**【CoCシナリオ】活不下去了**

作者：おかのゆこ 【http://www.pixiv.net/novel/show.php?id=6714285】

翻译：苍叶 非专业，个人水平有限，部分翻译可能有出入或者语言不通顺的地方，恳请谅解OMQ

一人用短篇，有发狂可能性，重视RP的模组。

难度较低。大概适合要练习RP的初心者…？

**＊生きられない＊**

人数：1人用

推荐技能：没有特别的。大概对人技能比较有用。

模组倾向：密室·NPC有好感度设定·可以带入物品

★关于模组

这回的模组NPC好感度不同，结局也会有所变化。使用技能的场合较少，是可以享受RP的模组。

※→KP情报

**★NPC**

福井快斗（ふくい かいと）

STR：10　CON：8　POW：7 DEX：7　APP：8　SIZ：10 INT：10　EDU：14

SAN：35 HP：11　MP：7 灵感：50　幸运：35　知识：70

18岁的弱气男子高中生。受欺凌所苦想跳轨自杀，却在要跳出去的瞬间觉得太过害怕了，立即抓住了附近的探索者的衣摆。

探索的场所主要在快斗的房间(从快斗的角度来说一点都不想看?想隐藏什么)因此没有什么特别需要检定技能的地方。探索者说「让快斗也来过技能吧」的话就暗骰默认全部失败吧。

**◆导入**

探索者像平常一样结束了工作，就这样回家了。明明是像往常一样度过的日常生活，你却在陌生的房间里睁开了眼睛。来到这个房间之前的记忆都暧昧不清、想不起来了。因为不知怎么的就来到了没见过的房间而恐惧，探索者进行**０/１的SAN Check**。

房间的地板和墙壁都是全白的。观察周围的话能看见前后都有一扇门，还有一个男生正倒在地上睡着。探索者移动的时候会感觉到手腕上有某种重量。看看那只手，能看到自己的右手和倒下的男生的左手被手铐铐在一起。

男生在探索者起来的同时睁开了眼睛。问他的名字、为什么会在这里、这里是哪里等问题的回答一律是不知道。

※手铐无法被武器破坏，使用开锁也没法打开。

探索者的职业是暴力团伙成员→被快斗知道探索者是暴力团伙成员的时候好感度－１

**＊对前方的门使用<侦查>或者进行调查**

能看到「出口」的牌子。在下面贴着一张纸。

「你们已经死惹。

但是呢~就好心地再给你们一次机会吧。

只有一个人可以离开这个房间回去喔。」

看到这张纸的快斗像在思考着什么低下了头。问他「怎么了？」会回答「什么也没有」。

※说些「一起找找能让两个人都出去的办法吧」之类鼓励的话，好感度+１

＊对快斗使用心理学(好感度－１)

成功→好像稍微想起来了为什么会出现在这里的原因

失敗→没什么特别的

这个房间不需要使用<侦查>。除了门边的纸以外没有什么东西。

**＊对后方的门进行<聆听>**

成功/失败→都听不到什么声音

**◆后方的房间**

是一个六叠的小房间，有床、书桌和书架，地上铺着地毯。是个以黑色为主基调的房间，看起来像是男生的。走进房间，快斗露出不可思议的表情歪着头。

「咦……这里是、我的房间。为什么……」

※探索之前先向(姑且是)屋主的快斗了解一下情况，好感度+１(反过来擅自开始搜索‐１)

**＊对床铺<侦查>**

成功→在皱巴巴的被子和枕头旁边放着装有白色颗粒的小瓶子和瓶装饮用水。

失败→没有找到什么特别的东西

**＊对小瓶(白色的颗粒)<药剂学>**

成功→能得知是安眠药

失败→不知道是什么

**＊拿给快斗看问他是什么**

好感度１以上→移开视线「……不知道」

好感度０以下→「啊啊，这是汽水糖，我很喜欢的」

**＊好感度１以上的时候使用<劝说>or<信用>**

成功→会告诉探索者这是安眠药

※这个安眠药是快斗自杀未遂的时候使用的。

之后说「让你说了不好的事情，抱歉呢」之类的话好感度＋１

失败→「真的不知道啦，你好烦啊」地生气了(好感度－１)

**＊好感度０以下的情况，使用<心理学>(好感度－１)**

成功→快斗说的是骗人的话不能相信

失敗→真的觉得那是汽水糖

**＊对书桌进行<侦查>**

成功→在书桌上发现了关机的智能手机。

问快斗的话会说不是自己的。打开手机电源，能看到探索者和快斗一起从车站坠落到铁轨上、被电车碾过的影像在播放。看过那张纸的话，会意识到刚刚播放的影像不就是自己死亡的瞬间吗……进行**１/１D６的SAN Check**。这之后手机就没法动了。

失败→没有找到什么特别的东西

**＊对书架<图书馆>**

成功→找到一本已经破旧不堪的本子。拿下来看则发现封面上写着「diary」。看起来是快斗的日记。看见探索者发现了日记，快斗会过来抢走。

想要抢回来需要进行DEX对抗。收手的话好感度＋１.

