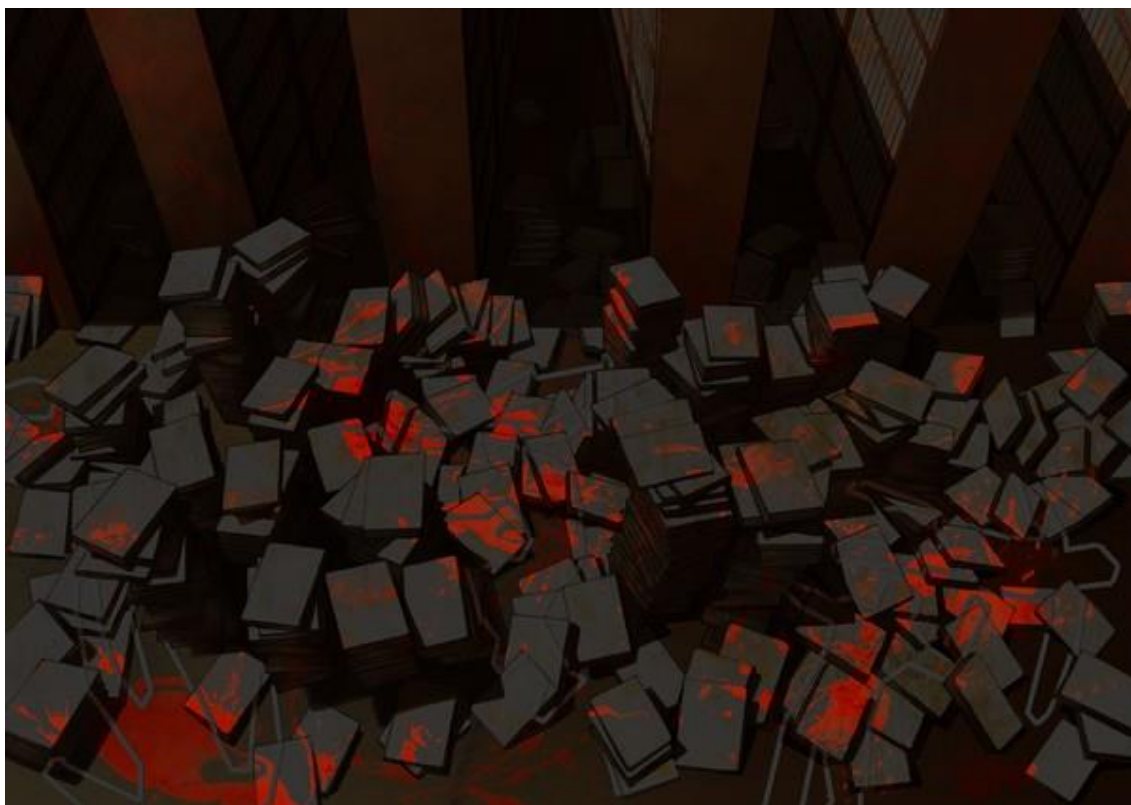

刺猬

原著：Enbos 翻譯：艾德琳



信仰神明是人類的本能。
就跟直立行走一樣，
這是人類生來的本能。
——利希滕貝格《道德覺書》

写在开始

本模組是遊戲時間 1 小時~2 小時的短篇模組。

舞台設定在現代日本，PC 們為了逃脫殺人狂
“刺猬”的威脅，四處逃竄，如果運氣好的話

也可以追趕并消滅它，這就是本模組的目的。
本模組是“被四處追逐”的模組，同時也含有
地下城追擊要素。

本模組中不會有任何 NPC 登場，而且如果沒有什麼戰鬥技能或者是迴避技能，到遊戲中盤就會簡單的撕卡。如果只是想要單純的“玩過”模組還算相對簡單，但“通關”還需要滿足幾個條件。

本模組的推薦玩家人數是“2 人”，如果是多人的話請保持“偶數人”。本模組更加適合于網團，並且是參雜了“遊戲書”風格的模組。如果將兩組的對話分窗口進行的話，能帶來更多毛骨悚然的探索感。

