

落水狗 Dockside dogs

模组为译者自购，仅供学习交流使用。这是一个偏向扮演和体验的多人模组。和传统的模组不同，它的人物卡是内置的，每个玩家需要按照自己分配到的人物卡来扮演角色。模组适合面团以及新人。具体情况请阅读模组内容。模组灵感来源于昆汀·塔伦蒂诺早期执导的电影《落水狗 Reservoir Dog》。后文中提到的棕先生英文是 Mr Beige，但是名字不顺口所以被我改成棕先生了，不过这并不影响模组本身。

译者：阿尔克赛尔罗斯

作者：Paul Fricker

这似乎是一起简单的抢劫案。

在实行了一场重大的犯罪活动之后，一群衣冠楚楚的罪犯们在一个仓库汇合了。

他们只知道对方的代号：黑先生，红先生，绿先生，紫先生，棕先生，银先生，灰先生。

他们的计划是呆在这个仓库里等待午夜降临，届时会有一个人前来引见他们，带着他们和抢到赃物，到港湾的另一边去见他们的老板。

听起来似乎很简单是吧？

但是事情没过多久事情就开始变得诡异起来；诡异的事情在仓库里发生了。罪犯们开始互相怀疑同伴们的忠诚，怀疑他们的理智，并且最终开始怀疑现实。

在接引人到来之前这将是一场漫长的等待。

落水狗是一个简短的克苏鲁模组。由 3 至 6 名玩家扮演这些衣冠楚楚的罪犯，希望他们能够在这些怪异的事情下撑过今晚。

这个模组的所有收入会捐献给 Cancer Research courtesy of the Relay for Life UK charity。

“我们每个人的心中都沉睡着一个警察。我们必须杀死他。” --1968 年法国五月风暴中的标语口号

“A cop sleeps inside each one of us. We must kill him.” — Graffi ti, France 1968

Thank you for buying this scenario.

All money generated by sales of this PDF are going to the Relay for Life charity, raising money for Cancer Research.

If you come by this scenario by other means then please consider making a charitable donation.

I'd like to dedicate this scenario to my father, Henry Alec Fricker, who passed away at his home this morning, 19th May 2012.

Paul Fricker

CLEAR CREDIT

This scenario was written by Paul Fricker.

Editing by Scott Dorward

Layout and cover art by Dean Engelhardt of *Cthulhu Reborn* (cthulhureborn.wordpress.com)

Image of suited, headless men derived from a freely-available desktop wallpaper, downloaded from dark.pozadia.org. Photo of VW Crafter Panel van by user Lukas 3z on Wikimedia. Unless otherwise noted, all these images are shared under a Creative Commons Attribution License which has no prohibition against commercial usage or derivative works. The Yellow Sign was originally drawn by Kevin A. Ross.

Remaining images are sourced either from clipart, stock collections or sources for which copyright has expired.

This PDF Edition was published in May, 2012 by Paul Fricker.

It is a copyrighted work © Paul Fricker, 2012

Call of Cthulhu is Chaosium's classic roleplaying game of Lovecraftian horror in which ordinary people are confronted by the terrifying and alien forces of the Cthulhu Mythos. A free copy of the *Call of Cthulhu* Quickstart rules can be downloaded from the Chaosium website: www.chaosium.com

模组简介

这是一个适合 3 到 6 名玩家的模组。该模组的创意灵感来自于一部电影，里面有个场景是一群争论假名的事情，他们的老板告诉别的假名已经被其他人用了，这些人在执行别的任务。这是模组的前提：于是另一群刚实行了一场抢劫的罪犯们到达了一个仓库。

事情并不是表面看起来那么简单：

- 这个仓库看起来似乎闹鬼。
- 盗取的物品有奇怪的特性（可能和神秘学有关）
- 玩家之间互不知情，他们所有人都拥有一样的真实姓名。

- 有一个 NPC 消失了，但是他们之间有人完全想不起来这个 NPC 的存在。

这个模組的真相分为好几层。在游戏的真实世界中，一个叫做罗伯特·梅尔德伦 Robert Meldrum 的作者正在阅读一部电影剧本。这个电影剧本对罗伯特产生了奇怪的影响，剧本把其中的人物具现化了，让他们存在于某种程度上的现实之中。这层现实世界是玩家们存在的现实。最终罗伯特·梅尔德伦会被带往卡尔克萨的异世界之中，这是关于颓败和艺术的另一个维度。

罗伯特·梅尔德伦

罗伯特·梅尔德伦是一个演员兼制片人。他和他的猫住在一间公寓的三楼。他的代理人最近交给他一份电影剧本的副本，剧本名字叫做“落水狗”，就是他现在正在阅读的东西。这个手稿讲述了一个由你的玩家们扮演的故事，剧本的开场就是玩家的角色们到达了仓库。你的玩家的台词会遵循剧本的对白；他们的行动都是剧本编排的。

模組的总览和建议

我们的故事起始在仓库，此时劫案还没有播放出来。告知玩家们，他们扮演的角色收到命令在周五的下午抵达仓库之后一直要呆到午夜时分，届时会有人前来召集他们并带他们穿过海湾去面见老板。当然待在原地或是离开都由他们自己决定。

其中的部分场景需要按照顺序出现；剩下的那些可以不按顺序出现。从**开幕场景**开始，也就是玩家扮演的角色们抵达了仓库。花一些时间去描述这里的场景，告诉他们有人已经受伤了，然后播出**倒叙场景 1（倒叙）**来决定谁是受伤的那个。

在第一个倒叙场景之后，故事的主导权就交到玩家们的手中了。如果你的玩家们都很主动，那么你可以让他们自己主导故事的进行，只要在你想加速推进速度的时候干预就可以了。如果你的玩家们比较被动，那么建议使用以下的场景来增加角色之间的戏剧性。玩家扮演的角色全部都是这个团体的一部分，但是这并不是通常那种有着凝聚力的团体，他们是一群坐在赃物上的犯罪团伙。他们之间应该剑拔弩张气氛紧张，KP 需要在玩家之间埋下偏执和怀疑的种子以此来产生戏剧的高潮部分。在这场游戏中一个角色很可能会杀死另一个角色。

