にシャーロック・ホームズがライヘンバッハの滝から落ちて死んだと報道されたこと、そのことでワトソンが意気消沈していたことを知っています。

探索者たちとの会話を一通り終えた後、ワトソンは手紙を取り出し、相談事を切り出します。探索者たちはワトソンにとって私的な相談ができる数少ない親しい人物です。

「実は、今日は相談があつて君たちを呼んだんだ。・・・ホームズの部屋を整理していたんだが、こんなものを見つけてね。ひとつ読んでみてくれないか」

『シャーロック・ホームズの手紙、あるいは遺言』
親愛なるワトソン君

君がこの手紙を読んでいるという事は、僕は本懐をおおむね遂げたということだ。たとえ僕がどうなつていようと、心患わずことなく大いに喜んでくれたまえ。しかし、力及ばず果たせなかった依頼がひとつ残っている。それは他でも無い、敬愛すべき"彼女"のことだ。叶うことならば、君や君の友人たちにそれを託したい。

僕はモリアーティ教授の組織を捜査する中で、なぜ彼女が2年間もあんな状態なのか、その手がかりを掴むことができた。彼女の魂は囚われているのだ。ああ、僕が魂などと言い出して、君が困惑する姿が目浮かぶよ。君はまったくの常識人だからね。しかし、僕のやり残しの仕事に関わってくれる心づもりがあるならば、パリのラウール・ダンドレジー青年を尋ねて欲しい。おそらくは、それがクリスティ・スカーレット嬢を救うために唯一残された方策だから。

君の生涯の友 シャーロック・ホームズ
.....

ワトソンはこの手紙の内容に混乱しています。

「・・・どう思う？ 正直なところ、あのホームズが『魂』云々だなんて、ちょっと信じられない

よ。死を覚悟したことで、混乱していたんじゃないだろうか・・・」

▼探索者がクリスティ・スカーレットとの関係を設定していない場合

→〈知識〉クリスティについて下記の事を知っている。

- ・2年ほど前に活動していた女性探偵である。
- ・切り裂きジャック事件の捜査に貢献したと新聞が報道していた。

- ・ある貴族の娘だという噂があった。
- ・現在は姿を見せていない。

●ワトソンの知っていること

《クリスティ・スカーレットについて》

- ・ホームズやワトソンとは彼女が駆け出しの頃から親交があった。
- ・危険な事件に関わるが多かったようで、ワトソンは心配していた。
- ・2年前の冬に意識不明の状態ワトソンの診療所にかつぎこまれた。
- ・それ以来、昏迷状態が続いている。

《ラウル・ダンドレジーについて》

- ・ラウルが誰かは知らない。おそらく、ホームズのパリでの協力者なのだろう。
- ・ホームズが残した宛先に電報を送ったところ「○日午後 ホテル"コンコルド・ルーブル"にて」という返事が来た。
- ・その後、電報は「受取人無し」の扱いになった。

※"ラウル・ダンドレジー"に心当たりのある人物は、このシナリオには登場しません。

一通り事情確認を終えたところで、ワトソンは探索者に頼みます。

「もちろん、彼女を助けるにはあらゆる手を尽く

すつもりでいる。ただ、最近、妻の様子が芳しくなくて、私はフランスまで行く余裕が無いんだ・・・よかったら力になってくれないだろうか？診療所にレディ・クリスティの様子を見に来てくれるだけでも構わないから」

※ちなみにワトソンの妻メアリは、1891年から1894年の間に亡くなったとされています。

08. クリスティ・スカーレットの昏迷

ワトソンの診療所は、ロンドン西部の裕福な地区ケンジントンにあります。ワトソンがやってきた探索者を一人用の病室に案内しようとしたところで、中から甲高い叫び声が聞こえます。

言葉をなしていないその悲鳴は、おそらくは女性のものだろうが、思わず戦慄するほどに狂乱した叫びだった。

ワトソンは病室の中に駆け込みます。寝台の上では小柄な赤毛の女性、クリスティ・スカーレットが叫びながら暴れており、付き添いの看護婦がその身体を押さえていました。

→〈精神分析〉クリスティはこちらの言葉に一切の反応を見せない。

→〈心理学〉彼女の理性は完全に失われてしまっている。

→〈クトゥルフ神話〉彼女の魂はドリームランドに囚われているようだ。

やがて発作は治まり、クリスティは眠りにつきまです。看護婦のアリスが頬を抑えつつ、クリスティの髪を整えます。アリスの顔にはあざがいくつもあるのが見てとれます。

ワトソン：「アリス、やはり、少しだけ彼女を抑える必要があるんじゃないか？ 毎日こうでは、君が参ってしまうだろう」

アリス：「・・・檻に閉じ込められたり、革のベルトで縛られたこと、あるかしら？ あんまり愉快なことじゃないわよ。ドクター」

寝台にはクリスティが眠っています。貴族的な顔立ちをした彼女はひどくやつれており、うわごとを呟いています。

→〈聞き耳〉 彼女のうわごとをかすかに聞きとることができた。

「はこ・・・はこを・・・あけて・・・」

●看護婦のアリスが知っていること

・クリスティはここ 3 ヶ月ほどでよく発作を起こすようになった。良い兆候とは思えない。

・彼女にはメイドが仕えていたが、肺の療養のため今はコーンウォールにいる。

・代わりに自分がつきっきりで面倒を見ている。

・自分がかつて彼女に命を救われた、その恩がある。

※PC が〈クトゥルフ神話〉を持っている場合

・おそらく彼女は異界の力を使ってしまったためにこうなったのではないか。

アリスは探索者たちに頼みます。

「お願い。ラウルが何者かは知らないけど、クリスティを助けられる手段があるのなら、それを教えてもらって来てくれないかしら」

ワトソンは依頼料として、経費+ひとり 50 ポンド（約 120 万円）を支払います。クリスティの友人である古物商の大手や、引退したオペラ歌手から資金が提供されています。

09. 渡航準備

パリへ渡航する前に、探索者たちはロンドンで事前調査を行うことができます。

▼警察署（スコットランド・ヤード）

→〈交渉系技能〉〈幸運〉顔見知りの警察関係者に聞き込みして下記の情報が手に入る。

→〈法律〉調書や裁判記録などを閲覧して下記の情報が手に入る。

2 年前、サフォーク州ダニッチのノーレッジ男爵館で、大量失踪事件が起きた。パーティーに招かれた招待客 24 人と、召使い 43 人、男爵夫妻の 2 人が一夜で消えたのだ。さらに数名が屋敷のあちこちで無残に殺されていた。アイルランド独立闘争派による仕業と見られているが、犯人は捕まっていない。クリスティ・スカーレットはこの奇怪な事件の生き残りである。

▼大英図書館

→〈図書館〉クリスティの症状に関連する事例がないか調査したところ、下記の本を見つける。

『体外遊離実験に関する一考察』バウムガルテン心理計量学者達が述べている通り、ある種の霊的能力の持ち主は、人の肉体から魂を自由に切り離す事ができる。古くには幽体離脱と呼ばれるこの現象を科学的に再現することができれば、"魂の科学"は、自然科学の中で燦然たる地位を占めることだろう。魂の制御が可能ならば、もはや死を怖れる必要など無くなるのだ。

