**作者：ma34**

**译者：葬式之钟**

**注意：**

**本模组作品所有权属于NICONICO克苏鲁神话TRPG动画「ゆっくり×ぷよキャラで冒涜的なTRPG」原作者ma34所有，本翻译仅为译者自身及好友开团所用，请尊重他人劳动成果勿让其他现实利益影响到爱好。本模组未经原作者许可禁止用于一切商业及宣传活动等。**

这是一个以现代日本为舞台背景的模组。

舞台设定在人口密集的都市较好。登场地点和人名请自由设定。

游戏时间大约5～6小时。

在模组开始前，KP需要了解和《沼泽人》（《スワンプマン/Swampman》）及《任意门思考实验》（《どこでもドア思考実験》）等相关的知识。GOOGLE一下就会有很多资料了。这会让模组的处理更加顺利。

【译者：沼泽人是1987年美国哲学家唐纳德·戴维森提出的思考实验，在网上搜索一下就能找到详细内容。任意门思考实验详见另一份翻译文件。】

项目一览

1. 模组背景
2. 模组的处理方针
3. 给调查员们的建议
4. 模组导入
5. 其他，模组导入时可能会用到的设定
6. 事件的真相，结局
7. 可能发生的其他结局
8. 了解真相所需的情报
9. 其他情报，关键物品
10. 事件
11. 设施情报
12. NPC资料
13. 关键词
14. 模组专用的特殊规则

1.模组背景

有一名名为A的男子。他是某个资产家的儿子，拥有着庞大的财产（这并非是是与模组有关的必要设定，若将设定改成并非持有庞大的财产那么不是资产家的儿子也是可以的）

在一年前的交通事故中他失去了自己的妻子。为了让妻子复活，他搜集了大量禁忌而亵渎的知识。

然后，他进行了通过让时间回朔来使遗体复活的仪式。

但是复活不仅失败，而且还引来了廷达罗斯之猎犬的狙击。于是他在自己的家里设置了抵抗猎犬的结界，之后常年躲在屋内。

即使条件变得恶劣，他也依旧在家中摸索着让妻子复活的手段。通过改良从外宇宙取得的神话生物修格斯制造出了新的神话生物《沼泽人》※关于沼泽人的详细情报请参考关键词项目。

沼泽人会捕食人类。并且会变身为和被捕食的人类完全相同的姿态，且被捕食者的人格和知识也会完全被沼泽人继承下来。从服饰到持有物品等一切都和之前的人没有任何区别，因此没有能够分辨沼泽人和被捕食者的办法。

并且，沼泽人自身也没有自己是怪物的自觉。

A将自己妻子遗体的碎片喂食给沼泽人，继续进行实验，但是进展并不顺利。

由于遗体的鲜度渐渐变的不足，沼泽人并没能完美的继承妻子的记忆。创造出来的只是和自己妻子外形完全相同的怪物而已。

妻子的遗体渐渐的变少，为了补足残缺的部分他花费了大量的金钱来寻求其他女性，用她们作为材料继续进行沼泽人的实验。

成功的只有其中一只，和自己的妻子完全相同的沼泽人，但是即使如此A也没有满足。

因为即使是这一只，它的记忆也依旧是缺失的。

为了让能够成为自己妻子素材的沼泽人尽可能多的繁衍，必须要把它们放出到外面去，但是猎犬会对此造成妨碍。

调查员中的某一人是A的旧识，A计划利用这名调查员来引走猎犬，使自己获得自由行动之身。

在A所不知道的地方，另一种怪异现象正在发生。那是沼泽人的繁衍。

几个月前因为疏忽，其中一只沼泽人来到了外面的世界，因为它的繁衍行为使得外界沼泽人的数量已经超越了调查员们生存的小镇的人口数量。但是，这变化没有被任何人察觉到。因为就像之前说的那样，沼泽人无论从外形到知识甚至记忆都和之前的人类没有任何区别。只是在没有任何人察觉到的情况下不停的增加着同伴的数量。

