

## バディサスペンス TRPG フタリソウサ

## キャンペーンシナリオ 『禍藍堂書店の事件』

## はじめに

## ■ 注意事項

本シナリオは「バディサスペンス TRPG フタリソウサ」の非公式シナリオ集となっています。公式とは一切関わりがありません。お問い合わせは同人サークル「ヘキサクラウン」までお願いします。

本書の内容を用いてゲームを遊ぶ場合には「バディサスペンス TRPG フタリソウサ」基本ルールブックが最低限必要となります。

本書のシナリオはオンラインセッション・オフラインセッション、個人卓、コンベンション等、形式を問わずお使いいただけます。その際は「シナリオタイトル」「出典(本書のタイトル)」「作者名」がプレイヤーに分かるようにしてください。

## ■ 重要なキーワード

本シナリオにおいて重要なキーワードは「追加説明があるキーワード」という扱いをしています。そのため重要なキーワードの後ろに ( ) があり、その中に重要なキーワードの追加説明かつ描写が入っております。

この ( ) 内の描写は謎解きにおいて重要となることがあります。重要なキーワードを渡す際に ( ) 内の文章も同時に渡してください。また、( ) 内の文章も推理の材料にして良いと PL に伝えてください。

本シナリオにおいて、公式シナリオのようにフタリソウサをして重要なキーワードを取得する際の描写は記載していません。フタリソウサシーンを演出したい場合は、重要なキーワードの後ろにある ( ) 内を参考に自由に演出してください。

## 収録シナリオ紹介

本シナリオは2話キャンペーンのシナリオになります。どちらも単発として遊べますが、後編の『禍藍堂の書庫』を単発で遊ぶ場合は、事件発生フェイズの描写を変更してください。

## ■ その名を示すもの

この街には「店主さん」と呼ばれる女性が1人で切り盛りする「禍藍堂書店」という書店がある。

ある日 PC 達はその書店に行くと、店の中で「店主さん」が倒れていた。

これは事件だ。犯人を見つけなくては。

- 知ってたカード 2枚
- 初期捜査困難レベル「1」
- プレイ時間 2時間～3時間

## ■ 禍藍堂の書庫

禍藍堂書店での事件を解決した PC 達に、お礼と依頼をしたいと店主さんに言われ PC 達は再び禍藍堂書店を訪れる。先代店主さんにして作家がこの書店に残した「とある作品」を見つけて欲しいというのだ。

この書店にある本を全て把握している店主さんが見つけれられない作品とは。

- 知ってたカード 2枚
- 初期捜査困難レベル「2」
- プレイ時間 2時間～3時間

# その名を示すもの

知ってたカード2枚・初期捜査困難レベル「1」  
プレイ時間 2～3時間

## ■ あらすじ

禍藍堂書店という本屋にて、その店主である女性が襲われる事件が発生します。たまたま近くにいたPC達が、この事件を解決することになります。

犯人はアトリビュートで示された海野まりあです。アトリビュートでマリアを示す白い百合をダイイング(死んでない)メッセージとして店主さんが残しました。

犯行理由は、海野まりあが速水裕也に惚れており、店主さんが居なくなれば自分に振り向いてもらえると思ったからです。

## ■ シチュエーション

PC達は何かしらの用事があり、近くにある「禍藍堂書店」に本を買いに行きます。

店に入ると店主である女性が迎え入れてくれます。PC達が探している本を店主さんが持ってきてくれるのを待っていると、何かが倒れる物音がして、店主さんが通路に倒れているのを発見します。

なぜ店主さんが倒れているのか、店主さんは誰に襲われたのかを推理することになります。

## ■ ロケーション・用語

### 【禍藍堂書店】

昔からある膨大な蔵書が売りの老舗書店。話題の漫画や小説から、誰が買うんだ？といったマニアックな稀覯書まで置いてある。この書店は店主さんが1人で切り盛りしており、欲しい本が店頭にない場合も店主さんに言えばなんでも取り寄せてくれると噂の書店だ。

