

# CALL of CTHULHU

## 群鸦血案

1920s 《克苏鲁的呼唤》冒险

设计: Stan!

编辑: R. Hyrum Savage

制图: Stan!

排版: R. Hyrum Savage

封面美术: Luis Guaragna

内页美术: Luis Guaragna, Stan!

额外致谢: The Alliterates (alliterates.com),

Dale Donovan, Alfred Hitchcock,

Matt Hyra, H.P. Lovecraft,

Michael Montesa, John D. Rateliff,

Ed Stark,

The Game Mechanics

([www.thegamemechanics.com](http://www.thegamemechanics.com))

翻译&排版: Ra 酱

长久以来，乌鸦都被视作噩兆的象征。它们往往被与死亡、瘟疫和恶魔本身联系起来。有时，仅仅是看到房顶上落着几只乌鸦就足以引发传言，说住在房子里的人涉猎黑巫术。

当然，这些例子都是迷信而已。乌鸦实际上没有超自然能力，它们只不过是食腐动物，追逐着足够虚弱的猎物或腐烂的尸体来让自己吃饱。或许这就是我们看到乌鸦盘旋在空中时感到不舒服的原因——这意味着附近将开始一场可憎的盛宴。

但在充满了人类不应知晓之物的世界中，普通的乌鸦也可能接触到了超越我们理解范围的知识。所以，一群乌鸦在一个冷清小镇周围的树林里栖息下来，数量日渐增加，这或许预示着将有灾难降临到这个小镇和它的居民身上。也许它们看到了什么我们看不到的东西——野兽即将来临，而我们将成为它的腹中餐。

### 使用本模组

《群鸦血案》是一篇短篇模组，适用于 4-8 名调查员。大多数小组能够在一到两个晚上的游戏时间里解决这些怪异的遭遇（大约 4-6 小时）。为以防玩家没有自己的角色，模组最后几页给出了四名预设调查员。

模组所描述的事件发生于 1920 年代末，适合那个时代的几乎所有调查员群体。如果守秘人想要把游戏设置在其他时代，文中也给出了转换建议。

### 背景

《群鸦血案》发生在新罕布什尔州的伯利恒，这是一个小镇，位于该州北部。伯利恒坐落于怀特山脉当中，周围环绕着森林，绵延数英里。它位于新罕布什尔州康科德城北部约 80

英里处，波士顿以北约 150 英里。镇上没有铁路穿过，甚至附近都没有铁路。事实上，唯一接近镇子的就是一条又长又曲折的伐木路，这条路最终通往 6 英里外的要塞村镇利特尔顿。

起初，伯利恒是一个伐木镇。定居地最初的永久性建筑就是沃克木材厂，其原址至今都还是镇子的中心，无论是实际意义上还是比喻意义上。独立战争结束后不久，埃夫拉姆·沃克携家人及麦克菲、巴拉德和德弗罗等几家人来到了这里。这几家人比起伐木更热爱狩猎，但他们认识到，利用木材厂确立伯利恒在本地商业与政治的地位是很有价值的事情。

虽然沃克家族确实通过为附近的定居地提供建材而赚了不少钱，但这个镇子本身从未能成为其创立者所设想的那种地区活动核心地带。它位于茂密森林之中的半山腰，这与世隔绝的位置使得它难以接近，因而，每当有人需要到某个镇子上去的时候，他们最终总是会前往利特尔顿。而当他们需要木材的时候，他们还是会来到孤独的小镇伯利恒。

尽管这里一直地处偏远，但近年来，伯利恒的与世隔绝变得更加明显了。

### 伯利恒的艰难岁月

随着汽车的出现，或者更准确地说，伐木卡车的出现，伯利恒的命运开始衰落。在那之前，大型伐木公司（主要利用尚普兰湖、哈德逊河和圣劳伦斯河运输木材）要将他们的产品运入内陆既困难又耗时间，尤其是在当地已有一家作业中的伐木场的情况下。然而，有了可靠的卡车车队和快速铺开的道路网络，那些大公司如今就可以将自己的木材运送到整个州最偏远的地方，速度和本地伐木场从森林里砍伐

出来一样快。此外，大公司还可以利用规模经济来在价格上胜过本地木材厂。也就是说，购买他们运来的木材比本地砍伐的木材更加便宜。

伯利恒的人民用尽全部努力，最终还是意识到，沃克木材厂被赶出市场的结局已经不可避免，镇子也会随之消亡。一切似乎都无望了，直到有一个人站了出来，提出了如何拯救伯利恒镇的前景。讽刺的是，这个人正是使得这个镇子存活至今的家族的最后一位成员——普里斯科特·沃克。

### 普里斯科特·沃克

自一百五十年前木材厂成立以来，沃克家族就不仅仅将自己视作工厂的主人——他们认为自己应当对伯利恒的每个人的生计和福祉负责。沃克一家一直以镇子和人们的利益为最优先，即使有时这意味着他们自身获取的利益会减少。毕竟，依靠厂子里本地镇民的辛勤劳作，家族已经积攒了他们几辈子都花不完的钱财。沃克家族坚信自己亏欠伯利恒人民良多。

### 历史上的伯利恒

实际上，新罕布什尔州确实有一个伯利恒镇。这个镇子建立于 1799 年 12 月 25 日，存续至今。而在那之前，1774 年，它被称为“洛伊德山”。（至于多年前的那个圣诞节此地为何更名，并无记载。）

《群鸦血案》中的伯利恒与现实世界中的镇子略有不同。在现实中，1920 年代的伯利恒是一个受欢迎的夏季度假地点，人们常常来此躲避花粉热。实际上，新罕布什尔州的伯利恒是全国花粉热救济协会的诞生地。





五代人以来，沃克家族一直将这种感激之情父子相传，仿佛某种道德遗产。当普利斯科特·沃克还小的时候，他就全盘接受了这种信念，尽管这个担子完全轮不到他这个三子来背负。当他刚刚成长到去上寄宿学校的岁数时，哥哥们已经和父亲一起在木材厂工作了。厂子也不需要让小普利斯科特回来，所以他得以追逐自己喜欢的事情——定向越野、观鸟和自然保护。普利斯科特喜欢在森林中度过时光，尤其是他深爱的家乡周围的森林。

1918年冬天，和许多其他人一样，普利斯科特的人生航向不可避免地发生了改变。流感爆发席卷全球，同样也席卷了伯利恒。三分之一以上的镇民死于流感，其中就包括除了普利斯科特以外的所有沃克家人。突如其来地，他发现自己不得不接过父母兄弟的重担，而整个小镇都在灾难的边缘摇摇欲坠。

事实证明，普利斯科特非常胜任这个角色。他是个天生的领导者，记得父亲教导的经营生意和经营镇子的全部经验。要不是因为汽车运输带来的种种问题，他本可以体面、骄傲而沉着地将家族的使命承担起来。然而，如今他似乎注定要眼睁睁看着沃克家族五代人建立起的一切灰飞烟灭，这完全不是他自己的错。

于是普利斯科特·沃克有了一个想法。

### **不卖木材——卖森林！**

当普利斯科特在伯利恒周围的森林中漫步时，他产生了一个念头。当时正是九月末，普利斯科特发现，尽管自己正为沃克木材厂将在五年内破产之事烦心，但头顶树冠那动人的美丽色彩依然使自己的精神为之一振。

秋季一直是他最喜欢的季节，随着叶子转

为黄色、橙色和红色，山坡似乎染上了火焰。这种景色每年只持续数周，但普利斯科特永远不会错过这几周——他非常希望能跟自己寄宿学校的朋友共享美景。如今他意识到自己可以做到这一点。

如果平整的路面和汽车运输能够抢走伯利恒人的工作机会，那它们也能把人们带到镇子上来。普利斯科特知道，有钱人总是愿意把钱花在美丽的事物上。没有什么比伯利恒的秋天更美了。

在接下来的城镇会议上，普利斯科特把自己的计划告诉了伯利恒的人民。尽管木材厂还能够赚取微薄的利润，但他决心将其关闭，出售公司的资产。他将用这笔钱和他个人投入的大笔资金整修镇子，使之成为城里人喜欢的那种古朴典雅、愉快舒适的新英格兰乡村。这些工作必须在明年夏天之前完成，以确保明年秋天镇子就能完全准备好接待游客。

起初，市民犹豫不决。他们不想放弃木材厂——那是他们的一切。但普利斯科特说服他们相信，自己的话语非常真诚，自己的愿景非常清晰。无论镇民做什么，木材厂都会倒闭，他们必须接受这一点。此外，如果他们不想让伯利恒变成鬼城，他们就必须开始向前看。

最终，普利斯科特成功说服伯利恒大多数人相信，他的愿景是拯救镇子的唯一方法。即使很多人不愿意让大量陌生人涌入镇子，但他们更不愿意永远离开自己祖辈生长之地。

在沃克的家族财产资助和每一个普通镇民的努力之下，伯利恒镇将自身从木材产地转变成了观光景点。尽管许多本地人依然对计划抱有怀疑，他们还是不得不同意，城里人确实





能做到奇妙的事情，普利斯科特的计划似乎确实是拯救伯利恒的唯一方法。

不到三年，事实就证明，普利斯科特·沃克的所有主张都是完全正确的。到了1924年，伯利恒已经成为了社会名流、摩登女郎和行业领袖们度过“秋高气爽”时节的好去处。他们驾驶着T型车、史蒂倍克和海恩斯轿车进入深山，畅饮走私酒水，伴随着爵士乐起舞，在火红的树冠下肆意调情。三四周之后，红叶落去，他们就会收拾行装离开，大说大笑着回到波士顿、纽约和费城去。

游客散去后，伯利恒几乎耗尽了所有可消耗的资源，每栋建筑都受到了一定的损伤，而且弥漫的酒精气味就好像廉价地下酒吧一样。但是，另一方面，本地人又有了足够的钱能够应付过接下来的整整一年。

### 改变地点

《群鸦血案》中描述的伯利恒镇设定在传统洛氏乡村中的新英格兰。不过，通过少数调整，守秘人就可以将这个镇子设定在调查员所处的几乎任何地点。无论伯利恒地处何处，都需要保持以下的特征：

- **偏远乡村**——伯利恒应当远离常见路线，而不能是人们偶然能走到的地方。
- **浓密森林**——周围的乡野应当有浓密的森林，最好是原生林；得是能发展出伐木业的地方。
- **怀疑生人**——伯利恒不信任外乡人，这最好是本地人共有的特质。

## 森林里的沃克

普利斯科特·沃克对自己感到非常自豪，这很容易理解。在金融崩溃的局面下，他不但拯救了自己家族的财富，也拯救了整个伯利恒镇。然而，这依然只是表面上的胜利，因为他发现邻居们对自己的怨恨不比感谢少。

镇子里的人认为旅游业只是一种喜忧参半的解决方法——他们一直对外来者心怀猜忌，觉得游客都是吵闹、任性、乱搞破坏的粗野之人。尽管他们不得不承认普利斯科特实现了诺言，他们对于每年风景最美的时候都有人入侵家乡的事也并不能完全感到开心起来。此外，访客们只把普利斯科特当作平等的人（而不是“佣人”），结果就是镇子居民和沃克家族最后一名成员之间情感上的隔阂越来越深。

普利斯科特·沃克几乎已经被他深爱的镇子抛弃了。人们对他态度客气，甚至堪称恭敬，但他们不再把他当成自己的一员。因此，他开始沉溺于对大自然的热爱，经常成天甚至成周地在伯利恒周围的山里徒步露营。没有人问过他消失的时候都去了哪。实际上，几天看不到他的话，普通镇民还会有些高兴。

在某次格外长的外出中，普利斯科特来到了他所见过的最怪异的一片林地中。即使是在刺骨的寒风中，树木依然沉重地低垂着，树枝上没有鸟儿歌唱，也没有松鼠或花栗鼠在任何地方嬉戏。他有一种坚定的感觉：某种恶意的存在正在监视着自己。无论转向何处，他都找不到离开这片树林的办法——树木似乎在不停变换位置，使得他只能沿单一方向前行。

普利斯科特开始漫无目的地奔逃，逃离某种他甚至都不确定是否存在的东西。他盲目地





冲过森林，最终脚下一绊摔倒在地。这时，他发现了自己所见过的最奇妙的东西，就在自己鼻子前边几英寸处——阿贝纳基灵石。

## 怪异图腾石

灵石是一块三角形的石头，大约拳头大小，经过雕刻和抛光，有着圆润的边缘和平整凹陷的表面。表面上刻着一个大乌鸦图案和一些较小的青蛙、蛇和蜘蛛的图案，其样式与阿贝纳基人文物中的艺术风格相近。阿贝纳基人是欧洲人到达这片山区前数千年来居住于此的一个美洲土著部落。这块图腾石附在一个风化的皮革环上，皮革上装饰着细小的、几乎石化的鸟骨头。（关于阿贝纳基灵石的更多信息见新造物部分。）

