



## 黑色之水

当群星归位之时，混沌将从地底升起，伟大的最初将会苏醒。

——霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特

7月27日。1900年。美国。

随着二十世纪的钟声敲响，西进运动已经过去了近一百个年头。一百年的时间足以让一个健壮的年轻人变成无名的白骨，一百年的时间也足以把一个时代埋葬进历史的沙漠。一百年之后，当曾经疯狂的美国西海岸不在疯狂，便只有那些破败的牛棚，冷清的酒吧，和立在沙漠中的路牌还在诉说着牛仔们曾经的辉煌往事。

然而西部的美国有着一种独特的魅力，那就是这里从来都不缺乏故事。就像父亲的事业要由儿子去继承，牛仔们没讲完的故事也要由淘金者们去续写。在犹他州的广袤红土上，有两种路从来都不会缺少生气，一种是彻夜不停运转的铁路，另一种就是载着淘金者们马车的公路。在这里，一种名叫“黄金”的矿石吸引了无数在东海岸落魄的人为之神魂颠倒，为之赌上性命。而随着西部淘金热到达了顶峰，无数小镇也在这片荒凉的土地上涌现。

当然，想发财不一定靠采矿，总有一些人在想尽办法从淘金者们的手里获得财富。但是如果你认为这是一个聪明的主意，那你就大错特错了。因为不止是小镇里有骑着快马的警长和专门处死马匪的镖客，单是淘金者们手里的武器，就足以让那些法外狂徒死无葬身之地。尽管如此，所有想通过淘金发财的人们仍然需要留点心。如果你遇到一名背着长枪重炮的“淘金者”，那么他到底打算从哪里淘金子仍是一个需要你好好思考思考的问题。

### 摘要

在一位神秘的贵妇人的请求下，调查员们踏上了寻找多年前失踪哥哥的旅程。在这场惊心动魄的冒险中，他们不仅会发掘出埋藏在沙漠里的神秘往事，更会破解关于自己的身世之谜。在一座小小的镇上，一个关于诅咒和救赎的故事即将上演。

### 引入调查员

（重要调查员）的哥哥在七年前不辞而别，踏上了前往西部淘金的旅程。他在给家里寄回最后一封信后便杳无音讯。令（重要调查员）不解的是，父母似乎西蒙的来信十分恐惧，他们不仅没有任何寻找儿子的打算，甚至在平日里都禁止提及西蒙，仿佛这个名字会给这个家庭带来厄运一样。据（重要调查员）所知，父母曾经共同研究过许多神秘学的事物，对一些事情多少过于迷信。但在父母的极力反对之下，寻找哥哥的事情只好作罢。但这一切都随着一封匿名信的到来发生了改变。这天（重要调查员）收到了一封落款为C女士的匿名信，信里提到她了解关于（重要调查员）家里的事情以及西蒙在西部遭遇了什么，同时她恳请（重要调查员）可以立即动身去帮助西蒙，询问具体的事情可以在黑玫瑰酒吧与她碰面。

调查员们此时正在（重要调查员）家里的会客室中一起讨论这封神秘的来信。

此时 KP 给出如下情报。

### 可提供的情报#1：来自贵妇人的信：

信被装在一个漂亮且精致的信封中，用的是市面上很难买到的高级信纸，信的内容如下：

尊敬的（重要调查员）先生（女士）：

请务必原谅我的无礼，但我有很重要的事情要拜托您。我是西蒙的一个十分要好的故友。在他失踪的七年里，我一直在设法找到您。西蒙非常需要您的帮助，所以我恳请您尽快给我答复。更多的事情信中不方便说，请在后天上午八点到黑玫瑰酒吧与我碰面。另外，请务必独自一人前来。

C 女士

如果调查员们询问关于西蒙失踪前的事情，KP 可以给出以下情报。

### 可提供的情报#2：最后的家书：

据（重要调查员）讲述，由于西蒙小时候的成长经历十分悲惨，所以他性格十分孤僻。这导致了他在日后的事业中频频受挫。在挫败感的折磨中，他每天只能在酒精的麻醉中度日。终于有一天，他在夜里不辞而别，踏上了前往西部淘金的道路。

（重要调查员）此时还提供了西蒙寄给家里的最后一封书信，落款是 1893 年：

请原谅我的不辞而别，但我真的在西部发了财，等我回来以后我们可以过上上流的生活了，我现在有足足四十盎司的金子。另外，我现在似乎被什么人盯上了，有人想杀了我，我不知道为什么。还有我总有一种感觉，我觉得沙漠里有什么东西在呼唤我，你们不能理解，这太诡异了。我不知道，可能是我最近有些太紧张了。

在这个场景中，KP 应当引导调查员充分交流已有信息，形成对整个事件的猜想与看法。同时要调查员们决定是让（重要调查员）独自前往黑玫瑰酒吧还是众人一同去，在（重要调查员）与 C 女士见面时其他人暗中保护。

## 给 KP 的信息

在十九世纪五十年代，巴格·沙斯由于莫名的原因降临到犹他州。这只来自深渊的不可名状者将黑水镇当作了他捕食的口器，想通过吸引往来的旅人扩充其仆从的数量。但他的一部分力量被封印着，这就注定他的欲望无法得逞。

将他力量封印的人正是西蒙的父母。他们都是巴斯帮传奇人物**劳伦特方丹**的后裔。由于祖先对力量的过分崇拜，他们付出了惨痛的代价。而在一些机缘巧合之中，令人恐惧的来自时间与空间深处的存在降临在人间。西蒙的父母必须偿还自己先人的孽债。在万般无奈之下，他们生下西蒙作为巴格·沙斯力量的容器。但不尽如人意的是，巴格·沙斯并没有被完全封印。恐怖且黑暗的生命形式依然潜匿在美国宽广的西部平原之上。

西蒙和巴格·沙斯之间有一种奇妙的纽带，西蒙动身前往西部的想法与之也有着千丝万缕的联系。黑水镇的巴格·沙斯设下一个圈套，他将西蒙引入黑水镇，令其感受到黑暗维度的恐怖之后再让他逃跑。这样一来，力量的封印就将解除，旧日支配者便会重返人间。

然而西蒙和小镇警长（其实是最初无意将巴格·沙斯召唤于此的几人之一）识破了巴格·沙斯的阴谋。他们借机救下了西蒙深爱的凯瑟琳小姐（也就是在事件之后一直寻求调查员们帮助的 C 女士），一同在决战之夜和巴格·沙斯展开对峙。但是由于另一个潜藏在黑水镇的使徒的阻挠，他们无法将其赶回混沌的维度。在混乱中，巴格·沙斯盛怒之下吞噬了西蒙，但这也导致西蒙获得了巴格·沙斯的力量。西蒙在千钧一发之时发动法力，将时间倒回四天以前——西蒙刚刚来到小镇之时。就这样，西蒙和巴格·沙斯一同被永远地困在这个时间陷阱之中。

KP 需要注意，在引导玩家车卡的时候需要注意有一名玩家的调查员是重要调查员，即西蒙的弟弟（妹妹），他（她）的身份应当是纽约的居民，同时有一份虽然收入不高，但整

体比较体面的工作。这名调查员的拥有使用法术的潜力，所以相应的，他（她）的意志属性应该相对较高。同时，KP 可以适当提醒玩家，牢记剧本中的日期很重要。

当事件暂未展开之时，这个剧本需要精心铺垫而不能操之过急。那些富有个性、善于即兴的 KP 会做得很棒。对于那些更喜欢事先罗列好的 KP，事先设定好的几个方向也可以很好地推进剧本。像东海岸和前往西部路途上的故事虽然剧本当中没有细说，不过也可加入游戏之中。

