

『克苏鲁神话TRPG』现代日本剧本「通过吧」

查觉到了那散发着腐臭的呼唤声，他们为守护城市而战
然而，那份善意却遮蔽了一切……

原作：『クトゥルフ神話 TRPG』現代日本シナリオ 『とおりゃんせ』

作者：o-kuma (mail: ohkuma.mail@gmail.com twitter: @okuma10)

翻译：馒头

润色：花田

发布：馒头屋(mail: manjyuya030@gmail.com)

阅读各式各样的跑团纪录是我们进行模块翻译的原动力。希望享受过此剧本后，能将贵团跑团纪录寄至上述地址与我们分享(仅供组内人员阅览，不会对外公开)，预祝跑团愉快！

此剧本仅供非商业使用，不得进行任何营利出版行为。若有其他问题，请与原作者联络。

【1、开始】

这是对应克苏鲁神话TRPG（第6版）的剧本。探索者人数3～4人，游戏时间不包括探索者的角色表制作，约为3～4小时。

剧本的舞台为现代日本，发展以来历经多次合并与重组的郊外都市S市中央区。最好能事先告知探索者们无法藉由战斗直接解决事件。

【2、剧本大纲】

S市中央区发生了许多失踪事件，并做为现代神隐事件被连日报导。

此时，探索者们的熟人的独生女「户成叶月」失踪。探索者们在进行调查的同时，知道了这一连串的失踪事件皆是由被称作「萨斯拉之手」的乌波-萨斯拉的幼体所引起，这个亵渎的事实。

究竟，探索者们是否能够揭开因市町村合并，以及过去的人们的善意而隐藏的城市禁忌历史？又是否能救出叶月，从乌波-萨斯拉幼体的威胁手中守护城市？

【3、NPC介绍】

■户成叶月 女性 16岁

就读于S市中央区高中，身材娇小的高中女生。约3年前与家人一同搬至中央区7丁目

的新兴住宅区。带家犬散步途中被乌波-萨斯拉的幼体囚禁，是搜查的关键人物。性格开朗率直，失踪前也积极地与探索者们交流，并有着不错的交情。经常将祖母赠与的戒指戴在右手，且十分珍视。

进行剧本时，K P 必须让探索者们拥有「想救出叶月」的想法，因为使她能获救也是探索者们的行为动机。

■户成俊之 男性 48岁

户成叶月的父亲。建设公司社长。对S市中央区即将完工的「中央塔」的建设有所贡献。他在叶月被带走后因精神疲惫与过劳倒下，中央塔的建设也因而中断。

对于K P 而言，他有着剧本的导入及聚集探索者们的作用。

■户成和子 女性 43岁

户成叶月的母亲。开朗且精神，人很好的阿姨。在叶月被带走后因精神疲惫与丈夫的看护而十分疲累。为此向探索者们提出了调查事件的请求。

对于K P 而言，她有着成为探索者们的委托人之作用。

■户成健太郎 男性 8岁

户成叶月就读小学的弟弟。重视姊姊的男孩，十分担心其安危。因有朋友在之后出场的长天寺，知道有怪物现身的传言。

对于K P 而言，他是探索者们的探索理由及情报来源之一。

■伊神正 男性（已故）

S市的原市长。因市町村的合并，也曾担任现今S市中央区「天狗町」的町长。对于地区的居民而言拥有极大的领袖魅力，是市町村合并的中心人物。

知道了在自己治理的城市潜伏着被称作「萨斯拉之手」的乌波-萨斯拉幼体这一亵渎的事实。伊神氏为了从这份威胁中保护居民，藉由合并事业将邪恶生物们筑巢而居的沼泽填平，并变更区域划分，更与熟悉乌波-萨斯拉幼体的长田寺建立了密切的关系。

然而，这些作为却引发了居民的反感。原因是制定了填平的沼泽遗迹上不得建设建物的法规以及与长田寺的女住持山本白子因误解而生的丑闻。选举的结果是，他从S市市长卸任并无法再次执政。

作为最后手段，为将乌波-萨斯拉幼体封印与山本白子一同前往他的住处，然而封印仪式失败，伊神氏被乌波-萨斯拉的幼体带走。

■马野鹿子 女性 28岁

KEY电视台的名主持。渴望发迹，为获取收视率不择手段。因对于事件被害者不近人情

的访问与独善其身的节目制作闻名。

之后会提到，对于K P而言，她担任能够自由地给予探索者们情报以及最后关头触发事件等要角。K P必须将此事放在心上来控制她的行动。

她经常挟带着小型录音器材，与摄影师等作业班一同行动。因此若探索者想加害于她，会使探索变得十分艰难。

■山本白子 女性 30岁

位于S市的「长田寺」的女住持。为了寺内其他女性经营着护身术道场与儿童福利院（托儿所兼孤儿院）。她本身也是福利院出身，在前住持去世后作为后继者管理寺庙。因沉稳的性格且待人和善，在市内居民间的风评良好。被称为白女士、白住持。

她称伊神氏为「伊神叔叔」，两人关系如同亲子般。为封印乌波-萨斯拉幼体而一同在他的住处进行仪式，却以失败告终。伊神氏牺牲，她虽勉强保全了性命，却至今仍对当时的事感到后悔，同时也因恐惧而胆怯。她抱持着后悔与恐惧，也私下期待着能有人重新挖掘出禁忌的真相。

对于K P而言，她担任给予探索者直接解决事件的情报的角色。尽量不要成为敌对关系（也许会对她产生怀疑），作为温柔的妙龄女子为佳。（例如给予晚熟、不会说谎等，符合探索者嗜好的印象）