普利斯科特捡起了图腾石，突然，森林不再阴森恐怖。实际上，他成功回到了伯利恒，路上无事发生。他回到了沃克宅邸，不跟镇上任何人说话，把自己锁起来，窗帘紧闭。

接下来的几周里，普利斯科特一直把自己关在家里研究新发现的宝物。镇子上没有一个人看见过他，唯一能够证明他还住在房子里的证据就是偶尔杂货店的门上会钉着一沓信封，里面装着普利斯科特的购物清单（罐装食品和其他日用品）和足够购买商品的钱。信里始终要求把东西放在沃克宅邸的门口，但不许按门铃，或以其他任何方式尝试联络房子里的普利斯科特。等他准备好了就会出来拿东西。而且，尽管没人目击到过程（即使好奇的邻居整夜不睡觉从卧室窗户里盯着宅邸），但第二天早上，不知怎么的东西就不见了，想必是已经拿进屋里了。

这种行动持续到了九月中旬，直到波士顿

名流开始来到伯利恒欣赏树叶色彩的变换。

## 改变时代

《群鸦血案》是设定在 1920s 的模组，也就是“经典时代”。但只需要进行一些小小的改动，聪明的守秘人就可以把它运用到任何时代中去。下面是将故事转换到另外两个常见时代背景的一些建议：

### 煤气灯

要让《群鸦血案》插入 1890s 背景的战役几乎不需要进行改动，实际上，除了调整一下杂货店卖的东西和镇上人用的东西以外，唯一要进行的大改动就是，伯利恒衰落的原因不能是卡车的出现。用大量汽船往来于当地湖泊和河流水域来取代卡车和铺面道路的提法，其他一切也就会水到渠成。另外，沃克家族的不幸也不是因为流感，而是天花或猩红热爆发。

### 现代

要让《群鸦血案》插入现代背景的战役也几乎不需要进行改动，实际上，除了调整一下杂货店卖的东西和镇上人用的东西以外，唯一要进行的大改动就是伯利恒衰落的原因。把这件事归咎于疲软的经济，以及北美自由贸易法案带来的加拿大进口的廉价木材。另外，沃克家族的不幸也不是因为流感，而是私人飞机坠毁，如果你喜欢的话也可以让他们死于 911 袭击之类的恐怖主义事件。守秘人也可能会设定，伯利恒的山区地理位置使得手机和其他移动通信设备几乎接收不到良好的信号。

## 鸟群

随着第一批游客前来，普利斯科特·沃克彻底失去了音讯。将近十天里沃克宅邸毫无活人的迹象——窗帘里没有开灯，杂货店门口没有纸条，房子里没有响动——什么也没有。

然后有一天晚上，当一位纨绔子弟正坐在麦克菲酒店里讲述自己和朋友遇到的一片“可怕的小树林”的时候，普利斯科特像疯了一样冲进了房间。他的眼睛里闪烁着疯狂，头发和胡须蓬乱凌乱，衣服皱巴巴的，好像穿了几个星期似的。

普利斯科特冲向那个波士顿富家子，抓住他的衣领，把他从椅子上抓了起来，双脚离地。

“离森林远点！”普利斯科特咆哮着，环顾房间里的所有访客，“你们所有人都是！这儿不欢迎你们。趁你们还能回家的时候赶快回去吧！”然后，普利斯科特放开了这个年轻人，离开了酒吧，消失在夜色里，就和他出现时一样迅速。



所有游客都神经质地嘲笑着，说老普利斯科特变成了这样一个怪人，还说如果他们真的走了，那他就是活该。但没人真的想离开。树叶即将转变成颜色最美的样子，每个人都计划着第二天到森林里去散步。

然而当他们第二天早上醒来看向窗外时，树叶不再五颜六色。实际上，伯利恒周围所有的树木都变成了黑色。一开始人们以为是疫病或真菌感染了树木，但在仔细观察后，他们发现其实是树上落满了成千上万又大又黑的乌鸦。

没有人知道它们是从哪来的，不过决心已定的城里人不会让几只鸟毁掉自己的乐趣。他们带好远足用具，兴高采烈地从旅店出发。但，当他们踏上步行小道时，欢乐便戛然而止。

乌鸦从树上飞下来，袭击着想要进入树林的人。一开始它们只是在人们的头旁边威胁般地飞着，而如果闯入者拒绝回头，它们就开始用爪子抓、用嘴啄。有几个一意孤行的游客甚至身受重伤。他们只好逃回旅店，收拾行李，以最快的速度驶离伯利恒。

波士顿的每一份报纸都报道了这件事，最终消息传遍了全国。后续报道称乌鸦依然没有离开伯利恒，而且，尽管它们并不会打扰镇民的日常事务，但只要有人想要走进林子，它们就会毫不留情地发起攻击。

而且，尽管新闻报道中并没有提及，但自从乌鸦袭击前夜发生的酒吧事件之后，就再也没人见过普利斯科特·沃克了。

## 概要

模组开始于调查员来到新罕布什尔州的伯利恒。此时他们只知道报纸报道过的内容，或守秘人也可以安排他们采访过曾直接目睹攻击



过程的镇外人。无论如何,他们来到伯利恒时,所有的就只有脑海中的猜测和推论。

《群鸦血案》分为三幕,不过第一幕(调查员在镇子里到处闲逛、询问当地人)和第二幕(随着调查员的行动,怪事逐渐发生)实际上是并行的。守秘人应当认真阅读这两幕内容,根据调查员如何进展而即兴作出适当的反应。

采访镇民是件难事,因为本地人不信任外乡人,而且也不愿意做出或者说出会危害新兴旅游业的事情。然而,就和一般的小镇一样,每个人都会说邻居的闲话,会大肆猜测为什么有这么多乌鸦来到这里,如果调查员加以合适的劝诱,他们就会跟调查员讲述这些想法。

起初,调查员没有合理的方法能够将流言蜚语和狭隘的嫉妒之言与怪异的真相区分开来。不过,每当他们得知某条可以解开谜团的线索,乌鸦(和其他野生动物)就会有所反应。最后,调查员应该能够判断出,这些动物是对某几条特定的线索作出了反应,然后他们就可以借助这些线索推进至模组的高潮。

第三幕是与普里斯科特·沃克的终盘对决。此时,普里斯科特已经彻底陷入疯狂,运用宝物的能力操控着这片地区所有的野生动物。他有着超自然的能力,但没有特殊的回复力,所以要打倒他可能会有些令人不舒服、有些怪异,但不会太难。真正的危险在于调查员如何处理普里斯科特脖子上挂着的阿贝纳基灵石。在模组结束前,调查员可能会被这件物品的法术所控制。

## 开始调查

作为守秘人,你最清楚应当如何把玩家和他们的调查员卷入冒险当中。《群鸦血案》并不

是针对特定的角色类型设计的,所以对其进行改编以适应你的玩家应该相对容易。开始模组所需要的信息来自于最普通的来源——报纸,所以完全可以由调查员自行主动选择解决这一谜团。

如果你想要给调查员一个更加深入的理由来卷入伯利恒周围发生的事件,你可以使用下面的引子来激发灵感,对其进行改编以适应特定的调查员和你的战役的要旨。

- 调查员中有人来自(或至少熟知)伯利恒。或许他是麦克菲、巴拉德或德弗罗家族的远亲。(不过不要让调查员成为沃克家族的成员——普里斯科特必须是这个家族唯一幸存的后代。)这名调查员可以说服其他人来帮忙解决问题,因为他对这个镇子怀有念旧之情。
- 调查员是鸟类学家或观鸟爱好者,或其他对野生鸟类行为感兴趣的专业人士或爱好者。他们来到伯利恒是为了研究报纸报道的怪异行为——或许是为了收集证据证明自己关于普通乌鸦迁徙规律变化的理论。
- 调查员是富家名流,带着随从来到伯利恒寻欢作乐。调查员觉得报纸上的报道都是其他社交名流编造的,他们只是厌倦了看树叶,想找个借口在季节结束前离开小镇。或许镇上还有一群人是调查员的商业或社交上的对手,解决谜团将提升他们的声望。

- 调查员在报社工作，这家报社在报道伯利恒的事件时迟了一步。为了弥补错过的报道，编辑雇佣调查员来挖掘乌鸦袭击人类背后的秘密，为报纸带来独家报道。

## 序言

《群鸦血案》的调查以地点为导向，所有活动都发生在伯利恒镇内及其附近。调查员到达镇上时应当知晓基础的信息，但没有进一步的了解。

守秘人开场应当向调查员发放分发材料#1，这是调查员能够接触到的任意一张报纸上的一篇文章。或者，如果是雇主或其他人给他们的文章，那么它可以出现在任何报纸上。（如果守秘人找不到合适的报纸，就说是《波士顿先锋报》。）

根据调查员接下任务的原因不同，他们或许有时间在出发前进行进一步研究。守秘人可以允许调查员进行图书馆使用、历史、博物学或其他合适的技能检定来获取以下信息：

- 伯利恒的历史，从创立到木材厂的倒闭（如背景部分所述）。
- 关于沃克家族历史的基本信息（如背景部分所述）。尽管提到普利斯科特是唯一存活的家族成员，但没有资料提到他振兴当地经济所做出的努力——对于镇外媒体来说这种事并没什么可感兴趣的。
- 报道称，近年来这个镇子成为了新英格兰地区富家年轻人中流行的秋季度假景点。报纸的社会版

## 分发材料#1

### 群鸦染黑秋叶

**伯利恒，新罕布什尔**——这座沉睡的山村小镇以其秋天的壮丽自然景色而闻名，最近却发生了堪称最为异乎寻常的伤人袭击事件。

上周日，阿德里安·费雷尔带着未婚妻凯瑟琳·梅立安和其他四名朋友出发到树林中散步。但他们刚走出镇子十五英尺远，就被残忍地袭击了，目击者称凶手是上百只乌鸦组成的鸦群。

“太可怕了，”费雷尔说，“突然它们就包围了我，又啄又挠。我什么也看不见。我看不见身边站着的凯蒂，但我能听见她在尖叫。”

他们成功回到了巴拉德旅店，只受了点外伤，但这足以让他们结束假期了。

“他们快速地收拾起了行李，”旅店老板娘阿尔玛·巴拉德说，“他们，还有所有其他游客。一个小时里他们就都走了。账都没结。”

怀特山脉里，乌鸦不算什么特别的景致，但很少集成如此大的鸟群。此前也从未有过乌鸦集体袭击人类的记录。

“我在这儿捕猎乌鸦制作标本已经有将近五十年了，”当地的标本师马夏·德弗罗说，“我跟你讲，这些绝对不是普通的鸟。它们有普通乌鸦两倍大，爪子也有两倍锋利。”

其他记录各有不同，不过大部分人都表示这些乌鸦除了数量以外没什么不对劲的。

“这里的人爱讲荒诞故事，”伯利恒镇长、多家企业所有者亚瑟·麦克菲说，“乌鸦令人讨厌，数量越多越明显。但这里的食物不够供养起这么多的乌鸦。你可以记住我的话，一两天之后它们肯定会飞走，一切恢复正常。”

当然，伯利恒的所有镇民都希望如此。这里一度是一个繁荣的伐木城镇，而如今这里的人全靠秋叶美景带动的旅游业维持生计。

如今，距离最初的袭击事件已经近一个星期，而根据伯利恒的人们的消息，乌鸦依然还在那里。要说有什么不同的话，它们的数量正在继续增加。



连篇累牍地发文章记述这些人在伯利恒的树叶下都做了些什么。

- 关于乌鸦的大致情况。可以确认，这么大的群体规模和这种攻击性行为都极为罕见。不过也能得知，乌鸦并非群体性动物，它们会攻击自己视作威胁的动物。
- 其他任何背景部分给出的、守秘人认为合适的信息。

### 一手报告

如果调查员要求的话，守秘人可以允许他们采访首次乌鸦袭击事件的受害者。可以是报纸上提到的那对情侣阿德里安·费雷尔和凯瑟琳·梅立安，也可以是守秘人创造出的其他有钱人角色。

这些人知道的并不多，但他们肯定能够让调查员对自己面临的任務产生恐惧。总的来说，他们会提到场面有多可怕，鸟群攻击有多凶猛，以及自己再也不愿意去伯利恒了。

如果调查员进行成功的话术、说服或守秘人认为合适的其他技能检定，受访者可能会透露以下信息：

- 乌鸦只有在人确实走进树林的时候才会攻击。只要人回到镇上，它们就会飞回枝头。
- 伯利恒的镇民从来没有喜欢过游客。他们总让游客感觉自己是不受欢迎的外乡人。
- 这些乌鸦不知道是从哪飞过来的。袭击发生之前树林里几乎没有乌鸦——它们就好像是当天早上凭空出现的。
- 乌鸦发动袭击的前夜，酒吧里出了件

