

# A Cup of Horror

## コーヒー一杯分の恐怖

物語はすべて一軒の喫茶店で展開し、初心者キーパーでもプレイしやすい  
ショート・ショート・シナリオ。

内山靖二郎

舞台は現代の日本。寒さの厳しい2月の冬。探索者たちは初めて入った喫茶店で、名状し難い体験をする。

探索できるポイントが明示されており、短い時間でプレイできるようにになっている。

## Introduction

### 1. はじめに

このシナリオは“新クトゥルフ神話TRPG ルールブック（以下、“ルールブック”）”に対応したシナリオで、探索者2~4人向けにデザインされている。プレイ時間は探索者の作成時間を含まずに30~60分程度だろう。

短時間で終わるよう、探索者が調べられるポイントの数を制限した、独特の構造になっている。

その代わりボリュームは控えめで、手軽にプレイできる。プレイ時間が長くなりがちなおオンラインでのプレイ、キーパーの練習、初心者プレイヤーの体験用に活用してもらいたい。

短時間で終わるので、プレイヤーが望むのなら、終わったあとに再度プレイして別の展開を楽しむことも容易だろう。

## Keeper Information

### 2. キーパー向け情報

平凡な商店街にある、古びた喫茶店「ウィップアーウィル」。  
その2階には、小説「ダニッチの怪」に登場する、邪神ヨグ＝ソトースの子と同類の怪物が潜んでいる。

この喫茶店の夫婦は、長年不妊に悩み苦しんでいた。

そして、最後の手段として、アメリカにある呪われた土地ダニッチにて、神に子宝を懇願したのだ。その結果、妻は邪神ヨグ＝ソトースの精を受け、怪物を産み落として、息絶えた。

夫である喫茶店のマスターは、そのショックで狂気に陥ってしまう。それから怪物をわが子として育てるため、7年間、何人も客を殺して餌としてきたのである。

怪物はマスターによって管理されてきたが、ゲーム開始の前日、彼が突然死したため、自分の判断で勝手に行動するようになった。

怪物には人間の子供程度の知能がある。肉体は父親（ヨグ

＝ソトース）から受け継いだが、精神は母親（人間）から受け継いでいるため、その思考は人間に近い。

怪物は死んだマスターの代わりに、彼が大事にしてきた喫茶店を続けようとしており、やって来た客に、見よう見まねで覚えたコーヒーを提供する。

探索者が店に来る前、不幸な客がこの店にやって来たが、コーヒーを飲まずに逃げ出そうとしたため、怪物に殺されてしまった。代金を支払わない不届きものに、怪物は容赦しないのだ。

### 喫茶店の怪物

この世界の物質とは異なるもので構成されており、普段は目に見えない。ただ、餌の血を吸う時は姿を現す。

大人の牛よりも一回り大きい、タコかクモに似た姿をしている。また、体の上部には、まだ幼さを残したかわいらしい少年の顔がついており、この怪物の異質さを強調している。

最大の特徴は軟体動物のような体の柔らかさであり、その巨体からは信じられないほど狭い隙間に入り込める。

普段は自分の部屋にいますが、屋根裏や壁の隙間に入り込んで、建物内を自由に素早く移動できる。そして、長い触手を隙間から伸ばして、建物全体に自由に干渉するのだ。

《イブン＝グハジの粉》がなくとも、透明の体に小麦粉や色のついた液体をかけることで、その姿をあらわにすることができる。

#### 喫茶店の怪物（7歳）

STR 155 CON 140 SIZ 225 DEX 105 INT 30

POW 60 耐久力 29

DB: +4D6 ビルド: 5 移動: 10 MP: 12

#### 1ラウンドの攻撃回数: 6

喫茶店の怪物は6本の触手で、1ラウンドに最大6回の攻撃ができるが、同じ対象に2回以上攻撃はできない。

**つかむ (mnvr):** 触手でつかみ、血を吸う (1D8ダメージ+1D10ポイントのCON吸収)。血を吸ったあとは対象を手放す (血を飲み込む動作をするため)。よって、再度、血を吸うにはつかむロールが必要となる。

**不可視**：不可視状態の喫茶店の怪物を攻撃しようとする者はペナルティー・ダイス1つを受け取る。

近接戦闘 60% (30/12)、ダメージ 1D3+DB  
つかむ (mnvr) 40% (20/8)、血を吸う (上記参照)  
回避 60% (30/12)

