【クトゥルフTRPGシナリオ】深林之馆

作者：守山エイ 【http://www.pixiv.net/novel/show.php?id=5934611】

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

为初心者制作的模组，大概3小时左右就能结束。

以「想战斗」「RP很有趣」这样的诉求为要素做出来的模组。

包含有好感度系统，時間がかかるテキストセッションには少し不向きかもしれません。

撕卡可能性较高，这点请注意。

第一次写模组可能有很多地方注意不到，也可以把太难的部分进行调整再使用。

和模组剧情相关的说明(novel/6770077)

**模组标题「深い森の館」**

**系统：**クトゥルフ神話ＴＲＰＧ

**推荐游玩人数：**3～4人

**游玩时间：**到BOSS战2～3小时左右

**模组倾向：**初心者向。含有战斗。含有时间限制。

**推荐技能：**<侦查>、<其他语言>、<图书馆利用>

**模组：**日本

**【给KP的说明】**

这个模组根据NPC好感度不同结局会有所改变。

对于初心者的PL最好告诉他们「重视RP，不积极行动会撕卡」这件事。

(加筆)因为是重视RP的模组，在技能失败无法推进的时候PL进行了不会让人觉得不自然的RP的话，也可以给予对应的情报让故事能继续推进下去。

出目<RP的感觉。

为了给KP即兴发挥的余地所以只写了最低限度的情报。开盘时不知道该怎么做的情况下调整模组顺序也没关系。

除此之外，这个模组的最终战斗建议根据PL的战斗力进行难易度调整。

没有战斗成员：BOSS的HP为15、STR为18、DEX为12

有几个人持有战斗技能：BOSS的HP为20、STR为19、DEX为15

全员都有战斗技能，持有非常规的火器、武器：BOSS的HP为20、像武装一样的装甲4、DEX为16，BOSS可以持有火器（特别是PC持有火器的场合，以要杀掉PC全员的气势给他们留下心灵创伤吧。）

**BOSS的技能值**

砍刀 25％　1D8

钩爪30％　1D4+1D4

闪避 40％

在这个数值左右都可以。（根据PC的强弱进行调整也没关系）

**【模组说明】**

探索者们以从有食尸鬼女老板的旅馆「龙宫城」脱出为目的。

这个模组的关键在于协助NPC「照（テル）」的存在，他就是浦岛太郎（PL）们的「龟」。

探索者们没有照的指引无法找到路回去。

**行动顺序是**

探索者集合

↓

和照碰面

↓

到达旅馆

↓

察觉到违和感在馆内探索，得知真相

↓

脱出

——像这样的流程

**●登場NPC**

**【NPC：照（テル）】**

照即为奈亚拉托提普，杀死他或者放任老板娘杀死他的话探索者全员需要进行SAN Check。

照的基本立场就是协助NPC，可以和PC一起探索行动，但需要有PC们的协助请求。

【※】照必须是模组里APP最高的人。肤色需要是浅黑色。其他则自由设定。

设定成浅黑肤色的话容易让人意识到那是奈亚拉托提普，如果因此导致把照放置不利的也是PL，对此不用特别在意。【此处标黄部分一版翻译错误很抱歉！！！】

【※】照和PC们进行一个话题算一次，累积四次以上「和他搭话」的话好感度就会提升。（四次以上按次数多的顺序排列好感度的高低。）

要提升难易度的话增加次数也可以。

【翻译的参考数据：

STR12 CON18 APP18 DEX18 SIZ11

HP15 db0 闪避36 知识99（？） 灵感99（？）

技能： 拳击50 1d3

根据PC的战斗力可适当增加战斗技能或武器

※为了避免PL太早意识到他的本体是奈亚而影响判断，在参考通用的数值基础上对部分数值进行了调整】

**【NPC：老板娘】**（名字是由美。）

本体是食尸鬼。本次的Last Boss。婆婆和食尸鬼生下的女儿，在阿撒托斯的召唤仪式准备之中尝到血的味道而觉醒，从那之后成为了完全的食尸鬼。脸上有很大的伤痕，所以会从APP最高的人开始吃。