## 纽约

纽约市，位于美国纽约州东南部大西洋沿岸，是美国第一大城市及第一大港口，纽约都市圈为世界上最大的城市圈之一。在 1900 年代纽约的人口大约有 300 万。它是美国东海岸的商业、金融、工业和文化中心。随着纽约地铁系统开始修建，大量的外地人涌入这里，寻找着致富的机会。

调查员将会在 7 月 30 日，星期一上午来到黑玫瑰酒吧与一位神秘的女士见面。由于还是上午，所以天气还不是那么炎热，微风吹过街道还给人一种惬意的感觉。此时 KP 需要注意，下面的一段剧情会随着调查员选择独自前来还是结伴前来而有所不同。

### 地点：黑玫瑰酒吧

所有路过这里的人都会被这间小小的酒吧的法式风情所吸引。深处街道的遮阳棚下面摆着几张金属的台桌，几个西装革履的绅士坐在靠近街道的椅子上看报纸。向酒吧的入口走去，你会发现无论从门口的绿植还是到地上的绒毯一切都是那样的干净利落，精致而得体。当你走进酒吧时，门口的服务生会周到地帮你开门，引导你走到吧台。

酒吧的室内比外面暗许多，但恰到好处的照明设计使得这里有一种回家一般的温馨感。酒吧的装潢十分的华丽，从地毯到窗帘都是由上等的布料制成，同时这里所有的照明设施用的都是电灯。这在那个电力系统并不发达的年代十分罕见。当然，这里的消费也相当昂贵，来这里的人除了社会名流那就只可能是富家子弟。

如果（重要调查员）是独自前往黑玫瑰酒吧的，那么坐不了一会儿一个穿着黑色贵妇长裙，头上带着一顶很大的女帽的女士便会坐在他的对面，很显然，这就是那位神秘的 C 女士。

### 角色：神秘的 C 女士

这位神秘的女士坐在了（重要调查员）对面的椅子上，从穿着和仪态上看，她显然是一个跻身上流社会的妇人。调查员试图看清这位女士的面貌，但她戴的黑色纱巾使得这不太可能。调查员此时可以通过社交技能获得一些有用的信息，例如通过话术得知西蒙七年前曾在一次黑帮火拼中侥幸得到了一大袋金子，却不幸被怀疑是杀人凶手而遭到追杀。亦或者调查员询问起关于西蒙当时的怪异感觉，C 女士会表示虽然不是很明白，但她觉得这和西蒙遇到了怪事有关系。如果调查员大成功的话，甚至可以得知她和西蒙曾经是恋人关系。

在调查员和 C 女士进行了一段简短的交流之后，她会递给调查员一张看起来很旧的便签。此时 KP 给出以下情报。



### 可提供的情报#3：一张旧便签：

据 C 女士所说，在西蒙失踪前，她和西蒙同在犹他州的一个小镇酒吧喝酒。突然间，黑帮冲进酒吧开始朝人群射击。西蒙同时开枪还击，她记得西蒙当时很神勇地一连击败好几个歹徒，但之后她不知为何晕了过去。等她再醒来时发现自己正在西蒙的马车上，没有人驾车，她

的手边有着一张很潦草的便签，似乎时西蒙在匆忙间写下的。

很抱歉，我无法和你解释发生的事情，但我恳请你的帮助，去纽约，找我的弟弟（妹妹），让他（她）来这里，这非常重要，一定要找到他（她），只有他（她）才能做到。让他（她）来犹他州，这里，千万！他（她）到时候自然会明白！

调查员如果对这张逻辑混乱的便签感到不解，C女士会表示她也不明白。但她知道一定有什么事情发生了，而且能解决这一切的只有一个人，那就是（重要调查员）。此时C女士不会再回答调查员的任何问题，相应的，她给了调查员一张两万五千美元的支票，签字是琳达（1900年美国人均年收入是450美元）。她说如果调查员愿意前往的话，这些钱足够途中所有的费用，剩下的部分则是她对众人的答谢。另外，如果调查员们能够找到西蒙的下落，她愿意再支付两万五千元的报酬。

此时调查员如果决定拒绝，那么KP可以结团，并进入结局一（见后文）。

---

如果一开始其他调查员选择一同前往在暗中观察，那么C女士将不会露面，上述的剧情将被以下内容代替。

---

到了约定了时间，然而C女士并没有如约露面。这时，服务员递给了（重要调查员）一张叠的方方正正的便签。KP提供以下情报。

#### 可提供的情报#4：C女士的便条：

（重要调查员）先生（女士）您好。我注意到您似乎是和您的朋友一起来的。我非常理解您对我这样一个陌生人的戒心。然而出于某种原因我无法在这样的情况下与您见面，我会把我想告诉您的事情写在纸上，并放在门口的绿植下面。——C女士

此时调查员们可以在门口的绿植下找到一封信。KP提供以下情报。

#### 可提供的情报#5：C女士的叙述：

调查员们拆开信件，发现里面有两张纸。第一张是C女士的留言：

尊敬的（重要调查员）先生（女士）：

很抱歉要用这样的方式和您沟通，但请您务必要仔细阅读我接下来的话。就像我之前在信中写的，我和西蒙是很好的朋友。事情发生的时候我们正在犹他州的一个小镇酒吧喝酒。突然间，一群黑帮冲进酒吧开始朝人群射击。西蒙同时开枪还击，我当时受到了惊吓，晕了过去。等我再醒来时发现自己正在西蒙的马车上，没有人驾车，而我在手边发现了一张很潦草的便签，似乎时他在匆忙间写下的。我在这里附上了这张便签。无论如何，我知道西蒙现在非常需要您的帮助，请您务必伸出援手。如果您可以满足我的请求，请把这封信投到旁边的红色邮筒里。我可以负担您在途中的所有费用，并给您丰厚的报酬。如果您拒绝的话，请务必把这封信烧掉。

C女士

另一张则是看起来有年头的字条：

很抱歉，我无法和你解释发生的事情，但我恳请你的帮助，去纽约，找我的弟弟（妹妹），让他（她）来这里，这非常重要，一定要找到他（她），只有他（她）才能做到。让他（她）来犹他州，这里，千万！他（她）到时候自然会明白！

调查员们此时注意到酒吧的旁边立着一个红色的邮筒。如果调查员选择把信烧掉，则KP可以结团，并进入结局一（见后文）。

如果调查员将信件投入邮筒，则三天后调查员们会收到一张两万五千美元的支票，签字

是琳达。和支票一起的还有 C 女士的附言。她表示这些钱足够途中所有的费用，剩下的部分则是她对众人的答谢。另外，如果调查员们能够找到西蒙的下落，她愿意再支付两万五千元的报酬。

（如果调查员选择调查支票上的签字人琳达，会发现她是一家木材厂的董事之一，但除此以外便无法得到更多的信息了。）

无论调查员是否见到了 C 女士，只要他们做好了出发的打算，KP 就可以引导调查员们选择随身携带的物品，需要注意的是，每个人只能随身携带不超过三件物品，弹药不占据物品栏，如果 KP 希望游戏方便一点，可以默认弹药是无限的（KP 可以解释说弹药在沿途的商店购买补充）。另外，步霰是不允许的，首先模组中没有霰弹枪的参考数据，而步枪则是在 1900 年的纽约大都市是禁售的。但如果玩家是新手的话，为了降低游戏难度，KP 可以允许玩家在马车上放置一杆温彻斯特来复枪，可以认为是调查员家中收藏的物品。这杆枪不能随身携带（调查员可以在驾驶马车时使用，或者在战斗过程中去马车处拿取，损失的战斗轮数由战斗地点离马车的距离而定），但也不占据任何调查员的物品栏。

