**明日来电**

**作者：青冰白夜**

一个以《拼桌恋人》为灵感的模组，然而实际上已经和原先的故事没有什么关系了。

相当不COC的COC，模组本身的风格是日系，不过地点可以随意改变。

适合擅长现场瞎编和渲染气氛的KP。

RP重视型，SC少，检定和描述基本靠KP现想现编，虽然撕卡几率极低无比，但请不要提前让PL知道这一点，倒不如说要求PL做好撕卡觉悟更好~~反正只是叫你做好觉悟可没有告诉你撕卡几率真的很高~~。在跑团过程中尽你所能地郁一下PL吧，也可以事先强调一下模组的郁成分。

文件中给KP的信息和演出举例（测试LOG）以灰色底色标注。

可以自由进行魔改和使用，但请勿二次发布。

**概要**

平凡无奇的某一天，原本预定好和重要之人一同出行，到了约定的地点却找不到人影。

正在PC困惑之时，手机上接到了奇怪的来电。电话那头是无比熟悉的声音。

**PC作成**

推荐人数：1人

推荐技能：无

推荐技能（现实）：不易掀桌的大心脏【喂

模组时间：测试人员的结果约为4小时左右，视PC的行动可能拖长。请KP注意控制自由探索的节奏，适当按按快进和SKIP键，用叙述来带过就好了。

备注：PC需有一名在世的重要之人，恋人或终生挚友最佳，双方互相的感情越深越好。

**真相**

PC所不知道的是，NPC曾是一名面对过神格存在的调查员。

某一天，PC因为意外的原因死亡，眼睁睁看着PC死去的NPC主动使用了接触奈亚拉托提普~~是的又是大家熟悉亲切到有什么脑洞都可以让他背锅的那位~~的咒文，向自己曾经直面过的这位外神要求拯救PC，为此付出任何代价都可以。奈亚半开玩笑地提出了诸如大量杀人献祭、成为自己的信徒、切断PC和NPC之间的命运从此单方面成为陌路人之类的条件，NPC都毫无惧色地一一接受。

最终，奈亚说着“好啦好啦开个玩笑不要这么严肃”，提出了真正的代价：从这个世界上永远抹消NPC，无论是PC还是其他的亲人、友人都不会记得曾经有过NPC这样一个人。不过，作为NPC有勇气主动直接与自己交易的奖励，给予NPC三个电话的机会向PC告别。

当然，那是没有意义的事情——因为最终会被抹消的存在，连这三个电话的记忆也不会留在PC的脑中。

电话打通到了事故发生的三天前，也即故事开始的第一天。与此同时，NPC的消失已经无声无息地开始。

**时间轴**

为了更清晰直观的理解，实际上的时间轴如下：

原本的第一、第二、第三天：PC和NPC平安度过。

第四天：PC死亡，NPC向奈亚提出交易。交易达成，奈亚修改过去，使NPC在这三天里渐渐消失。

修改后的第一天：模组故事开始。

~~为什么是三天里渐渐消失当然是因为奈亚还想在PC身上也搞点事所以要慢慢来啊~~

**第一天**

平凡无奇的某个假日或休息日，PC和NPC两人都有空的日子。此前约定过的也好，PC临时起意也好，打算两人去某个地方游玩。但当PC来到约定的地点时，却发现那里空无一人。

等待的话并不会有谁到来，周围也没有旁人，用手机联系NPC，结果是不在服务区。决定离开时，手机突然响起了铃声。来电显示为“未知号码”。

*接电话→*

电话那头沉默了一会儿，在PC差点就想挂掉电话时，传来了NPC熟悉的声音，但无论PC是质问迟到原因还是询问所在地，NPC都会避而不答。灵感成功会察觉到NPC的态度与平常不同，如冷淡的人突然变得急躁/大大咧咧的人忽然沉静下来/平日羞怯的人今天异常强硬之类。

NPC似乎一时想不出要说什么的样子，只是会提到“事出突然”，并且会反过来询问今天的年月日，然后像是想起什么似的“啊”了一声，向PC就无法达成约定的事情道歉。如果PC持续追问NPC的所在地，NPC会回答自己是来自未来的NPC，存在于自己相对而言的过去的PC是无法找到自己的。NPC正要继续说什么的时候，电话却突然中断了。

