原模組網址：http://ch.nicovideo.jp/manimu/blomaga/ar1082432

# ■必需品

克蘇魯神話TRPG基本規則書

# ■簡稱

「PC」＝角色　「PL」＝玩家　「KP」＝ 守密人　「RP」＝ 演繹、演戲

# ■括弧的分別法

『物品』　「名稱」　＜判定＞　【人物】　（成功時／失敗時）

# ■難易度（KP．PL必要Lv）

「入門」（Lv1～20）沒玩過也能上手

「基礎」（Lv21～40）對規則稍微認識的初心者也能上手

「應用」（Lv41～60）熟悉大半規則會比較順利

「挑戰」（Lv61～80）如果沒辦法掌握所有規則會很吃力

「真髓」（Lv81～100）就算熟知所有規則、神格、魔術的使用方法也很吃力

──────────────「不記得的場所」

遊玩時間：三小時（人數3、4人時）

# ■給KP

推薦KP等級為24

此劇本除了戰鬥以外並沒有什麼困難的處理。

請好好掌握PC跟NPC的情報。

「※」之後所寫的事項基本上不會告訴PL。

請靜待PL自己推理出該情報。

倘若沒有討論出進度，由KP告訴「※」之後所寫的事項也沒有關係。

若因為SAN值減少而陷入狂氣狀態，請依照接下來設定好的內容進行。

．跑團的事前準備

（－「走廊」→－「探索」）部分的房間分配請在事前就決定好。

# ■給PL

推薦PL等級為34

本作可作為克蘇魯神話TRPG的基礎。

完成本劇本後可以使用同個PC遊玩續作。

如果是想從其他劇本帶來使用的PC，只要沒有學會魔法就可以。

如果想要遊玩續作，在攻略完本作之後無法使用在其他劇本。

初始SAN值必須在50以上。

這一連的劇本中有許多會使用到＜技能＞的場面。

＜技能＞成功之後可以獲得解謎的提示或是答案。

但即使全部失敗也能用推理來解決。

因為能好好活用各式的技能，推薦使用自創的規則來建立新的職業。

規則上＜技能＞能夠選擇八項。※詳細請參考規則書P.48「職業範例」

年代為2015年，舞台位於日本，只要＜日文＞有20以上就不問國籍。

手持物請以一日來回的旅遊為前提，不會造成不自然的物品即可。

探索時即使不使用＜觀察＞，只要告知「觀察周遭情況」就可以得到情報。

能活用＜觀察＞的時機不多，建議可以轉而點選學問技能。

有關於＜戰鬥技能＞，想避開戰鬥的話基本上不需要。

以戰鬥為主體而探索也是可能的。

可以自由地創建戰鬥派、推理派、技能派風格的調查員來享受劇本。

# ────一開始的地點

## ．導入

　當回過神來時，自己身處在沒有看過的地方，也沒有外面照進來的光。

　地上有四團像是發煙筒的火焰，藍色的煙霧裊裊上升且散發微弱的光芒照著房間。

　在昏暗的房間中，你可以知道房間中有（調查員數+1）個人。

　但在思考他們是誰之前，腦袋裡出現了其他的疑問。

．調查員全體進行＜靈感＞判定

　成功的話，可以得知自己喪失了這幾小時之間的記憶。

　能勉強想起來的事就只有今天（2015/4/11）是假日這件事情。

　失敗的話，什麼也想不起來。

　為什麼會在這裡，連自己是誰都想不起來。

　※但都保有一般常識

　而且衣服破破爛爛，身上也有好幾處擦傷。

．調查員全體進行＜幸運＞判定

　成功的話，看樣子攜帶物品沒有遺失。

　※如果有攜帶手機，雖然有電但是會顯示沒有服務／訊號

　　若要確認日期時間則會顯示2015/4/11 19:00

　失敗的話，平常攜帶在身上的東西也全部都遺失了。

．進入演繹環節

## ───「探索」

※若從持有物中拿出手電筒或是光源來照亮周圍→進入「事件２」

※沒有光源的話，因為是長寬各20公尺的房間，沿著牆壁行走可以發現門

※如果有人注意到調查員以外的一人→進入「事件１」

### ．調查周圍

　房間越走越遠越暗，在黑暗中似乎都會延續下去的感覺增添了詭異感。

　只靠在平坦地面上的藍色燈光並不能掌握房間整體的樣子。

　但靠著那麼微弱的燈光，卻能發現除了在場的人以外的某樣東西的影子。

### ．靠近藍色光源

　你想起了一件事情，那就是魔術的存在，以及關於魔術的知識。

　人類在使用魔術所需的精神力是有極限的。

　而你注意到了自己的精神力失去了4點。

　※那是一塊魔力的物質，只能看到發光而無法碰觸或是感受到溫度。

　※以下的技能判定不由KP來提醒使用

　※＜神祕學＞　以秘密知識來感知到的事情

　　你覺得這好像是一種儀式。

### ．某樣東西的影子

　坐落在那裡的是一個一公尺高的長方形台座。

　台座的側面有著像是門一樣的造型，而台座上方固定著某個球體。

　台座跟球體就好像是被固定住的水泥塊一樣。

　但仔細盯著球體看的話，會覺得它好像在變化成各種不同的顏色。

　※只是個石塊，碰了不會觸發事件，也無法破壞。

　※＜神祕學＞　以秘密知識來感知到的事情

