

# 达摩车站

作者：コップ袋、ショート

译者：天富萝

## 1.开始

COC 模组。主舞台为梦中的世界，季节则何时皆可。

最佳玩家人数为 2-4 人，不过 1 人也没有问题。

建议技能是侦查。如果有一定的机械修理、神秘学、历史技能的话应该会更加有趣。

调查员互相不认识，住所也十分分散。

游戏时间大约为 3-4 小时。在最初的 1 小时（实时）后时限会发动，当四肢全部被拿走而未达成通关条件的时候进入 badend

即使从时限中逃脱出来，模组也会继续。每一小时发动一次时限。

在合适的地方投掷侦查可以获得信息，但根据 RP 或者行动探索特定地点的话可以无条件获得该信息。

## 2.模组背景

梦中的世界是为了给肿胀之女献上祭品的世界而由狂信者制造的。

除了夜晚会出现车站以外没有任何奇异的地方。

世界观为肿胀之女将人体分解成“达摩”（即人棍），然后将活生生的牺牲者的大脑咀嚼。

肿胀之女为东洋的信仰，同时将人分解和幸运物品双关为“达摩”。

间隙间的世界是现实中的狂信者与梦世界中的牺牲者的两个世界互相联系的地方。

本模组中肿胀之女一直在该间隙世界中。

## 3.主要 NPC

肿胀之女

STR: 155 dex: 95

INT: 430

con: 220 app: ???

pow: 500

siz: 130

hp: ……不想换算了 六版 35

mp: 六版 100

闪避: 无

db: 3d6

侦查、聆听: 80

触手鞭: 85 3d3+捆绑

触手镰: 50 1d4+3+db

亲吻（捆绑时自动成功）永久减少 int1d6

一回合可使用 1d6 只镰刀和 1 只鞭进行攻击

咒文

一切咒文

sc 1D8/1D20

肿胀之女的私生子（又称“达摩”，模组限定）

无属性

透明的带有镰刀的触手。

从电车内出现，最终回归电车。

将“达摩”击溃之后仍在电车内停留并没有任何安全性保障。因为电车的本体就是一个机关。

仅仅于停在第二站台的列车中生息。

另外，除了未完成的达摩之外，都是没有以上能力的神话生物。

#### 4.事前导入

平常的一天。调查员们呆在家中，此时门外送来了快递。当调查员们接下快递的时候，不知为何突然呆滞恍惚了一阵。

打开箱子后，调查员们发现的是两眼都已经被涂黑的达摩（日本的一种涨运气的东西，请来的时候画上一边眼睛同时请愿，愿望达成时画上另一只眼）。但什么奇怪的事情都没有发生……直到夜晚为止。

#### 5.固定事项

（1）上行电车（上行：向都市方向），第二站台的线路

导入时带走非惯用手，之后以实际时间 1 小时发动一次时限，依次带走：

非惯用手→右脚→左脚→惯用手

sc 依次为 1/1d6+1→1/1d4→0/1d3→无 亦可视情况稍微减少

若因此而陷入疯狂，那么症状设定为什么都不考虑疯狂地追向被拿走的肢体的话也许会更加有趣。

另外，虽然肢体被切断，但看向断面时会发现并没有血液流出，但能够确实感受到脉搏。

sc 0/1d3

当四肢全部被拿走而未达成通关条件的时候进入 badend

此为时限的固定事项

是如字面意思令人成为“达摩”的机关。

到时广播就会响起

（2）广播：寻求着调查员们（此时打上全员名字）的（按照时间顺序的肢体）的人，请于本站下车。

此时一号月台会有一辆电车到来。

电车门会打开，“达摩”从中下车，那一瞬间调查员会被“看不清楚的某样物体”夺取肢体。

此后“达摩”就返回车内，电车就此出发。

人并不能乘坐“达摩”的电车。

另外，该列车到达时，如果调查员身处第二站台，同时看向电车方向，并侦查成功，那么依稀看到电车中似乎有带着镰刀的触手状的物体，以极快的速度切断调查员们的四肢，并将其缠绕起来带回电车中。

