

# 地狱之火

基于 1920s 规则

## 寫在前面

本模组是一个脑洞大开的产物，对于喜欢神展开或神转折的人来说，这个模组也许会对你的胃口。如果你喜欢正统的《克苏鲁神话》系列，那么请关掉这份文档。本人不对本模组产生的任何后果负责，由此产生的一切纠纷如掀桌、殴打 KP 等后果均与本人无关。

## 給守秘人的話

本模组的背景时间位于 1928 年，地点则是上海租界和崇明岛，你应该可以看出这些组合的复杂之处。尽量不要在跑团中掺杂不必要的东西，这是每个守秘人都要牢记的。如果有调查员非要使用一些令人惊讶的背景，你应该有足够的理由接受或者拒绝它。

模组开始之前还有一些需要守秘人事先做到的事情，由于模组的特殊性，所以守秘人必须对每个参与游戏的调查员进行个别导入。这一点对于模组的顺利进行至关重要，请务必认真对待。建议 KP 在跑团前一天就让调查员做好自己的人物卡，然后分别辅导他们进行最后的补完。

**最后，建议那些心急或者没有耐心做个别导入的 KP 或者调查员，你们不适合这个模组！**

由于本模组的高度复杂性，所以请对各种意想不到的变化做好心理准备。以模组这么点内容，作者本人也不敢保证能完全的包括所有的变数，所以请放开自己的想象力，毕竟模组只是为了给各位守秘人进行游戏的帮助之一，最丰富的永远是人类的想象力。

# 背景及設定

一群疯狂的拜火教教徒试图召唤克苏鲁，他们的行为刺激到了许多其他的人物或者势力，这些势力纷纷从暗处伸出它们的触手。在这片看起来歌舞升平的土地上，各色人物纷纷登场，演绎出一场闹剧。

**模式：**各怀心机的家伙们聚集在一起，彼此试探着合作或者挖掘秘密，至于它们到底是什么或者它们到底要什么，谁知道呢？

**起因：**10月7日的晚上10点，在浦东码头区的仓库里发生了火灾，黑田纱厂的某个仓库被烧得一干二净。现场没有找到任何人为纵火的痕迹，似乎火一下子就烧起来了，而且迅速完全的烧掉了所有的东西，除了仓库的那个水泥框架。

**真相：**疯狂的拜火教教徒在仓库里实验性的召唤了火之精，他们成功的毁掉了大部分痕迹，但还是留下了一些东西。接下来他们把阵地转移到了更加偏僻的崇明岛附近，希望在那里完成最后的仪式。

## 個別導入

**“正常”的拜火教教徒：**大祭长召见了你，他给了你一个艰难的任务，从叛教者手中夺回被带走的圣典。拜火教圣典是一本中文手抄本，外壳是黑色硬皮，内里为人皮纸。那本书必须被完好的得到，其他的目标都是次要的。如有可能，把那些叛教者也处理掉。

主要目标：得到《德基安之书》中文手抄本。

次要目标：消灭叛教者。

能力：邪教徒模版。

支援：无。

**优势和劣势：**邪教徒的优势在于他了解真相，他知道这些事情是他的叛教兄弟们搞出来的，但也仅此而已。他能迅速了解事情的真相，但这对他完成任务帮助不大。他必须小心谨慎的保护自己身份的秘密，不管是叛教兄弟还是警探，都是他的敌人。如果他发现了超自然生物的关注，也许可以和那些家伙达成某些协议，这一切都取决于他自己。

邪教徒可以不通过检定就明了拜火教两大召唤仪式的过程和作用，就像吃饭喝水一样。但他并不知道相应的咒语，所以他无法召唤炎之精或者克苏鲁。

死敌：官方警探。

**官方侦探：**巡捕房的白人警长破例召见了你，他像个老朋友一样和你谈起了昨天发生的一桩纵火案。他希望你能好好调查一下这件案子，他暗示你这件案子跟那些邪教徒有关。他给你的任务是，潜入邪教徒的聚会，搞清楚这些混蛋到底想干什么。如果可能，搞清楚仓库失火事件的真相。如果他们打算干什么坏事，制止他们！

主要目标：制止邪教徒做任何不利于租界安全的事。

次要目标：侦破案件并逮捕嫌疑人，必要时可以处死邪教徒。

能力：无。

支援：公共租界巡捕房。

**优势和劣势：**警探的优势在于他是代表官方，至少在明面上是这样，他有最光明正大的身份。他同样可以掩藏自己的身份，但这个身份会给他相当的帮助，其中也包括一些非民用的武器。按照上司的要求他必须追踪邪教这条线，在极端情况下，他甚至可以不经审判就杀死邪教徒或者其他怪物。但他也必须背负这个身份带来的劣势，他要保护租界的安全，不管是什么样的东西——邪教徒、食尸鬼或者深潜者——都不能触犯这条线。

官方警探可以不通过检定就发现一些线索，这些勘察技能已经如同烙印一样刻在他的身体里。他对于超自然现象的反应会超过正常界限，某些场景会产生较少的理智损失，但某些场景会造成更多的理智损失。

死敌：邪教徒。

**食尸鬼：**你在停尸房见到了首领，他告诉你一些食尸鬼收集到的情报，有一伙邪教徒试图召唤火神毁灭一切，这会大大破坏食尸鬼的生存环境。首领给你的任务是阻止那些蠢物的仪式，防止他们的仪式破坏食尸鬼的“生态环境”，乱世已经提供了足够的尸体，不需要这些疯子横插一手。如果有可能，消灭他们。

主要目标：破坏并阻止召唤仪式完成。

次要目标：无。

能力：食尸鬼。

支援：无。

优势和劣势：食尸鬼在这个乱世里可谓顺风顺水，他们完全不必担心没有足够的食物来源。正是因为这样的原因，食尸鬼首领才不能容忍任何改变。对于这起事件，食尸鬼的情报组织已经得到了许多相关的情报，这对食尸鬼调查员来说是值得庆幸的。但可悲的是，猎人和猎物通常会瞬间颠倒，所以食尸鬼调查员必须小心的保护自己的身份秘密，尤其是对于那些伸着鼻子到处嗅闻的谍报员。

食尸鬼调查员不进行尸体相关的理智检定，对于如何食用尸体他是专家。另外，他可以向 KP 询问一些背景情报，比如邪教的活动范围、人数、领导人等等。能得到哪些情报，由 KP 决定。（例如，官方警探的顶头上司白人警长也是食尸鬼的一员）。对于食尸鬼来说，深潜者应该是可以合作的对象，但他不会太信任这些“不死”生物，双方都会明白这一点。食尸鬼情报网络知道上海附近有深潜者出没，但并不知道他们的据点就在岛上。

死敌：谍报员（亚洲或欧洲）。

**深潜者：**你见到了祭司，他正在为即将到来的风暴而担心，由某些渠道了解到的情报显示，有些事正在恶化。由于情报的不足，祭司无法采取更具体的行动。他要求你潜入人类城市，从仓库火灾事件入手，搞清楚到底是怎么回事。如果有什么不利的发展，就阻止它。

主要目标：阻止召唤仪式完成。

次要目标：搅乱事件真相，隐藏岛民的秘密。

能力：深潜者。

支援：深潜者渔民。

优势和劣势：深潜者的势力远离大陆，最近的小岛上只有一个小村，这意味着他不能得到太多的帮助。情报方面的缺乏也就算了，种族的问题导致了他们不能长期出现在人类城镇中。在需要的时候，深潜者调查员可以召唤 1d3 个深潜者渔民来帮助自己，这种机会在模组中只有一次。他同样必须小心的保持自己的秘密，对于那些谍报员来说，抓住一只深潜者可是大功一件。当事件重心转移到崇明岛后，深潜者调查员更多了一桩任务，那就是阻止任何人发现深潜者小村的秘密。必要时，深潜者可以与食尸鬼合作，但这种合作必然是不牢固的。