### 【Cコード】

日本で販売されてる書籍の裏表紙などにISBNとともに印刷されているコード。

図書分類コードとも呼ばれる4桁の数字で、値段の前にC××××という形で記されている。×に入る数字は読者対象・発行形態・内容分類・内容分類の順である。

### 【アトリビュート】

西洋美術において彫刻や絵画で表現されたり描かれていたりする人物を特定するための持物のこと。神話、宗教、歴史上の人物はその人物に関わる話に出てくるものをアトリビュートとして、彼らを示す物として使われる。

アトリビュートは属性やシンボル、エンブレムとほぼ同じ意味を持つものである。

## ■ 登場人物

### 【店主さん】

禍藍堂書店を1人で切り盛りする女性。小柄ながらも重い本を軽々運び、この書店の蔵書の内容全てを把握しているらしい。

### 【白井百合(しらいゆり)】

近所に住む華道家。注文した本を受け取り、お礼に花を生けて帰っていった。

### 【速水裕也(はやみゆうや)】

近所に住む大学生。店主さんに惚れており、特に用もなくよく店に来ていた。

### 【海野まりあ(うみのまりあ)】

近所に住む大学生。最近禍藍堂書店によく来るようになった。

## 【ジュダス・イスカリオテ】

近所の教会の神父。海外の宗教画の図録も置いてある禍藍堂書店がお気に入り。

## ■ 事件発生フェイズ

PC達は本を買うために、PC達が住む町にある禍藍堂書店にやってくることとなります。

禍藍堂書店はこの地に古くからある書店で、それなりの広さがある店内には所狭しと天井まで届くような本棚が置いてあり、迷路のようになっています。

入ってすぐにレジがあり、店内BGMを奏でる蓄音機と共に店主さんが座っています。

入店したPC達を見て、店主さんは「いらっしゃいませ。ごゆっくり」と声を掛けてくれ、本を買いにきたPC達が本の事を尋ねると「その本ならございます。今お持ちしますのでお待ちください」と言って、店内に本を探しに行きます。

PC達が店主さんに声を掛けなかった場合は、店主さんは本の配架のためにレジから席を外します。

PC達が店主さんの帰りを待っていたり、本を見ていたりすると、店主さんが向かった方からドサリと何かが倒れる音がします。PC達が音のした方に向かうと、奥の通路で店主さんが頭から血を流して倒れています。店主さんを発見したと同時に白井百合もやって来て、悲鳴をあげ、その声を聞いて店にいた他の客も全員やってきます。ここで登場人物を全て公開し、GMは事件調査シートと知ってたカード「1」を配布します。

初期捜査困難レベルは「1」です。

PC達が向かわなかった場合は、店内に白井百合の悲鳴が響きます。声を聞いて他の客が集まり、PC達は救急車の手配をNPCに頼まれたりして事件に巻き込まれるになります。

病院に搬送された店主さんの命に別状はありません。

店主さんが運ばれた後の店内では、店主さんは足を滑らせて頭を打ったのだろうか？事故なのだろうという話し合いがNPC達の中で行われています。しかしPC達はこれが傷害事件であると確信します。

そのことを示すために、店主さんが倒れていた周辺を探る体で初動捜査を行います。

使用する技能は《現場》・《家事》です。

入手するキーワードはキーワード①になります。

「犯人はお前だ」では店主さんを襲った犯人を指名します。

これで事件発生フェイズは終了します。

## ■ 捜査フェイズ

知ってたカード「1」では事件現場を探る描写になります。

知ってたカード「1」のキーワードを全て入手した際、知ってたカード「2」を配ります。その時に以下の描写を挟んでください。

店主さんが残した数字と花が犯人に繋がる手がかりだ。この二つについて考えてみよう。

知ってたカード「2」は店主さんが残したものについて調べる描写になります。

## ■ キーワード

① 花瓶で頭を殴られて

② C0071

③ 白い百合

④ Cコード（書籍の裏にISBNと本体価格と共に印刷されている読者対象・発行形態・内容分類を示した日本図書コードの一部）

⑤ 一般向け単行本の絵画・彫刻

⑥ 西洋美術には物で人を表現するアトリビュート（雷があればゼウス、白い百合が

## ■ その名を示すもの

---

あれば聖母マリア、銀貨の入った袋があればユダ。というように、共に描かれている物で描かれている人物を示す手法)

