**大神村的怪异**

作者：あぁ無情 时间： 3～5小时 难易度★★★☆☆　推荐人数：1～5人

来源：クトゥルフ神話TRPGやろうず

译者：这里是青蛙君【如需转载使用，请务必保留原作者名、来源、译者名。不保留原作者及来源转载者,译者不负任何责任。】

本剧本为现代日本舞台。

采用克苏鲁+人狼设定的高自由度剧本。

使用了“秘密系统”。每个探索者都可以持有某种秘密。

【概要】

PC们参加了探索流传着人狼传说的“大神村”的恐怖之旅活动。

但是一夜过后，早晨发现的是导游被残忍杀害的尸体。

人狼传说是真的。参加者们只能遵守规则，开始进行互相杀害的仪式。

实际上，人狼什么的都是虚伪的。

这一切都是费尽心思准备诱饵，利用古老的废村，只为得到尸体的食尸鬼们策划的一场盛大的做戏而已。

要说的话就是村民6人，人狼6只的狗屁游戏而已。

探索者们究竟能够看破真相，成功生还吗？

·现代日本舞台

·1~5人向

·使用秘密系统，外加剧情原因，有PvP要素。

【秘密系统】

PC们均被分配有各自的“秘密”，请考虑到秘密的内容进行角色扮演。

秘密内容通过骰1d6决定，具体分别如下。

（下面的秘密内容仅为范例，实际内容可以由KP与PC商谈决定。）

秘密1：“潜入调查”

你是一个警察。

据说曾经有参加探索大神村恐怖之旅活动的参加者失踪事件。

为收集相关情报，你此次作为参加者对该活动进行潜入调查。

【能力】

携带手枪：能够不为其他PC所知而携带有手枪。

【独立情报】

该恐怖之旅活动已经是第二次举办了。

这次旅行不是由正规团体所举办，而是由某个神秘学社团组织的。

巴士司机和导游都是从旅行社请来，他们关于活动主办方的事情也并不清楚。

上次的旅行共有10名参加者，其中至少有3人失踪了。

没有活动申请，也没有组织旅行活动的因果缘由，这样的旅行实在太过可疑了。

秘密2：“渴望救赎的灵魂”

你是从出生起就能够与亡灵交流的通灵者。

如果有人死亡，在当晚你的梦中他们的亡灵将向你哭诉自己生命最后的经历。

【能力】

与死者的对话：在梦里能听到死者灵魂的控诉。

基本上只能一昧地倾听，偶尔能进行简单的对话。

【追加能力】

灵魂召还：从第三天早晨开始可以使用此能力

消费1点MP能够召回1名死者的灵魂。

召回的灵魂是大家都能看见的实体形式，就像此人还活着一般能够自由行动。

秘密3：“孤高的英雄”

你是所谓的正义的同伴。

由于某种缘由，你获得了超人的力量。

你充分使用这种力量，在不为人知的情况下贯彻着自己的正义。

【能力】

钢铁之躯：在PC作成时，STR、CON、DEX数值不采用3d6而采用1d6+12的方法计算。

变身：变身成战斗姿态时DEX与HP变为原来的两倍。

战斗追加数值：所有攻击的攻击力+3，并获得3点装甲。

必杀技：你释放全力的一击。1次战斗内只能使用1回。

宣言使用必杀技时，攻击+3点，无效所有装甲。

对必杀技不能使用防御，但是可以进行回避。

秘密4：“魔术探求”

你持有魔道书《死灵之书》的部分抄本。

其中那些冒渎而又魅惑的内容使你沉醉。

【能力】

克苏鲁神话技能16%

咒文习得：在游戏开始时可以习得任意一种咒文。

秘密5：“无止境的欲望”

你是一名犯罪者。表面上做着很有社会地位的工作，背地里其实一直在为满足自己的欲望而实施恶行。

这些重大的恶行决定了你反社会性的本质，这些事实决不能为他人所知。

【能力】

犯罪加成50%：为了个人欲望而实施的行为判定均可有此加成。

秘密6：“不死之身的怪人”