本模組參考了漫畫《誘爆發作》。

KP 情報

・刺猬的目的

刺猬是一名怪人，目的是“在下水道捕捉目標人類，然後過些時日再殺掉，取出大腿骨後拋棄遺體”。他崇拜的神明並沒有姓名，只是單純的追求著活祭品，喝掉血液，並往刺猬的腦海里灌輸充滿威懾思想的腦電波。

刺猬帶走的大腿骨被拿做了武器、或是給祭壇的貢品，取出骨頭里的骨髓，擺在祭壇周圍，其中灌滿犧牲者的血液，這樣的話儀式的一部分就完成了。

・刺猬的行動傾向

刺猬總是會在深夜從嵯峨崎地下空洞來到下水道，在深夜 2~4 點襲擊落單的人。他不會當場殺死捉到的人類，而是在幾天內像是集體網漁一樣，在“嵯峨崎地下空洞的迷宮”中進行狩獵，最終在“無名之神”附近殺死人類，取下大腿骨。

・玩家的分配

遊戲開始前，請 KP 將 PC 分為 2 組。

一組是“被刺猬抓到”的 PC。

一組是“尋找被抓的人類”的 PC。

為了方便，分別簡稱為 PCa，PCb。

導入

遊戲從 PC 們的日常生活開始。

在過程中，請玩家說明 PC 平時過著怎樣的生活，和他人有什麼樣的交往，然後記錄他是怎樣的人。

在了解了 PC 平日過著怎樣的生活後，PC 的耳邊就開始出現奇怪的聲音。

PCa 聽到的是“沒有時間了……不要著急、不要著急呀典子小姐”。

PCb 聽到的是“好可怕，我不要！救救我松浦先生，這裡好黑，好可怕！”。

其實 2 位 PC 從昨天開始就一直為幻聽所煩惱著。

先不管那個聲音是從哪裡發出的，PC 們感到了某種不好的預感，他們的腦海里會留下無法忘記的恐懼感。這時通過“神秘學”等技能的話，可以發現這似乎是某種心裡干涉。

當天夜裡，PC 們就要睡著的時候，腦海里又聽到了奇怪的聲音。