深潜者调查员不用做与海水有关的检定，比如游泳和憋气。某些场景的理智检定也对他无效，比如见到深潜者同伴或者修格斯。

死敌：谍报员（亚洲或欧洲）。

**日本军部特别课：**这个部门的任务与第三帝国的同行类似，那就是收集所有的超自然现象资料和物品以供研究。有一位情报员被派到上海，有情报显示《玄君七书》就在这里。你从课长那里接受了这个任务，从某些渠道反馈回来的情报显示，那本书有很大可能就在那伙邪教徒手中，你必须得到它！

主要目标：得到拜火教的圣典。

次要目标：阻止仪式完成。

能力：谍报员（亚洲）。

支援：无。

优势和劣势：特别课的谍报员是黄种人，这在上海地界既有好处也有坏处，对于那些桀骜不驯的家伙，亮出日本人的身份可能会有所帮助。谍报员必须小心的保护自己的身份秘密，不管是邪教徒还是官方警探或者其他情报员都是你的敌人。至于食尸鬼和深潜者，这两样东西都代表着大大的功绩。

特别课的谍报员可以携带一些 KP 允许的小工具，比如不易发现的开锁工具等等。另外，他应该随身带着一种能够迅速麻痹活物的一次性武器（KP 自定），可以用该武器击倒看守、捕捉不大于中体型的超自然生物等等。该武器的使用次数不宜超过 3 次。谍报员使用电报机之类的通讯机器时无需检定。他必然精通摩尔斯码。

死敌：谍报员（欧洲）。

**军情六处：**大英帝国在第一次世界大战中吃了些苦头，大人物们不甘心就这样退出舞台，他们希望从超自然的物品中取得灵感或能量。远东分部目前处于待裁撤状态，你是最后一位情报员，为了证明自己的价值，你必须找到一件有价值的东西。据你所知，你的顶头上司正在埃及寻找法老的财宝，如果你能在东方有所收获，那么……。

主要目标：得到拜火教的圣典。

次要目标：阻止仪式完成。

能力：谍报员（欧洲）。

支援：无。

优势和劣势：白种人在远东地界通常会得到许多优待，这是最大的优势，普通人会憎恨并畏惧你，官员和公务员不愿得罪你，同样来自西方的白种人也许会给你些许帮助。但优势同时也是劣势，白种人在大多数当地人看来就是冤大头，各种服务的要价会变得高昂，另外一些白种人也会痛恨你，比如白俄难民或者犹太人。

做为一个英国人，你可以随意支使你看到的印度人做一些小事，或者询问一些简单的情报，这些印度人在上海随处可见。与亚洲谍报员相同，你也有一支秘密武器，可以捕捉不大于中体型的超自然生物。电报机电话机等通讯机器的使用无需检定，自动成功。

死敌：谍报员（亚洲）。

**特典人物：**你是伟大种族伊斯在这个时空的一个投影，由于对火灾事件的好奇和兴趣，因而开始调查这件事。当你发现事情的真相后，到底会怎么做，全看本人的心情。

主要目标：参与并观察事件的发展。

次要目标：保证自身存活。

能力：伟大种族。

支援：无。

优势和劣势：伟大种族的优势在于他从不完全的参与进去，没有利益自然就不会损失什么。一种游戏人间的态度贯穿始终，这令他在大多数事件里游刃有余。但劣势同样如此，他从不完全参与，自然无法从中得到什么。而一旦他试图得到什么，也就被因果线所缠绕起来，再也无法摆脱了。

伟大种族不会失去理智值，或许他们根本没有这种东西。而且他们随时可以退出这个游戏，只要他们舍得放弃观察的欲望。伟大种族同样也是有性格的，他或许会想要恶作剧一把，比如揭露某人的真正身份，由此造成的混乱也许就是最佳的奖赏。由于伟大种族的时空连续性，他们虽然不会咒文，但很快就能察觉异常，即便那些超自然生物伪装的很好依然如此。在食尸鬼和深潜者身边连续呆上十分钟之后，伟大种族可以以灵感检定来判断对方的身份。

死敌：无。

邪教徒模版：san-10；克苏鲁神话+2%；神秘学+5%。

食尸鬼：APP 特殊规则（30 岁前高于 14，之后低于 14）；san-12；克苏鲁神话+3%；额外技能+20%。

深潜者：APP 必须低于 8；san-12；克苏鲁神话+3%。

谍报员（亚洲）：黄种人，乔装+20%；心理学+10%；英语或法语+30%。

谍报员（欧洲）：白种人，信誉+20%；快速交谈+15%；汉语或日语+30%。

伟大种族：san 规则对你无效，表面上依然有检定，但该人物不会失去 san 或因此发疯。克苏鲁神话+5%。该人物随时可以放弃这具人类身体返回自己的身体，这会导致该人物退出本模组进程。

巡捕房：可以得到部分情报及物力支援。该能力由 KP 决定，物力包括武器弹药及装备。

渔民：由深潜者渔民提供的武力支援，数量限制在最多 3 只，火力由 KP 决定。

其他的个别导入：只要 KP 允许，那么调查员可以选择其他的背景。

## 参加人数

本模组的参与人数灵活机动，最低可以 3 人，最高可以 7 人。具体的参考搭配如下：

	3 人	4 人	5 人	6 人	7 人
邪教徒	有	有	有	有	有
官方侦探	有	有	有	有	有
食尸鬼	A	A	有	有	有
深潜者	A	A	有	有	有
情报课	A	B	A	有	有
军情六处	A	B	A	有	有
伟大种族	A		A		有

注：“有”代表肯定出场；A 或 B 代表任选一个同类的。

其他的背景请自行搭配，相信你一定能混搭出满意的风格。

## 游戏开始

游戏开始时，调查员应该都不知道其他人的真实身份，这一点是至关重要的。

KP 可以根据剧情或自己理解来临场发挥，或者按下面的方式描述：

“时间是 1928 年 10 月初的一天，具体的说应该是 10 月 8 号感恩节。你们出于各自的目的，几乎同时来到了位于浦东的一处纱厂仓库。昨天在这里发生了一场离奇的火灾事故，这座仓库被突如其来的大火烧成了一副水泥框架。目前火灾现场还保持着原来的样子，四周有一些散落的碎片，现场人影全无，仿佛一片死地。”

为了引蛇出洞，巡捕房已经撤回了看守，所以现场根本没人管，随便这些人怎么看。

首先要确定一下每个人抵达的时间，相差不会超过 10 分钟，所以他们在这里会有所交集。做为 KP，你不必硬要把他们捏到一起成为队友，让他们自由发挥一会儿吧，这种时候就要看调查员本人的经验了。

现场能得到的线索很少。首先，仓库被烧成了白地，除了框架几乎一无所有。但是，如果有人沿着仓库内墙走，他就会发现有块地板是微微下沉的，这不需要做什么检定。如果有人打算用侦察来判断这一点，难度会很高（难度为侦察技能的 1/2）。

下陷的地板是一块活动板，挪开之后可以发现下面有一块暗格，里面现在是空的，但可以闻到一股混杂着焦糊味和血腥味的气味。闻到这股味道后，食尸鬼调查员可以得知，这是人体脂肪燃烧后的味道。其他的调查员需要通过灵感检定才能得知这条信息。

通过灵感检定得知此消息的调查员（除食尸鬼和伟大种族外）会失去 0/1d3 点理智值。

在仓库外围侦察（正常难度）的调查员会在仓库后门不远处的地面上发现一个红色的五芒星标志，除此之外再没有其他发现。如果有人对那些红色颜料做个医学检定（难度为技能的一半），他会发现那是人血。发现此信息的调查员（食尸鬼和伟大种族除外）受到 0/1d3 点理智损失。



