

佳作 分かたれたもの

若森仁 (応募時P.N.:ヤング)
わか もり じん

【シナリオ概要】

探索者はミスカトニック川に転落した女学生アデラを救うが、アデラと共に転落した男は跡形もなく消え去った。そしてほぼ同時に川沿いで発生した交通事故でも同様に、「人が消える」という怪現象が起こる。

探索者がアデラの両親から「娘の様子がおかしいので調べてほしい」との依頼を受け調査を進めると、人が消える現象にビリー・ペックという占い師が関わっているらしいことがわかってくる。ペックは死人を模した精巧な動く泥人形を遺族や恋人にプレゼントしていたのだ。人が消える現象の原因はこの泥人形が崩れたことにあった。そしてビリー・ペックとは、芸術家ジョナサン・パローズが泥人形を贈るにふさわしい人物を選び出すための擬態だったのだ。

パローズは屋敷の地下で泥人形の命の源、アブホースの肉体の一部である“分かたれたもの”を隠匿している。探索者はアーカムに蔓延る泥人形の狂気を止めるために、パローズと“分かたれたもの”のいずれか、あるいは両方を倒さなければならない。

探索者は橋の上からミスカトニック川に転落した女性を助けたことを切っ掛けに、アーカムで密かに起きている異常な事態を知る。探索者はこの謎を解き明かすために情報を集めていくことになる。

1. 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 (以下“ルールブック)”と“新クトゥルフ神話 TRPG マレウス・モンスターロム Vol.1 クリーチャー編”に対応しており、探索者3～4人向けにデザインされている。プレイ時間は探索者の作成を含まずに4時間程度だろう。

このシナリオは1924年のアーカムを歩き回って情報を集める構成となっているため、“ルールブック”426ページのアーカムの地図などを参考にして遊ぶことをお勧めする。

探索者は、理由はどうあれ川に落ちた女性を助けようとする人物が望ましい。ただし〈水泳〉は必ずしも必要ではない。複数回の戦闘が想定されており、戦闘が得意な探索者は活躍の場面があるだろう。また、探索者はすでに知り合い同士であるほうが導入はスムーズだろう。

2. キーパー向け情報

3年前、芸術家ジョナサン・パローズは、新作の

モデルを探してアマゾンを訪れた際に奇妙な引力に導かれて暗い地下洞窟に迷い込んだ。そして気が遠くなるほど長いこと歩き続けた末、彼はその最奥でアブホースと邂逅(かいこう)した。

気がつくとパローズは地上の密林の中で立ち尽くしており、手には授け物であるアブホースの肉体の一部“分かたれたもの”を握っていた。この時彼は、泥人形に命を吹き込む能力が自分に芽生えていることを直感で理解した。

アーカムに帰ったパローズは、アトリエの下に作った地下室で分かたれたものを隠匿しながら成長させ、自分に能力を与えた“大いなる源(アブホース)”の偶像として崇めるようになった。

パローズは喜々として、あるいは奇妙な強迫観念によって動く泥人形の製作を始めたが、1つの大きな問題があった。「作品は世に発表することに意味がある」というのが彼の信条なのだが、同時に神にも等しい大いなる源から授けられた能力の秘密をみだりに衆目にさらすことははばかれた。そこでパローズは、死んだ人間を模した泥人形を作って遺族などに贈ることにした。

泥人形と命の種

パローズの泥人形は分かれたものから生まれ出る新たな生命“命の種”を埋め込むことで命を吹き込まれ、これにより生きた生物と同様の容姿と動作性能を獲得する。

泥人形（命の種）は人肌に触れることで相手の思考や記憶を読み取ることができ、相手の望む人間の人格を再現することができる。つまり泥人形所有者は、泥人形との接触を繰り返すことで死んだ愛する人間を疑似的によみがえらせることができるのだ。泥人形は声を発することはできないが人語を理解でき、肌に触れている状態であればテレパシーでの会話を行なうことができる。しかし、泥人形とのテレパシーは徐々に人間の正気を蝕んでいく。泥人形所有者は故人との思い出に執着し、それを繰り返すような行動を取るようになる。そしていずれは通常の思考も侵されていき、正常な判断ができなくなっていく。最近アーカムで交通事故などが増加しているが、その原因はこれだ。

道端の占い師

パローズは自身の芸術活動の邪魔となる者の目を欺くため、変装用の泥人形“ビリー・ベック”を作り出した。これはほかの泥人形とは違い形を流動的に変化させることができ、体の上からまとうことでビリー・ベックという別人に成り済ますことができる。

パローズは“占い師ビリー・ベック”として道端で占いをする。この時パローズは相手の肌に触れることでベックを通して相手の内面を読み取り、泥人形を贈るのにふさわしい人物かどうかを探るのだ。泥人形を受け入れるような精神状態（ある種の狂気）であることや、泥人形を内密に所有できる生活環境であることが確認できれば、後日、相手の愛する故人を模した泥人形を伴って家を訪問する。そしてパローズはビリー・ベックを脱ぎ去って、“ジョナサン・パローズの作品”として泥人形を発表するのだ。

事件の裏側

パローズが世に送り出した泥人形はすでに数十体にのぼる。そのうち何体かは不慮の事故や降雨などで崩壊し、内部の命の種が外に這い出ている。そのような命の種は、パローズの屋敷に戻るものもあれば野生化するものもある。屋敷に戻った命の種は分かれたものに捕食吸収される。一方、野生化した命の種は成長と共に形状を変化させ、現在アーカムで噂されている“奇形動物”となる。

