



## 撤退

模组作者：爱斯基摩人

模组类别：COC 原创模组

时代背景：近代欧洲（1944 年）

适合人数：2~4 人

预计时长：2~5 小时

推荐技能：观察、侦查、交涉

适用规则：COC 7th

“旧⊙支配者昔在，旧⊙支配者今在，

旧⊙支配者亦将永在。

不在吾等所知之空间，而在诸空间之间

..... 彼等平静行过，

彼等于初源行过，彼等位于空间之外，

而吾等不能见其踪影.....”

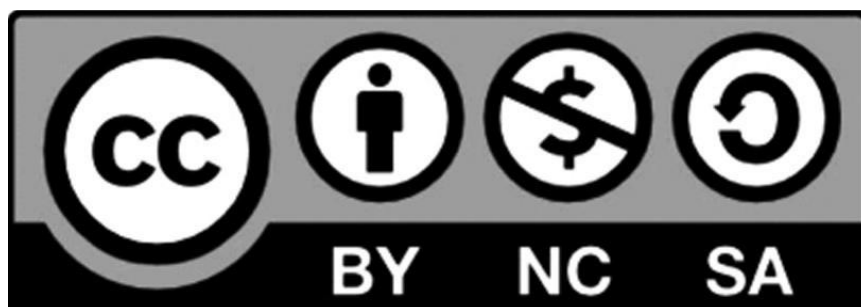
——H . P . Lovecraft

## 免责声明

模组中含有**恐怖、惊悚**等令人不适的内容，请各位玩家酌情游玩。模组内要素与现实存在的一切人物和组织无关，如有雷同，纯属巧合。

本作品禁止商用及恶意改编，由此引发的任何问题作者概不负责。

本作品采用知识共享署名 · 非商业性使用 · 相同方式共享 3.0 中国大陆许可协议进行许可。



您可以自由地：

**共享** — 在任何媒介以任何形式复制、发行本作品

**演绎** — 修改、转换或以本作品为基础进行创作

惟须遵守下列条件：

**署名** — 您必须给出适当的署名，提供指向本许可协议的链接，同时标明是否对原始作品作了修改，您可以用任何合理的方式来署名，但是不得以任何方式暗示许可人为您或您的使用背书。

**非商业性使用** — 您不得将本作品用于商业目的。

**相同方式共享** — 如果您再混合、转换或者基于本作品进行创作，您必须基于与原先许可协议相同的许可协议分发您贡献的作品。

**没有附加限制** — 您不得适用法律术语或者技术措施从而限制其他人做许可协议允许的事情

了解更多 CC 授权的有关信息请访问：<http://creativecommons.net.cn/>

模组作者	爱斯基摩人		
邮箱	2127755037@qq.com		
允许转载	是	允许制作视频	请联系作者
允许魔改后发布	否	允许商业用途	否
备注	转载请保留作者名及本表格信息		

# 模组目录

## Contents

模组简介.....	5
给守密人的信息.....	6
模组须知.....	8
模组导入.....	9
宁静家园.....	11
自由探索阶段.....	14
晚宴时分.....	31
揭晓答案.....	34
结局分支.....	40
模组 NPC 简介.....	45
预设人物卡.....	47
后记.....	51

## 模组简介

本模组流程较短，守密人和玩家最快几个小时就能抵达结局。

故事的舞台放在了 1944 年 7 月的法国北部山区：此时正值名垂史册的诺曼底登陆行动刚过去一个月，法国大部分领土仍在纳粹德国及其仆从国的掌控中，他们依托地形节节抵抗，令盟军短时间内难以突破防线。

为策应盟军大部队在正面发起的攻势，最高统帅部制定了详细且周密的向敌人后方实行伞兵空降的计划，意在依靠小股部队占领并破坏敌方的补给线及重要据点。历史上这一重要的使命被交予大名鼎鼎的第 101 空降师来完成，关于他们的事迹详情可见拍摄于 2001 年的年度最佳美剧《兄弟连》（Band of Brothers）。

在本模组中，调查员们也作为盟军伞兵的一员参与了此次令人热血沸腾的行动——可惜你们的运气实在太差，刚一落地便遭到了德军的火力压制，面对敌方陆续增援的士兵和坦克，身边的战友们一个接一个都倒在了枪林弹雨中，到最后唯有调查员一行人侥幸逃出生天。

由于不熟悉当地的情况，担心再度遭遇敌军的你们像无头苍蝇一样在森林里辗转了几天的时间，眼看即将弹尽粮绝，天色也快要变暗，意识到不能再露宿野外的调查员们只好硬着头皮走出森林寻找人家借宿，就在此时，位于前方不远处

的一栋白色的民宅忽然进入了你们的视线……

## 给守密人的信息

调查员们在山区里发现的是伯特兰（Bertrand）一家的住宅，这户人家共有三位成员：皮埃尔·伯特兰（36岁，男主人），艾丽娜·伯特兰（33岁，女主人），以及二人的长女薇拉·伯特兰（12岁）。

很不幸的是，这原本幸福美满的一家三口如今都已并非活人，甚至都不再属于世间的生物——早在调查员们到来的十几天前，一名研究古代魔法的巫师就已趁着战乱入侵了这片小小的宁静家园，并恶毒地绑架了主人一家。

巫师是信仰旧日支配者**巴格·沙斯（Bugg-Shash）**的信徒，他很早就接触到了这位神灵并选择臣服于祂，在过去的一段岁月里，其不止一次地想要向心中伟大的主神献上优质的祭品，却出于种种原因始终未能成行，如今他总算借着战乱的机会绑架到了几名看起来较为合适的肉票，又怎会不尝试一番呢？于是巫师顺势在伯特兰家附近的谷仓里举行了献祭仪式，作为祭品的一家三口遂在巨大的痛苦中被巴格·沙斯转化为了某种类人的生物：尽管表面上看起来依然像是活人，也能像活人一样行动，其实质却早已面目全非。

在犯下滔天罪行后，巫师仍不满足，他还想借着这三具

已被成功转化的傀儡做更深一层的尝试，直至最后能完美召唤他的主神来到世间，不过在那之前，巫师还需要准备一些别的仪式用的材料，于是他暂时离开了此处。

令巫师本人未曾想到的是这一离去便是永别——他在外搜集材料期间被偶遇的一股乱军当场击毙（这一情报不会为调查员所知），从某种意义上讲可谓是报应不爽。

然而发生于谷仓里的悲剧却并未随着始作俑者的一命呜呼而宣告终结，旧日支配者的影响仍在继续：因施术者死亡而恢复了自由的、曾各自是伯特兰家一员的三名非人生物不知为何并没有一同消失，它们从谷仓返回了此前的住宅，又走到屋外绕着这片场地转了几十圈，紧接着就陷入了深深的迷茫——已变成非人生物的它们不再具有人类时期的各种常识和习惯，不清楚自己接下来该干什么：是跑出去大肆破坏一番，还是仍留在原地，假装像过去一样生活？