以下的场景不用遵循严格的顺序，但是建议按照该顺序：

- 随机事件（用在不同的场景中）
- 幻象（用在不同的场景中）
- 面包车里的宝物
- 灰先生的消失
- 后备箱里的警察

- 倒序场景 2：抢劫计划
- 涂鸦（标语）
- 梅尔德伦
- 终场
- 尾声

如果玩家决定在游戏结束前离开仓库，那么 KP 就需要有些创造性了。KP 没有理由非要把玩家限制在仓库里，但是游戏的过程期望他们待在里面。

模组有两个倒叙场景。当闪回发生时，倒叙场景不会阻止角色们带着赃物抵达仓库（也即是不会改变目前的现实）。闪回场景是用来分割故事带来色彩的（就像拍电影一样）。

最终一个船夫会到来并且提供渡过水面的方式，那是个湖，不是海。远处海岸的灯光并不是灯塔。这是将一场没有回头路的旅程。听众金先生（黄衣之王）坐在他的黄金大厅中等待着那些选择起航的人。

请注意后文提到罗伯特内容，这些都是指他在公寓里阅读剧本。当提到玩家扮演的角色时，使用的是他们颜色代号。

卡尔克萨和黄衣之王

黄衣之王和卡尔克萨是罗伯特·钱伯斯 Robert W. Chambers 创作的。这些内容成为了克苏鲁神话的一部分，H.P.洛夫克拉夫特只是很隐晦的在他的作品提到过。除了后面模组中给的内容，KP 没有黄衣之王相关的知识也可以主持该模组。你可以自由的按照你的意愿来重新阐释这些材料。

黄衣之王最开始是一部法国的戏剧，它和疯狂以及死亡相关，基本没有或者完全没有被演出过。在这个模组中，标题为“落水狗”的手稿是类似“黄衣之王”的表演戏剧；现代版的。

卡尔克萨是一个怪异的梦幻般的城市，和地球完全不一样；一个给所有失落的艺术家的避风港。卡尔克萨也许会成为这个模组中某个角色的最终归宿。但是卡尔克萨不会被探索，并且只会在最终场景中简单的描述。

演出开始：开幕

当你把这些人物卡交给玩家的时候，请注意这些人物卡只能玩家自己能看。强调他们要按照人物的性格和动机来扮演角色，这对游戏来讲十分重要。同时告诉玩家们，在抢劫中每个人要承担不同的职责，具体由他们自己决定；他们选的位置将决定遭遇的事情，而 KP 你只需要在他们偏离目标的时候稍加干涉就可以。

描述这样的一副画面，这是一个隐藏于不起眼的建筑中的仓库。海风轻抚过码头的时候卷起飘舞在空中的海鸥羽毛。海浪轻轻的拍打着长满藤壶的混凝土海岸和木质的码头。蓝色的天空在远处和大海相接。在海湾的另一侧可以看到远处延伸出来的陆地。几艘身体已经生锈的船静静的排列着停泊在码头里。接着听到汽车接近的声音。一辆面包车和一辆汽车到达了海湾（第二辆车紧接着到达）。

棕先生开着自己的车到达，他的后备箱里偷偷的藏着一个警察。其他的一些角色坐着灰先生（NPC）的面包车到达。那么角色都上场了。请展示仓库的地图并询问他们在哪里停车。将停车地点记录在地图上。

面包车：紫先生，银先生，灰先生

汽车 1：棕先生（后备箱里藏着警察）

仓库里面基本是空的。他们进入仓库的地方，前门是一个大的卷门。仓库还有其他的房间，办公室，厕所，构台，但是总的来说就是一个空旷的大房间。KP 可以随意在仓库里面加入被人遗弃的垃圾，比如一辆只剩支架的老旧汽车，空的木箱子，老旧的木板垫等等。卷门的旁边还有一个小门。在仓库的后面还有一个火灾逃生出口。

仓库位于码头里，从仓库一个肮脏的窗户可以看到大海，可以看到远处是海湾的另一边。在夜晚远处可以看见隐约闪现的灯光；可能是远离海岸的灯塔，或是一艘船。

在仓库的里面，物资被提前准备在这里了。啤酒，软饮，食物，无线电，扑克牌或者是任何 KP 想要放进来的东西。

解释给玩家，说他们之前同意了一直呆在仓库直到午夜，届时会有一个人带他们穿过海湾去见他们的老板。到达那里之后，他们会把赃物交给老板并且得到报酬。至少计划上是如此。

然后轮到绿先生，红先生和黑先生了——宣布他们之中的一个人受了伤在汽车的后座上流血（通过闪回场景 1 来决定是谁）。

汽车 2：绿先生，红先生和黑先生（其中一个受了伤）

闪回场景 1：极限逃脱（演出：绿先生，红先生和黑先生）

取景现场

红先生刚刚救下了黑先生的命。这个都在他们人物卡的背景介绍中。询问玩家们，“所以你们之间发生了什么让红先生救了黑先生的命？”

要求所有玩家骰一个 D100。这个点数来决定他们被枪击的顺序，点数最高的先开始。从 10% 的命中率开始，每次增加 10%，直到击中他们其中一个，这名角色受到 1D6 的伤害（并不是重伤）。然后他们就设法逃脱了。

这里是一个他们如何逃脱的场景举例：

绿先生和红先生正准备开车逃走的时候，看见黑先生在后面的小巷中被两个警察追逐而来。绿先生和红先生前来营救，但是谁会被击中？从这里开始就让他们自己扮演，但是如果他们不尝试去救黑先生他仍然会通过某种方式到达仓库。

风险是什么？

这里的风险是哪一个角色会受伤。在起始时告诉玩家们当他们抵达仓库的时候他们其中一个

已经受伤了。汽车的后座满是鲜血。这样做的目的是让他们的角色自己来描述当时的场景以及他们都做了什么，并没有太多的限制。如果他们打算尝试一些高难度的，比如车技，告诉他们可以让他们尝试，但是如果失败他们会毁坏车辆，并且必须去偷别的车——那么他们仍然想尝试吗？别让他们丢太多的骰子，记住这是一个有警察和枪战的倒叙场景：你不能严格按照平时跑团的方式来，否则这三个角色说不定都把自己玩死了。在他们其中之一受伤之后，就让玩家们自己编写他们是如何杀出一条血路或者驾车逃出生天的（不需要骰）。

