

# 『克蘇魯神話TRPG』現代日本劇本「通過吧」

查覺到了那散發著腐臭的呼喚聲，他們為守護城市而戰  
然而，那份善意卻遮蔽了一切……

---

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](mailto:ohkuma.mail@gmail.com) twitter: @okuma10)

翻譯：饅頭

潤色：花田

發布：饅頭屋(mail: [manjyuya030@gmail.com](mailto:manjyuya030@gmail.com))

閱讀各式各樣的跑團紀錄是我們進行模組翻譯的原動力。希望享受過此劇本後，能將貴團跑團紀錄寄至上述地址與我們分享(僅供組內人員閱覽，不會對外公開)，預祝跑團愉快！

此劇本僅供非商業使用，不得進行任何營利出版行為。若有其他問題，請與原作者聯絡。

---

## 【1、開始】

這是對應克蘇魯神話TRPG（第6版）的劇本。探索者人數3～4人，遊戲時間不包括探索者的角色表製作，約為3～4小時。

劇本的舞台為現代日本，發展以來歷經多次合併與重組的郊外都市S市中央區。最好能事先告知探索者們無法藉由戰鬥直接解決事件。

## 【2、劇本大綱】

S市中央區發生了許多失蹤事件，並做為現代神隱事件被連日報導。

此時，探索者們的熟人的獨生女「戶成葉月」失蹤。探索者們在進行調查的同時，知道了這一連串的失蹤事件皆是由被稱作「薩斯拉之手」的烏波-薩斯拉的幼體所引起，這個褻瀆的事實。

究竟，探索者們是否能夠揭開因市町村合併，以及過去的人們的善意而隱藏的城市禁忌歷史？又是否能救出葉月，從烏波-薩斯拉幼體的威脅手中守護城市？

## 【3、NPC介紹】

■戶成葉月 女性 16歲

就讀於S市中央區高中，身材嬌小的高中女生。約3年前與家人一同搬至中央區7丁目

的新興住宅區。帶家犬散步途中被烏波-薩斯拉的幼體囚禁，是搜查的關鍵人物。性格開朗率直，失蹤前也積極地與探索者們交流，並有著不錯的交情。經常將祖母贈與的戒指戴在右手，且十分珍視。

進行劇本時，K P 必須讓探索者們擁有「想救出葉月」的想法，因為使她能獲救也是探索者們的行為動機。

#### ■戶成俊之 男性 48歲

戶成葉月的父親。建設公司社長。對S市中央區即將完工的「中央塔」的建設有所貢獻。他在葉月被帶走後因精神疲憊與過勞倒下，中央塔的建設也因而中斷。

對於K P 而言，他有著劇本的導入及聚集探索者們的作用。

#### ■戶成和子 女性 43歲

戶成葉月的母親。開朗且精神，人很好的阿姨。在葉月被帶走後因精神疲憊與丈夫的看護而十分疲累。為此向探索者們提出了調查事件的請求。

對於K P 而言，她有著成為探索者們的委託人之作用。

#### ■戶成健太郎 男性 8歲

戶成葉月就讀小學的弟弟。重視姊姊的男孩，十分擔心其安危。因有朋友在之後出場的長天寺，知道有怪物現身的傳言。

對於K P 而言，他是探索者們的探索理由及情報來源之一。

#### ■伊神正 男性（已故）

S市的原市長。因市町村的合併，也曾擔任現今S市中央區「天狗町」的町長。對於地區的居民而言擁有極大的領袖魅力，是市町村合併的中心人物。

知道了在自己治理的城市潛伏著被稱作「薩斯拉之手」的烏波-薩斯拉幼體這一褻瀆的事實。伊神氏為了從這份威脅中保護居民，藉由合併事業將邪惡生物們築巢而居的沼澤填平，並變更區域劃分，更與熟悉烏波-薩斯拉幼體的長田寺建立了密切的關係。

然而，這些作為卻引發了居民的反感。原因是制定了填平的沼澤遺跡上不得建設建物的法規以及與長田寺的女住持山本白子因誤解而生的醜聞。選舉的結果是，他從S市市長卸任並無法再次執政。

作為最後手段，為將烏波-薩斯拉幼體封印與山本白子一同前往他的住處，然而封印儀式失敗，伊神氏被烏波-薩斯拉的幼體帶走。

#### ■馬野鹿子 女性 28歲

KEY 電視台的名主持。渴望發跡，為獲取收視率不擇手段。因對於事件被害者不近人情

的訪問與獨善其身的節目製作聞名。

之後會提到，對於K P而言，她擔任能夠自由地給予探索者們情報以及最後關頭觸發事件等要角。K P必須將此事放在心上來控制她的行動。

她經常挾帶著小型錄音器材，與攝影師等作業班一同行動。因此若探索者想加害於她，會使探索變得十分艱難。

### ■山本白子 女性 30歲

位於S市的「長田寺」的女住持。為了寺內其他女性經營著護身術道場與兒童福利院（托兒所兼孤兒院）。她本身也是福利院出身，在前住持去世後作為後繼者管理寺廟。因沉穩的性格且待人和善，在市內居民間的風評良好。被稱為白女士、白住持。

她稱伊神氏為「伊神叔叔」，兩人關係如同親子般。為封印烏波-薩斯拉幼體而一同在他的住處進行儀式，卻以失敗告終。伊神氏犧牲，她雖勉強保全了性命，卻至今仍對當時的事感到後悔，同時也因恐懼而膽怯。她抱持著後悔與恐懼，也私下期待著能有人重新挖掘出禁忌的真相。

對於K P而言，她擔任給予探索者直接解決事件的情報的角色。盡量不要成為敵對關係（也許會對其產生懷疑），作為溫柔的妙齡女子為佳。（例如給予晚熟、不會說謊等，符合探索者嗜好的印象）

