【ゆめのレストラン】
作者：ギンペー

【前書き】
クトゥルフやTRPGを知らない人向けに作りました。シナリオの改変は自由ですが著作権は放棄していませんのでご注意を。

【キーパーだけの情報】
・探索者には、願いが5つまで叶えれる注文票を配る。シナリオ中でも説明しているができる注文とできない注文があるのでそこはキーパー判断で良い。

・どれだけ注文したかで、生存率が変わるので、注文票の紙の裏は、ラストまでプレイヤーに絶対に見てはならないことを伝えること。

・途中で探索者が注文を5つ言わないで、普通に死亡した場合は、死亡した探索者の注文票に『ゲームを最後まで楽しむ』と書いて、探索者を復活させていい。

・本作は時間制限用のシナリオにしているが、邪魔であればそのルールはなくしてもいい。

・また、本作は超初心者用に作られているため、探索などが簡単になっているが、気に入らない場合は、部屋の中身などは、KPが思うように変えていい。

【推奨プレイ人数】
1～3

【プレイ時間】
2～3時間

【推奨技能】
回避と戦闘技能があれば楽に進むが、技能がなかったらなかったで、注文票に書いて、願いを叶えてしまえばいいが全員が回避100とかになるので注意。

【登場人物】
〈若者　通常時〉
■HP10　STR9　SIZ10　DEX14　CON10　INT13　EDU10　POW6　ダメージボーナス0　運転60　鍵開け51　機械修理40　忍び歩き60　電気修理30　ナビゲート50　値切り55　目星70　拳銃35（41口径リボルバー　装弾数6　1D10）

〈若者（ムーンビースト変身）〉
■HP18　火器は最低値のみしか失わない　STR18　SIZ28　DEX13　ダメージボーナス1D6　槍50％（1D10＋1＋DB）

〈砂に潜む者〉
■HP18　装甲3　STR18　SIZ18　DEX13　ダメージボーナス1D6　かぎ爪50％（1D6＋DB）

〈スケルトンコック〉
■与えたダメージ×4以下で破壊　STR10　SIZ18　DEX13　ダメージボーナス1D4　サーベル

50％（1D8＋1＋DB）

〈紫色の熊の手〉
■HP30　装甲3　 STR21　SIZ20　DEX15　ダメージボーナス2D6　 かぎ爪50％（2D6＋DB）精神攻撃（精神×5以下失敗で1D6ダメージ）
かぎ爪と、精神攻撃は、1ターンに同時に攻撃する。

※注文票で、紫色の熊の手を消すことはできない。

【用意する物】

〈持ち物〉
注文票1と注文票（ネタバレ用）

（※オフセでやるときは、注文票ネタバレ用の紙の100％などを書かれている場所を折っても良いだろう。その時は、紙を伝票などに挟むとなお良い）

現世に帰るとき、失敗のカード（芳香ボール×3、ラー油×4、骨×2、狐×1）

マップ

【導入】（※マップ01を用意する）

探索者達が布団から目覚めると、そこはボロボロのレストランでした。

探索者たちの元に、紙が飛んできます。
『おはようございます。このたび、夢の中に、私のゆめだったレストランを作ることに成功しました。
　用件があれば、そこのキツネに命令してください。言うか言わないかは自由です。
　ただ、できることできないことがあります。できることはやります。
　ただしご注文は1人、合計5つまでとさせていただきます。
　2時間（場合によっては、時間を変更してもよい）で入れ替えさせていただきますが、その前に帰るんだったら、紫色の熊の手に言ってください。
　その時に、注文した分を清算させていただきます』

