作者 月谷

Call Of Cthulhu 7th



只要想到深海,我就会瑟瑟发抖,因为那无可名状的怪物此刻也许正在它黏滑的床上蠕动翻腾,跪拜它们古老的石刻偶像,将自己同样可憎的形象用花岗岩雕刻成水下的纪念碑。我梦见有朝一日它们升出波涛,用恶臭的巨爪将已被战争折磨得筋疲力尽的弱小人类拖进深海;我梦见有朝一日大地会沉陷,黑暗的洋底会在宇宙的喧嚣中冉冉升起。

--霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特《大衮》

Introduction 引言

本模组是适用于《克苏鲁的呼唤 7th》,面向 4 名调查员的模组。游戏时间约为 1~2 小时。

舞台为南太平洋的某处海域,可以是任意时代。 事件围绕调查员们夜间赴深处海域捕鱼时遭遇的事故展开。

Keeper Information 守秘人秘闻

在浩瀚的南太平洋深处,永恒的水下之城拉莱耶中,伟大的克苏鲁(Great Cthulhu)沉眠于此。 干万年来,克苏鲁始终处于长眠之中,并依靠其眷属捕猎得到的生物,来维持睡眠之时的基本消耗。

通常,这些眷属大多只在深海之中进行捕猎活动,然而,其中的一只却意外漂流到了浅层的海域,该海域附近的鱼类被其吞食一空。这导致附近的渔民已有近一个月不曾捕捞到足够满意的收获。

由于生计受到影响,调查员们不满于连日空手而归的困境,在傍晚时分决定不回航而是前往离海岸更远的区域捕猎,希望能找到消失的鱼群。但令他们没想到的是,渔船所抛洒下的诱饵吸引了在这一带区域活动的克苏鲁眷属,使得他们深陷危机之中。

Creating Investigator 创建调查员

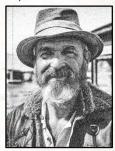
根据时代背景的不同,调查员的身份可以进行一定程度的更改。

※ 调查员们是附近海域的渔民。因生计原因决 定前往更深的海域。

※ 调查员也可以是在附近海岛旅游的钓客,雇佣了本地的船只,因一整日的空军决定前往更深的海域。若玩家数量不足,出于难度考虑,守秘人可以安排如下一名预设 NPC。

杰克·奥康奈尔 (Jack O'Connell)

杰克是一位经验丰富的渔民,世代生活在金斯顿港。他对大海有着深深的敬畏之情,并且熟知许多关于大海的古老的传说与迷信。对于不知天高地厚小瞧大海的年轻人,他有时会将这些故事作为警告分享给他人。尽管生活艰苦,但他始终保持着乐观的态度。



杰克·奥康奈尔(45岁), 经验老道的渔民

STR65 CON60 SIZ65 DEX60 INT50 APP45 POW50 EDU40 理智值50 耐久值12

DB: +1D4 **体格:** 1 **移动:** 8 **MP:** 10 格斗(斗殴) 40% (20/8) 闪避 50% (25/12)

技能: 操纵(船舶)65%、领航 60%、机械维修 55%、游泳 60%、急救 40%、侦查 50%、聆听 50%、英语 50%

Get Starting 模组导入

太阳缓缓沉入海平线,金色的余晖洒在波光粼 粼的海面,又到了收网返航的时间。朝四周望去,周 围的海域仅剩下了调查员们所在的渔船。

调查员们操作着起网机将船上的网收起,却发 现捞上来的只有零星的几条小鱼。原本此时应当是 鱼群集聚的季节,但近半个月以来,附近海域的渔 民却发现每日的渔获在与日俱减。

不知是谁提议前往更深一点的海域捕捞。尽管 夜幕下的航行充满风险,但近平空手而归的现状更 令人无法接受。渔船迎着黄昏驶向了陌生的海域。

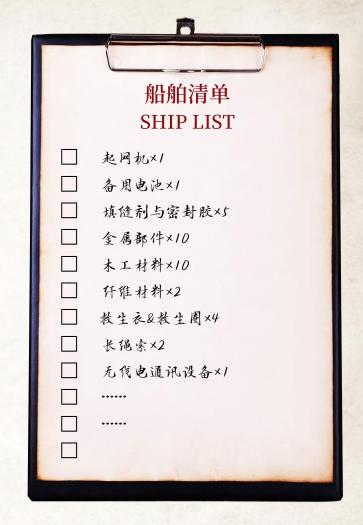
在航行期间,调查员可以对渔船进行简单的检 修,以确认渔船所使用的电池、救生衣、设备运行情 况等(见预设物资)。