你是假装成人类的怪物。

看见了你超乎常人的肉体和极度丑陋的外表，一般人都会难以接受吧。

【能力】

不死之身：除了被设定为弱点的方式以外，用其他的物理攻击均不能对你造成伤害。（除非魔术以及超自然的力量）

弱点：对于不死之身唯一有效的攻击手段。可以设定为火、水、光、银器……等。

变身：改变自己的肉身，具备以下的数值：

STR45　CON49　SIZ21　DEX19　HP35　DB +3D6

【导入】

PC们乘上了恐怖之旅的巴士，互相汇合。

没有特别要求可以直接在巴士内进行自我介绍。

事前对大神村进行了调查的PC可以获得一定程度的情报。

巴士上，本次旅行导游内藤开始向你们进行本次旅行的简单说明：

·此次旅行为前往“大神村”的2天1夜旅行

·到达后，直到晚餐为止可自由行动

·晚餐为所有人一起进餐，此时村长会揭露村庄中流传的怪谈

·大神村内所有手机都没有信号，也没有固定电话。

这之后，PC、NPC按顺序自我介绍。

【到达村庄后~第一天晚上】

到达村庄的时间为中午12:00。

要进入村庄需要穿过入口处的一片森林和一座吊桥，探索者们将下车步行。

到18:00用晚餐时间为止的时段可以自由行动。但是这个时段内并没有特别的可获得情报。

晚餐时所有人在村中央的会馆集合。

导游内藤为大家端上食物，准备就绪后村长开始讲述这里流传的“人狼传说”。

《人狼传说》

·人化身为狼，人狼在夜间会袭击人类。

·人狼能够完美地变身成人类的外表，光凭外貌是无法分辨的。

·人类为了能够和人狼对抗，获得了特殊的能力。

·能看穿人狼的“看破之术”、能与灵魂对话的“降灵术”、防卫人狼威胁的“庇护之术”，还有些是被人狼的魔力所蛊惑的“背叛者”。

·村民每天要进行一次投票将可疑的人以少数服从多数的方式处刑，试图保卫村庄。

·那个有名的“人狼游戏”就是从这个传说而来的。

然后，参加者们开始互相谈论起村长所说的传说的话题，慢慢地夜幕降临了。

【第一天晚上】

现在为止还没有发生事件。没有特殊理由的话不会进行探索。

即使打算做些什么，这里也还是没有电器没有照明的古村，判定会很困难吧。

在这个时段，村长食尸鬼会袭击导游内藤。

用长刀将他刺杀后，在他的腹部留下撕咬的痕迹。

食尸鬼会躲藏到地下去，在地上警戒也是不会见到它们的。

【第二天早上】

早上7点。使用【倾听】判定成功能够听到NPC的悲鸣将你们吵醒。

赶往悲鸣声的方向，发现的是房间中央内藤的尸体。

看见她的尸体的PC进行san check（0/1D6）。

没用被悲鸣声惊醒的PC起床之后，所有人到会馆集合。

没有特别要求的话尸体将会由村长搬运到安置所。

村长村冈先生这么说道：

“没想到居然再次发生了吗……其实，昨晚我所讲的传说都是真的。”

“这个村庄流传的古老传说……那是被历史所掩盖，但也无可争议的事实……”

“现在已经出现了牺牲者，就说明人狼一定还存在于这个村子里。那么，我们一定要进行处刑的仪式。”

导游内藤死亡，和旅行社也无法进行联络，进入村庄时的吊桥断裂无法逃离。来收取邮件的邮递员大概一周才来一次。

这些绝望的事实下，NPC们都认为不可能逃离这里，只能乖乖同意进行仪式。

虽然常识性考虑PC们都会反对仪式，但是由于少数服从多数，你们也只能被迫参加。

《处刑仪式》

·时段划分：早上=7~12点，下午=12~18点，晚上=18点~次日7点

·7点和18点时在会馆集合。

·早7点进行生存者确认。

·18点集合后进行1小时的商讨，投票决定处刑者。

·开始时共12人（包括导游），分别是：村民1、狼人2、占卜师1、通灵师1、猎人1、狂人1

·看破之术（占卜）、降灵术（灵能力）的参考，能力范围可以自行确定。

既有出生就拥有奇异能力的人来到村庄旅游，也有来到这里之后才具有了特殊能力的人。

但是“庇护之术”（猎人）的能力一定是在发生了事件后才会在某人身上产生。

·庇护对象不是“人”而是“家”