在仓库里面可以获得急救。KP 要告诉这名受伤角色的玩家，他的伤口虽然并不会影响他接下来的行动，但是也不要忘记他刚刚被枪击了。

仓库地图

Roller Door 卷门

Office 办公室

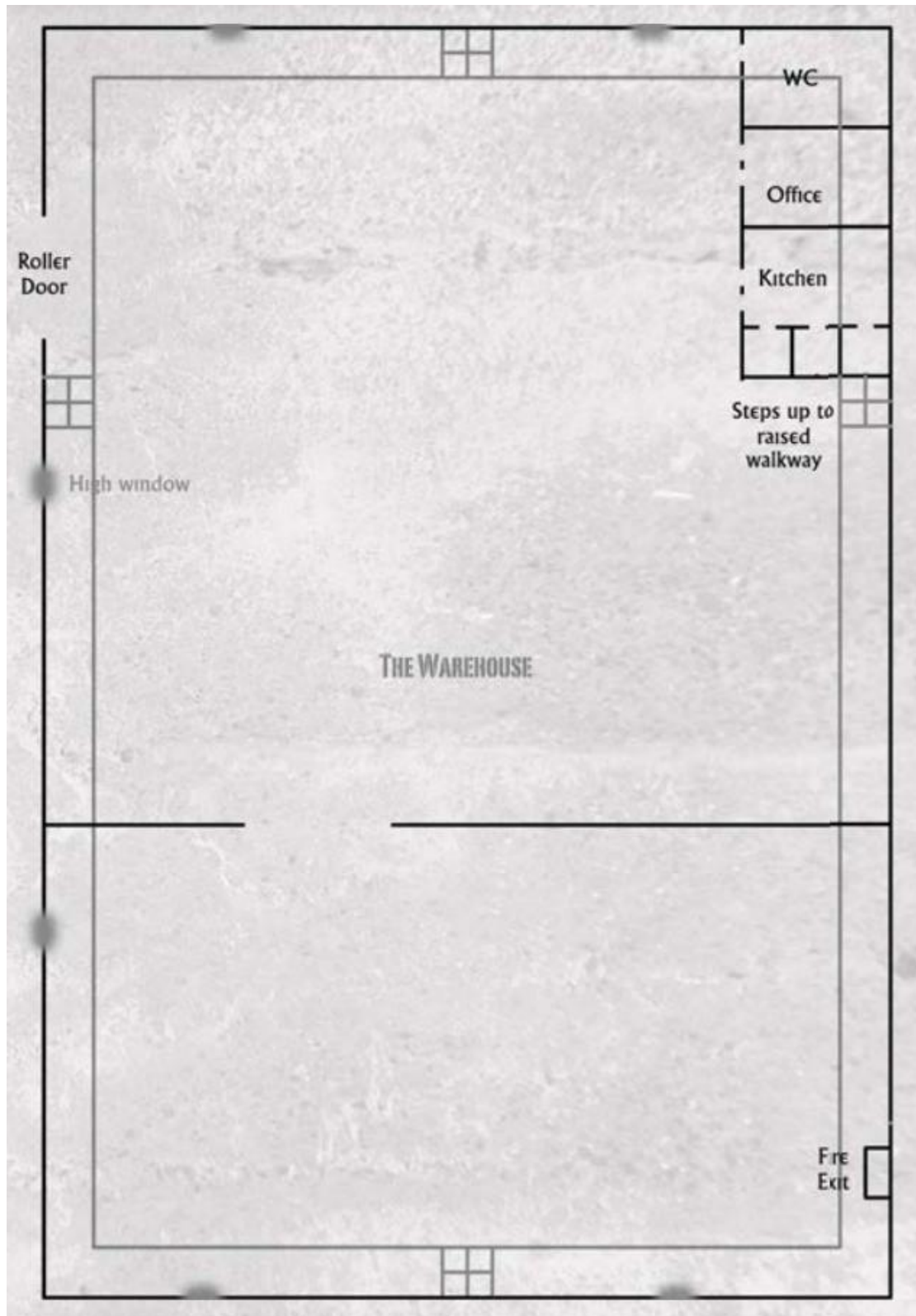
Kitchen 厨房

WC 厕所

Fire Exit 火灾逃生用出口

Steps up to raised walkway 升起的走道

High window 有一定高度的窗口



场景：随机事件

这些小事件可以随意穿插在模组的任意地方

- 可以听到远处的警笛声——是警察们接近了吗？
- 仓库的供电系统故障
- 街上的小孩或者流浪汉在仓库附近晃悠
- 罗伯特正在阅读的剧本出现情节错误。比如一个已经死去的人出现在剧本某几行。赃物变了。窗户的位置变动。
- 想象一下剧情/画面的不连续性会给电影带来多少灾难。如果愿意 KP 可以直接把时间跳到几个小时之后。

场景：幻象

当罗伯特·梅尔德伦一个人在它的房间里阅读落水狗的手稿时，他会看着剧本想象和这个角色交谈，他会把自己带入每一个角色。这些角色是玩家们的角色，罗伯特的白日梦以幻象的方式侵入到模组之中。体现方式是罗伯特人生不同时期的幻象，有七种呈现方式。

KP 注意不要让这些遭遇事件雷同。一些事件可以十分直接，比如墙壁上渗出血迹，尖叫声和恐怖场景，人物僵尸化。其他一些可以是比较温和含蓄的，角色困惑的发现他迷失了自己的位置。这些幻象没有特定的出现顺序，也不是每一个都必须出现。

他们如何表演完全取决于你；如果你喜欢含蓄的，就多放点神秘和诡异的事件，如果你喜欢凶残的，把内脏丢到他们脸上也行。

在某个时候的时候 KP 要描述两个阴影或者两束光线透过窗户照射过来（卡尔克萨有两个太阳）。这点不用反复提到，只是用来增进氛围的。在你认为合适的时候让角色们 SC。见过至少两次幻象的角色可以骰一个灵感鉴定，可以让他们意识到出现的是同一个人，或者如果玩家主动询问到这点，就直接告诉他。

在展示幻象场景的时候，请分开玩家们。当某个角色独自一人的时候，比如去洗手间或者去探索，把这个玩家叫到一边并给他看到幻象。当玩家重新回来，允许玩家自己决定要不要说出来。

有的幻象会出现在面包车的后面，或者是赃物的箱子里。有的潜伏在厕所的柜子里。另一个可以在厨房的残渣里。

• 婴儿

从某处传来婴儿的哭声，婴儿可能在摇篮里，可能在四处乱爬，可能在玩弄着一把真枪

• 孩童

正在摆弄一个玩具船。这是一个上面有小人的帆船。如果细心的调查（侦查鉴定）可以发现小船上的人看起来就是他们，还有一个穿着钓鱼用黄色防水雨衣的人。这个暗示着最终场景。

• 少年

愤怒的少年试图恐吓玩家的角色，冲着他们尖叫，“你走不走？”（他们愿意过湖吗？）

• 青年

正在阅读“指环王”。章节的具体内容是精灵要跨过大海去往西方大陆并且永远不会回来，暗指他们前往卡尔克萨是单程的。

• 中年

正在阅读“了不起的盖茨比”作者 F.Scott Fitzgerald，里面的角色正朝着海湾的对面望去。男人大声的读出：

“我可以发誓他正在发抖。我也情不自禁地朝海上望去——什么都看不出来，除了一盏绿灯，又小又远，也许是一座码头的尽头。等我回头再去看盖茨比时，他已经不见了，于是我又独自待在不平静的黑夜里。”

