# 伦敦风云

基于coc6版的架空蒸汽朋克背景模组。推荐人数2-4人，其中必须有一个人是本地出身的侦探（警方侦探亦可）

技能建议：探索、说服类技能为主，其他侦查类技能亦可

因为是蒸朋背景，职业变化如下：

电脑使用→差分机操作

驾驶（汽车）→驾驶（蒸汽车）

**模组背景（可跳过，嫌麻烦直接看守秘人信息）：**

这是个架空蒸汽朋克世界观下的模组。英国利用蒸汽技术开发出了以蒸汽为动力系统的许多现代产物，比如计算机（差分机）、大型飞船等等。以这些技术聚敛大量财富，统治了全球三分之一殖民地的英国，正处于社会变革的关键时期。

由于科学技术的飞速发展，工业激进党人把持了议会，各领域的精英学者纷纷被冠以爵士头衔，知识和技术成了人们最崇拜的对象。维多利亚女王统治下大英帝国，正以世界的中心的姿态，吸引着各个国家的人来访。瑰丽的圣保罗教堂与庄严的西敏寺伫立在红色的砖房之间；天际穿梭的蒸汽飞艇和泰晤士河流往来的蒸汽船，为伦敦带来了全球各地的游人和物产。

在这座城市的盛名背后，隐藏着许多不为人知的势力。他们各自为了自身的利益活动着，取决于探索者的行动，他们可能成为助力、也可能成为阻力。

*伦敦的地下势力：*

食尸鬼：

食尸鬼们在伦敦地下栖息的历史差不多和人类一样长。但是最近伦敦的食尸鬼们因为两个原因而面临去留的抉择。

一．由于蒸汽机技术日益成熟，近日议会即将通过一项地下交通铁路修建提案，如果此提案获得通过，将会在伦敦地下修建全球第一条蒸汽地铁运营线路。然而以伦敦纵横交错的下水道为基地，食尸鬼们已经在地下挖掘并建立了自己的地盘。如果此项提案通过，食尸鬼们好不容易建立的基地就会遭到破坏，更糟糕的是有可能将种族的存在暴露给人类。

二．外来人口不断涌入使得伦敦土地资源十分紧张。从几年前开始政府号召民众进行火葬之后，原本靠着墓地里的尸体生存的食尸鬼们渐渐损失了相当一部分的食物来源，这逼着许多食尸鬼不得不四处寻找其他尸体，甚至铤而走险袭击人类。这就是伦敦近日来神秘失踪案件的由来。

伦敦的食尸鬼们为了今后的去留争论不休，并分成了两派：一派是以沃克尔·朗为首的主张迁往距离伦敦50公里左右的一个不知名村子并建立食尸鬼的村落以避开人烟，另一方以哈里森·吉里斯为首积极寻求在人类社会生存的方式，希望以将食尸鬼的势力渗入伦敦政界等手段保证食尸鬼种族的隐蔽性并获得其他的利益。哈里森本人的容貌虽然十分接近食尸鬼，但是他派有着人类容貌的手下与人类达成过不少协议，甚至在政府与警察局内都有眼线，并时常获得一些食物来源以及物质资助。虽然有小部分食尸鬼是不具备理智的怪物，但是大部分尚保持着理智的食尸鬼都自愿地追随着这两位（或者其中一位），并听从他们的指令，也不会随意袭击人类。但是沃克尔和哈里森虽同为食尸鬼首领却政见不合。食尸鬼杀人案件都是受到了哈里森的默许。在哈里森的授意下，受到袭击的人类大都是独身的旅客、没有人关心的流浪儿等等。哈里森的行动是不被沃克尔知道的。如果探索者们在沃克尔面前揭露了哈里森纵容食尸鬼袭击人的事情，则会他们之间撒下分歧的种子。沃克尔·朗原本是人类，后来被转化成食尸鬼之后仍然因为其强韧的意志保留着理智、学识和出色的品格。

目前沃克尔正在筹备将大部分食尸鬼迁出伦敦的事宜，而哈里森正在努力寻求各界帮助，想将伦敦地下交通动工的时间至少推迟到食尸鬼们迁走之后。以此为由，他有可能与探索者们达成合作。

而如果与他们做出适当的交涉，比如提供一定的尸体来源、推迟地下交通修建的时间，或许能够让失踪案停止。

顺便一说食尸鬼在苏格兰场和伦敦人口信息统计处（政府下属民政机构）都是有线人的。如果探索者们毫无警觉地将一些信息泄露，可能会导致意想不到的事情出现。

伦敦地下黑帮：查克兰家族

伦敦的贫民区聚居着许多从国外（多为英属殖民地）来的贫民和难民。这里的租金便宜，遍地都是小偷、妓女、醉汉、瘾君子和无所事事的混混。四十年前还是个一无所有的穷小子的查克兰家族初代首领，索罗斯·查克兰来到伦敦，在伦敦东区他结识了后来成为自己左膀右臂的两位友人。几人在蒸汽车赛上舞弊淘到了第一桶金，并一步步发展成了伦敦最大的地下黑帮。该帮主要势力集中在伦敦东区（工业区）与南区（普通居民区），贫民区的地下赌场、黑市、地下拳击场和赛车场等皆是其名下产业。于此同时，他跟一些商界和政界人物都有往来，也为一些陷入贫困科学研究者提供过资助。因为他的慷慨，查克兰家族才能发展到如今这个地步。

查克兰曾经想凭借自己的努力做出一番事业，但当他发现真正的技术都被工业激进党人把持，没有受过多少教育的普通民众很难进入上级阶层的时候，他在伦敦地下建立了自己的秩序。他对于工业激进党人毫无好感、在他看来，这就是一帮傲慢无知的蠢货，只懂得知识而不明白这个世界秩序的书呆子。但是他很尊重真正有知识有胆略的人，并且努力让自己的女儿克劳迪娅受到了最好的教育。查克兰在模组开始时已经年近60，处于半退休状态，查克兰家族的当家已经是女儿克劳迪娅。对于继承了父亲种种优点的克劳迪娅，如果在第一次见面时表现出合适的尊敬和礼节，并展现出勇气、知识或者才能，或许能得到些帮助….?

如果有人损害其家族利益或展示出有辱其尊严的言行，克劳迪娅将不吝使用非常手段。通常她会将敌人杀死后不留线索地处理掉尸体。但是仅仅是需要处理尸体的话，跟食尸鬼达成合作恐怕是更好的选择。如果有人愿意帮助查克兰家族和食尸鬼牵头，想必双方必定能达成双赢吧。

黄衣教团：

因为科学的发展，传统宗教在民众间的影响力开始下降。原本遍布伦敦的各天主教堂的渐渐发现信徒数量已经下滑，偏远一些的地方教堂已经不再有足够的信徒来支撑当地教会的运营。于此相对，一些以科学为旗帜的新兴宗教开始在民间流传起来（此部分待完善），一些秘密教团也趁隙渗入伦敦。他们之中一些人从原先的使用者手里租用下因为收入不足而将教堂出租的教堂，并作为临时的活动场所。其中就包括黄衣教团。

该教团是近年来暗地活动的新兴组织，崇拜黄衣之王哈斯塔。他们进入伦敦的时间不长，也没有来得及做出值得重视的行动。但是他们租下了伦敦许多中小教堂作为活动场地，主教阿普里尔·凯顿已经来到伦敦积极寻求各方合作，并多次出入伦敦大剧院，为黄衣教团接下来的行动做准备。他们持有黄衣抄本，并正在积极寻找相传流落至此的《黄衣之王》法语原典。如果事情进展顺利，他们大概会在后续的模组中大肆活跃吧...