也建议守秘人在此时确认清楚调查员们所携带 的物资。成功的<机械维修>检定能够为船体增加5 点耐久值:成功的<幸运>或<领航>检定能够避免 海上的暗礁,增加5点耐久值。

渔获时光

当夜幕降临,船已然航行至了灯塔照不到的海 域。此时,每名调查员都可以进行单独的<艺术与手 艺(钓鱼)>检定,或是以<知识/博物学><幸运><力 量>的组合检定,来决定他们能够在夜晚的海域上能 收获什么.....狮子鱼、珠目鱼、圆鳍鱼、金眼鲷、金 枪鱼、黑线鳕、章鱼乃至从未见过的新物种鱼等,具 体是何种鱼类可以按照玩家的喜好决定。

查员在结团时可以获得[信用等级+2]的 奖励, KP 可以在钓鱼前进行说 明。另外,调查员也可以选择 放下船网捕鱼, 若如此做, 则 无需技能检定,但仅能收获 一轮的鱼。请尽可能地 让调查员们享受愉快的 钓鱼时间吧。



水面下的暗影

时间已至深夜。突然,起网机的齿轮开始发出 沉重的响动。一股前所未有的巨大拉力从调查员们





抛在海面下的网的那端袭来,使船只向着那一端倾倒。当调查员们试图将网拉起或看向那与船只相撞之物时,他们将会发现吞食了附近海域鱼群的元凶——潜伏于海中的星之眷族。



海夜怪物, 克苏鲁的星之眷族

STR350 CON260 SIZ525 DEX50 INT105 POW105

HP: 78 MP: 21 DB: +10D6 体格: 11

移动: 15/15 点游泳 每回合攻击: 4次

战斗方式:星之眷族可以用触手和爪子造成

伤害或抓住敌人。

格斗 80% (40/16), 伤害等于伤害加值

躲避 26% (13/5)

护甲:10点皮革和肥脂;每回合回复3点HP。理智损失:直视星之眷族丧失1D6/1D20点

理智。

分体触手(本模组限定): DB 为+2D6, STR

为80



Sea Night 海夜

接下来,调查员们将与怪物展开漫长时间的对抗。以一轮为约一小时来计,需要进行八轮,八轮结束后至天亮时导向故事的结局。调查员一方面要面对来自怪物的威胁,另一方面同时还会受到夜晚的海上各类突发事件的影响。

危机1 怪物的威胁

受到捕获的怪物将会尝试挣脱并破坏船体。任 何船体上的生物毫无疑问也是其捕食的对象。

星之眷族一轮内能够行动四次。从第一轮开始, 星之眷族因被束缚而无法行动。但每一轮它将通过 格斗(80%)来使其触手挣脱起网机的束缚,每一次 成功的挣脱行动都将使其在之后的轮次内恢复可以 进行挣脱以外的一次行动,直至其每轮可行动四次。 调查员们可以通过<机械维修>,消耗[纤维材料]对 捕捉设备进行修复,以恢复对怪物的束缚。相反地, 释放网将完全解除对其的束缚。

挣脱后的触手将会攻击船上的人们与船只。由守秘人投掷 1d10,结果为超出船上存活人数的数字即为攻击船只。每进行成功的一次格斗(80%)检定,它就对船体的耐久值造成 DB 数值的伤害。对于调查员则是先进行束缚(被束缚时无法进行其他行动,但可通过<力量>检定摆脱束缚,其他人也可援助),在下一轮行动时不进行检定直接对其造成 DB 数值的伤害。不过受限于并不良好的状态,星之眷族每只触手的 DB 将由原来的 10D6 转变为 2D6。

船体初始的耐久值为 50。当船体耐久值归零时, 调查员们将面对怪物的攻击无路可逃。

另外,调查员也许会试图攻击并杀死这个怪物,在守秘人允许调查员持有高杀伤性武器的情况下,通过攻击来使其受伤、麻痹或切下触手肢体是可能的(如极难成功的贯穿伤使其失去 1 次行动次数,下一轮开始时恢复)。但请注意,一旦调查员失去落脚的船舶,他们在海面上将难以进行任何行动!