**装甲**：なし。ただし普通の武器は喫茶店の怪物にダメージを与えない。

**呪文**：なし

**技能**：隠密 99%、芸術／製作 (コーヒー) 30%

**正気度喪失**：姿を現した喫茶店の怪物と遭遇して失う正気度ポイントは1D4/1D8+2ポイント。

## Get Starting

### 3. シナリオの導入

探索者たちが平凡な喫茶店「ウィップアーウィル」に立ち寄るところから、ゲームは始まる。

喫茶店に来た理由は、プレイヤーが自由に決めてよい。ただし、全員この店に来るのは初めてだ。探索者が知り合いである必要はないが、たまたま全員が同じタイミングで店内に入ることになる。

キーパーは以下の文を読み上げて、導入とすること。

世間がバレンタインに浮かれている2月。

君たちは、寒さに震えながら、とある商店街の喫茶店に入った。

客が10人も入ればいっぱいのお古びた店。特徴といえば、壁に風景写真が何枚も飾られていることだろう。

カウンターには、湯気を上らせるコーヒーがよい香りを漂わせている。初めての店だが、雰囲気は良い感じだ。

ただ、不思議なことに店内に人の姿がない。

その時天井のほうから、妙な声が聞こえる。

「いああああいあ ええ」

見上げると、そこには予想外のものがあつた。

なんと、天井に開いた穴から、人間の下半身がぶら下がっているのだ！

だらりと垂れた足は脱力して、ビクリとも動かないが、強い力でズルズルと天井に引きずり上げられていく。それはまるで、肉食動物に巣へと運び込まれる獲物のようだった。

この光景を目撃した探索者は0/1D3正気度ポイントを失う。なお、天井に引きずり上げられたのは、探索者の前に来店した不幸な客だ。すでに怪物の餌となり死んでいる。

天井から聞こえた妙な声は、怪物が人間とは異なる声帯で「いらっしゃいませ」と、無理に発声したものだ。キーパーは、意味不明の不気味な声で読み上げよう。

## Points for Investigation

### 4. 探索できるポイント

シナリオの導入が終わったら、キーパーは見取り図「喫茶店ウィップアーウィルの探索できるポイント」をプレイヤーに見せて、以下の文を読み上げること。

この喫茶店では、悪いことが進行中らしい。

ゆっくりしている暇はない。誰かに電話をしても、助けは間に合わないだろう。

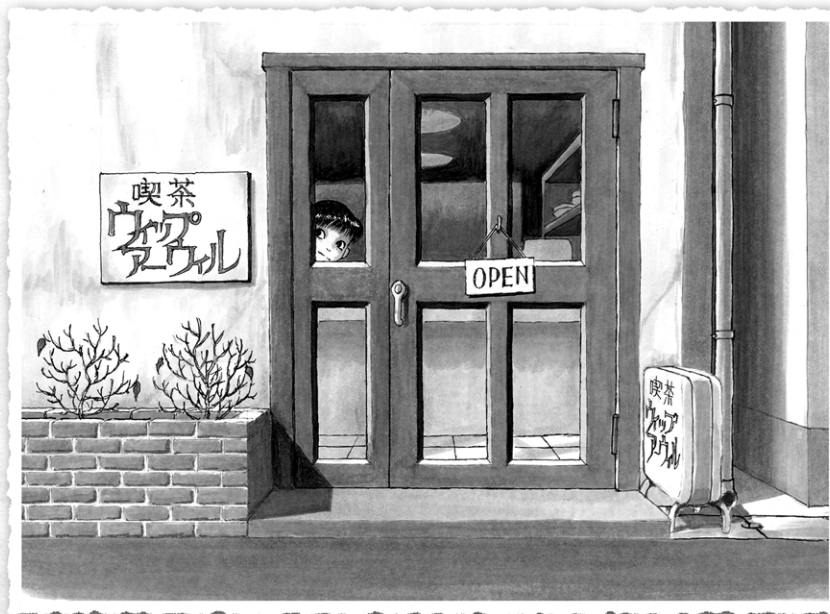
『探索できるポイント』のうち4か所を調べ終えると、時間切れになり、恐ろしいことが起きる。それまでに、生き延びるのに役立つような情報や道具を自分たちで探すのだ。

