[３：一開始的房間 2](#_Toc30595)

[４：東邊房間 3](#_Toc4304)

[５：西邊房間 5](#_Toc20170)

[６：北邊房間 7](#_Toc16492)

[７：南邊房間 8](#_Toc19787)

劇本來源：クトゥルフ神話TRPGやろうず　シナリオ置き場

原作者：泥紳士　毒入りスープ

時間:4時間程度　難易度:☆☆

以下是劇本內容，若是有遊玩預定的ＰＬ請自主迴避避免捏他爆雷

----------------------------------------------------------------------------------------

１：序論

此劇本對應「Call of Cthulhu克蘇魯的呼喚」規則書

劇本舞台為狹小的密室。

請自由決定時代與季節

推薦玩家人數 1~3人

推薦技能 「識破」「資料蒐尋」

其他若有「醫學」「藥學」為佳

因此推薦職業為容易取得上述技能的醫生

２：大綱

某日夜晚，探索者醒來時發現被困在一個正方形的房間。

在房間的正中央，一張桌子上靜靜放著一碗深紅色的湯。

然後旁邊椅子上放著這個房間的地圖與「喝毒湯」的警告文。

不知不覺之中因為查烏葛那・馮根的一時興起被困在這個世界的探索者們。

究竟他們是否能平安逃出呢?

