

# 第十五章 模组

译/清水

我们将游到海中那块若隐若现的礁石边，然后下潜进黑色的深渊里，进入耸立着无数立柱、雄伟壮丽的伊哈斯雷。此后，我们将在奇迹与荣光的围绕下，永远生活在那片深潜者的栖身之地里。

——H.P.洛夫克拉夫特，《印斯茅斯的阴霾》，竹子译

## 古茂密林之中

Amidst the Ancient Trees

本地企业家的千金遭到绑架。交付赎金的过程十分不顺利，演变成在绿山国家森林(the Green Mountain National Forest)边缘的一场枪战。绑匪带着赎金和女孩一起逃离了现场，遁入森林之中。

调查员必须救出女孩、抓获罪犯，将他们绳之以法。但是谁也不会想到，森林里还有更多东西等待人们去发现……

## 介绍

故事发生在1925年美国佛蒙特州的西南部，不过KP可以重设冒险发生的地点、改变时代，来适应游戏团队的设定。

调查员在佛蒙特州的贝宁顿(Bennington, VT)，报名参加搜查队，寻找绑架犯和被绑的女孩。本模组假设所有玩家都专门为本次冒险创建了角色卡，也含有如何使调查员导入的建议。如果冒险是作为持续的战役中的一部分，那么调查员可以自由提供报名参加搜查队的缘由。

本模组相对于调查，更看重行动。但是，在冒险一开始，也有机会进行一些调查。如果玩家单独为本模组创建角色，KP可能会提前提醒玩家，避免玩家选择用不上的技能类别。最重要的技能是追踪、侦查、聆听、潜行、格斗和射击。

这个时代默认加入搜查队的都是男调查员，不过女调查员完全可以加入。

建议KP阅读**第十四章：怪物、野兽和异界诸神**当中有关格拉基和格拉基的仆从的描述。

## 背景

数千年前，旧日支配者格拉基来到了地球，它被关在一个基于陨石的水晶牢笼之中。由于被地球的引

力抓住，这块陨石在进入大气层的过程中被消磨，并且最终碎裂开来，落到了地球的各个角落，其中一块落到了北美。尽管陨石碎裂开来，但水晶牢笼对旧日支配者仍然有效力；只要牢笼的力量还在持续，格拉基将仍旧被继续受限在这个星球上。

在接下来的数千年之中，格拉基不断地寻找这些碎片，把它自己投射到水晶碎片坠落地附近的水体里。它从这些荒无人烟的地方放出“梦引”，引诱附近地方的居民过来，并尽最大努力现形一段时间把他们变成不死的仆从。这些仆从用来加强格拉基对本地区的控制，最终找到附近水晶囚笼碎片的位置。只要把它找到并送到湖边，格拉基就能破坏碎片里的力量。它每破坏一片水晶，牢笼就会变弱一些。终有一天格拉基将能够最终逃脱囚笼，再次自由行动。

在1865年，乔瑟夫·特纳以及他的同伙被征兵入伍了北方联邦军。出于对战争中死亡的恐惧，这些人决定放弃自己的职务，并向北方逃到加拿大的边境，直到战争结束。

特纳及其党羽逃入了在之后成为绿山国家森林的地方，在那里他们可以藏起来躲避权力机构的追捕。然而，在佛蒙特的北部小镇萨默塞特(Somerset)，他们遭遇了比他们逃脱的事物更为可怕的事物。在那里的原始荒野的中部，特纳及其党羽在湖的岸边搭建起

了帐篷，而那片湖离其中一块水晶碎片埋藏的地方还不足一英里。当晚他们就受到了格拉基的“梦引”。在承诺给予永恒的生命后，他们张开双臂走进了黑水之中，并被格拉基变成了不死的仆从。

在随后的60年里，特纳以及其他随从都在慢慢地挖掘着森林，为了寻找被埋藏起来的水晶碎片。现在，他们已经找到了它，就深埋在地下。很快他们就会完成自己的任务，而格拉基也会离自由更近一步。

## 近期事件

在1925年的夏季，挖掘及勘探人员在新建萨默塞特水库（和原来的村落同名，现在已经成为伐木区域）做地基工作的时候，发现了奇特矿藏的踪迹——这是数千年前坠落地球的陨石残余，含有未知的矿物。

这种矿物难以解析，让佛蒙特自来水公司（Vermont Water Board）的董事长，原来是一家成功伐木公司前任拥有者的卢卡斯·斯壮，很是头疼。尽管初步研究显示这种矿物可能并无毒性，但是卢卡斯并不准备承担这个风险；如果有谣言传播出去，说他知道水库附近含有可能有害的化学物质、还会污染水源，他将因这一丑闻而身败名裂。自来水公司的绝大部分预算都投入了这一区域，所以水库决不可能迁址。

卢卡斯为了避免可能的破产，决定采取措施，保证自己为了移除有毒物质，做好了自己能做的所有事情。他派遣一队勘探员和地质学家进入森林，追踪流域盆地地区残留的其他矿藏，并清除它们。人力能及的范围内该做的都做了，斯壮相信他能够掐掉丑闻的任何苗头。但是，只有一个小意外……

谣言说斯壮派遣勘探队进入森林是为了搜寻贵重的金属。虽然这在学术上正确，但传言传到了名为西德尼·哈里斯的江湖骗子的耳中时，他以为“贵金属”就是“黄金”，并将卢卡斯当成了敲诈的目标。

哈里斯和他的党羽绑架了卢卡斯十六岁的女儿简，并将她带入了森林深处，囚禁在一个古旧的狩猎小屋中。然而哈里斯和其党羽开始感受到格拉基的呼唤，让他们进入湖中加入它们。这梦境把他们逼到了精神崩溃的边缘，变得焦躁而偏执。当到了交付赎金的那一天，这些人突然惊恐起来，并且与警方发生了枪战。在几名警察倒下之后，哈里斯抢走了装钱的袋

子，并且和另一名受伤的生存者同伙（尤金·克雷顿）一起逃回了丛林。哈里斯打算回到关押简的小屋，他和多布斯、克雷顿说不定能从那里一起逃到加拿大的边境去。

同时，卢卡斯的勘探队继续进行调查。然而不幸的是，他们由于距离格拉基所在的湖太过于接近，因而完全被格拉基所控制，并加入到了特纳的党羽中，成为了不死仆从的一员。新增不死仆从的人力、加上勘探队现代设备的物力，挖掘水晶并送到他们的神手上这个目标已经胜利在望。

## 登场人物简介

**卢卡斯·斯壮：**本地大亨，被绑架女孩的父亲。

**简·斯壮：**被绑架的女孩，16岁。

**绑架犯：**三人组，尤金·克雷顿、西德尼·哈里斯、克里斯托弗·多布斯。

**斯壮的勘探队：**詹姆斯·斯坦顿、迪恩·沃特斯、卡尔·怀特、理查德·吉布森。去寻找矿藏。已经变成了格拉基的仆从。

**猎人：**布莱恩·霍尔和阿瑟·霍尔，阿利斯泰尔·劳森和乔治·劳森（两对父子）；在森林里无辜迷路，卷入他们无法理解的事件。

**艺术家：**一群野外写生的艺术家，在森林里野营。他们被格拉基的仆从袭击并注定会加入他们。

**格拉基的仆从：**乔瑟夫·特纳和他的内战逃兵党羽（奥古斯特、雅各布、文森特和路易斯）。他们在森林深处寻找无辜的人牺牲给格拉基，并且发掘深埋的水晶。

**湖中之物：**旧日支配者格拉基的一个化身，它试图运用支配力，让它的仆从找到并摧毁囚禁它的水晶牢笼。

## 时间线

这是主要事件的时间线，玩家在模组中开辟自己路线的时候，时间线可以让KP有一个参考的框架。

### 第零日：1925年6月19日 周五

**绑架犯：**西德尼·哈里斯与尤金·克雷顿在经历了枪战后，一起逃回了丛林，并在不远处的一个废弃小屋中休息。

**格拉基的仆从**: 他们被格拉基告知在附近区域有许多的闯入者，并在夜晚快要结束时，突然袭击了艺术家们在林间湖畔的营地。

**艺术家及猎人**: 艺术家与两名猎人（布莱恩和亚瑟·霍尔）被格拉基的仆从抓住并带到了挖掘地，关进了4号小屋中等待转化仪式。其中一名艺术家逃跑了，想要逃回贝宁顿寻求帮助，但已经受了致命伤。

## 第一日：1925年6月20日 周六

**调查员**: 游戏开始，到达镇子，参加了通报会。

**绑架犯**: 西德尼·哈里斯返回多布斯囚禁女孩的藏身处，走了一半多的路程，尤金·克雷顿受了伤，只走了哈里斯走的路程的一半。当晚他射伤了一个游荡着的格拉基的仆从。

**格拉基的仆从**: 当晚，仆从们袭击了简·斯壮所在的藏身处，囚禁女孩的克里斯托弗·多布斯在冲突中被杀，仆从们则将简被抓到挖掘地和其他人关在一起。

**艺术家**: 基本上都被抓或者死去了；但是有一个人成功逃脱，最后因流血过多而濒死，位置在距离调查员扎营的地方不远处。

## 第二日：1925年6月21日 周日

**绑架犯**: 下午较晚的时候，西德尼·哈里斯抵达藏身处并发现女孩不见了。他在那里暂且休息，并打算第二天早上逃往加拿大的边境。当晚，格拉基的仆从袭击了藏身处，然而却被西德尼用手中的枪械击退。

**格拉基的仆从**: 进行了最大的爆破（会被远方的调查员们目击），终于发现了水晶的碎片。他们明天将把水晶吊出来。几名仆从回到了藏身处，想要抓住哈里斯。

**艺术家**: 五名艺术家被格拉基的仆从带到了湖边，将要转变（简和两名猎人关在挖掘地）。

## 第三日：1925年6月22日 周一

**艺术家**: 被送到了湖边，并开始被缓慢地转变成格拉基的仆从。

**绑架犯**: 哈里斯现在已经疯了，他躲在他的小屋之中，直到调查员找到他为止一直都在里面。

**格拉基的仆从**: 较新的仆从开始在挖掘地点进行挖掘工作。

**调查员**: 这一天是调查员最可能改变整个事情发展的

地方。如果不死仆从没有被阻止，那么水晶将在日落时分被挖出坑洞并送到湖中。被转变成新仆从的人将被释放，并且将其余的囚禁者送来进行转换。

**湖中之物**: 如果水晶被送到了湖中，旧日支配者将会达成它在森林中的目的。

## 调查员导入

在将《古茂密林之中》作为单独冒险的时候，需要调查员有动机来参加追踪哈里斯的搜查队。这个动机和模组背景联系紧密效果最好，但也可以更一般化。

下面列出一些可选的调查员动机，这些动机可以在创建调查员阶段作为展示材料(handout)随机发放，也可以和玩家商议，让他们调整动机更加接近他们的角色设定。鼓励玩家遵照他们的动机行事，许诺他们如果一切顺利的话，在模组结束时有理智值奖励。

这些动机都是自由选择的。玩家不要强迫自己使用不适合自己角色概念的动机。

### 预设调查员动机：

#### 甲

来自银行、抵押公司等等的债务使你的财务状况陷入了危机。在绝望之中你选择向高利贷者求助。你必须在这周结束时拿到现金，不然高利贷者就要让你吃点苦头。你只需要1000美金就能脱离苦海……

**守秘人笔记**: 斯壮先生拿出自己的钱来补偿搜查队，他给每人每天的开价是25美元。找到哈里斯要不了多少天，所以玩家可以尝试讨价还价多要报酬或者占走其他调查员的份。况且还有哈里斯带跑的赎金可以要。斯壮想要回赎金，但是绝望的调查员总可以试着夺取它。

#### 乙

你的兄弟约翰以前在自来水公司给卢卡斯·斯壮打工。他以前曾跟你说过斯壮有多财迷。你指望这男人维持生活，可这男人不会多给你一分钱。你兄弟就因为省下了几块钱就被他炒了。你兄弟什么事也没做错，整件事都是该死地不公平。现在他女儿出了这种事，他开始往外送钱了；这笔钱能保住你兄弟的饭碗。现在是该下手的时候了……

守秘人笔记：这个动机可能有点黑暗，玩家可以自由解读。一些可能的解读：多从斯壮那里讹些钱、尝试让兄弟回去工作，玩家甚至还可以绑架简，并用她作为向斯壮施压的手段，等等。如果玩家在错误的时间向错误的方向推进剧情，可能造成一些有趣的团内冲突。

### 丙

你曾经在卢卡斯·斯壮手下工作，但你干砸了。显然是你的不对，但人非圣贤，孰能无过？仅仅因为和一个客户的争执，你就被解雇了。自此你就只靠临时工作过活，手头十分拮据。

现在斯壮非常需要有人带他的女儿回来。你就是做这件事的不二人选。你只需要让他知道你的能力，他就能叫你回去，你的燃眉之急就解决了。

守秘人笔记：在实际游戏中，调查员可以尝试管理整个搜查队，当队长。调查员比起金钱报酬，更看重的是讨回自己的饭碗。如果简被救出来的话，调查员甚至可能尝试去左右简的所有证词。

### 丁

你和西德尼·哈里斯，还有他的党羽，很早就认识了。你们曾经一起长大，但不是朋友。哈里斯曾经是你人生中的灾星。一朝被欺负，十年难抬头……从那以后，你过得还不错，哈里斯则每况愈下。现在胜负已分，是你比他强了。这就是一个向他复仇的机会，以法律的名义……

守秘人笔记：这既可以解读为抓住哈里斯，让他接受法律的审判；也可以作为个人复仇的动机。

调查员动机可以随机发放给玩家。如果你的玩家数量超过四个，你还可以自己创造其他的动机。随机分发的动机是一种你可以在以后的剧本中使用的手法。1D6点理智值的报酬也是提供给玩家的一种刺激。这些内容只需要一点就能推动游戏运行很久，还能产生一些难以预料的效果。

## 第一日：通报会

对玩家朗读下段内容：

贝宁顿的街道上充斥着各种新闻和谣言，这些消息无一不是和昨晚发生在森林边缘的枪战有关。街上的人们或高声或细语地谈论着警车、汽笛、霰弹枪以及逃跑的绑架犯们的事情。他们说着在那场枪战之中，三名绑架犯被击毙，而两名警察则中弹了——有人说他们只是受伤，而有的人则是认为他们已经死了。镇上各处都贴着海报，上面说治安官正在组织寻找卢卡斯·斯壮的失踪女儿以及对逃亡匪徒的搜捕。为了能寻找回卢卡斯那失踪的女儿，并且抓住那些潜逃的犯罪党羽。在镇子之中的每一名成员都被邀请去了警察局的会面。根据传言，卢卡斯先生声明不管是谁，只要能安全救回他的女儿，他愿意给予5000美金的奖励。

**译注：本章中所有双线方框中的内容皆为展示材料(Handout)。**

剧情开始时是上午10点，此时调查员正在警察局参加通报会。詹金斯警长说明了现在的事件背景：

- ★ 西德尼·哈里斯及其党羽绑架了卢卡斯·斯壮的女儿。
- ★ 哈里斯要求10000美元的赎金来赎回，并且定在昨晚在城外交货。
- ★ 事情似乎进展得十分顺利，然而西德尼他们变得焦躁不安，并且突然变卦，发生了枪战。场面一片混乱，双方都发射了子弹。
- ★ 在射击了两名警察后，哈里斯及其一名同伙抢走赎金逃跑了。
- ★ 他们逃进了森林，推断他们应该把简藏在里面。
- ★ 卢卡斯也出席了通报会，补充道，他会以个人名义提供给所有参与搜索的人每人每天25美元的补助。他还说，如果谁能带回来哈里斯的尸首，那将是一件“真正的善事”。他重申了城里告示上的内容，愿意付钱给任何愿意帮忙的人：“不论是男是女、白人还是黑人，我都不在意了。只要能把我女儿带回家，你们就有报酬！”

调查员如果有其他问题问警长和斯壮，也可以问；不过他们除去刚才说过的内容，基本上不知道更多的情况了。如果调查员逼迫斯壮加价或者当众吵嚷，警长会阻止，并且警告调查员注意言行。

接下来所有志愿者开始分组，调查员被分到了同一组。他们在中午之前（有两个小时时间）可以一起收集补给和装备。

打算购买额外武器和装备的调查员可以在贝宁顿大街(Main Street)的阿瑟·J·斯彭斯五金枪械店买（参考396~406页的武器装备表）。

调查员如果想要少见的装备，必须进行「幸运」检定。注意这里基本上是个边境城市，调查员时间紧迫，有些东西是不可能买到的。

想搞清哈里斯选择的路线的人可以留心本地图书馆或者报社。两个地方的档案中都有《贝宁顿旗帜报》。有大量描述南北战争的文章（不需要「图书馆」检定）描述躲避联邦军征召的逃兵利用森林作为藏身处。据称许多人都逃到了加拿大边境。更近一些的文章叙述了斯壮修建水库的计划，还有最近他派遣一队地质勘探队去勘探即将成为水库的地区里的贵重矿物的消息。

调查员还可以尝试从别人嘴里获得消息（如五金枪械店）。

人们都知道狩猎队经常在森林里探险，这些猎人会带回来一大堆好故事。有一件事情特别突出，那就是没有人会在森林里呆太长时间，也没有人会走得太远、深入森林中心，因为那里“找不到什么可打的东西”。并且，调查员还会听说有一队城里来的艺术家最近进入了森林。好像没有人知道这些艺术家是谁，他们在做什么。

调查员如果还想打听更多消息的话，还可能打听到更迷信的传说，讲述了近年来发生在森林里的怪事。这些传说可能会编成关于印第安墓葬的故事（转移注意力的话题），远古深埋的恶神（可能暗指格拉基的存在，但也预示了埋藏着的水晶），还有在夜间游荡的内战逃兵的鬼魂（特别包含乔瑟夫·特纳的名字）。

建议KP使用流言来留下隐约的线索，提示调查员前方可能有什么样的危险。玩家会疑惑他们面对的是什么，线索会激发他们的想象力。记下玩家的各种推测；有时他们考虑的东西会比模组本身更可怕！后面可以随时准备将这些点子吸纳进游戏当中。或者你可以用一个非玩家角色的口气去回应玩家的话：“小伙子

你们唠啥呢？说啥神叨呢？俺瞅见过一次鬼，上次俺在湖边钓鱼……”

鼓励KP让调查员打听到关于斯壮固执任性的千金、他的财政及业务往来，和森林里的奇怪事情。

到中午的时候，搜查队的各组参加者汇聚在了镇子的广场中央。警长分给每组森林中的一个区域，让各组集中搜索。大意是各组会形成一个包围圈，逐渐向森林的中心收紧。给调查员一行的是东北方向的路线，一直通向计划成为水库建设区域的上方一些的区域。