1週間は儀式準備のブラフ。在照和探索者之中对APP最高的人以外都没兴趣。

解决掉她会进入Normal Ending。如果连照也死亡则进入Bad Ending，照+探索者全员生还的场合是True Ending。

【翻译的参考数据：

没有战斗成员：STR18 CON18 APP5 DEX12 SIZ12 HP15 db+1d4

砍刀 25％　1D8+1d4

勾爪 30％　1D6+1d4

闪避 40％

有几个人持有战斗技能：STR19 CON20 APP5 DEX15 SIZ12→19

HP20 db+1d6

砍刀 25％　1D8+1d6

勾爪 30％　1D6+1d6

闪避 40％

全员战斗有武器/火器：STR19 CON20 APP5 DEX15 SIZ12→19

HP20 护甲4 db+1d6

砍刀 50％　1D8+1d6

勾爪 30％　1D6+1d6

闪避 60％

（PC有火器时）12号霰弹枪 30% 4d6+1（10码）/2d6+1（20码）/1d6（50码）

每轮1发/装弹6/耐久10/故障值99

SAN丧失：人类形态0，食尸鬼形态0/1d6】

**【NPC：婆婆】**

老板娘的母亲。她负责处理掉（被当做祭品的）人。

她也是这里的佣人，在她的房间里能找到日记，说明了食尸鬼与她之间生下的孩子即老板娘的事情。

～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～

**●序章**

全员陆陆续续的被共同友人内田邀请「一起去秘汤吧！」。

等待汇合的地方是离探索者们所住的地方很远的乡下终点车站。

先一步到达汇合地点的探索者们手机收到了内田的联络说「突然得了重流感来不了了」。

(加筆)在网上无法调查到秘汤相关的情报。

也就是说除了「有温泉」的情报以外什么都没有。

**【有人想回去的处理】**

想着没办法了打算回家的探索者们发现应该来的电车没有来。

广播里则播出了关于由于在隔壁站有什么人在铁轨上堆积石头和垃圾引起了纠纷，他们乘坐的电车无法通行的消息。

电车在第二天才能恢复运行。

探索者们无可奈何地离开了车站。进行<侦查>检定。

※<侦查>都没成功的话让照那边自己注意到过来搭话吧。

**【和照合流】**

在车站外站着一名青年。他自称「照（テル）」，是来迎接探索者们去自己工作的旅馆「龙宫城」的。

探索者们乘上照的车，穿过乡间小道后慢慢进入了昏暗的森林中。

穿行在深林中时照对以下的事情进行了说明。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

·旅馆龙宫城的工作人员有老板娘和佣人婆婆，平时还有照的父亲，但是他一个月之前因为腰出了问题而由自己暂代工作。

·旅馆的二楼都是老板娘的房间所以希望不要擅自进去。

·暂时没有其他的客人，PC们可以自由放松地度过这段时间。

·没有自己的话在森林里是没法找到路的所以最好不要离开旅馆。

·这座森林里有鬼的存在。

·不是夜晚鬼不会出来。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

※这时在车内加深友好关系的话，可以在自我介绍等之后顺势把话题进行下去。

(加筆)在森林里驾驶花费了两个小时。

**【到达旅馆】**

到了旅馆以后照会进行对旅馆房间的说明和一楼的说明。

**●旅馆**

西洋风格的四楼建筑，一楼有玄关和食堂、澡堂、会议室。

二楼是老板娘的房间和书库、仪式房间。

三楼有婆婆的房间和5个空房间。

四楼有5个小的房间和2个大的房间，一共7个客房。

(加筆)房屋的内部装潢没有特别指定，只是洋馆或许会让PL对此多少怀有疑问吧。

探索者们可以住在四楼的大房间，或者各自住单人间。

这时在房间里<侦查>能看到笔记1。

「这个旅馆有哪里不对劲。不知道哪里传来了像血一样的味道。

明明难得为了能看到满月的温泉来取材的，而且还为此专门带上了美女主持人。

想马上从这种旅馆里出去却找不到离开的路。太不祥了。好想走。」

在此<聆听>成功能闻到淡淡的血腥味。（0/1D3的San Check）

探索者们现在可以开始自由探索房间了，但因为老板娘坐在二楼的楼梯前看书，只能探索三楼以上的楼层。

(加筆)PL要分成「留在房间里」「离开房间探索」的话就分窗进行。

来到房间外的人也有可能在2楼遇到老板娘吧。

这样的话把餐后和老板娘接触的场景移到这里来也可以。

如果有PL说「想去一楼」的话下一个场景让照来叫PL们，暂时结束探索推进剧情吧。

**●探索环节**

很快照就来说了晚饭已经准备好的事情。（在此问关于血的味道的事情的话，会回答「是不是在说晚饭的猪肉呢？」）

晚饭是野菜和放了猪肉的乌冬面。（这就是普通的饭）

探索者们吃完饭就和照进行各种各样的对话吧。

