

我的朋友很少

作者：栖雁

前言

本模组使用“克苏鲁神话 TRPG 6 版规则”，仅向单人调查员开放，不可增加人数。流程大约在 2 至 4 小时左右。

本模组写作初衷是为了捉弄某些过分不将 NPC 当做人类看待的玩家，（虽然看起来好像完全失败了，）但即使向新手开放也没有问题。

KP 需要玩家填写两张人物卡，并将其设置为朋友关系，之后随机抽取一张作为玩家人物卡，另一张则由 KP 扮演。KP 扮演 NPC 的背景和性格由玩家或 KP 自己设置皆可，请自行斟酌。游戏过程中，NPC 的一切技能可由 KP 照常使用。同时，一切应当减少理智度的地方也需要照常减少。亦可让同样阅读过本模组的另一个玩家扮演朋友。

模组结束后，原则上讲，剩下的人物卡都归属于 PL；但双方也可以自行协定。

本模组除了战斗和使用心理学，角色间不可相互骰点，需要劝说等情况时请好好扮演。

模组背景

本模组发生时间为现代，地点不限。玩家可以选择任意的国籍。

前一天晚上，在朋友家打电玩/看比赛/聊天玩至深夜才入睡的调查员，一觉醒来，发现和朋友两人穿着睡前最后一次出门时的衣物，躺在坚硬的大理石地板上。而打开门，出现在眼前的是墙面惨白，让人感到心慌与压抑的走廊。更可怕的是，如果沿着走廊往前走，两人都会发现，这是一条无法走到出口的无尽回廊……

推荐技能：侦查、图书馆。推荐上限：70

模组内容

在前一天夜晚与朋友尽情玩耍至深夜才在朋友家入睡的调查员，再次醒来，却发现自己身处一个陌生的地方，穿着入睡前最后一次出门时穿的衣服；而朋友也在自己身边。

CON 较高的角色会先醒。假如 CON 数值相同，则同时骰一个 1d100，由数值从小到大决定苏醒顺序。假如此时是调查者先醒来，就能发现处于昏迷状态的朋友睡在自己身旁。最晚在调查员踏出第一个房间时朋友苏醒，具体时间可视调查员的行动与 KP 的考量决定。假如是朋友先醒，则会紧接着把调查员摇醒。

苏醒的房间：

角色苏醒时，发现自己穿着睡前最后一次出门时的衣物，躺在冰冷坚硬的大理石地板上。正方形的房间四面墙都是毫无生气的白色，唯有高高的顶部墙面是深黑色的，正中悬挂着一盏黯淡的圆形吊灯。

角色首先会因为身处可怖的陌生环境减少理智度 0/1d3 点。

除此之外，面前还有一扇让人感到不安的栅栏门，同样粉刷成白色。仔细观察的话，会发现油漆已经有一些隐约的裂痕，仿佛要剥落，但是几乎没有使用过的痕迹，仿佛只是在这里放置了很长时间而已。

与门相对的墙面上写着一行很小的字，除非调查员指明调查这面墙壁或绕着墙面环视一圈的话，是无法被发现的。凑近阅读，会发觉这是自己不能理解的文字。通过灵感检定，会从文字里感到莫名的恐怖感，理智度减少 0/1d2 点。通过克苏鲁神话检定，可以察觉内容是“用自相残杀的戏码取悦神吧”，理智度减少 1/1d4，克苏鲁神话技能增加 2%。

长时间盯着天花板或尝试侦查天花板，会有天花板坠落的幻觉，理智度减少 0/1。

角色尝试打开栅栏门的话，会发现门没有上锁，能够轻易推开。

走出房间，会发现面朝方向的左侧是一堵墙，右侧则是一条长长的走廊，但仍然可以看到尽头，从走廊一侧散发出的微弱光芒大概能判断是向右转的。走廊的地板依然是大理石制，但其余所有的墙面都被粉刷成了白色，没有任何装饰。顶部有规律地镶嵌着日光灯管，明亮的灯光把走廊映得不近人情，毫无生气。

接下来，角色应该会一边彼此对话一边往前走吧。此时请 KP 为角色走过的拐角计数并明确说出来，而转过第三个拐角，在看到与前三条走廊没有分毫差别的第四条走廊时，让角色通过灵感*2 的检定（此时不计算大失败），成功的角色意识到“这是条无尽回廊”，并推导出被卷入灵异事件的事实，因此减少理智度 1/1d3。