调查员一行是第一批被带到出发地的小组之一：昨晚发生枪战的地方。这个地方是位于森林边缘的一片大约一百码宽的新清理出来的空地，也是树木砍伐区域中的一片。从主干道延伸出一条土路，通往空地一角。空地布满了杂乱的树桩以及几堆倒下来的树干，被高大浓密，紧紧挨在一起的树木包围着。这地方到处都散落着能显示出昨晚发生了什么的痕迹：被丢弃的霰弹壳和子弹盒，树木和树桩上的弹洞，两处警察中枪的地方留下的大量血迹。除此以外，这片区域十分寂静，安静得不祥。而根据指挥，这里也是调查员向东北方向出发的起点。

只要有人搜索这片区域，很快就能发现证据，证明两名男性跑进了森林。这是西德尼·哈里斯和尤金·克雷顿留下的踪迹。



通报会

角色从森林边缘出发以后，你可以要求进行追踪检定来寻找绑架犯前进的方向。如果玩家不断地在追踪检定上失败，调查过程会缓慢而危险。可以自由加

入“在森林中进行孤注一掷”一节当中的负面效果(P353)。最后调查员必须要找到足迹，不然模组就无法继续。成功的追踪检定会给玩家带来一些好处，让他们在遭遇中获得先机，而不是在遭遇中受到奇袭或者处于下风。

## 第一日：与狩猎队伍相遇

追踪开始几个小时以后，调查员唯一能感觉到的只有森林里动物经过而带来的动静。突然，一只小鹿从树林之中一闪而过。

此时，需要每名玩家描述他的调查员是如何穿着的，如果他们之前没有描述过的话。如果没有特别选择穿着颜色明亮的衣服，让他和周围环境区分开来的话，要求「聆听」检定。成功的玩家可以听见前方有树木断裂的声音。

所有聆听检定成功的人还可以进行一次「侦查」检定，来发现道路前方有两个手持步枪的人。聆听失败的人也可以进行一次困难难度的侦查检定（需要在技能值的一半以下才成功）。这两个人是一个男人和一个男孩，都拿着步枪，背着背包。

如果没人看见、听见猎人，调查员在听到前面枪声的时候可以发现他们的存在。如果有调查员穿着亮色衣服，就不会有枪响，因为他们没有被误认为是疑似的野兽；两名猎人会走近，比较友好的登场。

如果调查员在枪响之前就发现了猎人，他们可以靠挥手或者喊“你好”来进行接触，否则让调查员进行一次团队幸运检定（参考幸运，P90）。团队幸运检定失败，意味着随机一名调查员被远处的猎人当成野生动物误射，受到1D3点伤害——子弹造成了擦伤。这点伤害明显是皮肉伤而不是重伤。注意不需要掷骰决定命中——这是一个随机事件，伤害是幸运检定失败的结果。

因此导致的尖叫声和可能的枪火反击会让猎人们十分惊恐和后悔，大喊道：“不要射击！”

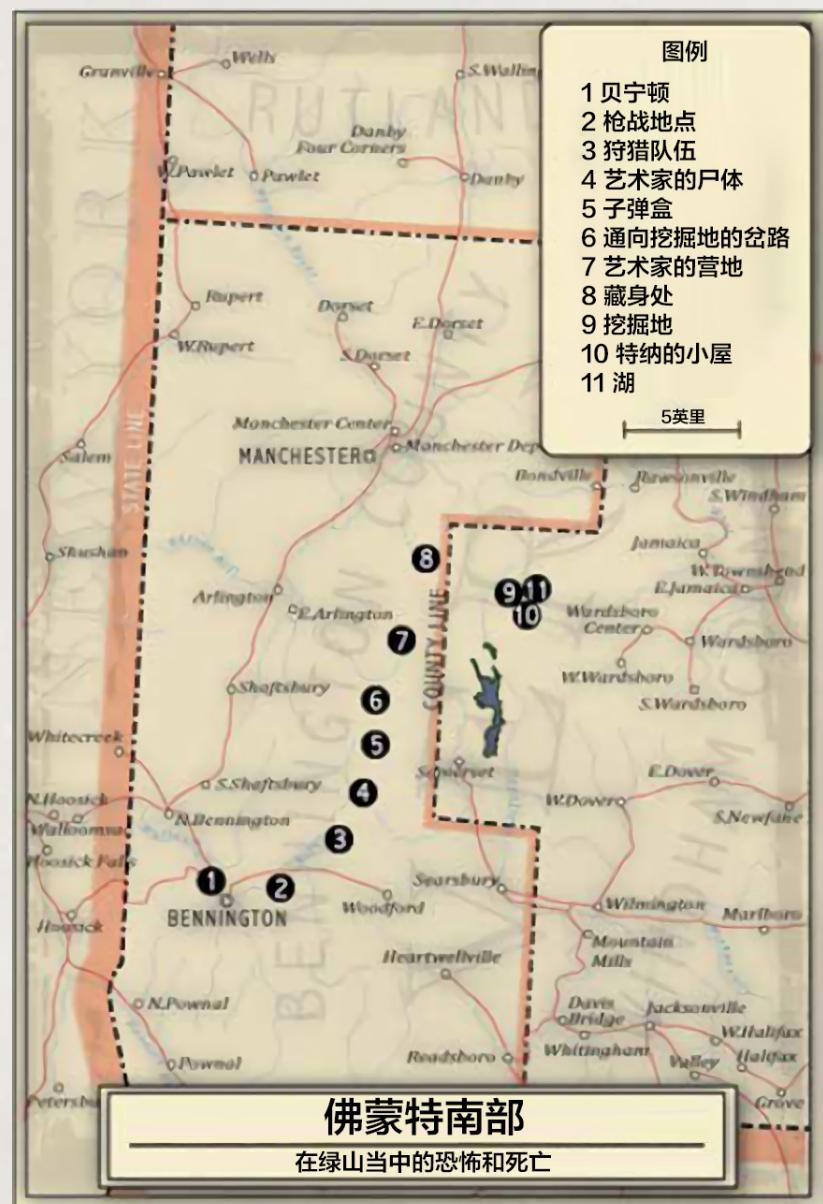
这两个猎人是阿利斯泰尔·劳森和他14岁的儿子乔治，他们是和邻居布莱恩·霍尔、他12岁的儿子阿瑟一起从波士顿来到这里，教儿子们如

何打猎的。他们对追捕一无所知，也不知道这片区域有什么不对劲——除了偶尔有卡车发出的隆隆声沿小路向北往水库的挖掘地而去。他们来到这里只有3天，并且没有深入森林。

布莱恩和阿瑟两人则在几天前深入了森林，并且那之后没有再见面。劳森一家只是在森林的边缘寻找鹿来狩猎，加上（阿利斯泰尔低声说）乔治晚上会害怕，因此两人就回到了森林边缘。

如果调查员询问乔治害怕的事情，他会说他和爸爸晚上都会做噩梦。他记不得梦的内容。他们不愿意透露更多；如果进一步逼迫，阿利斯泰尔会回答他们两人持续梦到自己溺水。

他们同意不再阻碍搜查队，但强烈要求调查员帮他们寻找布莱恩和阿瑟。“你不可能错过布莱恩的，他



一直戴着一顶又大又老的德克萨斯牛仔帽用来遮阳。”阿利斯泰尔还提到，他们遇到一队艺术家，他们的营地在森林的远处。“他们说他们也从波士顿来，是波士顿大学的。他们在完成作业，做野生动物和美景的写生。你们也留意一下他们，希望他们没有被歹徒抓住。”

## 第一日：第一夜

在深入森林这样距离的地方找到一片空地用来扎营并不难。调查员可以搭床休息，不会有任何问题，然而KP应当暗示危险无处不在。

鉴于水晶马上要挖出来了，现在格拉基的注意力正集中在他已有的仆从身上，所以并没有主动呼唤调查员来成为它的新仆从。然而所有在森林中的存在都因格拉基的存在而受到精神上的干扰，通过噩梦来造成影响。

在夜晚，进行意志检定。意志检定成功的人将会有安稳的睡眠，不会受到任何负面影响。失败的人则会受到格拉基的梦引，要获得一个随机的“梦引材料”(P363)。如果材料中记有理智检定的内容，每个受影响的调查员需要进行理智检定(使用记录中的理智损失)。记录下哪个调查员受到了哪个梦引的内容影响。根据调查员的背景来调整梦引内容，并且可以考虑把调查员的背景故事也设计到梦引中。

在半夜醒着的人可以进行一次「聆听」检定。成功意味着调查员能听到模糊的位于前方远处某地的卡车的引擎声，但是看不到光。在另一个时段，则会听到一连串枪声，但是距离太远以至于无法分辨出是从哪来的。这阵射击正是尤金·克雷顿正在对一名路过的不死仆从开枪(参考“第二日：第一个绑架犯”，见下页)。

如果调查员在深夜听到步枪的射击声后决定继续向前探索，那么进行困难难度的体质检定。体质检定失败的人将直接因为疲劳侵袭而无法前进。调查员们不大可能当晚就到达尤金所在的地方。如果他们确实想要继续前进，那么KP可以选择在当晚遭遇另一件事情，“第二日：艺术家的尸体”(见下页)“或者是第二日：卡车”(见下页)。

## 第二日：在森林中穿行

第二天，搜查队逐渐进入森林的中心。奇怪的是，走得越远，动物的声音和踪迹就越少。

### 第二日：艺术家的尸体

当搜查队在森林里继续行动时，进行「追踪」和「侦查」检定。侦查检定成功的玩家将发现一道散落的血迹。成功通过追踪技能的玩家将注意到，地面上的落叶被弄乱了，并且有着碎落的细枝落在了地上，暗示着最近有人在受伤的情况下跑过了这里。

如果选择追踪这个踪迹，会使他们偏离原本的道路，但是距离并不远，他们可以随后返回原处。

大概追踪了痕迹半英里后，会发现一把被丢弃的狩猎小刀。这把刀十分古旧，上面锈迹斑斑，并且覆盖着黏黏乎乎且半干的血迹。距离这把小刀不远处，躺着其中一名艺术家的尸体，在他们的营地被袭击的时候，他从营地逃了出来(见“第三日：艺术家营地”)。见到这个遍体鳞伤的尸体将会造成那些没有习惯于面对死亡的人0/1D3理智的损失。

没法仅从外貌判断这具男性尸体的身份；然而，他浑身上下穿着布满了颜料的斑点。他身体的侧面有一道(小刀)的伤口，他尝试用绷带进行了简陋的包扎。「医学」或「急救」检定成功，可以判定他大约是从昨天开始缓慢失血，最终因此而倒下死亡的。

调查员应当决定是跟随死者的痕迹到他原来的地方，还是把这件事先放一边，继续追寻哈里斯。

那些选择跟踪死者痕迹的人需要进行追踪检定，并且花掉白天全部的时间搜索才能找到艺术家的帐篷(见第三日：艺术家营地)。由KP裁定是否要让调查员在到达营地前后遭遇第二日剩下的事件(见“第二日：卡车”以及“第二日：第一个绑架犯”)。

### 在森林中进行孤注一掷

如果调查员在技能检定失败后并不想放弃，那么他们可以坚持行动。记住这取决于玩家如何描述他们的调查员采取的行为。并且，由KP来决定是否允许一个孤注一掷检定。

孤注一掷失败造成的结果应当总是与所处的状况相契合。这里有一些在森林中进行孤注一掷却失败时造成的结果的建议：

调查员漫不经心地四处游走，撞见了一头独居的黑熊（见熊，第十四章：怪物、野兽和异界诸神，P336），他们的出现激怒了它。在对调查员造成了一定的伤害后，熊随即逃走了。

另一队搜查队听见调查员经过了他们的营地，并且对调查员进行了射击。他们误以为调查员是绑架犯。这可以按照遇见狩猎队伍相似的形式来处理（见351页）。

调查员在空地上搭建起了帐篷或者进行休息。然而这条路其实是卡车经过的道路（见“第二日：卡车”）。也许调查员们正打着瞌睡，而卡车几乎到了他们的面前，他们才醒了过来。进行敏捷检定来决定他们携带的装备到底能否从路上移开。

一名游散的格拉基的不死仆从监视着调查员们，并且准备突袭。

某些对于调查员来说重要的东西遗失了。例如一把步枪，可能放在树旁边然后忘记了。

这个森林充满了各种危险。调查员可能摔倒、被蛇或者昆虫叮咬、起严重的水泡等等。

## 第二日：卡车

搜查队路过一道轮胎留下的踪迹，这道踪迹穿过了森林。考虑到这踪迹蜿蜒曲折地向着东北方前进，一个成功的「导航」检定可以发现这条踪迹正通向萨摩赛特以北的区域。任何有着当地知识的人都可以知道那里出了树木和一些小湖点缀外什么都没有。

再稍微向前一点，搜查队听见到了远处的引擎音（和昨夜守夜时可能听过的声音相同）。詹姆斯·斯坦顿驾驶着这辆卡车。他是斯壮勘探队中的一名工程师，最近成为了格拉基的仆从。他仍然有人类的外貌，但的胸口有着恐怖的伤口（格拉基的一根尖刺插入的地方），他用他的外套将伤口隐藏了起来。他对所有挡了他的路的人都表现地十分疏远并且怀有敌意，严厉地盯着他们并且要求他们离开道路。不要将他当作一名没有思想的僵尸来扮演，但是应当表现地冷淡并且缺乏感情。

詹姆斯将会拒绝想要搜查他的卡车的调查员，但是不会主动反抗来尝试阻止他们。里面并没有什么奇怪的东西，只是装着几个板条箱的炸药。他解释说他是由卡尔·怀特率领的地质学调查队中的一员，并且被

斯壮先生雇佣。

詹姆斯声称对绑架完全不清楚，然而却对可能有人在他们的营地附近表现出兴趣，所以他会注意那些绑匪。他不会带领调查员去挖掘地和营地，但是欢迎调查员去造访他们，“只要沿着路向前，那么你们最终就会到达了。”除非被阻扰，不然他就驾驶着卡车离开了。



艺术家的尸体

## 第二日：第一个绑架犯

快到黄昏时，要求PC进行一个困难难度的「侦查」检定。检定成功的人会注意到一道光，那是山脊制高点上尤金的瞄准镜反射的。一个团队幸运检定可以决定尤金是否发现了调查员正在接近。

尤金如果发现了调查员，会向他们头顶上方射击，企图吓跑他们。在这阵射击之后，他将只剩下三发子弹，他大多数的子弹在前一晚射击路过的不死仆从时用掉了。尤金的数据见非玩家角色，第361页。如果调查员没有被发现，那么他们可以尝试进行潜行检定来尝试先发制人。

一旦警示射击发生了，调查员可以很简单地找到掩蔽点，但是接近绑架犯而不被射击需要一个成功的「潜行」检定。检定失败会让调查员暴露并且可能成为射击的目标。任何想要逃离的调查员都不会成为尤金的目标。

任何已经暴露了并且打算对尤金发动全面进攻的调查员会让尤金别无选择：他会打死他们。然而，因为他已经在两天前被警察射击而严重受伤，他所有的战斗检定将会受到一个惩罚骰（见91页）。

如果调查员足够接近，或者他的子弹用光了，尤金将会试图逃跑而不是站在原地与调查员战斗。一场追逐便可能发生，尽管尤金由于受伤需要在检定上受到惩罚骰（见第七章：追逐）。如果他逃跑了，KP应当决定他何时会再出现。调查员可能在任何时候再次与他相遇，要么通过一次成功的「追踪」检定来追踪他的踪迹并且抓住精疲力竭的他，或者可能在后续的事件中遇到，那时他已经设法返回了藏身处。

如果被抓住或者被用枪口指着，尤金将会投降，要求调查员们将他带回镇子以求获得医疗看护。尤金正发着高烧，并且由于交火而受伤（被警察的霰弹枪击中），并且自称他已经精神错乱——他说他对着他昨晚看见的某个东西一通乱射，而且肯定命中了，然而那东西没事一般走开了！

尤金为了把绑架的罪行（和其他他可能会被追究的犯罪）推卸到哈里斯的头上什么都会说，称他是被恐吓才不得已加入的。如果质问他关于简·斯壮的事情，他会说在交火之前他最后一次看见她的时候，她被照顾得很好，看上去很健康。尤金会提供通往关押她的隐藏小屋的方向。

调查员将要选择是追随尤金指示的方向，或者继续追踪哈里斯的踪迹。

## 在森林中追赶绑架犯

构成追逐的一系列地点都需要基于森林环境来设定；例如：

- ❖ 泥泞不堪的斜坡，需要进行攀爬检定。
- ❖ 溪流，需要跳跃检定。
- ❖ 密布树苗的区域，需要一个敏捷检定来迅速迂回通过。

如果尤金领先了三个地点，你可以要求一个「侦查」检定来保证看见他的位置，或者「追踪」检定来跟随他的踪迹。

## 第二日：第二夜

调查员现在已经进入了丛林的深处，并且越来越接近格拉基所在的地方，它那非人的思想随风飘入了梦境。

所有的调查员都会在晚上体验到来自于格拉基的梦引（无论之前他们是否体验过）。每个调查员随机

从“梦引材料”（见363页）中选择一条，这次选择时不包括“无眠之夜”。KP应当要求进行相关梦境的理智检定（按每个材料上的SAN损失来执行）。

让守夜的人进行一次极难难度的「侦查」检定（需要玩家掷出他们技能的五分之一以下）。如果检定失败，调查员会感到有种自己被注视着的感觉。成功的调查员会注意到在黑暗中有某种东西在移动。

黑暗中的监视者是格拉基的其中一名不死仆从（路易斯——特纳党羽的其中一名，见非玩家角色，P361），当仆从们被警告有许多人进入森林，可能扰乱他们的任务之后，便在森林中徘徊巡逻。如果置之不理，那么路易斯将会溜回挖掘地，并把信息报告给特纳。如果被跟踪，不死的仆从可能会进行一次突然的攻击，来造成尽可能多的迷惑，意在躲藏进森林中。

如果被逼至绝路了，路易斯并不想冒着死亡的风险进行战斗，它会等到一次看上去足够让它进行装死的伤害后倒下；因为它是一具行走的死尸，这将自动成功。当剩下它一人或者没有注意集中在它身上后，路易斯会逃进黑暗之中。

在午夜，每个人都会被北方较远某处传来的爆炸声惊醒。这是调查队正在对岩石进行爆破，以便于挖掘水晶。尽管爆炸的回声很快远去，但仍能在云端看见反射的模糊不清的淡蓝色(pale-blue)光芒，持续了几分钟才消失。

不久后，前面传来沙沙声（通过聆听检定来提前发现声音），另一支搜查队伍出现在黑暗中。他们受够了这森林和噩梦——尽管，除非逼迫他们，他们只会说他们是疲惫并且有些虚弱，因为吃了一些不好的肉（心理学检定可以发现他们在撒谎）。他们准备直接回镇上去了。

## 第三日：在森林中穿行

调查员由于靠近了湖泊，因而开始感觉、观察到格拉基梦引的影响。森林中的树荫开始变得厚实，致使调查员几乎是在仅有低光的环境下行走，并且周围的树开始痛苦般扭曲在一起，灌木丛的颜色也变得不自然地生病般的枯黄色。进行「聆听」检定，成功的人会发现，在这里已经完全没有野生动物的声响了（理智检定，0/1点理智损失）。



