

怪奇蒐集家チャールズ・ディケンズ

——それはすべての時代の中で、最良の時代であり、最悪の時代でもあった

チャールズ・ディケンズ

01.はじめに

このシナリオは『新クトゥルフ神話 TRPG ルールブック (7 版)』の 1920 年代探索者、または『クトゥルフ神話 TRPG (6 版)』『クトゥルフ・バイ・ガスライト』を用いた 1890 年代探索者で遊ぶことができます。6 版で遊ぶ場合は技能や対抗ロール、ボーナスダイスの扱いをコンバートしてください。

PC1~4 人向けにデザインされた、時間的自由度の高いシナリオです。想定プレイ時間は、オフラインセッションやボイスセッションで 30 分~3 時間程度、テキストセッションで 1~9 時間程度です。ヴィクトリア朝イギリスのリアル知識は無くても大丈夫。TRPG 初心者でも楽しめるよう意図しています。

●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、「〈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。KP はこれ以外の技能成功でも情報を開示して構いません。

02. 今回予告

変死事件、猟奇殺人、徘徊する亡霊、古代人の呪い、妖精騒動、心霊現象……世界一の都市ロンドンは、世界で最も恐怖が集まる場所でもある。

あなたは国民的作家であるチャールズ・ディケンズの依頼を受けて、ロンドン各地でささやかれる、怪現象の実態調査をすることになる。数多くの噂の中に潜むのは、いったい何者か。

この街では、ガス燈の光はいつだって深い霧に覆われている。

03. 探索者の作成について

このシナリオのテーマは"ヴィクトリア朝ロンドンの怪談体験ツアー"です。探索が中心ですが、戦闘もあります。探索者の社会階級は問いません。継続探索者であっても参加しやすいシナリオでしょう。

●〈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ますでしょう。

04. NPC の紹介

チャールズ・ディケンズ (58 歳)

ヴィクトリア朝時代のロンドンで最も愛された作家とされています。代表作に『オリバー・ツイスト』『クリスマス・キャロル』などがあり、ヴィクトリア女王も彼のファンであることを公言していました。ディケンズはまた心霊現象にも関心を持ち（この時代の知識階級なら珍しいことではありませんが）、"幽霊倶楽部"の会員でもありました。ディケンズは 1870 年に亡くなっていますが、本シナリオでは、とくに作中年代にこだわらないとします。

メイ(23 歳) & ビショップ (25 歳)

死体盗掘者であり殺人犯です。2 人は幼なじみであり、サザークの貧困街で生き延びてきました。あるとき、病院が「死体を買収する」ことをしり、墓地から新鮮な死体を掘り出すようになります。さらにそれだけでは飽き足らず、毒薬によって死体をつくり出す殺人犯となりました。

トーマス・リプトン (42 歳)

世界的に有名な紅茶ブランド「リプトン」を生み出した「紅茶王」です。中間業者を挟まない流通を実現させ、価格を引き下げたことで、紅茶を労働者階級にも親しめる飲料にしました。その事業は高く評価され、ヴィクトリア女王からナイトの爵位が授与されています。公明正大なスポーツ好きですが、昨今発生している不審な紅茶の流通に頭を悩ませています。

アリス・リデル (20 歳)

「夢」によって人の心を癒やす精神治療師です。生まれつき〈夢見〉の素養を持っていた彼女は、ドリームランドで冒険を繰り返しました。家族を火事で失ったことで心を壊し、長い間ラトレッジ

精神病院に入院していましたが、夢の中で「不思議の国を再生させる」過程を経て退院しました。現在は、その素養を活かして開業しています。

イーロン (? 歳)

貴族風の優男ですが、その正体はイス人です。世界中から人や物資が集まるヴィクトリア朝ロンドンにおいて、あらゆるたぐいの知を収集しています。

ジョン・フレミング (27 歳)

「フレミング右手の法則・左手の法則」で知られる天才的な物理学者です。ロンドン大学において、イギリス初の電気工学教授となりました。新たな技術や機械に目がなく、研究室という名の工房で日夜実験に励んでいます。

05. 想定するセッションの流れ

- (1) ディケンズから依頼を受ける
- (2) ロンドンで怪奇に関する噂を集める
- (3) 真相を突き止めた噂を選び、クエストを進める
- (4) (3) を繰り返し、区切りがついた時点でディケンズに報告する

06. 導入

探索者は、ロンドンのダウティ街にあるチャールズ・ディケンズの自宅に招待されます。

探索者はディケンズから調査を依頼される人物です。作家や記者としての仕事仲間なのか、かつてディケンズの取材を受けたことがあるのかもしれませんが、もしくは、怪事件にいつも巻き込まれていることを知られたのかもしれませんが、あるいは、探索者がディケンズの熱狂的なファンであり、役に立ちたいと思っているのかも知れません。

人情味にあふれた作品で人気を博したディケンズですが、晩年の作品は暗い作風であり、老いた彼の顔はどことなく陰っています。探索者の自己紹介や近況報告などを聞いた後、ディケンズは探索者への依頼内容を話し始めます。

「ひとつ、諸君等に頼みたいことがある。そう構えんでよろしい。難しい事ではない」

「知っての通り、ロンドンに至る所で怪事件の噂が飛び交っている街じゃ。諸君等に頼みたいのは、その実態調査である。それが人為的なものなのか、それとも人知を越えたものなのか、明らかにして欲しい」

「儂もこの年になって『真実』に近づきたくなった。そのためにケンブリッジの"幽霊倶楽部"に入会したのじゃが、いかんせん、学者の話はまどろっこしい。街角にこそ真実があるというのが儂のモットーでな」

「しかし、この身体では、若い頃のように歩き回って取材することもかなわん。そこで諸君等に代わりを頼みたいというわけじゃ」

「もし興味深い事実が明らかになれば、儂の雑誌に掲載しよう」

「調査方法は問わん。前金は支払うが、諸君等の自由にやってくれたまえ」

07. 噂の収集

ディケンズから依頼を受けた探索者たちは、1人ずつ、ロンドンの好きな場所で噂の収集をします。

噂の収集においては、家族や友人・知人、職場、社交の場、趣味の場、酒場、図書館、街角など、好きな場所や相手から情報を集めることができます。過去に出会った NPC を再登場させるのも盛り上がるでしょう。

KP は下記の一覧と、導入例を参考にして噂を提供してください。情報源の傾向も示していますが、それほど気にする必要はありません。ランダムで 1D8 を振っても大丈夫です。情報の取得に技能判定が必要かどうかは、KP が判断してください。