ただし、ゲームをスムーズに進めるため、ばらばらに行動することは禁じさせてもらう。こんな恐ろしい喫茶店では、みんな一緒に行動するべきだろう。

キーパーは、プレイヤーに見取り図に書いてあるものを参考にして調査を進めるようアドバイスしよう。

見取り図には、まだ探索者が入っていない部屋の様子も記されているが、これも見せてかまわない。ただし、まだ入っていない部屋がどんな様子なのかは、あくまでプレイヤーの知識であり、探索者は知らないということでプレイしてもらおう。

なお、見取り図では、喫茶店に閉じ込められたことを強調するため、窓が省略



## 客席のコーヒー

以下のことは、探索者が2階にいる時に発生する。タイミングはキーパーの任意だ。

探索者は、誰もいないはずの「キッチン」から、カチャカチャと食器の鳴る音がするのに気づく。

様子を見ているのなら（それは調べられる4か所の1つとして数えない）、いつの間にか客席に探索者の人数分のコーヒーが置かれている。これは怪物が探索者を客と見なして、透明の触手と高いDEXを生かして、気づかれることなくコーヒーを用意したのだ。

コーヒーは温かく、今いれたばかりようだ。この奇妙な経験をした探索者は0/1正気度ポイントを失う。

「キッチン」を調べれば（これまで「キッチン」を調べていないのなら、これは調べられる4か所の1つとして数える）、コーヒー豆の出し殻など、誰かがここでコーヒーを用意した痕跡を発見する。

この出来事は、怪物が喫茶店のまね事を行っていることを示す大事な情報なので、探索者が2階に向かったら忘れずに発生させること。

されている。探索者には外に出られる場所を探すより、店内を調べるほうを優先してもらいたいからだ。

ポイントを「調べ終える」というのは、「探索できるポイント」で得られる情報が出尽くしたという意味ではない。ロールに失敗するなどして、情報を得られない場合もあるだろう。

キーパーは、そのポイントではこれ以上何も起きないと感じたところで、プレイヤーに「そろそろ次のポイントを調べてみたら?」と、うながすこと。

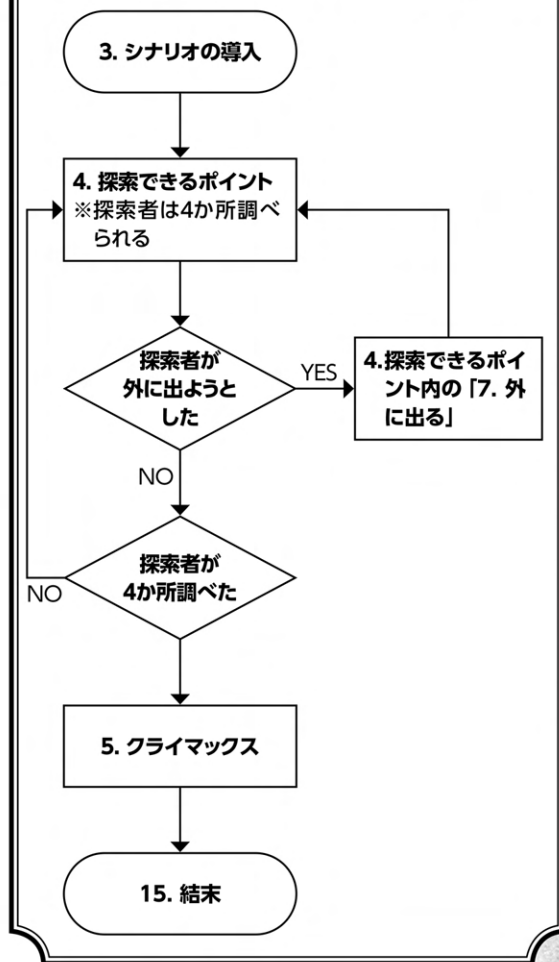
「きちんと調べるのではなく、建物すべてをざっと見て回りたい」といった要望は認めてはならない。部屋の描写ばかり続けるのは退屈だからだ。