3. プレイヤー向け情報

探索者は、以下の情報をシナリオ開始時点で知っている。

奇形動物、実在か否か

おとし奇形の猫が目撃されささやかな話題になったことを覚えているだろうか。実はあれ以降、奇形動物の目撃情報がいくつか寄せられており、その数は徐々に増加している。当社の取材によれば奇形動物は雨の後に目撃されやすく、イーストタウン周辺での出現率が高い傾向にあるようだ。とはいえこれまでに奇形動物を捕獲した人はおらず、その存在に懐疑的な意見が多いのも確かだ。

——『アーカム・ガゼット』紙

交通事故防止月間

アーカム警察署はここ数年の交通事故の増加傾向を受けて「交通事故防止月間」の実施を発表した。運転手諸氏に安全運転の意識を呼び掛けると共に、歩行者側の注意も促していくとのこと。昨今では交通事故に限らず不注意による事故が散見されている。真面目で勤勉なアーカム市民の皆さんも、安全のために適度な休養を取られるように。

——『アーカム・ガゼット』紙

4. 主なNPC

アデラ・マレット (22歳) / 女子大生

ミスカトニック大学歴史学科の4年生。2年前に恋人のアンドリュー・キャップウェルを亡くしており、そのすぐあとにベックの占いを受けたことでパローズからアンドリューの泥人形を贈られる。現在は泥人形への依存状態にあり、精神が安定していない。

共に川に転落したことでアンドリューの泥人形を失ったアデラは、パローズに再度泥人形の製作を依頼しようと考えている。

STR 40 CON 45 SIZ 50 DEX 65 INT 65
APP 70 POW 40 EDU 50 正気度 25 耐久力 11

ジョナサン・パローズ (42歳) / 泥人形の創り手

細身の体形で伸び過ぎた前髪が顔にかかっている。資産家で芸術家。世界中の動物をモデルにした絵や彫刻を製作しており、自分の目で実際に見たものを完璧に再現するというこだわりを持つ。彼にとっての芸術活動は自己表現だ。作品は世に発表することに意味がある。

STR 50 CON 55 SIZ 60 DEX 65 INT 60
APP 45 POW 70 EDU 70 耐久力 11
DB: +0 ビルド: 0 移動: 7
近接戦闘 (格闘) 25%、ダメージ 1D3

射撃 (22口径ショート・オートマチック) 25%、
ダメージ 1D6
回避 30%
技能：隠密 45%、芸術／製作 (油絵) 65%、芸術
／製作 (彫刻) 65%、芸術／製作 (泥人形) 90%、
自然 45%

泥人形

人間との接触時、テレパシーによって相手の精神に激しい衝撃を与えることができる (《精神衝撃》)。耐久力がなくなり体が崩れると、中から命の種が這い出てくる。

SIZとAPPは個体によって異なる。ここにはパローズの使用人グリラマのものを記載する。

STR 45 SIZ 75 DEX 40 INT 25 APP 40
POW 90 耐久力 5
DB: +0 ビルド: 0 移動: 3 MP: 15
近接戦闘 (格闘) 30%、ダメージ 1D3
回避 30%

装甲：火器は最低ダメージしか与えない。水がかかると形状を維持できなくなり、耐久力が0になる。

呪文：《精神衝撃》

正気度喪失：泥人形とテレパシーの会話を行なうことで失う正気度ポイントは0 / 1。泥人形が崩れて土になる瞬間を目撃したことで失う正気度ポイントは0 / 1D3。

ビリー・ベック、身にまとう泥人形

パローズが身にまとうて変装するための特別な泥人形。小太りで紳士的な振る舞いをする。パローズが装着していない時は旅行かばんに収納されている。

STR 45 SIZ 70 / 40 (装着時 / 自立時)
DEX 70 INT 30 APP 40 POW 90 耐久力 6
DB: +0 ビルド: 0 移動: 6
近接戦闘 (格闘) 25%、ダメージ 1D3
締め付け 30%、ダメージ 1D4
回避 35%

装甲：火器は最低ダメージしか与えない。水がかかると形状を維持できなくなり、耐久力が0になる。

呪文：《精神衝撃》

正気度喪失：ビリー・ベックの形状変化を見て失う正気度ポイントは1 / 1D6。ビリー・ベックが崩れて土になる瞬間を目撃したことで失う正気度ポイントは0 / 1D3。

分かれたもの、アブホースの肉体の一部

アブホースがパローズに授けた肉体の一部。アブホースの落とし子に近い存在だが、触れた者の内面を探る能力、テレパシー、獲物を捕食吸収する能力をアブホースから受け継いでいる。パローズの屋敷の地下室で膨張と分裂を繰り返し、今では灰色の泡

立つ池のような外見をしている。パローズが死ぬと、アーカムにとどまる必要はなくなったと判断して地上に這い出してくる。

STR 100 CON 100 SIZ 100 DEX 5
INT 15 POW 105 耐久力 30
DB: +1D6 ビルド: 2 移動: 2

捕まえる 60%、犠牲者はゆっくりと捕食吸収される。

装甲：1ラウンドに耐久力を10ポイント再生。

正気度喪失：分かれたものを見て失う正気度ポイントは1 / 1D8。

奇形動物、成長した命の種

分かれたものから分裂した命の種は、はじめは柔らかい灰色の球体であり泥人形の素材になるが、成長すればさまざまな形態を取るようになる (『新クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンスターロム Vol.1 クリーチャー編』34ページの「アブホースの落とし子」を参照)。