关于走廊：

货真价实的无尽回廊。

只有沿着顺时针方向向前走，走廊上的房间才会刷新。

但是与此同时，走廊上的任何东西都不会刷新。如果尝试用笔或其他东西在走廊上做下记号，无论绕着走廊走多少圈都不会消失。

假如角色中的一方选择站在视线能看到门的地方，另一方则绕着走廊顺时针走一圈，那么门会在另一方转过第四个拐角时一眨眼间变成下一个房间的样式。看见这幅不可思议景象的角色理智度减少 0/1。

假如角色中的一方站在房间里，另一方则绕着走顺时针走一圈，那么另一方转过第四个拐角时会发现房间改变了，而原本站在房间里的角色已经消失不见。房间里的角色按照死亡处理。

任何时候尝试刮下墙灰的举动都不会奏效，虽然墙壁看上去只是被普通的粉刷过，但实际尝试刮下的话，会发现墙壁仿佛被牢牢黏合在一起的坚硬整体一样，墙灰无法被剥离。但假如角色携带锐器并尝试戳刺入墙壁，会发现锐器竟然能戳破墙面，继续深入则明显可以感到刺入了什么柔软的东西。拔出锐器，会从墙壁里流出新鲜的血液，同时破口快速愈合，到最后只会在惨白的墙面上留下血液流淌的痕迹。见到此情景的角色理智度减少 0/1d3。整个模组中类似的行为都照此处理。

如果调查员打算投掷打破任意的吊灯，朋友会阻止。如果在来不及阻拦的情况下打破了灯，房间里的会刷新，走廊上的则不会。

第一个房间：

角色继续向前走的话，会在第四个拐角处看到与苏醒的房间位置相同的另一个房间。粉刷成白色的铁门紧紧关着，门上有一个凸起来的铁把手。需要进行 STR18 的对抗才能打开，可以合力，且不限尝试回合。

打开门后，发现和苏醒的房间一样的布置。但墙上的字已经消失，取而代之的是镶嵌在墙壁里的全身镜。

无论怎么调查，镜子都是普通的镜子。但是两个人一起站在镜前，或调查员尝试从镜中观察朋友的时候，将会一瞬间产生朋友变成了全身长满触手的怪物的错觉，理智度减少 0/1。

假如角色尝试打破镜子，会发现镜子异常坚固，甚至连划痕都无法留下。

假如角色尝试在房间留下记号，到下一个房间时，记号不会存在。

除了镜子之外，房间没有任何的特异之处。不过此时观察天花板，同样会产生幻觉并减少理智度。之前已经观察过，则理智度不会减少。

第二个房间：

第二次转过四个拐角，再次来到房间前的话，会发现白色的铁门消失了，取而代之的是像高档餐厅里那样镂空着精美花纹的木门，连把手也是雕刻镂空的，看得出来有精心打磨过并上过漆。

拉开后，角色会发现这个房间格局与前两个房间相同，但顶部换成了华丽的水晶吊灯，顶面也漆成了白色。

四面墙上垂着红色的天鹅绒帐幔。房间正中放置着一张圆桌，桌上摆满了银盘与水晶酒杯。

但唯一与此不搭调的是，银盘中盛的不是美味珍馐，而是属于人类的破碎残肢。眼珠像一串红提那样搁置在盘中，酒杯中的液体散发着暗红的色泽，切成片的人排整齐地叠在一起，仿佛有人为这些东西做过精心的摆盘。

这桌超出寻常人类接受范畴的东西，安安静静地伫立在两人眼前，像在等候食客的挑选，一边散发出不合时宜的刺鼻血腥味。

对杯中的液体经过“医学”或“侦查”检定的话，可以得知是人血。

看见这幅场景的调查员理智度减少 1/1d6。

桌上正对着大门的方向搁着一个牌子，内容是“丰盛的饭菜请尽情享受。好好休息后，才能让客人离开。”

与此同时，朋友虽然也感到摸不着头脑，但却对眼前的东西没有表现出丝毫的恐惧感。如果与调查员交谈，会得知在朋友眼中，眼前的圆桌上摆放的确实是丰盛的饭菜，杯中的液体则是葡萄汁/葡萄酒。

如果朋友能够通过药学检定（需暗骰），则会告诉调查员眼前的食物是无毒的。但调查员不能进行药学检定。

看到牌子后，朋友会表示出“这应该是不吃就不能出去的意思吧，反正除了吃也没有别的办法了，再说肚子也很饿了”类似的意思之后大快朵颐。当然，最好在调查员来不及阻拦的情况下做这一切。不过，从调查员的角度来看，眼前的场景会非常可怕吧。

