

クトゥルフ神話 TRPG シナリオ『狂気御膳』

推奨人数:2~4人

所要時間:4時間 (ボイスセッション。テキストでこの倍)

推奨技能:目星、図書館、医学、戦闘技能

準推奨技能:製作 or 芸術 (料理)、精神分析、生物学 or 博物学

難易度:★★☆☆☆~★★★★☆☆

ロスト率:中

舞台:現代のどこか

注釈:KPによるが料理は包丁やフライパンなどに限り武器ロール扱いで振っても良い。

お助け NPC (鳴神咲夜)

<http://charasheet.vampire-blood.net/m8a5f0e72f70bd57c20874556d0b3f580>

僕っ娘のバーテンダー見習い。包丁などの飾り切りが得意で料理が上手。

探索者の友人あるいは雑誌などで知っている人物である。

料理やナイフの扱いに強い。

最悪一人で料理をこなし探索者たちを助けようと試みる。

なお料理技能の高い探索者たちがいる場合は彼女を除いてもかまわない。

【シナリオ背景】

蛇人間とイグの信者たちの毒の実験で探索者と NPC が召集された。

毒の持続時間と効果を見るためにそのまま放置。

そして毒の解毒のレシピを用意してどれほどの人間が生き残れるか実験を始めた。

時間制限があり、異空間にさらわれてから 4 時間ほどでクリアしなければ毒が回って倒れることになる。

以前の犠牲者たちはこの研究で使われた解毒薬をみつけたものの、それらは通常ではまずくて食せない。そのため、薬膳調理を行うことになる。

神話生物を食べることになるので、色々とサン値チェックをくろうかもしれない。

【導入】

時期は秋ごろ。

涼しく過ごしやすい季節ともなったこの時期、

夜の道中、貴方たちは不意に背後から何者かに襲われる。

全員首筋にぷすりとした痛みを感じ、それが何か確認する前に連れさらわれる。

「いい実験台になるといいが」

そのようなしわがれた男性か女性か分からない声を聴き、貴方たちは完全に闇に飲まれた。

気づけば貴方たちは実験と思しきところで目を覚ました。

どうやら実験室のようだった。

そこを見渡す限り、色々な薬品や汚れた白衣などが並んでいる。

水場とコンロがあり、薬品棚と長台がみえる。飼育用のセットがある。

白い扉が一つある。(倉庫に繋がっている)

貴方たちは何が起こったか分からず戸惑うだろう。**サン値チェック 0/1**

貴方たち以外に〇人の人物がいることに気づくだろう。

(鳴神咲夜のことを知らない探索者はアイデアに成功をすると、彼女を雑誌やテレビで見たことがある。若い歳ながら料理コンテストに出て数々の賞をもらっているバーテンダーの見習いの女性である)