【噂の一覧】

- (1) 幽霊馬車 (下層階級など)
- (2) 赤の女王 (上流階級、医療関係者、女好きなど)
- (3) 起き上がった死体 (下層階級、教会関係者など)
- (4) 発狂する紅茶 (警察関係者など)
- (5) 悪夢の国のアリス (上流階級、医療関係者など)
- (6) 完璧な予言者 (事業家など)
- (7) 歌う妖精像 (大学関係者など)
- (8) 古すぎる銅貨 (下層階級など)

探索者全員が噂を入手したら、全員が持ち寄って、どれか一つを選んで、噂を追求する「クエスト」を始めて下さい。クエストには探索者全員が参加すべきでしょう。

KP は一つのクエストが完了したら、また別のクエストを始めるなり、新たに噂の収集をするなりさせて下さい。リアル時間が区切りのいいところまで過ぎたら、あるいはすべてのクエストを完了させたら、ディケンズに報告して、シナリオは終了です。

08. (1) 幽霊馬車

【噂の収集例】

「怖い話が聞きたい？ そりやおめえ、客を乗せて走ってたら、いつの間にかそいつが消えてやがった。金も払わずに。なんてな」

「冗談はさておき、最近聞いた話だがよ、なんでも、『幽霊馬車』ってのが出るそうだ」

「『拳銃を持って、深夜2時に、トラファルガー広場からテンプルあたりの大通りを馬車で走らせていると、幽霊馬車が追い抜いてくる。それに追いつくことができれば大金持ちになれる』とかな。

「よく考えたら、こっちは冗談みてえな話じゃねえか。ガハハッ」

……クエスト：「幽霊馬車」が解放されました。

【クエスト】

御者に同行してもらったり、自分たちで馬車を借りたりして、探索者たちは深夜のトラファルガー広場に待機します。探索者が御者を雇った場合は、KPが任意に性格や技能値を決めて下さい。

昼間は露天商や楽団、演説家、広告屋などで賑わうトラファルガー広場も、今はだれもおらず、ひっそりと静まりかえっていた。

→〈機械修理〉など

馬車をチューニングして速度を高めることができる。

半信半疑のままお喋りをしつつ待機していると、深夜2時にイベントが発生します。

ふと、1台の馬車が猛スピードで脇を通り過ぎていった。素晴らしく豪華な装飾がほどこされた2頭立てのキャリッジだ。

→〈目星〉

車体の両脇にアザミの紋章が記されている事が分かる

幽霊馬車には、〈操縦（馬車）〉50%との対抗ロー

ルに2回勝てば追いつくことができます。

相手の失敗に対してハード成功をした場合などは、一気に追いついてもいいでしょう。この判定には事前の〈機械修理〉や〈ナビゲート〉などのサポートによってボーナスダイスを2個まで付与する事ができます。対抗ロールに2回敗北すると、幽霊馬車は去ってしまい、二度と現れることはありません。

貴方たちは幽霊馬車に追いつくことができた。その馬車に乗っていたのは、「花嫁」だった。端正な顔立ちのその女性は、しかし、屍蠟のごとき顔色で、こめかみには銃弾のあとがあった。その傷の深さは、一目で生きているはずもないとわかる。

幽霊の花嫁を見てしまった

→SANチェック (1/1D4)

「花嫁」は探索者達を見てわずかに微笑むと、まばたきした次の瞬間には馬車ごとかき消えてしまいます。道を調べても、轍の跡すら残っていません。特に大金持ちになるようなことは起きません。

→〈アイデア〉〈人類学〉

「怪しい豪華な馬車を見た」という噂が、「大金持ちになる」という噂に変質していったのではないかと推察する

「アザミの紋章」に気付いた場合は、その後の調査で、幽霊の背景を推察することができます。

→〈歴史〉〈図書館〉

1880年、スコットランド貴族のガスリー子爵のもとへ嫁ぐはずだった花嫁が、結婚式に向かう途中、隠し持った拳銃で自殺した。花嫁はコーネリアス

家の三女であり、他に思い人がいたともっばら噂される。

幽霊馬車に追いつくことができれば、クエストは成功です。神話生物の絡まない平和な怪談を体験した探索者たちは、クリア報酬として、〈オカルト〉の成長ロールをすることができます。

09. (2) 赤の女王

【噂の収集例】

「怪談を聞いてまわってるんだって？ またずいぶんと妙な事を始めたね、君」

「そんな辛気くさい話は知らないが、最近、こんな噂を聞いたよ」

『赤の女王』と呼ばれる、この世の者とは思えないほどの美女が、とある診療所にいるらしいんだ。男でも女でも、その美女をひと目見ただけで心を奪われてしまうという」

「実際にその美女に会ったひとりが、怪我をしてケンジントンの病院に入院しているそうだ」

「ぼくだってかなうなら、もう 1 人の女王陛下に拝謁たまわりたいものだが、怪我するのはごめんだね」

……クエスト：「赤の女王」が解放されました

【クエスト】

ケンジントンはロンドンでも指折りの富裕地区です。「赤の女王」に出会ったという男がいる診療所も、コリント式の円柱が多用されたジョージ王朝式の立派な建物となっています。受付で要件を伝えれば案内してくれますが、もし探索者が下層階級ならば、〈交渉系技能〉に成功しない限り追い出されてしまうでしょう。

入院している男は、レオフリック男爵家の長男、

アール (23 歳) です。彼はベッドに寝たきりであるされています。また、アールは右足を骨折しています。

→ 〈精神分析〉〈心理学〉

強いショックを受けて迷妄状態にあるようだ

アールは時折「ああ、中庭……中庭に、赤の女王が……！」とうわごとを繰り返します。

彼については、担当する医者または看護婦に話を聞くことができます。

「もう 2 週間もこの状態なんです。ラトレッジという精神病院の近くで深夜倒れているところを、通行人に発見されて、担ぎ込まれてきました。どうもその病院の塀から落ちて、足を折ったようです」

『赤の女王』だなんて、実に馬鹿馬鹿しい。なんでも、日の沈んだ夜にしか現れないとかで、ウチの病院にも不逞の輩が忍び込んでくる始末ですよ。

ラトレッジ精神病院はロンドン北部の町外れにあります。行くと既に廃病院となっていることが遠目にも明らかです。入り口の門は閉鎖されており、そのままでは中に入る事はできません。