出于生存的本能，三名非人生物最终决定还是不要外出招惹是非为妙，它们用干草堆掩盖住了谷仓里进行过仪式的痕迹（避免自己想起此事），从而刻意封存了这段惨不忍睹的记忆。之后如释重负之三“人”一边试着还原昔日的作息，一边磕磕碰碰地开启了全新的生活，不出意外的话，它们会像这样“其乐融融”地度过一个又一个平静的日子，直到某一天被突然造访的外人打破现状——比如调查员们。

## 模组须知

调查员们均为盟军某师空降营的一名士兵，报名参加了此次敌后行动，全体为男性，国籍为美国、英国或加拿大，母语均为英语，年龄在 20~40 岁，熟悉枪械使用和战斗技巧，且都懂得一定程度的法语和法文（足够和当地人交流）。

调查员携带的装备详见下图：M1 型钢盔、绿色野战服、配套的野战裤和野战靴、战术背包、水杯、水壶、金属饭盒、餐具、指北针、工兵铲、弹药袋，和一块识别身份用的狗牌。携带的武器则主要是 M1 加兰德步枪、汤姆逊冲锋枪和 M1 卡宾枪这三种（但都没剩下多少弹药）和配套的刺刀。



若玩家对创建符合时代的人物卡感到有困难的话，也可参考位于模组结尾的预设人物卡里的内容。



本模组推荐观察、侦查和交涉技能，战斗数量极少（可能的话只有一场），如果玩家操作得当甚至可以避免战斗。

## 模组导入

（文中由蓝色加粗字体标注的段落为仅供守密人阅览的信息，不可告知玩家，下文不再赘述）

模组的导入阶段可以从调查员背着伞包成功落地开始：在踏上欧洲这片陌生的土地前，久居和平环境的你们一个个都对战争抱有不切实际的幻想。在你们幼稚的想象中，纳粹是一条张牙舞爪的恶龙，盟军则是前往讨伐它的英勇无畏的骑士，骑士讨伐恶龙，最后如愿迎娶美丽的公主，这在众人看来不过是一件顺理成章的事情——至于这条恶龙在传闻中究竟有多么凶残，它的爪子是怎样的锋利，至少在接触到真正的战场以前，你们均对此类夸张的说法不屑一顾。

当调查员背着伞包落地的那一刻，你们才发现自己错得离谱：在探照灯的指引下（部队空降一般选在夜晚），一队接着一队的纳粹士兵跨过漫漫黑夜似潮水般涌来，周围此起彼伏的 MG42 通用机枪（又名“纳粹的撕布机”）的轰鸣声彻底撕裂了你们对于战争的美好幻想，如雨点般密集的子弹穿梭于林间，身边的战友也接连中弹倒下，只在身上绽放出一道道由鲜血凝成的花朵后便再没有了生息。

“撤、快往森林里撤！所有人动起来！”一位像是长官一样的人物见局势不妙，遂站到高处振臂一呼，只下一秒他便被一发从远处坦克射来的炮弹当场炸成了肉末，但他留下的话语却成功提醒了所有人——众人顾不上内心的悲伤，纷纷拖着丧失行动能力的战友，不要命似的朝幽暗的森林深处狂奔而去，从身后射来的一连串子弹将林间的树木打得木屑飞溅，你们只好一边扭动身形一边胡乱地回身还击，向前的步伐却丝毫不敢有半分犹豫。随着敌军的叫骂声和各种枪炮声渐行渐远，直至完全归于平静，众人这才得以停下脚步并松了口气，你们知道，自己已暂时赢得了这场同死神竞速的比赛，至于未来还会有什么在等待着各位，只有天晓得。

之后一行人继续向森林深处进发，在路上非熟人关系的调查员之间可做自我介绍，通过相互聊天来排解忧虑。

由于不熟悉当地情况，担心再度遭遇敌军的你们不敢返回开阔地带，唯有一边按照指北针的方向前进，一边尝试在森林里求生，就这样辗转了几天时间。过于艰苦的野外环境致使除了调查员以外的伤员皆因伤重不治而亡，一行人携带的食物也即将告罄，眼看天色渐晚，值此弹尽粮绝之际，你们经过商议后只好硬着头皮选择走出森林，寻找附近的人家借宿——遭遇上述一连串打击的调查员们将会损失 2D6 点 HP 和 1D20+3 点 SAN 值，并损失 20 点体质（非永久）。

在离开森林前，守密人应提醒众人最后检查一下随身的

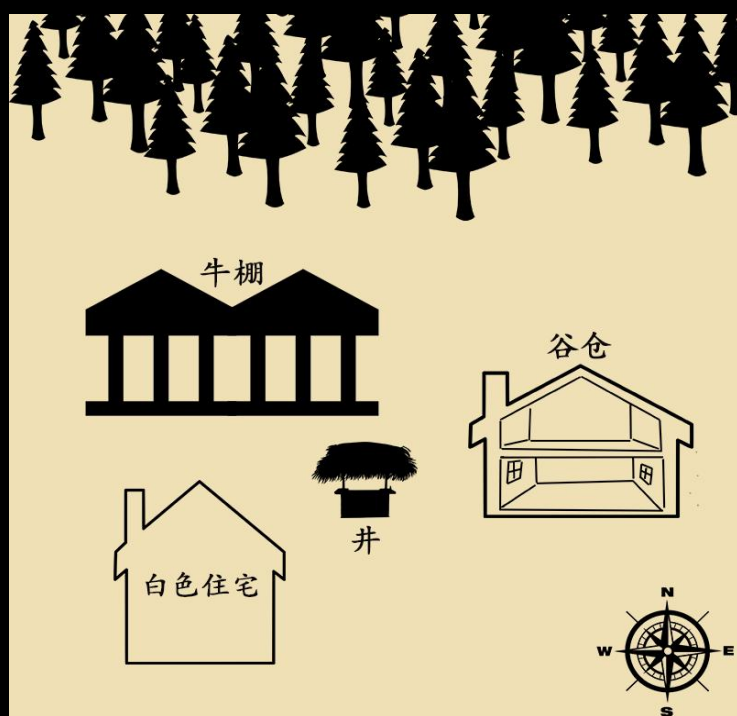
装备，并确保全员均处于没有食物和弹药即将耗尽的状态。

## 宁静家园

当走出森林后不久，众人便意外发现了位于前方不远处开阔地上的一栋白色民宅：它就像一座洁白的灯塔一般伫立在你们的视线里，指引着各位前往那里寻求生的希望。

此时【观察】/【侦查】：除了白色民宅外，调查员还可在其周围发现一座谷仓、一口井和一座被栅栏围起来的牛棚。

困难难度的【观察】/【侦查】：除了上述的建筑物外，调查员还可注意到有一位金发妇女正坐在靠近住宅的空地上，她的双手泡在一个装满水的大木盆里，正使劲搓着什么，通过极难观察可以发现她正在搓洗盆里放着的一堆脏衣物。



随着调查员的接近，金发妇女也很快发现了你们，她会停下手里的动作站起身向各位走来，一边走一边回头朝屋内大喊：“亲爱的快出来啊、有客人来了！”她的话音刚落，只见一位棕发男性牵着一位同样长着金发的小女孩出现在了住宅的门口，他们一起迈起步子向众人走了过来。

