

クトゥルフ神話TRPG
「クトゥルフバイガスライト」用シナリオ
君の記憶に

1. シナリオ概要

舞台は1888年、女性を狙った伝説の連続殺人鬼『切り裂きジャック（ジャック・ザ・リッパー）』が世間を騒がしている真っ最中のロンドン。

探索者（プレイヤー）は友人である酒場の看板娘『マリア』と共に切り裂きジャックに遭遇し、ジャックの標的になってしまったマリアを守る為、事件の捜査に乗り出すことになる。事件を調べていくにつれ、スラム街で診察をしている『フランク』と、過去に汚職事件に関わったとされる『モンタギュー』の二人の医者が容疑者に上がってくる。

二人の事件への関わりと過去、そしてマリアの秘められた記憶に迫り、切り裂きジャックの正体を突き止めるのが目的だ。

※史実の事件との相違

史実の切り裂きジャック事件は、娼婦を狙った連続殺人事件だが、今回はあくまでモチーフにしたシナリオということを強調すること。

クトゥルフ神話TRPGにおいてはシャーロック・ホームズも存在する為、敢えて担当刑事もレストレード警部にすることでifストーリーであることを強調している。

PLによってはホームズにヒントを与えさせる等することで、よりヴィクトリア朝ロンドンを楽しんで貰えるだろう。

2. 事件の真相

切り裂きジャックの正体は、フランク医師一本名『ヴィクター・フランケンシュタイン』が死体を継ぎ接ぎし、クトゥルフ神話的知識で意思を与えた人造人間である。

生命の真理に辿り着くための研究の末、スイスから渡英して偽名で活動していたフランケンシュタインが、同じように研究していたモンタギューの手に入れた魔導書『屍食教典儀』の知識を得て完成させたのだ。

倫理観の破綻したフランケンシュタインは、人造人間のアイディアをモンタギューに語るが、最後の良心が残っていたモンタギューはそれを拒絶。袂を分かったフランケンシュタインは、人造人間の実現の為にロンドンのスラム『イーストエンド』に移り住み、身元不明の遺体や、材料としての適性の高そうな患者を利用し、人造人間の完成に至った。

切り裂きジャックが女性を狙い続ける理由は、ジャックに宿った意思がマリアのかつての幼馴染のものであり、失踪したマリアを求めてロンドンに訪れたが、無念のまま浮浪者に殺されたことから、彼女の影を追い続けているからである。

フランケンシュタインは、生命としての本能として伴侶を求めているのだと解釈しており、アダムに対するイブを作る為の材料集めにジャックを街に放っている。そのため、マリアのことは全く知らない。

当然、事件現場に直接訪れることはなく、アリバイも完璧というわけである。

マリアは幼い頃、夫に愛想をつかした母によって田舎からロンドンに連れてこられ、父の名付けた「ヴァージニア」ではなく、ミドルネームの「マリア」と名乗って生活していた。幼いながらに将来を誓った幼馴染に黙って去ってしまったことを負い目に感じていたが、ロンドンで生活するうちにほとんど忘れてしまっていた。

シナリオにおいては、ジャックに遭遇し名前を呼ばれたことでその記憶が蘇り、ジャックの殺人の原因が自分にあるのではないかと苦悩することになる。

3.NPCデータ

○ヴィクター・フランケンシュタイン（ヴィンセント・フランク）

STR12 CON13 SIZ12 INT19 POW16

DEX10 APP14 EDU23 耐久力13

特徴：

- ・科学的精神（アイディア+5%、選択した1つの思考系技能に+30、2つに+20、その他にも+10づつ）
- ・独学(EDU+3)

武器：

メス（小さいナイフ） 45% ダメージ1d4

注射 こぶしで判定 ダメージ1+POT20の毒。

1d3ラウンドの間、対象のDEXを-2d3。身体的技能の技能値を-2d3×10

技能：

医学90% 生物学90% 応急手当90% 物理学85% 電気修理80% 化学75%

薬学75% 図書館65% オカルト65% 博物学55% 機械修理45%

重機械操作40% クトゥルフ神話9%

言語：

イタリア語99% ドイツ語80% 英語60% ラテン語40%

キャラクター概要

今回の事件の首謀者であるスイス人の研究者。28歳

ロンドンの外れ、イーストエンドに診療所を構え、貧富の差無く患者を扱う人格者に見えるが、実態は『生命の真理』に至るためならば、死体を弄び、生者を殺害することをも厭わない狂人。