→ 〈鍵開け〉〈機械修理〉または 5 点ダメージを与える

入り口の封鎖を解く

→ 〈跳躍〉〈登攀〉

塀を乗り越える

病院の中にはいった場合、廊下には血痕らしき染み、拘束具の壊れたベッド、ガラスが粉々に砕かれた薬品棚、黒焦げになったオフィスなどがあり

ますが、誰もいません。

夜間にこの中庭に行くと、イベントが発生します。

まばたきした次の瞬間、紅い薔薇の衣装を身にまとった女が、中庭の向こうに立っていた。月の光を浴びて長く流れる金髪に、赤褐色の瞳。肉感的な肢体と、すらりと伸びた脚。離れていても、信じられないほどの美しさであることが分かる。どんな芸術家も、彼女を絵画に写し取ることは不可能だろう。まるで、神話の世界に入り込んでしまったようだ。

赤の女王を見てしまった探索者は、POW400 と対抗ロールしてください。勝てば理性を保って行動できますが、負けるとふらふらと近づいていってしまいます。

赤の女王は、近づいてきた探索者を興味深げに見つめながら問いかけます。

「そなたも、わらわのことを知りに来たのかえ？」

ここでもう一度、POW400 と対抗ロールしてください。負けると夢見心地でうなずくことしかできません。

赤の女王は穏やかに微笑んでこう言います。

「では教えてしんぜよう。わらわの名は……ニャラトテップ」

その名を聞いた途端、探索者は、相手が人間ではどうすることもできない恐るべき邪神だと気付いてしまいます。

ニャラトテップの化身「赤の女王」と遭遇して
しまった

→SAN チェック (1/1D8)

ニャラトテップに遭遇し SAN 値を減少した探索者は、絶叫し逃げ出します。入り口の封鎖を解いていない場合は、塀を乗り越えます。〈跳躍〉〈登攀〉に失敗した場合は、1D4 ダメージを受けます。逃げ惑う探索者に対して、赤の女王はただ哄笑するのみです。

SAN チェックに成功した探索者に対しては、赤の女王はつまらなさそうな顔をします。そして、まばたきをした次の瞬間には消え去っています。

赤の女王を見て、帰還することができればクエストは完了です。外なる神と遭遇した探索者たちは、クリア報酬として、クトゥルフ神話技能を 5% 獲得します。また、探索者の手には「赤の女王の薔薇」が一輪握られています。見つめていると気が遠くなる、決して枯れずしおれない薔薇です。捨てるも無くなることはありません。

10. (3) 起き上がった死体

【噂の収集例】

「それなら聞いてくださいませ。なんとも薄気味悪い話なのですが、誰かに話さないうちは、どうにも気になって寝付けなくなってしまって……」

「テムズ川の向かいにありますサザーク、煙突ばかりで私は行ったことはございませんが、その墓地で最近、『起き上がり』が現れるというのです。そう、埋葬された死体が起き上がり、墓場を出歩くというのです」

「生きたまま埋められてしまっていたのか、それとも、本当に起き上がりなのか……ああ！なんと恐ろしい！」

「ええ、お疑いになるのはごもっともでございます。わたくしは友人の友人から聞いたのですが、サザークに行けば、もっと詳しいことがわかるの

ではないでしょうか」

……クエスト：「起き上がった死体」が解放されました

【クエスト】

テムズ川の南にあるサザークは、極めて歴史の古い地区だ。古代ローマ時代から街があり、最近の発掘では、先史時代からここで何かの儀式をしていたことが明らかになっている。もともと、ロンドンで最初に鉄道が引かれたこともあり、19世紀末の今となつては、工場が建ち並ぶ当世風の労働者の街になっていた。

「起き上がった死体」の噂については、道行く人や酒場、賭けボクシングの会場などで、〈交渉系技能〉や〈聞き耳〉〈幸運〉に成功すれば情報を集めることができます。探索者が上流階級の場合はペナルティダイスが付与されたり、あるいはスリなどの被害に遭うことでしょう。

●情報例

「あまり信じたい話じゃあ、無いんだけどねえ」

「先月、お向かいに住んでいたマーガレット・ラッシュって子が馬車に跳ねられて死んじゃったのさ。まだ二十歳からそこらだったのに」

「ところが、埋葬された翌週に、墓守の爺さんが、夜中、歩いて墓場を立ち去る彼女を見たっていうんだ。そんな馬鹿なことがあるかいつて、みんな信じなかったんだけどねえ」

「爺さんがあまりにも喚くもんで、墓を掘り返してみたら、中には死体もなんにも無かったんだ。どうだい、ゾッとする話だろう」

「牧師に聞いてみりゃ、もっと詳しいことが分かるんじゃないかい」

→〈医学〉〈生物学〉〈歴史〉〈オカルト〉など

16世紀～17世紀にかけて、昏睡状態に陥った人物を死亡したと判断して棺に収めた後、そのひとが息を吹き返し、人々を驚かせたという事件はいくつか記録されている

サザークの大聖堂は、ロンドンで最も古いゴシック建築の建物です。古めかしくどこか薄暗い教会に行けば、牧師のひとりから話を聞くことができます。

「確かに、昨今、この地区で死体が失われる事件が起きています。しかも複数。こちらのリストをご覧ください」

【起き上がりのリスト】

- ・マーガレット・ラッシュ (18) 北地区
- ・エディス・アルバーン (24) 北地区
- ・ソニア・ブース (21) 南地区

「いったい、このサザークに何が起きているのでしょうか」

「ちょうど昨日、南部の共同墓地に新たにエマ・スイフトという女性が埋葬されました。もし、彼女もこのようなことになるのならば……主教さまに悪魔払いのご準備を上申するつもりです」

探索社はエマ・スイフトが埋葬された南部の共同墓地に行き、本当に「起き上がり」があるのか、張り込みをすることができます。〈隠密〉に成功すれば目立たない場所を確保することができ、〈サバイバル〉〈CON〉などに成功すれば、物音を立てず静かに待機できます。

※探索者があまりにも不自然な張り込みをしている場合、墓泥棒は〈目星〉30%をします。張り込

みに気付いた場合は逃走するでしょう。

それは実に長い時間だった。緊張が感覚を鋭敏にし、風が墓地の木々をざわつかせる音や、ネズミの走り去る音が嫌にはっきりと聞こえた。墓地をかすかに照らしていた月明かりが霧に閉ざされる頃、二人の男女の、かすかな話し声が聞こえてきた。

「さっさと掘り出さなよ、ビショップ。まったく、うすのろなんだから」

「そう急くなメイ、だれも見てやしねえよ」

墓泥棒にして殺人犯のメイとビショップは、エマの墓を掘り返し始めます。

→〈聞き耳〉

下記の会話が聞こえる

「こいつも馬鹿な女だよ。アタシがあげた毒を、阿片チンキだと信じて飲んじまったんだから。ま、おかげで手っ取り早く掘り出せる上に、女物の服が手に入って一石二鳥だけどね」