sc 1/1d4+1

该触手与肿胀之女相当，亦可以肿胀之女的 sc 值或是稍微减少一点来计算。

另外，如果此时调查员的双脚被夺取，调查员如果未坐在轮椅上时，受到 1D3 不可回复的伤害。

（3）下行电车（下行：向郊外方向），第一站台的线路

被第二站台的“达摩”将惯用手带走时，稍稍过了一阵第一站台的线路的电车抵达。

大量的“达摩”将成为“达摩”（人棍）的调查员们裹挟起带上电车，就这么献给了肿胀之女

进入 END2

## 6.梦的世界

调查员们拿着快递，感觉恍惚时已然进入梦的世界。

此外，夜晚车站会出现。它没有任何违和感，仿佛一直就在这里一般。

车站外除了调查员们也有普通人，但他们认为该车站十分正常，所以即使向普通人说明情况也会遭人白眼。

另外，即使不进入车站而向别的地方出发，最终的结果都是再次伫立于车站前。

## 7.模组导入

一入夜，不知为何听到了电车高速通过、以及车站的广播声音。但调查员家的附近并没有车站。

聆听成功：

广播：寻找着调查员们（此时打上全员名字）的左手的人，请于本站下车。

的方向飞去。

当调查员们发觉那就是自己的手的时候，手腕已然飞远

当调查员们跟随着声音来到车站，穿过检票口的同时，突然，身边出现了其他的人（其他调查员）。

此后，检票口“kuang”的一声关上了。

导入结束

## 8.无名车站

车站只有一层，从外部观察的话是一个除了稍微古旧之外没有任何奇特之处的车站。

此外，在车站外能看到检票口是打开的。整体建设似乎是对残疾人士友好的无障碍建造方式。

一号站台位于车站入口对面，二号站台靠近入口；一二号站台间设有站内信号灯，需要穿过它才能从二号站台达到 1 号站台。

### 8-1.进站

检票口上以血书写着几个字“直到你成为“达摩”时，这个游戏才会结束”

不知为何，地面上散乱着拐杖，稍远一点的地方似乎有轮椅。

对文字心理学+侦查成功：这是一双因恐怖而颤抖的双手，为传达真相而写下的文字。

### 8-1.员工室

再平常不过的员工室，唯一奇怪的地方大约就是摆放着数个身着站员服，已经点上双眼的达摩摆放着（数量随意）。

达摩压着一张破损的笔记。

\*破损的笔记 上

天国即地狱，地狱即天国

梦境即现实，现实即梦境

梦境是否会变为现实，取决于您

现实是否会变为梦境，取决于那位……

此外，桌子上散乱地摆放着时刻表。

（将现实时间与模组时限机关发动时间对应写上列车时刻+一号站台临时列车）

另外员工室内侧有器材室，拐杖和轮椅似乎此前就是被拜访在这里的。

## 8-2. 长椅（2 号站台）

除了椅子上摆放着一只拐杖之外，没有任何特别之处。

拐杖下夹着一张笔记，但从上方看不见。

只有挪动拐杖或者从椅子下往上看才能看到。

\*破损的笔记 下

但达摩的游戏十分纯粹。

某处的达摩们很喜欢游戏，何不与它们一同嬉戏呢？

## 8-3. 下行列车（一号站台线路，点检中）

调查员们穿过二号站台，达到一号站台附近的时候，广播响起。

广播：一号站台上出于停车状态的列车，因本站内需要举行点检，请乘客稍等片刻。

电车的车门敞开，似乎可以入内。

电车的构造与现实中的列车相同，只不过坐席上“拜访”着许多失去四肢的其他站的牺牲者（无法说话）。

似乎“达摩”驾驶员正点检着它们。

（小改动+描述：地上摆放着一个点着双眼，不断旋转并前后摇摆的，身着驾驶员服饰的达摩。灵感成功：每当它转向你们的时候，你们都感觉它似乎在盯着你们，画好的眼睛随着旋转也不停转动，但不论如何转动，它都一直盯着上车的你们。）

sc1/1d6+1

车上的行李架上摆放着除锈剂（断头台用）（使用后自动成功或机械修理获得奖励）

此外，某一个牺牲者的上衣口袋中放着写着“达摩桑摔倒啦”（即一二三，木头人）和“鬼脸游戏”内容的纸条。

## ♪不倒翁摔倒啦

鬼面对墙壁，唱“达摩桑摔倒啦！”。唱完的同时，回头望其他人。

如果此时还有人在行动的话，鬼就大喊“抓到 xx 桑啦~”