一陣臨死前的慘叫將就要睡著的 PCa 和 PCb 的意識猛然拉回了現實。

這時候可以讓不禁立馬坐了起來的 PCa 和 PCb 說一句各自的台詞。

然後 PCa 說的台詞迴蕩在了 PCb 的腦海里，PCb 說的台詞響徹在 PCa 的意識中，互相聽到了彼此的聲音。

例：

PCa：“啊啊嚇死我了”→PCb 聽到

PCb：“差點就被嚇死了”→PCa 聽到

遇到這種奇怪的現象后，請減少 o/1 的理智度。PCa 漸漸失去了意識，PCb 能意識到他的狀態，但是其他的情報也無法得知。

次日 PCa 和 PCb 同時睜開了眼睛，但是兩人處境完全不同。

首先對 PCa 的狀態進行說明。

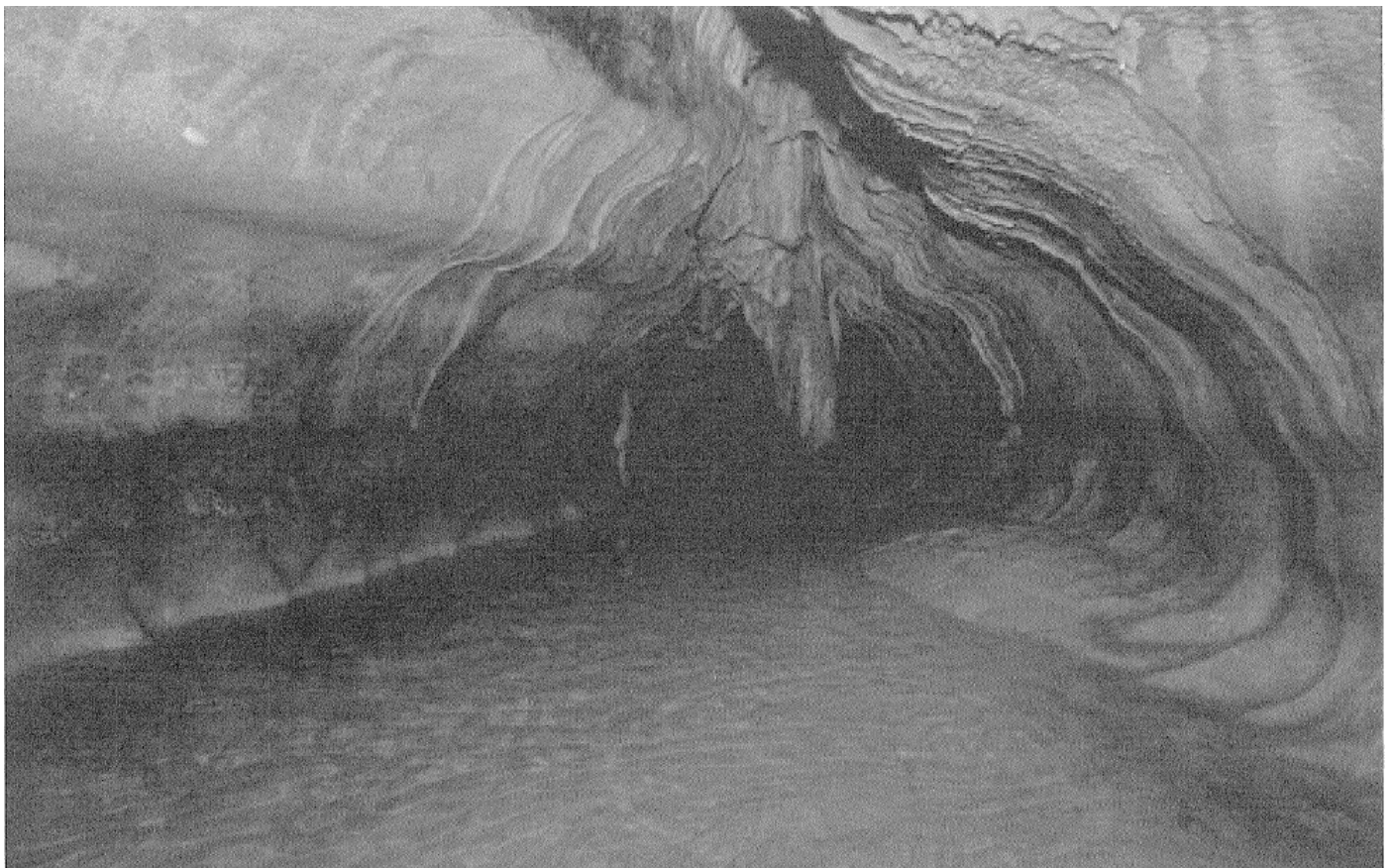
PCa 睜開眼后，眼前一片昏暗，他聞到一股刺鼻的臭味，並可以確認到自己至今都睡在一片濕潤的岩石上。

PCb 和往常一樣，在自己的房間醒來，但是因為腦海里強烈的混入了 PCa 的思想，心情不是很好。同時，PCa 傳來了非常強烈的心悸，PCb 也像是受到了傳染，心臟一個勁的猛跳著。

PC 情報

• PCa：

可以將下圖給 PCa 看。



四下十分昏暗，只有一些苔蘚在微微發光。

你只能聽到水滴不時滴落，蝙蝠飛翔，還有自己的喘氣聲。

腳下和牆壁都覆蓋滿了石灰質地一般的白色石頭，通過“知識”或“地質學”的話，可以發現那是鐘乳石。

你並沒有受傷，但是似乎洞穴中的溫度比較高，你一直感到冷颼颼的。

• PCb

可以將資料中的報道交給 PCb。

你在訂閱了的手機報里尋找，能夠找到的信息是一條關於一位叫做“杉浦雅俊”的男子在開車途中，心臟病發身亡，還有一名叫做“久山典子”的女性，她因為“殺人狂‘松鼠’”而喪命。