书的标题变成了“落水狗”。

• 老年

灰发体弱的样子，坐在一个老旧的扶手椅里，他用朦胧的眼睛看向角色并闻到“你去了吗？”（他们过河了吗？）

• 将死之人

浑浊的双眼，伴随着死亡的喘息声。他会要求任何出现在他身边的人放两个硬币到他的眼睛上，这是给摆渡人的报酬。如果调查员同意，老人会握住他的手并给他两个金色的 20 法郎硬币，这个硬币是 1895 出版，因为硬币上的图案被称作“天使”（钱伯斯黄衣之王出版的年份）。接着他垂下手臂，去世了。

• 猫

除了上面的那些幻象，梅尔德伦的猫也可能出现，或者是能够听到喵咪的叫声。

场景：面包车里的宝藏

这是一辆白色的没有车牌的面包车，里面放着 4 个金属箱子，每个都上着锁。每一个都十分沉重，没人知道里面放着什么。玩家扮演的角色们期望里面放着大量贵重的珠宝。箱子上的锁可以被开锁技能打开，或者被撬棍之类的东西撬开，需要通过适当的技能鉴定。打开箱子是个挑战，但是并非不可能。如果他们打开箱子，他们会发现里面是精心包裹好的黄金首饰、皇冠、项链、大珍珠和金砖。

这些东西是用来误导玩家的。靠近大海还有奇怪的老式黄金珠宝或许会让他们联想到海怪之类的东西，比如深潜者。

也很有可能没人打算打开宝箱。KP 没有必要去故意引导他们打开宝箱；请让他们按照自己的角色来扮演，这些东西稍后再提。

场景：消失的灰先生

灰先生在抢劫的时候出现了，之前没有这个人出现，但是玩家们没法察觉到这点。他不会出现在**闪回场景 2**中。他有一个笔记本，时不时的看一眼或者写点什么。在游戏的中途，在几个场景之后，灰先生会找中其中一个角色去一个安静的地方单独谈话：

- 理智丢失最多的角色
- 说话最少的玩家

灰先生和这名角色会走到一边。把这名玩家叫到一边，离开其他玩家的视线之外防止他们听见。看到这一幕的其他角色可以选择跟踪或者偷听。

灰先生会和这名角色简要的交谈，说一些关于人生和工作的神秘的话，然后把他的笔记本交给这名角色。**KP** 交给他一个真的笔记本最好。笔记本里面不需要写任何东西，只是一个形式，为了让其他人可以清楚的看到此时是谁拿着笔记本。如果这名角色打开这个笔记本，看一看标题“落水狗”，里面包含了游戏目前为止所有的事情，包括他们的动作和台词。这些内容全都是以电影剧本的格式写的，包括了对话和舞台信息（理智鉴定 **1/1D6**）。然后灰先生走开。事实上他整个人都消失了，但是这个玩家不会意识到这点。

先别让这名玩家回到团里，然后 **KP** 返回。告诉其余玩家他们没有灰先生的任何记忆；就好像从来没有存在过这个人一样。告诉他们灰先生是被选中的这个角色失智之后妄想出来的。告诉这些玩家们不是他们扮演的角色忘掉了灰先生，而是灰先生并没有存在过。告诉他们这个失了智的角色一直在自己咕哝着并且在自己的小本子上写着什么。

做完这些之后，让这名玩家回到团里来。然后 **KP** 就让他们自己交流。如果这个玩家口风很紧，那么让其他角色注意到这名角色对他的笔记本遮遮掩掩。这么做的目的是在游戏里灌输一种疯狂和偏执的感觉。难以理解的事情发生了；谁的记忆是正确的？灰先生真的存在吗？

如果有角色跟踪了他们，看到灰先生把笔记本交给这名角色，那他们也可以阅读笔记本的内容，但是仍然没有灰先生的记忆。对其余的角色来说，这个笔记本里是一些杂乱的涂鸦和污迹，难以理解的毫无意义的词语。

场景：后备箱里的警察

除非棕先生做了什么其他的事情，否则他的汽车后备箱中的警察会发出撞击的砰砰声，并会在偶然间会被其他人听到。他被殴打过并且没有武器。他可以认出下面两位角色：

- 绿先生（他的姐夫/妹夫）；这名警察之前并没有意识到他是个罪犯，并且对此不会感到开心。他会害怕暴露他们之间的身份。
- 银先生（警察同伴）；这名警察会尽可能的保护银先生的身份秘密，但是他也很软弱，而且也是血肉之躯也会犯错误。

他透露出以上任何一条信息或者是给出错误信息，都取决于玩家做了什么。

如果棕先生选在把车停在仓库的外面，某个角色会看到（比如从窗户看到）一个渔夫在接近

棕先生的汽车。他听到了警察的撞击声并前来调查。

倒叙场景 2：抢劫计划

这个场景包括了所有玩家和老板，在一家餐厅里面说着关于接下来工作的事情。老板定下一些规则，在他们的人物卡上可以找到。告诉玩家们，在这个场景他们可以询问工作相关的事情。这是玩家们在抢劫之前制定计划和规则时候场景。这是问答的环节，全部角色都参与进来。

老板会告诉他们关掉手机，不准拨打电话，因为电话可能被追踪。**KP** 自由决定这个倒序场景出现的时机，比如在角色们无所事事的时候，或者是在角色之间起冲突把枪对峙的紧张时刻。

场景在一个咖啡馆里，时间是两周前，所有的角色们和老板（灰先生不在场并且老板不知道灰先生的存在）。

KP 需要扮演老板的角色，从开始问角色问题开始。询问玩家们和接引人的接头暗号用什么。不管他们回答是什么，一巴掌拍到桌子上并且骂他们（扮演老板），然后再问其他人。接受他们的回答并且称赞他们。

当回答环节结束之后，用老板点了一些墨西哥卷饼结束倒叙场景，剧情回到当前的时间线继续。

场景：涂鸦（标语）

也许是在厕所的墙上，或者是仓库的墙上，出现了一些标语。确保这里玩家角色之前来过，所以他们会意识到这些文字之前并不存在。这些文字是“我们每个人的心中都沉睡着一个警察。我们必须杀死他。”

把涂鸦的图片传给玩家们。告诉观看图片的玩家们他们（作为玩家而不仅仅是角色）确定他们之间有一个卧底警察。

场景：梅尔德伦

当这场游戏接近尾声的时候，罗伯特·梅尔德伦会出现在剧本的末尾，他把自己迷失在了虚幻之中。

罗伯特具象化为他 35 岁左右的样子，来回踱步的专注的读着剧本。如果此时有角色死去了，你可以让这名玩家来扮演罗伯特的角色。后面的资料有全部他需要知道的信息。玩家和罗伯特都不知道到底是怎么回事，所以让死去的玩家扮演罗伯特效果很好。