目星

水場：調理に使いそうな鍋や包丁、まな板を見つけることができる。

薬品棚：空き瓶が多いことに気づく。

塩酸と水酸化ナトリウムなどの薬品が一本ずつみられる。

長台：ガスマスクや白衣などがみつかる。ちょうど探索者のサイズのものが見つかる。

飼育セットには白い三日月のある赤い蛇が眠っている。

これは後述のイグの聖なる蛇である。南アフリカの猛毒の種類。

これに噛まれると探索者は問答無用で死亡する。人懐っこい子で頭もよい。

殺す場合はイグの制裁が下る。

實驗室

沙漠

倉庫

湖

牛部
屋

畑

放牧

書庫

【倉庫】

なにやら様々な武器やアイテムがある。

応急手当セット、ライフルなど。ロープやバケツなどのものもあるだろう。

マシンガンは幸運ロールで弾薬が足りるかどうかみる。

今でてきた扉の他に三か所、扉があることに気づくだろう。

札などはなく、木製の扉（畑）、曇りガラスの扉（湖）、土壁の扉（砂漠）がある。

目星

武器の山：部屋の壁にマップがあることに気づく。

日用品の山：メモを見つける

倉庫のメモ

1Lv 発熱→2Lv 頭痛・吐き気→3Lv 意識混濁→4Lv 死亡

アイデアで探索者たちの体が熱くなっていることに気づく。

このまま放置すると死亡するのではないかと思う。サン値チェック 0/1

ここから 1 時間経過（テキストでは 2 時間経過）毎に症状が進行する。

症状が進行した場合、本来は行動不能になるが“医学”でなんとかマイナス補正がなくなるレベルまで処置ができる。

2LvPOT 対抗 10（失敗すると技能値-5）→

3LvPOT 対抗 12（失敗すると技能値を更に-10）→

4LvPOT 対抗 16（これに失敗すると死亡）

【畑】

広大な畑が広がっており、

野菜やハーブなど季節を問わず様々な野菜などが育てられているのが分かる。

書庫に行って確認すれば目星、料理あるいは生物学 or 博物学などで必要な料理の素材が分かるだろう。

野菜の方は問題ないので、ハーブの方のみ判定をかける。

ここは野菜や茶葉・ハーブを採取するところのみである。

小麦を引くための小屋がある。

鉄製の扉（キノコ部屋）、茶色の扉（書庫）、草の編み込み扉（放牧地）

【放牧地】

青々と茂っている草原地帯がある。

人工的な照明が照らされているのが分かるだろう。

周囲を囲う柵はなく、特に世話をする小屋などもないが、ブタの後姿が見える。

数として3~4匹くらいだろう。

豚に近づく。

豚だと思ったそれは、一変して異なっていた。

人間をまねたような口と顎。話す為の顎先はなく、鼻は豚そのものである、

ひたいは狭く、顔全体は不健康に青白い。

貴方たちを覗く黒い双眸は明らかに人間の目だった。

それはブギイと野太い声を漏らすと、驚のような鋭い爪を振りかざして向かってきた。

この奇怪な生物を見た探索者は**サン値チェック 0/1d6**

豚人間

STR:15 DEX:10 INT:10 アイデア:75

CON:10 APP: POW:10 幸運:55

SIZ:15 SAN: EDU:10 知識:50

H P:13 M P:10 回避:20

ダメージボーナス:+1d4

技能

1d100<=20 回避

1d100<=30 鍵爪

1D6+1D4

1d100<=25 噛みつき

1D4+1D4

1d100<=20 牙で着く

1D8+1D4

【砂漠】

砂の大地が広がっている。

非常に熱く肌がじりじりと焼ける感覚が襲ってくるだろう。

ここでは CON×5 ロールが 2R ごとに発生する。

失敗するとあまりの暑さに火傷となり耐久値に-1 される。

聞き耳

ケラケラと何かが笑っているような声がある。

聞き耳の方を向くと二つの小さい光の点が現れ形を作っていく。

それがサボテンなどの植物に触れたかと思うとぽおっと音を立てて燃え上がり、

次に貴方たちの方へとその光は一直線にやってきた。

この奇妙な光を見た貴方たちは**サン値チェック 0/1**

炎の吸血鬼

DEX16

耐久力 4

タッチ 85%→20% 2D6 のダメージと MP の吸収。

或いはタッチ 35%で 1D6 ダメージと MP の吸収。

通常攻撃や、火器攻撃などではダメージが無効。

アイデア (1 ターンの最後)