## ■ 真相フェイス

---

「事件の振り返り」と「犯人はお前だ」を行ないます。

犯人は店主さんが残した白い百合と C0071 で導き出される人物です。C0071 が示す本にはアトリビュートという手法があり、店主さんは白い百合のアトリビュートを使い自分を襲った犯人の名前を示しました。

## ■ 犯人

---

### 【海野まりあ】

犯人は海野まりあです。

白い百合は聖母マリアを示すアトリビュートであり、店主さんは同じ名前の海野まりあを示すために白い百合を握りました。この白い百合がアトリビュートであることを示すために、Cコードを書き残しました。

「犯人はお前だ」で海野まりあを指名すると、彼女は「店主さんが居なくなれば速水君が私をみてくれるようになると思ったの」と供述します。

この事件が迷宮入りした際、店主さんは怪我が原因で店を閉め、禍藍堂書店は閉店します。

### ■ 知ってたカード 1

店主さんは店の奥の通路で「①」倒れていた。

店主さんは左手で「②」を握って、右手で床に血で「③」と書き気絶していた。

その名を示すもの

### ■ 知ってたカード 2

血で書かれた C0071 は『④』で、「⑤」についての本を指している。

『⑥』という手法があり、店主さんは犯人の名前を示すためにこの数字と花を残したのだ。

その名を示すもの

# 禍藍堂の書庫

知ってたカード2枚・初期捜査困難レベル「2」

プレイ時間 2～3 時間

※ 本シナリオを単発で遊ぶ場合は、事件発生フェイズの描写を変更してください。

## ■ あらすじ

店主さんから「先代店主さんが禍藍堂書店に残した作品を見つけて欲しい」という依頼を受けます。

「犯人はお前だ」で当てるのは作品が隠されている場所で、店の壁になります。

先代店主が残した作品は本の形ではなく、音読した声を書店の壁に溝として刻み込んで残したもので、レコードや蓄音機と同じ原理で音読された作品が再生されます。

## ■ シチュエーション

前回の店主さん襲撃事件を見事解決した PC 達は、お礼と依頼を兼ねて、店主さんから禍藍堂書店に来てほしいと言われ向かうことになります。

お礼の品を渡され、依頼の話をされます。依頼の内容は、作家であった先代店主がこの書店に残した作品を見つけることです。

PC 達は、膨大な本が置いてある禍藍堂書店の中から、先代店主の作品がどこにあるのかを探ることになります。

## ■ ロケーション・用語

### 【禍藍堂書店】

昔からある膨大な蔵書が売りの老舗書店。話題の漫画や小説から、誰が買うんだ？といったマニアックな稀観書まで置いてある。

この書店は店主さんが1人で切り盛りしており、欲しい本が店頭にない場合も店主さんに言えばなんでも取り寄せてくれると噂の書店だ。

### 【伽藍】

僧侶が集まり修行する清浄な場所という意味で、現代では寺院を意味する言葉。

### 【蓄音機】

音を記録し再生する機械で、音の記録は円盤などの傷がつくものに針を当てて行なっていく。音による空気の振動を振動板で増幅して針に伝え、記録媒体に針による溝を彫り込んで振動を刻む。再生時はこの溝に針を当て、振動板に伝えホーンで増幅させて音を取り出すことができる。

## ■ 登場人物

### 【店主さん】

禍藍堂書店で働く、店主さんと呼ばれる女性。禍藍堂書店にある全ての本を把握しているという。

### 【禍藍堂（がらんどろ）】

禍藍堂書店を作った男性作家で先代店主。奇人で原稿を変な方法で渡す事で有名だった。ペンネームを書店名に残した。

## ■ 事件発生フェイズ

禍藍堂書店で起きた事件を解決した PC 達は、店主さんに前回のお礼と、PC 達の頭脳を見込んで頼みがある、ということで禍藍堂書店に来てほしいと言われ、書店に向かうことになります。时期的には、前回の事件から1週間程度経ったぐらいです。