事。有一个疯了的工人闯进屋里，朝所有人大吼大叫，要他们远离树林。他们把他轰走了，之后再也没人见过他。（如果调查员技能检定获得极难成功，受访者就能认出这个“工人”是普利斯科特·沃克。）

### 第一幕：伯利恒小镇

在第一幕中，调查员处于调查的开端。我们假定他们会花大量时间在当地人中四处打探询问信息。但如果他们有其他计划，守秘人也不应当强迫他们与人对话。毕竟，伯利恒的镇民实际上不愿意和调查员交谈，即使他们自称是来帮助这个镇子的。（当地人非常不信任外来者。）不过，要牢记的是，调查员前往的地方和做的事情依然会触发第二幕中描述的事件。

在任何模组中氛围都很重要，但在《群鸦血案》的前期格外重要。伯利恒是一个古朴的小镇——有意保持着古朴的氛围。要记得，过





去几年里，在普利斯科特·沃克的监督下，小镇进行了一番整修，成为了城里人希望在新英格兰乡下看到的那种具有乡村情调的镇子。这种完美的古朴感本身就令人有点不舒服，而再加上停留在伯利恒上空的过多的黑色巨大乌鸦，氛围就变得怪异十足了。

下面的条目描述了镇上最吸引人的几个地点，以及调查员会从当地人口中得知的内容。需要注意的是，伯利恒比这里列出的地点要大得多。这个镇子人口约有 350 人，数量相对较少，但依旧多到无法一一列举。如果调查员想要寻找某种特定的店铺，或是离开主干道找人聊天，守秘人应当临时改编，运用下面的例子来塑造伯利恒其他镇民的观念和行为。

随着调查员与镇上的大家谈话，他们获得的信息会导致特定的异常事件发生。尤其是如果调查员试图进入树林的话，乌鸦会变本加厉地攻击，直到他们打道回府为止。这一事件和其他事件都在第二幕中描述，所以守秘人在开

### 伯利恒，新罕布什尔州

新罕布什尔州伯利恒镇的主干道看起来正是新英格兰小镇该有的样子——遍布着矮小的方形砖房和具有百年历史的殖民地风格住宅，周围环绕着高大的枫树、榆树、松树和橡树。如果忽略掉所有树枝、房顶、电线和路灯杆上都满满地落着乌鸦的话，这就是你会在明信片上看到的那种景色。

或许，比这一幕景象更令人不安的是这些鸟有多么寂静。尽管你能看到成百上千的乌鸦，但它们都以超乎尘世的平静凝视着伯利恒的一切。

始游戏前应当通读这两个章节。

### 流言蜚语与含沙射影

对于最近大量出现的乌鸦，伯利恒镇民和调查员一样困惑。从来没有人见过这样的事情，也没有人知道如何解释这种现象。当然，这并不意味着他们不会编造出解释来。

除了下面给出的角色所持有的观点，守秘人也可以让当地人持有下列错误的解释。

- 这是上帝对于推定的罪过的复仇。原因可能是任何事情，从关闭木材厂到在酒吧秘密提供酒精（违反第 18 修正案）。但大体而言，原因可能是更为广泛的事情，例如人们“失去了对上帝的敬畏”或“心生罪过”。
- 镇上有人是巫师——或许是一整个巫师集会。一般而言，这种说法不会有任何证据，并且会让邻里之间长期滋生仇怨。
- 这是每几百年都会发生的事情。（事实上在伯利恒纪事报和公共图书馆记录中，有非常准确的记录表明，这种事情在镇子历史上从未发生过。）
- 这件事很久之前就该发生了，但木材厂的噪音与振动吓走了乌鸦。要想赶走它们，要做的就是让厂子再度运转起来。

### A. 沃克木材厂

此处是关于镇子建立情况的概况。没有沃克木材厂，就没有新罕布什尔州的伯利恒镇。

镇民还没有想出如何合适地利用木材厂。有人想在这里改造成公园，有人想要让工厂维持运转能力以防万一又需要开工，还有人想要





铁丝围栏后面坐落着沃克木材厂的遗址。院子里散落着成堆的未销售出去的 2×4 木材和屋顶瓦片。后方是一座高大的方形建筑，大门上只漆着一个词“工厂”。在厂子前方，挂着“关闭”告示牌的上锁大门后面，则是长方形的主建筑。

把门锁上让它矗立在那里自行腐烂。大家的意见各有不同，主要是因为他们对于沃克家族和普利斯科特复兴伯利恒的努力所抱有的感情不同。

大门紧锁着，上面有着牢固的锁链和挂锁，钥匙分别在亚瑟·麦克菲市长、亨利·巴拉德警长和杂货店主莫德·德弗罗手里。如果要求开门的话，他们都会很愿意帮忙。但如果调查员等不及，他们也可以通过攀爬检定翻进去或通过锁匠检定撬锁进去。但如果有本地镇民目睹调查员这样做，他们就会立即叫警长来。

大门里面只有锯末和过往的回忆。这里没有与调查有关的东西，不过建议守秘人添加一些看起来合适的误导信息。

院子里堆着的木材都分割错了，即使工厂还开着，它们也卖不出去。

工厂楼里有一台巨大的圆锯，还有六七台用于切割木材的中大型锯。它们都是 1890 年代安装的，不算是现代化的设备，但都还能用。如果重新通电，这些锯子立即就会开始切割（不过很快就需要上润滑油，不然就会过热）。

主建筑里有最后一堆可供销售的木材——几小堆不同长度的木板。这栋楼里还有废弃的工头办公室。

## B. 莫德·德弗罗的杂货店

沃克木材厂街对面有着伯利恒唯一一家杂货店。店里堆满了能想到的各种物资——罐头和干货，基础五金工具，工装，家务用品，和各种有用的东西。这里还陈列着少量本地种植出来的东西。

杂货店店主莫德·德弗罗是一个五十多岁的身体强壮的女人。她来自于伯利恒的创始家族之一，这家杂货店也是镇子上现存的最古老的店铺（在木材厂旁边开了将近 150 年），她对这两点都颇感自豪。

### 莫德·德弗罗，57 岁，老板娘

STR 10 CON 11 SIZ 13 INT 15  
POW 14 DEX 11 APP 10 EDU 13  
SAN 70 HP 12

伤害加值：+0

武器：20 口径霰弹枪（在柜台后面）65%，  
2d6+2

关键技能：议价 78%，电器维修 35%，急救 65%，历史 40%，法律 35%，机械维修 50%，  
博物学 55%，侦查 65%

观点：“乌鸦只不过是一种自然灾害，就像去年五月差点把整个镇子埋起来的那场奇怪的暴风雪一样。它们很快就会飞走了。”

“这个镇子不能休息。游客本来是我们最好的东西，但这肯定要驱使他们离开了。更糟糕的就是，这些乌鸦使得我们曝光度大大增加。”

“我觉得这全赖巴拉德警长，但是我不知道他是怎么做到让这些乌鸦听话的。他讨厌那些外人，因为他们在狩猎季正要开始的时候来到镇上到树林里乱逛。”

“这个镇子的一切都多亏了普利斯科



特·沃克。他是伯利恒唯一一个真正具有远见卓识的人。”

### C. 伯利恒纪事报

纪事报起始于 1804 年，当时伯利恒强烈要求将自己命名为县首府。报纸起初每周出版三次。里面包含了怀特山脉各城镇的事件，而在世界最新消息出现在波士顿的报纸上四五天后，也会被包含在内。

如今的纪事报主编兼出版商达顿·皮博迪 1887 年从巴拉德家族中买下了这份报纸。皮博迪年轻时前往西部，在亚利桑那州的边境城镇辛博恩创立了一家报社。然而，这位理想主义的年轻记者支持破坏草皮的公共宅基地建设运动，这使得他站在了当地养牛大亨的对立面上。他本人遭到枪击，报社则被付之一炬。皮博迪明白，自己能留下一命纯属侥幸。所以他回到了东部，在他所知最安宁的小镇里买下了一家安宁的报社额。如今他坐在桌子后面喝着走私来的威士忌，思考着这个世界和伯利恒到底都出了什么问题。他从根本上厌恶沃克家族——他们在镇子里拥有过多的权力，仅仅是因为财力雄厚。

如今，伯利恒纪事报每周只出版一次，主要是给靠近低地的镇子的商店和邮购业务打广告。

调查员可以查阅纪事报，也可以让达顿·皮博迪进行回忆以得知镇子及其镇民的历史。研究报纸堆需要进行图书馆使用检定，而让皮博迪开口谈话则需要进行说服检定。

**达顿·皮博迪，68 岁，主编**

STR 9 CON 9 SIZ 9 INT 16 POW 16  
DEX 10 APP 10 EDU 18

SAN 80 HP 9

伤害加值：+0

武器：无

关键技能：话术 65%，历史 56%，法律 40%，图书馆使用 73%，聆听 80%，博物学 40%，神秘学 30%，说服 65%，心理学 55%，侦查 80%

观点：“这个偏远的镇子这么长时间第一回有了点像样的新闻，上次还是巴拉德家的男孩们从大战战场上回来，每个人胸前都挂着一颗银星呢。”

“我要不是个无神论者，就会说这起乌鸦事件是上帝的杰作了。”

“总之，都是普利斯科特·沃克的错。一个人手中集中了太多的权力——一个孩子，准确地说。他让我们把鸡蛋全都放在一个篮子里，导致了我们的失败。这让我想起在西部的辛博恩，麦肯德里克家族是如何走投无路的……”

### D. 麦克菲酒店

麦克菲酒店曾经是一个爱尔兰式的酒吧，而禁酒令使得它被迫更专注于厨房端出来的饭菜的口味。过去几年里，这里成为了一家高档本地饭店。麦克菲酒店在周五卖炸鱼，周六卖肋排，一周中每晚都卖爱尔兰炖菜。尽管大城市来的游客对它最好的评价就是“勉强凑合”，但伯利恒的镇民都认为它是最高水准的餐馆。

晚饭后，麦克菲酒店依然是伯利恒人里最受欢迎的社交场所，不过供应的只有兑水的啤酒——至少，对陌生人只供应这个。在装饰华丽的大吧台后面有一个秘密房间，里面有各种酒精饮料（走私犯从加拿大边境带过来的）。成功的侦查检定会发现这扇暗门，成功的锁匠或







机械维修检定能够触发机关，露出后面隐藏的密室。同样，在镇子上有名的酒鬼哈姆·坎贝尔离开酒吧后观察他并进行成功的侦查检定的人会发现，他确实醉得不轻。（如果直接接触哈姆的话，这一点会表现得更明显。）

酒店老板是伯利恒市长亚瑟·麦克菲，而他的哥哥肯尼斯·麦克菲替他经营这家酒店。肯尼斯非常同情哈姆。过去两年里，哈姆爱着的、关心着的人都因一系列悲剧事故和疾病而去世了。这个可怜的人的生活已经崩溃了，他唯一能应付的办法就是让自己沉溺在威士忌里，不肯走出来。基本上人人都能看出来，哈姆已经醉了将近八个月了。有人认为他很快就会戒掉，而有的人则认为他不出几个月就能把自己喝死。无论如何，伯利恒的人们都希望哈姆能够获得心灵上的安宁。

就哈姆自己而言，他对自己的行为和周围的环境的认知要比别人想象的清楚得多。乌鸦似乎只是近年来降临在他身上的一长串悲剧中的又一起。实际上，这景象看上去仿若末日，以至于他产生了一丝希望：仁慈的上帝或许终于要结束他的痛苦了。

#### **肯尼斯·麦克菲，58岁，店主**

STR 14 CON 14 SIZ 14 INT 10  
POW 11 DEX 10 APP 12 EDU 9  
SAN 55 HP 14

伤害加值：+1D4

武器：棒球棒（在柜台后）35%，1D8+1D4；  
拳击 60%，1D3+1D4

关键技能：藏匿 45%

观点：“我觉得这些乌鸦都是政府搞出来的好事。波士顿和普罗维登斯的那些巨擘不想让这些乌

鸦污染他们的城市，所以他们就把这些鸟赶到乡下来了。他们哪关心这会不会毁了我们的生活呢？我们又不像什么重要的人。”

“有时候，那些城里的小鬼太过趾高气昂的时候，我就会往他们的炖菜里放甲虫或蟑螂。哦，我不会对你这么干的……但我不会吃你朋友的那盘菜的，你懂我什么意思。”

“我是个酒保……呃……饭馆招待，我知道保守别人的秘密有多重要。你深挖事情的时候可要小心。如果你公开谈论别人的私事，他们可能会变得很暴躁。”

#### **哈姆·坎贝尔，54岁，镇上的酒鬼**

STR 11 CON 10 SIZ 13 INT 14  
POW 8 DEX 11 APP 9 EDU 15  
SAN 40 HP 12

伤害加值：0

武器：无

关键技能：议价 18%，闪躲 33%，话术 45%，  
躲藏 45%，聆听 37%，潜行 62%

观点：“我看到那些乌鸦飞过来了。当时正是半夜，我正躺在杂货店后面，嗯，休息。大概是凌晨三点。那是我见过的最疯狂的景象。”