ウェイターの服を着たキツネ（四つ足）が、お通しと書かれた紙と赤いラー油で絡められたパスタを持ってきます。
体を震わせている。怯えているようです。

※ここでプレイヤーに注文票を渡す。オフセでやるときは、注文票の紙の裏側をめくらないように言う。

レストラン内には、三人の男女がいます。奥には階段がありますが、＜この先スタッフルームとか。関係者以外立ち入っていいけど危険＞と書かれています。

中年の男女は、テーブルの上にある料理を「おいしいわね」と言って、食べています。
テーブルの上には、男女ともに4皿ずつ置いてあります。

それとは別にバンと銃声がレストラン内に響きます。

レストランの端っこにいる若い男が「おーすげー本当に銃が出た」と喜んでいます。

「うるさいわねぇ」と中年の女が、料理を食べながら苦情を言います。

若い男が「はいはい。なあこの銃を音が出ないようにできないか？」とキツネに言って、注文票を渡すとキツネはうなづきます。

その瞬間、若い男の持っている銃に、いきなりどこからともなく消音機みたいな物が出現して、装着されていきます。
若い男がその銃を撃つと音がしなくなりました。

中年の女が「ねえ、タラバガニ頂戴」というと中年の男も「お、いいねえ。じゃあ私は食後のデザートにパフェでも貰おうか」
と言って、自分達が持っている注文票をちらつかせながら、キツネを呼びつけます。

キツネは怯えたように男女を見ます。

中年の女が「早くしなさいよ」中年の男も「そうだそうだ」と大きな声で言います。しぶしぶと、キツネはうなづきます。

すると、タラバガニとパフェが出てきて、男女はおいしそうにほおばり、ペロリとたいらげます。

暫くすると、中年の男女がドロっと赤色の液体になって溶けていき、服だけが残りました。

※目星すると、女の服から目玉や、耳がらしきものが見えて、それもドロッと液体になることがわかる。
　探索者全員はSANチェック。失敗で1D6

若い男が悲鳴を上げ、男女がいたと思われる方に銃を向け、ガタガタと震えます。

※ここから探索者たちは自由に行動していい。ただ、階段を上るしか進む方法はないので、キーパーはプレイヤーたちを階段の方にどうにか誘導するしかない。
　（これ以降、キツネは探索者たちについていくが、二手に分かれる場合は困ってしまい、とりあえず人数の多い方についていく）

★若い男に質問する★
若い男は乱心しているのか、近づくと、「近づくな」と言って、銃を構えます。それでも探索者が近づく場合は発砲します。

※探索者が精神分析、もしくは近づいて拳、もしくは素敵なロールプレイなどで説得すれば正気に戻る。

Q：なぜここにいるのですか？

A:「知るか。気づいたらここにいた」

Q:あなたはなにか注文したのですか？

A:若い男は黙って注文票を見せる。2つ注文していることがわかる（1つ目の注文『銃が欲しい』2つ目の注文『銃に音が出ないようにしてほしい』）

Q 一緒についてきてほしい

A:「冗談じゃない」（ここで力で脅す。素敵なロールプレイで説得や、面白い言いくるめをすれば、連れていくことができる）

★キツネに質問する★（キツネは基本的に答えることができないのと、『イエス』、『ノー』、『困った顔』、『怯える』しかできないので、あまりキツネをいじめないでください）

Q:ここはどこですか？　Q あなたはなんですか？　Q:どうやったら脱出できますか？　Q:紫色の熊の手ってなんですか？

A:キツネは困った顔になりました。

Q:階段を登ればいいのですか？

A:キツネはうなづきます。

Q:階段の奥は危険ですか？（なにかいますか？）

A:キツネは怯えます。

Q:この注文票になにか書けば物はでますか？

A:キツネはうなづきます。

※基本的にネタバレになるようなことは怯えるか、困った顔になればよい（「ドアの中になにかいますか？」など）

★窓や扉やレストラン内を調べる★
・蛇口を捻っても何もない。

・レストラン内にはアイテムはないが、難易度に合わせ、回復アイテムなどを用意してもいい（が、そうすると注文票を書かなくなるので注意）

・ドアは開かない。窓からは時空の歪みみたいなのものしかなく、脱出はできない。

【階段を上がる。2階へ】（※マップ02を用意する）

階段を上がると部屋が扉が三つあることがわかります。一つは金属でできた扉。一つは土でできた扉。一つは木でできた扉。

◇◇◇金属の扉の部屋◇◇◇（特に鍵はかかってない）
部屋の中はキッチンのような作りになっている。

テーブルの上には、水の入った紙コップ、その中に包丁が入っています。
そして、その上の天井にリングがぶら下がっています。下に引っ張れそうだが、跳躍などしないと引っ張ることができません。

