



はなはだ  
そうぞうしい

はなはだそうぞう  
「花肌創造しい」

For the jazzy Curtain Call !!

退屈できないあなたへ。

未来予知×ミステリ

解ければ事件、解けねば事故。  
犯人になりたくなければ推理を奏でろ、  
探索者！

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 01. はじめに                | 01 |
| 02. シナリオについて            | 01 |
| 03. シナリオ背景              | 01 |
| 04. 関与する神話生物 / 魔導書 / 呪文 | 02 |
| 05. KP 向け補足情報           | 02 |
| 06. 登場 NPC              | 04 |
| 07. シナリオチャート            | 07 |
| 08. PL 向け事前情報           | 08 |
| 09. 導入                  | 09 |
| 10. 屋敷の探索               | 12 |
| [Redacted]              | 14 |
| [Redacted]              | 15 |
| [Redacted]              | 17 |
| [Redacted]              | 19 |
| [Redacted]              | 21 |
| [Redacted]              | 22 |
| [Redacted]              | 23 |
| [Redacted]              | 24 |
| [Redacted]              | 25 |
| [Redacted]              | 29 |
| [Redacted]              | 32 |
| [Redacted]              | 33 |
| [Redacted]              | 37 |
| [Redacted]              | 40 |
| [Redacted]              | 43 |
| [Redacted]              | 46 |
| [Redacted]              | 47 |
| [Redacted]              | 48 |
| [Redacted]              | 49 |
| [Redacted]              | 50 |
| [Redacted]              | 50 |
| [Redacted]              | 51 |
| [Redacted]              | 51 |
| [Redacted]              | 53 |
| [Redacted]              | 55 |
| [Redacted]              | 56 |
| 17. 奥付・注意書き             | 60 |

## 01. はじめに

この度は当シナリオをご覧ください、ありがとうございます。

こちらはクトゥルフ神話 TRPG(6版) 対応シナリオとなります。

この作品は、シナリオギミックとして複数回の謎解き要素があります。ダイスロールによって推理に必要な情報・謎解きの回答に準ずる情報が出せるように構成していますが、状況に応じて臨機応変に情報量を調整していただいて構いません。

難易度改変はご自由にどうぞ。

また、このシナリオには神話生物に関する独自解釈、オリジナルアーティファクトの登場が含まれます。ご了承くださいませ。

非公式 CoCWeb アンソロジー企画「ゼウ住まう植物宴」参加作品

担当テーマ：金魚草

## 02. シナリオについて

シナリオ形式：館クローズド

プレイ人数：3～6人

プレイ時間：6～8時間

推奨技能：目星、聞き耳、図書館、知識系技能

探索者条件：あなたはシングラリテ植物園の関係者だ。

## 03. シナリオ背景

事の発端はシングラリテ植物園に存在する「ゼウ」という人物の行動からはじまる。

植物に関連する神話的事象への研究施設としての機能を有する「シングラリテ植物園」という施設に、正体不明の都市伝説的存在「ゼウ」という人物がいた。ある日、彼ないし彼女は「ザイクロトルの死の植物」の種子をもとに改良した「金魚奏」というアーティファクトを開発する。このアーティファクトは、ベースとなる神話生物の性質を利用して「神話生物の接近を予防・撃退する」ことを目的としたものだったが、想定以上に効果を発揮してしまい、植物園に混乱を巻き起こした。

アーティファクトの効果を受けた人物は二種類。「アザトース」の遺伝子を持つ男性「阿笠勿勿」と、「シャッグイからの昆虫」に寄生されていた「探索者」である。

もともと、阿笠勿勿は生まれつき「アザトース」の遺伝子が理由でさまざまな神話的事象に巻き込まれており、体質改善を目標にシングラリテ植物園に通っていた。だが、努力むなしく彼は「シャッグイからの昆虫」にアザトース招来の儀式の生贄として目をつけられてしまう。そして「シャッグイからの昆虫」は阿笠勿勿を誘拐して儀式を執り行なうための傀儡をつくらうと、探索者に寄生したのだ。

### シナリオ内の記号

□：技能ロール

■：探索項目

<>：行動宣言による選択肢

『』：情報、アイテム

### 略字一覧

KP：キーパー

PL：プレイヤー

PC：探索者

RP：ロールプレイ

AF：アーティファクト

MM：マレウス・モンスターロム

このシナリオ内では、コラムにキーパー向けの補足情報を掲載しています。コラム内の文章は基本的にプレイヤーへの開示は行わず、キーパリングのヒントとして参照してください。