巡视完仓库和五芒星标志的邪教徒调查员可以确定这是召唤炎之精的现场，而他可以决定是否保留这个信息，或者将其公之于众。得知这条信息不需任何检定，这是邪教徒的特性。

这片仓库区统一由值班人员看守，所以调查员可以去询问值班房里的人，那里有一个老头，看起来大约有 50 来岁，他自称是叫做“金子太郎”，看起来他的腿脚似乎有点不方便。

对于调查员的询问，他的回答会比较简单和不耐烦，尤其是面对黄种人时。对于白人的询问，他的回答就谨慎的多，但照样会隐瞒一些信息，只有军部情报课能得到完整的信息。

**大量的隐瞒：**“昨天晚上我绝对没有喝酒，那火烧得很快，这很奇怪，怎么会烧得那么快，这不合常理。不，我没有发现什么，也许犯人是翻墙进来的吧？”

**谨慎的回答：**“昨天我就在这里，但我没看到什么可疑的人。就那么一瞬间，火就烧起来了，从我发现火起到打完报警电话，仓库就烧没了，真是不可思议！”

**完全的情报：**“昨天我稍微喝了一点，不，我绝对没醉！在火起之前，我似乎听到什么声音，似乎有人在唱戏，咿咿呀呀的不知道是什么玩意。然后，突然就起火了，那火一下就蹿的老高，等我打完报警电话，仓库已经没了，这简直不可思议。要知道，上次棉厂仓库可烧了好几个小时呢！”

如果调查员花费半个小时侦察一番，他们会在仓库区围墙上发现一个小缺口，费点功夫就可以翻出去。从现场的痕迹来看，近期的确有人利用过这个缺口，很可能就是昨天晚上的犯人。

通过侦察检定会在附近找到一些鞋印，通过知识检定可以得知这鞋印的主人应该是个男人，身高约 1 米 60 左右，官方警探不用检定即可得知这条信息。

仓库围墙外围有一些窝棚，这里住的都是乞丐或者小偷，调查员可以询问这些乞丐来得知一些信息，得知这些信息的手段有“劝说”、“快速交谈”、“信誉”和“施舍金钱”等。官方警探不必使用手段就可以得到情报。

乞丐提供的情报是：“昨天晚上？啊，我想起来了，似乎在半夜的时候，有几个人从墙里翻出来，慌慌张张的往码头跑去了。”

顺着乞丐说的方向走过去，很快就可以看到十三号码头，这个码头的渡船是开往崇明岛的定期航班，最后一班船正是晚上 10 点半。调查员如果询问码头的管理员，会得知昨晚值班的人回家睡觉了，现在没人知道当时的情况。

现在调查员可能会开始单独行动，有人会直奔崇明岛，还有人会寻找其他线索，也可能会询问当时值班的人住在哪里。

当晚值班的人名叫李福顺，别人都喊他小顺子，这人就住在附近的窝棚区里，一般来说码头上的人不愿给人带路过去。这里有一定的分歧，如果调查员是白人，那么码头管理员会害怕的叫来一个扛包的苦力，要他带洋人去找小顺子；如果调查员是东洋小鬼子，那么管理员会直接叫个工作人员带他去，因为这座码头属于日租界管理；其他的调查员只能通过贿赂来达到目的，当然贿赂管理员的代价要高一点，其他的工作人员会便宜的多。

李福顺住的地方很破旧，敲门很久才有人答应，他心情也很糟糕，因为他才刚刚睡着。对于调查员的询问，他会尽快回答，然后关门睡觉，但如果调查员是洋人或者日本人，他就会小心谨慎的多。

对于询问是否看到什么，他的回答通常是：“最后一班船的乘客很少，有几个人匆匆忙忙的从那边赶过来，险些没赶上。我没注意他们的样子，好像都穿着长袍马褂，对，领头的那个还留着辫子。”

注：现在是 1928 年，留辫子的人已经极少极少了。

如果是洋人或者小鬼子，他的回答会多出这么一段：“他们走路很急，从我身边走过的时候，我闻到他们身上好像有糊味。”

如果调查员们想了解为何这些邪教徒会选择这间仓库施法，那么他们会在仓库管理处查到这间仓库是唯一被闲置了好几年的空仓库。仓库的所有人是黑田纱厂，但那间纱厂目前处于破产状态，没人搭理调查员们，不管他们想干嘛。

现在事情已经明确了，这些家伙急匆匆的坐船去了崇明岛，现在调查员们要决定接下来做什么，不管他们怎么磨蹭，总要去往崇明岛。

## 崇明岛

崇明岛是长江出海口的一个淤积岛，最早从 7 世纪初就出现在这里，但那时还没有这么大。崇明岛的面积一直在增加，但始终没有具体的数字，岛上人口并不太多，主要是以渔业和农业为主，附近还有几个冲积出来的小岛，上面也有一些渔民

聚居。

从十三号码头开来的渡船在长横码头停靠，这是个位于崇明岛东南方的客货两用码头，到处停着装人或者装货的乌篷船。码头区乱糟糟的，空气中弥漫着海鱼腥臭的味道。

抵达这里后，调查员可以各显神通去利用自己的身份寻找线索。

**邪教徒：**通过灵感检定或者知识检定可以知道邪教的一般组织方式，通常邪教组织会在这种地方安排一个接待人员，这个接待人员可能不是忠诚教众，但必然是较为忠心可靠的。他很快就能在带隐秘标记的酒吧里找到那个接待人员，那是个侍者。只要威胁侍者把他的身份公布出去，侍者就会吐露情报 *“他们去了石头沙。”*

**官方警探：**当地的巡捕房可以提供一些情报，他们看到城中的火光之后，临时派了几个人去码头，其中有人还记得昨晚似乎有个带着头巾的家伙和其他几个人一起下了最后一班渡船，然后又上了另外一艘船。那艘乌篷船似乎是吴老六的，吴老六现在应该还在码头那边。

吴老六开始并不愿说什么，而是试图撒谎抵赖，只要警探带着当地的巡捕，那位巡捕就会恐吓吴老六使他招供。如果警探没有带人，他也可以恐吓吴老六把他交给当地巡捕，这样也能使他老实的说出一切。 *“是的老爷，有人出钱让我在那里等着，然后把他们送到石头沙去，我只知道这些！饶了我吧！老爷！”*

**食尸鬼：**食尸鬼同伴之间有着神秘的联系，他们能迅速了解彼此的关系。所以食尸鬼调查员可以花点时间在镇子里找到一位以人类身份生活的食尸鬼同伴。在这个同伴的帮助下，食尸鬼很快就能知道邪教的大致活动情况，他只需要在那位同伴的家里等一阵子就会得到下面的消息 *“那些家伙去了石头沙。”*

**深潜者：**深潜者的同伴多半都是些渔民，他们以打鱼为掩护，刺探着人类的情报。在码头附近的渔港里，深潜者可以找到几位同伴，他们昨天夜间都看到了最后一班渡船的到来，也同样看到了那伙人上了吴老六的船。深潜者见到吴老六的时候，可能会看到警探正在逼问，也可以用把吴老六交给巡捕来威胁他使他吐露实情。