“另一天晚上，我正在往家走，肯定是绊倒了，因为突然我就倒在一棵树底下了。我正要开始做个好梦，突然一群乌鸦弄醒了我，它们挠我的脸，朝我叫个不停。我不知道该做什么。我以为我要死了，但突然有人俯身把我拽了起来。你猜是谁？可不正是普利斯科特·沃克！他替我拍掉了身上的土，告诉我不要再在树底下睡觉了。”



## E.82 号分会

在中央大街的最北端坐落着一栋建筑，是老虎兄弟会当地分部的房舍。

这是一栋普通的砖瓦平房，只有一块圆形的招牌能辨认其用途。它挂在坚固的橡木门旁边，上面刻着一只猛虎和“F. B. O. T. #82”字样。

老虎兄弟会是一个社交组织，跟狮子俱乐部或麋鹿骑士团差不多。比起农业兴趣、宗教派别或服役经历，老虎兄弟会更加注重鼓励发展国际关系和环游世界。考虑到这些行为所需要的资金，老虎兄弟会还没有像其他组织那样流行开来。不过，实际上，并不需要亲自旅行才能加入老虎兄弟会，他们只是重视通过学习和与其他文化交流而获得的知识。

这样一个组织会在伯利恒这样偏远狭隘的地方兴旺发达似乎有些奇怪。实际上，要不是安东·沃克（普利斯科特的爷爷）是组织创始人之一，这个组织是绝不可能扎根于此的。沃克家族运用自己的影响力，不但在伯利恒开了一家分会，还确保镇上没有其他组织的分会。如果伯利恒居民想要参加社交和慈善活动，他就肯定得是老虎兄弟会的成员。

原本的强硬政策并未持续下去，老虎分会如今已经成为镇里备受欢迎的重要组成部分，几乎镇上每个人都是会员。这座房舍更多被用来举行镇上的会议、婚礼和冬季社交集会（在天太冷不能在室外进行的时候）。它也在地区、州或全国性选举中用作投票处。

大部分时候，房子里只能找到主管赛里斯·牛顿和办事员斯泰拉·巴拉德。他们二人

对过去四十年来伯利恒发生的所有社会事务、慈善活动和政治事件都有近乎百科全书级别的了解。成功的话术或说服检定能够让他们愿意谈论这些事情，或是允许调查员查阅俱乐部的记录（检索需要进行图书馆使用检定）。然而，这样做并不能得到什么特别的信息，除非他们想得知的是本地的流言蜚语。

### 斯泰拉·巴拉德，57岁，办事员

STR 9 CON 10 SIZ 9 INT 14 POW 13  
DEX 12 APP 11 EDU 14  
SAN 65 HP 10

伤害加值：+0

武器：无

关键技能：会计学 65%，历史 66%，法律 58%，图书馆使用 45%，心理学 26%，侦查 59%

观点：“我很确信我完全无法理解这件事。不过这肯定是一桩丑事。我们就只有在秋天的这几个周末有其他分会的人前来拜访。现在出了乌鸦的事，一年一度的兄弟会晚宴被迫取消了。我整个夏天都在为这顿饭做准备啊。”

“我觉得我在哪本书上看到过什么地方偶尔会发生这种事，好像是斐济……或者波拉波拉岛？反正，说是当地人说这种事情与海底沉睡的神有关。这是不是你听过的最荒唐的故事了？”

### 赛里斯·牛顿，84岁，管理人

STR 9 CON 12 SIZ 13 INT 14  
POW 11 DEX 12 APP 11 EDU 16  
SAN 55 HP 13

伤害加值：+0

武器：无

关键技能：急救 45%，历史 70%，图书馆使用



40%，神秘学 45%，说服 38%，心理学 42%，步枪 63%，侦查 68%，霰弹枪 82%，投掷 40%  
观点：“我们居住的世界很小，但我们尚不理解的事物还有很多——我们的思维以外的力量。我觉得此处发生的事情正是如此。这一切的背后自有其意义，记住我的话！”

“如果老安东·沃克还活着的话，他会着手处理的。他是个知道该怎么摆平事情的人。但他的儿子就没学会这身本领，我觉得他的孙子普利斯科特甚至都不知道有这么一课要学。这个家族在短短时间里就没落了。”

## F. 市政大厅

中央大街末端矗立着伯利恒最为奢华的建筑——市政大厅。

伯利恒北面的小山坡上有一座古典罗马风格的漂亮的三层花岗岩楼房——有着科林斯式的柱子和一面巨大的三角形高墙，上面雕刻着代表真相、法律和平等的雕像，以及一句格言“Ad lucem, ad laus”。

早在小镇争夺县首府地位的时候，埃夫拉姆·沃克就认为，让本地政府的所在地看起来像他希望的那样重要，这是一项不错的投资。所以，他以沃克家族资产出资委托建造了花岗岩的市政大厅，一砖一石都是用骡车从波士顿运过来的。

法院的格言（大意为“致光明，致荣耀”）是埃夫拉姆·沃克编造的，而不是出自任何实际的来源。他喜欢这句话朗读出来的声音，尽管实际上没人见到过有人用拉丁语读出过这句话。

大厅内部就没有这么豪华了。除去花岗岩的立面，这就是一栋非常普通的砖楼。楼里的空间均分给了伯利恒政治上最为有权力的两个人——市长和警长。

## 市长办公室

几间办公室，几个文件柜，还有一间会议室，这就是伯利恒的政治中心。过去十五年间，市长之位一直由亚瑟·麦克菲担任，在此之前则是他的父亲杰拉德·麦克菲。事实上，自从镇子建立，市长就总是麦克菲家族的成员。

亚瑟·麦克菲是个好市长，一切以镇子的利益为最优先。他也是麦克菲酒店和伯利恒其他几家店铺的所有者，甚至在附近的弗兰科尼亚和糖山镇都开了商店。尽管他全心热爱着伯利恒，但他也不愿意把自己的全部身家都维系在这个垂死的小镇上。

他和自己的下属（两个兼职秘书）很愿意帮助调查员了解他们询问的任何事情，只要他认为他们是真心为了小镇好。如果他认为调查员怀有什么不好的目的，会伤害伯利恒的名声，或是会使小镇唯一收入来源——旅游收入下降，那么每当调查员前去拜访时，都会在市长办公室吃闭门羹。

## 亚瑟·麦克菲，48岁，伯利恒市长

STR 12 CON 15 SIZ 14 INT 16  
POW 14 DEX 10 APP 17 EDU 16  
SAN 70 HP 14  
伤害加值：+1d4

武器：无

关键技能：议价 72%，隐匿 40%，信用评级 45%，汽车驾驶 50%，话术 85%，历史 40%，法律 78%，侦查 45%，潜行 45%



观点：“伯利恒坐落在上帝创造的绿色地球上最为美丽的地方。你可以跟别人说这话是我说的。那些乌鸦就是想来看看这儿为什么这么热闹。”

“我觉得这其实是好运的征兆。乌鸦和人类有很多共通之处，如果乌鸦以这样的数量前来的话，我想很快就也会有这样多的人来了。是的先生，我认为这将是伯利恒兴旺的开端，你可以跟别人说这话是我说的。”

“这是我见过的最他妈怪的事。我他妈要被吓死了，我把老婆孩子都送回娘家待几周，等这阵风波过去。但是别跟别人说这话是我说的。”

### 警长办公室

警长办公室是一间宽敞的开放房间，里面有一张巴拉德警长坐的大桌子，还有几张警员用的小桌子。目前有四名警员，都是兼职，除非发生骚乱或紧急事件，否则他们不会来办公室。办公室后面有一间小牢房，警长把打扰镇子安宁的外地人关在这里。有时，他会把哈姆·坎贝尔送进这里，让这个可怜人在酩酊大醉后能有个安全温暖的地方睡觉。

现任警长亨利·巴拉德已经在任12年了。他是个严肃的人，只想维持镇子的安宁。亨利不会滥用职位赋予的权力，但如果他认为镇子受到威胁，他也会毫不犹豫地重拳出击。他是个公正的人，会以尊重的态度对待调查员，只要他认为他们是尽力帮助伯利恒的好人。但如果他认为他们惹是生非，威胁当地人安危，那么他的态度就会截然相反。

巴拉德警长会向调查员建议他们该做什么，不该做什么。如果调查员不遵守建议，他会威胁他们改正，否则就赶他们出镇。最后他会找

机会逮捕一名调查员，最好是在他与其他人分开的时候。对于其他调查员来说，看上去就好像他们的朋友悄无声迹地消失了。几个小时后（或者一天后），巴拉德警长会来到调查员面前，告知他们的朋友在自己手里，告诉他们除非想共用一间牢房，否则就赶快收拾东西离开伯利恒。如果他们看上去打算遵从建议，他就会释放囚犯，并再次重申警告。

一旦你让巴拉德警长留下了坏印象，要再赢取他的信任就很难了。然而，如果调查员能证明自己确实是以小镇存续为目标，他最终还是会站到他们这边。

### 亨利·巴拉德，45岁，警长

STR 15 CON 14 SIZ 16 INT 10

POW 17 DEX 14 APP 9 EDU 13

SAN 85 HP 15

伤害加值：+1d4

武器：.32左轮 50%，1d8；12口径霰弹枪（泵动式）75%，4d6；拳击 75%，1d3+1d4

关键技能：闪避 70%，急救 40%，躲藏 40%，法律 80%，聆听 80%，锁匠 35%，说服 45%，心理学 65%，潜行 40%，侦查 70%，投掷 50%

观点：“这里曾经是多么宁静的一个小镇啊。”

“如果几周内乌鸦还不飞走，狩猎季就要开始了。我觉得等狩猎季结束肯定就没问题了。”

“如果每个人都保持理智，我们就能共同渡过这难关。我们最不需要的东西就是有人昏了头脑跑进森林，像普利斯科特那样。哦，如果你们在哪看见他的话告诉我一声。那孩子需要关起来，这是为了他好。”





## G. 伯利恒公共图书馆

在市政大厅东侧有一栋小木房子，很容易被误认为是座宽敞的住宅。不过，草坪上的木头牌子清楚地写着这里是伯利恒公共图书馆。

这栋房子本来是沃克家族的家，不过当沃克公馆建成后，他们就把房子捐给了镇上。同样，图书馆里大部分的书也都是沃克家族数位成员捐赠或用其提供的资金购买的。

图书馆内部依然非常有住宅的感觉，就像是一个狂热藏书家的住处。墙边几乎每一寸可用的空间都摆满了书架（包括一楼到二楼的楼梯下），但房间里面则摆着皮革读书椅、台灯和茶几，布置得很舒适。门厅里摆着一张小桌子，现任图书馆长多丽丝·加拉格尔常常在此度日。

多丽丝是德弗罗家族的女儿，她离开了伯利恒，和波士顿的一名铁路工人结了婚。不幸的是，她的爱人死于一场可怕的汽车事故，于是多丽丝回到了家，27岁就成了寡妇。她的生活再无希望，需要有事能让自己集中注意力，所以她决定接管图书馆（在她组织运营图书馆之前，这里基本上就是座仓库）。

与其他大小相近的镇子上的图书馆相比。伯利恒图书馆库存相当完善。它藏有种类多样的美国小说（通常都是初版）、美国历史书籍（可想而知内容偏向于新英格兰地区发生的事件），还有多得出乎意料的地方报纸（包括波士顿环球报、波士顿先驱报、普罗维登斯报、缅因周日先驱报，时间可追溯至近一个世纪）。图书馆与众不同的特别之处在于沃克家族的私人藏书，主要是家族日志和日记，时间早至独立战争之前。守秘人可以安排图书馆包含神话典籍，例如《新英格兰乐土上的奇术异事》，或其他与这

一地区存在历史关联的文本。要找到图书馆里的典籍需要进行至少一次成功的图书馆使用检定。

通过成功的图书馆使用检定，调查员还可以利用图书馆获取关于伯利恒历史和沃克家族的基本信息，以及全球的一般新闻。

**多丽丝·加拉格尔，48岁，守寡的图书馆长**

STR 10 CON 13 SIZ 10 INT 18

POW 15 DEX 11 APP 13 EDU 19

SAN 75 HP 12

伤害加值：+0

武器：无

关键技能：艺术 40%，历史 75%，法律 25%，图书馆使用 90%，聆听 65%，博物学 25%，神秘学 25%，侦查 55%

观点：“几只鸟的到来就能对人产生这么大的影响，这太让人惊讶了。每天都有人来这问我们有没有关于怎么去除镇子的诅咒的书。关于诅咒的书！你能想象得了吗？”

“我并不感到安全。也不仅仅是因为那些鸟。有时我在里屋沏茶，朝窗外看时，我确定我看到……呃……看到图书馆后面的树林里有什么东西。我确信那只是我的想象，可我再也不敢一个人往后面去了。”