しかし、それらの企みは無慈悲にもゼウの開発したアーティファクト「金魚奏」によって阻まれてしまう。それどころか、阿笠勿勿の有する「アザトース」の遺伝子すら巻き込んで、阿笠勿勿と探索者の意識を複雑な催眠と幻覚作用による異空間へと閉じ込めてしまった。

本シナリオの主な舞台は、上記の経緯によって形成された幻覚としての屋敷(実際にはシングラリテ植物園の施設内部)である。屋敷の大部分は探索者に寄生している「シャッグイからの昆虫」の高度な思考力によってまかなわれており、彼らが「金魚奏」を出し抜いて目的を達成するためのシミュレーションが行なわれている。ただし、同時に探索者自身は「金魚奏」によって「シャッグイからの昆虫」の支配が弱まった状態となっているため、屋敷のなかで自由に探索し、「シャッグイからの昆虫」の企みを回避するヒントを探ることが可能となっている。

はたして、探索者は騒動の事件の謎を解き未来予知を覆すのか、それとも未来予知に屈して事故の裏側の犯人となってしまうのか。どちらに舞台が転がるのかは、探索者の奏でる推理次第だ。

## 04. 関与する神話生物 / 魔導書 / 呪文

- ・ シャッグイからの昆虫 / シャン (基本ルールブック p.179)
- ・ ザイクロトルの死の植物 (MMp.49)
- ・ ミサ・ジ・レクイエム・ペル・シュジャイ (基本ルールブック p.107)
- ・ アザトースの招来 / 退散 (基本ルールブック p.262)

## 05. KP 向け補足情報

### 「金魚奏(きんぎょそう)」について

本シナリオオリジナル AF。金魚草のような見た目をした植物およびその加工品を指す。

その素材は「ザイクロトルの死の植物」であり、種子をもとに金魚草と見た目やかおりが近づくよう品種改良をされた。これは、金魚草の種子の形状が頭蓋骨に似ていることと、つよいかおりを放つことに着目したことが見立てに由来している。

ももとは神話生物の接近を予防する目的で「ゼウ(詳細は「06. 登場 NPC」参照)」が独自開発をしたのだが、効力が強すぎて試用した際シングラリテ植物園施設全域に影響を及ぼしてしまった。特に今回は試用する際に「阿笠勿勿(詳細は「06. 登場 NPC」参照)」が居合わせていたため、阿笠勿勿および彼の有するアザトースの遺伝子を狙う「シャッグイからの昆虫」に寄生されていた探索者に催眠・幻覚作用をもたらすこととなる。

## 特殊選択制 HO「未来からの招待状」について

本シナリオに参加する探索者は、全員「シャンの犠牲者になる未来」を抱える者であり、本シナリオオリジナル AF『金魚奏』の効果に巻き込まれて見知らぬ屋敷に閉じ込められる幻覚に囚われる。そのなかで「未来からの招待状」は、探索者に寄生しているシャンの持つ能力を示す。つまり、PLが選択したHOに応じたシャンが、それぞれの探索者に寄生していることになるのである。

HO内容は[推理を知らない探偵 / おしゃべりな異邦人 / ごまかしたい使用人 / 優雅に微笑む片割れ / 仮定するべき片割れ / 予知に似た舞台装置]の6種類。それぞれに対応NPCが存在しており、対応NPCは「探索者の未来の姿(シャンが完全に探索者を操っているという想定の設定)」として屋敷内に存在する幻覚的存在である。セッション中対応NPCが死亡または昏睡した場合、シャンの能力が寄生元の探索者へ還元されるかたちで選択したHOに応じた特殊効果を発揮する。

特殊効果の詳細については[13. 未来からの招待状]または別資料[ KP 処理早見表 ]参照。

## 「推理の断章」について

殺人イベントが終了すると入手できるアイテム。イベントの結果に応じて二種類のうちどちらかひとつのみを配布すること。

「推理の断章：事件」 イベントの謎解き探索が成功した場合に入手できる。

「推理の断章：事故」 イベントの謎解き探索が失敗した場合に入手できる。

その実態は「ミサ・ジ・レクイエム・ベル・シュジャイ」に収録されている楽譜の断片であり、全て揃えると《アザトースの招来》に向けての演奏準備が整ってしまう。このうち、「推理の断章：事件」には「シャッガイからの昆虫」の思惑を覆すためのヒントが隠れているため、なるべく全ての「推理の断章：事件」を集めるのがベストエンド到達の鍵となる。