医学、生物学、化学、物理学と多岐に渡る才能と知識を有した天才で、スイスで一通りのことを学んだ後、渡英しセント・バーソロミュー病院に勤めながら研究を続けていた。

バーツでモンタギューと出会った後は、共に研究を続け『屍食教典儀』を手に入れたことにより、その研究は完成することになる。

ジャックの完成後は、彼の求める伴侶をつがいとなる『人造人間』と解釈し、材料集めの為に、ジャック自身に材料を集めさせている。

外見：

清潔感がある。スラムでも目立つ白衣姿。ブロンドの髪。

口調：

相手を思いやるような優しく丁寧な口調。基本的に敬語。

追い詰められると相手を見下すような口調に。（敢えてそのままというのも狂人らしい）

○ヴァージニア・マリア・ルース

STR8 CON10 SIZ9 INT15 POW12

DEX12 APP17 EDU12 耐久力10

特徴：

- ・赤毛（キャラクターの頭髮は、燃えるような赤い色をしており、群衆の中でも目立つ。
（他の効果はない。）

技能：

説得75% 心理学65% 応急手当60% 聞き耳55% 目星55% 製作（料理）50%
精神分析46% 値切り45% 言いくるめ35% 信用30%

言語：

英語60%

キャラクター概要

探索者達馴染みの酒場の看板娘。19歳。

明るく快活で料理上手な女性。気が強いところもあるが、それも魅力と評判。

裕福な家の生まれだったが、夫に愛想を尽かした母とともに家を出て、女手一つで育てられ、反発心からミドルネームのマリアと名乗る。その後、身体を壊した母を早くに失くし、以後は面倒を見てくれた酒屋の主人の元で働きながら暮らしている。

ある幼馴染と子供ながらに将来を誓い、迎えに来て欲しいという約束をした思い出があるが、それも父の元を離れる前であり、ヴァージニアの名前とともに記憶の奥にしまいこんでいた。

が、切り裂きジャックに「ジニー（ヴァージニアの愛称）」と呼ばれたことでその約束を思い出し、思い出の中の少年と殺人鬼『切り裂きジャック』との関係性に思い悩み、事件の発端が自分自身の裏切り（黙って去ってしまったこと）にあるのでは、と自責の念に駆られてしまう。

外見：

赤毛にそばかす（欧米において激情的と呼ばれがちな外見的特徴）。

化粧はうまくないが、それでも引き立つ程の美人。

労働者階級の一般的格好。着飾らない。

口調：

敬語はほとんど使わない。男性的な下町口調。やや喧嘩腰に感じるくらい。

落ち込んでいるときはあまり反論等をしない。※ヒロインなので特にギャップを意識する！

○モンタギュー・オストログ

STR8 CON8 SIZ10 INT16 POW15

DEX12 APP4 EDU18 耐久力9

特徴：

・疑わしい過去（この人物は過去に疑わしい行為に関わっていた。コミュニケーション技能に－30%）

技能：

医学90% 図書館90% 薬学80% 生物学80% 心理学70% 応急手当70%
化学50% オカルト50%

言語：

英語90% ドイツ語 40% ラテン語35%

キャラクター概要

セント・バーソロミュー病院に勤める医者。30歳。

主な仕事は研究職で、検死も務める。昔は臨床実験なども行っていたが、過去に起きた事件から、病院側から遠ざけられている。

生命の真理に近づくべく、手に入れた『屍食教典儀』をヴィクターに読み解いて貰いつつ、共に研究をしていた。が、研究を進めるごとに常軌を逸した実験に及んでいくヴィクターから『人造人間』を作るという目的を知り、決別。ヴィクターの蛮行を知らしめようとするが、逆にヴィクターによって責任を押し付けられ、警察にも目をつけられることになる。以後は監視の意味もこめられてパーツでの勤務を続けさせられるものの、閑職に追いやられ燃り続けることになる。『切り裂きジャック』の事件については、いくつかの遺体の検死を行っており、心の中で何か引っかかるものを感じつつ、気づかないで過ごしている。

外見：

あまり清潔感はない。汚れた白衣。
姿勢が悪く、睨みつけるような視線。

口調：

ぶっきらぼう。相手を疑うような口調。滅多なことでは笑わない。
落ち込んだりショックを受けても口調は崩れない。

※以下のキャラクターは基本的に同行するようなこともないので概要のみ。
ホームズとレストレードのデータが必要な場合はガスライトを参照すること
（ホームズ p.114、レストレード p.234）

○レストレード警部

シャーロック・ホームズシリーズの登場人物。スコットランド・ヤード所属の警部。
手に負えない事件が起こるとホームズのところに相談しに行く。

切り裂きジャック事件の担当刑事（史実においてはアバーライン警部が担当）。

勿論ホームズのところにも相談に行ったが、彼は答えることはなかったため、彼に対する不満を口にするこも。それなりに有能ではあるので、十分な捜査情報は持っている。

外見：

血色が悪い。ネズミか痩せたイタチのよう。厳めしい表情。

口調：

やや硬め。若干思慮が浅い。

○シャーロック・ホームズ

シャーロック・ホームズシリーズの主人公にして世界で最も有名な『名探偵』
ベーカー街221Bのアパートにジョン・H・ワトソンと共に住む、天才的観察力と推理力を
持つ世界で唯一の『諮問探偵』。

『切り裂きジャック』については、レストレード警部の伝えた情報から推理を組み立てては
いるものの、容疑者の中にそれを満たし得る人物がいらないこと、常識の範囲外の事件である
ことから、自分の中に仕舞いこんでいる。