# ３：一開始的房間

探索者在過著平凡的日常生活中，某天晚上突然驚醒起來。

醒來時發現自己身在一個，無論牆壁、地板、天花板都是用水泥做成，四面牆壁各有一扇門的四方形房間裡。

略显昏暗的灯火下你能大致看清楚这个房间

此時探索者身上只穿著破舊的白袍，沒有攜帶任何東西。

不論是錢包或手機，甚至平常身上戴的飾品也消失了。

更不可思議的事情是，探索者們將發現，在這個世界裡不管他們互相國籍不同，但卻可以說著共同的語言互相溝通。

房間裡唯一的照明是天花板上垂下的燈泡，房間中央放著一份古老的木桌椅。

在桌子上放著一碗用木碗裝著的紅色無氣味的湯。

然後椅子上放著兩張破舊的紙條。

上面寫的內容如下

~想回去的話 便在一小時之內 喝下有毒的湯。

在喝完之前 你都無法離開。

一小時內 沒有喝完的話 祂便會來迎接你~

這裡寫的祂會來迎接你指的是，當時間一到，查烏葛那・馮根會甦醒過來，襲擊探索者們。

當祂甦醒後，就算再喝毒湯也來不及了。

守密人可以盡量以湯的熱度等資訊來告知探索者時間有多急迫。

另外如果是線上跑團的情況，在一個小時內過關是不可能的任務。

所以守密人事先決定時間流逝的方法會比較好。

基本上參考數值，可以訂自正中間的房間離開到其他房間仔細調查後，又回來時大約流逝十分鐘。

另外一張紙條上，寫的貌似是這個房間的地圖。

中央的房間寫的是「湯的房間」，北邊的房間寫的是「廚房」，南邊的房間寫的是「禮堂」，西邊的房間寫的是「書庫」，東邊的房間寫的是「奴隸的房間」

在此<識破>判定成功的話，便會發現紙條的背面也有寫字。

內容如下

~熱騰騰的 人血湯 請在涼掉之前 盡早享用~

看到這文章的探索者<靈感>判定成功後，就會察覺在房間中間的紅色湯是人血做的湯的事實。

只有判定成功的人會瞬間感受到從湯傳來一股與鐵鏽味相似的惡臭襲上鼻腔，其他探索者在被告知之前都不會感受到。

查覺到這個事實的探索者因自身想像力造成的不安感喪失0/1d4的SAN值

其他若有人對湯做<醫學>判定的話也有可能發現這個事實。

這時發生的SAN值喪失也跟靈感判定後的一樣，但與靈感判定不同的是這是根據自身專業知識而確信是事實的喪失，斟酌加減喪失數值

若在知道這是人血湯之前喝下湯的話，便要對湯做<靈感>判定。

失敗的話會因那濃稠噁心的口感與令人作噁的味道喪失1/1d3的SAN值，成功的話會得知是血的事實並喪失1d3/1d8的SAN值。

在知道是血的情況下喝的話，SAN值喪失為1/1d6。

但就這樣子喝下湯，也不會致死。

那是因為這個湯還沒有放毒進去的關係。

若是在沒放毒的情況下喝光湯的話，在誰補充新的湯之前將沒有任何方法應對。

要補充足夠湯的血的話，至少要減少

HP3的血量。