STR 40 CON 35 SIZ 30 DEX 45 INT 20
POW 90 耐久力 8
DB: +0 ビルド: 0 移動: 8
近接戦闘 (格闘) 30%、ダメージ 1D3 または 1D2
回避 25%

装甲：1ラウンドに耐久力を1D6ポイント再生。

正気度喪失：奇形動物を見て失う正気度ポイントは1 / 1D4。

5. シナリオの導入

1924年8月中ごろのある日の夕暮れ時、探索者はアーカムの道端で、小さいに座り鉛筆とスケッチブックを持った小太りの男に呼び止められる。男はビリー・ベックと名乗り、「占いはいかが？ お代は結構ですよ」とほほ笑む。探索者が断れば、すでに描き上げている探索者のスケッチを残念そうに手渡す。探索者が誘いを受けると、向かいのいすに座らせ、「私の占いは相手の内面を描きながら行なうのです」と言って探索者の手を両手で挟み、何かを探るように目を閉じて数秒間沈黙する。この時占われている探索者は自分の心の中を探られているような奇妙な感覚を感じる。

ベックは目を開くと、探索者の最近の出来事を言い当てたり、長所や短所を踏まえて今後のアドバイスを述べながら絵を描き上げ、完成したものを探索者に渡す。そこに描き出された表情や陰影は見事に探索者の内面を表している。ベックはこれ以上多くを語らず、「そろそろ暗くなりますね」と言って荷物を片付けて立ち去って行く。

6. 2つの事件

ベックとの出会いの後、探索者はミスカトニック川近くで2つの事件に遭遇する。1つはアデラとアンドリュー（泥人形）の川への転落。もう1つはコナーの交通事故だ。2つの事故はほぼ同時に起きる。キーパーはどちらの事件にも少なくとも1人の探索者が関わるようにすること。

事件1:アデラの転落

橋の上から若い女（アデラ・マレット）の悲鳴が上がる。欄干の修理中の部分から足を踏み外し、若い男女が今にも川に転落しそうになっているのだ。女は必死に助けを求めるが、間もなく男と一緒に川へ落ちていく。

探索者が2人を追って川に飛び込めば、2人が落下した周辺の水が川底をかき回したように濁っていることがわかる（これは泥人形が崩れたためだ）。さらに、灰色の丸い物体が濁りの中から下流に流れていくのを目撃する。〈水泳〉かハードのDEXロールに成功すれば、この球体をつかむことができる。感触はブヨブヨと柔らかく、触れた瞬間に理由のわからない深い悲しみが湧き上がる。これを体験した探索者は〈正気度〉ロールを行ない、0／1正気度ポイントを失う。球体はするりと探索者の手を滑りぬけて川を流れていく。

女は気絶しておりすぐに引き上げることができるが、男はどれだけ時間をかけても見つけることはできない。発見できるのは女が握りしめている男のトレーナーだけだ。トレーナーの中にはシャツがあり、まるで2枚まとめて脱いだような状態だ。

事件2:交通事故

川沿いの道路で1台の車が街灯に衝突し、そのままの勢いで道路をそれ、探索者の目の前をかすめて川に転落する。この時探索者は車内の男女の姿をちらりと見る。〈回避〉かDEXロールに成功すれば、2人の様子をより鮮明に認識することができる。運転席の男は力無くうなだれ、助手席の女は落ち着いた表情で前方に目を向けている。

車は水深の比較的浅い場所に落下しており、潜って救出に行くことができる。水中は車が落下した衝撃によってか、とても濁っている。運転席の男は頭から血を流して気を失っている。一方女のほうはどこにも見当たらず、助手席の辺りに女の着ていた服だけが漂っている。さらに、灰色の丸い物体が濁りの中から下流に流れていくのを目撃する。〈水泳〉かハード難易度のDEXロールに成功すれば、この球体をつかむことができる。感触はブヨブヨと柔らかく、触れた瞬間に理由のわからない深い悲しみが湧き上がる。これを体験し

た探索者は0／1正気度ポイントを失う。球体はするりと探索者の手を滑りぬけて川を流れていく。

どれだけ時間をかけても女を見つけることはできない。

探索者が救出に行かない場合は、男の体と女の服がゆっくりと水面に浮き上がって来る。

事件後

しばらくすると事故の通報を受けた警察と救急が駆けつける。フィンチという名の警官が探索者の名前や身分を確認し、「目撃者として詳しい話を聞きたいので明日の朝警察署に来てほしい」と言ってから帰宅の許可を出す。

事故を起こした男の顔を見たフィンチは動揺をあらわにしつつも、男と気絶した女を救急車で病院へ運ばせる。

警察署

翌朝、探索者が警察署に行くとフィンチが迎える。彼は事故当時の状況の説明を求める。探索者が正直に話すなら、フィンチは人が消えたという部分はパニックによる見間違いだろうと真に受けず、事故現場の状態も合わせて事件性はないと判断し、そのように処理を進める。

フィンチは事故の男が自分の同僚、アーカム警察のエリス・コナー巡査だったことを残念そうに話す。コナーは今日未明に死亡が確認され、運転を誤って街灯に衝突した際に頭を強く打ったことが死因だと判明している。

