



概要

模組概要

在连续失踪事件得到解决的数月后……

探索者们接到了目击可疑人物的报警需要再次前往现场。

在那，探索者将会再次被卷入奇怪的事件中。

推荐 / 次要推荐技能

推荐：侦察、聆听、战斗技能、RP

次要推荐：交涉技能

游玩时间

在RP较多的情况下6小时（语音）

难易度

LOST可能性很低，但也许会留下后遗症。

推荐职业

PC和KPC都推荐警察。

游玩人数

KPC和PC一对一，也可以双PL。

备注

这是面向《同来共往》（前作）的中以 A 结局通关的 PC 和 KPC 的续篇，需要注意如果先读 / 游玩本作的话，就无法作为 PL 参加前作了。

这是以通关过前作的组合为预设，使用一对一的形式描写的剧情。如果KP愿意，把KPC的位置与PC替换就可以让两位PL参加。如果是预设以外的组合参加，请根据情况适当修改描写。

可以参加的组合

通过前作的搭档：

可以参加（推荐）基本上可以完全使用原模组。

只有一方参加过前作：

可以参加。

但是模组中的描述要进行部分变更。

两方都没参加过前作：

可以参加，但需要对是否认识NPC，谈话内容部分进行适量的修改。在模组里有相应的补充可以参考。

先游玩本作的话就无法再参加前作了。如果KP读过前作，在阅读本作时可能会更加顺畅。

注意事项

- 包含对于神话生物、咒文、AF的独特解释以及改编。
- 可以根据实际情况进行适当修改。
- 如果要在社交网络上进行剧透的话，请放在里推并设置缓冲提醒。
- 如果要制作Replay，只需要著名作品名和作者名（ヤス），如果进行了改编也请说明，能做到这些不用告诉我也可以的。（告诉我的话会很高兴）
- 请勿自作发言和二次发布。
- 如果有不明白的地方直接在Pixiv评论、私信或者在Twitter留言。

模组内使用的样式如下

KP 情报

共有情报

谈话例

<技能>、SC(成功减少值/失败减少值)

特别事项

模组背景

有一位研究诸多种族文化、历史、科技、咒文的古怪伊斯人。他几个月前一直在飞堀市的废弃矿场里居住，并且埋头于研究。但在一场纠纷（砂原在前作中引起的连续失踪事件和其相关现象）结束后，他把据点转移到了别的地方。在新的环境下，他致力于研究新技术与收集知识，并且成功开发出谁都能进行精神交换的低成本终端。

这可不是仅仅是只将自己和他人精神交换的机器，这台终端还可以将他人之间的精神交换，毫无疑问是伊斯人技术的结晶。

伊斯人为了测试终端去了越挂市，首先尝试将自己的精神与他人交换。但不幸的是，被选为交换对象的是用【平凡无奇术】（魔法大典 p150）伪装成人类的蛇人。

在越挂市策划着扩大势力，膜拜伊格的蛇人教团很快垂涎起了伊斯人的技术。他们认为可以凭借这个技术，与有着诸多亲朋好友的人进行精神交换，再凭借着转换后的姿态进行传教活动，并且使“支配血清”流通，以这种手段更高效地募集信徒。

注意到蛇人企图的伊斯人试图将被它们精神转换的对象还原并进行逃跑……但失败了。蛇人教团抓住了伊斯人，也夺走了他费尽心思做好的精神交换装置。

在那之后的几周里，被蛇人囚禁在地下教会的伊斯人不断尝试与路过的老鼠等各种的小动物进行精神交换，最终成功从蛇人的据点逃出。

如今，精神交换到猫身上的伊斯人，寄身于原来的据点——（前作中）飞堀市的废弃矿场。

另一方面，发现伊斯人本体已经不在了的蛇人们为了追踪他的痕迹开始在飞堀市徘徊。

这时，探索者们从上司那里知道，有人目击到数月前的失踪现场周边再次出现了可疑人物，于是又一次前往飞堀市的废弃矿场。在那里，探索者们将会发现寻找“黑猫”的神秘男人们的身影。

探索者们甚至还没来得及了解发生了什么，就目睹着一个男人慢慢操作手中的奇怪终端，随着他说的“作为礼物，给你们一段‘快乐的时光’吧。”

探索者们意识逐渐淡去化作白光……在醒来之时，强烈的不协调感袭击了你们。

听惯了的声音从自己嘴里发出——但那真的是自己的声音吗？随着站起来，视线的高度也不习惯——是因为意识还有些迟钝吗？然后，出现在视线前的是……自己一脸震惊的样子。难道说，现在的情况是——精神交换了吗？！

探索者们组成搭档，在精神交换的情况下，一面扮演着对方，一面追查着嫌疑人。其中，将涉及到在越挂市流通的出处不明的“神秘液体”，以及性格骤变的年轻人的调查。

与搭档齐心协力，奇妙的镜（共）演拉开帷幕。

KP 情报（机关）

关于精神交换

模组进行中，PC和KPC的精神将进行交换。

在交换后，数值也会进行变化，所以事先算好两人数值变化后的数据会更方便游戏进行。

由于替换，PC和KPC的技能变动如下。

· 不变的数值

POW、INT、EDU、MP、现在的SAN值

· 交换的数值

STR、CON、DEX、APP、SIZ、HP、DB

· 不变的技能

探索技能、交涉技能、知识技能

· 交换的技能

战斗技能、行动技能

· 外表

有立绘的话交换使用会比较好。

如果有不定时疯狂或者其他特殊事项，请KP根据肉体依存还是精神依存的情况来判定怎么做。

如果觉得太麻烦，技能全部更换也可以，请自由调整。

如果因为技能值的替换，出现 KPC 属性、技能值偏高的情况（2PL 的情况就是其中一位 PL 整体偏高），请KP也进行适当的调整。

特殊规则（可与PL共享）

■关于使用手铐的抓捕

<擒抱>成功的情况下，下回合再使用一次<擒抱>成功就可以给对方戴上手铐使其无力化。

如果没有<擒抱>的情况下，可以用<DEX*5>来代替。但是，使用<DEX*5>来代替的话，成功率不能超过60%。

PC 1在朝对象 A 进行<擒抱>的途中，PC 2也朝对象 A 进行<擒抱>成功的情况下，可判定为两人合力给对象 A 戴上了手铐。

■保护

战斗中<DEX*5>或者<POW*5>成功的话，可从攻击中保护我方，分摊伤害的一半。

需要在进行伤害之前宣言。

但是，根据保护对象、自己、其他障碍物的位置关系，有时能完全保护，有时则会减少分摊伤害，这点请 KP 来衡量。

关于描写

这是一个需要经常与NPC交流来获得情报的模组。

谈话示范虽然一口气全部写了上去，但考虑到和PC的对话交流，适当进行一些停顿会比较好。

如果PC没有通过前作

一方的PC或者两方PC都没有通过前作的话，剧本整体也不会改变。

将导入的一部分以及和前作登场的NPC（伊斯人、田野畑、結城真琴）的对话进行调整就可以顺利进行模组了。

详细的情况会在模组中补充。

模组的时间线

■数月前（前作：同来共往）

飞堀市发生的连续失踪事件得到解决。

■一个月前

伊斯人完成了精神交换终端，前往越挂市进行实验。这时伊斯人被蛇人盯上并且囚禁。

■三周前

根据伊斯人的技术，蛇人制作了可以精神交换的小型终端。以此蛇人与西木苍进行了精神交换。

■一周前

和西木苍上同一所大学的坂本喝下了支配血清，也与蛇人精神交换了。伊斯人此时从蛇人的据点逃出，潜伏在飞堀市的废弃矿场里。

■委托：警局（本模组开始）

上司因为飞堀市废弃矿场附近出现的可疑人员目击信息，委托探索者前去调查。

■调查第一天：田野畑家

拜访作为报警人的田野畑家，进行警方询问。

■调查第一天：废弃矿场

追踪可疑份子的踪迹调查废弃矿场。

遇到了可疑的长袍男子们，战斗后精神交换了。在废弃矿场内发现神秘液体（支配血清）。

■报告第一天：警局

报告这一天的调查结果，被委托调查在越挂市流通的神秘液体。

■调查第二天：西木家

拜访被发现与神秘液体存在重大关联的西木兄弟家，进行警方询问。

■调查第二天：商业街

进行走访，探索神秘液体的流通途径。

■调查第三天：警局

被上司传唤，与前作的受害者结城真琴再会。这时，与寄宿着伊斯人精神的黑猫接触。

■调查第三天：废楼

以第2天得到的情报为基础，前往“密会场所”。

■调查第三天：蛇人据点

根据得到的情报找出蛇人的据点，前去调查。

NPC 信息

伊斯人

[原本] 性别：男 年龄（目测）：35+岁

[模组中] 黑猫

POW:15 MP:15 作为人时 HP:14 作为猫时 HP:5

（其他数值省略）

会的咒文：

时空门（p119）、伤害偏转术（p93）、
维瑞之印（p183）

（译者注：法术全部改成了国内的参考资料，具体效果可以去看《克苏鲁神话魔法大典》）

（支配血清没能找到资料，所以把注释页数删除了）

技能：<急救> 99%、<精神分析>99%

及其他KP判断需要的技能和咒文。

猫的姿态能使用的仅限于知识系技能、侦察、聆听、精神分析等。

热衷于研究诸多种族知识的伊斯人。

作为伊斯人来说很少见，对于学习咒文也很积极。在前作中，由于飞天水蛭的袭击被赶出自己在废弃矿场的研究据点，这次难得开发出好东西（精神交换终端）正高兴着就被蛇人夺走了研究成果……好可怜。

因为想取回研究成果，所以在本作中会协助探索者们。

……虽然是以猫的样子。

蛇人（返祖）

这次的黑幕。

在越挂市建立了崇拜蛇之父“伊格”的教团，致力于募集信徒。

在传教活动时，偶然遭遇了伊斯人并且知道了他的技术，开始了关于想要占为己有的谋划。

关于蛇人毒素，因为难度调整，所以不处理也没事。

■普通蛇人

STR:10 CON:12 DEX:10 SIZ:12 HP:12 db:0

<小刀> 30% 伤害：1d4+db

<噬咬> 35% 伤害：1d8

<闪避> 20%

■巨大蛇人

STR:14 CON:18 DEX:8 SIZ:18 HP:18 db:1d4

<噬咬> 35% 伤害：1d8

<闪避> 16%

西木苍（Nishiki Ao）

性别：男性 年龄：22岁

STR:10 CON:13 DEX:11 SIZ:13 POW:10 APP:12

INT:12 EDU:13 HP:13 MP:10 db:0

<小刀>20% 伤害：1d4

<拳头>50% 伤害：1d3

<闪避>22%

大学四年级学生，性格直率，交友也很广。

数年前双亲去世，只留下了哥哥宇海跟他相依为命。

为了不给哥哥造成负担，会打工来贴补学费。

由于家庭情况和交友广泛的原因，被蛇人盯上，成为了精神交换的实验品。

其他NPC

■山中（Yamanaka）

40岁的男警察。

受到了曾经的连续失踪案现场出现可疑人物目击情报，于是委托探索者们再次调查废弃矿场。

对探索者们来说，是值得信赖的人物。

如果有上司类型的角色，可以替换。

■田野畑（Tano Hata）

住在飞堀市山间的心地善良的老人。

在废弃矿场再次目睹到可疑人物出没，于是向之前连续失踪案的负责人山中报警了。

■结城真琴（Yuuki Makoto）

是前作中连续失踪事件受害者的小学男生。

对帮助自己的警察们抱有憧憬，将其视为英雄。

保护从废弃矿场逃走的黑猫（伊斯人），也因此与探索者们有了关联。

■西木宇海（Nishiki Umi）

西木苍的哥哥，公司职员。30岁。

数年前双亲去世，只留下了弟弟苍跟他相依为命。

虽然两人互相支撑，兄弟关系非常好，但非常担心性格骤变而品行变差的弟弟。

■坂本

与西木苍互为朋友的大学4年级男性。

与西木苍一样，由蛇人进行了精神交换。

平时稳重，与世无争的性格。

■吉田和佐藤

与坂本是同一个研究室的大学4年级学生。

与西木苍也认识。

很担心最近变得奇怪的朋友。

委托：警局

委托调查

某个工作日的午后。

你们如同往常一样工作，PC的桌子上内线电话响了起来。

（如果不接的话就挂断，这次KPC的内线响了。）

如果接起内线电话询问，很快就能意识到对方是你们熟悉的人，山中。

[山中：谈话示例]

辛苦了，我是山中。

有事情拜托PC和KPC你们，现在可以来一趟会议室B吗？

■询问事情的话

飞堀市的废弃矿场出现了可疑人物的目击情报。

详细的内容我想面对面说会比较方便吧？如果能麻烦你们过来一趟就帮大忙了。

将事情简洁地传达完后，内线电话就挂断了。

你们应该会去指定的会议室吧。

在进入会议室后，能看见里面只有山中一个人。

山中正在拿着几份资料在看，发现你们进了房间，就催促着你们坐下。

然后，他将几个月前在飞堀市发生的连续失踪事件的报告书递给了你们。

■两人或者一人通过了前作的情况：

这件事正是由探索者们（或者通过前作的PC/KPC）解决的。虽然仍旧记得这些内容，但是官方报告书中将那些不能记录的部分用模糊的方式一笔带过了。

■没有通过前作的情况：

这个事件发生在探索者们管辖地区的周边。

虽然不是自己负责的辖区，但因为是同警局的同事负责，所以大概知道一些。

共有情报：飞堀市连续失踪事件的报告书

数月前PC们的辖区——飞堀市周边发生的连续失踪事件。当时包含小学生结城真琴在内共计8人失踪，调查结果表明是一位叫砂原飞男的男性对受害者们进行诱拐并监禁的恶劣事件。