## H. 旧灰教堂

它的正式名称是伯利恒第一长老会教堂，而大部分居民（和几乎所有游客）都叫它“旧灰教堂”。

木材厂北面是一个大多数新英格兰小镇上常见的场所——一座小型尖塔教堂，庭院周围围着尖桩篱笆。不过，教堂、篱笆和各种细节处都不是被漆成白色，而是单调的灰色。

教堂被漆成灰色完全是因为它挨着木材厂。当厂子还开着的时候，锯子溅起的锯末和微型粒子飞散入空气中，教堂被覆盖在棕褐色的木屑里，终日看上去脏兮兮的，布满污点。几十年来，牧师和工作人员每天早上都会清洗教堂，结果接下来一整天又会重复这个过程。终于，有一年，到了教堂该重新刷漆的时候，时任牧师提出把教堂漆成深一些的颜色。

“阁下，”一名会众说，“换个颜色也无法阻止锯末落在教堂上。”

“不会，”牧师回答道，“但在深色背景下，灰尘会让教堂在阳光中看上去闪闪发光，而非被污迹污染。”

现任牧师爱德华·格里森可没有那位前人十分之一的想象力和乐观主义精神。他渐渐上了年纪，对上帝的信仰随着四肢的力量而一并消退。格里森牧师如今已经半瞎了，面对教堂里连四分之一座位都坐不满的现状，他知道当自己离开职位时，不会再有其他牧师来代替自己。

他不认为这是自己的责任，而认为是镇民的错，他们任由自己被现代的便利和轻易可得旅游收入所诱惑，偏离了正路。格里森认为所有坏事都应归咎于普利斯科特，不仅仅是过去五年里的事，而是这个年轻人从出生以来的

整个人生——包括他其他家人的死亡。至少在最近到来的乌鸦这件事上，格里森阁下终于怪罪对人，但这只是偶然的巧合。

**爱德华·格里森，73岁，衰老的牧师**

STR 11 CON 10 SIZ 12 INT 15  
POW 17 DEX 10 APP 13 EDU 15  
SAN 75 HP 11

伤害加值：+0

武器：无

关键技能：急救 45%，历史 75%，图书馆使用 65%，聆听 35%，神秘学 75%，说服 65%，心理学 65%，侦查 45%

观点：“魔鬼的使者在我们镇上安顿下来，没有人敢把它们赶走。回顾你的内心，看看它们是如何变得和这些鸟一样污秽的吧。”

“到处都是乌鸦，但最大的那只在哪里？在折磨我们的人家里！你自己看看吧！镇子周围到处都是邪恶的野兽，而沃克公馆正在其中！”

“忏悔吧！趁着为时未晚，忏悔你的罪孽吧！”

## 1. 巴拉德旅店

在中央大街最南端，一进入伯利恒镇就能路过一座殖民地时期风格的宽敞住宅，前院的橡树上挂着一块牌子。“巴拉德旅店，欢迎礼貌的客人”。

旅店老板娘是阿尔玛·巴拉德，里面共有十个房间，每个房间都能住两名成年人。每天早上都提供果汁、咖啡和新烤的松饼，晚上6点左右则会提供传统新英格兰地区晚餐（晚归的客人就没有饭吃了）。客人可以在早10点至晚10点之间使用公共休息室，他们自己的房间每天正午到下午3点必须空出来以便打扫。



巴拉德旅店是伯利恒住宿条件最好的地方，阿尔玛的厨艺也非常高超，很多人建议她把旅店改成饭馆。这种情况的结果就是，阿尔玛有足够的权力来选择让谁住在自家旅店里。她坚持要求住客按周租用房间（每人 3 美元）。如果要住店的人看上去固执、吵闹、要求过高或（最糟糕的是）粗鲁无礼，阿尔玛就不会让他住进来。如果有人住进来后表现得令人不快，阿尔玛就会在清扫时间把他的行李打包起来，在晚饭之前送客——不退房款。

阿尔玛是个心地善良的女人，但这个时代的男人大都接受不了她的独立与自负。她总是彬彬有礼，但她总会以最直接而礼貌的方式告诉你自己心里的想法。她对于虚伪粗鲁的人毫无耐心。或许正是因为这些理想化的行事方法，她一直未能结婚。但当她母亲去世后，阿尔玛把家族住宅转作如今的用途，找到了人生的真正使命。她喜欢开旅店，全心全意保护它以及住在自己屋檐下的所有客人。

**阿尔玛·巴拉德，52 岁，女房东**

STR 11 CON 12 SIZ 11 INT 13  
POW 16 DEX 12 APP 11 EDU 14  
SAN 80 HP 11

伤害加值：+0

武器：无

关键技能：议价 55%，隐匿 45%，电气维修 35%，急救 60%，历史 45%，聆听 70%，博物学 25%，神秘学 15%，潜行 40%，侦查 45%  
观点：“遭到攻击的可怜人大部分都住在我的店里。我本来想至少帮他们清理一下伤口，但他们都迫不及待地走了。”

“我觉得生活在伯利恒镇里的人都没有被

袭击过。你不觉得这很奇怪吗？你会以为我们都被俯冲的乌鸦啄挠过，头发里都有它们的羽毛，但我们没有。你觉得这是不是意味着，是镇上某个人的责任？”

“进门之前先擦擦脚底，亲爱的。”

## J. 德弗罗皮毛商店

在伯利恒中央大街的店铺中，有一扇门似乎不通往任何地方。它并非通往两侧的店铺，而这栋房子只有一层，所以也不是通往楼上。门板上涂着清晰但褪色的字“德弗罗皮毛商店”。门后是一条又长又黑的走廊，一直通往房子后侧一间狭窄的工作间。

进入房间时你最先注意到的就是眼睛。绿眼睛，蓝眼睛，棕色的，黄色的，红色的，橘色的，它们从天花板上、柜台上和房间的几乎每一个角落盯着你。片刻之后你才明白，这些眼睛都是玻璃做的，镶嵌在精心摆好姿势、安装填充好的本地动物标本身上。

马夏·德弗罗租下这间工作间起初只是为了作为私人标本室。家里摆着太多山猫、松鼠、野猪和老鹰的标本，它们总是摆出咆哮的表情，作出随时都会出击的姿势，这让他的家人感到不安。然而，随着感兴趣的人找到他的小工房称赞他的技艺，他很快就开始接受委托了。不久后，他的名声已经发展到潜在客户不断找上门来的地步。

考虑到面向大街的那些店铺，马夏没把“标本”字样写在门上——很多人对这个词有错误的理解，他怕这样做会让他们不敢进入这个街区。后来他又想叫自己“皮草商店”，但又怕外



地的有钱太太来到他昏暗的走廊里，以为会看到披肩和围巾，却被填充好的一整只山猫标本吓晕，于是也打消了这个想法。最后，他决定就叫自己的店铺为“皮毛商店”，只不过这都是完整的皮毛，依然保持着活着时候的样子。

马夏是个尖刻的人，只要在场人数超过三个就觉得不舒服。他有一种非常敏锐的偏执，不信任任何家族在伯利恒扎根不足三代的人。当然，他也不信任麦克菲市长、巴拉德警长、普利斯科特·沃克和任何处于政治、法律或社会高位的人。但在心底里，马夏·德弗罗还是深爱着自己的家乡和住在这里的人们——他只是很难表现出来。

### 马夏·德弗罗，65岁，标本师

STR 11 CON 14 SIZ 12 INT 12  
POW 10 DEX 13 APP 12 EDU 13  
SAN 50 HP 13

伤害加值：+0

武器：无

关键技能：人类学 15%，生物学 35%，化学 25%，历史 45%，医学 15%，神秘学 50%，药剂学 10%，步枪 40%，霰弹枪 40%，侦查 35%，追踪 25%

观点：“这不是普通的乌鸦。它们更大，更壮，更凶。摆在这儿的这只乌鸦是我们通常会在附近见到的品种。你不觉得外面飞的那些比这个大多了吗？”

“巴拉德警长本能对此做些什么，但他没有。我的意思是，他手里有那么多枪，也能调动起他那些出去打猎的同伴，只要他想，不是吗？他选择不这样做多奇怪啊——还是说一点也不奇怪？”

“我听说麦克菲市长接到上级联络，问我们需不需要帮助，比如国民警卫队的武装人员。他们可以在不到一天之内就把这些乌鸦全都赶走，但市长轻易地拒绝了这一建议。”

“普利斯科特·沃克本能够把这一局势扼杀在萌芽状态，只要他重新把木材厂开起来。把树砍了，乌鸦还能去哪呢。你记着我的话，一切尘埃落定之后，这乱七八糟的事最终都会追溯到沃克公馆去！”

## K. 沃克公馆

沃克公馆对于伯利恒的居民而言代表了很多不同的含义。对有些人而言，它代表着最好的时光，工厂还开着，诚实的工人们建立起了勤劳的小镇，镇子里都是体面的好人。对其他人而言它代表着美国梦最为自私的一面——木材厂开设了一个多世纪，但镇上只有一家人获取了足够多的利润过上了奢侈的生活。现在厂子关闭了，镇上其他人都在苦苦挣扎，而唯一剩下的沃克家族成员却住在贪欲筑成的高墙后面。

沃克公馆坐落在七英尺高的砖墙和一道熟铁大门后面。它是不列颠庄园住宅的风格，处于伯利恒地势最高点，以保证整个镇子都能看到它，把沃克家族为所有镇民建立美好未来之事铭记在心。

如今房子的窗户都变得昏暗了，宽阔的草坪长满野草，前门也紧紧锁着。屋顶和庄园的围墙上落满了乌鸦，用黑色的、没有灵魂的眼睛凝视着伯利恒。







进入公馆庭院很简单。铁门或许关着，但没有上锁。要进入房子本身则是另一回事了。在森林里发现图腾石后，普利斯科特就把前门锁了起来，用插销闩上，在那之后就再也没人进过那座房子。巴拉德警长有一把钥匙，但他不会主动告知这一信息，对于让调查员自由出入伯利恒上流人家一事也会感到犹豫。不过，一系列成功的话术或说服检定或许能让调查员在他的监督下搜查这栋房子。

此外，调查员也可以尝试进行锁匠检定打开前门或后门（甚至一楼的窗户）。或者他们可以进行攀爬检定，通过二楼微微打开的一扇窗户进去。不过，如果他们选择这些路线，守秘人还需要让他们在探索房子时定期进行潜行检定，以免被巡逻的巴拉德警长注意到。如果他抓到他们，警长会对于调查员通过非法闯入伯利恒唯一一栋有东西可偷的房子里来“拯救镇子”的做法感到非常不满。这必然会让他从盟友变成敌人。

## 庭院

沃克公馆坐落在五英亩的土地上。大草坪占据了庭院的前三分之一。大部分时候，草坪都修剪得很完美。然而，在普利斯科特发现了阿贝纳基灵石后，他就遣散了公馆的所有人员，包括园丁。他任由草坪疯长了一个月，如今尽管时令已晚，但草还是有膝盖那么高。

这片小“林子”使得公馆看起来像是被遗弃很久了一样——更像个鬼宅，而不像住着什么人的家。高高的草丛里没有什么值得注意的东西，不过这并不意味着调查员不会花时间进行侦查检定。如果他们逗留时间过长，守秘人应当明示他们调查的方向不对。

房后有几个精美的花园，有着步道、喷泉、湖水和长椅，可以欣赏自然的美景。由于之前的精心维护，花园还没像草坪那样荒凉，但也有不少杂草长在了原本不该有的地方。不过，花园早已过了开花的季节，所以如果不是植物学家或园丁的话，可能也看不出这一点。实际上，大部分灌木丛都和附近的树木一样改变了颜色。

## 一楼

进入公馆房子内部后，调查员可以挨个房间查看寻找证据，把沃克与如今发生的事情联系起来。然而实际上，整个房子里只有一件值得注意的东西——就是普利斯科特·沃克的日记，放在二楼的图书馆里。不过，守秘人或许想要扮演整个调查过程，让事情显得更加神秘。

房子的一楼包括入口大厅，起居室，餐厅，一间奢华的厨房，还有一间用于举办宴会的大厅。一切都被设计成富丽堂皇的欧式风格，带有精致（但过时了五十年）的品味。一切都很温暖舒适，只有两处令人不安的细节。

首先，地板和地毯上都布满了泥脚印。有些是鞋印或靴印，有的则显然是赤足。成功的追踪或人类学检定会发现这些脚印都是同样大小的脚留下的。实际上，这些都是普利斯科特在灵石的影响下满屋乱转而留下的。

第二点细节也是普利斯科特恍惚之中造成的，就是整个房子乱成一团糟。一盘盘吃了一半的饭菜放在栏杆和餐具柜上，文件和书扔得到处都是，页边空白处潦草地写着难以辨认的字迹。守秘人可以填充细节，让调查员一开始以为是有人洗劫了这个地方，而后慢慢引导他