2.模组的处理方针

调查员需要有意识的思考沼泽人和思考实验的内容。为此KP多设计一些情节也是可以的。

调查员们的选择会影响到最终局面的发生（前提是能抵达最终局面...）

KP要尽可能多的给予调查员们思考的时间。

3. 给调查员们的建议 ※这是给KP看的内容。

模组的设计上必然会造成PC单独面对猎犬的局面，为此让这名调查员尽可能的提高回避技能值也是可以的。（虽然这么说但是击退猎犬最简单的办法就是PC化身为沼泽人的其中一员，这一点不要告诉他们比较好）

模组中战斗技能并不是绝对必要的，是否传达给调查员也是需要思考的问题。设计上的战斗对象也只有猎犬及沼泽人而已，单纯的应战只会平白无故的死去而已。对于玩家来说，面临战斗时不进行对战，尽可能的思考其他出路是比较恰当的。

4.模组导入（调查员们汇合后将会共同遭遇的事件）

有名为S的人物前来拜访其中一位调查员。她自称是调查员旧识A的妻子，邀请调查员来自己家里做客。（尽可能处理的使这件事难以被拒绝）

在被招待到的家中，这名调查员将会接触到A。A会利用魔术在调查员身上设下记号。记号会引来不可名状的怪物《廷达罗斯之猎犬》的袭击。

同一时间。与S有着完全相同外形的沼泽人（Y）也会来拜访这间屋子，并且用难以理解的可怕力量将S杀害。

5.其他，模组导入时可能会用到的设定

《A为了获得沼泽人的材料，暗中进行着人口买卖的活动。PC的友人或者家人可能被卷入了这件事里。》

《血池事件※详细情况请参考关键词项目。调查员可能目击到了现场。》

《受到了来自Y的委托。Y为了找到A，向可能协助她的人发出了请求。》

6.事件的真相，结局

如果调查员们知道了沼泽人的存在，那么自然会认识到这是一种可怕的威胁。但是为了阻止它们的繁衍的唯一方法只有完全消灭它们。

沼泽人之中也自然可能存在调查员们的家人和朋友。甚至说，调查员本身也是沼泽人的一员也说不定。

调查员是否能容忍这种充满了伪物的世界呢？还是说能够就这样默默的接受呢？

7. 可能发生的其他结局

1. Y被杀掉→调查员们没有注意到沼泽人的存在，就这样回到了普通的日常之中。
2. 将身上被设下记号的地方丢掉了→猎犬不再继续追杀调查员，转回去寻找A。

这一次A大概已经无法逃走了吧。

1. 事件④《与奈亚接触》中欺骗Y把它移交给奈亚→有着和修格斯类似能力的沼泽人被大量复制（数量用骰子来决定也可以）。但是复制出来的这些怪物不具有任何知性。杀死奈亚后向调查员袭来。
2. 将猎犬杀死→这可能是一些巧合造成的。这种情况下PC们也会失去协助Y的理由，可能就会从Y身边逃走（如果有个别调查员还有寻找A的理由的话，也可能会有其他情况）

Y对对于拒绝协助的PC们表达出自己的不快，用自己远超人类的力量将调查员们杀死。

对于Y来说，杀人并不是什么难事。可能只会因为些无聊的理由就把PC们打成肉酱。

8.了解真相所需的情报

神话生物沼泽人相关的情报→《这是从Y处获得的情报。或者需要入手记载了沼泽人信息的关键物品「笔记本」。从奈亚处打听到也是可能的。》

沼泽人的母体→《杀死她的话，其他沼泽人就会停止繁衍行为。并且同时所有的沼泽人都会死去。母体的存在被记载在「笔记本」上。》

对应廷达罗斯之猎犬袭击的办法

1. C成为沼泽人。猎犬将失去目标，停止追杀行为。
2. 解除身上的记号
3. 受到Y的保护，但是Y无法杀死猎犬。最多不过是临时性质的守护而已。

获得A的潜伏地点所需的情报

1. A在进行人口买卖而泄漏的情报《调查员中有和罪犯或者警察相关的人物的话，知识鉴定也许可以获得相关的信息》
2. 人口买卖店铺的顾客名单《很难入手。为了获得A的信息必须和店铺负责人进行困难的交涉。》
3. 询问奈亚《他是A的协助者。自然也知道A的所在地》