当三人聚齐后，调查员可对其全员进行一次【观察】/  
【侦查】检定：

棕发男性——身披一件宽大的风衣，35岁左右的成年男性，戴着一副圆框眼镜，看上去文质彬彬，像是知识分子的模样。他正一脸微笑地注视着你们。

金发妇女——穿着深色外套，最外层裹着一件白色围裙，看样子比男性略小的妇女，有着一头柔顺的金色长发，面容姣好、体态丰韵。她向你们露出和男性一样儒雅的笑容。

金发小女孩——穿着一件连衣裙，年龄不超过14岁的少女，有着和女性同样颜色的金发，眼睛张得大大的，脸上长着几点雀斑，模样娇小可爱。她怯生生地躲在两位成人的身后，用略带恐惧和好奇的眼神偷偷打量着你们。

**困难难度的【灵感】：**调查员会意识到三人的着装似乎有些不妥，其身上穿着的厚外套和长袖不太符合当前的季节（当前是7月份，夏季）。这是因为作为非人生物的它们并没有感知冷暖的机能，身上的衣服是随便穿的。

“欢迎各位客人的到来。”还没等你们做出反应，棕发

男性率先发话了，“请问各位是德国人吗？”如果调查员对他的这一问法感到奇怪或回答自己是美国人/英国人/加拿大人的话，男性会像是突然反应过来似的向众人道歉，并声称自己一家人只是乡野小民，获取外界信息的渠道有限，所以不知道盟军已经发起反攻了，以为德国人还在外面，调查员用【心理学】可以看出他没有撒谎。

值得一提的是，倘若调查员在此处故意回答自己是德国人，男子同样会欣然接受，如果后续纠正过来，他的反应同上，并表示自己见识浅薄才认错了——作为非人生物的它们根本分不清德军和盟军的区别，但其又希望保持人类时期的认知，就只能通过不断修改记忆来让自身的言行合理化，其它解释不通的事情则一律用“不知道”来搪塞，因为它设法令自己真的相信了被修改过的记忆，调查员即使用【心理学】也只能得到“这个人没有撒谎”的结论。

随后男子会代表一家人邀请各位进屋，一路上三人陆续做自我介绍，或由其中一人介绍完其余两人：分别为皮埃尔·伯特兰、艾丽娜·伯特兰和薇拉·伯特兰，往后调查员便可以用各自的名字来称呼他们了。

当路过此前由艾丽娜在里面搓洗衣物的大木盆时，调查员通过【观察】/【侦查】可以发现盆里除了装有衣物外，还混杂着鞋子、靴子和袜子等其它用品，都一同泡在水里——一次成功的【灵感】可令你们察觉到这种清洗方式的怪异，

它不符合人们通常会将各种用品分门别类的生活习惯。

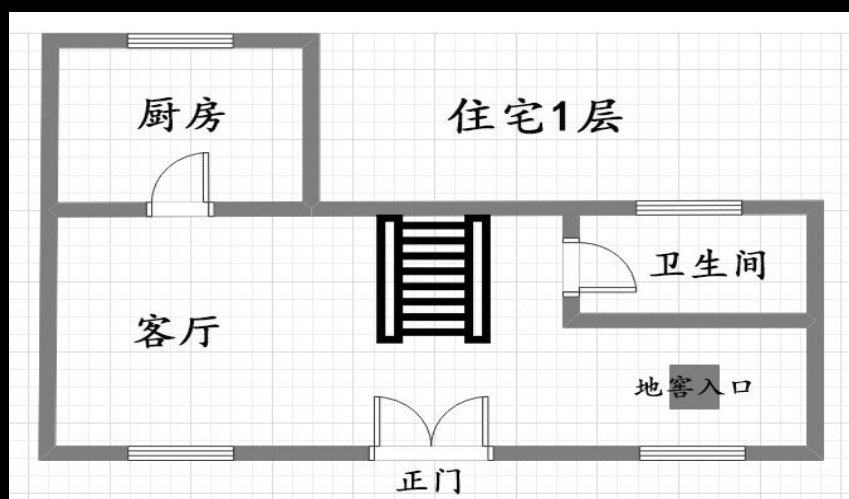
如果就此询问艾丽娜，她同样会表现得一脸惊讶，随后就向你们解释道：“抱歉，我这个人有点健忘症，一直以来老是会犯这样的错误，让各位见笑了。”或给出类似的理由，调查员用【心理学】依旧看不出任何问题，理由同上。

白色住宅近看是一栋有两层高的木质欧式建筑，最外侧的墙壁被刷上了干净的白漆，上下两层各开有四扇窗户，看样子采光十分充足。

在领着众人进屋后，艾丽娜径直穿过客厅步入厨房开始准备晚餐，皮埃尔一边嘱咐调查员们直到晚宴开始前都可以在附近随意参观，一边坐到客厅的沙发上随手拿起一份报纸读了起来，小女孩薇拉则一路小跑上了二楼。

接下来便是属于各位的自由探索时间了。

## 自由探索阶段





## △住宅·古怪一家

住宅一层的平面图如上所示，分为厨房、客厅、卫生间、楼梯等几个部分——若玩家无特殊要求，则默认从住宅一层开始探索。

**厨房**→约 30 平米大小的厨房内设有一处灶台和煤气炉，灶台上摆放着油盐酱醋等调味品，设有一处洗碗槽，正上方的墙壁上挂着两排货架，上面摆满了锅碗瓢盆和各种餐具。

艾丽娜会在厨房里准备晚餐，直到晚宴开始前她都不会移动到别处，调查员无须观察也能发现她正在用煤气炉煎着几块放在平底锅里的小牛排（或者做别的肉菜）。

**【观察】/【侦查】**：调查员注意到艾丽娜在做菜的时候会往锅里倒入大量的砂糖，如果你们对此提出疑问，她会在呆愣片刻后有些慌乱地把糖换成盐，并十分感谢各位指出她的失误（理由还是得了健忘症那一套），随后又往锅里倒入大量的盐，一次成功的**【灵感】**会让你们意识到艾丽娜似乎根本不会做菜。

若有人提出协助她准备晚餐，艾丽娜会倔强地一口回绝，并表示这是自己份内的工作，须**困难难度**的**【说服】**才能令其妥协，后续仍让她参与做菜的话只会越帮越忙，倘若准备晚餐的工作被他人替代了，艾丽娜会独自站在厨房里发呆，也不再理会你们——**因为被他人替代了工作，无事可做的它暂时性陷入了对自身身份的认知障碍中。**

守密人可选择一个恰当的时机，在厨房里安排一起突发事件：当众人的注意力都放在别处之际，艾丽娜见自己无事可做（或忙得脚不沾地），她下意识地想从正上方的货架上取下一块盘子，就在接触到后者的那一刻，或许是因为手滑，盘子忽然咕溜溜地从货架上滚了下来，眼看将要掉到地上（调查员来不及反应），你们只见从艾丽娜的后背瞬间窜出一条肉色的触手把盆子接住并放回到了灶台上，紧接着触手就闪电般地缩了回去，目击这一幕的调查员须 **SC 1/1D4**