最终不仅制服了在飞堀市废弃矿坑内潜伏的主犯·砂原飞男，8名人质也被全部安全救出，这一连串的失踪事件以此作为结尾。

同时，因为主犯砂原的精神状态不稳定，绑架的动机和目的至今不明。

[山中：谈话示例]

抱歉，突然叫你们出来。

数月前，在飞堀市发生的连续失踪事件还记得吗？

其实，在案发现场的废弃矿场附近，又有人目击到那里出现了可疑人物。报警的是在废弃矿场附近居住的一位叫田野畑的老人。

之前失踪事件的时候也得到了许多他的帮助。

既然是之前发生连续失踪事件的现场再度出现了可疑人物的目击情报……无论如何也不能置之不理。

所以，想请你们再次调查那个废弃矿场。

■通过了前作的情况

如果是经历了连续失踪事件的你们，很快就能发现那里有什么不对劲的地方吧。

■没有通过前作的情况

虽然想拜托负责连续失踪案的人，但他们现在因为别的案件忙的抽不出身。

■同意的情况

关于可疑人物的详细情报，你们可以去问田野畑，他就住在山脚下。

什么也没发生自然最好不过。

总之，今天傍晚请你们回来报告一下调查情况，我会在会议室B等你们，拜托了。

在探索者们同意后，山中就会以“抱歉，我还有其他案件没有解决，先走了。”这样的理由先一步离开会议室。

飞堀市从你们所在的警局开车过去大约三十分钟的路程。

共有情报： 调查委托【废弃矿场的可疑人物】

・田野畑家

位于飞堀市山中的古民居。

作为家主的田野畑老人在之前连续失踪事件中提供了情报。
这回也因为目击到可疑人物而报警了。

・废弃矿场

在飞堀市山中被废弃了数十年的矿场。可以从田野畑家旁边的山道前往。

KP情报：

砂原的生死以及受害者8人全员是否平安救出请根据前作的
通关进度各自变更报告书的内容。

本模组与砂原完全没有任何关系。

如果砂原还活着的话，可以告诉PL“被逮捕后至今处于被
警察监视的状态，应该没办法从他的口中获得与这次的事
情有关的新情报吧”。

调查1：田野畑家-山路

田野畑家的询问

探索者们坐车前往飞堀市。在住宅街行驶了一段时间，就从
车窗看见外面的景色渐渐过渡为田野与树林，视野也变得绿
意盎然起来，眼前的景色令人感到悠闲自在。

再向前行驶一段距离就见到了与古民居这个称呼完全相符
的大房子，那就是田野畑的家。你们知道被围栏包围着的大
片田地旁，有一条向山上延伸的，没有被修整过的小路，小
路的尽头就是废弃矿场。

而田地里可以看见正在耕地的老人・田野畑。

跟他打招呼的话，他就会停下手中的工作。

[田野畑：谈话示例]

■通过了前作的情况

噢！好久不见啊！你们过的还好吗？

没想到你们会来……变得更精神了啊。

■没有通过前作的情况

你们是……？噢，是警察先生们，感谢你们特意跑一趟。
是关于出现的可疑人物吧？

■关于可疑人物

昨天的傍晚，差不多正好是落日的时候吧。

我看了看田里的情况，想着差不多是回家吃晚饭的时候了
……就这样在玄关往外一看，发现有几个穿着黑色外套的
人朝着废弃矿场的方向跑去。

我想你们也知道，山路尽头除了废弃矿场什么也没有，也
不是那种天都要黑了还一群人连灯都不开一个就跑去的地
方吧？

如果是年轻人的试胆大会或者恶作剧的话倒还好……不过
啊，毕竟之前那里也发生过连续失踪事件，我觉得不能视
而不见。

■Q & A

Q：过得还好吗？

A：如你所见，过得很好！

Q：什么时候看见可疑人物的？

A：具体大概是19点左右吧。

Q：有多少人？

A：好像有4、5人吧，没有看清。

Q：有看见他们回来了吗？

A：没有看见……不过，我没有一直看外面，所以不是很清楚啊。

Q：昨天是第一次目击到可疑人物吗？

A：是的，昨天傍晚是第一次，从失踪事件以来山上一直很安静。

Q：还有其他奇怪的地方吗？

A：这样说来，一周前好像有一只小黑猫在废弃矿场附近定居了……如果它没遇到危险就好了。

在对话的结束，你们正准备前往废弃矿场的时候，田野畑说着“对了，等一下！”然后回到了家里。

过了一会后，拿着非常结实的两个老式手电筒和用塑料膜装好的黑糖馒头给了你们。

[田野畑：谈话示例]

■ 通过了前作的情况：

对了，你们之前救助的受害人里，有个叫結城真琴的男孩子吧？

哎呀，真琴君经常来这里玩，还经常说起你们的事情，还说“警察（先生/小姐）好帅，简直像英雄一样！我也想变成那样！”什么的。

■ 共通

我相信你们，但你们应该也知道，废弃矿场还有坍塌的危险的……一定要小心啊。

如果觉得很危险，就马上回来吧。

田野畑一边说着，一边露出笑容目送你们离开。

KP 情报：

黑猫是伊斯人。

一周前，从蛇人的据点逃出并且在废弃矿场里潜伏着。

有时会来田野畑家里讨东西吃。

信号

也许是因为远离人烟，走进山路后没多久手机等通讯设备就没信号了。

山路的调查

从田野畑的田地旁延伸出山路。

山路没有修过，因为长时间没有打理，所以不能开车上去，只能徒步。

在山路上进行<追踪>或者<侦察/2>

成功：在泥泞的山路上，有着复数的足迹，那些足迹全都朝着废弃矿场的方向。但只有过去的足迹，没有回来的。

不能确定到底有多少人。

失败：虽然好像有足迹，但是山路泥泞不堪，无法分辨。

成功后，追加<灵感>。

成功：除了人类的足迹外，还能发现一只猫脚印，除此之外还有一些细长的，像是什么东西在地面爬行的痕迹。

失败：虽然好像还有些其他什么，但是无法分辨。

再往前走一段时间，能看见立着禁止进入的牌子和围栏，围栏之后就是废弃矿场。

矿场的管理设施是沿着山体建造的，只要通过设施的内部，就能到达废弃矿场的正面入口。

划分矿场用地的围栏上有门，平时应该是锁着的……但是，现在有被撬开的痕迹。

KP 情报：

这是蛇人追赶精神交换到猫上的伊斯人留下的痕迹。

细长的痕迹是跟随蛇人们爬行的蛇类所留下的痕迹（如果详细询问了，请回答是5cm宽的蛇爬行留下的痕迹）

蛇人们昨天傍晚进入废弃矿场，现在也在寻找伊斯人。

调查1：废弃矿场

进入设施

进入后首先看到的是像事务所一样的房间，无论是房间地板还是墙壁都如探索者印象中一样，非常脆弱。在光线昏暗充满灰尘的设施内需要慎重的行动。

这个房间里只有被遗弃的桌子、椅子和架子，看起来没有什么特殊之处。

事务所的深处有一扇门，门后就是通往矿道的走廊。

■仅限通过前作的搭档：

房间整体<灵感>

成功：虽然房间本来就因为长时间废弃而变得荒废，但是感觉比几个月前来的时候更糟糕。

失败：室内还是一如既往的荒废。

■共通：

房间整体<侦察>

成功：地板上堆积的灰尘留下了桌椅被拖拽的痕迹。

拖拽后留下的痕迹上没有什么灰尘，桌椅被拖拽应该是最近的事情。

失败：因为房间里很昏暗所以没能注意到什么。

■机关

如果在设施内剧烈动作，或者在房间里使用技能失败，请投掷<幸运>。

失败的话，地板会崩塌，PC和KPC会共同掉入地下矿道。此时如果<跳跃>成功的话，就不会造成跌落伤害，失败的话会因为坠落造成 **1D3** 的伤害。

接着转入「**进入矿道的情况**」发生与蛇人的遭遇事件。

矿道的入口

由于设施内没有通电并且光线昏暗，需要手电筒才能看得清内部。

穿过事务所的深处的门，在通道内走一会就能找到矿道的入口。为了区分设施和矿道，入口处有厚重的门，并且门正开着。

就算从入口处窥视矿道内部，也因为矿道里光线昏暗只能看见手电筒光线照亮的范围。

由于以前发生了矿道坍塌，再往前走一些就会难以前进。

如果为了确认内部情况而进入矿道，就会发现这里由于坍塌只剩下一条路，暂且没有迷路的风险。

<聆听>

无论成功还是失败：

除了风吹过矿道的声音，什么都没有。

KP 情报

PC们可以选择不同的方法，比如留在原地观察、退回之前的房间、进入矿道或者在现场警戒。

如果进入矿道的话，就会进入「进入矿道的情况」。

如果是留在这里，或者退回之前的场所的话，则进行入「留在设施内的情况」。这之后的事件不会被改变。

「由于坍塌只剩下一条路」这点如果没有通过前作，请用“从山中那里听过”这样的方式从旁提及。如果通过前作，直接描述“记得这里只剩一条路”就可以了。

进入矿道的情况

借着手电筒的光，你们在漆黑的矿道里走了一会后，就听见了深处传来微弱的声音。

<聆听>

成功：

“还没找到吗……” “黑猫呢……” “到底在哪里啊……”

其中混杂着像附和一样发出的“嘶嘶”声。

失败：虽然听见了声音，但听不清楚。

在那之后不过瞬息，你们甚至没来得及关掉手电筒就看见矿道因为落石被阻塞的地方……三个身影随着手电筒的光照逐渐浮现。

随着光线，被照亮的人喊出了“是谁！？”。

剩下的两个人也稍微放低了姿态，手中拿出了小刀。三个人都穿着黑色的长袍，因为兜帽戴得很深，所以没办法看清他们的脸，但从体格和声音来看，三人应该都是男性。

无论你们问什么，他们都会以“没必要回答你”拒绝回答。

如果说出“我们是警察”之类的话，会让他们更戒备。

“麻烦死了！不管是什么人……！把他处理掉！在这不会被别人发现的！”

为首的长袍男发出低声的咆哮，另外两人则迅速拦住了你们。

可以让玩家了解到因为矿道很暗，无法好好地活动，所以难以逃离。

→ 处理「与长袍男的战斗」

留在设施内的情况

警戒着幽暗的矿道，你们决定留在现场观察情况。

（或者决定好准备回去的时候，请按照团内情况适当变化）

但是，你们注意到你们来的地方……也就是设施的入口处，

传来的复数的脚步声以及说话的声音。

<聆听>

成功：

“还没找到吗……” “黑猫呢……” “到底在哪里啊……”

其中混杂着像附和一样发出的“嘶嘶”声。

失败：虽然听见了声音，但听不清楚。

你们还没来得及关掉手电筒，就碰见了脚步声的主人。

三个穿着黑色长袍的男人出现在你们的视野里。因为兜帽戴得很深，所以没办法看清他们的脸。

注意到了你们的男人摆好了架势，其中一人嚷嚷着“是谁！？”。另外两个男人也放低了姿态，举起小刀。

无论你们问什么，他们都会以“没必要回答你”拒绝回答。

如果说出“我们是警察”之类的话，会让他们更戒备。

“麻烦死了！不管是什么人……！把他处理掉！这里不会被别人发现的！”

为首的长袍男发出低声的咆哮，另外两人则迅速拦住了你们。

可以让玩家了解到因为设施入口在他们后面，所以难以逃离。

→ 处理「与长袍男的战斗」

与长袍男的战斗

■ 长袍男（1）/西木苍

在这场战斗中处于观战的情况不参加战斗。

■ 长袍男（2）/蛇人

STR:10 CON:12 DEX:10 SIZ:12 HP:12 db:0

<小刀> 30% 伤害：1d4+db

<伤害> 20%

■ 长袍男（3）/蛇人

STR:10 CON:12 DEX:10 SIZ:12 HP:12 db:0

<小刀> 30% 伤害：1d4+db

<闪避> 20%

特殊规则（可以告诉PL）：

因为是在暗处的战斗，所以两方受到的伤害都减半。

战斗结束条件（对PL保密）：

一回合结束后战斗终止。

在你们交战时，响起了尖锐的电子音。

看样子是一直在围观的那个人携带的通讯设备上发出的。

“找到黑猫了？知道了，马上追上去。”

这样回答的男人收好了通讯器，取而代之的是拿出了一台你们前所未见的小型终端，并且提高音量，看起来非常愉悦。

“没时间陪你们折腾了，作为礼物，给你们一段‘快乐的时光’吧……不过能不能成功，要看你们自己的运气了。”