通過“靈感”判定，則會發現“雅俊”這個名字是受到心靈干涉時聽到的名字，而且杉浦雅俊心臟病發身亡的事件也和昨日睡覺前聽到的喊聲時機一致。

各位 PC 互相描述完彼此的處境后，PCa 聽到洞穴里傳來了有人在吶喊一樣的聲音。那個聲音就像是從地獄深淵傳來的一樣，似乎是從 PCa 身後傳來的。

PCa 和 PCb 可以進行對話，但是呼喊聲漸漸增大。

不管 PCa 要不要逃離這裡，奔跑或恐怖帶來的緊張都會使心跳數激增，PCb 也會受到影響。PCb 明明沒有離開自己的房間，也沒有聽到恐怖的呼喊聲，但 PCb 的心臟和 PCa 一樣，像是在全力逃亡一般劇烈跳動著。

這裡請兩人通過“靈感”判定，會給 PC 帶來一種“兩人的意識相連，所以心臟是不是也是相連的”的疑惑。

KP 可以在此進行說明，“為了互相解救彼此的性命，PCa 必須趕快逃走，PCb 必須為了解決事件搜索情報”。

• PCa

忽然呼喊聲停下來了，只剩下水滴聲、蝙蝠飛翔聲、自己的氣息和心臟的跳動聲。

不管是一直向左走還是一直向右走還是亂闖都沒有關係，最後到達了一片地板上有大量淺淺的空洞的地方。

如果觸碰那些洞穴，會發現這些淺淺的洞穴裡面有“碎裂的細小白色碎片”。如果不碰只是用眼睛觀察的話，需要通過“偵查-20”。

繼續調查白色碎片的話，會發現那是骨頭碎片，雖然很細小但是有很多片都帶有血跡等，給 PCa 帶來非常獵奇的印象。

• PCb

心臟的聲音漸漸回復了正常，KP 可以詢問 PCb 想要幹什麼。

如果想不到要幹什麼的話，可以讓他骰“靈感”等判定，并注意到“PCa 移動一步，聲音就遠去一步”。

如果讓 PCb 意識到自己應該和按照 PCa 的速度一起進行移動，KP 也比較省事。

嵯峨崎地下空洞

上一步的情報交代后，設定 PCa 的出發點。根據 PCa 在嵯峨崎地下空洞怎麼徘徊的，決定起始地點。請在地圖的①~④設置 PCa 的起點。

然後記錄

- 移動回數
- 從“無名之神”開始數分歧點的個數

由此決定觸發什麼事件。

移動回數的計算法是當超過 6 的時候，再從 1 開始計數。

然後距離“無名之神”的分叉點個數都是按照最短距離計算，而且也會因為“白格子”還是“黑格子”影響事件內容的變化。

接下來是一覽表。

黑		到無名之神的距離		
		1	2	3
移動回數	1	A	B	C
	2	E	A	B
	3	D	E	A
	4	C	D	E
	5	B	C	D
	6	A	B	C

白		到無名之神的距離		
		1	2	3
移動回數	1	C	D	E
	2	B	C	D
	3	A	B	C
	4	E	A	B
	5	D	E	A
	6	C	D	E

舉例說明的話，當第 7 次移動時，正處於畫著圓圈的格子里，所以現在的移動回數是 1，與“無名之神”的距離有“3 格”，所以發生事件 E。

而且在移動過程中也可能受到刺猬的襲擊，刺猬一般在水道巡視，所以在經過下水道的時候可能會襲擊 PC，KP 可以任意指定刺猬襲擊的時機。

每個格子間的移動都需要花費 3 個小時，PCa 和 PCb 醒來的時候是早上 4 點鐘。

時間限制是明早的早上四點，正好是 24 小時

記載著分歧點等信息的地圖最好不要給玩家看，只用看記載著武方地區的地圖就夠了。

• 事件 A

【白格子】