■三又五郎 男性 59岁

隶属于S市中央区中央警察署刑事课的资深老刑事。

虽对于中央区频繁发生的失踪事件进行独自调查，却因没有一点头绪而身心俱疲。丝毫不认为失踪事件的真相与超自然有所联系。

三又和伊神是学校的同学。三又知道伊神在失踪前的表现有异，并对此抱持怀疑。

对于K P而言，他与马野同样担任给予探索者协助与提供情报的角色。若探索者中有警察，藉由托付调查的形式能使剧本的导入更加容易。

他可能会将探索者误认为失踪事件的加害者，到那时三又将会成为探索者们的阻碍。

【4、剧本背景（K P情报）】

本剧本的幕后黑手是乌波-萨斯拉的幼体以及崇拜着其生育之亲乌波-萨斯拉的米·戈。于江户时代拜访了今S市中央区的米·戈将乌波-萨斯拉幼体的碎片沉入了当地的天狗沼泽中。

外神乌波-萨斯拉经常产下自己的幼体。然而幼体们也是其母体乌波-萨斯拉的捕食对象。其中有数名幼体成功逃脱。米·戈们采集了其碎片并加以保存。

米·戈们捕捉了前往山中修行的僧侣，进行了可操控其意念的脑部手术。操纵着僧侣以「赐予丰收的灵泉」为由欺骗了村民们，将乌波-萨斯拉之种沉入天狗沼泽。

幼体的碎片不具有任何力量或知性。唯一可取之处是其极强大的环境适应力。碎片将栖

息在天狗沼泽中的生物陆续吸收，逐渐变得巨大。最初只是捕食栖息在沼泽中的鱼或周围的小动物，也渐渐地开始袭击人类。

被吸收了的牺牲者们，会在经过了一段时间后沿着头至肛门，分裂成能够容易捕食生物的巨大手腕。一分为二的手腕会再各自捕捉人类，并再各自分裂成手腕。于是手腕成倍数成长着。

更麻烦的是，乌波-萨斯拉幼体的捕食方法变得愈发巧妙。借着被捕食的牺牲者之口搭话说着「请看看这边」，并趁着应声者因那令人不快的手掌而震惊之时将其捕食。甚至可假冒无数牺牲者的声音，使目标大意同时加以欺骗。

重复着捕食与吸收的过程，幼体成为了尸体的集合体，在天狗沼泽中逐渐变得巨大。将天狗沼泽的水作为农业用水的村落的田地收获丰硕。原因是由尸体中流出的养分成为了丰富的营养素，使土地变得肥沃。

最初因丰收而蜂拥而入的村民们，也开始察觉到了乌波-萨斯拉幼体的存在。此时，以当地的寺庙长田寺为中心，进行了缩小沼泽的工程。在此之上，进行了为使幼体将人偶错认为人类，藉此抑制手腕增殖的「沉雏仪式」，事态平静了下来。（手腕只要一抓住＜认定为＞人类，决不会放手。因抓住的东西不是生物所以无法分化。）

在那之后时光流逝，天狗沼泽的周边被开发，乌波-萨斯拉的幼体再次开始活动。当时注意到这件事的天狗町町长伊神正，将幼体筑巢而居的天狗沼泽填平。伴随着当时开始的合并事业，将以意味着米·戈、记载为「天狗」的区名或地名从地图上抹去。然而伊神氏因无理的施工以及为获取建言而密切接触的长田寺（特别是与当时经营长田寺内儿童福利院的山本白子间的亲密关系）之间的关系被怀疑，在政治上失去了立足之地。

此时，伊神氏获得了山本白子的帮助，作为最后的手段试行了沉雏仪式，结果却是不上不下。伊神氏被乌波-萨斯拉的幼体带走，只有山本白子存活下来。

那之后又经过了无数光阴，因乌波-萨斯拉的幼体而增加的牺牲者，失踪者的庞大数量成为世间关注的焦点。

因人们的善意而被隐蔽的禁忌的事实。知其真相的，仅有今长田寺住持的山本白子。

■ 简易年表

< 江戸时期初期 >

- 米·戈将乌波-萨斯拉的幼体之种投入沼泽
- 巨大化的乌波-萨斯拉幼体造成了伤亡
- 由于以长田寺为中心的治水工程与沉雏仪式，伤害获得了暂时的平静

< 1990年前半 >

- 伊神氏就任天狗町町长
- 乌波-萨斯拉的幼体再次开始活动

- 伊神氏填平天狗沼泽

<1990年后半>

- 天狗町与周围的市町村合并，成为S市

<2000年>

- 中央区的重新规划，旧中央区8丁目被中央区7丁目吸收
- 伊神氏于选举落败，卸下了长年担任的首长之职
- 伊神氏与山本住持进行沉雏仪式，并以失败收场
- 警察的搜查毫无进展，伊神氏被认定为死亡

<现在>

- 中央区的失踪事件相关报导过于激烈
- 户成叶月失踪（导入剧本）

【5、导入剧本／场景1】

舞台是现代日本，季节是夏天，时间是傍晚左右。探索者们造访了S市中央区户成俊之的家。理由是市内建设中的城市新地标「中央塔」的落成前庆祝。市民全体都对于中央塔的完工十分期待。

探索者们是户成俊之，又或者是户成家谁的友人或有交往的人，又或者是因中央塔的落成能从中获取甚么好处的受益者之类，应事前设定好为佳。

如果KP还有余力，可以在派对中增加俊之向探索者们介绍自己家人的描写。从俊之的样子到对家庭的重视与对孩子们的溺爱。而叶月积极地对探索者们搭话。KP在此时对于探索者们对叶月有好印象的描写是很重要的。

探索者们在享受派对时，户成家长女的叶月离开了派对，带狗去散步却迟迟未归。因为已经晚上9点了，以遛狗来说也回来的太迟了。家人联络了警察却只得到了「姑且当作离家出走案件受理了」之类敷衍的响应，完全无法信赖。由于叶月突然的失踪，派对中断，户成家的人们在中央区进行搜索。