男人似乎想要用那个小型终端做什么……你们还没来得及行动，男人就开始操作。

在那瞬间，视线宛如花屏一样变得模糊起来，脑浆也像是随着大脑晃动，持续的恶心感剥夺了你的思考。

KPC同样如此，非常痛苦地发出呻吟，接着倒在了地面。

“没时间了，别管他们。”

随着远去的脚步声，你们的意识就这样中断了。

KP 情报

长袍男（西木）操纵的是一台根据伊斯人制作的精神交换装置而复制的小型精神交换装置。

精神交换装置本体在蛇人的据点，复制的小型精神交换装置并不完整，在精神交换的同时，会有对交换对象造成过重精神负担的缺点。所以PC和KPC会晕倒。

请设置为想要快些去追伊斯人的蛇人，因为想要尽快限制PC们的行动使用了精神交换装置。

异常：精神交换

随着意识的恢复，感觉到了违和

到底失去意识多久了呢？PC从有些难以正常思考的状态中逐渐恢复。

可是，活动身体时会感觉到某种违和感，发出声音时对传递到自己耳中的声音感到怀疑……是熟悉的声音，似乎不是自己的声音。

呼唤KPC的名字也没有回应，可能还在昏迷。

手电筒虽然亮着，却滚落到了很远的地方，因为光芒不充足的原因，你甚至无法弄清自己和KPC现在的情况。

可以借着微弱的灯光去拿手电筒。

明明只是一如既往地活动身体，却无论如何也无法消除游走在全身的违和感。

<幸运>

成功：拿到了滚远的手电筒。

失败：在去拿手电筒的路上因为太暗被石头绊倒，HP-1。

用手电筒的光线确定自己：

无论是衣服还是身体都不是自己，很明显是KPC的……

用手电筒照亮周围：

能找到自己躺在地上的样子——发出声音呼唤KPC的话很快就会醒来，并且因为看到变成自己样子的PC明显感到震惊，显得有些混乱。

通过确认双方的样貌以及交谈后即便不愿意，你们也意识到了——你们的精神因为某种原因交换了。**SC(1/1D3+1)**

精神交换后的数值替换（共有情报）

KP 情报

以下全部是与PL共享的情报。

此时，KP请分享更换数值・技能后的数据，如果有立绘也可以交换。

如先前所述，如果觉得更换起来太过麻烦，干脆交换所有技能也是可以的，请自由调整。

如果出现了一方PC属性、技能都偏高的情况，请根据具体情况进行调整。

现在PC的精神进入了KPC的身体里，KPC的精神进入了PC的身体里。

因为是特殊情况，所以和身体有关的属性，以及运动型的技能值都会互相替换。

（示例）进入KPC身体里的PC的数值和技能

・PC 现在能使用的数值

POW、INT、EDU、MP、现在的 SAN 值

・使用 KPC 的数值

STR、CON、DEX、APP、SIZ、HP、DB

・PC 现在能使用的数值技能

探索技能、交涉技能、知识技能

・使用KPC 的技能

战斗技能、行动技能

废弃矿场的探索

环顾周围，除了你们已经没有任何人影了。

那些长袍男的身影也消失得无影无踪。

对周围<侦察>（有手电筒的情况下不用减值）

成功：刚才长袍男们站着的地方，掉落了一小瓶无色透明的液体。

失败：还没习惯这副身体，行动不便是摔倒了……在那时，手指碰到了什么。

确认的话，是一个装着无色透明液体的小瓶。

对小瓶使用<聆听>（充当嗅觉）

成功：闻到了树莓一样甘甜的味道。

失败：闻起来很香甜。

对液体使用<药学>

成功：这不是自己所知的任何药品。

失败：无法分辨是什么。

确认时间的话发现已经15点半了。

KPC在确认时间之后会说“差不多该回去和山中先生汇报了。

这瓶液体也带回去和山中先生商量一下吧。”接着催促PC离开废弃矿场回警局。

回去的时候如果路过田野畑家前，会看见正在收拾农具的田野畑老人。

他注意到你们后主动打招呼说“回来的有点晚，很担心你们啊”并向你们挥手。

如果借了手电筒也可以在现在还回去，那个时候他会说类似于“哎呀？和之前比感觉好像有哪里不一样……”的话也说不定。

总之，对你们来说必要的是先回一趟警局，跟山中汇报调查结果。

KP 情报

小瓶中的液体是蛇人的“支配血清”，是在战斗时不慎掉落的。

如果PC想要尝尝看或者喝掉，请通过KPC来阻止。

如果在战斗中打倒蛇人或者将蛇人拷起来，被打倒或者被拷起来的蛇人也会被同伴带走，不会留在这里。

如果使用了手铐，会发现手铐的钥匙不见了。

PC和KPC好不容易进行了精神交换，无论是即兴发挥还是RP，请尽情享受角色扮演吧！

报告1：警局

关于可疑人物的报告

你们在乘上车后回到了警察局，联络山中后，他还是在会议室B约见你们。

于是在那里向山中进行了一系列的报告。

[山中：谈话示例]

辛苦了，关于可疑人物的调查进展如何？

■ 将精神交换的事情报告

- 你在说什么？怎么可能会有那种事情。
- 你们太累了吧？在报告结束后，今天就好好休息吧。

■ 将长袍男们的事情报告

- 原来如此，看来需要成立调查组去追查了。
- 如果你们还有什么发现也都一并说出来吧。

■ 将透明液体的小瓶报告

- 那是……这件事看来不仅仅是可疑人物出没那么简单。
- 我还在调查别的案件，那里也有类似的小瓶。
- 我去拿资料，你在这里等一下。

只要给山中看装着透明液体的小瓶，山中就会脸色大变。

为了拿资料离开会议室的山中在离开的时候会回头说，

“对了，PC。”。

■ 外表是KPC的PC回答的情况

“……为什么你要回答？”

山中有些惊讶地看着你，但很快他说着“算了”就耸了耸肩继续说道。

（下接“如果没回答”的描写）

■ 外表是KPC的PC没回答的情况

过了一会，PC外表的KPC才回答。

山中感觉到停顿有些微妙地看了过去，但很快他说着“算了”就继续开口。

■ 共通

“PC，能帮我去鉴定科拿一下资料吗？说是山中让你来的他们就知道了。”

说完这句，山中就离开了会议室B。

外表是PC的KPC露出有些疲惫的表情走向了鉴定科。

KP 情报

2PL的情况下，请将PC转为PC1，KPC转为PC2来进行适当变通。

因为想看见被喊名字的反应所以故意这么做了。

山中喊PC去鉴定科只是取资料回来，所以PC会先一步在会议室里等待就好。

如果PC想去的话，可以让KPC在鉴定科有熟人，让PL尽情扮演KPC。

新的调查委托

过了一会，山中就和KPC拿着许多资料回来了。

把资料摊放在桌上后，山中露出了有些为难的表情，指着资料上的一处开口。

“这和你们带来的这个小瓶子很像吧？”

随着这句话，你们的视线转移，小瓶的照片也进入你们的视线。上面贴了编号，显然是没收的物品。

确实和之前在废弃矿场看见的小瓶形状相似……并且上面写着“液体无色透明，散发着树莓的香味，成分不明。”这样的内容。

[山中：谈话示例]

这个小瓶是最近在越挂市里的年轻人中流通的东西……之所以之前说很忙，也是因为这个案件的搜查并不顺利。

■ 发现小瓶的经过

事情从三周前开始。

“喝了这种液体后，我弟弟的样子变得很奇怪。”

一名叫做西木宇海的男人这样说着，带着弟弟西木苍去了医院。

但弟弟西木苍十分健康，并没有检测出身体异常。

在那之后从医院方得到了“这个瓶子里提取的液体成分，与现今知道的所有的药物不符”这样的通报。

■ 出现了什么样的症状？

只是轻微的精神错乱。

西木苍喝了这个后，突然不见了踪影，消失了一夜。但隔天好像什么事都没发生一样，在晚上回来了。

西木苍原本是个开朗活泼的青年，但现在就像变了个人似的沉默寡言，还有些暴力倾向。

■ 兄弟两人都喝了液体吗？

喝了液体的是弟弟西木苍，哥哥西木宇海据说只发现了空掉的小瓶。

■ 搜查情况

之后在越挂市周边进行走访调查，发现在越挂市里十多岁到二十多岁的年轻人里，这种小瓶被作为“营养剂”流通了起来。

更有人证实“有人喝了这个之后，性格好像变了”。

当然，小瓶一经发现就回收了，而且还交给鉴定科去鉴定，但和医院的发现差不多，无法确定成分。

■ 关于小瓶的出处

小瓶的来源错综复杂，至今还没有找到出处。

■ 调查委托

那些你们废弃矿场里遇见的长袍男，如果找到他们说不定就能解开这种神秘液体的疑点。

抱歉，接下来的调查也要交给你们了，能帮助我吗？毕竟现在你们是唯一见过那些长袍男的人。

一旦你们同意，山中就会把调查笔记交给你们。

“调查可以明天再开始，今天已经不早了，好好休息吧。”

山中说完这句话，就把桌子上摊开的资料整理好了，他一边说着“我等着你们的调查结果”一边朝着你们轻轻挥手离开了会议室。

第二天会先在办公室集合一次，做好准备后前往当地。

共有情报：调查委托【小瓶的出处】

- 西木家的地址和哥哥西木宇海的联络方式

三周前，这种液体的存在初次明确披露出来的契机。

西木家哥哥和弟弟两个人生活着。

哥哥西木宇海是白领，弟弟西木苍是大学四年级学生。

哥哥白天要上班，所以事先联络再进行拜访比较好。

- 越挂市商业街

这个小瓶似乎正在年轻人之间流通。

拜托你们在人多的商业街中进行调查。

KP 情报

喝下支配血清的西木苍在蛇人的指示下，去了一次蛇人们的据点。

在那个时候，通过精神交换装置与蛇人交换了精神。

回到西木家的西木苍身体里其实已经是蛇人，它利用西木苍的交友关系散播支配血清，追捕逃跑的伊斯人。

从傍晚到夜间的自由行动

山中离开会议室后，你们也需要先回到办公室，做好回家的准备。

■ 遭遇KPC认识的人（可跳过）

“哟！这不是KPC吗？”

从会议室出来，返回办公室的时候，一位像是KPC熟人的男警官出声打招呼。（同期警员或者前辈之类的）

为了KPC的今后着想，现在得克服态度不自然的问题搪塞过去。

■ 回到办公室的情况（可跳过）

PC、KPC 都过<幸运>，失败的话将会下意识地坐回了自己的座位——以对方的样子。

同事觉得你们很奇怪。

■ 调查的情况

在办公室时或者回家后可以进行调查，需要过<图书馆>或者<计算机使用>

无论成功失败：

你试着在网上或新闻上查找这种药物，可找不到什么关于小瓶里液体的有用信息。

但在社交平台上，发现了有几个年轻人就神秘的营养剂谈论着“我是从朋友那里拿到的，这到底是什么”之类的话题。

找不到能确认身份的信息。

成功的话追加：

在调查“精神交换”的过程中，虽然没有发现与这次事件有关的话题，但是发现了《登场人物灵魂交换作品特集》。

其中从热门作品到小众作品都有介绍。

考虑到你们现在的状况，很难对这样的内容不感兴趣吧？

共有情报：灵魂交换特集

假设 A 和 B 灵魂交换了。

如果这时，A 的身体在灵魂交换的情况下受到致命伤并且死亡，大家认为这之后的故事要如何发展？

A 的灵魂会因为原本的身体死亡，导致 A 在其他人身身体里也随之死亡吗？B 的灵魂能就此回到原来的肉体吗？

或者，那个时候停留在 A 身体上的 B 死亡，A 则一生以 B 的姿态活下去？

在身体与灵魂处于极度不平衡的这个情况……一点点的可能性都会使两人一起死亡，这是无法否定的吧？

当下，灵魂交换这个题材已经在诸多作品里被使用过。

定义自己的是外表，还是灵魂？

大家会喜欢什么样的故事发展和结局呢？

KP 情报

如果在本模组中，一方在精神交换的情况下LOST，就请 KP 选择自己喜欢的方式继续下去吧。（完全交给 KP 了）

今天剩下的时间都是 RP 时间。

当离开会议室时，会遇见 KPC 的熟人，让 PC 装出 KPC 的样子应对，或者准备回家的时候，以对方的样子坐在自己的办公桌前让同事感到惊讶，或者更根本的——晚上要如何度过？

无论是去吃饭还是去喝酒，请考虑到 PC 和 KPC 的关系自由地度过这段 RP 时间。

调查2：西木家

跟西木宇海约好见面时间

拨打从山中那里拿到的电话，在拨打好一会后电话才被接通，里面传出男人的声音。

“喂？我是西木，请问您是哪位？”。

[宇海：谈话示例]

