

★★★サンプルブック★★★

このコンテンツにはゲームブックの遊び方と導入部が含まれています。

★★★★★★★★★★★★★★

【クトゥルフ神話TRPG メイドの冒険】

●はじめに

本書はクトゥルフ神話を題材にしたゲームブックです。

ゲームブックとは複数の筋書きがある小説のようなもので、読み進めていくうちに、いくつかの選択肢にぶつかります。読者はその中の一つを選び、指定した項目の続きを読みます。それを繰り返すことで、独自の物語を体験することが出来ます。

●の付いた選択肢の部分をタップするとそのページへジャンプします（注：仕様で下線が付いている選択肢と下線のない選択肢がありますが、どちらも同じです）。

●本セットの構成

【メイドの冒険】は4つのコンテンツから成っています。

- ・ゲームブック… 実際に遊ぶ本。「シナリオ」と呼びます。
シナリオ『青髭の館』… ウェールズ地方のとある館に囚われた令嬢の救出劇。
- ・遊び方マニュアル（本書）… ゲームブックの遊び方や主人公（キャラクター）の作り方。
- ・ソースブック… ゲームブックを基にしたTRPG用の素材集。
- ・キャラクターシート… ゲーム進行に使用する記録用紙。

●遊び方

本書の遊び方は2通りあります。

★選択肢を適当に選んで読み進める… 普通の読書と同じように好きな項目を選んで下さい。成功・失敗も任意で構いません。ただしネタバレになりますので、いづれTRPG形式でチャレンジするつもりならご注意ください。

★【クトゥルフ神話TRPG】のルールに基づいて遊ぶ… この場合、読者はゲームのプレイヤーとなって、自分のキャラクターを創造し、ゲーム内で主人公として活躍します。

ゲームブックという性格上、いくつか特殊なルールがあります。

●TRPG形式での遊び方

この本ではTRPGの形式を模して、文中の指示に従ってダイス（サイコロ）を転がし、出目の数から結果を出します。つまり偶然の作用が運命を左右するのです。

TRPG（ティールピージー）とは「テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム」の略称で、その名のとおりにテーブルを囲んで参加者が物語の登場人物になり、会話によって進行する演劇型ゲームです。

「シナリオ」と呼ばれる台本に基づき、司会役の「キーパー」が役者である「プレイヤー」にそれぞれの役割を与え、ゲームを進行させます。ただし、劇中の行動やセリフはすべてプレイヤーの判断に任せられ、キーパーはその是非を判定したり、脇役を登場させて進行を助けます。

ゲームの勝敗は一応基準を設けてありますが、真の目的は参加者が一体となってその世界を楽しむことにありますので、敗北が必ずしも悪いものとは限りません（特にクトゥルフ神話では！）。

クトゥルフ神話TRPGは、すでに読者もご存知かと思いますが、人類の想像を遙かに超えた邪悪な怪物たちとの闘いを描いたもので、怪奇小説そのままの世界を体験出来ます。詳しくはケイオシウム社から出版された日本語訳（エンターブレイン社版）をお読み下さい。

本来なら、ゲーム進行を司るキーパーと出演者のプレイヤーで行うところを、本書ではプレイヤー（つまり読者）のみが演じます。本編を読み進み、クトゥルフ神話TRPGのルールに基づいたダイス判定を行います。

クトゥルフ神話は色々な時代にまたがりますが、本書の舞台はヴィクトリア朝大英帝国。あなた（本文中では中性的な「きみ」）は名探偵シャーロック・ホームズ氏の依頼で奇怪な事件を調査することになるのです。的確な判断と幸運に恵まれれば、成功を手にすることが出来るでしょう。運が悪ければ、あるいは…………

●用意するもの

ゲームの進行には次の物が必要になります。

同時に、クトゥルフ神話TRPGのルールブックを所持しているか、ルールを熟知している必要があります。

もしお手もとにルールブックがない場合、インターネットにて『クトゥルフ神話TRPG』で検索すると、基本ルールやキャラクター自動作成・ネットダイスなど、プレイに必要なものはほぼ揃っています（ただし本格的なプレイやクトゥルフ神話TRPGを詳しくお知りになりたい場合、ケイオシウム社刊クトゥルフ神話シリーズをお勧めします。膨大な世界を垣間見れるでしょう）。

・ゲームブック

・10面体と6面体、2種類のダイス… このゲームブックでは10面体と6面体のダイスのみ使用します。ダイス判定用のアプリも広く出回っています。

・キャラクターシート… あなたが演じる主人公（キャラクター）の能力を記載した記録用紙。付録のキャラクターシートを印刷するなり、メモするなりして下さい。場合によっては数値が変化することもありますので、鉛筆や消せるボールペンが便利です。

また、あらかじめ用意されたキャラクターデータを使用することも出来ます。

・想像力… なにより重要なもの。主人公のあなたはまさに物語の主演なのです。

◆<技能>について◆

本書で使用される<技能>はごく一部に限られます。

登場するのはセッションで使われる頻度の高い基本的な<技能>です。（<目星><聞き耳><図書館><言いくるめ>…など）まれに特殊なものがありますが、おおむね探索に便利な<技能>を選ぶと間違いありません。

また、ご自身のオリジナル・キャラクターが似たような<技能>を持っている場合、それを使って判定しても構いません（例：<応急手当>のかわりに<医学>、<鍵開け>のかわりに<機械修理>など）。

*ヒント： 本書では戦闘がありますが、注意深く行動すれば、有利になるアイテムやヒントを入手できる可能性があります。戦闘系を重視するより、知覚や思考系といった知的な探索<技能>を選んだ方が無難でしょう。

★追加技能<バリツ>★

<バリツ>はシャーロック・ホームズの「空き家の冒険」に登場する日本の武術です。

ホームズは一度死んだことになっていましたが、犯罪王モリアーティ教授とともにライヘンバッハの滝へ墜落死し、相打ちになったという設定を「バリツを知っていたので教授を投げ落とした」という風に改変されました。

バリツについては諸説あり、エドワード・バートン＝ライトが創始した「バーティッツ」武術が元だとも言われています。いずれにせよ歴史上の事実として、明治時代になって日本人の武術家が海外へ渡航し、活躍したことが挙げられます。彼らは西洋人と比較して小柄な体格にも関わらず、当時の常識をくつがえし、大兵の男を投げ飛ばす技を見せたのです。

クトゥルフ神話TRPGの「クトゥルフ・バイ・ガスライト」における<バリツ>は<組みつき>と同じ効果を得るとありますが、ここでの<バリツ>は独自のルールを用います。

<バリツ>を基本的に日本の古流武術とし、投げ技や関節技・打撃技を組み合わせた高度な格闘術にします。筋力や体格差に依らない巧みな技を想定し、以下のルールを適用します。

・攻撃時において<バリツ>を用いた場合、技能判定に成功すると<組みつき>に2回成功したとみなします。

通常の<組みつき>は1回目で相手の動きを拘束し、連続して2回目の判定に成功すれば、武器を取り上げたり、投げたり、首を絞めることができます。

ここでの特殊な<バリツ>は、1回の技能判定で<組みつき>を連続で2回成功したとみなします。したがって1ラウンドで（拘束+武器の取り上げ）、（拘束+投げ）、（拘束+首絞め）が発生します。つまり掴んでただちに投げるのが可能なのです。

・<バリツ>で判定する時、<STR>の抵抗ロールは発生しません。いかなるSTRであっても、技能判定に成功すれば必ず2回の<組みつき>に成功したとみなされます。<バリツ>を防ぐには<回避1/2>の判定に成功するしかありません。