• PCa

你的背後再次傳來呼喊聲，似乎比剛剛更近了。

你感到你漸漸要被追上了。

你的眼前有幾條岔路口，每個岔路口都像展開血盆大口等待獵物的怪物。

通過“聽覺”判定會聽到有什麼踩著水面行走和低聲呢喃的聲音，失去理智度 0/1 點。

PCa 可以選擇往前前進還是倒退，或是藏身岩石陰影。

但刺猬並不會在這裡襲擊 PCa。

• PCB

你發現 PCa 的心跳數越來越高，漸漸呼吸也變得困難起來，你感到 PCa 似乎陷入了什麼危險。

你的面前是一條車如流水的街道，步行道離你有 200 米遠，你需要選擇是從這裡過馬路還是就算遠離 PCa 也要採取安全行動。

進行“聽覺”或“靈感”的話，可以聽到 PCa 聽到的踩著水面行走和低聲呢喃的聲音。雖然不會喪失理智度，但是必須要在真實時間 5 秒中做出選擇。

如果橫穿馬路的話需要通過“幸運+10”的判定，失敗的話被汽車撞到，減少生命力 1 點。可以用<迴避>技能迴避汽車。

【黑格子】

• PCa

糟糕的預感越來越強烈，噹噹、噹噹，你聽到頭頂上有什麼東西在震動，你聞到了和下水道一樣惡臭。

你的腳底被水泡得發脹，也或者是走得太久，你的皮膚閃過一股破裂的鈍痛。

在你來到分叉點的那一瞬間，忽然有一陣風吹過，從你的身後再次傳來呼喊聲，同時前方也傳來了在水面上奔跑的巨大聲響，和呼喊聲交相輝映。

請在現實時間 5 秒里做出選擇。

• PCB

走得太久，你的腳開始疼痛，通過“偵查”可以發現路過的商店擺著的雜誌上記載著“武方站地下發現空洞”的標題。如果拿在手裡閱讀，會發現據說最近為了加強地下鐵防震系統，施工人員前往了那裡。為了建設公眾設施，那裡曾經是一條下水道，但是現在已經不再使用了。

就在我閱讀文章的時候，看到了電車駛過武方站。與此同時，我感到 PCa 的心臟開始劇烈跳動，忽然 PCa 開始跑了起來，看來危機就要到來，必須要找到他。

• 事件 B

【白格子】

• PCa

PCb 的心臟劇烈跳動著，一瞬間你沒有注意周圍。通過“幸運”的判定，失敗的話會踩到非常尖的石頭，損傷 1 點生命力。

現在狀況不是很好，所以你也沒有吃什麼東西，餓得不行……這時候你注意到前方一個岩石下面長著一個大大的蘑菇，看起來沒有毒。你不知道能不能吃，但是如果通過“日語”清楚地告訴 PCb 這是什麼形狀的蘑菇，也可以讓 PCb 幫忙調查。

• PCb

你滿腦子想的都是怎麼拯救困在地底的 PCa，撞到了電線桿。雖然你和 PCa 用語言溝通著狀況，但是還不是很清楚 PCa 置身於怎樣的狀態。

遠處的三逆湖沐浴在陽光之中，泛著光芒。通過“知識”或是“IDEA”或是在網上搜索（可

以詢問用什麼單詞，需要包含三逆湖、洞穴兩個詞），可以回想起“三逆湖周圍有一片洞穴”，也許會為搜索帶來信息。

【黑格子】

• PCa

你覺得你走了很長一段路，但你並不知道你實際上走了多久。你能聽到心臟的激烈跳動聲，但是這並不是你心臟的聲音。PCb 一定發生些什麼。

• PCb

你隨著 PCa 的方向前進，但是忽然你感到有什麼東西在電線桿的陰影下注視著你。通過“偵查”等判定，往那個方向瞥去——那是人的眼睛。你與那雙目相對的一瞬間，那雙眼睛充滿了渾濁，飽含著陰沉的憤怒、積蓄的攻擊性。喪失理智度 0/1 點。