如果就此事质问艾丽娜，她会一脸茫然地表示：“你们在说什么啊、什么触手？”【心理学】同样得不出任何结论。若调查员因此采取任何过激行动（比如强行查看她的后背），艾丽娜会大声呼救并奋力反抗，听见求救声的皮埃尔会端着一杆不知从哪儿找来的猎枪闯入其中和众人对峙，他会先礼后兵，恳求各位不要伤害他的妻子，直到双方谈判破裂才会动手——调查员与伯特兰一家发生冲突的后果详见后文。

即使调查员通过某种手段查看了艾丽娜的后背，他们也只会看到一个同人类别无二致的光滑的背部，表面并无任何触手的存在。这是因为触手具有拟态的功能，它能变化为人体的任何器官和组织，常人难以用肉眼发觉其中的差异。

**客厅**→约 100 平米大小的客厅内靠墙放置着一张五人宽的沙发及放在沙发跟前的一张木质小方桌，客厅的中央设有



一张七人坐的长桌及配套的座椅，桌上则摆放着几盏老旧的烛台，看上去颇具仪式感。

皮埃尔正端坐在沙发上读着一份报纸，直到晚宴开始前他都不会移动到别处，调查员无须观察也能发现他貌似读得很认真，嘴里一字一句地默念着，注意力完全放在了报纸上，纵使客人们来到跟前也浑然不觉。

**困难难度的【观察】/【侦查】**：调查员会注意到他正在读的报纸的出版时间是 1930 年，就是说他手里拿着的其实是一份发行于十几年前的旧报纸。

若调查员主动向皮埃尔搭话，他会满脸微笑地放下报纸并兴冲冲地同你们讨论一些时政新闻，可随着谈话的进行，调查员很快就会察觉到不对了——一次成功的**【灵感】**会让你们意识到从他口中讲出的都是一些过时的新闻，比如发生于 1929 年的经济大萧条，他会将其视作当前正在发生的事情向你们讲述，也不会提到当下仍在持续进行中的世界大战，如果此前有人发觉了报纸的异常，还会注意到他提到的一些新闻其实是来源于这份报纸上的消息。

**之所以会出现这样的违和感，是因为它的记忆方式与人类截然不同，它可以不断修改自身的记忆，也因此不可避免地时常会出现记忆断片等问题，为保持认知，它偶尔不得不借助一些报纸来了解最近发生的事情，但其又不会辨认年份，所以在面对正常人时难免出现纰漏。**

若调查员明白地指出他谈话中的违和之处，皮埃尔会在露出窘迫的表情后拿起报纸重新读起来，之后除非众人采取过激的行动，否则他都不会再理会你们了。

皮埃尔在读报期间都不会离开沙发半步，如果调查员能设法探查沙发底下，可在那里发现一杆上了膛的双管猎枪（枪膛里有2发子弹）。由于皮埃尔经常性失忆，众人即便取走这杆枪也不会令其生疑——他会误以为自己弄丢了。

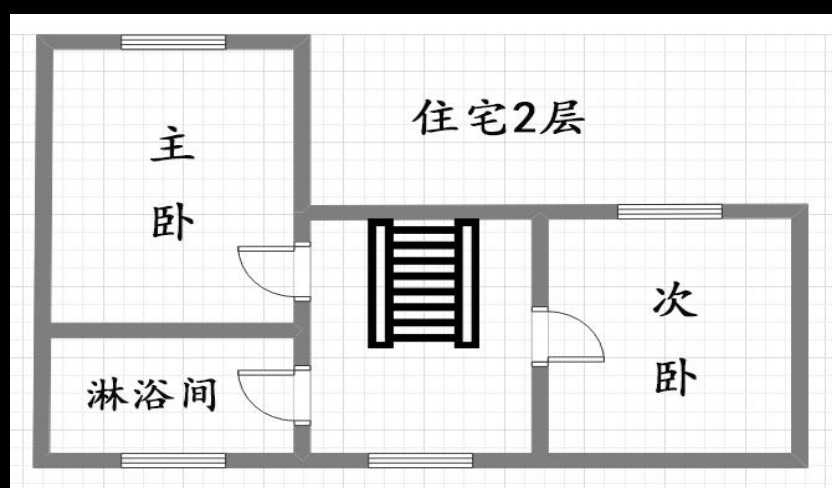
**卫生间→**约10平米大小的卫生间里放置着一个马桶并设有一处洗脸台，马桶的储水箱上放着两卷卫生纸，洗脸台上摆放着牙刷、漱口杯和牙膏等物，正对着的墙壁上则挂着一面镜子，一旁的支架上还挂着几块毛巾。

**【观察】/【侦查】**：调查员会发现无论是马桶和卫生纸，还是牙刷、漱口杯、牙膏和毛巾等物都没有在近期被使用过的痕迹。**因为非人生物们根本不需要洗漱和上厕所。**

如果就此事询问皮埃尔和艾丽娜两人，他们会变得含糊其辞并试图转移话题，或者干脆不理睬众人。**因为它们没法解释自己为什么不需要洗漱和上厕所，只好选择避而不谈。**

**地窖入口→**当调查员将一层的房间都大致搜查一遍后（或进行一次困难难度的**【观察】/【侦查】**），你们会注意到客厅里的其中一块地板和周围的略有不同，上面嵌有一个

钥匙孔，上手一试后会发现这似乎是一块通往地下室的挡板，但目前被锁住了，需要钥匙才能开启。如果调查员向皮埃尔和艾丽娜询问挡板和钥匙的事情，他们都会表现一脸茫然，到最后只能含糊地回答：“可能……钥匙在楼上吧？”这是因为它们在几天前就已遗失了关于地窖的记忆，经过调查员的提醒才能勉强想起来一点线索。尝试在不使用钥匙的情况下强行开锁的人须通过一次极难难度的【撬锁】检定。



此处假设调查员们先前往楼上寻找钥匙——住宅二层的平面图如上所示，分为主卧、次卧、淋浴间等几个部分，以下逐一开始说明：

**主卧**→这里是皮埃尔和艾丽娜夫妻俩共住的房间，约70平米大小的卧室中央设有一张宽敞的双人床，床的两侧各有一个床头柜，房间的角落放置着一座立式衣柜，靠窗的墙壁前则设有一座写字台，写字台的一侧还摆放着一座小书柜。

检查双人床——没有什么值得在意的地方。

检查床头柜——众人可在其中一个床头柜的抽屉找到一把铁制的钥匙（用来解锁挡板的），并在另一个床头柜的抽屉里找到一本日记——上面记载了伯特兰一家过去多年来生活中的点点滴滴，也记录了若干从外界传来的小道消息，不知为何，日记的所有内容只截止到十几天前，往后就都是一片空白了。这自然是因为非人生物们没有写日记的习惯，它们甚至完全忘记了这本日记的存在。

倘若调查员拿着这本日记去询问夫妻俩，他们会在犹豫片刻后转而露出恍然大悟的表情，随即会对众人表示感谢，至于日记后续的空白，他们对此的解释是“忘了写”。此后如果调查员特地留意他们的行动，会发现夫妻俩将按照日记里记载的内容来还原各种生活习惯，就像是在模仿和学习。