これは古流武術において筋力を必要としない技の巧みさを表現したものです。したがってSTRの小さな女性であっても、自分より大きなSTRの男性を投げるのが可能です。

・特殊な<バリツ>における投げ技は、通常の1D6+ダメージ・ボーナスを適用せず、（投げる相手の<SIZ>分の数値+ダメージ・ボーナス）を適用します。相手の体格がそのまま攻撃手段に適用されるのです。

またダメージを適用するかわりに<ノックアウト>を選択することもできます。この場合ダメージは相手の<SIZ>の1/3に減少し、<気絶>が適用されます。

道場での稽古や試合では想像しにくいのですが、本来の投げ技は硬い地面へ敵を頭から足下へ投げ落とすものでした。その場合、相手は自分の体重分ダメージを浴

びることになります。真に効果的な投げ技は非常に恐ろしいもので、脳震盪や致命的な衝撃、首の骨や頭蓋骨を破壊するなどの効果があります。

そのかわり熟練の武術家は手加減して気絶させることもでき、活殺自在でした。

・特殊なくバリツ>は護身術としても役立ちます。敵の攻撃を受けた場合、<回避>や<受け流し>の代わりに<バリツ>を用いることができます。また相手に<組みつき>されて首を絞められるなどした場合でも<バリツ>で抵抗できます。

敵の攻撃が命中した場合、<バリツ>を宣言して技能判定に成功すると、そのPCは<受け流し>に成功したとみなされます。この場合、敵の攻撃を逸らす道具や武器は必要ありません。持っていても持っていないくても<受け流し>は成功し、攻撃は無効になります。また<受け流し>に用いた道具（自身の肉体も含む）はいかなるダメージも負いません。

回避手段としての<バリツ>は攻撃を受けた回数分使用することができます。普通の<回避>や<受け流し>は1ラウンドに1回と決められていますが、<バリツ>の場合、1ラウンドに2回以上攻撃されてもその度に使用できます。

これは巧みな体さばきを表現したものです。古流武術は基本的に自分がダメージを負わない戦法を採るので、真っ向から相手の攻撃を力まかせに防ぐといった方法はあまり好まれません。そのかわり力のベクトルを逸らして攻撃を空振りさせる技を用います。また複数の敵を同時に相手取る方法も研究されています。

<組みつき>された場合<バリツ>を用いると、<STR>の抵抗ロール無しでただちに拘束から脱出できます。また<窒息>状態も同様に回避できます。

これは古流武術では相手に拘束された状態から抜け出す技が多いので、それに基づいたものです。

ただし銃などの高速な発射武器には用いることができません。<投擲>には適用できます。

例：サマンサは<バリツ>を習得していました。彼女が近道をするため薄汚い貧民街の裏通りを歩いていると、暴漢が襲ってきました。暴漢の<STR>は16、<SIZ>は15。サマンサは<STR>9で<SIZ>は10です。<DEX>は双方とも同じ11です。

暴漢の<DEX>ロールは81、サマンサは44。暴漢の先攻になります。

暴漢はサマンサに掴み掛かり、<組みつき>に成功しました。このまま<STR>の抵抗ロールを用いれば、脱出の確率は15%です。そこでサマンサは<バリツ>(62)を選択しました。D100ダイスの結果は32で、<バリツ>に成功します。サマンサは相手の腕力を物ともせず、手首を捻ってスルリと身を交わしました。

今度はサマンサの番です。逃げるのは難しいと判断し、反撃することにしました。攻撃手段に<バリツ>を選択し、D100で16。見事に成功します。

相手の<回避>は<DEX>x2=22ですので、<バリツ>で攻撃されると<回避>>1/2=11になります。出目は86で、あっという間に<バリツ>を掛けられました。

そこで<組みつき>2回で投げることになります。サマンサは暴漢の懐へ飛び込み、背負い投げを決めました。容赦なく相手の襟首を掴み、地面へ垂直に落とします。

<STR>の抵抗ロールは抜きで、ただちにダメージが適用されます。暴漢の<SIZ>は15ですので、HP（耐久値）が15よりも大きくなければ即死します。この場合暴漢のHPは15でした。

サマンサは過剰防衛にしたくなかったので<ノックアウト>を選択します。地面へぶつかる寸前、わずかに手をゆるめたのです。これで打撃が幾分か和らぎ、暴漢は頭を強く打っただけで済みました（ダメージ5→HP10）。

かくして、サマンサを襲った不屈な暴漢はあっという間に倒されたのでした。

・<バリツ>の習得は非常に難しく、優れた指導者の下で訓練を継続しなければなりません。したがって特殊なくバリツ>に限り、<成長判定>に2回成功しなければ技能値は増加しません。

また特殊なくバリツ>を技能として持つには、設定として古流武術の師匠がいる必要があります。

例：さきほどの成功により、サマンサの<バリツ>の腕が上がったか判定します。バリツ（62）で、1回目のD100は82、2回目は62でした。2回目が現在の技能値より大きくなかったため、+D10の増加はありません。相手が弱過ぎたので修行にならなかったのでしょう。

◆戦闘の仕方◆

本書では、戦闘になった場合、敵側のダイスもプレイヤーが振ります。戦闘の処理は基本ルールに準じますが、若干手順が違います。

・攻撃は<DEX>の大きい方が先です。同じ数値の場合、プレイヤーキャラクターから先に行います。

・敵は<回避>判定を行いません。

・キャラクターがダメージを受けて<HP>の半分以下になっても、<CON>×5の<気絶>判定は行いません。<HP>が0以下になって初めて行動不能に陥ります。

・<クリティカルヒット>または<フアンブル>はプレイヤーが任意で適用して下さい。<貫通>は常時適用されます。

◆不定の狂気◆

人は恐怖に直面した時、さまざまな反応をします。叫んだり、闇雲に逃げたり、その場に座り込んだり、ヒステリックに笑ったり…それらを反映するのが<不定の狂気>です。

<クトゥルフ神話TRPG>では、この<不定の狂気>を事細かに規定していますが、本書では残念なことにと<狂気>を管理するキーパーがいません。なので、本書だけのオリジナルルールで処理します。

<不定の狂気>は<SAN>値が「一度に5ポイント」減った時に起こります。この時、基本ルールでは<短期の一時的狂気>と称し、キャラクターがどんな狂気へ陥ったかを判定しますが、ここでは一括して成功率へのペナルティとします。

<SANチェック>で<SAN>値が「一度に」5ポイント以上減った場合、その後のすべての<技能>判定・<抵抗>判定の成功率に-5%して下さい（<SANチェック>を除く）。このペナルティは累積します。一度に5ポイント以上削れる度に、-5、-10、-15…と増えてゆきます。少しずつ正気を失ってゆくわけです。

そのかわり狂気の種類判定は省きます。プレイヤーは自分のキャラクターがどんな狂気へ陥ったか想像してみてください。ルールをご存知の方なら<短期の一時的狂気>表で判定してみるのも一興です（システム上、狂気の違いによるプレイへの影響を表すのは難しいのです）。

◆怪異に繰り返し遭遇したら◆

<SAN>値の減り方には特殊なルールがあります。それは「一度遭遇した怪異は、二度目には慣れてる」というものです。何度も同じような事が起こると、人は神経が麻痺して恐怖を感じなくなるということです。

もし同じ種類のモンスター、もしくは怪奇現象に複数回遭遇した場合、一度減った<SAN>値以上のダメージを負うことはありません。

例えば<SAN値チェック>で1D6のモンスターに出遭った場合、6ポイント以上の<SAN>値が減ることはないのです。もし<SAN>値を6ポイント減らしていたなら、次回また遭遇しても<SAN>値の減少は起こりません。

