

フローレンス・ナイチンゲールに仇なす者よ

——天使とは、美しい花を撒く者ではなく、苦悩する人のために戦う者である

フローレンス・ナイチンゲール

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ショートシナリオであり、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 1~2 時間程度、テキストセッションで 4~5 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

クリミアの天使、ランプの貴婦人、近代看護の母。おそらくは女王陛下に次いで名高い女性であろうその人は、統計学を駆使して、イギリスはおろか世界の看護・病院・衛生環境の改革に努めていた。

探索者達は、そんな彼女から、ある人物を探して欲しいという依頼を受け、19 世紀末のロンドンを奔走することになる。ガス燈のとどかない闇に待ち受けるは、妄執の産物か、それとも……

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探索スポット観光ツアー"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。各階級に応じた探索場所を用意しています。19 世紀末であること以外に細かい年数は設定していません。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

フローレンス・ナイチンゲール (?歳)

強靱な精神を持つ医療制度の改革者です。富裕な家庭に生まれながら医療・看護に強い関心を持った彼女は、34歳でクリミア戦争の野戦病院に赴き、環境改善に努めました。その後、看護教育や病院管理、衛生環境についてさまざまな改革提案をおこないましたが、多くの根強い抵抗に遭っています。現在は激務によって身体を壊し、自宅で病床につきながら仕事をしています。彼女の愛称は「フロー」です。

※1890年代の彼女は、史実ならば70歳を越えています。このシナリオにおける彼女の年齢設定はKPにお任せします。

アッシュ・クラフリン (29歳)

長年に渡ってナイチンゲールに仕えてきた有能な助手です。彼女の健康を気遣い、改革の抵抗者に対して強い怒りを抱いていました。歯がゆい思いをしていた彼は、ある時、ミ=ゴと遭遇してしまいます。巨大な力が手に入るとそそのかされた彼は、ナイチンゲールの前から姿を消しました。現在は小型船の中に身を潜め、ミ=ゴによって怪物「バネ足ジャック」への改造手術を受けています。

ジェームズ・ロッケンフィールド (33歳)

豪胆で情に厚い性格のスコットランドヤード警部です。高慢な貴族を嫌っています。ナイチンゲールの依頼で秘密裏に捜査をしていますが、表立って動けないためにその成果は芳しくありません。

STR:80 CON:80 SIZ:75 INT:60 POW:65

DEX:60 APP:60 EDU:50 SAN:65 HP:15

技能：目星 65%、聞き耳 60%、威圧 60%、心理学 55%、信用 30%

武器：近接格闘 (棍棒) 75% 1D8+1D4 ダメージ、射撃 (拳銃) 70% 1D10+2 ダメージ

05. シナリオの背景

医療改革者ナイチンゲールは熱烈な信奉者を多く集めました。しかし、強烈な抵抗にも遭いました。衛生制度や病院経営、看護婦の育成、軍の規則などについて、従来の習慣を変えることを快く思わない人物が大勢いたのです。

それでもナイチンゲールは、ベッドから起き上がることにすら難しい体調にもかかわらず、提案書をまとめるための激務をこなしており、彼女の忠実な片腕、アッシュ・クラフリンは、常に心を痛めておりました。

そんなある日、クラフリンは、夜の街で傷付いたミ=ゴを発見してしまいます (ミ=ゴは操船ミスで宇宙船を墜落させてしまったのです)。彼は驚愕しつつも、異星の存在を介抱しました。

傷の癒えたミ=ゴは、「お前に力を与える」とクラフリンにささやきます。叔父をコレラで亡くしたショックもあり、クラフリンはその誘惑に屈しました。自分に超常の力があれば、ナイチンゲールの抵抗者を消して、ロンドンを始め世界に平穏をもたらせると考えてしまったのです。