あるポイントの様子を見て、危険だと思い、調べずに引き返すことは認められる。その場合でも、調べられる4か所の1つとして数える。臆病な行動は、時間を浪費するのだ。

ただし、すでに調べ終えたポイントに戻り、簡単な行動をすることは可能だ。別のポイントで得た情報から、ほかのポイントにある役立ちそうな道具を取りに行くなどだ。その場合は、調べられる4か所の1つには数えない。

結局のところ、調べられるポイントの数や、探索者のやれることはキーパーの判断で自由にしてよい。ゆっくり遊びたい場合には5か所としてもよいだろう。ただ、アドバイスとしては、調べ残したポイントがある状況でクライマックスを発生させたほうが、プレイヤーをハラハラさせられるだろう。

## コーヒー杯分の恐怖 フローチャート



## 1. 客席

最初、探索者は「客席」にいるが、ここをよく調べず、すぐ別のポイントに移動してもかまわない。

客席には誰もおらず、カウンターの奥にも人の気配はない。天井には、ようやく人がくぐれる程度の穴が開いている。1階の天井と2階の床の間に隙間がある構造で、穴の奥は暗い。天井をのぞき込んでも真っ暗であり、引きずり込まれた人間は、すでに奥まで運ばれたことがわかる。

探索者のいる出入り口付近の床に、動作中のスマートフォンが落ちている。画面はメジャーなSNSとなっている。

SNSには「喫茶店に誰もいない」「わけわかんない」「逃げる」というつぶやきが、探索者が店に入る直前の時間に連続して書き込まれている。このスマートフォンは、天井に連れいかれた犠牲者が、店から逃げようとした時落としたものだ。

カウンターには、まだ温かいコーヒーがある。このコーヒーは、怪物が父親をまねて、犠牲者にいれたものだ。

店内の壁には、多くの風景写真が飾られている。適切な〈芸術／製作〉に成功すると、よい写真だが素人臭さを感じる。これらはマスターが趣味で撮った写真だが、有益な情報はない。

店内の物音に注意した場合、〈聞き耳〉に成功すると、奥の

壁の向こう(風呂)から、水が落ちる音が聞こえる。

## 2. キッチン

コーヒーと軽食を出すような、小さな喫茶店のキッチンだ。棚にはいろいろなデザインのコーヒーカップや、コーヒーをいれるためのサイフォンが並んでいる。

カウンターのの中に入ると、客席からは見えない低い位置に、中年の男女の写真が大事に飾られている。外国の山あいの村で撮影したものだが、観光地とは思えない。〈知識〉か〈歴史〉に成功すれば、写り込んでいる建物が200年以上前のジョージ朝様式を感じさせる、とても古いものとなる。

写真の裏には8年前の日付と「妻とダニッチにて」という文字が書かれてある。これはマスターと妻が、アメリカのダニッチを訪れた時の写真である。

放火用の燃料を求めるのなら、ロールの必要なくコーヒーサイフォンのアルコールランプ用のアルコールを発見できる。

カウンターの奥は、冷蔵庫や在庫棚のある部屋につながっている。2階への階段、路地につながる勝手口もある。

透明の怪物の姿をあらわにするため、粒子の細かい粉や粘度の高い液体を求めるのなら、ロール不要で小麦粉やケチャップを発見できる。

探索者がキッチンを散らかすと、気づかぬうちに怪物が元どおりに片付ける。いつの間にか片付けられたキッチンを目撃した探索者は0/1正気度ポイントを失う。

## 3. 洗面所と風呂

洗面所内は、ずっと風呂のシャワーの湯が出しっぱなしになっていたらしく、湯気による湿気がひどい。壁は水滴で濡れている。

洗面所のかごには、脱いだ服と小さな手帳が入っている。これらはマスターのものだ。

手帳を読むと、日々の喫茶店の記録が書かれた、簡単な日記である。1年で交換するタイプの手帳のため、まだ2か月分しか日記は書かれていない。大した内容ではないが、ざっと読むと1か所だけ気になる記述を発見できる。キーパーはプレイヤー資料1「手帳の日記」を渡すこと。