例： <深きもの>の<SANチェック>は0/1D6です。

エミリーが1回目に遭遇した時、減った<SAN>値は2でした。<深きもの>に出遭って減る<SAN>値の上限は1D6ですから「6」です。「6-2=4」が残りのチェック値です。

次に遭遇した時、<SANチェック>に失敗しても4以上減ることはありません。

もし6ポイント削れたなら、それ以上減ることはありません。何度<深きもの>に出遭っても<SANチェック>は無効です。

◆<SAN>値の回復◆

<SAN>値の回復はシナリオが終了し、キャラクターが生き残った場合に発生します。また、劇中で<SAN>値の回復を指定されたり、アイテムを入手することが出来ます。

ただし<精神分析>を持っていても、自分には使用出来ません。他のキャラクターに対して行った場合、判定で1回成功するたびに5%分のペナルティを解消できます。ただし、判定は<不定の狂気>が発生した直後で、失敗してもやり直しは効きません。

◆<クリティカルヒット>ならびに<ファンブル>（選択ルール）◆

これは適用してもしなくても構わないルールです。ストーリーを盛り上げるためにお使い下さい。

<クリティカルヒット>は「大成功」「めったにない幸運」を表します。1D100のダイス判定で「01」から「05」（つまり5%以内）の出目を出した時、成功率にかかわらず自動的に成功します。これによる特典は以下のとおりです。

- ・<SANチェック>が完全に成功し、いかなる<SAN>値の減少もありません。
- ・攻撃の際に与えるダメージが2倍になります。
- ・シナリオが終了した時、<成長判定>でその時に使用した<技能>のチェックを特別に2回行うことが出来ます。

<ファンブル>は「ありえないミス」「不運」を表し、1D100で「96」から「00」の出目を出した時に起こります。これは<技能>値が（96）以上であっても変わりません（従って<技能>を96より大きくしても、このルールでは意味がありません）。たとえ成功率が100%でも<ファンブル>は必ず発生します。

- ・ファンブルした判定は自動的に失敗します。
- ・もしも<回避>で<ファンブル>が出たなら、受けるダメージは2倍になります。
- ・<SANチェック>でのペナルティは特にありません。通常どおり処理します。

◆複数の探索者がいる時◆

シナリオ中に時としてキャラクターが2人以上になることがあります。1人はあなたのキャラクター、もう1人はNPC（＝ノン・プレイヤー・キャラクターすなわち脇役）です。

その場合、NPCの持つ<技能>を主人公の代わりに使っても構いません。また同じ<技能>で二度判定してもOKです。

もし戦闘でどちらかのHPが0になれば、<応急手当>を試みることが出来ます。1ポイント以上になればそのキャラクターは生きていとみなされます。失敗した場合、残念ながら死亡し、その探索は敗北で終わります。

2人で協力して困難を乗り越えて下さい。

◆報酬と成長◆

シナリオをクリアした場合、キャラクターはSAN値と幾らかの金額を提供されます。成功の度合いによっては、失われたSAN値より多いSAN値を受け取ることもあります。また<信用>にプラスされることもあるでしょう。

◆成長判定◆

<成長判定>とは、シナリオをクリアしたキャラクターが経験を経て成長するかどうかを判定するものです。

ゲーム中で使用した<技能>の中で成功したものがあれば、1つの<技能>につき1D100のダイス判定を1回行えます（選択ルールを用いた場合、<クリティカル>を出した<技能>は2回）。

もし出目が現在の技能値より高ければ、さらに1D10を振り、出た分の数値をその<技能>へプラスします。こうして<技能>値は少しずつ高くなり、最初は順調に成長しますが、高度な技を身につけてゆくと次第に成長しづらくなる仕組みです。

キャラクターのデータは他のシナリオにも引き継げるので、ぜひご活用下さい。

◆主人公が男性の場合◆

もしもあなたのキャラクターが男性だった場合、以下の条件が付きます。

・<変装>技能があること… この物語の主人公は<メイド>です。あなたは女装しなくてはなりません。立ち居振舞いも女性として行動します。

・男性が女装する理由を脳内補完すること（およびすべてのグッドエンディングについても）

・<変装>は50以上であること… ワトソン博士はともかく、シャーロック・ホームズ氏は騙せません。彼は変装の下手な大根役者を採用しないでしょう！

◆ 「百合」 的な表現について ◆

ゲームの紹介でも言及しましたが、本書の隠れテーマとして女性同士の恋愛があります。あからさまな表現は避けていますが、そのような要素を不快に感じる方はご注意ください。

● さあ、準備が整いました！

注意事項を把握し、キャラクターを創造したら、いよいよ本編です。

本書は一般的なクトゥルフ神話TRPGのシナリオに比べて、かなり易しめに出来ています。注意深くテキストを読み、イラストの中に隠されているヒントを見つければ、ノーマルエンドはそれほど難しくありません。けれども、すべての真相を解き明かし、敵を倒すトゥルーエンドへ辿り着くには、豊富なく技能>と幾らかの運が必要になります。

冒険の舞台は19世紀末の大英帝国。霧に煙るロンドンから始まります。では…
—— Good Luck !



【青髭の館 The Adventure of Exham Priory】

1・

—— 時は19世紀末。舞台は大英帝国の首都ロンドン。



きみは優秀なオカルト探偵だ。超自然の名状し難い事件の解決を得意としている。表向きの肩書きは様々だが —— 当世、世間の理解は得難いので —— 、人知を超えたトラブルに遭遇した時は、きみを頼りにすればよいと、時たま依頼が来る。

今回の依頼人、シャーロック・ホームズ氏もその一人だ。

「人間的な犯罪」で多忙な彼は、苦手分野（本人は認めていないが）についてきみに相談することもしばしばなのだ。

ということで、今日も電報が舞い込んだ。

<シキュウ ソウダン シタキ コトアリ >

簡潔だが、なにやら物々しい文面だ。さっそくきみはベーカー街221Bを訪れることにした。

「—— この依頼をすべきかどうか、ぼくは決めあぐねている」

開口一番、シャーロック・ホームズは重々しい口調で言った。眉間にはシワが刻まれ、桜材の長いパイプを噛んでいる。きみを見つめる目は未だに迷いがあるようだった。

「本来なら第三者を —— それもとりわけ女性を —— 巻き込むことは、ぼくの信条に反する。…が、今度ばかりはきみの助けを求めねばならない」



「本当に必要なのか、ホームズ？ 他に考える余地はないのか」

ワトソン博士はこの件について乗り気でないらしく、きみを心配げに見つめている。

ホームズは首を振り、

「残念ながらワトソン、ぼくらだけでは如何ともし難いのを認めざるを得ないな。内部からの手引きがなければ、悪党から令嬢を救うことは到底叶わない」

『内部からの手引き』とは？ときみが問うと、ホームズは厳しい目で答えた。

「むろん、きみのことさ。

きみはこれから、さる屋敷へメイドとして奉公に出る」

「危険だ！」

ワトソン博士が叫ぶ。

「今までのきみの話からすると、彼女にそんな役目を押し付けるのは、虎穴へ入れ
と言うようなものだ」

「危険、まさにそのとおり。だからこそ彼女に頼むしかないのだ。あの屋敷は男手
を求めている。たとえぼくがどんなにうまく変装しても、使用人として雇われる
確率はゼロだ。代わりに、女手はいくらでも欲しいようだ。『あの屋敷』は…」