深潜者：

达贡秘密教团起源于美国印斯茅斯，在全球许多沿海城市都成立了分部。教团们认为在伦敦这样的经济政治中心立足是十分有必要的。尽管大部分的深潜者更适应海水，达贡秘密教团伦敦支部的历史仍然比大部分人所想象的还要久。他们在泰晤士河畔建立自己的教堂，并在人群中秘密地活动。这里大部分的人都是具有深潜者血统的人类，和人类接近的外貌让他们能够相对轻易地在社会中立足。当深潜度随着时间的过去而上升，一部分的教众会选择申请前往美国总部、或者干脆自行回到海中。

近几十年来随着环境的恶化，泰晤士河已经不再适合他们的生存。达贡秘密教团决定削减伦敦分部的规模，如今已经只有少数几名教众仍然坚持留在这里。

*科学技术：*

差分机：以纯机械构成的高级计算装置，可以配上键盘用以输入指令（相当于计算机语言）然后进行各种高级计算。因为制造的成本、操作难度和体积等原因，平民百姓家里一般不会拥有。想要自如地使用需要经过一定的专业训练（差分机操作）。使用时不仅需要懂得特殊的输入语言，还要踩动踏板人为提供动力。其运算速度虽然不能跟电子元件构成的计算机相比，但原理是相通的。差分机里面需要放上专用卷纸（跟厕所卷筒纸类似）来打印输出结果。如果需要长期保存，则会将数据保存成打孔卡片的形式。（顺便一说，政府机关如今使用这种方式为公民们建立了档案，保存在伦敦信息人口统计局。）

如今市面上已经根据需求出现了不同规格的差分机，资产达到5以上就能轻松负担起一台普通性能的。最顶级的差分机只在学术机构和政府部门有，因为其元件精度要求太高无法批量生产，所以仅有的几台都只用于学术研究或者政府工作。

机器人：差分机广泛运用在各界之后，出现了一个以差分机计算为基础的新兴学科：机器人学。这些铁皮人偶能够根据差分机输入的指令进行各种简单的动作。

电话和蒸汽汽车虽然都已经投入了使用，但是仍然是小康以上的家庭才用得起。这个时代最常见的通讯手段是电报，普通人出门最常用的交通工具仍然是马车。

*城市环境：*

因为使用了大量的煤炭为燃料，所以污染问题十分严重。泰晤士已经满是粘稠的黑色河水，每到夏天腐臭足以让任何不带口罩的人类窒息，秋冬季则会好一些。河岸两边常年有恶臭的淤泥和垃圾，总是有贫寒的移民们在此淘些能换钱的物品。

*经济：*

使用货币是英镑。1英镑=20先令，1先令=12便士

2英镑大概就够一个穷学生一个月的生活费了。

**守密人信息：**

事件起因：

从很早之前开始，被食尸鬼们分食的尸体多数来自墓地或者其他存放尸体的地方。为了避免麻烦，他们在城市里狩猎的次数非常低。自从近几年来伦敦土地资源紧张，政府开始号召民众火葬之后，食物来源便渐渐减少。因为食尸鬼的数量（人口）也有所上升，他们为了生存，不得不开始狩猎活人。

他们的狩猎对象多为流浪汉、妓女、孤儿或者孤身一人的旅客，偶尔也会随机袭击独自夜行的路人。他们多数夜晚行动，利用伦敦四通八达的下水管道穿梭于各个街区，迅速将人杀死或带走。尽管狩猎活动已经持续了一年多，不过由于受害者多集中于没有人关心的群体，又没有出现尸体，所以并未受到警察重视。

但是，随着奈亚拉托提普的到来和任性的活动，食尸鬼们的存在接近暴露。

1867年12月13日，探索者们来到伦敦的那个深夜，奈亚拉托提普和女王一边饮着黄金蜂蜜酒一边闲聊。奈亚向年轻的女王展示了力量与寓言，引诱她和自己立下赌约，说没有人能在接下来的三天之内找到她，并以身上所有的黄金蜂蜜酒（三瓶）作为赌注。年轻的维多利亚女王被他蛊惑，以乘上夏塔克鸟1为赌注，同意了这个赌约。

赌约既成，奈亚利用夏塔克鸟将英国女王维多利亚从寝室的露台掳走，并藏在了位于白金汉宫下面的下水道之中。她在奈亚的催眠下陷入了沉睡，并由食尸鬼们看管着。

食尸鬼们不清楚女王的身份。出于对奈亚的恐惧，他们会尽职尽责地将所有意图搜查下水道的人类抹杀。

导入：

模组导入从这个夜晚开始。睡梦之中的探索者们将会进行一个聆听/灵感检定，通过检定将被夏塔克鸟振翅的声音惊醒。如果这个时候看向窗外，将因为目击神话生物而进行0/1d6的san check。Sc之后可以进行侦查判定，成功可发现鸟背上乘坐着人。如果侦查判定大成功，则能够成功看见两位乘客的大致容貌（一男一女）。

12月14日清晨，侍女们发现女王并没有向平时一样叫她们进去服侍，待他们进入女王的卧室，只见到一张信纸放在女王凌乱的床榻上。

在意识到女王被绑架之后，政府迅速封锁了消息，同时命令全城戒严。如果有探索者具有官方身份（官员、警察等）会从上司处听到女王失踪的传闻。

掳走女王的奈亚拉托提普会在城中选择性散发跟女王床上一样的信纸，如果有探索者是侦探（包括警方侦探），会收到奈亚的信件。

“演出让我满意的剧本吧。三天内找到人，便放她回到你们身边。”

Rp/灵感后可发现信纸背面写着一行小字：

“她就在伦敦城里。”

通过知识/2或者自然史检定可以发现，此信纸是顶级的高级羊皮纸，一般是政府发布文件才会使用。也就是说，只有英国皇室和政府高官才有机会入手这种高级纸张。

其余探索者则无所事事被困在各自的住所/旅馆，然后由房东/旅馆工作人员告知全城因为不明原因封锁戒严的消息。如果此时有探索者意图离开伦敦，将会被警卫阻拦。警卫将无法说明理由（因为女王失踪是保密的，他们只是奉命执行，因此即使试图贿赂、说服、快速交谈、心理学等等都是没有用的。）强行突破的话会因袭警而被刑事拘留一周（即脱离此次模组）。

这天1~2名探索者（尤其并非本地出身的探索者）会在昏暗的巷子内遭到数量为1d3数量的食尸鬼袭击， 被袭击的pc可以过一个观察检定，观察通过则视为成功观测到非人生物食尸鬼并进行0/1d4的san check。在与食尸鬼进行三回合的战斗之后（此处kp根据pc们的战斗力自行裁定），可安排其他pc/npc出场救人或者采取行动。如果报警，警察将在战斗结束之后到达。

由于女王的行踪一开始是不会被pc们得知的，所以一开始剧情将从这起袭击案开始。遭遇袭击之后不管有没有报警，探索者们会受到迈克尔·费里斯警官的询问。向他描述之后，他会告诉探索者有其他目击者也报告了相似的生物。

1. 自一年前起，伦敦断断续续有目击者报警并声称他们看到了非人类的生物，但是至今警局里没有人相信超自然生物的存在，因此并没有对此进行调查。
2. 如今警力大都被抽调去调查一桩大案子（女王失踪案，npc不会透露但是收到了奈亚信件的探索者可以过个灵感检定得知这个事实。）所以人手不足，所以暂时调查的事情只能拜托探索者们。

如果对他展示奈亚的信件然后“信誉”检定通过（如果探索者身份为警察则免去此项检定），迈克尔将悄悄告诉探索者他的猜想是对的，并且不止一人收到了同样的信函。但由于搜索是秘密进行的，所以他会请探索者不要将此信息泄露给他人（包括其他探索者）。

因此即使调查者得知这一事实，也只能明白全城戒严的原因，而无从进行调查。

如果探索者中有侦探，迈克尔警官将以个人名义委托侦探pc进行这桩袭击案件的调查。如果接受的话，他将提供关于目击者的消息。

如果pc中有警官，他将根据设定成为迈克尔的下属。他将会派该pc与其他探索者（尤其是受到过袭击的探索者）一同行动，该pc将可以使用警局内的资源。

之后根据情况kp可以派迈克尔警官随同行动。

如果pc不接受委托，迈克尔警官会表示理解，这将不会影响模组的进行。但是在这之后kp可根据情况让pc身边的人甚至pc本人受到袭击。与此同时迈克尔会独自进行调查，并有一定概率被食尸鬼们发现并杀死（kp可根据剧情自行决定）。于此同时pc们将不能获得迈克尔提供的相关支援和资料，模组难度将上升。

在拒绝委托之后遭遇袭击并报警之后，接待警官将换成一个底层巡警，他将以敷衍的态度告诉探索者们他们一定会全力进行调查，然后重复一些诸如不要晚上出门、注意安全不要去贫民区附近晃荡之类的话来安抚探索者。此时对他进行心理学检定，会发现他此时并没有将心思放在这桩案子上。然后kp可以暗示pc，现在想要保护自己安全的话只能靠自己。

从警局出来，探索者们将进行一个观察检定来决定他们是否发现混在人群中的奈亚拉托提普的化身卡俄斯。

描述：

你注意到人群中混着一个男人。论容貌他或许并不出众，但是他那具有特色的埃及式的胡子给你留下了深刻的印象。他看着你们，唇边似笑非笑，叫你有种难以明说的毛骨悚然的感觉。但是下一秒，那人就消失在人群里不见了。