探索者がエリス・コナーについて尋ねると、フィンチは以下の情報を話す。

- 2年前に妻のシェリーを亡くしている。彼女がドライブ好きでよく2人で夜のアーカムを走っていた。
- 運転慣れているコナーがあんな死に方をすると驚いた。思えばこ1か月ほどは注意力が散漫になっている様子もあった。
- 仕事熱心で頼りになるやつだった。事件のメモなどを手帳にキッチリ書き残しておく几帳面さもあった。
- 愛想の良い男だったが、妻が亡くなってからは家に籠りがちで、家に人を呼ぶこともなくなった。

フィンチはもう1つ、橋から転落した女性はアデラ・マレットといい、彼女の両親が探索者たちに礼を言っているのだから病院に行ってやっではどうか、とも話す。

マレット夫妻の依頼

アデラが入院しているのはミスカトニック大学の聖メアリ医学部付属病院だ。探索者が病室に行くと、ベッドで上体を起こしているアデラとアデラの両親

(エイブラムとポリー)、そしてアデラの担当医がいる。マレット夫妻は探索者が昨夜娘を助けた人物だとわかると大いに感謝する。

アデラは落ち着かなげに体を揺すらせ、目をキョロキョロと動かしている。探索者が話しかければ昨夜の礼を簡素に述べるが、それ以上のことはかたくなに話そうとしない。

担当医は「けがはないが、事故のショックで少し混乱しているようです。数日ここで安静にしていたほうがよいでしょう」と話す。医学的知識のある探索者ならアデラの状態が何らかの依存症のようにも思えるだろうが、薬物やアルコールの依存症とは違うことがわかる。

適当なところでエイブラムは探索者を病室の外に連れ出し依頼を持ちかける。内容は以下のとおり。

アデラの様子が以前とは違う。心ここにあらずといった感じで貧乏揺すりをしたり独り言をつぶやいたりでもにも落ち着かない。何かあったのかと聞いても「なんでもない」と答えるばかり。ボストンに住む自分たち夫婦はアーカムの土地勘がないし娘の側にいてやりたいので、彼女に何があったのかを代わりに調査してほしい。ただし不安を抱かせたくないで調査はアデラには内密に行ってほしい。お礼には十分な金額を支払うことを約束する。

探索者が依頼を受ければ、エイブラムはアデラがミスカトニック大学歴史学科の4年生でキャンパス近くのアパートに独りで住んでいることを教え、直筆の委任状を渡す。

7. 探索

探索者が探索を開始する頃からしばらくの間、アーカムは雨が続く。雨が降っている間、ベックは姿を現さない。

奇形動物との遭遇

探索者はアーカムを歩き回る最中に奇形動物に襲われる。これは探索者にアーカムに狂気が蔓延していることを知らせることと、敵の性質をつかむ機会を与えるのが目的だ。キーパーはこのイベントを任意のタイミングで（必要なら複数回）発生させること。

奇形動物の姿は肉体のパーツの種類や位置や数があるでたらめで、個体ごとに異なる。このおぞましい物体がどのようにつじつまを合わせてか生命活動を行なえているという事実に直面した探索者は1/1D4正気度ポイントを失う。

奇形動物は死ぬと溶けて消滅する。その際探索者は、この生物に川で見た灰色の物体の面影を垣間見る。

ミスカトニック大学

歴史学科には学科の教授やアデラの友人たちがいる。

教授に最近のアデラの様子を尋ねると、「もともと真面目な学生だが、今期はどうも集中力に欠ける」と話す。

友人たちからは以下の情報を聞ける。

アデラについて

■ 2年前に恋人のアンドリュー・キャップウェルを亡くしており、彼が死んだ時のアデラの悲しみようはすごかった。アンドリューの生前はよくミスカトニック川の近くを2人で散歩していた。

■ アンドリューが死んでから友達付き合いが悪くなった。部屋に人を呼ぶのが好きだったのに、今ではむしろ人を部屋に上げるのを極端に嫌がるようになった。

■ 数か月前、夜に誰か（おそらく男性）とミスカトニック川の近くを歩いているのを目撃し、次の日そのことを聞くと焦った様子で話を切り上げられた。

アンドリューについて

■ アデラと同学年の同学科。

■ 大学の寮に住んでいた。

■ 死因は流行り病。葬儀は通常どおり行なわれた。

■ アデラと写った写真がアデラの部屋にあるはず。

アデラの部屋

大学近くの3階建てアパートの1階部分。ドアの鍵は大家の老婦にエイブラムの委任状を見せれば開けてもらえる。大家は住人への干渉を最低限にとどめることを売りにしているためアデラについて知っていることは少ないが、探索者が尋ねれば以下のことを話す。

■ 男と住んでよう。夜に男と一緒に出かけて戻って来るのを何度か見かけたことがある。しかし、男が1人で出かけるところは見たことがない。

■ 部屋から聞こえる声はアデラのものだけだ。男の声は一度も聞いたことがない。

アデラの部屋はリビング、キッチン、寝室、浴室に別れており、窓のカーテンは閉まっている。

リビング

壁にはアデラの似顔絵が飾られている。探索者にはこれがビリー・ベックによって描かれたものだということがわかる。絵に描かれたアデラは悲しみに満ちた表情をしており、全体の陰影は暗く陰鬱だ。