　　你覺得這好像是個祭壇。

## ──事件１

※有人注意到調查員以外的一人時發生

### ．NPC【阿奇亞斯】

　是個年輕的外國男人。

　從服裝跟體格來看，就好像是屬於軍人或是特種部隊的人。

　而且是個非常帥的人。

### ．PC和阿奇亞斯進行＜APP＞對抗

　成功，對方是不輸給自己的帥哥

　失敗，對方比自己還帥得多了

　大失敗，因為對方太帥太耀眼而感受到自己長相的淒慘，SAN值減少3。

※請參照【阿奇亞斯】的部分，目前狀況為以下所述。

※雖然有一般常識，但失去了過去所有的記憶，只記得自己的名字。

※注意到調查員使用日文溝通後，會用日文對應。

※沒有記憶的時候基本上不太說話。

※會做危機管理。

　．眼前有人要發出巨大聲響的時候

　　「不知道這裡會有什麼東西，不要發出聲響比較好吧？」

　．長期待在某個地方的時候

　　「總之先移動到安全的地方比較好吧？」

　．打算單獨行動的時候

　　「一個人太危險了，至少兩個人以上一起行動吧。」

## ──事件２

※前進一定程度後撞到牆壁，之後沿著牆壁行走時發生

※或是攜帶物有光源時觀察四周後發生

### ．門

　在黑暗中徬徨／光源的照耀下，你發現了牆壁上有一扇門。

　那是一扇可以由兩邊打開的鐵門，門中央描繪著一種奇妙的花紋。

　而在門的周遭能夠聞到酒精一般的味道。

　那個氣味並不是從門飄出，好像是從周邊的牆壁散發出來的。

※碰觸門的話，門會逕自打開。→進入到「走廊」

※習得「門的創造」，可以將附近的「門」活性化，現階段還無法做到。

※＜神祕學＞　基於花紋的知識

　那個花紋很像是「門的教團」所使用的花紋。

　那是個一般人不太會聽到的宗教團體的名字。

　傳聞中他們的活動內容和人外的事物極其有關。

　也聽說去調查那團體的人最終下落不明，所以並沒有深知該團體的人。

　只能夠從傳聞中知道那個花紋似乎象徵著該宗教的教祖。

# ────「走廊」

## ．描寫

　稍微推動厚重的門扉後，門自動地打開，可以看到到大約20公尺長的走廊。

　筆直的走廊左右分別坐落著三間房間，總共有六間。

　而地板就像鋪上一層赤紅色的地毯，染上了大量的血。

　就連牆壁也有像是藝術繪一般的血跡，可以感受到在這裡曾經發生過的慘劇的慘烈程度。

　究竟是什麼時候發生了什麼事情，在思考這件事之前，全員都感受到了強烈的寒氣以及某個事實。

　那就是，「那個東西」現在還在這裡。進行SAN CHECK （1/1d3）

※進入演繹環節。

※若回頭找門→進入「事件１」

※若習得「門的創造」並前來將門活性化→進入「事件２」

## ──「探索」

※房間有「寢室」「研究室」「廁所」「食堂」「書庫」「倉庫」

　請KP隨意分配各房間。

　「廁所」裡有「空鬼」

　房間的門都是鐵製且沒有窗戶，只有書庫的門是鎖著的。

※＜醫學＞　調查血液

　血確實是人類的血。

　從量來推測的話，目測也是十幾來人的致死量。

　從結塊程度來看，似乎是經過了幾天到幾個禮拜。

## ──事件１

※從「一開始的地方」來到「走廊」後往入口看去時發生

．往過來的入口看

　明明從鐵製的門口過來，卻完全看不到門的樣子

　在那裡的只有和走廊一樣塗著血跡的牆壁。

　SAN CHECK（0/1d3）

※若習得了「門的創造」，則因為能想定門會消失所以不用進行SAN CHECK。

※如果還有人待在「一開始的場所」，則他們也看得到走廊的狀況。

※若聞一聞門的周遭，則可以嗅到稀薄的酒精味。

## ──事件２

※習得「門的創造」後，觸摸過來的牆壁之後發生

．活性化

　在手碰觸到牆壁之後，牆壁突然發熱

　忽然瞬間發出一陣激光，光分成四道分別飛散。

　飛散到地上的光在身後裊裊升起藍色的煙。

　接者在眼前浮現出了中央描繪著花紋的鐵門。

　※打開門後會前進至「禮拜室」

　消耗SAN值1點、MP值4點

# ────「食堂」

## ．描寫

　看起來像是普通的食堂。

　幾組椅子包圍著長桌，可以看到裡面有櫃台，櫃台後面有廚房。

　和能引起食慾的食堂不同，這裡有著反胃的惡臭瀰漫在整個室內。

　※若關上門則會注意到門後的花紋→進入「花紋」

※使用＜人類學＞的人所做的推測

　家具被整齊地整理過，並且看起來很久沒有被使用過的跡像。

　但從家具的損傷可以注意到似乎有過什麼紛爭。

　※並不是向外的反抗，而是人類的內鬥。

## ．廚房

　越接近廚房惡臭就越強烈。

　進入到櫃檯之後，即使摀著鼻子也能感受到強烈的嘔吐感。

　而惡臭的來源，則是一具瘦弱得像是幾乎只剩骨頭的男人屍體。

　進行SAN CHECK（0/1d4）

※用＜醫學＞調查死因

　可以推測是餓死。

## ．廚房內

　廚房內有許多的餐具，沒有使用的痕跡整齊地排列著。

