

シナリオ「賢者のスープ」

GM 向けシナリオブック



プロローグ

(このシナリオはテスト用に開発したもので導入は自由に行って大丈夫です)
気が付くと皆さんは知らない部屋の中にいます。
困惑するあなたの元にどこからか声が聞こえてくるでしょう。

ここからでたけりゃスープをおくれ
赤く暖かいスープをおくれ
冷めたスープはおことわり

メインミッション

●「異空間からの脱出」

シナリオコンセプト (GM 向け)

このシナリオは一番最初に開発されたシナリオで簡易的なものになっています。

戦闘システムも定まっていなかった頃のもので戦闘なくクリアすることも可能です。

ぶっちゃけ世界観的な背景もふわふわしてるので導入としては「B. U. G. 事件」に対してのシミュレーションテストとしてやっていただくのがわかりやすいかもしれません。

或いはクロズド (密室からの脱出) シナリオなので謎の人物、メアリスに誘われて迷いこんだとか好きに話の流れを用意していただければと思います。

攻略情報

攻略において重要な点は「バジリスクの攻略」と「ススの妖精との和解」です。

●「バジリスクの攻略」

クロズドシナリオなので出口を探して彷徨う内におそらく「バジリスク」と遭遇することになります。

「バジリスク」は睨みつけた相手を石化させて自由を奪う等の能力を持っており無策に挑めば強力なモンスターとしてデザインされていますがギリシャ神話の「メデューサ」の伝承のように「鏡」を使って視線を反射出来れば逆に動きを封じて簡単に攻略出来ます。

いかにして事前にバジリスクの存在に気づき対策を練るかが鍵になってきます。

●「ススの妖精との和解」

ススの妖精は基本的に PL に敵対することなくか弱い存在なので脅威にはなりませんがこの空間から脱出するために重要な「スープ」の獲得に必要な存在です。

なんならこの空間は気弱なススの妖精達のメモリーを媒介に生まれた空間であり「他人と目を合わせただけで動けなくなってしまう」という彼らの他者に対する恐怖心によって生まれたのが「バジリスク」です。