在艺术家营地找到的画

## 第三日：艺术家营地

艺术家的营地距离卡车通向挖掘地的踪迹并不远。营地的篝火早已熄灭，营地的帐篷早已变得破破烂烂，显示出那里有着争斗或者搏斗发生过的迹象。特纳和他的党羽在死亡之夜到来，将艺术家全部带到了湖边，并献祭给他们的神明（转化成为新的仆从，见“第三日：湖”，358页）。

在那里的六个艺术家当中，其中一人设法逃脱了袭击，但已经严重受伤。这就是调查员们早前发现的不幸的死者（见“第二日：艺术家的尸体”，352页）。

营地里有四个睡觉的帐篷，看上去其中两个帐篷里每个住着一男一女，另两个只住一人。此外还有两个大帐篷。其中一个是公用帐篷，明显是用于烹饪的，尽管火炉已经冷却下来很久了。最后一个帐篷也比较大，看来是用作绘画的工作室。破破烂烂的画架、颜料以及刷子散落了一地，油画布杂乱地丢在地上。

搜索睡觉帐篷可以发现一本笔记本、许多艺术画，以及一些半成的油画布。此外，通过「侦查」检定可以发现一把被丢弃的步枪以及一顶德克萨斯牛仔帽，就在附近的灌木丛中，正通向北方的拖痕旁边（通向挖掘地）。这应当让调查员回想起关于“第一天：遇见狩猎队伍”时阿利斯泰尔·劳森所说的关于布莱恩·霍尔的事情。

翻阅笔记本可以发现，这些艺术家来自波士顿，为他们的艺术课程来这边绘画。最后的一则笔记描述了令人害怕的噩梦（与调查员体验过的惊人的相似），还有他们如何遇见布莱恩·霍尔以及阿瑟·霍尔

的，这两个人自称也经历过同样的梦。

那些艺术画以及油画布上面画着各种不同的绘画，大部分是风景和森林场景：

- ❖ 一只猫头鹰停在树杈上，在黑暗中凝视着。
- ❖ 一只小鹿正转头看向一片枯萎的树木。
- ❖ 月光闪耀照射在树林上。
- ❖ 一条通往密林间的寂静小路，地面上铺满了死去的枯黄的叶子。〔梦引〕
- ❖ 一间荒废的旧屋，门正打开着，并且显示出里面的人的身影轮廓。〔梦引〕
- ❖ 一个人背对着你，正看向漆黑的水面，某种恐怖的存在正从湖水中缓缓升起。〔梦引〕

如果一名调查员经历过其中某些和绘画相似的梦境，那么意识到的玩家将需要一个理智检定，失去与原来梦境导致的理智损失同等数量的理智值。但是应当在这里采用习惯规则，来限制因相同来源积累起来的理智损失。因此如果某个梦境的理智损失是1D6，那么因做了这个梦和之后看到绘画而损失的理智值合计最多6点。

调查员可以跟随尤金的引导或者哈里斯的踪迹。或者选择追随袭击了艺术家的人留下的踪迹，通往湖泊。

## 第三日：藏身处

在一片空地上有着一个小木屋。门紧紧地关着，并且没有任何移动的痕迹。当调查员进入空地后，他们会察觉到死亡的气息。这臭气来自于一棵染血的树，一具尸体被刺穿胸膛，钉在了这棵树干上——这个人就是绑架犯中被留下来看守女孩的克里斯托弗·多布斯。由于看到了令人毛骨悚然的死亡景象，要求一个理智检定，造成0/1D4点理智损失。

这小木屋被许许多多的子弹射穿，留下了不少弹孔。如果调查员进一步调查，可以发现这些子弹是从木屋里开火射出来的。

因为发现了尸体而感到心烦意乱的调查员很可能没有意识到木屋里面的哈里斯还活着。当他听到调查员们到来的动静，他会从木屋里用他的霰弹枪开火

（记住霰弹枪的伤害会由于距离而减少，并且霰弹枪的攻击并不会造成贯穿）。他高呼，“把她还回来，然后赶紧给我滚！”他已经由于格拉基的梦引而陷入了疯



狂之中，并且整晚都忙于抵挡那些不死的仆从。除非调查员制服或安抚他（极难难度的说服、取悦、或者恐吓检定），他会继续射击，将调查员视为是那些要来抓他的恐怖的存在。

如果调查员成功安抚了哈里斯，他会解释那个女孩已经不见了。他昨晚发现多布斯已经死了，并且当晚受到了攻击（被不死仆从）。说完这些以后，他会崩溃并陷入完全的歇斯底里状态。

## 第三日：特纳的小屋

转身通过森林折回小路，搜查队会发现小路分开了两条。一条路看上去像是最近使用过，另一条则被鲜少使用。新掉落的叶子铺满了森林的地面，然而

这现象在秋季才可能出现（译注，这一天是夏至，不是秋天）。所有体验过梦引材料“一条贯穿森林的小径”的调查员都会认出这条鲜少使用的路就是梦中出现过的小径的一部分（理智检定，0/1点理智损失）。如果他们沿最近使用过的道路前进，那么会通往“第三日：挖掘地”（见358页）。

如果他们选择沿着古旧的鲜少使用的小路行走，他们会在半路的左侧发现一片空地，在那里有着另一座更加古旧的小屋：特纳的小屋。体验过梦引材料“黑暗中的木屋”的人会马上认出来，这就是出现在他们梦中的那座木屋（理智检定，1/1D6点理智损失，由于在此体验到了脑海中因为先前的梦想而感受到的恐惧）。这条路穿过空地，通往“第三日：湖”（见358页）。

小屋里面有内战时期的联邦军的制服、挂在墙钉上的帽子、血迹斑斑的狩猎小刀正放在桌子上，此外还有用铁钩悬挂在房顶上、早已死去的动物。没有任何烹饪的痕迹。一柄内战时期的步枪倚在墙角。这柄步枪已经许久没被维护了，它的构件已经生锈堵塞。

通过「侦查」检定可以发现隐隐有着淡蓝色的光从地板的缝隙里渗出来。调查可以发现一道暗门，暗门向下通到土制的地下室。这淡蓝色的光从一组五具蓝色棺材中散发出来，这是不死仆从用来在白天休眠用的，可以保护它们不受有害太阳光的影响（尽管它们可以在其他地方避光，但它们喜欢这些棺材）。这些棺材是它们的神明赠与仆从们的礼物。

在白天，两名特纳的党羽（奥古斯特和雅各布）会躺在它们的棺材内。另外的棺材则是空着的，不过里面却有着些东西。

- ❖ 许多属于特纳党羽的小饰物，都是内战时期的东西：一个小盒中有着爱人的照片，然而已经死去很久了；还有同时期的戒指以及珠宝。
- ❖ 一根格拉基尖刺。这是一根闪着光、有着金属质感的锋利尖刺，已经从一端折断了。在尖刺的中间有着和尖刺等长的空心导管。所有相关的科学检定都无法辨明这种金属。这并不是源于地球的金属（任何进行科学（化学或生物）检定的人都要进行理智检定，0/1点理智损失）。

一本在封面内页署名乔瑟夫·特纳的日记本详细记述了他的背景故事（见361页）。大多数的内容都是潦草的手稿，并且需要花费一定的时间才能解读出来。然而，通过对这本日记的快速浏览，调查员也能通过时不时出现的易于解读的行句中得出事件发生的大概。

某些细小微量的绿色粉尘状腐败物也存在着，这些东西是从躺在里面的仆从的身上掉下来的。科学（生物或植物）检定并不能准确分辨这物质到底是什么，只能大致认出这大概是某种正在腐败的真菌或者霉菌。

在这里鼓励KP将日记中的内容用语言传达出来，并以此营造氛围。所以这里并没有准备展示材料，允许KP来控制到底要让调查员从日记中得到多少程度的关于事件的信息，以及有关它们转变为不死仆从的事情——或多或少，都按照你所想的来展示。这里只列出了最后一段、最重要的一段日记的信息，需要朗读给调查员听：

我们的旅程终于要结束了。我们逃离军队求生，想在加拿大重新开始，但是，在萨默塞特北边黑湖的岸边，我们找到了我们想要的东西。它召唤我们到来，许诺我们永恒的生命。它在梦里呼唤我们来到这里。它在这里，同时也不在这里。它仍然囚禁在水晶牢笼里，它渴望逃离。它在多少个世纪之前随着彗星来到这里，碎成了碎片分散在世界各地。有一片碎片落在了这里，水晶的残片保留着它的效力。如果我们帮助它找到水晶、送进湖里，我们的恩主将会破坏它，削弱束缚它的牢笼。终有一天，它会登上群星，而我们会沐浴在它永恒的感谢和威力之下！它是一尊真正的神，生命和死亡的真正精通者。我们将在湖里的黑水之中，加入它们。我们将因我们的新神而不朽。格拉基，愿你的旨意成就。



调查员在特纳的小屋找到的东西

另外，在夜里的话，所有的棺材都会被部分地打开，并且里面空空如也。这是因为所有的仆从都去了挖掘地。

如果奥古斯特或雅各布在场，且棺材被发现了，那么他们会起来并试图战胜调查员达成他们的目的。它们会避免战斗，因为它们白天十分脆弱，取而代之的它们却获得了永生所带来的好处。格拉基的不死仆从们并不是无脑的笨蛋；它们狡猾并且会在天色变暗后诱惑调查员进入湖中。

如果调查员决定发起战斗或者试图离开，奥古斯特和雅各布会攻击，并且将调查员无力化后放入空的棺材内。调查员会被囚禁在棺材里，等到夜幕降临时将被送到湖边被转化成仆从。一旦确保调查员被囚禁住了，他们就会回去自己的棺材内，等待夜幕降临。

尽管只有三具空的棺材，但是这些空间对于调查员们来说仍旧是十分足够的，因为每具棺材都大到可以挤得下两个人。关在里面以后仅有蓝色的光提供些微的照明。当棺材盖完全盖上后，盖子便紧紧地与棺材契合在一起，这不单是由于盖子的重量，更是收到了格拉基往其中注入的魔法特性的影响。打开棺材盖需要一个困难难度的力量或者意志检定，选择两者中数值较低的那个来检定。如果成功，那么盖子将可以

从内或从外打开。如果对这个检定进行孤注一掷并且失败了的话，那么建议作为失败的结果，里面的角色将会昏迷过去，或者接收到来自格拉基的梦境幻象的影响。

因为奥古斯特和雅各布并不会在白天离开特纳的小屋，所以如果调查员跑出了小屋，它们将不会追出去。它们会静待夜幕降临才展开追击。

### 第三日：湖

沿着古旧的道路继续向前走，将会来到一个漆黑并且污浊的湖泊边，正是在调查员们的梦中出现过的。在这里，另五名存活的艺术家被绑在离湖岸大约五米远的柱子上。他们在第二天的晚上被带到了这里，并被献给格拉基。格拉基从湖中出现，用它那两英尺长的金属尖刺将每个人的胸口刺穿；鲜血和内脏都从这些不幸的画家体内漏了出来。进行1/1D6点理智损失的理智检定。每个艺术家都没可能还活着，然而如果调查员足够靠近的话，将会发现他们还在动弹——这将会引发另一次1/1D4点理智损失的理智检定。

虽然艺术家们因这些经历而精神崩溃，但如果调查员将艺术家们松绑，那他们会接替着讲出自己的故事。朗读下面的内容，或者自己进行修订：

“他们在晚上从营地带走了我们……行走的尸体……他们带我们到了挖掘地，别人也关在那里。有一个男孩、一个男人和一个女孩。我们有一个人逃走了……死人们要从坑里拉出什么来。他们用工具和炸药。水里有可怕的东西。它在我们身体里，像瘟疫一样扩散。我能感受到它焚毁我的灵魂。杀了我们吧！拔掉尖刺吧！求求你们了！！”

从他们的胸口拔出尖刺，可以让他们从痛苦中解脱，每人都会在一声尖叫中死去，这尖叫声会吸引别人的注意。进行一次团队幸运检定。失败意味着詹姆斯·斯坦顿和迪恩·沃特斯会从附近的挖掘地前来查看。

如果调查员留在原地静观其变，他们需要通过「潜行」检定避免被发现。不死仆从如果发现了调查员，会尝试压制并把他们丢进木屋（见“调查员被

抓”）。如果调查员从任何俘虏身上拔掉了尖刺，仆从会随便丢弃尸体，并将被抓的调查员绑在空柱子上。挣脱这些束缚需要一次困难难度的力量或敏捷检定。如果检定失败，玩家可以孤注一掷。注意玩家必须解释说明这次孤注一掷。孤注一掷失败可能的后果是，调查员晃动柱子过于猛烈，它折断了，调查员头朝下栽进了水里。或者他们晕过去了，再醒来的时候已是夜晚，格拉基出现了……

如果夜晚到来时他们仍然被绑着，特纳和他的党羽将会过来召唤格拉基，并将调查员献祭出去变成不死仆从。如果还有没被调查员解脱的艺术家，他们会在午夜变成不死仆从。



“杀了我们吧！拔掉尖刺吧！求求你们了！！”

### 第三日：挖掘地

这个场景如何呈现，取决于调查员的行动；他们是盲目闯入挖掘地，还是更小心地接近（见“更小心地接近”，361页）。

#### 尝试公开、直接地进去

沿着路走过去，调查员会听见前方有活动的声音。转过一个弯道以后他们发现那是勘探队不死仆从之一理查德·吉布森，他站在一道拦路的五栏栅栏门(five bar-gate)的旁边。道路一直延伸到视野之外，但调查员能看清几间小木屋，还有一片空地，里面传来机器轰鸣的声音。

如果调查员没有敌意的话，理查德会表现得彬彬有礼热情欢迎，但不会让他们进入挖掘地。记得理查德虽然是不死仆从，但还是可以冒充人类——他刚刚才变成怪物。他会解释说这里是工作场所，会实行爆破作业，不适合公众进入。

调查员可以尝试「话术」、「说服」、「取悦」和「恐吓」检定。失败意味着他们被拒绝了。如果他们孤注一掷失败的话，时间会被浪费，其他的不死仆从

会赶过来，导致可能的冲突。成功的话，理查德会带他们见领班卡尔·怀特。

## 在挖掘地里面

挖掘地里在一片空地的边缘有五座临时小木屋。在空地的中央是一片爆炸坑，通往含有水晶的坑洞。

詹姆斯·斯坦顿、迪恩·沃特斯和卡尔·怀特往返于坑洞和最远的木屋（工具库）之间，他们在这里拿取绳索和工具连接到水晶上，并把它拉到地面来。晚上的时候特纳和他的党羽也来帮忙。

第一座小屋是领班的办公室。有展示用的森林地质勘探图，还标记了很多地点（可能有矿藏的地方），还有基本的实验器材。调查员要是有机会阅读这里的文书的话，会发现这里发现了某种无法解析的矿藏，勘探队来这里就是要寻找流域盆地区内所有的矿藏，以防对水库造成可能的污染。

五座木屋的第二座是勘探队的宿舍区，里面有极少他们带来的物品。

第三座木屋是厨房和杂物间（最近没有使用）。

第四座木屋的窗户都被木板封死，门口只标着“仓库”二字。这座木屋用来囚禁俘虏。

尽头的第五座木屋标记着“工具棚”，里面放着钻探设备和其他工具，如炸药等。

### 卡尔的解释和圈套

如果调查员进来了，他们会被介绍给卡尔·怀特，他一开始对调查员非常友好，请他们进到他的办公室里。因为他们刚刚被转化成格拉基的仆从，还不会受到阳光暴晒的有害影响，但外面别处也是烈日炎炎的大夏天，所以有个遮挡对于一段长谈还是更好的。

卡特很愿意给调查员讲述美化过的工作内容。他（诚实地）解释说他们被派进森林来是做地质勘探的。他不会说他是来寻找会污染水库水源的矿藏的。他解释说他们已经找到了这些地方可能存在铂矿的证据——还需要更多的爆破。他们还什么都没有找到，但他们相信很快就可以了。

如果搜查队对他的回答不满足，卡尔会提出带他们到挖掘地的其他地方转一转，但会回避带他们进到洞穴里和他们想炸出来的水晶巨石。这是一个诡计，目的是要让调查员进入陷阱。



挖掘地

### 调查员被抓

卡尔最终会带调查员到第四座小屋，其他的仆从会不经意地改变路线来在抓捕中帮助他。卡尔请调查员进去，带他们去看一些发现的矿石样本。

屋内很黑，但前门打开的时候有足够的光线可以看到里面。卡尔带调查员到一间侧间，他们在那关押俘虏（简·斯壮、布莱恩·霍尔、阿瑟·霍尔）。与此同时，仆从关上大门隔绝光线（因为他们可以在黑暗中看清东西）并突袭调查员，试图控制并拘禁他们。

特纳、文森特和路易斯（如果没有被派出去的话）会在旁边的屋子里，躲避太阳，也会在冲突的嘈杂中出来帮忙。特纳会使用“支配术”（见254页），保证调查员无论如何都被抓住。

不论如何，到这个时候都要动真格了，仆从绝不可能放任调查员离开。如果调查员被制服了，他们会锁在黑暗的小屋里，直到夜幕降临，被带到水边，成为特纳的神的奴隶。

### 其他俘虏和守卫

如果被抓了，调查员可以和其他俘虏交谈：

**简：**她被哈里斯帮作为人质囚禁在藏身处，在死亡之夜被带走。然后“死人”走进藏身处，杀了囚禁她的人，并把他穿在树杈上。

**布莱恩和阿瑟：**他们正在离开树林的时候遇到了艺术家，决定留宿一晚。他们看见了画作，发现他们全都在做相同的梦。布莱恩震惊又迷惑；他偷听了囚

禁他们的人的谈话。一个人说“与他们的新神合而为一”。他们带走了艺术家，现在还没回来。男孩阿瑟一直前后摇晃并哭号。

仆从们会一直看守，并且如果KP愿意的话也可以出现。如果他们能阻止的话，他们不想在入夜前伤害俘虏。



水晶

## 逃脱

如果调查员被绑住了，捆他们的东西会比较结实；需要用一段时间来解开它们。调查员可以进行困难敏捷检定，可以尝试解开自己的，也可以帮助其他调查员。这个检定可以孤注一掷；孤注一掷失败的结果是引发仆从的注意。

旁边屋的仆从可以听到调查员发出的一切音量大于低语的声音。如果他们听见了可疑的东西，就会过来干涉。通过「潜行」检定可以让调查员（已经解开了捆绑）穿过屋子走到小门而不被发现。小门外面对主房间，木屋外面有仆从在守卫。

最终，故事如何从这里收场取决于KP。有些重点一定要记住：调查员进到小屋是什么时候，他们离太阳落山还有多久——考虑他们逃脱所用的时间。然后是旁边屋里特纳和他党羽的事情。如果发现了俘虏已经逃跑，他们会毫不犹豫地采用暴力来制服俘虏。如果他们在白天逃脱，阻止他们的任务就交给卡尔和他