　而相反地，調理器具像是被粗暴地使用過，大部分都破破爛爛的。

　接著，在地上發現了一張筆記。

　※有關筆記請參照『Memo紙』

## ．冰箱

　冰箱裡除了幾個空瓶沒有任何東西。

## ．花紋

　※關閉食堂的門時可以觀看

　在門後可以看到粗糙的五芒星以及像是眼睛一樣的圖案。

　而描繪的紅色的線就像是在流動的血一般，顏色相當詭異。

　※實際上所使用的原料確實是血。

　※門上施了稱為「古印」的咒術。

　　只要門是關上的狀態空鬼便不能進入。

## ────Memo紙

### ．描寫

　以外文寫成。

　※詢問阿奇亞斯的話，他會回答「我懂這個語言」。

．＜知識＞判定成功可以知道這是＜希臘語＞

　※如果在沒有記憶的阿奇亞斯面前提到這件事，進入「事件」

### ．內容

「同伴們在一轉眼間全死了。

　雖然大家合力在這個房間施了防衛術，但我們也出不去了。

　食物也逐漸見底。

　曾盼望著和大家在外面相見也成為無法實現的事情。

　到現在為止像要發狂一般的日子到底算什麼。

　我到底為了什麼而連日努力，到底為什麼會變成這樣。」

　※＜靈感＞成功可以注意到背面的文字

### ．背面

　背面有許多人的名字，且都被橫線劃掉。

　只有最後一個叫做「貝尼傑洛斯」的名字沒有被劃掉。

　※起初在食堂有一些人，而死掉的人就會被劃掉名字。

　※得出「自相殘殺」之類的結論的調查員感到不舒服，進行SAN CHECK（0/1d4）

### ──「事件」

※在沒有記憶的阿奇亞斯面前提到「希臘」後發生

．阿奇亞斯的台詞

　「希臘……啊，我想起來了，那是我的國家。

　　這樣啊，我想起來小時候的事情了。

　　以前我有當過童子軍，有需要療傷的話可以找我。」

　說完，阿奇亞斯露出了似乎有點懷念著什麼的笑容。

※阿奇亞斯取回了（．記憶１）

　由當過童子軍的經驗得以使用以下技能。

　＜急救99＞、＜精神分析99＞

# ────書庫

※鎖著，鑰匙在「研究室」裡

※＜開鎖＞　身上帶著開鎖道具的話可以打開。

## ．描寫

　在八疊（四坪）大的空間裡，緊鄰的書櫃只留下一個人也不知是否能通過的走道。

　書櫃分為四個區域，由右邊數來分別是「研究」「漫畫」「教團」「興趣」。

　※若要在此尋找東西，則一個區域花費一小時

　．＜圖書館使用＞成功的話則一個區域15分鐘

　．「研究」區域可以找到『厚重的英文書』

　．「漫畫」區域可以找到『英文的漫畫』

　．「教團」區域可以找到『薄的英文書』

　．「興趣」區域可以找到『日文的日記』

　※『厚重的英文書』請參照『伊波恩之書』

　※『英文的漫畫』請參照『門之鑰的冒險』

　※『薄的英文書』請參照『教團的守則』

　※『日文的日記』請參照『日記』

## ────『伊波恩之書』

### ．描寫

　封面記載著書的標題。

　你不自覺地唸出用英文寫著的標題──「伊波恩之書」

　你想起了一件事情，那就是你能夠讀、並且理解這個語言。

　※只有調查員想起來，阿奇亞斯沒有讀過的記憶。

### ．＜考古學＞　書本的鑑定

　※讀過之後以＜神祕學＞也可以得到相同的情報。

　這本書裡有著就連最有名的「死靈之書」也沒有記載的禁忌知識。

　雖然也出了好幾本抄本跟翻譯本，一本書本身的價值有所降低。

　但即使如此這本書確實是仍然有著好幾千萬的價值的貴重書籍。

### ．讀

　內容是一本魔法書。

　不管哪個文章你都覺得好像有讀過。

　快速看著和記憶裡的字句相符的文章，你不一會兒就把書讀完了。

　然後你習得了『門的創造』。

　※請參照『門的創造』

　．調查員不到一個小時便將書讀完。

　　但這本書以艱澀的英文寫成，原本是需要花費好幾個月才能解讀的書。

　．解讀完後得到＜克蘇魯神話＞11點，損失＜SAN值＞1點。

　．調查員察覺到書的背面也有寫字。

　「沒有預定、時間隨心所欲、場所更迭。

　　逐格輪轉的永遠也將迎來終結。

　　所以到了那時，要是做了錯誤的選擇

　　脫離的時間將不會停止流逝

　　失去記憶的人，將無法選擇居住的世界。」（譯註１）

## ────『門的創造』

### ．概要

　一種移動魔法。

　指定好想去的地方，便能做出一瞬在那裡和現在所在地進出的「門」。

　要做出「門」需要進行特殊的儀式。

　只要做出了「門」，經過「活性化」便能不斷進出。

### ．儀式

　為了製作「門」而進行。

　在要製作「門」的牆壁上描繪花紋，並灑上酒精。

　進行儀式會永久地消耗意志（POW）。

　消耗的值與目的地的距離成比例（160km消耗1點、1600km消耗2點、16000km消耗3點，以此類推）

　消耗1點POW需要花費10分鐘。

　儀式結束之後，可以將門「活性化」。

### ．活性化

　為了使用「門」而進行。

　門在活性化之前無法目視或是使用。