**\*解释关于为什么凯瑟琳要隐姓埋名如此神秘**

凯瑟琳虽然在西蒙的帮助下逃出了黑水镇，但镇上依然保有着她的投影，这使得巴格·沙斯可以通过读取思想找到她，并且杀掉一旦得知有关事情的人。为了防止这样的事情发生，凯瑟琳必须尽量地隐藏自己的真实身份。

# 犹他州

**9 月 1 日。1900 年。犹他州。**

在这片充满故事的土地上，发生什么都不算稀奇。然而就是在这样一个平常得不能在平常的午后，一辆四轮马车打破了这份难得的宁静时光。这辆载着（调查员们）的马车向着西海岸驶去。和许多来淘金的其他人不同，他们来这里不是为了金子，而是为了寻找一个在七年前突然消失的人。

在临走前，C 女士给调查员们寄来了一张犹他州的地图，其中标注了她和西蒙最后见面的位置。奇怪的是，这个打了叉的坐标点附近并没有什么小镇，也不可能有什么小镇酒吧。虽然调查员感到非常疑惑，但苦于无法联系 C 女士，一行人只好带着疑问向着目的地前进。

**事件：不受欢迎的来客**

调查员一行人发现身后不远处有似乎有尘土飞扬的迹象，此时可以通过聆听，侦察甚至是灵感意识到后方有一群来者不善的人在骑马追击。随着马队逐渐接近，马车上的所有人都感觉到了追击者的浓浓恶意。调查员此时可以通过侦查调查来袭的人数和所持有的武器。KP 引导调查员进入战斗轮。

**给 KP 的敌人信息#1：五名巴斯帮的暴徒：**

这些暴徒是七年前死去的巴斯帮老大的忠诚追随者，他们在追杀西蒙的过程中被永远困在这个时间循环中。全部都是男性，年龄在 20 到 50 岁之间，体型各不相同。理智平均有 50。如果需要，这些数据可以重复，以创造更多的匪徒。

	STR	CON	SIZ	DEX	POW	HP	DB
史密斯	30	30	60	55	20	9	0
卡尔	45	50	60	45	25	12	0
迈克金	45	50	65	50	45	10	+1D4
斯通斯	90	60	75	30	60	15	+1D4
博克赛	75	60	65	60	60	13	+1D4



**武器：**雷明顿转轮枪 40%，斯宾塞卡宾枪 40%，拳击 50%，弹簧刀 55%

由于匪徒的马比调查员们的马车更快，所以在战斗的过程中会逐渐靠近调查员。整个战斗过程 KP 的发挥空间很大。例如 KP 可以根据调查员是否意识到有人追击来判断先手。调查员可以通过成功的敏捷判定来寻找掩体，也可以选择还击，当调查员选择还击时，他们可能会有 25% 的几率受到 1D4 的流弹伤害。当匪徒接近时，手枪则可以派上用场。

面对敌人的扫射，调查员们显然不是对手。就在这千钧一发的时刻，一堵仿佛由沙子筑成的城墙从地平线上升起——那是令人恐惧的沙尘暴。几名匪徒立刻勒住马头，向着相反的方向落荒而逃。调查员们的马车则失去了控制，径直向着风暴冲去。

漫天的黄沙顷刻间便吞噬了调查员们的马车。要知道，被困在沙尘暴中是相当危险的。马车在狂风中艰难地前行，调查员四周时不时响起轰隆轰隆的滚石声，根据情况，调查员此时可能会在沙暴中受伤。终于，风渐渐地小了下来，但漫天的黄沙依然遮天蔽日，能见度也是相当的差，调查员们无法确定自己在哪里。此时任何人通过一次成功的侦查可以注意到，在不远处立着一块一人高的木牌。上面写着：欢迎来到黑水镇。



## 黑水镇

KP 需要知道，整个小镇中的大部分人都是巴格·沙斯的仆从，只有牧师克洛德和小偷克萊門婷没有被侵染。但大部分的仆从在黑雨夜之前是意识不到的，只有萝丝和警长亚哈是使徒级别的仆从，他们至始至终都对黑水镇的一切了如指掌。然而亚哈是不愿意帮助巴格·沙斯的，所以他总是想方设法帮助调查员，虽然这会遭到巴格·沙斯的阻挠。牧师和警长一样，可以再循环中保有记忆，小偷则做不到。小偷是牧师的养女，被牧师洗脑后愿意为他做任何事情。牧师无法离开教堂，一旦出去他就会被巴侵蚀（因此他肤色苍白），小偷则不受影响。牧师在研究可以骗过巴，能够让他走出去的魔药，同时希望通过小偷能做他的手足，帮他找到镇上那做神秘图书馆，进而获得巴的力量。

调查员最初到达黑水镇的时候会因为漫天的黄沙而无法看清小镇全貌，所以能够调查的建筑只有靠近小镇大门的马厩，酒吧以及警察局。如果调查员执意要向前探索 KP 可以用 san check 等伎俩阻挡他们。

### 地点：费莱尼先生的马厩

这是一个在西部小镇相当普遍的马厩，它为来往的旅人提供了一个寄存马匹和马车的地方。马厩是用西部最常见的胡桃木搭建的，地面上铺着干草。马厩的地上放着一个空桶，墙壁上挂着套马的绳索以及撬棍等工具。（如果调查员偷走这些东西的话则会遭到费莱尼先生的怀疑，并且在小镇中的风评会变差。）

此时细心的调查员可用通过一次成功的侦查发现地上的干草有明显被压过的痕迹，这意味着不久之前这里曾经停着一辆四轮马车。同时调查员们还会在马厩后面的墙上发现一扇木门，这可能是马夫住所。调查员可以通过聆听发现门后似乎有一个男人和一个小孩说话的声音。调查员如果敲门，则会受到费莱尼先生的帮助。



### 角色：费莱尼先生

费莱尼先生是一个面相十分温和的人，他长着一副络腮胡子，无论对谁都是会露出和善的微笑，可以看出是一个老实本分的人。他同时也是小镇酒吧的经营者。他在后续的游戏可以为调查员提供医疗，但仅限于基本的包扎。调查员可以通过话术等社交技能得知一天前一位先生来到了这座小镇，但如果问起是谁的话他会表示不知道，通过心理学鉴定可以发现他没有说假话。和他住在一起的还有他的女儿萝丝。

### 角色：萝丝

萝丝是一个有着一头漂亮的金色长发的十岁左右的小女孩，十分的内向，一般情况下不会和调查员说话。费莱尼先生会解释说自从妻子去世后她就一直是这样沉默寡言，平时也只会和自己交流。然而 KP 需要牢记，萝丝是巴格·沙斯最初的使徒之一，费莱尼先生从未结过婚。关于女儿萝丝的记忆则是巴格·沙斯篡改的。调查员可以在后面的寻问中发现没有人对费莱尼先生的妻子有任何印象，此时调查员可能会对费莱尼产生怀疑，这是正常的。



### 地点：黑水酒吧

这是一个西部片里经常能见到的牛仔酒吧。整个酒吧装修的非常普通，大体结构都是由胡桃木制成，门是那种带有格栅的活板门，在门框上面挂着一个由一块木板制成的简易招牌，上面写着——黑水酒吧。走近吧台，可以看出吧台的布置相当的简朴。吧台本身由几块木板拼成，上面没有任何象征着招牌的标志。吧台的后面是几个酒桶，里面是啤酒。酒桶旁边有着一柜子，上面有着一一些杂七杂八的东西。（后期调查员可以发现这其实是一个暗门）