低头看向屏幕，显示着通话时间为3分钟整。

回拨电话会得到空号的提示。PC脑中纷乱的想法揉成一团，亲身经历了无法解释的事件，SANCHECK 0/1。

KP信息：

这里的NPC是被奈亚强行拨通了电话，没有拒绝的权利。还没有想好要说什么，那一边PC就已经接听了。

NPC被留在时间静止的，PC死亡的现场。面对着PC冰冷的尸体，听着电话里传来的生机盎然的鲜活声音，却仍然要装作没有事情发生过一样地和PC对话。

因为一切都静止了，电话那头异常寂静，PC聆听甚至能听到NPC的呼吸。可以的话请强调呼吸、声音这些听觉方面的描写，但不要明确暗示NPC的心情。

演出举例：

你接起电话时，原本连那边的呼吸声也可以听见，然而在你说出“喂”之后，呼吸一下子停住了。

就像是电话那头的人突然窒息了，或者，忘记了如何呼吸一样。

回应你的一时只有沉默。

……

“……这么说吧。在我的那个时间，我偶然有了这个机会，可以打通回到过去的电话。但是具体会打到什么时候，连我自己也不知道。”

“没想到居然是这一天吗……没法陪你，真的，很抱歉。”

*不接电话→*

跳过电话的部分继续。

**自由探索**

这一部分由KP自由发挥，总之无论去任何地方都不会找到NPC，认识的人也都会回答今天没有见过NPC。

PC可以坚持调查也可以放弃。这样度过了徒劳的，没有NPC的一天。

**第二天**

这一天PC可以从早上起床就开始自由探索。

调查NPC相关物品或场所时，在通常的观察等检定之外追加一个灵感，成功提示你察觉到微妙的违和感。视PC倾向于继续探索或等待电话，灵感成功2-3次时，提示有一瞬间NPC的身影/写下的字迹/诸如此类的痕迹从那里消失了，定睛细看时又回来了，但那一瞬间的消失是确实的。SANCHECK 1/1D3。

这一天拨打NPC的电话，得到的提示音是空号。询问熟悉NPC的人，如果是NPC的亲友，会在听到NPC的名字时有一瞬间的迷惑，但随即正常作答。关系不那么亲近的人会需要更长的时间，甚至PC出言提示才会想起来。

虽然所有人都似乎开始渐渐忘记NPC，但PC却能够清晰地想起和NPC共同度过的无数幸福时光。

KP信息：

这里请尽量强调渲染回忆的温馨气氛，以与失去NPC后的茫然不安形成对比。~~简单来说就是尽可能地现实郁一把PL~~

演出举例：

你茫然地抬起头，环顾四周。

就好像所有人都在忘记静华，就好像她的存在在从这个世界上一点点消失。

这样异常的事情，真真切切地发生在你的眼前，你的身边，但你的头脑中，那些回忆却清晰无误。

每一次吃大阪烧都是你负责翻两个人的份，静华死撑着不肯承认，但最后被你亲手制作的大阪烧的美味击败、露出柔软表情的那张脸；

在你竭尽全力的攻击之后，在伤害区放下第六张卡片，垂着眼睛微笑起来的神情；

比起每个人都能看到的，舞台上闪闪发光，吸引所有人目光的静华，你铭记得最多的，反而是她在生活中各种笨拙的小细节。

会在饭桌上，你呼唤单位重整阵势时，忙里偷闲地夹起生鱼片送进嘴里；

会对同一个品牌不同种类的面膜都异常认真地研究哪种更合适自己；

睡得头发蓬乱的样子，敷着面膜的样子，疲惫到极致的样子，美丽到极致的样子——

你见过她任何一种面貌，唯独没有体验过这种，失去她之后茫然的空落感。

你盯着手机，然后，如你所希望的一般——

“未知号码”的来电，来到了。

与昨天同一时间，不管PC身在何处，都又一次接到了来自NPC的电话。

*接电话→*

这次的NPC听起来已经恢复了平常的状态。无论PC提问什么，NPC都会如实回答，如未来的PC是什么样的，NPC会回答和现在的PC没什么差别，但回答里会抹掉PC死亡的事实。如果PC表现出不安，NPC会设法在不透露真相的情况下安慰PC。平静、或许还谈笑着的通话接近尾声时，NPC告诉PC，下次通话时还有些别的事情想告诉PC。

随后，如果PC不挂电话，会发现NPC没有挂掉电话，直到通话自行中断。这一次的通话时间也是3分钟整。

KP信息：

NPC依然留在时间静止的死亡现场，和死去的PC在一起。由于这只是对PC来说的三天后，因此未来的PC自然和现在的没有什么差别。总之NPC所说的每个字都是真实的。请适当选择言辞，并且不要在心理学时告诉PC你觉得NPC仍有保留。

演出举例：

“如果过去的我在消失，那么现在的我又是什么？别乱想了。”

“我能打这通电话给你，就证明一切都平安无事吧？”