10. パリへ

イギリス南端の都市ドーバーからフランスのカレーまでは、船便でおよそ 3 時間かかります。当時

からビジネスマンや観光客を乗せた往復便が、英仏海峡を頻繁に行き来していました。カレーからパリまでは、鉄道でさらに3時間かかります。早朝ロンドンを出発すれば、夜にはパリに到着するでしょう。2年前に完成したばかりのエッフェル塔（高さ324メートル）が、探索者たちを見おろしています。

パリの夜はロンドンと比べ暖かく、行き交う人々の服装も色彩に富んでいる。しかし、そんな華やかなはずのパリの街に、異常事態が起きていた。大通りの中央が陥没しているのだ。道路に大穴が空き、馬車が傾き、屋台が倒れている。

観光客は驚いたようすで見物していますが、地元の人々は「仕方ない」という顔つきで迂回したり、復旧作業を進めているようです。

▼地元の人に話を聞く

「びっくりしたかい？ ムッシュ。パリはたまにこういうことがあるんだよ。・・・そういえば何年前に、『帰ってみたら自分の家が無くなった』って床屋が言ってたっけ。おっかない話だよなあ。あっはっは」

→〈心理学〉彼は本当のことを言っている。

▼道路の大穴を調べる

→〈目星〉光の届かない相当深くまで穴は広がっているようだ。

→〈地質学〉〈歴史〉〈博物学〉下記の事を知っている。

パリは巨大な岩盤の上に立つ都市であり、古くはローマ時代から石灰岩の採掘が行われてきた。その建築物の大半は、地下から切り出した石材によって組み立てられている。つまり都市の地

下には、巨大な空隙があるということである。

やがて警官が現れ、穴の周りにロープを張り巡らせます。

ラウールの指定したホテル"コンコルド ルーブル"は、オペラ座やルーブル美術館に近い、古くからパリ市民に親しまれてきた老舗の高級ホテルです。部屋はワトソンが手配して予約済です。特に指定が無い場合、部屋は広々とした個室です。探索者は眠りについていいですし（長旅で疲れていることでしょう）、行動しても構いません。

▼夜遊びする

パリの有名な夜遊びスポットとしては、2年前にオープンし、瞬く間に人気となったキャバレー"ムーラン・ルージュ"があります。屋根の上で赤い風車が回るこの店では、刺激的なダンス、フレンチカンカン（スカートをはいた踊り子が横一列になって観客に向けて片足を上げる踊り）を見ることができます。厳格なヴィクトリア朝イギリスで育った探索者の中には、戸惑う者もいるでしょう。

キャバレーは名士や芸術家が集まる交流の場でもありました。画家のロートレックがダンスを食い入るように見つめ、踊り子をモデルに絵を描いています。

→〈交渉系技能〉〈芸術〉下記の話が聞ける。

●崩落事故について

・パリの下には空洞が広がっており、ときたま事故が起きる。

・フランス革命の際には地下に逃げて戦った人々も大勢いた。

・地下にはフランス市民の遺骨が納められたカタコンブ・ド・パリがある。

・いまはカタフィル（地下愛好家）たちが地下で探検ごっこをしている。

・地下に住む怪人やオペラ座を題材にした小説を書くのも面白そうだ。

●その他の事件について

- ・3ヶ月前からパリで奇妙な事件が起きている。
- ・それは、人間が突然昏睡する事件。
- ・意識を取り戻すことはなく、ときどき凶暴な発作を起こすらしい。
- ・新聞は"狂い病"の流行だとはやし立てている。

※これらの情報は、翌日以降も"街の噂"としてカフェや酒場で入手することが可能です。

▼陥没した道路を調べる

陥没現場にはロープが張られており、巡査が数人、見張りのため立っています。巡査に話しかけても、近づくなと警告されるだけです。

現場にしばらくいると、ランプとロープを持った青年（オリヴィエ・ファイ）がこっそり入ろうとして巡査にきつく叱られ、落ち込む場面に遭遇します。彼はカタフィル（地下愛好家）の一人であり、探検のためにここにやって来ました。

●オリヴィエの知っていること

- ・パリの地下には坑道が張り巡らされている。その全長は約三百キロにもなるらしい。
- ・自分のようなプロでなければ、うかつに入り込むのは危険だ。
- ・地下には古い壺や中世の道具などが落ちており、それが好事家に（二束三文で）売れる。
- ・地下墓地には亡者の群れがさまようというおとぎばなしがあるが、勇敢かつ慎重な自分はそんなものは見たことがない。

11. ラウルからの電報

翌朝、ホテルの朝食はクロワッサン、シリアル、ビスケット、飲み物はカフェオレやホットチョコレート、オレンジジュースなどです。朝から山盛りのイギリスと比べると少量に感じるでしょう。朝食を終えると、ボーイが電報を運んできます。

.....
ホンジツ ショウゴ さろん かれ ニテ マツ
らうーる・だんどれじー

→〈芸術〉or フランス人に聞く

"サロン・カレ"とは、ルーブル美術館の展示室の一つのことである。モナ＝リザが飾られていることで有名。

12. ルーブル美術館

世界最大の美術館は、当然のように人々で賑わっています。入口付近には気弱そうな10歳ほどの少年が、画材を抱えておどおどしています。彼はスペイン訛りのフランス語で、探索者に向かって話しかけます。

「す、すみません・・・あのう、ぼく、パブロ・ピカソっていいいます。モナ＝リザの絵って、どこにあるんでしょう・・・？」

「あ、あの、連れていってもらえませんか？ ぼく、こんなに人がいるところ、初めてで・・・」

▼一緒に連れていく

ピカソ少年は途端に笑顔になって礼を言います。彼は両親に頼み込んで、2週間だけパリに絵画の勉強をしにスペインからやって来ました。海外旅行は初めてで、いまは親戚の家に泊まっています。

▼教えない

ピカソ少年は諦めて他の見物客に尋ね、やがてサ

ロン・カレにたどり着きます。

サロン・カレに行くためには、2階の展示廊下、グランドギャラリーを数百メートル歩く必要があります。モナ＝リザに向かう途中の廊下にも、名だたる絵画や彫刻が展示されています。

ピカソ少年と同行している場合、彼は目を輝かせながらこう呟きます。

「お父さんから聞いたんですけど、『真に偉大な芸術家は、幻の世界に真実を見ることができる』そうです。僕もいつか、そんなふうになれるかなあ・・・」

▼展示されている美術品について

ピカソ少年と同行している場合、彼は勝手に説明します。

→〈芸術〉〈知識〉〈博物学〉下記について知っている。

"龍と闘う聖ゲオルギウス": イタリア風の浮彫り。ゲオルギウスが王女を救うために龍と闘ったというローマ時代の伝説を彫刻として再現している。

"聖アポロニア": 殉教したキリスト教の聖女を描いた絵画。アポロニアが歯をペンチで抜かれるという拷問を受けたことをほのめかす構成になっている。

"無花果のある静物": 18世紀スペイン最高の静物画家といわれるメレンデスによる、イチジクを描いた作品。

※上記の順番で作品は展示されています。これらの作品は後の伏線となります。実物の写真をPLに見せながら説明すると分かりやすいでしょう。

ピカソ少年は単純な好奇心から、探索者たちに「パリにはなぜ来たんですか？」と尋ねます。この質問はパリ観光に夢中になっているかもしれないPLに、本来の目的を思い出させるためにあります。