调查员走进酒吧，发现这里并没有人，桌椅上都覆盖着一层薄薄的沙子。通过侦查，调查员会发现酒吧里有一些不同寻常的地方。例如所有的桌椅上都有着奇怪的划痕。有些桌子还发现有弹孔。调查员在调查吧台时会发现内侧的挡板上有人用刀刻着一行字，似乎是有人曾经躲在这里时刻下的，上面写着：“他们害怕光”。

### 地点：警察局

小镇的警局上面挂着大大的美国州立警察所的标志，所以十分容易辨认。警察局的窗户都拉着窗帘，从外边看不到内部。大门从里面锁闭，调查员通过聆听可以听到里面似乎有很轻微的流水声。调查员如果通过力量对抗或者锁匠闯入警察局的话，会发现里面并没有人，也没有枪支，但办公桌上有一些文件，而且收拾的很整齐，不像是没有人的样子。无论是调查员现在还是之后调查这里，都可以发现一张小镇居民登记表。

### 可提供的情报#6：小镇居民登记表：

登记表上除了镇上的一般居民外，还记录了一些开设运营场所的人员名单：

运营场所	黑水酒吧	小镇旅馆	警察局	教堂
所有人	费莱尼	威尔逊夫妇	警长亚哈	克洛德
亲属	女儿：萝丝 妻子：	女儿：凯瑟琳		

附属建筑	马厩	风车磨坊		
------	----	------	--	--

如果调查员强闯了警局，那么之后再遇到警长时他会装作不知道，并且否认之前警局没有人的事实。

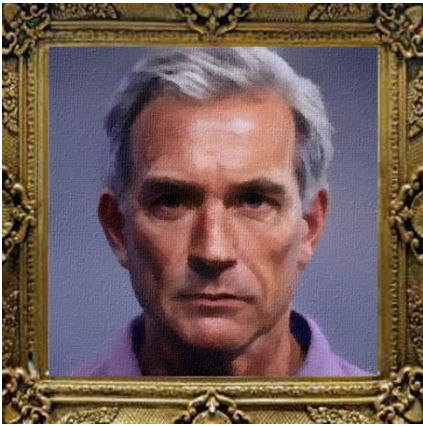
在沙尘沉降了一些之后，调查员们终于看清了小镇的全貌。这是一个三面环山，另一面则是一道出山的峡谷，峡谷中是一条出镇的道路。调查员们发现之前听到的滚石声是峡谷两侧山上的巨石滚落的声音。调查员们很庆幸自己没有没巨石砸到，但石头堵住了出镇的道路，这意味着在道路清理完毕之前调查员们无法离开这里。小镇的大部分房子都是木制的平房，包括了之前看到的警察局、马厩、酒吧，以及刚刚映入眼帘的一座风车磨坊和一座旅店。除此以外便是一些镇上居民的私宅。镇上唯一的一座石质建筑是正对着峡谷，紧靠山体修建的教堂，教堂本身不大，但却庄重而华丽。在这样一个西部小镇，这样的教堂可以说是非常罕见，甚至让人不由得生发出一种违和感。

此时调查员进入自由调查阶段，此时除了教堂的大门是锁着的（厚重的木制大门意味着调查员们无法蛮力闯入，同时木楔式的门挡使得使用锁匠技能是无效的，但调查员会发现门上有许多撞击和抓挠的痕迹），其他的场所都可以调查。

**地点：风车磨坊**

风车磨坊是一个由风力驱动的磨坊，磨坊里四周堆放着一些磨好以及没有磨好的面和麦子。面是装在布袋子里面的，还有一些粉七零八落地散在地上，角落里则堆着一些等待处理的麦子和干草（**非常易燃**）。磨坊的中心是一座大磨，旁边有一个水井。

调查员可以在磨坊里发现正在叉干草的威尔逊先生。他是小镇旅店的老板之一，同时也负责镇上的粮食加工，酒吧食品原料就是从这里送过去的。



**角色：威尔逊先生**

威尔逊先生是一个不苟言笑的人，虽然年纪大约五六十岁，但是头发几乎全白了。他那张忧郁的脸上似乎表明他时刻都在为了什么事情忧心忡忡的。调查员和他交谈时，如果问起小镇的情况，他会表示这里的人都很友好，但由于地处偏僻，很少会有客人到访，家里基本都是靠磨坊维持经营。如果和他攀谈起家中的情况，他会告诉调查员大陆对面的旅店时他们家开的，平日里主要由自己的妻子和女儿凯瑟琳打理。

当调查员们对小镇的大体情况有所了解之后，KP 决定天色已晚，同时引导调查员在小镇的旅店安顿下来。

**地点：小镇旅馆**

这是一个两层楼高的西部旅店，门前挂着威尔逊夫妇旅店的招牌。旅店主体结构是由胡桃木制成的，没有什么多余的装饰和设计。从大门走进之后便能看到前台登记处，坐在前台里面的的是一个正在打盹的中年妇人。左手边是上楼的楼梯，楼上是客房，楼下则是旅店主人的房间。



## 角色：威尔逊太太

威尔逊太太是一个五六十岁的中年女人，虽然年纪不算很大，但头发已经全白了。看到调查员们进入了旅店，她露出了热情的笑容。她表示镇上很少会有客人到来，但不知怎么的，这两天连续都有客人来，真的很新奇。调查员们问起之前的客人是谁的话，她会表示忘记了名字，但她有一张访客登记表，可以帮调查员们看一看。她在柜子里找了半天，但没有找到。她抱怨到可能是被女儿凯瑟琳拿走了，总而言之，她让调查员们在一张便签纸上写下姓名，付清房费，就可以上楼了。



在之后的一段时间里调查员们可以调查客房以及旅店，KP 可以根据旅店的结构图回答调查员们的问题。KP 需牢记，有一间客房是之前的旅人的。事实上这间客房的主人就是西蒙。调查员想要暴力闯入的话会遭到威尔逊夫妇的阻拦，并且在镇上的好感度下降。调查员可以通过一个成功的锁匠潜入房间。调查员可以在抽屉里找到一把做工精美的 M500 马格南手枪（使用这把枪会使得调查员在后续的小镇火拼中成为匪徒重点攻击的对象）。

同时，调查员通过侦查会在枕头下面找到一张字条。

## 可提供的情报#7：警长的留言：

来酒吧找我——亚哈

## 事件：篝火晚会

在晚上八九点左右的时候，马夫费莱尼先生来到旅店寻找调查员们。他告诉调查员，由于镇子处在山谷之间，所以刮沙尘暴有可能会造成落石，甚至会有人员伤亡，所以每当镇子上平安度过这样的沙尘暴的时候都会举办篝火晚会庆祝这样的好运气。而大家认为和远道而来的客人一起分享这份喜悦是理所应当的事情。