※肩車する場合は、下の土台になる探索者の筋力と上に乗る探索者で対抗ロールをする（土台側が能動、上に乗る探索者が受動）
　もし、跳躍に失敗した場合や、対抗ロールに失敗した場合は1d6のダメージ（肩車した場合は、上に乗った探索者だけがダメージをうける）

★探索者が跳躍などに成功して、リングをひねると、奥の壁が開く。奥に進めそうだが暗い→浴室へ

※蛇口をひねると、蛇口からフォークがでてきてプレイヤーを襲ってくる（その後、蛇口を捻っても水は出てこない）
　倒すまでは永遠に襲ってくる。回避に失敗すると1d3のダメージ。探索者の攻撃が成功するとフォークは砕け散る。

◇◇◇浴室◇◇◇
※浴槽には血がたまっている。手だけが浴槽から出ている。
　暫くすると、手が勝手に動き出し、浴槽の壁に血の文字を書いていく。

「これを書くころには私は死んでるだろう。私の話を聞いてくれないだろうか。5分だけでもいい。いや、もう残り時間が5分もないのかもしれない。
　私たちは4人で来た。1人は普通に殺された。1人は5つ注文して死んだ。私ともう1人は、なんとか紫色の熊の手の元にたどり着き、元の世界に帰れると思っていた。
　しかし、私たちの前に、ゲスな笑みを浮かべた100面のサイコロが出てきて、コロコロ転がった。その瞬間、もう一人の体、頭、骨が見えるまでゆっくりゆっくりと溶け始めた。
　眼球がゆっくりと地面に落ちるまで……彼は帰れなかったのだ。
　多分だが、多分、彼は注文を頼みすぎた。わたしはどうなってしまうのかいやだどうなるんだわたしは。あの百面のサイコロが、振られたとき私は帰れるのか。
　そういえば聞いたことがある。たんなる噂話、都市伝説。ここはゆめのレストラン。みんなの注文を聞いてくれる。ただし元の世界に帰れるかはわからないレストラン。
　わたしはサイコロを振れない振りたくない。4つも注文してしまったから。でも時間が来る。
　5つ目の願いが決まった。私は自分の首を切り落とし、これを誰かに伝える。さて……これを見ている君は何回ご注文をした？」

※探索者たちはSANチェック。失敗で1d3

栓を抜くと、『1』と書かれた消しゴムを発見します。消しゴムは注文票の文字に反応しています（※

消しゴムを使えば、注文票の文字を消せる。もちろんアイテムもなくなる）

◇◇◇土の扉の部屋◇◇◇
扉を開けると、一面畑があります。

プレイヤーの前には、木でできた立て看板があり、そこには『大切に育てています。盗らないでください』
と書かています。

立て看板の奥の畑には、ザラザラした皮膚、大きな目と耳を持ち、コアラに輪郭は似ているが、体はやつれている化け物がいます。
化け物はかぎ爪で、畑を耕しています。

※SANチェック。失敗で1D6

※プレイヤーが目星をするか、近づくと、畑にデザートイーグル（３ｄ６＋３ 装弾数7）、緑の草×2（1d3回復×2）が栽培されているのがわかる。

※栽培されているものを取ると鍬を砂が固まったような化け物（砂の中に潜むもの）が襲ってくる。

〈砂に潜む者〉
■HP18　装甲3　STR18　SIZ18　DEX13　ダメージボーナス1D6　かぎ爪50％　（1D6＋DB）

※化け物になにか物を上げると、化け物も物を一つくれる。
探索者が物をあげ、なおかつ素敵なロールプレイや説得でクリティカルを出せば、この化け物を仲間にすることができるかどうかはキーパー次第でいい。