**特别课和军情六处：**他们俩的手段大同小异，都是利用官方的明面身份（外交官或者武官）来逼迫当地巡捕协助，同样也能得到类似官方警探的结果。

**伟大种族：**这个人物的难度最高，他最佳的解决办法是取得某个调查员的信任，跟着他一起得到情报。如果他能想到别的较为可行的办法，做为 KP 应当鼓励。

询问码头管理员也可以得知昨天的事情，但只能知道有一伙人急匆匆的下了渡船，又上了另外一条船。至于那条船是谁的，管理员无法提供更多情报。

如果有谁中途失败，没有得到关键信息，可以通过询问码头管理员来得知上面那条信息。那么，这位失败者还可以在码头守株待兔，他总能看到见过的某个家伙来询问那个吴老六。

**去石头沙：**不管是雇佣一艘乌篷船，还是威胁吴老六，都能去往石头沙。

## 石头沙

石头沙是一个冲积成的小岛，就在崇明岛与上海之间，离它不远处就是长兴岛。这个小岛面积相当小，除了一个荒凉的沙滩就只有一座小渔村。但奇怪的是，这座小渔村竟然还有一座相当不错的酒吧和旅店，这实在让人惊讶。

如果是坐吴老六的船，那么他会把调查员送到他昨天晚上来过的地方，那是一处荒凉的沙滩，不远处就是一条土路，四周静悄悄的没有人影，只有头顶的海鸥偶尔叫上两声。这处沙滩距离银鳞酒吧约有 600 米。

如果是雇了一艘船，那么调查员会直接抵达码头，不远处就是“银鳞”酒吧。酒吧后面就是村里唯一的旅店“百目鬼”。两座建筑的距离相当近，而且前后相接，似乎是专门建造出来的，看建筑风格与其他的建筑都不太一样。光看酒吧和旅店，一般人甚至会以为这里是美国西海岸。



小渔村里的建筑都显得低矮结实，显然是为了应对台风和暴雨，每座房屋门前都有排水沟。村里现在静悄悄的，村民应该都在海上打鱼，村里的街道上根本就看不到人。

酒吧和旅店的老板都是一个人，名叫“鱼长生”，约 30 来岁，有个圆滚滚的脑袋，短粗的脖子，厚嘴唇小眼睛大鼻子，看起来有点凶恶。他对接待调查员们毫不热情，爱理不理的让他们自便，而且酒水食物和住宿的价格都很高，几乎跟市区持平，同时他也不提供洗衣之类的服务。

旅店分为两层，一楼有一个大厅和餐厅等附属设施，二楼是住宿区，有 8 个单人间和 2 个双人间。如果有人问老板是否见过留辫子的人，老板会说没见过。心理学检定证明他说谎，因为邪教头目是戴头巾的。

如果调查员们在村里转转，可以在酒吧和码头附近找到一家小商店，这家店似乎是村里唯一的小店，从针头线脑到补网工具什么都卖一点。如果问商店里的老大娘，她会告诉调查员，这家酒吧和旅店的老板是外来人。

实际上，鱼长生的确是外来人，但他不是深潜者，只不过长的丑了一点罢了。但是，他又的确跟深潜者有勾结，他的店里会提供一些深潜者制作的食物和饮料，这些东西都具有微弱的成瘾性。同时，做为提供物品的报酬，他会向深潜者提供一些情报支援，但不会亲身涉险。

深潜者调查员可以从鱼长生那里得到一些情报，具体能得到什么，取决于 KP 的想法。另外，深潜者调查员所不知道的是，鱼长生还负责为深潜者判断哪些人是可以被转化的，深潜者祭司正在试图用新的手段扩大种群，其中就包括了用特殊药剂转化人类。为了这个目的，他们建立了许多类似的据点，甚至这家酒吧和旅店的资金就有一部分是出自深潜者社团。

*注：在鱼长生的住处可以监听所有房间内的动静。*

很难说鱼长生是为了什么与深潜者合作，也许是“长生不老”的诱惑，谁知道呢？

**邪教徒**调查员会在村内发现一些隐秘的标记，这证明村里有拜火教的眼线存在，那些疯狂的教徒肯定已经知道了有一批人来到了村里，这会产生什么变化，目前还不得而知。只要通过灵感或者知识检定，他就可以得知，换了他自己，最好的办法就是在距离村子不太远的地方建立一个秘密祭坛。

**官方警探**调查员在亮出身份后，可以得到村长的帮助，村长叫做“吴有福”，年约 50 来岁。他已经敏感的察觉到了一些不正常的现象，但却不知道该怎么办，官方警探的出现正好给他一丝希望。与村长交谈，警探可以得知以下情报：

*情报：“村里最近一年内有 3 人失踪，数量不多，但却让人感到不安。”*

*真相：“这些失踪者是被深潜者抓去做转化实验了。”*

*情报：“据村长观察，村里的神汉沈老三可能跟教徒有关。”*

*真相：“沈老三其实是和深潜者合作诱拐村民的帮凶，失踪者都跟他有关。”*

*情报：“昨天深夜村里狗叫的很厉害，但村长心里害怕，没有起来查看情况。所幸狗很快就不叫了。”*

*真相：“村里的教众接应到了教首，他们没进村就走了。”*

*情报：“村西头的乱葬岗经常闹鬼，半夜还有鬼叫声。”*

*真相：“教众的基地就在乱葬岗下面的密室。”*

这些情报不一定会全部出现，由 KP 视情况而定逐个放出亦可。村长除了提供情报之外，不会再提供其他帮助，村里也没有武装护卫之类的东西，村民的武器就只有鱼叉和渔网。

**食尸鬼**调查员在这里会感到很不自在，他能感觉到这里气氛诡异，但却说不出为什么。随便找村民打听一下，他可能会知道乱葬岗的消息，如果他决定去看看，可能会发现那里有一个带翅膀的奇怪神像。除此之外没有什么动静。

**深潜者**调查员在见到鱼长生的时候会被认出来，但鱼长生只有在身边没有其他人的情况下才会主动相认。如果有人和深潜者调查员一起见到鱼长生，那么可以通过侦察检定来发现鱼长生的表情不对劲。相认之后，鱼长生会建议深潜者调查员去找沈老三，那家伙可能会知道更多的关于教众的消息。

**特别课**调查员在这里会感到比较为难，他的神态和语气都不像当地人，但他是个黄种人，所以他还是有可能取得一些情报。比如乱葬岗闹鬼，还有村里的失踪事件等等。他有可能会怀疑鱼长生，但没有切实的证据也无可奈何。

**英国人**调查员在这里会成为怪物一般的存在，没见识的村民会千方百计躲着他，见到他就绕路，敲门也不会搭理。除了鱼长生、沈老三和村长之外，也只有商店老大娘眼睛不好使才会跟他说话。在这里，他的方针应该是与某人结成同盟，暂时一致处理当前的难题。

**伟大种族**调查员在这里可以做任何事，只要 KP 允许。另外，只要他和食尸鬼或深潜者坐一条船，那么他现在应该已经知道对方的身份了。



抵达村子不久，天就黑了，这时候，调查员们应该回到了酒吧，因为外面什么也没有。所有人会在餐厅里就坐，这时候可以让他们彼此交谈一阵，然后鱼长生会出来告诉他们：“明天是龙王祭典，外乡人最好待在屋里不要出去，免得冲撞了龙王爷。”至于什么是龙王祭典，他会解释成向龙王爷献祭，一般是杀头猪供奉，然后请班子来唱戏。

**注意：从这时起，鱼长生已经被奈亚拉托提普附身。伟大种族伊斯会感到有点不对头，但说不出为什么。**

没有哪个调查员会把这种祭典当回事，他们肯定会打算明天好好瞧瞧是怎么回事，但晚上发生的事会让他们大吃一惊。晚上吃过饭之后不久，外面就起了大风，暴风雨随即袭击了小岛，整个小岛与外界的联系中断了。这样恶劣的天气下，鱼长生不会离开房间，所以调查员们可以自行决定如何行动。另外，从这时起，食尸鬼和深潜者调查员应该已经对彼此的身份产生了怀疑，这是超自然生物之间的直觉。

