邪神的召喚桌上角色扮演遊戲 模組 《方舟》

作者：Sunnylht

本模組推薦人數為三至六人，人數太少基本上無法完全走過所有劇情。

本模組基本上沒有生路可走。不論調查員如何努力，想回到真正的日常都是不可能的事。

本模組ＫＰ應推薦玩家使用一個小鎮中可見之職業，包括教師、消防員等。與海洋有關之職業會因各種原因長期休業。罪犯等不尋常職業會於監獄中開始遊戲，使遊戲難度增加。

本模組有無數個可行的結局，需要ＫＰ自行腦補、扮演各種可能的結局。

模組背景

不論原因為何，可能是自然或人為的大災難，也可能是某一位舊日支配者甦醒了，總之，在本模組中，地球已經毀滅了，再也不適合人類居住。醉心科學的外星種族　米。戈　在最後一刻獲得了幾個人類樣本，並將其大腦取出，置於大腦收容筒中，以供長時間研究。

為了研究人類的生態，米。戈　將收容筒中的大腦連接上了米。戈　宇宙船的電腦網絡系統，在電腦中模擬了地球尚未毀滅前的環境，以觀察人類的行為。

舞台介紹

米。戈的宇宙船

於地球軌道上運行的小型宇宙船，正在日以繼夜地收集地球變化的數據。四隻米。戈作為船員，分工管理著各自的部分，分別為駕駛倉、引擎室、通訊室與生物儲存庫。

船上設施分別有：

儲藏庫

－儲存米。戈需要的糧食、武器、鎧甲等，會找到電擊槍、噴霧器等米。戈的科技產物。

駕駛倉

－操縱宇宙船的地點。

引擎室

－此處為宇宙船的動力與能源系統。

靜滯倉

－米。戈於長途星際航行時會將自己置於靜滯倉中，籍以跨越漫長的星際航行時間。

通訊室

－可存取米。戈一族的通訊網絡。

醫療室

－供米。戈發揮其醫療、生物技術的場所。

生物儲存庫

－儲存生物樣本，一眾調查員的大腦收容筒皆在此倉庫內。同樣的倉庫內，收容著一隻供必要時可作為勞動力的修格斯，並被嚴密地看管著。

網絡空間（異世界系統）

宇宙船各個電腦系統的程序空間於同樣化為程序的調查員眼中，會以調查員能夠感知的方式呈現。對調查員來說，每個獨立的系統，感覺就有如一個獨立的異世界。每個系統分別對應宇宙船的每個部分，互相連結。

化成程序的調查員們的行動，將會影響該處的異世界。這意味著調查員可改變系統程序，影響宇宙船的運作。

一眾調查員在宇宙船系統網絡四處遊走的意識，對本身的系統來說，可說是異常。因此，有米。戈管理的系統如果偵查到異常，它們就會執行系統維護程序。對調查員來說，維護程序彷似欲將其置諸死地的殺手。

以下將介紹各個系統（異世界）呈現在調查員眼中的景象。

儲藏庫（農地）

－一片無邊際、種滿紫色作物的農地，橙色的天空。第一次見識此地方，調查員會立馬意識到這裡不是地球，失去０／１Ｄ３點神智。

－只有一名年相八十的農夫管理整片農地。第一次見到調查員，會感激終於有幫手，並會請求調查員幫忙幹農活。然而，選擇協助的調查員並不會有幹完農活的一天。

－農民不會對調查員作出多餘的交流。

－若被問到是為何、為誰工作，其會表示是＂為了偉大的主人，偉大的種族工作，使其得以飽食。＂

－該農民實為儲藏庫的管理、調節程序。將其殺害會令儲藏庫中保存的食物快速腐敗，船上的米。戈會於5 Ｄ３天後發現儲藏庫系統毀損，並發現網絡系統被調查員破壞。若然如此，所有調查員的意識將被重新送回自由鎮，並失去所有法術的記憶與手抄本（ＥＮＤ）。永久被困於大腦收容筒的調查員，終有一天會失去身為人類的自我形象，邁向瘋狂吧。

引擎室（地獄）

－滿佈火焰、熔岩，尤如地獄一般的世界。無數的僕役被驅使著開墾一片不可能長出作物的火之大地。僕役們不會對調查員作出任何反應。僕役們為各個引擎程序的具象化。若其受到調查員影響導致無法工作，有機會觸發管理引擎室的米。戈啟動維護程序。

－於炎之大地上行走，每小時投一次ＣＯＮ＊５檢定，失敗則損失１耐久。每小時投一次搜索檢定，成功的話就會發現巨大的發著火光的生物。

－統治著此地的是一隻巨大的惡魔般的生物（目擊者減少0/1D6點神智），看似強大但沒有戰鬥能力，但是可以啟動維護程序。此生物為宇宙船引擎的管理程序。若然死亡，宇宙船將失去動力，網絡系統也將不能維繫。ＫＰ應盡量防止玩家於不知情的情況下殺死此生物。