……

“当然了，我们一直在一起。结束这个电话之后，我就会去见未来的你。”

……

“……听着，青井。我知道你现在也许很迷惑，不安。这通电话能够到达那个时间的你那里，我发自内心地感谢。”

“不要害怕。时空接触的影响消失之后，一切都会恢复正常的。”

“还有最后一个电话。我不知道最后一个电话会到达你的什么时间，但最后一个电话结束之后，一切都会好起来的。”

*不接电话→*

跳过电话的部分继续。

之后可以重复自由探索的部分。

**第三天**

在电话时间之前继续自由探索。

这一天NPC的存在已经几乎被完全消除了，只有PC仍然清晰地记得一切。

和NPC共同生活的PC会发现家里只剩下一个人生活的痕迹，前一天晚上选择住在NPC家的PC会在自己家醒来。双人照变成单人照，写过的字全都消失不见，早就送给了NPC的东西出现在自己家里。即使是无比亲近的好友也忘了NPC的存在。SANCHECK 1D3/1D6。

KP信息：

~~当然请继续制造更浓厚的郁气氛~~

演出举例：

你几乎不知道自己是怎么回到家里的。

自己的餐桌上的大阪烧，原本应该已经交给静华却出现在自己的挂板上的备用钥匙，甚至是鞋柜里消失了的另一双拖鞋……

有关静华的一切都像从未存在过似的，消失的无影无踪，只除了你头脑中的回忆，依然清晰得仿佛铭刻。

你看着手机，等待着电话。模糊的视线中，你已经确凿无误地发现了——

静华的号码，从你的通讯录中消失了。你的LINE的联系人里，也不再有那个头像。过去的通话、短信记录，全都找不到了。

明明是平淡得不像是恋人的对话，愚蠢得好像小学生一样的吵架……

但就连那些，也成为仅仅存在于你的记忆中的，虚幻的宝物。

这一天的电话也准时响起。

*接电话→*

NPC简单地询问了PC和其他亲近的人的情况怎么样之后，深吸一口气，开始了此前没有过的一长段话。这里具体的内容依据NPC和PC的性格来改变，可能是关于生活中各种事情的嘱咐，可能是过去两人相遇等时刻的重要回忆，也可能是对于感情的诉说。PC每次想要打断，NPC都会强行说下去，并且语速越来越快。

在3分钟的最后，NPC轻轻地说了一声“さようなら/Farewell”。电话中断了。

*不接电话→*

跳过电话的部分继续。三次都不接的话连奈亚的部分也跳过。

~~说起来真的会有人选择三次都不接吗~~

KP信息：

请尽可能用永别的气氛把致郁感推向最高吧☆

演出举例：

“你已经充分能够独当一面了，青井。”

“崭新的可能性，未来的光芒……是你让我看到了这一切。谢谢你。”

“和你相遇，是很好的事。……现在我可以定论了，无论过多久，我都会这样发自内心地认为。”

“在这个世界上和你相遇，是最好的事。”

……

“相信我，青井，相信你自己。不管以后会遇到什么样的挫折，什么样的困难，如果是你的话，一定能够超越所有的障碍。”

……

“……对不起，又让你难过了。以后……不会了。”

……

“这句话，我很少说吧。明明是恋人。……会觉得我失格吗？”

……

愛してるんだ、アオイ

像是梦一样的，轻柔的话语，传到了你的耳边。

然后，伴随着时间走向3:00的脚步——

「さようなら」

最后的声音，消散在空气里。

通话结束。

**奈亚拉托提普**

在茫然听着断线音的PC面前，周围的所有人突然都消失了，站在那里的是异常美貌的青年/以扇遮面的少女/黑玛瑙一般肤色的男人（任何一种人形的奈亚化身）。奈亚以非常愉快的语调和PC问好之后，告诉PC现在NPC处于不太好的状况，严格来说对于人类大概是相当不好，不过鉴于NPC垂死挣扎得很勇敢，让奈亚心情不错，可以特别帮助PC一次。