的勘探队，因为特纳和他的人白天不追击。从这里逃脱意味着一场死亡狩猎，因为不死仆从离目标已经如此接近，决不会冒调查员逃跑的风险。

如果调查员没能逃脱，那么他们会在夜幕降临时带到湖边，转化成不死仆从；参见“第三日：湖”（见358页）。

## 更小心地接近

明智的调查员会观察这个挖掘地一会儿，对将要发生的事情有些更好的想法。在这一天余下的时间里，他们会看到不死仆从（除了特纳和党羽，他们会在木屋里呆到天黑）故意地在挖掘地周围来回走动，带着工具和绳索到坑洞里。从坑洞的方向他们可以听到工作的声音，并且在日落的时候仆从们会在坑洞上方建好一座精心制作的滑轮系统，从挖掘地一路蜿蜒到旁边的湖岸。不久之后，当夜幕降临时，工人还有特纳和他的党羽会开始操作滑轮，用卡车去拉动一块淡蓝色的水晶。看起来好像水晶的深处有光源在发光一样。

如果调查员不出手干涉的话，工人会把水晶拖到湖边并且召唤格拉基，格拉基从水中出现，抓住水晶并且从里面吸取能量。水晶发出明亮的蓝光（和在昨晚爆炸时发现的蓝光一样），过了几秒钟会亮到看了眼睛痛。一闪之后亮光最终消失了，格拉基在水中颠簸。随着一声巨大的低吼，它缓慢沉入波浪之下，不死仆从会返回挖掘地，为完成他们的神的梦想而充满喜悦。目击这一切的调查员要为目击格拉基进行相应的理智检定。

他们会带出俘虏，并且前往湖边转化他们，之后走进黑水深处加入他们的神。

调查员可以一直等到夜幕降临（尽管他们很可能不了解黑暗不能阻止不死仆从的事情），不死工人们在忙活水晶的时候去解救俘虏。

挖掘地也有大量的工具，包括炸药，分散在各个地点。如果调查员可以破坏滑轮或者打碎水晶（它会变成小块，但不会毁灭），则他们也可以阻止或者延迟格拉基取回水晶并吸取能量的努力。杀死不死工人也可以削弱格拉基的行动能力。

若是调查员离开此地寻求帮助，那么在他们回来的时候会发现整个挖掘地都会被剩余的炸药炸飞。木

屋会被烧毁，湖面一片死寂，只剩下一些蹒跚的足迹还留在淤泥里（通向水底）。

## 结尾

如果不死仆从成功了，格拉基离自己的自由又近了一步。在它完全取得自由之前，全世界还有很多水晶碎片等待它去破坏。这是一条漫长的道路，可是这条道路已经缩短了一点。

如果调查员意识到俘虏被囚禁在挖掘地，但没能救出他们，每人损失1/1D6点理智值。

如果简·斯壮获救、格拉基的计划受挫，每个达成自己目的的调查员将得到1D6点SAN的奖励。

如果俘虏被解救了，每名调查员会增加1D6点SAN以及赏金。他们成了当地的名人，《贝宁顿旗帜报》上也会刊登热情洋溢的报道文章。

## 对致命性的说明

本模组，特别是最终的冲突，是为了新接触“克苏鲁的呼唤”的调查员队伍而设计的。所以致命性相对比较低。

但是，对于想要加码的KP，考虑给格拉基的仆从们一些南北战争时期的武器。他们虽然从联邦军当了逃兵，但不一定是空手出来的。像特纳的小屋里的步枪一样，他们可能还在某些地方有一些能用的步枪。因此，这可能演变成仆从和调查员之间的枪战。

## 非玩家角色

这里列出了一些非玩家角色团体，团体中的每一个人都可以使用相同的数据，但KP也可以自由改变数据内容。

### 约瑟夫·特纳和他的党羽，不死仆从

特纳和他的党羽1865年逃脱联邦军的征召来到这里。他们被格拉基转变成不死仆从，此后一直在这里。现在他们比起人类更像是怪物。

特纳帮包含特纳和其他四个人：奥古斯特、雅各布、文森特和路易斯。使用第十四章：怪物、野兽和异界诸神当中的格拉基的仆从的条目。

仆从具有弱点，可以被摧毁。如果暴露在阳光下的话，特纳和他的党羽每暴晒一个小时，他们所有的

行动就要加上一个惩罚骰。只有在蓝色棺材中一段时间之后，它们才能缓和腐烂。在三小时持续的光照之后，它们的身体会永远瓦解。

特纳被格拉基格外祝福过，所以比一般的仆从要更强一点。

约瑟夫·特纳，格拉基宠爱的不死仆从

STR70 CON120 SIZ80 DEX55 INT65 APP n/a POW75 EDU n/a SAN 0 HP20

伤害加值：+1D4

体格：1

魔法值：15

移动速率：7

每轮攻击次数：1

格斗攻击：特纳的徒手攻击范围和通常的人形生物相同，他装备着小刀。

格斗（斗殴）50% (25/10)，伤害1D3+伤害加值；或小刀（伤害1D6+1+伤害加值）

闪避15% (7/3)

法术：支配术，肢体凋萎术，纳克-提特障壁创建术（如果特纳铤而走险，他将躲避到其他地方，可能还带着水晶，并用这个法术把调查员困在湖边）。

技能：潜行55%

理智损失：见到特纳损失1/1D8点理智值。

**奥古斯特、雅各布、文森特和路易斯**，特纳的党羽，格拉基的仆从

他们看上去就像高度腐烂的人类。为了方便，使用格拉基的仆从的标准数据（参考第十四章：怪物、野兽和异界诸神），或者你也可以给每个人拟定一套数据。想提高这些仆从战力的KP建议增加党羽的CON和DEX值。

每人都装备着小刀或者类似的工具。

### 斯壮的勘探队，格拉基的仆从

卡尔、詹姆斯、迪恩和理查德刚刚被转化成格拉基的不死仆从。他们看上去还像人类。使用格拉基的仆从的标准数据（参考第十四章：怪物、野兽和异界诸神），或者你也可以给每个人拟定一套数据。

每人都装备着小刀或者类似的工具。

理智损失：目击看上去像人类的仆从不损失理智

## 第十五章 模组

值，但近距离检查需要损失1/1D8点。

### 西德尼·哈里斯和尤金·克雷顿，逃亡的绑架犯

虽然两个人的数值相同，但KP应当通过不同的描写方式来突出两个人的个性。

STR70 CON65 SIZ65 DEX62 INT50  
APP50 POW50 EDU55 SAN48 HP13

伤害加值：+1D4

体格：1

移动速率：8

格斗（斗殴）40%(20/8)，伤害1D3+伤害加值

闪避31%(15/6)

哈里斯装备着霰弹枪：

射击（霰弹枪）50%(25/10)，伤害4D6/2D6/1D6

克雷顿装备着步枪：

射击（.30-06手动枪机式步枪）40%(20/8)伤害

2D6+4

技能：潜行35%，恐吓50%

### 卢卡斯·斯壮，水利董事

STR65 CON75 SIZ75 DEX65 INT90  
APP70 POW80 EDU75 SAN80 HP15

伤害加值：+1D4

体格：1

移动速率：7

格斗（斗殴）25%(12/5)，伤害1D3+伤害加值

闪避32%(16/6)

技能：心理学45%，取悦70%，说服60%，信用评级80。

### 简·斯壮，被绑架的人质，16岁

STR50 CON75 SIZ45 DEX70 INT80  
APP70 POW65 EDU65 SAN64 HP12

伤害加值：±0

体格：0

移动速率：9

格斗（斗殴）25%(12/5)，伤害1D3+伤害加值

闪避35%(17/7)

技能：取悦60%，潜行50%

### 阿利斯泰尔·劳森和布莱恩·霍尔，教儿子打猎的父亲们

虽然两个人的数值相同，但KP应当通过不同的描写方式来突出两个人的个性。

STR50 CON60 SIZ65 DEX65 INT65  
APP60 POW70 EDU70 SAN70 HP12

伤害加值：+1D4

体格：1

移动速率：8

格斗（斗殴）25%(12/5)，伤害1D3+伤害加值

射击（.30-06手动枪机式步枪）35%(17/7)伤害  
2D6+4

技能：潜行40%

### 乔治·劳森(14)和阿瑟·霍尔(12)，学习打猎的儿子们

虽然两个人的数值相同，但KP应当通过不同的描写方式来突出两个人的个性。

STR35 CON60 SIZ40 DEX75 INT70  
APP60 POW55 EDU50 SAN55 HP10

伤害加值：-1

体格：-1

移动速率：8

格斗（斗殴）25%(12/5)，伤害1D3+伤害加值  
射击（.30-06手动枪机式步枪）25%(12/5)伤害  
2D6+4

闪避40%(20/8)

技能：潜行55%

### 格拉基，旧日支配者

参考第十四章：怪物、野兽和异界诸神中319页的条目。

## 梦引材料

### 无眠之夜

当晚，你辗转反侧，难以入眠。在黑夜里数小时的迷迷糊糊之中，你不断回想起你醒着时发生的点点滴滴的事情。也许是之前长途跋涉而产生的疲惫导致了这个状况的发生。你唯一记得清楚的就是无数茂密而漆黑的森林将你层层围绕了起来。生病般脆弱的树枝、枯黄的叶片不断落到地上。你感到这一切的一切正暗示着某些可怕的东西就在前方。它注视着你……等待着你……

你筋疲力尽地醒了过来。就好像你完全没有睡过一样。你明天一整天，在与体质（CON）相关的所有检定上获得一个惩罚骰，直到你再次入睡。

### 黑暗中的木屋

枯黄的树叶缓缓地从纤细的树枝上不断落下。利刃般的阳光刺穿黑暗。你的前方是一间残破的木屋。木屋的门缓缓地打开，然后数个人影突然出现在门口。他们有目的似得缓慢地向前行走。你想要转身逃走，但是你却无法将你的目光从他们身上偏移开来。你的肌肉紧绷着，你的大脑不断地向你的四肢高声尖叫着，催促着它们行动——然而你依旧只能无力地呆在原地！

那些人影穿着奇异的服装……你听到第一声，一个男人的声音，当他越来越靠近时。“跟我们一起来。加入我们，成为它的仆从。拥抱你新的命运吧，沐浴在它永远的荣光之中。”他的脸毫无生机，僵直而苍白。黑绿色的粘稠液体突然从他脸上一只空荡荡而没有眼珠的眼窝中不断蔓延出来。他突然咧嘴笑了起来，皮肤猛然崩裂开来……

你在恐惧中醒了过来……

（进行理智检定1/1D6）

### 贯穿森林的小径

森林不断延伸却一直将你层层围绕起来。唯一的一条小路不断被树所切断，躲藏在树木之间，铺满了刚刚落下的枯黄的树叶，并且变得干燥蜷曲，就好像遭受了疾病一般。你缓慢地沿着小路行走，四周一片寂静，除了你以外，没有任何动静，就连风也从这里消失了一般。所有的一切都死了。你感到有某种东西正呼唤着你，从那遥远延伸的小路深处，然而你却看不见那尽头所在。然而，你的头顶却一片清明：黄色的诡异的光芒反射着些什么……那是水吗？突然，你身后的一根树枝折断掉了下来，发出清脆的响声。你回过头去看，然而你的胸口突然一阵疼痛，就好像什么东西突然插进了你的胸口一般……

你猛地惊醒过来，不住地喘息着……

### 栖息于湖中之物

你站在污浊不堪的湖的岸边。漆黑、散发出恶臭的湖水就在你的面前，而苍白的月光升起，在你头顶上反射出湖那油腻的表面。不健康的昏黄光芒洒在围绕着湖的树林上。你感到这些在你背后的树林封锁了你的退路。你一直站在那里，数小时之久，然后你意识到，命定的时刻就要到了。奇怪的光芒从水面下跃动着。触须状的物体缓缓从水面升起，在冰冷的夜晚空气中扭动着缠绕着。在那触须的末端，盖子般的物体突然打开并发出闪光，非人类的眼睛暴露出来，直直刺透着你的灵魂。一列列金属质的尖刺向上不断刺出，某种巨大的存在出现在这昏暗的夜晚中。就好像磨光的金属一般，它在月光下闪闪发光。那些尖刺扭曲而诡异。你感到一阵令人厌恶而难以忍受的刺痛，就好像某件东西正从你的胸口刺入进去……

你在惊叫声中醒了过来……

（进行理智检定1D3/1D10）

## 猩红文档

Crimson Letters

### 介绍

这是一个设定于阿卡姆地区的开放式模组。这场冒险始于发生于多灾的密斯卡托尼克大学的一场事件，并且包括了对一叠贵重却十分危险的失踪的文件的追踪，在这其中伴随着不可解释的死亡。这模组的核心是一场凶杀奇案，然而这场事件的真凶却并不是地球上的生物，并且这真相被各种奇怪的事件，贪婪与痴迷的欲望层层覆盖着。这个模组发生于1920年代的某个时段的十月份，位于禁酒令的年代。

尽管这个模组可以用于引导调查员进入克苏鲁神话的世界，但是最好是用于作为一个大型战役中开放阶段的一部分，调查员们已经作为一个团队聚在一起并且在某个特定的圈子中获得了不错的名声。这个模组对于守秘人来说也足够开放并且充满可能性，可以往里面加入一些密谋的线索、冲突以及一些派系在之后进行拓展，同时也可给调查员们提供潜在的朋友以及联系（需要他们成功），可以在未来给予调查员们帮助。

这个模组的事件由一场毫无预兆的死亡引发，死者是密斯卡托尼克大学的一名教师——卡勒斯·莱特（Charles Leiter）教授。他死于一个奇怪的环境下，并且有着侵吞和盗窃密大藏物的可能，而这可能给密大带来难以承受的丑闻。作为这所大学的一名管理者，布莱斯·法伦（Bryce Fallon），将聘用调查员们对卡勒斯·莱特的突然死亡进行调查，并且更为重要的是对失踪了的原本在莱特看管下的某贵重文件进行寻找，最好是能在这文件的法定拥有者了解到这属于他的东西已经丢失了之前。

这个模组为两至五名调查员设计。如果至少一名调查员有着古董或者学术方面的背景，那么这对于调查将会十分有帮助，尽管这并不是必不可少的。良好的社交技能以及积极地与NPC角色进行交流合作也会对调查有所帮助。

这个模组是一个非线性模组，需要守秘人在开团前做好一定的判断和准备。尽管这个模组可以浓缩在一段时间内完成，但是如果交织在多段时间中，那么可以给予更多地奖励。

### 守秘人信息

卡勒斯·莱特，一名就职于密斯卡托尼克大学的年轻而前途无量的教授，然而这并不是他的全部。他是殖民时期历史的专家，也是社交界的宠儿且富有魅力，然而对于那些他在大学的追随者所不知道的是，他同时过着一种双重人生。在另一边，他作为一名肆意挥霍的浪子以及赌博者——这一切的生活开销都是通过赝造以及偷盗来维持。对于私人收藏者来说，美国殖民时期以及革命时期的古物有着相当不错的收藏价值，因此莱特近几年开始利用他自己的权限来入手大学中的藏品，以及一些能够用他自己学术上的证件将之借出的私人藏品，作为维持其不良癖好的方法。通常来说，他在做这些事情时表现得十分聪明，他伪造文件及文档，然后将这些谎作真货卖出去（然而他却对他的秘密客户坚称自己是做了个赝品与原品进行了调换）。然而，尽管莱特在进行欺骗并制作赝品，他并没有认识到在那些古老而被遗忘的书和文件中隐藏着某些危险——那些超越了时间的危险注定会降临到那些寻求这些知识的人身上。

大概四个月前，莱特被唤去帮忙密斯卡托尼克大学对已故的约书亚·霍布豪斯（Joshua Hobbhouse）的财产中的一些文件进行评估。霍布豪斯是一名隐士，他于80到90岁故去，是一名学士。他过去居住在一间杂乱的殖民时期的古老房子中，房子位于镇子的郊外。他最后的直系血脉回到镇子上已是数百年以前。他的屋子被证明为是一个充满了珍贵日志，历史文件、图片以及古物的宝库，联系着新英格兰历史的方方面面。

在首先由寇布（Cobb）家族（一个富裕位于普罗维登斯的庞大家族，由于婚姻关系因而是霍布豪斯的远亲并幸运地获得了财产的继承）授权于律师事务所进行编制名单后，这些文件被转交到了密斯卡托尼克大学对其价值和重要性进行专业评估。

听到此事的莱特花尽了千方百计确保下了对于这些文件的评估工作。当然他这么做是别有用心的，那是因为他的兴趣以及生活上挥霍已经使他所持有的资

产迅速的减少，并且不足以对自己所欠的贷款进行支付，导致一些不怎么友善的讨债人也找上了门。因此对于莱特来说那些文件有如上帝送来的礼物似的，在那些文件之中他找到了些与1690年代的阿卡姆女巫审判（Arkham Witch Trial）的相关文件，只要找对了买家这些资料将会值一笔不小的钱。莱特认为这些沾满了灰尘的古老文件只不过是记载了新英格兰历史中一个古怪的时代的歇斯底里的迷信，不过他可是大错特错并因此而付出了他的性命。

当他拿到了关于女巫审判的文件时，他立刻的联络上了一些可能成为买家的人。在他的一位有着长久的合作关系的得力伙伴/共犯，一位有着美术才能名叫塞西尔·汉特(Cecil Hunter)的前学生，帮助下假造出这些文件中复杂的部份。不过这只不过是问题的开始，在他的联系人中的买家大多都是些他不敢讨价还价的有着恶劣的名声的人物。莱特陷入了一群买家的竞购战之中。他发现他的房子被侵入并被洗劫了一空，除此之外他认为他还被跟踪了。然而他并不知道，当他将这些文档拆散开并且准备复制它们时，潜伏在墨水中的神秘力量将被释放出来。

在经历过一场噩梦之后，莱特确信着自己的生命有危险，并且决定尽快摆脱这些麻烦。莱特决定一次性的把复制品卖给多个组织，并不顾亨特内心不断增长的恐惧且，命令他迅速地对文件中的一些图示进行赝造工作—。不久之后，塞西尔·亨特疯了，而那部分的文件完全消失了。

莱特的生活完全的失去了控制了，他无法再安抚满足那些不断催促以及骚扰的人，最后他所创立起的决定舍弃名声以及事业并收集起了所剩的财产离开了这个小镇。在九月23日的晚上，他回到了他在密斯卡托尼克大学的办公室试着将有价值的物品给带走。莱特在最后的做出了些许崇高的举动。当被恐惧缠身时，他并没有因为知道他的终末的即将来临而让恐惧来操纵着自己的行动，他强迫着自己坚定的看着镜子，他的灵魂在被燃烧殆尽并死在了他所锁上的门的房间内。隔天早上他的尸体在保持于惊恐的状况之下被发现了。在官方记录上，他的死亡原因被诊断为突发性的心脏麻痹，不过与真相不符合的谣言开始在校园中流传开来。