風呂をのぞくと、床に中年の男が倒れている。彼がマスターである。

ずっとシャワーの湯がかかっていたため、真っ白にふやけて不気味な姿となっている。この死体を目撃した探索者は0

/1D4正気度ポイントを失う。

もし、すでにマスターの写真を見ていれば、この死体がやや老けてはいるが同一人物であることがわかる。

死体を調べて〈医学〉や〈科学(法医学)〉に成功すれば、死んでから12時間程度が経過していることと、寒い季節に風呂に入ったことでヒートショックによる脳梗塞か心筋梗塞を引き起こしたのだらうと推測できる。つまり、死因に不審な点はない。

## 4. 物置

喫茶店で使うものや、プライベートの雑貨などがしまわれているが、ほかにも5人分の男女の死体が隠されている。死体はカラカラに干からびている。思わぬところで大量の死体を発見した探索者は1/1D6正気度ポイントを失う。

これらの死体は、長年、マスターが怪物に食べさせてきた、喫茶店の客である。マスターは店が疑われないような行きずりの客を慎重に選んで、怪物に与えていた。彼らの行方は警察も追っているが、たまたま立ち寄っただけの喫茶店で殺されているとは予想だにしない。

死体の所持品や身分証明書などを調べると、年齢も性別もバラバラで共通点はない。レシートなどの日付によると、7年前から去年にかけて亡くなった人々だとわかる。また、財布の現金はマスターがすべて回収している。

死体に目立った損傷はない。よく調べて〈医学〉か〈科学(生物学)〉に成功すれば、干からびているのは自然に乾燥したのではなく、カラカラになるまで体液が吸い取られたのだとわかる。そのようなおぞましい事実に気づいてしまった探索者は、さらに0/1D3正気度ポイントを失う。

キーパーの判断で、探索者が必要としている道具が、この物置で見つかるとしてもよいだろう。

## 5. 手前の部屋

ここはマスターの寝室兼書斎だ。

壁にはたくさんの写真が飾られ、コルクボードにもたくさんの写真が張ってある。コルクボードの写真の多くは同じ女性を撮ったものである。若い頃から中年に差し掛かるまで、20年ほど撮り続けられている。

結婚式の写真もあるため、この女性がマスターの妻であるとわかる。

ただ、そんな中に、奇妙な写真がある。

薄暗い、大きな岩が林立する荒地で、無数のろうそくの火に囲まれて、マスターの妻が立っているのだ。深刻な表情をしており、〈心理学〉に成功すれば、彼女が神(または、それに類する偉大なもの)に祈っているのだとわかる。〈オカルト〉に成功すると、これは神との交信をするための儀式だろうと推測できる。

ほかにも気になるのは、マスターの妻が妊娠中の写真である。その枚数は多く、マスターが妊娠を喜んでいたことが察せられる。ただ奇妙なことに、産後の妻を写したものはなく、生まれた子供の写真もない。また、妊娠後期の写真を最後に、新しい写真が撮られた様子もない。

部屋の本棚には、不妊治療に関する本が何冊もある。さらに〈目星〉か〈図書館〉に成功すれば、日本語の本に紛れてタイトルのない古びた英語の本を見つける。内容を理解できる

(2週間前の日付)

息子がコーヒーをいれていた。  
もしかして、店を手伝っているつもりなのだろうか？  
客に気づかれないようにと、よく言い聞かせておく。

(コーヒー杯の恐怖 プレイヤー資料1「手帳の日記」)

ほどの時間はないが、〈ほかの言語（英語）〉に成功すれば、これが邪神との接合を目的とした、非常におぞましい本だとわかる。その禁断の知識の一端に触れただけでも、探索者は1D3正気度ポイントを失う。

机の引き出しには、去年までの日記代わりの手帳が6冊ほどあるが、とても読んでいる時間はない。

また机の上にはスタンガンの交換用の乾電池がたくさん置いてある。

## 6. 奥の部屋

ここは怪物の部屋である。奥には立派な仏壇がある。

床の畳は乱暴にはぎ取られ、床板には直径1m程度の大きな穴が開いている。

部屋の隅には、幼児用のベッドやおもちゃがあるが、どれも押しつぶされている。入り口に近い位置の壁には、持ち手がプラスチック製で、先端が金属のバトンようになったものが掛けられている。〈知識〉か〈機械修理〉に成功すれば、これが非常に強力なスタンガンだとわかる。手に取ってみれば、スタンガンであることはロールすることなくわかる。

