

## 我自我

著者：山守 荣

本模组是《克苏鲁神话 TRPG 第六版》的单人模组，不可增加人数。本模组没有战斗，但是有时间限制，所以失败的可能性很大。本模组是一篇无法救赎的模组，游戏后、甚至阅读后都可能会导致不适，请谅解。如果玩家想要 HAPPYENDING 的话，因为该结局并不是真正的结局所以失败的可能性非常的大。再重复一遍，本模组很可能会有致郁倾向！请善良自认为没有邪恶念头的玩家规避。

本模组设有“第二次攻略”的内容，第一次攻略失败后导入第二次攻略会降低剧本难度。如果将其他 PC 当做 NPC 放入故事中的话，很可能会遭到撕卡。

本模组的游戏时间会根据玩家性格有所差异，大概是 1 个小时左右。没有推荐技能，但是角色性格是行动派的话，失败的几率会相对减少。故事发生在现代，不限国度与城市，但是发生在探索者居住的城市（如果 KP 期望的话，可以设定在玩家所在城市）。

不推荐：温柔的 PL 和 PC

### 模组背景

因为克苏鲁即将苏醒的力量，探索者做了一场噩梦。本模组就发生在该噩梦之中，如果不达成通关条件，就会直接发狂，无法从梦中醒来。噩梦是循环梦，想要离开噩梦的世界只有一个方法。那就是“以正确的方法将噩梦转移给他人”。探索者转移噩梦后就会苏醒，被转移者如果不将噩梦继续转移给其他人就不会苏醒。

### 模组运行

为了便于处理，故事被分为第一天和第二天，如果 PL 提前宣告想去、想要调查的地方的话，在第一次攻略时，可以调整情报顺序。为了调整剧本难易度，延长时间，增加提示，本模组设计了第二次攻略，但是第一次攻略为主。

如果探索者不积极进行探索的话，可以宣布“时间推移”，适当的进行催促。

### 【序章】

那天早上大雨倾盆，你的视线朦朦胧胧。

这时一个黑色块状物体掉落在你面前。

块状物体的脸和身体、甚至指尖都一片全黑，但那确实是人类的形状。

你模模糊糊的看着黑色块状物上的什么红色刻印。

你的视线渐渐染上了红色。

眼前全是红色。

然后，一片静寂。

### 【第一天】

你在恐怖中苏醒，减少理智度 0/1D3 点。

这里是你的房间，时钟表示现在是 23 点。

你的身体有一种温温热热的疲倦，无法灵活行动。

此时让 PL 骰 1D4，骰目代表第一天能够进行几轮行动，1 轮行动需要 1 小时。

忽然你的脖子上有什么异样感。

你照照镜子，发现脖子上刻着红色的文字。减少理智度 1/1D3

通过克苏鲁神话判定，会感到其内容是“以你献祭”，减少理智度 2/1D4+1

以下是房间中的东西，只有指定调查地点才能进行侦查或其他技能。

·写字台

写字台的手机显示着三天前的日期。

·房间整体

墙壁上写着红色的“正一”，你不记得是自己写的，认识的人里也没有叫做正一的人，减少理智度 0/1D3

·入口

三天前没有看过就扔掉的特卖小传单大量的堆积在大门的邮箱里

通过侦查判定会发现其中参杂了一个白色信封。

·书柜

和平时的书柜感觉有些不同。

通过灵感判定会发现有几本应该放在书架里的书消失了，你记不起书的标题。

·同居人（如果有的话）

同居人还在，如果寻找同居人的话，可以让他作为 NPC 登场（给 NPC 阅读文字或是进行商议的话，NPC 基本不会有好下场）

### 【第二天】

第一天的回合结束后，就立马迎来第二天。

你的脖子很痛，照了照脖子会发现昨天发现的红色文字在发热。

请 PL 骰 1D4+3，决定第二天的行动回合数。

·信件和逃离这个世界的方法

在大门邮箱里发现的信封里放着一枚信纸。

“这是一种传染病，回导致死亡，一次又一次的让我痛苦，（脖子后面的文字）”

看到这令人毛骨悚然的文字后，探索者减少理智度 0/1D3。

信件背后的一角写着小小的 URL 地址。

输入 URL 就会打开一个煞风景的网站。

网站像是日记一样，其内容如下。

博客

5 天前的文章

我因为放在桌子抽屉里的这封信而困扰。

【添加图片和探索者手里拿的信一样】

这封信让我的人生疯掉了。

救救我。

我不想再死了。

为了找人解开这封信的谜团，我复制了 50 封信随机投放到了别人的住所，然后在最后添加了网站地址。

只有知道这个地址的你能够救我。

救救我吧。

3 天前的文章

我被拯救了，再见了过去的牺牲者们，再见了，发现了这里的不幸者们。

网站里有评论栏，其中大多都是各种脏话。

如果在此戳出大成功或是第二次攻略时检查评论的话，会发现有一个评论是“实践后被救了，谢谢”