调查白金汉宫（此部分未完成）：

现在白金汉宫全面警戒，不可能让外人进去调查的，也没有很多线索，因此kp需要提醒pc们不建议调查。如果pc非要作死，则有强行突破、智取和潜入三种方式。

城堡外部描述：

【这座城堡有三面被草坪与灌木包围，只有一面临街。临街的这面除了站岗的两个卫兵之外还有一小队皇家卫兵（12名）来回巡逻。北面毗邻充满灌木与小型落叶木的绿园，西面是皇家花园，里面养着女王喜欢的花朵。东边则是圣詹姆斯湖。

任何一处地方，都有巡逻卫兵的身影。花园与临街的这面都没有任何可以躲藏的地方。】

在临街选择等待并观察的话，会发现每面巡逻人员约有12名，一次巡逻为五分钟。各个方向巡逻强度相同。

如果有伦敦本地的探索者，灵感检定通过会发现警卫变得比往常更加森严了，人数也增加了。

如果强行正面突破，会因为扰乱治安被拘留（脱离此次模组）。

智取：

玩家可以通过各种行动吸引卫兵的注意力（如何rp算成功由kp自行决定）。但是由于这里的卫兵训练有素，需要先通过一次幸运检定来判断行动是否成功。成功后将有1d6个卫兵被吸引。如果有复数的pc同时行动，每人能吸引的人数将为1d6。同一个卫兵不会被两个pc同时吸引。

如果被吸引的卫兵人数大于巡逻人数，其他pc可获得1d5秒的自由行动时间。行动是否成功进行将由敏捷x行动时间秒数（最高70）决定。

如果从临街入侵，则发现此门已锁。探索者将过个幸运决定锁是否被触动发出响声，没有过会被卫兵捉住。过了可以再过个敏捷x5判定回到原处，否则会被卫兵发现然后被捕。

如果从花园、绿园入侵，敏捷x秒数检定可以让pc成功进入园内。如果继续前进，将与直接潜入一样进行潜行、躲藏、幸运的三次检定，但是潜行与躲藏会获得20的加成。

有任意一项失败都将导致被卫兵发现并被拘留一个月（脱离此次模组）。

从湖面入侵则通过游泳-30（因为是冬天）、潜行与幸运的检定。潜行同样加20。

如果使用“乔装”或者其他方式KP可自行裁决。

潜入：

绿园有不少灌木，如果想要直接潜入的话需要进行躲藏-20、潜行-20、幸运的三重检定。

如果选择从河里潜入则进行游泳-30、潜行-20、幸运检定。同样需要三项全过，失败同上。

（城堡内地图未完成）

地图仅kp知晓。Pc们需要通过kp的描述来判断如何行动。

如果成功潜入女王的卧室：

【装饰十分华丽的卧室，还带着一个露台。卧室里的床铺十分整齐，看上去似乎没有人睡过。旁边有衣柜和梳妆台。】

过侦查或者rp能发现床下的玻璃瓶中还残留着一点液体。过化学/药剂学/自然史后能分辨出这并非人间能有的液体。该液体为奈亚带给女王的黄金蜂蜜酒的残余物，如果将它交给大英博物馆的馆长哈罗德先生可以获得他能力范围内的帮助（kp酌情决定），哈罗德先生据此能够开发出效力更佳的黄金蜂蜜酒。如果要上露台kp可暗投个幸运来决定守卫们是否发现入侵者，幸运没有通过则有1d10+2名警卫上来。被捉住的话将脱离模组。

在露台上过侦查能够发现地上有奇怪的抓痕，像是大型动物留下的。生物学检定通过能判断出自己的认知之中并没有能够留下这种痕迹的超出常识的生物然后需要通过0/-1的sc。如果该pc在第一天夜里曾经目睹夏塔克鸟，可以过个灵感检定“该不会就是那种怪鸟留下的痕迹吧？”

如果要出去的话还要进行和进来时一样的三重检定。

目击证人们：

如果接受迈克尔的委托，他会提供三位非人生物目击者的消息。由于没有发生什么特别恶性的案件，警察们都不是十分重视这些证词，甚至没有做笔录。但是迈克尔将自己记下来的信息交给了探索者，如下：

证人一：安迪莉娜·汤森，55岁，居住在位于伦敦南区橡木路50号xx教堂的修女。在一个多月前她报警声称她凌晨5点起床的时候从二楼的窗户里见到下面XX巷子里出现了可怕的魔鬼，他们似乎还劫持着一个醉汉。

安迪莉娜修女会提供的消息如下：

“大概是10月下旬的那个周日吧。每个周日我都需要早起准备弥撒——哦天哪。我一点都不想记起来那些魔鬼的样子、他们看上去绝对不是人类！虽然天色还早，但是我绝对不会看错的！那走路的姿势，绝对不是正常人类的样子。”

“他们手上还抓着一个人，似乎是一个醉汉？我不清楚，但是看上去似乎没有意识，像个麻袋一样被他们架着走。”

“当时我已经吓到不行，差一点就叫出来了。从我的房间里只能看到巷子的一段，于是等我再看过去，他们就已经不在那里了。”

“颜色？天色很暗看不清楚呢。但是颜色挺深的。”

“我报警了。警察并不相信我说的话，都说那可能是在酒馆里喝酒喝高了的醉鬼结伴回家而已。”

如果去她楼下的巷子调查，描述如下：

【这是一条狭窄的巷子。巷道内堆积着杂物，有老鼠在窨井盖上穿梭。】

此处下水道从里面被封住，不能从进入。

证人二：布兰特·尼克斯，42岁，印度人移民，小餐馆老板。居住在西区埃默森大道14号自家餐馆的二楼。三周前对警察声称在半夜收摊的时候看见了不明生物出现在对面的白门巷。

“那些东西看上去形似野兽、皮肤呈现着一种可怕的暗绿色。有着利爪和利齿。我一开始还以为是哪里的马戏团演员化妆扮演的。”

“并没有看见他们运送什么东西，但是他们之间好像混着一个人类。应该是埃及那边的人吧。那个胡子印象实在是太深了。”

“他们一起走进了白门巷，之后的我就不知道了。”

如果进入白门巷调查，描述如下：

【这是一条昏暗的巷子，有污水顺着窨井盖流入下水道。好像没有什么特别的。】

此处的窨井盖同样从里面被封住，不能进入。

证人三：约翰·奥伯里奇，33岁，私人侦探。住在伦敦南区柏林路44号的奥伯里奇侦探事务所。

大约六天前，奥伯里奇跟迈克尔私下通过话，说他因为一个委托在调查一个团体，疑似非人类。虽然没有正式通报警方，迈克尔仍然将他列为证人之一。

描述：

【柏林路的房子与其他地方不一样，这一片的屋子都是独栋的，屋子之间有大大小小的缝隙。奥伯里奇侦探事务所就是一幢坐落在这里的独栋小屋。】

当探索者们赶到这个地点的时候可以进行一个聆听检定。如果通过会听见事务所侧边与毗邻房子之间的无名小道处传来的微弱呼救声，过去会发现被怪物（食尸鬼）袭击而重伤的奥伯里奇并瞥见两只迅速逃掉的生物的背影（此处无法追击）。

Pc们能够辨认出，这跟模组开始袭击自己的生物是一样的。

此时对奥伯里奇进行一个成功的医学/急救的检定可以让他暂时清醒过来并告诉pc们自己被怪物袭击了。他会拜托pc们将自己的调查笔记交给迈克尔·费里斯警官，告诉你们笔记本的地图里记载的是他记下的最近几个月来神秘失踪的人的住址。主要集中在伦敦东区，其次是南区。随后他会昏迷过去。如果此时把人送往医院大概还能活下来，就是需要住一段时间医院吧。

即使医学检定没有成功探索者们也能够从尸体上搜到钥匙、驾照、染了点血的笔记本以及一把没有子弹的左轮手枪。这里探索者们可以选择报警/不报。如果不报警将尸体留下不管，之后1d6个小时之内尸体将消失（被食尸鬼拖走吃掉），并且探索者们可能会因此惹上些嫌疑（kp自行发挥）。