　進行活性化，必須消費和製作門時所消費的意志等量的MP值。

　一旦通過了門，就會看不見門。

　但在門所在的牆壁進行「活性化」的話，門就會再次出現。

### ．注意事項

　在不知道移動距離的情況下會不知道要消耗多少值。

　若是POW、MP值不夠的話，會用盡該數值且當場倒地失去意識。

　移動一次消耗1點SAN值。

## ──「攻略上的情報」

　※調查員若是感到苦惱，可使其進行＜靈感＞判定並告知以下情報。

### ．無法得出逃脫方法

　　逃脫的方式一般來說有兩種。

　　一是以儀式來製作新的門。

　　二是將既有的門活性化。

　　※若打算活性化走廊上的門→進入「走廊」的「事件１」

### ．不知道如何尋找已經製作的門

　　你覺得製作門的地方應該要有酒精的味道。

　　※有酒精味的只有製作門的那側，對面並不會有酒精味。

　　※若想回到「一開始的場所」→進入「走廊」的「事件１」

### ．想不起來哪裡有酒精的味道

　　想起了最一開始的事情

　　※以下文章取自「一開始的場所」的「事件２」

　　在黑暗中徬徨／光源的照耀下，你發現了牆壁上有一扇門。

　　那是一扇可以由兩邊打開的鐵門，門中央描繪著一種奇妙的花紋。

　　而在門的周遭能夠聞到酒精一般的味道。

　　那個氣味並不是從門飄出，好像是從「周圍的牆壁」散發出來的。

　　※若想回到「一開始的場所」→進入「走廊」的「事件１」

## ────『門之鑰的冒險』

### ．描寫

　以英文寫成。

　※有點＜英文＞的話，因為內容不難所以可以閱讀。

　　拜託阿奇亞斯的話他也會讀

### ．讀

　裡面畫著以「門之鑰」為主角的冒險故事。

　可以看到各式各樣的地方和各式各樣的怪物。

　其中你將目光停留在了某個怪物的故事上。

　「某個村莊裡出現了「空鬼」。

　　不過「空鬼」並不是什麼了不起的怪物，

　　「門之鑰」一轉眼就打倒了「空鬼」

　　但由於「空鬼」搞不好還會再出現，「門之鑰」給了村人們忠告。

　　如果『空鬼』出現的話趕快躲起來，那傢伙的眼睛並不好，

　　並且在「空鬼」移動之前靜靜等待，因為他在移動的時候滿是破綻。」

## ────『教團的守則』

### ．描寫

　內文以英文寫成。

　※有點＜英文＞的話，因為內容不難所以可以閱讀。

　　拜託阿奇亞斯的話他也會讀

### ．讀

　開頭以不成熟的筆跡寫著：

　「你門被抓起來丁

　　要怎麼處置你們的命是我的自甲，就是這麼一回事。

　　你們現在開始要給我開發樂品，開發成功的話我也考慮把你門放出去。」（譯註２）

　在文章之後寫了好幾頁在這個設施的生活方式。

────『日記』

### ．描寫

　內容以日文寫成。

### ．讀

　「我已經不想去想到底花了幾年。

　　每天一成不變的工作、一成不變的食物、一成不變的房間、一成不變的時間，都快要發瘋了。

　　實際上也有同伴已經發瘋了。

　　但是我終於達成了目標，我學會了「門的創造」。

　　雖然花了好幾月的時間學習，但比起不斷重覆的日子，那是非常充實的時間。

　　我把門建在離故鄉較近的地方。

　　雖然我有點不想把同伴丟在這裡自己先離開

　　但我相信同伴們總有一天也能夠達成目標吧

　　到時候就在外面的世界相遇吧。」

# ────『倉庫』

## ．描寫

　進入之後，那裡像是存放物品的地方。

　在房間裡面有許多分類到一半的物品混在一起。

　兩側的櫃子被釘在牆壁上，櫃子裡堆積著被隨意擺放的物品，整理起來相當累人的樣子。

　※若花上最多兩小時的探索，可以得到兩個有用的道具。

　　如果只花一小時，可以得到一個道具。

　　最初的一小時可以發現『防毒面具』

　　在場所有人進行＜幸運＞檢定

　　『防毒面具』的取得數量為＜成功人數+1＞

　　追加一小時，可以發現寫著『華瑟PP』的木箱

　※＜圖書館技能＞可以減少1/4的探索時間

## ──『華瑟PP』

※木箱有上鎖

### ．由＜歷史＞可以得到的木箱情報

　不論成功與否，從木箱的大小來看，可以知道裡面放著某種能拿著用的道具。

　成功的話，提到「華瑟PP」便能想到它似乎是某種手槍。

　並且注意到這樣的木箱或許能在不發出聲音的情況下破壞它。

　※在沒有（．記憶２）的阿奇亞斯面前提到這件事→進入「事件」

　※詢問有（．記憶２）的阿奇亞斯可以得到手槍的詳細資料。

『華瑟PP』威力1d8、射程15公尺、連射3回、裝填數8發、耐久8、故障99

### ．＜靈感＞判定

　不論成功與否，會得知木箱已經非常老舊。

　成功的話，會得知木箱非常脆弱。

　※木箱可以輕易破壞

### ．敲壞

　．減少木箱＜1d6＞的耐久值並發出巨大聲響。

　※只要超過木箱的耐久值3，便能破壞木箱得到手槍

　※對聲音起反應，【空鬼】出現