■告知是警察

- 啊……是关于我弟弟的事情吗？
- 我弟弟的样子还是很奇怪，所以很担心……
- 如果有什么我能做的，我一定会全力协助的。

■前一天打电话

- 我知道了，明天会请假的，明天一天都在家。

■当天上午打电话

- 我知道了，下午会赶回家的。

■当日下午打电话

- 下班后会马上回家，大约18点到。

■共通

- 警察先生们请在你们方便的时间来我家吧，请多关照。

KP 情报

前一天打电话的话，第二天一天随时可以拜访，上午打电话的话下午可以拜访，下午打电话只能18点后拜访。

除此以外的时间宇海在上班，去他家询问的话会没有人。

打电话的时间也是一个能体现出 PC 性格的不错看点。

第二天的调查从西木家或者商业街哪边开始都可以。

拜访西木家

从山中那里拿到的地址是越挂市的住宅区的一幢公寓。

房间号是205。在指定时间来西木家拜访的话，一位男性会出来迎接你们。

“嗯……是联络我的 PC / KPC 吧？在这里说话也不方便，请进来吧。”

宇海带着你们进入了客厅，并且端出茶水招待你们。他给人一种非常有礼貌的感觉。

[宇海：谈话示例]

那么，从哪里说起呢……

虽然有点长，但还是从弟弟的样子变得有些奇怪的时候说起吧。

■事情的经过

那是三周前的事情，在工作结束回家后，我看见苍在客厅里呆呆地坐着。

因为苍的样子很奇怪，所以我跟他搭话了，但是无论说什么他都回答得不清不楚。

虽然听不明白他到底在说什么……但感觉好像在嘟囔着什么。之后苍什么都没拿，就这样离开了家。

当然我有想制止他，但他当时的行动太快了。我还没来得及做什么他就已经走了……那天苍没有回来。

苍回来是第二天晚上的事情了。

如果只是这样的话，弟弟也已经成人了，只是夜不归宿不应该担心到这个程度。但在弟弟之前坐着的沙发上，发现了那个从没见过的东西。

我想你们已经知道了，就是那个小瓶子，里面已经空了。没有药的标签或者营养剂的包装……我觉得很奇怪，就在弟弟发现前将它收起来了。

应该说预感中了吗……第二天苍回家时，他的样子明显很奇怪。

感觉很微妙，也很冷淡，说话的习惯和方式，甚至对我的态度也完全变了。

实在是无法对此视而不见，我就强行带着他去医院检查了。可是，检查的结果没有异常。可能因为强行带他去检查，自那后弟弟就开始躲着我了。

在那后，我独自去了那家医院询问了关于小瓶的事情，医生进行了调查并且通报给了警方，但是直到现在也不知道小瓶里的液体到底是什么……

■关于小瓶在年轻人之间流行起来

在和警方交谈的时候，也听说了这样的话。

开始扩散的时间正好是弟弟开始变得奇怪的时候。希望弟弟不要卷入奇怪的事情里去。

■关于弟弟的人际关系

似乎有很多朋友。

虽然由我来说不太合适，但弟弟的性格非常开朗。

大学的同学、打工的同事和客人、以前的朋友……

虽然我也不知道全部，但他并不是去染指那种危险药品的人，也没有见过他和那样危险的人交朋友。

■弟弟现在在哪

其实我不知道他在哪里。

很明显他在避开我……我出去工作的时候，他似乎会错开时间回来……

■其他

弟弟还是高中生的时候，双亲去世了。

当时无论是精神还是经济上都变得很艰辛。

尽管如此，他也一边打工一边赚取学费，家里的事情也都会跟我分担……

难道说，他不想再继续这样的生活了吗？

要是能让他更轻松一点就好了……

<心理学>或者<精神分析>

(心理学可以直接让PC投掷)

成功：能看出他真的很担心自己的弟弟。但是，弟弟突然的变化也让他承受不住，看起来精神相当疲惫。

失败：给人一种疲惫的感觉。

宇海对探索者们非常配合，会把知道的事情都说出来，如果探索者希望，也会带探索者们去苍的房间。

苍的房间

小而整洁的房间里有架子、桌子和床。

■架子

漫画、参考书等书籍整齐地排列着，也有笔记本电脑和放杂物的空间，从整齐的参考书和讲义可以看出他在越挂市的大学读书。

<灵感>

成功：

放着的电脑和杂物上有些灰尘，这个架子似乎有三周都没有人动过了。

失败：

架子收拾得真整齐啊。

看电脑的情况：

开机就出现了密码锁。

询问宇海的情况：

“几个月前我的电脑故障的时候曾经问过他的电脑密码，那时苍似乎说了‘哥哥+弟弟’÷2的四位数……但后来我的电脑又好了，结果就没用上……也没能问到底是多少了。”

现实灵感 或者 <灵感>

成功：

是不是兄弟的生日加在一起÷2？

关于这件事向宇海询问，可以得到宇海的生日是12月12日、苍的生日是6月16日的回答。

输入「0914」就顺利解锁了。

如果调查电脑，可以找到“打工地”的文件夹。

西木苍似乎是在居酒屋打工，文件夹内发现了工作表以及一起打工的同事和客人们的照片。

· 工作表

上面写了排班的情况。一周五天，从大学的课程结束后的时间段到深夜都有排班。

苍变得奇怪的前一天也有排班。

· 照片

文件名中有拍照日期。

当然也有苍的样子变奇怪的前一天时拍摄的照片……

照片里拍到了和客人们一起笑得很开心的西木苍。

<侦察>或者<灵感>

成功：

照片的背景有些模糊，也拍到了其他店员的模样——只是，店员被拍到脸的部分，像是蛇一样令人感到不适的眼睛映照

在了照片内。SC (0/1D2)

虽然很模糊，但是勉强能看清那位店员的名牌上面有“加贺”这个名字。

KP 情报

加贺正是使用了【平凡无奇术】（p150）混入人类社会的蛇人。

它注意到了交友广泛的苍，并且试着去接触他——无论是给苍小瓶还是实行精神交换，都是加贺干的。

去居酒屋打听情报请参照「调查2：商业街」。

■ 桌子

桌上摆放着整理好的杂物和参考书，没有灰尘堆积，看来最近有使用的痕迹。

<侦察>

成功：

注意到桌子下面藏着一个手掌大的小箱子，箱子里放着眼熟的小瓶，以及几张叠成很小的纸张。

· 小瓶：

中间充满透明的液体，如果闻的话会嗅到树莓的香味。

· 纸：

里面画着设计图，但是，设计图上都是你们无法理解的语言。

对于语言 <知识>

这是不属于世界上任何一个国家的语言。

SC (0/1)

对设计图 <灵感>

上面画着什么机械一样的图案，和昨天在废弃矿场遭遇的长袍男所持有的小型终端很像。

· 询问宇海关于小箱子

五天前打扫的时候还没有那样的箱子。

■ 床

床没有近期使用的痕迹。

就这件事情问宇海的话，他会说苍虽然回来了，但没有在家里留宿。

苍的房间调查结束

当对宇海问话以及苍的房间调查结束后，宇海会看向你们，并朝你们低下头。

[宇海：谈话示例]

如果，苍和什么危险的事情扯上了关系，请一定要阻止他。

苍是我唯一的家人了。

无论如何……拜托你们了。

从宇海的样子，可以看出他真的非常重视苍。

共有情报：关于西木苍的调查结果

- 虽然偶尔会回来，但避开了与哥哥的接触，现在人不知道在哪里。
- 三周前喝了小瓶里的液体，样子变得很奇怪。
- 在喝下小瓶液体的前天去居酒屋打工，在当天拍下的照片上有一个让人毛骨悚然的工作人员。
- 那个工作人员的名字是加贺。
- 在桌子下面发现了小瓶子（装着液体）和用没见过的语言完成的设计图。

调查2：商业街

大街

商业街上人来人往，相当热闹。

你们正准备开始调查，却有一个穿着制服的年轻警察向你们打招呼。

“哎？这不是PC和KPC吗？”

听见声音回过头的你们，看见了曾经在一个搜查小队共同工作过的熟人（名字请随意决定）。

[认识的人：谈话示例]

竟然会在这里碰见，真是缘分啊。

你们在调查什么案件吗？

■询问小瓶的事情

是那个小瓶的事情吗……我也在巡逻，但没有什么进展，如果两位能加入调查的话……肯定会有新的发现的！

■关于年轻人聚集的地方

说的也是呢，前面的游戏中心经常有年轻人聚集。

■关于两人的情况

噢？你们给人感觉好像不太一样了……

怎么说呢，和我记忆中的两位不太一样，不，或者说两人的感觉颠倒了？是我想太多了吧！对不起说了奇怪的话！

在说了一会话后，年轻警察说着“一起加油调查吧！”就离开了。

■前往游戏中心

按照说的前往游戏中心后，即便是白天也能看见断断续续的有好几对大学生组合在这里游荡。

[大学生组合]

诶？什么什么？警察？真的假的？好厉害——！

我们没干坏事噢，真的！今天只是刚好没课而已！

■关于小瓶

啊！好像见过——！社团的前辈有说要给我那个。但是那个前辈，在那后突然变得很奇怪，应该说什么？性格大变？总之言行举止都变了……对了，那个前辈叫坂本。之后前辈就开始向周围推荐那个营养剂一样的东西。因为大家都觉得挺可怕的，基本都没有收下，总觉得像是什么不太妙的药。

■关于前辈

哎呀——上周开始就联络不上了呢。啊，如果是跟他同年级的吉田前辈可能知道些什么～我问问看～

（过了一会后回信了）

吉田前辈正好在大学研究室，说是去大学正门来接你们——是黑发的女性噢～刘海有点长的！

■关于西木

不知道呢～

大学研究室

走去大学正门时，能看见一位女性正在东张西望地观察周围，跟她搭话的话，虽然她看起来有点紧张，但会认真地回应。

[吉田：谈话示例]

啊……我是吉田。

不好意思，我第一次和警察说话所以很紧张……在这里说话有点显眼，可以来研究室吗？

研究室除了我还有佐藤君……。

■佐藤是谁？

跟我是是同一个研究室的同学。

他和坂本君的关系很好，也非常担心坂本君的情况。

在吉田的带领下，来到了大学内的研究室。

进入后，能看见一个青年面对电脑露出了复杂的表情。

吉田会说“那个人就是佐藤君。”。

佐藤在你们进来后停下了手中的动作看向了你们“警察真的来了啊……感觉事情变得严重起来了。”

他的桌上，能量饮料堆成了塔。

[关于坂本]

■吉田：回答示例

嗯……我和坂本还有佐藤君因为在同一个研究室所以经常在一起聊天，但是，他一周前的就变得很奇怪。

坂本原本是个稳重但有点悠哉的人，但他却突然像被掉包了一样，向我推荐不明所以的营养饮料……即便询问他这是从哪里拿来的，他也完全没有回答的意思。

那个时候的坂本让人感觉很害怕，于是我就拒绝了，结果现在给他发信息都被无视了。

■佐藤：回答示例

和吉田说的感觉差不多。还有就是，我和另外一个叫做西木的家伙关系也很好，但是最近西木的样子也很奇怪。

啊……不对，是西木先变得奇怪的。

西木大概是三周前，坂本是一周前。

明明身边的两人像是变了个人一样不说，两个性格大变的人偏偏还推荐了同一款饮料，怎么说也很不妙吧？

[关于西木]

■吉田：回答示例

虽然我和西木君不熟，但我记得他是一个非常亲切、爽朗的人。

■佐藤：回答示例

西木是个好人，无论是打工还是学习都非常努力。

啊，这么说来，昨晚的研究告一段落终于可以休息了，我回家前就抽空去了一趟郊外的超辣拉面店。

那个时候，看见了西木和坂本两个人走在路上。

最近那两个人的样子都很奇怪，不知道他们在一起到底要干什么……我很在意就跟了过去。

然后就看见他们进入了郊外的废楼。

虽然西木和坂本好像也认识，但我不记得他们关系好到会去哪里玩，所以应该不会是去参加试胆大会。

因为我实在没有跟着他们进入废楼的勇气，就回来了。

[关于废楼]

■佐藤：回答示例

我把具体位置在地图上标记给你，距离这所大学并不远。

但也有可能当时他们只是凑巧在那里，现在我也不知道他们还在不在。

这样说着，佐藤把做好标记的地图交给了PC；除了废楼，连超辣拉面店的位置也用星号标出来了，佐藤还会推荐PC们也去。

（译者注：后半句作者没有写，但是后面有很有意思的关于超辣拉面店茶番于是加上了这样的描述，和情报无关，如果KP不想引导PC去可以删除。）

[关于小瓶]

■ 吉田：回答示例

被坂本君推荐了。不止是我，他的朋友、打工地的同事、大学的熟人……好像很多人都被推荐过。
也有过被他推荐喝下小瓶的人样子变得很奇怪的传言！

■ 佐藤：回答示例

啊，我也不记得是被西木还是坂本推荐了……
但我是能量饮料派，不会花心的！

谈话结束后，吉田和佐藤会再次面向你们，然后相当认真地开口。

“如果他们被卷入了奇怪的事件里，请一定要救救他们，对我们来说他们也是很重要的朋友。”