彼等と和解し暖かいスープを手に入れることで世界の扉を開いていきましょう。

元ネタ

このシナリオの元ネタは「石のスープ」というポルトガルに伝わる民話です。

石ということで永遠の命をもたらすと言われる「賢者の石」、見た者を石化させる「バジリスク」等の伝承を掛け合わせ構成されています。

またこのシナリオは「泥紳士」様が作成したクトゥルフ神話 TRPG のシナリオ「毒入りスープ」に影響を受けて作成したものです。

パクリにならないよう別のスープにする等独自のアレンジをさせていただきましたが折角なので紹介させていただきます。

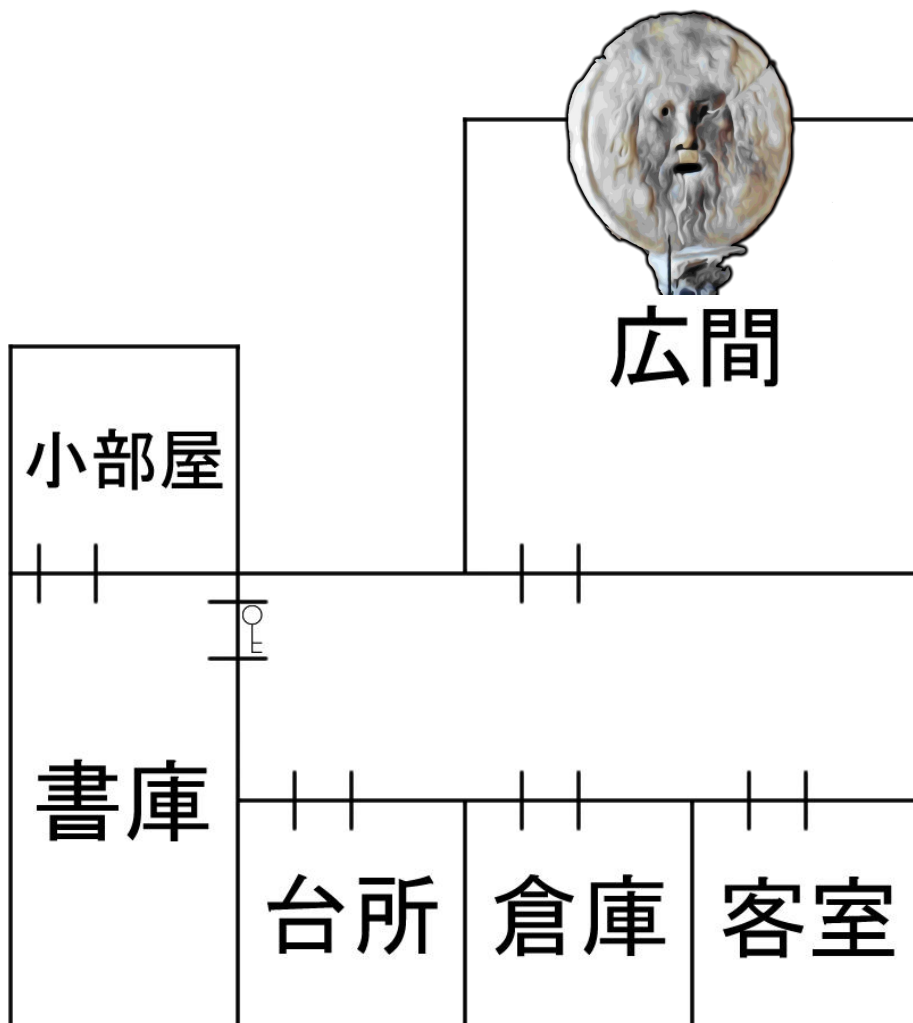
↓以下 CoC シナリオ置き場リンク

<https://scesaawiki.jp/trdgyarouzu/d/%a5%b7%a5%ca%a5%ca%a5%aa%3%d6%a4%ad%be%cc%a2%e31%a2%e4>