### ■三又五郎 男性 59歲

隸屬於S市中央區中央警察署刑事課的資深老刑事。

雖對於中央區內頻繁發生的失蹤事件進行獨自調查，卻因沒有一點頭緒而身心俱疲。絲毫不認為失蹤事件的真相與超自然有所聯繫。

三又和伊神是學校的同學。三又知道伊神在失蹤前的表現有異，並對此抱持懷疑。

對於K P而言，他與馬野同樣擔任給予探索者協助與提供情報的角色。若探索者中有警察，藉由託付調查的形式能使劇本的導入更加容易。

他可能會將探索者誤認為失蹤事件的加害者，到那時三又將會成為探索者們的阻礙。

## 【4、劇本背景（K P情報）】

本劇本的幕後黑手是烏波-薩斯拉的幼體以及崇拜著其生育之親烏波-薩斯拉的米·戈。於江戶時代拜訪了今S市中央區的米·戈將烏波-薩斯拉幼體的碎片沉入了當地的天狗沼澤中。

外神烏波-薩斯拉經常產下自己的幼體。然而幼體們也是其母體烏波-薩斯拉的捕食對象。其中有數名幼體成功逃脫。米·戈們採集了其碎片並加以保存。

米·戈們捕捉了前往山中修行的僧侶，進行了可操控其意念的腦部手術。操縱著僧侶以「賜予豐收的靈泉」為由欺騙了村民們，將烏波-薩斯拉之種沉入天狗沼澤。

幼體的碎片不具有任何力量或知性。唯一可取之處是其極強大的環境適應力。碎片將棲

息在天狗沼澤中的生物陸續吸收，逐漸變得巨大。最初只是捕食棲息在沼澤中的魚或周圍的小動物，也漸漸地開始襲擊人類。

被吸收了的犧牲者們，會在經過了一段時間後沿著頭至肛門，分裂成能夠容易捕食生物的巨大手腕。一分為二的手腕會再各自捕捉人類，並再各自分裂成手腕。於是手腕成倍數成長著。

更麻煩的是，烏波-薩斯拉幼體的捕食方法變得愈發巧妙。藉著被捕食的犧牲者之口搭話說著「請看看這邊」，並趁著應聲者因那令人不快的手掌而震驚之時將其捕食。甚至可假冒無數犧牲者的聲音，使目標大意同時加以欺騙。

重複著捕食與吸收的過程，幼體成為了屍體的集合體，在天狗沼澤中逐漸變得巨大。將天狗沼澤的水作為農業用水的村落的田地收穫豐碩。原因是由屍體中流出的養分成為了豐富的營養素，使土地變得肥沃。

最初因豐收而蜂擁而入的村民們，也開始察覺到了烏波-薩斯拉幼體的存在。此時，以當地的寺廟長田寺為中心，進行了縮小沼澤的工程。在此之上，進行了為使幼體將人偶錯認為人類，藉此抑制手腕增殖的「沉離儀式」，事態平靜了下來。（手腕只要一抓住＜認為＞人類，決不會放手。因抓住的東西不是生物所以無法分化。）

在那之後時光流逝，天狗沼澤的周邊被開發，烏波-薩斯拉的幼體再次開始活動。當時注意到這件事的天狗町町長伊神正，將幼體築巢而居的天狗沼澤填平。伴隨著當時開始的合併事業，將以意味著米・戈、記載為「天狗」的區名或地名從地圖上抹去。然而伊神氏因無理的施政以及為獲取建言而密切接觸的長田寺（特別是與當時經營長田寺內兒童福利院的山本白子間的親密關係）之間的關係被懷疑，在政治上失去了立足之地。

此時，伊神氏獲得了山本白子的幫助，作為最後的手段試行了沉離儀式，結果卻是不上不下。伊神氏被烏波-薩斯拉的幼體帶走，只有山本白子存活下來。

那之後又經過了無數光陰，因烏波-薩斯拉的幼體而增加的犧牲者，失蹤者的龐大數量成為世間關注的焦點。

因人們的善意而被隱蔽的禁忌的事實。知其真相的，僅有今長田寺住持的山本白子。

## ■簡易年表

### <江戶時期初期>

- 米・戈將烏波-薩斯拉的幼體之種投入沼澤
- 巨大化的烏波-薩斯拉幼體造成了傷亡
- 由於以長田寺為中心的治水工程與沉離儀式，傷害獲得了暫時的平靜

### <1990年前半>

- 伊神氏就任天狗町町長
- 烏波-薩斯拉的幼體再次開始活動

- 伊神氏填平天狗沼澤

#### <1990年後半>

- 天狗町與周圍的市町村合併，成為S市

#### <2000年>

- 中央區的重新規劃，舊中央區8丁目被中央區7丁目吸收
- 伊神氏於選舉落敗，卸下了長年擔任的首長之職
- 伊神氏與山本住持進行沉離儀式，並以失敗收場
- 警察的搜查毫無進展，伊神氏被認定為死亡

#### <現在>

- 中央區的失蹤事件相關報導過於激烈
- 戶成葉月失蹤（導入劇本）

### 【5、導入劇本／場景1】

舞台是現代日本，季節是夏天，時間是傍晚左右。探索者們造訪了S市中央區戶成俊之的家。理由是市內建設中的城市新地標「中央塔」的落成前慶祝。市民全體都對於中央塔的完工十分期待。

探索者們是戶成俊之，又或者是戶成家誰的友人或有交往的人，又或者是因中央塔的落成能從中獲取甚麼好處的受益者之類，應事前設定好為佳。

如果KP還有餘力，可以在派對中增加俊之向探索者們介紹自己家人的描寫。從俊之的樣子到對家庭的重視與對孩子們的溺愛。而葉月積極地對探索者們搭話。KP在此時對於探索者們對葉月有好印象的描寫是很重要的。

探索者們在享受派對時，戶成家長女的葉月離開了派對，帶狗去散步卻遲遲未歸。因為已經晚上9點了，以遛狗來說也回來的太遲了。家人聯絡了警察卻只得到了「姑且當作離家出走案件受理了」之類敷衍的回應，完全無法信賴。由於葉月突然的失蹤，派對中斷，戶成家的人們在中央區進行搜索。