クラフリンは住居を引き払い、叔父の所有する船に潜伏してミ=ゴの改造を受け始めました。しかし、ミ=ゴにとっては人間の意思など塵芥に等しいものです。今やクラフリンはバネ足の怪物に生まれ変わろうとしています。

一方、10年来の友人の失踪を重く見たナイチンゲールは、使用人に命じて彼の部屋を調べさせ、日記を発見します。日記から怪異の介入を感じ取った彼女は、クラフリンを探し出せる人物、すなわ

ち探索者を求めたのでした。

06. 想定するセッションの流れ

- (1) ナイチンゲールから依頼を受ける
- (2) ロンドンを探索し、クラフリンの潜伏箇所に関する情報を集める
- (3) 小型船に潜入し、ミ=ゴおよびバネ足ジャックを撃退する
- (4) ナイチンゲールへ報告する

07. 導入

フローレンス・ナイチンゲールから頼みたいことがあると連絡を受け、探索者が彼女の自宅を訪れるところから、シナリオは始まります。

探索者は彼女の知人・友人であるか、怪事件の解決に関してその腕を見込まれたのか、シャーロック・ホームズなどの推薦を受けたのでしょうか。あるいは、探索者がナイチンゲールの使用人なのかもしれません。

ロンドンのメイフェア、サウスストリート 10 番。緑あふれるハイドパークに隣接し、すぐ向こうにはバッキンガム宮殿がそびえる。閑静で格式高い通りにフローレンス・ナイチンゲールは住んでいた。

しかし彼女の部屋を飾り立てるものといったら、わずかな写真と絵画、そして赤十字勲章くらいなものだった。机の上には書類と手紙と原稿が山とになっている。

クリミア戦争から休むことなく続く激務によって身体は弱りきり、ベッドの中で仕事をする有様だったが、彼女の漆黒の瞳は、その鋼鉄のごとき意思が少しも衰えていない事を示していた。思わず

萎縮しそうになる貴方たちを見据えると、フローレンス・ナイチンゲールはゆっくりと口を開いた。

「皆様、火急の依頼にもかかわらず、よくぞいらして下さいました」

「〇〇〇、貴方の力をお借りできること、感謝いたします」

「〇〇〇、壮健そうで何よりです。貴女の活躍は耳にしていますよ」

「さて、残念なことに長話をする時間はありません。手短に要件のみをお伝えしようと思います」

「皆様には、3 日前に失踪した私の助手であるアッシュ・クラフリンを探して頂きたい」

そう言ってナイチンゲールは 1 枚のカルト・ド・ヴィジット（当時流行したカード型の写真）を見せます。そこにはおっとりした顔の、誠実そうな紳士が写っていました。

「何かよからぬ事態が起きています。そう思う理由は二つ」

「まず、彼は休むどころか、遅刻することすらこの 10 年、ついぞありませんでした。クラフリンは私の半身として、常に力を尽くしてくれていたのです」

「そして彼の家で見つけたこれが、二つ目の理由です」

そう言って、ナイチンゲールは、一冊の日記を貴方たちに差し出します。

【アッシュ・クラフリンの手記】

ロンドンの病院改革に関する法案がまたしても否

決された。フローが5年かけて立案したインドの衛生政策は闇に葬られた。内務省の官僚どもは、口では彼女を褒めそやすが、その目には侮蔑を宿している。植民地省の官僚どもよ！大英帝国を統治する立場の人間が、もっとも帝国の臣民を殺していることに気づかないのか！ああ、神よ！罪深き彼らに罰を与えたまえ！！

青く燃えながらゆっくりと落ちる星を見た。あれは、ガス燈の揺らめきだったのだろうか？ それとも電灯という新発明の実験だろうか？

正直、混乱している。「彼」——何と呼ぶべきか分からないため便宜上そう呼ぶ——は、どうやら、知性を持っているらしいのだ。

ミ=ゴは闇の中から私に向かって囁き続ける。
そうだ。そうだ。そうだ。私自らが罰を与えればいいのだ。フローレンス・ナイチンゲールに仇なす者に。

手記を読み、冒瀆的なその名前に触れてしまった

→SAN チェック (0/1)