怒りを押し殺し、つぶやくように言う。

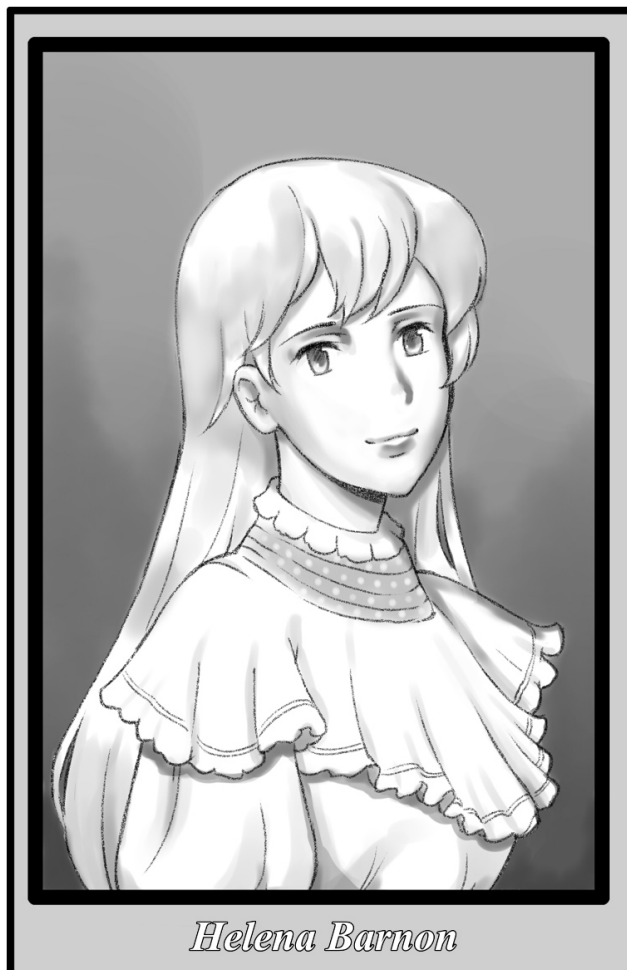
『あの屋敷』とは？

きみの質問にホームズは頷いた。

「…そうだな、まず事件について話さねば。ワトソン、きみにももう一度説明する
ことで、全体像がはっきりすると思う。そのうえで彼女の助力なしに解決できるよ
うなら、遠慮なく申し出てくれ」

こう前置きすると、依頼の内容を語り始めた。

「まず、これを見てほしい」



手渡されたのは一枚の肖像写真だった。

まだあどけなさの残る顔がきみを見つめている。

清楚だが、その瞳は輝き、イタズラっぽさと同時に意志の強さを感じさせる。一目見て惹きつけられる少女だ。

「彼女の名はヘレナ・バーノン。

モールバラ公爵の三女で、当年17歳の令嬢だ。

今回ぼくが依頼されたのは、このヘレナ嬢の搜索だった。少し長くなるが、今日に至るまでの顛末をよく聞いてほしい。ぼくの要請を受けるかどうか、それで判断してくれたまえ」

ホームズは愛用の陶器製のパイプに替え、煙草を詰め、ゆっくりと吹かし始めた。記憶を辿るように煙が雲の形に漂う。

「事件の発端は、ごくありふれた家庭の揉め事からだった。

モールバラ公は英国でも有数の格式を誇る家柄で、当然結婚も家長の決定による。で、彼はヘレナ嬢にふさわしい相手を見つかったわけだが…これが良くなかった」

「ラッセル卿は猛獣ハンターとして有名で、アフリカでその名を轟かせた強者（つわもの）なんだろう？ 鉱山業者としても成功しているし、莫大な財産もある。不満はないはずだが」とワトソン博士。

「モールバラ公もそう考えた。男親として、娘に金を持たせてやりたい親心だったのでだろう。

——ところが、まさにその点がヘレナ嬢のお気に召さなかったわけだ」

ホームズは皮肉な笑みを浮かべた。

「ヘレナ・バーノンはいわゆる『当世風』の影響を受けた娘で、自立心の旺盛な少女だった。男のように自分も女手ひとつで世間を渡りたいと思っていたのだ。

ラッセル卿は『古典的』な男で、我々男性陣とつき合うぶんには愉快的御仁だが、女は台所を守っているのをよしとする性格だ。もちろん女が職に就くなどもってのほかで、慈善事業のボランティアすら嫌がる。加えて、アフリカの原野で長らく暮らしていたせいか、力強さを男の本懐としている。つまり粗野な人間だった。

あいにくヘレナ嬢はその全部が気に入らず、まるで自分が家具のように売り飛ばされたところぼしていたそうだ」

パイプの吸い口でティーカップをチン、と軽く叩く。

「普通なら愚痴をこぼして終わるところだ。良家に生まれた女が、それ以下の環境に住めることはめったにない。結局は不満を持ったまま収まるべきところへ収まり、あとはなんとかやりくりするしかない。

…しかし、彼女に限ってその手は通用しなかった」

「ヘレナ嬢はバーノン家を出奔し、家族の前から姿を消してしまった」

「そう、半年前に。

『ぶな屋敷』のヴァイオレット・ハンター嬢にも言ったが、自分の妹なら絶対に許さないところだ。世間知らずの夢想家はせいぜい街灯の下に立つ女へ身を持ち崩すのが落ちだからな。

激怒したモールバラ公は八方手を尽くして探させたが、どこにも見当たらない。親戚や友人関係もことごとく当たったが、誰も彼女の居場所に心当たりはなかった。6ヶ月が過ぎ、さすがのモールバラ公も心痛のあまり倒れそうになった。そこで、ぼくが呼ばれた。

許可を得て、ぼくは彼女の私室をつぶさに調べた。

意外なことに宝飾類は引き出しにしまわれたままだった。金や小切手を盗んだ形跡もなかった。小遣いは持ち去っていったが、一度に貰える額は多くない。親に聞いたが、彼女はめったなことでも物をねだったりする性分ではなかったらしい。

衣類を調べてみると、愛用の服はほとんど持って行かなかったようだ。クローゼットに不自然な隙間があったので計測してみたが、これは小型のトランクの跡だと分かった。

人間関係を洗ってみたが、ヘレナ嬢がどこへも身を寄せなかったのは事実だ。彼女は親しくしていた叔母にも相談しなかったらしい。恋愛話も皆無だし、身分違いの恋人と駆け落ちしたという形跡もない。

—— ここまでをまとめて、ぼくは結論に達した。

つまり、これは単なる家出ではなく、誘拐でもない。前から計画されていた出奔だったということだ。

ヘレナはなけなしの小遣いを慎重に貯め、身内に分かるような物を何一つ持って行かなかった—— 宝石を持ち出せば故買屋で足がつくからね ——、誰も頼りにしなかったのははっきりしている。

ここでひとつ、重要なポイントがある。

バーノン家は古い家柄だった。とても古い家柄だ。そして、当世ではいささか時代遅れの家風を持っていた。この家の娘は伝統的に親戚の貴族の家へ預けられ、婦人のお付き侍女になるという習慣だ。今風に言えばレディーズ・メイドか。

娘たちはそこで預け先の女主人にレディとしてのマナーや、貴婦人の振る舞いを「仕込まれ」る。だからバーノン家の女たちは、いずれも上級メイドとしての経験が、一時的にせよあるわけだ。

それに加え、雇われていた家庭教師に聞いてみたが、彼女は優秀な生徒だったようだ。速記やタイプライターに強い興味を示していたらしい。ピアノも熱心に習ったし、歌や踊りも人並み以上。フランス語も堪能だった。読書家でディケンズやジェーン・オースティン、ブロンテ姉妹を愛読した。ヘロドトスやシェークスピアも読破した。