**在这之前住宿的人是谁？**（暗骰：照的<知识>）

→取材组在这里停留了一周，刚好两天前离开了。（听到之后PC中1人进行<灵感>检定）

→照出了大成功或者PL的<灵感>成功的话能得知「照自己没有看到他们离开」。

**森林里出现的鬼是？**（无须检定）

→不知道。从父亲那里听说的。但是森林很黑暗可能是为了吓人而骗人吧？

**老板娘的房间的事情？**

→说过不能进去所以不知道。

（进行<心理学>检定的话，能发现照的表情有些阴暗）

对照<劝说>成功的话，照会说「稍微看过一眼老板娘的房间。有不知怎么看起来不可思议的雕像和书。」

**【老板娘出场】**

在食堂吃完晚饭后老板娘在探索者们面前出现了。（在此KP进行一次假的暗骰。老板娘的目标是APP最高的人。）

老板娘对APP最高的探索者微笑着，表达了欢迎之意。其他人用<心理学>会发现她根本没把别人放在眼里。

这时能对老板娘提问的只有APP最高的人，但是她对大部分问题都含糊其辞没有回答。

(加筆)对老板娘恶言相向她也会无视。

**【探索】**

老板娘回房间去了，照去进行馆内整备，婆婆去了厨房。

这时可以进行「婆婆的房间」「空房间」的探索。

【三楼：301室】

笔记2

「主持人消失了。太可疑了。这里确实很奇怪。我要去别的房间找找看。」

【三楼：305室】

有血泊干掉以后的痕迹。　SC 1/1D3+1

在血泊中掉落着笔记3。

「身后的门缝里，像窥探深渊一样的黑色眼睛在看着。」

看到这个的探索者回头时一瞬间在门缝中看见了黑色的眼睛。　SC 1/1D4

【三楼：303室】

监禁主持人的房间。现在已经失去了人类的形态，墙壁上留下了无数被指甲抓出来的痕迹和指甲的碎片　SC 1/1D3

【婆婆的房间】

<图书馆>检定

可以看到日记本。

读了日记以后感到一种难以言表的不舒服　SC 0/1D3

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

*佣人婆婆的日记*

某月某日

被囚禁在这个可恨的家里 就连这份痛苦也习惯了。

我的肚子里怀着那个怪物的孩子。

难以置信 但这也是我的孩子 我盼望着那孩子的诞生。

某月某日

生下来的孩子有着黑黑的眼睛。 跟我很像。 可爱的小手握着我的手。

某月某日

家里来了佣人。 好像是被诱拐来的样子。 就算是那个怪物也会在意我吗。

可能我的感觉已经麻痹了吧。

某月某日

那孩子和父亲不一样有着美丽的面孔。

说不定那孩子也只是普通的人类吧。

某月某日

那孩子的脸、脸！脸！这到底是怎么回事呢。

这样太过分了。

某月某日

那孩子的脸上爬满了丑陋的龟裂。

怎么会这样呢。我可爱的孩子。

某月某日

那孩子问了自己到底是什么人的孩子这样的问题。

那孩子受到了严重的打击吧。

某月某日

那孩子拿到了诡异的书。

那种东西家里有吗。

某月某日

那孩子变得奇怪了。开始了意味不明的咒术。

一定是恨着这个世界吧。我不知道自己能做什么。

某月某日

最初的祭品是帮佣的女性。

从那时候那孩子就把客人引到这里的宾馆来。

脸长得好看的客人会让那孩子因劣等感而焦灼的样子。都被她吃掉了。

除此以外的被那孩子和我一起杀掉了。杀掉了。我把他们杀掉了。

某月某日

已经放弃思考了。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

阅读了婆婆的日记以后、得知老板娘是食尸鬼的真相时，全员会因为放出的毒气而昏迷过去。昏迷的人因为身体麻痹而无法动弹。

这时APP最高的人会被老板娘绑架带去空房间。

※PL不进行探索的话也从待机的房间绑架APP较高的一人吧。

这个事件后探索者可以探索老板娘的房间以外的所有房间，但是探索一个房间需要的时间为一个小时。

开始时间为１：00，会杀死照的时间为4：00，也就是说最多只能探索三个房间。

直接去老板娘的房间也可以，即进入战斗。

【二楼：仪式的房间】

房间中央有很大的魔法阵。

技能：<医学>或<知识>+<侦查>

能得知这是用血描绘的魔法阵。

【二楼：书库】

探索者们使用<图书馆>寻找书物的时候，碰到某本书的一瞬间仿佛力气就被抽干了。

伴随着这种冲击，某本没法辨认标题的令人感到不舒服的书掉到了地上。捡起来读的话需要San Check（参考规则书）

— 房子里的魔导书 —

【阿尔·阿吉夫：阿拉伯之书（死灵之书的抄本）】

存在场所是二楼的书库。但这只是个陷阱。不要看会比较好。

SAN值丧失：1d4/1d8。克苏鲁神话技能＋8%。

读解平均所需时间：24周。浏览平均所需时间：48小时。  
咒文：召唤天使雅兹莱埃尔（即“召唤/送离犹格·索托斯”）；召唤深渊之主（即“召唤/送离纽格塔”）；召令天使迪莱耶（即“召唤/控制外神之仆役”）；与暗黑之仆相会（即“接触食尸鬼”）；与大地精灵相会（即“接触奈亚拉托提普”）；支配术；苏雷曼之尘；旧印；伊本·卡兹之粉；维瑞之印