外見：

痩身で高身長（少なくとも180cm以上）。

鷲鼻で角ばった顔。基本的に愛想は良くない。

口調：

慇懃無礼でやや上から目線。

女性嫌いだが、一応紳士的に扱う。

※ジョン・H・ワトソン

シャーロック・ホームズシリーズの登場人物にして、物語の記録者。

ベーカー街221Bのアパートにホームズと共に住む医者にして彼の親友。

今回は『バスカヴィル家の犬』の事件の為に、ダートムーアに向かっている為登場しない。

○マイク・スタンフォード

シャーロック・ホームズシリーズの登場人物。セント・バーソロミュー病院の勤務医。

ワトソンにホームズを紹介した人物。

セント・バーソロミューを訪れた探索者達にモンタギューについての情報を教えてくれる。
また、ホームズについての情報を知っている。

外見：

特に特徴はない。一般的なイギリス人男性。

口調：

刺の無い話し方。社交的。

4. クリーチャー

〇切り裂きジャック、ジャック・ザ・リッパー

STR25 CON20 SIZ17 INT5 POW15

DEX25 耐久力19 db + 1d6

武器：

飛びかかり 45% ダメージ1d8 + 1d6 + 組み付き

斬体刀 55% ダメージ1d4 + 1 + 1d6 一ラウンドに両手でそれぞれ一回づつ攻撃できる。

装甲：

なし。ただし、通常の武器は最小のダメージしか与えられない。

炎、電気、化学物質等からは通常のダメージを受ける。

技能：

跳躍90% 登攀90% 隠れる85% 追跡75% 聞き耳75% 目星75%

忍び歩き70% 回避60% 投擲50%

コートを纏ったジャックを見て失う正気度は 1/1d4

継ぎ接ぎだらけの身体を見て失う正気度は 1d2/1d8

クリーチャー概要

ヴィクター・フランケンシュタインが死者の身体から生み出した人造人間。

知能は低いが、何人分もの筋繊維を束ねた肉体は人間をはるかに超えた身体能力を持つ。

微かに残った記憶から伴侶を求めており、それを曲解したヴィクターの指示で人造人間の伴侶を作るための材料として、夜のロンドンで女性を襲っている。

シナリオ中でマリアと出会ってからは記憶の中に残った約束から、彼女に執着していく。

意思の元になった人物はイギリスの田舎出身の素朴な青年。

幼い頃にマリア（ヴァージニア）と交わした約束を純真に思い続け、成長してから情報を集め、ロンドンにやってきたものの浮浪者に絡まれ、無惨に殺されてしまう。

そして、その死体から取り出された脳と心臓がフランケンシュタインによって材料に利用され、いびつな形で意思が蘇ることになった。

悪意はなく、ただ記憶の中の少女を追い求める為、フランケンシュタインに言われるがまま連続殺人をを実行し続けるが、目の前に記憶の中の少女ーマリアが現れた為、以降は他の少女を狙うことなく、マリアを追い続ける。

外見：

黒いコートで全身を覆っている。長身でしっかりした体格。

フードの隙間から口元が見え、常に無機質な笑みを浮かべている。

コートの中身は、継ぎ接ぎだらけで血色の悪い灰色に近い肌。

均整がとれているとはいいがたく、歪な人型。髪の色もまだら。

口調：

意味のある言葉はほとんど喋らない。稀に名前や単語を言うのみ。

マリアのことは「ジニー」と呼び、度々つぶやく。

5. 舞台・施設

※ロンドンの観光案内のつもりで描写するとよい。
KPはなるべく知識として知っておいてほしいが、
セッション進行に支障があるならば描写は簡易的にすること。

○ロンドン

イギリスの首都。暖炉から出た煤や蒸気による光化学スモッグが霧を成し、街を包むため『霧の都』と呼ばれている。当時イギリスは最盛期であり、世界屈指の都市。

～ロンドン内の地区～

○シティ・オブ・ロンドン

ロンドン中心部である、金融業や新聞社が多い大英帝国の経済の中心でもある地区。
約1マイル四方の広さであることから『スクエア・マイル』とも呼ばれる
労働者も多く、人でごった返している。

【地区内の施設等】

・セント・バーソロミュー病院

イギリス最古の医学校でもある病院。ロンドン大学医学部に所属している。
図書館や研究室、更には博物館もある。検死官の主任審査医学官の事務所もある。
今回の事件では検死を担当しているモンタギューが勤務している他、ワトスン博士の友人であるスタンフォードも勤めている。

・セントラル・ニュース・エージェンシー

新聞社。史実では『切り裂きジャック』からの手紙が届いた新聞社である。
事件についての記事のバックナンバーがある。

○ホワイトチャペル

ロンドン中心部より東側のタムズ川北に位置する地区。
移民や田舎から来た貧困層が住民の多くを占めており、売春宿なども多い。
治安の悪いスラム街地域で、切り裂きジャック事件の舞台。

【地区内の施設等】

・イーストエンド

ホワイトチャペル地区の東側の地域。
貧困、不潔、犯罪といった負の概念の代名詞ともされた。
住民のほとんどが貧民、移民であり、不法滞在者が跋扈し犯罪が横行している危険区域。

・フランクの診療所

ヴィンセント・フランクを名乗るヴィクター・フランケンシュタインの開く診療所。
治安の悪いイーストエンド付近では貴重な治療を受けられる場所であり、住民達の中でも不可侵とされている場所。
診療所内には隠し部屋があり、そこから下水道へと降りられる。