检查立式衣柜——里面挂满了男式和女式的服装，显然是夫妻共用的衣柜，除此以外没有什么值得在意的地方。

检查写字台——众人可在写字台上找到一本笔记，上面列举了一些法国的菜式，包括需要用到的食材、烹饪需要用到的调味品和厨具等内容，署名是艾丽娜·伯特兰。

**困难难度的【观察】/【侦查】：**调查员会注意到在调味品一栏的上方写有一行歪歪扭扭的小字：“盐是什么？”

如果调查员拿着这本笔记去询问艾丽娜，她同样会以“自己得了健忘症，必须时刻记笔记。”为由搪塞过去。

检查小书柜——书柜上陈列着大大小小十几本书，调查

员通过【观察】/【侦查】可以发现其中一本书的书脊磨损得比较厉害，像是在近期被人反复拿出过很多次，其书名是用德文写的，众人通过【知识】检定可以得知这本书是奥地利作家弗兰茨·卡夫卡的作品《变形记》，书的内容是讲述了一个人在某一天突然变成甲虫以后的种种遭遇。非人生物们对于这部书的主角感同身受，所以它们反复读了很多遍。

**淋浴间**→约 20 平米大小的淋浴间里设有一座和成年人身高等长的浴缸及一处盥洗台，台上摆放着一些时下在法国流行的女人化妆品，正对着的墙壁上也挂着一面镜子。

**【观察】/【侦查】**：此处的浴缸、盥洗台、化妆品等物同样没有在近期被使用过的痕迹，调查员若询问夫妻俩只会收获相同的敷衍，**理由同上**。

**次卧**→这里是小女孩薇拉独自居住的房间，约 50 平米大小的卧室中央设有一张儿童床，床的两侧各有一个床头柜，房间的角落放置着一座立式衣柜，靠窗的墙壁前则设有一座写字台，无论是衣柜还是写字台均比主卧里的小了一个型号。

此刻房间的小主人薇拉正趴在儿童床上，她一边用双手撑着下巴，一边上下蹬着腿，像是在烦恼着什么的样子，在她的眼前平摊着一本空白的素描本。调查员通过【观察】/【侦查】可以注意到薇拉的指间正夹着一根黑色的蜡笔。



见众人进屋，薇拉会抬头看向你们，“叔叔，你们是不是觉得爸爸妈妈很奇怪？”她忽然鬼使神差地问了一句。

基于此前皮埃尔和艾丽娜夫妻俩种种怪异的表现，玩家在这里可能会误以为薇拉是一家三口中仅存的正常人，如果他们以此为基础对其进行提问，薇拉会摆出一副天真烂漫的表情为各位一一解答——但实际上她给出的所有答案都是错误的，甚至风马牛不相及。薇拉是三名非人生物中唯一对调查员抱有恶意的，这可能是源于它曾作为人类儿童的天真和无所顾忌，它的恶意体现在喜欢故意捉弄调查员，也会时不时地装出一副柔弱可怜的模样来博取各位的同情，实则它给不出任何有用的信息。万幸的是，薇拉并没有夺取调查员性命的打算，它的恶行也仅限于搞一些恶作剧。

薇拉懂得的知识比她的父母稍多一些，她知道希特勒、墨索里尼和亚特兰蒂斯，若调查员询问她的父母究竟是怎么回事，她会回答说两人其实都是亚特兰蒂斯人，因为不习惯陆地上的生活才会变成一副浑浑噩噩的模样；若你们询问此地曾经发生过什么，她会回答说这里其实是希特勒囚禁亚特兰蒂斯人的研究中心，父母都是被从海里抓来的；至于出现在谷仓里的异象（如果调查员先探查了谷仓再来提问的话），她会和责任推给墨索里尼，坚称这是墨索里尼设下的阴谋，其它更离谱的答案则不再一一列举。

倘若调查员真的采信了她的这套天马行空的说辞，他们

毫无疑问会往错误的调查方向上浪费过多的时间，如果众人不希望被她耍得团团转的话，可对其使用【心理学】：不同于父母的修改记忆，薇拉的这套说法完全是由她自己瞎编的，她能清楚意识到自身正在撒谎，所以调查员可通过一次困难成功来发觉隐藏在她天真无邪的眼神背后的一丝狡黠，从而注意到她其实没讲过半句真话。若【心理学】检定未通过，众人也可尝试借助【灵感】、【知识】等检定来判断出她的言论存在诸多矛盾之处，可信度极低。

薇拉对众人的恶意不止局限于此——即使调查员明确指出其撒了谎，她也不仅不会认错，反倒会露出一副委屈的表情，随即眼眶里泛起了泪水，她会一边用无辜的眼神望向你们一边嘟起小嘴说道：“因为大家都说希特勒、墨索里尼是大坏蛋，坏事肯定都是坏蛋做的嘛。”若调查员不死心做进一步追问，薇拉会在思考片刻后抱起放在眼前的素描本用手中的蜡笔专心画了起来，绘画期间她会刻意遮挡纸面避免让众人看见，后者唯有安静等待她完成。

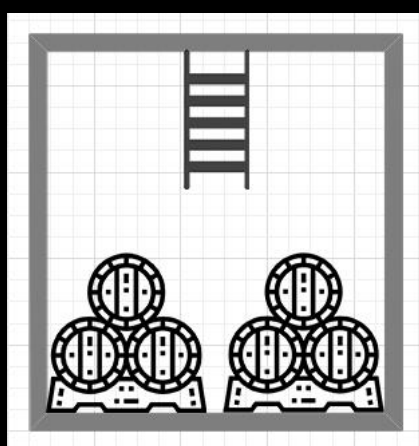
“这样就行了。”只过了半晌，薇拉便对着本子满意地点了点头，“叔叔，这就是答案哦——”说罢她向各位展示了其所画的内容：一团仿佛漩涡般杂乱无章的诡异线条。



当调查员凝视这幅画时，你们的心中忽然都涌起了一阵源于灵魂最深处的恐惧，一种来自地球之外的空虚与寂寥于顷刻间席卷了你们的思维，犹如洪水般冲击了你们的认知，所幸的是这股浪潮转瞬即逝，你们脆弱的心灵才得以保全，但其离去后的余响久久未曾消散，空前强烈的绝望感仍残留于各位的脑海中，令在场众人皆不寒而栗，**SC 1/1D10**

画上呈现的其实是旧日支配者巴格·沙斯穿梭于宇宙间的身姿，从某种意义上讲确实是调查员希望得到的答案。

之后任凭调查员如何追问，薇拉都只会重新趴回床上并对着素描本乱涂乱画，而不再理会众人，若有人因此对其采取恶劣的态度，她会吓得当场哇哇大哭，哭声将吸引楼下的夫妻俩冲上来查看情况——后续的发展同上，调查员与伯特兰一家发生冲突的后果详见后文。



地下室/地窖的平面图如上所示，调查员可通过从二层主卧里找来的钥匙或极难难度的【撬锁】技能开启位于一楼的通往地下室的挡板。



当掀开挡板后，首先映入众人视线的是一节连接着入口和下方地面的木梯，其台阶面十分狭窄，目测高度约有 5 米，调查员在每次爬梯子时都须进行一次【**攀爬**】/【**敏捷**】判定，若失败则会不慎踩空并跌落在地，将损失 1D3 点 HP。