原本湯是熱的，隨著時間經過會慢慢變涼。

可以用湯代替時鐘表示時間的流逝。

# ４：東邊房間

東邊的房門是生鏽的破舊鐵門。

裡面有著奴隸少女，就算<感聽>判定，也完全聽不到裡面的聲音，那是因為少女在誰進來之前都不會移動半分的關係。

房門雖然有上鎖，但非常脆弱，就算不用<開鎖>判定也可以用蠻力撬開。

與房門STR5的對抗判定成功的話，便可順利把門打開。

裡面沒有任何光源，連中間房間的燈光也照射不到，<識破>判定想必必須要做減少修正。

打開房門的時候<感聽>判定成功的話，就可以聽到噠噠腳步聲從房裡慢慢靠近過來。

可以把她引到中間的房間，或是<識破>判定成功，就會發現她是一名約十來歲的瘦弱少女(原文是16~18歲左右，也可以依PL喜好改成蘿莉之類的)

少女跟探索者一樣穿著白袍，但上面沾滿了血漬，少女的手上還握著一把手槍。

雖然是眼神空洞的白化症少女，但對探索者們非常忠實。

會表達一定程度的感情，無論被命令甚麼都會完全遵守。但是難以跟她對話，她只會用點頭搖頭來簡單的溝通。

用<識破>等判定仔細確認房間內容後，會發現裡面有著一張紙條。

但是與紙條同時，會發現一具沒有頭顱的男子遺體。

看見遺體的探索者會喪失1/1d4+1的SAN值

紙條內容如下

~她是沒有名字 你忠實的僕人。

只要你吩咐 就算不願意也 絕對 會服從。

雖然不愛說話 但是個黏人的好孩子

所以請好好愛惜 照顧她~

跟紙條內容相同，她不會說話但對探索者們相當忠實。

只要沒有命令她離開，還會像小貓一樣一直親近探索者。

但如果要她喝人血湯，或者可能會死的行動的話，便可以明顯感到她非常害怕。

就算如此，她也不一定不會服從。

若是命令她讓她帶我們離開、叫出做這種事的兇手...等等她辦不到的事情時，便會搖搖頭明確表示辦不到。

少女的能力值如下。

請點選觀看圖片

圖片取自pixiv

「アルビノ」/「羽唯」

～絕對忠實少女～

奴隸少女 ♀ 流浪者 17歳

STR:4　　DEX:5　　INT:10　靈感:50

CON:6　　APP:13　　POW:10　　幸 運:50

SIZ:10　SAN:0　EDU:6　知 識:30

H P:8　　M P:10　　回避:10　　傷害加成:-1d4

――――――――――――――――――――――――――

[技能]

識破：５５％　感聽：５５％　潛行：４０％

躲藏：４０％　急救：５０％　(本國語)：４０％

追蹤：５０％　探索者們的本國語：３１％　克蘇魯神話：１５％

――――――――――――――――――――――――――

[持有物]

・武器

22口徑短彈自動手槍：２０％　(1d6 10m 1R3 填彈數6 耐久力6)

・防具

沾滿血跡的白袍

[資料]