○ウェストミンスター

シティの西側に位置する地区。

司法機関や宮殿などを擁する地域で、政治の中心。

東側をテムズ川が流れ、ウェストミンスター橋の傍にはビッグ・ベンがあるなど、観光名所としても栄えている。

【地区内の施設等】

・スコットランド・ヤード

ロンドン警視庁の通称であり、組織の通称でもある。

犯罪捜査部や公安の本拠地。

1888年当時は、通称の由来でもあるグレート・スコットランド・ヤード（広場）に面した場所にあった。二代目庁舎もこの時期完成間近だった。

捜査本部には担当のレストレード警部がいる。

・ベーカー・ストリート

地区の北側にある高級住宅街。

221番地の二階（B）にはホームズとワトソンが住んでいる。

6. シナリオ導入

探索者達は恒例の飲み会のあと、夜の街をマリアと共に歩いているところからゲームが始まる。

遅くまで飲んでいた探索者達は、店の看板娘であるマリアの帰りのエスコートを買って出たのだ。夜の街は薄く霧がかかっている。

しばらくは歩きながら談笑しているといい。話題としては、

- ・スコットランド・ヤードの新庁舎がもうじき完成するらしい。
- ・電灯が普及してきて、ガス灯をとる人も仕事が少なくて困ってるとか。

といった当時の世相を感じさせるものだと言いつつ出るだろう。

そうしていると、突然女性の悲鳴が聞こえる。

ここで【目星】に成功すれば、奥の霧の中に人影らしきものが建物の壁を縫うようにして動いているのを発見できる。（マリアは自動で成功したことになっている）

人影の見た方へ向かうと、路地の奥に入ってしまったのが見える。

奥には行き止まりに追い込まれた女性（メアリー・ケリー）と、それを追い詰めるようにして立つ、黒いコートを身にまとい、裾からは煌々鋭い刃を携えた人物—切り裂きジャックの姿がある。

尋常の状況ではないこの光景を目撃した探索者達は【正気度】ロール 1/1d4

ここからは戦闘ラウンドとして処理する。

ジャックはまず目の前の女性を殺そうとする。が、何かしらの方法で気をそらせばそちらの方へ標的が移る。

女性は恐怖のあまり立ちすくんで動けない。

戦闘が終わる条件は

- ・2ラウンド目が終了する。
- ・ジャックにダメージを与える。
- ・女性が死亡する。この場合【正気度】ロール 1/1d6

のどれかを満たした場合である。

戦闘が終わると、ジャックはマリアのほうを向き一瞬動きが止まる。【心理学】に成功すれば明らかにマリアを見て動揺したのだ、と分かる。

その後ジャックはマリアの目の前へと俊敏に移動し彼女をみつめる。それと同時に警官たちが近づいてくる声や足音が聞こえてくる。

【聞き耳】に成功すれば、ジャックがマリアに何か言ったのがわかる（「ジニー...？」と探索者たちの知らないファーストネームを呼んだ。内容はクリティカルしなければ分からないとする）。

それを聞いたジャックは跳躍して建物の間を抜け逃亡する。

駆けつけた警官たちは女性を保護し、探索者達に事情聴取を申し込む。

ここで、今の人物が『切り裂きジャック』であると報せると同時に【知識】を振らせる。

成功すれば、別紙『『切り裂きジャック』について』を渡すこと。

その後、探索者達はスコットランド・ヤードに連れて行かれ、事情聴取を受ける。

ここで探索者達に事情聴取として質疑応答のチャンスを与えること。

警官に聞けば以下の情報が手に入る。

- ・別紙『『切り裂きジャック』について』
- ・実際に事件の瞬間に立ち会ったのは探索者達だけである。
- ・犯行は全て夜。女性が一人でいるところを狙っている。

- ・臓器を抜かれていたこともあることから犯人は医学・解剖学に通じている可能性大。
- ・被害者女性は全員『赤毛の白人』だった（ちょうどマリアのような妙齢の女性）。

また、協力的な対応をした探索者には、後で警察関係者に対して、【信用】のボーナスを与えてもいいだろう。

事情聴取が終わると、もう朝方である。

マリアも一緒に出てくる。大分疲れた様子である。【心理学】に成功すれば、ただの疲れだけではなく、どこか不安げでもやもやとしたものを抱えているように見える。

マリアはそのまま帰宅する。

7. ジャックの行動パターン

○襲撃タイミング

ジャックは日没後に一日一回マリアを攫いに来る。

最初の一回はPL達が日没後にマリアに会うタイミングで出現させること。（PL達が全く気付かないタイミングでは攫わせない）以後は一日毎に、

- ・基本成功値：60%
- ・判定に失敗する毎に10%ずつ増加する。

の確立で以下の処理を行う。

○襲撃時の処理

ジャックの目的は『マリアを地下の隠れ家まで誘拐すること』である。

ジャックは、以下に則った行動をとる。

- ・マリアに対し【組みつき】後、【跳躍】に成功すると戦闘から離脱し、誘拐に成功する。
- ・【組み付き】によってマリアにダメージは与えない。
- ・この襲撃の際、ジャックは斬体刀を装備していない（マリアを傷つけないため）。邪魔する行動を取る探索者に対しては、【こぶし】で攻撃する。
- ・探索者が現場にいない場合は、自動的にジャックはマリアの誘拐に成功する。