## 「シングラリテ植物園」について

具体的な所在地や歴史を有さない特殊な施設。

CoCWeb アンソロジー企画「ゼウ住まう植物宴」参加作品の一部で共通して登場する植物園であり、当シナリオでは「植物に関連する神話的事象への研究施設」として取り扱っている。

また、当シナリオでは探索者条件として「シングラリテ植物園の関係者」が設定されている。この「関係者」の定義は多岐にわたる。臨時で雇用された事務員や外部組織との連携により一時的に籍をおいている研究職員、園内の植物を取り扱う販売員といった設定を付与し継続探索者で参加してもよいし、当シナリオオリジナル職業「シングラリテ植物園職員」を採用し新規探索者で参加してもよい。

### Original JOB：シングラリテ植物園職員

職業技能ポイント：[EDU×20]

職業技能：《聞き耳》《信用》《図書館》《目星》《ほかの言語（英語など）》

+ 知識系技能（クトゥルフ神話を除く）から専門的研究分野として2つ

+ 《クトゥルフ神話》（取得上限あり：20%まで）

※ 《クトゥルフ神話》を取得しない場合、知識系技能を3つ取得可能

## 06. 登場 NPC

特殊選択制 HO「未来からの招待状」と対応する NPC は「HO 選択探索者の未来の姿」として描かれる屋敷内の幻覚的存在である。対応 HO 取得者がいない場合は「探索者の他に現れたかもしれない犠牲者」の幻影としてシナリオ内に登場する。ただし、「予知に似た舞台装置」のみやや特殊な立ち位置になる。

### 予知に似た舞台装置「??? / -」

STR:- CON:- POW:- DEX:- APP:- SIZ:- INT:- EDU:-

シャンの性質とアザトースの性質が融合した状態の特殊な神話的存在。

探索者が幻視し探索を行なう屋敷の中核として機能しており、エンド分岐まで表立った行動をすることはない。言わば今回探索者に寄生しているシャンの総意、といったところだ。

シャンとしての能力は「呪文《アザトースの招来 / 退散》の実行」。ミサ・ジ・レクイエム・ベル・シュジャイを探索者たちに集めさせ、アザトース招来の儀式を執り行なう筋書きを辿らせることが目的だ。

### 推理を知らない探偵「安楽井須伯史 / あんらくいすはくし」

STR:8 CON:12 POW:6 DEX:10 APP:11 SIZ:15 INT:20 EDU:21

HP:14 MP:6 db:0

性別：男性 職業：私立探偵

技能：【すべての知識系技能 / 99%】

持ち物：パイプ煙草、英字新聞、虫眼鏡、手帳、万年筆、ピッキングツール

初期配置地点：サロン

殺人イベント「不可視な不可侵」

自信家の探偵として成立した幻覚。非常に傲慢で自己中心的な思考回路に陥っており、自分の言動に対し賞賛以外を受け付けられない状態になっている。

屋敷内で殺人イベントが発生すると嬉々として事件解決に乗り出すが、何かと理由をつけて現場に赴こうとはせず、伝聞のみで推理を披露しようとする。さらには承認欲求を拗らせ、自ら殺人イベントを発生させて自作自演の名探偵になろうと試みる。