寝室

ベッドはシングルサイズだ。サイドテーブルに置かれた写真には、ミスカトニック大学を背景にアデラと若い男が笑顔で写っている。この男はアデラと共に川

へ転落した男とまったく同じ顔をしており、写真の隅には“アデラ&アンドリュース”と書かれている。

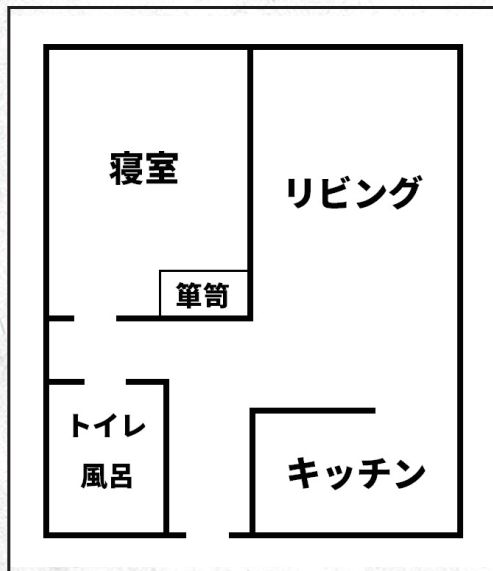
たんすの中身はほとんどが女物の衣類だが、何着か男物の服がまとめて置かれている。写真と見比べれば、写真のアンドリュースが着ているものと同じ服があることに気づく。

キッチン

棚に並ぶ食器類は1人分の数だ。

浴室

置かれている歯ブラシやコップはすべて1人分だ。浴槽の近くの籠には男物の服が丸めて入れられている。良く調べれば籠の中に土の塊が落ちていることに気づく。乾燥していて、少し力を入れると細かく崩れていく。



アデラのアパート マップ

コナー邸

ミスカトニック川近くのリバータウンに建つ住宅。ドアには鍵が掛かっているが、周りを調べれば空いている窓があることに気づく。

寝室のカーテンは閉められており、その奥の部屋は書斎になっている。書斎には本棚と引き出し付きの机がある。

本棚

本棚の空いた場所には写真が数多く飾っており、すべての写真に同じ男女が写っている。エリス・コナーと、彼の車の助手席に座っていた女だ。結婚式や旅行先でのものなどがあり、彼女がコナーの妻のシェリーだろうということが推測できる。写真の裏には撮影さ

れた日付が書かれており、調べていくとシェリーが死んだ後の日付にもかかわらず夫婦で写っているものもある。最も新しい日付は1週間前だ。これを知った探索者は0/1正気度ポイントを失う。さらに、シェリーの命日以降の写真はすべて自宅の中で撮られていることがわかる。

机

机の上には手帳が置かれている。〈図書館〉に成功するか時間をかけて調べれば、2つのページをピックアップすることができる。内容は以下のとおり。

・38歳男性証言。1922年10月1日。夜、車で人をひいたと思ったが、車を降りて確認すると誰もおらず、衣服だけが散乱していた。

・25歳女性証言。1923年7月29日。突然の豪雨が降った際、ずぶ濡れになりながら泣き叫ぶ男を目撃。地面に膝を付いて女物の服を抱きしめていた。

・33歳女性証言。1924年2月8日。土砂に巻き込まれる母子を目撃したが、その後子供は発見されず。

これらの証言、聞いた当時は気のせいだろうと思っていたが、真相はビリー・ベックのプレゼントだったのか。そしてはや私も彼らの同類となったわけだ。

1924年8月9日

ティム・オーダムのあの供述内容から考えるに、どうやらアビントンはベックのプレゼントを受け取っていたようだ。オーダムはそれを目撃してしまったのだ。これは公表するわけにはいかない。シェリーのことを世間に知られるわけにはいかないのだ。やつを信じる人間がいるとは思えないが、いちおうやつは療養所にぶち込むことにしよう。

心配ないよシェリー、また今度ドライブに行こう。

引き出しの中には丸められた画用紙が入っている。これを広げるとビリー・ベックが描いたコナーの似顔絵だということがわかる。絵に描かれたコナーは悲しみに満ちた表情をしており、全体の陰影は暗く陰鬱だ。

狂気の殺人犯、ティム・オーダム

ティム・オーダムを調べると、数日前にアーカムで起きた殺人事件に行き当たる。この事件は、ティム・オーダムという男が民家に押し入り住人のギャリー・アビントンを撃ち殺したというものだ。駆けつけた警官は、正気を失った状態で邸内を破壊し回っているオーダムを発見。オーダムは逮捕ののち、支離滅裂な供述をしたことで精神に異常をきたしていると思われセフトン療養所へと移送された。

この事件でオーダムが狂気に陥ったのは、アビントンの妻ルシンダが泥人形であることを知ってしまったせいだ。

セフトン療養所

アーカムから約24km離れたセフトンにある療養所。探索者がオーダムとの面会を希望すれば、院長が「あまり興奮させないように」と告げ、鉄格子が付いた嚴重なドアのオーダムの個室まで案内してくれる。

探索者がオーダムにアビントンの出来事について聞くと、彼は探索者がどの程度本気なのかを探る。実のところオーダムはすでに正気を取り戻しており、患者として扱われることにうんざりしているのだ。そのため、探索者がこれまで得た情報を明かして調査を進めていることを話せば、彼は「オレが正気だと証明してくれるなら調査に協力しよう」と言って次のような内容を話す。

オーダムはアビントンの邸に盗みに入った時、不運にも住人の夫婦に出くわしたため銃を向けて金を要求したが、2人はなかなか従わなかった。そこで女を少し痛めつけてやろうと思い腕をつかむと、頭の中に女の考えてることが流れ込んできた。女はオーダムに激しい怒りと憎悪を向けていた。恐ろしくなったオーダムが女を何度も殴りつけると、女の体から色味がなくなって土のようにボロボロに崩れていった。女は泥人形だったのだ。さらに土の中から灰色のブヨブヨとした物体が転がり出たのでそれを踏みつぶすと、女の悲鳴が頭の中に響いた。オーダムはこの物体が女に成り済ましていたのだと理解した。男の心を読んで妻のふりをしていたのだと。そしてそれは男がそのようにさせていたのだと。そのあとのことはよく覚えていない。