以下のいずれかの条件を満たした場合、撤退する。

- ・3ラウンド目が終了する。
- ・警察を呼ぶ行動をし、【幸運】に成功する。
- ・ジャックに3ポイント以上のダメージを与える。

○回復処理

ジャックはヴィクターの隠れ家に戻ることで調整を受け、一日ごとに耐久力を1d3回復する。

8. マリアの行動パターン

マリアはジャックに「ジニー」と呼ばれた段階ではまだ完全には記憶を思い出していない為、記憶を探る行動をとる。

一日一回ジャックの出現ロールの前に以下の判定を行い、成功すればジャックの正体に思い当たる。

○記憶を思い出す判定

- ・基本成功値：75%
- ・失敗ごとに成功率は5%ずつ増加する。
- ・思い出した記憶をマリアから聞き出すには【説得】に成功する必要がある。

・探索者がマリアに対し【精神分析】に成功すればその場で【アイディア】に自動成功する。この処理は任意のタイミングで行え、またこの方法で記憶を取り戻した場合、【説得】判定の必要なく、記憶について聞き出せる。

○襲撃時の行動

マリアはジャック襲撃時に基本的に【回避】以外の行動を取らない。

マリアが記憶を思い出した場合、POW×（5－襲撃回数）に失敗すると、罪悪感からマリアは自らジャックに捕らえられにいく。

9. 各施設での情報収集

○スコットランド・ヤード

ここで再び情報を調べるならば、事件担当であるレストレード警部が現れる。

彼は、事件のことでホームズの下を訪ねた後であるが、今回の事件に限っては今まで以上に要領を得ない返答をされたことでやや憤慨している。基本的に探索者達はホームズのことを知らないこととする。レストレードも「あの探偵」程度にしか言わない。

レストレード警部から情報を得るには、尤もな理由を述べて【信用】か【言いくるめ】に成功する必要がある。

レストレード警部から得られる情報は、

- ・【6. 導入】で得られる情報。
- ・検死を任せたのはセント・バーソロミュー病院（バーツ）。
- ・容疑者のうち一人はバーツにいますが、アリバイはほぼ完璧。

レストレード警部からは「あくまで機密だ。何か分かったら私のところにくるように」と言われる。

必要ならばバーツに話が通るよう便宜を計らってくれる。

また、探索者達が興味を持つのなら、「あの探偵」の住所を教えて貰えるかもしれない。

ただ、プレイヤーによってはそれを好まない人もいだろう。推理に詰まった時などに教えること。

○セント・バーソロミュー病院（バーツ）

ここでは事件の被害者の検死結果について知ることができる。

探索者達はまず、受付で尤もな理由をつけて【言いくるめ】に成功するか、レストレード警部に警察からの紹介状か何かをもらっておかなければならない。

《モンタギューとの会話》

話が通ると、まずスタンフォード医師がやってくる。彼にモンタギューのところへ案内してもらうことになるが、途中で「彼、すごく気難しい人だから……」「以前にも少し、ね。あんまりいい噂聞かないんだよね……」等とモンタギューの印象を伺わせることを話す。しばらくするとモンタギューの研究室につく。スタンフォードは部屋の前で待っていてくれる。

モンタギューの部屋は病院内でも外れの方にある。中はゴチャゴチャと資料などが散乱しており、『いかにも』な雰囲気である。

モンタギューから得られる情報は以下の通りである。

- ・被害者の死因は出血多量によるショック死である。
- ・凶器は鋭利な刃物である。
- ・遺体の一部がどこかしら欠損している。
- ・臓器が摘出されていることから、容疑者は医療関係者の可能性大。
- ・それにしては切り口等は粗い。

（・人間にこんな真似ができるとは思えない、と口を滑らせる）

モンタギューは愛想は悪いが、質問したことには淡々と答える。

が、ヴィクターに関することに対しては頑なに口を開こうとはせず、追い出そうとしてくる。

【心理学】に成功すれば、単なる彼に対しての憎悪ではなく、『恐怖』の感情があることに気づく。これは、ヴィクターの『人造人間』を作る、という恐るべき研究が未だに続けられているのではないか、という自身の想像に対する恐怖からである。

彼からその事実を聞きだすには十分な情報を提示した上で【説得】に成功する必要がある。情報の重要度に応じてボーナスを与えてもいいだろう。

彼から語られる真実は、

・ヴィンセント・フランクはスイスから来た学者で本名は『ヴィクター・フランケンシュタイン』で、研究目的でパーツに来た。

・ハワードとはそのとき知り合い、検死の仕事の傍らで二人で死体を使った実験や研究を行っていた

・ある時、『屍食教典儀』という本を手に入れた。イタリア語もできた彼に解説を頼んだ。

・そこから得られた知識で、フランクは『人造人間』を作れると言った。そもそもそれが彼の目的だった。

・それには賛同できず、モンタギューは反対したが、ハワードはそれを気に食わず、今までの実験などの責任を全てモンタギューに押し付け、自身はあくまでも被害者であるように振る舞い、病院を去った。