## 在晚会上的调查：

1. 调查员会在广场上看见不少人三三两两地围着一些篝火喝酒聊天。此时调查员会注意到有一群人表情凝重，频频摇头。调查员加入他们的对话后会了解到他们在讨论马夫和他女儿的事情。他们会告诉调查员据一些住在镇子上很久的老人说马夫从来都没有结过婚，这个女孩也不知道是从哪里来的，说不定是被拐骗来的。但是这些聊天的人搬来镇子上的时候马夫就已经和他女儿单独生活了，所以到底真实的情况如何他们也说不清，只是为这个小女孩可怜的身世感到伤心。
2. 在另一群人那里，调查员会得知似乎牧师在教堂里藏着一个女孩，但仅仅是传说。即便这样，人们对牧师也报以极其鄙视的态度。通过与镇民的对话，调查员会了解到镇民似乎对神有着狂热的崇拜，因此他们对牧师这个人又恨又怕。
3. 调查员会发现马夫和他的女儿独自在一堆篝火旁边，马夫在饮酒，萝丝则在一旁的沙地上用木棍画画。如果调查员之前偷了东西，马夫会责问调查员有没有做坏事，此时一个成功的说服可以消除疑虑，否则马夫会拒绝和调查员交谈。如果调查员询问关于马夫妻子的事情，他会很生气。他表示那天妻子下葬的时候所有镇上的人都在场，他不明白为什么会有这样的谣言污蔑自己，他觉得这也是对他妻子的污蔑。调查员通过心理学觉得他并没有撒谎。
4. 马夫同时会告诉调查员说他比较在意威尔逊家的事情，他觉得自己已经很久没有见过他

们家的凯瑟琳小姐了。虽然每次夫妇都说到时候凯瑟琳会把交付给酒吧的面粉送到。但事实上每次都是威尔逊先生送来的。他让调查员们多留意留意，他担心凯瑟琳小姐出了什么事情。

5. 调查员调查马夫女儿的画的话，她会很警惕地将画抹掉。一个成功的社交技能会使得小女孩告诉调查员她在画妈妈，爸爸告诉她妈妈去了另外一个世界，但她觉得妈妈肯定没有走远，就在她身边偷偷照顾她呢。
6. 在广场的角落里，调查员看到一个穿着警官制服，正在抽雪茄的魁梧男人。



### 角色：警长亚哈

亚哈是一个金发碧眼，相貌刚毅的男人，年龄大约四十岁上下。虽然岁月夺去了几分清秀，但依然不难看出他年轻时一定是一个万人迷般的美男子。事实上，他的举手投足间散发着一股让任何人都愿意跟随他的领导的气质，是一个天生的领袖。

警长很热心地向调查员们介绍镇上的情况，虽然都是些已知的情报。此时如果调查员询问起为什么白天警局没有人，他会慌张地用一些笨拙的借口糊弄过去。一个成功的心理学就可以看出他在说谎。（如果失败他会悄悄告诉调查员他在调查教堂里那个诡异的牧师，他觉得那个牧师整天鬼鬼祟祟的，虽然这也是假话，但调查员不会发现。）警长其实是最初在黑水镇演出的几个吉他手之一，他的歌声召唤出了巴格·沙斯，并成为他的仆从。但他本人并不愿意，并且时常感到懊悔。西蒙到来时，他与西蒙并肩作战。然而镇上还有另外的使徒，使得他们最终失败了（另一个使徒是萝丝，但他并不知道）。

7. 在调查员和警长交谈时，马夫急急忙忙地跑过来，说萝丝不见了。调查员通过成功的侦查发现有一行小孩脚印往教堂的方向走了过去。侦查失败则可以通过聆听听到教堂那边有拍门的声音。大家朝教堂方向找去，可以发现是萝丝在拍门。正当所有人打算上前时，一块石头从上面落下来，砸在萝丝脚边上。萝丝脸色煞白，吓得坐在地上大哭。只听教堂上面一个模糊的人影探出头来，向着下面大骂，用尽贱人，妓女，女巫之类恶毒的词语。亚哈掏出手枪指着上面，让上面的人立即住口，那个人影才躲了回去。警长告诉调查员，这个牧师叫做克洛德，性格十分怪癖，而且从来不踏出教堂半步。虽然镇上的人都讨厌他，但鉴于他是上帝的使者，大家也不愿轻易招惹他。调查员如果问小女孩为什么拍门，她会哭着告诉调查员她觉得妈妈在里面。马夫此时会过来解释女孩的妈妈安葬在教堂后面的墓园里，女孩可能是看见了下葬时的场景，所以才来这里找妈妈。大家都十分唏嘘，马夫于是带着收到惊吓的萝丝回家了。
8. 此时威尔逊夫人从人群中挤了过来。她告诉调查员，她找到了那张表，已经把大家的信息登记完了，她告诉调查员，之前来的客人名字叫做西蒙。

---

没有去往晚会的调查员可以调查且只能调查小镇中的一个地方

---

如果调查员选择调查旅店，他们可以在前台找到一张客人登记表。

### 可提供的情报#8：客人登记表：

调查员信息及数量由实际玩家决定，此处表格仅供参考。调查员会发现日期的年份不太对劲。

日期	1893 年 8 月 31 日	1893 年 9 月 1 日	1893 年 9 月 1 日	1893 年 9 月 1 日
客人	西蒙	调查员	调查员	调查员

调查员通过锁匠可以调查威尔逊夫妇以及凯瑟琳的房间。威尔逊夫妇的房里没有什么奇怪的地方，KP 可以自行编一些无用信息，例如一家三口的画像等等。

凯瑟琳的房间则有一些奇怪，调查员会发现虽然屋子里的东西收拾的很整齐，但似乎已经很久没有人住过了，无论是桌上床上还是地板窗台上都落着厚厚的灰，桌角还结着蜘蛛网。通过侦查调查员会在书桌后面发现一本掉落的笔记本。

**可提供的情报#9：凯瑟琳的日记：**

日记前面的部分被水泡湿烂掉了，但最后的一页还是完好的。调查员可以看到：  
那个叫西蒙的男人今天又来了，他说我会被杀死，而他可以救我。真是莫名其妙，为什么镇上会来这样的神经病？

同时，调查员搜索衣柜的话会发现里面有几件女性骑马的束腰，可见凯瑟琳小姐是一个喜欢马术的女孩。

调查员调查其他地方的话暂时没有更多有用信息（等待后续更新），KP 可以合理追加更多内容。

## 调查员会遭遇的重要事件

（KP 可以根据需要自行决定下面事件的顺序，作者排序仅供参考）

**事件：夜间的黑影**

在调查员睡觉的时候，所有调查员都可以通过聆听察觉到一个细微的流水声伴随着脚步声从门外经过。如果调查员携带着灯具出门查看，可以看见西蒙房间门口有一个人影，如果调查员投出一个成功的侦查，就会发现似乎是一个穿着马术束腰的年轻女人，但随着灯光照向那边，人影就消失不见了。调查员调查女人消失的地方时，会注意到地上有一滩水渍。

除此以外，KP 也可以安排调查员在旅店和酒吧的其他地方看到这个诡异的黑影，它是凯瑟琳在黑水镇的投影。即便在西蒙的帮助下凯瑟琳成功逃离了黑水镇，由于巴格·沙斯的法力，她的投影依然留在黑水镇，这也是她秘密寻找调查员帮助的原因之一。

**事件：亡命之徒**

在某一个调查员行动的白天，大街上突然传出枪声。调查员会发现有五名暴徒在街上向着酒吧里进行无差别射击屠杀。他们似乎边射击边喊着什么，调查员只要通过一个成功的聆听，就可以听到他们在喊他们要为巴斯帮死去的头目报仇，只要交出西蒙，他们就会罢手。

如果调查员选择和歹徒战斗，那么 KP 引导掉调查员进入战斗轮，匪徒的数值可以参考前文。在经过几轮交手之后，警长和马夫会赶到和调查员并肩作战。当有两名匪徒被打死以后，剩下的三人会溃逃进周边的山谷。

如果调查员规避战斗，匪徒们在屠杀了酒吧后会去往旅店，在这里，威尔逊夫妇将被杀害，随后警长和其他镇上的居民赶到驱散了暴徒，两人被当场击毙，剩下的三人会溃逃进周边的山谷。随后旅店的管理会被警长接管。