これらに共通するのは、どれも実用的なスキルだということだ。教養があり、しかも現実的なく技能>ばかり選択している。彼女はその気になれば、メイドにも、家庭教師にも、秘書にも、タイプ打ちの事務員にもなれる。場合によっては、場末のミュージックホールの踊り子さえ口があるかもしれない」

「公爵の娘が！」

「まさにそこだよ、ワトソン。我々は —— とりわけ家族もだが —— 本気で子供が自立するつもりだと考えなかったのだ。しかし、このヘレナ嬢は例外中の例外だったわけさ」

いくらか小気味よさそうにホームズはパイプを吸った。

「…ところが、彼女は決定的なミスを犯した。

文机に吸取り紙をうっかり残してしまったんだ」



「そう、そこだ。手紙を書いたインクの跡が残っていたんだっただな」

「文面を読むと、<アリサ・マブット>なる者への推薦状になっていた。家族に示したが、それがヘレナ嬢の筆だと思わなかったらしい。筆跡は達筆だし、文章もしっかりしている。当然、マブットなど誰も知らない。

これは就職先を見つけるために、自分自身で書いた偽の推薦状だ」

「家紋付きのレターペーパーまで失敬したね」

「まったく見事なものだ。ふだんは幼稚な子供らしい字を書いておいて、いざという時こんな芸当ができるとは。そこらの低脳な犯罪者よりよほど有能だろう」

「感心している場合じゃないぞ。未成年の娘がそんな真似を…」

「そうなんだ。ぼくもそう思ったのだが、相手は一枚上をいっていたらしい。

文面からぼくはヘレナ・バーノンがロンドンで一旗揚げるつもりだと睨んだ。そこでここ半年の求人欄をつぶさに調べ上げた」



「床が新聞だらけでハドスン夫人に怒られたな」

「その甲斐あって、ついにぼくは就職先を突き止めた。ウェストエンドにウェストアウェイ事務所という家庭教師の斡旋業者がいる。尋ねてみると、たしかにアリス・マブットという若い女が登録されていた。一度裕福な中流家庭に雇われたのだが、不運なことにその一家は事情があってオーストラリアへ移住してしまい、半年で解雇された。

電報で移住した一家に問い合わせると好意的な返事が来た。ヘレナはすこぶる評判が良かったそうだ。若いのに働き者でよく機転が効いたと雇い主もメイドたちも一目置いていた。彼女も連れて行きたかったが、費用の点で長年勤めてくれた者だけしか残せなかったと。

しかし、これでヘレナ嬢に実務能力があることははっきりした。彼女なら立派に一人立ちできるだろう。

ここまではトントン拍子だった。…だが、そこで彼女は恐ろしい罠にはまってしまったのだ」

●4へ

ここでハドスン夫人が新しいお茶を淹れてくれた。ティーセットが替えられ、芳香漂う紅茶とショートブレッドに舌鼓を打つ。ホームズは煙草の葉を詰め替え、パイプ皿に火を点けた。

しばしの中絶の後、話は再開された。

ワトソン博士は手帳をめくりながら記憶を辿っていた。

「…ええと、モールバラ公の末娘ヘレナ嬢がロンドンへ来て、自身で身を立てるところだったな。ホームズ、きみは『罨』と言ったが、具体的にはどんなものだったんだい？ わたしがきみに呼ばれたのは、ヘレナ嬢がさらわれた後だったよ」

「ヘレナが歳のわりに優秀な女性で、昨今の当世風から考えてさえ、ちょっとあり得ないほど行動的だった、というのは話したな？ 職を紹介する斡旋業の秘書ストップ夫人は、ヘレナのことを気に入っていたらしい。彼女は良い就職口がないかと心に留めていたが、ちょうどそこへ飛び切りのネタが入って来たんだ」

「じゃあハッピーエンドじゃないか」

「チッチッ、ワトソン、うますぎる話は用心にしくはないというのを『ぶな屋敷』でも確認しただろう。ぼくらの事件簿の大半はそういった巧妙な罨を解くことにある。

で、案の定入手した職はある館のメイドの口だったが、異常なほど気前が良かったんだ」

「異常というと、どれくらい？」

「年収で150ポンド」

きみとワトソン博士は驚き、同時に怪しんだ。メイドの給料は一年で20ポンドがいいところだ。

「ハンター嬢は120ポンドで誘惑された！」

「そう、普通なら用心するだろう。いくら懐が心許ないとはいえ、それほどの好条件というからには、なんらかのペナルティがあるはずだ。働くには厳しすぎる環境とかね。あるいはもっとゲスな理由か。

そこでストップ夫人は念のため依頼主の身元を確認したが、この男、ランドルフ・ド・ラ・ポーアは正真正銘のイグザム男爵だった。広大な領地があり、財産もそれなりらしい。ロンドンの社交界ですこぶる評判が良く、紳士として名が通っている。

—— この手のタイプの悪党は、外面がよく、一見して非の打ち所のない男だということだ。いつも愛想よく、バラまく金もふんだんにある。しかも古くからある家系とくれば、少々の胡散臭さがあつたところで誰しも文句は言わないだろう。

…しかし、よくよく見れば、こういう人物は時に感情が激し、傲慢なほどプライドが高い。特に女性に対し度がすぎるほどの執着を示す。一度狙った獲物は逃さな

いのだ。そしていったん手に入れてしまうと、オモチャに飽きた子供のように惜しみなく捨ててしまう。それも念のいった手段で暴力的かつ屈辱的に。そう、グラナー男爵みたいな奴さ」

「それじゃ捨て置けんな！」

「ストープ夫人は相手の身分に一応納得した。これほどの金持ちであれば150ポンドなど小遣い程度だろうしね。…しかし、この依頼には一点だけ奇妙なところがあった」

ワトソン博士は頷いた。

「そうだ、『18歳未満の身持ちのよい女性。ただし、孤児に限る』…好意的に解釈すれば、若くて不幸な女性の面倒をみるというところだが…どうも怪しい匂いがするね」

「ところがストープ夫人は一も二もなく＜魅惑＞されてしまったんだ。

ド・ラ・ポーアと直接話し合う機会があったのだが、相手はハンサムで態度も申し分なく、額は言わなかったが幾らかの謝礼も受け取ったらしい。

ド・ラ・ポーアの言い分によれば、就職先はひどく辺鄙な場所で、好条件でもなければメイドのなり手が無いという。若さにこだわったのは長く勤めてもらいたいからだし、いちいち家族の元へ帰郷するのでは仕事にならない。当然男性経験のあるような女性は困る、と。そして冗談まじりに、できれば見目麗しい少女であればさらに謝礼を弾むとまで言ったそうだ」

「明らかに好色家の言い分だ」

「しかし、ド・ラ・ポーアの屋敷が——イグザム修道院屋敷というのだが——片田舎にあるのは事実なんだ。

ストープ夫人は150ポンドと条件との不釣り合いには目をつむり、伯爵が気に入りそうな登録者を見つかった。当然ながらヘレナ嬢が視野に入ったのさ。彼女は天涯孤独の身ということで通しているからね」

「まいったな。モールバラ公が知ったら卒倒するぞ」

「もう知っているさ。

…しかし、これらの事をぼくが報告しても、彼は動けなかった。バーノン家にしてみれば外聞が悪いなんてものじゃないからな。ひどい醜態を上流社会へ晒してしまうだろう。

しかも、どこから見ても合法的で、どちらかというとなら非は名前も身分も詐称したヘレナにある。だから警察が動くことはできない。これは民法の扱いになるが、それだって怪しいものさ。