長い廊下の先端にある小部屋がサロン・カレです。大勢の絵描きたちが部屋の中央に座り込み、真剣に模写をしています。最も注目を集めているのはもちろん"モナ＝リザ"であり、ピカソ少年も物凄い集中力で模写を始めます。この時代、モナ＝リザの絵はガラスケースに覆われておらず、ロープで近づくのを制限されているだけです。

13. 逮捕

正午を過ぎても、ラウルらしき人物は見あたりません。

▼絵を調べる

→〈目星〉モナ＝リザを見つめていると、意識をふっと失いそうになる。

その感覚は、まるで、暗く、深い穴を落ち続けているかのようなだった。

→SAN チェック 0/1 の正気度を失う。

▼周りを調べる

→〈目星〉〈人類学〉絵画を模写する若き芸術家たちの中に、明らかに人相の悪く、かつ真面目に描いているようには思えない男が数人いる。

※彼らはパリ市警の警官たちです。

しばらく経つと、突然、ガシャン、という音がします。ピカソ少年がスケッチを取り落とした音です。彼は「ああ・・・ああ・・・あ・・・」と頭を抱え苦しみ、絶叫し、そして探索者にパレットナイフで斬りかかります！

パブロ・ルイス・ピカソ 画家を志す少年
STR:8 CON:9 SIZ:8 INT:15 POW:11
DEX:11 APP:15 EDU:9 SAN:55 HP:9
武器：パレットナイフ 25% 1D3-1D4

- 〈アイデア〉ピカソ少年の言葉にならない絶叫と、クリスティ・スカーレットの絶叫はどこかしら共通点があるように感じた。
- 〈精神分析〉声が届かないようだ。
- 〈心理学〉完全に理性を失っている。
- 〈STR 対抗〉〈組み付き〉ピカソ少年を取り押さえる。

探索者がピカソ少年を抑えたり、あるいは距離を置くと、模写していた男たちが立ち上がり、大声を上げます。

「パリ警察だ！全員、大人しくしろ！」

警官たちは少年を取り押さえ、連れていきます。さらに、探索者たちを含めたサロン・カレにいる人々を取り囲みます。そして警官たちを指揮する男がこう告げます。

「私はパリ市警のガニマールだ。手荒なことをするつもりはない。君たちに話を聞きたい。全員署まで来るように」

この場にいた芸術家や観光客は成り行きに戸惑いつつ従います。探索者たちもパリ市警に連行されます。この場面では、警官から話を聞くことはできません。

- 〈隠れる〉〈忍び歩き〉こっそりと逃げることができる。

14. パリ警察

パリ市警に連れて来られた探索者たちは持ち物検

査を受け、長時間拘留された後、ガニマール刑事と面会します。

「さて、親愛なる隣人諸君。パリにはどういったご用件でお越しかな」

ガニマールは既に数十人を取り調べており、かなり疲労しています。その対応はおざなりで、よほど怪しい言動をしない限り、探索者たちは釈放されます。

「そうか、分かった。もう帰っていいぞ」

- 〈交渉系技能〉〈法律〉ガニマールから下記の情報入手できる。

●ガニマール刑事が知っていること

・パリでは3ヶ月ほど前から"狂い病"が流行している。

・その症状は、突然凶暴化した後、意識を失うというもの。

・かかった人間の目が覚める事はなく、ときおりうわごとを繰り返すのみ。

・先ほど暴れたピカソ少年も昏睡状態に陥った。いまはパリ市総合病院に入院している。

・こうした事件が既に数十件が報告されている。パリ市民が多いが、中には外国人もいる。

・警察で調査した結果、ルーブル美術館を訪れた人々に発症例が多いことが分かった。

・反政府組織がルーブル美術館で毒物を撒いているのではと考え、一斉捜査を行ったが、収穫は無い。

・館長や上司を強引に説き伏せて捜査したので、始末書をどっさり書かねばならないだろう。

警察署から出ると、すっかり日が暮れています。

15. ラウール・ダンドレジー

ホテルに戻り、ひとりの探索者が自室に入ろうと

すると、鍵が開いていることに気がきます。

部屋の中では、洒落た装いの青年がソファに腰掛け、くつろいだ様子で高級ワインを飲んでいた。彼は君をちらりと見て、こう言う。

「やア、遅かったね」

KP はなるべく探索者全員をこの部屋に集合させて、ケレン味たっぷりの会話を楽しんでください。このシーンは情報量が多めですが、確実に伝えるべきポイントは下記3点です。

(1) クリスティの症状や狂い病と偽モナリザには関係があるらしい。

(2) ラウールが偽モナリザを盗み出すことは(怪我をしていて)できない。

(3) 探索者にルーブルに潜入して、本物と偽物をすり替えて欲しい。そのための準備は整っている。

●なぜ美術館に来なかった？

「まあまあ、そんなに怒らないでくれたまえよ。こわい刑事さんたちが集まっている事を知ってね、僕が顔を出すわけにはいかなかったのさ」

●何者か？

「所得の再分配を担う非政府機関のはしくれ、とでも言うておこうか」

●クリスティを目覚めさせる方法は？/ホームズから何を聞いている？

「クリスティ？ 知らないな。可愛い娘かい」

ラウールは一枚の絵を取り出して言います。

「ホームズ氏の頼みは、この『本物のモナリザを美術館に返却すること』だよ。しかも、誰にも気付かれずにね」

→〈芸術：絵画〉本物のモナリザだと分かる。

●モナリザの返却？

「ルーブルで皆がありがたがってるモナリザは偽物なのさ。モリアーティとかいう犯罪組織の親玉の仕業だよ」

「ホームズ氏によれば、偽物のモナリザには何か"仕掛け"があるそうだ。君たちが言う"魂が囚われている"ことと、なにか関係があるんじゃないかな。外して調べるのが手っ取り早いだろう？ ま、僕にとってはどうでもいいことだけど」

「ちょうど明後日が館内修理日で、外国人の職人が数十人ルーブル美術館の中に入る。一人二人ならそこに紛れてもバレやしないさ。計画は用意してある。すり替えて来たまえ」

「偽物を展示していたなんてバレたら一大事さ。プライドの高い館長は首を吊るだろうね。殺人はラウール・ダンドレジーの流儀じゃないんだ」

●本物のモナリザはどこで見つけた？

「本物の彼女(モナリザ)は、モリアーティの隠れ家で見つけたよ。訳の分からない資料がどっさり置いてある部屋だったな」

「興味があるのかい？ ラ・デファンズ地区(パリ郊外)のアパルトマン"モール"の3号室さ。鍵は開けてあるよ」

●何故自分でやらないのか？

「本物を取り戻したとき、熱い歓迎を受けてね」と肩をすくめて言う。

→〈応急手当〉〈医学〉〈目星〉〈アイデア〉彼が怪我をしていることが分かる。

女性 PC ならば彼は治療に応じるでしょう。ひどい火傷をしている事が分かります。彼は警告を發します。

「もし隠れ家に行くつもりなら、あまり長居をしないほうがいいよ」

●ホームズとの関係は？

「前にフランスでの仕事を手伝ったことがあるんだ。まあ、年寄り探偵にしては、そこそこ優秀なんじゃないかな」

※当時ホームズは 37 歳です。

●絵の返却の計画とは？

ラウールは下記の手順を説明します。[清掃系の制服] は彼が既に入手済です。

1. ルーブル美術館に入場する
2. 閉館の午後 4 時になる前にサロン・カレ近くの小さな倉庫に忍び込む。その倉庫は現在使われていない。
3. その倉庫で一晩明かす。
4. 早朝、職人たちがやってくるので、清掃系の制服を着てサロン・カレに行く。
5. モナリザを入れ替える。
6. 職員用の階段を通過して外に出る。
7. そのまま堂々と立ち去る。