如果他们的真名还没有暴露，那么当被问起的时候请确保罗伯特会给出他的真名。如果可能，先只告诉一名玩家他的真名。这名玩家会寻思为什么他们的名字一样，此时可能还不会意识

到所有人的真名都一样。不要给出任何解释。

如果任何人攻击了罗伯特，他会同样伤到他自己和其他所有角色。只要罗伯特受到伤害，就要让所有人进行一次理智鉴定 **SC**——理智鉴定失败的人也会受到伤害（每个人受到的伤害要单独骰）。这种情况下，有些角色很可能会受到比罗伯特更重的伤，那些拥有更强身份认知的角色（使用理智鉴定来区分）可以区分自我来保护自己的存在。

举例说明：

如果罗伯特被杀死，那么周围的环境会改变为罗伯特的房间，他的身体倒在地板上，旁边是散落的电影手稿。手稿上的剧本就到此为止，没有之后的剧情，罗伯特的故事结束了。玩家的角色们化为了现实，成为了独立的人类。

场景：终场

一个带着帽子身穿黄色塑料雨衣的人到了，并不是仓库或者罗伯特的公寓，取决于玩家角色当前的所在地。如果你的角色们驾车逃离了仓库打算穿过小镇，你需要想办法让他们聚在一起；记住玩家的角色们在罗伯特的世界；你可以直接让他们出现在罗伯特的套间里。

穿着黄色雨衣的人会给之前定下的接头暗号。奇怪的是他看起来和灰先生长得一模一样。他是真的还是虚构的？目前不是重点。让终场以你认为合适的方式出现吧。

灰先生邀请这些角色们（包括罗伯特）上他的船。灰先生会引渡他们去见他的老板。他会提醒其他人带上宝藏。如果是在仓库，他的船会停泊在码头的尽头。如果是在罗伯特的公寓，船诡异的漂浮在房间的窗外（没错，在空中）。没有人会被强迫登船。

如果角色询问解释，灰先生会告诉他们，“我无法告诉你真相，因为我只是真相的幻影（a phantom of truth）。”

穿过迷雾，可以看见远处闪烁的光芒。海不再是海，只有翻滚的浓雾。当灰先生抬起手臂的时候，小船漂流着穿过湖泊前往卡尔克萨。

尾声

简单的给玩家们描述一下尾声的内容。

上船的角色会在远处的岸上登陆，他们穿过街道朝着一个宫殿走去，去见“老板”，也被称为黄先生，也被称为黄衣之王，等待着他们的到来。之后便没有可以探索的地方了：只要多描述一下古怪的城市，奇异的宫殿和另一种生活。

询问那些没有上船的角色他们打算做些什么。不管他们打算做什么；在某个时刻他们会不可避免的接触到其他人。直接跳转画面到一个加油站或者是一个超市里，陌生人触碰到了这名角色。肢体接触或许是发生在付钱的时候，或许是握手的时候。告诉他们，他们在某方面和灰先生一样；他们的身体和冷藏柜里的猪肉一样冰冷，并且永远如此。这是一个没有人类伴侣的悲伤人生。

补充内容

灰先生，真相的幻影，黄衣之王的先锋

灰先生和尸体一样冰冷；他的皮肤柔软而苍白。当他首次出现在抢劫中，所有人都认为他是抢劫团伙中的一员。如果老板在倒叙中被问起，他会表示完全不知道什么灰先生。灰先生在这个模组中无法被永远的杀死。子弹只能在它的身体打出个洞。

后备箱里的警察

这个人应该不需要他的任何数据。他怎么样全看角色们是否仁慈。请随意的即兴表演。

玩家的数量

一般情况下这个模组是为 6 个人设计的。

如果有 5 名玩家：红先生没有出现在仓库。不要解释他哪里发生了什么，他就是迷路了。这可能会引起玩家的担忧。他可以以幻象的形式出现。

如果有 4 名玩家：同上，红先生和紫先生没来。

如果有 3 名玩家：让黑先生在第一次倒叙场景中被杀死，并且还可能让绿先生受伤。

银先生（23 岁，看起来 18 岁）

- 山羊胡和一套新买的西装
- 卧底警察
- 最强壮/最丑

棕先生（41）

- 强硬的人，面上有伤疤，大金链子，有烟渍的手指
- 刚从监狱被放出，并且没有出卖紫先生
- 在之前中和绿先生的任务中逃脱了
- 相信在这个任务他们被人出卖了
- 汽车后备箱里有一个警察
- 最聪明/运气最差

绿先生（47）

- 经验丰富的罪犯
- 灰白的头发，掉色的指关节纹身
- 尽量避免暴力，不管是什么原因
- 灰先生汽车后备箱里的警察是他的妹夫
- 长得帅/最矮的

黑先生（23）

- 老板儿子的好朋友
- 轻便运动服（带拉链），黑色卷发
- 他刚刚帮银先生断后
- 这是他和这个团伙的第一次任务
- 最狠的/最笨的

紫先生（31）

- 意大利口音
- 精美量身定制的西装，修剪过的指甲，能承受压力
- 最幸运的/最慢的

红先生（23）

- 团伙的新人
- 漂亮的西装和新潮的发型
- 在刚刚的任务里救了黑先生的命
- 最快的/最弱的

黑先生

你是老板儿子的朋友。23 岁，有着黑色卷发，穿着轻便运动服。

最近你负责帮银先生断后，他似乎对此很满意。这是你和这个团伙第一次共事。你的真实姓名，罗伯特·梅尔德伦，不应该向任何人透露（为了安全），你的朋友都简称你鲍勃。

你不确定这些人是不是可以被信任。没人知道赃物是什么。你想也许应该检查一下赃物并且记录都有什么东西，在其他人对它出手之前。

团伙其他成员：

红先生

最年轻的（看起来二十出头），团伙新人，穿着一套不错的西装，时尚的发型。他是你们速度最快的，同时也是最弱的。你可能可以相信他，因为他刚刚才救过你的命。

绿先生

听说经验丰富（中年）。灰白的头发，掉色的指关节纹身。他是看起来最帅的，同时也是最矮的。

你从没见过他伤害任何人，他看起来似乎不愿使用暴力。

这个人能信任吗？

紫先生

意大利人（三十岁左右），精美量身定制的西装，修剪过的指甲。这狗娘养的总是运气最好的那个，同时他是最慢的那个。

棕先生

脸上有伤疤的家伙（中年），带个大金链子，有烟渍的手指。他是最聪明的一个，但是运气是最差的那个。

银先生

邋遢的小屁孩（大约 18 岁），很浅的山羊胡，看起来比起吊工稍微好点的西装。他是最壮的，但是天啊，这孩子长得真磕碜。

调查员姓名：黑先生（Mr Black）

职业：罪犯

性别：男

STR 10 DEX 9 INT 12 CON 17 APP 11 POW 9 SIZ 12 SAN 45 EDU 12

灵感 65 幸运 45 知识 95

HP 15

会计学 75 吹口琴 53 信誉 35 闪避 25 驾驶汽车 20 法律 54 图书管理用 35 聆听 45 机械维修 50 法语 45 英语 60 说服 38 心理学 21 潜行 30 侦查 52 游泳 60
投掷 45 手枪 47