### ．不出聲音破壞

　※由最初＜歷史＞鑑定成功的調查員進行

　　或是能夠具體的描述不出聲音破壞的木箱的方法也行。

　．以耐久值3和破壞者的STR做抵抗判定

　※判定可以進行數次，但失敗會在手上留下傷痕並減少HP值1點

──「事件」

### ※在阿奇亞斯尚未取得（．記憶２）的時候提到「華瑟PP」時發生

．以下是阿奇亞斯的台詞

　「「華瑟PP」是款半自動式的手槍，即使是外行人使用起來也不難。

　　而我總算想起來了，我是希臘的軍人。

　　雖然我不方便告訴你們我的所屬單位，但遇到戰鬥的話你們就退下交給我就好。」

　　說完，和一直以來天真的表情不同，阿奇亞斯露出了嚴肅的表情。

※阿奇亞斯取回了（．記憶２）

　憑著從事特種部隊的經驗，可以使用以下技能

　「戰鬥技能」＜踢擊99＞＜擒拿99＞＜投擲45＞＜武道99＞

　「槍技能」＜手槍80＞＜衝鋒槍60＞＜來福槍80＞

### ．有關於「華瑟PP」

　　「如果你們信任我的話就給我吧，放你們那裡也沒關係。」

．記憶回復到什麼程度

　「我只記得因為工作的關係來到日本，但不記得為何會變成現在這樣。」

．有關於工作

　「抱歉，這是機密事項。」

．有其他的問題的話就回答「不知道」就好。

# ────寢室

## ．描寫

　本來擺放著的六張雙層床，崩壞的不成原型。

　眼前的光景就像是床的木片和屍體的肉塊在血海中漂流。

　究竟是在睡覺的時候被襲擊，還是全力抵抗過後的盡頭

　從這個狀況來看也已經無從得知了吧。

　而這個景象正說明了「那個東西」的駭人之處。SAN CHECK（1/1d4+1）

　※因「看見屍體的慘況」而減少的SAN值在一次跑團中最多合計5點。

## ．瘋狂狀態

　無法壓抑住一直以來堆積的緊張感和恐懼，發生了物理上的障害。

　就好像貧血，激烈運動的話會感覺到噁心想吐，只是站著也會感到頭暈目眩。

　．＜1d10＞分鐘以內，由於似貧血一般的身體衰弱無法正常行動。

　　如果激烈運動會減少＜1d6＞的HP值。

## ．調查周圍

　殘骸中幾乎只有破碎的木片，其中只有一張床保留了原本的形狀。

　雖然不像其他床一樣被嚴重破壞，但床底下也有著一攤血。

## ．床的底下

　底下有個女性，背後被木片刺穿而身亡。

　是在這個房間裡唯一肢體都還完整的屍體。

　在這空虛的房間之中，唯一留下來的她像是要訴說著什麼而伸長了右手。

　手中則握著一張『紙條』。

## ────『紙條』

### ．描寫

　以外國語寫成。

　※沒有＜德文＞技能的話會完全不知道是什麼語言。

　※＜知識＞鑑定成功的話可以得知

　※詢問阿奇亞斯的話他會回答「我看得懂」

### ．讀

　「研究室裡出現了空鬼。

　因為讀了奇怪的超自然書籍，我馬上就知道那是空鬼。

　雖然馬上躲到了這裡，但我不敢對抗他也不敢出去。

　如果有人能打倒他就好了，但在那人來到這裡之前也許我也已經沒救了吧。

　……所以至少為了大家，在死的時候我也必須留在這裡。」

　※背面也有寫字。

### ．＜靈感＞判定成功的話會注意到背面的字。

　背面寫著有關空鬼的詳細特徵與資訊。

　調查員們可以讀取上面所記載的數值。

　．「數值」STR19、CON16、SIZ19、DEX10、HP18、裝甲3

　．「攻擊」＜鉤爪＞ 1d8（+1d6）（右手）

　．「攻擊」＜鉤爪＞ 1d8（+1d6）（左手）

　　運用雙手，能在一回合中進行兩次攻擊

# ────研究室

## ．描寫

　打開門的瞬間，一股很重的味道擴散到整個走廊。

　你試著去探究這股混合著酸味、甜味、稀釋液的味道，但只感覺到無法處理的情報量大量湧入你的腦中。

　房間裡充滿了煙霧，視野也變得差了起來。

　此地不宜久留，感覺只要待了十分鐘腦袋就會融化。

　但即使視野很差你也能看到地上有著無數的屍體，混雜著屍臭、血味，一股嘔吐感湧上喉頭。

　SAN CHECK（1/1d4+1）

　※因「看見屍體的慘況」而減少的SAN值在一次跑團中最多合計5點。

## ．瘋狂狀態

　無法壓抑住一直以來堆積的緊張感和恐懼，發生了物理上的障害。

　就好像貧血，激烈運動的話會感覺到噁心想吐，只是站著也會感到頭暈目眩。

　．＜1d10＞分鐘以內，由於似貧血一般的身體衰弱無法正常行動。

　　如果激烈運動會減少＜1d6＞的HP值。

## ．研究室內

　研究室裡有許多長桌。

　桌上桌下散亂著許多破碎的燒瓶和壞掉的顯微鏡。

　靠牆邊的櫃子裡裝有許多實驗材料。

　然而，傾倒的藥品互相混和而散發出濃烈的惡臭。

　在房間角落有幾張看起來比較沒事的辦公桌。

　而這裡也到處都是死狀悽慘的屍體。

※由KP告知能探索的地方總共有「辦公桌」「地板」「左邊櫃子」「右邊櫃子」四處

　．每個地方花上10分鐘調查

※沒有『防毒面具』的話，十分鐘後進行窒息判定