你想要逃跑，但逃跑的話就會失去 PCa 的氣息。是否逃走交由玩家決斷，如果逃跑后再尋找 PCa 的氣息需要花費 3 小時。

• 事件 C

【白格子】

• PCa

從道路深處傳來一股惡臭。

你面前的分叉口傳來兩陣啪嗒啪嗒，踏水而行的聲音……是有兩隻刺猬嗎，還是別人的腳步聲？然後你能聽到遠處傳來交談聲。

因為這裡很安靜，通過“聽覺+15”就能夠偷聽到刺猬的對話，“不能讓他們拔走神明的骨頭”，你只聽到了這麼一句話。

• PCB

你感到了 PCa 的動搖。那邊一定發生了什麼，但是你無法做到任何事情。

現在你只有等待。

【黑格子】

• PCA

每次前行都會有一種不好的預感。多虧了地面和牆壁上發光的苔蘚，你才能看到附近的地形，但是數米遠的地方還是覆蓋在一片黑暗之中，僅靠苔蘚的微弱光線前進實在是讓人不安。

就在這時，你聽到了一聲吧嗒聲打破了靜寂。從你背後傳來了呼吸聲，你甚至能夠感受到它的溫度。

PCA 回過頭的話，眼前一把破爛的柴刀砍了下來，洞穴牆壁火花四濺，你一瞬間看到了追蹤者的面孔。追蹤者長著一張餓鬼還是幽鬼的面孔，扭曲的嘴巴衝著你冷笑著，就先眼睛也扭曲著。他不自然扭曲的身軀揮舞著粗壯的手臂。

“不許再接近神明大人了啊啊啊啊啊！！！”

怪物喊著大概是這個意思的人話。追蹤者從各個方面看都偏離了人類，他那兇暴而又兇殘的樣子給 PCA 帶來了深深地恐懼，失去理智度 1D3/1D6。

PCA 不知何時開始自己跑了起來，總之想要趕快離開這裡，你忘我的奔跑著。

如果 PCA 選擇不回頭，那麼你會聽到從背後傳來渾濁污穢的聲音訴說著時間限制。失去理智度 0/1D3。

與此同時你的腦海里傳來了 PCB 的叫聲。

• PCB

如果 PCA 回頭的話

你追著 PCa 的氣息緩慢前進，突然 PCa 開始奔跑，你不知道他要去哪裡，總之你必須要追逐他的氣息。通過“IDEA”的話，可以在某種範圍內指引 PCa 的方向。如果“領航”也成功了的話，可以完全的引導 PCa 前往安全的方向。

如果 PCA 沒有回頭的話

大概是因為身在不知終點的洞穴之中，PCa 的心臟再次因為恐懼而急速跳動起來，為了打破僵局，你想要向 PCa 搭話的那一瞬間，從你的旁邊的溝渠里飛來了一把刀，割傷了你的腳踝。你無法進行迴避，生命力減少 1 點。

PCb 捂住傷口蹲了下來，溝渠里傳來了一陣渾濁的聲音“不要再靠近了！”接著傳來了尖銳的笑聲。

・事件 D

【白格子】

・PCA

走得這裡你已經很累了，只要休息一個小時就可以繼續前進了吧，你現在不想走，也走不動了

・PCB

繼續走了一會，不知道那邊是什麼情況，不過PCa 的心跳也冷靜了下來。他的身體似乎相當疲憊，似乎需要休息。

正好在你的身邊有一處派出所，他們從昨天開始就在談論著“杉浦雅俊”的事故。通過“聽覺”判定或直接詢問的話，會得知“他當時正要趕往武方站”。

【黑格子】

・PCA

你聽到頭頂上有什麼經過一樣的震動聲，聲音越來越響。

忽然你面前的水流中的隔網上攔著一塊較新的布。

布上用下水道渠粘著的臟東西，寫著“在武方站”。

而且這週圍還放著廢棄的沙發，可以暫時坐在上面休息，回復生命力 1 點。

・PCB

一直挪著腳步的 PCa 似乎終於發現了沙發想要休息一下，你也無法再跑動、無法再走動，口乾舌燥。附近有一個公園可以進行休息，你可以和 PCa 一樣回復 1 點生命力。

・事件 E

【白格子】

・PCA

你繼續前進，精神力無法集中起來。你在光滑的地面上滑到，急速在洞穴之中滑行。你和 PCB 的連接中斷，最後著地也失敗了，減少生命力 1 點。

・PCB

像是風一樣，PCa 的氣息向前方消失了。你沒有時間去問那邊發生了什麼，也沒有空間在腦海里搭話。他似乎像是往前滑到一樣消失的，所以只有通過“偵查”判定了。每進行 1 次“偵查”都要花費 1 個小時。下一次“偵查”受到 +20 的加值。