シャンとしての能力は「第六感」。シャンの頭脳を借りて思考することで、通常の間では発想できないような突飛な推理をしたり策を練ったりすることができる。

名前の元ネタであるミステリ用語は「安楽椅子探偵 / 犯罪現場へ出かけずに、他者から聞いた犯罪情報をもとに事件を推理し解決する探偵を示す言葉」

## おしゃべりな異邦人「妙味 / ミャオメイ」

STR:14 CON:15 POW:10 DEX:18 APP:12 SIZ:12 INT:11 EDU:12

HP:14 MP:10 db:+1d4

性別：女性 職業：バックパッカー

技能：【ナイフ /99%】【回避 /70%】【変装 /99%】

持ち物：ファイティングナイフ (ダメージ /1d4+2+db)、変装道具

初期配置地点：玄関ホール

殺人イベント「999通りの味変」

世界各国を渡り歩くバックパッカーとして成立した幻覚。過去に出会った人物を模倣する多重人格者と化しており、出会う度に異なる人格の立ち振る舞いをする。

他者に対して常に「自分より個性的か否か」の値踏みをしており、自分より個性的だと判断した相手を嫉妬心から抹消しようと殺人イベントを発生させる。

シャンとしての能力は「監視網」。屋敷のなかで目立つ行動(決定的成功)をとる者がいる場合、本人がどこにいても見逃さない。

名前の元ネタであるミステリ用語は「奇妙な味 / 論理的な謎解きよりも異様なキャラクター像やストーリー展開を重視するミステリ作品を示す言葉」

## 優雅に微笑む片割れ & 仮定するべき片割れ

### 「フーダニット・ドウ & ハウダニット・ドウ」

STR:4 CON:10 POW:11 DEX:9 APP:18 SIZ:12 INT:15 EDU:18

HP:12 MP:11 db:-1d4

性別：女性 職業：ディレタント

技能：【聞き耳 /99%】【信用 /80%】【心理学 /80%】

持ち物：ハンカチ、化粧道具

初期配置地点：客室、書斎

殺人イベント「一体だれがどのように？」

一卵性双生児の二人組として成立した幻覚。同一のステータスで存在している。探索者からは見分けがつかず、常に互いの言動内容を共有しているため、区別をつけることができない。

互いを狂信しており、至上の片割れ以外は目に入らないし聞く耳ももたない状態になっている。更には互いを「ドウ」と呼び、本人たちもどちらが誰なのかわからなくなっている。

他者に対して「二人を引きはがす脅威」と過剰反応し、誰かに片割れが奪われるくらいなら……という独占欲の暴走で殺人イベントを発生させてしまう。心中するだけならまだしも、シャンの性質も相まって憎悪を抱いた他者を貶めてかく乱させようとするため厄介だ。

シャンとしての能力は「記憶共有」。双子それぞれの言動や位置情報のすべてを互いに共有し、さらに思考回路までトレースする。

名前の元ネタであるミステリ用語は「フーダニット / 犯人当てに重点を置いたミステリ作品に用いる言葉」「ハウダニット / 犯行トリックの解明に重点を置いたミステリ作品に用いる言葉」

## ごまかしたい使用人「赤井ヘリング / あかいヘリング」

STR:13 CON:10 POW:18 DEX:16 APP:11 SIZ:15 INT:17 EDU:11

HP:13 MP:18 db:+1d4

性別：男性 職業：使用人

技能：【応急手当 /80%】【精神分析 /80%】【忍び歩き /99%】

持ち物：蜂型ドローン (本シナリオオリジナル AF)

初期配置地点：ダイニング

殺人イベント「ニシンのパイはデザートの前に」

寡黙で礼儀正しい立ち振る舞いをする使用人として成立した幻覚。基本的に自ら発言することはなく、屋敷内の家事や料理を切り盛りしている。非常に残忍な加虐趣味を秘めており、平穩に一日が過ぎ去ることを許せない。屋敷内を使用人という立場で自由に徘徊しては、殺人イベントの気配がないか飢えた思考で探っている。

シャンとしての能力は「蜂型ドローンの使役」。本シナリオオリジナル AF である「蜂型の超小型ドローン」を、MP2 点を消費し操縦することができる。

名前の元ネタであるミステリ用語は「赤ニシン / 偽の手がかりなどのミスディレクション (仕掛けをごまかすために別の場所へ観客の視線を誘導すること) を示す言葉」

## 案内人「ゼウ」

シングラリテ植物園に存在する中性的な人物。

その正体は不明であるが、少なくとも人智を超えた神話的存在であることは確か。植物園でもたびたび問題児めいた行動をとっているが、彼ないし彼女を止められる者は誰もいない。

探索者によっては「ゼウ」の人物像について把握していてもよいだろう。

今回は「金魚奏」を用いて NPC「阿笠勿勿」に宿る神話的性質を除去しようといささか強引な手段をとる。その動機も計り知れず、そもそも今回のシナリオ背景をどこまで見通して行動を起こせたのかもシナリオ内で明らかになることはない。

## 此其彼堂店主「阿笠勿勿 / あかさたな」

STR:9 CON:4 POW:8 DEX:17 APP:10 SIZ:12 INT:21 EDU:14

(さまざまな AF や呪文によりステータスの消耗や増強が行なわれている)

性別：男性 職業：古道具屋「此其彼堂」店主

さまざまな魔術道具や神話的事情を抱える物品を取り扱う古道具屋「此其彼堂 (こそあどう)」の店主。その正体はアザトースを先祖に含む者であり、幼少期からシングラリテ植物園の研究施設で神話的性質を抑制するべく世話になっていた。ゼウとは幼い頃から交流があり、さまざまな厄介事に巻き込まれてきた模様。