「へっへっへ。怖い女だぜ、まったく」

もし探索者が彼らの不意を突かず、姿を見せて弾劾するならば、二人は言い訳をしつつ、探索者たちに襲いかかります。彼ら彼女らは、自分たちがしたことは絞首刑に値すると知っているのです。目撃者である探索者も殺害対象です。

「なあ、そんな怖い顔しないでくれよ。落ち着いてくれよ。そりゃ墓を掘り返すのは悪いことだけどさ。でも、仕方ない事情があるんだよ」

「病院が死体を買ってよお、俺たちは生きてくためにやってんだ」

メイ 殺人鬼にして死体盗掘者

STR:45 CON:40 SIZ:40 INT:65 POW:45

DEX:45 APP:45 EDU:40 SAN:45 H P:8

近接格闘 (ナイフ) 30% 1D6 ダメージ

ビショップ 殺人鬼にして死体盗掘者

STR:75 CON:65 SIZ:75 INT:30 POW:40

DEX:30 APP:25 EDU:20 SAN:40 H P:14

近接格闘 (素手) 40% 1D3+1D4 ダメージ

男女の殺人者を撃退すればクエストは成功です。警察に突き出すなど事件を公にした場合、探索者は新聞に取り上げられるでしょう。その場合、〈信用〉を 1D4%増やすことができます。さらにクリア報酬として、このクエスト中に成功した技能の成長ロールをすることができます (セッション終了時の成長とは別です)。

※なお、史実においては、イギリスの病院が解剖と研究のために盗掘者から死体を買って取っていたのは 19 世紀初頭までです。1828 年に、死体を作るための連続殺人事件が発生したことから社会問題となり、19 世紀半ばには遺体取引は廃止されました。

11. (4) 発狂する紅茶

【噂の収集例】

【『発狂する紅茶』が蔓延！露西亜スパイの謀略か！？】

昨今、ホワイトチャペルの貧民街にて紅茶を無料で提供するものあり。しかし御用心されよ、この紅茶は飲むと精神に異常をきたしてしまうのだ。本誌はこれを露西亜スパイの謀略と睨んでいる。『紅茶王』の異名で知られるリプトン卿はこの事態に憂慮しており、事態解決の協力者を募っているとのこと。

……クエスト：「発狂する紅茶」が解放されました

【クエスト】

情報源がどこにせよ、リプトン卿から探索者に依頼すると時代背景が分かりやすくなるので、彼の元へ探索者を訪問させましょう。ちなみにリプトン卿は、黄色いティーバッグでお馴染みの紅茶ブランドを創設した人物です。

「お初にお目にかかる。私がトーマス・リプトンだ。口さがないものは、私のことを三流の紅茶売りなどと罵るが、私が望むのは、大英帝国の隅々に健全な紅茶文化を根付かせることのみだ」

「さて、我が商会では、王室御用達の高級品から、労働者向けの格安紅茶も販売しているのだが、悩ましいのが『食品偽装』だ。露天商が売る紅茶には混ぜ物が多く、ひどいときは、紅茶ですらない雑草に染料を混ぜたモノが売られている。こうした商品が世に出回っている限りは、とても紅茶大國などとは呼べないだろう」

「そして、もっとも憂慮している『発狂する紅茶』についてだが、これは、食品偽装という生易しいものではないようだ。ホワイトチャペルでは紅茶を飲むと、気が狂って死ぬという噂が広がっていて、既に被害も出ていると聞く。こんな噂が広がっては、紅茶そのものが信用されなくなってしまうだろう。真相を突き止めてくれまいか」

もし解決してくれるなら、リプトン卿は少くない報酬を与えると云います。

事件は貧民街で起きていることもあり、これまで本格的な調査などはされていません。リプトン卿

も話をした以上のことは知りません。情報収集にはロンドン西部に位置する貧民街のホワイトチャペルに移動する必要があります。

「発狂する紅茶」の噂については、道行く人や酒場、阿片窟などで、〈交渉系技能〉や〈聞き耳〉〈幸運〉に成功すれば情報を集めることができます。探索者が上流階級の場合はペナルティダイスが付与されたり、あるいは強盗などの被害に遭うことでしょう。

●情報例

「ああ、ウチの近所でも、あったよ。そういう事件」

「突然、ジョンストンの奴が暴れ出して、火かき棒で自分の女房と子ども3人の頭をたたき割って、自分も暖炉に顔を突っ込んで死んだんだ。あんなに仲が良かったってのにな…」

「んで、そいつが暖炉で沸かして呑んだのが、白いフードを深く被った男から、タダでもらった紅茶って話だ。もうここいらじゃ紅茶なんて誰も買わないと思うね」

噂が広がっているホワイトチャペルで「白いフードの男」を探しても見つかりません。現在は、テムズ川向こうの、同じく貧困地区であるランベスを標的にしています。こうした事実は〈アイデア〉でPCに気づかせてもいいですし、ホワイトチャペルの住人から発言させてもいいでしょう。

橋を渡ってランベスに移動し、「白いフードの男」を見つけるには張り込みや聞き込みなどが必要です。

→〈目星〉〈隠密〉〈交渉系技能〉〈聞き耳〉など
白と言うよりは、くすんだ灰色のローブを深く

被った小柄な男が、屋台を引きながら紅茶を配り歩いている

探索者が声をかけると、「白いフードの男」は逃げ出します。人混みをかき分け、木箱や荷台を飛び越え、塀を乗り越えながら追いつくには、DEX50と、〈追跡〉〈登攀〉〈跳躍〉〈回避〉〈DEX〉などで対抗ロールして勝利してください。〈ナビゲート〉の成功でボーナスダイスを1個付与します。対抗ロールに敗北した場合は逃げられてしまいます。

とうとう川岸に追い詰められたその小男は、まどっていたローブを脱ぎ捨てた。そこにいたのは、人間ではなかった。蛇、だった。蛇が人間を模して、手足を生やし、直立すればこうなるだろう。長い舌を垂らした蛇人間は、シューシューとうなると、かぎ爪を振りかざして君たちに襲いかかってきた！

蛇人間との遭遇

→SAN チェック (0/1D6)

蛇人間 イギリス転覆を望む劣等種

STR50 CON50 SIZ35 DEX50

INT35 POW55 HP8

かぎ爪 50% 1D6 ダメージ

蛇人間を倒すと死体は溶けて流れていきますが、着ていたローブを調べることができます。家賃を催促する手紙や部屋の鍵などが入っていて、住居の場所が分かります。

蛇人間が住んでいたのは、ホワイトチャペルの安い部屋です。狭い部屋には爬虫類の匂いが立ちこめ、薬品を調合したとおぼしき壺や瓶が散乱し、窓際では出潤らしの茶葉が乾かされています。