拳击 60% 擒抱 35%

柯尔特.38 自动手枪 47% 伤害 1D10 射程 15 攻击次数 2 弹夹容量 7 故障值 98

红先生

23 岁，你是新加入这个团伙的，穿着一身漂亮的西装，剪着时髦的发型。你在刚刚的抢劫行动中救了黑先生的命。你坚信有人出卖了你们这次行动。

警察似乎已经知道你们要来，但是，你们仍然带着货物跑走了。

你的真实姓名，罗伯特·梅尔德伦，不应该向任何人透露（为了安全）。

如果这次行动是个陷阱，警察可能正在监控这里。或许这里有监控摄像头，你的汽车也可能被撞了追踪器。总之应该小心为上。

甚至也许赃物里也可能装有追踪器。

团伙其他成员：

黑先生

老板儿子的朋友（二十出头），黑色卷发，轻便运动衣。他是最壮的，但是也是最笨的。

绿先生

听说经验丰富（中年）。灰白的头发，掉色的指关节纹身。他是看起来最帅的，同时也是最矮的。

你的直觉告诉他可以相信，因为他让你想起你的父亲。

紫先生

意大利人（三十岁左右），精美量身定制的西装，修剪过的指甲。

他总是满嘴跑火车，你偷听到他在电话里面和一个女孩子讨论你们的计划。

这狗粮养的总是运气最好的那个，同时他是最慢的那个。

棕先生

脸上有伤疤的家伙（中年），带个大金链子，有烟渍的手指。他是最聪明的一个，但是运气是最差的那个。

银先生

邋遢的小屁孩（大约 18 岁），很浅的山羊胡，看起来比起吊工稍微好点的西装。他是最壮的，但是天啊，这孩子长得真磕碜。

调查员姓名：红先生（Mr Red）

职业：罪犯

性别：男

STR 9 DEX 18 INT 13 CON 13 APP 10 POW 12 SIZ 14 SAN 60 EDU 16

灵感 65 幸运 60 知识 80

HP 14

攀爬 50 藏匿 25 信誉 25 躲闪 36 汽车驾驶 60 话术 20 法律 31 图书管理用 34 英语 75 心理学 15 潜行 43 侦查 46 投掷 15 强拆 25 手枪 68 步枪 78

S&W M12 爱尔威特.38 左轮 68% 伤害 1D10 射程 15 攻击次数 2 弹夹 6 故障值 00

M24 狙击步枪 7.62 拉栓步枪 78% 伤害 2D6+4 射程 110 攻击次数 0.5 弹夹 1 故障值 00

绿先生

你是一个经验丰富的罪犯。你 47 岁，有着灰白的头发，褪色的指关节纹身。你本人是避免使用暴力的，不论什么情况（你自己决定原因）。你的妹妹和一个警察结婚了，他不知道你在做的事情。目前你还幸运的不知道这个事实，这个故事中出现的第一个穿制服的警察将会是你的妹夫（不算倒叙场景中的）。这个警察是你的外甥米凯伊 **Mikey** 的父亲，而你非常喜爱这个外甥。你会愿意让你的外甥失去他的父亲吗，就像你小时候一样？

你的真实姓名，罗伯特·梅尔德伦，不应该向任何人透露（为了安全）。如果事情朝着坏的方向发展，赃物并不安全。如果偷偷的在仓库里藏一点应该也没有关系吧？反正其他人肯定也计划着要坑我。

团伙其他成员：

黑先生

老板儿子的朋友（二十出头），黑色卷发，轻便运动衣。他是最壮的，但是也是最笨的。

红先生

最年轻的（看起来二十出头），团伙新人，穿着一套不错的西装，时尚的发型。他是你们速度最快的，同时也是最弱的。

紫先生

意大利人（三十岁左右），精美量身定制的西装，修剪过的指甲。

他总是看起来很冷静，你从来没见过他焦虑；这点让他看起来充满自信。这狗娘养的总是运气最好的那个，同时他是最慢的那个。

棕先生

脸上有伤疤的家伙（中年），带个大金链子，有烟渍的手指。他曾经有次在‘工作’的时候因为紧张而跑掉了。这个人能相信吗？他是最聪明的一个，但是运气是最差的那个。

银先生

邋遢的小屁孩（大约 18 岁），很浅的山羊胡，看起来比起吊工稍微好点的西装。他是最壮的，但是天啊，这孩子长得真磕碜。

调查员姓名：绿先生（**Mr Green**）

职业：罪犯

性别：男

STR 12 DEX 10 INT 13 CON 9 APP 12 POW 10 SIZ 10 SAN 50 EDU 17

灵感 65 幸运 50 知识 85

HP 10

议价 55% 化学 21% 信誉 20% 闪躲 25% 汽车驾驶 30% 话术 45% 法律 43% 图书管利用 35% 英语 85% 说服 75% 心理学 30% 侦查 60% 游泳 40% 投掷 39% 拳击 55% 踢 30% 擒抱 35%

Ruger Super Redhawk .44 左轮 51% 伤害 1D10+D4+2 射程 15 攻击次数 1 弹夹 6 故障值 00

紫先生

你 31 岁，有着意大利口音。精美量身定制的西装，修剪过的指甲。你的抗压能力不错。你的真实姓名，罗伯特·梅尔德伦，不应该向任何人透露（为了安全）。你的女朋友叫你罗博。这个地方真的是个安全的藏身之处吗？如果能在这里设置一些陷阱就好了，以防有人潜入进来，还要防止有人打算背叛打算带着赃物逃跑。面包车里的赃物很多，想对他染指的人也很多。最好谁也别动那些赃物，等老板来打开箱子公平的分配。