本名は「阿笠 勿 (あがさ ながれ)」。此其彼堂初代店主と似たような命名方式で本名を隠し、少しでも神話的事象の餌食にならないよう努力しているが、効果のほどは不明。

(サブリ「クトゥルフ 2015」に掲載されている特徴表『暗黒の祖先』『寄せ餌』が適用されているような状態である)

## 07. シテリオチャート

### [ 導入 ]

探索者合流

### [ 基本探索チャート ]

1. 【昼間】自由探索 (2回)
2. 「殺人イベント」発生 (詳細は [11. 殺人イベント] 参照)
3. 【夜間】自由探索 (2回)
4. 強制就寝

※上記の手順を最大4日間ぶん繰り返す。

### [ エンド分岐 ]

- エンド「アクシデント」
  - ・ノーマルエンド / 未来予知を放棄して問題を先送りにする
  - ・探索者生還 / 後遺症あり
- エンド「リハーサル」
  - ・パッドエンド / 未来予知をシャンの思惑通りに行なう
  - ・探索者ロスト
- エンド「カーテンコール」
  - ・ベストエンド / 未来予知を覆してシャンの思惑を阻む
  - ・探索者生還

別ファイルに「KP 処理早見表」を用意しているため、セッション進行中はこちらを参照すると処理がスムーズになるかもしれない。



## 08. PL 向け事前情報

### Tips\_A 「探索者選定」

本シナリオは「館クローズド」「ミステリ」をテーマとしているが、プレイヤーによる推理は必須ではなく、かつ神話的な超常現象も推理の材料として活用する場合がある。そのため、探索者の経歴に指定はない。積極的に探索を行なえる人物像を推奨する。

また、当シナリオでは探索者条件として「シングラリテ植物園の関係者」が設定されている。この「関係者」の定義は多岐にわたる。臨時で雇用された事務員や外部組織との連携により一時的に籍をおいている研究職員、園内の植物を取り扱う販売員といった設定を付与し継続探索者で参加してもよいし、当シナリオオリジナル職業「シングラリテ植物園職員」を採用し新規探索者で参加してもよい。

#### Original JOB : シングラリテ植物園職員

職業技能ポイント : [EDU×20]

職業技能 : 《聞き耳》《信用》《図書館》《目星》《ほかの言語 (英語など)》

+ 知識系技能 (クトゥルフ神話を除く) から専門的研究分野として2つ

+ 《クトゥルフ神話》(取得上限あり : 20%まで)

※ 《クトゥルフ神話》を取得しない場合、知識系技能を3つ取得可能

### Tips\_B 「未来からの招待状」

プレイヤーは事前に6種類ある選択制HOを、参加者で分担して取得することができる。選択制HOは複数取得してもよいし、誰も取得しないHOが存在してもよい。ただし、全員最低ひとつは取得すること。また、同一HOを複数の探索者が取得することはできない。

選択制HOの詳細はセッション中に詳細が判明するため、事前の追加情報はない。選択するHOの組み合わせによっては、探索難易度の変化する可能性がある。

#### HO 内容一覧

- ・推理を知らない探偵
- ・おしゃべりな異邦人
- ・ごまかしたい使用人
- ・優雅に微笑む片割れ
- ・仮定するべき片割れ
- ・予知に似た舞台装置

## Tips\_C 「シングラリテ植物園」

今回の探索者と何らかの関連性を有する施設。当シナリオでは一般的な植物園としての機能の他に「植物に関連する神話的事象への研究施設」としての機能を有して登場する。この「神話的事象」について探索者は知っていても知らなくても差し支えなく、知らない場合は当該物と関連性の薄い部署との関係者になるだろう。  
(上記の設定は当シナリオ限定のものであり、他シナリオとは異なる可能性がある)

以下、シナリオ本編

## 09. 導入

ぱちん、と思考の裏側であぶくがはせて、次にあなたたちは目を開く。あなたたちは見知らぬ屋敷のダイニングに揃って席につき、目の前の皿には料理ではなく一通の洒落た封筒が置かれていた。