在粗略的调查后，系科主任法伦所发现了些揭露

了莱特隐藏的生活的不安的证据（虽然法伦只不过是发现了冰山的一角而已），并发现女巫狩猎文档的丢失。如果不能尽快找回，很可能大学将会面临这些文件拥有者的刑事诉讼（或者至少是民事）。然而法伦自己不能亲自调查，因此请来了调查原来帮他找回那些文件，不过他们并不是唯一对那些文件有兴趣的人，除此之外文件本身的力量蠢蠢欲动着。

那么那些文件在哪呢？以及其他对那些文件感到兴趣的有哪些人？这就得让守秘人决定了。

## 威胁，隐秘，以及不存于此世之物

这个场景有着许多会给调查员们带来危险的人物以及不存于此世之物。这则是由守秘人来决定调查员的行动将会在何时产生什么样的危机。守秘人不应该给予调查员们明显的警告，毕竟调查员们越是不小心级警戒，他们越有可能将自己推入更加危险的危机之中。

**流氓：** 莱特的讨债人之中最普通的一群人，特别是只要能够讨到债什么事都能做出一对帮派人士。直到看到尸体之前绝对不会放弃，毕竟这不会是第一个制造自己死亡的假象来摆脱债务的人。

**嫌疑犯：** 虽然卡勒斯·莱特并不知道也不会相信他手中握有什么，但是可能有些已经做到以及某些有着自己的秘密的人。也许是个研磨着斧头的学生，又或许是位贩卖盗取文物的贩子—在登场人物之中提供了些可能会对于调查员的调查以及问题感到感冒的人物—不管他们有没有女巫审判的文件。当这些角色认为自己受到威胁时他们可能会羞辱，威迫，或是攻击调查员。

**束缚于血与墨之物：** 对于万物有着极大的危险的不存于此世之物已沉睡于阿卡姆女巫审判的文件之中长达几世纪。当试着制造复制品将那文件被分散开来之时，仿造者那粗糙的复制技术将那封印着危险之物的图样的几何破坏了并慢慢的被封印之物苏醒且随着时间的流动而使那股力量越变越强大。那被封印之物将狩猎着那些碰触了文件的人并附身于他们身上，将他们作为容器来制造出混乱即死亡。

**定时炸弹：** 虽然调查员并不会马上的察觉，但是这次的任务如果没有在期限之内完成的话，将会有血流逝。怪物将会杀死院长以及所有碰触那文件的人，

包含调查员们。光是将文件给找回来并无法阻止事件的发生，而且那些无法面对恐惧的人将会有个不愉快的惊喜等着他们。

## 模组大纲

在这期间所有的场景会因调查员的行动而产生变化(也就是玩家的决定)。所有的真相以及线索围绕着一位死者以及认识他的人，而这些得由调查员来询问及调查了。重要的一点，没有任何单独的线索或是发现会是那个场景最重要成果，重要的是调查员们做了什么并因此发现了什么而导致好的或是坏的结局。除此之外，如果守秘人想要的话可以设置一个时限，像是隐藏在那女巫审判文件里的某种神秘的力量被解放了；那杀死莱特的神秘力量现在追求着自由。如果不被及时阻止的话将会引起混乱以及杀虐。详细请见379页。

大多数与这神秘事件有关的真相以及秘密不会在锁住的抽屉里或是秘密的房间里找到，那些全在与卡勒斯·莱特的死亡有关的人的欲望以及思想之内。这次的冒险并不是在于不同的地点里有特别的发现，而是在于那些有戏剧性的登场人物的秘密以及动机之中。守望者必须熟悉并且决定谁才是主犯。

调查员必须从非玩家人物的身上找出有用的资讯，因此需要沟通的技能(话术、说服、取悦、威胁，以及心理学)。推荐守密者回去复习93页上那些技能的描述。在可能时，鼓励玩家们进行脚色扮演来扮演脚色，这比单纯的丢色子还有趣多了。

每一个NPC有着各自的接触点。这些接触点可以让您使NPC与调查员产生接触并使调查员的冒险更加的复杂化。

最后，提供给守秘人的信息只不过是个给守秘人自由发展的骨架，守秘人可以随意的增加会减少细节来创造出自己以及玩家们所喜欢的场景。

## 与模组相关的过去事件时间线

今年(192—)：

2月：霍布豪斯的最后一一名直系血脉在阿卡姆郊外的房子中死去。

4月：霍布豪斯的遗产转给了寇布家族。

6月：寇布家族将这些遗产委托给密斯卡托尼克

大学进行价值评估，莱特成功争取到了这些文件的评估工作。

8月末：莱特因为在一场赌博中输掉了大量财产而继续钱，便通过地下关系散播了自己将出售“阿卡姆女巫狩猎文档”的消息。

9月初：莱特收到了来自感兴趣的买家的消息，然而这其中部分人并不是他的常客，并给他带来了威胁。

9月5日：莱特将“女巫狩猎文档”交给了塞西尔·亨特，并让他开始进行赝造工作。

9月9日：莱特确信他自己被跟踪了。

9月11日：当莱特在工作时，他的住宅被人入侵了。

9月12日：莱特加固了自己房子的安全性，他更换了锁，并且在门窗上加固了栏栓。

9月16日：莱特的赝作家塞西尔在尝试复制文件时疯了。

9月17日：莱特将疯了的塞西尔送进了阿卡姆疯人院，然后回到了塞西尔的住所准备拿回文件，却发现文件失踪，被人偷走了——(由KP决定是谁偷走了文件)。

9月18日：莱特从系科楼摔了下来，差点意外身亡。

9月23日：莱特决定逃离这里，他在深夜回到办公室，销毁一切证据，并且准备带着有价值的东西逃跑。然而在他关上门后，恐怖的怪物袭击了他，被残忍地杀死。

9月24日：莱特的尸体被她的一名研究生助手艾米利亚·寇特发现。然而院长法伦欺瞒了警察，他发现了“女巫狩猎文档”的消失。乔恩·维特克罗夫特，一名密斯卡托尼克大学的医生，写下了死因为“心脏麻痹”的证明书，并保管了莱特的尸体。

10月1日：寇布家族开始追问遗产评估的事情，同时大学里流传起了关于死人，以及违法行为的谣言。校长法伦寻求外部人士的帮助，找来了调查员，模组开始。

未来事件：恐怖的怪物开始越来越频繁地杀害一切与文件有关的人。

## 主要角色

下列是对调查员们在团中可能遭遇角色的介绍，包括了对他们的描述，与莱特的关系，以及他们在剧情中扮演的角色的信息。具体的数据可以在最后的附录中找到。

每一个潜在犯在开头部分都当成是一个无辜者来进行介绍（关于女巫狩猎文档这方面），在后面再附上如果选择作为犯人时角色定位的完整解释。一旦守秘人选择了一名犯人，就可能需要按照需求对那名角色进行一些修改。



**布瑞斯·法伦，密斯卡托尼克大学行政管理主任**

密斯卡托尼克大学的高级行政人员之一，法伦是一名富有魅力，衣着得体的50多岁的男子。身为中年人的他对人温和友善，时常流露出一种平和而冷静的权威气质，这使他十分受人欢迎，就像是那些牧师或者乡村医师一样。他态度和善，彬彬有礼，说话也经过深思熟虑，这使他成功地将他的聪明才华和野心完全隐藏了起来。作为一名有才能的管理者，他可以轻易地回想起他人的姓名和脸，不过基本上他只会因为管理上而不是学术上的事情呼叫别人（数学是与他现在工作毫不相关的前专业）。他对于失踪的文件的兴趣只是很单纯地停留于法律层面——他的主要目的是保护密斯卡托尼克大学的良好名声不受损害。只要不是直接卷入谋杀和凶案中，他会很乐意协助（或者至

少睁一只眼闭一只眼）任何事情，只要这能够将《女巫狩猎文档》的问题完善地处理好。

**与莱特的关系：**法伦在工作上认识莱特，但是对他工作外私人生活并不了解。他知道莱特富有能力且野心勃勃，而且为人圆滑。他会以轻视而不是惊讶的态度来接受任何关于莱特私人生活的情报，并且乐于见到莱特在密大的工作被人悄悄遗忘。

### 真相和线索

- ✖ 法伦会通知调查员关于神秘死亡的事情（但是对于“暴毙”之外的原因一无所知）。
- ✖ 法伦并不清楚文件真正的危险和价值，也不知道莱特和塞西尔·亨特之间的关系。如果被问到，他可以确定亨特原先是一名密大的艺术生，却因道德问题而被退学。
- ✖ 法伦可以为调查员提供莱特办公室以及房子的钥匙，也可以帮助联系任何系里面的相关人员。
- ✖ 他会提到哈兰德·罗奇和艾米丽娅·寇特也涉入了这件事中。
- ✖ 他知道一些莱特赌博的事情，但是并不知道莱特进行赝造的事情。

### 角色扮演要点

- ✖ 法伦十分渴望在麻烦扩大到寇布家族与密大前将文件安全取回（麻烦会在寇布家族的一名成员死亡时发生）。
- ✖ 他十分强调秩序；证据必须被登记，评估，并且保存（包括莱特的尸体）直至问题结束。
- ✖ 这之后，如果没有成功找回文件，法伦会试图将罪责转嫁给别的NPC（或者甚至是调查员们），以此来维护自己的名声。

**给守秘人的建议：**不管他人是如何认为的，法伦绝不是一名迂腐陈旧，只会装模作样的学者，而且也并不天真。他年轻时参加过一段时间的军队，并且处理那些密大发生的“不幸的”麻烦已经有许多年了，在这方面十分慎重和老练——范围从学生自杀到寻常或者偶尔不寻常的系内成员的坠落。尽管他并没有对神话或与之相关的事情有清楚认识，但是他从自身的经历中大致了解到有某些远超常规的东西正位于阿卡姆以及这所大学中。

**模组之外：**取决于调查员们对待法伦的方式，他可能能够存活，在未来他可以作为一个十分有帮助的联系

对象，并且可以提供信息和就业双方面的潜在资源。



### 乔恩·维特克拉夫特博士，医学博士 导师兼法医

维特克拉夫特是一名年迈，眼睛有些昏花，有着海象胡须的男子。他满脸褶子，看上去年过60了，并且因为10年前开始的严重心脏问题而日趋削瘦。他以前在波斯顿是一名法医助理，现在则退休后在密斯卡托尼克大学兼职教育工作，他年轻时在这里获得了他的医学学士学位。他为人木讷，乏味且缺乏想象力，但却是一名勤勉且知识渊博的验尸官。

他对于法伦以及系内十分忠诚，并负责保存莱特的尸体。他已经准备好随时为这死亡开出“严重且突发性的心力衰竭”的死亡证明，并不愿意揭露这起死亡的奇怪之处，从而造成随之而来的流言蜚语。尽管，作为一名有着传统道德的人来说，这种掩盖在他良心上压上了重担。

#### 真相和线索

- ※ 维特克拉夫特宣布了莱特的死亡，保管了莱特的尸体（仍旧保存在医学院的设施里），并且在法伦的要求下正在做一次秘密尸体解剖。如果有调查员用他自己医疗训练上的本事说服了维特克拉夫特，他会让调查员参与进尸体解剖中而不是由自己事先处理完毕。
- ※ 维特克拉夫特知道莱特，但是仅限于在走廊上偶尔擦肩而过，或是在大学典礼上瞥见过——他现

在由衷感谢自己没有更多接触。

#### 角色扮演要点

- ※ 这位医生急切希望能得到调查员们的承诺，承诺他们不会将莱特尸体的真实情况告诉任何人，或者将尸体展现给任何人。
- ※ 他想尽可能快地摆脱这具尸体（尸体的存在让他担惊受怕）；很明显调查员可以帮助到他。
- ※ 他质疑任何超自然的信仰（尽管他时不时会往后看）。他在寻求心安和同伴。

**给守秘人的建议：**维特克拉夫特起初并不情愿与别人交谈，出于他将部分事实掩盖了起来的愧疚之心；但是，如果调查员圆滑的态度以及能力资格给他留下了好印象（例如展现了医学或法律程序相关的知识），他将会变得十分乐意协助，并且将在这间麻烦事中的职责转交给他们。



莱特教授的尸体

#### 有疑问的尸体

卡勒斯·莱特教授的尸体被保存在密斯卡托尼克大学医学院的冷藏室中，并且将会保存直至法伦将尸体

安静而体面地火化。已经签发的“严重且突发性的心力衰竭”的死亡证明并没有说谎，但是也并没有包括全部的真相。

莱特的脸上留下的是张因恐惧而尖叫的面容，被冻结在痛苦而恐怖的死亡那一刻。他的眼睛肿胀而灰白无色。见到尸体需要进行一个理智检定

(0/1D4)。就算只是呆在尸体的周围（哪怕是保存起来的）就会受到一种无法解释的令人不安感，将附近的人的精神逼至边缘，并给他们带来正在被监视着的感觉。要求一个聆听检定，成功便会听到仿佛从隔壁（空的）房间中传来的某种生物的声音（迹象之一）；这类事情持续影响着医生的理性。

恐怖的存在可能会通过莱特的尸体来显现（见经过的迹象），将他变成一具僵尸并伤害周围的人。然而这不当发生在第一次调查员调查尸体时，而可以在后来调查员带着黑帮或者露西回到这里时发生。或者，调查员可能会接到通知，这尸体在深夜突然闯出了校园。

**验尸结果：**由维特克拉夫特得出的基本结果来看，莱特遭受了严重的心力衰竭而导致了猝死。此外，尸体遭受了剧烈的肌肉抽搐并且，通过某种方法，眼部组织遭受了极强的高温伤害，类似于玻璃物质被灼烧一般。同时，全身上下都发生了器官衰竭现象，就连肠道内的菌群也都死完了，这导致尸体腐烂的速度减缓。任何已知的外因都无法造成与解释这样的现象。



### 艾米丽娅·寇特，研究生

一名热情而好学的年轻女性，有着姣好的外貌，却用穿着和刻意克制的举止来使自己显得低调。艾米丽娅是一名研究生，她是莱特在霍布豪斯遗留文件的编集和调查上的助手。她冷漠地讨厌着莱特，但是十分喜欢这工作并且带着强烈的热情。从莱特的角度来说，当他发现艾米丽娅对自己的魅力免疫时，他认识到了她在工作上的价值，并且极力注意小心对待她，就像对待一台加法机一样——小心谨慎地藏起任何不适当的东西，尽管并不是完全成功。

#### 真相和线索

- ※ 寇特在因不能进入办公室而无法进行工作时，让管理员拿来了钥匙，打开门后发现了寇特的尸体。对她来说，这个记忆是十分恐怖的。莱特死在了上锁的办公室中：倒在桌子后的地面上，周围散落着文件和钱。
- ※ 寇特作为莱特双重生活合法一面的见证者，了解他与系内的人际联系，以及霍布豪斯文件的威力。
- ※ 她知道莱特和罗奇之间意见不合，以及敌对关系。
- ※ 她知道安东尼·福林德斯是一名不速之客，妒忌她能成为莱特的助手。
- ※ 她也可以证实莱特在9月初不断升级的古怪行为，并且显得十分焦躁不安。
- ※ 想要获得寇特的帮助，调查员们需要开动脑筋。

她十分不情愿进行协助，并且拒绝任何的奉承话，这通过她有着较高的心理学技能（55%）表现出来，因此魅力检定的难度初始为困难难度。她可能提到曾在桌子上看到过更换莱特的公寓的锁的收据（见时间线）；以及莱特有一个亲密的女性朋友，居住在阿卡姆的海布路边旅店附近的公寓里。寇布猜测她在那里担当女服务员并且名为露西，但是更多的就不清楚了。

## 角色扮演要点

- ※ 寇布乐于在调查员的眼里证明自己的价值；她可以帮助到些什么呢？
- ※ 她正寻找着机会来败坏福林德斯和罗奇的名声，并且很可能将怪在他们头上。

**给守秘人的建议：**艾米丽娅·寇布身上有更多不像是看上去那么简单的事情。实际上艾米丽娅自身十分地富有，这主要是源自她出身旧普罗维登斯的缘故。她将这个事情向身边任何人隐藏起来，想要以她自己的方式，凭借自身功绩和意志力来进入一个因为她相对年轻以及女性的原因而不欢迎她的领域中去；她的最终目标是想要获得教授的职位。如果调查员开始怀疑寇布，那么只要花一番功夫在周围打探就可以发现这些事情。她被同龄人视作是一名冷漠的人，但是她聪明绝顶并且视《女巫狩猎文档》的遭窃是一个必须被修正的错误。寇布同样对玩家来说是一个好选择，决定她在模组中是否应该遭受调查者的死亡厄运！（当然只要她不是犯人。）

**如果选为犯人：**寇布对这件事情十分有兴趣，尽管她看上去并不像是一名嫌疑犯。如果KP选择她作为犯人，那么她将藏着一颗远比周围对她的猜测来的更为黑暗的内心。也许当她发现莱特的伪造后，她就密谋对《女巫狩猎文档》的盗窃来保护这些文件，或者她知道这些文件特别的重要性以及其中超常规的自然，并且密谋莱特的死亡来取得它们。如果是这样的话，她会尾随塞西尔·亨特到他的公寓，蓄意使他陷入文件内的恐怖之中，释放文件中的梦魔。就像之前所说的，她从旧普罗维登斯家族中取得财富，并且她并不是科文斯的至亲，她也许是马什家族的一员或者更甚

他们曾经的名字是梅森<sup>24</sup>。如果你决定是这样的话，你应当将她的角色重做为一名女巫，给她一些克苏鲁神话技能以及咒语。或者也许一名巫师（她的一名祖先）曾使用肖像消耗术或是精神交换术偷走了她的身份，因而可以获得那些文件。



## 哈兰德·罗奇，死者在学术上的竞争对手

罗奇是一名大肚子且时常大汗淋漓的男子，带着一副厚瓶底般的眼镜，有着薄而油的头发，当他忧虑或者激动时就会不时摆弄。他看上去总是穿着凌乱而不整洁也不加打理的花呢外套和衬衫，领子有一半时候都是湿漉漉的——外加他有着盯着女性和小孩看的癖好，就好像他们是奇怪而令人费解的生物一般，而且他的声音也总是夹带着令人难以忍受的鼻音——这也解释了为什么他有着优秀的学识，一系列优秀的发表作品却还是一次又一次输给了莱特。

令人遗憾的是，在莱特死后，法伦将莱特原本的文件转交给罗奇来进行整理。罗奇试图借由这次机会来盗取这些文件，但是却发现《女巫狩猎文档》不见了。

## 真相和线索

- ※ 罗奇对莱特的文件进行了调查，并且和法伦以及另一名大学杂工一起去了莱特的房子，将剩余

<sup>24</sup> 详细了解请看爱手艺作品：《门外之物(The Thing on the Doorstep)》、《魔女屋中之梦(The Dreams in the Witch

House)》、《查尔斯·迪克斯特·瓦德事件(The Case of Charles Dexter Ward)》、《印斯茅斯(Insmouth)》。

文件收集起来。在那里，罗奇发现了过往赝造的第一手证据，以及未经过许可从大学拿来的书以及资料。在是阻扰法伦还是丑化莱特的名声之间，罗奇无法确定到底怎么做。他对法伦就莱特在进行赌博的事情进行了暗示，但是将赝造的相关证据藏了起来（希望能在这之后获利）。