→〈科学 (薬学)〉

人を発狂させる以外にも効果がありそうだが、ほとんどが理解不能の薬物だ

→〈目星〉〈図書館〉〈経理〉

「ヴィクトリア女王への紅茶試飲会に毒を仕掛けて、人間世界を転覆してやる。そのためにはまず実験だ」といった内容のメッセージが手記に残っていた

蛇人間を倒すことができればクエストは成功です。リプトン卿を悩ませていた紅茶の毒物混入事件を解決した探索者たちは、クリア報酬として、信用を1D6増やすことができます。また、[蛇人間の薬]を入手することができます。効果はとくに定めませんので、KPが任意に決めて下さい。

12. (5) 悪夢の国のアリス

【噂の収集例】

「怖い話じゃなくて、不思議な話でよければ」
「これは、看護婦さんから聞いた話なんだけれど、『夢の力』で患者の心を治すという、不思議な催眠療法士がいるそうよ」

「ブルック街に診療所があるんだって。その人の名前は、確か、そう、アリス・リデル」

→〈オカルト〉〈歴史など〉

古代ギリシアの時代から「夢占い」は存在した。夢を分析し、運命を示唆し、人生をアドバイスするようなことは昔からおこなわれてきたが、夢による治療などとは聞いたことがない。

※ちなみに、フロイトが夢にもとづいた治療を始めるのは1895年からです。

……クエスト：「悪夢の国のアリス」が解放されま

した

【クエスト】

王立公園ハイド・パークにほど近いブルック街は、ロンドン随一の高級住宅街だ。貴方たちが噂を元に診療所に向かうと、ちょうど、外套を着た黒髪の女性が扉を閉め、鍵をかけているところだった。治療者か。それとも患者か。一見してその区別がつかないほど、その表情には影が宿り、その目つきは険しかった。

探索者が出会ったのは、治療に行く途中のアリス・リデルです。

「急患、というわけではなさそうね。貴女たち、何のつもりかしら」

「私は幼い頃から『夢を見る力』があった。その力で他人の夢を見て、狂気の原因があれば取り除く。これが私のやり方よ」

「あなたは信じる練習が足りないんじゃないかと？」

「そんなに気になるなら、一緒に来て。治療を手伝ってもらえるかしら？」

「そう。じゃあ、着いてきて」

そのように言って、彼女は馬車に乗り込みます。

アリス・リデル 悪夢の治療者

STR:45 CON:55 SIZ:55 INT:75 POW:65

DEX:50 APP:80 EDU:70 SAN:50 H P:11

技能：回避 40%、潜伏 60%、応急手当 50%、跳躍 55%、夢の知識 40%、夢見 80%

武器：ナイフ 65% 1D6 ダメージ

※このシナリオのアリスは、『アリス イン ナイトメア』

『アリス マッドネス リターンズ』シリーズの三作目の

構想に基づいています。

馬車はすぐに目的地に到着した。貴族のタウンハウスのようだ。瀟洒な門構えにもアリスはたじろぐことなく、つかつかと入っていく。使用人は貴方たちをいぶかしげに見ているが、口には出さない。案内されたのは、離れだった。

離れに入ると、途端にけたたましい叫び声が聞こえてきます。

「っざけんな！殺してやるッ！！アタシをこんなところに閉じ込めやがって！！！」

「このクソ忌々しいベルトをほどけてんだよっ！！！」

そこは寝室だった。豪華なベッドに清潔なシーツ、そして、華美な調度品。本来ならば上流階級のレディにとってふさわしい場所だろう。しかしそれも、当人が悪魔のような形相で髪を振り乱し叫んでいなければの話だ。

→〈心理学〉〈精神分析〉

この婦人が、手の打ちようのないほど発狂していることがわかる。どうすれば人がここまで常軌を逸することができるのか、いぶかしむほどだ

この状況にもアリスは平然として、探索者に向けてこう言います。

「じゃあ、そこの椅子に座って、寝て」

→〈POW〉

成功すればすぐに眠りに落ちる

失敗すると四苦八苦して眠る

眠りについたと同時に、貴女は覚醒する。目を開

けると、そこは、舞踏会の会場のような感じだ。ダンスを踊る幾人もの着飾った男女が見える。しかし、まるで時間が止まってしまったのかのように、すべての踊りは途中で停止していた。よく見ると、誰の顔も存在しない。まるでマネキン人形だ。

眠る際の〈POW〉に成功していれば、この夢を夢だと平然と受け入れます。失敗していると、悪夢じみた世界に怖れをなします。SAN チェック (0/1)。

夢の世界で、アリスは素っ気なく言う。

「おはよう。ここは私たちの夢の一部分であると同時に、患者の夢の一部分」

「案外、人の夢というのはお互いが混ざっているものよ。貴方も誰かの夢を見たことがあるでしょう」

→ 〈聞き耳〉

天井付近からジジジッと、不気味な羽音が聞こえてくる

成功した場合は、神話生物の存在に気付きます。全員失敗した場合、探索者の一人は不意打ちを受けます。不意打ちの場合は、シャンの神経ムチによる攻撃は自動成功です。POW85 と対抗ロールをして、負けた場合は激しい痛みを感じて 1R スタンし、さらに SAN チェック (1/1D3) です。

そこには、10本の脚と3つの口をもつ忌まわしい昆虫が羽ばたいていた。昆虫は口から細長い突起を伸ばすと、まるで舌なめずりをするかのごとく、貴方たちに向かってうごめかせた。

シャンと遭遇した

→SAN チェック (0/1D6)

シャンに気付いたアリスは、懐から肉切り包丁を取り出しながら笑います。

「さあ、あの蟲の首を刎ねよ！というべきかしら？ 首があればだけど」

シャン 精神に寄生する羽虫

STR10 CON10 SIZ5 DEX80

INT80 POW85 HP1

神経ムチ：50%

神経ムチが命中した場合はシャンと〈POW〉で対抗ロール。負けた場合は激しい痛みを感じて 1R スタンする。さらに SAN チェック (1/1D3)。

回避：77%

忌まわしい蟲は断末魔じみた甲高い音を立てて墜落し、そのまま動かなくなった。すると、悪夢の舞踏会場が影絵芝居のようにゆっくりと曖昧になっていく。

気付くと、貴女たちは離れの寝室にいた。さっきまで粗暴に叫んでいた婦人は、呆然とした表情でまばたきを繰り返している。ぐう。お腹が鳴る大きな音が響いた。頬を真っ赤に染めながら、彼女は言う。