一体ここは、どこだ？【SANC 0/1】

《探索可能：封筒，ダイニング全体，探索者》

### 探索 - 封筒

黒く高級感のある紙で折られた封筒には、金のインクで何やら植物が描かれている。それ以外には何も書かれていないが、なかにカードが入っている感触がした。

【博物学】または【知識 1/2】

#### 成功

描かれている植物が「金魚草」であることがわかる。花期は4月から6月頃、花言葉は「おしゃべり」「優雅さ」「ごまかし」「推理」「仮定」「予知」など多岐にわたる植物で、甘い柑橘系のかおりが特徴的だ。

#### 失敗

描かれている植物が「金魚草」であることがわかる。……一瞬、金のインクが蠢いて目が合ったような気がした。

### 封筒を開けて中身を確認する

封筒を開けると、なかには1枚のカードが入っていた。

## 『謎めいたカード』

探偵あるいは容疑者の諸君へ。  
招いて早々に申し訳ないが、私は既にバラバラに引き裂かれてしまった！  
これでは十分なもてなしをすることもできない。  
手間をかけてしまうが、どうか私を助けてくれないだろうか。  
私を引き裂いた者は既に屋敷へ到着した者のなかに存在する。  
しかし、気をつけたまえ。  
これから起こる出来事の謎を解ければ事件、解けねば事故。  
誰が犯人になるのかは諸君次第。  
そして、私から提供できる未来は「4日間」だ。健闘を祈るよ。

## カードの裏面を見る

カードの裏面には、「(事前に選択した公開 HO の種類)」と書かれている。

## 探索 - ダイニング全体

調度品はどれも高価なものばかりで、長いテーブルには一度に十数人が食事をとれる程度の椅子が並べられていた。現在はあなたを含めて(探索者の人数)人が座り、部屋の隅には使用人らしい恰好をした男性が一人、背筋を正して控えている。

### 使用人(赤井ヘリング)との会話

#### あなたは誰？

「皆様のお世話を仰せつかっております、赤井と申します。ご用命の際は何なりとお申し付けくださいませ」

#### ここはどこ？

「どうぞ自由におくつろぎください。客室の数には余裕がございますので、どれでも好きな部屋を使っていただいて構いません」

「皆様の他にも、現在4名様のお客様がいらっしゃいます」

#### この謎めいたカードは？

「この屋敷の主人からの招待状でございます。現在は席を外しております」  
「主人について、ですか。そうですね、特にお伝えするようなことは……ございませんね。皆様のご想像にお任せ致します」

#### カードの内容について

「主人から特に何も聞いていませんので、私には判断致しかねます」

#### 探索者以外の人物について

「皆様と同じく、主人に招待された方々です。現在は各々ご自由にお過ごしになっています」

#### 屋敷から出してほしい / 帰りたい等

「はて、申し訳ありませんがそちらのご要望は承りかねます。皆様をお招きしお世話するようにはしか仰せつかっておりませんので」

#### 赤井に【心理学】または【精神分析】

→冷静な立ち振る舞いの奥で、探索者のことを値踏みするような視線を感じる。

「予知に似た舞台装置」が用意したものだ。いくらジャンの思考能力が高いといっても、高度で複雑な思考を連続するには限度がある上に、現在は探索者の意識がジャンの支配下から半ば剥がれている状態だ。そのため、制限時間を設けてなるべく効率的に事を運ぼうとしている。

ひとりで複数選択している場合は数行にわたって記載されている。

寡黙で礼儀正しい立ち振る舞いをし、探索者を招待客としてもてなし屋敷の案内をする。

## 探索 - 探索者

いくら首を傾げても、ここに来るまでの経緯に思い当たるものはない。それどころか、ここで目を覚ます直前の記憶は曖昧で、得体の知れない頭痛までする。

### 持ち物や服装を確認する

あなたは現在、普段外出する際に身にまとう服を着ている。また、持ち物に関しては普段持ち歩いているものであれば見つかるが、時計や電子機器類はなぜかすべて停止してしまっており使い物にならない。

### この場にいる者を確認する

#### 【目星】または【アイデア】

##### 成功

使用人以外のこの場に集まっている人物に見覚えがある。自分を含め、皆「シングラリテ植物園」という施設の関係者のはずだ。この状況を把握するためにも今のうちに声をかけて協力関係を築けるかがあってみるのもよいだろう。