「尋常ならざるもの、人の世の理を外れたことについては、私も多少経験があります。クラフリンもそのような事態に足を踏み入れ、そして、恐るべきことを考えてしまったのかもしれませんが」

「これが警察ではなく、貴方たちを真に頼みにする理由です。どうか彼を見つけ出し、理性の光へと導いてやって下さいませんか」

▼クラフリンについて

- ・彼の自宅は使用人に探させた。ナイチンゲール本人が搜索したわけではない。
- ・両親は既に他界している
- ・叔父がロンドンに住んでいると聞いたが、詳しくは知らない。彼はそのことをあまり語りたがらなかった。

08. 探索箇所

探索者がナイチンゲールの依頼を受けた後、KPは下記の探索箇所があることを開示してください。

ロンドンの西部（ウエストエンド）は政治の中心であり、高級住宅地が並ぶ。一方、東部（イーストエンド）は労働の場であり、貧民の多くはこちらに住んでいる。はたしてクラフリンはどこに潜伏しているのだろうか？ 彼が凶行に手を染めないうよう、一刻も早く手がかりを探さなければならない。

(1) 社交クラブ（上流階級・中流階級・男性向け）ウエストminster地区

紳士の社交場といえば、会員制のクラブだ。クラフリンが属していた社交クラブに行けば、彼の近況について何か掴めるかもしれない。

(2) スコットランドヤード（上流階級・中流階級向け）ウエストminster地区

ナイチンゲールはロンドン警視庁にも秘密裏に捜査を依頼しているという。警察は、クラフリンの失踪について手がかりを掴んでいるだろうか。

(3) セントラル馬車停車場（下層階級向け）ストランド地区

ロンドン中の辻馬車がここを拠点にしている。最近、クラフリンが利用したのならば、覚えている

御者がいるかもしれない。

(4) **大英図書館** (上流階級・中流階級向け) ストランド地区
クラフリンの手記に現れた「ミ=ゴ」とはいったい何なのだろうか……? 大英図書館ならば何か情報が掴めるかもしれない。ここは日中のみ行くことができる。

(5) **クラフリンの部屋** (誰でも) シティ地区
彼の住居はナイチンゲールの使用人によって既に搜索済みだが、まだ手がかりが残っているかもしれない。

(6) **パブ「緑の竜」亭** (下層階級向け) ホワイトチャペル地区
ことわざに曰く、「狼は悪しき獣の考えをよく知る」。その筋の連中ならば、この事件に関する情報を持っているのではないか。ここは夜中のみ行くことができる。

探索は1日に2箇所(日中・夜中)に行けるものとなりますが、ソロプレイなどPLが少ない場合、KPは適宜調整してください。

階級が不適な場所に行った場合、NPCの反応は悪化します。下層階級向けの場所ではやっかまれ、あるいはスリに遭い、上流階級向けの場所では見下され、あるいは追い返されるでしょう。とはいえ、当時の差別意識を厳格に適応してはゲームにならないおそれがありますので、KPはPLの機転を尊重してください。

09. (1) 社交クラブ

※クラブの種類は、歴史やオカルト、科学、芸術など、

探索者の得意技能に応じて設定してください。

会員制の社交クラブは、紳士の社交の重要な場所だ。クラフリンが所属しているクラブハウスは、ウエストミンスターの一隅にあった。

(日中) 芝生の中庭では、紳士たちがクリケットに興じている。

(夜中) 居心地のいい室内では、紳士達が酒と煙草、そしてカードを楽しんでいる。

→〈得意技能〉探索者の知り合いがいる

「おや、〇〇じゃないか。クラブに来るなんて珍しいな」

→〈交渉系技能〉話を聞くことができる

「うん? なんだい。ちょうど1ゲーム終わったところだから、構わないよ」

▼クラフリンについて

「クラフリン? そういえば、このところ見てないな」

「ああ、あの、この世の心配事をあらかた引き受けているような顔をしていた奴か。2、3ヶ月前に会った時は、ずいぶん荒れてたな。珍しく酔っ払いながら『ハーディさえいなければ…!』とかなんとか叫んでいたよ」