9.其他情报，关键物品

笔记本《记载着和沼泽人有关的情报。内容与关键词项目中的内容基本相同，但是还增加了与母体有关的情报。笔记本的记载中，如果杀死母体，那么所有的沼泽人都会停止繁衍行为（并未注明所有沼泽人也都会死去的情报）。入手地点→A的房子中，或者奈亚持有》

10.事件（时间顺序）※与导入有重复

1. 与廷达罗斯猎犬的邂逅

发生条件→访问A的家，与A接触。

《调查员中的一人将会因为A使用的咒文而被留下记号，遭受猎犬的狙击。与猎犬的战斗结束后,A虽然已经逃走，但是也可以追踪他。如果猎犬对此造成妨碍，A也会用咒文来应对。

此事件后，在合适的时机时，被标记记号的调查员需要在KP的裁定下进行幸运鉴定，失败的情况下可能再度遭受猎犬的袭击。第一次与猎犬的接触时，猎犬只会尝试攻击一次之后便再次潜伏起来》

1. Y的袭击

发生条件→A逃走后，与S一起离开房屋时。

《Y会使用自己的力量杀死S。S几乎没有反抗的能力。Y在杀死S后，会强求在场的调查员协助她寻找A的下落。在Y可怕的力量面前，拒绝会是非常困难的。》

1. 在人口买卖店铺

发生条件→与负责人接触

《想要知道A的情报的话，必须支付相应的代价。调查员们与Y一起行动时，负责人会要求他们交出Y来作为情报的代价。Y的APP有18点。但是比起外貌，负责人更在意Y的相貌和A死去的妻子完全相同这件事。※调查员们此时已经知道负责人与A的妻子是旧识》

1. 与奈亚接触

发生条件→Y与调查员们分开行动时，KP可以在任何合适的情况下发生这件事。在时间不足或者状况胶着时是很好的润滑剂。

《奈亚会提出让调查员把Y交给自己。奈亚的目的是让Y进行繁衍用于创造怪物军队，使世界陷入混乱，但是他并不会把这件事告诉调查员。如果答应的话，奈亚会为了设置用来对付Y的陷阱而要求调查员们的协助。作为交涉手段，奈亚也可以把解除记号作为报酬提出。》

如果调查员们拒绝的话，奈亚就会攻击调查员，用自己的力量来夺走Y。

答应条件的话请参考项目7.资料。另外，虽然记号会被移除，但是只会被从原来的调查员身上移动到另外的调查员身上而已。

1. 二选一

发生条件→抵达母体面前。

从母体的口中可以得知如果杀掉她的话，其他沼泽人也都会死去。

调查员们必须决定是否杀掉母体，还是放任她离开。

11.设施情报

A的房子

两层建筑，有阁楼和地下室。

地下室里有着尚未化为人形的沼泽人的肉块，不停的呼喊着A的名字。SAN CHECK 1d3/1d10

阁楼里有大量的鲜血（尚不擅长捕食的沼泽人捕食原本的A时留下的痕迹）。二楼A的房间里掉落着关键道具「笔记本」。可以用侦察来找到。

除此以外的房间里并没有和模组相关的物品。但是因为A搜集了无数禁忌的知识的缘故，也可能放置着神话生物的画像或者圆筒形的大脑收容器等可怖的神话道具，或许还为此设置着陷阱（不喜欢此类的话并不推荐）

负责人家中

古旧的公寓，四周非常安静祥和。从外面看的话完全无法想象这里进行着人口买卖的交易。

顾客名单里也有着PC们的资料。一个成功的电脑使用鉴定可以让调查员获得这些资料。

不过为了操作电脑也必须躲过负责人的警戒潜入其中。如果成功的话，可以不需要与负责人交涉便能获得与A相关的情报。

A的潜伏地（最终地宫？）

位于A的房屋比地下室更深处的地方。是一间宽阔的大房间。墙壁，地板甚至天花板都被蠕动的肉块所覆盖。

房间的正中的时间停滞立法体里漂浮着A的妻子的头（为了防止尸体的腐烂）。

继续向下前进的话可以抵达母体所在的地方。

12.NPC资料

A：对于自己把猎犬的目标引到调查员身上这件事怀有一些愧疚，不会特别针对调查员有恶意的举动。但是如果与他交谈死去的妻子的话题就会陷入疯狂。对于妻子的复活事实上已经放弃，但是本人还没有察觉到这件事。是沼泽人的一员。