「ご、ごめんなさい。なぜかすごくお腹が空いているの。使用人を呼んできてもらっていいかしら」

シャンを倒すことができれば、このクエストは成功です。婦人とアリスからの感謝を受け取った探索者たちは、クリア報酬として、〈精神分析〉の成長ロールをすることができます。また、アリスからは協力のお礼として [チェシャ猫の鈴] という、見つめていると形が変わるかのような錯覚を起こすアクセサリを受け取ります。

最後に、アリスはこんな忠告を探索者にします。

「貴方たち、妙なことを調べてまわってるみたいだけど、ラトレッジという精神病院には近づかない方がいいわ。あそこには私の夢の裂け目があって、ときどき、とんでもないものと出くわすから」

13. (6) 完璧な予言者

【噂の収集例】

「最近、シティに、不思議な力を持った方が現れたと聞きました」

「なんでもその方は未来を正確に言い当てることから、『完璧な予言者』と言われているそうです。その力を借りて、巨万の富を築いた商会もあるとか」

「しかしながら、世にそういった噂は数多くあります。おそらくはこれも、根も葉もない嘘でしょう。ああ、心靈主義が真に科学として認められるには、今少し時間が必要です」

……クエスト：「完璧な予言者」が解放されました

【クエスト】

ロンドンの歴史はここシティに始まった。わずか1平方マイル(約2.6平方km)にすぎないこの地域は、今でも経済活動の中心地として世界に君臨している。ロンドン証券取引所やイングランド銀行、ロイズ本社などが立ち並ぶ、商業と金融の街だ。

「完璧な予言者」の噂については、道行く人やカフェ、社交クラブ、新聞社などで、〈交渉系技能〉や〈聞き耳〉〈幸運〉に成功すれば情報を集めることができます。

●情報例

「うおっほん、我が輩も事業拡大のために、ぜひ

その予言者殿にお会いしたいと思っているのだよ」

「だが、その人物に会うのは不思議な条件があるそうでな、なんとも困っておる」

「なんでも、『この世のものでは無い品』を持って大英博物館に行くと会えるそうだ」

「……冷静に考えたら、そんなものが有るわけはないではないか。むう、おのれ！ あやつ、完璧な予言者がいるなどと、我が輩をたばかりおったな！

※このクエストを進めるには、[赤の女王の薔薇][蛇人間の薬][チェシャ猫の鈴][カルナゴスの誓約]のいずれかを所持している必要があります。

大英博物館は世界中のありとあらゆる文化財が集まる場所だ。美術品、工芸品、そして略奪品が収蔵されている。大英図書館と呼ばれる巨大な図書室も、この博物館にある。ギリシャ神殿を思わせる正面入り口を見上げていると、どこかの貴族だろうか。繊細な顔立ちの青年が、気さくに話しかけてきた。

※彼は人間の姿を借りたイス人です。

「これはどうも、ずいぶんとお久しぶりですね。その後の調子はどうですか？」

「ああ、大変失礼しました。それはこれから起きる出来事でした。ううん、“過去”だとか“未来”だとか、人間の区別は実に難解で困ってしまいますね……」

「改めまして、現在のこの私の名前はイーロンです」

「さて、行きましょうか。世界中からすべてが集まるこの時代のこの街は、未知の知に満ちあふれていて素敵です。是が非でも、お返しをしなければなりません」

「どこに、ですって？ だって、あなた方の知りたいことは、来年にバスケットボールというスポー

ツが発明されるとか、4年後に清国が極東の島国と戦争をするとか、8年後にアフリカのファシヨダ村で英仏がいざこぎを起こすとか、そういう話ではなく、なぜ私がそんなことを知りうるのか、といったことでしょうか？」

そう言うと、イーロンは探索者の話は聞かずに、つかつかと回廊の方向へ歩いて行ってしまいます。

こんなにもこの廊下は長かったらうか……？カッ、カッ、カッと大理石を踏む足音が響く。奇妙な男は何も喋らない。ようやく角を曲がると……そこは屋外だった。

まず気付いたのは匂いだ。馬糞の匂いも、砂ぼこりも、工場の排煙も、テムズ川から来るドブ臭きもない。代わりに、香水と、菓子のような甘い匂いが漂っている。

道行く人々の格好も変だ。男性は妙ちきりんなスーツか、あるいは上下ともに下着に見える格好で平然と歩いている。女性など、足をさらけだしている。たとえ娼婦だつてあそこまで肌をさらさない。見上げれば、ウエストミンスター寺院の隣に巨大な観覧車がある。ロンドンのようで、ロンドンではない。いったい、ここはどこなのだろうか。

21世紀のロンドンに来てしまった

→SAN チェック (1/1D4)

探索者たちは、イス人の精神交換によって、現代のロンドンにやってきてしまいました。探索者がうろたえていると、下町の言葉をさらにラフにしたような、奇妙な言い回しの英語で、通行人にののしられます。探索者が出歩くなどして、ガラスに映る自分の姿が、もとの自分とは似ても似つか

ない人間になっていることに気付いた場合、さらに SAN チェック (1/1D6) です。

やがてイーロンは、「うーん、ここだとあまり変わり映えがしませんでしたね。もっと遠くに行きましょう」と言います。次の瞬間、探索者たちは大英博物館の入り口に立っています。

「申し訳ありません。耐えられなかったようです。でも、処置しておいたから大丈夫ですよ」

→〈INT〉

成功した場合、次の出来事を断片的に思い出してしまう

紅く枯れた大地に繁茂する、ロンドン塔ほどもある異形の花々。空を覆う巨大な太陽。自分はいま、毒虫のごとき甲虫類となって、地を這っている。そんな馬鹿な。ここが、はるか未来のロンドンなどと。

超未来の地球をうつつら思い出した

→SAN チェック (1D3/1D8)

気付くと、イーロンの姿はどこにもありません。また、[赤の女王の薔薇] [蛇人間の薬] [チェンヤ猫の鈴] [カルナマゴスの誓約] もすべて失われています。

イス人の未来ツアーが終われば、このクエストは成功です。探索者たちはクリア報酬として、好きな技能を1つ、3回成長ロールすることができます。

14. (7) 歌う妖精像

【噂の収集例】

「そういえばこの前のローイング（ボート競技）のとき、ロンドン大学の奴らに面白い話を聞きましたよ」

「最近、校舎に建てられたっていう妖精の彫刻が、人ならぬ名状しがたい声で歌うそうです」

「『歌う妖精像』だなんて、そんな怪談で人様を怖がらせようっていうんだから、幼稚な連中ですよ。アハハ」

……クエスト：「歌う妖精像」が解放されました

【クエスト】

ブルームズベリーにキャンパスを構えるロンドン大学は、イギリスで初めて女性に学位を授与した大学だ。自由を重んじる校風であり、ダーウィンが進化論を発表できた唯一の大学である。構内にはさまざまな人種の学生たちが歩き、談笑していた。