**晚间行动：**

调查员们可以去其他调查员的房间交谈，单独或者结伴出行，这都是允许的。但需要注意的是，凡是在房间内的密谈，都会被鱼长生窃听到，除非采用了特殊的方式，比如笔谈。

一般来说，KP 可以把半个小时做为一份时间单位，在计算各人碰面机会的时候比较方便。比如去村长家需要 1 个时间单位；去乱葬岗需要 2 个时间单位；与其他人密谈至少花费 1 个时间单位等等。

大致的将每个调查员的活动列个表，那么一旦同一时间段的两个调查员处在同一地区（例如乱葬岗、村长家、酒吧等等，旅店内部是个特殊区域，分为楼上楼下两个部分，楼下也有一些具体的划分如餐厅、大厅、鱼宅）就有可能正好撞见。掷骰子来决定是否能遇到其他人，几率由 KP 自行决定。

**邪教徒**调查员可能会潜入乱葬岗，这将转到乱葬岗章节。KP 可以决定**邪教徒故人**到底何时来访，这会给其他调查员发现邪教徒调查员真实身份的机会。故人来访事件发生时，邪教徒调查员被其他同时段同地区调查员发现的几率增加一倍。

**故人来访：**一个原本藏在岛上的邪教徒从村内的眼线处得知了来到岛上的人中有自己的熟人，他意识到了这是曾经的同伴，因此他决定冒险在夜间来村里拜访那位教友。他希望说服这位教友转而认同自己的理念，虽然希望渺茫但仍然值得去做。此处剧情较为复杂，建议 KP 事先做好准备。在这里模组没有太多帮助提供，届时到底会发生什么，想必真的很有趣。

**注：**一个跳反的邪教调查员有可能把其他调查员都送入陷阱，导致剧情大逆转。

**官方警探**调查员会感到疑惑，他可没从村长那里听到什么龙王祭典，然而如果他想找村长证实这一点，会发现村长不在家。实际上，村长被沈老三控制住带走了，因为今天村里来了太多的人，而且还有人跟村长密谈了好久，这让沈老三感到非常危险，于是铤而走险抢先动手。

**食尸鬼**调查员没别的事好做，他如果偶然进入了厨房，会发现一些疑似人肉的食材，除此之外，他只能选择睡觉或者去乱葬岗。除了超自然生物调查员之外，在厨房里乱逛发现异常的正常调查员都会受到 0/1d3 的理智损失。这些食材是由深潜者处理过的美味食物，他们晚上应该都吃过，当时他们都觉得非常美味。

**深潜者**调查员可以拜访鱼长生，如果之前双方没有相认，此时必然会互相认识。鱼长生会建议调查员去找沈老三，但目前沈老三肯定不在家，所以他会扑空。

**特别课和军情六处**暂时没有太好的行动策略，他们可以试图跟踪其他人，或者做任何 KP 允许的事情。注意，只要能证实这村里有超自然生物存在，对于他们也是一份功劳。

**伟大种族**调查员和上面两位的处境相似，他可以采取任何行动，也可以什么都不做。

第二天白天到来时，风暴稍微减弱了，但小岛依然被封闭着。也就是说，8 号晚餐之前未能抵达小岛的调查员将无缘下面的剧情。

白天吃早餐的时候，鱼长生告诉你们一个令人吃惊的消息，村长失踪了！另外，他还告诉你们，因为天气原因祭典取消了。

有的调查员可能早就知道了这一点，因为他们可能会在晚上去找村长，这样他就会得知村长家里没人的情报。但不管如何，村长失踪事件都给村子里带来了一丝阴霾。

调查员们可能会想去村长家看看，他们在村长家能得到一些有限的情报，通过侦察检定可以发现村长可能是在见到熟人的情况下被迷晕带走的，桌上留下了两杯茶，医学检定可以发现茶里含有致幻物质。除此之外，屋里没缺少什么东西。

目前沈老三不在家，但如果有调查员进入沈老三的家，他们会在堂屋里发现一幅相当诡异的画，这幅包含着人头、蛇、蝙蝠和蟾蜍的画似乎是刚刚挂在墙上的，还带着一股海潮的气息，墙上留着一些水渍。见过村长的调查员通过灵感检定会发现画里的那张脸似乎很像村长。

看到这幅画的调查员（除伟大种族和深潜者之外）会损失 0/1d4 点理智值，意识到那张脸跟村长相似的调查员再损失 1d4

点理智值。

对于村长和沈老三的失踪，鱼长生知道些什么，他也知道沈老三跟深潜者有关系。所以其他调查员的问题，鱼长生都会马虎过去，而深潜者的问题，他会说：“我不太清楚沈老三到底在做什么，但我知道他跟某个大计划有关，你不知道吗？”

如果深潜者调查员问起详情，鱼长生会说自己也不清楚，他不会把这件事告诉调查员，哪怕对方是个深潜者。

白天的时候 如果调查员们打算在村里找人问问情况 他们会发现村里的村民似乎都消失了 连商店里的老大娘都不见了。这时候整个村里唯一的 NPC 就只有鱼长生（也就是奈亚拉托提普）。

到中午之前，如果调查员没有打算去乱葬岗，那么一群疯狂的拜火教教徒会拿着武器从乱葬岗往村里走来，他们会不分对象的开火，直到消灭所有人。

调查员们如果没发现这伙疯子，那么鱼长生会提醒他们。这时他们有两个选择，就地抵抗或者逃走。如果选择抵抗，他们可能会缺少火器，尤其是村里根本没有类似的储备。如果调查员们选择抵抗，那么他们会死掉几个，然后逃走，或者全灭。如果他们选择逃走，那么他们在逃出村子不久就会发现后面的枪声变得激烈起来，但激烈的枪声很快就停止了。

折返回村子的调查员会发现村广场上躺了好多尸体，都是刚才耀武扬威的邪教徒的尸体，他们身上有许多窟窿流着血，没人知道他们遭遇到了什么东西。

事实上，这些邪教徒是被一群月兽围攻了，他们很快就被干掉，然后月兽返回了它们来的地方，留下了一地尸体。

返回广场的调查员可以拿取拜火教教徒的武器，其中至少包括一杆霰弹枪和 2 把手枪。

现在，调查员们知道这帮家伙是来自乱葬岗的，他们可能会去看看。



# 亂葬崗

乱葬岗的情节分为两个部分。

10月8号的晚上，如果有调查员去了乱葬岗，他们会遇到沈老三。这个家伙在乱葬岗边上守着一个神龛，神龛里供奉的是一尊带翅膀的诡异神像，他放在神像前的祭品是新鲜的人心。察觉这一点的调查员（食尸鬼和伟大种族除外）会失去0/1d3点理智值。

沈老三是个猥琐的老男人，穿着大褂子和灯笼裤，嘴里缺牙漏风，喜欢喝酒且贪财。他单身了一辈子，却总想着长生不老，加上村里人都看不起他，所以他才会跟深潜者合作。经过长期的自我洗脑，他现在认为他的行为是帮助村民长生不老，而不是残害他们。

对于到村里来的调查员，沈老三的态度是敌视的，他认为这些外来人只会捣乱。至于那些躲在乱葬岗的邪教徒，他却有些敬畏，尤其是他看到过一些神奇的事情后。

如果调查员试图向沈老三套近乎询问些什么，他只会以谎言和欺骗来应对，再不就是胡说八道。沈老三会很聪明的把自己伪装成一个醉汉，反正没人会跟一个醉汉计较什么。

持续一段时间之后，调查员可能会生出疑心。这时，乱葬岗里面会出现一个隐隐约约的声音，听起来就像是有人在唱戏，咿咿呀呀的没个完。听到这个声音的检定难度为聆听技能的一半。