这种能力是将灵魂封锁在房子内而起到保护作用的能力。

所以如果夜晚擅自出门的话是不会受到保护的。

并且，一个“家”中只能保护一个灵魂，复数人是无法保护的。

为了正确进行处刑，原则上是禁止晚上外出或者集会的。

“那么，18点的时候请再回到这里来。”村冈这么说道。

【第二天 探索】

村冈的讲话结束大概在10点。

从此时开始可以进行花费2小时的一次自由行动。

主要可探索区域有:家、会馆、遗体安置所、吊桥、森林、悬崖。

家：普通的日式古屋。没有现代的各种生活配置，水源是井水，热源靠柴火。

四个半榻榻米的小卧室以及一个小衣橱（内有被子）。

灶、水井、铁桶澡堂、柴火堆在旁边排成一列。

使用【观察】成功发现，这屋子似乎是人为建造成看上去很古老的样子，总觉得有些违和感。

之后使用其他相关技能（kp自行判断）后可以发现这其实是作成“古民家风格”的新建筑。

大多数NPC会留在自己的房间里，可以向他们问话。

会馆：与家大小相似的集会场。

放置有简单的料理工具和食品（罐头等）可供使用。

深处有一个书库，能够找到关于村庄的历史资料等。

不熟悉人狼游戏规则的人，可以在这里以历史资料的名义向他们说明。

使用历史系的技能成功，发现这里的资料感觉像是人为制造出来的。

遗体安置所：放置着内藤的遗体。

腹部被撕裂，看上去很悲惨的尸体。

【医学】：腹部的伤口是死后被牙齿锐利的某种动物撕咬造成的。

但是咬伤不是致命伤，致死原因是背后被刀子刺中。

感觉像是被某种长刀所刺穿的痕迹。

【生物学】：腹部的伤痕是被类似大型犬的生物所咬伤的痕迹。

但是，这不是你们认知内的某种生物造成的咬伤。0/1D3

【观察】1/2：腹部的伤痕难以忽视，但是致命伤是背后被贯穿的刺伤。

大概是被某种很长的锋利物刺穿的样子。

村长的长刀符合对凶器的判断。

所有建筑物：搬开榻榻米发现建筑物的地下都由地道相连。

吊桥：断裂成了两截。

【观察】成功发现绳子上有被切断的痕迹。

【生物学】成功发现切断绳子的可能是野兽的爪子。

森林：完全没有人类干预痕迹的自然森林。除此之外没有异常。

因为没有人类的干预，所以内部可能会有很危险的东西，不可轻易深入。

悬崖：一眼望不到底的极深的悬崖。

悬崖包围着整个村子的外围，除了吊桥之外就没有出去的手段了。

要冒险从这里逃出去基本上是不可能的。

【第二天 处刑商讨】

此剧本的最终机密是“人狼骚动是障眼法，主要目的是获取尸体”。

当然，实际上没有人狼或者其他职业的存在，整个处刑仪式都是一场悲哀的闹剧。

水卜（人名）一人CO（come out 表明自己的身份）占卜师，确认他是真占卜师。

通灵人潜伏，不表明身份。

水卜会将除食尸鬼以外幸运值最低的参加者（NPC优先）判定为人狼。

如果没有发生特别强烈的辩论，基本上决定此人被处刑。

狩生（人名）将此人擒住送往遗体安置所，由村长将他刺杀。

那么大家，又是一个恐怖的夜晚来临了……

【第二天 晚上】

请告知玩家不好好睡觉的话明天的行动判定会有降低判定值处罚。之后可以自由行动。

牺牲者决定：现幸运值最低者（NPC优先）被食尸鬼袭击。

【第三天及以后】

kp们请加油！↖(^ω^)↗（没错作者就是这么写的）

-----------------------------------------解说-------------------------------------------------