这时探索者们收到了来自俊之帮忙搜索的请求。若探索者们帮忙搜查，场景将移至

【6、寻找叶月】。KP应尽量诱导探索者帮忙寻找叶月为佳。若探索者不帮忙，场景将移至【7、委托调查／场景3】。

【6、寻找叶月／导入剧本场景2】

若探索者们帮忙寻找，俊之会提案划分区域分工搜寻。探索者们负责户成家周边的中央区7丁目，开始进行搜寻。

7丁目因为是新兴住宅区，被平均地规划整理，照亮道路的街灯并列着。明明是晚上却

异常地明亮，除了虫鸣以外寂静无声。

开始搜寻便会听见户成家养的狗在吠叫。探索者前往出声的方向，发现面色铁青的叶月站在那里。发现探索者的叶月边用颤抖的声音说着「○○（和叶月有最多交流的探索者名）……！太好了，终于来了……！」，边和家犬一同跑向探索者。看来叶月似乎是在散步中遗失了已故祖母赠予的设计古老的戒指。虽然找到了戒指很好，回过神却发现在「有见过，但又没见过的地方。是7丁目，但又不是7丁目的地方」迷路了。

暂且对谈了一阵子后，在现场的探索者们进行＜倾听＞掷骰。成功者会听见从周围传来很多不知名的甚么在水底蠢蠢欲动窃窃私语般可怕的声音。这是乌波-萨斯拉幼体的呼唤，听见这个声音的探索者会失去0／1 D 2点的理智值。这个声音使探索者对周围提高警戒，再次转向叶月的所在时发现她和家犬都失去了踪迹。目击到这件事的探索者会失去1／1 D 3点的理智值。

周围散发着尸体长期浸在水中般的臭味，叶月原本站立的柏油地上残留着被水泼洒过一般的痕迹。

若有在叶月被带走时没有移开视线的探索者，会目击到叶月被乌波-萨斯拉的幼体带走的瞬间。从叶月身后的黑暗中，伸出许多人类的手腕将她束缚住。那些手腕都是人的手的大小，就如同浮尸般，皮肤松弛且膨胀着。这是被乌波-萨斯拉的幼体吞食，并成为其一部份的牺牲者们的结局。目击到这个画面的探索者会失去1／1 D 8点的理智值。如果有握住了叶月的手的探索者，可以试着将她拉回。此时会进行与手腕的STR 30的STR对抗表掷骰，成功时探索者会扭断抓着的叶月的手，只有叶月被带走。目击到这件事的探索者会再失去1／1 D 3点的理智值。失败时，探索者会离开叶月，她会被拖入黑暗。

如果对于「扭断叶月的手」这个部分有所抵抗，换做手腕们对探索者进行攻击也可以。由于这次攻击，不经意地松开了手作为处理。

在这之后，探索者怎么搜索都找不到叶月的下落。即使通报警察，也只会拒于门外。

【7、委托搜查／导入剧本场景3】

自叶月的事件起经过了一星期，探索者们被叶月的母亲和子叫至户成家。到达后发现气氛很阴暗，和子的表情看起来很疲惫，眼睛下方浮现了黑眼圈。

根据她的话，丈夫的俊之似乎因精神疲惫和过劳倒下，住进了附近的医院。由于俊之是中央塔的中心人物，在他卧病的期间工程也停下了。

此时，从和子处收到了「可以的话，请去寻找叶月的下落」的请托。加上从警察传来了听听现在的搜查状况的要求。

也许会有对于探索者来说尚未构成探索理由的情况，在此列举几个候补。

①侦探之类接受委托的人，或者是对金钱敏锐的人

和子送来了正式的委托。内容是预付金50万円，作为成功报酬再支付300万円。

户成家是相较之下较为富裕的家庭，同时将叶月视为无法用金钱取代的重要存在，因此

若探索者想提高报酬也能有一定程度的空间。

②警察关系者

对于警察那无法理解的对应抱持怀疑。会响应叶月家人的哭闹或对警察的批评之类。

给予诸如三又五郎对于7丁目很在意，徘徊着，事前获得了他落下的别处的失踪事件现场的照片之类的情报作为探索理由。

又或者，三又五郎已经成为乌波-萨斯拉幼体的牺牲品，读过了他留下的调查书，决定继承他的遗志之类的改变也可行。(三又留下的情报是日记之类)

③与户成家有深厚交情，又或者是很有人情的探索者

和子恳求探索者调查叶月的失踪。再加上被叶月年幼的弟弟健太郎说了「姊姊，甚么时候才会回来……」之类的「请求」。

④因中央塔的建设中止而受到损害的探索者

中央塔是整座城市、企业都在期待完工的新地标。无法完工的话受害者也很多。若是有所属其中企业的人，因上司的命令而开始搜查也并无不可。

⑤新闻业之类的「取材者」或好奇心旺盛的探索者

媒体相关者或好奇心旺盛的人会自发地展开调查。特别是媒体相关者，因世间正关注着一连串的失踪事件，收到了作为独家新闻的话会得到诸多名利的建议。

【8、关于S市中央区的情报】

记载关于剧本的舞台S市中心区的情报。这些情报用于网络搜寻或来自NPC的提供。经由适当的技能掷骰后由KP提供。

□S市中央区的概要

S市是从约20年前起重复着与周围市町村的合并，经过不断地重组而形成的郊外型都市。中央区设置于相当S市的正中央处，是S市的市中心。

再者，在<知识>或<导航>成功者，可以得知中央区的区域规划十分独特。一般来说应记载为「S市中央区○○(地区名)7丁目」，却省略了地区名只记「S市中央区7丁目」。

中央区7丁目は新兴住宅区，是经由合并重组后选拔出的市长所推动的开发计划而形成的住宅区。

□关于原S市市长「伊神正」

接连担任了今中央区的地区首长，同时身为重组合并事业负责人的政治家。(详细情况

参照【3、NPC介绍】)