◇◇◇木の扉の部屋◇◇◇
何もない。一面、白い壁でできた部屋がありました。

※探索者に目星を振らせる。目星に成功すると、地面が微妙に坂になっていることがわかる。

地面には何か書かれています『骨です。床のどっか↓にいます。見えない穴にいるので、液体の鍵であけてください』と書かれています。

※探索者が水などを垂らすと、坂を流れていき、小さな隙間に吸い込まれていく。隙間のある板を調べると、そこだけ無理やり板をとることができる→板をとるへ

☆☆☆板をとる☆☆☆
取ると下の部屋が見える。下の部屋は厨房になっており、コック帽を被ったスケルトンがいて、使いづらそうに、サーベルで、何も乗っていないまな板で食材を切るフリをしています。
今いる部屋と下の部屋は3メートル以上あるため、そのまま降りるとケガをしてしまいます（※跳躍に成功すればダメージなし）

注文票でロープや梯子などを頼めばなんなく降りることができます。

※因みに、スケルトンコックに話しかけると、無視される。包丁を見せるとスケルトンはそれを欲しそうにする。探索者が手渡すと、サーベル（初期値15％　1d8＋1＋db）と『1』と書かれた消しゴムを渡し、「内緒だよ」と言わんばかりに、自分の口元に人差し指を当てる。

※上の部屋から下の部屋のスケルトンコックに向かって銃を撃つ場合は、スケルトンコックは反撃することができない。

【下の部屋に降りる】

◇◇◇厨房◇◇◇
※スケルトンコックに包丁を渡さずに降りると、スケルトンコックに襲われる。

〈スケルトンコック〉
■与えたダメージ×4以下で破壊　STR10　SIZ18　DEX13　ダメージボーナス1D4　サーベル50％（1D8＋1＋DB）

改めて厨房の中を見渡すと、どんぶりと、部屋の外に出る扉があるのがわかります（部屋の外に出る場合は→廊下へ）

◇◇◇廊下◇◇◇（※マップ03を用意する）
廊下に出ると、そこは真っ暗で、なにも見えないですが、廊下の中央に今にも消えそうな小さな電球が一つだけありるのはわかります。その電球の下にはフィットネスバイクのようなものがありました。

※探索者が、そのフィットネスバイクの方まで行こうとすると、黒いヒジキに似た、何かが襲い掛かってくる。
（ヒジキは電気が電気を嫌がるため、電球のある自転車から一番遠い探索者が刺されることになる。刺された場合は脳に直接ダメージを受け、1d6のダメージ）

※ひじきに攻撃しても、消えてなくなるが、また再生する。

※フィットネスバイクに乗り、筋力×5で成功すれば、廊下内に電気がつく。その瞬間、ヒジキに似た何かが消滅する。

◇◇◇金属の扉の部屋②◇◇◇
※鍵がかかっている。鍵開けがあれば危険なく開けられるだろうが、思いっきり開ける場合はピンポン玉ぐらいのサイズの芳香ボールが獣ような雄たけびをあげながら襲い掛かってくる。

扉を開けると、そこは部屋から、洋式の便器まで約8メートル程度離れているトイレがある部屋でした。奥には設置式の芳香剤があるのがわかります。

★探索者が芳香剤を取ろうと一歩踏み出す★

探索者が足を前に踏み出すと、一直線に、ピンポン玉ぐらいの芳香ボールが獣のような雄たけびをあげながら襲い掛かってきます。探索者は回避を振ってください。失敗すると1d6のダメージです（※因みに回避に成功すると、回避した探索者の後ろにいる探索者が回避を振ることになる。探索者の後ろが扉しかない場合は、扉にぶつかり、芳香ボールは爆発する。周りにダメージはない）

芳香ボールが爆発すると、当たりに素敵な香りがひろがります。
（※探索者が、更に進むのであれば、あと2回芳香ボールが飛んでくる。2回防ぎきれば、奥にある芳香剤がとれる）