们得出结论，普利斯科特突然迷上了某种印第安工艺品。

## 二楼

公馆二楼与一楼的情况差不多——一片混乱，到处都是泥脚印（不过更难辨认一些，因为普利斯科特走到楼上的时候，泥已经变干或者蹭掉得差不多了）。

这层楼有八个卧室，一间私人图书室，一间带更衣间的大浴室，还有一个阳台俯瞰着入口大厅。普利斯科特还住在他从小长大的房间里，在父母死后也从未想过搬进主卧室。（实际上，其他卧室也都保持着和大流感之前一样的样子。）在他的卧室里，成功的侦查检定能找到一些东西，刻画出普利斯科特发现图腾石之前的形象——一个富有的年轻人，喜欢的都是那个时代有钱年轻人喜欢的东西，但格外喜欢观鸟和定向越野。

图书室是所有房间里最乱的，整个房子里到处丢着的书都出自这里。当然，房间里还有不少书，但大部分都不在架子上。普利斯科特发狂似的把书拿下架子，寻找信息与灵感，但从未花时间把它们放回去过。图书室地板和其中一把读书椅上堆着成堆的书，既整齐又混乱。成功的侦查或图书馆使用检定会让调查员找到普利斯科特的日记。

日记大部分内容都很无聊，不过最后一页会引起调查员的兴趣。守秘人应当给玩家一份分发材料#2。阅读日记的调查员可以尝试进行神秘学、艺术或人类学检定。检定成功的话，他们会发现画着的物品上面的动物图案是阿贝纳基部落的风格。不过，阿贝纳基人不会用石头做挂饰，在他们的图腾艺术里也不会使用三

角形。（他们认为这个形状代表厄运，而更喜欢用圆形、半圆和方形。）这会让普利斯科特的图腾石成为非常重要的人类学发现，如果他画的准确的话。

## 地下室与阁楼

地下室和阁楼里都没什么值得注意的，不过调查员当然很可能想要搜查这些地方。

地下室主要是三个小房间，公馆兴盛时分别属于三个仆人——女仆，厨师和园丁。普利斯科特遣散他们时他们带走了所有的行李，所以现在房间里只有光秃秃的墙壁和无人使用的家具。

仆人房另一侧是一个狭小但库存充足的酒窖。普利斯科特不如他父亲爱喝酒，所以酒窖很久没有开过了。爱喝酒的或者进行成功信用评级检定的调查员会注意到架子上有几瓶稀有昂贵的佳酿落满了灰。

阁楼里的东西比地下室还少。这里只被用于储存东西，而且频率极低。来到这里的调查员会发现一些陈旧的制衣假人，几箱过时了至少五十年的衣服，还有各种手工制成的儿童玩具。

事实上，阁楼唯一令人感到不安的一点就是，在这里调查员能听到头顶的屋顶上乌鸦鸣叫着走来走去。

## 第二幕：怪异事件

《群鸦血案》第二幕实际上是守秘人应当在第一幕调查员探索伯利恒过程中插入的一系列不断恶化的事件。使用这些事件的方法没有对错之分，只要它们能够达到目的就可以。例如：







## 分发材料#2

### 普利斯科特·沃克日记选段

在我沿着富尔顿山脉散步时，我遇到了一片极不寻常的森林。头顶上的树荫非常紧密，我感觉太阳已经完全被遮住了。尽管今天风有点大，但是一片树叶也没有动，一根树枝也没有动。实际上，这里没有任何声音——没有鸟在树上叫，也没有昆虫嗡嗡作响。就好像死亡主宰着这片树林。

这很蠢，我知道，但我当时就感觉死亡与我同在，抑或是其他我说不出名字的邪恶力量。恐惧占据了我的心，我一心只想离开这片受诅咒的树林，但我找不到出去的路。无论我转向何处，似乎都比之前更加幽深而不祥。所以，说出来有些丢人，我跑了起来，试图用双脚找出眼睛找不出来的出路。

我鲁莽地跑过树林。我敢说，我甚至像个吓坏的孩子或者做了噩梦的人一样尖叫着。无论我多么努力，都找不到出路。那些树仿佛越来越密，撕破我的衣服，刮伤我的脸。最终，我的脚被一条荆棘绊住了，我摔倒在了地上。

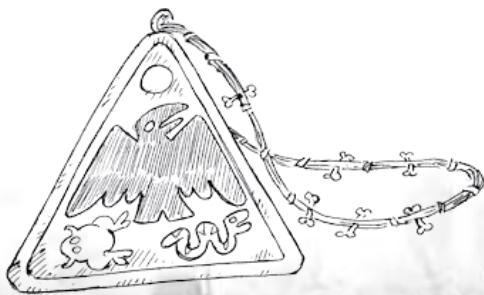
当我睁开眼睛时——就在我眼睛前面——有一个石质的护身符或者说是挂坠，显然是本地印第安部落制作的。谁知道它在这里有多久了呢？在内战之前，那个部落就被赶出这片地方了。不管它是哪来的，看到它的时候我终于摆脱了脑海里的可笑想法，以为自己是被什么看不见的东西追赶或是那片树林里有什么怪异的事情。

这东西着实不一般，我发现自己无法不去想它。我把它戴在身上，发现它又轻又自然，我几乎马上就忘了自己戴着它了。但我必须更加了解它才行。我在图书室查阅到了相似的东西，但没有这种样式的护身符。这是战士的护身符吗？还是萨满的驱邪符？酋长的图腾？我必须知道！

我佩戴它时间越长，我越确信它拥有着力量。我能听到它之前的主人在我头脑里说着话——用我听不懂的语言低语着。然而，我觉得我即将能够理解它的含义了。

每当我觉得挂饰之谜即将揭晓时，我都会被打断。乌鸦在窗前叫，或是蜘蛛落在我的鼻梁上。可我还来不及赶走它们，谜底一离开我的思绪，它们就会飞走或爬走。起初我认为这只是巧合，但最近我尝试了一种新做法。乌鸦飞走后，我在心底里呼唤它回来。它不但回来了，而且还带着三只同类一起！

这个吊坠确实比一般人猜测的要复杂。要是我能理解那些持续不断的低语声就好了。我确信他们是在尝试告诉我我渴望知道的事情。



- 让调查员感到伯利恒是一个陷入怪异或超自然事件的镇子。
- 让调查员一开始感到不舒服，然后逐渐让

这种感觉发展成彻底的猜疑。应当让他们明确感受到（或至少逐渐明确）这些事件是直接作为对于他们行为的回应而发生的。





- 创造出这样的感觉：无论调查员去镇上的什么地方，都有东西在监视着自己。
- 让调查员感到控制着这些动物的力量所能做到的事情并无限制。

## 一千只眼睛注视着你

伯利恒出现这么多乌鸦实际上是有原因的。它们是在普利斯科特·沃克受到阿贝纳基灵石影响后召唤来的。通过乌鸦的眼睛和耳朵，普利斯科特能够得知镇子上发生的几乎所有事情，并相应地作出反应。

事实上，普利斯科特并没有什么宏大的计划。他已经丧失了理性思维，对看到或听到的事情几乎是以本能的方式作出反应。总体而言，他想要保护森林不受人类入侵。尽管他的吊坠看上去是印第安人制作的，但它实际上来自异星，它的制造者思维的回响要求普利斯科特·沃克保护他们的秘密不受人类窥探。

此外，普利斯科特也有足够的理由向镇民隐藏自己的行动，更不用提他目前的身体状况了。他与那个刻薄的外地人在麦克菲旅店发生的口角吓到了他——此前普利斯科特从未使用过暴力，他发现自己几乎要真的杀了那个年轻人。所以他跑进了森林里，以保证没有人看到他变成了怎样一个疯子。在他理智仅存的那些时候，他希望能更好地控制自己，然后就回家，仿佛什么事都没有发生过。而在他越发频繁发作的疯狂的时候，他想要把所有人类都永远赶出森林。

## 触发事件

大部分时候，普利斯科特·沃克想要阻止任何来自伯利恒的人（尤其是外地人，例如调查员）进入森林。他还想确保这些人没有说自

己和自己家族的坏话。通过他支配的动物的眼睛和耳朵，普利斯科特能够看到和听到镇上的几乎所有事情。除非调查员采取特别的措施让自己的对话无法被鸟、老鼠和蜘蛛听到，否则守秘人就可以认定普利斯科特能听到他们说的每一个字。

每当下面的事情发生在调查员身上，普利斯科特都会引发“事件”作为回应。

- 有人说普利斯科特或其他沃克家族成员的坏话。他想要保护自己的声名。
- 有人告诉调查员关于最近发生的事情背后含义或幕后黑手的客观上正确的信息。
- 调查员打算找更多外地人来帮助调查或把这些事件的新闻散播到更广阔的世界去。
- 普利斯科特感到发生的事情威胁到了他自身。

事件严重程度应当逐渐加深。开始的一两件事只会令人不安或感到诡异，而随着调查员更加深入状况，事件应当越来越可怕、危险、危及理智。到调查员即将解开谜团的时候，他们应当每前进一步都要避开许多危险的袭击。

## 乌鸦

大部分普利斯科特·沃克引发的时间都与乌鸦有关。它们是他手中最丰富、最具威胁性的工具。

乌鸦不算什么特别强壮的动物，所以调查员对付单只的鸟应该没什么问题。造成1点伤害就能杀死一只乌鸦。问题是这片地区有成百上千只乌鸦，而只有几个调查员。

## 出现

第一起事件是让乌鸦来临，等待调查员。当结束一段引发普利斯科特的防卫机制的对话







时，他们发现在自己说话的时候一大群乌鸦静悄悄地飞了进来。乌鸦落在四周，明显是在注视着调查员（尤其是引导对话发出问题的调查员）。它们不进行攻击，甚至不发出威胁的声音，它们就是在那里注视着。如果调查员想把它们吓走，乌鸦会离开，但几分钟后又会回来。当调查员离开谈话现场时，乌鸦也会离开。

这一事件的加强版本是让调查员无论走到哪里都有乌鸦跟着。同样，它们不攻击，只是随着调查员在镇里转而在他们身后飞着或走着。当调查员进入建筑时，乌鸦在外面等着。如果调查员站在原地，乌鸦也会停在原地。

更为令人不安的版本是，让调查员夜里回到房间时看到一只乌鸦落在他的行李上或是床上。这只鸟显然已经停了很长时间了，但没人知道它是如何进入房间的。而即使调查员成功把它赶出去，第二天早上醒来时它又回到了相同的地方。

### 飞过

如果仅仅是让乌鸦到处跟着调查员已经不算奏效了，普利斯科特·沃克会开始命令乌鸦俯冲攻击。到这个时候，调查员或许已经习惯于看到四处都是乌鸦了，所以他们需要进行成功的侦查检定以意识到乌鸦的行为有所不同。检定失败的调查员会惊讶地看到两三只乌鸦朝自己俯冲过来，或许把帽子从头上撞掉了，但没有更严重的伤害。第一次遇到这种情况时调查员需要进行理智检定，失败会失去 1 点理智值。在了解到乌鸦的新战术之后，他们可以轻易地躲开以免受惊吓与尴尬。

### 攻击

当他发现调查员不会轻易被吓退之后，普

利斯科特就会让乌鸦开始实质上的攻击。调查员需要进行侦查检定以意识到乌鸦又改变了策略。检定失败的调查员在攻击第一轮将无法进行行动用以自卫。

两三只乌鸦会自动击中毫无防备的目标，造成 1d3 点伤害。调查员意识到这一威胁后，可以进行闪避检定以躲开攻击。如果检定失败，调查员受到 1d3 点伤害。进行了闪避检定的调查员在战斗轮就无法进行其他动作。

此后，调查员不需要再进行新的侦查检定，除非他们完全不知道乌鸦的存在。或许为了自保，他们会更加留意附近的乌鸦。

### 集群

当调查员接近于揭露出普利斯科特·沃克是幕后黑手、阿贝纳基灵石是他的力量之源时，普利斯科特会加大力度。他不再会派仅仅几只鸟来攻击自己的敌人，而是会一次性派出几十上百只乌鸦。

乌鸦会等到调查员处于开阔地带（距离建筑物或掩体至少 10 码）的时候俯冲攻击。除非调查员进行成功的侦查检定，否则他们就无法注意到新战术，直到为时已晚。检定成功的调查员会看到一大群乌鸦朝自己飞来，在它们到达之前可以进行一个动作。与几只乌鸦攻击时不同，面对大群乌鸦时，闪避检定不再起效。

被一大群乌鸦围住的人每轮自动遭受 1d6 点伤害。受影响的人会看不见任何东西，因为黑色羽毛的躯体、翅膀和爪子挡住了受害者的全部视线。由于乌鸦造成的噪音，任何聆听检定都要以正常值的一半进行判定。