「そうそう『あの人が死んだのもアイツのせいだ』とか言ってたな」

→〈知識〉

「ハーディ」とはギャズーン・ハーディ内務大臣のことだろう。ナイチンゲールの敵対者である。

▼「あの人」とは

「さあね。家族かそれともいい人か。あまり自分のことを話すような奴じゃなかったから」

※酒場を探索すれば判明しますが、「あの人」とはクラフリンの叔父のことです。非衛生的な環境で暮らし、コレラによって死亡しました。

▼失踪について

「失踪とは、また思い切ったことをするもんだ」
「ナイチンゲール女史はずいぶんと人使いの荒い方だと聞いている。嫌気がさすのも無理からぬことだろう」

「俳優ならぬクラフリンがイーストエンドの下町に行ったとしても目立つだけだろうし、案外、近くに隠れているのかも。いや、僕の勝手な想像だけだね」

「さて、ゲームを再開しよう。よかつたら君もどうだい？」

クリケットの場合

→〈DEX〉〈投擲〉〈近接格闘〉などで、NPCの〈クリケット〉50%と対抗ロール

勝ち 1D10 ポンドを獲得する

負け 1D10 ポンドを支払う

(1 ポンドは約2万円)

カードの場合

→〈幸運〉〈心理学〉〈手さばき〉〈言いくるめ〉などで、NPCの〈カード〉50%と対抗ロール

勝ち 1D10 ポンドを獲得する

負け 1D10 ポンドを支払う

(1 ポンドは約2万円)

10. (2) スコットランドヤード

ロンドンのあらゆる犯罪を引き受ける組織の受付は、いつもごった返している。ベンチに座りきれずたむろする、やつれた人々。壁一面に貼られた指名手配と尋ね人のポスター。行き交う警官達。

ナイチンゲールから紹介状をもらっているとはいえ、時間をかけずに通してもらえるだろうか。

→〈交渉系技能〉〈法律〉など

貴方はすんなりと、捜査を担当するロッケンフィールド警部の部屋に通された。大柄な男が、渋い顔で書類を睨んでいる。

「何だい、アンタは」

「こちとら、とつとこの紙切れを片付けなきゃならねえんだ。手短かに頼むぜ」

▼捜査について

「正直なところ、たいして進んじやいねえ」

「いま分かっているのは、ウエストエンドのめばしい所、ホテルだの空き家だのには潜伏してなさそうだって事と、ロンドンを出たわけじゃなさそうだ、って事くらいだ」

「大っぴらに捜査して、あのご婦人の信用に傷付けるわけにもいかねえ……って話だからよ。まったく、嫌になるぜ」

「せめてもうちょい手がかりがあれば、警察犬を使って探すんだけどよ……クソッ」

ソロプレイなどで探索者数が少なかったり、戦闘能力に乏しい場合、KPはロッケンフィールド警部を同行させても構いません。「お前が捜査すると目立つから止めろ」と上司に止められているのですが、いつまでも大人しくしている男ではないのです。