メインミッション

●「異空間からの脱出」

この空間の出口は石像が塞ぐ一カ所のみ、他の壁は破壊不可。
いかにしてスープを獲得し、石像を突破するかが鍵となる。



サブミッション

○「ススの妖精との和解」

ススの妖精には友好度が存在する。
どれ程関係性を築いたかでゲームの進行は大きく変わるだろう。

○「バジリスクの討伐・捕獲・無力化」

クローズドシナリオなので探索を進めればバジリスクと出会うだろう。
強力なモンスターだが対策を練れば対抗出来るはずだ！

◆広間

声の主を探すと部屋の奥には「真実の口」にいた石像が一つ。



石像に対して会話を仕掛けることは出来るが「早くスープを持ってこい！」としか言わない。

攻撃を仕掛けることも出来るが HP は 999 位あるタイプの NPC なので余程の事が無い限り破壊は出来ないだろう。

さらに見回すと部屋の真ん中にテーブルが一つ。
テーブルの上には地図と石とメモが置かれている。
メモの内容は以下の通りである。

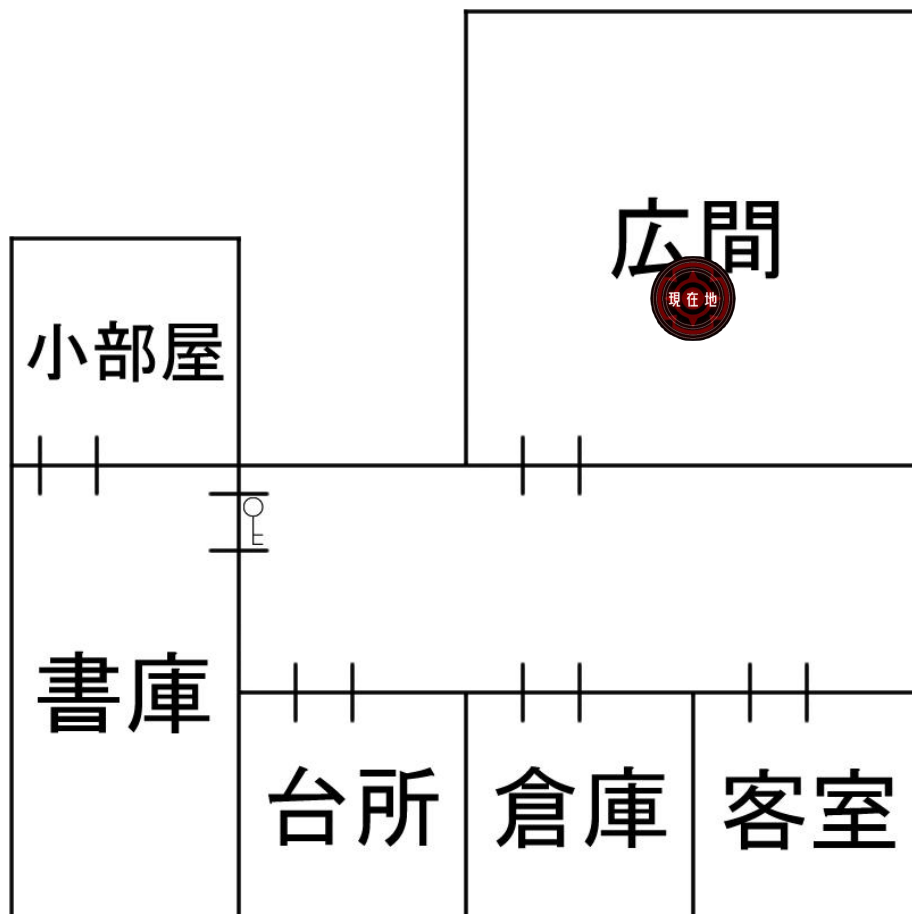
「石を使えばスープを得られる。魔法の言葉に愚者は気付かず」



地図を獲得したことで地図データが共有される。

これは探索中に常に表示され今後の探索の指針になるだろう。

加えて一緒においてあった石は河原に落ちているような普通の石であると気付くだろう。



獲得した探索点に応じて以下の情報を得る。

RP 次第では自由に開示してもよい。探索点が余った際、ボーナスを与えてもよい。

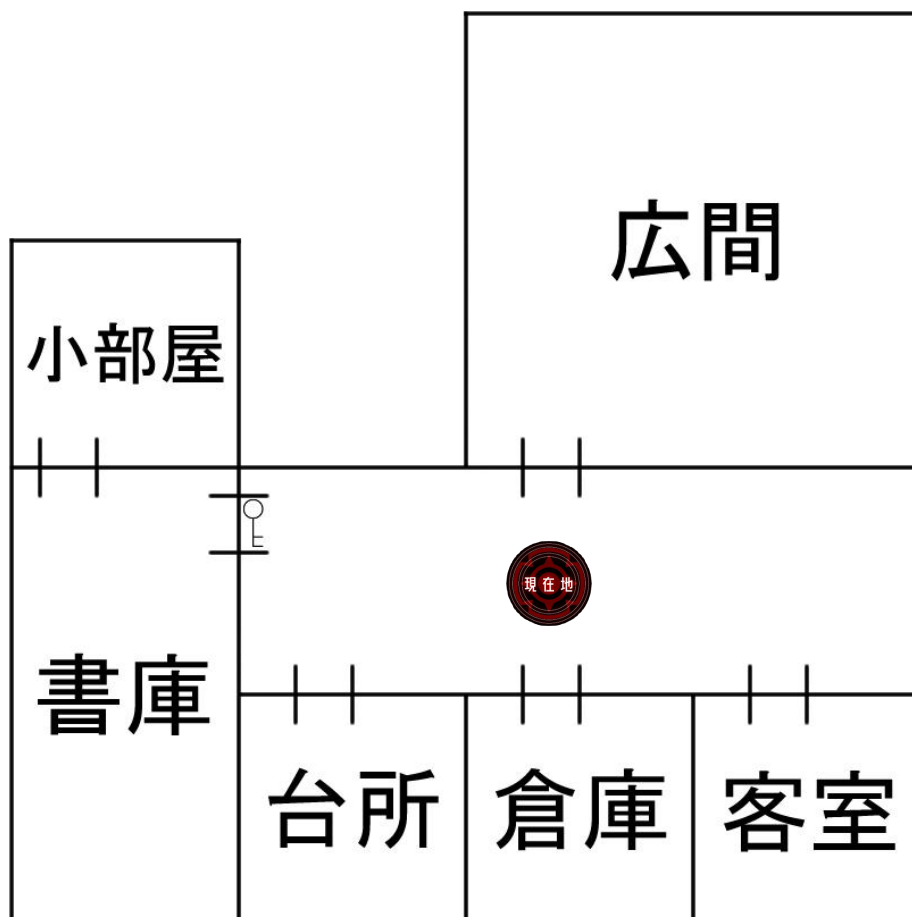
①メモの裏に「知恵を守る蛇の血は冷たい、知恵を持ちて愚者を騙せ」と書いてあることに気付く。