※なお、このやり方は 1911 年に実際に起きたモナリザ盗難事件と同じ方法です。

「こっそり返却すればいいだけさ。盗むよりずっと簡単だろう」

「なにかあった時のフォローはするよ。・・・ねえ君たち、せつかくパリに来たんだ、スリルとロマンを楽しまない手は無いだろう？」

話が一通り終わったら、ラウールは「明日の午後 3 時に、ルーブル美術館前で」と言い、絵を持って去ります。

16. 調査

パリ市内では下記の場所を調べることができます。

▼フランス国立図書館

→〈図書館〉で下記新聞や図書が見つかる。

●"狂い病"に関して

『狂い病またしても』

昨日、パブロ・ルイス・ピカソ君 (10) がルーブル美術館内で"狂い病"を発症したとしてパリ市総合病院へ運ばれた。(Le Parisien 紙)

※探索者が望めば他の発症者の情報も手に入ります。パリ市民や旅行者など、その数は数十人に上り、老若男女で、出自もばらばらです。比較的芸術家が多いですが他の職業の場合もあります。現在、病院や自宅で療養中です。

●地下に関して

『パリ地下都市の歴史』ギンター・リアー

パリは「幾本もの触手を持つ巨大な生物」の上に成り立っているのである。ぐらぐらと揺れる穴だらけの地盤。不安定な環境。パリの地下の採石場(カリエール)は非常に細かく枝分かれした坑道網であり、全長約三百キロにも及ぶ。このトンネル網の一部には、パリ市民三十世代分、すなわち 600 万人の遺骨が眠っている。英雄も泥棒も母親も娼婦も市民も貴族も一緒くただ。この地下の納骨堂、カタコンブについては、客観的、冷静に描写できるはずもない。

●芸術に関して

『アポロンの幻視』ニーチェ

芸術は特異な生理的状态にある鑑賞者が"見ること"によって生起する。幻視とは現実には存在しえない物をしないものを現す力である。それはしばしば夢として語られる。

.....

→ 〈オカルト〉で下記の本が見つかる。

※「他の本を書棚に戻したときに偶然落ちてページが開いた」など、今後の展開を暗示するような情報の出し方でも構いません。

.....

『オデュッセイア 第11歌 冥府行』ホメロス
キルケに教わった場所に着くと、我々は供物と祈りを捧げた。羊の額を切って血を地面の穴に注ぎ込むと、亡者たちが集まってきた。私は非常に怖れ、部下たちにハデスとペルセポネに祈るように命じると、剣を構えて血を血に近づけさせなかった。

.....

▼パリ市総合病院

ピカソ少年は昏睡状態にあり、叔父夫婦が付き添っています。彼はときおりうわごとを呟いています。

→ 〈聞き耳〉「助けて・・・助けて・・・化け物、化け物が・・・っ」

▼警察署

ガニマール刑事は、ルーブル美術館で騒ぎを起こしたとして、ふてくされながら始末書を書いています。

→ 〈交渉系技能〉〈法律〉【14. パリ警察】の"ガニマール刑事が知っていること"と同じ情報が手に入る。

▼人々の噂

酒場やカフェなどからは【10. パリへ】の"その他の事件について""崩落事故について"と同じ情報が手に入ります。

17. モリアーティ教授のセーフハウス

人通りの少ないパリ郊外、ラ・デファンス地区のアパルトマン"モール"の3号室がモリアーティ教授の隠れ家です。このアパルトマンは空き家で、管理人や隣人はいません。3号室の鍵はかかっておらず、中には誰もいません。

そこは窓の無い、いびつなかたちをした狭い部屋だった。調度品は趣味良く置かれており、本棚にはぎっしり書物が詰め込まれている。

→ 〈目星〉手帳を発見する。モリアーティ教授の覚え書きのようだ。

※失敗しても再度判定することができますが、その場合、時間が経過します。

.....

『モリアーティ教授の手帳』

クルースチャ方程式を使ってニャルラトテップの力を安定的に行使するためには、Pをできる限り収束させる必要がある。その方法に関する一案をここに記す。

(以下、理解不能な数式の羅列)

.....

→冒瀆的な神の名前を知ってしまったPCはSANチェック 1/1D3の正気度を失う。

→数字を扱う技能(〈物理学〉〈化学〉〈薬学〉〈医学〉〈天文学〉〈生物学〉〈博物学〉〈地質学〉〈経理〉など)を持つ探索者がこの手帳を読んだ場合、数式が人智を越えた内容だと感じてしまう。SANチェック 0/1D3の正気度を失う。

→ 〈クトゥルフ神話〉下記の通り、モリアーティ教授の意図が分かる。

ニャルラトテップの力を安定的に行使するためには、人間の精神力をできるだけ多く抽出する必要がある。そのため、多くの目目に触

れる場所に魔術的な装置（偽モナ＝リザ）を用意し、夢見人の素養がある人間の魂をドリームランドに幽閉し、POW を吸いとる仕掛けを構築した。

→〈図書館〉本棚から、そのPCの母国語で『共同統治の書』と書かれた革装丁の本を見つける。手にとることができるにもかかわらず、どこかしら存在感が稀薄に思える本である。

※失敗しても再度判定することができますが、その場合、時間が経過します。

『共同統治の書』には魔術がかかっており、誰が読んでも理解できるようになっています（誰が読んでも〈母国語〉扱い）。その代わり一度読み出すと、2時間かけての斜め読みが終るまで、自分の意志で止めることができなくなります。

.....

『共同統治の書』

・この世は二つの世界からなる。すなわち覚醒の世界と、幻夢境である。

・夢見人と呼ばれる力を持つ者のみが、浅き眠りの階段と深き眠りの門を越えて、その魂を幻夢境に顕在させることができる。

・幻夢境は覚醒の世界と比べると、魂の力を発揮させやすい場所である。しかしそれは同時に、魂がうつろいやすいという事でもある。

・もし、生身のまま幻夢境に入ろうとするならば、冥界の領域を渡らねばならない。すなわちそれは、あやかしの森の黒霧か、食屍鬼の巣の紅き大穴である。

.....

→魔道書を読んだPCはSANチェック1D3/1D10の正気度を失う。〈クトゥルフ神話〉技能に+8%

この部屋に探索者が長時間滞在した場合、怪物に襲われます。

突然、部屋の中に稲光が走ったかと思うと、バチバチと音を立てながら、空中に雷の肉体を持った蜘蛛が現れた。蜘蛛は侵入者たる君たちを、稲妻の脚で排除しようとしている！

→カラカルの手先と遭遇したPCはSANチェック0/1D3の正気度を失う。

.....