▼手がかりについて

「クラフリンが船を使っているのでは」という情報を入手した段階でロッケンフィールド警部に会うと、次のことを教えてください。

「ふむ、なるほどな……やるじゃねえか」

「アンタも知ってるだろうが、テムズ沿いにはいくらでも栈橋がある。だが、ひと気の無い場所ならば相当絞られるぜ」

「あいにく俺は今動けねえ。怪しい場所のリストと、警察犬を貸すから、調べてきてやくれねえか。事件解決のためなら、民間人だろうが何だろうが関係ねえ」

探索者は[警察犬トビー]と、[イーストエンドの栈橋][ウエストエンドの栈橋]の一覧を入手できます。

11. (3) セントラル馬車停車場

ハンサム(一頭立て二輪馬車)にランドー(二頭立ての四輪馬車)、オムニバス(乗り合い馬車)。セントラル馬車停車場はまるで馬車の見本市だ。馬丁が厩舎で馬をいたわっており、御者たちは疲れた顔で安タバコを吹かしながら、ひとときの休憩を楽しんでいる。

探索者がここにやってくると、御者のひとりであるボビー・サンズが声をかけてきます。彼は賭けボクシングでひどくスってしまい、何かしらの儲け話に飢えているのです。

「アンタ、何の用だい？ 馬車の貸し切りなら安くしておくぜ」

「へえ、人捜しか……ちなみに、手伝わたら何か駄賃はもらえるんで？」

→情報料を渡す、あるいは〈交渉系技能〉〈APP〉など

「こいつぁありがてえ、ちょいと皆に聞いてくるわ」

しばらくしてサンズは戻ってきますが、浮かない顔をしています。

「残念ながら旦那、誰ひとり、そんな奴を運んだ覚えは無いつてよ」

「馬車を使ってないならよ、意外とそんな遠くには行ってないんじゃないかい？」

12. (4) 大英図書館

大英博物館の敷地中央、「グレート・コート」にある図書閲覧室を大英図書館と呼ぶ。広大ドームをもつ円形の大広間には、古今東西のあらゆる知が詰まっている。たとえそれが、人の知るべきではないものだとしても……

「ミ=ゴ」について書かれた尋常の本などは無い。禁書区画を探さねばならないだろう。

受付では司書ロザリー・レイノルズが忙しそうに働いています。この時代、司書は教育を受けた女性にとっての数少ない職業の一つでした。探索者が閲覧許可を求めると、ロザリーは首を振ります。

「いかなる事情があろうとも、規則は規則です。こちらの用紙に記入して、1, 2週間ほどお待ちください」

→上流階級・中流階級であれば〈交渉系技能〉などで特別に許可が降りる

→そうでない場合は〈隠密〉や〈鍵開け〉で忍び込める

禁書区域に入って〈図書館〉に成功すれば、『ハノーヴァー秘文』という怪しい歴史書を見つけることができます。なお、ロザリーと友好的に接している場合、頼めば彼女は図書館80%で協力してくれるでしょう。

→〈母国語（英語）〉

『ハノーヴァー秘文（古英語）』を斜め読みできる

『ハノーヴァー秘文』

1707年、合同法の可決によってスコットランド王国はイングランドに併合され、かくてグレートブリテン島は統一とあいなった。しかし、イングランド化に反対するロックハート派は各地で抵抗を続けた。ブリチェスターに潜伏していた”アザミの冠”もその一派である。彼らを殲滅すべく兵を率いてゴーツウッドの森に踏み込んだのは、かの勇ましきフレミング卿であった。ところが、フレミング卿を待ち受けていたのは狂信者どもだけではなかった。忌まわしきかぎ爪をふりかざす、翼持つ化け物がそこにいたのだ。おそらく悪魔の類いであろう。邪教徒はこの悪魔をミ=ゴと呼んでいた。矢どころか銃すらものもしない化け物によって、兵は次々と屠られた。唯一、フレミング卿のみが松明の炎によりて悪魔を撃退したものの、勇者もまたこの戦いにて正気を失い、その魂は永遠に失われた。

歴史の裏の闇に触れてしまった

→SAN チェック (1/1D6)

13. (5) クラフリンの部屋

クラフリンはテムズ川沿いに建てられたアパートメントの一室に住んでいた。窓からは川を行き来する無数の船が見える。部屋には据え付け家具があるのみで一切の荷物はなく、がらんとしていた。よほど慌てて出たのだろう。床には、くしゃくしゃに丸められた紙くず、板きれ、ヒモなどのゴミが散乱していた。