- ※ 罗奇知道失踪的东西的历史价值（以及金钱价值），却不知道其危险性。
- ※ 罗奇并没有看见过尸体，并且相信就是因为心力衰竭而死，没有任何怀疑。
- ※ 他是坚定的超自然力量的否定派。
- ※ 罗奇早就检查过了位于大学附近的莱特住所里的文件，并且疏忽地将一些笔记判断为无关的（见莱特的住所）。

## 角色扮演要点

- ※ 他正在想方设法加固自己在大学的地位，并且可能认为法伦是一个潜在的障碍（毕竟，法伦略过罗奇而选择莱特来处理霍布豪斯的文件）。罗奇会想尽办法来诋毁法伦，并且可能寻求调查员的帮助来达成目的。
- ※ 他也试图去尽可能地弄脏莱特的名声。

**给守秘人的建议：**罗奇急切渴望能够帮到大学的忙，并且最终能成为密大的终生教授。他对约束着他的法伦有着相当程度的恐惧，但是也小心眼地记恨着他。在得知莱特死亡后，他已经忍不住他那幸灾乐祸的想法。

罗奇现在也对他了解到的麻烦的一些部分感到十分好奇，并且如果他认为那里有某些对他有帮助的东西，他可能会试图跟踪调查员，或者追随他们的踪迹——可能会试图偷走文件（如果他并没有持有它们的话）或者威胁调查员们（如果他可以的话）来试图得到文件，以此来作为自己的逆转手段。

**如果选为犯人：**罗奇作为文件的盗窃者有着合理的嫌疑——莱特不断地抢走他的权利，并且整个大学都知道他们之间敌对的关系，莱特也曾公开表示对他的鄙夷。更糟糕的是，莱特有着罗奇所没有的一切——充满魅力，彬彬有礼，并且在女性中游刃有余。他不管是莱特生前还是死后都会去试图败坏莱特的名声，或许是通过有预谋地偷走文件，或者是在莱特死后临时起意，不管哪个都是罗奇很可能会做的。罗奇将自己

（他并不知道）处于一个极度的危险之中。他很清楚如果自己的罪责被揭发出来了，那么不管是他的生活还是职业都将立即结束，他绝对不会承认自己拿走了文件，并且即使实在最严峻的威胁下也不会自愿放弃



## 安东尼·弗林德斯，有着不健康妄想的误入歧途的大学生

他是一名帅气的，但是穿着单调服装的大学生，在态度和举止上看上去完全是密大中富家学生的样子。然而在安东尼·弗林德斯那清晰的纽约北部口音以及有教养的气质背后，他却是一名有着狂热思想的误入歧途的人。安东尼·弗林德斯是一名历史系学生，他曾多次尝试加入到莱特教授的队伍以及整理霍布豪斯文件的工作中去，却屡次失败，每一次都遭到冷落。他声称他只是单纯想要完成他的学术论文，然而他的兴趣实际上专注于《女巫狩猎文档》。拒绝安东尼是莱特从人物性格判断上下的一个正确的决定，虽然莱特本身就是一个赝造者以及罪犯。如果在校园里询问关于弗林德斯的事情，那么将会发现他只是表面上融入了大学生活，但是作为一个学生而言却没有任何值得注意的学术成绩。然而，深入调查将会发现，他并没有任何的亲近的朋友，此外与他相处过一段时间的人都会对他产生一种不安感。

安东尼·弗林德斯想要女巫文件并不是单纯因为他的历史研究。他痴迷于这些文件，并且更糟糕的是，暗地里他是一名虔诚的信徒——自命为是一名撒旦主

义崇拜者，一个教义是糅杂了一打圣经和历史资料而成的邪教。他可悲而极度无知地忽视一切真相。

## 真相和线索

- ※ 弗林德斯对于事情的真相几乎是一无所知，但是对于《阿卡姆女巫狩猎文档》、凯夏·梅森的传说以及阿卡姆民俗传说却有着近乎着迷的了解。他相信《女巫狩猎文档》有着“真正的魔法式”，使他能与魔鬼进行一场浮士德式的交易，不过除非被极端胁迫，他不会轻易泄露这件事情。
- ※ 在莱特死前，他断断续续地跟踪并暗中观察莱特。他可能意识到了莱特不断增长的焦躁，并且可能会知道一两个莱特的联络人，例如露西·斯通，西塞尔·亨特，或者阿布纳·维克，但是他不会乐意将这些情报告诉他。
- ※ 在9月11日，他为了寻找文件入侵了莱特的房子。虽然在寻找文件上一无所获，不过他偷走了一些不太重要的个人物品。

## 角色扮演要点

- ※ 为了个人目的而急于确保文件。
- ※ 会“帮助”调查员——不管他们是否需要帮助。
- ※ 脑子里充满了疯狂的想法，会将这些想法转为看似合理的理论告诉给调查员，例如：“法伦为了利益偷取了《女巫狩猎文档》”，“法伦和罗奇其实是恋人，并且正在谋划黑魔术仪式”，“寇特其实是女巫并且杀了莱特拿走了文件”。

**给守秘人的建议：**弗林德斯可以起到许多作用，并不单单作为一名敌人或者捣乱分子。他离精神病只有一步之遥，但是可以确定有着妄想，为了达成目的他完全乐意采用暴力手段，只要他认为他可以逃脱随之而来的惩罚或者完成后的奖励大于风险。如果被严厉拒绝了，他会因害怕被拘捕而回避明面上攻击行为。悄悄靠近并攻击落单的调查员，对房子纵火，以及用自动车伪造一场交通事故逃逸事故都在他的能力范围内。他在寻找《女巫狩猎文档》，并且可能会做对调查员不利的事情，只要他相信这有利于他；非法闯入，跟踪调查员们，袭击目击者，以及进行恐吓。他会寻找机会偷走头发或者指甲来用于他的诅咒中去。他有着凶恶而卑鄙的心灵，渴望能够统治凌驾他人的力量。

**如果选为犯人：**如果KP选择弗林德斯作为盗窃的罪魁

祸首，那么他会跟着莱特一直到达亨特的住所，等到深夜然后再闯入，在发现发疯了的亨特后将《女巫狩猎文档》偷偷拿走。他现在就像是抓着老虎的尾巴一样陷入了十分危险的情况下——奇怪的事件开始不断在他周围发生，并且死期不远（见真现，第379页）。每晚他都试图去解析隐藏在文件之中的真实，然而他已经被文件之中记载的内容吓得动弹不得，并且他将会遭受和莱特一样的命运。恶魔并不会回应他，但是或早或晚，会有别的东西来回应他。



**露西·斯通，悲伤的情妇**

斯通是一名容貌靓丽，身姿打扮优雅的25、6岁的年轻女子。她有着一头淡金色的头发，随着她走路时转头的动作而来回摇摆。尽管她风华正茂，斯通早已从困苦的学校毕业，并且对世界不再抱有任何幻想。她曾是纽约波威之子（a child of the Bowery—流浪儿），也在她故乡北方的多个城市与镇子中做过服务员，卖烟女，女仆，以及艺术模特。如果问她为什么离开大城市，她会轻轻一笑，然后狡黠地回答“大城市里，迷人的事物无处不在，但在小镇上，稍稍展现一点魅力就能获得属于你自己的地位。”

她与莱特在春天相遇，在名为海布的路边旅馆的地下酒吧之中，她那时是一名女服务员。莱特帅气、聪明，并且从不吝啬在女人身上花钱，这一切一切吸引了她。虽然她的上司告知她，对于莱特来说她不过是路边的野花，但她却无法背叛自己的心，仍然倾心

于他。她从来不把这种爱慕之心表现出来，害怕他知道后便会像是烫手山芋一样抛弃她。这也是当事情变得古怪后她仍然留在镇上没有直接离开的原因。她希望在离开前对莱特尽最后的尊重，但是却不理解为什么她不被允许见一见莱特的尸体；他只是因为心脏病而死，不是吗？

### 真相和线索

- ✖ 斯通扮演了莱特私人生活方面的见证者。由于莱特喜欢在私人会面时炫耀自己，她知道他私犯书籍的骗局，但是对于许多细节并不清楚。
- ✖ 她知道莱特是稀有书籍的赝造者以及贩售者（但没有问缘由），也清楚他是个一掷千金的赌徒。莱特带她去过2次大西洋城（Atlantic City），分别是六月和八月。她也知道八月的那趟旅程让莱特输了一大笔钱，并且欠了那些聪明人绝不会有联系的家伙一笔巨额款项。如果有机会，她会擅入莱特的住所搜索被藏起来的钱财（她知道莱特的秘密藏点）。
- ✖ 如果询问任何关于莱特进行骗局时的联系人，她会提到莱特雇佣了一名艺术家来帮助他复制文件，一名几年前被踢出密大的学生，但是并不知道名字。此外，她仍保留着一张商业名片（附有地址），是一家当地的古董商，也是莱特的常客，一名叫做阿布纳·维克的男子。如果询问这个人的事情，她会说只见过那人一两次，看上去是一名老派的绅士，所以自己并不是那人喜欢的类型。
- ✖ 她可以证明莱特日益严重的焦躁情绪，并且在最后那周想要逃离这镇子。
- ✖ 如果询问她自身是否感到危险，她会提及有一个“猥琐的大学男孩”在莱特死前时常在这附近晃荡，在死后也来过一两次（这是安东尼·弗林德斯）。敏锐的调查员（心理学检定）可以发现，她仍然隐藏着某些事情，即使调查员已经说服她合作了。通过一个魅力、威胁或者说服检定（注意由于她在魅力和威胁上都有着50%以上的数值，所以这两个技能的使用会比较困难）可以获得更多的信息，她会说她早就被两名从大西洋城来的黑手党询问了莱特死亡的事情，他们想要弄清他是否真的死了，还是为了躲避债务而装死——他

突然离奇的死亡，外加也没有进行葬礼的情况使他们的老大有所怀疑。虽然询问过程中并没有动用暴力，但是黑手党却威胁她“如果她还想要健健康康的话”，那么就不要对他们撒谎，并且当一切有关莱特的可疑情报出现时都通知他们。除非调查员通过说服来使她自愿说出这一切，否则一旦调查员离开，她会立刻通知大西洋城的黑手党这件事。

### 角色扮演要点：

- ✖ 斯通会想尽办法获取一切她可以得到的——“一名女孩的生存办法”。
- ✖ 她认为她可以用她的魅力将一切男性（包括男性调查员）玩弄在股掌之中。
- ✖ 她喜欢莱特，并想要对他的尸体致以最后的尊重。
- ✖ 她对于黑手党的造访感到十分恐惧，并想要拿走莱特屋中藏着的钱财；然而如果她发现了任何可以让她获得一笔足以离开这里并在新的城市开始生活的钱财的方法，她也会试图去达成。

**给守秘人的建议：**斯通的行为被她的情绪所驱使，因而如果她认为调查员正试图解决莱特神秘死亡的真相——这正是她渴望了解的，那么她更可能会帮助调查员。她同样也会接受钱财上的贿赂来提供帮助，特别是如果调查员给了她足以离开这个镇子的钱。

**露西·斯通的结局？**斯通正处于一个危险的境地；尽管她一无所知，但是她是卡勒斯·莱特一系列活动的最后的存活且理智正常的见证人。因此她很可能会成为这一模组发展过程中的牺牲者，这可能是因为调查员们的行动导致，也可能是因为没有获得调查员的帮助。有许多不同派系的人想要知道她所了解的一切，并且想要在这之后处理掉她，因而她无法告诉任何人她所知的秘密，真相或者猜想——包括安东尼·弗林德斯以及阿博纳·维克。她也可能与来自大西洋城的黑手党产生冲突，如果他们认为她隐藏了某些事情。最后，文件中所囚的怪物也可能盯上了她，会造成她的死亡。如果后一种厄运（怪物）确实盯上了她，那么记得事先给与合适的预兆（见真现，第379页）



## 阿博纳·维克，古董商以及堕落者

维克是一名身材高大，肥胖却有些体弱的四十多岁的男子，给人一种曾经有过十分健壮的体格却因为多年的放纵生活而荒废的印象。他的身上有着些微的柠檬般的酸味，被古龙香水的味道所掩盖。此外，他有着苍白得像是生病的脸色，似乎正因病痛或者毒瘾而饱受折磨。不提他生理上的问题，维克是一名平和冷静，自信满满且有教养的人，时刻表现出合宜的礼数以及在浮华的20年代很少见的翩翩绅士风度。他会介绍自己是一名“涉足于古董和美丽旧书行业的有着一些私人财产的绅士”，并且开着一间叫做“逸品斋（Unconsidered Trifles）”小古董店，位于阿卡姆的商业区繁华区的一条小巷子里。

就像维克本人一样，这间古董店在交易人中有着不错的名声，并且任何有着古文物研究兴趣的阿卡姆本地调查员都可能曾经去过那里，尽管他们不太可能见到维克本人，因为他将每日的店内营业工作交给了雇佣来的人负责。而是雇佣了人来帮忙。至少，表面上看上去是这样的。

### 真相和线索

- ※ 阿博纳·维克与莱特进行过多次交易，包括帮他对稀有书籍和手稿进行贩卖，或者自己买来作为私人收藏。
- ※ 他参加了对于《女巫狩猎文档》的竞价。他已经投入了数千刀，并且被迫投入更多。
- ※ 维克为了自己而寻求文件，然而竞价的价格很快就超过了他可以支付的范围。然而他也作为一名

中介商在帮“许多其他对文件有兴趣且更富裕的人”进行竞价。他并不会透露他们的身份，就算进行施压也只会简单地说是“陌生人”。

- ※ 假如莱特还安排了除自己以外的别的买家，维克会认为自己被莱特背叛了。
- ※ 从自从莱特死后所听到的事情，维克会提醒“世界上有着不为人所知的危险力量”以及恐惧存在，这些恐惧与力量聚集在文件周围。如果要他详细说明，他只会简单地指出围绕在霍布豪斯家族的悲惨历史上以及近期的事件，提到任何危险都可能源于“旧霍布豪斯家族从女巫狩猎时得来的東西”，而不是其他什么别的。
- ※ 他仍然对“取得”文件十分感兴趣，并且愿意出数千刀来购买原稿，但是不要问缘由。

### 角色扮演要点

- ※ 维克乐意掌控事态。他会利用调查员作为他的手足。
- ※ 他想要文件；调查员能帮助他吗？
- ※ 他渴望知道关于莱特死亡的一切，以及想要知道尸体的下落（也许想要作为一顿美味的大餐）。

**给守秘人的建议：**维克是一名有着许多秘密，面具和谎言的男人。取决于KP对于这个角色的定位，这些秘密和谎言中的一些或者全部将可能会在游戏过程中向调查员们展现出来。维克有着对神话的知识，因而对卡勒斯·莱特之死有着独特的理解，并且知晓其死亡的真实原因—尽管他大多会用“某种黑暗存在”而不是更加具体的术语。

**阿博纳·维克的谎言：**阿博纳·维克的第一张谎言面具是他只是一名单纯的绅士古董商。这层面具很容易通过他与卡勒斯·莱特的联系来戳破，这信息可能来源于研究莱特的笔记或是通过与露西·斯通的交谈。揭露这谎言会发现维克是一名莱特赝造和偷盗品的长期客人以及中介商，尽管他只是作为一名顾客而不是共谋者。他是一名莱特想要维持同伴关系的人。

维克可能被揭下的第二张面具是他的堕落行径以及深度腐败。进一步对维克的犯罪联系进行调查会发现，从阿卡姆到缅因州，波斯顿以及普罗维登斯，他都有着作为一名毒瘾者的不良名声（以及甚至更糟），此外还有作为偷盗品商人（主要是古董），通过贩卖这些东西赚取了巨额的财产。他有着吸毒、偷盗

(特别是古董) 的记录，并且沾染了巨大的非法金钱。他以一名不应结交的危险者而为人所知。

第三层面具下的真相是调查员们不太可能会发现的，这谎言就是他是一名人类。阿博纳·维克是一名食人者以及谋杀犯，他那污秽的血液中混合着豺狼的血液。他曾是一名交换儿 (changeling child)，大约一百年前，他的母亲在深不透光的食尸鬼挖掘的通道之中生下了他，那通道在波士顿城地下深处的停尸房之中。他是一名混血杂种，被一个富裕的家庭养大，而那个家庭原本的婴儿已悄悄消失在黑暗之中。他从人类向着完全形态的食尸鬼的转变十分漫长。他原本长期有着对新鲜人肉，特别是年轻人肉的喜爱，开始慢慢堕落为对腐肉的喜爱。这毫无疑问地标志着他将会 (在10年左右) 完全地堕入黑暗之中。然后，他会像过去一样成为一名介于地上世界和地下阴影之间的中介者：一名血肉和财富的追索者，以及将死者财富贩卖给人类的贸易者。这些人类仅仅需要一些垃圾和不值钱的小玩意就可以轻松收买过来。

**海克特&卡拉：**尽管维克自身有着力量，但他比较喜欢远程指派他的那通过腐败血液相连的下属来完成那些脏活，只有在远离公众视野或不会被发现的情况下才会亲自下杀手。他的两名仆从—海克特与卡拉·菲德曼 (Hector and Carla Fademan)，一对食尸鬼化更甚于维克的本地兄弟 (并且也没有他们主人那样引人注目的智慧和魅力)，他们的数据提供在NPC部分。如果需要，他们会作为雇工，绑架犯，小偷以及谋杀犯来行动。

如果维克认为调查员们值得他注意，那么他会派海克特和卡拉去跟踪并观察他们来了解他们调查的方向，或者如果他怀疑调查员们现在手上持有着文件，他可能会派海克特和卡拉去取回它。

**模组之外：**取决于调查员们应对维克的方法，他可能在未来成为一名非常有用的联系人，也可能成为情报与雇佣的潜在来源，虽然是一个异常危险和腐败的来源。

**如果选为犯人：**如果KP选择维克作为犯人，那么他对于《女巫狩猎文档》的强烈渴望已经大到足以使他抛下竞价战，转而派他非人的手下在晚上直接从赝造者塞西尔·亨特手上获取 (这也可能对亨特的最终崩溃造成了不小的影响)。如果他觉得调查员正在怀疑他，

他会通过海克特和卡拉来摆脱调查员的追踪，也许用他们来让调查员的注意力转向别的嫌疑人，或者让他的手下去攻击并杀害好管闲事的调查员。他清楚地知道被莱特和亨特完全疏忽的恐惧存在的危险性，但是准备通过一场仪式来将那存在束缚于自己的意志之下。这场仪式预定会在他商店的内部进行，或者如果KP喜欢的话，也可以在半成废墟的霍布豪斯牧师住宅中进行。这场仪式将会需要一些牺牲者来满足恐怖存在对毁灭的渴望，而牺牲者的合适人选很可能会包括一切涉入这件事的人，例如露西·斯通，一名不幸的多管闲事者，例如安东尼·弗林德斯，或者调查员们自身。