之后镇上居民和调查员一同前往山谷搜捕剩余的匪徒，但他们只会在那里发现胡乱落在地上的衣服以及散落在四周的枪支。同时警察局停尸间中匪徒以及威尔逊夫妇的尸体（如果他们被杀害的话）也会消失不见。

在发生了惨案之后，警长将调查员们叫去谈话。除了一些基本的叮嘱以外，他提到据他所知西蒙被这群巴斯帮的匪徒盯上，他们似乎是想要杀死他报仇。同时他邀请调查员加入调查逃亡匪徒去向的队伍。此时调查员通过话术逼问警长关于西蒙的信息，他会神秘地压低声音告诉调查员西蒙来到镇上可不是一两天了。如果调查员询问西蒙的下落，他会微笑着说，西蒙就在这里。临走前，警长告诉调查员，最好离那座教堂远一点，还有，不要相信那个牧师任何的话。除此以外，调查员不会得到更多的有用信息。

## 事件：谋杀与绑架

在小镇遭到袭击的第二天，小镇在一个令人震惊而愤怒的新闻中醒来——马夫费莱尼先生被人杀害了，而萝丝小姐则下落不明。调查员可以通过一个成功的社交技能说服辅警进而调查案发现场。

在凶案现场，调查员发现了费莱尼先生的尸体和作案的凶器。凶器是一把木柄匕首，上面刻着 C.F.（是牧师名字克洛德·弗洛里的缩写）的字样，上面并没有指纹。尸体伏在书桌上，背后有伤口，身下压着一本《白鲸记》小说，显然死者是在看书的时候被人从背后偷袭而死。调查员调查尸体时可以通过一个成功的医学鉴定判断出死者被匕首从背后刺伤，导致心脏冠状动脉破裂，当场死亡，但令不合理的地方是，死者的出血量和他的伤口严重不符，除了尸体下方有一滩血迹以外，现场没有其他血迹。

调查员调查萝丝的床时，可以通过一个成功的侦查发现床边有抓挠的痕迹，很显然萝丝在被抓走的时候是挣扎的。通过一个成功的医学鉴定，调查员会在枕头上发现含有氯仿（一种麻醉剂）的布料碎片。

小镇居民一致认为这起残酷的谋杀与绑架案是流窜在镇上的巴斯帮匪徒的报复行为，搜捕匪徒的进度加快了。如果调查员加入了搜捕匪徒的队伍，他们的风评会变好。同时，虽然出镇的道路已经基本疏通，但为了防止凶手逃亡，出镇的道路被大量小镇骑警封锁。

## 事件：失窃

在调查员睡觉的时候，住着紧挨着西蒙房间的调查员进行一次聆听。如果成功的话，调查员会听见西蒙房间中似乎有人在轻手轻脚地翻找东西，之后还伴随着木板断裂的声音。如果调查员选择出门侦查，会发现西蒙房间的门被打开了，一个黑影正蹲在被翻倒的床头柜旁抱着什么东西。发现调查员过来，她迅速逃掉了。调查员如果调查窃贼逃跑的方向，会发现她向着风车磨坊的方向跑去。调查员如果调查原本窃贼所在的地方，会发现那里的一块地板被掰断了，在地板下面有一个长方形的区域没有灰尘，调查员意识到那里原本放着一本书（前提是调查员带着灯才能看清这一点）

调查员如果在夜晚追击盗贼，则会发现风车磨坊水井的盖子被打开了，向下望去，发现水井中的水位下降了（由于潮汐作用，朝朝夕落），一个暗门从下降的水位中露了出来。勇敢的调查员通过暗门可以到达教堂后的墓园，然后进入教堂的剧情。

如果调查员白天调查或者夜晚没有听到动静，则会在得知所有失窃详情的同时，通过侦查发现一串很轻的通往磨坊的脚印。调查员发现水井被人打开了，水位比之前更高。此时调查员还需要通过一个灵感意识到在夜晚水面下降以后，井里会出现一个暗门。此时警长会组织人下去探查情况，调查组返回后报告密道通往教堂后的墓园。随后警长警告调查员不要插手这件事情。调查员可以在之后的夜晚偷偷进入密道到达教堂后的墓园，并且进入教堂剧情。

## 事件：在教堂

调查员从密道出来之后，发现自己置身于教堂后方的墓地里。

## 地点：教堂的墓园

教堂的墓园在教堂主体和群山的怀抱之中，即使是白天，这里也相当的阴森。由于地理环境的原因，墓地常常被雾气笼罩。在这里，调查员可以看见镇上所有死去的人的坟墓和墓



碑。通过侦查，调查员会发现所有的墓碑上刻着的死亡日期都在 1893 年以前。除此以外，墓地里还有两个很简陋没有年份的墓碑，一个上面刻着：费莱尼夫人。但没有具体姓名。另一个则刻着：西蒙。如果调查员挖开坟墓，会发现两个墓里面都没有尸骨。

墓园通往教堂的大门和正门一样，无法通过任何方法进入。但是调查员在旁边发现一个侧门。通过侧门进入，发现里面是一个类似仓库的场所，堆着大量的药瓶和罐子，调查员在调查罐子时会发现里面都是一种黑色的粘稠液体，但是这种液体似乎有生命，似乎在蠕动。San check，成功减 0，失败减 1d3。同时在这里藏着从西蒙房间里偷走的书。那是西蒙的秘密日记。

#### 可提供的情报#10：被偷走的日记：

这是一本被水泡的皱皱巴巴的日记本，封面上写着西蒙。前面的一些页被泡的已经无法辨认出任何有用信息了，中间一些页还可以看清。

。。。希望我寄回家的那封信能够被收到，这样家里人至少知道我现在暂时平安了。。。8月31日。。。真的时太惊险了。要不是突然刮起的沙尘暴，我肯定要被那五个人杀死。。。9月2日。。。凯瑟琳今天主动来找我了，她送给我一朵玫瑰花。。。似乎经常去酒吧送面粉，好辛苦。。。9月3日。。。今天时约会的日子。。。酒吧。。。

后面的字迹很潦草，似乎是在精神很不稳定的时候写下的。

。。。暴徒。。。在镇上杀人。。。屠杀，凯瑟琳。。。他们到旅馆屠杀，威尔逊夫妇。。。他们杀死了她。。。哦不，我的上帝。。。

然后后面的字相当而言工整的许多。

这一切都不对劲，警长肯定知道些什么，我今天偷偷给了我一张字条，让我去酒吧找他。

这一页后面画了一个像魔法阵一样的图案，但是被涂掉了，下面写着“骗子”。往后一页上面画了许多椭圆，调查员通过灵感意识到那些画的是眼睛。再往后面的页被人撕掉了。

就在这时，调查员突然感到一阵头晕目眩，随即昏迷过去。

所有在墓园仓库被迷晕的调查员会在一个像地牢的地方醒过来，这里昏暗又潮湿，到处散发着一股难闻的味道。调查员被关在一起，武器和物品被没收挂在了地牢的墙壁上。在调查员对面的牢房里关着一个小女孩，在轻轻地啜泣。虽然光线很昏暗，但调查员们认出来那个是萝丝小姐。无论调查员如何问她话，都只能听见她的哭泣声。

这个时候，地牢的门打开了，从外面走进来一个女孩。

#### 人物：克莱门汀

这个女孩有着一头红褐色的头发，脸上有些雀斑。她穿着麻布衣服和束腰，脚上穿着马靴。虽然衣服不干净，但让人有一种很利落的感觉。她给调查员还有萝丝每人一些食物，在这样阴森的环境中见到一个这样的人真的是一件让人感到欣慰的事情，所有人 san 回复 1d3。