書店に向かうと臨時休業の札が掛かっていますが、PC 達は気にせず入ってきて欲しいと言われているため中に入ることでしょう。

## ■ 禍藍堂の書庫

---

もし PC 達が中に入るのをためらったなら、入り口から店主さんが出てきて「そろそろ来る頃だと思ってました。どうぞ入ってください」と言って招き入れてくれることでしょう。

中に入れば、頭に包帯を巻いた店主さんが迎え入れてくれ、椅子と紅茶を出して PC 達にすすめてきます。そして「この前は本当にありがとうございました」と頭を下げて、お礼の品として菓子折を渡してきます。

しばらく談笑した後に店主さんはおずおずと話を切り出していきます。

店主さんは「ぶしつけなお願いなのですが、PC さん達の頭脳をお借りしたくて……。この書店に隠された作品を見つけ出して欲しいんです」と PC 達に依頼をします。

PC 達はその依頼を受け、この店に眠る作品を探すことになります。

もし PC 達が乗り気でない場合は店主さんは「見つけてくださったらちゃんと報酬もお渡しします」といって、PC 達が受けてくれそうな報酬を用意しています。

PC 達が依頼を受けたら、ここで登場人物を全て公開し、GM は事件調査シートと知ったカード「1」を配布します。

初期捜査困難レベルは「2」です。

PC 達は店主さんに先代店主『禍藍堂』について聞く体で初動捜査を行ないます。使用する技能は《社交》・《ビジネス》です。

入手するキーワードはキーワード①になります。

「犯人はお前だ」では先代店主『禍藍堂』の作品が隠されている場所を宣言します。

これで事件発生フェイズは終了します。

## ■ 捜査フェイズ

---

知ったカード「1」では先代店主『禍藍堂』について店主さんに聞いたり、調べたりして探る描写になります。

知ったカード「1」のキーワードを全て入手した際、知ったカード「2」を配ります。その時に以下の描写を挟んでください。

禍藍堂書店に未発表作品である「伽藍を歩く」がどこかに隠されているはずだ。探してみよう。

知ったカード「2」は禍藍堂書店の中について調べる描写になります。

## ■ キーワード

---

① 未発表の作品

② 自分の全ての作品を入れるため

③ 「伽藍を歩く」

④ 円形になるように建て

⑤ 全ての壁を覆うよう

⑥ 浅い溝（この溝を保護するために本棚が置かれていた。溝は書店内の壁を何周もする繋がった1本の浅い溝が人為的に刻まれているようだ）

⑦ 蓄音機（針などを使い一定の速さで吹き込んだ音の振動を溝として刻むと、その溝に針などを置いて刻んだ時と同じ速度で動かせば、その振動が吹き込んだ音が同じように返ってくるという原理で蓄音機は録音、再生している。物置には先代店主が使っていた蓄音機が残っている）

## ■ 真相フェイズ

---

「事件の振り返り」と「犯人はお前だ」を行ないます。

今回の「犯人はお前だ」では、作品が隠されている場所を宣言します。

先代店主さんはこの作品を残すためにこの禍藍堂書店を建て、自分の趣味を生かして作品を残しました。

## ■ 犯人

### 【禍藍堂書店の壁】もしくは 【壁に刻まれた溝】

「犯人はお前だ」で指名するのは、禍藍堂書店の壁です。

先代店主さんの禍藍堂は自分の趣味を生かして、自身の作品を残すためにこの書店を建てました。

彼は自分で組み立てた蓄音機を使い、店の壁に作品を読み上げた音声を刻みつけて、書店全体を作品として残しました。

途切れることなく音声を再生できるように店の壁は円形になるように建てられ、作品タイトルのように歩いて溝を読み取ることで作品が再生できるようになっています。

PC 達が壁に刻まれた作品を読み取りたいというなら、物置に先代店主さんが作った蓄音機があり、壁の溝に針を当てて店内を歩くことで先代店主さんによる読み上げが始まります。