若在<知识>掷骰成功，可得知他由于霸道的施政与丑闻的影响而卸任。

※以下，适合使用<图书馆>、<知识>、<历史>等掷骰判定

①关于丑闻

与中央区的有利关系人(山本白子)间的深夜密会被媒体发现并报导。

②关于合并时伊神氏的独断决策

伊神氏的施政引发住民们的批评，进而成为卸任原因的是以下事件。

• 填平天狗沼泽

因判断为乌波-萨斯拉的巢穴而独断地进行了掩埋工程。而后更不顾以都市开发为名而执行的掩埋，将掩埋地规划为市街化调整区域(限制不得建筑住宅或商业大楼等的地区)。

• 合并时将区名订为「中央区」

因不想留下象征着米·戈的「天狗」一地名，中央区的区域划分变为「S市中央区○○地号」。

一般而言，市名与区名之间应放入地区名，经由合并等整備而成的地区更应如此。因地区并未划分区域，地号异样地多。(夸张一点，将地号设到2000号的话会更容易理解)

【9、叶月的失踪现场】

探索们曾造访过业月失踪的地方，那时所发现的会是以下几件事。

• 满溢着腐臭的水痕

乌波-萨斯拉的幼体将叶月带走时所留下散发着腐臭的水痕。

将其采集，在设备完善的场所使用<化学>掷骰成功的话，能够详细地判断出水中的成分。主成分是「水、蛋白质、碳、磷……」，宛如人类的身体溶于水般。

于此之上，会看见仿佛人的脸和手的东西浮现的幻觉。由于这个亵渎的现象会失去1/1D3点的理智值。

• 手腕的痕迹

<注视>掷骰成功后，会在柏油和电线杆上发现残留着浅浅的凹陷痕迹。是有一个那么大的手掌形状。若在<灵感>掷骰成功，会发现这就是抓走叶月的人的本体。

因为对于过大的手腕和能够在柏油上留下手印的力气感到恐惧，丧失了0/1D3点的理智值。

【10、中央警察署】

管辖S市中心区的警察署。周围有很多因一连串失踪事件而来取材的记者群。警员们因连日而来愈发热烈的报导感到烦闷与焦躁。

向署里对于失踪事件提出质问后，刑事课的资深刑事三又五郎给予了回应。他将探索者们引导至负责处理离家出走或失踪人口等案件的生活安全课。在此若使用〈法律〉掷骰成功，可得知具有事件性质的失踪案件等基本上会由刑事课进行搜查。

向三又询问后，没有获得与叶月失踪事件相关的搜查进展，只得到了若有进展会再联络这样敷衍的响应。在此若成功使用〈游说〉、〈说服〉、〈信用〉等交涉技能，探索者们会被带至吸烟室，在「这原本是不应该说的……」的前言下，将以下的情报告知探索者。

□来自三又刑事的情报

- 失踪事件集中于S市中心区7丁目
- 因为从以前开始7丁目就有很多失踪（离家出走）事件，所以警察对于搜查并不上心。而且具有案件性质的失踪事件应会上交至刑事课。
- 虽然并不清楚，在7丁目好像有神隐的传说。

不论有没有被带至吸烟室并听见这段话，都会发现三又刑事在离开时碎碎念着甚么。此时使用〈倾听〉掷骰成功后，会听见说的是「『8丁目』从以前开始就因有很多神隐而没落……虽然无法置信但正如『伊神』所说吗……」

「8丁目」并不存在于现在的中央区。因为无数的重组8丁目被7丁目吸收了。自那之后，8丁目被记载为旧8丁目。

□为何警察对于失踪事件的搜查消极处理

警察对于中央区的失踪事件非常地消极。其中有两个理由。

• 由过去的失踪事件搜查而生的既定印象

警察也不可能从一开始就消极面对失踪事件的搜查。也曾在署里设置了搜查本部，拚命地搜查。然而由于是乌波-萨斯拉幼体的犯行此一意料之外的事实，因无法掌握真相，搜查本部也就此解散。

「神隐般的失踪事件即使搜查了也是白费力气」这一既定印象成为署原们的共识。因此与神隐相似的失踪事件仅作为单纯的离家出走事件处理。

• 来自市政府的施压

市町村的合并事业是将地区合为一体的大事业。吸引新住民，藉此活化地区是地方政府

的希望。因此不愿给予外界有很多失踪事件的印象。无论如何都想避免地方警察署里常设失踪事件调查总部的现象。

此时，伊神氏卸任后的市政府向地方警察提出了放弃「神隐搜查」。警察的既定印象也成为推力，便接受了市政府的提案。

由于现任市长的以天狗沼泽掩埋区域为中心的中央区7丁目卫星都市计划成功，增加了许多住民。

现任市长一无所知。对于与居民们的生活只有一墙之隔的地方，存在着衰败的事实一事。

【11、取材群】

探索者若持续进行调查，便会遇见由新闻业的马野鹿子所率领的电视台作业班。可以马野将探索者误认为失踪者家属进行取材、察觉到探索者在调查事件因此要求交换情报等作为相遇的理由。后面会提到，她有很高机率会成为神话生物的牺牲品，因此描写为可憎的角色探索者们的心理冲击也会减少。

□来自马野的情报

- 因为是多次合并与重组的区域所以取材很麻烦。
- 抱怨进行合并的负责人（伊神氏）不知道在想甚么。
- 失踪人口的最后目击情报集中在7丁目。

若是探索者希望，也可以交换手机号码或成为暂时的合作关系。马野对于权力或长得好看的男性没有抵抗力，说不定会积极地告知号码。但是马野想独占独家新闻的想法很强烈，在所有时候都可能背叛探索者。