上記は一見してわかるが、中に入る前、探索者が〈目星〉に成功した場合には、床の穴付近の板が下にたわんでいることにも気づく。かなりの重量のものが乗っているようなたわみ方だが、何も見えない。これは穴の上に見えない怪物がいるためだ。

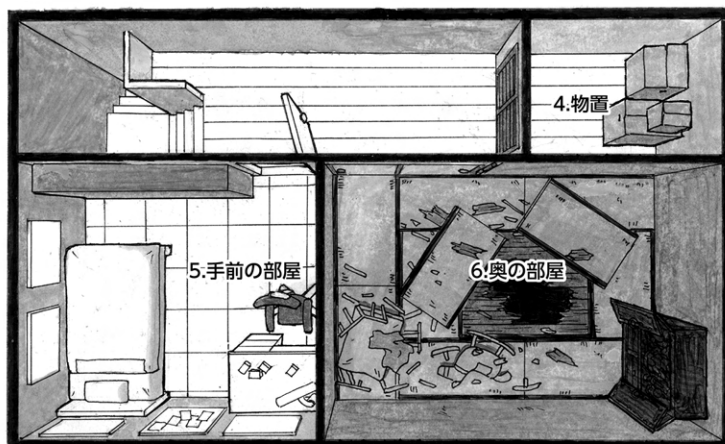
怪物は、部屋に入った最初の探索者、例えば仏壇を調べようとしたり、スタンガンを取ろうとしたりした者を見えない触手でつかみ、血を吸う。探索者が見えない怪物に警戒していない場合、これは「先制の一撃（奇襲）」となり、攻撃は自動的に成功する。

吸血された探索者は、瞬間的に可視状態になった巨大な怪物を目撃したことで1D4／1D8+2正気度ポイントを失う。キーパーの判断によるが、ほかの探索者は怪物を目撃できなかったことにしたほうがよい。吸血された探索者だけに見えたことにしたほうが、見えざる怪物の恐怖を演出できるからだ。なお、すでに可視状態の怪物を目撃した探索者は、次に怪物を目撃した時の〈正気度〉ロールはしなくてよい。

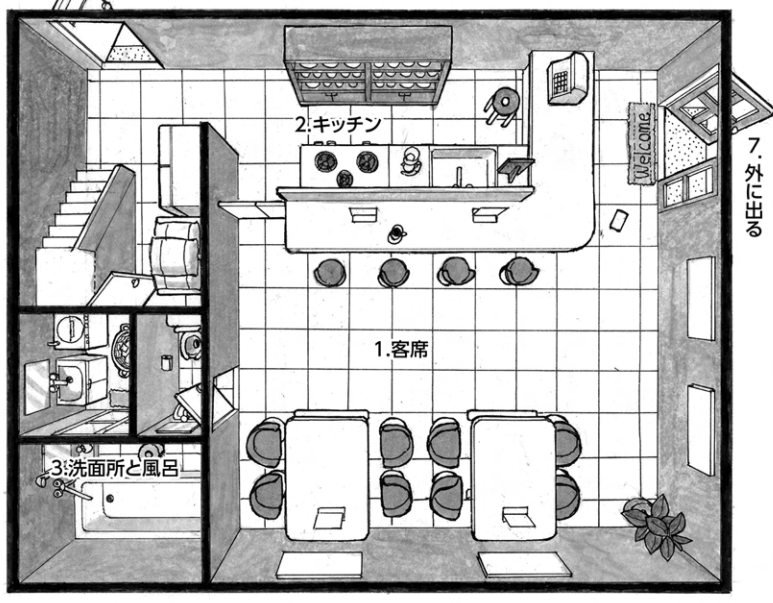
怪物は、さらに部屋にいる探索者を触手でつかもうとする。

## 喫茶店ウィップアーウィルの調査できるポイント

2階



1階



すぐに部屋から逃げ出せば、怪物は追ってこないが、部屋を調べることもできない。

怪物にスタンガンを使用すれば、「おええいあつあい！（ごめんなさい！）」というおぞましい悲鳴を上げて、床の穴から逃げる。〈聞き耳〉に成功すれば、巨大な不可視の何かが1階の天井と2階の床の隙間を素早く移動していることがわかる。