如果调查员阻拦朋友并告诉朋友自己看到的一切，朋友反驳说无论看起来、闻起来、尝起来都是美味的普通食物，是调查员精神太过紧张出现了幻觉并安抚调查员。不过如果调查员真的扮演得当，那么朋友也会听从调查员的劝说。

如果调查员掀开应该镶嵌着镜子那面墙的帷幕，会发现镜子被藏在帷幕后。透过镜子观察的话，会看到已经化身为触手怪物的朋友大吃大嚼的场景，理智度减少 1/1d3。同时在朋友吃过东西后再透过镜子观察朋友的话，无论怎么看都已经是触手怪物的样子了。

期间朋友会劝说调查员也来吃一点，如果调查员坚决拒绝了这个提议，朋友会表示真的很好吃，不吃很可惜。如果调查员尝试吃一点，那么无论把什么放进嘴里，尝到的都只能是恶心的生肉味道和血腥味，并因此减少理智度 1/1d3。但这里减少的 1/1d3 是指饮下血液的情况。假如角色尝试吃下的是其他东西比如眼珠，或者真的把吃到嘴里的东西嚼嚼咽下去了，可以酌情将减少的理智度提高到 1/1d6。

第三个房间：

从第二个房间出去后，可以看到在走廊尽头拐角处添加了“休息处→”的贴纸标识。顺着往前再走四个拐角，回到原处后，会发现门变成了平常家里房间那样朴实无华、有一个铜质把手的木门。

门没有锁，稍微旋转把手就能打开。房间大小与前三个房间都是一模一样的，但所有墙壁都是米白色，地板也不再是大理石制而是木制。吊灯在屋顶上散发着暖黄的光晕。

进门后的左侧放置着一个衣橱，打开的话会发现里面什么也没有。右侧则是一张宽大的沙发，摆满了软绵绵的靠枕，看起来非常舒适的样子。

两个高大的书架呈垂直摆放在墙角，堆满的书全部书脊朝外整齐摆放着。一个书架靠着对着门的墙壁，旁边则是镶嵌在墙壁里，位置没有任何改变的镜子。镜子的另一侧是一张书桌，书桌上放着一个瓷制圆肚花瓶，瓶中插着盛开的白玫瑰。书桌与沙发间横放着一张大床。

靠近书桌的话，不用通过侦查检定也可以发现桌上立着一个小牌，内容是“柔软的床和沙发请好好休息。在那之后，欢迎客人再次光临。”

进入房间后，朋友会打着哈欠说不知为何突然非常困，爬上沙发说床留给你之后就立刻沉沉睡去了。如果此时想要跟着朋友一起睡去的话，却发现无论如何睡不着。如果强行推醒朋友，朋友也会很快再次入睡。对书架通过知识或侦查检定的话，能够察觉书架上摆着很多心理学、地理学、天文学以及神话故事相关的书，但是大多都用调查员看不懂的文字写成。但在这些内容艰涩的书中，却在不起眼的角落夹杂着一本绘本，抽出来看，会发现是安徒生所著的《白雪皇后》的绘本。

打开的话，会发现扉页上写着“白雪皇后已在你们中选择祂的信徒”。

在结尾内侧的书皮上用一行小字写着“以飧血肉，加奉吾主”。

如果花费一小时仔细阅读，能够发现在加伊眼中与心中的碎片融化的部分有人用笔做了标注。

对书架通过图书馆检定的话，可以在书架上找到书脊画着一把金色小剑的书，打开后，发现里面的书页完全是空白的，但是书本正中挖出了一个剑型的空洞，里面放着一把金色的短剑。扉页上写着“此心不洁的，圣水以涤。此罪不赎的，诸刑加身。”

如果调查员对这本书使用侦查检定并通过，会发现书的末页上有异常，好像有打湿后又被晒干的痕迹。

如果用无论是谁的血液涂抹书的末页，能够发现末页上渐渐显出模糊的字迹。通过母语检定的话，可以读出内容是“愿做我子民的，可来吃我的肉，喝我的血。我赐福与你，再无罪业，便得永生。”

如果用这把剑戳刺自己或自杀，什么也不会发生。戳刺墙壁，会发生之前说过的情况。戳刺不致命的部位，朋友会惊醒，但很快再次睡去直到 HP 归零，此时圣剑的伤害按照战斗匕首计算（1d4+2+db）。戳刺朋友身体上脆弱的部位，将立刻杀死朋友。杀死朋友将减少调查者理智度 1/1d6。