ここでオーダムは口ごもり話を中断する。彼自身言っている内容がおかしいとは思っており、自分が正常であることに自信が持たなくなっているのだ。探索者がオーダムに真摯に向き合うか、いずれかの対人関係技能に成功するなどすれば、彼は続きを話す。

「女の中にいたアレは幼体って感じがした。あいつの元になってる親玉みたいなのがいるんだ。灰色の池だ。それであのクソったれな泥人形を作ってるイカレ野郎がアーカムのどこかにいる。あの時そんなことが頭に浮かんだった」

オーダムの個室からの帰りしな、院長は首を振りながら「ギャリー・アビントンの妻ルシンダは、事件の1年も前にとくに亡くなっているのですよ」と言葉を漏らす。

ビリー・ベックについて

ビリー・ベックは3年前からアーカムのいたる所で見かけられるようになった、素性の知れない謎めいた古い師だ。探索者がビリー・ベックについて情報を集めるために聞き込みを行えば、彼に占ってもらった人が何人か見つかるだろう。その人たちが似顔絵を描かれているのだが、その絵は明るい表情や陰影だったと話す。さらに、アーカム・ガゼットのクレイグ・ウィーラーという記者がベックについて調べて回っていたという情報を得られる。

アーカム・ガゼット

探索者がこの新聞社を訪ねると編集長のデディ・リードという男が対応する。探索者がクレイグ・ウィーラーについて尋ねると、少し躊躇いつつ次のように話す。

- ウィーラーはビリー・ベックについての記事を書こうとしており、何度かベックに取材を行ったり情報を集めたりしていた。
- ウィーラーは1か月前から行方不明になっている。警察にも話したが捜査に進展はない。
- こういう時は得てして自分たちの手に負えない領域に足を踏み入れてしまっているものだから、下手にこの件に深入りしないほうがいいと考えている。
- ベックの情報が欲しいならウィーラーの取材ノートがオフィスに残っているので読んでもよいが、自分たちはこの件にはそれ以上関与しない。

取材ノート

ウィーラーがビリー・ベックを追って得た情報が記載されている。要点は以下のとおり。

- ビリー・ベックの情報がいやに集まらない。意図的に隠しているとしか思えない。何か裏がありそう。
- ベックはどういうわけか水を極端に嫌っている。
- 尾行を相当警戒しているようだ。必ず見失ってしまう。
- 酔っ払いに殴られた時、やつの顔が崩れた……？ 信じがたいことだが写真にもしっかりと写っていた。これはいったいどういうことだ？
- 旅行かばんを持ったベックとローブを着た人物が車から降りて民家に入って行った。しばらくして出て来たのは、あの旅行かばんを持っただけの、しかし

ベックでもローブの人物でもない、第3の人間だった。そいつがベックとローブの乗って来た車に乗って走り去って行った。あとで確認したが、この民家の住人でもなかった。あの男は誰だ。どこかで見た覚えがあるが。
■ あの男が何者なのかを思い出した。やつの家を訪問する。

ノートには1枚の写真が挟まっている。写っているのはベックだ。ベックはうずくまって両手で顔を押しえており、指の間からは土のようなものがポロポロとこぼれ落ちている。

8. アデラとベックと ジョナサン・バローズ

探索者が十分に情報を得た段階で、アーカムに降っていた雨がやむ。それからしばらくすると、探索者は慌てた様子で走り回るエイブラムと鉢合わせる。エイブラムは「アデラが病院から脱走したので探して連れ戻してほしい」と話し、また慌てて走っていく。

聞き込みなどでアデラの足取りを追えば、ついさっきまでとある道端でビリー・ベックと2人で話していたことがわかる。さらに足取りを追うと、少し離れた場所に止めてある車に乗り込む2人を目撃する。そしてベックの皮膚がずるりと流れ落ちて、別人（バローズ）の姿になるのを目の当たりにする。これを見た探索者は1／1D6 正気度ポイントを失う。アデラはこれに対してまったく動揺することはない、車はそのまま走り去って行く。

何らかの〈芸術／製作〉の知識を持っている、〈信用〉が知識ロールに成功する、外見をもとに聞き込みを行なうなどで、ベックの中から出て来た男がジョナサン・バローズという資産家で芸術家の男だということがわかる。バローズはアーカム北東部のイーストタウンに住んでいる。

ジョナサン・バローズについて

バローズについて調べれば、以下の情報を得られる。

■ 貿易船で富を築いたアーカムの古い上流階級であるバローズ家の現当主。未婚で家族はおらず、浅黒い肌の無口な使用者が1人いる。

■ 彼の作品は動物をモデルとした絵画や彫刻だ。購入希望があれば売るし、そうでなければ屋敷の2階に展示する。ここ3年ほど新しい作品は発表されていない。

■ 旅行かばんを持って民家から出てくるバローズが今までに何度か目撃されている。

■ 月に数回、運送会社のトラックが屋敷に出入りしている（バローズがアーカムの南の外れにある湿地から人形用の泥を仕入れているのだ）。

9. ジョナサン・バローズの屋敷

イーストタウンにたたずむ、古さびたジョージ王朝様式の屋敷。探索者が訪ねるとグリラマという名の浅黒い肌の使用者が迎える（彼は泥人形だ）。グリラマは探索者をジロリと見回すと握手を求めるように右手を差し出す。これに応じない限り、探索者は正面から穏便に入ることはできない。探索者がグリラマの手を握ると、彼は探索者の内面を探り、屋敷に来た目的を読み取る。それから探索者をリビングのソファへ案内し、地下室のバローズに探索者が来たこととその目的を報告しに行く。