调查员可以和她搭话，比如问她是谁，我们为什么被关起来。她基本会如实回答，调查员会知道她是一个孤儿，小时候被教堂的牧师收留，从小就是在教堂里长大的，基本没有见过外面的世界和外边的人。但是她看过很多书，听说过很多事情。牧师告诉她外边的世界很危险，所以即使她很渴望去外面，但从来没有离开过镇子，甚至很少出教堂，以至于镇子上几乎没有人认识她。

当调查员问为什么自己被关起来时，她会抱怨随意闯进教堂的人活该受到惩罚。调查员通过一个灵感发现这个女孩的身形和那天潜入旅馆的小偷十分类似。当调查员质问她时，她



会显得很不好意思，随后她说这是牧师要她这样做的，再说了，牧师说那间屋子已经很久都没有人住了，他们拿那本破书是要做正确的事情，不会有任何人受伤，如果牧师要伤害别人，她会第一个阻止他。

在调查员和她完成交流以后，她便出去了。调查员发现萝丝似乎并不吃东西。过了一会儿，克莱门汀回来把萝丝领了出去。调查员听到外边传来女孩子尖叫和瓶瓶罐罐碰撞的声音，克莱门汀急急忙忙地跑了回来，她声音颤抖地说她不知道牧师会做那样可怕的事情。她打开了调查员的门，交还了物品，请求调查员帮帮她。

调查员离开地漏，走上了楼梯，发现上面是礼拜堂。礼拜堂的座椅已经被撤掉了，所以显得极其空旷。

### 地点：礼拜堂

这个礼拜堂虽然从外边看起来不大，但从内部感觉上去格外的高，给人一种难以言说的压迫感。整个礼拜堂都是砖石结构，没有什么复杂的雕花，但却给人一种坚实的力量感。礼拜堂的玫瑰窗下就是调查员们刚刚进入小镇时看见的无法进入的木制大门。在另一侧，则是一个巨大的十字架，钉在十字架上的正是萝丝小姐。萝丝的双手和双脚被铁钉贯穿，鲜血顺着十字架留到下面的一个铜盆中。牧师正在往奄奄一息的萝丝嘴里灌什么东西。



### 人物：牧师克洛德

牧师是一个面相相当憔悴的中年男性。他眼窝深陷，头发花白，身上穿着灰色的亚麻布袍。由于收到教堂的庇佑，牧师和克莱门汀没有被巴格·沙斯变成仆从，但牧师在异变后钻研克苏鲁知识的行为显然受到了古神的注意，这意味着牧师不能跨出教堂半步。当然，经过他精心地钻研，他开发出了一种可以暂时屏蔽古神视线的魔药。

当然克莱门汀和调查员们不会知道这些事情（在时间的轮回中，克莱门汀的记忆会被重置）。克莱门汀尖叫着祈求调查员阻止牧师疯狂的行为。牧师则会像调查员们说道，萝丝根本不是什么普通小女孩，她是栖息在小镇的恶魔使徒。

在被牧师灌下药剂之后，萝丝的身体开始疯狂抖动，随后黑色的液体开始从她的口鼻中流出，慢慢地覆盖住她的全身。随后，女孩的形体已经完全消失了，取而代之的是一坨黑色的粘液状物体。San check，成功减 1，失败减 1d6。进入 boss 战。

### 巴格·沙斯的使徒

STR 无 CON 50 SIZ 180 INT 50 POW 75 DEX 30 HP 40

武器：特殊

护甲：黑色粘液，初始吸收 4 伤害，HP 低于 30 时吸收 2 伤害，低于 20 时无护甲

技能：

1. 粘液——被其攻击的人员在力量对抗成功之前无法挣脱，同时每回合受到 1d4 伤害
2. 困惑——被攻击者会产生恐怖的幻觉，san check，成功减 1d3，失败减 1d6
3. 喷射——用高压水柱攻击对方，造成 1d6 伤害

随着液体的逐渐剥落，怪物的移动速度越来越快。一共三个阶段，HP 为 30，20 时进入下一个阶段。每进入下一个阶段，敏捷提升 10。

## 事件：在那尘封的地板之下

随着一声巨响，那团粘稠的怪物轰然崩塌，变成了附着在地板上的粘液。

牧师此时会告诉调查员唯一离开这座小镇的办法藏在酒吧的地下室里，随即牧师自己喝下一瓶魔药，打开了那座木制大门，和调查员一同走了出去。

此时的小镇似乎完全变了一个样子，四处都是灰蒙蒙的，天空中滴下粘稠的黑色液体。牧师警告调查员不要抬头。如果调查员不听劝告，会发现头顶上遮住阳光的是一堵遮天蔽日的灰色肉墙，上面有巨大的眼睛，而那些黑色的液体正是从眼睛中流出来的。San check，成功减 1d6，失败减 1d10+4。

沿途调查员会遭到灰色粘液块的袭击，牧师告诉调查员这些都是镇民。在一番努力之后，一行人来到了黑水酒吧。在牧师念下一串令人毛骨悚然的咒语之后，酒吧的柜子破碎裂开，后面出现了一个暗门。

## 地点：酒吧下的密室

从暗门里往下看，盘旋下降的楼梯通往黑暗之中。随着调查员们向下走去，镶嵌在墙壁中的火把会自动亮起。不知道走了多久，楼梯到了底，突然间，身后灯光熄灭了，调查员们身处一片黑暗之中。

调查员呼喊牧师的名字，但没有人应答。无论调查员携带何种光源，照明范围都不会超过一米（灭寂咒效果）。密室的四周是巨大的书架，但里面并没有书。调查员此时听见了用刀刻字的声音。通过成功的追踪，调查员摸索到了一块石板，如果有人携带光源，可以看到石板上面刻着一个庞大的族谱，最下面的是西蒙父母以及调查员和哥哥西蒙。同时，在族谱旁边，调查员看到一个用刀刻出的词语“我的”。这时，调查员听到纸张翻动的声音。通过成功的追踪，调查员找到了一个落满灰尘的圣台，中间有一个长方形的区域没有灰尘，那里原来放着一本书，现在被拿走了。

突然间，下来的楼梯口亮起了灯，一个人影跑了上去。

## 事件：大决战

警长和调查员联手对抗牧师。

### 可提供的情报#11：心灵感应：

百年前，巴格沙斯降临在黑水镇，他把镇民变成它的仆从，将山谷变成它的巨口。每到黑雨之夜，镇民将化作恶魔，将前来的客人吞噬。在镇上这座教堂的庇护下，牧师免于恶魔的侵害。但在日复一日的围攻下，牧师的灵魂开始扭曲，他对古神的恐惧渐渐转化为仰慕，对魔力渐渐产生渴望。他渴望成为古神唯一的仆从。于是他和恶魔做了一个交易。恶魔告诉他，自己的力量被分为了三个部分，一部分具象化一个小女孩——萝丝。一部分降临在我，亚哈身上。另一部分被封印了起来。而封印巴格沙斯力量的容器，正是西蒙。当群星归位之时，混沌将从地底升起，伟大的最初将会苏醒。西蒙在命运的安排下来到这里，牧师的阴谋即将得逞。但恶魔低估了西蒙的勇气，他以自己的灵魂为代价，将黑水镇封印在 1893 年这个时空的闭环里。现在，随着你们来到这里，这一切即将结束。我一生都在徒劳地寻找向恶魔复仇的机会，如今，把它赶回混沌的纬度会是你们的宿命。