※若是KP希望，可进行＜说服＞、＜游说＞等交涉技能的掷骰。＜打折＞能在情报交换获得有利的结果。

描写马野鹿子……

「不好意思～恩。现在，你感觉如何啊～？」

【12、中央区立图书馆】

中央区内的图书馆。聚集了市内相关的资料。图书馆内有许多情报，但每一项都必须经过＜图书馆＞掷骰成功。

□〔资料1〕S市的童话

将在S市流传的民间故事集结而成的绘本。关于中央区的是以下三篇。

• 「二度栗山与弘法法师」

被认为是弘法大师的僧侣带着天狗造访了农村。村民对他盛大地款待，对此十分感动的僧侣在村庄附近的沼泽投下「种」，将其成为了灵泉。那个灵泉带来了一年二获的丰收，使村庄变得十分繁荣这样的童话。

实际上，这名僧侣是由于米·戈的脑部手术而成为扯线人偶的无名僧侣。而「种」则是乌波-萨斯拉幼体的碎片。丰收也是由于从被幼体捕食的牺牲者遗骸中流出的养分融入农业用水中，进而使农地变的肥沃。

• 「长田寺的饮水龙」

雕刻在长田寺栏间上的龙，救了因水灾而烦恼的村庄的童话。持续喝着河川的水，因而防止了水灾。

这个童话是在暗指天狗沼泽的缩小工程。当时的长田寺作为水灾对策的中心进行工程。

• 「萨斯拉之手」

由于令人不快的插画和内容，在孩子们间不受欢迎的童话。为了钓鱼而来到沼泽的孩子会在归途上被「萨斯拉之手」搭话说着「请看这边」，应声了就会被带走这样的内容。令人不快的是在最后一段有着「男孩子被萨斯拉带走了。成为了萨斯拉的家人，成为了萨斯拉。」这样的记载。这是描写被乌波-萨斯拉的幼体带走后，成为了其一部份的内容。

读过这个童话，在＜灵感＞掷骰成功的探索者，会发现其与失踪事件间具有关联。探索者会失去0／1D3点的理智值。目击了叶月失踪现场的探险者，会对于在距离自己只有一纸之隔的地方曾存在着亵渎的恐怖一事感到恐惧，在正气度的丧失结果还要再+1点。根据KP的判断目击了手腕的探索者的＜灵感＞掷骰可以省略。

□〔资料2〕中央区的地图

「中央区地图最新版」、「中央区地图2000年版」、「1950年度版天狗町地图」等三份地图。比对各份地图后会发现以下的事情。

• 现在并不存在的8丁目

在2000年版的地图上记载着现在并不存在的8丁目。与最新版地图比对后发现是被7丁目吸收了。

• 天狗沼泽

发现在1950年度版的地图上曾存在著名为天狗沼泽的沼泽。与2000年版比对后发现其几乎占据了旧8丁目的大部分面积。若在此使用＜导航＞成功，会发现叶月失踪的现场正是在这个沼泽遗迹，也就是旧8丁目地区一事。

【13、長田寺】

從以前開始就位於中央區地區的寺，是被居民們親暱地稱作「ちょうでんさん」的一座具有歷史的寺。过去为了与乌波-萨斯拉的幼体对抗，曾积极进行天狗沼泽的缩小工程以及对伊神氏的帮助。

因寺内设置着收留无家可归孩子们的福利设施以及护身术的道场，可以零散地在寺里看到孩子们或是地区居民的身影。

管理寺的是被称作白住持的山本白子。探索者向她提出在寺里见习的要求后，她会谨慎地响应。

□孩子们的谣言

能在寺中看见福利设施的孩子们和朋友在玩耍的身影。若＜倾听＞掷骰成功，能知道他们是在讨论谣言。内容是「不要接近7丁目比较好。会被『萨斯拉』带走。」

向孩子们询问了谣言的出处，似乎是因为白住持数次地说了「不要去7丁目。可以的话，也告诉学校的朋友们。」

这个谣言在地区的孩子们间流传已广。K P可在探索者们似乎遇到瓶颈时，若无其事地告知这项情报。以说着谣言的孩子们或从叶月的弟弟健太郎处得到了「从长田寺的孩子那里听说」的回答之类作为诱导。

□装饰着的照片

在长田寺装饰着数张檀家或小孩子和白住持的纪念相片。其中也装饰着伊神正与年轻时的白住持的相片。照片是装在相框里的，翻到背面会看见像是女性的字迹，写着「与伊神叔叔的纪念照片」。

□在本堂的情报

寺的本堂，放置着普通的法器。向白住持提出见习的要求便能进行调查。

• 栏间

本堂的栏间有着壮观的木雕装饰。那里有着龙的雕塑，是「长田寺的饮水龙」的原型。

• 屏风

本堂的角落有着用布盖住的古老大屏风。屏风是由四面构成的图画故事，描绘着当时农村的样子。从村民和村落的样子可得知是如同在时代剧中见到的古早以前的农村。

这个图画故事是记载着关于镇压米・戈和乌波-萨斯拉幼体的仪式的亵渎真相的重要线索。如果白住持在现场，会固执地拒绝看屏风的要求。要使其离开现场，需要在＜说服＞或＜游说＞、＜信用＞之类的交涉技能掷骰成功。

①第1面

貌似僧侣的男子在泉水前，投入了微粒般的东西。其周围围绕着农民，似乎是正在感谢着僧侣。田地丰收，农民们似乎对此十分欢喜。另外还能看见在泉水周围和僧侣们的头上正飞着天狗般的妖怪。

在此使用〈注视〉掷骰成功，会发现僧侣的头上似乎连接着线，以及缝合过的痕迹。并且对于貌似天狗的妖怪手中似乎握着剪刀一事感到违和。再次使用〈医学〉成功，会浮现就当时的年代而言无法置信，但僧侣的头部似乎被进行了某种手术这样的疑问。