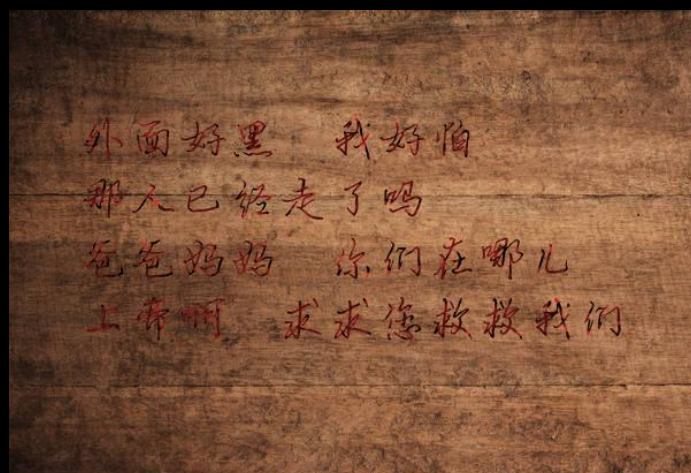
随着众人依次下到地面，借助从头顶洒下的光线，你们的双眼逐渐适应了遍布四周的黑暗，得以看清这片地下空间的布局：约 60 平米大小的地窖内存放着少量的干货和腌制过的肉类，如硬面包、熏香肠、熏火腿等，而这些正是饥肠辘辘的调查员们急需的物资。除此以外，距离梯子较远的靠墙的位置还摆放着两排呈金字塔形堆叠起来的木质酒桶。

检查物资——干货和肉类的品种较少，但都能正常食用，此外众人还能在房间的角落发现两三个未开封的食品罐头。由于非人生物没有外出补充物资的习惯，且在几天前遗忘了地窖的存在，伯特兰一家原本的储备即将耗尽。

检查酒桶——每 3 个堆成一排，两排共有 6 个，且规格都大体一致，容积均在 200 升左右，其中一个酒桶里装满了葡萄酒，其余则是空空如也，众人可借助一次【**幸运**】检定来决定这桶酒是否已经腐败变质。

若调查员把其它五个空桶都仔细检查一遍的话，会在其中一个酒桶的内壁上发现一行呈黑褐色的、断断续续的字迹，随后你们可通过【**医学**】/【**生物学**】/【**知识**】检定推测出这行文字是当初有人沾着鲜血写下的，遗留时间至少在十几

天前，如今早已氧化发黑，其内容为：



“外面好黑、我好怕……”

“那人已经走了吗？”

“爸爸妈妈……你们在哪儿？”

“上帝啊、求求您救救我们……”

这段文字上的每一个字母（法语字母）都歪歪斜斜的，像是由作者在极度的恐慌中用颤抖的手指写下的，你们能够从凌乱的字里行阅读出当初写下它的人内心强烈的惶恐与不安，目睹这一行令人感到不适的字迹，调查员须 **SC 0/1**

除此以外调查员还可在桶内的各处发现一些零星的已发黑的血迹，一次成功的【灵感】可令众人意识到这里面似乎曾经躲藏了一名流血受伤的人——若就此事询问伯特兰一家人，皮埃尔和艾丽娜夫妻俩都会表现一脸茫然，均对此一无所知，唯有小女孩薇拉当听到你们提及此事时会露出略显纠结的表情，但她很快也就恢复如常了，即使众人对其进行追问也得不到任何满意的回答。

桶内的文字其实就是人类时期的薇拉留下的——当时她为了躲避巫师的追捕，一路跑进地窖躲入了这个空的酒桶里，进桶时由于动作幅度过大，被凸起的木刺扎伤了小腿，这才在里面留下了斑斑血迹。躲藏期间，薇拉不敢发出任何声响，但内心的恐惧与不安又促使她必须尽快找到一种发泄情绪的方式，不然其迟早会精神崩溃，于是她为了排解心中的恐慌，就沾着从小腿上流下的鲜血在桶的内壁上写下了自己当前的感受，也寄希望于这样做真的能引发奇迹……遗憾的是，奇迹并未发生，她也终究没能逃脱巫师的魔掌。

如今的薇拉尽管已丧失人类之躯，过去这段刻骨铭心的记忆仍部分残留于她的思维中——但也仅限于此了，她不会再过多纠结，且出于对调查员的恶意，其更不会坦诚相告。

以上，住宅内所有可供探索的地点已列举完毕。

### △室外·牛棚

当众人在住宅内的调查告一段落后，他们可将目光移向位于室外的三处地点，即牛棚、井和谷仓，以下做逐一说明：

牛棚是一处由坡形顶盖遮挡起来的，类似马厩的房舍，分为两个隔间，每个隔间占地约 70 平米，入口处均安装了铁制的栅栏，一道敞开着，另一道则紧锁着。隔间内的地面上均铺设了一层厚实的、金黄色的干草，紧挨着墙壁的一侧则设置有一条长 3 米、宽 0.5 米的长方形水槽，此外隔间的

角落还摆放着草叉、扫帚和水桶等清理牛棚用的工具。

调查员无须观察也能注意到有一头牛正被关在上了锁的隔间里——它依然活着，但状态欠佳，其一副庞大的身躯僵硬地伫立着，此刻正用一双无神的大眼睛注视着地面，看上去似乎一动不动，它对你们这些人类的到来几乎没有任何反应，背后的尾巴也无力地下垂着，调查员可通过【医学】/【生物学】/【知识】检定判断出这是因为长期饥饿而产生的营养不良的症状，同时你们可通过【观察】/【侦查】发觉铺在地面上的干草有被大量啃食过的痕迹，且装在一旁水槽里的水也已所剩无几，众人据此可推断出这头牛在过去较长一段时间内都未被放生过，在被持续监禁的情况下，其只能依靠隔间内现存的草料和水勉强维持生命。这自然是因为非人生物们没有管理牲畜的习惯，如果调查员再晚来些时日，他们在此处看到的便会是一具被渴死的牛尸。

若众人选择告知伯特兰一家关于这头牛的事，皮埃尔会当机立断端着一杆猎枪从住宅来到牛棚这儿将其射杀（倘若调查员提前取走了猎枪，此刻皮埃尔会选用别的武器杀牛），突如其来的血腥画面须令调查员 **SC 0/1**，当做完此事后，他会径直返回客厅继续看报，如果你们再去询问的话，前者会像什么都没发生过一样同各位谈论一些别的话题（见上文），而绝口不提杀牛的事情。

若众人选择不告知伯特兰一家的情况下将这头牛放

生，在栅栏开启的一刻，牛会先是略带迟疑、而后步伐坚定地 从隔间里缓慢走出来，接着它会温顺地用舌头舔舐释放它的人的手掌，以表感激之情，此后便会一步一个脚印地迈向远处的森林，再也不会返回这片令它伤心之地……尽管牛的未来依然充满了不确定性：它可能在日后被德军捕获，也可能饿死在森林里，但至少眼下其获得了自由，不必再为即将耗尽的食物和水担惊受怕，这对于它而言便已然足够。