ＳＴＲ 10

ＤＥＸ 10

ＣＯＮ 6

ＳＩＺ 11

ＰＯＷ 10

ＡＰＰ 12

ＩＮＴ 13

ＥＤＵ 16

灵感　 65

幸运 50

知识 80

ＳＡＮ 0

技能　克苏鲁神话/39

S：A所作出来的唯一一个和A的妻子有着完全相同姿态的沼泽人。自我意识薄弱且没有记忆，无法从自身角度思考问题，但是对于A的感情非常是真实的，为此可以献出一切。但是基本上A都是在随意使唤她。

ＳＴＲ 5

ＤＥＸ 4

ＣＯＮ 3

ＳＩＺ 8

ＰＯＷ 5

ＡＰＰ 18

ＩＮＴ 14

ＥＤＵ 6

灵感　 60

幸运 40

知识 30

ＳＡＮ 40

技能　聆听/50　制作(料理)/30

Y：A以妻子的遗体作为素材创造出来的最初的沼泽人。诞生当初只是看似毫无价值的肉块，可怖的姿态使得A产生了绝望并把她舍弃了。

虽然被A舍弃，但是依旧保有对A的感情，花费了长久的时间成功的获得了现在的外形。可以把自己身躯的部分化为原本的形态来使用（怪力和变身能力等）

另外可以利用自己身为沼泽人的捕食能力，让死去1小时内的人类复活（不过，复活过来的也只是沼泽人而已）

她的行动原则有两个。让A接受自己的存在，以及杀掉自己以外的以A的妻子为材料创造出来的沼泽人。

她并没有生前的记忆，基本上对于世间一无所知。对于善意会回报善意，对于恶意会回报恶意的单纯性格。根据模组的展开可能变成天使也可能化身恶魔。

ＳＴＲ 62

ＤＥＸ 11

ＣＯＮ 30

ＳＩＺ 8

ＰＯＷ 10

ＡＰＰ 18

ＩＮＴ 18

ＥＤＵ 6

灵感　 90

幸运 50

知识 30

ＳＡＮ 50

技能　人体改造99(可以任意的改变自己的身体状态。因此，踢和跳跃等使用肉体的技能都可以免除鉴定直接使用。另外可以利用自己的捕食能力让死去一小时内的调查员以沼泽人的身份复活）

聆听/50　制作(料理)/40　议价/26　克苏鲁神话/25　再生/只要没有死去，每轮都可以恢复2点HP※但是无法恢复燃烧造成的伤害。调查员们决定为了打倒Y而奔波的话，说不定可以从某处获得这个弱点的相关情报。

奈亚：狂信徒 把禁忌而亵渎的知识教授给A的人，某种意义上是本次事件的黑幕。虽然是这样的名字但是与蠕行之混沌并没有什么关系。如果要增加模组难度的话，说不定也会变成奈亚本人。

对于能够变化外形的Y抱有深厚的兴趣。对于调查员们以粗暴而不愉快的态度进行接触。另外，虽然本人没有自觉但是也是沼泽人的其中一员。

ＳＴＲ 7

ＤＥＸ 7

ＣＯＮ 5

ＳＩＺ 9

ＰＯＷ 10

ＡＰＰ 14

ＩＮＴ 14

ＥＤＵ 16

灵感　 70

幸运 50

知识 80

ＳＡＮ　0

技能　克苏鲁神话/70　聆听　图书馆/50　侦察/60　心理学/80

咒文

La之镜※概要参考关键词项目

负责人：运营着名为人口买卖商店这一组织的女性。行为古怪但是思考还是正常的。怀疑心很重，对于调查员们大概永远也不会解除戒心。

ＳＴＲ 16

ＤＥＸ 17

ＣＯＮ 16

ＳＩＺ 12

ＰＯＷ 16

ＡＰＰ 15

ＩＮＴ 18

ＥＤＵ 20

灵感　 90

幸运 70

知识 100

ＳＡＮ　80

技能　聆听/89　侦察/89　电脑使用/65　心理学/89　武道/85　踢/70　擒拿/80　闪避/89

13.关键词

1. 沼泽人

《以名为修格斯的神话生物创造出来的新种怪物。能够化身为被它捕食的人类。从外观，知识，人生经历到人体构造等都和被捕食者完全相同，本人也没有自己是怪物的自觉。但是会本能的进行繁衍行为。与其他人类单独相处时，会不留痕迹的迅速将对方捕食并繁衍同类。