這時探索者們收到了來自俊之幫忙搜索的請求。若探索者們幫忙搜查，場景將移至

【6、尋找葉月】。KP應盡量誘導探索者幫忙尋找葉月為佳。若探索者不幫忙，場景將移至【7、委託調查／場景3】。

### 【6、尋找葉月／導入劇本場景2】

若探索者們幫忙尋找，俊之會提案劃分區域分工搜尋。探索者們負責戶成家周邊的中央區7丁目，開始進行搜尋。

7丁目因為是新興住宅區，被平均地規劃整理，照亮道路的街燈並列著。明明是晚上卻

異常地明亮，除了蟲鳴以外寂靜無聲。

開始搜尋便會聽見戶成家養的狗在吠叫。探索者前往出聲的方向，發現面色鐵青的葉月站在那裏。發現探索者的葉月邊用顫抖的聲音說著「○○（和葉月有最多交流的探索者名）……！太好了，終於來了……！」，邊和家犬一同跑向探索者。看來葉月似乎是在散步中遺失了已故祖母贈予的設計古老的戒指。雖然找到了戒指很好，回過神卻發現在「有見過，但又沒見過的地方。是7丁目，但又不是7丁目的地方」迷路了。

暫且對談了一陣子後，在現場的探索者們進行＜傾聽＞擲骰。成功者會聽見從周圍傳來很多不知名的甚麼在水底蠢蠢欲動竊竊私語般可怕的聲音。這是烏波-薩斯拉幼體的呼喚，聽見這個聲音的探索者會失去0／1 D 2點的理智值。這個聲音使探索者對周圍提高警戒，再次轉向葉月的所在時發現她和家犬都失去了蹤跡。目擊到這件事的探索者會失去1／1 D 3點的理智值。

周圍散發著屍體長期浸在水中般的臭味，葉月原本站立的柏油地上殘留著被水潑灑過一般的痕跡。

若有在葉月被帶走時沒有移開視線的探索者，會目擊到葉月被烏波-薩斯拉的幼體帶走的瞬間。從葉月身後的黑暗中，伸出許多人類的手腕將她束縛住。那些手腕都是人的手的大小，就如同浮屍般，皮膚鬆弛且膨脹著。這是被烏波-薩斯拉的幼體吞食，並成為其一部份的犧牲者們的結局。目擊到這個畫面的探索者會失去1／1 D 8點的理智值。如果有握住了葉月的手的探索者，可以試著將她拉回。此時會進行與手腕的S T R 3 0的S T R對抗表擲骰，成功時探索者會扭斷抓著的葉月的手，只有葉月被帶走。目擊到這件事的探索者會再失去1／1 D 3點的理智值。失敗時，探索者會離開葉月，她會被拖入黑暗。

如果對於「扭斷葉月的手」這個部分有所抵抗，換做手腕們對探索者進行攻擊也可以。由於這次攻擊，不經意地鬆開了手作為處理。

在這之後，探索者怎麼搜索都找不到葉月的下落。即使通報警察，也只會被拒於門外。

### 【7、委託搜查／導入劇本場景3】

自葉月的事件起經過了一星期，探索者們被葉月的母親和子叫至戶成家。到達後發現氣氛很陰暗，和子的表情看起來很疲憊，眼睛下方浮現了黑眼圈。

根據她的話，丈夫的俊之似乎因精神疲憊和過勞倒下，住進了附近的醫院。由於俊之是中央塔的中心人物，在他臥病的期間工程也停下了。

此時，從和子處收到了「可以的話，請去尋找葉月的下落」的請託。加上從警察傳來了聽聽現在的搜查狀況的要求。

也許會有對於探索者來說尚未構成探索理由的情況，在此列舉幾個候補。

#### ①偵探之類接受委託的人，或者是對金錢敏銳的人

和子送來了正式的委託。內容是預付金50萬圓，作為成功報酬再支付300萬圓。

戶成家是相較之下較為富裕的家庭，同時將葉月視為無法用金錢取代的重要存在，因此

若探索者想提高報酬也能有一定程度的空間。

## ②警察關係者

對於警察那無法理解的對應抱持懷疑。會回應葉月家人的哭鬧或對警察的批評之類。

給予諸如三又五郎對於7丁目很在意，徘徊著，事前獲得了他落下的別處的失蹤事件現場的照片之類的情報作為探索理由。

又或者，三又五郎已經成為烏波-薩斯拉幼體的犧牲品，讀過了他留下的調查書，決定繼承他的遺志之類的改變也可行。(三又留下的情報是日記之類)

## ③與戶成家有深厚交情，又或者是很有人情味的探索者

和子懇求探索者調查葉月的失蹤。再加上被葉月年幼的弟弟健太郎說了「姊姊，甚麼時候才會回來……」之類的「請求」。

## ④因中央塔的建設中止而受到損害的探索者

中央塔是整座城市、企業都在期待完工的新地標。無法完工的話受害者也很多。若是有所屬其中企業的人，因上司的命令而開始搜查也並無不可。

## ⑤新聞業之類的「取材者」或好奇心旺盛的探索者

媒體相關者或好奇心旺盛的人會自發地展開調查。特別是媒體相關者，因世間正關注著一連串的失蹤事件，收到了作為獨家新聞的話會得到諸多名利的建議。

## 【8、關於S市中央區的情報】

記載關於劇本的舞台S市中心區的情報。這些情報用於網路搜尋或來自NPC的提供。經由適當的技能擲骰後由KP提供。

## □S市中央區的概要

S市是從約20年前起重複著與周圍市町村的合併，經過不斷地重組而形成的郊外型都市。中央區設置於相當S市的正中央處，是S市的市中心。

再者，在〈知識〉或〈導航〉成功者，可以得知中央區的區域規劃十分獨特。一般來說應記載為「S市中央區○○（地區名）7丁目」，卻省略了地區名只記「S市中央區7丁目」。

中央區7丁目は新興住宅區，是經由合併重組後選拔出的市長所推動的開發計畫而形成的住宅區。

## □關於原S市市長「伊神正」

接連擔任了今中央區的地區首長，同時身為重組合併事業負責人的政治家。(詳細情況

參照【3、NPC介紹】)