カラカルの手先 セーフハウスを守護するもの
STR7 CON10 SIZ7

INT3 POW10 DEX10

耐久力9

武器：タッチ 40% 2D6

（受けたダメージとCONで抵抗し、失敗すれば電気ショックにより心臓が止まる）

※カラカルの手先は1ずつしかダメージを受けない。素手または金属製の武器を用いた場合、攻撃した探索者は2D6ダメージを受ける。カラカルの手先は水2リットルにつき1のダメージを受ける。

.....

※カラカルの手先の詳細は『ラヴクラフトの幻夢境』104ページを参照してください。

→〈DEX×5〉〈回避〉部屋から逃げ出すことができる。失敗した場合も逃走できるが、カラカルの手先の攻撃判定が発生する。

18. モナ＝リザ返却作戦

PCたちが午後3時にルーブル美術館の入口に行くと、通りの向こうから赤ら顔の酔っぱらい（変装したラウール）が現れます。酔っぱらいは一瞬、探索者に目配せをして、すれ違いざまカバンを渡します。カバンには [清掃系の制服] 2着と、[倉庫の鍵] [職員用通路の鍵] [モナ＝リザ] が入っ

ています。ちなみに、モナ＝リザの大きさは 77cm × 53cm と、それほど大きくはありません。

※実はこの時渡されたモナ＝リザは複製画であり、本物はラウールが所持しています。ですが非常に精密な複製なため、〈芸術：絵画〉の判定に成功しても、「機材を使い時間をかけて鑑定しなければ正確なことはわからないが、本物に見える」と判断します。

既に閉館時間は間近で、館内にはまばらな人しかいません。

→ 〈忍び歩き〉 誰にも気付かれず、サロン・カレ脇の倉庫内に入ることができた（失敗した場合【警戒度】が 1 上昇）。

倉庫の中には、埃をかぶった彫刻用のスタンドなど、今は使われなくなったガラクタが乱雑に置かれています。ここで探索者たちは鍵を閉め、清掃係の制服に着替えます。

→ 〈聞き耳〉 美術館は閉館したのだろう。警備員が館内を見回る音がする。

→ 〈隠れる〉 〈DEX×5〉 じっと身動きひとつしなかった（失敗した場合【警戒度】が 1 上昇）。

探索者たちは小さな倉庫で一晩を明かすことになります。

→ 〈POW×5〉 or 〈CON×5〉 失敗で、PC はうとうと眠ってしまう。眠った PC は夢を見る。

横たわったあなたの身体を、子どもほどの大きさもあるヒルのような、トカゲのような化け物が、ぬめぬめと這いずり回っている。必死に逃げ出そうとしても、身体は金縛りにかかったかのように、指一本動かない。やがて化け物は、あなたの顔の眼前で、大きく口を開いた。

→ 悪夢を見た PC は SAN チェック 0/1 の正気度を失う。

→ 失敗で悲鳴を上げそうになる。

→ 起きている PC が口を防ぐ場合は 〈DEX×5〉。

→ 失敗で【警戒度】が 1 上昇する。

※分散行動している場合は、ここで場面を切って他の探索者の行動にすることも考えられます。もちろん、緊張感を保つためにシーンを続けても構いません。

やがて日が昇り、朝がやって来たことが分かりません。

→ 〈聞き耳〉 どうやら清掃係が作業をはじめたようだ。制服を着ていれば、外に出ても怪しまれることはないだろう。

→ 〈DEX×5〉 見とがめられずにモナ＝リザの額縁をはずし、本物と入れ替えることができた（失敗した場合【警戒度】が 1 上昇）。

探索者達が偽モナ＝リザを抱えて職員用階段の扉から外に出ようとしても、渡された合鍵では扉は開きません。一昨日の"狂い病"騒ぎのときに粗忽な警官が鍵を壊し、新しいものに取り替えていたからです。

→ 〈鍵開け〉

成功：脱出できる。

失敗：工具箱を持った男（配管工）がやって来る。

「おい、何してる」

→ 〈交渉系技能〉 or 〈ドアが開かないことを伝える〉で配管工は納得する。不審な行動をした場合は【警戒度】が 1 上昇する。

「鍵かかってんのか、ちっ、しょうがねえな」

配管工は工具を使ってドアを開けてくれます。彼は探索者が外に出ようとすると呼び止めます。

「ん、おい、待ちな！」

「・・・報告書は俺がつくっておくからよ、このドアは開けたままにしときな」

敷地の出入口では、守衛が一人で見張りに立っています。守衛の行動は警戒度の値によって変化します。

・【警戒度】が 0 の場合：見とがめられることなく出ることができる。

「なんだ、忘れ物か。早く戻ってこい。」

・【警戒度】が 1~4 の場合：守衛が怪しむように声を掛ける。

「おい、仕事はどうした」

→〈交渉系技能〉

成功：そのまま出ることができる。

失敗：守衛は PC 達を連行しようとする。しかし、その時、外の通りで乱闘騒ぎが起きる（ラウールの仕業）。それを止めるために守衛がその場を離れる。

「ちっ、お前たち、そこで待っている！いいか、動くなよ！！」

探索者は逃げると宣言すれば脱出できる。

【警戒度】が 5 以上の場合：守衛は二人に増えている。出ようとする守衛が怪しむように声を掛ける。

「おい、見ない顔だな。何をしている」

→〈交渉系技能〉

2回成功：出ることができる。

一度でも失敗：守衛は PC 達を連行しようとする、しかし、その時、煙幕が撒かれる（ラウールの仕業）。「こっちだ、早く！」

探索者は逃げると宣言すれば脱出できる。

※運転（馬車）技能などを持っている探索者が、逃走のバックアップなどにまわっていた場合、KP はその探索者の見せ場を作ってあげましょう。

※※探索者が捕まった場合

探索者は美術館で拘束され、取り調べを受けます。館長は探索者が所持するモナ＝リザの裏面を見て、こちらが偽物だと判断するでしょう。「偽物が展示されていて本物とすり替えた」という話はまったく信用されません。やがて探索者は警察に連れていかれ、長時間拘留された後に釈放されます。捕まった探索者は、権威ある美術館で騒ぎを起こしたと噂され、〈信用〉の技能値が 2D6%減少します。

19. 偽モナ＝リザ

無事、偽モナ＝リザを手に入れてホテルに帰ると、部屋には高級シャンパンが置かれています（ラウールからの祝儀です）。

▼偽モナ＝リザの表側を調べる

モナ＝リザを見つめていると、意識をふっと失いそうになります。

その感覚は、まるで、暗く、深い穴を落ち続けているかのような感覚だ。

→SAN チェック 0/1 の正気度を失う。

▼偽モナ＝リザの裏側を調べる

絵の裏にはまるで引っかけ傷のような、奇妙で複雑な文様が描かれています。

→〈アイデア〉〈芸術〉〈ナビゲート〉 どうやらこれはパリ市街を抽象化した地図のようだ。ある箇所に歪んだ印がしてある。

→〈オカルト〉この絵とその場所を呪術的に繋いでいるようだ。

→〈クトゥルフ神話〉その場所からドリームランドに行くことができる分かる。

実際の地図と比較対照すれば、歪んだ印の箇所が"シャ・キ・ペシュ通り"を指し示している事が分かります。

→〈フランス語〉「シャ・キ・ペシュ」とはフランス語で「魚釣りをする猫」という意味である。

※この偽モナ＝リザは魔術的なアーティファクトであり、物理的な手段で破壊することはできません。捨てたとしても、いつの間にか荷物に紛れています。

→不可思議な状況を目撃したPCはSANチェック 0/1の正気度を失う。

20. シャ・キ・ペシュ通り

サンミシェル広場の近くから、ウサギ料理を売り文句にしたレストランの角を曲がると、セーヌ川へと続く狭い道があった。このパリで最も狭い道の一つが、シャ・キ・ペシュ通りである。このあたりは中世の名残が残る地区であり、昔の下水跡が残っているのが見てとれる。