调查笔记：

【破旧的笔记本，里面的笔迹十分凌乱。】

“这些生物是非人类的生物。（附着一张素描画）不只是卡莱斯特·琼斯，伦敦失踪的人员 是否跟他们有关？

已知：该种生物习惯夜行，肉食性。很可能具备与人类不相上下的智慧。

袭击人类的理由：未知。栖息地：未知，但是常出没于昏暗的街巷？（这里划了个大圈）

（下方还附着一张简略的伦敦地图示意图，上面标注着各种圆点。）

为什么它们能够随意出现在各种地方？”

如果之前在修女楼下的巷子和白门巷都调查过，在这里可以过个灵感。

“之前见过的巷子里有窨井盖。如果说那些生物其实是从下水道来的，一切就能解释通了。”

利用奥伯里奇身上的钥匙（或者开锁检定通过）可以进入奥伯里奇事务所里。这里一共3层，一楼是事务所，2楼是起居室，还有一个堆放杂物的阁楼。

这里存放着奥伯里奇的委托记录和收集的资料。

事务所内部：

【这是个十分凌乱的屋子。书桌、沙发和地板上散落各种纸张、书籍、杂物。书桌背后是书柜，旁边的角落里还放着一台差分机。】

差分机：

【普通的个人用型差分机，打印出来的长条纸垂落到地板上，但似乎并没有印完。】

通过差分机使用检定能够把纸印完，取下来会发现上面印着一份名单。

1865弗雷德里克·阿索隆，雷克斯·路克·杨，安妮·卡特

1866 琼尼·考克斯，亚瑟·墨菲，艾伯特·阿利森，诺曼·格林汉姆，加菲尔德·杰克·鲍威尔，阿德丽安·帕特森

1867 夏娃·爱法布，朱利安·史密斯，文森·帕克，艾里斯·班杰明，格雷·朗莫尔，雷克斯·弗格森，罗斯通·考克斯，温斯利·贾斯丁，阿曼达·帕克，卡莱斯特·琼斯，马克斯·阿比尔，威廉·罗切斯特

书柜：

堆放着委托的资料。在这里进行图书馆/侦查成功会发现一份资料夹，里面放着奥伯里奇的委托人安妮塔·布莱克的委托资料。布莱克小姐声称自己的情人卡莱斯特·琼斯失踪了，想要拜托奥伯里奇帮她找到卡莱斯特的下落。下面附着一张卡莱斯特的照片，上面是个二十多岁的年轻人，出身查尔斯顿，半年前来到伦敦。

委托时间是半个月前。

书桌：【抽屉会发现两盒手枪子弹。桌子上放着几本书，有一份被画满各种记号的伦敦地图、一个月前的泰晤士报、各种神魔鬼怪的小说。

报纸是一个月前的，头版头条是政府决定明年年内开始修建地下交通。】

在这里投掷图书馆/观察通过，可以在那堆毫无价值的书之间发现一张便签，上面写着：

【《关于怪物及其眷族、基督教以前的王及德鲁伊们的编纂史、以及他们亵渎的仆从、召唤它们和将它们束缚的方法》 现存大英博物馆】

二楼的起居室和阁楼：

普通的单身男人的房间。衣柜里有各种可以用来便装的衣服（如果有乔装技能可以在这里易容成各种人）。

能够找到急救用品以及任何家里存在的工具，钳子手电筒绳子之类。

深入调查：

拿着奥伯里奇事务所得到的名单去警察局，迈克尔会帮你们开一份使用许可，允许你们到伦敦人口信息统计局的数据库调查这份名单。如果没有迈克尔的许可，统计局前台的工作人员将不会允许你们擅自查阅。这个时候一旁的工作人员阿列克斯会出现，pc们可以通过贿赂/说服/快速交谈等手段说服他获得查阅权限。

顺便一说这位阿列克斯就是食尸鬼的眼线。这么做的话食尸鬼将会获悉有人在调查近几年失踪人员。

名单上的人彼此没有什么相似之处，其中大部分都是伦敦本地的居民（包括移民），也有几个是来自其他地方的旅行者。多数居住在伦敦东区，少部分居住在南区和西区。职业从旅行者到街头流浪汉皆有，还有妓女、前科犯罪者、孤儿、吸毒者等等。

如果根据统计局的消息进行走访，你们会发现这些人全都失踪了，无一例外。如果查询卡莱斯特·琼斯，会发现他的记录是今年六月份建立的（即到达伦敦的时候）。记录上可以查到他临时提供的住址，伦敦西区艾勒斯路凤凰旅馆，404号房间。

如果需要通过容貌描写来查询警局外面遇见的神秘人，则可以查到该人名字为卡俄斯，来自埃及开罗，登记的住址是金沙大道300号的和平旅馆302。登记时间是一周前。

和平旅馆：

一个豪华的大酒店。一开始侍者会拒绝透露客人的消息，但是如果通过信誉/劝说/快速交谈的话会透露房间号。警方身份pc可直接出示身份得到进入的许可。

如果是模组开始前两天这里没有人，也找不到任何东西。但是第三天来时会遇见卡俄斯正好要出门（去迎接女王）。他不会给pc们提供消息，但是跟踪他的话会发现他从金沙大道旁边的排水口进入下水道。

凤凰旅馆：【外表破旧的红砖瓦房，里面装修也很简陋。时不时有人搂着衣着艳俗暴露的女人进进出出。】

这是个给流莺和嫖客们提供落脚处的爱情旅馆，当然长期住宿也没问题，因为房租很便宜。

老板不会提供任何pc们不知道的消息，但是他认识安妮塔·布莱克。pc们也可以在这里过一个幸运检定来决定是不是能遇上安妮塔。

如果安妮塔出现，她会问pc是否知道卡莱斯特的行踪。如果告诉她奥伯里奇侦探已经死亡，她会问探索者们是否愿意帮助她。如果答应下来，她会为探索者们提供一些信息。

她会告诉pc们东区是查克兰家族的势力范围，并可以充当他们进入黑市的介绍人，那里可以高价买到政府禁止的物品（允许探索者们补给步枪、手枪、子弹、炸药等违禁品）。

她会给探索者们提供一枚徽章，出示这个徽章的话就能进入黑市。这枚徽章是她以前和查克兰家族的人相好的时候拿到的，上面的图案是查克兰家族的家徽。

如果探索者里面有警察，她会选择和信誉度最高的探索者单独说这些。

黑市：因为是暗地交易的场所所以十分隐蔽，没有介绍人的话即使找到这个地方也不能购买武器。在进入这里之前过个侦查，能发现旁边巷子里还有个支着摊子的女巫。

【你们随着安妮塔的描述来到这个地方，看上去非常不起眼的一条狭窄昏暗的暗街上，有一扇十分不起眼的木门。通过狭窄肮脏的楼梯往下，再通过一条走廊，你们来到了一个大门前。门口胡子拉碴的大汉盯着你们，做了个“拿来”的手势。】

贿赂门卫或者出示安妮塔给予的徽章之后能成功进入。

【大厅里各种衣着古怪的人或蹲或倚，空气中有大麻和香烟的味道。里面有一些摊贩，也有走来走去不知兜售什么的商贩，还有一些混进来招揽生意的站街女。】

与这里格格不入的pc们会引起其他人的观察和警惕。如果在这里购买武器的话pc们会被这里的黑帮喽啰们找茬（如果pc们中有非便衣的警察则一定会被找茬）。黑帮喽啰们可以贿赂/快速交谈打发掉，之后查克兰家族的谢里尔·库雷会上来搭话。如果在这里选择动手将会被他带手下（数量1d10+pc人数）包围。如果投降会被蒙上眼睛带到黑帮老大克劳迪娅·查克兰面前；逃走或者杀掉了人之后会被查克兰家族通缉，再进入伦敦东区会随时遭到袭击。

黑帮剧情分支一：被俘

Pc们再次睁开眼睛的时候会发现自己身处一个牢房里。查克兰家族的首领克劳迪亚·查克兰会出现跟pc们交谈。如果之前杀掉了黑帮喽啰，她会以偿命为由让pc们玩俄罗斯转盘。

俄罗斯转盘：kp投1d6取数字A，然后pc们依次投掷1d6，直到有人投到A为止。

投中了数字A的pc会立刻死亡。

Pc一人死亡后其余人将被蒙上眼睛带出去放走。

Pc们可以靠交涉来避免这个游戏，对于克劳迪娅来说诚实比什么都重要。如果对她隐瞒或者撒谎（pc与克劳迪娅的心理学66暗骰对抗）如果被她察觉，将会有严刑拷打等待着pc们。Pc们投掷1d6来决定他们受到什么伤害。