然后，奈亚把和NPC进行过的对话重演一次，询问PC愿意付出什么代价、提出各种苛刻可怕的条件，最后提出抹消自身的存在来拯救对方。

**结局**

*PC不愿意或三次不接电话的场合→*

奈亚从PC面前消失。因为NPC付出了相应的代价，奈亚言而有信地拯救了PC，PC平安无事地迎来了第四天，第五天……

此后PC每一天依然过着平静的生活，不再记得NPC的存在。

由KP裁定NPC是LOST或回收作成奈亚的眷属/狂信徒/神话生物，在之后的奈亚系模组里可以循环利用。

NORMAL END

报酬：SAN 1D3

*PC愿意的场合→*

手里被塞进了手机，上面按好了NPC的号码。奈亚提示PC有且只有一个机会告别。无论PC是否抗议这不公平，奈亚都不会听，而是强行按下通话键然后消失。

在电话的那头，传来了NPC的声音。这是第一天的前一天。PC所听到的是完全不知道发生了什么的NPC的反应。与此同时，PC的头脑中响起了秒针一秒一秒走动的声音。

三分钟的通话时间结束后，奈亚重新出现在PC的面前，评价为“很不错，不过还是比不上NPC嘛。啊，虽然我一贯言而有信不像某些粉红色的虫子，不过也是要讲先来后到的嘛~我有没有跟你说过NPC其实和我做了一模一样的交易？”说着奈亚打了个响指，PC就这样失去意识。

醒来之时，发现自己身在家中，这是第四天的早晨。拨出给NPC的电话的话，在长长的拨号音之后，是无人接听的短音。在家进行普通的日常的话，门突然被敲响了，打开家门是熟悉的那张脸。出门去NPC家的话，在半途看到向自己急匆匆跑过来的NPC。

觉得PC和NPC很有趣的奈亚觉得就这样拆分两人太可惜了，在拯救PC的同时也没有抹消NPC的存在，两人可谓是劫后余生。只是，他们并没有意识到这是波澜万丈的人生的开始。

此后NPC和PC会被卷入各种各样的克苏鲁神话相关事件。成为新模组的PC也好，NPC也好，总之基本是受害者的立场，在新模组里会有更惨烈的遭遇也说不定。

TRUE END

报酬：SAN 2D3，克苏鲁神话+3

KP信息：

好啦之前所有的铺垫都是为了这一刻！请给PL一个超大的惊喜吧！当然在PC拨出的诀别电话的时候，如果PC不说出真相的话，还是要强调一下什么都不知道的NPC十分期待明天的约定，以延续“不会到来的明天”的悲伤气氛！总之直到第四天的PC见到NPC为止都不要露口风！

演出举例：

在快要走到电车站的时候，你看到马路的对面，一辆反方向的电车刚刚靠站，从车上跳下来一个人。

你正在十字路口等待信号灯的变换，而正那个人脚步匆匆地从电车站一路跑向路口，毫无停下来的意思——

随后，她猛地停下脚步，罔顾交通规则地斜跨了整个路口朝你奔跑了过来。

如果这不是一条住宅区的僻静道路，估计早就引发大混乱了吧？

——但你已经没有心思在意那些事了。

风吹走了鸭舌帽，白色长发在空中飘舞着。

“青井！”

那是你，无论多少次都不会厌烦，无论多少次都想要继续听下去的，最熟悉亲切的声音。

是的，那紧紧抱住你的温度，也是你，无论付出怎样的代价，都不想让其消失的——

*PC选择自杀的场合→*

~~话说真的会有人这么选吗比如没有你的世界我也没必要生活下去之类的，如果是这样的话奈亚在什么时候出现还是干脆不出现就由KP自由裁定好了~~

在PC死亡的那一刻，看到了自己的逝去、NPC和奈亚交换条件的真相。PC最后看到的是NPC带着似喜似悲的神情，把手机放到耳边的样子。因悲伤而黯淡的眼中，重新闪耀起了“能够拯救重要之人”的希望。

NPC即使付出了一切，也想拯救的PC的生命，PC却轻易地放弃了。因此，NPC的努力也变得徒劳而毫无意义了。

原来，是这样吗——最后的认知闪过脑海，意识陷入黑暗。

PC撕卡，NPC结果参考NORMAL END。

BAD END

报酬：无

**后记**

大家好，这里是模组作者的青冰白夜，感谢你阅读到此。

并不是第一个原创模组，然而是至今为止唯一一个适合公开的【……

虽然很早就看过《拼桌恋人》的内容，但是在和姬友一起跑了《Continue?》，结团并看了模组文件之后，因为那个的NETA同样出自《世界奇妙物语》才想起来这么一部片子。因此难得想要做个治愈的内容，也因为之前团的结果现实SAN危急报社能量溢出而做成了全程郁最后给口糖吃的展开。~~作者和测试人员都最中意BAD END这种事情是不会说的~~

感谢带我跑了《Continue?》、做我的小白鼠测试了这个剧本，然后还没有打死我的姬友阿锅。

如果在LOG里看到了熟悉或者不熟悉的词汇，纯属因为我们两个人都是打牌脑。

使用了这个模组的KP，可以的话希望能够得到你的反馈和意见。

再次感谢你的阅读。有缘下次见。

青冰白夜