腥紅文檔骰聲回想其他kp建議

引子

调查员们收到了来自密斯卡托尼克大学行政管理主任布瑞斯·法伦的委托，拜托他们寻找一份随着历史系教授卡勒斯·莱特的死亡而一同消失的重要文档的下落。——非常简明、常见而方便的动机。

过程

第一部分，通过调查问询了解莱特

第二部分，认识每一个嫌疑人并查明谁带走了文档

第三部分，追踪并在更大的灾难发生前拿回文档

结局

原模组给了三个解法：《扔了（解决问题但完全没解决）》、《摁打》、《使用无敌的cm驱魔》。我确实是看笑了，除非pc们各个都是cm50+的神仙，这还不如直接说只给了摁打一个方法呢。我个人给出的修改几个结局的方法如下：  
《交给魔女寇特或者食尸鬼维奇》、《摁打》（摁打是美系coc的传统不得不品尝）、《用文档中本身给出的驱魔方法驱魔》  
每个结局都应该有得有失来保证公平：交给寇特或者维奇会让pc们受到法伦的责难，同时和一般意义上的怪物/反派合作绝非好的体验；摁打很摁，很容易死，但不用动脑筋且一劳永逸；文档本身会提供驱魔的方法，但那或许会以某种牺牲为代价（比如一连串危险的检定/足以让人发狂的san值减损/造成pc永久性的属性减损甚至是lost等），或者也需要其他力量的协助（比如女巫的血/食尸鬼的仪式场所等），或者仅仅是降低了打败恐惧之物的难度。

线路图

法伦的办公室（莱特死讯，任务布置）→莱特办公室/莱特宅邸/停尸房

停尸房（超自然力量在莱特身上发生）

莱特宅邸（莱特赌博欠债）→精神病院/海布路边旅馆

莱特办公室（超自然力量在此发生，莱特门锁更换）→海布路边旅馆/逸品斋

逸品斋（莱特贩卖古籍）←→海布路边旅馆

海布路边旅馆（莱特赌博欠债，贩卖古籍）←→逸品斋

精神病院（莱特让人制作赝品，超自然力量在亨特身上发生）

在这些场景中，最为关键的，必须要传达的三个信息是：莱特赌博欠债；莱特在制作文档赝品贩卖；文档招来超自然力量杀死了莱特

当然，地点和线索是死的，npc都是活的。

举个例子如果pc们迟迟找不到线索，那就别让斯通女士在海布旅馆苦苦等候，直接让她去莱特家中偷拿宝贵的1000刀存款，如果不想过于方便地给予pc太多情报，便再用几个小谎言让她脱身就好了。同样的道理，维克也并不只会出现在逸品斋。

我全都要！！！

就像是可以由GM随意更换黑幕的模组不止猩红文档一个一样，猩红文档的黑幕也完全可以不止一个。谁说别人偷了书寇特就不能做女巫了？维克就不能在地下进行邪恶仪式了？我们的目标是：全员恶人！一种我自己的设定是：在模组开始时，是罗奇顺走了文档，但却被恐惧之物杀死；伴随着pc的调查，npc也行动起来，女巫寇特因为恐惧之物的迹象找上门来夺走了文档；而在那之后，如果pc们仍然没有拿到文档，那么食尸鬼维克的手下便会找到女巫与她争夺。在整个过程中，弗林德斯会试着取得pc信任，和pc们一起行动，找到任何夺得这本书的机会。

为模组增加更多的线索！

毫无疑问，我们应该添加足够多的线索来帮pl们确认npc的身份。例如，弗林德斯的手套之下有着六芒星的纹身；女巫寇特会称呼比自己年龄大的调查员为“小鬼”；逸品斋的后门边上留下几道暗红色的拖行痕迹。更多的线索也应该被用来帮助pl锁定偷书嫌疑人。例如，当书本还在罗奇教授身上时，他会大量流汗，精神不振，一副瓶盖般的厚眼睛上蒙着一层灰蒙蒙的雾。随着模组进行，我们还应该布置更多的线索让pl们不要错过npc们的隐秘行动。例如，当寇特从罗奇家中取走书本后，有研究生声称他们看到当天罗奇和寇特、法伦一同离开了教学楼。当然，所有线索不能完全只靠npc对话交流给出，还是针对上一事件，在罗奇家门口将出现年轻女性的高跟鞋脚印。参杂的真假误导线索也是十分必要的，让弗林德斯的球鞋脚印也出现在罗奇家门口——虽然那只是这个多疑疯狂的年轻人在前两天跟踪罗奇时不小心留下的。

仔细设计最终战！

我们首先要考虑到，pc在找到书后和持有者的对峙场景。从对方手中拿回书籍的难易度是可以调整的：从一个嘴炮、一场和普通人的战斗、一场和被恐惧之物控制的普通人的战斗，一直到和邪恶食尸鬼以及他的两个恐怖手下的战斗都是有可能发生的。