「歌う彫像」の噂については、道行く大学関係者や食堂、研究室などで、〈交渉系技能〉や〈聞き耳〉〈幸運〉などに成功すれば情報を集めることができます。

●情報例

「その変な噂、学外まで広がってるんですね。弱ったなあ、あんまり名誉な話じゃないし」

「ええとですね、最近、大学の校舎にワッツの彫刻が建てられたんです」

→〈知識〉〈芸術（絵画）〉など

ジョージ・フレデリック・ワッツ 1817年生まれ
寓意的な絵画を得意としてきた、ヴィクトリア朝イギリスでもっとも有名な芸術家の1人。近頃は神秘的な作品が多く、何を描いているのかはつきりしない作品（後世で言う抽象画）もある。彫刻作品もいくつか作っているらしい。

「で、それは妖精の彫刻で、見た目はまあ愛くるしいと思うんですけど、お昼過ぎになると歌い出すっていうんです。歌と言っても人間の歌じゃなくて、もっと不気味な声で。って、友達が言っていました」

「あっちの方にありますよ。みんな気味悪がって、近づこうとしませんが」

教えられたとおりに人気のない裏庭に行くと、白い金属製の、翼をもつ妖精像がたたずんでいます。〈科学系技能〉〈知識〉に成功すると、最近（1886年）に量産化に成功した金属、アルミニウム製であることと、彫ったものではなく鋳造品であることが分かります。

探索者が昼過ぎにこの場所に来ると、以下のイベントが発生します。

貴方が妖精像を調べていた、その時だった。まだ、何一つ音がしていないはずなのに、声が聞こえる気がする。まるで、何かが起きる前触れが、音として存在しているかのようだ。そして、

Li

Li…Li…

LiLiLiLiLiLiLiLi

妖精は歌った。それは、人の声はもとより、あらゆる楽器の奏でる音とも違う。音楽と呼べるものではない。強いて言えば、何かのうなり声に近かった。

妖精像の歌を聴いてしまった

→SAN チェック (0/1)

→〈アイデア〉

そういえば、電報局で似たような「音」や「気配」を感じたことがある

→あたりを調べる

近くにある建物が電気工学部の研究棟であることが分かる。壁にはポスターが貼られている

【電気工学部のポスター】

「当館では、独逸国が見出したる"エレクトロ・マグネティックウェイブ"を用いて、遠方にも瞬時に情報を届ける実験中なり。我が元に来たれ学生諸君」

ジョン・フレミング

建物に入ると、室内は工具と薬品と鉄くずで散らかっており、中央には怪しげな機械が置かれています。油で汚れた作業着姿の男が探索者を出迎えて、自分の格好は気にせずに、握手をしてくれます。

「やあやあやあ、ようこそ我が研究室へ。新入生かな？ ぼくはフレミングだ。最近、この大学に赴任してね」

→〈科学系技能〉

最近の科学雑誌に、電気と磁気の関係を示す「右手の法則」「左手の法則」を発表した人物だとわかる

▼ここで何をしているのか

「最近、ドイツのヘルツ博士が『エレクトロ・マグネティックウェイブ』という科学現象を発見したのは知っているかい？ 長いから電波と呼ぼうか」

「その電波をうまくこと応用すれば、ケーブルを繋げなくても、遠くまでメッセージを伝えることができないと思ってね。その実験をやっていたんだ」

「これが実用化すれば、どこからでも電報を送れるようになるかもしれないだよ！ どうだい、ワクワクしてこないかい！？」

「まあ、いまは20メートルも電波を飛ばせるかどうか、といったところなんだけどね…」

→〈機械修理〉〈電気修理〉〈科学（物理）〉〈重機械操作〉〈鍵開け〉〈鑑定〉など
実験装置の欠点を指摘できる

「えっ、なるほど、確かにそうだ、ここをこうすれば改良できる……ありがとう！

良かったら君、助手にならないかい！」

▼歌う妖精像について尋ねる

「なんだって！ そんな面白そうな現象が起きているなんて、気付かなかったな。誰か教えてくれれば良かったのに」

「それで、妖精はいつ頃歌うんだい？」

「なるほどなるほど、実に興味深い。ひとつ、試しに、この装置を動かしたまま外に出てみよう」

フレミングが実験装置を作動させると、その機械はうなり声をあげて、チカチカと奇妙な光を発します。その状態のまま外にでると、先ほどと同じように妖精像が歌っています。

フレミングは興味深く妖精像を見つめて、こう言います。

「なるほどなあ。ねえ君、この妖精像が何製かわかるかい？」

「アルミニウムという物質は、ひじょうに電波に反応しやすいんだ。この妖精像は、装置が発する信号を受け取ったのだろう」

「『昼頃に歌う』というのは、いつも講義が終わった午後から実験をしていたせいかな」

「つまり、早い話が、この妖精を歌わせていた犯人は、ぼくだということだ！あっはっは」

「うーん、この妖精像、実験材料としてもらえないかなあ……真空管にアルミニウムを使うことで電流を、いや、熱が……」

フレミングはぶつぶつと独り言を口にしながら考え込みます。最早探索者のことは眼中に無いようです。

※ちなみに、現代でも長いガードレールや金属製の手すり共振して、AM ラジオの音が聞こえる現象が起きています。

妖精像が歌う原因を突き止めれば、このクエストは成功です。探索者たちはクリア報酬として、〈科学系技能〉を1つ、1回だけ成長ロールすることができます。

15. (8) 古すぎる銅貨

【噂の収集例】

「面白いもんを見つけたぜ」というメッセージともに、〇〇から貴方の元へ届けられたのは、ヴィクトリア女王の横顔をあしらった1ペニー(約100円)銅貨だった。どこにでもある、ありふれた代物だが、唯一、奇妙な点があった。それは、恐ろしいほどに古びていたのだ。まるで、ローマ時代の遺跡から発掘された硬貨のように

→ 〈鑑定〉〈考古学〉〈物理学〉など

今の貨幣をここまで劣化させるには、1,000年は時間を経過させなければ不可能だろう。こんな1

ペニー銅貨はありえない！

→SAN チェック (0/1)