**伟大种族和邪教徒**调查员不需检定就能明白这是在召唤炎之精，其他的玩家只有通过克苏鲁神话检定才能明白这是什么情况。

如果没人说出这是什么，那么沈老三会害怕的低声嘀咕着：“鬼魂要出来了！”然后慌慌张张的跑掉。他会把试图跟踪他的调查员甩掉然后去处理晚饭前绑架的村长的尸体。如果调查员直接揭露沈老三供奉的是人心，他会立刻逃跑。

如果有人说出这是召唤炎之精，那么沈老三还是会立刻跑掉。而那个隐隐约约的声音会变的更大，接着就有更多的声音加入进来。到这个时候，不管调查员们如何反应，都会有炎之精被召唤出来。

一个成功的侦察检定可以发现有一枚流星从天而降，而就在调查员们如临大敌的时候，炎之精似乎被狂暴的天气所影响，直接在乱葬岗上爆炸了。这次爆炸毁掉了一部分墓碑和墓地，目睹此情形的调查员（伟大种族除外）会失去0/1d3点理智值。

爆炸终止了所有的声音，调查员们冒着大雨检查也不会发现什么，他们只能遗憾的离开这里。

10月9号的白天，上午抵达乱葬岗的调查员会遭遇愤怒的邪教徒，他会被邪教徒抓住，并关押起来准备在晚间仪式时献祭掉。

中午过后抵达乱葬岗的调查员，他们可以通过一个成功的地质学检定或者一半的侦察检定来发现邪教密室。邪教密室的入口就在一块墓碑的下面，墓碑的上面写着“火焰净化一切，死亡的荣耀永远属于你”。

密室的入口是下行阶梯，走上两三米左右就是一个10米长宽的房间，这个挖掘出来的密室潮湿而危险，仅仅用木柱和石块支撑着。密室里有几个大十字架，上面绑着被抓住的调查员，如果有的话；另外还有一张书桌、一个书架和一个简易的木架子，看起来似乎是床铺。

书桌是最简单的木制书桌，上面堆着一些写了字的纸，但没人认识那是什么鬼画符。唯一的抽屉里也是这种杂乱的东西，一个成功的图书馆利用检定可以从这堆垃圾中找到一张有意义的纸。

这张纸被撕掉了一半，上面写着：“事情变糟了，以前的同伴变成了敌人，但我依然不后悔这样做。是的，时间不多了，就在此时，将自己献给主，迎接永恒。”剩下的文字都被撕掉了。

书架上摆着三十多本书和更多的乱七八糟的纸，这些书里没有《德基安之书》的手抄本，也没有《玄君七书》的相关版本，但是调查员们可以发现一本稍微有点用的书。这本书名叫《风君夜谈》，里面的内容基本上都是一个叫做风君的家伙自言自语，他以一种令人眩晕的方式自问自答，仿佛两个精神病人在对话，对话

## 无可名状之誓约(Unspeakable Promise)

这是对“无可名状者”（哈斯塔）矢盟输忠的誓约，施法者须支付2d8点理智值，而哈斯塔会以一些好处作为回报。最合适的回报，是一些重要的古籍，如《拉莱耶文本》之类，或者直到施法者死去，每年给予其3点意志值；但是，施法者也有每年2%的可能性变成完全受哈斯塔支配的恐怖人形怪物，此机率不累积。守秘人可以自己创造此类怪物，也可以使用《生物指南》中“无可名状的支配者”（Unspeakable Possessor）的能力值。

中隐约透露出了一股邪恶阴寒的气息。

浏览本书需要 10 小时，研读这本书需要 10 周时间，理智值丧失 1d3/1d8，研读完毕后克苏鲁神话技能+3%，并可以学得一个咒文：无可名状之誓约。

发现这本书的调查员很可能会直接发现它的异常之处，这本书显然会引起谍报员们的关注，他们会想要得到它，这关系着他们的功绩评定。

木头架子是一张简易床铺，两根木柱横放在地上，上面铺着一张木板，木板上又铺着一些铺盖。床上乱糟糟的，看起来似乎没怎么整理过，床单脏兮兮的透出一股淡淡的馊味。

床铺下面藏着一个小木盒，一个成功的侦察检定可以发现它，木盒是锁着的，不管是成功的锁匠检定或者使用万能钥匙（谍报员特有）都能打开它。木盒里放着两张人皮，一张皮上画着简单的地图，地图上距离村子不远处有个叉，但显然比乱葬岗更远。另外一张人皮是个口罩状的东西，戴上它的调查员会发现自己的感觉变的更为灵敏。

人皮口罩：POW+2，APP-2，san 上限-10。

这件邪恶的装备是用人类皮制成的，必须是在活的时候剥下并立刻施以相应咒文。一旦戴上这件装备，除非宿主死亡，否则无法解除装备。宿主死亡后，人皮口罩会消失并再次出现在其他什么地方。

这件人皮口罩只要戴上就拿不下来，同时给佩戴者带来一股令人憎恶的气息，所以任何想要试着戴上的调查员都会发现自己无法剥离这件装备。同样的，该装备一旦被谍报员发现，他就会想方设法得到，哪怕阴谋陷害也在所不惜。但谍报员显然并不知道这件装备的特性，所以他最终总会失望。

这间简陋的地穴里还有一些小纸箱摆放在角落里，纸箱里混杂着一些低劣的发霉的馒头以及两盒子弹，如果有人仔细数一数，他会发现有 9 发霰弹枪子弹和 13 发手枪子弹。

现在他们搜刮完了地穴，也许还想去地图上那个叉的地方看看。当他们抵达那里时，会发现一个设置完好的召唤仪式现场，沙地上以五芒星的方位插着 5 根木桩，木桩中心洒了一些暗红色的东西，不用说那肯定是血。但现在这个召唤仪式现场空无一人，只有雨声和风声点缀着这块地方。

一个成功的侦察检定可以发现一些脚印，沿着脚印走出没多远，在一大片灌木后面就可以看到一位昏迷过去的教徒。这个教徒就是昨天晚上去镇上拜访过调查员的那位，他被弄醒之后会惊慌失措的喊道：“他疯了！他疯了！快离开这里！”

成功的心理分析可以让他镇定那么一会儿，他会短暂的清醒并认出邪教徒调查员，然后说：“快离开这里！教首已经疯了！圣典也失踪了！这是神的惩罚！”

短暂的清醒之后又是歇斯底里，他疯狂的挣扎着摆脱了挟制，这会儿他的力气大的惊人，摆脱你们之后他跌跌撞撞的跑掉了，想要跟踪的调查员必然会跟丢。

面对这种情况，调查员们肯定会茫然失措，最后只得返回村里。

**解说：**从昨天晚上开始，教首就觉得情况不妙，村里来了许多生人，而直觉也提醒他事情正在变糟，再加上教首发现了某个教徒深夜还偷偷摸摸的往村里跑，于是他做出了“谁也无法相信了”这样的决定。在这样的情况下，他尽可能的收集了一些武器和工具，带上了圣典自己跑了。但他舍不得放弃建造完成的仪式现场，还打算等风暴平息下来之后回来继续进行召唤仪式。

一上午都没找到教首和圣典的教徒们快要发疯了，他们捱到了中午，终于忍不住拿起了武器冲向村子，谁知道却被月兽全部干掉了。在这次行动前持反对意见的某教徒偷偷离开了墓地，他来到仪式现场碰到了藏在这里的教首，两人发生了争执，某教徒被教首击倒，直到调查员找到他。

某教徒醒来后知道大事不好，他想靠自己的力量去找到教首夺回圣典，那时候也许还能以这样的功劳回到同教兄弟里吧，于是他就去做了，目前正在岛上游荡。

而与此同时，另一波势力正在靠近。

## 野心

当调查员们回到旅店时，风暴已经停息了。他们发现鱼长生已经做好了晚饭，调查员们又累又饿，但他们仍可选择是否进食。在下午这段时间里，旅店又来了几个陌生人，鱼长生按照他们传达的计划在饮料里加了些东西，一旦调查员们（深潜