ここで【心理学】に成功すれば、その表情からこの事実がまぎれもない真実であると分かる。

《スタンフォードとの会話》

彼にも話を聞くことはできる。

警察からの協力を取り付けていない場合は、【信用】、【言いくるめ】が必要。

彼から得られる情報は、

・モンタギューは過去に検死官の立場を使って死体で実験を繰り返していたらしい。

・そのときに仲の良かった先生（フランク）をその騒動の際に辞めさせた。

・今回の事件の検死官には自分から名乗り出た。理由はハワードが事件現場近くにいた為に最初の検分を手伝ったからではないか。

・フランクは今イースト・エンド近くで診療所を開いている。

また、彼からもホームズの情報を聞くことができる。

探索者達が悩んでいるようなら、彼に「こういうのが得意な知り合いがいる」「昔の同僚の同居人でね」等と言って紹介させてみるといい。

○ロンドン大学・付属図書館

ここでは、新聞のバックナンバーやフランクやモンタギューについての聞き込みができる。

新聞を調べるならば【図書館】、フランクやモンタギューについて聞き込むならば、【信用】、【言いくるめ】が必要だろう。

《新聞から得られる情報》

・過去のパーツの汚職事件についての記事（別紙：新聞記事）

・ジャックの犯行についての記事、発行した新聞社についての情報。

《聞き込みで得られる情報》

・10. の《スタンフォードとの会話》で得られる情報。

・モンタギューが、怪しい本（屍食教典儀）を持ってたまにここで研究資料をあさっていた。

○ベーカー・ストリート

誰かに情報を聞いていれば、ホームズの住むベーカー街221Bに行くことができるだろう。

《ホームズ》との会話

彼の部屋は二階である。

部屋の中には本棚や化学実験の道具だとか、なぜか壁にあいた弾痕などがある。

ホームズはイスに座ってパイプをふかしているか、窓の外でも眺めている。

まず、最初に探索者達がどこから来たか示唆する言葉をいう。（ここはK Pのセンスに任せる。原作等から言い回しを引用するのもいい）その後、用件について聞く。

ここでの受け答えは、レストレードから聞いている警察の捜査状況から推理しえる最大の情報を、K Pの裁量で教えてあげるといいだろう。

あくまでも救済処置、サービス程度に考えること。

彼は「犯人が『人間』ならば、ありえない事件だが、人間が起こしている事件だと確実に言える」と言い、なんらかの宇宙的事象が関わっているとは感ずいているが、自身が手を出す事件ではないと考えている。探索者達や警察に何とかして欲しいのだ。

○イースト・エンド

ここは事件現場である。

が、現場にはこれといった証拠はない。正確な場所を聞いてくることは可能だが、既に現場検証は済んでいるので、それらの情報は警察にある。

また、いたるところにマンホールがある。このいずれからジャックは出入りすることもある。【幸運】に成功さえすれば、ここからヴィクターの隠れ家の手がかりが見つかるかもしれない。

《住民への聞き込み》

イーストエンドには浮浪者や不法移民がいたところにいる。

金をちらつかせる等して【言いくるめ】や【説得】等で情報を聞き出すことができる。

住民から聞き出せる情報は以下のとおりである。

- ・事件自体は新聞で取り上げられている以外にも起きている。（ジャックに関わらず）
- ・建物を飛ぶように移動する影（ジャック）を見たことがある
- ・路地裏に降り立つ影を見たが、近寄ってみたら居なくなっていた（マンホールに降りた）
- ・腕のいい医者（フランク）がいて、警察が集まった時に協力していた。
- ・フランクは金がなくても診てくれるので皆感謝している。

その他、ジャックが逃げてきた場合に逃げた先を知っていたり、【幸運】に成功するなどすればマンホールに降りたところを目撃しているかもしれない。

ここでうろついていると、暴漢やスリに遭うだろう。

適宜以下のイベントのいずれかを起こすこと。

《スリ》に遭う

スリに遭ったのなら【追跡】で追いかけるか、周辺にいる適当な人間に金でもつかましてスリの『目』（隠し場所）の場所を聞くなりすれば追いつく。

その後は戦闘を起こすか、適当に捕まえたことにすること。戦闘の場合は以下のイベントの条件に準ずる。（人数は適用しない）

《暴漢》との戦闘

気づくと1d3+1人程度の暴漢に囲まれる。

戦闘として処理するのなら、以下の条件を満たすまで行う。

- ・一人の耐久を半分にする。
- ・3ラウンド目が終了。

上記のイベントのいずれかをこなすか、フランクの情報を得て、会うことを目的にここを訪れた場合、次のイベントを起こす。

《フランクとの邂逅》

傷ついたNPCを発見してフランクが近づいてくる。イーストエンドには似つかわしくない、しっかりとした佇まいの顔立ちのいい男性である。

（戦闘自体が無かった場合、NPCがスリに遭って転んだことにする）

そのままフランクは探索者達の前でテキパキと処置を行う。素人目に見ても技術の高さが伺えるものだ。処置が終わると彼は、「代金や見返りは要りません、元気になったらまた顔を見せてください」などと言い、去ろうとする。