で、ぼくが仲介役になってイグザム屋敷を訪れたが、そんなメイドは雇っていないという。いつ行ってもイグザム男爵は不在で、対応の執事はてんで話にならない。しかもあの屋敷は…」

ワトソン博士も顔を曇らせる。

「あんな所とはな…幽霊屋敷っていうのは、ああいうのかと思ったよ」



ホームズは頷いた。

「幽霊だの悪魔だのはたわごとだ。が、もしもこの世にそれらがいるとすれば、あのような場所かと思うね。

イグザム修道院屋敷はウェールズの僻地アンチェスター地方、セヴァン川の谷間にある。もともとは古代ローマから受け継がれた神聖な地らしいのだが、詳しいことはぼくも知らない。

そこは断崖絶壁の上に建てられ、晴れた日でも黒い影をセヴァン谷に落としている。一目見て不吉な印象を与える屋敷だ。

イグザムという名前を聞いた時、嫌な予感はしていたんだ。

ぼくはあちこちへ網を貼って、彼の行状を徹底的に洗ってみた。見事なほど尻尾を掴ませないよ。どこへ行っても賞賛の声だけさ。

…しかし、どうも日頃の彼の仕事ははっきりしない。貿易業にたずさわっていて、年柄年中外出するようだが、行く先に不透明な感じがするんだ。例えば、パリへ出張するのに半年も掛けたりする。仕事の内容と滞在日数が一致しない。社交界へ入りびたっているわけでもないようだ。どこへ行くのだ？

もうひとつ、古書店へ通うのが趣味なようで、ロンドンでもひどく辺鄙な界限へたびたび顔を出しているらしい。しかも発禁本を専門に扱うような危うげな店にだ。

ぼくは発想法を変えて、彼がメイドを雇う理由を考えた。

たしかにイグザム修道院屋敷は辺鄙な場所にある。かなり古く、ゴシック様式やロマネスクがデタラメに入り混じる妙な建築物だ。が、屋敷自体は大きいのに、使用人の姿が見えない。ぼくが会ったのは執事と家政婦と御者くらいだ。肝心のメイドが見当たらない。

そこで幾人かの事務員を雇って、ここ10年間の新聞の求人欄を切り抜いてもらったんだ。狙いはもちろんメイドの募集さ。

ド・ラ・ポーアというのは特徴的な名前だ。するとD. L. P.という名でメイドを募る広告が3年ごとに掲載されていたのが分かった。紹介先の事務所はバラバラだったが、一軒一軒当たってみると、メイドの条件はヘレナ嬢のそれとまったく同じだったんだ」

ここでホームズはジロリときみを睨んだ。

「勘のいいきみならもう分かるだろう。ヘレナ・バーノンは極めて危険な状況にある。

雇われたメイドは全員行方不明だ。この広い世間に、若い孤児の行く末など誰が関心を持つ？ 証拠も当然ない。相手は高位の貴族で、政界へも顔が効く。いわば無敵の悪党だ。

止むを得ず、ぼくは非常手段へ出ることにした。我々は警察ではないからね。破城槌が無理ならトンネルを掘って侵入するしかあるまい！

ワトソン、きみなら反対するかと思ったが、即決で賛成してくれたね？」

「いや、ホームズ、わたしを甘く見ないでくれ。法は遵守すべきだが、法の手が届かないところへは我々が正義を遂行するしかないよ」

「それでこそだ！

…だが、ぼくらは完全に失敗した。

敵の砦は文字通り難攻不落だったのだ。

イグザム修道院屋敷は三方を絶壁で囲まれている。門は一箇所しかない。しかも跳ね橋があって、深い溝が掘られている。昼間も門は閉ざされたままで、夜は跳ね橋を上げて敵を通さない。バイキングでも攻略するのは不可能だ。

しかし、そこで怯むぼくらではない。なんとかして侵入しようと夜になるのを待った。ロープと鍵爪まで用意して、堀を越えようと画策したのさ。だが…」

そこで初めてワトソン博士に恐怖の色が顔をよぎった。

「——『魔犬』がいた！ ヴァスカビルのように！」

「あれはごく普通の大型犬だった。恐ろしく獰猛だったがね。…しかし、ぼくらが聞いたのはそれまで耳にしたことのない遠吠えだった。正直に言うと肝が冷えたよ。あれはなんと形容すればいいのかな？ まるで…」

「まるで、名状し難い……」

「そうだな、単純すぎる表現だが、それしかあるまい。

勇気を失ったわけではないが、ぼくの直感があらゆる危険を告げていた。このまま突入するのは自殺行為だ、と。それに堀はあまりに深く、用意した道具さえ役に立たなかった。



我々は遺憾ながら撤退するほかなかった。

崖を降り、崖下に流れるセヴァン川のほとりから無念に屋敷を見上げていた。…その時だ、不意に明かりが灯ったのは」

「イグザム屋敷には離れの塔があってね。その窓から明かりが漏れたんだ」

ワトソン博士が身振りで説明してくれる。

ホームズは頷き、

「なぜ明かりが?と思った。伯爵は不在だというし、あんな所に人の住む意味が分からない。

すぐに理解できたよ、あれがヘレナ嬢を監禁している部屋だと。

試しにカンテラをかざしてみると、向こうの明かりも応える。

ヘレナ嬢は間違いなく才女だ。

明かりは時々消えた。待っていると、短い間隔と長い間隔で交互に灯る。手で光を遮っているに違いない。これはモールス信号だ。内容はもちろん“... S. O. S ...”

そこで我々は返信を送った。“... W. A. I. T (待て) ...”と…」

沈黙が降りた。

二人は深刻な顔でしばらく煙草を吹かしていたが、やがて期待を込めてきみを見つめた。

「…そこで、ようやくきみの出番となる。

—— この広告を読んでもくれたまえ」

受け取った記事の切り抜きには、こんな内容が記されていた。

『若いメイド募集。身寄りがないこと。謝礼は相応に弾む。興味がある者は<xxx>まで問い合わせされたし。D. L. P.』

顔を上げるきみにホームズは頷いた。

「そう、これは異例の事態だ。ヘレナ嬢がまだ生きている可能性はすこぶる高い。ぼくは地元の間人を雇って毎晩見張らせているからね。毎日電報が届いている。

『マドニ アカリ アリ』と」

「わたしも可能な限りアンチェスターを訪ねたが、たしかに離れの塔には明かりが点いていた」

「だとしたら、今回は何か別の事が持ち上がったに違いない。これまでの経過を見ると、ド・ラ・ポーアは定期的に少女を雇って殺害している。おそらく10年以上も前から。

ヘレナ嬢を生かしたまま新たに広告を出すということは、他の『生贄』が必要になったのかもしれない。それとも、2人まとめてか」

「こういうのはどうだろう。

今まで雇ったメイドたちは、実は僻地が嫌で逃げ出していた。たまたまヘレナ嬢を雇ったが、彼女が高貴な身分であることを知り、結婚することにした。で、新しいメイドを雇うことにした」「ハッハ！ワトソン、きみというやつは、いつでも楽天的だな！だがまあ、前向きなのはいいことだ。この場合はまったく見当違いだね。

結婚するつもりなら、離れの塔に閉じ込めている理由はどうなる？ 今どき略奪婚かね？ メイドを雇う条件がまったく変わらないのは？ 若い新妻を持つというんだ、しっかりした年配のベテランを採用しても不都合はないだろう？