②石像の口の奥から風が吹いていることに気付く。彼を納得させることが出来たら脱出することが出来ると確信を持っていいだろう。

③石自体に特殊な効果はないが何かの意志感じて持って歩いた方がいいような気がするだろう。

また部屋に来た時点で薬品系のアイテムデータがフリーズし石化していることに気付く。
おそらくここでは利用出来ないだろう。

◆廊下



真っ白な廊下、窓も家具もなく一切の生活感がない
また地図通りに扉があることがわかるだろう。

獲得した探索点に応じて以下の情報を得る。

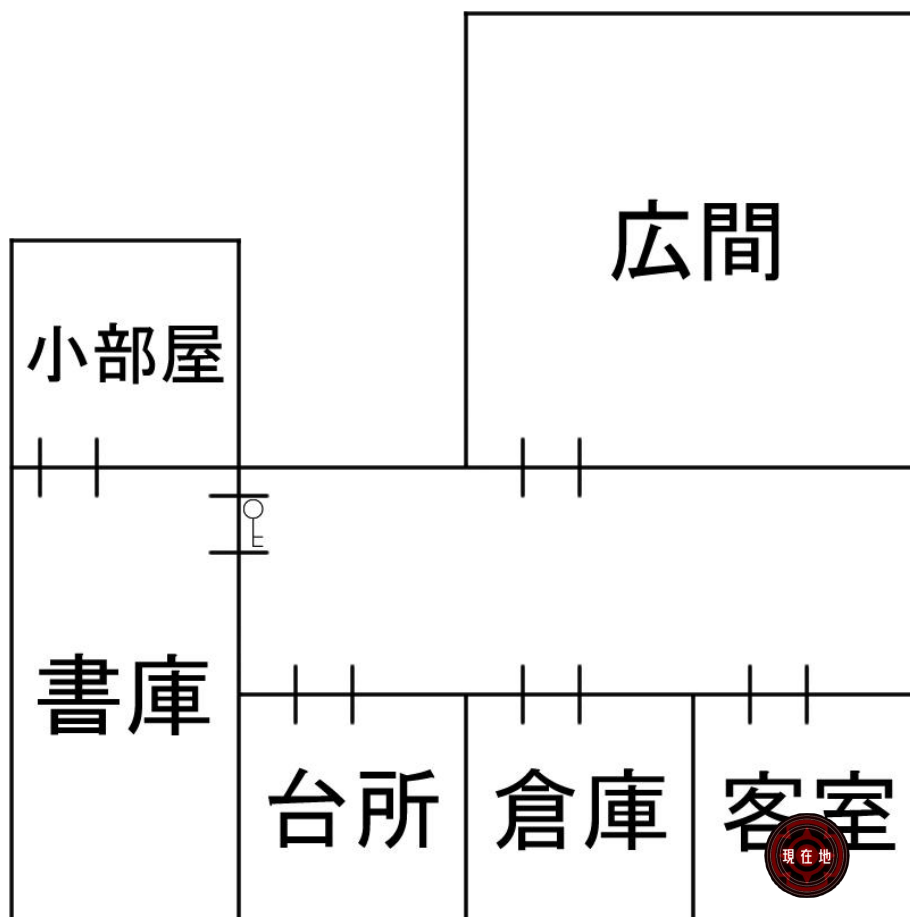
RP 次第では自由に開示してもよい。探索点が余った際、ボーナスを与えてもよい。

①書庫に向かう扉にはロックがかかっていることがわかる。

鍵を使用するか一度に5以上のダメージを与えることが出来れば破壊も出来る。

②書庫の方から唸り声が聞こえた気がする。

◆客室



広間を一回り小さくしたような部屋。

椅子が一つあってその上に鍵と蠟燭がおいてある。

探索点に応じて以下の情報を得る。

RP 次第では自由に開示してもよい。探索点が余った際、ボーナスを与えてもよい。

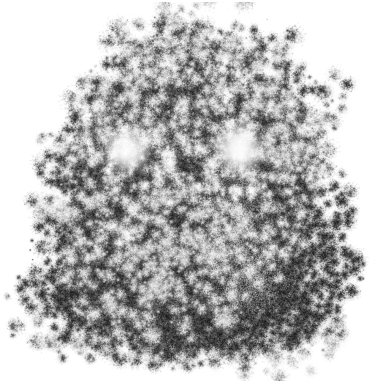
①小さな生き物の気配を感じる。何かがいるようだ。

②何かの存在には気付くものの脅威にはなり得ないだろうと気付いてよい。

③鍵はおそらく書庫の鍵だと気付いてもよい。

鍵に手を伸ばすと小さな黒ススののような妖精達が現れこう告げる。

「食を求めるものどもよ、ただではやれない、永久の命と引換だ」



ススの妖精

ジ●リにでてくる真っ黒なやつに似てる妖精

複数体存在し部屋の端に鼠穴があいていてそこから出てくる。
(外に繋がっている訳ではない)