调查桌上的花瓶，通过侦查/2 可以察觉到花瓶底部似乎有什么东西。若是做出将白玫瑰直接抽出的举动，则可以直接发现花瓶底部有一个小瓶。

观察小瓶，会发现也许是水晶制成的美丽的瓶子，做工很精细，瓶塞盖的很牢。里面装着透明的液体，如果尝试着嗅或品尝、通过医学或药剂学检定，会觉得只是普通的清水。通过灵感检定，能感觉到液体给人一种平静与圣洁的感觉。

对朋友使用瓶子里的液体，无论是喝下去、滴入眼睛里或是洒在身上，都可以使其清醒。瓶中的液体可以使用两次，朋友清醒后，会劝说调查员也使用一次圣水。

对自己使用圣水前，从镜子里观察朋友会是怪物的样子。使用圣水后，一切恢复正常。

这里有两个增加难度的方法，可以酌情配合使用。

KP 请在调查员拿到绘本后，提示调查员花费一小时仔细阅读这本书，之后再告诉调查员结尾内侧书皮上的情报。之后在调查员找到圣剑的书本后，酌情提示同样仔细看看这本书，并让调查员通过一个侦查检定。之后再告诉调查员圣剑的书本末页上的情报。

假如 KP 不希望调查员误解，或希望调查员顺利达成好结局，那么可以不将圣剑的书本末页上的情报给出。书本末页上的情报完全是出于误导的用意才给出的，不想增加难度可以剪掉这条线索。

在调查员拿到水晶小瓶后，无论怎么调查都是装着普通清水的瓶子。但让朋友查看，朋友会说这看起来像是血液，无论如何也不肯喝或者滴入眼睛。KP 可以酌情提示把圣水洒在朋友的身上。如果调查员自己使用了圣水，那么会发现瓶子的液体真的变成了猩红色的血液，通过医学检定，可以得知是不知道什么生物的血。这时，从镜子里观察朋友也不再是怪物的样子了。同样，这是出于误导的用意才给出的。灵感是圣经中的圣血在礼拜时会用清水或葡萄酒代替。不想增加难度可以剪掉这个设定。

结尾：

从第三个房间出来后，再次经过三个拐角，可以在第四条走廊前看到走廊尽头出现了一扇小门。

门关的很紧，需要通过 STR24 的对抗才能打开，可以合力。同时一旦开始尝试开门，右侧走廊的灯光会突然暗下来。之后每过一回合，会顺时针依次暗掉一条走廊的灯，这意味着角色在走廊完全变成黑暗前有三三次尝试开门的机会。

如果在完全陷入一片黑暗前依旧没能打开门，当调查员与朋友都在门前时，会听到一阵不知从何而来的奇特笑声。虽然知道那是笑声，但是除此之外的其它任何信息都无法理解，只能从中体会到恐怖的感觉。理智度减少 $2/1+1d3$ 。之后角色陷入昏迷，再次苏醒时发现自己好好睡在朋友家里。

如果只有调查员一人在门前，会听到一个声音说“非常有趣”，然后突然感觉胸口被什么东西刺穿了，伴随着剧痛，意识渐渐远去……

如果在那之前成功打开了门，门外是一片寂静的、不能破开的黑暗。冲进去的话，会陷入昏迷，醒来后发

现自己好好睡在朋友家里。但没能和朋友一起出来的话，朋友则会消失。走廊里的圣水与圣剑苏醒后也会消失。之后，随着日子慢慢推移，调查员会发现自己的认知也在一点点转变为人类的对立面。从此以后，每一个人在调查员眼中都是可怖的怪物，柔软的床也变成蠕动的血块，所有可爱的布偶都面目可憎，连普通的墙壁与地板都血迹斑驳……生活在这样的世界里，想必调查员的理智度总有一天会清空吧。

如果在及其偶然的的情况下，杀死朋友、使用了圣水并在三回合内独自打开了门，就能回归到没有朋友的普通日常中去。今后要何去何从呢？大概会偶然在梦中想起亲手被自己杀死的无辜友人，然后不断祈祷着不要再次被卷入这样的事件中去吧……