团伙其他成员：

黑先生

老板儿子的朋友（二十出头），黑色卷发，轻便运动衣。他是最壮的，但是也是最笨的。

红先生

最年轻的（看起来二十出头），团伙新人，穿着一套不错的西装，时尚的发型。他是你们速度最快的，同时也是最弱的。

绿先生

听说经验丰富（中年）。灰白的头发，掉色的指关节纹身。他是看起来最帅的，同时也是最矮的。

棕先生

脸上有伤疤的家伙（中年），带个大金链子，有烟渍的手指。他是最聪明的一个，但是运气是最差的那个。

他被抓进监狱也没有出卖你，所以他应该是可以被信任的。

银先生

邋遢的小屁孩（大约 18 岁），很浅的山羊胡，看起来比起吊工稍微好点的西装。他是最壮的，但是天啊，这孩子长得真磕碜。

他就是个小屁孩，这工作不适合他。这个家伙能信任吗？

调查员姓名：紫先生（Mr Purple）

职业：罪犯

性别：男

STR 13 DEX 7 INT 12 CON 13 APP 11 POW 18 SIZ 15 SAN 90 EDU 16

灵感 60 幸运 90 知识 80

HP 14 DB +1D4

人类学 21% 化学 26% 信誉 44% 闪躲 14% 汽车驾驶 25% 话术 55% 躲 藏
22% 法律 37% 开锁 16% 药剂学 21% 神秘学 40% 英语 50% 意大利语 80%
说服 68% 物理 18% 心理分析 60% 潜行 20% 侦查 70% 有用 37%

Colt Delta Elite 手枪（半自动 10mm） 25% 伤害 1D10+1 射程 15 攻击次数 1 弹夹容量 7 故障值 98

棕先生

你是一个强硬的狠人（41岁），形象和性格匹配，脸上有伤疤，带个大金链子，有烟渍的手指。你刚从监狱服刑出来，并且没有供出紫先生。在前一次任务中和绿先生你逃跑了；但是老板说了那次活大家都只要顾好自己。

你十分确信，有人出卖了你们的行动。警察看起来知道你们要来，但是你们还是带着目标货物逃走了。你的真实姓名，罗伯特·梅尔德伦，不应该向任何人透露（为了安全）。你的朋友称呼你罗比。

你对机械修理十分熟悉，并且应该确保你的车辆在需要的时候不会出状况。破坏其他人的车辆是个好主意，这样他们的车肯定没有你快，如果出了事情被抓住的就会是他们而不是你。说不定会有人等不急，会把赃物直接开走。赃物都放在一辆车里保险吗？

没人知道你绑了一个警察关在你车里的后备箱里。

团伙其他成员：

黑先生

老板儿子的朋友（二十出头），黑色卷发，轻便运动衣。他是个新人还不知道底细。这人能相信吗？他是最壮的，但是也是最笨的。

红先生

最年轻的（看起来二十出头），团伙新人，穿着一套不错的西装，时尚的发型。他是你们速度最快的，同时也是最弱的。

绿先生

听说经验丰富（中年）。灰白的头发，掉色的指关节纹身。他是看起来最帅的，同时也是最矮的。

紫先生

意大利人（三十岁左右），精美量身定制的西装，修剪过的指甲。这狗娘养的总是运气最好的那个，同时他是最慢的那个。

银先生

邋遢的小屁孩（大约18岁），很浅的山羊胡，看起来比起吊工稍微好点的西装。他是最壮的，但是天啊，这孩子长得真磕碜。他让你想起你小时候，就像你儿子一样，虽然你并没有儿子，可能是你在他身上看到了你的影子。

调查员姓名：棕先生（Mr Beige）

职业：恶棍

性别：男

STR 14 DEX 15 INT 16 CON 10 APP 9 POW 8 SIZ 14 SAN 35 EDU 17

灵感 80 幸运 40 知识 85

HP 12

攀爬 60% 藏匿 42% 信誉 20% 闪躲 40% 汽车驾驶 30% 电气维修 20% 话术 15% 法医 15% 躲藏 39% 跳跃 44% 法律 25% 图书馆利用 38% 聆听 51% 开锁 63% 机械维修 45% 神秘学 15% 英语 85% 说服 30% 潜行 43% 侦查 31% 手枪 51% 霰弹枪 40% 拳击 65% 踢技 30% 擒抱 38%

弹簧刀 40% 伤害 1D4

2支 Smith & Wesson 4006 手枪 51% 伤害 1D10 射程 15 攻击次数 2 弹夹容量 11 故障值 98
同时使用两把手枪 31% 伤害 1D10 射程 15 攻击次数 4 弹夹容量 11 故障值

银先生

你是这里最年轻的，18岁。你有着令人印象深刻的稀疏的山羊胡，穿着一套轻便运动服。你实际上23岁，是个卧底警察。你的任务是在这个犯罪团伙里面卧底。你的目标是人赃俱获的抓住比格先生（Mr Big）。

你目前还不知情，但是之后某个身穿制服的警察会出现故事中（不是倒序场景中）。你能认出他，（但是大概记不起他的名字）他也可能会认出你。

你的真实姓名，罗伯特·梅尔德伦，不应该向任何人透露（为了安全）。

你行走在钢丝绳上。为了掩护自己的身份你能做到什么地步呢，触犯法律底线多少都可以吗？不是每个警察都像教科书中的一样，你的角色故事讲完全取决于你自己。提醒：到时候每个人都会知道他们之间有一个内鬼，但是他们不知道谁是内鬼。

你的指导员曾经教导过你不要让这些罪犯们闲下来，让他们保持忙碌；如果他们空闲太久他们会就会变得敏感多疑。你需要想点办法。

团伙其他成员：

黑先生

老板儿子的朋友（二十出头），黑色卷发，轻便运动衣。他最近帮你断后过。如果他知道你是卧底警察的话，你肯定就不能相信他，但是在这之前他应该是可以信任的。他是最壮的，但是也是最笨的。

红先生

最年轻的（看起来二十出头），团伙新人，穿着一套不错的西装，时尚的发型。他是你们速度最快的，同时也是最弱的。他让你想起你的混蛋哥哥；you know his kind.