→〈目星〉輝くような美しい毛並みをした猫が、すっと向こうの道を通り過ぎた事を目撃する。あれほど美しい猫は見たことがない。

探しても猫の姿はありません。この猫はプリンセス・アージュマンドです。覚醒の世界において猫が大量に殺されたことを知り、やって来ました。

狭い通りを進んでいくと、そこに人だかりができおり、ザワザワと騒いでいます。誰かに聞けば、こう答えるでしょう。

「そこにいるカタフィル（地下愛好家）が、恐ろ

しいものを見つけたんだってよ」

人だかりの中央では、薄汚い服を着た男（オリヴィエ・ファイ）が青ざめた顔でまくし立てています。

「・・・それで、俺はこのあたりの地下を探検してたってわけよ。まっ暗でなんの明かりもねえ闇の奥底を、ぐるぐると、ずうっと歩いていたら、ひとつの井戸をみつけたんだ。それで、近づいてみたんだけどよ・・・おっそろしい血の匂いがしてくるじゃないか！おお、神よ！いったい何があったってんだッ！」

→〈オカルト〉〈知識の半分〉ギリシア神話の英雄オデュッセウスが、羊の血を地面に注いで冥界と交渉した逸話を思い出す。

→〈歴史〉〈知識の半分〉下記の知識を思い出す。十八世紀末のパリは墓地が足りず、遺体が溢れて腐臭が漂っていた。1875年に国民議会が墓地の閉鎖を決め、地下への大規模な移転作業が行われた。地下墓地"カタコンブ・ド・パリ"には600万人の遺骨が納められている。

人々は恐ろしそうに（そしてどことなく楽しそうに）、ヴードゥー教の黒魔術か、狂人の仕業かといった議論を続けています。オリヴィエはおびえており、探索者に同行することはありません。

→〈交渉系技能〉〈謝礼を支払う〉オリヴィエからその場所へ行くための地図をもらう。

21. 地下探検

オリヴィエから道を聞いた探索者たちは、中世の下水口から坑道へと降りていきます。

地下のアベニュー（大通り）は、幅一メートルの細い管に過ぎない。両脇の壁はいまにも崩れそうに亀裂が走っている。地面には大きな穴があちこちに空いており、捻挫するのも、足を折るのもたやすいだろう。頭上にも注意しなくてはならない。あらゆるかたちの鍾乳石が、天井から突き出している。

→〈DEX×5〉失敗で転倒か頭をぶつける。1点ダメージ。

→〈ナビゲート〉を5回判定。失敗で道に迷い、時間がかかる。

※全て成功した場合、ぐるぐるまわったあげく入口付近に戻って来たことに気がきます。

→〈CON×5〉失敗で疲労のため全技能判定にマイナス5%のペナルティ。〈ナビゲート〉失敗の数に応じて CON ロールの倍数を減少させても良い。

いったいどれくらい歩いたのだろうか。すっかり時間感覚を失った貴方たちに、一つの落書きが目に入った。古い古い落書きだ。

Arrete! C'est ici l'empire de la mort

→〈フランス語〉「とどまれ！この先は黄泉の国ぞ」と書かれている。

落書きに気付くと同時に、おぞましい腐臭が漂ってくる。明かりをかざして前方に目を凝らせば、そこは突き当たりで、一つの井戸が見えた。

→〈目星〉井戸には、どろりと腐った、大量の猫の頭がギッシリと詰まっている。

→SAN チェック 1/1D3 の正気度を失う。

※猫の頭を切らさないように、モリアーティ教授

の組織の最末端が定期的に補充に来ています。

よく見ると井戸の横には穴が空いており、そこからどす黒い血がたっています。突き当たりの壁に狭い割れ目があり、血はそこを越えて向こう側へ行ったようです。割れ目は、這いつくばって進めば、なんとかくぐれそうな大きさです。

22.カタコンブ・ド・パリ

猫の血で染まった狭い穴をくぐり、しばらくのあいだ腹ばいになって進むと、やがて広い空間に行き着いた。地下にぽっかりと空いたその広間の壁は、大量の骨で埋まっていた。頭蓋骨、骨盤、大腿骨・・・ありとあらゆる種類のおびただしい人骨が、そこに積み重なっていた。

→SAN チェック 0/1 の正気度を失う。

広間の奥には大きな横穴が空いている。こんな地下で火でも焚いているのだろうか？ その穴はなぜか紅く揺らめいていた。

この広間はグールの巣であり、紅い穴は覚醒の世界とドリームランドとを繋ぐ門です。ここで〈聞き耳〉をした場合、グールが〈忍び歩き〉80%に失敗した場合のみ、存在を感じることができます。紅い穴は二人ずつくぐれそうな大きさです。KPはここで隊列を確認しましょう。

貴方たちが紅い穴に進もうとしたその時、からりと背後で人骨の鳴る音がした。振り返ると、背後にいたのは、ゴムのような皮膚を持ち、犬のような顔つきをしたおぞましい屍肉食らいたちだった！怪物は貴方たちに向かって飛びかかってくる！

→グールと遭遇した PC は SAN チェック

0/1D6 の正気度を失う。

.....

食屍鬼 あざける屍肉食らい

STR CON SIZ INT POW DEX 耐久力

A 16 13 13 13 13 14 13

B 17 12 12 13 13 13 12

武器：

かぎ爪 30% 1D6+1D4

噛みつき 30% 1D6 (一度成功すると毎ラウンド

1D4 ダメージ。振りほどくには STR 抵抗が必要)

1R にかぎ爪と噛みつきの両方で攻撃できる。

飛び道具は半分のダメージしか受けない。

.....

グールは最後尾にいた探索者を襲います。

→ 〈DEX×5〉〈回避〉グールを振り切って紅い穴に飛び込む。

2体のグールを倒した場合、どこからともなく大量のグールが現れます。

23.プリンセス・アージュマンド

紅い穴をくぐった瞬間、探索者たちは一切の方向感覚を失います。

→ 〈CON×5〉失敗で酔ってしまい、一定時間、全技能判定にマイナス10%のペナルティ。

気がつく、貴方たちは狭い部屋に倒れていた。四方に大理石の高い壁がそびえている。屋根は無く、天井に星々がきらめいている。

この部屋には石扉がひとつありますが、魔術が施されており開きません。壁の高さは10メートルほどです。壁自体が白くぼうっと光っています。ここはプリンセス・アージュマンドが探索者を閉じ込めるために作り出した空間です。もし探索者が

ロープなどを使って壁を登ろうとするならば、3メートルほど登ったところでプリンセス・アージュマンドは姿を見せ、ロープを切り裂くでしょう(落下ダメージは1D6です。〈跳躍〉に成功した場合はダメージは1D6マイナス1D6になります)。

