死亡銘刻wiki

**简评**

故事发生在现代日本一个封闭的医学实验室当中，调查员将在无处不在的死亡恐惧中逃出生天。当自己的身体渐渐开始不受控制，他们还能保持冷静去面对那些可怕的怪物吗？此外，模组背后所带故事虽然与主线关系不大，但仍然值得一读。 这是一个含有推理和解谜要素的模组，如果只是一味在房间中横冲直撞只会成为众多牺牲者中的一个，调查员需要靠自己的智慧和策略来击败隐藏在幕后的恐怖怪物。模组中的NPC虽然不算多，但每一个的性格都很鲜明，这对于还不太会角色扮演的新手守密人是一个好消息，你可以从这些NPC的描述中逐渐学会如何扮演好一个有血有肉的NPC。 此外，模组中给出了额外规则，包括一个面团时能让气氛更加浓厚的小附件和一些模组中特有的临时疯狂症状，因此不用担心临时疯狂时roll出来的症状太过出戏而导致气氛大打折扣。 总而言之，这是一个标准的日式密室模组，不断下降的san值、处处隐藏的陷阱、空荡走廊尽头可怖的声响以及一个温柔而凄美的故事。但是由于模组的结构比较松散，逻辑线并不是很明确，如果想要好好体验这个模组的话，守密人需要更多的时间来备团。

模组的主线用最简单的表述就是：

**去地下——打开主电脑房——打死米戈**

接下来我们分别从动机和行动方法来考虑可能出现的情况：

### 去地下

* 去地下的动机

1. a：二级锁，警卫室中看到地下室中有一个摄像头损坏；
2. b：二级锁，系数会说出“地下室有秘密标本”的情报；
3. c：濑良正马会给由里发送去地下连通外界网络的消息，调查员也会收到；
4. d：地下室门口的石化所员；
5. e：三级锁/四级锁，资料室或所长办公室中搜寻到关于sahime sample#2的信息，PC意识到这个东西应该是保存在地下冷藏库中的。

关于以上五种动机，a和d比较弱，如果PC是逃避型那么这不会起到任何作用。b和e两条直指事件核心，属于强动机，调查员会被吸引主动去调查。c则是守密人恶意引导的陷阱，但一个NPC的行动不一定会受到PC的信任，因此关键信息在于PC也能收到关于濑良正马的消息。

对于一个密室模组的动机创作来说，除了能够直指要害的强动机之外，拥有少量烘托气氛的弱动机和一个陷阱性的直接动机对于模组的流畅度和节奏感是很重要的。在这点上，这个模组可以作为学习的样本。

* 去地下的途径

1. A：见到金久保，获得四级钥匙，直接开门进入。
2. B：使用《无名祭祀书》或者特尤格卷轴的防护，用骇客手段进入。

A选项没什么可说的，只是守密人如果想要加大难度可以设定为必须同时拥有《无名祭祀书》或者特尤格卷轴和四级钥匙才可以进入，这样可以给PC一个直接的动机去探索图书馆密室。关于B选项，对KP的掌控力要求比较高，因为获得《无名祭祀书》的途径只能通过金久保获得4级钥匙或使用系数开门。

当然，频繁的使用系数去创造便利会导致调查员的进度和san值极速下降，而且守密人可以通过控制系数的死亡时间来控制模组的难度。

两条线最终集中到了“见到金久保”的事件上，只要触发了这个事件，在地上的调查部分就已经完成了80%。因此，守密人应当合理控制金久保的出现，最好是在PC探索完大部分地上房间的时候，以便于他们体验到完整的剧情。

原模组中给出的关于PC可以通过自己的技能去打开门这一选项在面对四级以上门的时候是几乎不可能的，因为开团一般会限制PC的技能最高在80左右，如果要开四级锁的成功率只有4%，所以在这一点上对密室模组是一个值得学习的地方，给PC营造出“我可以莽”的错觉然后用骰子去打败他们。当然如果真的成功了，也不影响它成为一个令人印象深刻的模组，毕竟诸如“直面四外神然后掉4点san”这种事情是可以被当成梗来流传的。