若在〈知識〉擲骰成功，可得知他由於霸道的施政與醜聞的影響而卸任。

※以下，適合使用〈圖書館〉、〈知識〉、〈歷史〉等擲骰判定

#### ①關於醜聞

與中央區的有利關係人（山本白子）間的深夜密會被媒體發現並報導。

#### ②關於合併時伊神氏的獨斷決策

伊神氏的施政引發住民們的批評，進而成為卸任原因的是以下事件。

##### ・填平天狗沼澤

因判斷為烏波-薩斯拉的巢穴而獨斷地進行了掩埋工程。而後更不顧以都市開發為名而執行的掩埋，將掩埋地規劃為市街化調整區域（限制不得建築住宅或商業大樓等的地區）。

##### ・合併時將區名訂為「中央區」

因不想留下象徵著米・戈的「天狗」一地名，中央區的區域劃分變為「S市中央區○○地號」。

一般而言，市名與區名之間應放入地區名，經由合併等整備而成的地區更應如此。因地區並未劃分區域，地號異樣地多。（誇張一點，將地號設到2000號的話會更容易理解）

#### 【9、葉月的失蹤現場】

探索們曾造訪過葉月失蹤的地方，那時所發現的會是以下幾件事。

##### ・滿溢著腐臭的水痕

烏波-薩斯拉的幼體將葉月帶走時所留下散發著腐臭的水痕。

將其採集，在設備完善的場所使用〈化學〉擲骰成功的話，能夠詳細地判斷出水中的成分。主成分是「水、蛋白質、碳、磷……」，宛如人類的身體溶於水中般。

於此之上，會看見彷彿人的臉和手的東西浮現的幻覺。由於這個褻瀆的現象會失去1／1D3點的理智值。

##### ・手腕的痕跡

〈注視〉擲骰成功後，會在柏油和電線杆上發現殘留著淺淺的凹陷痕跡。是有一個人那麼大的手掌形狀。若在〈靈感〉擲骰成功，會發現這就是抓走葉月的人的本體。

因為對於過大的手腕和能夠在柏油上留下手印的力氣感到恐懼，喪失了0／1D3點的理智值。



## 【10、中央警察署】

管轄S市中心區的警察署。周圍有很多因一連串失蹤事件而來取材的記者群。警員們因連日而來愈發熱烈的報導感到煩悶與焦躁。

向署裡對於失蹤事件提出質問後，刑事課的資深刑事三又五郎給予了回應。他將探索者們引導至負責處理離家出走或失蹤人口等案件的生活安全課。在此若使用〈法律〉擲骰成功，可得知具有事件性質的失蹤案件等基本上會由刑事課進行搜查。

向三又詢問後，沒有獲得與葉月失蹤事件相關的搜查進展，只得到了若有進展會再聯絡這樣敷衍的回應。在此若成功使用〈遊說〉、〈說服〉、〈信用〉等交涉技能，探索者們會被帶至吸煙室，在「這原本是不應該說的事……」的前言下，將以下的情報告知探索者。

### □來自三又刑事的情報

- ・失蹤事件集中於S市中心區7丁目
- ・因為從以前開始7丁目就有很多失蹤（離家出走）事件，所以警察對於搜查並不上心。而且具有案件性質的失蹤事件應會上交至刑事課。
- ・雖然並不清楚，在7丁目好像有神隱的傳說。

不論有沒有被帶至吸煙室並聽見這段話，都會發現三又刑事在離開時碎碎念著甚麼。此時使用〈傾聽〉擲骰成功後，會聽見說的是「『8丁目』從以前開始就因有很多神隱而沒落……雖然無法置信但正如『伊神』所說嗎……」

「8丁目」並不存在於現在的中央區。因為無數的重組8丁目被7丁目吸收了。自那之後，8丁目被記載為舊8丁目。

### □為何警察對於失蹤事件的搜查消極處理

警察對於中央區的失蹤事件非常地消極。其中有兩個理由。

#### ・由過去的失蹤事件搜查而生的既定印象

警察也不可能從一開始就消極面對失蹤事件的搜查。也曾在署裡設置了搜查本部，拚命地搜查。然而由於是烏波-薩斯拉幼體的犯行此一意料之外的事實，因無法掌握真相，搜查本部也就此解散。

「神隱般的失蹤事件即使搜查了也是白費力氣」這一既定印象成為署原們的共識。因此與神隱相似的失蹤事件僅作為單純的離家出走事件處理。

#### ・來自市政府的施壓

市町村的合併事業是將地區合為一體的大事業。吸引新住民，藉此活化地區是地方政府

的希望。因此不願給予外界有很多失蹤事件的印象。無論如何都想避免地方警察署裡常設失蹤事件調查總部的現象。

此時，伊神氏卸任後的市政府向地方警察提出了放棄「神隱搜查」。警察的既定印象也成為推力，便接受了市政府的提案。

由於現任市長的以天狗沼澤掩埋區域為中心的中央區7丁目衛星都市計畫成功，增加了許多住民。

現任市長一無所知。對於與居民們的生活只有一牆之隔的地方，存在著褻瀆的事實一事。

### 【11、取材群】

探索者若持續進行調查，便會遇見由新聞業的馬野鹿子所率領的電視台作業班。可以馬野將探索者誤認為失蹤者家屬進行取材、察覺到探索者在調查事件因此要求交換情報等作為相遇的理由。後面會提到，她有很高機率會成為神話生物的犧牲品，因此描寫為可憎的角色探索者們的心理衝擊也會減少。

#### □來自馬野的情報

- 因為是多次合併與重組的區域所以取材很麻煩。
- 抱怨進行合併的負責人（伊神氏）不知道在想甚麼。
- 失蹤人口的最後目擊情報集中在7丁目。

若是探索者希望，也可以交換手機號碼或成為暫時的合作關係。馬野對於權力或長得好看的男性沒有抵抗力，說不定會積極地告知號碼。但是馬野想獨佔獨家新聞的想法很強烈，在所有時候都可能背叛探索者。