少女在可能的範圍內會遵守任何命令。

即使是違反本人的意志

若少女死亡，可以根據探索者關愛她的程度來減少SAN值

至少也會減少0/1d3的SAN值

順帶一提，被問到沒有頭的屍體是不是她做的時候，她會困惑的歪頭。

因為這個沒有頭的屍體並不是少女做的。

這個少女是不存在於現實中的查烏葛那・馮根造出的，為了迷惑探索者們的存在。

但隨著守密人考量，可以設定是某處真實存在的人物也說不定。

此時也可以選擇是否事先決定名字，或讓探索者們決定名字等等。

這樣一來，在進行後日談時也有更多演繹空間。

即使就算那是悲劇性的內容亦然如此。

她擁有多少情報，也是根據守密人考量。

有可能甚麼都不知道，也有可能知道毒的所在等關鍵性情報。

但她在被命令之前是都絕對不會說出相關情報的。

# ５：西邊房間

西邊房間的門是有著華麗裝飾的木門。

沒有上鎖，應該很輕易的就可以打開了吧。這個房間的中央有著小小的老舊四腳桌，桌上有著盛在燭台上的蠟燭以微弱的光照亮著房間

房間四側都被大量的書櫃給塞滿。

令然感到不可思議的是，這書庫的書是以探索者們容易閱讀的本國語言所寫的，不管誰都可以輕易的閱讀這些書籍。

如果有不同國籍的探索者一起在此然後發現到這件事的話，將會喪失0/1 SAN值

書櫃整齊的放著各式各樣的書，但是每個書的類別卻亂七八糟都不相同。

在此<圖書館>判定成功後，將找到一本名為<關於湯之夢>的漆黑書籍。

書本是潮濕而帶有黏性，當碰到書本會發現上面沾附著帶有甜甜香氣的黑色液體。

<博物學>判定成功後，可以發現這香氣跟花蜜的香氣相似。

然後若在仔細研究過這個液體的情況下，<醫學/2>或<藥學>判定成功的話，將發現這個液體可能是某種猛毒。

這是以黑蓮所做成的毒藥，具有相當高的致死性。

只是碰觸到不會有任何事情，但若是從傷口等地方流進體內，或自己攝取進體內的話，將進行與POT25的對抗判定

失敗者會看見幻覺，呼吸與心跳急遽激昂，最後在一分鐘內心臟衰竭，直接死亡。

就算成功也會喪失1/2的體力與CON，然後被毒藥引起的幻覺喪失0/1的SAN值

<關於湯之夢>書中內容如下

正中間的房間--不好好把湯喝完就無法離開，在紙條背後寫著湯的真面目

北邊房間---放著很多調味料與餐具，有放點預備的湯在鍋子中。

東邊房間---乖孩子在等著你，她手上有好東西喔。

西邊房間---書很重要所以不能拿出去，不過蠟燭就沒關係。

南邊房間---神明在此沉眠，有著關於毒的資料，守衛不吃活的東西不會消失。

最重要的事情---請抱著死的覺悟喝下去

記載在書中的都是重要的線索。

正中間的房間的紙條背後湯的真面目，就是3:正中間的房間記載著是熱騰騰的人血湯的意思。

北邊房間的預備的湯，指的是和切散的屍體一起堆在鍋子裡，鍋子底部的人血。

東邊房間說的好東西，便是奴隸手上所拿的22口徑短彈自動手槍。

西邊的房間就如字面所說，書不能拿出去但蠟燭拿到哪裡都沒問題。

南邊房間的記事記載著查烏葛那・馮根以沉睡的姿態鎮守在裡面的事實，並寫著不吃活人守衛不會離開的消息。

雖然多少有點故弄玄虛，不過書上寫的情報都是真實的。

但要不要相信書上說的，就要靠探索者與玩家們自己相不相信了。

蠟燭可以減輕黑暗造成的負面效果，但是在限制時間剩下20~15分鐘的時候會熄滅。

在那之前都沒有到書庫來的話，只能在黑暗中搜索書本。

如果直接拿出書本的話，這個房間的門就會不斷重複開關，接著突然開始融化。

然後融化變成沒有固定形狀的黑色液狀生物襲擊探索者們。

看到這個液狀生物，將會喪失1/1d10的SAN值

只要把書放回房間，這生物就會馬上變回原本的木門。

就算把門破壞掉再拿出書本，想必那房間裡的別的東西也會變成液狀生物襲擊而來吧。

液狀生物的狀態如下

保護書本的黑色液狀生物(札特瓜的無形眷屬)