攻撃は出来るが霧散して散り制限なく増殖するので通常攻撃では倒せないだろう。

この空間の発生源となっており重要なキーマン(マン?)だ！

彼等はアイデアの思念の中から人見知りな臆病さが集まって出来た存在であり、彼等の恐怖心を集めた B. U. G. がバジリスクへと変化した。

PL が来る前に彼等はバジリスクと戦闘を行っていて多くの犠牲をだしたものの蛇を部屋に閉じ込めることに成功した。そのため鍵を持って行こうとすると反抗的な態度を見せる。

ススの妖精の特殊ステータスとして「友好度」が存在する。(30 からスタートし上限は 100)

PL がススの妖精に対して友好的に振る舞えばそのたびに 10 上昇し、
逆にススの妖精に対して攻撃を仕掛ける等、非友好的に振る舞えばそのたびに 10 減少する。

ススの妖精は吹けば消える矮小な存在なので永遠の命を求めている。

しかし知恵もないので永遠の命がなんなのか知らない。

なので永遠の命がどういったものか妖精達に都合のいいように説明出来れば友好度は 30 上昇する。

具体的な手段は問わないが最初の部屋にあったただの石を「賢者の石」と偽ることで彼等を騙すことを基本的な攻略方法として想定している。

(これは書庫で手に入る「石のスープ」の話をもチーフにすることで RP しやすくなる)

友好度が 50 以上の状態で PL は上手く彼等を騙す、或いは納得させることが出来れば、

彼等が鼠穴に隠し持ったスープの材料を手に入れることが出来る。

友好度 80 以上なら倉庫からガスコンロも持ってきてくれるだろう。

部屋にあるろうそくを使えばコンロも利用可能になるだろう。

友好度 100 になった場合は一緒に連れ出し戦闘への参加、或いは脱出が出来る。

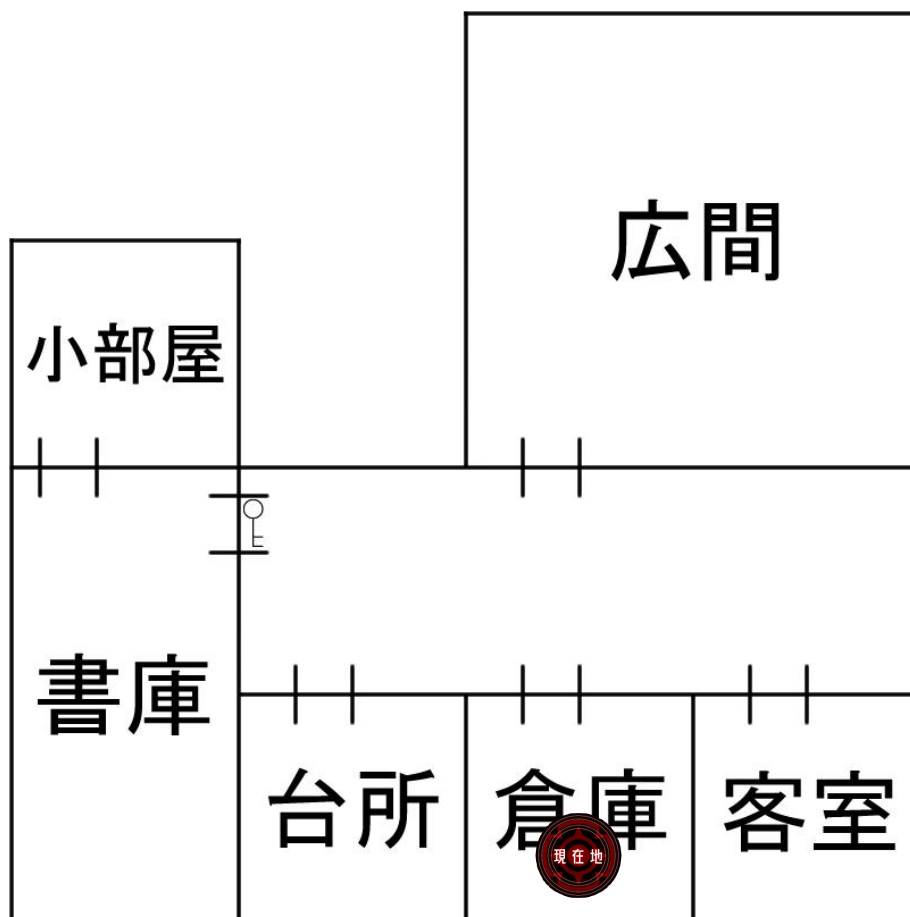
このシナリオの肝としていかに妖精を言いくるめスープの材料を引き出すかというのが鍵になってくる。最悪部屋に来てそうそう彼等を騙し食材を手に入れバジリスクと遭遇することなくクリアすることも出来る。