声をかければ自己紹介をしてくれる。近くで診療所を開いているという。

事件について訪ねれば、そのまま診療所まで案内してくれるだろう。

○フランクの診療所

作りが特別いいわけではないが清潔にされているのが分かる。

中にはベッドと机、カルテ等をしまった棚がある。

奥のほうに物置の扉がある。

物置は裏口を改装したもので、中には診察に使う道具や実験道具などが収められている。

また床下にマンホールも設置されている。そもそもがこれを隠すための場所である。

二階は私室になっている。

入ると分かるが寝る以外にあまり使用していないようで、机や棚には埃がかぶっている。

最近はほとんど『人造人間』にかかりきりだからだ。

棚を調べれば**日記（別紙フランクの日記）**がある。読むには**【イタリア語】**に成功する必要がある。

《フランク医師との会話》

彼に事件について尋ねて得られる情報は、

- ・被害者の死因は出血多量によるショック死である。
- ・凶器は鋭利な刃物である。
- ・切り口等は粗い。
- ・臓器の一部が摘出されている。解剖学の心得があると思われる。

彼が検死を担当したのは、たまたま事件現場近くにいたからであるため、一回だけと言う。

「担当の検死官は頼りになる人物だから」とも言う。少なくともモンタギューの腕は信頼しているのだ。

【心理学】に成功すれば、検死官に対して懐かしみを覚えるような、そんな表情が伺える。なぜ危険なイースト・エンドで診療所を？と訊けば、

「病院内でのいざこざに疲れてしまいまして、医者の本分って物がわからなくなってしまうと思ったので」

「技術は分け隔て無く生かされるべきなんです。だからここに来ました」と答える。

事実としては『材料』集め等がやりやすかったからである。隠れ家の都合もつきやすかったのだ。最適だったのだ。

モンタギューとの関係について尋ねると、少し渋い顔をして

「腕のいい医者なんですけど……どうしても、彼とは意見が合わなくなって」
「ああいう結果になってしまったのは私も残念です」
「死体を冒涇するとは……」
「研究者としては、あまり尊敬できませんね」

と答える。

【心理学】に成功すれば、彼の態度に何か違和感を感じる。言ってる事事態は嘘をついていないが、そもそもの前提がおかしいからだ（狂人故の違和感ということ）。

○下水道

診療所か、どこかのマンホールから入ることができる。

ここを使いジャックは移動している。

ただし、ここから先に進むには地図を持っている状態で【ナビゲート】に成功するか、

逃げた人物の足跡を【追跡】する必要がある。

セッションの進行状況によっては省略することも考えること。

演出としては、誘われているようにするのもいいだろう。

○フランケンシュタインの隠れ家

隠れ家は下水道の広い空間を利用して作られている。

凝った作りではないが、頑丈にできた扉でしまっている。

中に入ると雑多に積み上げられた資料の山に、文献をまとめた本棚、さまざまな実験器具や医療用外科器具等々がある。

【目星】に成功すれば、それらの中から『屍食教典儀』を発見することができる。

部屋の真ん中には、布がかけられた診察台のようなものがある。

布を外すと、そこには未完成の『花嫁』が寝かせられている。

≪花嫁の描写≫

——そこに寝かされていた『モノ』は女性の形をしていた。

ただ、それには片目が無い。指が足りない。乳房が無い。足りない、無い、無い、無い……

それでも整えられた顔や、身体のラインからは美しささえ感じた。

部位を縁取る縫い後は、それらを彩るアクセサリ。

冷たい身体は周りの空間と同調し、世界に抱かれているように思えた——

未完成の『花嫁』を見た探索者は【正気度】ロール 1d2/1d8

狂気に陥った場合は、『花嫁』ひいては『ジャック』ら『人造人間』の魅力に気づいてしまい、その虜になってしまうことにする。

『花嫁』の寝かせられた台には、何かの線が繋がられている。

線は部屋の奥にある扉の方へと繋がっている。

【電気修理】を修得している探索者ならば、電気のコードのようだということが分かる。

【電気修理】に成功すればどうやら台に乗せたものに電流を送るためのものだとなる。

その上で【医学】か【生物学】に成功すれば、生体電流を補給しているのでは、と思い当たる。

10. 決戦

以下のいずれかの条件を満たす場合、ないしKPがそうと判断した場合にフランケンシュタインの隠れ家に突入した場合、決戦イベントを起こし、この結果によってエンディングへ移行する

- ・マリアが攫われている
- ・モンタギューからフランケンシュタインの正体を聞き出した
- ・イーストエンドでの情報収集で隠れ家を発見し、日没後に隠れ家を訪れる。

研究室の奥の扉へ入ると、先ほどと同じような十字架型の台と、それに繋がった線の先に大きな機械（発電機）がある。

台には、見覚えのある黒いコートがかぶせられ、何かを覆っている。

マリアが攫われているのなら、隣にもう一つ同じ台があり、そこに拘束されている。

そして、台の前にはフランク医師——フランケンシュタインがいる。

彼は以前にあったときと同じ、物腰柔らかな態度だが、ここまでくればそれも異常だということに気づくだろう。

彼はあらためて『人造人間』の素晴らしさ——死を超越した生命の真理に辿り着いた存在の高尚さ——を説く。

が、探索者達はそれに応えることはしないだろう。それを察したヴィクターは台のスイッチを入れ、ジャックを起動させようとする。

ここからは戦闘ラウンドとして処理する。NPCは以下の通りに行動する。

《フランケンシュタイン》

- ・まず、最初にジャックの起動を行う。スイッチを押せば、次のラウンドの最初にジャックが動き出す。
- ・その後は、注射によって動きを制限してくる。
- ・ジャックからは離れず、分散しようとはしない。
- ・耐久力が半分以下になると、マリアを盾にしようとする。