②第2面

描绘着从泉水中伸出了无数巨大的手腕，将村里的农民们拖入泉中。且一部分的农民们逃往农村内的寺院的样子。使用〈灵感〉成功，发现农民们逃往的寺院酷似现在的长田寺。

③第3面

从寺院中出现了巨大的龙，朝向泉水的方向而去。并且在饮用着泉水的样子。与第2面相比，可以发现泉水的面积明显缩减，且伸出的手腕缩回了泉水中。

④第4面

描绘着貌似僧侣的人与农民们在泉水前诵经。由与第1面的僧侣的袈裟样式不同，且头部没有缝合的痕迹可知是不同人。其中一部份的人正往泉水中丢下人偶。从泉水中伸出的手腕在抢夺着人偶。使用〈神秘学〉、〈人类学〉成功，可知村人们是以人偶代替生灵活祭。

□向白住持的询问与她的响应

白住持恐惧着过去的亵渎事实，同时也是生活在后悔中悲哀的牺牲者。她虽对于探索者的询问会亲切地响应，然而对于与失踪事件或乌波-萨斯拉幼体有直接相关的问题则会蒙混过去。对过于令人不悦的问题会声音颤抖且离开寺院。会使她表现出不自然的动摇的问题是以下两项。

• 关于『萨斯拉之手』或抓走业月的手腕

问了这件事，白住持会脸色发青。掷骰〈心理学〉成功，会得知她感受到了强烈的恐惧，且拚命地想隐藏甚么。

对于问题只是暧昧地响应了「小时候听过的恐怖故事」「不清楚详情、不知道」等，拚命地想岔开话题。

• 关于伊神正

问了关于伊神正的问题，她会表现出明显的动摇，并且岔开话题。掷骰〈游说〉、〈说服〉成功后，她会放弃挣扎并且说出伊神氏的失势是由于和自己的丑闻。因为她和伊神氏有

如亲子，这样的交情却被周围的人误认为是恋爱关系。

掷骰＜心理学＞成功后，会察觉到还有甚么不愿被触碰的事实存在。她目击到伊神氏为了保护自已，而被乌波-萨斯拉幼体带走的瞬间。且为此至今仍活在后悔与自责中。

【14、忏悔的告白】

探索者会以至今为止获得的情报为基础，逼问白住持。重点是说服她说出「萨斯拉之手」与伊神氏交缠的真相。K P认为足够了便可使白住持含泪说出亵渎的真相。

白住持过去曾与某人（※伊神氏）一同进行镇压萨斯拉之手的仪式。仪式结束后尚未确认便以为成功的她，喊出了「萨斯拉之手」的名字。仿佛为了响应一般，「它们」向白住持袭去，她却因某人（※伊神氏）的保护而奇迹生还。那之后白住持因恐惧而无所适从，至今活在恐惧中。作为证据，出示了曾被乌波-萨斯拉幼体抓住的手腕。其上还残留着污浊的骇人掌印。得知这件骇人真相的探索者会失去1／1 D 6点的理智值并获得3点＜克苏鲁神话＞技能。

【15、沉雏仪式】

在白住持忏悔的自白后，探索者接受了她的提案，同意协助镇压「萨斯拉之手」的咒文「沉雏仪式」。以此次的忏悔为契机，她似乎也下定决心正视过去的恐惧。

□沉雏仪式

是用于镇压「萨斯拉之手」的咒文。在人偶等有着人形的物体上施加MP，可使乌波-萨斯拉幼体误认为是将人类作为活祭品。捉住人偶的「萨斯拉之手」的手腕因无法松手便不会增生新的手腕。也无法再捕捉人类。

所使用的人偶，只要是有着人形的物品皆可。用纸剪成的人形等简易的物品也可以。

必须站在乌波-萨斯拉幼体潜伏的场所前，如同献上活祭般地咏唱咒文。一个人偶会消耗1点的MP，且可使乌波-萨斯拉幼体的＜用手腕抓住＞的命中率减少1％。

需要注意的是在仪式中或仪式后皆不可唤出乌波-萨斯拉幼体的名字（「萨斯拉之手」、「萨斯拉」等）。否则查觉到祭品是人偶的手腕们会袭击施术者们。

【16、天狗沼泽的仪式】

天狗沼泽位于旧8丁目。是在穿过暗巷的小路后、被高耸的竹林覆盖的水洼般的池子。若白住持一起行动，她会将探索者们引导至天狗沼泽，并且一同着手仪式的准备。

仪式开始前，白住持提出了「各位，请闭上眼。因为会看见很可怕的事情……」的忠告后，便开始进行仪式。仪式时要阅读以下的文章。是被称作乌波-萨斯拉的诗。

穿过星辰的间隙、回归本源

万物的末路便是曾经来自的场所
超越了充斥谜团的一切有着定命的生物的理解
曾经存在的事物又被再次破坏
使种族的周期向古代进发吧
回归本源、在根源之中
即使历经岁月灾厄也不会逝去
它苍白的幼苗终会归来、
在各自的时代、无论何时！
乌波-萨斯拉、愚钝的灾厄
不存在人心的神、造物主啊！
来吧！收下这份祭品！

咏完诗后，会有大量的甚么从池中飞出。那是乌波-萨斯拉用牺牲者们制造而成的手腕。充斥着腐臭、大蛇般巨大的生物在徘徊。像是在确认周围状况般地移动着，也许会接近探索者。过了一段时间后手腕们向人偶处蜂拥而至，像是在争夺般地抓着手腕回到池中。因为闭着眼睛所以看不见，但仍因眼前有着巨大的手腕们在徘徊着的事实而失去1／1D6点的理智值。

此时有两只较小的手触碰了和叶月感情最好的探索者的脸颊。那是和乌波-萨斯拉幼体同化了的叶月。正无声地寻求着协助。她的右手戴着戒指，若先前获得了情报应会有探索者能够确定那是叶月。若叶月的S I Z 8和探索者的S T R的抵抗表掷骰成功便能救出叶月。