如果要一个一个评论确认，也会搜索到该评论，不过需要三回合事件。

-----【KP 的重要情报】-----

关于信件

这封信是离开这个世界的关键道具。

这封信是“不幸的信”，探索者只要进行复制，投送到其他人的邮箱里，或是转交给别人，就可以生还。

然后不复制这封信，只是“给别人看”的话，效果也会“感染”。

看到这封信的人会陷入和探索者一样的状况中，但是因为没有拿着信件，将会永远陷入死亡轮回，无法再生。

KP 也可以暗骰探索者的幸运判定，成功的话，看到信的人找到了上面的博客，并进行复制后生还。

·室外线索

探索者也可以离开家，以下会给予一些线索，不过仅仅是例子，请 KP 按情况自行发挥。

·前往有书的地方

书里夹着一张纸

“幸福的人背后一定有不幸福的人，这世上没有平等的幸福。”

·前往孩子们的地方

将信递给孩子，对孩子和他的同伴说“谁都不许看哦。”

“谁都不看，不间断的把这封信传给别人，就可以成为永远的好朋友哦。”

·前往商场等

你感觉周围的人的视线无意识的聚集在你的脖子上。

不经意间透过玻璃反射看到自己，你像是被烧焦了，一片焦黑。

你注意到所有能反射你的东西里，你都是一片焦黑。

因为过于恐怖，探索者将患上精神疾病“镜子恐怖症”，每次“看向镜子”都会减少 SAN1 点。

·前往美术馆或对古董详细的地方

就算询问专业人员，也没有人能够阅读文字。

这只会让探索者感到毛骨悚然。

·寻找熟人等

想要寻找熟人的话，不知为何你只能想起“知道长相但是不知道名字，或是知道名字但是想不起长相”的人。

通过灵感判定，会发现“这里不是现实”。

## 【END】

·什么也没做到的第三天（END1）

第三天下着倾盆大雨，连眼睛也睁不开。

为什么会在这种地方。

当你刚刚想起什么的时候，你的身体被闪电劈中。

你的身体不能动弹，思考却停不下来。

啊啊，再次醒来又会回到三天前。（失败，或者是前往第二次攻略）

·将信件转交给谁进行扩散的第三天（END2）

醒来以后，身体的沉重感消失了，日期也不再是三天前而是记忆中的最新日期。

离开家门，去确认和梦境相关的人们，会发现转交信件的对方，连同整个家和他的存在都消失了。

但就算如此，你还说获救了。

因为有其他人遭遇了不幸，所以你获救了。

你祈祷着不要再受到那封信，今天也能在这个世界正常生活吧。

·知道该做的事还是决定“绝对不交出信件”的第三天（END3）

你想不起自己已经死了几次。

不知何时起，记忆开始重叠往复，你发现自己已经死了几百次。

你可以将这份不幸转递给其他人，但是你不想让他人遭受不幸。

就在这时，探索者听到了什么声音。

“给你一个机会吧，投掷你手中的命运之骰。”

探索者通过幸运 1/5 判定的话，那个声音会说道“活下去吧”。

探索者的眼前的风景一变，已经站在了原来的世界的城市中。

如果失败的话，那个声音会说“无聊透顶”，什么巨大的生物将探索者一口吞食。（失败）

解说：这是关注着勇敢的探索者的象之神昌格纳·方庚给予探索者生存的机会。

成功的探索者可以借助昌格纳·方庚的力量，不扩散信件也能回到现实世界。

如果按此结果生还的话，SAN 回复+6 点。

但 END3 的生存率极小，请尽可能将 PC 诱导前往 END2.

接下来说明第二次攻略的事项。

#### ○第二次攻略

第一次攻略没有成功或是一开始就想降下难度的话，可以进行第二次攻略。

情况基本不会和第一次攻略时有所改变，只是增加以下情报。

第一天，墙上花了无数的正字。

手中紧握着皱皱巴巴已经泛黄的纸条。

纸条上面写着：

致 再次回到三天前的我

就算在房间里记下什么东西也没有意义。

所以才写了这个纸条，这对你来说是希望。

·记忆有时会继续有时不会

·不断重复这三天

·无法取下脖子上的文字，想要取下只有死路

·什么都不做的话，三天后死亡等待着你。

·第二天后的线索



·水边

忽然发现水边有一个放了纸条的瓶子。

通过 DEX\*5 判定就能让纸条不沾水的捡起来。

纸条：

放弃吧。

你无法逃离这场噩梦。

·在人群中侦查

本应熟悉的城市中，“认识的人”减少了。

第一次攻略中在的人，消失了。

·接触第一次攻略时看到了文字的人

该人物已经不在第二次攻略的世界里了。

探索者生存的世界中也同样。

END 和第一次攻略没有差别。