※若是K P希望，可進行〈說服〉、〈遊說〉等交涉技能的擲骰。〈打折〉能在情報交換獲得有利的結果。

#### 描寫馬野鹿子……

「不好意思～恩。現在，你感覺如何啊～？」

### 【12、中央區立圖書館】

中央區內的圖書館。聚集了市內相關的資料。圖書館內有許多情報，但每一項都必須經過〈圖書館〉擲骰成功。

#### □〔資料1〕S市的童話

將在S市流傳的民間故事集結而成的繪本。關於中央區的是以下三篇。

#### • 「二度栗山與弘法法師」

被認為是弘法大師的僧侶帶著天狗造訪了農村。村民對他盛大地款待，對此十分感動的僧侶在村莊附近的沼澤投下「種」，將其成為了靈泉。那個靈泉帶來了一年二穫的豐收，使村莊變得十分繁榮這樣的童話。

實際上，這名僧侶是由於米・戈的腦部手術而成為扯線人偶的無名僧侶。而「種」則是烏波-薩斯拉幼體的碎片。豐收也是由於從被幼體捕食的犧牲者遺骸中流出的養分融入農業用水中，進而使農地變的肥沃。

#### • 「長田寺的飲水龍」

雕刻在長田寺欄間上的龍，救了因水災而煩惱的村莊的童話。持續喝著河川的水，因而防止了水災。

這個童話是在暗指天狗沼澤的縮小工程。當時的長田寺作為水災對策的中心進行工程。

#### • 「薩斯拉之手」

由於令人不快的插畫和內容，在孩子們間不受歡迎的童話。為了釣魚而來到沼澤的孩子會在歸途上被「薩斯拉之手」搭話說著「請看這邊」，應聲了就會被帶走這樣的內容。令人不快的是在最後一段有著「男孩子被薩斯拉帶走了。成為了薩斯拉的家人，成為了薩斯拉。」這樣的記載。這是描寫被烏波-薩斯拉的幼體帶走後，成為了其一部份的內容。

讀過這個童話，在〈靈感〉擲骰成功的探索者，會發現其與失蹤事件間具有關聯。探索者會失去0／1D3點的理智值。目擊了葉月失蹤現場的探險者，會對於在距離自己只有一紙之隔的地方曾存在著褻瀆的恐怖一事感到恐懼，在正氣度的喪失結果還要再+1點。根據KP的判斷目擊了手腕的探索者的〈靈感〉擲骰可以省略。

### □〔資料2〕中央區的地圖

「中央區地圖最新版」、「中央區地圖2000年版」、「1950年度版天狗町地圖」等三份地圖。比對各份地圖後會發現以下的事情。

#### • 現在並不存在的8丁目

在2000年版的地圖上記載著現在並不存在的8丁目。與最新版地圖比對後發現是被7丁目吸收了。

#### • 天狗沼澤

發現在1950年度版的地圖上曾存在著名為天狗沼澤的沼澤。與2000年版比對後發現其幾乎佔據了舊8丁目的大部分面積。若在此使用〈導航〉成功，會發現葉月失蹤的現場正是在這個沼澤遺跡，也就是舊8丁目地區一事。

### 【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。過去為了與烏波-薩斯拉的幼體對抗，曾積極進行天狗沼澤的縮小工程以及對伊神氏的幫助。

因寺內設置著收留無家可歸孩子們的福利設施以及護身術的道場，可以零散地在寺裡看到孩子們或是地區居民的身影。

管理寺的是被稱作白住持的山本白子。探索者向她提出在寺裡見習的要求後，她會謹慎地回應。

#### □孩子們的謠言

能在寺中看見福利設施的孩子們和朋友在玩耍的身影。若〈傾聽〉擲骰成功，能知道他們是在討論謠言。內容是「不要接近7丁目比較好。會被『薩斯拉』帶走。」

向孩子們詢問了謠言的出處，似乎是因為白住持數次地說了「不要去7丁目。可以的話，也告訴學校的朋友們。」

這個謠言在地區的孩子們間流傳已廣。K P可在探索者們似乎遇到瓶頸時，若無其事地告知這項情報。以說著謠言的孩子們或從葉月的弟弟健太郎處得到了「從長田寺的孩子那裏聽說」的回答之類作為誘導。

#### □裝飾著的照片

在長田寺裝飾著數張檀家或小孩子和白住持的紀念相片。其中也裝飾著伊神正與年輕時的白住持的相片。照片是裝在相框裡的，翻到背面會看見像是女性的字跡，寫著「與伊神叔叔的紀念照片」。

#### □在本堂的情報

寺的本堂，放置著普通的法器。向白住持提出見習的要求便能進行調查。

#### • 欄間

本堂的欄間有著壯觀的木雕裝飾。那裏有著龍的雕塑，是「長田寺的飲水龍」的原型。

#### • 屏風

本堂的角落有著用布蓋住的古老大屏風。屏風是由四面構成的圖畫故事，描繪著當時農村的樣子。從村民和村落的樣子可得知是如同在時代劇中見到的古早以前的農村。

這個圖畫故事是記載著關於鎮壓米・戈和烏波-薩斯拉幼體的儀式的褻瀆真相的重要線索。如果白住持在現場，會固執地拒絕看屏風的要求。要使它離開現場，需要在〈說服〉或〈遊說〉、〈信用〉之類的交涉技能擲骰成功。

### ①第1面

貌似僧侶的男子在泉水前，投入了微粒般的東西。其周圍圍繞著農民，似乎是正在感謝著僧侶。田地豐收，農民們似乎對此十分歡喜。另外還能看見在泉水周圍和僧侶們的頭上正飛著天狗般的妖怪。

在此使用〈注視〉擲骰成功，會發現僧侶的頭上似乎連接著線，以及縫合過的痕跡。並且對於貌似天狗的妖怪手中似乎握著剪刀一事感到違和。再次使用〈醫學〉成功，會浮現就當時的年代而言無法置信，但僧侶的頭部似乎被進行了某種手術這樣的疑問。