－該生物會自豪地表示自己是＂非常重要，是世界的支柱，是神的協助者。炎之大地的收成會作為神維繫各個異世界的法力泉源。＂會向調查員表示他們必須離開，或是留下工作。除了兩個選項外的其他選項，會令其再次警告必須二選一，若警告不果，就會啟動維護程序。

－此系統的維護表現為《召喚克圖格亞》，接觸過各種舊日支配者的米。戈，能在系統具象化出克圖格亞，清除所有異常狀況。維護通常持續５分鐘就足夠。

靜滯倉（凍原）

－一片長年卷著凜冽寒風的、冰冷的凍土。調查員如果沒有合適的禦寒措施（例如衣服等），每小時需作出一次體質＊５檢定，失敗就會損失１Ｄ６點耐久。

－每次在凍原上前進，在凍原上的調查員可以每小時各投一次ＬＵＣＫ／５檢定，累積２Ｄ３次成功，擲出最後一次成功的調查員就會發現一個冰形成的，通往地下的冰洞。冰洞側會刻滿不知名的字符，通過神秘學、人類學或歷史檢定，會知道不是人類已知的文字。通過克蘇魯神話檢定，會知道是米。戈一族用的字符。通過其中一種檢定的話，失去1/1D3點神智。

－冰洞中會有一名長髮、年約四十的男性修道者。修道者表示除非調查員能夠取悅他，否則他不會分享任何資訊。此段可交由ＫＰ決定何謂成功。通過某些檢定，通過角色扮演，或是送禮等都可以。

－成功後，修道者會告知這個異世界為＂神於跨越時間的限制時，會於此沈眠的地方＂。

－修道者死亡會導致靜滯室失去功能。

通訊室（占星者的小屋）

－一頂５米直徑的圓形帳篷，打開門，門外是一片虛無，看見減少１／１Ｄ４點神智。

－小屋中只有一個面容完全潰爛、呈吉卜賽打扮的女人坐在一張放置著一個水晶球的圓桌前。看見其面容的調查員失去１／１Ｄ６點神智。

－占星者會問（１）＂要與神對話嗎？就算我們何其卑微＂或是（２）＂要聆聽神的話語嗎？＂

－選擇（１）：占星者會再提示調查員＂你真的準備好直面神了嗎？可能從此就回不去正常的生活了。＂若調查員表示同意，就能與通訊室的米。戈對話。若然米。戈不能回應，水晶球就會顯示出米。戈所在房間的狀況。若修格斯逃脫，可能就會看見慘被殺害的修格斯。

－選擇（２）：調查員可以得知＂我們是來執行任務。＂，＂我們得到Ｘ個樣本。＂（Ｘ為調查員數目），＂任務還要繼續，未能回去。＂

－該位占星者為通訊系統的管理程序，一旦死去，宇宙船的通訊系統馬上失靈，米。　戈會於１Ｄ６分鐘後發現，並進行維護。桌上的水晶球為過往的通訊記錄的備份。

此系統的維護表現為《系統重設》。此異世界的一切皆被催毀，然後重造。調查員若然在其中，則馬上被吞沒、死亡。若然水晶球被破壞，占星者將無法再提供（２）的選項。

醫療室（屠宰場）

－屠宰場分為兩部分：屠房與廢棄場。

－屠房為一個十平方米的房間，有兩道門分別通往外面與廢棄場。外面是一片虛無，看見要減少1/1D4點神智。房中掛著無數不知為什麼生物的肉塊，而房中間有一張染滿血的厚重木桌，上面架著數把屠刀。

－屠房中有一個黑布蒙頭，西方典型劊子手造型的屠夫。被問及身分的話，他會表示自己"負責處理神不要的廢棄物"。屠夫可能會告知"神在創造新生物時，或是使舊生物進化時，所製造的廢棄物就會被送進後面的房間。"

－屠夫為醫療室的管理程序，若然死亡，醫療室將無法再作用。

－使用傳送術進入本異世界的話，調查員將會傳被送進屠房。

－廢棄場為一個大型儲水缸般的巨大圓柱型空間，底下墊滿無數種生物的肢骸，目擊此畫面將失去1D2/1D12點神智。若進行搜索檢定，將能發現隨機一名調查員的遺骸。目擊自己遺體的調查員，將失去1/1D8點神智。若花費一小時，就能找到所有調查員的遺骸。

-調查員們竹戈遺骸異常完整，若進行醫學檢定，或將其頭部破開，會發現遺體沒有大腦。有克蘇魯神話知識的調查員可作檢定。檢定成功可以知道有某種神話生物會收藏人類大腦。

生物儲存庫（自由鎮）

－調查員們一開始所在的地方，被模擬成了一個人口約８００人的三面環山的臨海小鎮：自由鎮。小鎮實為一個圈養調查員的空間，一眾虛擬的鎮民會鼓勵調查員過普通的日常生活，不要想太多無關的事。

