

# 猫的报恩

作者：栖雁

## 前言

本模组使用“克苏鲁神话 TRPG6 版规则”，向一位调查员开放。游戏时间大约在 1-2 小时。

十分简单，流程也很短的模组，开放给新手。但也有直接 lost 可能。

适宜雨夜、网团，KP 如能配合营造恐怖的气氛更佳。

之所以建议开放给新手是因为这种 ppt 式模组让老手游玩未免太过无趣，当然想太多的老手说不定也会做出很有趣的举动呢，嘻嘻。

（并不用担心 pl 太笨）

（毕竟这是一个猫 carry 你的模组）

## 模组背景

本模组背景为现代日本。

调查员居住的这座公寓在二十年前曾被烧毁过一次，原因是名叫增田洋子的年轻女孩在家里点燃了蜡烛，不知为何似乎引燃了什么东西导致失控，最后火焰将整栋公寓吞噬。不幸中的万幸，当时的死者只有增田洋子一人。

真相是洋子偶然在图书馆找到的古书上记载着一条咒语，可以不借由现代通讯手段与他人通话。好奇的洋子约定与同学分别在自己家点燃蜡烛共同念诵咒文，但由于操作失误，引发了不详的火灾。因此而死的少女，不知是根本没意识到这一点，或是不愿接受事实。