→〈目星〉

紙くずは破り捨てられた新聞紙だった。「ハーディ内務大臣、病院の運営は伝統に従うべきと主張」という見出しがある

→〈知識〉〈機械修理〉〈操縦（ボート）〉など
板にはタールが塗られている。船の防水に用いられるものだ。また、捨てられたヒモはフィッシャーマンズバンドとよばれる結び方をされている。錨とロープを繋ぐ際に用いられる結び方だ。

14. (6) パブ「緑の竜」亭

両開きのドアの先は、粗野な喧噪に満ちていた。混ぜ物入りのジンを一気に飲み干してお代わりを叫ぶ者。オルガンの演奏に合わせたつもりで調子外れの歌をうたう者。汚れ切ったトランプでイカサマ賭博にいそしむ者。どこからか阿片の匂いが漂ってくる。

頬に醜い傷を持つ酒場の主人、ポーキー・シンウェルが貴方をジロリと見つめた。

酒場の主人や客に話を聞こうとすると、嘲るように言われます。

「俺あ聖書と同じくらい正しいことをアンタに教えてやれるがよ、それで、見返りはなんだい？」

→情報料を渡す、あるいは〈交渉系技能〉〈APP〉など

「アッシュ・クラフリン？ さあ、そんな男、聞いたことも無いねえ」

「ただ、同じファミリーネームの男は知ってるよ」
「ジョージ・クラフリン。スキッパー（小型船の船長）だ。たまに仕事を頼んでたこともあった。」

そこそこ働く奴だったよ。まあ、最近、コレラでおっ死んだらしいがね」

「ところが、最近、そいつの船をどこか別の棧橋に動かした奴がいる。マストに三本紅い線が入ってるのが特徴の船だ。見つけたら教えてくれ。借金の形に抑えようと思ってたんだ」

■イベント：暴漢の襲撃

中流階級以上の探索者がここに来た場合、あるいは、情報料を支払うところを見せた場合は、帰りに襲撃に遭います。KPは〈聞き耳〉や〈幸運〉で振らせて、失敗した場合に背後から襲わせても良いでしょう。

戦闘は簡易処理で済ませます。暴漢の棍棒35%と〈戦闘系技能〉または〈回避〉などで対抗ロールし、勝てば撃退や逃走に成功します。

撃退し、警察に突き出せばロッケンフィールド警部から信頼されることでしょう。負ければ探索者は1D4ダメージを受け、身ぐるみ剥がされつななんとか逃げ出すことができます。もちろん、戦闘が好きなPLが相手の場合は、通常の戦闘で処理しても構いません。

ホワイトチャペルの暴漢

STR:50 CON:40 SIZ:45 INT:45 POW:30

DEX:60 APP:30 EDU:30 SAN:30 H P:8

近接格闘（棍棒）35% 1D8 ダメージ

15. クラフリンの潜伏箇所を突き止める

クラフリンの潜伏箇所を示す手がかりは下記の通りです。

(1) 社交クラブ

「……俳優ならぬ彼がイーストエンドに行ったとしても目立つだけだろうし、案外、近くに隠れているのかも。いや、僕の勝手な想像だけだね」

「ああ、あの真面目クンか。2, 3ヶ月前に会った時はずいぶん荒れてたな。珍しく酔っ払いながら『ハーディさえいなければ…!』とかなんとか叫んでいたよ」

(2) スコットランドヤード

「いま分かっているのは、ウエストエンドのめばらしい所、ホテルだの空き家だのには潜伏してなさそうだって事と、ロンドンを出たわけじゃなさそうだ、って事くらいだ」

(3) セントラル馬車停車場

「馬車を使ってないなら、そんなに遠くには行っていないんじゃないかい？」

(5) クラフリンの部屋

破り捨てられた新聞紙だった。「ハーディ内務大臣、病院の運営は伝統に従うべきと主張」という見出しがある

板にはタールが塗られている。船の防水に用いられるものだ。また、捨てられたヒモはフィッシャーマンズバンドとよばれる結び方をされている。錨とロープを繋ぐ際に用いられる結び方だ。