调查员第一次受到大群乌鸦攻击时需要进行理智检定，失败损失 1d2 点理智。





调查员可以攻击鸦群，但没什么好处。每次成功的攻击能杀死一只乌鸦（如果攻击造成贯穿则是两只），但继续进行攻击的乌鸦还有几十只。如果调查员成功杀死了半数的乌鸦，其他乌鸦会违反命令而逃跑。

唯一稳定逃离鸦群的方法是离开空旷地带，寻找掩护。不幸的是，在被一群乌鸦围住时，要去往特定的方向是很困难的。试图以此方式逃离攻击的调查员需要进行幸运检定，判断其能否在看不见路的情况下走进合适的避难所。调查员每轮都要进行幸运检定，直到调查员找到地方躲避或陷入昏迷。如果调查员熟悉这片地区（例如家在这），或在战斗第一轮进行成功的灵感检定，那么进行幸运检定时按幸运 $\times 2$ 判定。

当受害者倒地昏迷时，由守秘人判断乌鸦会做什么。普利斯科特·沃克可以命令乌鸦把倒地的人留在原地，也可以要求它们继续啄、挠。如果乌鸦把受害者啄死，目睹整个事件过程或尸体惨状的人都要进行理智检定，失败则损失1d4点理智值。

## 青蛙成灾

阿贝纳基灵石不仅仅可以控制乌鸦。它让普利斯科特·沃克能够命令本地森林里的任何小动物。为了造成强烈的情感上的影响，他可以效仿《圣经》里的青蛙灾。

当调查员开始拼凑线索，最终可能会将幕后黑手指向普利斯科特时，他会使用这一战术把他们吓跑。他打算让整件事看上去像是上帝所为——调查员最好停止插手。

调查员离开建筑时，他们发现到处都是乌鸦——地上，车上，路上，树上，人们的帽子

## 夜间突袭

聪明的调查员完全可能会知道，乌鸦通常只在白天活跃。在夜间，和大多数鸟一样，它们会在树枝、电线杆和电线上栖息，远离地面和捕食者。不过，因为大多数乌鸦都是这样而认定伯利恒周围的乌鸦也会遵守这一规律，这就大错特错了。

守秘人可以让乌鸦无论白天黑夜都作出相同的行动，因为它们受到普利斯科特·沃克的超自然能力的鼓动。如果是这样的话，知道乌鸦习性的调查员（鸟类学家，或进行成功的博物学或灵感检定）需要进行理智检定，失败则失去1点理智值。

不过如果守秘人想让乌鸦表现得更真实，新罕布什尔州的黑夜里还潜藏着其他的危险。

## 蝙蝠

怀特山脉里有许多种不同种类的蝙蝠，没有特别大或特别有攻击性的，但都能受到阿贝纳基灵石的控制。由于普利斯科特·沃克根本不想让调查员在林子里乱逛，尤其是在他所控制的动物大都不活跃的晚上，所以他不会过多利用蝙蝠——他只会让它们围着调查员。蝙蝠群与鸦群大体类似，不过有以下不同。

- 调查员需要进行聆听检定而非侦查检定以注意到蝙蝠靠近。他们听到的声音将是上百双结实的翅膀拍打的声音，还有蝙蝠声呐发出的尖锐的吱吱声。
- 众所周知蝙蝠会携带一些可怕的疾病。所以守秘人可以让被蝙蝠咬伤的调查员进行体质 $\times 4$ 检定。失败的调查员会感染疾病。





疾病症状会在 1d6 小时后开始发作，包括高烧和乏力。生病的调查员所有检定要承受-20%减值（不过战斗技能 5 以下依旧视作大成功——如果守秘人愿意的话这一条也可以适用于其他技能）。

### 夜间遭遇

蝙蝠不是新罕布什尔山区唯一的夜行性动物。守秘人也可以让调查员遭遇狐狸、猫头鹰、浣熊甚至棕熊。这些东西对于阿贝纳基灵石来说都太大了，不能控制，但调查员不知道这一点。

### 夜间行进

在森林里迷路总是很容易的，尤其是在夜间，而如今有超自然力量的影响就更容易迷路了。当调查员走到看不见伯利恒的灯光的地方时（深入森林不会超过一百码），他们就可能会失去方向感。

调查员每在森林里度过 15 分钟，就需要让队伍里的一个人（最好是技能最高的人）进行导航检定。哪怕一次检定失败，调查员就无法走上他们想要的方向。他们失败的越多，就越偏离路线。

迷路的调查员最后走到了哪里由守秘人自行决定。或许他们以为自己走出了几英里，最后却回到了伯利恒。或者他们确实走到了距离镇子几英里的地方，直到天亮才能找到回去的路。当然，天亮之后，乌鸦就又活跃起来了。

上——到处都是。目睹这一场面需要进行理智检定，失败损失 1d3 点理智值。

如果询问当地人，大家都会表示这是他们见过的最怪异的事情。青蛙从树林里跑出来，从排水沟里跳出来，从房子底下爬出来，还有人说它们像雨点一样从天上掉下来。如果有目击者格外注意调查员的行动，他们会表示，青蛙是在调查员进入房子里的一瞬间出现的。如果没有这样的目击者，成功的灵感检定会让调查员意识到这一点。

清理一整个镇子上的青蛙不是什么简单事，但善良的伯利恒人会努力的。如果调查员想帮忙的话，大概要花上一整天时间。然而，下次调查员同时处于室内时，青蛙就会自动离开。即使调查员只在室内待几分钟，当他们再出来时，所有青蛙也都会消失不见。

### 小型灾祸

除了全镇规模的灾祸（或者与此同时，如果守秘人愿意的话），普利斯科特还可以造成较小规模的青蛙灾，只在调查员前往的地方周围出现。青蛙可以在调查员处于室内时出现，和上面一样，或者可以在调查员到达下一个调查地点时发现青蛙在那等着他们。青蛙可以安静地待在那，或者调查员一到就离开。

为了显得更加诡异，青蛙可以对调查员发动攻击。青蛙造不成任何伤害，但目睹这一行为会引发理智检定，失败者失去 1 点理智值。

最令人不安的做法是让青蛙出现在调查员的房间里。这可以发生在调查员要上床睡觉的时候，或者更糟糕，让他们早上醒来发现青蛙不知怎么半夜进来了。

## 害虫成河

利用阿贝纳基灵石，普利斯科特·沃克同样能够操控蛇、蜘蛛、虫子和无法独自造成什么影响的小型动物。如果它们以组织一致的方式行动，就能够造成令人不安的效果。除非调查员对虫咬过敏，否则虫群不会造成伤害，不过它们将能够造成整个第二幕最令人痛苦的事件。

“害虫之河”可能会发生在任何地方，但最有效的是让它发生在偏僻的地方或者调查员感到安全的地方。开始时让调查员进行侦查检定，如果成功的话，他们会注意到十几只蜘蛛、昆虫或爬虫从一个阴暗的地方爬向他们（墙缝，壁橱下面，半开的窗户缝，等等）。当调查员前去查看这一现象时（如果没有人侦查成功，就是几分钟后），许多小型生物如潮水般从黑暗中涌出——上千只昆虫、爬虫、蜘蛛和蛇覆盖了墙壁、地板或地面，以及途中的所有人或东西。



调查员第一次见到害虫之河需要进行理智检定，失败则失去 1 点理智值。此外，调查员第一次被虫子淹没时需要额外进行一次理智检定，失败则失去 1d2 点理智值。

如果调查员对这些虫子毫无反应，或者如果守秘人特别残忍的话，可以让这些虫子试图爬进调查员的嘴里，想要让其窒息。逃脱这种攻击相对简单，只需要花一轮时间咳嗽、呕吐、赶走虫子。不过，这还需要进行额外理智检定，失败则失去 1d4 点理智值。

### 传递信息

普利斯科特·沃克还可以用害虫之河向调查员传递信息——这不仅仅是比喻意义，他可以让虫子在墙上或者地上组成文字信息。“离开！”“远离森林！”“离开我的房子！”这都是可以使用的消息，会引起更加强烈、可怕的效果，因为它们是由一群蠕动的虫子组成的。

守秘人可以利用这一事件向调查员展示他们忽略的信息，帮他们走上正轨来结束调查。如果调查员得到了所有所需的线索，能够得出普利斯科特是伯利恒面临问题的幕后黑手，但不知道如何找到他或如何与他对峙，也可以使用这一方法。（具体细节见第三幕。）

### 第三幕：野兽之主

《群鸦血案》的最后一幕，第三幕，展示的是调查员与获得了阿贝纳基灵石力量的普利斯科特·沃克之间的对峙。当然，就像处理其他神话状况那样，情况并非总是像表面看上去的样子。对于一队准备充分的调查员而言，解决普利斯科特本人只能算中等难度的挑战。而要如何处理灵石则需要他们发挥创造力的极限了。



## 谜团的最后一块拼图

调查员很可能会走到最后，确信普利斯科特·沃克就是幕后元凶，但还是不知道接下来要怎么做。调查员甚至可能完全没有意识到自己已经拥有了全部所需的证据，依然在寻找某些终极线索用以把它们都联系起来，或者用以解释这些神秘的概念。这并不重要。普利斯科特会知道他们已经发现了自己全部的秘密，他会感觉自己不得不立即解决这些调查员。

当然，这一时点何时到来完全取决于守秘人的决断。玩家或许很喜欢伯利恒四处发生的神秘恐怖事件。而当调查开始失去吸引力的时候，就该普利斯科特·沃克推进剧情了。

### 抛出挑战

如果普利斯科特·沃克感觉是时候处理调查员了，他会利用害虫之河向他们传递信息。守秘人可以把最后的决战安排在任何合适的地方——尽管普利斯科特疯了，但他依然很聪明，会利用调查员的恐惧、猜想与误解来对付他们。

同等状况下，他会尽量把决战安排在森林里，远离伯利恒人的视野。普利斯科特会利用害虫来发出邀请，让调查员在距离镇子四分之一英里处的一片林中空地和他见面，保证乌鸦和其他动物都会让他们自由出入。由于他能利用害虫看到、听到调查员，他就也可以回答他们的任何问题（这应当是相当令人不安的一段对话，因为普利斯科特将会通过不停变化的虫子来拼出回应）。

走过树林的过程应当非常令人毛骨悚然，因为乌鸦从这个枝头飞到那个枝头，却一直给调查员留出一条路走。调查员可能会疑惑普利斯科特的话是否可信，他是否会让他们安全到

达约定的地点。不过，最终，他会的。

### 普利斯科特·沃克

无论决战发生在什么地方，当调查员到达时普利斯科特·沃克都会等在那里。

你们面前这个脏兮兮的人显然与普利斯科特·沃克年龄相当，如果把头发洗干净梳理一下的话，颜色也应该是对的。不过他狂野而遥远的眼神就好像野生动物一样，而这身脏兮兮的登山装看上去好像已经穿了一个多星期了。这就是那位“伯利恒之子”吗？

如果调查员试图与普利斯科特交谈，他会作出回答，但看起来总是在分心。（他依然在试图理解脑海里的低语声。）不过，大部分时候他都会恐吓威胁调查员，告诉他们如果他们不离开森林，离开镇子，离开这片山，大自然本身就会将他们吞噬。

整个过程中，他都会把阿贝纳基灵石保护地紧紧握在一只手里。成功的心理学检定会让调查员得知普利斯科特的姿势表明他这样做更多是为了保护自己的安全，而非图腾石的——他认为图腾石有能力保护他不受调查员的任何伤害。

守秘人应当让调查员来控制这一幕的节奏。普利斯科特不急于结束对话——他希望说服调查员和平离开。在他心里，他是占理的一方，外来人才是不理智的。直到调查员对他采取行动，普利斯科特才会让动物采取暴力。

### 决战

当战斗不可避免时，普利斯科特会尽力利用灵石的能力。他的首要目标是让调查员远离





自己。在达到这一目标后，他会用图腾石的能力试图让自己操控的动物挨个击倒调查员。如果有调查员倒在地上，普利斯科特就会指挥乌鸦从目标身上离开转而攻击另一个站着的调查员。（假装昏迷的调查员需要用潜行或躲藏对抗普利斯科特的侦查技能。）

当普利斯科特或全体调查员倒下后，战斗就会结束。如果是后一种情况，普利斯科特会指挥乌鸦确保他们再也不会醒过来了。

**普利斯科特·沃克，28岁，痴迷的富家子**

STR 13 CON 14 SIZ 15 INT 17

POW 8 DEX 14 APP 16 EDU 17

SAN 13 HP 15

伤害加值：+1d4

武器：阿贝纳基灵石（见新造物部分）

关键技能：闪避 58%，话术 45%，历史 45%，聆听 45%，博物学 65%，神秘学 65%，说服 35%，步枪 50%，霰弹枪 50%，潜行 65%，侦查 55%，投掷 40%，追逐 65%

## 拿走石头

打败普利斯科特应当不算特别困难。尽管他能操纵超自然力量，但他其他方面都只是普通人，而且他一个人面对至少四个调查员，寡不敌众。但在打倒他之后，调查员很可能会想要把阿贝纳基灵石从他身上拿走，而从这里开始情况就变得危险了。