→ 〈天文学〉星の配置が地球ではありえない事に気づいてしまう。

→ SAN チェック 0/1 の正気度を失う。

→ 〈目星〉手の届かない高さに小さな祭壇がある。そこには、鈴の付いた杖を持ち、猫の頭をした女性の偶像が祀られていた。

→ 〈オカルト〉〈考古学〉〈博物学〉エジプト神話に出てくる猫の女神バステトを祀った祭壇だと言うことが分かる。

探索者達が脱出のために手を尽くしていると、突然、頭上から鈴の音のような笑い声が聞こえます。

見上げると、いつの間にか、祭壇の上に一匹の猫が寝そべっていた。輝くような毛並を持った非常に美しい猫であり、神々しい印象すら覚えた。

猫は探索者たちを見下しながら、人間の言葉を喋ります。

「いい気味ね。私たちの同胞をもてあそんだ罪を悔いながら、ゆっくりとそこで干からびなさい」

→ 喋る猫と遭遇した PC は SAN チェック 0/1 の正気度を失う。

ここに來た事情をきちんと説明するか、〈説得〉〈信用〉〈エチケット〉に成功すれば、プリンセス・アージュマンドは協力してくれます。いまの探索者の身体は猫の血にまみれていることに注意してください。ちなみに、イギリス貴族界におけるプリ

ンセス（王女）の敬称は「ユア・グレース」です。

彼女は音もなく床に飛び降りて、こう尋ねます。

「・・・あなた、妙な絵を持っているわね。見せてご覧なさい」

偽モナ＝リザを見たプリンセス・アージュマンドは以下のことを説明します。

●プリンセス・アージュマンドが気づいたこと

- ・ここは覚醒の世界と夢の世界との境界線。
- ・どうやら魔術師が人間の精神力を集めて、"這い寄る混沌"の力を行使しようとしていたらしい。
- ・夢見の素質を持った人間の魂を、ドリームランドに閉じ込める魔術的儀式が発動している。この絵も儀式の一部。
- ・猫たちは現世とドリームランドを繋ぐための生贄に使われたようだ。
- ・術者がこの世界にいる気配はない。儀式だけが作動し続けている。

→異界の知識を得てしまったPCはSANチェック 0/1の正気度を失う。〈クトゥルフ神話〉にプラス3%

プリンセス・アージュマンドは呪文を唱えて、偽モナ＝リザを燃やします。また、もし瀕死の探索者がいたら、〈治癒〉の呪文で2D6回復してくれます。

「・・・どうやら、殺された同胞に報いるには、魂を解放して、この儀式を完全に終わらせる必要がありますね」

「心なさい。ここから先が本当のドリームランド。夢幻を見た人びとが作り出した世界」

「あなたたちに恐怖と向き合う意志はあるかしら？」

「覚悟ができたならば、そこの扉を開けなさい」

石扉は開くようになっています。

24. 魂の宮殿へ

扉の先には、二つの小高い山がそびえていた。手前側の山は、くすんだ緑色で歪な姿をしている。奥の小山は、半透明の三角錐型の建物だ。それはまるで、水晶でできたピラミッドだった。

水晶のピラミッドは、本シナリオのおよそ100年後にルーブル美術館に建てられたガラスピラミッドに酷似しています。時間の流れの違うドリームランドでは、1989年にガラスピラミッドを建築したイオ・ミン・ペイの夢見の力が働いているのです。KPは実際の写真を使って場面を描写するとよいでしょう。この一致は、今後のイベントがルーブル美術館に由来するものであることをPLにほめかすためのものです。

プリンセス・アージュマンドは探索者に向かって言います。

「手前のあれに気付かれず、水晶の館に入る必要があるけれど・・・貴方たち、当然、少しも音を立てずに動けるわね？」

その言葉を聞いて、貴方たちは気付いてしまう。手前にあるのは小山などではなく、英雄叙事詩に出て来るような"ドラゴン"にそっくりの生き物だということに！

→巨大なドラゴン（クームヤーガ）に遭遇したPCはSANチェック 1/1D10の正気度を失う。

クームヤーガ シャンタク鳥の王

STR50 CON30 SIZ75

INT15 POW30 DEX25

耐久力 53 装甲 15

武器：

火炎の息 85% 10D6

噛みつき 75% 2D6+2+7D6

.....

※クームヤーガは、ニャルラトテップを乗せてアザトースの宮殿に運ぶ上級の奉仕種族です。詳細は『ラヴクラフトの幻夢境』105 ページを参照してください。

ドラゴンは身体を丸めて眠っているように思えます。探索者が静かに動けないと言うと、プリンセス・アージュマンドは溜息をつき、〈エイボンの霧の車輪〉を唱えます。たちまち探索者たち PC を覆うように車輪型の霧が現れます。歩くと、それに合わせて霧の塊も動きます。

「これで少しは誤魔化せるはずよ。ついてきなさい」

→ 〈追跡〉

成功：小柄な猫を見失わないように行けた。

失敗：プリンセス・アージュマンドに怒られる。「もたもたしないで！」

獅子のうなり声を何十倍にもしたような音を立てて眠るドラゴンの脇を、あなたたちは慎重に通り過ぎる。ピラミッドの入口はもう間近だ。だが、ドラゴンが辺りを腐食させているのだろうか。先の石畳が非常に脆くなりはじめた。

→ 〈忍び歩き〉

成功：無事にピラミッドの入口にたどりつける。

失敗：崩れた石畳を踏み抜いてしまい、大きな音がする。

音を聞いたドラゴンは首をもたげると、探索者のいる方角をぎろりと睨み、大きく息を吸い込みます。

「この馬鹿っ。・・・先に行って、やるべき事を果たしなさい！」

次の瞬間、プリンセス・アージュマンドはドラゴンに向かって駆け出します。

丸焦げになりたくなければ、探索者はピラミッド内に逃げ込む必要があります。

→ 〈DEX×5〉〈回避〉

成功：間一髪、ピラミッド内に逃げ込むことができた。

失敗：ブレスの余波を受けた。1D6 ダメージ

▼全員が〈忍び歩き〉に成功した場合

ピラミッドの扉までやってきた探索者が扉を開けようとする、ドラゴンがむくりと首をもたげ、大きく息を吸い込みます。プリンセス・アージュマンドははっとして、ドラゴンの方へ駆け出します。