以及，因为希望也能在追查到什么之后汇报给PC，会提出交换联络方式的请求。

共有情报：商业街的调查结果

- 一个叫坂本的学生和西木一样最近变得很奇怪。
- 除了西木和坂本以外，最近性格骤变的人不少。
- 昨天，有人见过西木和坂本进入了郊外的废楼。

废楼

没有什么人的郊外，一幢两层高的废楼静静矗立着。
废楼里面早已没人居住，内部荒废不堪，不像是有人常驻的样子。

甚至连通往 2 层的楼梯也坍塌了，看起来没法上楼。

<侦察>

成功：

发现了一些定期来访的脚步以及一些包和箱子曾经放置在这里的痕迹，包和箱子的大小都是方便运输的尺寸。

但除了一些不值钱的东西外什么也没有。

失败：

毕竟这里废弃了，什么都没有。

苍的打工地

在西木家调查后，如果有宣言可以默认从宇海那里听到了苍的打工地，并可以前往。

店在越挂市的商业街，17 点开店，但是在开店前也可以询问，店长和店内的几位员工会在场。

如果说自己是警察，要去进行关于西木和加贺的调查的话，店长会在开店准备时抽空来对应。任何<交涉技能>成功，都可以获得下面所有的情报。

[店长：谈话示例]

西木君和加贺君？两人都突然辞职了……不，应该说是突然不来了更合适吧，所以有些担心。
虽然不知道能不能帮上忙，但我会协助你们的。

■ 关于苍

- 是个很会照顾人的爽朗孩子。其他员工也很信赖他，和常客的关系也很好。
- 从前没有发生过无故缺勤有些担心，打电话过去发现联系不上。在那之后虽然没有听他哥哥说具体的情况，但听说西木君现在的状态不是特别好。
- 在这之前，完全没有任何身体不舒服或者在因什么烦恼，或者是学坏了之类的情况。

■ 关于加贺

- 一个月前才来兼职的，西木君作为前辈有在教他要怎么做店内的工作。
- 感觉有些沉默寡言难以看透，但经常和西木君聊天。
- 长相似乎很普通，甚至有点记不住……
- 正好在西木君缺勤的时候，没有留下辞职信就走了。
- 电话打过去是空号，住址也是捏造的。
- 西木君变得很奇怪是受到了他的影响吗？

■ 关于小瓶

- 这样说来，好像有看见加贺君拿着这个。
- 当时他好像说是营养饮料……

■ 还有其他人的样子很奇怪吗？

暂时没有呢。

<交涉技能> 失败的情况

“虽然有过叫加贺的店员，但是他已经辞职了。本来他就是一个很沉默的人，所以不太了解他。”

店长这样说着。

在这之后因为忙于开店或者是被其他员工叫走了，一边说着

“抱歉，现在很忙”一边回到了店里。

KP 情报

打工地没有特别重要的情报，如果有时间的话或者 PL 做出想去的宣言这种程度就可以了。

其他：废弃矿场的伊斯人旧据点

越挂市和飞堀市距离并不远，开车的话30分钟就到了。

不从矿场正面入口的山道进去，沿着山体走一会就能在岩壁上找到洞穴。

由于坍塌，变得狭窄了一些，看起来勉强能通过。

内部一片漆黑，如果没有照明工具的话连自己的手也看不见。

照亮后，就能看见在之前失踪事件解决时见到过的那个房间，并且内部随着时间流逝而变得更加破败了。

而且，以前见过的用途不明的机械和用无法理解的语言写的书都不见了。

<侦察>

成功：

在堆满尘土的古旧书桌上，有猫留下的足迹。

顺着足迹能看见桌子的阴影处掉落了几张纸和一支笔。

那些纸笔看上去很新，与古旧的屋内不相符。

纸上用有些歪扭的线写着平假名一样的文字，但是因为字写的太难看了所以看不懂。

失败：

这个房间里似乎已经没有留下什么了。

KP 情报

伊斯人的旧据点几乎没有情报，如果前作通过的搭档宣言要去的话，那么也可以去一趟。

在这里，伊斯人使用以前的设备制作了一套能说话的装置，另外为了不使用那个也能好好沟通所以借来了纸和笔。（在后面会描述）

即使PC和KPC以精神交换之前的样子来这里，也会处理为黑猫已经逃跑了，不会遭遇到。

报告2：任意场所

第二天的调查结束

在西木家、商业街进行了一系列调查后，差不多就到了约定好的报告时间。

KPC会提议“今天就用电话报告吧”。

（实际行动交给PC）

KP 情报

请根据PC的报告来进行山中的RP。

“虽然要花费一些时间，但还是组成搜查班吧。”

“关于废楼的调查许可，就由我来申请。”

“总之明天你们一起去吧。”之类的。

晚上的自由时间

纯粹的自由时间，吃饭、喝酒，或者有其他想做的事情都请随意。

■去超辣拉面店(可跳过)

佐藤写下的废楼地图上，用星号强调了超辣拉面店的存在。

前往那里的话，连招牌也是鲜红色的拉面店静静地在夜色中迎接你们。

虽然有很多人，但客人来去都很快，很快就等到了座位。

菜单和一般的拉面店没有区别，但是所有的菜品都能设定

1 ～ 5的辣度。

数字越大辣度越高，第一次来的推荐是 1 ～ 2 辣度。

辣度 5 的旁边写着“不接受吃不了的抱怨”。

是否好吃要根据<CON*(6-辣度)>来判定。

（示例）选择辣度 2 的话，请过<CON*4>判定。

KP 情报

只是茶番，请多关照。

调查3：警局

結城真琴的再次出现

第三天早上，山中打来了电话，并不是让你们直奔现场，而是先让你们来一趟警局的接待室。

你们前往接待室后，随着门的打开，小孩子嚷嚷着“是警察（先生/小姐）！”的声音就这样传来。

・有前作通过者的情况

在那里站着的是，数个月前你们解决的连续失踪事件里最后的受害者・小学生結城真琴。

笑容灿烂的真琴正抱着一只蓝色眼睛的黑猫。

接待室内部，真琴的母亲苦笑着跟你们打招呼。

山中对你们说着“今早，真琴君跟我联系说无论如何也想跟你们见面。所以就交给你们了。”之后就离开去忙别的事情了。

真琴的母亲也非常抱歉地说：“百忙之中打扰你们非常抱歉，这孩子说他无论如何也要跟你们说的话。”

“小猫想见警察（先生/小姐）们！”真琴本人倒是毫不在意地说着，把黑猫举给你们，在你们接过后，说着“还有个！”接着递给你们了一张纸。

在纸上，有着如同蚯蚓一样歪歪扭扭的字迹，但那确实是PC和KPC的名字。

黑猫就这样用那双蓝色的眼睛静静地看着你们。

[真琴：谈话示例]

那个，昨天从学校回来的时候看到了这只小猫！觉得它好像在躲着什么……可能是坏人在追它吧。于是我就把它藏到我家了。

然后小猫一直带着这张纸，但是上面的字好难懂哦。于是我就问妈妈了！

妈妈说这是救了我的警察（先生/小姐）们的名字，所以我觉得这只小猫是不是在跟警察（先生/小姐）们求助呀！

警察（先生/小姐）们是从坏人那里救了我们的英雄，所以我想你们也一定会救小猫的！

求求你们啦，救救小猫！

・没有前作通过者的情况

在那里有一位笑容灿烂的少年，他的手臂上正抱着一只蓝色眼睛的黑猫。

接待室内部，一位像是少年母亲的女性苦笑着跟你们打招呼。

[山中：谈话示例]

这孩子是結城真琴君，是数月前连续失踪事件的受害者。他非常粘当时解决失踪事件的警察们，但不巧的是负责的警察们今天不在，所以没能和他面见……这个话题就到此为止。

今早，真琴君联络说有无论如何都要商量的事情。

这只黑猫似乎是被什么东西追着从废弃矿场逃出来了。

不知道和这次的事情有没有关系，可以拜托你们听听他的话吗？

抱歉，我接下来还有别的事情所以交给你们了。

山中这样拜托你们听真琴说的话后就离开了。

真琴的母亲也带着歉意说：“百忙之中打扰你们非常抱歉。”

“是小猫带我到这里来的！”真琴本人倒是毫不在意地说着，把黑猫举给你们，在你们接过后，说着“还有个！”接着递给你们了一张纸。

在纸上，有着如同蚯蚓一样歪歪扭扭的字迹，但是那确实写着你们所属的警局的名字。

黑猫就这样用那双蓝色的眼睛静静地看着你们。

[真琴：谈话示例]

那个，昨天从学校回来的时候看到了这只小猫！觉得它好像在躲着什么……可能是坏人在追它吧。于是我就把它藏到我家了。

然后小猫就拿出了这张纸……但是上面的字好难懂哦。于是我就问妈妈了！

妈妈说这是救了我的警察（先生/小姐）们所在的警局，所以我觉得这只小猫是不是在跟警察（先生/小姐）们求助呀！

警察（先生/小姐）们是从坏人那里救了我们的英雄，所以我想你们也一定会救小猫的！

求求你们啦，救救小猫！

· 共通

真琴的话虽然有些模糊不清，但是那双澄明的眼睛就这样注视着你们，能看出他相信着你们“警察”，是真的希望你们能救助这只猫。

如果PC答应的话，真琴的笑容瞬间变得更加灿烂，他会一边笑着一边说“谢谢！”。

黑猫的位置也从真琴的手中挪到了PC手上。

双手空出来的真琴说着“对了！”然后就开始摸着自己的口袋寻找着什么，然后给了你们一人一个亲手做的护身符。

护身符上是用线绣上的（PC印象）色和（KPC印象）色战队英雄图案。

图案歪歪扭扭，线也有些松散了，但能看出是真琴竭尽全力做出来的。

只要拿着，就能感觉到自己似乎变成了他憧憬的英雄。能从护身符上感受到不可思议的力量一样。

[真琴：谈话示例]

这是我在妈妈的指导下努力做出来的，因为想交给警察（先生/小姐）们！

这个英雄就像警察（先生/小姐）们一样帅气！

前几天看的动画里，一个英雄被敌人抓住，马上就要被敌人用非常厉害的必杀技攻击，其他同伴们都来不及救他了的时候……他的同伴，另一个英雄非常努力，冲上去和被抓住的英雄一起承受了那个厉害的必杀技，两个人一起分担了一半的疼痛呢！好厉害噢！

为了救重要的人，无论是恐惧还是疼痛都分担承受。

我会为了成为像警察（先生/小姐）们和英雄那样帅气的人而继续努力的！

真琴嘿嘿笑着，看起来有些害羞。

“真琴，警察（先生/小姐）们该工作了，不可以再打扰了哦。”母亲这样说后，真琴老实地应着“知道了！”。

“小猫就拜托你们了！”真琴朝着你们挥了挥手，跟着他母亲一起离开了接待室。

KP 情报

PC如果在犹豫要不要答应真琴，可以让KPC来答应。

以这样的方向诱导吧。

英雄的护身符是在本模组内才有效的魔法道具。

因为之后会有要使用到的地方……所以尽量让PC随身携带比较好。

请一定要说“分担一半疼痛”，这与结局分歧有关。

和黑猫的对话

你们和黑猫就这样留在了接待室。在确定了接待室的门被关上后，黑猫迅速地从PC（或者KPC）的手臂上蹿离，并且落在了桌子上。

在黑猫“喵”了一声后，带着的项圈闪烁着像是在回应黑猫的叫声一样，接着……

“终于能说话了。”从项圈里传出了男性的电子音。

· 有前作中作为PC参加的那人

对这个展开感到了似曾相识。是的，过去——忍不住想起了在那个废弃矿场中相遇的那只不可思议的猫。

· 只有在前作中作为KPC参加的人或者没参加前作的人

为什么猫突然说话了，一时间思考跟不上来。[SC\(0/1\)](#)

[黑猫：谈话示例]

■ 有通过前作的PC的情况

嗯？虽然好像也有第一次交流的人在，不过我没有伤害你们的意思，请安心吧。

换做平时，我寄宿的宿主是男人，在废弃矿场和那个怪物战斗的时候，你们也见过那张脸吧？

■ 两方都没通过的情况

嗯？第一次看见说人话的猫吗？

这种不可思议的现象你们已经见过几次了吧，不要在意细节。

我也不是因为喜欢才变成这样的，我原本寄宿的样子是男人。

■共通

稍微发生了点麻烦的事情于是又变成了猫的样子……

因为以前的据点里留下了人类语言转换机，所以能这样跟你们说话算是不幸中的万幸。

单刀直入地说吧，我有事情拜托你们。

这与你们现在身上发生的“精神交换”也有关系……对你们来说也是有价值的情报，能先听我说完吗。

同意提议的情况下，与可爱外表不相符的猫会慢慢说话。

[黑猫：谈话示例]

■关于精神交换

你们见过穿长袍的那些家伙了吗？“精神交换”是因为他们持有的精神交换装置引起的。制造那个装置的原本是我，但因为一些的原因被他们夺走了。

我对他们的目的没有兴趣，不过多半是为了扩大势力吧。他们竟然用我的技术开始量产劣质品，并且似乎在通过跟人类精神交换，将那个人所持有的人际关系、财产和信息全部据为己有。