STR:23　　DEX:16　　INT:15

CON:18　　POW:7

SIZ:20

H P:19　　M P:7　　回避:32　　傷害加成:+2d6

――――――――――――――――――――――――――

[技能]

躲藏：５０％　潛行：５０％

――――――――――――――――――――――――――

・武器

鞭：９０％　(1d6 可以一次攻擊1d3個人)

觸手：６０％　(db)

衝擊：２０％　(2d6)

吞噬：３０％　(特殊)

・防具

不會受到物理攻擊傷害

就算是附魔武器也無法傷害它

受到物理性武器攻擊的傷口，就算一時造成傷害，也會在一瞬間回復原狀

會受到咒文傷害，也會受到火、化學藥品的傷害。

[資料]

看見黑色液狀生物所喪失的SAN值為1/1d10

被吞噬後就會被吞入生物體內，因為壓迫而造成每回合持續增加1點向上增加的傷害(若頭部受到攻擊，也可適用窒息規則)

被吞入體內的受害者甚麼也辦不到，但是其他探索者可以想辦法殺死怪物救出受害者。

液狀生物可以每回合進行一次<吞噬>直到吞下和自己SIZ值相同的獵物為止

但只要吞下獵物，每次位置移動的話便會把吞下去的獵物吐出來。

對這個液體生物探索者們幾乎沒有勝算，但有很多種方法可以利用。

可以把書立刻放回房間，或是想辦法讓黑色書本的液體流入怪物體內。

想必讓書給怪物吃下去，或是吞下拿著書的探索者會比較有效吧。

CON對抗判定成功的話怪物就會立刻死亡，就算失敗也會吐出吞下的東西，露出很大的空檔。

假設在有誰被吞下去的情況下把書放回房間的話，液狀生物就會吐出吞下的東西並變回原本門的樣貌。

# ６：北邊房間

北邊房間的門是全白色，沒有門把的廚房式推拉門。

這個房間給人非常乾淨的印象，放置著櫥櫃、瓦斯爐、跟流理台等設備。

房間被數個日光燈管給照亮，有如白天一般明亮。

在瓦斯爐上放著一個蓋上蓋子的大鐵鍋，鍋子裡是被切散的屍體。

看見屍體的探索者將會喪失1/1d6的SAN值。

在鍋子底部有積著一些人血，這些是備用的湯。

如果在看見屍體後要喝下那些人血，這樣SAN值的減少可能會變得更多。

如果<識破>判定成功的話，就可以看見廚房流理台的角落放著一張紙條

內容如下

~重要的調味料 現在缺貨~

這裡的調味料其實指的是附在漆黑之書上的黑色液體。

因為不喝下有毒的湯沒辦法逃離這裡，所以必須要自己把毒倒入湯裡。

或許探索者們也可能解讀成有解毒劑的存在。

觀察櫥櫃的話，會發現所有的餐具都是銀色的。

在此<歷史>或<神祕學>判定成功的話，就會知道銀有驅魔法力，是高度精神力的象徵。

或是<地質學>、<藥學>判定成功的話，就會知道銀碰到常被作為毒藥的硫化砷會變黑，常常被用來試毒。

就算技能上無法辨別出毒來，也可以使用銀餐具來辨別。

對黑蓮毒也會產生反應，所以是否有毒馬上就能確認得知。

廚房裡應該還有菜刀等可以做為武器的物品。

不過說到頭來，那些武器對神話生物是幾乎沒有任何效用就是了。

# ７：南邊房間

南邊房間的門是有著小窗戶的巨大厚重鐵門。

拉开小窗：铁栏发出了刺耳的声响，你们感觉到某种污秽的存在正在迅速向你们靠近，

透過鐵門做<感聽>判定成功的話，可以聽到門的對面傳來某種激烈的呼吸聲音，以及逤逤拖行著某種重物的聲音

這是禮堂守衛，恐懼獵人在房間裡徘徊的聲音。

在巨大鐵門上有小窗戶可以確認房間內的情形。

如果從小窗戶向內觀看的話，可以模糊地看見蒼白的房間中有一隻單翼的巨大蟒蛇般的怪物。

看見這怪物的探索者會喪失0/1d10的SAN值。

然後在黑暗中加上任意負面加成的情況下<識破>判定成功的話，可以發現房間深處矗立著一尊人身象神的雕像。

看見這尊雕像的探索者會多喪失0/1d6的SAN值。

恐懼獵人只要吃下一個活人，就會從房間消失。

在那之前會襲擊，殺死任何進到房間的人。

根據每個人判斷不同，或許有人會讓奴隸少女先走在前面確保安全。

但如果是那樣的話，在房間內她發出的第一個聲音，就會是淒厲的慘叫聲吧。

在她被怪物撕成碎片之前，那慘叫都會持續。

聽見這慘叫聲的探索者們最少都會喪失0/1d2的SAN值。

與她變得親暱的人將會喪失更多。

然後，這個SAN值減少與看見她死亡的慘狀，或看見她屍體的情況是分別不同的檢定。

如果被怪物吃掉的話，或許在房間裡只剩下沾附在牆上的新鮮血跡也說不定。

恐懼獵人

STR:36　　DEX:19　　INT:17

CON:15　　POW:25

SIZ:50

H P:33　　M P:25　　回避:38　　傷害加成:+4d6

――――――――――――――――――――――――――

[技能]

感聽：３５％　識破：３５％　追蹤：３５％

――――――――――――――――――――――――――

・武器

啃咬：６５％　(1d6)

尾：９０％　(擒拿效果)

・防具

９點耐久的皮膚護甲，不受到子彈貫通影響

[資料]