当所有人被抓到的时候游戏结束。

## ♪鬼脸游戏

喊着“达摩桑，达摩桑，来玩鬼脸游戏吧，笑出来的就输咯，啊呼呼~”的同时  
两方互相看对方的脸。笑出来的人就输了。

过一定时间后，列车会出发（具体时间 KP 设定）。

继续乘车的话会遇到“达摩坠落”。

“达摩坠落”即为电车中的“达摩”（人棍）如字面一样，作为生祭品落向另一个空间。  
那个空间充满了光线。

如果此时对该空间侦查成功，会看到肿胀之女与狂信徒的仪式。

#### 1/1D5

四肢还残留任何一个的情况下，可以抓住电车中的设备而不坠落。

如果四肢已然失去，那么就会直接落下与肿胀之女面对面。

如果躲开了“达摩坠落”，就会回到车站内。

#### 8-4.小卖店（一号站台中央）

本该摆放着收银台的地方放着达摩，它的嘴大张着，可以看到口中写着“在这里放下兑换卷”  
的字样。

贩卖着左眼未被画上的达摩与墨锭的组合。

如果没有放下兑换券就拿不起来。

如果画上左眼，那么达摩就开始行动。

它十分依恋为它画上左眼的人，并会听那人的话（虽然除了断头台的操作以外做不出别的事情）

店内的墙上贴着“达摩对完成者十分顺从！请大家一人一个！”这样的宣传海报。

注：海报上为宣传标语，实际能拿到的达摩只有一个。

#### 8-5.柱子与拉开式门的仓库（二号站台一旁的深处）

二号站台深处有一个大到不自然的柱子，靠近仓库的柱墙上写着“鬼”字。

柱子再深入则为一个拥有拉开式门的仓库。

拉开仓库门时会发现十个画好两眼的达摩看着这边。

达摩背后的墙上写着“一起来玩吧”。

如果试图进入，则会被透明的墙壁挡住。

如果在“达摩桑摔倒啦”游戏中胜利，则可以进入。仓库内有达摩兑换券。

达摩桑摔倒啦：

暗骰 1d（达摩数+1）-1 的骰子，投掷结果数量的达摩会移动。

如果侦查成功就会发现。

这样的流程为一回合，6 回合内合计发现 10 只达摩后结束。

如果没有发现 10 只则重新来过。

只要成功，所有的达摩都会消失。

其实这十个达摩是由一个达摩分裂而来的。

#### 8-6.厕所（1号站台一旁的深处）

没有任何特殊之处的厕所。

用具箱里放着干净的拖把。它充满水分，把手处可以略微伸缩。

可以作为画无脸达摩的脸的笔

另外用这里的水的话可以化开墨锭制作墨汁。

#### 8-7.无脸达摩（二号月台中央）

脸并没有被画上的非常非常巨大的达摩。

如果绕到它背后，可以发现“一起来玩吧”的字样

如果有墨锭和拖把，并在它的脸上画上笑容（普通的笔够不到该达摩的脸）

并说那句话（“达摩桑，达摩桑，来玩鬼脸游戏吧，笑出来的就输咯，啊呼呼~~”）

达摩就会一分为二，从中出现一个断头台。

操纵断头台需要在断头台外。

如果所有人都需要断头的话，小卖店的达摩十分必要。

另外，虽然刃部生锈，这样直接使用的话不太锋利，但并不会导致切不断。

如果需要除锈，那么需要机械修理成功。（如果没有除锈剂的话，需要机械修理-20 水平成功）

如果用锈掉的刀刃来斩首：

异常鲜明地感受到头部被切断，离体而去。

sc1/1d10+1

切断自己头的调查员的意识渐渐模糊。

#### 9.生祭之间，间隙的世界

为了献上祭品而创造的空间，氛围犹如祭坛一般。

意识模糊的调查员会来到这个世界。

来到这里的时，四肢健全。

曾经失去的肢体还有一定的酥麻感。总共有三个门扉。

一开始的地图：

豪华的门

楼梯

光之门 调查员 暗之门

调查员门的眼前是一个横向宽阔，但纵向很短的楼梯。

楼梯后是一扇神秘豪华的门扉。

如果历史或是神秘学成功，那么会明白这似乎是中国密教的建筑分割  
如果侦查成功，会隐约看到门上的纹样  
对纹样历史或是神秘学成功，会明白这代表着“向神献上洁净之所”的意思。

另外从调查员所处位置看去，左边是一扇露出光线的门扉；  
右边是一扇完全漆黑的门扉。  
光的门尽量让 pl 联想到希望与天国、而暗的门让 pl 联想到地狱。  
其中没有任何声音，完全无声。

光的门即为“梦境变为现实”的门，  
梦中的世界失去的肢体失去知觉，并获得相应惩罚  
一只手臂为 STR-1D3\*5,一只脚则为 DEX-1D3\*5  
或是不进行 san 值回复

暗的门即为梦境不会变为现实的门。  
梦的世界里失去的肢体的感觉回到身上。

对中国风的门聆听成功：某种悲鸣混杂着令人不寒而栗的咀嚼声传来  
进入 or 打开门扉偷窥的时候，就会见到肿胀之女。  
sc 1D8/1D20

其中除了肿胀之女与祭品之外什么都没有。  
进入门中时，会被肿胀之女立刻发现，进入战斗轮。  
如果需要逃跑则对抗 95 敏捷。  
如果调查员偷窥，那么肿胀之女侦查成功而该调查员幸运失败时会被发现。  
但却不会向房外出来（因为只要在这里就会有源源不绝的祭品）。