このスタンガンは、怪物が赤ん坊の時、マスターがしつづに使っていたものだ。成長した怪物は、もはや電気でダメージを受けることはないが、スタンガンの「パチパチ」というスパーク音への恐怖が刷り込まれている。

怪物が逃げた隙に、仏壇の遺影を見ることができる。遺影はマスターの妻であり、仏壇はよく手入れされている。

## 7. 外に出る

この行動には時間がかからないため、キーパーの判断で調べられる4か所の1つとして数えなくてもよい。

喫茶店の入り口、勝手口、窓などから、探索者が外に出ようとしても、なぜかドアや窓は開かない。

INTロール、〈鍵開け〉、〈機械修理〉のどれかに成功すれば、鍵が掛かっているとかではなく、何か見えない力によって押さえつけられているかのようにわかる。そんな超常現象に気づいた探索者は0/1正気度ポイントを失う。

探索者がドアや窓を壊すといった乱暴な行動をとろうとした場合、怪物は店を守ろうとする。透明の触手を伸ばして乱暴者を絡め取り、客席に座らせるべく放り投げるのだ（前の客はうっかり殺してしまったので、少しだけ優しくなっている）。

この時〈跳躍〉か〈回避〉に成功すれば、無事に受け身をとれるが、失敗した場合は耐久力を1D6減らす。見えないものに、人間が軽々と投げ飛ばされたのを目撃した探索者は1/1D4正気度ポイントを失う。

探索者が外に逃げることに固執しているようなら、キーパーは「無策で外に出るのは危険だから、閉じ込められた原因を調べたほうがよいだろう」と、アドバイスすること。

## The Climax

### 5. クライマックス

探索者が「探索できるポイント」を4か所調べたところで、このクライマックスとなる。

大事な喫茶店を勝手にうろつく探索者に、怪物の堪忍袋の緒が切れるのだ。

突然、壁や天井がミシミシと鳴って、建物のあらゆる隙間から、目に見えないものが一斉にあふれ出してくる気配を感じる。探索者は1/1D4正気度ポイントを失う。

探索者全員は〈回避〉か〈幸運〉の得意なほうのロールができる。成功すれば、襲ってくる触手の攻撃を避けられるが、失敗したらつかまれて吸血される。

吸血された探索者は、可視状態の怪物を目撃してしまうため、さらに1D4/1D8+2正気度ポイントを失う（すでに目撃しているのなら〈正気度〉ロールは不要だ）。

探索者が外に逃げようとしても、ドアや窓は開かない（「4. 探索できるポイント」の「7. 外に出る」参照）。見えない触手はあらゆる場所から出現するため、建物内に逃れられる場所はない。

探索者はこれまで得た情報を使って、急いで、喫茶店から脱出せねば、いずれ怪物に血を吸い尽くされる。

ここでキーパーは、探索者に作戦を立ててもらうこと。

以下が、怪物に対して想定される作戦である。探索者が望むなら、ここからは分かれて個別に行動することも認めてあげ、複数の作戦を同時に挑戦させてもよいだろう。

もちろん、探索者がシナリオにない別の解決方法を思いついたのなら、キーパーは積極的にそれを認めてあげる。

### 怪物の姿をあらわにする

キッチンの小麦粉、ケチャップなどをかけることで、怪物の姿を一時的にあらわにすることができる。

怪物の姿が見えるようになれば、以降、怪物から逃げるのに必要なすべてロールにボーナス・ダイスが与えられる。

ただし、それは諸刃の剣であり、まだ可視状態の怪物を目撃していない探索者は1D4/1D8+2正気度ポイントを失う。

### スタンガンを使用する

怪物は、スタンガンが発する「パチパチ」というスパーク音を、父の怒鳴り声のように恐れている。

探索者が外に出ようとするれば、怪物はそれを許さないが、スタンガンによって退けることができる。

具体的には、怪物は触手でドアが開かないようにしているが、その時スタンガンを持った探索者が〈近接戦闘（格闘）〉、またはキーパーが適切だと思う技能に成功すれば、触手を一時的に退けられるのだ。キーパーはスタンガンを効果的に使うには、どんな技能が必要かを事前に説明すること。