* 途中遇到的困难

作为一个日式密室模组，频繁的san值检定已经成为日常，所以在此不做细述，这里只写出PC遇到的棘手的部分。

1. A：使用朋友“系数”时造成进度极速增加及san值减少；
2. B：NPC由里的不配合及独自前往地下事件；
3. C：与狂暴大猩猩的战斗；
4. D：计算机房中使用电脑会造成进度增加及san值减少；
5. E：测量室中遭受机器的攻击及毒气；
6. F：面对地下室门时徒劳的尝试；
7. G：可选NPC们的猪队友操作。

事实上模组中的困难主要来自腕带上不断增加的进度，这也是这个模组中最有趣的秘密，同样地，这部分在模组中反复强调“一定要尽量不要让PC们很快猜到进度增加的原因”才是守密人最大的游戏体验。因此，能带来便利的同时造成进度增加的陷阱才是KP应该好好注意的地方，至于C与大猩猩的战斗，更适合用来烘托气氛而不是直接让一个没什么战斗力的大猩猩去直面调查员们。

### 打开主电脑房

* 动机

事已至此，之前调查出的信息给出的动机已经完全充足，最多就是在见到石化琴里和濑良正马的尸体之后可以将这个故事的来龙去脉补全而已，毕竟离解决事件只剩最后一个有着5级锁的钢铁大门，调查员们怎么可能会就此放弃。

* 途径

方法很简单并且没有其他选择，就是拿到琴里的5级钥匙并且开门。因此为了不让这段高潮之前的黑暗变的太过简单，守密人请将注意力集中在如何阻碍调查员们达成这一目的之上。

* 困难

1. A：修复通信电缆可以与外界连通消息；
2. B：琴里房间内的铜镜可以使至少一位调查员失去战斗力。

关于可以与外界联通消息，是由里收到濑良正马的消息之后来到地下的主要目的，同时，有些可选NPC也有联通消息的强烈想法，甚至PC如果不注意之前的异状，也会想要去修复电缆。PC们察觉这个陷阱的途径主要来自于对濑良正马消息的怀疑以及发现这里是由金久保主动切断的两条线索。如果PC们还是没有意识到这一点并且想要修复电缆，请给他们一些小小的困难（比如修复的时候被电到或者是进度上升），让PC们意识到历经辛苦最后却亲手创造了人间地狱的感觉岂不美哉？ 由于机械室是来到地下的第一间房，所以请让这里的事件首先发生，例如可以让由里或者猪队友NPC率先进入修复之类。如果PC们提出分头行动，可以使用小黑屋来控制发现濑良正马的尸体和修复电缆的时间决定结局，总之这里是本模组里面最有趣的陷阱，千万不要让它白白错过。 关于困难B，如果PC没有表述不要刻意看铜镜的动作的话，建议率先让使用“侦查”检定的PC看到铜镜中的影子。不过铜镜的伎俩使用一次PC们应该就会发觉了，如果不想在这种地方以这种奇怪的理由导致团灭的话，也请守密人只选择一个倒霉的PC承担铜镜效果。 另外，看到铜镜的PC很可能会进入疯狂状态，这时创造一个临时反水的队友对于剩下的玩家来说也是一项很有趣的挑战。