【关于大神村】

全部都由食尸鬼创造的虚假的村庄。即使进行事先调查也查不出什么东西、

只是利用了废村的遗迹再建一些看上去像古屋的房子，当然地图上也是不会有“大神村”这个地名的。只知道它在山上的某个角落里。

查询古老的地图或资料，抑或在大图书馆仔细调查的话可以知道以前这片地区确实有过村落。

【大神村恐怖之旅】

此剧本所进行的旅行活动设定上是第二次举办。

关于第一次活动的情报无法通过正规方式得知。

如果要得到第一次旅行的情报，需要是秘密1的警察、秘密5的犯罪者或者有某些途径和黑社会来往密切的探索者。

此次旅行不是正规举办，而是由某个神秘学团体组织的。

巴士司机和导游都是直接从旅行社请的，他们关于活动主办方的事情也并不清楚。

上一次活动请的司机和导游是别的公司的其他人。

巴士司机的工作只是将你们送到，之后就直接回去了。

导游是第一天的牺牲者。

【关于NPC】

导游内藤与村长村冈的设定是固定的，其他也可以自由决定、

NPC数需要和PC数合计共12人。

内藤照美　19岁 导游

ＳＴＲ７　　ＣＯＮ１０　ＳＩＺ１０

ＩＮＴ１０　ＰＯＷ１１　ＤＥＸ１２

ＡＰＰ１８　ＥＤＵ１３　ＳＡＮ５５

耐久力１０　伤害加成：无

技能：说服４０％、信用３０％、导航４０％、英语６０％

・固定第一天的牺牲者

・有点蠢蠢的，可爱的新人导游。关于旅行的真相一无所知，完全是受骗了。

・有时候说出一些意味深长的话，不过她真的只是个无辜的美女而已！才不是奈亚大人之类的呢……大概。（作者就是这么写的w）

村冈长介　75岁 村长（食尸鬼）

ＳＴＲ９　　ＣＯＮ１１　ＳＩＺ１３

ＩＮＴ１４　ＰＯＷ１８　ＤＥＸ９

ＡＰＰ１５　ＥＤＵ１５　ＳＡＮ１６

耐久力１１　伤害加成：无

技能：倾听６０％、暗步６０％、观察５０％

武器：长刀４０％　１ｄ８＋ｄｂ　耐久２０　<<サーベル>>

（“清净刀身”的过程赋予其以魔力）

・知识丰富的村长……是假的。

・拥有高强的魔力，虽然上了年纪还是能完美维持人类的外表。

・基本上一直待在自己家里，向他问话会爽快地回答你们。

・家里隐藏着整座村庄唯一的通信手段：一部卫星电话。

因为村长事先和巴士司机说好，所以你们用这部电话向他求救也不会来的。

・发现房屋都是做旧的这件事后向他询问，他会老实说其实是为了吸引观光客而造的新房子。

・问他上次旅行活动的事情，他会骗人说上次活动获得了很多好评顺利结束了。

用强硬的手段要求他说出真相的话，他会向你们哭诉说“为了生存下去我根本没必要说谎”。

水卜夏希　17岁 女校学生（食尸鬼）

ＳＴＲ１０　ＣＯＮ９　　ＳＩＺ１１

ＩＮＴ１２　ＰＯＷ１３　ＤＥＸ９

ＡＰＰ１６　ＥＤＵ１１　ＳＡＮ４５

耐久力１０　伤害加成：无

技能：暗步６０％、躲藏５０％、倾听３０％、追踪３０％

・疑似占卜师

・设定上是喜欢恐怖灵异而参加旅行的女学生。

・有时隐藏在会馆周围监视着PC们的行动。

美浓零　47岁 恐怖小说作家（食尸鬼）

ＳＴＲ１４　ＣＯＮ１２　ＳＩＺ１６

ＩＮＴ１６　ＰＯＷ１５　ＤＥＸ１１

ＡＰＰ１５　ＥＤＵ１７　ＳＡＮ３５

耐久力１４　伤害加成：无

技能：蒙骗５０％、神秘学３０％、考古学４０％、暗步５０％、艺术（小说）６０％、观察４０％、历史６０％

・疑似通灵人。

・设定上是收集小说材料的作家。

・使用暗步跟踪在前往遗体安置所的PC们身后监视。

狩生堂　34岁 登山家（食尸鬼）

ＳＴＲ１８　ＣＯＮ１４　ＳＩＺ１４

ＩＮＴ１３　ＰＯＷ１０　ＤＥＸ１３

ＡＰＰ１６　ＥＤＵ２０　ＳＡＮ５０

耐久力１４　伤害加成：１Ｄ４

技能：攀登８０％、擒拿９０％

・疑似猎人

・设定上是喜好恐怖故事的登山家。

・基本上待在家里。

心 九留美　24岁 偶像（食尸鬼）

ＳＴＲ１０　ＣＯＮ１５　ＳＩＺ１３

ＩＮＴ１４　ＰＯＷ１５　ＤＥＸ１４

ＡＰＰ１７　ＥＤＵ１５　ＳＡＮ７５

耐久力１４　伤害加成：无