正如新造物部分所描述的，接触吊坠就需要进行理智检定，如果失败的话就会让调查员继续普利斯科特的事业。其余调查员就不得不对付自己的同伴，而且在那之后还是要思考怎么处理石头的问题。

很快调查员就会意识到，接触石头就会触

发理智检定。如果调查员目睹两名同伴陷入石头控制而还是没有把这两件事联系起来，那么就让他们进行灵感检定，来想明白应该如何安全地拿走石头。

只要他们不直接用皮肤接触灵石，他们就可以安全拿走它。把它用布包起来，放进包里，甚至揣进兜里都能够防止受到影响。

调查员安全处理掉灵石后，这场冒险就算是成功完成了。

## 尾声

《群鸦血案》的主体部分就此结束，不过调查员可能想要在确认一切尘埃落定后扮演到自己离开怀特山脉为止，以带来一种完结的感觉。至少，他们可能会想要了结一些事情。





## 悬而未决之事

模组中最明显的悬而未决之事就是如何处理普利斯科特·沃克和阿贝纳基灵石。尽管这两件事都不是调查员的份内之事，但如果这两件事没有解决，他们也不会觉得自己的任务已经结束了。

### 普利斯科特·沃克

尽管调查员整个冒险过程中大部分时间都在与他作对，但实际上普利斯科特·沃克是个悲剧性的人物。他全家人都在流感爆发中去世了，被迫承担起自己从未接受过训练的领导工作，而他的心智都被米戈制作的可怕造物摧毁了。他最终的命运完全掌握在调查员手中。

如果调查员决定把普利斯科特就这么留在森林里，他的命运就交由守秘人决定了。他长期以来控制的乌鸦可能会报复他，降落在他失去意识的身体上，把他啃食成一具白骨。此外，普利斯科特也可能会醒过来跑进深山里，利用自己对于这片地区的了解和生存知识来确保自己的安全。这种情况下，他可能会成为当地的传说——住在森林里的百万富翁。他可能会以这种形式出现在未来的冒险里，成为一个有趣的角色。

不过，调查员更有可能会把普利斯科特带回伯利恒，让镇上的老人们照顾他。他们会联系沃克家族的律师把普利斯科特送进精神病院，找最好的医生治疗他。他最终的命运交由守秘人决定，不过如果他能康复的话，有两种情况是最可能发生的。一是，被告知事情真相后，他认定调查员救了自己的命，决定资助他们进行以后的事业。第二种可能更为邪恶，尽管普利斯科特接受了心理治疗，但他还是认为调查

员剥夺了自己应有的荣耀，当他离开精神病院后，他就会花费大量时间和财力让调查员为自己干预此事付出代价。

### 灵石

灵石显然是一个邪恶的物件，需要小心谨慎处理。

如果调查员与密斯卡托尼克大学有关系，他们可能会把阿贝纳基灵石带去那里。密大收藏有许多类似的物件，那里的工作人员训练有素能够照顾、处理、保护好这种东西。同样，如果调查员与其他专门处理神秘学或神话相关事件的组织有关系，他们可能也会把石头交由这些组织处理。无论如何，这可能都是处理灵石最安全的方法。调查员可能会觉得自己让世界更加和平安全了，可以高昂着头离开。

此外，调查员可能会认为，面对这样强大的神话造物，没有任何人是可以相信的，他们应当自己看管它。这也不会特别难。他们需要做的就是把它放在某种容器里，让它不能被人类皮肤直接接触。当然，如果他们拥有这样东西的传言传出去，很可能会有邪教徒（甚至米戈本身）尝试把它偷走，以达成一些不可告人的恶毒目的。拥有强大物品的问题就是需要以合适的方式保护它，不让想要获得它的恶人得手。这样做会让灵石成为一个悬念，守秘人可以把它这条故事线编进战役里，让它发挥最大的作用。

### 离开伯利恒

调查员或许能够头也不回地离开伯利恒，这取决于他们在镇子里的调查进展情况，有没有许下什么诺言或犯下什么事情。当然，镇上的人或许不会让他们那么快就离开。



如果在冒险过程中调查员闯入了别人的家，以暴力威胁或施加于无辜镇民，盗窃或损坏私人财产，或犯下其他重罪，他们需要跟巴拉德警长打交道。成功的话术或说服技能或许能让他无视这些事情，这样他就不用对陪审团解释超自然现象的事了。

更一般的情况下，伯利恒镇民或许会把调查员视作英雄，将镇子从乌鸦手下解救出来，也拯救了接下来的旅游季。当然，如果游客听说事情有多恐怖而不肯回来，这些人或许会决定把这件事怪罪在调查员头上。无论如何，调查员可能会在接下来几个月甚至几年里不断接到镇民的来信。

## 结局

和其他《克苏鲁的呼唤》模组一样，调查员可以对游戏过程中成功使用的技能进行成长检定。

此外，如果事件成功解决，调查员每人可以恢复 1d4 点理智值。如果达成以下条件，每达成一条增加 1 点理智值：

- 阿贝纳基灵石被交给密斯卡托尼克大学或其他类似的可靠组织。
- 普里斯科特·沃克活了下来，入院治疗。
- 没有调查员曾被阿贝纳基灵石所控制。

最后，每位调查员增长 1 点克苏鲁神话技能（并相应减少 1 点理智值上限）。

## 恐怖事件继续发生

伯利恒的乌鸦事件得以解决，《群鸦血案》最终结束。但这不会是这些事情最后一次烦扰调查员。守秘人可以以以下方式在日后的冒险中利用下面的事件和角色。

## 来自地底的劫难

Super Genius Games 即将出版自己的第二篇《克苏鲁的呼唤》模组——《来自地底的劫难》。尽管这篇新模组可以单独使用，但它也可以与《群鸦血案》的结尾相衔接，成为调查员合乎逻辑的下一步行动。

在《来自地底的劫难》中，调查员将要在伯利恒镇外的森林里调查一个神秘的圆形深坑——正是普里斯科特·沃克发现阿贝纳基灵石的那片森林。随着他们下入地底，调查员会发现新的动物物种，并发现证据表明数百万年前曾有一个高级智慧种族造访这片山区。洞穴墙壁上的怪异雕刻似乎讲述了关于早期人类的故事——以及我们最终的灭亡。

## 后遗症

曾屈服于灵石能力的调查员，哪怕仅仅一瞬间，也会在接下来几周或几个月里感受到后遗症。聪明的守秘人可以在接下来的冒险中利用这一点，让调查员产生关于乌鸦的闪回记忆或恐惧症，甚至让他们莫名其妙地洞悉其他神话生物的思维。当然，这些做法都有对调查员的理智造成进一步损害的危险。

## 十年不晚

有些伯利恒人可能会感到自己受到了调查员和他们所作所为的侮辱。他们可能会一心想报复他们的冒犯（无论是真的还是他们自认为的）。全世界有很多势力、存在或教团想要利用这种复仇心，使之成为为旧日支配者服务的力量——而他们中的许多都地处洛夫克拉夫特乡村地区。

## 利益相关方

阿贝纳基灵石是一件强大的神话造物。这





种力量最终会引起危险人士与组织的注意。无论调查员打算如何处理它，都有可能会有神话组织、巫师或生物想方设法获取石头，将其用于自己的邪恶目标。当这种情况发生时，调查员是唯一可靠的关于这件物品准确信息的信息来源。并且，如果调查员决定自行看管灵石，那么他们的家就将成为攻击目标。

### 美丽的伯利恒

伯利恒是一个美丽的小镇，景色引人入胜，调查员可能会选择这里作为他们行动的据点。这里足够偏远，便于分辨敌友。调查员已经拯救过一次这个镇子了，所以镇民可能会很愿意让他们住在这，以防森林里又爬出来别的什么东西。而且，由于镇子依然在木材厂倒闭的阴影中苦苦挣扎，这里的房地产价格可能相对便宜。

### 新造物

《群鸦血案》里引入了一件伪装成印第安图腾石的米戈外星科技造物——阿贝纳基灵石。

### 阿贝纳基灵石

乍一看，灵石可以被描述为：

灵石是一块三角形的石头，大约拳头大小，经过雕刻和抛光，有着圆润的边缘和平整凹陷的表面。表面上刻着一个大乌鸦图案和一些较小的青蛙、蛇和蜘蛛的图案，其样式与阿贝纳基人文物中的艺术风格相近。这块图腾石附在一个风化的皮革环上，皮革上装饰着细小的、几乎石化的鸟骨头。

当调查员更近距离观察灵石时，需要进行地理学和侦查检定。如果地理学检定成功，他

们会发现这并非自然形成的石头，而是一种石化树脂，与目前现有使用的任何种类都不同。如果侦查检定成功，调查员会注意到石头表面排列着微小的几何图案（类似于现代计算机电路板，如果调查员能够理解这个概念的话）。

如果两个检定中的任何一个成功，调查员都可以进行克苏鲁神话检定。成功则调查员会辨认出这是米戈制作的物品。

### 触摸灵石

如果有人用皮肤直接接触灵石，它立即会尝试控制此人。受害者会开始听到脑海里传来昆虫般的声音，产生一种不舒服的感觉，就像是尖壳刺穿自己的记忆。

受害者需要立即进行理智检定。如果检定成功，拿着石头的人失去 1 点理智值。如果失败，失去 5 点理智值，此人的精神会完全受到灵石支配。

支配持续 1d10 轮，结束时受害者需要再次进行理智检定以重新获得对自己的控制。（只有在受害者依然接触着灵石时才需要进行此次及之后的其他检定。如果支配时间结束，受害者不再接触灵石，那么会自动恢复自我控制。）如果第二次理智检定也失败，受害者需要再失去 1d3 点理智值，继续受灵石控制，持续整整 24 小时。

24 小时后，受害者需要进行第三次理智检定。如果检定成功，他能够恢复自我控制。如果检定失败，受害者会再失去 1d6 点理智值，继续受到支配，直到下一次新月时分。从这里开始，受害者只能在每次新月时分尝试通过理智检定来夺取对自己身体的控制。检定失败会让受害者失去 1d6 点理智值，并继续受控制一



个月。

## 受到影响

沦为阿贝纳基灵石受害者的调查员保留自身性格与智力。不过，受害者还会不由自主地对最近的森林或未开发乡野地带产生保护欲。这种感觉对受害者而言非常合理，任何想要说服他的尝试都会失败。

受害者会坚持要求将所有人、人造建筑和人造科技移出指定地区，并且会利用灵石赋予的力量以及自己能够获取的武器与能力来达成这一目的。

如果灵石被拿走，受害者会集中全力将其取回。

同时陷入灵石影响的人可能不止一个。如果多于一位调查员受到控制，他们会共同努力把人类从他们的森林里驱逐出去。完成这一目标后，他们会互相争斗以夺取灵石。

## 灵石能力

阿贝纳基灵石赋予受支配者影响附近特定动物的能力。(需要注意的是尽管灵石一次能控制多人,但只有拿着石头的人能利用这些能力。)

石头会让受支配者与昆虫、蜘蛛、爬虫、青蛙、蟾蜍、蛇和重量低于 2 磅的鸟类产生精神连接。持有石头的人能够通过被控制的生物的眼睛和耳朵来看见、听见。此外，持有者还可以命令这些生物进行特定的行动。使用灵石并不消耗魔法值。不过，持有者每个战斗轮能够下达的指令数量取决于其现有魔法值。

持有灵石者可下达的指令如下：

**召唤：**两英里范围内指定种类的生物会自动回应召唤。尽管反应立即生效，但这些生物需要时间从自己所处位置来到持有者所处位置。

现有魔法值	指令数量
0	0
1-10	1
11-13	2
14-16	3
17-20	4
21+	5

**栖息：**生物可以前往持有者指定的任意位置，栖息在那里，直到被告知离开或被移走。

**缠扰：**持有者指定一个目标，受控制的生物会尽可能地爬、跳或飞着靠近目标，而不直接接触目标。(这就是第二幕“飞过”部分里乌鸦使用的能力。)

**攻击：**持有者指定一个目标，一小群受控制的生物会尽力攻击目标。(这就是第二幕“攻击”部分里乌鸦使用的能力。)

**集群攻击：**持有者指定一个目标，所有受控制的生物都会同时攻击目标。(这就是第二幕“集群”部分里乌鸦使用的能力。)





# 伯利恒，新罕布什尔州

- |               |             |            |
|---------------|-------------|------------|
| A. 沃克木材厂      | E. 82号分会    | I. 巴拉德旅店   |
| B. 莫德·德弗罗的杂货店 | F. 市政大厅     | J. 德弗罗皮毛商店 |
| C. 伯利恒纪事报     | G. 伯利恒公共图书馆 | K. 沃克公馆    |
| D. 麦克菲酒店      | H. 旧灰教堂     |            |