### 打死米戈

事实上这一部分我认为是整篇模组写的最糟糕的部分，我以我的理解在之后会做一些修改建议，欢迎批评。

* 可用到的道具

1. A：系数留下来的诺查丹姆斯病毒；
2. B：测量室里面的酸液和酒精；
3. C：仓库里面的物理工具和杀虫剂；

诺查丹姆斯病毒可以算的上是通关道具，只要成功插进主电脑游戏就能结束。但这个道具除了在系数自言自语时提到过可以用来黑电脑之外没有任何的线索指向他可以用来击败boss。并且如果参与者是对克苏鲁神话有一定了解的玩家，他们根本不会认为一个U盘会对米戈起到什么作用。因此，这一部分更像是一个密室逃脱类网页小游戏是“我获得了这个道具，但是之前都没用过，于是在这里用一下试试吧。”的感觉。 这个通关道具的创作是比较失败的，建议在带团时添加相关信息，比如“米戈很可能和主电脑同化”或者让这个带有病毒的U盘变的更加显眼、让米戈的攻击目标默认为带着U盘的PC（即使他没有拿出U盘）。总而言之就是要让这个道具“发光”。 至于酸液酒精或者物理工具这些东西可有可无。因为这里是COC6版/COC2010版本，一个战斗力超强的版本。这个boss事实上脆弱的不堪一击。 很多人应该都听说过6版规则中霰弹飞踢的传奇，但就算没有“击中要害”的可选规则和不开2010的武道扩展，仅仅依靠6版基础规则，一个拥有1D6的DB的调查员一记成功通过“武术”检定的“踢技”，就可以造成3D6的伤害，并且由于是钝物打击，米戈的“贯穿伤取最小值”这一防御机制是完全没有效果的。因此面对最高值能达到18点伤害的调查员面前，拥有19HP，攻击技能“剪刀”只有40%、并且没有办法进行闪避的米戈简直是逊爆了。 为了防止踢门团的PC滥强，KP可以适当调整这个巨大丑恶怪物的战斗数值，例如将HP增加、护甲增加或者攻击技能提升、使用魔法等。战斗节奏是容易把控的，但要有足够的经验，如果对克苏鲁2010的规则不熟（因为没有完整汉化版）的话，可以不开这个扩展。总而言之就是不要让你的最终boss这么容易被打倒。

## 总结

总而言之，这是一个标准的日式密室模组，除了最终战斗的高潮部分我不是很满意之外，前期的节奏把控和气氛推动都属于上乘水准，值得想要创作日式密室/半密室模组的创作者们学习。 对于想要开团的玩家来说，作为守密人应当尽量熟悉游戏的流程和节奏，抓住几个关键的节点（利用系数、金久保的出现、修复电缆、铜镜以及最终boss战），就能一直让玩家们集中注意力去参与这个团，这样就算团里有4或5个PC也可以应付得游刃有余。 对于想要参与团的调查员来说，守密人应当提醒他们创造卡的技能点问题，因为模组中大量的检定都属于“电脑”、“机械/电气维修”、“图书馆”等，因此为了不让PC们感觉没有参与感，KP可以引导他们分别点取专项技能以保证整个团的流畅度。另外，模组中推荐的调查员创造理由虽然和故事主线有一定联系，但是不一定拥有良好的跑团体验。 关于模组中的NPC设计，和日系大多数galgame一样都有一种脸谱化的执念在其中，创造的最为成功的NPC我认为是“系数驱留”，他完美的诠释了什么叫做“克苏鲁神话中的朋友”这一概念，并且告诫大家不要成为一个死肥宅否则会死的很惨的事实。这些NPC的性格即使对于新手守密人也是容易驾驭的，但要将他们的性格完全演绎好，才能将这个模组中的故事表现的更加感人。

模组中最值得表扬的是有关疯狂症状的表现，由于疯狂表所涵盖的内容范围太广，因此通常跑团时都只当疯狂症状是一个可有可无的东西，这对气氛推动和角色扮演是致命的。而本模组中的疯狂症状都有契合氛围的详细描述，守密人可以在合适的时候自由选择它们以让团的节奏变的更加惊心动魄。这一点是值得每一个模组学习的地方。

## 总结提要

适合新手PC度：★★★★

适合新手KP度：★★★☆

剧情难度：★★★☆

战斗难度：★☆