者除外)喝下饮料不久就会陷入深沉的睡眠。

这段睡眠会带来一段强烈的幻觉:调查员会发现自己变成了一条鱼,在一个幽深黑暗的海底都市游荡,这座庞大压抑的海藻都市里似乎有一股强大的意念笼罩着,让每个身处其间的生灵都感到从头到脚的颤栗。当这条鱼游荡到一处广场时,在广场尽头的巨大建筑的缝隙里,似乎有什么东西正在微微颤动,理智提醒你不要去看,但身体却不由自主的看过去。

就在这时,一阵气泡冒了起来,你醒了。

从睡眠中惊醒的调查员会咳嗽,不断地咳出海水,这种情况会持续几秒钟,然后就完全好了,不再有任何异状。这段经历会使得调查员(深潜者及伟大种族除外)受到1d3/1d6点理智损失。

醒来之后,调查员们会发现自己被关在各自的房间里,没人知道发生了什么,只能猜测是被做了手脚。如果有调查员不愿喝饮料,那么吃饭时他会感到非常困,然后也会被突然冒出来的深潜者渔民灌入饮料丢进房里。

这时,深潜者调查员多半会感到惊讶,鱼长生会向他解释:“这是祭司的意思,让他们跟你解释吧。”

新来的深潜者渔民会粗略的向深潜者调查员解释一下种族转化计划,祭司认为这次邪教事件和暴风雨是个大好时机,他派来了几个助手负责这件事,正好把这些外乡人统统当作试验品,当然还有那些讨厌的拜火教徒。

如果调查员提出村里人都不见的东西,深潜者渔民会认为没什么大不了,也许是因为暴风的关系去其他大岛上了,这种事以前常有。接下来,深潜者渔民开始准备转化仪式,他们会去船上搬东西,全部离开了旅店。

从这时起,到其他调查员醒来,这段时间约有10分钟,深潜者调查员可能会询问鱼长生一些事,鱼长生会酌情回答(注意,这时的鱼长生仍然是奈亚拉托提普附身)。

奈亚拉托提普的目的很简单,他不希望召唤仪式成功,克苏鲁和他是死敌,两人绝对不能同时出现!但这个附身的人物又不能引起其他深潜者的怀疑,另外,以他的恶趣味也不想亲自动手,最好是挑拨这些凡人乱斗,这样他会觉得更有趣。

现在的情况有点乱,在其他调查员醒来之前,那个逃掉的某教徒又跑了回来,他会向见过的调查员求助,不论是谁(目前他能见到的只有深潜者调查员)。

见到调查员之后他会说:“拜托,看在人间兄弟的份上,帮帮我!”

鱼长生会给他拿来一点酒精饮料帮他镇定下来,这正是旅店老板期盼的变化。某教徒稍微镇定之后就会说出一个秘密:“我发现了教首,他就在岛上,他还不死心,正计划着深夜去召唤火神!”

如果调查员问出:“你为什么改变想法?”

某教徒会回答:“我已经看出教首的问题了,他想独占,这是错误的,神说要公平,死亡对每个人都是公平的!”

好吧,不管如何,他来报信了,现在轮到深潜者调查员决定如何去做了。如果他决定趁渔民没出现前放开其他人一起去对付教首,那么鱼长生会旁观或者提供一点点帮助。如果他决定坐视,那么鱼长生会偷偷释放那些被困的调查员。如果深潜者调查员决定一个人单干——也许他脑子坏了——那么鱼长生还是会偷偷把其他人放出来。

现在,调查员们又集合起来了,他们必须武装好自己然后赶往召唤仪式现场与教首战斗,这期间也许会有各种奇妙的变化,比如某个贪心的谍报员妄图抢夺书籍之类的,想想就会很有趣。

在召唤现场,他们会遇到教首,教首已经召唤出了2只炎之精替他护卫,调查员们必须在10轮内击败所有敌人,这样他们才能打断教首的召唤仪式。如果教首被击败,那么调查员们会在他的尸体旁发现《德基安之书》中文手抄本,这就是那本拜火教圣典。

**《德基安之书》中文手抄本,理智值丧失:1d4/1d8。“克苏鲁神话”技能+5%。读解平均所需时间:15周。浏览平均所需时间:32小时。内含两个咒文:召唤火之精灵;召唤火之神。**

在他们解决了教首之后,还不到庆功的时候,在他们返回的路上或者别的什么时候(也可以是立刻),深潜者渔民们出现了(见到深潜者有理智损失),他们拿着武器要抓住这些逃跑的实验品。深潜者调查员可以选择跳反,因为渔民们会向他喊话,要他立刻迷途知返,他也可以拒绝并与队友站在一起,后果自己承担。

不管如何,这场混战之后,所有的事情都结束了。回到酒店后,鱼长生会高兴的用最好的食物和饮料款待你们,并且他还会为了之前的事情请求你们的原谅,声称自己都是被逼的。

注:鱼长生是可以被杀死的,他死亡后会被检查出是一个纯正的人类。

如果调查员们没有戒心的喝下了饮料,那么他们将再次为愚蠢买单。没有喝下饮料的调查员会发现喝过饮料的调查员都喝醉了,脸颊泛红眼光呆滞嘴里喃喃自语。这个情形也许会让清醒的调查员立刻攻击鱼长生,这位老板会被一击毙命。

如果有调查员没有喝下饮料,鱼长生会借口拿东西离开这里,从此再也没人见过他。

喝下饮料的调查员会陷入幻觉之中，他们看到如下景象：

“一道光柱直射夜空，连空气似乎也泛着邪恶的味道，四周弥漫着浓厚的令人厌恶的气息。天空传来急促的风声，短促而有力的风声越来越大。下一瞬间，风声停止了，紧接着是笛声响起，一大团黑色的东西沿着光柱从上面下来了！那是一大团原生质似的东西，庞大的似乎可以遮蔽天空，它的旁边有两个稍小的不定形体，吹奏着黑暗的音乐。从那一大团可怕的污秽中不断地伸出爪子、手、足之类的东西，然后又缩回去，应该是它的脸部的位置却什么都没有，只有一片空白！”

在调查员记忆中能听到的只有咿呀咿呀的邪恶声音，目睹无面者奈亚拉托提普真身的调查员（伟大种族除外）损失 1d10/1d100 理智值。

## NPC 数据

鱼长生			
对调查员的态度（利用）			
< 能力 >			
STR：11	CON：12	SIZ：13	INT：14
POW：16	DEX：10	APP：6	SAN：0
EDU：8	灵感：70	幸运：80	知识：40
生命值：12	MP：16	追加伤害：	
< 技能 >			
议价（37%）	游泳（62%）	快速交谈（52%）	心理学（30%）
神秘学（48%）	锁匠（44%）	潜行（59%）	驾驶船只（48%）
克苏鲁神话（12%）	急救（60%）	聆听（63%）	
物品：略			
咒文：无			
鱼长生消失在海中，据说有人曾看见过样子很像他的深潜者。			

沈老三			
对调查员的态度（敌视）			
<能力>			
STR：10	CON：10	SIZ：9	INT：13
POW：14	DEX：12	APP：9	SAN：0
EDU：7	灵感：65	幸运：70	知识：35
生命值：9	MP：14	追加伤害：	
<技能>			
躲藏（46%）	游泳（65%）	快速交谈（42%）	侦察（42%）
神秘学（24%）	锁匠（42%）	潜行（53%）	驾驶船只（53%）
克苏鲁神话（15%）	急救（53%）	聆听（41%）	
物品：小刀			
咒文：无			
沈老三在处理完村长的尸体后就消失了，再没人看见过他。			