——— そうということなんだ。

狙いがなんであるにせよ、いきなり手を出すということはまずないだろう。連中は慎重で狡猾な奴らだ。きっちり3年周期というのも、何か理由があるに違いない。

伯爵は不在気味で、その間手下が勝手に事を進めるというのも考えにくい。推測になってしまうが、もし殺人があるなら、ド・ラ・ポーア本人がその場に臨む確率が高いだろう。

だから危険なことは危険だが、きみの行動の余地はある。

ただし、時間はあまりないと思いたまえ。

きみの任務は、まず第一にヘレナ嬢の居場所を突き止めること、第二に夜でも昼でもいいが、我々を手引きすることだ。跳ね橋を下ろし、門を開けてくれたら、こちらはいつでも突撃する。すぐ近くで監視しているからね。

きみたちだけで脱出するのは、かなり難しいだろう。

もし、ド・ラ・ポーアの意図を探ることができたら、ぜひそうしてくれたまえ。だが無理にやる必要はない。肝心なのはヘレナ嬢の命だ。

報酬は前金で100ポンド（約240万円）。成功すれば400ポンドが支払われる。ヘレナ嬢が無事救助されれば、モールバラ公はさらに弾んでくれるに違いない」

「それはきみへの依頼料だろう」

「いや、今回はイレギュラーだ。ぼくは何もしていないに等しい。500ポンドが命を掛けるにふさわしい額なのかどうか、ぼくには分からない。

間違いないのは、無実の少女をむざむざ失ってしまうくらいなら、金など意味がないということだ。それはぼくの経歴に生涯消えることのない汚点になるだろう。だからぼくへの報酬はヘレナ・バーノンの命そのものさ。

…さあ、よく考えてくれ。

我々はすぐそばにいるが、屋敷の中できみは孤立無援だ。判断はすべて自分でするしかない。もし失敗すれば…あとは神のみぞ知る、だ。

決心がついたら言ってくれたまえ。もし受けなくても、我々はきみを責めない」

さて、きみはシャーロック・ホームズから依頼された件を受けるだろうか？

●受ける →6へ

●受けない →5へ

きみは、慎重に考えたうえで、ゆっくりと首を振った。
今の自分にこの任務は重すぎる。かえって足手まといになるだろう。
令嬢には気の毒だが、できることは何もない。

そう答えると、ホームズは嘆くようにサッと片手を挙げた。
しばらく煙を吹かしていたが、不意に晴々とした顔になり、
「—— ワトソン、ぼくはまだまだ未熟だったよ。女性を危地へ放り込むなど、ど
う考えても紳士のやることではない。ぼくらはぼくらだけで全力を尽くさねば。彼
女の言うことはもっとも過ぎるほどだ」

「そう言うと思ったよ」

むしろホッとした表情でワトソン博士は頷いた。

「あまり思いつめていたようだからね。変な気を起こさなければいいと思っていた
が…危うくご婦人を虎の餌にするところだった！」

颯爽とホームズは立ち上がり、

「さて、そうと決まれば行動は早い方がいい。レストレードに連絡しよう。スコッ
トランドヤードが動くとは思えんが、彼を雇うくらいは許すだろう」

ワトソン博士は愛用の拳銃を取り出すと、懐へ仕舞った。

「では虎狩りに行くか」

ホームズはきみへ向き直り、半ソヴリン金貨をテーブルに置いた。

「そうそう、一応この事は気に留めておいてくれたまえ。ロンドンで何か掴んだ
ら、アンチェスター村の郵便局受けで電報をくれ。他にも怪しい事件があれば教え
てほしい。では」

二人は急ぎ足で部屋を出て行く。階段を降りる途中で、「ハ！攻城戦だ」と叫び
声がした。

* * *

かくして、この事件におけるきみの役目は終わった。

その後も事件の経過を知ることはなく、新聞にもヘレナ嬢の消息を載せた記事は
ない。ただひとつ確かなのは、シャーロック・ホームズがこの件に関して二度と口
を開かなかったことだ。イグザム修道院屋敷の秘密は永遠に葬られたのである。

<Normal End 1・分別ある選択>

きみは、決然と頷いた。

女王陛下の大英帝国で、このような忌まわしい事件を放置していいはずがない。なんとしても令嬢は救出すべきだ。自分は微力ながら全力を尽くし、一命を賭すつもりだ、と。

サッとホームズが立ち上がり、握手を求めた。

「いや、きみならそう言うと思ったのだ！我々は心強い同士を得た」

同じくワトソン博士も握手を求める。

「妻を除いて、きみほど勇敢な女性を知らないな！」

「—— あらあら、わたくしはお勘定に入りませんか？」

いつのまにかハドスン夫人が新しいお茶を入れたポットを持って、輪の中に入っている。

ホームズは額を叩いた。

「これは失敬！『空き家の冒険』でのあなたの活躍を忘れていましたよ」

ハドスン夫人はポットを置くと、神妙な顔できみへ向き直った。

「本当に大変なことへ巻き込まれて…今からでも断っていいんですよ？」

きみは首を振り、ヘレナ嬢を見捨てて眠れない夜を過ごすつもりはない、と言った。ハドスン夫人は頷き、小さな銀の十字架がついたネックレスを首から外した。そして、きみの首に掛ける

「これをつけてお行きなさい。わたしの祖母の形見なの。きっとご利益があるわ」

<ハドスン夫人のネックレス>

これはお守りのアイテムだ。これを身につけていると、<SANチェック>の判定の時、1度だけ<POW>が+1され、<SAN>値に+5がつく。もし失敗した場合でも、+5の分から差し引いて<SAN>値を計算すること（もとの<SAN>よりは大きくなる）。

きみは丁寧に礼を言った。

ホームズはパン！と手を打ち鳴らし、

「さて、そうと決まれば話は早い。ただちに行動へ移ろう。

きみはこの広告へ大至急連絡を取ってくれたまえ。できるだけ相手の条件を鵜呑みにし、孤児であることを強調するんだ。それと、不自然でない範囲で若く魅力的にみせてくれ。

「ぼくは斡旋業者へ手を回す。袖の下とぼくの舌があれば、難しいことではないだろう」

「変装するんだな？」とワトソン博士。

「もちろんだとも。

ぼくはさる貴族の元雇い主で、きみのことを気に入っていたが、諸事情で解雇せざるを得なかった。が、きみの身を案じているので、こっそりテコ入れをするという寸法さ。紹介状はもとより、あらゆる手を尽くしてきみを採用させる。まあ安心したまえ。

では次に、現地での行動を決めよう。

きみは屋敷へメイドとして入るが、ぼくらは姿を見せられない。だが、麓のアンチェスター村か、近くの森へ潜んでいる。

もしきみがヘレナ嬢の居場所を突き止め、表門—— 出入り口はそこしかない—— を開けられるなら合図してくれたまえ。夜は屋根裏部屋の窓から明かりを点滅させる。モールス信号のやり方を教えておく。

できれば夜に急襲する方がいいが、もしもの緊急の時、昼間なら単純に声を張り上げてくれてもいい。門が開くなら、我々はすぐに飛び込む。

まずは脱出路の確保だ。

最悪の場合、ヘレナ嬢はすでに殺されているかもしれない。そうなったら、きみの命が危ない。最低でも逃げる手段を得ておくこと。周りをよく見て観察してくれ。きっと方法があるはずだ」

「いずれにしろ、わたしたちのどちらかが必ず近くで待機している。期待してくれていいよ」

「もしド・ラ・ポーアの犯罪を立証する証拠を掴んだら、それも持ち出してほしい。ぼくは確信しているが、どれだけ賄賂をばら撒こうと、確実に絞首台へ送れるほど犯罪を犯しているだろう」