が！！

それは RP 的に気持ちのいいやり方ではないと PL が思っていただけのことを信じてこのギミックを用意している。

その上で妖精達を騙していくならきっとその方のキャラクター性なんだろうということで GM は PL の RP を眺めながら楽しもう！

◆倉庫



雑品がしまっている倉庫。何かがみつかるかもしれない。

この場所では特殊ルールとして探索を行う代わりに「倉庫の搜索」に挑戦出来る。
調査成功で火器と食品以外の雑貨は一通り手に入れられるだろう。
判定前に「探したい物」を宣言し、判定に成功し探したい物があった場合、それを手に入れることが出来る。(倉庫にありそうなものならなんでもあり)

火器を探した場合は「着火しないガスコンロ」を手に入れる。

「鏡」を探すことが出来れば「ミラーシールド」を獲得することが出来る。

これを持っているとバジリスクの「睨みつける」を自動で反射する。

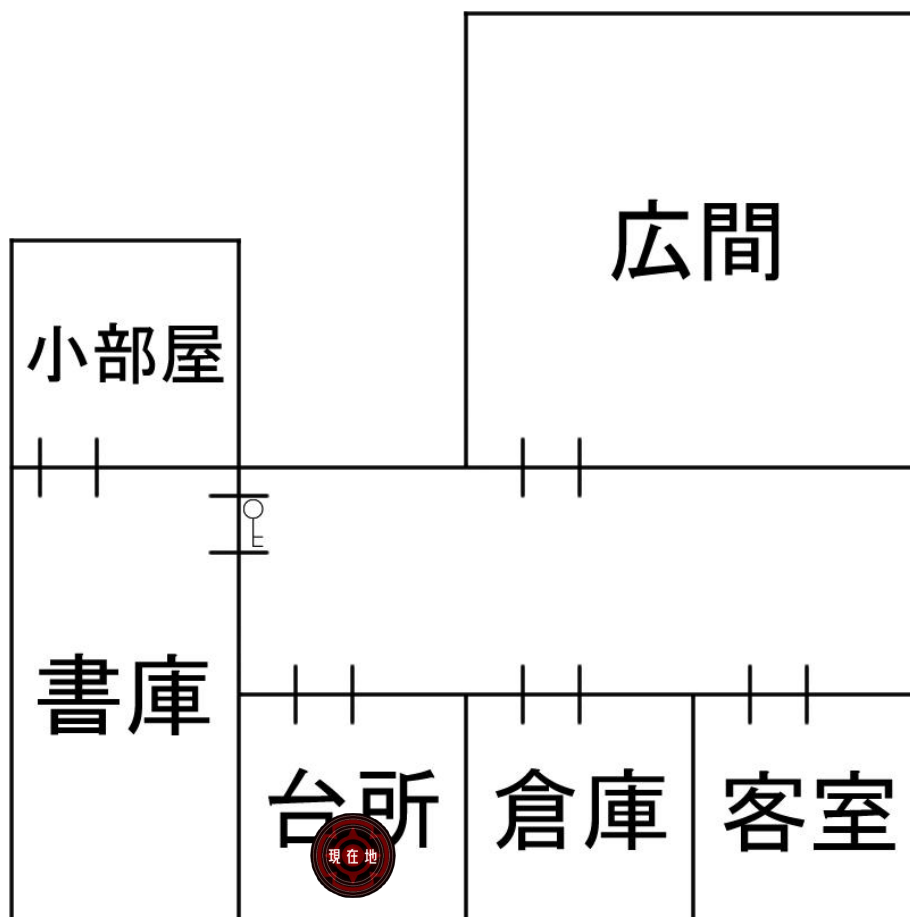
上記に該当しない食料等を探した場合は何も見つからなかったということがわかる。



これを各 PL 二回まで好きなタイミングで挑戦することが出来る。

GM は黄色の文だけを PL に伝え挑戦させる

◆台所



料理店のようなに通りの機材が揃っている厨房。

よくある厨房ではあるがガスコンロ等の火器と水道等の水源が全て破壊されていることに気付くだろう。

探索点に応じて以下の情報を得る。

RP 次第では自由に開示してもよい。探索点が余った際、ボーナスを与えてもよい。

①火器と水道は大きな生き物によって押しつぶされる形で破壊されている。

また生き物が這った後もあり蛇のような何かがいたことに気付くだろう。

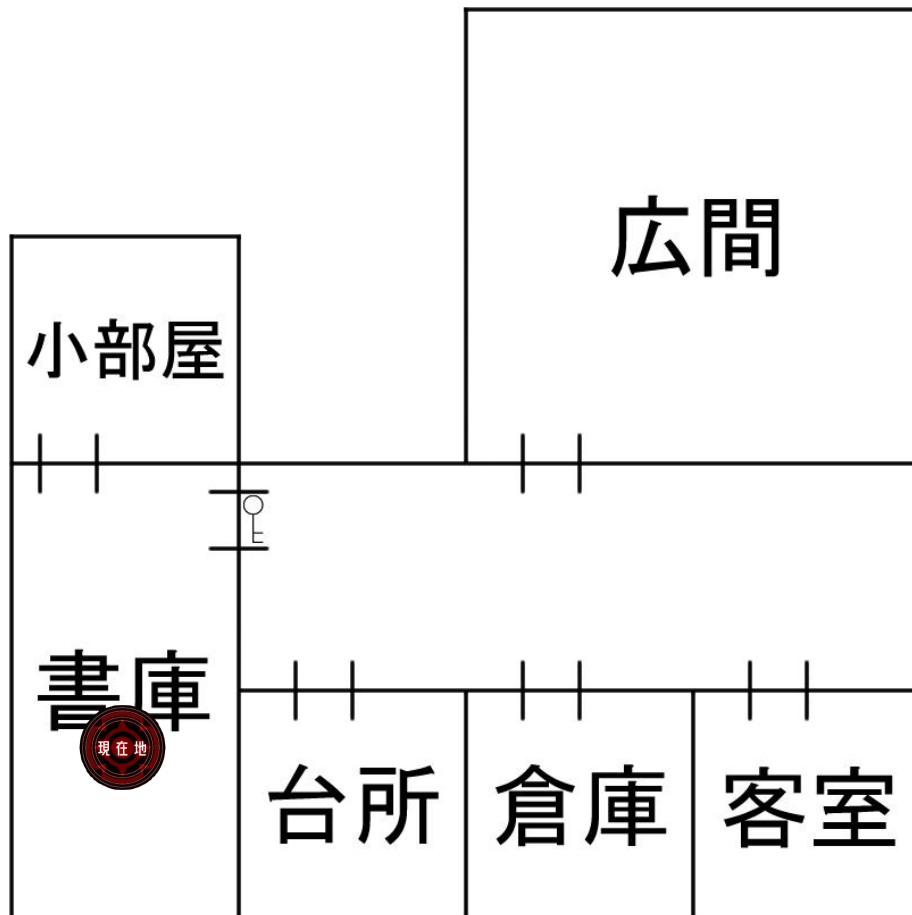