アデラとバローズの目的

病院を脱走したアデラはベック（バローズ）を探し出し、もう一度アンドリュウの泥人形を作ってくれるよう掛け合った。しかしバローズがベックを通じてアデラの内面を探ると、もはやアデラは正常な生活を送れるような精神状態ではないことがわかった。そこでバローズは泥人形を作るというその約束をしてアデラを屋敷に連れ帰り、睡眠薬で眠らせて分かつたものの餌にしておもうと考えた。

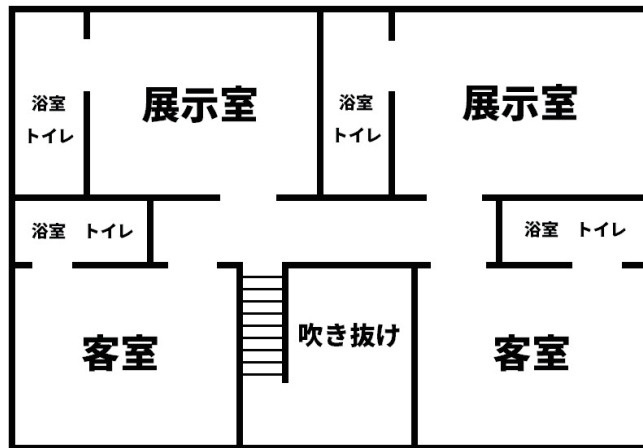
バローズは泥人形がアーカム中で悲劇を引き起こしていることを知っているし、自分の作品が他人の人生に大きな影響を与えていることに喜びを感じている。そんな彼は、泥人形を受け取ったアデラの人生がこのような形に帰結することに大いに美しさと満足感を覚えており、その瞬間を見届けなければならぬと考えている。ちなみにバローズはウィーラーも同様に分かつたものの餌にしている。

バローズは、地下室で分かつたものに吸収されゆくアデラを静かに見守っている。探索者が屋敷に押し入ったりアトリエの裏口から忍び込んだりして地下室へ行った場合、そこでバローズとの戦闘になる（この戦闘に奇形動物は加わらない）。

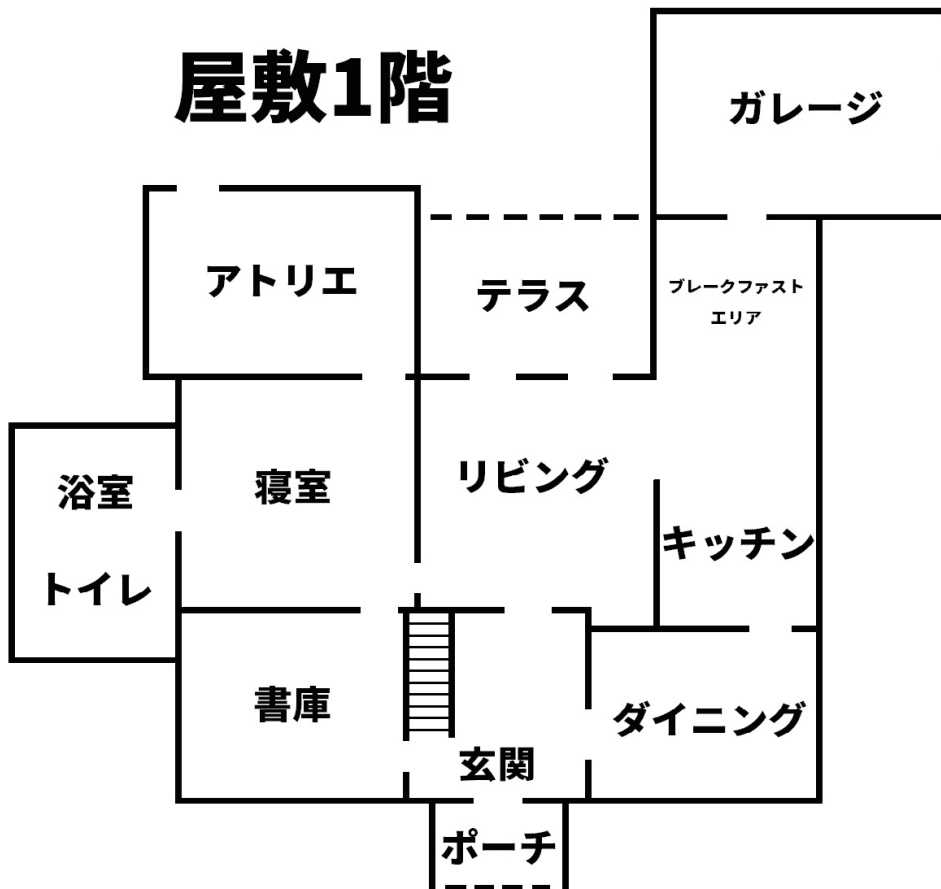
リビングのテーブルには錠剤の入った小瓶と旅行かばんが置かれている。〈医学〉や〈薬学〉の知識のある探索者には、瓶に入った錠剤が睡眠薬だということがわかる。