【黑格子】

・PCA

腦海里的 PCB 的氣息一下子消失了，你沒有機會問那邊發生了什麼，也沒能夠跟他搭上話。PCa 失去了黑暗中的唯一的希望，失去理智值 1/1D3 點。

・PCB

真的一瞬間的大意。你的後腦勺感到了衝擊的一瞬間，便失去了意識，倒在了原地。1 小時候醒來后，後腦勺感到滿是血，失去生命力 2 點。

PCa、PCb 到達“無名之神”所在的嵯峨崎站，恐怕只是時間問題。

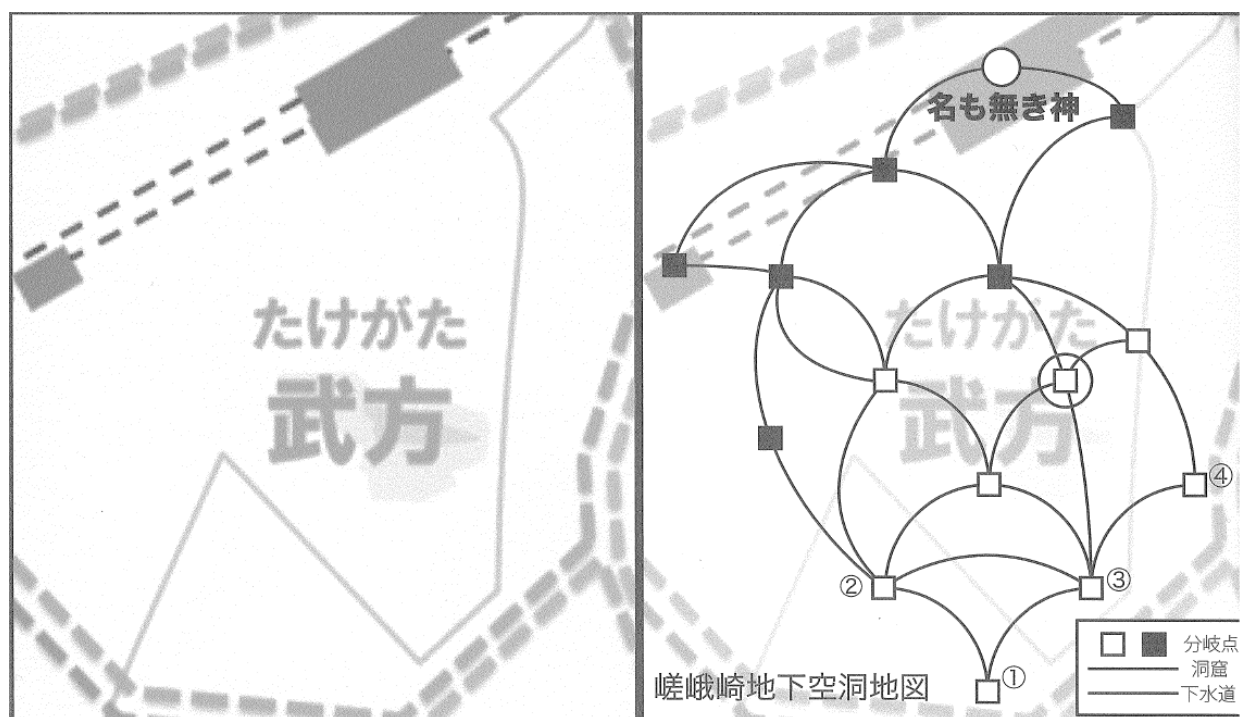
就算沒有什麼情報，他們也可以感到武方站似乎有些什麼，當到達了武方站時，PCa 會感到“向地上”，PCb 會感到“向地下”的“被使勁拽著的感覺”。