看見恐懼獵人而減少的SAN值為0/1d10

恐懼獵人一回合可各進行一次啃咬與尾巴攻擊。

就算已經有毒，但是勝算依然非常低，不要正面迎戰應該比較好。

假設殺死牠的話，暫且可以保證這個房間的安全。

這個房間深處的人身象神的不可思議雕像，便是查烏葛那・馮根。

在一小時內沒有喝下有毒的湯的話，查烏葛那・馮根將會甦醒，終結探索者們的生命

在查烏葛那・馮根的旁邊，有著記錄關於祂的事項的石板。

在石板的附近<識破>判定成功的話，可以發現附近有著一張紙條。

紙條的內容如下。

~在正中間 孱弱之太陽中

抑或是 一抹漆黑的 夢之知識上

調味料 便隱藏在那裡~

這個線索指出正中間房間的燈泡中藏著裝有黑蓮毒的小瓶子。

而且也指出書庫裡的漆黑之書上也有黑蓮毒。

只要破壞燈泡雖然正中間房間會陷入黑暗，不過可以讓小瓶子落到地板上。

如果是漆黑之書的話，就算不把書拿出去只把毒取走應該沒有問題吧。

在禮堂深處的石板，花約五分鐘的時間便可解讀完畢。

從石板中可以得知眼前的雕像便是名為查烏葛那・馮根的神之事實。

然後現在身處的便是查烏葛那・馮根一時興起造出的夢境，還有關於這個神的其他簡介都寫在石板上。

解讀出這些資訊的探索者失去1d3/1d6+1的SAN值，並得到6%的克蘇魯神話技能。

８：結局

調查完所有的房間後，探索者們會自己決定結局吧。

查烏葛那・馮根大致上不是喝下毒湯，便是時間到被查烏葛那・馮根襲擊。

探索者從書中、或小瓶子裡找到黑蓮毒，可能到最後才下定決心喝下毒湯。

若是奴隸少女還活著的話，也可能會給她喝吧。

這個情況下喝下毒湯的探索者要進行如「３：一開始的房間」裡所說的對人血湯的SAN值檢定與跟對黑蓮毒POT25的對抗判定

這裡的毒與「５：西邊房間」裡附在書上的黑蓮毒是一模一樣的東西，有著相同的毒性。

對抗判定失敗的人會看見幻覺，呼吸與心跳急遽激昂，在一分鐘內心臟衰竭，當場死亡。

就算成功也會喪失體力與CON的1/2，然後因為毒藥引起的幻覺喪失0/1的SAN值。

喝乾全部的湯，毒的效果也結束後，探索者們的視野會染上全白色。

然後聽到如雷貫耳的吼聲說道：「勇敢之人！吾許你返回現世！」

下一次張開眼睛時，探索者們在昨天晚上睡著的地方醒來，迎接黎明。

到處都找不到那個奇妙的房間，探索者們在夢中受的傷也全都消失不見。

不只如此，在夢中死亡的探索者也平安甦醒了。

平安逃脫噩夢的探索者可以得到1d10的SAN值回復獎勵。

再來若讓奴隸少女沒有死亡而逃離的話再追加1d6的SAN值獎勵。

不過，若是在夢中有死掉一次的經驗的話將喪失1d10的SAN值。

不過依自己的意志喝下毒湯的探索者的話，在死亡經驗的SAN值處理上增加固定5點的SAN值吧

不過關於死亡經驗的SAN值減少，就算是好的結果也可能會削減玩家們的興致，所以守密人可以根據現場氣氛，決定到底要不要進行死亡經驗的SAN值判定。

若是一小時內無法完成有毒的湯並喝完的話，禮堂裡的查烏葛那・馮根將會甦醒，然後來到探索者們身邊吧。

看見甦醒的查烏葛那・馮根的探索者，將會喪失1d4/2d6+1的SAN值。

查烏葛那・馮根的狀態如下

來自山丘的恐怖 查烏葛那・馮根 chaugnar faugn

STR:65　　DEX:30　　INT:25

CON:140　　POW:35

SIZ:40

H P:90　　M P:35　　回避:60　　傷害加成:+6d6

――――――――――――――――――――――――――

・武器

擒拿：８０％　(進行《啃咬》之前必須先進行擒拿來讓對方不得動彈)

啃咬與吸取：１００％　(每回合喪失1d6體力)

發送心靈波：１００％　(讓對象看見關於查烏葛那・馮根的夢，感受祂的偉大，依照對象體質不同，或許會變成那個夢境的俘虜)

心臟攻擊：１００％　(特殊)

・防具

一般的機械裝置或沒有附魔的武器無法對祂造成傷害。

對於有附魔的貫通性武器，有著10點耐力值的強力硬皮守護著

在姿態消失的前15分鐘，對多麼強力的攻擊都可以抵抗

咒語一覧

・與神格接觸/查烏葛那・馮根

・查烏葛那・馮根的詛咒

・查烏葛那・馮根兄弟之召喚/從屬

其他守密者希望要求的咒語

[資料]