某教徒			
对调查员的态度（同情）			
<能力>			
STR：9	CON：14	SIZ：11	INT：15
POW：17	DEX：12	APP：11	SAN：41
EDU：12	灵感：85	幸运：75	知识：60
生命值：12	MP：17	追加伤害：	
<技能>			
会计学（22%）	历史（32%）	图书馆（47%）	心理学（42%）
神秘学（28%）	劝说（49%）	骑术（19%）	驾驶船只（22%）
克苏鲁神话（4%）	急救（40%）	手枪（35%）	
物品：左轮手枪，5发子弹			
咒文：无			

教首			
对调查员的态度（攻击）			
<能力>			
STR：12	CON：14	SIZ：12	INT：17
POW：18	DEX：15	APP：14	SAN：0
EDU：14	灵感：90	幸运：85	知识：70
生命值：13	MP：18	追加伤害：	
<技能>			
历史（57%）	图书馆（69%）	霰弹枪（55%）	心理学（60%）
神秘学（68%）	英语（54%）	游泳（51%）	驾驶汽车（40%）
克苏鲁神话（24%）	医学（42%）	劝说（62%）	
物品：霰弹枪，8发子弹			
咒文：召唤炎之精，召唤克苏嘎			

# 怪物數據

## 深潜者，扭曲的亚人

能力值	掷骰	平均值
力量：	4d6	14
体质：	3d6	10 ~ 11
体型：	3d6+6	16 ~ 17
智力：	2d6+6	13
意志：	3d6	10 ~ 11
敏捷：	3d6	10 ~ 11
移动：	8 / 游泳 10	
耐久：	13 ~ 14	
平均伤害加权：	+1d4	
武器：	钩爪 25% (1d6+伤害加权) 猎矛 25% (1d6+伤害加权)	
装甲：	1(皮肤和鳞)	
咒文：	意志值高于 14 的深潜者，由守秘人适当选择至少 1d4 种咒文，给其使用	
理智值丧失：	0/1d6	
深潜者渔民也会使用火器，他们在伪装成人类时通常都会这样做。		

## 炎之精，使火焰降临之物

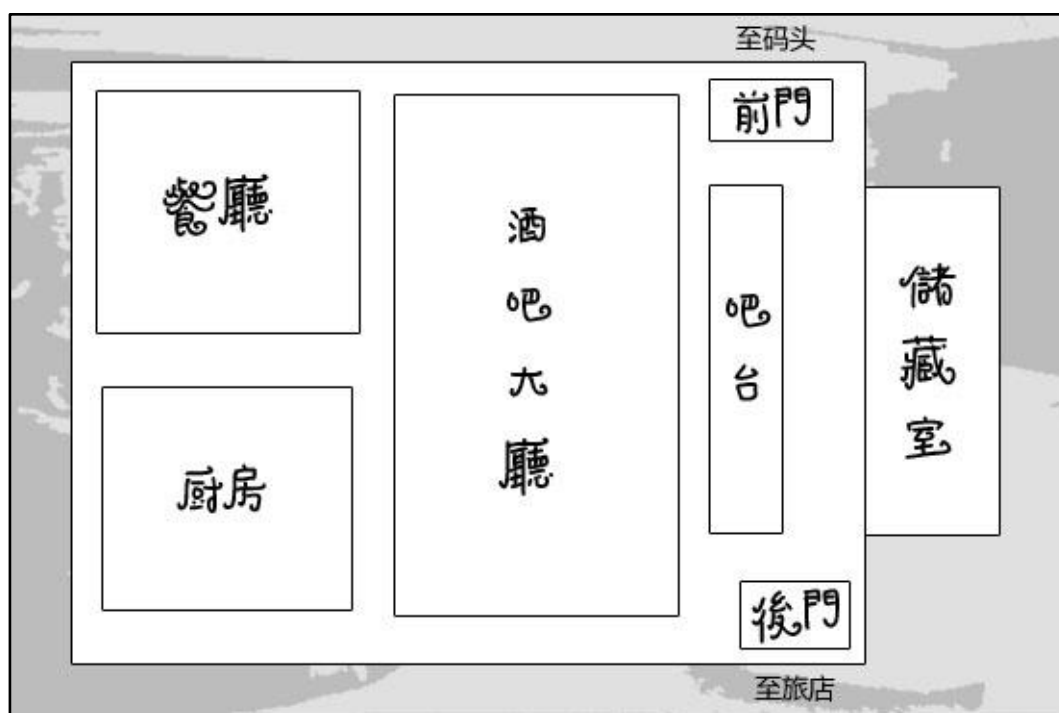
能力值	掷骰	平均值
力量：	无	—
体质：	2d6	7
体型：	1	1
智力：	3d6	10 ~ 11
意志：	2d6+6	13
敏捷：	3d6+6	16 ~ 17
移动：	飞行 11	
耐久：	4	
平均伤害加权：	无	
武器：	触碰 85% (2d6 火焰伤害+魔力值吸收)	
装甲：	包括子弹在内，几乎一切物质武器均属无效。浇水的话，2 公升水可造成 1 点伤害，用普通的手提式灭火器可造成 1d6 点伤害，一桶沙子可造成 1d3 点伤害	
咒文：	意志值高于 17 的炎之精懂得 1d3 种咒文	
理智值丧失：	无	



## 地圖



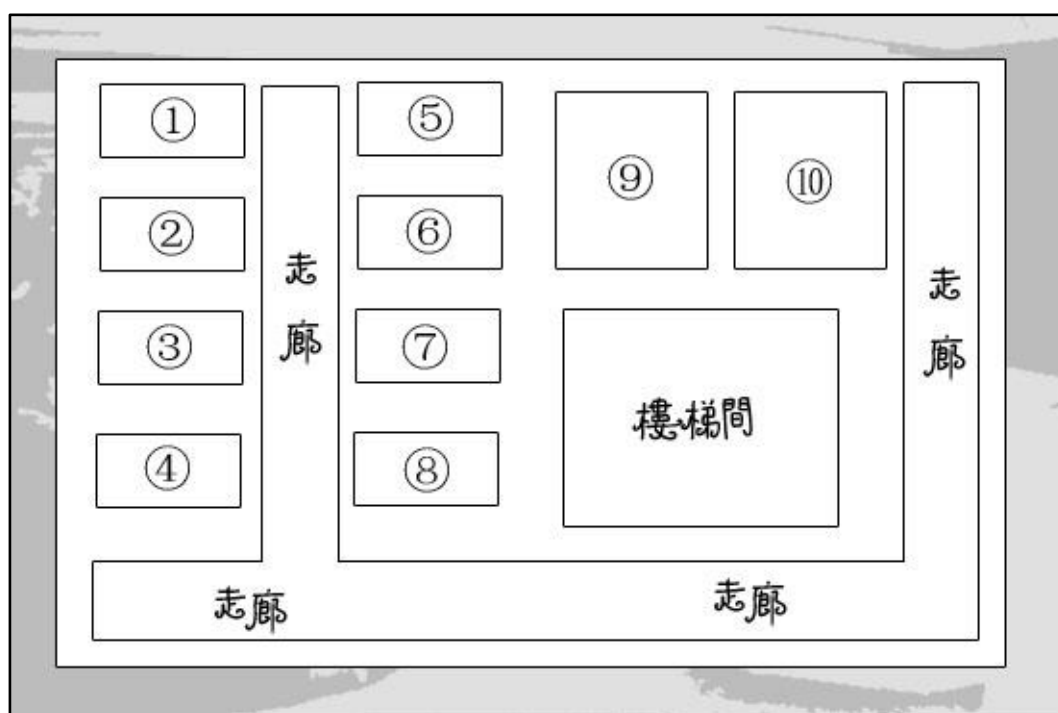
↑石头沙小村



↑酒吧



↑旅店 1 楼



↑旅店 2 楼