不过沼泽人中也有不太擅长捕食的个体，因此偶尔会留下血迹等痕迹。

沼泽人之间不会互相捕食→可以设计一出由于沼泽人的突然变异而发生无差别进行人类袭击的事件，调查员们也将受到攻击。但是已经成为沼泽人的调查员将会安然无恙的生存下来。》

1. 血池事件

《几个月前开始发生的怪异事件。每个月都会有四回到五回左右发生的在街道中突然出现一滩血的奇特事件。但是发生的瞬间没有任何人看到。

出血量完全是致死的程度。但是没有被害者。

事件的犯人是不擅长捕食的沼泽人。被害者也变成了沼泽人因而没有尸体和受害人。不过如果将血池的血和沼泽人进行比较鉴定的话，情报将会是一致的。》

1. 廷达罗斯之猎犬

《潜伏在时间的角度中的不净的野兽。虽然被称为猎犬但是知晓其姿态的人几乎不存在。模组中设定用于提醒调查员虽然外貌相同但是人类和沼泽人依旧是完全不同的存在。》

1. La之镜

《咒文。元出处是某RPG里的道具。发动的话可以完全封印Y的一切动作。同时在场的其他沼泽人也会因为身躯受到影响而崩溃（头痛，眩晕，呕吐等）。可以以此来提醒PC和沼泽人的存在和区别。设定上只有奈亚知晓咒文的使用方法，但是根据展开调查员也说不定可以学习到，发动只需要消耗1d6点MP》

1. 母体

《向所有沼泽人发出了繁衍和拟态指示的存在的最初的沼泽人。为了释放指示一直都处于发射电波的状态的无意识行为中※与母体的意志并无关联。

母体与人类有着同样的姿态，但是对于自己是非人的存在有着明确的认识。

他（她）死去的话，其他的沼泽人也会放弃拟态行为，变回原本肉块的姿态，因为无法适应环境而全部死去（能够通过自我意识适应环境的Y不受到此影响）》

1. 继承

《母体能够将自己的能力传授给其他沼泽人。

此能力并没有限制，母体只要想做就可以让所有的沼泽人都像Y一样获得进行繁衍和拟态的自我意识（实质上，这样就会使得沼泽人永远无法被全部毁灭）

已经成为沼泽人的PC以及和PC有关的NPC可以通过与母体交涉来使母体使用此能力，了解使用的方法而可以正常的活下去。

但是也会因此使得即使杀害母体，沼泽人再也无法被完全消灭了。》

是自我牺牲拯救世界，杀掉最重要的人拯救世界，等等这样的设定都可以添加进这个模组里去（不过，对于抱有认为沼泽人是和原本的存在不同的PC来说这样的设定也就没有什么意义了）

14. 模组专用的特殊规则

1. 调查员卡做好后投掷一次硬币

↓

做好卡后，玩家们分别投掷一次硬币。

正面的话就是人类，反面的话就是沼泽人。用幸运鉴定来决定也可以（告诉玩家鉴定幸运虽然也ok但是玩家可能会在模组中猜测到这次鉴定所代表的意义）

KP自己要把握好谁是沼泽人谁是人类。

1. 沼泽人化

↓

PC与沼泽人单独接触时就会被捕食化成沼泽人。但是PC无法察觉到这件事（玩家也许能察觉到）。

沼泽人化的时候，KP可以以《调查员的意识在一瞬间突然变得一片漆黑》等描述来形容此事。

1. 通过沼泽人化而复活

↓

死后游戏时间一小时内与Y进行接触的话，调查员就可以因为化身沼泽人而复活并回归到模组中。原本就已经是沼泽人的调查员无法再次复活※沼泽人之间无法相互捕食。参考关键词项目。