叶月已疲惫不堪，连站立的力气都没有。即使如此仍紧抓住了前来帮助自己的探索者。要搬运她便需要与之相应的力量，有着一定力量的探索者（14以上）便不须接受掷骰与惩罚。

□可预测的探索者的行动

• 仪式中探索者睁开了眼

探索者若睁开眼，便会目击到徘徊着的手腕们。腐败的无数手腕正如大蛇般地在周围移动徘徊。目击这幕骇人光景的探索者会失去1D6／1D20点的理智值。

• 因意外而使仪式中断

探索者们对咏念着诗文的白住持心生怀疑并加害于她、陷入疯狂并妨碍仪式、说出了乌波-萨斯拉幼体的名字。发生这些事时白住持会被迫中断仪式。

于是，无法捕获人偶的手腕们开始袭击探索者。目击这般光景的白住持回想起过去的失败，只能呆坐在原地。

此时掷骰<注视>成功，会发现在手腕中的叶月。然而，她已经开始与手腕同化。目击

到此景的探索者会失去 1 / 1 D 8 点的理智值。要救出她必须在避开徘徊的手臂的＜回避＞以及和她的 S I Z 8 的 S T R 抵抗表上掷骰成功。

【17、容易前往，难以归来】

仪式结束后，若没有与马野协力合作，她率领的取材班会突然出现。马野偷听到了探索者在调查事件的消息，便跟踪至此。不知马野是从何处得知，她说出了「萨斯拉」。

那个瞬间，可以听见不知从何而来的声音。说着「请看这边」，温柔却令人不快的声音。白住持查觉到了这与过去似曾相识的场景，因胆怯而跌坐在地。

马野等取材班响应了那个声音。她们被从池中跃出的手腕带去了「那边」。和马野同样回头了的探索者适用战斗地规则，只能祈祷乌波-萨斯拉幼体的＜用手腕抓住＞的掷骰失败。目击此景的探索者会失去 1 / 1 D 6 点的理智值。

要安心还太早，因为它们发现除了取材班以外还存在着其他可作为目标的探索者们。

【18、逃出天狗沼泽】

因意外而成为乌波-萨斯拉幼体的目标的情况下，探索者们必须选择逃跑或是战斗。若选择战斗，则将迎来绝望的结果。现在的乌波-萨斯拉幼体已察觉到抓的是假的祭品一事，尽其所能地使用＜用手腕抓住＞攻击，然而＜拳＞的攻击也不会落下。沉雏仪式的效果对于＜拳＞的掷骰判定没有影响。

□跑着逃走

徒步来到天狗沼泽的探险者只能用跑的逃离。此时必须回避乌波-萨斯拉幼体的攻击。探索者全员进行与 D E X 1 4 的抵抗表掷骰。失败者会优先受到乌波-萨斯拉幼体的＜用手腕抓住＞攻击。

在沉雏仪式被减少后的＜用手腕抓住＞的命中率每 1 0 % 会使 1 人成为目标（4 7 % 时，在场的探索者与 N P C 会有 5 人成为目标。无条件进位）＜用手腕抓住＞成功、＜回避＞失败时，会被乌波-萨斯拉幼体抓住，带到「那边」。若此时对于＜回避＞有自信的人提出了引开乌波-萨斯拉幼体的注意等英雄式提案时，K P 应积极地给予认同。

□用车逃走

若是准备完善的探索者，便会准备好车。K P 应对于这样的探索者的努力给予极高评价。

这样的情况下，能够安全地逃离。但是，若觉得这样不够，就让逃跑的场面变得盛大吧。车子受到了乌波-萨斯拉幼体的攻击、从路上的下水道中涌出了手腕之类制造出追逐战的气氛。又或者，利用记载于克苏鲁神话 RPG 第 6 版 3 2 8 页的「选择规则：追逐战」，享受真正的追逐战也可。若有持有＜驾驶：汽车＞技能的探索者在，可作为看点积极地活用。

□若是希望戏剧般的展开

也许多少会助长，但若K P期望戏剧性展开，有以下的提案。

• 迷宫化的归途

探索者们从小路出来后，眼前是和来天狗沼泽时截然不同的光景。明明是笔直地朝住宅街延伸的道路，现在却成为了T字型。

四周所见的是会在时代剧中看到的房屋、造型古风的房屋、以及现代的房屋并排着。路上并排着热浪般稍稍浮空的人们，并没注意到这边的样子。他们也像房屋般穿着不同时代的服装。路上立着电线杆，上头记载着住所是「8丁目」。

＜神秘学＞掷骰成功后，可得知他们是被乌波-萨斯拉幼体捕食的人们所残留的思念。是他们造就了迷宫。

• 伊神氏的引导

到达一开始的T字路时便会看到热浪般漂浮着的伊神氏伫立于此。他的脸上浮现着微笑，若白住持在便是看着女儿般的表情。

他在T字路上指着右方。在为探索者们指引出口的方向。如果预定进行这种展开，需在开头时叶月在探索者面前失去踪影前的对话追加以下台词。

叶月的开头描写……

「在7丁目，但又不是7丁目的地方迷路……但是因为不认识的叔叔的引导而得救了。是个虽然不说话但很温柔的叔叔。」

如果朝反方向而去便会回到有乌波-萨斯拉幼体在等着的天狗沼泽。以下情况视同在「～的引导」中前往了幻影所指示的反方向而去做同样处理。

• 叶月的引导

若没能救出叶月，会在T字路上看见和家犬一同伫立着的叶月的身影。她和家犬皆如伊神氏般是幻影的姿态，指向左方为探索者指引出口。

若探索者救出了叶月，此处由和叶月一同消失的家犬的幻影作为指引者，在出口处目送叶月和探索者的话能制造戏剧性。

• 其他牺牲者的引导

若牺牲者是探索者或NPC的情况下，进行伊神氏和叶月般的演出可使游戏场面热烈。对于成为牺牲品的探索者，在此获得了最后的活跃场面会很高兴吧。

【19、天狗展翅／给有着恶劣兴趣的K P】

在探索者安全度过危机，并回到住宅地终于得以喘息时进行＜倾听＞掷骰。成功的探索者会听见从上空传来很大的昆虫展翅声。仰望天空的探索者会目击巨大昆虫般的生物在空中徘徊，同时观察着这边的模样。声音的主人，是将乌波-萨斯拉幼体之种散播于这片土地、来自ユゴスの生物米·戈（克苏鲁神话TRPG第6版192页）。目击这个奇怪生物的探索者会失去0/1D8点的理智值。