(6) パブ「緑の竜」亭

「ところが、そいつの船をどこか別の棧橋に動かした奴がいる」

「マストに三本紅い線が入ってるのが特徴だ。見つけたら教えてくれ。借金の形に抑えようと思ってたんだ」

すべての情報を総合すると、「クラフリンは馬車を
使わず船で移動し、ハーディ内務卿を狙ってウエ
ストエンド側の棧橋に潜伏しているのではないか」
ということが推理できます。PLが悩む場合は、ア
イデアロールをさせるなり、上司の命令を無視し
て捜査をしていたロッケンフィールド警部と遭遇
させ、彼の口からアドバイスして下さい。

潜伏先が船であると思いついた探索者は、上流階
級の街である [ウエストエンドの棧橋] または、
下層階級の街である [イーストエンドの棧橋] を
〈目星〉か〈追跡〉で捜査する事ができます。ロ
ッケンフィールド警部から警察犬やリストをもら
っていたり、船の特徴を把握している場合は、ポ
ーナスダイスを増やして判定できます (最大 2 個
まで)。

クラフリンは、[ウエストエンドの棧橋] にいます。

16. クラフリンだったもの

[ウエストエンドの棧橋] での捜査に成功した場
合、クライマックスイベントが始まります。KP は
探索者を全員ここに集合させ、事前に持ち物等を
確認しましょう。

マストに三本紅い線が入った小型船は、寂れた棧
橋に繋留されていた。表の通りからすぐ脇道に逸
れただけなのに、妙に荒れ果てた場所だ。足下
には、やけに蟲の死骸が目につく。潰れた蜘蛛。落
ちた蛾。蠅の黒塊。最も富裕な人々が住むウエ
ストminster地区にすらスラムがあるように、薄
皮 1 枚を隔てたすぐそばに「異界」はあるのかも
しれない……

ふとよぎったそんな思いを振り払うかのように、
貴方はゆっくりと、船に近づいていった。

→〈聞き耳〉船室の中から聞こえてくる、きし
む音、えぐる音、ちぎる音が、人ならざるもの
に由来すると分かってしまう。

→SAN チェック (0/1)

船室の扉を開けると、長机の上にひとりの男が横
たわっていた。男? いや、貴方は「これ」を人間
だと、咄嗟に判断することができなかった。両手
両足はすべて切断され、歪んだコイル状の何かで
再び接続されている。髪も皮膚も頭蓋すらなく、
むき出しとなった白色の脳髓がゆっくりと脈動し
ている。虚ろに口を開けている、顔の下半分の特
徴を見て、かろうじて判別できてしまった。「これ」
は、アッシュ・クラフリンだ。

異様な状態に改造された人体を見た

→SAN チェック (1/1D6)

変わり果てたクラフリンの姿を見て衝撃を受ける
探索者の前に、影から怪物が現れます。

それは、5 フィートほどの昆虫に似た奇怪な生き
物だった。渦巻き状の楕円形の頭には、ねじく
れた突起物が幾つか生えている。手とも足とも
つかない場所からは鉤爪が生えており、背中に
は一对の蝙蝠のような翼がある。翼持つ怪物は、
貴方たちに明確な殺意を向けて襲いかかってき
た!