##### 失敗

この場に集まっている人物に、見覚えのある気がする。はたしてどういった理由でここにいるのだろうか。

事前に探索者同士の交友があるという設定の場合、この処理は省略して構わない。

## 一通りの現状確認が済む

KP は以下の項目に従ってセッションを進行すること。

- ・基本サイクル - 10. 屋敷の探索
- ・夜間イベント - 11. 殺人イベント
- ・選択制 H0 処理 - 12. 未来からの招待状

#### ■シーン移行条件

下記条件のいずれかを満たした場合、[13. 未来の居留守]へ移行する

- ・4日間すべての探索ターンを消費する
- ・4種類の『推理の断章』を獲得し、すべての探索箇所での情報収集を終える

## 10. 屋敷の探索

### KP 向け情報

- ・ 屋敷の探索は【昼間】2回、【夜間】2回の区切りで進行し、2回目の【夜間】探索終了時に経過日数が更新される。
- ・ 探索箇所を訪れるタイミングによっては複数の探索内容が存在し、各選択肢に対して1回探索ターンを消費する。主に選択肢が発生するのは《NPCとの会話 / 探索箇所での探索》だ。
- ・ 探索ターンとは別に、1日のはじまりと昼夜の切り替わるタイミングで《食事》をとり、探索者間の情報整理や食事に参加する NPC と会話することができる。
- ・ 1日ごとの全ての探索とイベントが終了したのちに NPC 含めて全員強制的に意識が反転し、就寝となる。それぞれ客室で目覚め、探索を再開する。

#### 基本探索チャート

1. 《食事》
2. 【昼間】自由探索(2回)
3. 《食事》
4. 「殺人イベント」発生(詳細は[11. 殺人イベント]参照)
5. 【夜間】自由探索(2回)
6. 強制就寝

※上記の手順を最大4日間ぶん繰り返す。

- ・ 屋敷の NPC については初期配置地点を設定してあるが、KP の裁量に応じて自由に動かしてよい。
- ・ NPC が死亡 / 昏睡した場合 → 対応探索者に「未来からの招待状」特殊処理発生
- ・ 探索者が死亡した場合 → 「未来からの招待状」特殊処理発生
- ・ 基本的に「全ての探索時間を全員行動する」という選択でも問題なく情報を取得できる難易度となっている。そのため、PL 参加人数が多い、個別行動を選択する、といった場合は探索時間に大幅な余裕が生まれる可能性が高いため、難易度を調整できるよう任意採用の追加ルールを設けている。PL には [ PL 向け基本情報 ] と併せて追加ルールについても開示し、難易度を選んでもらうとよいだろう。

この項目は PL へ開示せず、KP 処理として参照すること。

## PL 向け基本情報

- ・屋敷の探索は【昼間】2回、【夜間】2回の区切りで進行し、2回目の【夜間】探索終了時に経過日数が更新される。
- ・探索箇所を訪れるタイミングによっては複数の探索内容が存在し、各選択肢に対して1回探索ターンを消費する。
- ・探索ターンとは別に、1日のはじまりと昼夜の切り替わるタイミングで《食事》をとり、探索者間の情報共有や食事に参加する NPC と会話をすることができる。

### 基本探索チャート

1. 《食事》
2. 【昼間】自由探索 (2 回)
3. 《食事》
4. 【夜間】自由探索 (2 回)

《探索可能：玄関ホール、サロン、客室、書斎、ダイニング、リネン室、主人の部屋》

## 追加ルール (任意選択)

- ・屋敷の探索情報については、順調に探索できれば「全ての探索時間を全員行動する」という選択でも問題なく情報を取得できる難易度となっている。そのため、さらに難易度を上昇させて刺激的な探索を行ないたい場合は下記の追加ルール「探索：ハードモード」を採用してもよい。
- ・追加ルールを採用するか否かは、屋敷の探索を開始する前に決定すること。また、PL 全体で相談し、探索者全員一括で採用するか否かを選択すること。探索者個別での選択はできない。
- ・追加ルールを採用してシナリオクリアした場合、生還報酬にボーナスが発生する。

### 探索：ハードモード

- ・探索者は【昼間】【夜間】各探索ターン開始時に「頭痛判定」を行なう。  
《頭痛判定》成功率： $100 - (\text{選択 HO 数}) \times 20\%$   
(例：HO を 2 つ選択している場合、成功率は 60%)
- ・「頭痛判定」に失敗した場合、探索者は脳を強く圧迫されるような強い頭痛に苛まれて探索に支障をきたす。次の探索ターン 1 回分、全技能判定の成功値が 1/2 に減少する。