■为什么是猫？

因为被他们抓住了，所以只能舍弃当时寄宿的男人身体，通过附身各种各样的小动物逃出来。

■关于液体

那是他们的技术，与我无关。不过至少对人类来说应该是非常不妙东西，我一口都不推荐你们喝。

■猫的目的

我的目的是妨碍他们量产劣质精神交换装置，并且回收我开发的装置原型。

进入了猫的身体后各种意义上受到了限制，能做的事情更少了……我认为一只猫很难达成我的目的，希望你们能协助我。

打倒他们的话，“精神交换”就会恢复，那个液体也会无法生产吧。

■为什么跟我们求助？

・有前作通过的PC的情况

毕竟有一面之缘，我不认识其他能帮上忙的人类了。

・没有通过前作的PC的情况

虽然和飞堀市发生失踪事件的警察们认识……但没能和那些人见面。

不过，你们好像也已经习惯了“这样的案件”并且正在“精神交换”的状态吧？那样的话，比起他们，我们的利害更加一致。

■据点是？

遗憾的是因为变成了各种各样的动物所以我记不住确切的所在地了。应该在越挂市内的某个地方。

看来得先找到他们的据点。

■关于废楼

恐怕那不是据点，估计是他们为了交换情报待过的地方。

■要怎么办才好？

这个身体非常不方便，首先得让我夺回习惯的身体，那副身躯恐怕被囚禁在据点的下方。

精神交换装置的原型也在据点的某处，如果停下它的话，被转移的精神也会回到原来的身体吧。

■他们到底是？

只能告诉你们他们并不是人——有些事情不知道比较好。

那些家伙对人类来说就像是怪物吧，但他们可以伪装成人类。

如果你们愿意协助我，我能让你们暂时识别怪物。

这并不是人类的常识能够触及的内容，得知这些的你们

SC(0/1D3)

如果同意了猫的提议，猫会用指甲轻轻地抓你们的手背。

于是在你们的手背上，有什么图案浮现出来了。

在本模组内，克苏鲁神话的成功率+5%，并且会看见原本无法看见的东西。SAN 值-1、MP-1。

黑猫也会跟在你们的身后，当然抱起来也行。

KP 情报

PC没有通过前作的话，请适当更改谈话内容。

即使不同意伊斯人的话也不会LOST，也能通关（只是报酬会有所变化）

猫的抓伤是维瑞之印。（p183）

与原本的用途有所不同，但在本模组中，伊斯人给与PC和KPC施加的维瑞之印可以识别蛇人的【平凡无奇术】

（p150），很容易就能区分出人类和蛇人。

调查3：废楼

去废楼前（KP 情报）

这次在废楼里作为敌人的是与蛇人精神交换的年轻人。

KP如果不太想让PC伤害他们，又或者PL表现出了不太想伤害他们的宣言的话，去废楼之前可以用KPC（2PC的话可以让猫来）说“对手或者会是与怪物精神交换的大学生也说不定，还是准备些可以限制他们行动的手铐吧。”

其他的特殊武器（如电击武器）或者警察能持有的东西也请允许携带。

使用手铐的【特殊规则】请参考之前的页面。

吉田打来的电话

你们开车来到越挂市商业街的时候，没有开车的那方电话响了。确认是谁打来的时候能看见是吉田。

接起电话后，能听见她焦急的声音。

[吉田：谈话示例]

请、请救救我们！

佐藤君被坂本君他们带走了！

就在大学附近，咖啡店后面的小路上……我发给你定位信息！

■发生了什么？

和佐藤君一起去研究室的时候，坂本君和另外一个同龄的陌生人过来搭话……

果然还是推销营养饮料，我们拒绝后，他们却变得很激动，说着“无论如何也要让他们喝下去”就开始动手动脚了。佐藤君让我先逃走，但佐藤君敌不过他们两个人，就被强行拉走了，现在应该还没走远……！

来到吉田说的地方时，能看见吉田很着急地往探索者这边跑来，并且指向了没有什么人的小路。

“佐藤君被拉去那边了，拜托你们了，请救救佐藤君！”

前往吉田指向的方向，能看见佐藤被两个穿着黑色长袍的男人抓着手拖行在巷子里，并且其中一人正在强行给佐藤灌下小瓶。

（请询问PC要怎么对应）

长袍男们

· 持有维瑞之印的情况

虽然戴着兜帽难以辨认长相，但他们的身体毫无疑问是人类……可是，却有强烈的违和感。

就像是身体中的“内部”和“外表”并不一样……

· 没有维瑞之印的情况

他们是猫说的怪物还是只是人类而已？现在的你无法判断。

坂本：

STR:9 CON:10 DEX:11 SIZ:13 HP:12 DB:+0

<小刀> 20% <小刀伤害> 1d4

<拳击> 50% <拳击伤害> 1d3

<闪避> 22%

增援的长袍男（青年）：

STR:10 CON:9 DEX:9 SIZ:11 HP:10 DB:+0

<小刀> 20% <伤害> 1d4+db

<闪避> 18%

以佐藤作为人质的长袍男（青年）：

STR:10 CON:9 DEX:9 SIZ:11 HP:10 DB:+0

<小刀> 20% <伤害> 1d4+db

<闪避> 18%

KP 情报

请根据参加PC的数值技能进行敌人数值调整。

但是，请务必注意敌人的身体仅仅只是普通大学生而已。

阻止的情况

当注意到PC们靠近的时候，其中一人喷了声准备逃离。

另一个人则做出了以佐藤为人质的动作。

佐藤喊着“逃跑的家伙是坂本！”。

■ 单人团的情况

KPC 会喊着“这里交给我，去追坂本！不要让他逃了！”。

■ 2PL 的情况

可以告诉他们兵分两路也没有问题。

■ 留下来的 PC（KPC）

如果是留下KPC的情况可以省略描写，释放人质，逮捕长袍男。

2PL的情况，剩下的PC会与以佐藤作为人质的长袍男战斗。

因为有人质，长袍男和PC的战斗技能都进行·10%的修正。

只要有一次<擒抱>成功，就能拷住长袍男，解救佐藤。

战斗结束后，昨天遇见的年轻警察会来到现场。

如果委托他监视抓住的长袍男以及保护佐藤，他会接受。

■ 追上去的PC

从坂本逃跑的方向，可以看出正是废楼那边。

追上去的PC 请过三次<DEX*5>。

· 3 次都成功

到达废楼前就追上了坂本，在抓捕坂本前都不会有增援过来。

· 2 次成功

在废楼前正好追上坂本，5R 结束时或者抓捕坂本时，废楼里出现了一名敌人的增援。

· 1 次成功

在坂本抵达废楼后才追上坂本，3R 结束时或者抓捕坂本时，废楼里出现了一名敌人的增援。

· 全部失败

就这样看着坂本进入了废楼。

直接进去的话，会变成与坂本以及长袍男一对二的战斗。

可以告诉他，与KPC汇合之前先在这里等着也是可以的。

· 与KPC（剩下的PC）汇合

与KPC（PC）的行动不一致时，6R 结束时可以汇合。

不阻止他们的情况

佐藤已经被灌下液体，呛得瘫在了地上。

看见这一幕，两个长袍男就这样拖拽着佐藤，把他带走了。

悄悄跟过去的话，能看见长袍男们进入了那个废楼。

KP 情报

进入废楼的情况下，会引发两名长袍男（青年）和坂本的战斗。

是二对三。数值请参照上面。

没有杀死一人的情况下取得胜利

你们在没有杀死一人的情况下把所有人逮捕了。

战斗时兜帽随之滑落，你们也确定了他们的长相。

西木并不在其中，如同佐藤和吉田所说的，在长袍男里看见了坂本。

与他朋友说得是个稳重的人不一样，坂本即便被逮捕了也对你们暴露出了强烈的敌意。

[坂本：谈话示例]

- 可恶，如果是本来的身体的话，区区人类……
- 和那只猫在一起表示你们已经知道了吧？
- 对，我不是这个叫坂本的人，我的身体在别的地方。

■ 身体在哪里？

- 不可能告诉你吧？

■ 据点在哪？

- 无可奉告。

■ 和猫在一起

可恶，如果不是你逃了的话……

长袍男们（内部是蛇人）也没有说话的意思。

废楼内部非常安静，看来没有其他增援了。

■单人团的情况

KPC 提议“我来监视这家伙，你去确定一下废楼里吧。”

■ 2PL 的情况

你们认识的年轻警官迟迟到来，并且提议“我来监视这两人，废楼内的情况就拜托你们确认了。”

导致敌人死亡的情况

就在眼前，有人就这样死去了。

也许在你们眼前无法再动弹的人只是一个被精神交换，利用身体的普通人吧？

如果是这样的话，失去身体的他，原本的意识会如何呢？各种各样的想法漂浮在你们脑中，又随之消失。SC(1/1D5+1)

废楼内

在废楼的室内<侦察>

成功：

再次看向废楼内，能注意到在瓦砾中藏着他们的东西和行李。

失败：

花费时间可以发现，瓦砾中藏着他们的东西和行李。

确定东西是什么的话，能发现大量的小瓶和一个平板设备，还有两枚一模一样的灰色钥匙卡。

与设计图上的终端形状完全不一样，不用跟黑猫确定也能知道是市面上能买到的电子产品。

・确定小型平板设备

似乎没有设定密码，可以轻易确定里面的内容。

在其中就有据点的地址和地图。

确认了信息后，发现精神交换装置的小型终端开发得很顺利，正在完成之际。

即便向长袍男他们确定得到的这些情报他们也不会回答。

看见开发相关的情报后，黑猫会马上催促着今天内就去他们的据点。

[黑猫：谈话示例]

不能再浪费时间了。

如果小型精神交换装置完成了的话，技术外泄就无法停止了。

其他地方也会发生这样的事情，除了你们，还会有其他人精神交换，甚至可能一辈子都变不回来了。

今晚就是最后的机会了。

如果被它们发现和刚才抓到的家伙联系不上了也会很麻烦，它们一定会采取对策的。

恐怕我的身体就被囚禁在据点地下的某处，如何潜入他们的据点就交给你们了。

・在今天前往据点的情况

要迅速结束的话，就必须得两人一猫潜入他们的据点，并且使他们的精神交换装置停止，还得找到年轻人们原本意识所在的地方。

能用上的东西都用上，整理装备，进行简单的治疗，确定作战的时间。

・在明天前往据点的情况

→前往「结局 C-1：演员仍在镜演中轮舞」

长袍男人们的处理（KP 情报）

如果和山中联络的话，他会派人来保护以及监视。

当然也可以放置不管。

除了杀人以外的选择在模组中都不会对PC产生影响，请KP根据PC的判断进行适当的描写。

另外，即便向山中报告这件事也不会得到增援。

山中表示，如果是捣毁据点需要大量人手的话，人员调派和手续都需要时间，最快也必须明天。

而黑猫则会不断催促“快点”从而进入二选一的状态。

在蛇人的据点会根据骰点的结果决定战斗的次数。

在之前战斗中大幅减少HP的情况，请先去医院进行简单的治疗，恢复1d3+3的HP。（不能超过HP的上限）

调查3：蛇人的据点

据点的地图

能知道是2层+地下1层的建筑物。

地图中有部分房间的门颜色不太一样。

地下：A、B、C、E、H的门是灰色。

1层：没有被颜色不一样的门。

2层：实验室A和实验室B的门是黑色。

对地图进行**现实灵感**或者**<灵感>**

成功：这是不是表示这些地方有上锁？

KP 情报

在废楼拿到的是能打开地下房间的钥匙卡。

有两张是为了提示可以让PC和KPC分别去确认房间。

想要打开2层的房间需要去拿到书房里的钥匙卡。

另外准备了地图，房间的布局请参考那边。

制定作战计划（KP 情报）

按照据点的地图，让PL定制作战计划。并没有明确规定的正确路线，所以KP要根据PL的想法即兴发挥。

如果使用了在模组中没有记载却很有趣的作战计划，合理的话可以采用。

可以提示能用KPC或者猫，甚至是使用PC的技能之类各种手段潜入。

如果没有想到拿走坂本他们的长袍，也可以用**<灵感>**或者借KPC

之口来进行暗示。

虽然有很多房间，但没有全部探索的必要这件事可以事先告诉PL。在去之前也请向PL确定要带些什么。

可以让KPC提出带无线对讲机这样的提案，这样进展也会顺利一些。

调查据点的所在地

在神秘学或者超自然网站上有崇拜蛇神的教团这样的传闻，但并没有详细报道。

据点

根据拿到的地址前往据点，会发现在住宅区和田地稀疏的安静地区中，有一幢被两米围栏包裹的2层建筑。

建筑物后门的方向似乎是树林。

正门

时不时就会有人进出，能看见很多和坂本一样穿着长袍的人。还有两名警卫在看守。

· 持有维瑞之印的情况

正门前看守的警卫，看起来只是普通的人类……但是，在一瞬间那个身影仿佛从中撕裂，露出了表皮下的东西——是蛇。

在没有被制服包裹的地方露出的肌肤全然被鳞片覆盖，头部也是蛇的形状，甚至能看见细长的蛇信子不时从嘴里吐露出来。

这是常识无法理解的存在，无法理解的生物……蛇人就那样站在那里。**SC(0/1D6)**

· 不穿长袍从正门进去

PC和KPC投掷**<幸运>**，大成功的话就能不被怀疑地进去。

除此之外当即会被觉得可疑，并喊来增援。

如果不马上逃走的话，会与2+2d4只蛇人战斗。

并且，每过3R会增加1d3的增援。

· 穿着长袍从正门进去

PC或KPC的其中至少一人需要投掷**<幸运/2>**成功，只要有一个成功的话就能不被怀疑地进去。

失败的情况下会被觉得可疑但是……

同样可以过**<交涉技能/2>**，成功依然可以通过。

如果还是失败的话会被觉得可疑，并喊来增援。如果不马上逃走的话，会与2+2d4只蛇人战斗。

后门

（在没有看正门直接去后门的情况下，进行如上的警卫是蛇人的SC描写）

只有一名警卫，虽然比正门的人要少，但同样时不时就有身着长袍的人进出。

· 不穿长袍从后门进去

PC 和 KPC 和 <幸运/2>，成功的话就能不被怀疑地进去。失败当即会被觉得可疑，并喊来增援。

如果不马上逃走的话，会与 1+1d5 只蛇人战斗，并且每过 3R 会增加 1d3 的增援。

· 穿着长袍从后门进去

PC和KPC 投掷<幸运>，只要有一个成功就能不被怀疑地进去。

失败的情况下会被怀疑但是，同样可以过<交涉技能>，成功依然可以通过。

<交涉技能>的成功值可以通过RP给予充分的奖励。

如果还是失败的话会被觉得可疑，并喊来增援。不马上逃走的话，会与 5+1d5 只蛇人战斗。

其他潜入方法的举例(KP 情报)