看見沉眠狀態的時所喪失的SAN值為0/1d6

看見甦醒狀態的查烏葛那・馮根時所喪失的SAN值為1d4/2d6+1

看見被查烏葛那・馮根變形的"玩伴"(查烏葛那・馮根不餓時玩弄的人類)所喪失的SAN值為1/1d6

無法逃離夢境的探索者會因查烏葛那・馮根的心臟攻擊而被玩弄，受到心臟攻擊而引起心臟病發的話，要進行<CONx5>的體質判定兩次。

第一次的判定失敗的話，探索者將會當場死亡。

第二次的判定失敗的話，探索者會喪失1d6的體力並陷入昏迷。

兩次都成功的話，就只會陷入昏迷吧。

但依守密人的考量，查烏葛那・馮根可能會利用別的手段來玩弄探索者，例如對探索者下咒語，或發送心靈波等等。

至少在探索者喪失意識之前都會被玩弄著，要是查烏葛那・馮根滿足的話夢境將會結束。

在這情況下，就算喝下毒湯也不會像上述一樣視野染上全白。

因為沒有在時間內喝完毒湯，所以就算喝完毒湯這樣也還是無法自夢中醒來。

要是因毒而死的話可能在受到邪神攻擊而死之前逃離夢境，但是毒效蔓延全身需花一分鐘時間，也有可能在那之前被邪神殺死。

被查烏葛那・馮根玩弄的探索者在昏迷之後同時在昨夜睡著的地方甦醒。

因查烏葛那・馮根造成的肉體傷害，在甦醒後依然會留下原本的傷害。

因為心臟病發而當場死亡的探索者在現實中也會依心臟病發死亡，而被奪走體力與能力值的探索者的數值也不會回復。

但是外表上完全看不出傷口，所以無法利用緊急治療或醫學來治療。

被甦醒恐怖的邪神玩弄而甦醒的探索者無法得到SAN值獎勵，反而喪失1d6的SAN值。

加上因不是對心臟造成的攻擊而死亡的探索者，一樣進行死亡體驗喪失1d10的SAN值檢定。

因在時間內沒有喝下毒湯，無法給予上述的固定5點SAN值獎勵。

９：噩夢現在才要開始?

探索者們以這噩夢為首，可能會被拉進更深一層的神話恐怖之中。

在夢裡相見的探索者們在現實中也可能相見，在夢中見到的神話生物在現實中也可能見到。

而且這個夢的受害者，並不只是探索者們而已。

這次噩夢所得到的知識與經驗，應該可以活用在新的劇本上面吧。

至少，從這個噩夢裡得到的東西，並不是毫無意義的。

也可以試著將這個劇本作為開場，成為系列企劃劇本的序章。

-----------------------------------------------------

翻譯君改編建議

依據自己跑過體驗小團四次的經驗，改成這樣說不定會增加氣氛的建議，不過還是可以依KP自己喜好作任意改編

關於少女

少女知道多少情報，會決定PL們花在少女身上的時間，如果想讓PL們多花時間解謎的話可以設定為甚麼都不知道，如果想增加自己扮演NPC經驗或單純想演白化症無口合法小蘿莉的話，也可以適當給予一些情報

給的情報可以控制在差不多「進去禮堂很危險」「湯沒有毒不能喝」之類的

被問到怎麼會在這裡的話，翻譯君自己喜歡用「我只是受(神明的)指示來這裡準備湯的，其他甚麼都不知道」的這個說法，這帶有些許誤導的說法上或許也要注意就是了。

關於蠟燭與燈泡

可以依照蠟燭長度給予剩餘時間的提示，或許會比湯的熱度明顯(尤其是PL通常拿到蠟燭後就不會放手)

為了增加氣氛，翻譯君有設定過正中間房間的燈泡會隨著時間減弱，在最後5~10分鐘時完全熄滅。反而是手上蠟燭能夠撐到最後一刻。

這樣的好處是最後五分鐘PC們變成在最後五分鐘只能靠即將燒盡的微弱蠟燭光源，氣氛上很刺激。

壞處是萬一時間到的話，沒有光源的關係查烏葛那・馮根的登場將會變得很棘手XD

這個劇本非常適合新手遊玩，可是對老手來說有可能不夠刺激

只要KP心腸軟PL們推理能力沒有太糟的話，大部分情況探索者都是可以存活的。

歡迎大家拿這份劇本讓更多人入坑!

目標成為國民性CoC劇本！

翻譯:西螺醬油

Pixiv上也有提供毒湯的素材，如果可以的話也歡迎利用！

「毒入りスープ素材」/「氷守緋羽（お仕事募集中）」

http://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60429&snA=612&tnum=2