技能：艺术（偶像活动）７０％、信用７０％、心理学４０％、砍价４０％、观察５０％

・疑似狂人

・秋叶原地下偶像组合“转转奇迹少女”的领队。

・设定上是希望作为个性派偶像丰富经历而来参加旅行的

・基本上待在家里

・重要提示，会唱着一首名为《转——啊转转》的歌（日文“グールグル”音似“食尸鬼·九留”，可自行改变）

木场研二　34岁　研究员（食尸鬼）

ＳＴＲ１０　ＣＯＮ１０　ＳＩＺ１４

ＩＮＴ１５　ＰＯＷ７　　ＤＥＸ１０

ＡＰＰ１５　ＥＤＵ１９　ＳＡＮ３５

耐久力１２　伤害加成：无

技能：蒙骗７０％、灵异学２０％、躲藏６５％、倾听４０％、考古学３０％、人类学９０％、

精神分析２０％、说服５０％、追踪５０％、图书馆６０％、博物学５５％、观察４５％、历史６０％

・设定上是研究遇到瓶颈，外出放松心情的研究员。

・有时隐藏在吊桥周围监视PC们。

大贺美保　18岁 大学生

ＳＴＲ１０　ＣＯＮ１１　ＳＩＺ９

ＩＮＴ１０　ＰＯＷ７　　ＤＥＸ１０

ＡＰＰ１６　ＥＤＵ１２　ＳＡＮ４０

耐久力１０　伤害加成：无

技能：英语７０％、图书馆４０％、说服５０％

・为了散心参加旅行的学生

・少数的真人类之一

・PC少于4人时参加

・基本上待在家里

尾上拳　24岁 武术家

ＳＴＲ１７　ＣＯＮ１３　ＳＩＺ１５

ＩＮＴ７　　ＰＯＷ８　　ＤＥＸ１６

ＡＰＰ１５　ＥＤＵ９　　ＳＡＮ２８

耐久力１４　伤害加成　１Ｄ４

技能：躲藏１０％、倾听５０％、回避７２％、拳８５％、踢８０％、MA（武术）７５％

・满脑子想着和人狼一决胜负的武术家

・少数的真人类之二

・PC少于3人时参加

・大多数时间在森林里找人狼。

丘美丽　22岁 理科大学生

ＳＴＲ８　　ＣＯＮ１５　ＳＩＺ９

ＩＮＴ１３　ＰＯＷ１５　ＤＥＸ１４

ＡＰＰ１６　ＥＤＵ１９　ＳＡＮ７５

耐久力１２　伤害加成：无

技能：蒙骗５５％、物理学２０％、化学４５％、精神分析３０％、

说服６０％、图书馆４０％、博物学３５％、观察５５％、历史５０％

・为了散心参加旅行的学生

・少数的真人类之三

・PC少于两人时参加

・有时在会场调查一些东西。

乾学　65岁 自然人类学者

ＳＴＲ１０　ＣＯＮ８　　ＳＩＺ１４

ＩＮＴ１５　ＰＯＷ１０　ＤＥＸ１１

ＡＰＰ１５　ＥＤＵ１９　ＳＡＮ５０

耐久力１２　伤害加成：无

技能：人类学９０％、生物学５０％、地质学３０％、英语７０％

・对于旅行目的地的传说有兴趣的学者

・少数的真人类之四

・PC只有一人时参加

・有时在会馆调查或者在遗体安置所检查尸体。

现出真身的食尸鬼

ＳＴＲ１７　ＣＯＮ１３　ＳＩＺ１３

ＩＮＴーー　ＰＯＷーー　ＤＥＸ１３

耐久力１３　伤害加成：＋１ｄ４

钩爪：３０％　１d６

撕咬：３０％　１d６

装甲：火器及飞行武器伤害减半。

※钩爪可进行两次攻击

　钩爪成功后追击对手进行撕咬攻击。

看见食尸鬼丧失正气度：0/1D6

・村长不使用钩爪而代以长刀进行攻击。

　长刀４０％　１ｄ８＋ｄｂ　耐久２０

　由于“清净刀身”的过程赋予其以魔力。

【译者自以为是的一些说明】

·译者仍然是个半吊子。一些地方可能还是有意译和模糊以及擅自的改变修辞，请见谅，有能力的大家推荐阅读非常赞的原剧本。

·这个是结合“狼人”（或者说主要是狼人？）的克苏鲁剧本w 自由度高=需要kp的脑洞大（x）

应用的主要是日本那边狼人的规则，不过应该差不多？那边的规则是可以说明自己的身份是占卜师或者通灵人之类，也可以故意骗人（装作自己是占卜师其实不是）。导致的结果可能是其他人被迷惑也可能是自己被杀。（虽然作者写了玩家1~5人但是如果真的只有1个PC的话kp是不是要精神分裂……）

·然而作者并没有写明怎样发现狼人游戏是食尸鬼陷阱的事实。可能要爬到地道里去或者从尸体上推测之类的……总之kp们请加油！↖(^ω^)↗

·最后仍然提醒希望转载使用的各位，请务必注明原作者、来源、译者名！文档不可二次发布！

感谢您的阅读！