ミ=ゴと遭遇した

→SAN チェック (0/1d6)

ミ=ゴ 残虐な異界の科学者

STR50 CON50 SIZ50 DEX70

INT65 POW65 HP10

かぎ爪：45% 2回攻撃 1D6 ダメージ

回避：35%

※すべての貫通する攻撃（弾丸など）は最低限のダメージしか受けない

※※炎に弱く、いちど火が点いた場合は毎ラウンド 1D6 ダメージを受ける

※※※火を向けられるとおびえる。攻撃回数の減少や逃走など KP は適宜判断する

ミ=ゴを撃退すると、次のイベントが始まります。

悪鬼の全身に炎が広がっていく。その炎はただ怪物のみを焼き尽くし、憎悪に満ちた絶叫をも灰にし、そして、後にはなにも残らなかった。

《依頼を受けたその日中にたどり着いた場合》

横たわったクラフリンが探索者に対して、虚ろな声を発します。

「誰か、そこにいるのですか」

「お願いします。どうかこの愚かな私を永久に止めてください。このままでは私は怪物になってしまう」

彼の命を絶つのに判定は不要です。探索者が悩むなどして時間がかかった場合は、《翌日以降にたどり着いた場合》と同じシーンに移行します。

《翌日以降にたどり着いた場合》

怪物を撃退してホッとする探索者の前で、異形と変貌したクラフリンがゆっくりと立ち上がってきます。

この姿にどんな名状しがたき意図があるにせよ、その処置はまだ完了してはいないだろう。むき出しの脳髓と、バネのような手足。不完全な身体で、それでもアッシュ・クラフリンはぎこちなく立ち

上がる。彼は最早何も映さないはずの瞳で貴方たちを見据え、そして、抑揚の無い声で言った。

「フローレンス・ナイチンゲールに仇なす者よ。罰を受けるがいい」

ミ=ゴによって改造された彼にはどんな声も届かず、戦闘になります。

アッシュ・クラフリン 未完のバネ足ジャック

STR75 CON35 SIZ75 DEX35

INT- POW75 HP1

かぎ爪：50% 2D4 ダメージ

毒ガス：50% CON 失敗の場合 1D6 ダメージ
装甲無し

ダメージを与えるとクラフリンの身体は倒れ、抑揚の無い声で下記のように呟きながら崩壊していきます。

「ああ、フロー、もう、仕事のしすぎですよ。ほら、横になって。また戦争の夢を見たのですか。大丈夫、私はここにおります。いつまでも貴女を御守りしますよ。ええ、約束です……」

そして彼は二度と動かなくなります。

17. そして、ナイチンゲールは

探索者がナイチンゲールへ顛末を報告してシナリオは終了します。神話的事件の詳細をどこまで話すかはお任せします。

「……友人が命を落とすのは、あの戦争で最後かと思っていました」

一瞬。ほんの一瞬だったが、そこにいるのは、弱々しい一人の女性だった。

しかし、すぐに、彼女は、強靱な意志を取り戻す。
最早それは狂気にも似ていた。

「〇〇〇、〇〇〇、この度はこのような事態をお
さめていただき、誠に感謝いたします」

「また、想像以上に危険な目に遭わせてしまった
こと、申し訳なく思います」

「ささやかですが、御礼は用意してありますので」

「では、私はこれからアメリカの病院設計につい
ての提案書をまとめなければなりませんので、こ
ちらで失礼いたします」

「……どうか皆様には、健康と幸運がもたらされ
ますように」

18. クリア報酬

・ナイチンゲールの依頼を達成した探索者は、SAN
値を 1D10 回復し、信用を 1D4% プラスするこ
とができます。

・ミ=ゴを倒した場合、SAN 値をさらに 1 点回復
します。

19. 終わりに

「短時間でヴィクトリア朝ロンドンの街を探索で
きるショートシナリオは作れるだろうか？」と思
ったことから、こんなシナリオが生まれました。
本シナリオは、自由に改変や動画作成、配信等
をして頂いて構いません。さまざまな階級でヴィ
クトリア朝ロンドンを堪能していただければ幸い
です。

製作日：2021 年 1 月 14 日

製作者：gisyo