**作者：鬼哪有影子**

这是一个发生在密闭环境内的模组。建议pc们的国籍相同，最起码也要有一门共通的语言。

1. 模组背景

我们最爱的奈亚拉托提普的又一次无聊，这一次祂抓了几个人类来玩一个游戏。

游戏的规则很简单...场地的正中央有一个石台和一把石工刀，把“凶手”的名字刻到石台上，“凶手”就会死去。

当第三天的晚上11：59这个时刻来临的时候，如果剩下的人当中没有“凶手”，那么这些人都可以离开；如果剩下的人当中还有“凶手”，那“凶手”可以离开，其他人死去。

“凶手”的定义非常广泛，只要“有人因为‘你’而死去了”，那‘你’就算是“凶手”了。

1. 给KP的建议

Kp可以只设置一到两个pc作为“凶手”，给他们设置“曾经杀过人”的秘密黑历史。同时，kp可以尽可能地从多个方面去诱导pl们向pvp的方向思考。例如每天有一次回到房间的时候进行幸运判定而给予pc们武器或防具。

值得注意的是，模组中pc之间一定充满了不可避免的“一言不合心理学”。kp可视情况强行黑骰“此次心理学出点为100”来导演出更加戏剧化的冲突场景。

3.模组导入

这是一个普通的星期六。

本来，应该是一个普通的星期六。

结束一周的工作，从繁忙的波涛当中伸出头来歇一口气。

悠悠闲闲地从床上醒来。

但是，这一次醒来，你们马上发现不对劲的地方了。

第一，躺着的地方不是自己熟悉的床铺，而是冰凉的，一片空白的地板。

第二，身上穿着的并不是昨晚带进被窝的衣服，而是一套简单的白衣白裤或白色连衣裙。

第三，周围，有几个和自己一样一脸茫然，同样一身白的男男女女。

1. 各种信息

参与游戏的pc在现实当中都是已经死了的（“凶手”是奈亚，但这一点请保密）。在模组的一开始，主持人奈亚会告知pc们自己删掉了他们死亡时的记忆，并且赢得游戏离开这里就能复活。

主持人奈亚一直都是以一个青年的声音直接在pc们脑海中响起，并不现身。不过偶尔他也会按需求以不同的形象出现在pc们面前。

正常情况下，主持人奈亚绝对不会说出自己的名字。当pc们问起时，他要么会转移话题，要么会用“叫我天使也行，恶魔也不错”的含糊说法蒙混过关。

这三天内pc们的各种生理需求，都可以在自己的“房间”里解决。

“房间”的门就在一开始所在的大厅的墙面上，其样式就是pc们自己的卧室的房门那样。

进入“房间”，pc们会发现那就是他们自己的卧室。与卧室之外连接着的，就是他们自己的家...虽然家人们一个都不在，整个房子里只有他们自己。

当pc们要求搜查自己的“房间”时，首先需要明确表示pc们家中任何可以被当作“武器”的物品都消失了，然后再按照pc的职业和人设给予一些道具。医生的家里可以找出急救箱，警察或sm爱好者家里可找出手铐，诸如此类。

进入其他人的“房间”之前必须得到“房间”主人的同意，开锁技能或强行破坏门扉都无效。

Pc们身上的随身物品都全部没收。但是他们可以向主持人奈亚申请想要的东西，除武器和防具以外，主持人都会给他们提供。

1. 中途事件

第一天，21点游戏。

在pc们搜查完自己的房间并开始讨论的时候，如果pc们提到自己不会做饭的事情，或者出现了讨论着讨论着就出现了较重的火药味的情况，此时，主持人奈亚会喊着“要不我给你们安排个厨师吧？不过我们先玩个游戏！赢了我我就安排米其林大厨给你们！”出场。



建议主持人奈亚用这个形象出现在pc们面前，可给pl们当中的jojo厨造成不小的心理压力。

21点规则如下，此版本为网团专用的简化版，面团可直接开始玩正宗的21点。

A可以当1点也可以当11点，2到9就是对应的2到9点，10JQK都是10点。两边轮流抽牌，加起来不超过21点的情况下，哪边点数更大哪边赢。

如果这一回合选择了不抽牌的话下回合还是可以选择抽牌。

用.r 1d13来玩。

每人都要和主持人奈亚比拼一回合，无论输赢都可以吃到大餐。不过，输掉的人要表演一个才艺。

同时，主持人奈亚会提出加注赛的说法邀请玩家参与。如果pc赢下加注赛，主持人会回答pc的任意一个问题。如果pc输了，他需要重新体验一次自己死去时的所有感受（san值削减）。

关于那个问题，如果pc问“谁是凶手”，主持人奈亚会给出怀有杀人黑历史的pc的名字。但如果pc明确地提出了“你是谁？”“你的名字是什么？”这类问题，主持人奈亚会老老实实地给出“奈亚拉托提普”这个回答。

除了固定在第一天发起的21点游戏之外，kp还可以在一些合适的时机设置一些小游戏来给予pc们提问的机会。

其余的就只是pc们之间的交流了。

6.结局们

把其他人的名字刻到石台上面，这个行为毫无疑问是“杀死”了那个“其他人”。如果pc们仅仅把视野放在“寻找凶手并刻上他/她的名字”，毫无疑问会陷入所有人都变成凶手的绝境。

在这个结局的最后，奈亚会揭露真相，并无情地嘲弄那些只会盲从的pc。他会显出真身出现在pc们面前，然后开开心心地吃掉了他们。这是毋庸置疑的bad end。

如果“凶手”发现了以上的问题，并自我牺牲地在石台上刻上自己的名字，那也只是让

其他pc回到日常中去的normal end而已。

最终的ture end和good end，是所有pc都意识到真正的敌人是那个操纵着误导着他们的游戏主持人——奈亚拉托提普，并把祂的名字刻到了石台上。这样，这场游戏才能迎来最后的终结。

1. npc（从头到尾只有一位，且除be以外基本不会出现在pc们面前）

奈亚拉托提普，伏行之混沌（Nyarlathotep , the Crawling Chaos）  
身份 人类 魔物  
力量 12 80  
体质 19 50  
体型 11 90  
智力 86 86  
意志 100 100  
敏捷 19 19  
外表 18 ----  
移动 12 16  
HP 15 70  
**伤害加权**： +10D6  
**人类战斗者**：任何武器100%，每一武器计算伤害  
**魔物形态**：爪击85%（10D6+10D6）  
**装甲**：无，但当耐久降低至0时，他将于地面瓦解，转换形态（总是转换为更加荒谬怪异一种，这可造成观察者理智值点数的丧失），继而飞翔向

星际空间。  
**咒文**：奈亚拉托提普知悉所有神话咒文；他能够以每一点理智点数一魔法值的比率召唤魔物；他可以支付一魔法值来召唤一只夏塔克鸟、恐怖猎手或者外神之仆役。  
**理智值丧失**：见到人类形态 无；观察到另外999个形态1D10/1D100