ロールに成功すれば、怪物はひるむため、ほかの探索者は逃げられる。失敗すれば、怒った怪物はドアに近い位置にいる探索者1人をつかんで吸血する。

ほかの探索者が逃げられても、スタンガンを持った探索者だけは、まだ逃げられない。

その後、怪物は食い逃げ客を助けた探索者に怒り狂い、スタンガンへの恐れも忘れて、〈近接戦闘〉で攻撃する。探索者がこの攻撃を耐えられれば（おそらく〈回避〉するのが賢明な行動だ）、スタンガンを持った探索者も外に逃げられる。

すでに脱出している探索者が、仲間の危機を察して、怪物の攻撃を邪魔することは認めてあげよう。物を投げるなどして、怪物の注意をそらせば、狙われた探索者には〈回避〉にボーナス・ダイス1つを与えてもよい。すでに怪物を可視化しているのなら、ボーナス・ダイスは2つとなる。ただし、受け取るボーナス・ダイスは最大2つまでだ。

### 火をつける

怪物は、火からダメージを受けることはない。ただ、大切な喫茶店の火事を見ごせない。

喫茶店の出口から離れた場所に火をつけると、怪物はあわててそちらに消しに向かう。探索者は見えない触手の気配が、遠ざかるのを感じるだろう。

なお、やみくもに喫茶店に放火しても無駄だ。怪物は火を消しながらも、激怒して近くにいる探索者を〈近接戦闘〉でたたきつそうとする。重要なのは、陽動目的で出口から離れた場所に火をつけることだ。

怪物に気づかれる前に、素早く火をつけるには、キッチンで見つかるアルコールを利用するか、または〈隠密〉に成功する必要がある。失敗すれば、怪物は放火魔に〈近接戦闘〉で攻撃する。

怪物が火に気を取られたら、脱出のチャンスだ。ロール不要で逃げられるとしてもよいし、厳しいキーパーならば火をつけた探索者にはDEXロールを求めてもよい。

逃げ損なえば、怒り狂った怪物は放火した探索者を〈近接戦闘〉でたたきつそうとする。前述したように、すでに脱出した探索者がその攻撃を邪魔することは可能だ。

### 代金を支払う

怪物は、喫茶店のまね事をしているだけだ。

よって、意外な解決方法として、客席に出されたコーヒーを飲んで、代金さえ支払えば、客として普通に帰してくれる。

とは言え、この行動に命を懸けるのは勇気が必要だろう。

そこで、もしも探索者がこの作戦の実行に踏ん切りがつかないようなら、客席のコーヒーに近づくと見えない触手の気配が静かになるといった情報を提供してあげてもよい。

レジで代金を払い、喫茶店から出た時、探索者は背後から「ありあうお おおいあいあ（ありがとうございました）」というくぐもった声を聞く。

## The Conclusion

### 6. 結末

探索者が店を出れば、怪物は追って来ない。

探索者の行動にもよるが、おそらく喫茶店は商店街に残されたままとなるだろう。その後も、見た目は普通の喫茶店として、新しい客を待ち続ける。探索者だけが、この商店街に恐るべき怪物が潜んでいることを知っているわけだが……おそらく、誰もそんな世迷い言を信じてはくれないだろう。

しかし、この恐怖の喫茶店をどうするのかは、また別の機会に語られるべきだ。今は無事に生還した探索者の勇気と機転をほめてあげる時だからだ。

かくして、無事に喫茶店を脱出した探索者は1D10正気度ポイントを獲得する。

### プッシュ・ロールの失敗

このシナリオでは、プッシュ・ロールに失敗した時の処理で迷ったら、以下のようにすればよいだろう。

- 思わぬ時間を浪費してしまい、すぐに次のポイントに移らねばならない。そうしなければ、他のポイントを調べる時間がなくなってしまう。
- 探索者の無作法に腹を立てた怪物によって、触手で部屋の外に放り投げられる。この時〈跳躍〉か〈回避〉に成功すれば、無事に受け身をとれるが、失敗した場合は耐久力を1D6減らす。見えないものに、人間が軽々と投げ飛ばされたのを目撃した探索者は1 / 1D4正気度ポイントを失う。