「あなたたちは、やるべき事を果たしなさい！」

この場合、ブレスを受けずにピラミッド内部に進入することができます。

25. ピラミッド内部

水晶の扉を開けて進入したピラミッドの中は、不自然なほどに真っ直ぐな一本道になっていた。壁は透明なのに、なぜか外の様子を見ることができない。

恐る恐る歩みを進める探索者たちのまわりは、いつの間にか、白い小石で敷きつめられた空間に変化します。くるぶしまで埋まるそれに四苦八苦しながら進むことでしょう。

→ 〈アイデア〉〈医学〉小石だと思っていたものが、人間の歯だということに気付いてしまう。

→SAN チェック 1/1D3 の正気度を失う。

やがて不気味なその空間は終わり、探索者たちは貴族的な屋敷の廊下を歩いています。さらに進むと突き当たりで、四つの扉と立て札があります。

・四つの扉

[ナツメヤシ] [ブドウ] [イチジク] [モモ] の果物が、それぞれの扉の周りに生えています。

・立て札

「一つの扉は魂の牢獄へ 三つの扉は神の住処へ」と書かれています。

▼各扉に〈聞き耳〉した場合

[ナツメヤシ]：なにかの戯曲が上演されている。

[ブドウ]：フルートの音が聞こえる。

[イチジク]：ぬめぬめしたものが這いずり回る音がする。

[モモ]：「いあ！いあ！くとうるふ！ふたぐん！」という詠唱が聞こえる。

→〈アイデア〉〈幸運〉ルーブル美術館の展示品を見た記憶や、ピカソ少年とのやりとりを思い出す。

『真に偉大な芸術家は、幻の世界に真実を見ることが出来る』そうです

「ドラゴンと闘う英雄の浮彫り」

「歯を抜かれ拷問されたキリスト教の聖女」

「イチジクの静物画」

→〈オカルト〉〈知識〉聖書において[イチジク]が精神・魂を象徴することに気付く。

この世界は、ルーブル美術館に展示されている芸術家たちや、その展示に感銘を受けた人々が、それぞれの夢見によって創りあげた場所です。魂は

モナ＝リザの部屋に幽閉されており、そこに行き着くまでの印象的な作品が夢の世界に現れているのです。

▼各扉の行き先

[ナツメヤシ]：そこはカルコサであり、ハスターが眼前にいる。SAN チェック 1D10/1D100 の正気度を失う。

[ブドウ]：そこはアザトースの宮殿であり、アザトースとニャルラトテップが眼前にいる。SAN チェック成功で 1D100 の正気度を失う。失敗で死亡する。

[イチジク]：【26. 魂を盗むもの】へ

[モモ]：そこはルルイエであり、クトゥルフが眼前にいる。SAN チェック 1D10/1D100 の正気度を失う。

26. 魂を盗むもの

イチジクの部屋に入った探索者は、以下のような光景を目撃します。

そこは、眼で覆われた部屋だった。天井、壁、床、いたるところにびっしりと"眼"が描かれている。油彩画のその眼に、あなたたちは見覚えがある、それは、モナ＝リザの瞳だった。異様なその部屋の中央には、醜悪な怪物が、箱の上でみだらにしゃがみこんでいる。すり減った羽根を持った青白いその生き物は、ヒルのようなトカゲのような姿をしており、侵入者にむかって威嚇するように吠えた。その声は、脳髄の中をナメクジがうごめくがごとく不快な響きだった。

→異様な部屋で怪物と遭遇した PC は SAN チェック 1/1D6 の正気度を失う。

夢の守り手 魂を盗むもの

STR10 CON12 SIZ8

INT15 POW30 DEX9

耐久力 10 装甲 2

武器：

噛みつき 40% 1D6

かぎ爪 50% 1D4+2

呪文：内臓摘出 MP8 につき 1D6 ダメージ、詠唱に 2R

.....

※夢の守り手は人間の POW を吸いとる上級の独立存在です。詳細は『ラヴクラフトの幻夢境』129 ページを参照してください。

怪物は、きらびやかな装飾の施された箱の上から動かず、〈内臓摘出〉の呪文を詠唱し始めます。

→ 〈聞き耳〉箱のなかから、たくさんの人間の声が薄く重なるような響きで、「助け・・・て・・・助けて・・・！」と聞こえた。

夢の守り手を倒し、箱を開けると、強烈な光がほとばしり、探索者たちは全員気絶します。

27. 覚醒

探索者達が目覚めると、そこはホテルの一室で、全員同じ部屋の床に倒れています。窓から射す光の具合からして、時刻はお昼過ぎのようです。ホテルのラウンジに行くと、ボーイが新聞の号外を届けに来ます。一面の見出しには『狂い病患者目覚める！』と書かれていました。

- ・ピカソ少年は既に退院しています。
- ・ガニマール刑事は、「狂い病患者覚醒」の騒ぎに乗じて発生した新手の宝石泥棒の捜査に追われています。

イギリスに帰国するための船着き場で、ひとりの実業家風の中年紳士が探索者にぶつかります。「失礼」とだけ言って中年紳士はいずこかへ消えます。探索者のふところを探ると、一枚の紙が入っています。それは、探索者たちを精緻に描いた、実に見事なデッサン画です。右下に「僕の英雄 パブロ・ルイス・ピカソ」と記されていました。

やがて、船が出航します。

→ 〈聞き耳〉汽笛に紛れて、どこかで鈴が鳴るような猫の音がした。

→ 〈猫語〉「二度と来ないで」と言っている事が分かる。

ロンドンに戻りワトソンの診療所に行くと、ワトソン医師と看護婦のアリス、そして車いすを押すメイドのドロシーと、車いすに乗るクリスティがいます。クリスティの SAN 値は 1 に回復していません。

クリスティは少しかすれた声で、探索者をひとりひとり見つめて心から御礼を言うでしょう。

「夢を、見ました。(PC 全員の名前) の夢です。それは、ずっと悪夢の中にいた私の、希望でした。本当にありがとうございます。あなたたちに、尽くせぬ感謝を捧げます」

あとは自由にやりとりしてください。クリスティはドロシーの手料理を勧めるかもしれません。

——かくして、勇敢な探索者の活躍により、モリアーティ教授の残した邪悪な儀式は消滅し、赤毛の探偵は、ふたたび太陽の暖かさを感じることができるようになったのでした。

・見事クリスティ・スカーレットを救出した探索者は SAN 値を 2D10 回復します。

・グールを倒した場合、その数だけさらに SAN 値を 1 回復します。

http://www.pbase.com/johnglines/old_paris

・1900年のパリの記録映像

<http://youtu.be/n-4R72iTb74>

28. 参考資料

ルーブル美術館や各種芸術作品は写真があるとイメージしやすいでしょう。

・ルーブル美術館とガラスピラミッド

http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%AB%E3%83%BC%E3%83%B4%E3%83%AB%E7%BE%8E%E8%A1%93%E9%A4%A8#mediaviewer/File:Louvre_Museum_Wikimedia_Commons.jpg

・龍と闘う聖ゲオルギウス

<http://www.louvre.fr/jp/oeuvre-notices/%E3%80%8A%E9%BE%8D%E3%81%A8%E9%97%98%E3%81%86%E8%81%96%E3%82%B2%E3%82%AA%E3%83%AB%E3%82%AE%E3%82%A6%E3%82%B9%E3%80%8B>

・聖アポロニア

<http://pocketmuseum.blog52.fc2.com/blog-entry-26.html>

・無花果のある静物

<https://amanaimages.com/info/infoRM.aspx?SearchKey=26004017411&GroupCD=0&no=>

・モナリザ

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%A2%E3%83%8A%E3%83%BB%E3%83%AA%E3%82%B6>

・パリの古写真

・ピカソが8歳のときに描いたスケッチ

<http://matome.naver.jp/odai/2138534845909740301>

・カタコンブ・ド・パリについて

<http://matome.naver.jp/odai/2140135287816382901>

29. 終わりに

テストプレイに協力して頂いた PL の皆様に感謝いたします。本シナリオは自由に改造していただいて構いません。遊んだ感想などご一報いただくと嬉しいです。

連絡先 (Twitter) : @gisyo_tw

製作日 : 2015年2月15日