由于拯救了一条生命而略感欣慰的调查员可借此恢复 1D3 点 SAN 值。

### △室外·井

位于三处建筑（白色住宅、牛棚、谷仓）之间的空地上的是一口欧洲乡村常见的水井：井口约有卡车轮胎的宽度，其外围设置有一座打水用的支架，由一条粗大的缆绳连接着井底，众人向内部望去只见里面一片漆黑，似乎深不可测。

尽管这口井看上去颇具神秘感，实际上却与模组的真相没有半点关系。调查员可通过支架上的摇杆将延伸至井底的缆绳升上来——其底端连接着一个盛满了井水的木质水桶，除此以外就没有什么值得在意的地方了。

当然若是守密人希望为玩家制造一点“小惊喜”的话，也可设计水桶里的井水呈现出浑浊的色泽，如果调查员仔细观察还能从中发现有一团肉色的畸形蠕虫正在上下翻滚着，



目睹这一幕的人须 **SC 0/1D4**。众人通过【知识】/【博物学】检定可辨认出这些蠕虫并非任何人类已知的生物。

对此可解释为是巴格·沙斯影响了这片土地，祂的那些腐烂的造物穿过岩层渗入地下水，从而污染了井底。

至于调查员如果有了别的奇思妙想——比如他们打算下到井底探查一番的话，关于后续的发展这里也就不再接着赘述，守密人视情况而定即可。

### △室外·谷仓里的秘密



从外观上看去，这座谷仓是一座高约7米、长约10米的穹顶侧面呈梯形的木质建筑，其屋顶上遍布着大大小小的坑洞，看样子防水性能堪忧，给人一种年久失修、四处漏风的观感。谷仓唯有位于侧面的一道大门可供出入，同一面墙的高处还开有左右各一道小窗，合起来就仿佛人脸上长着的两只眼睛加一张嘴，略显滑稽的同时也透露出一丝诡异。

谷仓大门半虚掩着而并未上锁，调查员可轻易将其开启，但当众人第一时间步入其中时，他们立刻便会察觉到此处的

异样：谷仓的内部仿佛出现了一道幽暗的深渊，无光的黑暗笼罩其中，众人一眼望去伸手不见五指，即使是从遍布屋顶的坑洞中洒下的斑斑光点也丝毫无法穿透这层黑纱——你们意识到这绝不是正常情况下所能形成的阴影，它就如同一块终年不化的万年黑冰似的屹立于此，令任何尝试理解它的人望而生畏。眼前的一幕显然已超出了人类目前已知的常识，对此感到震惊甚至恐慌的调查员须进行 **SC 1/1D6**

因巴格·沙斯极度憎恶光线，祂会在与自身相关的仪式法阵周围主动升起一道黑暗的屏障，使任何光线都无法进入其中——当然，随着法阵效力的持续减弱，其与巴格·沙斯的联系不再紧密，届时调查员依然可以借助一些常规的照明工具来探查内部的情况。

面对此情此景，调查员无法通过任何常规手段驱散这片黑暗，唯有借助某种照明工具才能探查其中的秘密——此时全员须进行一次**极难难度**的【幸运】检定，来决定各位身上原本携带的照明工具是否已在逃亡过程中遗失，若检定失败，则众人接下来只能前往伯特兰一家的住宅寻找此类工具了。

## 晚宴时分

这一情节可由守密人安排发生于众人的探索阶段基本完成之际，抑或是当众人试图进一步探查谷仓内部的情况时，

艾丽娜会一路从住宅跑来谷仓门口叫住你们：“各位客人，晚餐已经准备好了，请都到客厅来吧。”且态度十分坚决。伯特兰一家均会在潜意识里阻碍调查员发现隐藏在谷仓里的秘密，以避免勾起自己那段惨不忍睹的回忆。

为烘托气氛，守密人可安排恰在此时天色也刚好完全暗了下来——当众人一路返回住宅后，皮埃尔、艾丽娜和薇拉三人会齐聚在客厅里，随后只见皮埃尔掏出一枚打火机（此前调查员不会在任何地方发现它，其被皮埃尔藏在一个隐秘之处）陆续点燃了放在客厅中央长桌上的几盏烛台，“各位，让我们尽情享用一场烛光晚餐吧。”说罢他就去关闭了客厅内的灯光，使得烛光成为这里唯一的光源：在来回晃动着的火苗的映照下，正对的墙壁上留下了数个飘忽不定的人影。

接着皮埃尔便会吩咐众人一一落座，薇拉会一脸兴奋地坐到椅子上摆起双腿，艾丽娜则是前往厨房陆续为所有人端来了餐盘和刀叉，盘中盛着她为各位准备好的肉菜——如果此前调查员未协助她一同准备晚餐的话，此刻的这道菜肴会是相当的不堪入目，煎好的牛排看上去宛如一块焦炭（就是烤焦了），光看成色都会令你们难以下咽，若有人实际尝了一口，将体验到一种橙汁、玉米糖浆、芝士酱和辣椒酱同时在嘴里炸裂开的、不可名状的口感，须 **SC 0/1**

相比起调查员们，伯特兰一家倒是吃得津津有味，他们三下五除二便将盘中的牛排尽数消灭了，小女孩薇拉甚至还



意犹未尽地又从厨房端来了更多的肉菜，一家人尽情地大快朵颐——不过就在下一秒，皮埃尔就像是忽然想起了什么似的匆忙打断了另外两人的进食：“等一下，我们刚才忘记了向天父进行祈祷，感谢祂赐予我们珍贵的食物了……这可不敬的！”听到这话，另外两人也都诚惶诚恐地放下了手中的餐具，紧接着他们一家三口凑近了身子，纷纷闭上双眼、双手合十，口中振振有词地祈祷了起来。

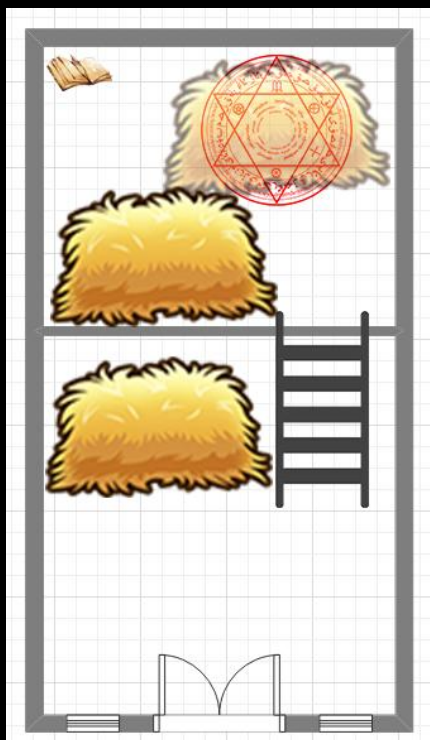
众人通过**困难难度**的【聆听】可以听见三人祷告的内容：那是一段你们闻所未闻的誓词——一次成功的【灵感】会让各位察觉到你祈祷的对象并非基督教的上帝，而是某位未知的神明。在此基础上，众人可再进行**极难难度**的【神秘学】/【克苏鲁神话】检定，检定成功的人则会意识到他们祈祷的对象是旧日支配者巴格·沙斯（须 **SC 1/1D6**）。