＊和快斗的DEX对抗(好感度－１)

成功→从快斗那里把日记抢回来了。日记里全是被虐待得受不了了、好想死之类的内容不断重复着。

失败→没法夺回来

※在成功找到日记打开确认内容之前日记是不会被抢走的。但是光是保护着日记不被快斗看到就无法确认其内容。两个人被手铐连在一起所以没法把日记藏起来。这个日记里没什么特别的情报，只是看了NPC的好感度会下降。与成功还是失敗无关NPC的好感度都会－１。

**＊对地毯<侦查>or宣言翻开**

成功→地毯下面能找到手铐的钥匙

**★结局分岐**

**●１.快斗的好感度在０以下的话**

解开手铐的时候，快斗突然撞开探索者跑掉了。

「像你这样的……让像你这样的人复活的话还不如让我……!!」

无法追上这样喊着跑向出口的门的快斗(不能进行DEX对抗)。这时不知道从哪传来了带着嘲笑的声音。

「哎呀哎呀，同一个人被杀了两次还真是可悲的事情。」

听到这个声音的同时探索者的眼前一片漆黑。回过神来时已经站在站台前了。啊，刚刚那是梦啊。在放心下来的一瞬间。突然背后被用力推了一下。是谁……在来不及确认的时候，电车已经碾过了探索者。

**＊Bad End／撕卡＊**

**●２.快斗的好感度在１以上的话**

脱下手铐后快斗怀着某种决心开口了。

「（探索者）さん，那边的那扇门说只能有一个人离开。(探索者)さん。请你从那里离开、回去吧。我的事情……怎样都好了。我……从高中开始就一直被欺凌，实在是太辛苦了、死了反而比较好，这样想着从站台跳下去了。那时候把(探索者)さん一起卷进来了的样子……是我不好。把你卷进了这种状况真是非常对不起。对这样的我(探索者)さん也如此温柔……我真的很高兴。只要这样就……足够了。所以……不要管我了……好吗？」

地这样说着，催促探索者从出口离开。

**●２.１不管快斗，探索者从门口离开**

进入门后最初很暗。过了一会儿见到了光的样子，那是平常搭车的车站月台。那是一场梦吗……。在安心了的那一刹那。自己的身边有什么向前倒下了。那是梦里那个空间的少年。在想伸手去拉住他时电车比自己的动作更快地碾过了他的身体。见到少年在自己面前死去的探索者进行**１/１D６的SAN Check**。

只有自己回来了……就真的没有拯救少年的办法了吗。怀抱着这种想法的探索者回到了日常之中。

**＊Normal End＊**

**●２.２探索者留下来、让快斗从房间里出去**

留下的探索者被快斗催促着。

「在这里留下来的话你也想一起死吗！？」

快斗这样说着，即使这样也想劝他离开的话使用<劝说>

**＊对快斗<劝说>**

成功→「……我知道了。你都说到这地步上了……。我和你约定，绝对不会再做那种蠢事了。真的对不起。……谢谢你、非常感谢你。」

这样说着快斗安静地从门口出去了。

失敗→「绝对不行!!你得回去了!!」

地这样说着强行把探索者推向门口。→●２.１Normal End

**＊<劝说>成功的话**

快斗离开以后，房间里安静下来。这个房间里只能有一个人离开，所以自己已经做好了死的觉悟了。这样想着闭上眼睛的时候不知从哪里传来了声音。

「即使自己去死也要帮助其他人吗……这不是很有趣嘛。给我看到了有趣的事情所以就给你点奖励吧。」

话音刚落，传来啪地打了个响指的声音。

回过神来的时候自己正身处熟悉的车站月台。那个难道是……梦、吗。头有点晕，身体也摇摇晃晃的……

「危险!!」

大喊着抓住自己的手腕的正是那个梦一般的空间里的少年。电车正从自己身边擦过去。没有被他阻止的话现在自己……想想就令人害怕。少年的眼睛里氤氲着泪水。

「太好了……你没事真的太好了。」

他连着重复了好几次。那个空间里发生的事到底是怎么回事呢、还是不太清楚。但是，探索者这样想。能和他一起出来，真是太好了。

**＊True End＊**

※两个人同时从门里出去是不可能的。只有最开始进门的人能出去。如果想一起出去的话会被看不见的什么拦住无法前进。

**◆生還報酬**

Normal End→1D3

True End→1D6

**◆最后**

在模组规定内容以外的好感度增减也可以。选择与探索者的行动对应的合适处理吧。

这次的模组是可以携带物品的，例如

给食物→好感度＋１

带着枪啊刀啊之类的武器→－１

像这样根据持有物品来增减好感度也很有趣。

这个模组的自由度很高所以改变也是自由的。

·让快斗的APP变成18令人怀疑起该不会是MDNY吧

·对书柜<侦查>成功发现了探索者喜欢的书或者漫画，两人意气相投。好感度＋１

·在床下发现了エロ本。好感度-１

这样增加各种各样的条目都可以。

所以模组的正式标题应该是

「被NPC讨厌的话就活不下去了」。

NPC是很重要的。