PS：在本抄本中咒文名称无误，但执行方法和咒文描述都有错误，（翻译的魔改）因此是否能学会正确的咒文需要在入手时由每个宣言阅读的PC分别对每个咒文投掷幸运，判定是否成功学会了咒文的正确使用方法。

**●终局**

【和老板娘的对决】

进入老板娘房间时，看到拿着砍刀的老板娘脚边躺着照和被诱拐的PC。

然后老板娘说「你们几个丢下他们逃走也可以」。探索者们必须提出一个全体的宣言。

→丢下两个人逃走、或者只丢下照逃走的结局

逃跑的中途照被杀死以后变回了奈亚拉托提普的形态。旅馆中充满了惊人的光芒，探索者们进行1D20/1D100的San Check。(译者：此处原文1d20，但是理论上应该是1d10…?)

(加筆)之前有PL提出了乱来的提案「逃跑以后开车冲进二楼」，以「逃跑」作为作战的一环的话，单方面给人质施加伤害也可以。

→不逃走

和老板娘进行战斗。老板娘的战斗力没有很强所以不会太吃力。

打倒老板娘就可以安全的逃离。这时因为照还在昏迷状态，探索者们可以选择「叫醒他」「不叫醒他」。

→不叫醒照的结局

探索者们在旅馆前乘上之前的车，朝着黑暗的森林突进，但不管怎么走都找不到森林的出口。

探索者们吃光了所有的食物，又饥又渴难以忍耐。而大失败次数最多的人会变成下一个食尸鬼。

**（Bad End：杀死龟的浦岛太郎）**

→叫醒照的结局

·交谈事件次数不到三回，好感度较低的话

　 醒过来的照看到了面前的老板娘尸体陷入了发狂状态。

　 发狂的照提着老板娘的砍刀追在探索者们身后，到屋外也会一直追赶。

　在黑暗的森林中探索者们会永远被鬼所追赶。

**（Bad End：深林之鬼）**

(加筆)好感度在3的话，PL进行说服RP把好感度加上去进入下一个ED也可以。

·交谈事件达到了四次以上，好感度较高的话

　探索者们叫醒了照，一起往房子外面逃出。在出去的途中会看到房子里婆婆把自己和房子一并点燃的场景。看见这幅画面的人San Check

（翻译魔改：此处模组没有说SC的数值，取0/1d3）

　 探索者们和照一起逃离了旅馆。

　 在照的引导下探索者们安全地离开了森林、平安到达了车站。这之后请自由RP。

**（True End：从龙宫城归还）**

※结算报酬的SAN回复请KP自由决定吧。

要使用后文的Role Play赏给予SAN回复的话请事前告知PL。

**●附赠要素**

这之后都是附赠要素，不使用也可以。

**【大失败槽】**

按照大失败的次数，PC将会开始食尸鬼化的进程。

第一次

突然喉咙传来饥渴的感觉　San-1

第二次

听到了不知道哪里来的呻吟声　San Check1/1D3

第三次

异样的空腹感　POW×5失败的话会抓起最近的东西就开始吃。

第四次

突然觉得其他人看起来非常美味的样子咬了下去。

第五次

完全食尸鬼化。已经变不回去了。

**【Roplaying奖】**

听取参加者全员的意见后，给RP最活跃的的人回复1d10的san。

**○IFの可能性（あまり関係ない情報＆初心者非推奨）**

このシナリオを回したKPの方から

「PCのAPPが低く、女将に同情して助けたいと思ったらしくそういう行動をした。」

という感想を頂きました。

このシナリオは初心者さんの為にEDを何種類も用意をしておりますがこのようにPLからの予想外の提案があった場合、

その行動に合わせ、KP自身でEDを変えても大丈夫です。

先ほどの例の場合は低APPのPCが女将に説得（ダイスでは無い方が自然だと思います）し、KPが説得力があると思った場合女将と和解し、女将が生存するEDにしても良いでしょう。

また自身のKPの時に

「逃げたフリをして車を強奪し二階に車のまま突撃する」

というPLが居ましたがそれはそれで面白いのでOKという判断をしました。

（結局運転技能が失敗し、全滅しましたが！）

EDはKPが管理できる範囲であれば好きなように増やしてしまって全然構いませんし、最低限しか情報が無いのも改変できる人のためです。どんどんやってください。

そしてもし面白いEDになった場合には是非教えて頂きたいです。