· 打倒正门/后门的警卫

正门：2+2d4 只蛇人的战斗

后门：1+2d4 只蛇人的战斗

无论哪种情况，每过 3R 建筑物内部都会出来 1d3 只蛇人进行增援。增援的上限是 30。

· 越过围栏进入内部

PC 和 KPC 需要使用以下技能中成功，失败的话请

KP 衡量处理。

<侦察>寻找容易入侵的地方。

<潜行>不被发现地潜入。

<跳跃>或者<攀爬>越过围栏。

· 将警卫引入树林

只有在穿着长袍的情况下，使用任何<交涉技能>成功就能顺利引走警卫。

<交涉技能>的成功值可以通过 RP 给予充分的奖励。

KP 来决定是打倒被引入林地的警卫，还是让它暂时去别的地方。

建物内的机关(KP 情报)

进入建筑内部以及在上下楼时会发生与蛇人的遭遇事件。

判定取决于 PC 和 KPC 的<幸运>结果。

PC 和 KPC 都成功：

没有被任何人发现地行动了。

一人成功：

从走廊里听见了脚步声。

PC 或者 KPC 其中一方<DEX*5>或者<躲藏>成功就不会被发现，能顺利地前往下个地方。

失败的话就会撞见一只蛇人。

穿着长袍的情况下，可以通过任意<交涉技能>，成功就能混过去。失败的话则进入战斗。

两人都失败：

撞见了蛇人。任意<交涉技能>成功就能混过去。

失败的话则进入战斗。

需要进行判定轮的例子

- 从正门入口或者后门入口进来时
 - 从1层去地下时
 - 从地下去2层时
- (一口气爬两层的情况可以算作移动一次)

关于战斗场所

处理和蛇人的战斗时，引入没有人的房间可以防止增援，作为难易度调整的措施可以自动成功。

- 1层：空房间
- 2层：仓库
- 地下层：教团休息室以外任何没有锁的房间

喊来增援的情况

在显眼的地方进行战斗会有增援来，只要来过一次增援，在据点内的移动难度就会上升。

PC 和 KPC 两人需要<潜行>成功，否则就会与 1+1d3 只蛇人进行战斗。

一层（KP 情报）

一层没有特别的信息。

如果要搜索的话，因为人很多所以每次进出房间都要进行「遭遇轮」。

・警卫室

有 2+1d5 只蛇人在里面。进入这个房间的话，PC 或者 KPC 的<幸运>只要不是大成功就一定会暴露从而进入战斗。

・空房间

没有人。遭遇蛇人的话，可以引到这里来战斗。

・入口・大厅

人非常多，很有可能暴露身份。

・接待室・会议室

分别有 1+1d3 只蛇人。因为突然进入会被蛇人瞩目，所以会暴露。

地下

从楼梯下来就能看见教员休息室。不知道具体有多少人，所以不要发出太大的声音，谨慎行动比较好。

A、B、C、E 房间前，通过<聆听>能听见有谁在里面说话的声音。

・房间 H：

<聆听>即使成功也听不见什么声音。

可以用拿到的钥匙卡开门。

打开门后，能看见一名男性躺在简易床上。

“找到了！那就是我。”

黑猫这样说着，悄无声息地靠近了男人，并且用自己的脸凑近了男人的脸。你们不知道黑猫到底在做什么……

在不到1分钟的时间后，黑猫便发出了喵喵的叫声。

但是，那声音并没有像之前一样被翻译成你们能听懂的人类语言。

取而代之的是，躺在床上的男人站了起来，在几次眨眼习惯身体后，就将视线落在了你们身上。

“辛苦你们了，终于恢复原状了——为了回收小型精神交换装置，继续行动吧。”男人站起来后，黑猫贴着他的脚不断用身体磨蹭他，看起来非常粘他。

・房间 A：

用钥匙卡能打开房间。

如果从外面问话，里面会传来“什、什么？是谁？”这样胆怯的声音。

用钥匙开门进入内部后，能看见在只有桌子和简易床的房间里，缩在角落瑟瑟发抖的蛇人身影。

持有维瑞之印的情况，能感觉到“内部”和“外表”有强烈的违和感。

如果说是警察，是来救他的。会冷静下来，拜托你带他出去。问名字会知道他不是西木也不是坂本。

・房间 B：

和 A 一样。

・房间 C：

其他的和 A 差不多。

如果从外面问话，会有人说“我，我是坂本……为什么这么问？”。

・房间 E：

从外面问话里面会传来“快点放我出去！”这样气势十足的回应。

问名字会回答是西木苍。

与被精神交换的其他人比，看起来精神和状态都要好不少。

・其他房间

全部是空的，除了简易床和桌子以外什么都没有。

· 全部带出房间后：

内在是学生的蛇人们被从房间放出来后以西木苍为中心非常团结。

并且会主动提议协助PC们。

[西木：谈话示例]

变成这种奇怪的样子后……我本来以为见不到哥哥了。

但是，还是有机会的吧？

那让我们也来帮忙吧！

引起骚动让他们不知所措还是做得到的。

虽然现在身体是这副模样，但还能做到不少事情！

不会逞强的，如果危险我们就跑！

这样就好了吧？

一直沉默听着的男人突然抱起了黑猫并且解开了项圈，把藏在项圈内的USB存储器一样的小机器交给PC。

[伊斯人：谈话示例]

你们去找精神交换装置的原型，然后把这个插入。

这样的话，精神交换装置就会完全停机，被交换的精神也会回到原来的身体。

我和这些人一起在设施里大闹一番，如果知道我逃了，他们是不会放着不管的。

你们趁着这个机会，回收蛇人内部开始使用的小型精神交换装置。

让我们来听听你们的意见吧，在哪里引起骚动比较好？

PC说出作战计划的话，男性和其他受害学生都会同意并且遵从指示。

KP 情报

如果给他们一个无线对讲机，就能顺利地交流了。

最终战里有伊斯人和蛇人（内部学生）的话，无论怎么说也太强了所以让他们先走了。

如果PC担心他们的安全，就让伊斯人说“我来保证他们的安全，也算是你把我带过来的回礼”

学生们也保证，如果碰上危险撒腿就跑。

作战示例：

让伊斯人和学生们在地下空房间里待机。

在这期间，PC们藏入2层的仓库，并且向地下的他们发出信号。

接着让他们在入口引起骚动。

作战只要像上面这么简单的就可以了。

如果有其他提案的话，除了无理取闹的提案外，请KP按照自己的情况衡量处理。

在引起骚动前，2层除了仓库以外的所有房间都有蛇人。

想要进入书房或者保管室的话，请让PC先<聆听>并阻止其行动。

2层：仓库

东西很多并且堆得乱七八糟。普通的物件可以通过<幸运>来获取。

几乎没有什么人来，非常适合隐藏。

· 给男人发送信号

在仓库中藏起来并且用无线对讲机联络男性后，对方就会短促地表示知道了，接着通信也随之挂断。在那之后，楼下突然喧闹了起来，能听见复数的脚步声慌乱地朝着一楼走去，接着2层的走廊安静了下来。

2层暂时安全了，可以趁机探索。

书房

像是资料室一样，不同语言的书籍整齐排列着。其中不乏混杂着用你们无法理解的语言编绘出的书本。

对房间整体<侦察>

成功：在房间深处的桌子上，似乎被遗落了一把黑色的钥匙卡。和你们持有的钥匙卡似乎有点不太一样。

对书架<侦察>或者<图书馆>

发现了一本异常厚重的书，封面由黑色的皮革制成。

在发现到书的时候就会被其吸引，你不由自主地拿起了它。

读了的情况：

这是由无法理解的语言所写下的书本，但是……多少能够理解到，这本书里记载了蛇人们对它们的神无与伦比的崇拜。

其中还有一张有些抽象的插图，上面描绘了一位被很多蛇簇拥着，头部是蛇的强壮男性身姿。**SC(0/1D4)**

保管室

<聆听>

成功：树莓一样的甘甜香味从里面飘出。

<灵感>

成功：足以溢出室外的香甜味道表示里面应该有相当多的不明液体吧。

至今不知道那个液体的成分和效果……或者不进去比较好。

失败：房间里的味道浓郁到足以溢出，里面一定有很多不明液体吧。

■ 进入的情况

里面有大量装满了液体的小瓶整齐保存着。

香味实在太浓郁，连思绪都有些飘摇。

<CON*5>失败的话，会被支配血清的香味熏得头晕脑胀。

KP 情报

如果被支配血清的香味熏得头晕脑胀，最终战对蛇人或者西木攻击前需要进行<POW*5>，只有成功才能不被影响继续攻击。

实验室 A

在门前<聆听>

成功：什么也听不见，似乎没人了。

・ 用钥匙打开

从废楼拿到的钥匙卡无法打开，只能用书房拿到的钥匙卡打开。

进入后，能看见里面摆放着许多桌子和架子，在那之上还有许多机械和药品。

虽然现在没有人……但不要长时间滞留比较好。

看架子

排列着熟悉的小瓶，但上面全部贴「支配血清」的标签。

看桌子：

报告就随意的丢在这里。

共有情报：蛇人的报告

X 月 X 日（半年前的日期）

信为了募集信徒而伪装成人类进行活动，但是效果甚微。

即便因为支配血清的效果一时加入了教团，但随着效果淡去也会随之离开。

为了我们伟大的父必须采取些手段。

（各种各样的活动记录）

X 月 X 日（一个月前的日期）

在商业街活动的时候，接触到伊斯人。

他开发的精神交换装置对募集信者似乎很有帮助，在确定后就全力抓住了他。

马上开始分析拿到的装置吧。

X 月 X 日

这份技术实在太棒了。

至今为止凭借咒文瞒过了人类的双眼，被识破的风险加上人类对陌生人的警戒心始终是传教中不可逾越的鸿沟……

有这个的话，就可以成为已经存在于人类社会的某个人，并且利用他的人脉与财产了。

扩大活动范围和散播支配血清也变得更容易了。

X 月 X 日（三周前的日期）

首先将名为西木苍的青年当成了目标。

虽然财产不多，但是人脉广泛。而且双亲也已经死亡，从人类社会的角度来说，也不会很快暴露问题。

X 月 X 日（三周前的日期）

交换成功，但是被他哥哥怀疑了。

得尽量回避与他的接触。

……

……

在这后，其他蛇人进行精神交换的记录以及支配血清的流通记录都被清楚记了下来。

最近的记录中，写明了关于精神交换装置的小型终端基本完成了开发，即将进入批量生产的阶段。

实验室 B

在门前<聆听>

成功：听见机械运作的声音。

・ 用钥匙打开

从废楼拿到的钥匙卡无法打开，只能用书房拿到的钥匙卡打开。

进入其中后，最先映入眼帘的是巨大的控制屏以及与其链接的形状独特终端。

在控制屏前站着长袍男以及，巨大的蛇人。

长袍男注意到了门的动静，轻轻地回头看着你们。

在厚重兜帽被摘下的现在，你们很快就辨认出眼前的长袍男就是西木苍。

在回头看着你们的同时，西木开口了。

[西木（蛇人）：谈话示例]