「伽藍を歩く」は「作家の作品というのは本だけにとどまるものなのだろうか。紙ができる遙か昔は、石や粘土に物語は刻まれていた。」という出だしの短編程度の作品が先代店主さんによる音読で紡がれていきます。

この作品を見つけた PC 達に対して店主さんは「ありがとうございます。あの人が残した作品を見つけてくれて。それにあの人の声をもう一度聞けて本当に嬉しいです」と感謝の言葉を告げます。

この事件が迷宮入りした場合は、「やはりこの店には無いんでしょうか……」と見つからずに意気消沈する店主さんと別れ、PC 達は帰宅することになります。

### ■ 知ってたカード 1

この書店の先代店主は超人気作家の『禍藍堂』だ。

数十年前に死去した彼の私生活は謎に包まれており、「①」が数多く残っていると言われている。

彼は生前「②」に禍藍堂書店を作ったと言っており、インタビューで「③」というタイトルの「①」を禍藍堂書店に隠したと話していた。

#### 禍藍堂の書庫

### ■ 知ってたカード 2

禍藍堂書店にある本の中には「伽藍を歩く」という本はない。

この書店は先代店主が内装に拘り、書店は「④」られ、本棚が「⑤」に置かれている。

この本棚をどかすと『⑥』が見つかった。

先代店主の趣味は『⑦』で『⑦』を手作りすることもあった。

#### 禍藍堂の書庫

## あとがき

フォロワーさんにこの企画のことを教えてもらい、女性店主さんの立ち絵もあるー！と盛り上がって書きました。

1つめの「その名を示すもの」に使ったアトリビュートは様々なものがあり、紹介する本もいくつか出ていて面白いのでぜひ皆さん調べてみてください。

一つ余談ですが、私が持っているアトリビュートに関しての本のCコードはC0070の芸術総記になっていたのですが、本屋で探すときは絵画・彫刻ゾーンでは無く芸術雑学みたいなゾーンで探すのが良いと思います。C0070ゾーン結構面白いですよ。

2つめの「禍藍堂の書庫」は昔テレビで見た廃校の体育館の床に針と紙コップだかを使って校歌を刻むというものから着想を受けて作りました。

手作り蓄音機自体は針、紙コップ、プラコップなどを使えば夏休みの自由研究程度の工作で作れます。詳しくはエジソン式コップ蓄音機で調べてみてください。

このシナリオでは先代店主が残した「伽藍を歩く」を“本”と書かないという小さなこだわりがありますが、GMをする方にはそこら辺は特に気にしなくても大丈夫です。本と言わない方がPLさん達に誠実かなという作者の自己満足なだけです。

少しでもこのシナリオでフタリソウサを楽しんでもらえれば幸いです。

著者  
てま (X / 旧 Twitter:@tema\_amaro)

---

発行日： 令和6年2月23日  
発行者： 同人サークル ヘキサクラウン  
(<https://hexacrown.net/>)  
連絡先： circle@hexacrown.net  
著者： てま (X / 旧 Twitter: @tema\_amaro)  
編集： Moneto (X / 旧 Twitter: @Moneto\_Tk)  
■ 本シナリオは電子データにて頒布・公開しております。

本書の無断複写・複製・転載を禁じます。

---

※ 本書はフィクションです。本書中に登場する人物・団体・地名は、実在のものとは一切関係がありません。

※ お気づきの点がございました場合は、お手数ではございますが上記連絡先のEメールアドレスまでご連絡をお願い申し上げます。

※ 本書は「著：平野累次／冒険企画局、新紀元社」が権利を有する『バディサスペンス TRPG フタリソウサ』の二次創作作品です。本書に関するお問い合わせは、上記連絡先にものみお知らせください。

© 冒険企画局 / 新紀元社 / 平野累次「バディサスペンス TRPG フタリソウサ」