②冷蔵庫を見つける。中を見てみると喰いあさられた後があり食材はなににも残っていない。「天然水」のみが残っており手に入れることができる。

③毒蛇の調理方法が記された「レシピブック」を発見する。

蛇料理に対して制作に+30 補正が加わり、成功すれば毒抜きに成功する。

部屋を出る際、PL の一人は不自然に置かれた「石造りの器」を見つけるだろう。

◆書庫



壁中を本棚が埋めている

並べられた本は綺麗に背表紙を揃えられてはいるものの多様な種類の本が無造作に詰め込まれどちらかと言えばインテリアのような印象を受ける

部屋の真ん中に大きく獰猛な蛇が居る

中に誰かが入ってくれば襲いかかってくるだろう



バジリスクを討伐することで「蛇の血肉」を手に入れることが出来る。

これはとても冷たく毒性がありそのままスープの素材に使うことは出来ない。
そのまま食べた場合3d3のダメージを受ける。
製作成功で毒抜きに成功しスープの素材に出来る。

RP 自体では討伐せず捕獲してもよい。

バジリスク

HP36

①石化光線 70

成功で相手一体をフリーズ。(2 ターンの間行動不能)

②かみつく 60

成功で周囲1マスの敵一体に1d5+1d3のダメージと毒を与える。

③とぐろをまく

警戒して様子を窺う。攻撃をしてこない。

基本的には1d3で攻撃判定を決定し行動するが
戦闘開始時は強制的に「石化光線」を放つ。ミラーシールドがあれば反射する。

探索点に応じて以下の情報を得る。

RP 次第では自由に開示してもよい。探索点が余った際、ボーナスを与えてもよい。

①部屋の中から一冊だけ背表紙が逆に押し込まれていたポルトガルに伝わる民話の本「石のスープ」を見つけることが出来る。探索シーン中に内容を確認出来る。
内容は以下の通りである。