嵯峨崎車站地底

PCa 爬著地面滿是臟東西的樓梯，PCb 則從嵯峨崎站地下街道繼續下樓梯，PCa 和 PCb 就可以匯合。

但是聳立在匯合的地方的是一個“像柱子一樣，蠕動的圓柱體”。這就是那個為了讓自己維持永遠的生命，向刺猬們索要骨髓和血液，只是在生存的東西。但是 PCa 和 PCb 到達這裡之前經過了很多恐怖的體驗，所以看到這種肉塊也不會喪失理智度。在“無名之神”的旁邊，刺猬們冷笑著等待著你們，他們為了保護他們的神明圓柱體，會一直和 PCa、b 戰鬥到最後。

刺猬緩慢的揮舞那把長得更像刺猬的武器，一邊踩著腳下腐爛的臟東西和變成黑色的血液，走向 2 人。





【殺人狂“刺猬”♂】

STR₃₆ DEX₉ INT₉
 CON₂₀ POW₄ SIZ₁₁
 生命力 ₄₁ 移動 6 傷害加值+2D6

• 武器

柴刀 30% 傷害 1D6+3
 拳頭 45% 傷害 1D3+2D6
 刺猬 25% 傷害 3D6

• 喪失理智度：1D3/1D3（公母某一隻）

【殺人狂“刺猬”♀】

STR₂₅ DEX₁₅ INT₆
 CON₂₅ POW₁₅ SIZ₁₀
 生命力 ₃₀ 移動 8 傷害加值+1D6

• 武器

拳頭 45% 傷害 1D3+1D6
 刺猬 25% 傷害 3D6

• 喪失理智度：1D3/1D3（公母某一隻）

【無名之神：奇怪的圓柱體肉塊】

STR₁ DEX₁ INT₉₅
 CON₁ POW₁ SIZ₃₀
 生命力 ₁ 傷害加值：+1D4

• 武器

無

• 特殊

每拔出一根插在它身體中的大腿骨就會減少 1 點生命力

• 喪失理智度 0

在下水道和地下洞穴堅持到快到極限，然後獲得充足的情報，就可以趁刺猬攻擊的間隙，從“無名之神”拔走一根大腿骨，戰鬥便結了。

拔掉了骨頭的“無名之神”會濺出大量的血液，向刺猬的方向倒下，最後把兩只刺猬壓在了下面。被壓住兩只刺猬看着天空似乎非常高興地被壓碎了，PCa 和 PCb 腦中迴蕩的彼此的声音也突然消失了。

之后的展开

PCa 住院幾天後也平安的出院了，PCb 的精神性、肉體性傷害也恢復了。PC 們可以回復 1D10 的理智度。

之後再次前往“無名之神”曾經聳立過的空洞，也已變為了“不存在的東西”，“從嵯峨崎站的地下街道再往下的樓梯”甚至也消失了。

儘管刺猬曾經在嵯峨崎出現過，但他的痕跡完全消失了。這件事實給 PCa 和 b 留下了古怪的陰影。

銘記探索者的腳底下，嵯峨崎地下空洞正在小聲呼喊著的錯覺，本劇本也結束了。

附錄：事件報道 摘自嵯峨崎地域新聞

殺人狂再現繁華街，女性被刺致死

8日凌晨4時左右，嵯峨崎市州敷地區一位正在巡視的警察听到了悲鳴，并赶往現場，巡警發現住在該地區的主婦久山典子小姐（29歲）倒在血泊中。警察立馬撥打了119尋求支援，但久山小姐在運送醫院途中不幸死亡。

據嵯峨崎警察署稱，久山女士是受到了被網絡稱為“刺猬”的殺人狂的襲擊，擬將本案件歸為連續殺人事件。久山小姐與近日的被害者同樣，全身數十處被刀物所刺傷致死。

本次事件也同樣沒有發現類似凶器之物，現在並未找到其他目擊者。

警察署發表將對本次一系列事件進行的高度重視，也呼籲周圍居民提高警惕。

本月8日以前在嵯峨崎市渡神也發生了多起傷人事件。但這些事件並沒有出現死者，本次事件是首例被害者死亡案件。儘管同樣是殘忍的事件，但兇手也許改變了作案目的，警察署發表了該疑問。