1．容貌受到不能修复的伤害app-1d3；2.腿部受伤，dex-1d3；3.手臂打断，所有用到手的技能成功率减半；4.hp减半（需要过conx5/powx5决定是否昏迷）；5.受到严重内伤，con-1d3；6.没有明显伤害

拷打时pc们将通过一个powx5鉴定来决定是否会在拷打之下说出至今遇见的所有事情。

拷打之后pc们会发现自己被关押在一幢废弃的厂房的某个房间。跟str10过对抗可以挣脱手上的绳索。房间外有两个喽啰守门。出门往左右走都可以下楼，皆有50%的概率遇上1d3的巡逻喽啰。

出门之后会有70%的概率被屋顶上放哨的人发现，pc们将各自通过一个幸运鉴定决定是否被放哨的喽啰的子弹波及到。失败扣除1d6点血。

如果在牢里遇见克劳迪娅时通过rp获得她的信任可以避免被俘的剧情，并入援助线。

黑帮剧情分支二：援助

如果和平地与谢里尔交谈，pc们可以过个信誉或者直接通过rp来决定是否能够得到他的信任。他会询问探索者们来到这里的目的，然后带探索者们去见克劳迪娅·查克兰。如果诚实地道出关于你们此行的目的，她会慷慨地承诺给予你们武力上的援助。她会告诉你们，最近这一带有不少人失踪，查克兰家族自己也在进行调查。如果答应不通知警方关于黑市具体位置的消息，双方可以达成一个互利的短暂同盟（get小弟1d20+pc人数）。

不过这个条件纯粹是用来考验探索者们的诚意的；查克兰家族在政府内有靠山，如果pc们选择把事情告诉警方，将会被克劳迪娅以“不信守规矩的伙伴是定时炸弹”为名通缉。

如果探索者们侥幸未死，被送到医院之后谢里尔会来拜访并带来克劳迪娅的口信：不守信用的人需要付出代价。随后pc们将会被切掉小指以示警告。（app-1，HP-3）

（如果提到徽章的来源，克劳迪娅会瞒着探索者们追查安妮塔，最后会发现是查克兰家族的一名手下跟安妮塔相好时用来讨好对方的。）

如果跟查克兰家族达成同盟，可以在之后的剧情里请求援助。但如果同时请求迈克尔·费里斯警官和克劳迪娅·查克兰的帮助，双方遇见时会发生冲突。

如果不能得到克劳迪娅的信任，她将放pc们回去，之后再无机会和查克兰家族搭上关系。

黑帮通缉规则：

探索者们在外活动时首先通过一个幸运判定（暗骰）；幸运没有通过则有查克兰家族的杀手发现他们的行踪。这种时候将通过1d4来判定遭遇怎样的事件（kp可以自行添加）：

1.枪杀 进行观察检定决定是否能够闪避，一共三枪，随机三人各受到1d6的伤害；2.跟踪，会有pc数量+2的人跟随着pc们，通过观察决定是否发现，通过跟踪检定决定是否能甩脱；如果没能摆脱，将会被套上麻袋一顿胖揍（hp减半，app-1d3）3.车祸 有一辆蒸汽车会撞向探索者们，用DEXx5决定是否能够成功闪避，不能则受到幸运鉴定1d6/1d12的伤害；4.被人推下楼房/河流。

探索者们位于西区的时候幸运不减值；南区减值20；东区减值40。

大英博物馆与《怪物及其眷族》：

如果去大英博物馆要求查阅奥伯里奇记下来的那本书，工作人员查询之后会告诉探索者们古籍区的书是不外借的。进行劝说/信誉/快速交谈检定通过的话，工作人员会带你们去找这里的馆长列奥纳多·哈罗德。

哈罗德是个年过六十的伛偻老人。向他说明情况的话他会告诉探索者，这本书随意查看后果会很严重。Pc们可以坚持查阅，他将要求pc们替他完成两件事；除此之外，kp可以根据情况来决定他会给予pc多少必要之外的帮助。

如果坚持查阅，他会让探索者帮他做两件事：

将一份文件送往港口边的圣彼得教堂。过去将文件交给教堂里黄衣教团的教主阿普里尔·凯顿即可。

这份文件是一出名为《黄衣之王》的剧目的英文版译文，如果打开阅读会损失1d4/1d8点san值并增加4点克苏鲁神话技能。

如果将这份文件送去教堂，将开启后续黄衣教团的模组；也可以选择毁掉或私藏并对馆长撒谎。

第二个任务是帮助馆长完成一种神奇液体的制作。他告诉探索者自己正在制作一种饮料，并让探索者们试饮并给予评价。饮用该蜂蜜酒的探索者会因为这玩意儿实在是难喝到爆进行0/-1的san check。

馆长制作的是一种特殊的蜂蜜酒，其效果是：喝下酒的三天内，可以在无法呼吸的情况下呼吸。

但是pc们是不知道的。所有探索者都会被要求喝下酒，但其实只要一个人尝试并给出意见、这个任务就算完成。

完成馆长的请求之后他会告诉探索者们想要知道的消息，除了随机提供可供使用的咒文（投掷1d10决定或者kp自拟）之外他会教会探索者们和食尸鬼交谈的法术。当然，如果不讨他喜欢的话，也可能什么都不告诉探索者们呢。

法术-与食尸鬼交谈：花费1d3点MP即可发动，通过intx4检定则算成功。

《怪物及其眷族》：

【这是本几百页厚的对开手抄本。封面和封底都没有书名，书皮也已经破旧得不行，因此作者已不可考。】

浏览此书需要72小时并进行1d4/1d8的san check，克苏鲁神话+4；详细解读需要36周以及1d5/1d10的sc，克苏鲁神话+8。

【这本书的内容系从古代文献摘录而来，其中包含了《死灵之书》和《伊波恩之书》等许多传说中的著作节选。里面记载了许多“神明”，克苏鲁，犹格·索托斯，哈斯塔以及其他许多神话生物。人鱼、雪山巨怪、吸血鬼、食尸鬼等都记载在内。】

如果试图在几个小时之内迅速查询到所需资料，需要进行图书馆检定。图书馆通过即在3个小时之后得到以下信息：

（如果一开始在暗巷子里观察成功）在巷子里袭击pc的就是食尸鬼；他们喜欢阴暗潮湿的地方，常在地下活动；拥有超出常人的身体素质和运动能力。他们靠尸体生存，人类尸体最佳，但在食物短缺的时候也会猎杀其他生物。有自己的语言与文字，最著名的便是《尸食教典仪》，但是其原本已散佚。

大鸟：夏塔克鸟，出没于幻梦境的生物，奈亚的坐骑。

奈亚拉托提普：伏行之混沌，众神的代言人...他有很多称呼，也有很多张面孔。谁都不知道他的真实面貌。

kp可以选择让pc进行一次幸运鉴定，来决定探索者们是否能够翻阅到可用的咒文。幸运检定通过后投掷1d10决定翻阅到的咒文。（见附录C：咒文列表）

如果询问馆长，他会告诉你们如今在博物馆收藏着《尸食教典仪》的不完全英译本，阅读需花费3个小时，丧失1/1d5点san并学会与食尸鬼交流的法术，克苏鲁神话+2。

吉普赛女巫：万一需要的话可以藉由她给予一些提示，不出场也无所谓。

描述：

【这是个带着斗篷，满脸皱纹的女巫。她静静坐在铺着紫色绒布的占卜桌后，等待着客人的上门。她的背后是个十分破烂的棚屋，看上去这里就是她平时居住的地方了。】

黑市旁的巷道里摆摊的女巫，如果晚上来这里需要过个侦查-20检定才能发现。

支付30先令（非常贵）可以占卜一次。可以选择占卜的内容。女巫说话十分模棱两可，即使是询问详细的结果也只能给出十分模糊的回答。

示例：

* 问女王的行踪：逆位的『皇帝』…尊贵的客人，因为意志的不足而受到支配，现在于黑暗中沉睡着。
* 询问打败食尸鬼的方法：你们为何而询问我这愚妇？『愚者』和『倒吊者』必将无法抵达世界，唯有理解了『世界』之伦理，才能达到最好的结果。
* 问埃及胡子神秘人的身份：他是我们所不能理解的存在，是『高塔』与『战车』的代行者，逆位的『魔法师』。