……クエスト：「古すぎる銅貨」が解放されました

【クエスト】

●情報源との会話例

「ああ、それな。珍品だって質流れしたものを安く買ったんだが、どうだい、驚いたろう」

「汚らしい銅貨ならホワイトチャペルに行けばいくらでも見れるだろうが、こんだけ古っぽくできるのは、なかなかどうして大した腕前じゃないか」

「うん？こんなのが気になるのか。じゃあ、調べてみてくれや」

「古すぎる銅貨」を売っていたのは、シティのコバークスクエアにある小さな質屋です。中に入ると、燃えるような赤毛頭の男が店番をしています。

「ああ、あのおかしなコインですか。はいはい。たしかにウチで扱いましたよ」

「珍しいといっても、しょせん1ペニーは1ペニーですからねえ……大した値付けはしませんでしたよ。質入れした方はずいぶんごねてましたけどねえ」

「ロッド・アイアンズってギリシア語の翻訳家ですよ。あんまり仕事はしてないみたいですけどね。向こうの通りのアパートメントに住んでますよ」

ロッドの住む部屋に行っても、鍵がかかっており、中に人の気配はありません。付近で聞き込みすると、「金に困っている様子だった」「そういえば、最近見かけない」といったことが分かります。

〈鍵開け〉〈機械修理〉に成功するか、扉を破壊するか、〈交渉系技能〉〈法律〉で大家や警察に話を

通せば、部屋に入ることができます（ロッドは家賃を数ヶ月滞納しています）。

そこは、妙にほこりっぽい部屋だった。蚤の市で買いあさったのだろうか。安物の食器や壺、ランプ、アクセサリといったガラクタが所狭しと詰まっていた。カーテンや壁紙が朽ちかけている。まるで、アパートメントのうち、この部屋だけ古くなっているようだ。

→〈目星〉

机と壁の隙間に、ギリシア語の古い本と日記が見つかる

【ロッド・アイアンズの記事】

今日も食事は屋台の焼きジャガイモのみ。学位を得た私が、なぜこうも困窮しなければならないのか。現代人は三文雑誌ばかり読んで、古代ギリシアの知に触れようとしめない。ディケンズの小説など、低俗はなほだしいというのに。

今日は奇妙な出来事があった。郵便受けに、古い古い本が入っていたのだ。「面白いものがある」というメッセージが添えられていたが、差出人の名前は無い。誰かと勘違いされたのだろうか？ しかしこれはギリシア語の本だ。何かを試されているのだろうか。本は『カルナマゴスの遺言』と題されている。読み進めてみることにする。

あの本は支離滅裂だ。翻訳したとしても、オカルト信者だって喜びはしないだろう。「クァチル・ウタウスが暗黒のリンボの歪んだ時空の外周を越えて存在している」などと言われても、なんのことだか分かりはしない。いったいこれを著した人物

は何者だろうか？ プリニウスは哲学者アテノドロスが幽霊を見たとき残しているが、カルナマゴスなど聞いたこともない。

とんでもないことが起きた。まさに、いや、これを正確に記す余裕は今の私には無さそうだ。

認めねばならない。今の私は、ある種の"現象"を起こせるようだ。それはつまり、時の加速である。ある手順を踏めば、花はたちまち枯れゆき、生きたネズミはみるみる腐敗するのである。しかし、これが何だというのだ。私は大道芸人になるつもりはない。

つまり、この力によって、私はアンティークを無限に生み出せるのだ！ 試しに1ペニー銅貨を質屋に売ったところ、1シリング（約1,000円）の値が付いた。これで金欠とはおさらばだ。

失敗が多い。物事の終わりは塵だが、そこに到達するのが早すぎる。何が起きているのだ。

みょうに身体がよわる。鏡のむこうの白髪のろうじんは誰なのだ。だんじて私では無い。わたしではない。

ほんをもやせ

ロッドの日記を読み、〈アイデア〉に成功した探索者は、部屋に降り積もったホコリが、塵と化したロッド・アイアンズなのではないかと想像してしまいます。

→SAN チェック (1/1D4)

■『カルナマゴスの遺言』について

この本は、火をつければあっという間に燃えて灰になります。読む場合は、〈ギリシア語〉に成功する必要があります。

《魔道書を燃やさずに読んでしまった場合》

→SAN チェック (1D4/1D8)

さらに探索者は CON を 5 減少し、10 歳加齢します。また、20%の確率でクァチル・ウタウスを召喚してしまいます。

《召喚してしまった場合》

突然、灰色の光が部屋に降り注いだかと思うと、それは現れた。その身体は小さな子どもくらいの大きさしかなかったが、千年も経ったミイラのように干からびて、しわだらけだった。骸骨のように細い首の上に付いている顔には、目鼻が無かった。

クァチル・ウタウスと遭遇した

→SAN チェック (1D6/1D20)

クァチル・ウタウス 塵を踏むもの

STR60 CON100 SIZ30 DEX15

INT95 POW165 HP13

武器：タッチ 自動成功 回避に失敗すれば塵になつて即死

すべての物理的な攻撃、魔法的な攻撃から影響を受けない

『カルナマゴスの遺言』を読んだ相手を塵にするか、一定時間経過すると、クァチル・ウタウスは消えてしまいます。

日記を読んで、ロッド・アイアンズの身に起こったことを突き止めれば、このクエストは成功です。

探索者たちはクリア報酬として、〈クトゥルフ神話〉技能を 3%成長できます。[カルナマゴスの遺言]を処分するかどうかは、探索者と KP の判断に委ねます。

16. デイクENZへの報告

探索者たちがどこまで報告するかはわかりませんが、その冒険談についてデイクENZは見事なものだと感嘆します。

「いやはや、まったく。儂がもう少し若くて諸君等と同行できれば、まったくもって世界が変わっただろうに」

「だがしかし、実に興味深い怪談だった。どれ、儂の雑誌『オール・ザ・イヤーズ・ラウンド』に記事載せてみよう」

デイクENZに報告したクエストの数、1D100 をします。70 以上が出ればその記事は好評を博し、探索者の信用は+1%とされます。

「実に愉快なひとときじゃった。またいずれ、諸君等に頼むとしよう」

17. クリア報酬

・ロンドン各地の怪奇を曝いた探索者は、SAN 値を 1D10 回復します。

・神話生物を一体倒すごとに、さらに SAN 値を 1 回復します。

18. 終わりに

このシナリオは、「ヴィクトリア朝ロンドンという"オープンワールド"でいろいろなサブクエストを遊べたら楽しそう」という発想から生まれました。本シナリオは自由に改変・動画作成・配信等していただいて構いません。一部だけを拾いだして、

シナリオフックとして用いても結構です。

製作日：2021年1月16日

製作者：gisyo