◇◇◇金属の扉の部屋①◇◇◇
探索者が部屋に入ると、部屋中が紫色の霧で包まれていて、強烈な臭いを発していて、体調が崩れるぐらいです。

※プレイヤーがそれでもいる場合は、1d6のダメージをうけてしまうことを言う。臭いを消すには、トイレの芳香剤が必要

★芳香剤を部屋に置く★
芳香剤を部屋に置くと、部屋中の強烈なにおいが消え、霧も晴れていきました。

部屋の中には、物などは置いてないですが、一つだけ変わったものがあります。

掌を上に向けている紫色の像が空中に浮いています。そしてその右横にはレバーがあります。

※どんぶりを置かずに、レバーを引くと、紫色の暖かい液体が流れ、そして消えていく。何かを置けば、その分手は沈むが、どんぶりを置く以外に正解はない。

★紫色の手の像にどんぶりを置く★
探索者が掌にドンブリを置くと、なにもない空間から紙が出現します。

紙には「では、最後に狐を捧げて終わりです。お疲れ様でした」と書かれています。

その瞬間、紫色の手の像が動き出します。もはやそれは像ではなく、意思を持った猛獣の手が、2メートル近く大きくなり、キツネを握りつぶそうと言わんばかりに動き出しました。
SANチェック失敗で1d8

紫色の手は空中で文字を書きます。キツネを捧げる？　捧げない？と。そして挑発的に手をクイクイッと動かします。

※探索者が捧げないと選択した場合は、紫色の熊の手と戦闘となる。

★★★探索者がキツネを捧げなかった場合★★★
※紫色の手と戦闘になる。

〈紫色の熊の手〉

■HP30　装甲3　 STR21　SIZ20　DEX15　ダメージボーナス2D6　 かぎ爪50％（1D6＋DB）　精神攻撃（精神×5以下失敗で1D6）
かぎ爪と、精神攻撃は、1ターンに同時に攻撃する。

※紫色の熊の手は3ターン立てば、嘲笑いながら自動で消える→現世までの帰還へ

☆☆☆探索者がキツネを捧げた場合☆☆☆
キツネは悲しい鳴き声をあげ、紫色の熊の手に握り潰されました。

「まてぇ！」と声がします。最初、レストラン内にいた若者だ。

若者は「このまま帰るのか？　冗談じゃない。俺は2つの願いをかなえたんだ。安全に帰りたいんだ。
俺を無事に返せよ」と言ってきます（具体的には、消しゴムをよこせ。注文で俺の願いを消せ）

※プレイヤーがすんなり消しゴムを1つあげたり、彼の注文を１つ消してあげれば、彼とは戦闘にならない。また序盤で彼を仲間にし、ともに絆を深めたら、敵にならなくてもいいし、このイベントは好きなようにアレンジしてもいい。彼の注文を消さない場合は→戦闘へ

★若者と戦闘になる★
探索者が彼の願いを聞かないと、若者は急に「返せないんだったら。俺を残忍で、強い、生き物に変えてくれぇ」と言い、注文票に書き込みました。

すると、若者の姿が太った目のないヒキガエルみたいな姿になっていきます。
プレイヤーはSANチェック　失敗で1D10

そして、キツネが完璧に握りつぶされるのを聞き終えるのと同時に、若者があなたたちに襲い掛かり、戦闘開始となります。

〈若者　ムーンビースト変身〉
■HP18　火器最低値のみ　 STR18　SIZ28　DEX13　ダメージボーナス1D6　 槍50％（1D10＋1＋DB）

※因みに、オーダー用紙にこの化け物を消すと書いた場合、客でも何でもなくなったこの化け物を消すことはできる。その場合、1ターンで若者は消えるがKPがそれを誘導する必要はない。

※若者を倒した場合は→現世までの帰還へ

【現世までの帰還】
敵を倒した探索者の周り、部屋の中が徐々に薄れていき、なにもない白い空間になっていきます。
そして、探索者の前に、不気味な笑みを浮かべたサイコロがでてきます。

※ここでプレイヤーは、探索者の注文票の裏側を見ることを許可する。ここで探索者1人1人の帰還できる数値が決まる。

【帰還までのルール】
※探索者は注文票の裏側を見る。プレイヤー全員は1d100を振り、注文した横の数値以下を出すと現世に帰還できる。
（例：注文票で2つ注文した場合は1d100を振り、60以下が出れば現世に帰れる）