绿先生

听说经验丰富（中年）。灰白的头发，掉色的指关节纹身。他是看起来最帅的，同时也是最矮的。

紫先生

意大利人（三十岁左右），精美量身定制的西装，修剪过的指甲。这狗娘养的总是运气最好的那个，同时他是最慢的那个。

棕先生

脸上有伤疤的家伙（中年），带个大金链子，有烟渍的手指。他是最聪明的一个，但是运气是最差的那个。

调查员姓名：银先生（Mr Silver）

职业：罪犯

性别：男

STR 15 DEX 17 INT 12 CON 8 APP 7 POW 11 SIZ 14 SAN 55 EDU 20

灵感 70 幸运 55 知识 100

HP 14

人类学 16% 生物 46% 化学 66% 藏匿 25% 信誉 40% 闪躲 46% 汽车驾驶 45% 电气维修 25% 话术 50% 急救 40% 法医 26% 躲藏 25% 跳跃 25% 法律 41% 图书管利用 35% 聆听 35% 开锁 10% 武术 15% 机械维修 30% 英语 80% 说服 40% 摄影 28% 物理 66% 心理学 15% 潜行 25% 侦查 45% 手枪 50% 霰弹枪 40% 拳击 60% 踢技 48% 擒抱 31%

格洛克 380.38 手枪 42% 伤害 1D10 射程 15 攻击次数 2 弹夹 7 故障值 98

很抱歉你的角色死亡了

现在你要扮演一个新角色：罗伯特·梅尔德伦，一个独立制片人和一个演员。没错你的名字和你之前角色一样。现在请继续阅读。

罗伯特是一个单生独居（除了他的猫）的人，正在阅读一个叫做‘落水狗’的电影剧本。这份手稿中讲述了目前为止发生的一切，从开场到此的所有事情。

你已经阅读了好几个小时了。有时你的意志飘向了远方，你发现自己在和故事里的角色们对话，你想象自己出现在仓库里。

你的经纪人，安东尼·格雷 Anthony Grey，给了你这份剧本。

你现在无法分辨何处是现实了，以至于剧本中的内容化为了现实。你需要好好的和这个剧本的作者聊一聊。格雷已经帮你安排了一个见面。这个作者，金先生（Mr King）住在海湾的对面。

你周围的这些角色（其他玩家扮演的角色）十分棒；你觉得他们应该出现在你的电影里。事实上，他们应该和你一起去见见作者。

调查员姓名：罗伯特·梅尔德伦（R Meldrum）

职业：演员及导演

性别：男

年龄：38

STR 11 DEX 9 INT 15 CON 13 APP 14 POW 7 SIZ 14 SAN 35 EDU 20

灵感 75 幸运 35 知识 100

HP 14 DB:+1D4

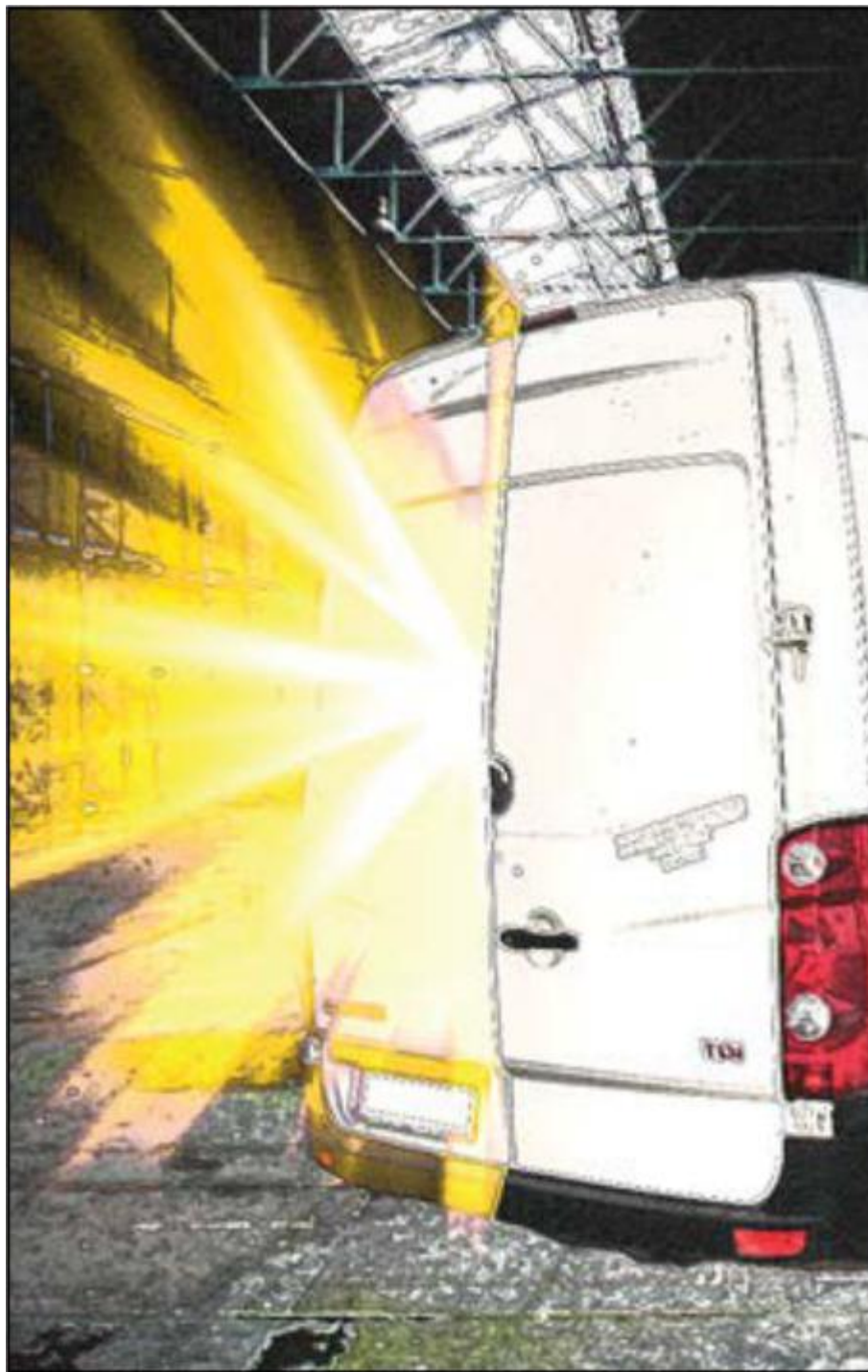
会计学 23%	表演 49%	绘画 62%	闪躲 22%	话术 20%	历史 65%	法律 25%
图书管利用 55%	聆听 30%	自然史 35%	法语 56%	意大利语 65%	英语 100%	
说服 37%	摄影 48%	心理学 15%	骑术 23%	侦查 30%		

墙上涂鸦（标语）









GREEN
sure was exciting.
Mr Purple)
ig Steve McQueen fan,
Me too. I don't know
rest of you fellas, but
y heart's
like crazy
a beat)
follow me.
a seat and
nor.
with

It's a sur
everything

Mr Green walks

13 INT. WAREHOUSE

Two cars and a van are pa
the large open space. Mr G.
walking towards the van. Mr
and Mr Beige are walking behi
e Camera is HANDHELD and
ing behind them as they wal
yellow light emerges