## 结局

### 结局一

调查员们一致认为为了一个已经失踪七年的人踏上前往西部的历险旅程实在是太过疯狂了。虽然 C 女士愿意给出丰厚的报酬，但为了这笔钱搭上性命实在是不值得。时间很快来到了三个月后，这天（重要调查员）正在家中的沙发上看报纸，一则关于谋杀的新闻吸引了

他的注意力。新闻提到纽约某木材厂的董事会成员琳达女士在家中被谋杀，尸检报告显示她是溺死的。然而奇怪的是，虽然她胸腔内充满了液体，但她身上没有任何沾湿的痕迹，而尸体显然也没有被移动过。凶手的作案动机和手法成谜。这时，（重要调查员）突然感觉到死者琳达的肖像似乎和之前见过的 C 女士有一些神似，他（她）觉得事情不太对劲，于是通知好友（其他调查员）最近注意安全（如果没有和 C 女士见面则不会意识到）。一个月后，一则关于纽约市内神秘杀手出没的新闻刊登在报纸上。新闻上报道了（调查员们）在自己的家中被用和琳达女士同样的方式谋杀了，凶手依然没有找到。连环杀手的新闻在当时曾经引发了一时的恐慌，但由于一直都没有新的被害人出现，人们便渐渐忘记了这件事。许多年后，随着历史的车轮碾压过封存的往事，那些不为人知的秘密也不会再被人提起。

## 结局二

调查员们在马车上醒来，四周是无垠的沙漠和炙烤着大地的太阳。之前的一切仿只是一场令人发指的噩梦，但千疮百孔的马车和旁边昏睡的女孩却向调查员们证明着这一切都是真实发生的。几经周折之后，疲惫的调查员终于回到了纽约。虽然调查员们并不确定 C 女士是否相信他们这段疯狂的冒险，但她还是如约付给了调查员们额外的两万五千美元报酬。后来，随着克莱门汀被拉瓦锡一家收养，调查员们的故事也就暂时告一段落。但沙漠里的恶魔真的被驱逐了吗？恐怕并不会那么顺利，虽然西蒙以及黑水镇镇民的灵魂得到了解放，但牧师的灵魂却被永远地困在那座化为焦土的小镇里，他成为了巴格·沙斯新的容器，当群星归位之时，混沌将从地底升起，伟大的最初将会苏醒。

# 武器数值

**冷兵器（只能在抵近的时候使用，声音相对小）**

**拳头：**

属于格斗类

1d3 大成功 1d6

**弹簧刀：**

属于格斗类

1d4 大成功 2d4

（在潜行状态下可以执行暗杀）

**指虎：**

属于格斗类

1d6 大成功 1d4+6

**撬棍：**

属于格斗类

1d6 大成功 1d6+6

（声音较大）

KP 可以自定其他武器，数值参考以上武器的数值。

**火器（声音很大，容易被其他人注意）**

**手枪类——**

超出射程需要困难成功，超远射击需要极难成功



**曼纽因转轮枪：**

**射程 20m，抵近 5m**

属于手枪射击

1d4 抵近射击 2d4 大成功+4

**雷明顿转轮枪：**

**射程 20m，抵近 5m**

属于手枪射击

1d4 抵近射击 1d4+4 大成功+6

**柯尔特蟒蛇：**

**射程 25m，抵近 10m**

属于手枪射击

1d6 抵近射击 1d6+4 大成功+6

**柯尔特决斗者：**

**射程 20m，抵近 5m**

属于手枪射击

1d6 抵近射击 1d6+6 大成功+6

**M500 马格南：**

**射程 20m，抵近 5m**

属于手枪射击

1d6 抵近射击 1d6+10 大成功+10

**步枪类——**

超出射程需要惩罚骰，超远射程需要惩罚骰加困难成功

**斯宾塞卡宾枪：**

**射程 100m**

属于步霰射击

1d6+4 大成功+6

**毛瑟来复枪：**

**射程 150m**

属于步霰射击

1d4+6 大成功+4

**李恩菲尔德卡宾枪：**

**射程 100m**

属于步霰射击

1d6+6 大成功+4

**温彻斯特卡宾枪：**

**射程 70m**

属于步霰射击

2d6+2 大成功+6

**莫辛纳甘来复枪：**

**射程 200m**

1d6+10 大成功+10

## 角色数值

**凯瑟琳，28 岁，C 女士**

STR 40 CON 45 SIZ 55 INT 65 POW 75

DEX 50 APP 75 EDU 65 SAN 30 HP 9

伤害加成：无

武器：弹簧刀 30%（在提包里）

技能：会计学 40%，议价 30%，汽车驾驶 35%，快速交谈 35%，急救 40%，法律 15%，图书馆使用 45%，劝说 50%，心理学 20%，游泳 45%。

**汉克，40 岁，警长**

STR 70 CON 65 SIZ 70 INT 65 POW 65

DEX 55 APP 85 EDU 55 SAN 45 HP 99

伤害加成：+1d4

武器：柯尔特蟒蛇 60%，温彻斯特 45%

技能：回避 75%，快速交谈 35%，急救 45%，聆听 35%，锁匠 35%，劝说 60%，潜行 45%，侦查 40%。

**费莱尼，48 岁，马夫**

STR 50 CON 45 SIZ 65 INT 55 POW 40

DEX 45 APP 50 EDU 50 SAN 60 HP 10

伤害加成：无

武器：撬棍 15%

技能：快速交谈 50%，聆听 40%，锁匠 70%，劝说 40%。

**萝丝，11 岁，使徒**

STR 15 CON 20 SIZ 20 INT 99 POW 99

DEX 35 APP 70 EDU 20 SAN 99 HP 99

伤害加成：无

武器：无

技能：克苏鲁神话 40%，回避 60%，聆听 35%，隐藏 55%，锁匠 45%，潜行 45%，侦查 60%，追踪 20%。

**克洛德，42 岁，牧师**

STR 40 CON 20 SIZ 55 INT 65 POW 15

DEX 45 APP 40 EDU 70 SAN 35 HP 9

伤害加成：无

武器：曼纽因转轮枪 35%

特殊：枯萎术（消耗 4 点 MP，造成 1d6 伤害），巴格·沙斯之歌（消耗 20 点 MP，所有在场生物受到 1d6 伤害，人类 SAN 降低 2d6）

技能：克苏鲁神话 15%，议价 35%，躲闪 40%，快速交谈 65%，聆听 55%，侦查 65%。

其他：灭寂咒（消耗 4MP，让室内环境被黑暗笼罩），目明咒（消耗 2MP，在黑暗中利用心灵感应代替视觉）

**威尔逊夫人，59 岁，旅店老板**

STR 40 CON 50 SIZ 60 INT 50 POW 50

DEX 45 APP 55 EDU 55 SAN 55 HP 9

伤害加成：无

武器：弹簧刀 15%

技能：会计学 30%，议价 35%，快速交谈 65%，法律 40%，心理学 45%，歌唱 45%，侦查 45%。

**威尔逊先生，58 岁，旅店老板**

STR 45 CON 50 SIZ 65 INT 50 POW 55

DEX 45 APP 55 EDU 55 SAN 60 HP 11

伤害加成：无

武器：弹簧刀 30%

技术：会计学 20%，议价 15%，快速交谈 45%，侦查 65%。

**克莱门汀，16 岁，牧师养女**

STR 35 CON 45 SIZ 35 INT 65 POW 45

DEX 85 APP 65 EDU 50 SAN 60 HP 9

伤害加成：1d4

武器：弹簧刀 60%

技能：躲闪 60%，快速交谈 45%，聆听 55%，解锁 65%，侦查 65%，潜行 55%。