《ジャック》

- ・動けるようになった後は、探索者達に攻撃を仕掛ける。
- ・範囲に複数対象がいる、若しくは動けない対象がいる場合、二本の【斬体刀】での二回攻撃を行う。
- ・対象が離れている時は、【飛びかかり】を行う。
- ・マリアに近づこうとする対象を優先で狙う。
- ・マリアのことを絡めた【説得】で、動きを止められる。
- ・ヴィクターがマリアを盾にした場合、ヴィクターを優先的に攻撃する。

《マリア》

- ・戦闘前に声をかけたりしない限りは、戦闘開始時には眠らされている。（誘拐されずに同行している場合は最初から自由）
- ・CON×（2＋ラウンド数）に成功すると目が覚める。
- ・拘束を自分では外せない。
- ・起きた後、【説得】でジャックに対して呼びかけることができる。

戦闘が終わる条件は以下のいずれかを満たした場合である。

- A. フランケンシュタインが戦闘不能で、ジャックが【説得】で動きを止めている。
- B. ジャックとヴィクターを両方とも戦闘不能にする。
- C. ジャックが行動可能な状態でマリアが死亡する。

1 1. 結末

最後の戦闘で、どの条件を満たしたかで結末は変わる。
あくまでも例である。その他の場合は適宜KPが対応すること。

《A》を満たした場合

大人しくなったジャックの処遇を探索者が話し合い、ジャックをどうするべきか相談する。

マリアとジャックが対面する（している）場合、ジャックはマリアに「ジニー」と話しかけ、マリアはジャックが記憶の中の幼馴染と確信し、幼い頃の別れの謝罪をする。
それを受けたジャックは満足し、二度と殺人は侵さないだろう。

その上で探索者達が納得の行く答えを出すことができれば、KPはそれに応えジャックの最期、もしくはジャックが去っていくのを描写する。
その後の処分は警察に任せるといいだろう。表立って事件の顛末が世間に明かされることは無いが、レストレード警部らスコットランドヤードの面々は、探索者達を祝福し感謝してくれる。

こうして殺人鬼『切り裂きジャック』の謎を明かし、狂気の科学者ヴィクター・フランケンシュタインを打ち倒した探索者は、**正気度を1d10ポイント回復する。**

更にマリアの過去を知り、彼女がジャックに謝罪をすることができた場合、**追加で正気度を1d10ポイント回復する。**

更に、フランケンシュタインを逮捕することができた場合、**追加で1d4ポイント回復する。**

《B》を満たした場合

フランケンシュタインと共にジャックを打ち倒した探索者にこの秘密の処分をどうすべきか考えさせる。

マリアが現場にいる場合、その正体に確信こそ持てないもののかつての思い出に別れを告げる。

警察に報告すれば、一切の証拠を秘密裏に処分し、表立って事件の顛末が世間に明かされることは無いが、レストレード警部らスコットランドヤードの面々は、探索者達を祝福し感謝してくれる。

こうして狂気の科学者ヴィクター・フランケンシュタインとその作品である『人造人間』を打ち倒した探索者は、**正気度を1d10ポイント回復する。**

更に、フランケンシュタインを逮捕することができた場合、**追加で1d4ポイント回復する。**

《C》を満たした場合

マリアが死んだことにより、ジャックはわずかに残っていた人としての記憶さえも失い、殺人衝動に囚われ、ヴィクターを殺害後、部屋を飛び出しイースト・エンドへ出て行く。
追いかけた探索者の前に写ったのは幾つかの死体とその中で血にまみれているジャックの姿である。この光景を見た探索者は【**正気度**】**ロール 1d4/1d12**
その後は再び戦闘ラウンド。

- ・戦闘は5ラウンド終了時まで行う。
- ・2ラウンド経過後、1d4人の警官が戦闘に参加する。

ジャックを倒した後は、ふたたび警察の事情聴取を受ける。

全てが終わった後、ヴィクターの診療所も地下の隠し部屋も全てが『処分』されることになり、『切り裂きジャック』事件は、警察内部で事件の記録そのものが抹消されることになる。

こうして狂気の科学者ヴィクター・フランケンシュタインの創造物である『人造人間』を倒した探索者達は【正気度】を1d6回復する。

ジャックを倒しきれなかった場合、ジャックはそのまま逃亡する。

その後の行方は分からない。ただ、時折無残な死体が発見される、全ての憎悪をそこに込めるかのような傷跡と共に.....。

この場合更に【正気度】ロール 1d2 / 1d8

※エンディング描写について

エンディング描写については大まかに上記のように描写すればいいと思うが、

ジャックの意思はともかくとして、その肉体は紛れもなく神話的知識から生まれた怪物であることを忘れないようにすること。

社会に溶け込むといったことは容易にはできないし、状況によっては理性を失った怪物として人に危害を与えてしまう可能性もある。

その上で探索者やマリアの献身に応じた納得できるエンディングを描写してほしい。