　窒息判定：＜CON x 5＞

　．成功，則若選擇離開便不會再進行判定

　．失敗，則受到傷害＜1d6＞

　※詳細請參照規則書（P.62）「溺水、窒息」

※運用＜調查＞強行探索

　成功，花費時間＜1d8＞分

　失敗，10分

　大失敗，20分

．「辦公桌」的抽屜可以找到『手帳本』

．「地板」可以找到『鑰匙』

．「右邊櫃子」可以找到『使用說明筆記』

．「左邊櫃子」可以找到四個『謎樣的瓶子』（紅．黃．藍．綠）

※『鑰匙』是書庫的鑰匙

※有關『謎樣的瓶子』請參照『使用說明筆記』

## ────『手帳本』

### ．以外國語寫成。

　※沒有＜義大利文＞技能的話會完全不知道是什麼語言。

　※＜知識＞鑑定成功的話可以得知

　※詢問阿奇亞斯的話他會回答「我看得懂」

### ．讀

　「來到這個研究設施已經過了幾天了。

　　雖然也嘗試過逃出去，但幾乎完全沒有出口，馬上就放棄了。

　　不過一直有新的人進來，也有些人過一陣子就不見蹤影，

　　這也說明了肯定在哪裡有著秘道吧。

　　之前像是幹部的人也曾經說過，像這樣的設施在全世界有好幾個，

　　祭祀著所謂教祖大人的禮拜室就在日本之類的話。」

## ────『使用說明筆記』

### ．描寫

　用英文寫成。

　※＜英文＞檢定

　　不論成功與否，能讀懂第一行字。

　　「危險物品，請小心使用。

　　　紅色給腦、黃色給身體、藍色給物品、綠色給敵人。」

　　成功，則可以看懂之後所寫的各藥品名。

　※交給阿奇亞斯的話一樣可以告知成功後所得知的情報。

※＜神祕學＞

　你對綠色的藥品心裡有底。

　在神祕學的領域，那是用來除魔的藥品。

　※詳細請參照『注入恐怖的藥瓶』

※＜生物學＞

　你對紅色的藥品心裡有底。

　那是危險的毒藥，人類喝了之後會產生精神干擾，記憶會出問題。

※＜博物學＞

　你對黃色的藥品心裡有底。

　主要用在培養一種作為營養劑替代品的植物上。

※＜化學＞

　你對藍色的藥品心裡有底。

　由成分組合來看，你發覺這是一瓶危險的炸藥。

※＜醫學＞

　能從各藥品名大略推測出用途。

　紅色會失去記憶、黃色是營養劑、藍色是爆裂物、綠色是藥物。

※各個藥品有著以下功用

　「紅色」遺忘之藥（遺失一整天的記憶）

　「黃色」未完成（HP、MP回復＜1d3＞）

　「藍色」爆炸物（造成傷害＜3d6，射程2公尺＞）

　「綠色」藥物（──『注入恐怖的瓶子』）

※阿奇亞斯不會喝下這些藥品

## ────『注入恐怖的瓶子』（「綠」之瓶）

※持續聞味道的話會產生以下結果

．對空鬼使用的話，它那張詭異的臉變得更加詭異。

　從第三者的角度來看，那是張像是被不安與恐怖所驅使而表現出來的表情。

　那傢伙慢慢地往後退，漸漸消失在它身後所做出的，深層的黑暗之中。

　完全消失之後，在腳邊發現了反光的物體。

　那是個裝有「酒」的瓶子。

　※空鬼被驅離，在此次跑團探索不會再次遭遇。

　※「酒」能夠作為『門的創造』所需的酒精使用

．對人使用的話，聞了氣味之後周遭的景色開始產生變化。

　原本在身邊的人們逐漸融化，並滾滾冒出黑色的氣泡。

　過於恐懼的調查員當場跪倒。SAN CHECK（0/1d6）

．在＜1d6＞分鐘以內蹲著不動。

# ────「廁所」

※來到此處前若是有發出巨大聲響→進入「事件２」

　沒有的話→進入「事件１」

## ──「事件１」

※探索中沒有產生巨大聲響而沒有讓空鬼移動的話，打開「廁所」門後發生

### ．描寫

　也許是因為長年沒有使用過了，那裡充滿著惡臭。

　而那裡似乎有了先客。

　※進入和【空鬼】戰鬥環節。

## ──「事件２」

※空鬼離開廁所之後進入廁所發生

### ．描寫

　在廁所裡有個小小的洗面台以及四個廁間。

　而被認為是惡臭來源的屍體，失去上半身倒落在廁所的各處。

　SAN CHECK（1/1d4+1）

　※因「看見屍體的慘況」而減少的SAN值在一次跑團中最多合計5點。

### ．瘋狂狀態

　無法壓抑住一直以來堆積的緊張感和恐懼，發生了物理上的障害。

　就好像貧血，激烈運動的話會感覺到噁心想吐，只是站著也會感到頭暈目眩。

　．＜1d10＞分鐘以內，由於似貧血一般的身體衰弱無法正常行動。

　　如果激烈運動會減少＜1d6＞的HP值。

──「探索廁所」

### ．調查周圍

　廁間是全部打開的。

　並沒有發現特別奇怪的地方。

　※在這個房間沒有能得到的情報。

# ────「禮拜室」

## ．描寫

　通過門之後來到了完全黑暗的空間，周圍完全沒有燈光與照明。

　經過的門也消失無蹤，只剩下一點裝飾也沒有的牆壁，更顯得黑暗的深沉。

　※和「一開始的地方」是同一個場所。

　※循著味道前進的話進入「尋找氣味」