## 欧阿克斯以及肖纳西，大西洋城黑帮

这两人是同一类人——粗俗，壮实并且冷酷无情，他们穿着不合身的灰色西装套，戴着宽边软呢帽，帽檐向下压着遮住他们的容貌。其中一名年老而善谈，另一名年轻而沉默；除此之外，这两人几乎没有什么差别。他们，用敲诈上的黑话来说，是“马蜂，而不是鱼雷”，也就是说他们是打手与收贷人——而不是杀手，但如果受到了威胁或是被命令了，他们也不介意杀了对方。他们来到阿卡姆是因为莱特欠了在大西洋城的老大巨额的债务，而莱特的“死亡”太过可疑，使他们相信其中可能有猫腻存在。他们对于掩盖一事有着正确的认识，但是对于这其中理由的认识却完全错误了。他们的追查早在调查员行动的几天前就

开始了。到目前为止，他们调查了阿卡姆较为破旧的地区，并且找到了要找的一个目标，露西·斯通。他们监视着她，同时通过他们自己（时不时）与露西所工作的地下酒吧的告密者。对于任何接近露西的人，他们都抱有兴趣——例如调查员们。

## 真相和线索

- ※ 大西洋城的黑手党对于真相完全不清楚；他们认为莱特还活着，并且在寻找他。除去向他们直接展示莱特的尸体，任何其他的东西都不可能说服他们相信莱特真的死了，甚至看到保存不良的尸体也可能不会相信。他们极度倾向于对莱特的死持不相信的态度，因此任何说服他们的检定都是极难难度的。
- ※ 他们的工作是去收集赌博的债款——正正好11,000刀——并且如果他们发现《女巫狩猎文档》的存在以及价值，KP可以决定他们可能会去寻找这东西（知道那东西有极高的价值就足够成为他们行动的动机——剩下的都是他们老大的事情）。
- ※ 他们会采用威胁以及一些轻微的暴力手段，但是不会在大庭广众之下行动，因为他们不想引起法律上的麻烦。他们并不会故意去谋杀某人，除非他们受到了攻击。他们带着铜指环、直剃刀以及大口径手枪，并且会试图孤立一名目标，而不是冒着被众人群攻的风险。

## 角色扮演要点

- ※ 急于快点收回莱特的债款。
- ※ 对于任何事物和人都极度好奇。
- ※ 想要明确的关于莱特死亡的证据。

**给守秘人的建议：**这两名角色是这模组中刻意设置的危险因素；作为调查员的对手，他们可以作为一个巨大的威胁，或是单单只是一场小插曲，这取决于KP的想法。他们同样可以被用于为你的游戏提供某些物理遭遇（例如一场真刀实枪的战斗）。他们还可以作为调查员的不太可能的同盟者或者是真正反派（或者书页中的恐怖）前的炮灰，如果他们过于接近真相。

一个很好的介绍这两人的方式是让他们前往莱特的小屋进行调查，并且调查员正好在那里搜寻线索。取决于调查员的态度，他们可能表现得非常冷酷，只是说出他们是来寻找莱特并收回他欠的钱，或者可能更

为直接表达他们只是想要钱，不管是从哪里来的——如果他们无法找到莱特，调查员们正好是不错的获取钱款的来源（正好在莱特的家里并且通过关系获取了债款）。如果调查员用暴力进行对抗，这两人不会逃避战斗，然而他们更可能暂且撤退，并在之后的某个场合伏击调查员们。



## 塞西尔·亨特，发疯的赝造者

亨特是一名削瘦的，脸型细长的二十多岁后半（25-29）的男子，脸上有着雀斑并且长着一头杂乱而淡金色的头发。当见到他时，他很可能正身着拘束衣并处于监管之下。他的思想一片混乱，并且令人感觉毛骨悚然地不断念叨着：“虫子，虫子！正在从墙里面看着我！虫子！”，并且背诵着一些埃德加·爱伦·坡的文句。他现在正住在阿卡姆疯人院的看护病房中，他与女巫文件之间的联系在密大中无人知晓，莱特在死亡不久前才送他进疯人院。莱特冒充成与他有关的前导师，说在拜访一名问题学生时发现他正处于这种病态中，于是将他留给医生照顾，并承诺会通知给亨特的家人这消息——然而只是单纯用来为自己拖延时间罢了。

亨特在四年前因为过于放荡的行为而被密大开除，之后与莱特结下秘密的利益联系，利用他的艺术技巧帮助莱特进行历史文物的赝造。他居住在一间破旧的洗衣房上面的工作间中，在阿卡姆的一个相对比较破旧的区域，并且在有钱时因为各种各样其他的放

荡行为而多次被叫上法庭；赝造工作是他唯一的收入来源。在试图拆散并复制存在于《女巫狩猎文档》中的神秘文本时，他意外地解除了被囚禁在其中的存在束缚。他遭遇了第一次主要的恐惧的真现，并且这体验粉碎了这名艺术家理智。那生物将会再次回来，或早或晚。

## 真相和线索

- ✖ 亨特在9月17日被送进了阿卡姆疯人院，遭受了严重的精神失常，并且被认为处于危险状态，他不断咬着自己手背上的青筋。在经过一定程度的医疗后状况稍微转好，但仍然沉默寡言，语无伦次，并且很容易焦躁起来。
- ✖ 他被一名自称是前导师的人送进了疯人院，那人就是教授卡勒斯·莱特，他出示了他的证件，并且说自己是在亨特的家里发现了正处于这状态下的他。莱特承诺会通知这人的家人然后回来，但是至今仍然没有任何家庭成员前来。
- ✖ 恐怖的存在可能会缠住亨特，这使他想要逃避离开。

## 角色扮演要点

- ✖ 亨特急于找回文件，从而继续完成他的工作。
- ✖ 他不择手段也想要逃出疯人院。
- ✖ 他恳求希望别人能陪着他，并且害怕独自一人呆着。如果他逃出去了，他可能会去寻求调查员的帮助，如果他觉得调查员能够理解他。

**真现：**调查员可能会听见来自隔离房间的病人的声音……不料他昨晚就已经杀死了自己，并且今天早上房间已经是空的了。

**由特定触发词语所触发的半疯癫的陈述：**亨特现在处于心烦意乱，语无伦次，并且完全无法组织出有逻辑的对话——并且这还是处于冷静且被镇静下的状态。然而，如果调查员和他对话，某些特定的词语或者短语可能会触发这位病人关于短期过去的一些陈述，那些现在亨特的思想只能间接触碰的过去。KP可以自由改写并且加入下面的一些例子。

**赝造：**“钱、只有钱、错误的艺术品，但是、但是我们都一样，都在用自己的方式出卖着灵魂。”

**女巫：**“她、这是她的审判，这是她的文件，她的名字，她的符号，她的囚徒，愚蠢、愚蠢、愚蠢。我可以听到她的嘲笑声。哭喊声，哦！神啊。来自她桌上

的新生命的哭喊声！”

**莱特：**“死了，他已经死了，他看见了它们而它们看见了他，然后大家一起离开…离开，光明离开了，一切都离开了！一切都在颤抖着，帷幕、棺材，所有的都被风暴吹倒。以及天使，一切都苍白而病态，暴乱，揭开帷幕，宣布这是一场悲剧：‘人类，以及他们的主人征服者之虫（the Conqueror Worm）！’”

**交易/买家：**“啊，钱，与他相关的一切只有钱，没有对艺术的爱，没有真正的理解，有的只是钱钱钱。现在他得到了他想要的，不是吗？钱钱钱（大笑）。一开始他是那么开心，开心地合不拢嘴，尽管他触怒了伟大的存在，我们一同触怒了，我是多不幸啊，让我不停地绘画着，他却有着威士忌与美丽的女人。然而这一切的代价不断上升着，上升着上升着，直到我们都无法偿还，只能害怕、恐惧，恐惧那真实……（尖叫）”

**维克：**“不，不，不是他，他是坏人，坏人，不断吃着，吃着，吃着，你可以听见它们在那间店里！低声的耳语，低声的密谋，不断的鞭打声。老鼠、老鼠钻进了墙壁之中，钻进了肮脏的地下。”

**露西：**“看，她，看着她，漂亮、美丽、妖娆，所有的虫子，虫子，所有不好的事情，可怜的露西，可怜的露西，一直等在桌子旁，等在桌子旁，一直等着…等着…”

**你看见了什么？/在工作间里发生了什么？**：“你看，敬爱的上帝，我们都做了些什么，还没出来，没有完全出来，但是快了，就快来了。你听不见吗？那在墙壁中的匍匐声，风中的尖叫声？它将要重获自由，然后……上帝，这不是我的错！破碎的几何，瑕疵，有瑕疵的赝品，潜伏在那线与角之中。蠢货！难道你看不见吗！？”

## 对守秘人的进一步建议

在深红文档中没有绝对的“正确”或是“错误”的路线，这取决于哪一名NPC被选为偷走了女巫狩猎文档的窃贼。虽然这么说，然而却也有一些调查方法和手段会比其他的更有效率，而聪明的玩家们也常常可以因此将通往真相的道路缩短到出乎守秘人的预期。没有任何遭遇是需要回避的，守秘人也无需对将故事往有趣的方向拓展感到害怕；将游戏的虚拟世界尽可

能详述来提供玩家们所需要的信息，但是在他们过偏地执着于不必要的情节时也需要不露声色地将他们带回来。这样的行为最好是在游戏内部进行，而不是在游戏外给予建议，并且理想的情况是玩家们甚至猜不到是什么时候发生了这样的引导。就像是任何游戏一样，守秘人需要记得故事的任何线索，遭遇，以及关键事件并不是固定不可变动的，而是应当发生在任何守秘人想要它发生的时间与地点。

如果是应得且合乎故事逻辑的，守秘人绝不应该害怕对调查员们的行动给与不利结果（除非你十分简单地摧毁了角色并使他们脱离了玩家的控制，这会极大地使参与游戏的每个人感到不舒服！）不恰当的问题可能会飘进你不想让其知道的人的耳朵里，如果调查员在执行他们的调查时公然采用了一些过于粗暴或者笨拙的手段，那么这些行为可能会提醒窃贼注意到调查员的行为，并且将他们视为是需要不择手段处理掉的威胁。这可能会造成发展上的一次反转，玩家的角色们反而可能会成为被调查、追赶、压迫甚至攻击的目标，这一切都可以使得游戏变得更加丰富和令人兴奋。

节奏与威胁是守秘人需要专注考虑的内容，并且如果调查员们对于调查的进展过于迅速，守秘人应当敢于加入一些额外的难题以及危险，进而减慢一些他们的节奏：给他们一些错误的线索，让某个NPC离开镇子上几天，出人意料地杀死某个NPC，或者让调查员们遭遇预期之外的危险！模组的早期部分是充满调查内容的，希望事情变得有趣一些的守秘人可以用恐惧之物的具现化来创造一些戏剧性的场景（记住恐惧之物的具象化可能会发生在女巫狩猎文档存在的地方，并且恐惧之物将会寻找并可能会占据任何接触过文件的人）。当事件逐步升级之后，警方可能会参与到这件事情之中，致使玩家们需要处理更加复杂的情况。守秘人应该记住，在玩家们不知如何进行下去时，可以用灵感检定来推进。

在无可奈何的情况下，窃贼可能会设法让调查员们来处理文件，尝试强迫其他人加入到对抗恐惧之物的战斗中来。

这个模组的一个成功的结局将是十分有趣的，如果玩家在过程中很有创意地解决了遇到的麻烦——总而言之，角色扮演游戏更加注重游戏的体验，而不

是谁是这场游戏的胜利者。

## 搜集线索

下面是一系列可以通过调查莱特之前的买卖，住所，以及行动，从而获得的其他线索，地点以及其他证据，以及一些可能会在那里发生的一些遭遇。守秘人可以自由选择加入，或者将这些信息在需要时加入到其他的地方去。

### 地点

#### 莱特的家

一幢临近校园的小而精致的独栋小屋，是大学所拥有的类似房子的其中之一，专门租给院校里的职员居住。

小屋后门的门锁最近被替换过，并且在门和窗户上加了新的插销。这地方现在处于一种半无序的混乱之中；莱特很明显是正在收拾并打算离开这里。各种（犯罪相关的）文件被仓促地烧毁在了客厅的壁炉中——一个有可能获得线索的地方，例如烧毁的东西中残留着一封来自于阿卡姆疯人院的信件，一本与露西·斯通的约会日记，或者来自一张来自阿博纳·维克的兴趣投标。

莱特的桌子上有着各种各样的文件（大多数都不太重要），然而从中可以发现他的财产支出细目（就像罗奇早就做过的）。一本口袋笔记本显示了莱特的财产状况，里面记录了数千刀现金的多次流入以及迅速支出，数目之大远超平均一名大学教授所应有。大量的前往大西洋城的车票和收据也同样引人注目，同时还有一张付款对小屋的锁和栓进行替换的付款收据（标记了9月12日）。

一封来自当地疯人院的还没有开封的信件正位于门前地毯上（被罗奇误认为是一张传单）。这份来信是一封入院通知书，并且要求前往就塞西尔·亨特一事进行会面，莱特教授被暂定为他的临时监护人。

一部分的赝造品，以及一千刀的现金被仔细藏在了一个秘密隐藏点，只有莱特和露西·斯通才知道，需要露西的帮助或者一个侦查检定才能发现。

#### 莱特在学校的办公室

莱特在校园里的办公室是一间小房间，里面有着



一张桌子，一些放满了东西的橱柜，以及一个火炉。墙上是一面被打碎的镜子，如果仔细调查就会发现镜子的一部分被熔掉了。这镜子就是莱特在他死亡那晚注视着的镜子，盯着其中深不可测的恐怖灼烧了他的灵魂。对镜子进行仔细研究可能会导致一些不幸的事件；也许怪物的一部分仍旧存在于玻璃中（见经过的迹象）。

办公室的隔壁是一间更小的房间，艾米丽娅·寇特

作为莱特的助手和秘书，在那里帮助莱特处理工作。

就算对办公室进行检查也无法发现什么线索（莱特至少一半的时间是在家里工作——这很简单就可以从艾米丽娅·寇特那里得到确认）。一些数量的信件和文档在火炉处被焚烧干净了。如果询问这件事，寇特会说这一定是在莱特死的那夜晚上发生的事情。仔细搜索放满了东西的橱柜可以发现一些（与犯罪相关的）文件不见了，也许是在火炉处被焚烧了（或者可能被罗奇拿走了）。

KP可能会希望在这里放一些其他的线索，例如来自海布路边旅馆的纸板火柴（也许上面写了露西·斯通），塞西尔·亨特的一张艺术画，或者是赌场的扑克筹码（掉在了桌子的背侧）。

### 海布路边旅馆

嘈杂但相当高级的路边旅馆，提供这所大学镇的非法酒饮需求。这旅馆分成了2个部分：一间软饮料吧台，以及咖啡吧台（设置于地下酒吧前面），以及一间后方房间，提供非法的酒精饮品。你可以在这里找到露西·斯通，来自大西洋城的黑帮们，以及那些乐意收钱出卖调查员情报的人。

### 霍布豪斯住宅

霍布豪斯住宅是一栋摇摇欲坠的后殖民时期风格的三层楼的住宅，周围杂草丛生，显得孤寂且荒凉，位于离阿卡姆大约半小时的车程的地方。

这栋房子在模组中代表着阿卡姆的黑暗过去，并且可能会给调查员们带来一次富有气氛的小冒险，并且是守秘人可以进一步散布事件背后存在的紧张氛围与徘徊恨意的手段。

这是一间荒凉的，并且现在已经是空空如也的房子，被灰尘所掩埋，只剩下废弃后的无尽空虚。而它周边是一片极度阴郁且荒凉的郊外森林，将这间屋子

从阿卡姆市孤立起来。花费一些时间来对这间屋子进行搜索的调查员们很可能遭遇一个或者多个恐惧之物的具现化——见经过的迹象。

关于这间房子的细节相对较少，这让守秘人可以自由判断来发挥其中的秘密及内容，对之后的模组内容给予一个开场惊吓。

## 逸品斋

阿布纳·维克的小店是一间体面的古董店，虽然不大但是十分注重本地生意——维克保证任何有着可疑来源的商品都绝对不会出现在店面里。

在商店的上方楼层有着一间办公室，商店的后方是仓库，以及装载货物的院子。在仓库中有一扇通向宽阔地下室的门，里面装满了各种包装起来的容器以及一个摇摇晃晃的旧锅炉。

在地下室中进行成功的侦查检定可以发现一个半隐藏的暗门，通向迷宫般的副地下室，里面装满了旧的包装好的容器、箱子、半坏的棺材，以及骨头——许许多多的骨头，大多是人类的。一些骨头被制作进了火炬、椅子、桌子以及其他类似的令人毛骨悚然的东西。在地下深处的中央是一间内庭，位于正中的是砖制的井，直通漆黑的幽暗，也正是食尸鬼居住的地方。这里是藏尸的圣陵，也是进行邪教仪式和黑暗学识的地方（如果维克拿了女巫狩猎文档，那么这些文件就会被存放在那里）。

古董店的副地下室将会是一个死亡陷阱——不论在任何时间，至少1名或者更多维克的仆从盘踞在这里。任何枪声或者警报都会将食尸鬼从下面呼唤出来。

如果维克的秘密被发现了，并且面对暴露的威胁，那么这商店将会被点火烧毁，而地下室将会崩塌（在任何权力机关前来调查之前），不留下任何地道的痕迹。



【此处少一边栏】

## 其他线索

### 去见警察：

探长比尔·萨摩赛特少尉负责莱特的案子。他确信莱特是死于心脏原因，并且已经决定结案。如果调查员印象良好，他会告诉调查员，他有着更加简单的一些案子要去解决，没有精力和时间去追逐这个异想天

开的案子。

萨摩赛特探长一般来说还是相当好相处的，但是如果过于强硬的逼迫他，他可能会派人去调查，并用自己的权力来让对方过得艰难。

### 来自精神病院的电报：

从精神病院送到大学的电报是一个合适的另调查员们困扰的额外线索（或是单纯增加紧张感）。这是一封发送给教授卡勒斯·莱特的电报，询问对于照顾西塞尔·亨特的相关问题，会由法伦交给调查员让他们处理。

### 来自阿布纳·维克先生的共餐邀请：

在调查员们追寻了一段时间后，会收到来自阿布纳·维克先生的邀请，去阿卡姆最贵的餐厅卡佛餐馆共餐。他会介绍自己并递上“古董商”的名片。他试图弄清调查员们对女巫狩猎文档的兴趣，调查他熟人死亡的真相并且讨教一下发生了什么。

### 霍布豪斯阿卡姆女巫狩猎文档

霍布豪斯阿卡姆女巫狩猎文档由皮革页包裹，外面由书包带捆住，里面包含了一捆大约六十页的单页。这些经过整理的书页是一些手写的档案，可以追溯到17世纪早期，并且包括了凯莱布·霍布豪斯与一些在殖民地新英格兰的著名法律以及精神专家之间的私人信件记录。