－調查員可能會有虛擬的親人、朋友或戀人。

－山的外面是一片虛無。海的盡頭為一道瀑布。見識到其中一樣，會失去１／１Ｄ４點神智。

－小鎮鎮長為一個溫柔、得體的四十歲左右的女士，實質上為管理ＰＣ的電腦程序，但平常絕不會透露這個事實，除非已身安全受到威脅。鎮長有權啟動自由鎮的系統維護程序。鎮長若果死亡，則鎮上所有鎮民消失，除了主持與員警。

－然而，小鎮海邊會有一座神社，被圍欄欄著，由相等於調查員人數的員警看守欄門，阻止任何人進入。神社中固執的老住持負責供奉海中的神，防止海神發怒吞沒世界，不會離開神社。海的表現方式是海，實為修格斯所在的牢籠；住持實質上是修格斯牢籠的管理程序。主持一旦死亡，牢籠中的修格斯會破牢而出，將船上的米。戈全部殺害。

－任何非法行為都有機會引致系統維護啟動。可令肇事調查員擲幸運檢定來決定是否觸發。

－此系統的維護表現為《戒嚴令》，大量不知何處出現的員警會禁止一眾鎮民離家，持續一星期。面對離家的鎮民，會口頭警告，十秒後若鎮民無表示出回家意欲，將會立馬射殺。

駕駛倉（天堂）

－置於晴空中的一片雲頂，有著一片巨大的湖和一個黃金打造的王座，目擊減少0/1D3神智。毀壞王座就能毀滅宇宙船的操縱系統。

－王座一旁站著一位天使。會告知王座有操控神的座騎，或是觀看道路的能力。他會強調只有神能夠操控該座騎。天使死去就不會復活。天使只是宇宙船的輔助使用程序，死去不會對米。戈造成太大影響，但不懂駕駛宇宙船的調查員可能就無法正常操縱宇宙船。

－觀看道路：湖中會呈現出一個景象：在星海中，一個巨大的石球體在緩緩崩解。靈感檢定通過，或是自己想到的調查員，都會發現那曾經是地球，並減少１Ｄ３／１Ｄ２０點神智。

－操控座騎：若然有米。戈在駕駛倉，就會啟動維護程序。不然，調查員就能操縱宇宙船。

－此系統的維護表現為《落雷》，一道天雷會直接轟下。王座上的調查員做個閃躲／５的檢定，失敗就會受到１０Ｄ８的雷電傷害。

導入

在自由鎮上，一眾調查員本身相安無事的過日子。直到一天，因為不知名的原因，調查員才同一時間發現＂自己並非身處屬於自身的世界＂，並獲得前往其他世界的能力。ＫＰ宜於調查員獲得法術前稍做鋪墊，介紹小鎮的不尋常之處。

重要資料

－米。戈們執行的任務是收集地球毀滅後的數據。對他們而言，人類就如實驗室的白老鼠。米。戈不需要有任何人類的感情，只需要做能為種族帶來最大利益的事。能否扮演好米。戈，對劇情發展非常重要，因為米。戈們的決定，會極大地影響到調查員的命運。本故事有無數個可行的結局，以下舉例數個作參考，KP應根據與玩家的扮演過程安排合理的結局，並不應拘泥以下幾種：

－調查員未能發現異世界的真正意思，從此被困、發狂。

調查員殺光船上之米。戈，但仍被困於腦容筒中。

－米。戈與調查員達成各種協議。

－米。戈用修格斯的變形能力為調查員重造新的身體，然後可能調查員

們會有下一步行動。

－就算調查員知悉一切，但仍是改變不了現況。

－調查員奪取宇宙船等等等等….

－KP要記得記錄遊戲中經過的時間。

－模組鼓勵KP為npc賦示不同性格或對話。

－在網絡系統中，調查員不會真正死亡。調查員若果因失去耐久而死，會減少６Ｄ６點神智，於自由鎮自己的家重生。

－網絡系統時間與現實時間相同。調查員無從得知日期。

－每經過一個月，調查員需要以自己的ＩＮＴ＊５對抗自己的ＳＡＮ的檢定。如果ＩＮＴ獲勝，損失１Ｄ３點神智值。

－調查員於第一次系統不穩定之後，會習得兩個法術。

傳送術

－花費１分鐘與１Ｄ３點神智，傳送去一個任一的已知異世界。

探究術

－花費１小時與１Ｄ８點神智，隨機將一個異世界列為已知異世界。

－ＫＰ可以用以下號碼作基準，投１Ｄ６決定發現什麼異世界。

１：儲藏庫　２：駕駛倉　３：引擎室　４：靜滯倉　５：通訊室

６：醫療室

－若再無可發現的異世界，法術就會施展失敗。

只要雙方願意，調查員可以將自己的已知異世界通過握手的方式分享給另一位調查員，另一位調查員可將該異世界列為已知異世界。