结局与奖励：

GOOD ENDING： 与朋友一同脱出；使用过圣水；无论有没有在三回合内脱出

脱出奖励：2+1d4

朋友生还奖励：1d4

使用圣水奖励：pow+1

再次睁开眼睛时，发现自己好好睡在朋友家的沙发上。

朋友正挠着乱糟糟的头发，一边打着哈欠从房间内走出来一边对你说：“昨晚好像做了个噩梦啊……”

上午的阳光正好洒落在窗前，窗帘随着从窗缝中吹进的微风不时微微鼓动着。

调查员茫然地支着额头，心里想着也许那真是梦吧。

啊，不过今天还要和朋友一起出去玩呢，还是快点收拾吧！这么想着，调查员掀开被子坐起身。

NORMAL ENDING： 独自脱出；使用过圣水；在三回合内脱出

脱出奖励：1d6

朋友未生还惩罚：pow-1

使用圣水奖励：pow+1

虽然想说服自己，那不过是个梦而已。

但是醒来之后，无论哪里都找不到朋友的踪迹。无论哪里都找不到，就像从世界上凭空消失了一样……

作为失踪前与朋友单独相处了一晚的嫌疑人，调查员被不断带走和盘问。虽然这是件不幸的事情，但无论如何，总比把命丢在那个地方要强多了吧……

今后要何去何从呢？大概会偶然在梦中想起亲手被自己杀死的无辜友人，然后不断祈祷着不要再次被卷入这样的事件中去吧……

BAD ENDING：独自脱出；未使用圣水；在三回合内脱出

无奖励。

朋友已经死掉了。

虽然想说服自己，那不过是个梦而已。

但是醒来之后，无论哪里都找不到朋友的踪迹。无论哪里都找不到，就像从世界上凭空消失了一样……所以，应该是真的被自己，亲手杀死了吧……

作为失踪前与朋友单独相处了一晚的嫌疑人，调查员被不断带走和盘问。但假如不幸的事情只有这一件就好了……

随着日子慢慢推移，调查员发现自己的认知，在一点点转变为人类的对立面。

从此以后，每一个人在调查员眼中都是可怖的怪物，柔软的床也变成蠕动的血块，所有可爱的布偶都面目可憎，连普通的墙壁与地板都血迹斑驳……

居然在这个时候才明白，原来“被白雪女皇选中的信徒”，根本就不是朋友啊，而是……

但是，说什么都太晚了。

不知道这样的日子，要承受多久才能彻底解脱呢。今天的调查员，也在这样思考着。

DEAD ENDING：死亡。单人在三回合内未能脱出或其他原因。

无奖励。

单人未在三回合内脱出的话，描写是：听到一个声音说“非常有趣”，然后突然感觉胸口被什么东西刺穿了，伴随着剧痛，意识渐渐远去……

调查员站在屋子里等待而朋友绕着走廊顺时针一圈的话，描写是：正等待朋友归来的调查员，突然被一阵不可抵御的眩晕袭击。在意识逐渐模糊的间隙，偶尔能感受到身体被碾成肉糜一样的痛楚……随后，好像进入了黑暗与窒息的世界。虽然好像能感受到什么人在呼唤自己，但，那又是谁呢？碎块状的大脑，已经根本无法思考了……（当然，真相是被吃到走廊的墙里去了。）

特殊结局：与朋友一同脱出；未使用圣水；无论有没有在三回合内脱出

奖励：2+2d4。KP 的有情破颜拳与爱的骂骂。话说奖励真的还有意义吗？

从那个可怖的回廊中脱出后，已经过了两个星期了。

那时那种恐怖的感觉，至今仍然让人心有余悸。虽然无数次说服自己应该是做梦吧，但两个人做了一模一样的梦、连细节也一模一样这种事，实在让人无法相信这是巧合。

但比起这个，还有一件更让人无法理解、也无法接受的事。

调查员发现自己的认知，在一点点转变为人类的对立面。

从此以后，每一个人在调查员眼中都是可怖的怪物，柔软的床也变成蠕动的血块，所有可爱的布偶都面目可憎，连普通的墙壁与地板都血迹斑驳……

为什么……会变成这样呢。结果那时的圣水，其实真的是……？

但是，说什么都太晚了。这样的日子，也不知道何时才会终结……

关于标题：

随便取的。

考虑做成系列中……

特别鸣谢：

帮忙改进错漏与表述的阿画；

可劲帮我出坏主意提高难度的基友；

刺激我非要坑死混邪阵营的卡门；

情愿当小白鼠（但全都开车去了）的小伙伴们；

还有肯跑这个奇葩团的你。