-----  
END-回到现实（normal&good end）

调查员“哈”的一声回过神来，突然发现自己回到了刚拿上快递的那个瞬间。  
是否要丢掉快递则看调查员。

如果打开的话，会发现和第一次见到的达摩感觉不同的另一个达摩。  
装饰在房间中的话幸运+5

物品：欢笑之达摩 能够提升运气的神秘东洋装饰物 幸运+5

如果是完成了小卖店达摩的人，并且对达摩起名十分亲切地对待它的话  
会发现这就是那个达摩并想起了与它的回忆。  
pow+5

此外，唯有完成了小卖店达摩的人在打算丢掉快递的时候，丢掷灵感察觉到这也许是个好东

西。

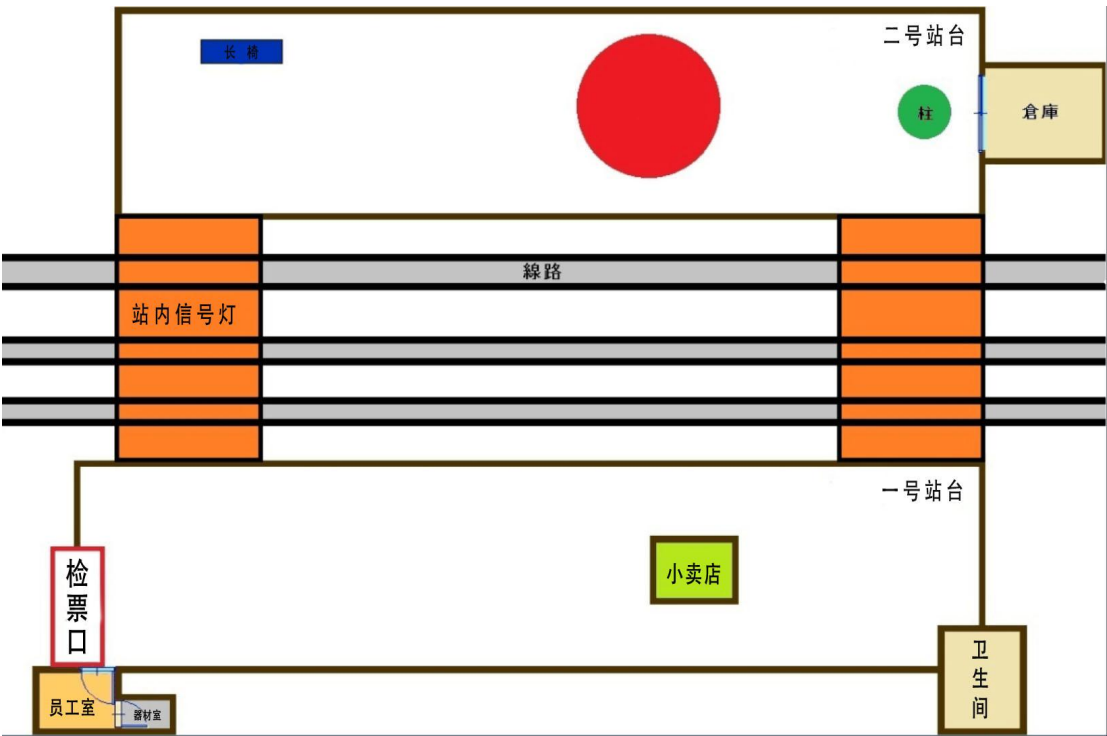
END2-然后现实就——（bad end）

调查员在肿胀之女的怀中苏醒，接着再次失去意识——  
也许再也不会清醒过来了吧

10.san 值回复

平安回到原世界                    san+1d5  
获得小卖店达摩                   san+1d3  
干掉肿胀之女 or 救出祭品   san+1d8

11.地图



\*特别说明

“天国即地狱，地狱即天国” 就是最后房间选择支的选择方法。  
“梦境是否会变为现实，取决于您” 喻指模组最后房间选择导致的结果  
“现实是否会变为梦境，取决于那位……” 暗喻 BE 导致身体变为“达摩”并死亡

断头台虽为处刑道具，但关联“天国即地狱，地狱即天国”，走向地狱则为通往天国，是给予这个世界以拯救的道具。

“达摩”（人棍）的情报：  
神秘学成功：“达摩女”的怪谈。据都市传说，这是二战前实际存在的情况。将诱拐或是绑架到的女性的双手双脚砍断，以“达摩女”的身份进行展出或是成为慰安妇。该都市传说的真实性无法断定。



历史：你想起达摩在日本作为提振运气的信物而受到珍爱。