この項目は PL へ開示すること。

1 日目の探索は【昼間】自由探索 1 回目から開始する。

探索ターンが余った場合は「休息による正気度回復」「読書による知識系技能値の補正獲得」等自由にボーナス処理を発生させてよい。

この項目は PL へ開示すること。

シャンからの干渉が強く、脳の活動を阻害されている状態での探索となる。追加ルールを採用した場合、高負荷状態の脳を活性化させて探索を行なったということで生還報酬にボーナス「INT+1」または「任意の知識系技能 3 種類 +1d10%」がつく。

追加ルールの適用は【昼間】【夜間】での基本探索にのみ適用される。《食事》[殺人イベント] は対象外であるため注意すること。

## 10-01. 探索 - 玄関ホール (NPC: 妙味)

豪華なシャンデリアに飾られた玄関ホールは、厚い絨毯に足音を吸い取られて上品な静けさを演出している。

### 昼間

きょろきょろと周囲を見て回っているらしい女性がひとりいることに気づく。

《探索選択：女性との会話 / 周囲の探索》

#### 女性 (妙味) との会話

##### 挨拶をする

「ニーハオ！ あなたも招待客ね、どこから来たの？」

##### あなたは誰？

「あたし妙味 (ミャオメイ) っていうよ。ちゃんと覚えてくれると嬉しいアル」

##### ここで何をしているの？

「ん～、調べもの、といったところかな。ボクの他にも誰かいないかろうろしていたんだ～」

「せっかく来たのなら多くの人に会いたい、と思ひまして」

##### なんだか喋り方変だね？

「妙味は団体様御一行様アルよ。何もおかしいことなどございません！」

「でもでも、だから妙味はいちばん個性的よね。ね、そうだよ、そう思うでしょ？」

##### 妙味に【心理学】または【精神分析】

→彼女の言動は、疾患や生来のセンスというよりは、彼女の知る他人を忠実に分析しトレースしているような印象を受ける。意図的に「風変わりなキャラクター」を演出し、自身が脚光を浴びることに固執しているようだ。

### 周囲を探索する

#### 【目星】

##### 成功

見晴らしのよい吹き抜けの玄関ホールは、この屋敷の中継地点のような構造だと思う。また、ホールの階段裏のスペースにちいさな扉があることに気づく。「電気室」とプレートがついており、どうやら屋敷内の電気設備があるらしい。扉は施錠されており、中には入れなさそうだ。

##### 失敗

見晴らしのよい吹き抜けの玄関ホールは、この屋敷の中継地点のような構造だと思う。

・積極的に探索者と会話をし、くるくると人格を入れ替えて接することで自身に「個性的」な印象を残そうとする。そのため会話例の口調は好きに変更して構わない。

・探索者との交流次第では今後の探索に同行してもよいが、誰かが《決定的成功》の判定を出した場合、殺人イベントに向けて姿をくらましてしまう。

現段階で【鍵開け】等により電気室へ入っても、特に情報はない。殺人イベント「不可視の不可侵」のトリックに用いられる場所だ。

## 17. 奥付・注意書き

本シナリオの無断転載および複製、二次配布、インターネット上へのアップロードを禁止します。

シナリオを元にした派生物(リプレイ、小説、イラスト等)はシナリオのネタバレに配慮し、皆様の楽しいTRPGプレイングにご協力をお願い致します。

本シナリオを使用したことで発生した問題について、作者は一切の責任を負いません。ご了承ください。

本シナリオの内容はフィクションであり、実在する人物、団体、事件等は一切関係ありません。

[制作]

七篠 K

[Special Thanks]

非公式 CoCWeb アンソロジー企画『ゼウ住まう植物宴』参加作品より

「リーナーネーションの蕾」

小早川 | <https://k-books.booth.pm/>

「煌煌」

つきのわむく | <https://tukimeguri.booth.pm/>

「砂上のβとXへの回帰」

ジャック | <https://jahimitan.booth.pm/>

「詠炎」

茶々丸 | <https://matumaru1232.booth.pm/>

「残花の呪詛」

ヘディック | <https://hedhiku.booth.pm/>

「キャラクター『ゼウ』」

畠野おにく | <https://potofu.me/omameniku>

(敬称略)

本作は、「株式会社アークライト」及び「株式会社 KADOKAWA」が権利を有する『クトゥルフ神話 TRPG』の二次創作物です。

Call of Cthulhu is copyright (C)1981, 2015, 2019 by Chaosium Inc. ;all rights reserved.

Arranged by Arclight Inc.

Call of Cthulhu is a registered trademark of Chaosium Inc.

PUBLISHED BY KADOKAWA CORPORATION

SPLL:E109020