### ②第2面

描繪著從泉水中伸出了無數巨大的手腕，將村裡的農民們拖入泉中。且一部分的農民們逃往農村內的寺院的樣子。使用〈靈感〉成功，發現農民們逃往的寺院酷似現在的長田寺。

### ③第3面

從寺院中出現了巨大的龍，朝向泉水的方向而去。並且在飲用著泉水的樣子。與第2面相比，可以發現泉水的面積明顯縮減，且伸出的手腕縮回了泉水中。

### ④第4面

描繪著貌似僧侶的人與農民們在泉水前誦經。由與第1面的僧侶的袈裟樣式不同，且頭部沒有縫合的痕跡可知是不同人。其中一部份的人正往泉水中丟下人偶。從泉水中伸出的手腕在搶奪著人偶。使用〈神祕學〉、〈人類學〉成功，可知村人們是以人偶代替生靈活祭。

## □向白住持的詢問與她的回應

白住持恐懼著過去的褻瀆事實，同時也是生活在後悔中悲哀的犧牲者。她雖對於探索者的詢問會親切地回應，然而對於與失蹤事件或烏波-薩斯拉幼體有直接相關的問題則會蒙混過去。對過於令人不悅的問題會聲音顫抖且離開寺院。會使她表現出不自然的動搖的問題是以下兩項。

### •關於『薩斯拉之手』或抓走業月的手腕

問了這件事，白住持會臉色發青。擲骰〈心理學〉成功，會得知她感受到了強烈的恐懼，且拚命地想隱藏甚麼。

對於問題只是曖昧地回應了「小時候聽過的恐怖故事」「不清楚詳情、不知道」等，拚命地想岔開話題。

### •關於伊神正

問了關於伊神正的問題，她會表現出明顯的動搖，並且岔開話題。擲骰〈遊說〉、〈說服〉成功後，她會放棄掙扎並且說出伊神氏的失勢是由於和自己的醜聞。因為她和伊神氏有

如親子，這樣的交情卻被周圍的人誤認為是戀愛關係。

擲骰＜心理學＞成功後，會察覺到還有甚麼不願被觸碰的事實存在。她目擊到伊神氏為了保護自己，而被烏波-薩斯拉幼體帶走的瞬間。且為此至今仍活在後悔與自責中。

#### 【14、懺悔的告白】

探索者會以至今為止獲得的情報為基礎，逼問白住持。重點是說服她說出「薩斯拉之手」與伊神氏交纏的真相。K P認為足夠了便可使白住持含淚說出褻瀆的真相。

白住持過去曾與某人（※伊神氏）一同進行鎮壓薩斯拉之手的儀式。儀式結束後尚未確認便以為成功的她，喊出了「薩斯拉之手」的名字。彷彿為了回應一般，「它們」向白住持襲去，她卻因某人（※伊神氏）的保護而奇蹟生還。那之後白住持因恐懼而無所適從，至今活在恐懼中。作為證據，出示了曾被烏波-薩斯拉幼體抓住的手腕。其上還殘留著汗濁的駭人掌印。得知這件駭人真相的探索者會失去1／1 D 6點的理智值並獲得3點＜克蘇魯神話＞技能。

#### 【15、沉離儀式】

在白住持懺悔的自白後，探索者接受了她的提案，同意協助鎮壓「薩斯拉之手」的咒文「沉離儀式」。以此次的懺悔為契機，她似乎也下定決心正視過去的恐懼。

#### □沉離儀式

是用於鎮壓「薩斯拉之手」的咒文。在人偶等有著人形的物體上施加MP，可使烏波-薩斯拉幼體誤認為是將人類作為活祭品。捉住人偶的「薩斯拉之手」的手腕因無法鬆手便不會增生新的手腕。也無法再捕捉人類。

所使用的人偶，只要是有著人形的物品皆可。用紙剪成的人形等簡易的物品也可以。

必須站在烏波-薩斯拉幼體潛伏的場所前，如同獻上活祭般地詠唱咒文。一個人偶會消耗1點的MP，且可使烏波-薩斯拉幼體的＜用手腕抓住＞的命中率減少1％。

需要注意的是在儀式中或儀式後皆不可喚出烏波-薩斯拉幼體的名字（「薩斯拉之手」、「薩斯拉」等）。否則查覺到祭品是人偶的手腕們會襲擊施術者們。

#### 【16、天狗沼澤的儀式】

天狗沼澤位於舊8丁目。是在穿過暗巷的小路後、被高聳的竹林覆蓋的水窪般的池子。若白住持一起行動，她會將探索者們引導至天狗沼澤，並且一同著手儀式的準備。

儀式開始前，白住持提出了「各位，請閉上眼。因為會看見很可怕的事情……」的忠告後，便開始進行儀式。儀式時要閱讀以下的文章。是被稱作烏波-薩斯拉的詩。

穿過星辰的間隙、回歸本源

萬物的末路便是曾經來自的場所  
超越了充斥謎團的一切有著定命的生物的理解  
曾經存在的事物又被再次破壞  
使種族的週期向古代進發吧  
回歸本源、在根源之中  
即使歷經歲月災厄也不會逝去  
它蒼白的幼苗終會歸來、  
在各自的時代、無論何時！  
烏波-薩斯拉、愚鈍的災厄  
不存在人心的神、造物主啊！  
來吧！收下這份祭品！

詠完詩後，會有大量的甚麼從池中飛出。那是烏波-薩斯拉用犧牲者們製造而成的手腕。充斥著腐臭、大蛇般巨大的生物在徘徊。像是在確認周圍狀況般地移動著，也許會接近探索者。過了一段時間後手腕們向人偶處蜂擁而至，像是在爭奪般地抓著人偶回到池中。因為閉著眼睛所以看不見，但仍因眼前有著巨大的手腕們在徘徊著的事實而失去 1 / 1 D 6 點的理智值。

此時有兩隻較小的手觸碰了和葉月感情最好的探索者的臉頰。那是和烏波-薩斯拉幼體同化了的葉月。正無聲地尋求著協助。她的右手戴著戒指，若先前獲得了情報應會有探索者能夠確定那是葉月。若葉月的 S I Z 8 和探索者的 S T R 的抵抗表擲骰成功便能救出葉月。

葉月已疲憊不堪，連站立的力氣都沒有。即使如此仍緊抓住了前來幫助自己的探索者。要搬運她便需要與之相應的力量，有著一定力量的探索者（14 以上）便不須接受擲骰與懲罰。