ある旅人が食料をなくして困っていた。

村に立ち寄った時には食料を分けてくれと村人に頼んだが断られた彼はその辺に落ちていた石を使ってこう提案する。これはスープを生み出す石です、と。

なら試してみろと言われた旅人は器に水とその石をいれて煮はじめる。

そうして鍋を煮ながら「今日は塩気が足りないから塩を少しくれないか？」と提案する。

村人も承諾し、水に塩が加えられる。

その後「今度は野菜の出がわるいから分けてくれないか？」と提案する。

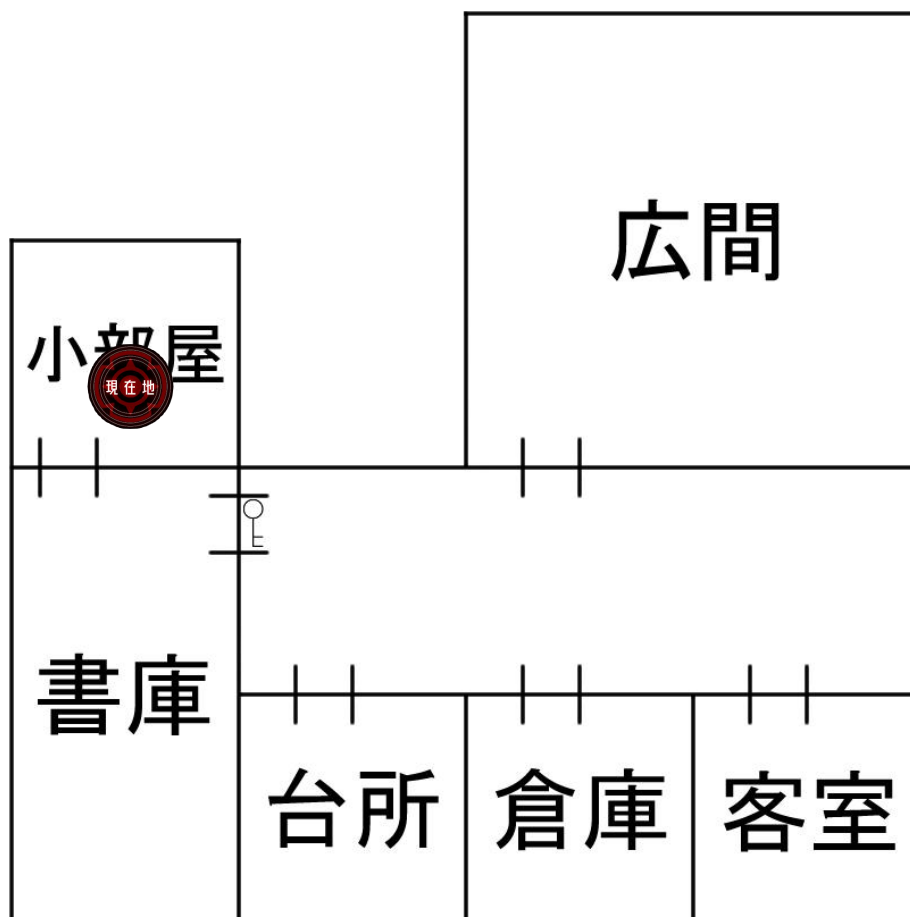
こういった要領で気が付けば器の中にはスープができ、その様子を見ていた村人は石の力を信じ食料と交換してくれたとさ。

②蛇の撃退後、一冊の本「錬金術師について」を見つけることが出来る。

探索シーン中に内容を確認出来る。

内容としては文量が多くややこしいが錬金術師と言われる人々の中に詐欺師が多かったという記述が印象に残るだろう。

◆小部屋



小部屋には PL の人数分の椅子とその一つの上にメモがある

「永久を夢見る妖精達は愚かななり、彼等は望みが叶うと知ればどんなものでも出してくれる」

探索点に応じて以下の情報を得る。

RP 次第では自由に開示してもよい。探索点が余った際、ボーナスを与えてもよい。

①メモの裏には「狂信者には欺きの魔術を」と書かれている。

②小部屋も広間も殺風景な部屋だとふと気づきススの妖精がいた客室が異様であることに気付くだろう

③広間には机だけがあり、この部屋と客室には椅子だけがあることに気付く。

宴会をするなら丁度いいだろう。椅子を回収し広間にてスズの妖精とスープを作ることでクリア時にススの妖精をこの空間から解放し異空間は消滅する。

おそらく最もわかりやすいトゥルーエンドだろう。