这文档主要涉及了1690年代阿卡姆女巫狩猎事件（霍布豪斯参与了这事件），女巫恐慌的起因与基本特征，以及霍布豪斯对事件真正的邪恶煽动者们从法庭手中逃脱了的恐惧。包含在文档中的是一些审判摘录，宣誓证言，以及关于一打详细展示了几何或是炼金术公式的页子，同时还有像是来自于有罪女巫及孩童杀手——凯夏·梅森的示意图，尽管从来没有在其他地方看到过。

### 阿卡姆女巫狩猎文档

英语，凯莱布·霍布豪斯，约1707年

理智损失：1D6

克苏鲁神话：+1/+2

神话等级：9

学时：6周

建议法术：召唤蹒跚者（由守秘人选择一个召唤法术），守护之环（守卫术）。

## 恐惧之物的具现化

在试着仿造女巫审判文件上的图案时，塞西尔·亨特破坏了女巫凯夏·梅森(Keziah Mason)用血与墨水所形成的角度以及线条来封印她所奴役的不存在于此世之物。

获得了部份的自由的恐惧，即将要突破那封印进入我们的世界，之后回归到他被召唤到此世之前的不知名的虚空之中。首先他只是个灵体状态，但每当封印变的薄弱他将慢慢地获得力量以及肉体并以那为中心使世界陷入混乱之中。

这些恐惧之物的具现的类型以及频率由守秘人决定，并且应该得尽快使严重性提高。这些表现应该在女巫狩猎的文件或是在那些接触过文件的人周遭发生；那些人包含：寇布家族，莱特的尸体，艾米丽娅·寇特(Emilia Court)，塞西尔·亨特，露西·斯通(Lucy Stone)，还有所有守秘人选择做为盗取文件的嫌疑者们。

在短短的时间之内，存在于墨水之中的恐惧之物将会自由并使所有周遭的人死于无法形容的恐怖之中。在那恐惧离开之前，它将会有如龙卷风一般疯狂的发泄。如果这在阿卡姆或是大学之内发生的话，死亡名单上出现大量的名字。

### 经过的迹象

以下的列表为作为可能会作为恐惧之物的具现所产生的事件以及影响。事件的影响会在半径为半英里的范围内注意到，聪明的调查员会靠这线索来找出嫌疑犯以及线索。建议守秘人用以下的指南创造属于自己的现象。

所有碰触到女巫审判文件的人将会碰到以下全部或是任一的现象。以下列表为现象发生的顺序的建议：

※ **迎面而来的暴风：**雷达、电池、以及电子系统都会瘫痪，保险丝被熔断，并且汽车不明地停止运行。这伴随着反常的天气现象—有着强大力道的大风会一瞬间出现然后消失，并且当地的温度会骤降，并且呼吸会伴随着雾气，就好像进入了冬季一样。

- ※ **巫火**: 詭异的淡红色的光亮, 可以远远地看见。可能会被当地报道, 在诸如霍布豪斯的住宅、凯夏·梅森的传奇女巫房、亨特的研究室, 莱特的住处, 或者其他的地方。遭遇者可能会遭受疾病、疲乏以及头痛。专家会声称这只是突然出现的伪火。
- ※ **夜晚的骚动**: 恐怖的怪物会对触碰了文件的人的身边造成骚动。能感觉到附近有生物存在; 有人进入了房间, 但是却看不到人影; 能在上方的空房间中听到人的脚步声; 电话突然响起, 然而只能听见耳语般的声响。
- ※ **占据**: 不管死了还是活着, 那些接触了文件的人将可能会被恐怖的怪物附身。那些人将会用灵魂灼烧杀死附近的人。如果尸体被附身了, 那么会表现得像是僵尸一样。
- ※ **幽灵**: 恐怖的怪物会部分实体化, 留下一路疯狂以及死亡的痕迹, 直到它完全地显形。看见这部分显形现象将会遭受一个理智检定 (1/1D4理智损失)。

### 与恐惧之物战斗

这里大致上有三个主要方法来在恐惧之物的完全具现之前终结它。第一个是将正版的女巫狩猎文档以及所有半复制品放置到不会造成伤害的地点, 这由守秘人来决定地点。也就是说这等于是将炸弹给丢到别人家的后院一样。这现象所造成的直接的伤害效果由守秘人来决定, 恐惧所造成的危害不一定局限于所处的范围, 所有与那女巫狩猎文档有接触的也可以受到影响。

第二个方法就是直接将文件中危险的部份给毁掉。不过这很危险, 在毁坏文件的途中恐惧将会立刻从以太之中出现, 直到完全的瓦解之前会一直的疯狂的攻击附近的一切, 之后留下有如柏油一般的血的痕迹 (这时间要花上1D6轮)。在登场的NPC之中, 只有阿博纳·维克(Abner Wick)能够与那恐惧对决, 不过他会坚决的申明文件的所有权, 而他会以调查员们认为比较愚昧的方式来声明。

第三个方法则是选择性的用克鲁苏神话的技能(见180页)。如果调查员没有这个技能的话, 他们可以通过阅读那文件来获得些点数(在一次夜晚研究之后获



具现化的墨中恐惧

得)。要如何用这技能由调查员们来决定,可以是将怪物从文件之中驱逐。在绝望之际,如果玩家投骰子并失败的话,将会导致可怕的后果并给这个模组带来可怕的结局。

## 解决事件

如果调查员们在恐惧完成出现之前找回了女巫狩猎文档的话,调查员可以选择由自己来解决危险的部分或是将文件交给法伦院长或是其他有关的人士来解决。调查员们也有可能会无法回收或是无法把文件交出去处理。

如果他们顺利的将文件全部部份,或是将复制品交给法伦院长,院长可以作为他们这方面的专业联络人并获得奖励或是每个人250美元的资金。但是这并不会使恐惧之物的重现停止(除非调查员以某种方法来使重现停止),如果守秘人想要的话可以使恐惧之物来狩猎调查员们。也许调查员们在隔天看到新闻标题上说明法伦院长被残酷并离奇的方式被杀害(恐惧之物所作的)时,他们将会了解事件并不会就这么的结束。

如果他们与恐惧之物战斗并阻止它完全的再现的话,所有的调查员将获得1D6的San值。

如果调查员失败并让恐惧之物完全的真现在阿卡姆并且造成许多的伤亡的话,每位调查员需要为了他们的失败投San值检定来避免死亡(1D3/1D10)。如果恐惧之物在阿卡姆之外并且没有造成许多的伤亡的话,投0/1D4。

## 当尘埃落定

基于这个模组,想要继续故事的守秘人可以考虑下列的一些可能,从而为调查员们设计后续冒险。

**其他买家:** 出去阿博纳·维克,莱特还收到了来自各种各样的恶名人士的交易请求。尽管这些人在模组中处于阴影之中,他们可能会考虑主动参与到决定文档和莱特的命运中来。也许他们会接触调查员们,并且将调查员们拖入另一系列神秘的事件中去。

**阿博纳·维克:** 取决于模组中发生的事件,阿博纳·维克的生意以及个人兴趣可以为守秘人提供丰富的可以进行挖掘的灵感资源。也许调查员们在另一个事件的过程中发现了他的名字,引导他们回到逸品斋,以及地下的可怕洞穴。

## 非玩家角色

### 艾米丽娅·寇特,研究生

STR 45 CON 75 SIZ 45 DEX 45 INT 75  
APP 65 POW 35 EDU 85 SAN 35 HP 12

伤害加值0 体格0 移动8

格斗 (斗殴) 25% (12/5), 伤害1D3

闪避 20% (10/4)

护甲: 无.

技能: 汽车驾驶 40%, 历史 80%, 恐吓 60%, 图书馆使用50%, 聆听 40%, 说服 50%, 心理学 55%.

### 布瑞斯·法伦, 行政管理主任

STR 50 CON 55 SIZ 50 DEX 70 INT 75  
APP 60 POW 65 EDU 93 SAN 65 HP 10

伤害加值0 体格0 移动7

格斗 (斗殴) 30% (15/6), 伤害1D3

格斗 (击剑) 40% (20/8), 伤害1D6

闪避 40% (20/8)

护甲: 无.

技能: 会计 55%, 信用评级 70%, 恐吓 70%, 法律 30%, 心理学 40%, 科学 (数学) 70%.

### 安东尼·弗林德斯, 大学生

STR 75 CON 50 SIZ 70 DEX 60 INT 90  
APP 80 POW 45 EDU 80 SAN 75 HP 12

伤害加值+1D4 体格1 移动8

格斗 (斗殴) 45% (22/9), 伤害1D3 +DB

闪避 35% (17/7)

护甲: 无.

技能: 考古学 20%, 乔装 40%, 历史 50%, 恐吓 75%, 图书馆使用 30%, 神秘学 40%, 说服 20%, 心理学20%, 潜行 40%, 勘查 35%.

### 塞西尔·亨特, 质造者

STR 45 CON 50 SIZ 65 DEX 80 INT 90  
APP 40 POW 45 EDU 80 SAN 0 HP 11

伤害加值0 体格0 移动8

格斗 (斗殴) 25% (12/5), 伤害1D3 +DB

闪避 30% (15/6)

护甲: 无.

技能: 艺术/工艺: (美术) 50%, (质造) 75%,

# 第十五章 模组

闪避 40%, 神秘学30%.

## 欧阿克斯 和 肖纳西, 大西洋城黑帮

这两人是不同的人，但是使用同样的角色数据和技能。

STR 75 CON 60 SIZ 80 DEX 70 INT 60

APP 55 POW 60 EDU 50 SAN 60 HP 14

伤害加值+1D4 体格1 移动8

格斗 (斗殴) 60% (30/12), 伤害1D3 + 伤害加值或者

指节铜套, 伤害1D3 + 1 + 伤害加值或者

刺刀, 伤害1D4 + 2 +DB

枪械 (.32自动手枪) 50% (25/10), 伤害1D8

闪避 40% (20/8)

护甲: 无.

技能 (他们俩人): 攀爬 30%, 汽车驾驶 30%, 恐吓 70%, 聆听 30%, 锁匠 40%, 机械维修45%, 操作重型机械 40%, 心理学 30%, 潜行 40%, 勘查 40%, 投掷 30%.

## 哈兰德·罗奇, 学者

STR 45 CON 45 SIZ 80 DEX 85 INT 75

APP 35 POW 30 EDU 96 SAN 85 HP 12

伤害加值+1D4 体格1 移动8

格斗 (斗殴) 35% (17/7), 伤害1D3 +DB

闪避 45% (22/9)

护甲: 无.

技能: 魅力 35%, 历史 85%, 图书馆使用 40%, 聆听 60%, 说服 25%, 心理学 20%, 潜行 50%, 勘查 50%.

## 露西·斯通, 女服务员

STR 40 CON 35 SIZ 60 DEX 70 INT 85

APP 90 POW 65 EDU 65 SAN 65 HP 9

伤害加值0 体格0 移动8

格斗 (斗殴) 40% (20/8), 伤害1D3

枪械 (.22自动) 35% (17/7), 伤害1D6

闪避 35% (17/7)

护甲: 无.

技能: 艺术/工艺: (舞蹈) 60%, (歌唱) 30%, 魅力 70%, 攀爬35%, 乔装 40%, 急救 35%, 恐吓 65%, 聆听45%, 锁匠 30%, 机械维修 20%, 说服 40%, 妙手 65%, 潜行 30%.

## 阿博纳·维克, 半食尸鬼 以及 古董收藏家

STR 80 CON 85 SIZ 65 DEX 70 INT 85

APP 25 POW 90 EDU 90 SAN 0 HP 15

伤害加值+1D4 体格1 移动9 MP24

格斗 (斗殴) 80% (40/16), 伤害1D3 + 伤害加值或者

切肉刀, 伤害1D6 +DB

闪避 35% (17/7)

护甲: 1点半弹性皮肤

技能: 乔装 55%, 估价 60%, 考古学 40%, 魅力 60%, 攀爬 35%, 克苏鲁神话 40%, 历史 65%, 恐吓 90%, 图书馆使用 60%, 聆听 45%, 导航 (地道) 50%, 神秘书 70%, 语言: (食尸鬼) 80%, (法语) 40%, (阿拉伯语) 30%, (希腊语) 40%, (拉丁语) 60%, 说服 70%, 心理学 40%, 妙手 30%, 勘查 45%, 追踪 45%.

法术: 记忆模糊术(Cloud Memory), 食尸鬼联络术(Contact Ghoul), 支配术(Dominate), 邪眼术(Evil Eye), 血肉防护术(Flesh Ward), 守卫术(Warding), 枯萎术(Shrivelling), 折磨术(Wrack), 心理暗示术(Mental Suggestion)

## 海克特&卡拉·哈德曼, 维克的手下

这两人是不同的人，但是使用同样的角色数据和技能。

STR 75 CON 80 SIZ 65 DEX 55 INT 45

APP 30 POW 40 EDU 40 SAN 0 HP 14

伤害加值+1D4 体格1 移动8

每轮攻击次数: 2

格斗 (斗殴) 50% (25/10), 伤害1D3 + 伤害加值或者

狩猎小刀, 伤害1D6 +DB

闪避 35% (17/7)

护甲: 1点半弹性皮肤

技能: 攀爬 50%, 克苏鲁神话 30%, 跳跃 45%, 聆听 30%, 导航 (地道) 30%, 语言 (食尸鬼) 40%, 潜行 60%, 追踪 55%.

理智损失: 0/1D4 理智损失, 如果近距离亲自见到海克特以及卡拉。

## 乔恩·维特克拉夫特 博士, 医生

STR 40 CON 60 SIZ 75 DEX 55 INT 80

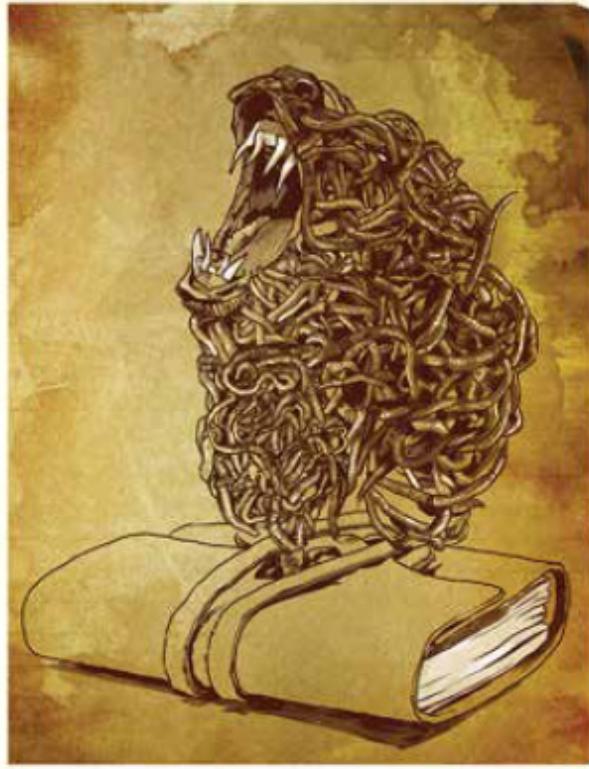
APP 50 POW 70 EDU 100 SAN 70 HP 13

伤害加值0 体格0 移动4  
 格斗 (斗殴) 25% (12/5), 伤害1D3  
 闪避 30% (15/6)  
**护甲:** 无。  
**技能:** 法律 25%, 图书馆使用 30%, 聆听 35%, 医术 65%,  
**语言** (拉丁语) 60%, 心理学 55%, 科学: (生物学) 40%, (化学) 35%, 偷窃 35%.

### **墨中恐惧**, 凶狠的怪物

恐惧之物本身是充满恶意且不相容的, 它的存在从人类的认知角度来说是无法理解的。

当恐惧之物完全具现化时, 人类的感知能力会尝试将它的形状认知为一只扭动的, 庞大的, 几乎像是熊一样的巨大生物, 由炙热且闪闪发光的淡红黑色蠕虫构成, 类似于沸腾的血液以及烧净的煤渣的颜色。



**墨中恐惧**

STR 110 CON 300 SIZ 130 DEX 80 INT 20  
 POW 150 HP 43\*  
 伤害加值+2D6 体格3 移动7

MP: 30

\*(如果HP降至0点, 恐惧之物会被驱除, 直至文档再次被触碰)

**每轮攻击次数:** 2

当完全具象化时, 它会使用战技(战斗技能)尝试抓住并且擒抱它的受害目标, 然后盯住受害目标的眼睛使用灵魂灼烧。

**战斗攻击 (当具现化时)**: 它的攻击接触会造成1D4的伤害, 并且从目标身上吸取生命, 造成每次攻击1D10 CON 以及STR的损伤 (存活下来的人将会以1D10每天的速度恢复这个损伤)。

**灵魂灼烧**: 不论是非实体状态或者是完全具现化的状态, 恐惧之物可能会盯住某个单一目标的灵魂。直视这生物一排排黑暗的像是虚空一般的眼睛, 目标必须成功地进行一个极难难度的POW检定, 不然就无法移开视线, 并遭受无法想象的恐怖——恐惧之物会灼烧目标的灵魂——然后进行一个理智检定

(1D6/1D10理智损失)。以这种方式累积造成的理智损失没有上限。持续承受这个攻击带来的影响就是莱特死亡的原因。

**非实体**: 当还没有完全具现化时, 恐惧之物可以自由地穿过实体物质: 因此门, 剑以及子弹对它都毫无意义。在守秘人的判断下, 魔法武器可能能够影响恐惧之物, 并造成伤害。

**占据**: 可以占据任何触碰了女巫狩猎文档的人。受害者必须进行一个与恐惧之物的POW对抗的POW检定来抵御这个能力。如果对象已经死了, 那么不需要任何检定。

可以使用被占据者的眼睛来对其他人使用灵魂灼烧攻击。

**战斗** 60% (30/12), 伤害1D4, 加1D10的STR及CON损失。

**灵魂灼烧** 极难难度POW检定, 失败则造成1D6/1D10理智损失

**闪避** 40% (20/8)

**护甲**: 5点蠕虫一般的扭曲皮肤。非实体时不可能被物理攻击所伤害。

**技能**: 聆听 40%, 偷窃 40%.

**理智损失**: 直视恐惧之物会造成1D4/1D8理智损失。

**法术:** 生命觉察术(Sense Life), 枯萎术(Shrivelling),  
外加守秘人任意选取2个。

**校注:** 生命觉察术不在规则书的法术列表中, 下面列出该法术在克苏鲁神话魔法大典中的条目。

### 生命觉察术[其他法术]

**消耗:** 1 点魔法值; 1 点理智值

**施法用时:** 1 到5 轮 (由搜索的区域决定)

可以让施法者侦测特定地点的生命迹象。法术的范围大约是一栋房子的大小。施法者必须在场。法术可以让施法者区分物种 (如狗或人), 但无法辨认特定的人物。施法者可以侦测生命迹象并找到大概地点, 介无法找到精确的位置。

**别名:** 直感他人的存在、定位生命共振

译者/七宫涟