在夺回书籍后，和真正的boss——恐惧之物的最终战是有必要的，以下是我设想的pl们可能会想到的解法（这些解法也是可以互相组合的）：

首先是交给法伦后溜了：这是个好想法，善良好心的kp可以装作密大有特殊的处理方法，直接结团；而勤奋有始有终的kp会选择在他们即将溜走之前，把恐惧之物放出来，或是在第二天传递给他们法伦惨死办公室的坏消息。

其次是摁打：烧书以及其他损毁书的方式都会放出这个43hp，5点护甲的2动怪，它绝对是个硬骨头中硬骨头。除非这是一个由6个欧洲枪王pc组成的暴力踢门小队，否则几乎没有存活的可能性，即使存活整个战斗也会又臭又长。给这份文档里加一条束缚咒语削弱怪物（施法成功失去护甲，hp减半），或者给它按上个惧怕银器和火焰灼烧（银制子弹和火焰造成2倍伤害）的弱点毫无疑问是可行的方法。

再次是请求帮忙：邪恶女巫和食尸鬼可不是什么大方的老好人，法伦和弗林德斯大概也想不出什么好办法。要请梅森的后裔帮忙或许需要pc做出一些牺牲（你的鲜血或者是san值）、或许需要pc帮她解决其他的窥探者（比如那该死的肥胖食尸鬼）；而同样的，如果pc要让逸品斋的主人驱除恐惧之物，一顿美餐（为他提供一具尸体）或者一个邪恶的仪式（仪式中或许需要某个女巫的眼珠？）肯定是少不了的。而付出代价后，pc们就能不用战斗驱逐恐惧之物。

或者直接把书交给邪恶之人溜了：在承受法伦的怒火的同时，食尸鬼和女巫绝不会把恐惧之物用在好地方，至于是让他们直接翻脸不认人，派恐惧之物堵截杀害pc；还是让灾难爆发于离开后甚至后日谈；抑或是维持着一片和平的假象快乐结团，那就都取决于kp了。

TRPG不是AVG

一个真正的跑团模组就该是这样。

它给了所有必要的内容，至于能用这些内容讲出一个什么样的故事，全看KP水平。（和队友操作）

给玩家的建议1、找个好KP。

2、认真点把NPC当个人。

3、一切行为皆有后果。（好坏都是）

4、PVP也行哦！

恰到好处的留白是原石，守密人是雕刻者。

作为pl游玩时是觉得是个背景庞大且复杂的模组，虽然我们这一车的pc十分的千奇百怪并且极具迪士尼气息（指只有两个生物学定义上的人类），但并不妨碍在kp的优秀引领下体验到那种来自原教旨的惊悚气息，调查时这座大学下隐藏的黑暗会从字间缓缓渗出。而当你历尽艰苦推理出心中的答案时，事情却又冲着另一个方向急转直下，一场冲突在所难免。

一些感想与

分析作为一款可以由kp自由选择boss的模组，猩红文档是真正给了我一种“我在玩游戏”的感觉。

并不是说线性模组没有乐趣，而是这种独属于自己的剧情游玩体验是十分珍贵的。相信对于kp来说也会很自豪于自己一手搭建的舞台，但同样的，这对于kp的叙事能力以及思维逻辑有着比较高的要求，经验越多的kp带来的游玩体验就越好。

正如我题头所说，它是一块含着宝石的原石，而手艺精湛的雕刻师会让它绽放出更美丽的色彩。

当然，说了这么多好处，猩红文档也并不是没有缺点。它有着虚构故事都会犯的逻辑错误，剧情深度也有着略显单薄的问题，尤其是结尾剧情在boss的处理方面给予的选项较少，建议kp多增加一些分支的选项和终局人物剧情的描述，不妨试着增写自己认为合理的剧情并调整pl的得失。

电线杆老师，我爱你！（震声）

我比较孤陋寡闻，第一次见kp决定谁偷走了文档。

大概有几个kp需要注意的点吧，

1.提前决定好是谁偷了，提前埋伏笔，不然到真相揭开的时候调查员会觉得：？？为什么毫无预兆

2.如果你的调查员是靠app来猜谁是boss的话，露西斯通的app可以降低一点（……）我告诉调查员露西的app有90之后，他们一直觉得露西就是boss。

噢当然非要把露西设为偷走文档也不是不可以，那么就需要提前想好，如何完善为什么露西和莱特在一起这么久都没得手文档一类的问题（模组本身是没有建议露西偷文档的）。

3.这里的恐怖元素一定要记得伴随在调查的全过程，不要集中爆发在一个点，之后就没有了，调查员的观感会很差。

4.1920s最多只有电报，要触发剧情（如莱特的尸体跑了）逮着机会赶紧触发，别拖别拖别拖