## ．尋找氣味

　在看不見目標的黑暗之中，那股氣味成了唯一的引路，帶領著調查員們來到了某面牆壁前。

## ．活性化

　把手放在牆上後，感受到熱量的流動，掌心處湧出光亮。

　光在一瞬之間飛向身後，一道藍色的煙裊裊上升。

　眼前出現了一道「門」。

※所有人前往門之後進入「門的另一邊」

※如果要確認門另一邊的狀況，可以看到大樓屋頂的景色。

　若調查員們打算一個一個前進確認狀況之後再用某種手段打暗號也行。

　但是，前進的人如果要回到原本的地方，門會關起來所以必須再進行活性化。

　前進之後無法跟留下來的人聯絡。

　如果沒有事先打暗號的話，有可能不會因個人的判斷而進行活性化吧。

　再者，通過門需要消耗SAN值和MP值所以不推薦這樣做。

## ．門的另一邊

　※SAN值和MP值各減少1點。

　在調查員們到達另一邊目送門關上後，藍色的火焰熄滅，室內再次回歸黑暗。

　通過門的時候，隨著強烈的頭痛，調查員們想起了過去的記憶。

## ．過去的記憶

明明能好好享受休假的旅行，回過神來後卻身處在沒見過的設施裡。

　原本在一起的家人／朋友也都不在身邊，

取而代之的是一個像是中國人的人在等我醒來。

　他用不標準的日文向我說明了現在的狀況。

　看來我是被奇怪的教團綁架，關在這個設施裡了。

　似乎不完成這裡的課題的話我就無法離開這裡。

　花費了數年和同伴們完成課題的我，終於學會了「門的創造」。

　但我並沒有馬上離開，而是等待著其他夥伴也完成課題。

　幾天之後，悲劇發生了。

　叫做空鬼的怪物襲擊了研究設施。

　我和同伴們一起逃到了禮拜室。

　在那之後的記憶就曖昧不明了。

　大概在那之後活性化了通往其他地方的門了吧。

　但那時我也用盡了所有的精神力，暫時失去了意識。

# ────「通關獎勵」

．「從入口的門回歸」，回復SAN值＜1d10＞

．「沒有遭遇空鬼」，回復SAN值＜1d10＞

．「沒有和空鬼戰鬥」，回復SAN值＜1d10＞

．「阿奇亞斯的記憶回歸到第二階段」，回復SAN值＜1d10＞

．「全員無事脫出」，回復SAN值＜1d10＞

# ────【阿奇亞斯】

．數值

　「角色資料保管所（キャラクター保管所）」

　http://charasheet.vampire-blood.net/125092

　STR17、CON15、POW11、DEX14、APP18、

　SIZ17、INT13、EDU21

　HP16、MP11、SAN69、DB1d6

　「交涉技能」＜日文65＞、＜德文66＞、＜義大利文66＞※皆能流暢溝通

　「職業」軍人、「年齡」28歲、「性別」男

　「身高」183公分、「出身地」希臘、「髮色」金

## ．攜帶物品

　『簡易防彈衣』裝甲6

　『背心』裡有以下物品

　『手機』一般的智慧型手機，有上鎖而不知道裡面有啥。

## ．性格

　相當積極行動的NPC。

　調查員們無進展的時候會擅自進行探索。

　基本上不論性別都會以帥哥的風範對應。

　由於在所屬部隊中看慣了屍體和神話生物，並不會減少SAN值。

　會說日文、德文、義大利文　※雖然沒有＜英文＞技能但也會說英文

## ．記憶

　最初的階段，只記得自己的名字和一般常識

　提到「希臘」、「手槍」、「神話生物」或是親眼見到會恢復一部分記憶。

### ．記憶１

　　聽到「希臘」而想起小時候的事情。

　　由當過童子軍的經驗得到以下技能。

　　＜急救99＞、＜精神分析99＞

　　※實際上童子軍的經驗也不會讓人有這麼高的數值。

　　　主要還是因為身體的記憶影響較大。

### ．記憶２

　　看到「手槍」、聽到「槍聲」、或是看到「神話生物」而想起在特種部隊的記憶。

　　會接下戰鬥的工作，同時也會以全力保護調查員的方針行動。

　　之後能使用以下技能。

　　「戰鬥技能」＜踢擊99＞＜擒拿99＞＜投擲45＞＜武道99＞

　　「槍技能」＜手槍80＞＜衝鋒槍60＞＜來福槍80＞

# ────【空鬼】～下級獨立種～

## ．數值

　STR19、CON16、POW13、DEX10

　SIZ19、INT7、移動7

　HP18、MP13、DB1d6

　「攻擊」＜鉤爪60＞1d8（+1d6）

　「粗皮」裝甲3

## ．出現場所

　起初在「廁所」

　發出巨大聲響的話，在數秒之間運用空間移動出現在發出聲響的地方。進入（．移動）環節。

　發出聲音較小時，空鬼進行＜聆聽25＞判定。

　成功的話，同樣在數秒之間運用空間移動出現在發出聲響的地方。進入（．移動）環節。

　聲音大小交給KP判斷。

　（範例）大聲響「破壞物品、大叫」、小聲響「物品掉落、倒地」

## ．移動

　忽然，一道巨影覆蓋住了調查員。

　※轉過頭去→進入「事件１」

## ──「事件１」

※進入「廁所」的戰鬥環節或是發出巨大聲響後發生