＜灵感＞掷骰成功的探索者会察觉到这个奇怪的巨大昆虫便是绘卷中天狗的真身。骰出不满＜灵感＞一半点值的探索者会察觉骇人的事实。这次骇人的「萨斯拉之手」只不过是它们「一时兴起」而撒下的小种子罢了。没错，这些米·戈们也许在「其他」与自己只有一墙之隔的地方也种下了同样的生物之种，那是人类终究无法对抗的东西。藉由敏锐的知觉感受到宇宙级别的恐怖的探索者会失去1D3/1D8点的理智值，并获得5%的＜克苏鲁神话＞技能。

探索者的亵渎冒险终究迎来了结束。有着失去性命的人，也有着在肉体和精神上都受到重挫的人。然而，探索者们却仍漂亮地存活了下来。KP对于探索者们应极力给予生还的赞赏以及对协助游戏表达感谢之意。

「诸君，你们漂亮地完成了委托！恭喜生还！你们是有着勇气与智慧的探索者！以及对于游戏的协力表示感谢！谢谢！」

□给有着恶劣兴趣的KP

对于有着恶劣兴趣的KP给予以下提案。

• 模仿声音的怪物

在沉维仪式快结束时，听见了白住持的声音说着「各位，仪式结束了！请睁开眼睛！」。此时掷骰＜心理学＞成功后，会感到那个声音对探险者带有轻挑，以及明明进行着消耗MP的仪式，声音却异常地有元气。

那是乌波-萨斯拉幼体模仿白住持而发出的声音。若睁开眼睛，手腕的掌上会张开人类的嘴，咯咯的嘲笑声在周围环绕着。

没睁眼的探索者会被白住持触碰身体，并用疲惫的声音说着「结束了……请睁眼……」。睁开眼会看见疲累的白住持。

• 时间限制

这个剧本中的乌波-萨斯拉幼体是会将牺牲者转变为自己的手腕的骇人生物。

在此，于剧本开头叶月被抓走时瞒着探索者进行8+1D6的掷骰。掷出的结果是叶月转变为手腕所需的日数。即是时间限制。

如果没能在期限内救出叶月……。那时探索者将经历骇人的体验。因为拼命地救出了她、逃离了怪物、穿出小巷终于能松口气时，她的「改变」却也开始了。

探索者将目击叶月从头至下腹纵向分裂、并转变为两只巨大手腕的瞬间。此时会丧失1 D 3 / 1 D 1 0点的理智值。

【20、结局与报酬】

☐遭遇乌波-萨斯拉幼体并生还

- 回复1 D 6点理智值

☐成功救出户成叶月

- 回复1 D 1 0点理智值
- <信用>成长1 D 6点

☐经过仪式使手腕的数量骤减

※<用手腕抓住>的命中率降至40%以下

- 回复1 D 3点理智值

☐仪式后用混凝土等将天狗沼泽掩埋

※<用手腕抓住>的命中率降至对低值20%时可以执行，除此之外的情况「它们」会从内部破坏。

- 回复1 D 3点理智值

☐其他KP想到的报酬

对于执行英雄式举动的探索者给予特别报酬。对于英雄式举动理当给予应得的报酬。

又或者探索者与NPC一同得知衰渎的事实，并因此结成了强力的羁绊。KP可考虑他们为表达对于探索者的感谢与敬意而给予各式报酬。

【21、怪物数据】

☐乌波-萨斯拉的幼体（手腕们）／「萨斯拉之手」

<怪物情报>

外神乌波-萨斯拉的幼体。由米·戈采集碎片，沉入天狗沼泽。吸收了周围的人类、制造出手腕、袭击探索者们。

手腕们1回合可进行2次攻击。被手腕捕捉的人无法逃离、会在8+1 D 6天内转变为手腕。抓住身体的手腕会与牺牲者同化，沿着头至肛门分裂。接着形成两只手腕。

要救出牺牲者需在与乌波-萨斯拉幼体的STR的抵抗表掷骰上成功，或是计算时间、在牺牲者与手腕同化时（大越是被捕捉后7日左右）尝试救援，在牺牲者的SIZ与救援者的STR的抵抗表掷骰上成功。

【21、剧本改编范例与宣传】

此剧本使用於在動畫網站「ニコニコ動画」上公開的「兩個人的克蘇魯！」中。因为是无指定多数人皆可观赏的社群网站，也许会有着知道剧本内容的探索者在。在此举出几项剧

本改编的范例。

□白住持是神话生物的信徒

在此剧本中NPC白住持即山本白子是提供协助的NPC。若她有着隐藏的身分，是乌波-萨斯拉幼体或米·戈的信徒与协助者，剧本的发展与难易度将会大幅改变。

例如，若给予她的寺院虽然经营着福利设施，然而有着将寄放于此的小孩们用作乌波-萨斯拉幼体的祭品或米·戈的实验材料等传闻的情报，探索者便会心生警戒。

又或者，比如她是食尸鬼的替身。將潛伏於沼澤的生物換做食屍鬼們崇拜著的ニョグ夕，便能使劇本變得合理。

关于食尸鬼的替身请参照现在发售中的「克苏鲁狂热 NOW」。是将探索者的敌人现代日本的狂热分子集团和剧本设定的情报一网打尽的数据设定集。附上了适合新手且容易进行的详细剧本四册，请一定要购买。

玩完这篇剧本后，也许会再和同样的成员们进行新的冒险吧。到那时，希望能利用在这篇剧本中登场的NPC、米·戈们暗地里的活跃、搜索中发生的事件等作为剧情的基础。