如果问了她关于神秘人是不是奈亚的问题，女巫会摇头。强行逼她开口会回答『是』然后被奈亚杀掉，pc们会看着女巫在眼前化作一摊黑色的血水，进行-1/1d6的sc。

如果问了她关于食尸鬼的问题并被食尸鬼们知道，女巫同样会被杀掉，下次再来时将只能看见一摊血迹。

下水道的探索：

当pc们了解到食尸鬼们来自地下之后，可以告诉迈克尔警官所查到的事情。但是政府并不十分相信食尸鬼的存在，除非pc们给出证据，不然无法从警察这边获得武力支援。

此时可以选择直接通过进入下水道来深入食尸鬼们的巢穴获取证据（利用照片或者直接捉一个）。此时如果探索者们没有进一步探索的欲望，可以让食尸鬼们再度袭击落单的探索者，并俘虏至地下。

如果请求迈克尔费里斯警官的援助，他可以提供伦敦下水道原本的设计图纸和进入的办法；在泰晤士河畔北侧接近伦敦塔桥金沙大道边的排水管，是足以一个人通过的。可以通过开锁检定进入，也可以花钱找锁匠，也可以拜托迈克尔帮你们弄到钥匙（此方法花费一天。）

设计图纸记录了原本伦敦在设计时就建造的城市管道系统，由于长期的开发和扩张，图纸的应用范围和精度并不高，只能为探索者们提供一个大概的方向，在地下进行导航检定时有10点加成。

进入时迈克尔可以作为队友。

如果求助于查克兰家族，他们可以提供更加精确的地下管道地图（导航检定+20）和拥有开锁技能99%的专业盗贼小弟。

如果和查克兰家族达成同盟，谢里尔·库雷会带领一个小队（1d20+pc人数）前来支援。如果和迈克尔遇见，双方会发生冲突，此处可通过rp和劝说/信誉检定来说服双方暂时合作。

下水道：

（此处地图未完成）

【这里充满了恶臭与污秽，脚下的充斥着粘腻恶臭的液体。】

如果不戴面具进入这里，会因为空气中的有害物质进行conx5的鉴定，失败hp-2.之后每过3个小时都必须进行此项检定。

带防毒面具可以免除；临时用口罩未通过检定hp-1。

从金沙大道处进入，会遇见一个往外跑的小姑娘爱丽莎。这时候如果对询问小姑娘是不是食尸鬼她不会回答，但是通过心理学会发现她很动摇。

Pc们可以选择直接把她掳走交给政府，让政府来扫荡下水道。（通向**结局分歧A**）

也可以询问她为何在这里，小姑娘会回答想到外面看看，但是爸爸不让。

爱丽莎是沃克尔·朗的养女，是食尸鬼和人类女性结合的后代。如果对她很温柔并且放她走或者交给其他npc，爱丽莎会在之后需要的时候出现。反之，爱丽莎会逃走。

Pc们也可以通过诱导爱丽莎让她带路前往食尸鬼的巢穴。

继续往深处探索需要进行幸运检定来判定是否会遇见活动的食尸鬼，聆听/观察-20检定决定是否能识破食尸鬼的潜行。之后每个小时都可以进行检定。

如果检定通过则有1d5名食尸鬼出现，食尸鬼们会迅速判断形势并选择逃走或者战斗。如果逃走，想追击需要dex对抗，失败则需要跟踪检定。逃走的食尸鬼会回去寻求救援，在随后的半个小时会有己方人数双倍的食尸鬼出现围追堵截。如果失败，幸存的pc与npc们会被带到食尸鬼们的巢穴关押起来，随后就能见到食尸鬼首领，伦敦失踪事件的幕后主使哈里森·吉里斯。

如果试图和食尸鬼交涉，需要懂得食尸鬼的语言并通过一个信誉鉴定。如果之后要和非首领的食尸鬼交谈，需要一个幸运检定来决定对方是否懂得食尸鬼的语言。如果学得食尸鬼的语言则免去此项检定。

语言检定通过则该食尸鬼选择相信pc并可以进行交涉。食尸鬼们不会回答关于自己种族的不利的问题，比如“是否为了要吃人而捕杀人类”“伦敦那些失踪的人是否跟你们有关”之类。但是如果提出想要跟食尸鬼首领进行磋商，他们会召唤己方人数双倍的食尸鬼过来将你们带到食尸鬼巢穴。

食尸鬼们的巢穴：

这是食尸鬼经过长年累月的开发与扩张建立的活动中枢，外人没有指引基本不可能找到这里。被带到这里的pc们想要靠自己的力量出去需要需花费7个小时并通过导航+幸运的鉴定。

到达这里之后进行一个观察检定，能够在地上找到一个小小的怀表。怀表里面放着一张照片，是安妮塔·布莱克小姐和一个男人的黑白合照头像。这是卡莱斯特·琼斯先生的遗物，显然其本人已经死在了食尸鬼们的巢穴之中。

**下水道分支一：与黑帮合作**

哈里森·吉里斯表示既然已经知道了食尸鬼的存在，就不能轻易放你们出去。如果pc们和黑帮的谢里尔·库雷在一起，他会单独寻求与食尸鬼们进行单独谈话的机会。这时候pc们如果进行聆听成功，可以听见库雷提出将黑帮杀死的人的尸体交由食尸鬼处理，同时会保证食尸鬼的存在不会泄露。以此为条件，希望食尸鬼们停止在伦敦的狩猎行为。

“...保证不会泄露消息。如果能够合作，查克兰家族将会为你们持续提供食物来源...如果继续发展下去，人类总有一天必然会发现你们的存在。能够达成合作，将是我们的双赢。”

“人类是不可信任的生物。当你们带着全副武装的军队来到这里的时候，我不想在那个时候才后悔。”

“也就是说，谈判破裂？”

“哈里森，可以先聊聊吗？”这时候另外一个声音插进来。然后里面就没有声音了。

插进来的声音是沃克尔·朗，他会考虑接受库雷的提案。在他们商量期间，pc们能够得到一定的自由活动时间。在这段时间里他们可以与旁边的食尸鬼喽啰们进行交谈，并得到这里的房间里关押着一名女性的消息。

“不行，这里不能进去。”

“里面有重要的客人。”

“是谁？这种事情怎么能告诉你们！”

如果pc们选择此时进行强行突破，将会导致双方与此地的1d50+pc个数的食尸鬼展开战斗。此时可以选择快速交谈/劝说/或者采取其他手段之后可以进去探望那名女性，通过了知识鉴定的本地探索者们将发现，这就是才继位不久的维多利亚女王。

黑帮成员们在达成协议之后会直接离开。同时沃克尔也将告诫探索者们不要泄露关于这里的消息，并情真意切地表示他们已经打算离开这里到远离人烟的地方去（是实话）。

如果这时候询问关于那名被俘的女性的消息，探索者们将从他的言语中得知对方并不清楚这位女性的身份，只是受人之托看管她而已。如果提出想要带走她，沃克尔会根据当时的时间（即是否已经到了与奈亚约定的第三天）来判断。如果当时是第三天，他会将女王交给探索者们。如果不是，他会并告诉探索者们第三天到伦敦塔桥下的出水口迎接她。

如果黑帮分子知道了女王的身份，会在救出女王后将其软禁，并和政府商量交还的要求。

到了约定的时候，pc们左等右等将不见女王的踪影。这个时候沃克尔·朗和哈里森·吉里斯会产生冲突，kp可以通过一个暗骰决定哪位食尸鬼首领会死亡。如果吉里斯死亡，女王会成功托付到pc们手里；如果不是，pc们只能再一次进入下水道搜寻。不过此时以营救女王为名，可以直接请求警察局与政府相关部门的帮助。想要凭借记忆找到食尸鬼的巢穴，需要过intx5和导航的双重检定，不然只能拜托政府进行地毯式搜查（花费3天）。此处为结局分歧。

如果选择在地下留下来，半夜pc们睡着时会爆发食尸鬼之间的争斗。哈里森·吉里斯得知了奈亚委托给他们的女人的身份，坚决反对将女王按期交还给人类。1.他担心奈亚会对食尸鬼不利；2.比起交还，将女王扣下作为人质显然更好。双方会产生争执，哈里森主张干脆杀掉探索者们。沃克尔不愿意和同伴动手但是也不想坐视探索者们被伤害，探索者们会被他从梦中叫醒并遭遇1d5名不等的食尸鬼的袭击（沃克尔会拦下他们），此时可以选择带着女王一起（背着需要和siz13过对抗鉴定）往外面逃走（如果有爱丽莎引导花费两个小时，背着人要三个小时，没有的话需要过导航，没有人通过导航会被困在下水道里饿死）。