你们是……在那个矿场也妨碍了吾等的家伙。

啧，纠缠不休。

为了吾等崇高的父，这是必不可少的——

如果你们要妨碍吾等的话，就只能在这里解决你们了。

仿佛呼应西木的声音，他身旁的巨大蛇人发出了嘶嘶的声音，吞吐蛇信的样子仿佛在威胁。

那个蛇人的姿态比其他蛇人的体型大了一倍，用手铐拘束它是不可能的吧。

与西木苍和巨大蛇人的战斗开始

与西木苍和巨大蛇人的战斗

巨大蛇人

STR:13 CON:18 DEX:7 SIZ: 18 HP: 18 db:1d4

<噬咬> 35% 伤害：1d8

（本模组内不考虑蛇人的毒素）

<抓挠> 35% 伤害：1d3+db

因为体型巨大所以无法闪避。

西木苍

STR11 CON:13 DEX11 SIZ: 13 HP:13 db:0

<小刀>20% 伤害 1d4

<拳击>50% 伤害 1d3

<闪避>22%

结束条件：

西木苍和蛇人战斗不能

胜利→「在战斗中胜利」

失败→「结局 D：自镜中消失」

在战斗中胜利

将西木苍逮捕、并制服了蛇人。

西木的意识还在的话，也许还会想做什么，但他现在什么都做不了。

在舒了口气的时候，你的脚却被什么东西给用力缠住了。

看向脚的话，能看见脚上缠着无数的蛇，蛇，蛇。

视线转动间，会发现自己的身体也是同样的光景。就算想拉开那些蛇，它们也会不断涌上来，紧紧地纠缠住你们。

接着，PC 越过 KPC，看到了无法置信的光景。

原本倒下的那个蛇人站了起来，用锋利的爪子对准了KPC，也就是PC的身体……这样下去的话，PC 的身体毫无疑问的会被锋利的指甲撕裂的。

但如果要帮助 KPC，让 PC 的身体免受危难的话……就会让自己，也就是现在所处的 KPC 的身体暴露在危险之中。那么，要怎么做呢？

分担一半疼痛（保护）

你想起今早遇见的，那个少年的话。

从他那拿到的护身符还在你们身上。

——英雄绝不会，牺牲任何一方。

就算会分担疼痛，也要选择两个人共存的道路，取得胜利。

・AF：英雄的护身符

投掷<DEX*10>，成功的话，可以与想要保护的对象分摊伤害。但是，技能没有 100% 成功率，技能上限是 99%。

（敏捷较低的情况或者对出目不自信的情况，可以作为补救措施增加DEX的倍数或者给予3次机会。本规则只采用 100 为大失败骰点）

・没有英雄护身符的情况

请使用「特殊规则：保护」。但因为PC的情况受到限制，所以只能用<DEX*3>。

・「保护」成功的情况

在蛇人巨大的身躯向前移动时，你和KPC 对上了视线。

虽然只是一瞬间的对视，但是，KPC的视线中洋溢着对你的信赖。

你心意已决，和KPC两人一起承受攻击，分担痛苦。

(KPC现在的HP) / 2 的伤害由PC和KPC两人承受。

蛇人的舍命一击让它在攻击结束后就随之倒在了地上，不再动弹。

束缚着你们的蛇也在蛇人倒下后如同浪潮一样逐渐消退，房间里恢复了寂静，现在总算可以停止终端了。

→「**结局 A：镜演终将落幕**」

・「**保护**」失败的情况

→「**若没有保护或者保护失败的话**」

KP 情报

2PL 的情况请投掷 1d 100，出目高的那一方会成为蛇人的攻击目标。

如果分摊伤害导致 PC 的 HP 归零的话，请调整。

本模组内的特别规则，只有这次不会昏迷，即便只有2HP也可以行动。

不保护或者保护失败的情况，不仅PC的身体会留下后遗症，KPC的精神也会留下后遗症（后述）。

若没有保护或者保护失败的话

在视线中，PC的身体就这样被撕裂。对于这猛烈的攻击发出惨叫的并不是PC，而是KPC。

血液喷涌而出，被撕裂的残肢倒在地上的一瞬间像慢镜头一样烙入你的双眼。

看见重要同伴的惨烈模样，PC请进行 **SC(1/1D5+1)**

KPC 的 HP 则归零。

蛇人的舍命一击让他在攻击结束后就随之倒在了地上，不再动弹。

束缚着你们的蛇也在蛇人倒下后如同浪潮一样逐渐消退。

在回归寂静的实验室地板上，只有绽放的鲜红血迹。

残留的 PC 只能用一次<医学>或者<急救>进行抢救，成功的话 KPC 还会有一口气残留。

但在本模组中，KPC不会再醒来了。

成功：

→「**结局 A：镜演终将落幕**」

失败：

→「**结局 B：镜中失去的碎片在何方**」

结局 A：镜演终将落幕

条件：从西木苍和蛇人那里取得胜利，PC和KPC活了下来

连接到控制屏的终端上，有一个从男人那里拿到的类似USB器械一致的插口。

・不插入

→「**结局C-2：演员仍在镜演中轮舞**」

・插入

你将小机械插入了插口，就这样让终端停了下来。

你会以什么样的心情看着周围逐渐失去光芒的控制屏呢。

(KPC 还有意识的情况下，会进行精神交换时最后的 RP)

这是你的意识在这身体中渡过的最后一刻。

随着控制屏的光完全消失、信号灯熄灭的同时，你们的意识也会逐渐融入短暂的梦幻之中吧。

再次睁开双眼的时候，映入眼帘的是整洁干净的白色天花板，手腕上被刺入了点滴的吊针，身体上受伤的地方也缠着白色的绷带。

・保护成功的情况

虽然还很痛，但活动身体时的违和感已经完全消失了。熟悉的肉体感触都让你感觉到了非常的安心。

・KPC 的 HP 归零但是救治成功的情况

习惯的感触，自己的确回到了自己身体里。但是，为什么呢？那微妙的违和感无论如何都如鲠在喉。

PC 后遗症：

手臂因为蛇人的攻击受到了重伤变得难以使力，STR-1。

KPC 后遗症：

一度体会死亡带来的恐惧让精神变得不安稳起来，POW-1。

· 共通

“早上好。”

隔壁的病床上传来你熟悉的声音，那毫无疑问是KPC的声音。就躺在隔壁病床的他/她跟自己一样浑身缠着绷带，但现在，KPC确实作为 KPC 而存在，PC 也的确作为 PC 躺在这里。两人都感觉到了活着的实感。

发现你们醒来的护士叫来了医生。被告知住院的你们需要静养，然后会在这个房间里过一段安静的养伤时间吧。

据山中所说，等他们赶去据点的时候，据点里只剩下西木苍、PC和KPC了，敌人全部逃走，据点仿若空壳。

机械完全被破坏，而关于液体的资料也全部被拿走了。

从自己停下那个终端到山中他们赶来，其中的时间足够搬空那个设施里的所有东西吗？不、应该不够吧。

但是，你们知道。

在这个世界上，还存在着超越人类的神明以及其他非人种族。不管山中会不会觉得不可思议，你们都会把自己知道的事实都藏入心底吧。

后日谈

条件：保护KPC，分摊伤害。

在那之后，你们迎来了探病的西木兄弟。

他们一边担心着你们的伤势，一边说着感激的话语。

[西木苍：谈话示例]

我在变成那个怪物的样子后，已经放弃好多次了。

已经再也见不到哥哥了……忍不住这样想。

但是这样的话，就没办法报答为了我一直都在努力的哥哥。

就在我思考这些的时候，你们来救我了。

在那扇门打开的时候，要怎么说……

应该说是希望之光？“啪——”的灌入了脑海中……之类的？能明白吗？

总之，坚持下去的话会有办法的！

这样想着，就坚持下来了。

真的，非常感谢……！

多亏了你们，我才能再回到哥哥的身边，和哥哥一起生活。

[西木宇海：谈话示例]

你们救了我弟弟苍，真的非常感谢。

苍对我来说是独一无二的，比什么都重要的家人。

能再这样看着苍的脸，能再这样两个人好好说话，都是托你们的福。

这个案子能由你们来负责，真的太好了。

请好好保重身体。

说了一会话后，宇海会说：“差不多该回去了。待得太久会打扰他们养伤的。”这样催促还没说够的苍。

苍则会说：“那我下次再来看你们，佐藤、坂本还有吉田小姐也想来，他们也想跟你们道谢。”

苍用力跟你们挥着手，随着哥哥离开了病房。

镜演就这样落幕了。

亲爱的英雄。

你今后也将作为你自己活下去。

报酬

生还报酬：1d6

最后保护了同伴：1d3

救出了学生们：1d3

在本模组内用同伴的身体使用的战斗技能：+1d5

结局 B：镜中失去的碎片在何方

条件：不保护或者保护失败，紧急治疗也来不及，KPC（PC 的身体）死亡。

血液喷涌而出，将地板染成一片赤红。

在你眼前，重要同伴的生命就此陨落。**SC(1/1+1D5)**

在那个瞬间，你的意识也逐渐远去……倒在了染血的地上。

完全失去意识前，实验室 B 的门被打开，男人走了进来。

他的嘴唇不断张合，说着些什么……但在理解他的意思前，你的眼睛就已经合上了。

KP 情报

KPC 和 PC 的精神是否回到原来的身体请 KP 来衡量决定。回来的情况下，PC 将 LOST，KPC 则幸存下来。不回去的情况，KPC 的精神将在 PC 的身体上 LOST，PC 则会在这之后作为 KPC 活下去。

在这之后幸存的一方会在医院醒来，之后事情和结局 A 一样。描写就交给各位 KP 了。

报酬

生还报酬：1d4

后遗症：精神交换

你今后将作为 KPC 活下去。

结局 C：演员仍在镜演中轮舞

C-1

条件：第三天没有直接去蛇人的据点。

面对不断催促你们的黑猫，你们选择了更加慎重的行动方针。

确实，两个人潜入据点太危险了。

作为警察来说是正确的判断。

告诉黑猫今天不会潜入蛇人据点后，它会说“我知道了，不会勉强你们的。”接着逐步离开了你们。

“承蒙关照，那么——”

留下没有说完的话，猫就跑掉了。

第二天，办好必要手续，整装出发的你们来到了之前拿到地址的据点。

如同情报所说的，那里的确有一幢二层高的建筑。

但是你们感觉到了违和……太安静了。

完全没有人的气息……警戒着进入据点后，能发现的确有最近被什么人使用过的痕迹。

但是，那里什么也没有。

哪里都没有关于小瓶的信息和精神交换装置的信息。

黑猫怎么样了？被交换后的学生们呢？

完全是人去楼空的景象。

能让你们从精神交换里恢复的方法，无论如何也找不到。

SC(1/1D4+1)

从今往后，PC 将作为 KPC，而 KPC 则作为 PC，就这样渡过你们的一生吧。

C-2

条件：没有在实验室 B 停止精神交换装置的本体。

你们怀着各种各样的想法，没有选择停止精神交换装置。

实验室 B 的门突然打开了。

看向那边的话——能看见男性站在那里。

男性一直盯着你们，然后静静地靠近了终端。

在这段时间中，你们像是被束缚一样无法动弹。等男人走近后，视线才好不容易可以移动。

“我尊重你们的选择，但是，那些年轻人希望能恢复原样。”这样说着，男人从PC身上拿走了USB一样的装置插入了终端里。

“这样终端就停止了，不过你们将保持这样……这次受你们照顾了。我们应该不会再见面了，但无需担心，你们的身体是正常的。”

听完这些话，你们的意识随即陷入黑暗。

随着你们再次睁开眼，进入视线的是白色的天花板。

确认的话能发现 PC 还在 KPC 的身体里，在旁边的病床上，也能看见 PC 自己的身体正躺在整洁的床上。

在那身体中，KPC 应该也一如既往地待着吧。

SC(0/1D3) (自己选择的话，减少SC数值)

之后接到了山中的报告，虽然还不知道小瓶的真面目，但小瓶已经消失匿迹，性格大变的学生们也恢复了正常。

事件已经解决了，因为你们的努力。

但是，你们将要保持现状。PC 作为 KPC，KPC 作为 PC 渡过一生。

因为这就是你们的选择。

报酬

生还报酬(共通)：1d4

最后保护了同伴(C-2)：1d3

救出了学生们(C-2)：1d3

后遗症(共通)：精神交换

PC 和KPC 今后也会在精神交换的情况下活下去。

结局D：自镜中消失

条件：PC 和 KPC 在本模組的战斗中死亡。

四肢逐渐失去了力气，视野也变得狭窄，慢慢灰暗下来。

一起的搭档怎么样了？被精神交换的受害者们呢？

你已经无法知道那些了……

事件保留着还没解决的状态，但你的意识就此沉入黑暗，再也没能上浮。

报酬

LOST

没有报酬。

后记

感谢您阅读本模组。

比起前作的《同来共往》，我觉得本作的气氛更加轻松愉快。

不是续篇好像也不错？虽然这样想过很多次，但想以“精神交换”为题材，让NPC（伊斯人）继续出场。

本作也充满了诸多我想让警察搭档做的事情。

例如在街上的调查，NPC那时的“是真的警察！好厉害——”

这样的反应；以及为了不伤害对方而在战斗的时候说“逮捕！”这样的话；和NPC们依赖警察搭档们，制定潜入时的作战计划；还有实现了憧憬着警察的男孩子所期盼的英雄形象等等……各种各样的事情。

另外，PC要怎么样模仿对方我认为也是很重要的“看点”。

如果是自己的身体会很容易乱来，但是和搭档精神交换后，怎么处理，怎么行动……我想能更深地思考会怎么做比较好，这一点就交给诸位搭档了。

原本就是中篇幅的模组，如果还有时间的话，中途可以尽情追加“精神交换”特有的活动，让剧本更加丰富。