水を持ち込むのもこの暑さではすぐに蒸発して厳しいと感じる。

3 ターン経っても解決策が見いだせない場合はアイデアをもう一度振る。

正解はバケツなどを持って砂をかけること。

DEX 対抗や拳、投擲などで判定できるだろう。

ダメージで 1D3 くらい、耐久値が 0 になると燃え尽きて赤い炭のようなもの (火種) に変貌する。

【不浄のキノコ部屋】

枯れた大きな木に群生したマッシュルームのようなキノコが生えている。

目星

そのキノコの周りを観察するとそれ以外何も生えていない。荒れ果てた土地になっている。

アイデア

天井にまで伸びていたキノコが垂れ下がり、菌子が床を這って貴方たちに近づいてきているのが分かった。

きいきいと奇妙な鳴き声がそれから発せられたことにも気づくだろう。

生暖かい空気と腐ったようなにおい、そしてこの異常事態に **SAN 値チェック 0/1d4**

感染 100% (タッチ)、切り裂くなど

DEX3

1D100 ≤ 60% 菌糸でたたきつける

ガスマスクと白衣を付けてない場合、感染してしまう。

素手で触れれば問答無用で感染する。

汚染された探索者が 1D5+2 ターン以内に何かしなければ感染する。

水ですすいだぐらいでは取り除けず、塩酸や炎などでダメージを与えるととれる。

あるいは感染部分を切断すれば助けることができるだろう。

ほっておけば最後はキノコ人間となりロスト。

(この場合追加 SAN 値チェック 1D3/1d8、知人であれば 1D4/1d10)

手前のキノコを採取すると 1D5 個。

探索者の数×3つあればかまわない。

【不浄のキノコを殺す】

耐久値が 6 の不浄のキノコを倒すと胞子が広がり、ガスマスクや白衣を身に着けていてもその胞子の多さから感染。猛毒による中毒症状から死亡することになる。

最後の描写は以下の通り。

巨大なキノコを倒すと視界はより一層霧深くなったかのように真っ白になる。

強烈な悪臭と共に、貴方の意識はどこか遠のいていく。そしてふと探索者は自分自身から奇妙な笑い声を聞くだろう。見れば、貴方たちの身体からはあの白いキノコが群生するように伸びていた。ロストです。

【湖】

青い草原の元、湖が広がっている。
不思議とその空間の天井は青く、
とても建物の中とは思えないすがすがしい空気が漂っている。

目星

水面に波が広がったのが見えた。

聞き耳

何やら水をかき分けるような音がする。

全員失敗した場合は不意打ち扱いとなる。

深きもの

STR:14 DEX:10 INT:13 アイデア:65

CON:10 APP: POW:10 幸運:50

SIZ:16 SAN: EDU: 知識:

H P:13 M P:15 回避:21

ダメージボーナス:+1d4

技能

1d100<=20 回避

1d100<=25 かぎ爪

1D6+1D4

1d100<=30 目星

1d100<=30 聞き耳

1d100<=25 隠れる

1d100<=25 忍び歩き

人のように見えたが頭部は魚だった。

目が飛び出していて、決して瞬きをしない。

皮膚はつるつるした感じだが背骨の部分は灰色がかかった緑色の鱗で覆われていた。

それは水かきからするどいかぎづめを覗かせると、

敵意をあらわにして貴方たちへしわがれた声をあげた。

この奇妙な魚人を見た貴方たちは **SAN 値チェック 0/1d6**

【書庫】

本棚 1 と本棚 2 がある。

本棚 1 は医学関係の本が並び、本棚 2 は宗教関連の本が並んでいる。

本棚 1

薬膳料理の本

薬膳は中医学の理論に基づいたものである。

中医学の理論とは、整体観念（せいたいかんねん）と弁証論治（べんしょうろうち）の 2 つの大きな柱に基づいている。

医学

要約すると季節やココロとのバランスを取りながら（＝整体観念）、体質や体調によって食材や調理法を考える＝（弁証論治）ことが分かる。

薬膳料理は“毎日続けられる、おいしい食事”であること。

食べやすいように加熱したり、味を整えておいしく味わえるようにすることでもある。

間にメモが挟まっている。

薬膳料理のレシピ

キノコスープ…キノコ部屋のキノコと畑の野菜を煮込んだスープ

肉まん…小麦で皮を作り中にハーブ、放牧場にいる豚の肉を混ぜ合わせる。

お茶…砂漠にある火種で沸かしたお湯に、畑に生えている茶葉をブレンドする。

煮込み料理…湖の魚や畑の野菜などと一緒に煮込む魚料理。

（KP 情報：不浄のキノコのスープ、ブタ人間の肉まん、炎の精の火だね、深き者の煮込み）

調理方法

・魚は内蔵をとって塩水でぬめり洗い流す。

骨はできる限り取り除くことがいいが間に合わない場合はそのまま食べる。

・豚は骨と血管を取り除き、繊維を断ち切るようにする。

・キノコは採取するときに気を付ける。空気を吸わないようにしなければならない。

袋に入れて火で温めれば安全に調理もできるだろう。

キノコ部屋のキノコは素手で振れたりしてはいけない。

また破壊すると胞子がついてしまう。材料に使うのは小さいキノコで問題ない。

万一触れてしまった場合は、強力な酸や火を使って根元を焼き切ること。

本棚 2

蛇人間というものについての記載と、父なる蛇イグという存在について記載されている。
ヴードゥー教の魔術師たちから崇拜され毒蛇の毒に対することが書かれている。
どうやら聖なる蛇に近い毒の研究をしていたことが分かる。
三日月模様のある蛇はイグの聖なる蛇であるらしい。
その蛇を殺せば後々父なる蛇イグから制裁をくらうという。
このような記載を見た者は**サン値チェック 0/1d3**。

手記

- ・ 閉じ込められた。くそっ。どうやら何か首筋に打ち込まれたらしい。
頭がくらくらする。早いところ逃げださないと。
- ・ 出口は見つけた。
どうやら実験室の蛇がいるところに出口のスイッチがあるようだ。
- ・ 俺達をここに閉じ込めたやつらの研究資料を見たところ、
俺達に打ち込まれた薬か何かは治療法がないものらしい。
どうにか方法はないのか…！！
- ・ 薬に詳しいやつがいてそいつが解毒の方法をみつけてくれた。
ただあんなもんどうやって喰うんだ。
- ・ 意を決して食ってみたがとても食べられるものじゃなかった。
調理法を探すしかない。
- ・ 俺達はもう駄目だ。時間がないし、あいつらに勝てない。
もうみんな死んじまった。
なんとか調理法を見つけたからメモを残す。
もしここに連れてこられたお前らは、なんとかして生き残ってくれ。

この手記の者が死んだのだらうと理解した貴方は **SAN 値チェック 0/1d3**

【ENDING】

調理方法のメモと材料が揃えば、後は脱出するだけである。

咲夜に料理を任せたり PC たちが料理を成功すれば薬膳料理ができあがり食べることができる。しかしながら、これは神話生物の料理である。

食べた際はこのような描写を付け加える。

貴方たちは生き残るために料理を口にした。

調理したとはいえ、さすがに先ほどの様々な奇怪な生物たちが思い浮かぶ。

貴方たちののど元を過ぎ去るその料理は、おいしいものではあったが、その料理に一抹の不安を覚えるのであった。 **0/1d4 のサン値チェック**

貴方たちが食したところ、体の倦怠感がすっとなくなるのを感じるだろう。

後は蛇の飼育されているケースの裏側にあるスイッチを押すとのぼり階段が現れる。

その階段をのぼればとある山の中に出る。遠くに街の灯りが見えるだろう。

距離はあるが、歩いて帰れないほどのことはない。

貴方たちは無事にこの冒流的な実験から逃れることができたのだ。

HAPPYEND～街の灯り～ 1D10+5

- ・探索者全員生還
- ・御膳を食べて脱出

NORMALEND～辛辣な生還～ 1D10

- ・探索者が一人欠けるものの生還
- ・御膳を食べて脱出

BADEND～毒の魔の手～

- ・全滅
- ・御膳を食べずに脱出

COCEND～蛇の王～

- ・聖なる蛇を殺す
- ・イグが制裁を下す END

追加サン値報酬

- ・研究所を破壊した、燃やした +1D4
- ・聖なる蛇を連れて帰った +1D3