※もし現世生きが失敗した場合（数値以上を出してしまった場合）は、ヒジキに似た何かが、失敗した探索者を連れていく。プレイヤーは各々、失敗カードを1枚とる。

▼▼プレイヤーが狐を捧げなかった場合▼▼

※現世行きが失敗した探索者は、幸運を振る。
↓
幸運に成功すれば、襲い掛かるヒジキに対して、キツネが身代わりになって、キツネが連れていかれる（※失敗した探索者全員が幸運を振ることができる）
↓
幸運が失敗した場合は、探索者はヒジキに似た何かが探索者を連れていき、プレイヤーは各々、失敗カードを1枚とる。

【エンディング】

▼▼現世生きが成功した生存者▼▼
色々なレストランで貴方たちは起こされるでしょう。
「お客様、お客様……大丈夫ですか？」
と店員は言います。
そのあと、続けざまに「では、ご注文を伺ってもよろしいですか？」と店員は聞きました。

※キツネが生き残っている場合は、そばに女の子がいることがわかる。

▽▽現世生きが失敗した▽▽
気づくと薄暗いレストランで貴方たちは起きるでしょう。
誰かが訪れるまで、あなたは自分の役目を果たせずにいるでしょう。

でも、そのうち誰かの声が聞こえます。
「あの、注文してもよろしいですか？」と。

※現世生きが失敗した探索者は、失敗カードに書いてある物に転生することになり、薄暗いレストランで自分の役目を果たすことになる。
場合によっては→デスペナルティへ

【エンディングボーナス】（技能成長のルールとは別に技能のボーナスをあげてもいいし、SAN値の回復だけでもいい）
◎：プレイヤーがキツネを捧げず、現世まで全員帰還し、キツネも生き残っている場合。

ベストグッドエンド：2d20の技能アップ。1d20のSAN値回復

〇：プレイヤーがキツネを捧げず、現世まで誰かが帰還し、キツネが生き残っていない場合（現世に帰れなかった探索者もボーナスは貰えるがデスペナルティはうける）
1d10の技能アップ、1d6のSAN値

△：狐を捧げて、普通に帰ってきた場合（現世に帰れなかった探索者もボーナスは貰えるがデスペナルティはうける）
1d6の技能アップ。1d3のSAN値回復。

×誰も帰ってこれない場合
デスペナルティを受けないのであればキャラロスト。

【デスペナルティ】
※探索者が無慈悲にロストした場合、とてもショックを受けるプレイヤーがいる。その場合の救済処置。以下救済処置エンディング↓

（現世生きが失敗した場合のエンディングからの続き）あなたは夢を見ていました。自分が自分以外の何かになってレストランで働いている夢。
それがなにかを意味しているかはわからないが、「夢で良かった。とりあえず普通にベッドから起きて、爽やかな朝を迎える」そう思うことでしょう。そう全ては夢だったのです。ベッドが血のようなラー油のようなもので濡れていることを除けば。

※まず死んだ探索者はデスペナルティとして、1d100で出た数値分、技能を減らす（初期値まで減らす必要はない）、それとは別に戦闘系技能を1d6で出た数値分、減らす（戦闘系技能に何も振ってないのであれば、減らす必要はない）
初心者と遊ぶ場合は、このルールを採用してもいいし、しなくてもいい。

【ハイパーグッドエンド】
※稀にスケルトンコックや砂漠に棲む者を若者を助ける（注文票で現世に帰そうとする）プレイヤーがいる。
その場合は、KPが考える最高のボーナスをプレイヤーにあげてほしい。
ハイパーグッドエンドの条件は、スケルトンコック、砂漠に潜む者、若者、キツネを助け、全プレイヤーが帰還することだが、どれかが叶わなかったとしても、得にもならない他者を助ける行為に対して、KP はなんらかのボーナスは与えてほしい。

【クトゥルフ神話技能をどこまで増やすか】
原作にそったものは神話生物（砂に棲む者、場合によってはムーンビースト）ぐらいしか出ていないので、どれぐらい増やすかはKPに任せる。

最後まで読んでいただきありがとうございます。