危机 2 突发的事件

恐怖的怪物为调查员们带来了实实在在的威胁。 更糟糕的是,由于某种未知的原因,这片海域的信 号受到了干扰。调查员们必须尽快驶离这片海域, 并发出求援信号。

每一轮开始,由一名调查员进行<领航>或<操纵(船舶)>检定。检定成功则能够行进1个里程,并令【求援】行动的成功率上升5%,若为极难成功则为行进2个里程。

但要在夜晚的海域上航行并非易事,调查员们将会遭遇各种各样的突发事件。在每一轮开始时, 投掷 1D8 使用下面的突发事件表:

表:突发事件(投1D8)

- 1) 风浪: 遭遇剧烈风浪。每位调查员随机丢失 一件物品或船上的一件物资。
- 2) 浓雾: 驶入浓雾区域,能见度降低。该轮内所有调查员的检定值都受到 5 点负面修正。
- 3) **骤雨**: 骤雨骤然而至。该轮内所有调查员的 火器无法使用。
- 4) 暗礁: 航行途中触礁。无法行进里程,船舶耐久值减少 1d6。
- 5) 落水: 有人被甩下船。随机令船上的一名调查员落入水中。落入水中的调查员无法正常行动,必须经过<攀爬>或以其他方式(通过救生索、他人援助)才能重新回到船上。
- 6) 渗水: 船体破裂导致进水。船舶耐久值减少 1d6 且每轮开始时额外减少 1d6,直到 被调查员使用填缝剂修复为止。
- 7) 故障: 航行系统发生故障。无法行进里程,必须经过<机械维修>后才能够正常行驶。
- 8) 鱼群: 与夜游的鱼群相撞。船舶损失 1d6 点 耐久值,但星之眷族会因被食物吸引 而减少 1 次行动。

危机 3 袭来的困意

在永恒的宅邸——拉莱耶中,长眠的克苏鲁候 汝入梦。长时间的航行以及与怪物的对抗令调查员 们筋疲力尽,并且调查员们开始能够察觉到莫名其 妙的低语和幻觉。

当时间推进至黎明之前,从第六轮开始,每位调查员每轮都要进行一次意志检定,以决定他们是否会受到在海面下沉睡的克苏鲁的影响。若检定失败,则调查员的精神将会失去对自我肉体的控制,沉沦于噩梦之中。并在下一轮清醒时,损失 1d3/1d6的理智值。

特别地,如果守秘人愿意,当调查员们在梦境中接触伟大的克苏鲁时,可以令调查员吐露出并非人言的音节,在无意识中释放出骇人的法术,如诱鱼术、忘却之波等。

守秘人可以预先准备好调查员所能使出的法术, 由调查员投掷并随机发动,产生的效果由守秘人来 决定(如果守秘人希望通过外力来帮助陷入绝境的 调查员,那么这是一个恰当的切入点)。施法所消耗 的魔法值和理智值由调查员支付。

调查员的行动

每一轮中,调查员可以且仅能进行一次自由行动,包括加固船只,解开怪物对同伴的束缚等。也可以发挥想象力如利用桅杆等尝试对怪物进行攻击。 守秘人应对调查员的行动要求相适应的技能检定。

以下是本模组中特殊的行动:

【求援】: 初始的检定成功率为 0%, 随着船舶行进的里程数增加, 上升里程数×5%的成功率。若成功能够在信号干扰的情况下得到断续的应答。

【加固】: 消耗 1 份[金属部件]+[木工材料], < 机械维修>或<教育>检定成功时使得船舶的耐久值增加 1d10 点。

【投喂】:调查员或许会注意到怪物是为追逐食物而来(危急关头时 KP 也可令 PC 进行<灵感>检定得知),可以通过<投掷>或 KP 允许的其他方式将捕获的鱼类投喂给怪物,使其失去1次行动次数。

Ending 尾声

这一场海夜中的缠斗持续至天亮时方才结束。 当第一缕曙光照耀在海面上,调查员们将发现那未 知的怪物朝着深海退却而去。随后, 求援检定成功 的情况下调查员们将会得到救援。

直面伟大存在

如果调查员们没能支撑到第八轮结束, 又或者 在八轮到来时因船体被怪物破坏而陷入了绝境,那 么调查员们仍然会发现怪物的退却,但会看到更可 怕的情境——在那深邃无垠的深渊之下,一个不可 名状的黑影搅动着冰冷的海水,形成了一个巨大的 漩涡,将怪物吞食了进去。此时调查员们将会察觉 到,那与他们整夜战斗的可怖怪物,亦是那海中伟 大存在的食物之一。

直面克苏鲁失去 1d10/1d100 点理智值。失去理 智陷入疯狂的调查员终身都将为噩梦所困,并深深 陷入对夜晚与海洋的恐惧之中。

奖励

存活的调查员回复 1d6 点理智值。 成功战胜绝境的调查员回复 1d10 点理智值。 获得剩余的捕获鱼类轮数*2的<信用等级>。