#### ☐可預測的探索者的行動

##### ・儀式中探索者睜開了眼

探索者若睜開眼，便會目擊到徘徊著的手腕們。腐敗的無數手腕正如大蛇般地在周圍移動徘徊。目擊這幕駭人光景的探索者會失去 1 D 6 / 1 D 2 0 點的理智值。

##### ・因意外而使儀式中斷

探索者們對詠念著詩文的白住持心生懷疑並加害於她、陷入瘋狂並妨礙儀式、說出了烏波-薩斯拉幼體的名字。發生這些事時白住持會被迫中斷儀式。

於是，無法捕獲人偶的手腕們開始襲擊探索者。目擊這般光景的白住持回想起過去的失敗，只能呆坐在原地。

此時擲骰〈注視〉成功，會發現在手腕中的葉月。然而，她已經開始與手腕同化。目擊

到此景的探索者會失去 1 / 1 D 8 點的理智值。要救出她必須在避開徘徊的手臂的〈迴避〉以及和她的 S I Z 8 的 S T R 抵抗表上擲骰成功。

### 【17、容易前往，難以歸來】

儀式結束後，若沒有與馬野協力合作，她率領的取材班會突然出現。馬野偷聽到了探索者們在調查事件的消息，便跟蹤至此。不知馬野是從何處得知，她說出了「薩斯拉」。

那個瞬間，可以聽見不知從何而來的聲音。說著「請看這邊」，溫柔卻令人不快的聲音。白住持查覺到了這與過去似曾相識的場景，因膽怯而跌坐在地。

馬野等取材班回應了那個聲音。她們被從池中躍出的手腕帶去了「那邊」。和馬野同樣回頭了的探索者適用戰鬥地規則，只能祈禱烏波-薩斯拉幼體的〈用手腕抓住〉的擲骰失敗。目擊此景的探索者會失去 1 / 1 D 6 點的理智值。

要安心還太早，因為它們發現除了取材班以外還存在著其他可做為目標的探索者們。

### 【18、逃出天狗沼澤】

因意外而成為烏波-薩斯拉幼體的目標的情況下，探索者們必須選擇逃跑或是戰鬥。若選擇戰鬥，則將迎來絕望的結果。現在的烏波-薩斯拉幼體已察覺到抓的是假的祭品一事，盡其所能地使用〈用手腕抓住〉攻擊，然而〈拳〉的攻擊也不會落下。沉離儀式的效果對於〈拳〉的擲骰判定沒有影響。

### □跑著逃走

徒步來到天狗沼澤的探險者只能用跑的逃離。此時必須迴避烏波-薩斯拉幼體的攻擊。探索者全員進行與 D E X 1 4 的抵抗表擲骰。失敗者會優先受到烏波-薩斯拉幼體的〈用手腕抓住〉攻擊。

在沉離儀式被減少後的〈用手腕抓住〉的命中率每 1 0 % 會使 1 人成為目標（4 7 % 時，在場的探索者與 N P C 會有 5 人成為目標。無條件進位）〈用手腕抓住〉成功、〈迴避〉失敗時，會被烏波-薩斯拉幼體抓住，帶到「那邊」。若此時對於〈迴避〉有自信的人提出了引開烏波-薩斯拉幼體的注意等英雄式提案時，K P 應積極地給予認同。

### □用車逃走

若是準備完善的探索者，便會準備好車。K P 應對於這樣的探索者的努力給予極高評價。

這樣的情況下，能夠安全地逃離。但是，若覺得這樣不夠，就讓逃跑的場面變得盛大吧。車子受到了烏波-薩斯拉幼體的攻擊、從路上的下水道中湧出了手腕之類製造出追逐戰的氣氛。又或者，利用記載於克蘇魯神話 RPG 第 6 版 3 2 8 頁的「選擇規則：追逐戰」，享受真正的追逐戰也可。若有持有〈駕駛：汽車〉技能的探索者在，可作為看點積極地活用。



## □若是希望戲劇般的展開

也許多少會助長，但若K P期望戲劇性展開，有以下的提案。

### • 迷宮化的歸途

探索者們從小路出來後，眼前是和來天狗沼澤時截然不同的光景。明明是筆直地朝住宅街延伸的道路，現在卻成為了T字型。

四周所見的是會在時代劇中看到的房屋、造型古風的房屋、以及現代的房屋並排著。路上並排著熱浪般稍稍浮空的人們，並沒注意到這邊的樣子。他們也像房屋般穿著不同時代的服裝。路上立著電線杆，上頭記載著住所是「8丁目」。

〈神祕學〉擲骰成功後，可得知他們是被烏波-薩斯拉幼體捕食的人們所殘留的思念。是他們造就了迷宮。

### • 伊神氏的引導

到達一開始的T字路時便會看到熱浪般漂浮著的伊神氏佇立於此。他的臉上浮現著微笑，若白住持在便是看著女兒般的表情。

他在T字路上指著右方。在為探索者們指引出口的方向。如果預定進行這種展開，需在開頭時葉月在探索者面前失去蹤影前的對話追加以下台詞。

#### 葉月的開頭描寫……

「在7丁目，但又不是7丁目的地方迷路……但是因為不認識的叔叔的引導而得救了。是個雖然不說話但很溫柔的叔叔。」

如果朝反方向而去便會回到有烏波-薩斯拉幼體在等著的天狗沼澤。以下情況視同在「～的引導」中前往了幻影所指示的反方向而去做同樣處理。

### • 葉月的引導

若沒能救出葉月，會在T字路上看見和家犬一同佇立著的葉月的身影。她和家犬皆如伊神氏般是幻影的姿態，指向左方為探索者指引出口。

若探索者救出了葉月，此處由和葉月一同消失的家犬的幻影作為指引者，在出口處目送葉月和探索者的話能製造戲劇性。

### • 其他犧牲者的引導

若犧牲者是探索者或NPC的情況下，進行伊神氏和葉月般的演出可使遊戲場面熱烈。對於成為犧牲品的探索者，在此獲得了最後的活躍場面會很高興吧。

【19、天狗展翅／給有著惡劣興趣的K P】

在探索者安全度過危機，並回到住宅地終於得以喘息時進行＜傾聽＞擲骰。成功的探索者會聽見從上空傳來很大的昆蟲展翅聲。仰望天空的探索者會目擊巨大昆蟲般的生物在空中徘徊，同時觀察著這邊的模樣。聲音的主人，是將烏波-薩斯拉幼體之種散播於這片土地、來自ユゴスの生物米・戈（克蘇魯神話TRPG第6版192頁）。目擊這個奇怪生物的探索者會失去0／1D8點的理智值。