出来后进入结局。

**下水道分支二：如果和迈克尔一起来到这里/只有pc们来到这里：**

无法提出令食尸鬼们满意的条件的话，只有被关押然后杀掉一途。Pc们在被关押的地方会发现一名昏迷的女性（女王），医学检定将无法发现她昏迷的原因。此时如果强行突破需要和1d50+5名食尸鬼和哈里森·吉里斯本人进行战斗。

如果继续呆着，沃克尔·朗会出现和探索者们进行交谈。他会询问进入这里的原因，并表示为了自身的安全并不能放掉探索者们。此时如果进行口头保证、信誉鉴定成功并且在之前将爱丽莎带回来的话，他会好心地给探索者们谈起逃出去的方法（导航+30）。

逃走的判定，有引导会花费6个小时，背着人要多花2个小时，没有引导的话需要过导航，没有人通过导航会被困在下水道里然后被捉回去。

如果被捉回去就随机roll骰子杀掉一个吧。然后pc们可以再次越狱，重复以上过程。每逃脱一次导航鉴定+5。逃脱时可以过个幸运，如果通过的话可以让爱丽莎带他们出去，此处kp可以根据情况自行裁决。

带着女王逃出下水道的场合：（此处可根据kp的心慈手软程度来调整）

**“奈亚的约定”：**

你们看见了出口，但是，前方的出口处却传来了骚乱的动静。你们狼狈地看着衣冠楚楚站在你们面前的卡俄斯，他脱帽行李道，“感谢你们替我接回尊贵的客人。接下来，你们是否愿意替她完成最后的约定呢？”

如果拒绝他并带女王逃走，女王将无法从梦境中醒来。如果杀掉他，奈亚现出原形，全城进行1d10/1d100的sc。

如果答应，他会要求喝过馆长的蜂蜜酒的其中一人替女王完成“最后的约定”。如果pc同意，他会带该探索者通过梦境穿行过虚空，来到阿撒托斯座前。

如果没有人喝过，奈亚会拿出一瓶黄金蜂蜜酒，pc们需要选一个人喝下去。

在中途奈亚会现出原形，sc1d10/1d100；到达阿撒托斯座前，通过聆听鉴定则sc5d5/10d

10，没通过则sc2d3/2d8。在a总座前1d10/1d100。如果kp足够恶趣味，可以增加pc被A总玩弄的剧情，san-1d5/1d20.

其余人则会迎来终局。二十年后，被带走的探索者会莫名出现在伦敦，在他的意识里自己不过是离开了一小会儿而已…

**结局：**

**A**：（没能救出女王，政府剿灭所有食尸鬼）

你们把小姑娘/食尸鬼存在的证据交给了政府，政府派人调查之后，不得不承认了世界上有非人类的邪恶生物存在的亵渎的事实。三天后苏格兰场会把探索者们叫过去，告诉他们军队会处理这件事，要求他们对此保密。当他们出来的时候，神秘埃及人卡俄斯会出现在探索者们面前，嘲笑他们的无知和愚蠢之后显出原形（奈亚）后狂笑离去。在进行1d10/1d100的sc之后，如果探索者们还活着并保持着清醒，可以选择留在这里或者离开伦敦。

继续留下来的探索者们会发现，几天后街上便忽然流传开了年轻的维多利亚女王已经失去神志的消息。你们不能确定这消息是真是假，整个城市便莫名陷入了瘫痪。供电系统不再运作，城市交通瘫痪，各种盲流混混在街上大摇大摆地砸店、抢劫路人。警察和军队疲于对付各种各样的暴乱，已经无力维持原本的秩序。政府的官员们纷纷离开伦敦。

如果跟黑帮有过合作，这时候会受到一定的关照；如果结过仇，参照之前的黑帮通缉规则（此时幸运检定将不适用，pc会在任何地方遭遇袭击）。

食尸鬼们没有了威胁，会光明正大地开始活动。沃克尔和哈里斯的分歧仍在继续，他们可能跟黑帮搭上关系也可能反目；但是这些探索者们是不会知道的。

此结局没有san值恢复奖励。

Bad End：暴乱

**B：**（救出女王，与黑帮达成/未达成合作皆可，政府派人剿灭食尸鬼）

Pc们阴差阳错地救出了女王。

随后探索者们将食尸鬼们的消息带给了政府，因为救出了女王的缘故，政府不得不相信你们并派出军队对地下的食尸鬼们进行了大清洗。所有食尸鬼全部死亡。如果黑帮曾经和食尸鬼达成合作，部分食尸鬼会逃掉。

Normal End：寂静狼烟 达成

存活奖励san1d6，救出女王奖励1d4.

**C**：（救出女王，黑帮与食尸鬼达成合作，政府没有派军队剿灭食尸鬼。）

黑帮已经和食尸鬼达成协议，沃克尔·朗以及一些食尸鬼会接受查克兰家族的帮助和保护，双方的合作仍然继续着。

尽管没有告诉政府，神秘失踪案件也会不再发生。至于查克兰家族是如何满足食尸鬼们的食欲的，探索者们不会知道的。

如果选择不告诉政府，一切结束之后沃克尔·朗会托人带封留言给探索者们。内容依据pc们的行动有所变化。

“给照顾了爱丽莎/救了我的人类：不管你们是出于怎样的心情选择与吾等合作，托了你们的福我们能够活下来却是事实。吾在此替族人表示谢意。希望以后能有机会报答你们的这份恩情。”

在后续的模组中他或许能够成为探索者们的助力吧。

True End：黑暗双生 达成

存活san奖励1d6，救出女王1d4，沃克尔·朗以及爱丽莎活下来，1d3.

最后的ps：

如果将卡莱斯特·琼斯的怀表交给安妮塔，可以选择获得5英镑的酬劳或者直接跟她来一发。

**附录A：人物数据**

迈克尔·费里斯 28岁

苏格兰场警官

HP 12 /MP 13 DB+1d4

力量 14 敏捷 12 体质 9 外表 12 意志 13 智力 15 体型 13 教育 16 资产 4

技能：议价45，驾驶（蒸汽车）50，法律35，心理学65，侦查60，跟踪42，快速交谈45，急救60，拳击80，武术70，手枪70，闪避52

简介：

苏格兰场警官，各种意义上的好人。会尽量为pc提供援助，如果和他一起行动，遇到紧急情况一定会选择自己留下而保护其他人——就是这么一个全身插满flag的家伙。一直秉持着自己的理念，所以无法认同上面跟黑帮勾结的行为。然而前段日子和查克兰家族的克劳迪娅和谢里尔见过面后，开始拷问自己一直以来的信念并思考起让这个社会变得更好的办法。

卡俄斯

伏行之混沌 奈亚拉托提普之化身

力量 13 敏捷 10 体质 15 外表 8 意志 18 智力 15 体型 13 教育 16 资产 4

技能：侦查80，心理学80，手枪50，闪避45，图书馆60，快速交谈70

简介：

奈亚的化身之一，纯粹是为了玩乐来到伦敦。就是怀着要给全球最强大的国家之一制造点混乱的想法来撩女王的。能不能成功就取决于探索者们了呢。

列奥纳多·哈罗德 63岁

大英博物馆馆长

力量 10 敏捷 8 体质 9 外表 12 意志 11 智力 16 体型 12 教育 30

人类学30，天文学36，生物学36，化学41，历史55，图书馆55，医学60，自然史55，神秘学70，药剂学65，物理57，心理分析50，侦查50，克苏鲁神话35

HP12/MP11

武器：无

简介：

大英博物馆馆长。热爱读书和研究各种奇奇怪怪的知识。对于这个世界的真实面貌有相当的了解，但是无法停止自己的好奇心。总是利用博物馆里的资源做着各种奇奇怪怪的研究，最近受人所托正在从石板上摘译一部名为黄衣之王的戏剧。