「とにかく一刻も早くヘレナ嬢を助け出さねば」

「慎重さを忘れてはいけませんがね。

では… 行動開始だ！」

きみは前金を受け取り、さっそく行動へ移った。

恐るべき相手だが、令嬢のことを想えば、怯むわけにはいかない。きみは決然とした足取りで221Bを後にしたのだった。

7・

その日のうちにホームズの手になる紹介状がきみの元へ届けられた。

封筒もレター用紙もかなりの高級品で、グリフォンの紋章を押した紅い蠟の封印までしてある。宛名書きも達筆で優美な文字だった。いかにも貴族の推薦状らしい。

さっそくきみは斡旋業者へ電報を打ち、返信を受け取った。

翌日、きみはくウェブリー&サン>というメイドを専門に紹介する事務所へ出掛けた。むろん身なりには気を使い、清潔で質素な服を選び、髪型も地味なものにする。が、一点だけ気遣ったのは、服装がどれも上品な物ということだ。

応対に出たのはハバード夫人なる中年の女性で、競走馬の品定めをするように頭のとっぺんから爪先まで（もちろんブーツはピカピカに磨いてある！）ジロジロ眺めた。そして紹介状を念入りに調べると、ようやくフンと鼻を鳴らした。

「なるほど。シェリンフォード卿のご推薦のようね。申し分ないこと」

ハバード夫人は呼び鈴を鳴らすと、召使いにイグザム男爵を呼ぶよう申し付けた。

やがて衝立の向こうで人の来る気配がする。

「わざわざお越し頂きありがとうございます、ド・ラ・ポーア様。ですが、ご足労を願っただけの価値はあったとお思い下さるでしょう」

「それはなにより。あなたへの信頼は揺るぎないものとなるであろう、ミセス・ハバード」

テノールの効いた声が響き、悠揚迫らざる態度で長身の男が現れた。

顔色はやや青白く、烏の濡れ羽色の髪をし、綺麗に髭を剃った30代そこそこの美青年だ。華美でない程度に最新の流行を取り入れ、カラーもカフスボタンも最上等の物を着けている。自信に満ちた足取りで歩き、まるでここが宮殿であるかのように優雅な物腰だった。

危うく魅入られそうになって、きみは気を取り直した。



もしここで<心理学>を使うなら、そうしてもいい。

●<心理学>に成功したら →8へ

●失敗、もしくは何もしない →9へ

8・

きみは相手に気取られないよう注意深く観察した。

…最初の印象とは違い、時折り見せる陰険そうな唇の微笑み、自然と見下すように上がってしまう顎、魅惑的に光る瞳は獲物を狙う鷲を思わせる。

(この男は冷酷で、女を見下す傾向にある。そしてフェミニスト気取りだが、復讐の機会を狙っている)

足音はやや甲高く、キュッと回る爪先に力が入り過ぎている。

(ゆったりと見えるように演技しているが、内心では焦っている)

左手に嵌めた指輪を時おり神経質にいじる。

(指輪の紋章に注意)

これらの事を心に留め、きみは男爵の話に耳を傾けた。

●9へ

品定めが終わると、イグザム男爵は満足げに頷いた。

「すでに聞き及んでいるだろうが、レディ、私の屋敷はひどく田舎で、建物としての価値は由緒ある高貴な物だが、勤めるには遠過ぎる。しかし、それ相応の魅力的な職場ではある。報酬は相場より遥かに良いし、待遇も悪くない。

が、その前に。

非常に不躰な質問で申し訳ないが、ひとつだけ。

きみは、今までに、あらゆる意味で男性と接触したことはあるかね？ 恋人とか許嫁でもいいのだが。

もちろん、この問いがきみのプライドを傷つけるものであることは承知している。しかし、私としてはこの点をはっきりさせておかねば、雇うわけにはいかないのだよ。無理に答えろとは言わない。とても残念だが」

きみは落ち着いて返答した。身寄りはいないが、殿方を頼ったことはない。育ったのは女子修道院の孤児院で、前の職場はどれも男女のマナーに厳しく、男性へ近づく機会はまったくなかった。近づきたいと思ってもいない、と。

すると男爵は微笑み、

「おお、それは惜しい。きみのようにチャーミングな女性が。まあ、きみが純潔であるのは一目でわかるがね。嘘だとしても、いずれ分かることだ」

一瞬だけニヤリと笑い、

「さて、そうと分かればぜひ来て頂きたい。

わたしは忙しい身なので屋敷には不在だが、向こうで執事のボルトンと家政婦のダンバー夫人がすべて面倒をみってくれる。いずれわたしも訪れるので、その時會おう。

アンチェスター村に迎えの馬車を寄越す。村までは申し訳ないが、きみ一人で来てくれたまえ。なに、これからのことを考えれば、どうということのない苦労だ。

ひとつ忠告しておこう。

アンチェスターの村人はひどく迷信深く、頑固だ。連中は私のような貴族を嫌っていて、あることないこと吹き込むかもしれん。彼らのたわごとに耳を貸すのはやめておくのが利口というものだ。

——— では、レディ……」

来た時と同じく、優雅に去って行く。

* * *

きみの就職が決まって、秘書のハバード夫人はにこやかに笑った。きっとチップも弾んでもらったのだろう。

「おめでとう。良い職場へお勤めね」

きみが礼を言うと、彼女は周りを見回し、ソッと耳打ちした。

「…気をつけて！」

●10へ

★はたしてあなたは無事令嬢を救出できるのか…それは本編で★

クトゥルフ神話TRPGキャラクターシート

自画像 portrait

経歴 career

能力値 ability

	名前	STR	DEX	INT
	職業	CON	APP	POW
	学歴	SIZ	SAN	EDU
	出身	アイデア	知識	
	性別	幸運	DB*	
	年齢			

正気度 SAN

魔力 MP

耐久値 HP

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23	1 2 3 4 5 6 7 8 9	1 2 3 4 5 6 7 8 9
24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42	10 11 12 13 14	10 11 12 13 14
43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61	15 16 17 18 19	15 16 17 18 19
62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80	20 21 22 23 24	20 21 22 23 24
81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99		

技能 skill

言いくるめ(5)	芸術(5)	精神分析(1)	ナビゲート(10)
医学(5)		生物学(1)	値切り(5)
運転(馬車)(20)	考古学(1)	説得(15)	博物学(10)
応急手当(30)	忍び歩き(10)	気球の操縦(1)	物理学(1)
オカルト(5)	写真術(10)	ボートの操縦(1)	変装(1)
回避(DEX×2)	重機械操作(1)	地質学(1)	法律(5)
化学(1)	乗馬(5)	跳躍(25)	母国語(EDU×5)
鍵開け(1)	信用(15)	追跡(10)	ほかの言語(1)
隠す(15)	心理学(5)	電気修理(1)	
隠れる(10)	人類学(1)	天文学(1)	目星(25)
機械修理(20)	水泳(25)	投擲(25)	薬学(1)
聞き耳(25)	製作(5)	登攀(40)	歴史(20)
経理(10)		図書館(25)	バリツ(1)

武器 weapon

備忘録 memo

	命中率	ダメージ	射程	攻撃回数	耐久力
こぶし(50)		1D3+DB	タッチ	1	
キック(25)		1D6+DB	タッチ	1	
組みつき(25)		特殊	タッチ	1	
頭突き(10)		1D4+DB	タッチ	1	

*...DB=ダメージボーナス **...()内は初期値