属于少女的、不自觉想要解脱的愿望，力量日复一日逐渐增强起来。终于，将调查员带入少女构筑出的幻境。

那是二十年前，一个永远下着雨的夜晚，洋子在那里徘徊。

但解决事情的关键，是依托调查员进入幻境的、曾被洋子帮助过的白猫的灵魂。

增田洋子，15 岁，女子高中生

STR 9     DEX 12     CON 11     INT 12

POW 12   APP 13     SIZ 10     EDU 9

脸蛋圆乎乎的普通女子高中生，可爱，笑起来有酒窝。

想变得可爱，很在意外表。

增田洋子，徘徊的灵魂

保留着被烧死时的样子，app 大概在 3 以下，看到她的人一定会 sancheck。

因为火焰烧灼时的疼痛依然残留而终日哭泣着。

因为没有意识到，或不愿意承认自己的死去，被束缚在原地。

推荐技能：侦查，灵感，读空气，温柔的 kp 的引导（被动技能）

## 模组内容

### 00. 雨夜

调查员在梦中听到了哭声。

一定是来自少女的哭声，但是不同于啜泣，那几乎可称是在哀嚎的哭声，让人联想到承受着莫大痛苦的受刑者。

一边哭泣，一边似乎在断续地诉说着什么。通过灵感检定，能感到那是在求救的意思。

随后，调查员被冰冷的雨滴敲打在皮肤上的触感惊醒。紧接着察觉到身下地面的坚硬与冰冷，动一动就能感觉湿湿的衣服紧紧黏着皮肤。

睁开眼睛之后的调查员，发现自己躺在水泥地上，两边是高高的墙壁。路灯从墙上探身撒落昏黄的一点光明，漆黑的夜空中不断坠落着沉重的雨珠。

醒来的调查员因身在陌生的室外而丧失 1/1d3 点 san 值。

虽然来到了陌生的地方，身上的衣服却都好好穿着，包里的东西也都没有丢失。

检查通讯工具的话，完全没有信号，但照明系统还能使用。意识到与外界失去联络的调查员再次丧失 0/1 点 san 值。

#### →侦查路灯

似乎要坏掉的样子，一闪一闪，光芒也非常昏暗，几乎没有什么照明作用。

仔细观察的话会发现路灯的样式似乎相当老旧，完全不是现代的款式。

#### →观察周围的环境

通过侦查检定，能闻到空气中远远传来若有若无的焦味。

#### →四处看看

路灯旁放着一把醒目的淡绿色雨伞，伞面上印着白色的花朵，看起来十分清新可爱的样子。

因为巷子很窄的缘故，不将伞拿起来的话就无法通行。

拿起来的话可以发现手柄上用马克笔写着“yoko”的字样。

通过母语或灵感检定，可以意识到这或许是个女孩子的名字。

侦查雨伞，能看出来这把伞已经有些旧了，但依然结实好用。

伞下有一个褐色的纸板盒，里面垫着棉布，凑近闻闻可以闻到特别的气味，通过知识检定可以辨别出这是宠物粮食的味道。纸盒上写着“请收养我”的字样，但盒子是空的。

拿开雨伞后，可以在伞下发现一截红色的蜡烛。但即使调查员随身携带着点火工具，也会因为烛芯湿透而无法点燃。

推荐调查员之后带着伞行动。

#### →试着爬上墙

通过攀爬检定的话，能够攀上墙壁。

但从墙壁内向外看，什么也没有。

字面意思上的什么也没有，完全是漆黑的，雨水仿佛从天空直接坠入深渊。

跳下去的话会直接 lost，永远被困在幻境与真实的夹缝中。

### 01. 猫

正当调查员拿起蜡烛观察或动作的时候，从雨中传来了细细的“喵呜”声。

寻找声音来源的调查员很快能发现，在自己身侧的墙壁上站着一只蓝眼睛白猫。

从身形上看，似乎还未成年，十分瘦弱纤细。维持着蹲坐的姿势，用叫声吸引调查员的注意。

调查员发现自己后，站了起来，喵喵叫着似乎在示意调查员跟上。

### →观察白猫

侦查成功的话，发现猫看起来有点透明，并不像拥有实体的样子。

仅仅是观察，不需要检定也可以感觉这只猫在什么地方见过。

灵感成功的话，能想起经常在深夜公寓外目击到白猫出没，从身形上看似乎就是这一只。

### →尝试用什么东西去丢它

猫的闪避是 80，首先与投掷做对抗。

不管有没有被丢中，都会气恼地逃走。通过与 edx22 的对抗，可以跟上猫的脚步，否则会被甩开。

猫似乎没有跳到巷内的意思，而是一味地在墙上奔跑。

追逐的时候有种马上就要跟丢的感觉，但猫发觉调查员跟不上的时候会停下来等。

不知追了多久，一直跟着猫跑，在不知不觉间穿过了许多岔路口。街灯一盏接一盏维持着微弱的照明，让人不至于摔跤。最后，猫在一个熟悉的岔路口停了下来，最后对着调查员喵了一声，跳出围墙不见了。

这个岔路口，正是通往调查员居住公寓必经的道路。

通过侦查检定或凑近查看的话，能在猫跳出墙壁的位置下找到一盒湿透的火柴，打开看看，里面只剩下一根火柴了。

调查员完全没有发觉火柴的话请让白猫给予提示或者直接把火柴盒叼来吧，之后奉送一个蔑视的眼神。

### →没有跟着猫走或追丢了

通过幸运/3 的检定，通过的话在别的岔路口再一次见到了猫的身影。

留在原地或去了错误的方向，会在幻境里徘徊到饿死。

### →在岔路口走向了其他方向

再想返回时却迷失了道路，被困在了迷宫一般的高墙中。

## 02. 烛火

向着公寓的方向走去，空气中传来越来越明显的焦味。

半途中，通过侦查检定，可以发现某个路灯下放置着一只样式简单的烛台。白猫静静地蹲坐在烛台上方的墙头，凝视着调查员。

没有通过侦查检定的调查员，会听到猫的叫声，从而发现烛台。

通过灵感检定或现实 int，明白了这是白猫让自己点燃蜡烛的意思。

用自带的点火工具，无论如何也没办法点燃湿透的烛芯。用白猫留下的火柴，湿透的火柴意外燃烧出幽蓝色的火焰，一下子就将蜡烛点燃了。

→请注意，烛台实际上并不是必须品。假如调查员在拿到烛台前已作出点燃蜡烛的举动，剧情也将照常进行下去。

透过点燃的烛火，调查员一下子听到了来自少女的清晰呼救声。

伴随着痛苦的泣声，少女断续地说着“好痛啊，为什么没人送我去医院呢，拜托了，求求你。”

在这里调查员可以通过烛火与洋子的灵魂对话。

→询问身份

回答了“增田洋子”这个名字。

在这里通过灵感+20 的检定，能将写着“yoko”的伞与少女联系起来。

→询问发生了什么事

一边哭泣一边说发生了火灾，自己却没有被消防员送去医院，现在身上的伤口很疼。

（通过灵感检定，可以意识到与自己对话的比起伤员更像是没有意识到自己死亡的逝者，减少 1/1D3san 值。）

→询问为什么可以通过烛火对话

回答“是魔法的缘故”，同时告知了咒文。但因为疼痛，说的断断续续，需要通过 int\*2 的检定才能理解并且记忆下来。

附上调查员有机会学到的咒文：

烛光通讯术(Candle Communication)