哈里森·吉里斯

食尸鬼首领

HP 16/MP17 DB+1d6

力量 16 敏捷 15 体质 14 外表 0 意志 17 智力 14 体型 18

掘洞75，攀爬85，躲藏60，跳跃75，聆听70，对腐烂的嗅觉65，潜行80，侦察50

装甲：2，火器或投射武器只造成一半伤害

武器：钩爪 50 1d6+DB

沃克尔·朗

食尸鬼首领

HP 14/MP18 DB+1d4

力量15 敏捷 13 体质 18 外表 0 意志 18 智力 18 体型 14

技能：掘洞75，攀爬85，躲藏60，跳跃75，聆听70，对腐烂的嗅觉65，潜行80，侦察50，手枪 50

装甲：2，火器或投射武器只造成一半伤害

武器：钩爪 50 1d6+DB

老旧的柯尔特手枪 50 3d6

谢里尔·库雷 28岁

查克兰家族成员

HP 13/MP15, DB+1d4

力量13 敏捷 10 体质 8 外表 11 意志 15 智力 13 体型 17

议价 40，乔装 60，驾驶（蒸汽车）30，快速交谈40，心理学67，钳工50，潜行65，机械维修（枪械）70

武器 .45 (11.43mm) 自动手枪两把 技能85， 伤害1d10+2，弹药7

.303（7.7mm)李恩菲尔德 技能80，伤害2d6+4 弹药10

特殊技能：

飞速换弹夹：战斗中更换弹夹不消耗战斗回合。

手枪专家：具备惊人的动态视力与身体素质的枪械天才，近距离平射时手枪命中率翻倍，即99。无目标扫射时命中率只降低一半。

狙击：将周围的环境对于狙击的影响列入计算，狙击的成功率受距离影响减小。狙击位于武器最大射程两倍远位置的目标命中率降低至原本的四分之三，射击四倍远的目标时，命中率再将至之前的四分之三，以此类推。

克劳迪娅·查克兰 27岁

暗街的女王

HP13/MP14

力量12 敏捷 16 体质 10 外表 18 意志 14 智力 15 体型 15

驾驶（蒸汽车）65，心理学66，侦查70，

闪避72，拳击80，擒抱65，手枪80，踢85，武术80，霰弹枪80

武器 .45 (11.43mm) 自动手枪两把 技能85， 伤害1d10+2，弹药7

.303（7.7mm)李恩菲尔德 技能80，伤害2d6+4 弹药10

身材波涛汹涌，留着乌黑卷发的大美人。有拉丁血统。武道达人。查克兰家族继承人。父亲的掌上明珠。性格豪气火辣的美人，很受手下敬重，但同时也继承了父亲的狡诈又狠辣的性子。

爱丽莎 10岁

食尸鬼与人类的混血儿

HP 7/MP10

力量7 敏捷 13 体质 10 外表 16 意志 9 智力 10 体型 8

潜行 50，掘洞45，攀爬50，躲藏40，聆听50，对腐烂的嗅觉45，侦察30

食尸鬼喽罗数据参考：

HP 12-16

伤害加权 +1d4

武器：

钩爪30% (1d6+伤害加权)

噬咬30% (1d6+牙齿的附加伤害)

黑帮喽啰

HP 11-15

伤害加权 +1d4

武器：手枪 35% 2d6

拳击 50% 1d3+DB+1

钢管：30% 1d8+db

**附录B：地图**

*伦敦城区：*

伦敦可分为西城区、东城区、南区和港口。

西城区：英国王宫、首相官邸、议会、政府各部、金融中心所在地。

南区：工商业和住宅混合区，普通居民居住地。学校，市场，银行，图书馆，公园等场所都在此区域。

东伦敦是工业区和工人住宅区。平民窟所在地。有红灯街、黑市和地下赌场。

在贫民区可以遇见吉普赛女巫。

港口指伦敦塔桥至泰晤士河河口之间的地区。

**附录C：咒文列表**

1.【深渊之息(Breath of the Deep) 】这道咒文可以使受术对象的肺中充满海水，无法呼吸。施法者必须目睹对方，用1轮时间在心中咏唱咒文，支付8点魔力值和1d6点理智值，再和对方用意志值进行对抗。如果施法者胜利，对方就可适用于“溺毙、窒息”规则，检定结果从[体质值×5]开始计算，下一轮是[体质值×4]……对方必须在1d6轮内持续进行这项检定。受术对象即使在对抗中获胜，也会失去1d8点耐久。

2.【束缚敌人(Bind Enemy)】本咒文的受术对象将无法伤害施法者，不管是物理伤害还是魔法伤害，期限为7天。施法者须将任意点数的魔力值投入模仿受术对象模样的小人偶中，不需支付理智值。施法者投入的魔力值将与受术对象的意志值进行对抗，若受术对象获胜，咒文就会失败。施法者收集材料、制作人偶，并执行咏唱仪式、将魔力值封入人偶中的时间约1天。人偶内必须含有受术对象的数根毛发或指甲屑等属于对象身体的东西，如果施法者主动攻击受术对象或人偶被毁，咒文就会被打破。

3.【召令鲨鱼/海豚(Command Shark/Porpoise) 】这道咒文用于把人献祭给海神，最初起源于南太平洋。施法者须支付1点魔力值，每追加1点魔力值，成功率增加10%。咒文必须在海上施放，要呼唤鲨鱼就将少量血液滴入海中，要呼唤海豚就将一些小活鱼投入海中。被唤来的生物会遵从施法者大声喊出的命令。若“幸运”检定成功，会有两只生物一起到来，但施法者无法控制第二只生物。

4. 【召唤克图格亚(Summon Cthugha)】 花费1d3点魔力即可召唤。当夜晚北落师门星升到树梢的时候呼喊三次此咒文，能将克图格亚及其眷属从遥远的北落师门星召唤出来。

5.【接触伊斯人(Contact Yithian)】 这道咒文不能用来进行时间旅行。施法者须支付4点魔力值和1点理智值，如果在施法者周围方圆100英里内有被伊斯占据身体的人类，该伊斯就会注意到召唤。如果它产生了好奇心、恐惧或警戒心，就可能会回应召唤。如果施法者不能在交谈中使它产生兴趣，或者不能提供任何东西，伟大种族的学者就会无视他之后的提问，甚至可能会把施法者当成害虫或障碍，将其破坏。（未完成但是可以利用的设定：即使被杀也可以迅速附身他人。如果和他做出适当的交涉或者交易，或许能够让他带探索者们返回到一切开始之前？）

6. 【召令夏塔克鸟(Command Shantak) 】施法者可支付1d4点魔力值和1点san值召唤一只夏塔克鸟。受到此咒文召唤的夏塔克鸟会立刻向施术者本人靠近并听从指令。但是夏塔克鸟仍然将奈亚拉托提普的指令视为最高优先级，一旦奈亚有所指令，夏塔克鸟会无视此咒文立刻遵行。

7.【接触奈亚拉托提普】支付1d3点魔力即可施展，这道咒文可使施法者与奈亚拉托提普交流。

8.【模糊记忆(Cloud Memory)】被施以这道咒文的人将无法主动想起某个事件。施法者须支付1d6点魔力值和1d2点理智值，咒文的效果会立即显现。施法者必须目睹对方，且对方必须处在能够接收施法者指示的状态之下。双方用魔力值进行对抗，若施法者获胜，对方就会遗忘某件特定的事情。非常恐怖的事情以后可能会在无意识的恶梦中出现。若对方获胜，他依然能鲜明地保留这项记忆。施法者必须知道自己要消除的事情是什么，也不能下达“忘掉昨天发生的事”这种模糊的命令，而要指出具体的事件，如“忘掉被怪物袭击的事”。

9. 【召令老鼠(Command rats)】支付1点魔力值召唤1d8+2数量的老鼠。被召令的老鼠会以自然的方式响应命令，也会以自然的移动速度来到施法者身边并执行自己能理解的命令。

（说明：对一条蛇下“飞到墨西哥”的命令是毫无意义的，对毒蜘蛛下“去咬乔纳森·金斯雷”的命令也只会让它困惑，因为它根本没法辨别。但若是下“咬这房间里的所有人”这种命令，那么即使只具有极少一点智力的生物也能理解。）

10. 【召令鸟类(Command Birds)】支付1点魔力值召唤1d8+2只距离最近的小型鸟类。被召令的鸟儿会以自然的方式响应命令，也会以自然的移动速度来到施法者身边并执行自己能理解的命令。

**附录D：注释及参考**

注释：

1夏塔克鸟本来是只存在于幻梦境的生物。但这本来就是个架空模组，干脆就借用了设定。

参考资料**：**

《差分机》威廉·吉布森

《翻译：克苏鲁神话魔法书详细介绍》https://www.douban.com/note/207431909/

百度百科 食尸鬼 http://baike.baidu.com/item/%E9%A3%9F%E5%B0%B8%E9%AC%BC/18764

085#viewPageContent

《COC TRPG咒文》http://www.goddessfantasy.net/bbs/index.php?topic=49452.0