＜靈感＞擲骰成功的探索者會察覺到這個奇怪的巨大昆蟲便是繪卷中天狗的真身。骰出不滿＜靈感＞一半點值的探索者會察覺駭人的事實。這次駭人的「薩斯拉之手」只不過是它們「一時興起」而撒下的小種子罷了。沒錯，這些米・戈們也許在「其他」與自己只有一牆之隔的地方也種下了同樣的生物之種，那是人類終究無法對抗的東西。藉由敏銳的知覺感受到宇宙級別的恐怖的探索者會失去1D3／1D8點的理智值，並獲得5％的＜克蘇魯神話＞技能。

探索者的褻瀆冒險終究迎來了結束。有著失去性命的人，也有著在肉體和精神上都受到重挫的人。然而，探索者們卻仍漂亮地存活了下來。KP對於探索者們應極力給予生還的讚賞以及對協助遊戲表達感謝之意。

「諸君，你們漂亮地完成了委託！恭喜生還！你們是有著勇氣與智慧的探索者！以及對於遊戲的協力表示感謝！謝謝！」

#### □給有著惡劣興趣的KP

對於有著惡劣興趣的KP給予以下提案。

##### ・模仿聲音的怪物

在沉離儀式快結束時，聽見了白住持的聲音說著「各位，儀式結束了！請睜開眼睛！」。此時擲骰＜心理學＞成功後，會感到那個聲音對探險者帶有輕挑，以及明明進行著消耗MP的儀式，聲音卻異常地有元氣。

那是烏波-薩斯拉幼體模仿白住持而發出的聲音。若睜開眼睛，手腕的掌上會張開人類的嘴，咯咯的嘲笑聲在周圍環繞著。

沒睜眼的探索者會被白住持觸碰身體，並用疲憊的聲音說著「結束了……請睜眼……」。睜開眼會看見疲累的白住持。

##### ・時間限制

這個劇本中的烏波-薩斯拉幼體是會將犧牲者轉變為自己的手腕的駭人生物。

在此，於劇本開頭葉月被抓走時瞞著探索者進行8＋1D6的擲骰。擲出的結果是葉月轉變為手腕所需的日數。即是時間限制。

如果沒能在期限內救出葉月……。那時探索者將經歷駭人的體驗。因為拚命地救出了她、逃離了怪物、穿出小巷終於能鬆口氣時，她的「改變」卻也開始了。

探索者將目擊葉月從頭至下腹縱向分裂、並轉變為兩隻巨大手腕的瞬間。此時會喪失 1 D 3 / 1 D 1 0 點的理智值。

## 【20、結局與報酬】

### ☐遭遇烏波-薩斯拉幼體並生還

- 回復 1 D 6 點理智值

### ☐成功救出戶成葉月

- 回復 1 D 1 0 點理智值
- <信用>成長 1 D 6 點

### ☐經過儀式使手腕的數量驟減

※<用手腕抓住>的命中率降至 4 0 % 以下

- 回復 1 D 3 點理智值

### ☐儀式後用混凝土等將天狗沼澤掩埋

※<用手腕抓住>的命中率降至對低值 2 0 % 時可以執行，除此之外的情況「它們」會從內部破壞。

- 回復 1 D 3 點理智值

### ☐其他 K P 想到的報酬

對於執行英雄式舉動的探索者給予特別報酬。對於英雄式舉動理當給予應得的報酬。

又或者探索者與 N P C 一同得知褻瀆的事實，並因此結成了強力的羈絆。K P 可考慮他們為表達對於探索者的感謝與敬意而給予各式報酬。

## 【21、怪物數據】

### ☐烏波-薩斯拉的幼體（手腕們）／「薩斯拉之手」

<怪物情報>

外神烏波-薩斯拉的幼體。由米·戈採集碎片，沉入天狗沼澤。吸收了周圍的人類、製造出手腕、襲擊探索者們。

手腕們 1 回合可進行 2 次攻擊。被手腕捕捉的人無法逃離、會在 8 + 1 D 6 天內轉變為手腕。抓住身體的手腕會與犧牲者同化，沿著頭至肛門分裂。接著形成兩隻手腕。

要救出犧牲者需在與烏波-薩斯拉幼體的 S T R 的抵抗表擲骰上成功，或是計算時間、在犧牲者與手腕同化時（大越是被捕捉後 7 日左右）嘗試救援，在犧牲者的 S I Z 與救援者的 S T R 的抵抗表擲骰上成功。

## 【21、劇本改編範例與宣傳】

此劇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。因為是無指定多數人皆可觀賞的社群網站，也許會有著知道劇本內容的探索者在。在此舉出幾項劇

本改編的範例。

#### □白住持是神話生物的信徒

在此劇本中NPC白住持即山本白子是提供協助的NPC。若她有著隱藏的身分，是烏波-薩斯拉幼體或米·戈的信徒與協助者，劇本的發展與難易度將會大幅改變。

例如，若給予她的寺院雖然經營著福利設施，然而有著將寄放於此的小孩們用作烏波-薩斯拉幼體的祭品或米·戈的實驗材料等傳聞的情報，探索者便會心生警戒。

又或者，比如她是食屍鬼的替身。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。

關於食屍鬼的替身請參照現在發售中的「**克蘇魯狂熱 NOW**」。是將探索者的敵人現代日本的狂熱分子集團和劇本設定的情報一網打盡的資料設定集。附上了適合新手且容易進行的**詳細劇本四冊**，請一定要購買。

玩完這篇劇本後，也許會再和同樣的成員們進行新的冒險吧。到那時，希望能利用在這篇劇本中登場的NPC、米·戈們暗地裡的活躍、搜索中發生的事件等作為劇情的基礎。