かばんには人面の付いたアメーバのような形状の“ビリー・ベック”が入っており、探索者がかばんを開けないようならガタガタと音を鳴らして自ら外に出てくる。そして探索者の記憶より小ぶりな人型を取って紳士的な身振りであいさつをする。これを見た探索者は0／1D3 正気度ポイントを失う。

屋敷2階



屋敷1階



パローズの屋敷 マップ

やがてパローズとグリラマがリビングにやってくる。パローズは「取り込み中なので手短に願えますか」と断りつつ、とりあえずは穏やかな態度を取る。パローズは探索者が質問をすれば正直にかつ誇らしげに答える。自分の作品について語れることがうれしいのだ。また、上流階級という社会的信用の高い立場故に、明確な犯罪の証拠がなければ警察は動かないという余裕もある。ただし、アデラを引き渡すことと探索者を神秘的な地下室に入れることは拒否する。

ある程度話すとパローズは「大事な瞬間を見届けなければなりません」と言って探索者に帰宅を促す。探索者が従わなければ、パローズは懐から取り出した拳銃を探索者に向ける。

ここで戦闘となった場合、敵側はパローズ、グリラマ、ベックの3人となり、全員が力尽きるまで戦う。パローズとグリラマはそれぞれアトリエの鍵を持っており、彼らが倒れた時はポケットからこの鍵が転がり出る。

アトリエ

このアトリエは十数年前にパローズが芸術活動を行なうために増築したものだ。出入り口は屋敷に通じるものと裏口の2つあり、いずれの扉も鍵が掛けられている。窓はどれもカーテンが閉められている。中には製作途中の絵画や泥人形が置かれており、壁には泥人形を贈呈した人物の名簿が張られている。この名簿にはアデラ、コーナ、アビントンを含めた数十名の名前が書かれている。そして隅の床には跳ね上げ戸がある。これを開けると地下へ続く石階段が現れる。

地下室

アトリエの暗くじめついた石階段を降りると鉄製の扉がある。それを開けると、電球で薄暗く照らされた20平方mほどの草木が生い茂った部屋が現れる。部屋の中には多数の奇形動物が生息しており、それぞれが気ままに歩き回り、でたらめな鳴き声を上げている。

少し歩けばこの部屋の草木がすべて木材や紙で作られた偽物だとわかる。探索者が歩く足音は周囲の奇形動物たちの注意を引き付ける。

部屋の奥には灰色の池が存在し、隙間なく泡立ちうごめいている。これこそが泥人形の生命の源“分かれたもの”だ。そしてその中心には半身を沈めながら静かに眠るアデラがいる。おぞましき原初の生命の一部を目にした探索者は1/1D8 正気度ポイントを失う。

探索者が分かれたものの中に足を踏み入れると、分かれたものを通じてアデラの感じている悲しみが探索者の心に流れ込んでくる。この時点で探索者がパローズを殺している場合、分かれたものは探索者の記憶からその情報を読み取り、アーカムを去るために地上への階段に向かってズルズルと移動を始める。この移動の

理由は分かれたものと接触している探索者にも理解できる。そしてもしこの存在が地上に這い出せばイースタウン周辺は恐慌と混乱に陥るだろうことは容易に想像できる。

アデラを救出するには分かれたものとの対抗 STR ロールに2回成功するか、分かれたものを倒さなければならない。これを行なう場合、奇形動物たちが探索者たちに牙をむき、戦闘ラウンドに突入する。奇形動物は各ラウンドの開始時に1体が戦闘に加わる（戦闘への同時参加数は最大で3体まで）。対抗 STR ロールに参加する探索者は奇形動物からの攻撃に対して応戦や回避を行なえないが、対抗 STR ロールに参加しない探索者は、対抗 STR ロールに参加する探索者への攻撃に対し、代わりに応戦することができる。

アデラの救出に成功した探索者は、部屋の入り口まで移動する間にさらに1ラウンドの間奇形動物の攻撃をしのぐ必要があるかもしれない。

アデラの救出後に分かれたものを倒そうとするのであれば、この部屋に火を放つのが有効だ。偽物の草木はすぐに燃えて部屋全体に炎が回り、分かれたものと奇形動物たちは屋敷ごと跡形もなく焼き尽くされる。探索者がいったいう証拠も残らないだろう。

10. 結末

探索者がパローズを殺し屋敷が燃えていない場合、探索者は殺人容疑をかけられるかもしれないが、アデラの状況や泥人形の贈呈名簿などをもとに警察が捜査を進めれば、パローズの異常性が明らかになり無事に釈放されるだろう。

調査結果をどのように報告するにせよ、アデラを救出することに成功すればマレット夫妻は約束より多めの報酬を支払い、救出がかなわずとも探索者の尽力には感謝する。

救出されたアデラは精神が非常に不安定で、しばらくは本格的な治療を行なわなければならないが、家族や友人のサポートがあれば必ず良くなると担当医は話す。

名簿に書かれた名前の中から、まだ多くの泥人形がアーカム中に存在しているだろうことは想像に難くない。今後それらをどうするのかは探索者次第だ。

探索者たちがジョナサン・パローズによる泥人形の狂気に終止符を打つことに成功したなら、1D6 正気度ポイントを獲得する。アデラが生存していれば、追加で1正気度ポイントを獲得する。分かれたものを打ち倒して事件を解決したなら、さらに追加で1正気度ポイントを獲得する。分かれたものの始末を警察に任せたり、分かれたものの地上への進出を許した場合、1D6 人の人が犠牲になり、探索者は1/1D4 正気度ポイントを失う。