### ．描寫

　起初還以為那是個人類。

　但馬上強烈地厭惡自己的危機感不足。

　它的身體是人的好幾倍大，猿猴一般的骨骼、昆蟲一般的鉤爪。

　接著那傢伙用詭異的節奏搖著頭，轉著脖子看向這裡。

　SAN CHECK（0/1d10）

　※每次遭遇都做SAN CHECK，直到合計失去10點SAN值

　※在阿奇亞斯沒有（．記憶２）的情況之下遭遇→進入「事件２」

　※在阿奇亞斯有（．記憶２）的情況或是阿奇亞斯不在時遭遇→進入「戰鬥」

### ．瘋狂

　在眼前有好幾隻那個怪物。

　慌張地看向身旁的同伴，卻沒有任何人。

　取而代之的是和眼前一樣的怪物，團團包圍住了你。

　．＜1d10＞分鐘以內，陷入被空鬼團團圍住並把身邊的調查員當成空鬼的幻覺。

## ──「事件２」

※阿奇亞斯在沒有（．記憶２）的情況下和空鬼對峙時發生

※阿奇亞斯得到（．記憶２）

　會全力保護調查員。

### ．在門一邊對峙的狀況

　「快逃！」阿奇亞斯一邊大喊一邊馬上將門關起來。

　※請KP確認所有人的行動。

　阿奇亞斯在原地壓住門與空鬼＜STR19＞做抵抗判定．初期階段＜40%＞

　※如果有人加入抵抗，STR在12以上則自動成功

　成功的話，門被激烈的敲著。

　但並沒有持續太久就恢復了平靜。

　阿奇亞斯會緊急移動到安全的地方。

　※現場有其他人在的話會建議移動到安全的地方→進入「事件３」

　※空鬼的行動請參照（．空鬼的移動）

　失敗，則無法抵抗壓倒性的力量，門被強行推開→進入「戰鬥」

### ．突然出現的場合

　「快逃！！」阿奇亞斯的吶喊響徹了整個空間。

　接著背對調查員們，擋在空鬼的面前→進入「戰鬥」

## ──「事件３」

※看到空鬼並和阿奇亞斯到安全的場所避難之後發生

　「多虧了那個傢伙（空鬼），我總算想起來了，我是希臘的軍人。

　　雖然我不方便告訴你們我的所屬單位，但遇到戰鬥的話你們就退下交給我就好。」

　　說完，和一直以來天真的表情不同，阿奇亞斯露出了嚴肅的表情。

※阿奇亞斯取回了（．記憶２）

　憑著從事特種部隊的經驗，可以使用以下技能

　「戰鬥技能」＜踢擊99＞＜擒拿99＞＜投擲45＞＜武道99＞

　「槍技能」＜手槍80＞＜衝鋒槍60＞＜來福槍80＞

### ．有關於「空鬼」

　「我沒看過那樣的生物。」

### ．記憶回復到什麼程度

　「我只記得因為工作的關係來到日本，但不記得為何會變成現在這樣。」

### ．有關於工作

　「抱歉，這是機密事項。」

．有其他的問題的話就回答「不知道」就好。

## ──「戰鬥」

※阿奇亞斯在場的話，會在調查員們安全逃離之前戰鬥。請參照（．攻擊）

　調查員們逃走後阿奇亞斯也能逃走，但就這樣打倒它也沒有關係。

### ．逃走

　※阿奇亞斯在場的話可以不做以下判定

　與空鬼＜DEX10＞做抵抗判定

#### ．成功的話可以逃到其他房間

　　調查員全員逃離空鬼視線後，空鬼會接近DEX最低的人所躲藏的地方。

　　若是「食堂」則放棄，移動到其他場所。請參照（．空鬼的移動）

　　若是其他場所且門關上的場合，則會試著把門打開。

　　進行與空鬼＜STR19＞的抵抗判定。

　　成功，則空鬼放棄開門並移動到其他地區，請參照（．空鬼的移動）

　　失敗，則以巨大的力氣強行將門打開，進入（．躲藏）環節

### ．躲藏

　空鬼進行＜偵察15＞判定。

　成功的話找到調查員並進入戰鬥。

　失敗的話，會搜尋調查員的正確位置。

　進行＜躲藏x2＞判定。

　成功的話，空鬼會在附近徘徊但無法找到調查員，並放棄尋找消失在空間中。參照（．空鬼的移動）。

　失敗則進入戰鬥。請參照（．攻擊）

### ．空鬼的移動

　KP以＜1d5＞決定空鬼前往哪個房間。

　目的地為現在場所以外的以下場所。

　「寢室」「研究室」「書庫」「倉庫」「走廊」「廁所」

　※空鬼無法前往「廚房」

　※如果骰到相同的位置，則在同一個地方待一小時後離開

　※由於移動一次會消耗4點MP，移動三次之後空鬼的MP會剩下1而留在當下場所。

### ．攻擊

　空鬼會攻擊最先攻擊它的人。

　如果沒有人出手，則攻擊第＜1d（對峙人數）＞個行動的人。

　一回合進行兩次攻擊。

　．空鬼不會＜格擋＞與＜迴避＞

　．調查員選擇逃跑的話則參照（．逃走）部分。

### ．打倒空鬼之後

　※若阿奇亞斯在遭遇空鬼取得（．記憶２）之後，和其他人合流→進入「事件３」

　※調查員對空鬼進行觀察，會發現發光的物體。

　　那是個裝有「酒」的瓶子。

　　※「酒」能夠作為『門的創造』所需的酒精使用

劇本結束

（譯註１：此段文字隱藏了某種資訊，有看Nico上的彈幕或許能注意到？）

（譯註２：原文中這段文字的手法其實是在致敬「Gantz－殺戮都市」裏面的Gantz文字）