这道咒文可让两个有智能的生物在没有任何装置的情况下用魔法互相交谈。咒文必须有两名施法者，每个施法者都要付出 5 点魔力值和 1 点理智值。两人应在事先商定的时间点起蜡烛，重复吟唱咒文，直到听到对方的声音为止。咒文传话的效果在 10 英里内都非常清晰，超过 10 英里后，每增加 100 英里距离就要多付出 1 点魔力值，相互理解的可能性也要降低 10%。咒文的最大有效范围为 1000 英里，蜡烛一旦熄灭，咒文就会终止。通讯双方可重复施放此咒文。

#### →询问事件细节

按照模组背景中给出的故事回答。

更进一步询问年份与日期的话是二十年前的 1997 年 5 月 16 日。（真的会有人问这么细吗？）

#### →拖拖拉拉讲一些无关紧要的东西

洋子反复悲泣着“请帮帮我”，对于一些奇怪的话题不予应答。

#### →询问她在哪里

一边发出痛苦的悲鸣，一边断续地说：“我就在公寓附近……对……看到你了……请帮帮我！”

### 03.照片

转头的話，调查員就能发现跌跌撞撞向自己走来的洋子。

那面容已经看不出人的模样了，烧焦的皮肉全都惨兮兮地蜷了起来。

随着洋子的靠近，浓烈的、皮肉烧焦的气味也随之钻进调查员的鼻子。

看到这幅难以理解场景的调查员，无法不被这具烧焦的躯壳所动容，减少 1d4/1d8 点理智值。

#### →观察被烧焦的怪物

侦查成功的话，能发现她似乎是半透明的，并不是活着的东西。

（因为是很温柔的模组所以发疯也没关系）

如果接下来没有临时疯狂的话，能看到不知从何处而来的白猫，终于跳下了围墙，一边从喉咙里发出凄楚的“呜呜”声，一边飞速跑近。

可以看到它嘴里叼着什么东西。

侦查/5 的检定成功的话，能看到那是一张少女（洋子）的照片。

被猫吸引注意的洋子，从猫嘴里接过自己的照片，从那上面感到了亡者的气息。

随后，终于从“已经死去”这件事中找到支点的少女，也随之立刻消散成一缕烟雾了。

白猫追随着少女的步伐，跃入了看不见的彼端之中。只留下那张照片坠落在湿漉漉的水泥路上。

如果临时疯狂了，大概只能看见最后落在地上的照片。

拾起照片观察的话，可以发现是一张很老的照片，有些褪色，照片上是一个脸圆圆的少女，穿着水手服样式的校服，脸上浮现两个酒窝，歪头对镜头微笑的样子。照片背面的一角写着“yoko”。

随后，如同幻境崩解，雨停止坠落。夜幕那令人胆颤心惊的漆黑色飞速褪去，归还为宁静祥和的深蓝。路灯光芒的供给也恢复正常。

调查员发现，手中一直举着的属于洋子的伞已经朽坏不堪，伞面也变得破破烂烂，根本不能再使用了。

之后，回到正常生活的调查员，再也没见到过公寓周围那只神出鬼没的白猫。

#### 04.通关结算

通关奖励  $\text{san}3+1\text{d}5$

幻境崩解时同时持有伞与照片额外奖励  $1\text{d}4$

关于后日谈部分，可以让调查员从附近的老住户或者旧报纸中得知这场二十年前的火灾。

如果询问一直住在附近的老人，也许会带着追忆的神色说“是增田家的小女儿啊，那孩子又乖巧又可爱呢，

那时公寓周围的野猫都是她在喂养。活到现在的话也该是当妈妈的年纪了呢。”

增田一家人在那之后因为失去幺女的打击搬去了遥远的北方城市，再也没有回到过这个伤心地。

kp 也可以给出更多自己想象中的故事。

#### 000.后记

花费三小时写出的短小单人模组，写的时候自己也有点害怕起来了。

本质上是“烛光通讯术”的衍生物。这条咒文很酷炫好吗！

因为在其它模组里有 pc 全程被 npc 带飞的情况出现，特地设置白猫：你们不仅会被 NPC carry，还会被一只猫 carry 哦！

写的时候有参考《隔天-死臭》这款游戏，话说回来这个模组制作成游戏的话恐怖氛围应该会更足？

（标题不完全是玩梗）

总体来说是很新手向的模组，线索比较单一，甚至不需要探索者做太多行动，不知道会不会是适合启蒙的

模组呢？

感谢游玩。