随着祷告的持续进行，皮埃尔、艾丽娜和薇拉三人念诵的声音会变得越发激昂，到最后就像是齐声歌唱似的，他们高亢的嗓音一齐回荡在客厅的上空，与此同时，调查员还会惊恐地发现一家三口的身体逐渐产生了某种骇人的变化：伴随着嘹亮的歌声，只见一条条肉色的触手就仿佛章鱼的触须一般慢慢地从三人的背后钻了出来，其在空气中肆意晃动着，于烛光的映照下在正对着的墙上留下了一道道狂乱的残影，令他们整个人看起来像极了东方佛教里的千手观音——经历这超现实且诡异的一幕，全员须 **SC 1D3/1D8**，这亦是调

查员们头一回亲眼见证伯特兰一家展现出它们非人的一面，现在你们清楚自己面对的究竟是怎样的怪物了。

沉浸于祷告中的三人并不会注意到调查员的行动，你们可趁机顺走放在一旁的打火机和烛台（作为照明工具使用），下一步便是前往谷仓彻底了结这一切了。

## 揭晓答案



当再度返回谷仓后，调查员们这一次终于可以借助照明工具开始探查其内部的情况了——由于烛光（或直接用打火机照明）的亮度有限，在四周较为黑暗的环境下，所有人在进行需要用眼的技能检定时都须附带一个惩罚骰。

**【观察】/【侦查】**：谷仓内部共分为上下两层，二层为

悬空地板，离地高度约有 6 米，两层之间设置有一节木梯。调查员在每次爬梯子时都须进行一次【**攀爬**】/【**敏捷**】判定，若失败则会不慎踩空并跌落在地，将损失 1D3 点 HP。

检查一层——角落里堆放着一座一人高的干草堆，除此以外没有什么值得在意的地方。

检查二层——这一层堆放着两座一人高的干草堆，此时调查员通过【**灵感**】判定可注意到其中一座干草堆的底部似乎有些异样，像是盖住了某种画在地上的图案。

若众人选择将其移开，会发现此处的地板上画有一道外观呈黑褐色的圆形魔法阵，其内部内接着一个标准的六芒星，图案中的各个区域都密集地排列着各种复杂的咒语和符文，符号与符号之间充斥着狂乱的字迹——你们能凭直觉感到这样的法阵恐怕并非用于正途，须 **SC 0/1**

【**医学**】/【**生物学**】检定：调查员会发现这道法阵当初是用鲜血画成的，如今早已氧化发黑。若是极难成功，众人还能进一步推断出用的是羊血。

极难难度的【**神秘学**】/【**克苏鲁神话**】检定：调查员会意识到这是用于召唤旧日支配者巴格·沙斯的法阵，察觉这一点的人须 **SC 1/1D6**

除此以外，众人可通过一次困难难度的【**观察**】/【**侦查**】在本层的另一处角落发现一本躺在地上的笔记，其是由羊皮纸制作的，看上去材质十分古老，只见展开的一页上面写着：

1944年3月XX日

仪式材料都已凑齐，一切都已准备就绪  
只等下个月群星来到正确的位置上，仪式便能顺利进行  
伟大的主，我马上就能现见您了

4月XX日

该死的纳粹，他们搞突击搜查抢走了我的金雀花  
仪式材料缺一不可，这个月只能放弃了  
阿道夫·希特勒，主一定会诅咒你和你的国家失败的！

5月XX日

听说美国人快要打来了  
管他呢，在我主面前都只不过是区区蝼蚁罢了

6月XX日

没别的办法了，7月是最后的机会  
勉强制作了一些替代品，必须设法进行仪式了  
先找到一处隐秘的地点从长计议吧

7月XX日（调查员到来的十几天前）

找到了一处僻静的人家，住着一对夫妻和他们的女儿  
可怜的小家伙们，只能怪你们自个儿运气不好  
就把你们作为献给主的祭品吧

身为凡人能有机会取悦伟大的主，你们应该感到荣幸才对

7月XX日（隔天）

仪式的效果尚可，至少有三具傀儡能用了

但距离觐见主还差得远，怎么办呢

看来还得去找金雀花才行，没办法，先去一趟邻镇吧  
日记本就先留在这儿，身上带不了更多东西了



日记清晰版：

1944 年 3 月 XX 日：

仪式材料都已凑齐，一切都已准备就绪

只等下个月群星来到正确的位置上，仪式便能顺利进行

伟大的主，我马上就能觐见您了

4 月 XX 日：

该死的纳粹、他们搞突击搜查抢走了我的金雀花

仪式材料缺一不可，这个月只能放弃了

阿道夫·希特勒，主一定会诅咒你和你的国家失败的！

5 月 XX 日：

听说美国人快要打来了

管他呢，在我主面前都不过是区区蝼蚁罢了

6 月 XX 日：

没别的办法了，7 月是最后的机会

勉强制作了一些替代品，必须设法进行仪式了

先找到一处隐秘的地点从长计议吧

7 月 XX 日（调查员到来的十几天前）：

找到了一处僻静的人家，住着一对夫妻和他们的女儿



可怜的小家伙们，只能怪你们自个儿运气不好  
就把你们作为献给主的祭品吧  
身为凡人能有机会取悦伟大的主，你们应该感到荣幸才对

7月XX日（隔天）：

仪式的效果尚可，至少有三具傀儡能用了  
但距离觐见主还差得远，怎么办呢  
看来还得去找金雀花才行，没办法，先去一趟邻镇吧  
日记本就先留在这儿，身上带不了更多东西了

看完笔记的调查员须 **SC 0/1D4**——通过【灵感】检定或一定程度的推理，众人逐步还原了整件事的真相：一名信仰邪神的邪教徒在十几天前侵入了这片家园，并绑架了皮埃尔、艾丽娜和薇拉一家三口，随后把他们作为祭品献给了邪神，导致其变成了非人的怪物。隔天邪教徒出于搜集仪式材料的目的暂时离开此地前往了邻镇，但不知是何原因其再也没有返回这里，被留下的已丧失了人性的一家三口只好继续曾经的生活，并试图装作什么都没发生过一样。

就在此时，调查员无须聆听也能察觉到从谷仓的大门处传来了一阵响动——当你们前去查看时，只见皮埃尔、艾丽娜和薇拉三人正伫立在门口，用直勾勾的眼神打量着各位，下一秒，他们的脸上同时露出了一抹诡异的微笑。

“你们在里面发现了什么？”一家三口就仿佛合唱似的齐声问道，而调查员接下来的选择将会决定结局的走向。

## 结局分支

### △调查员中途逃跑

在克苏鲁神话背景下的模组中，对各位玩家而言，逃跑从来都不失为一种选择，更非一种可耻的决定，当众人面对匪夷所思且无从下手的超自然威胁时，多数时候对其避而远之往往才是最佳的应对方式。

就本模组而言，这一情况可能发生于除终章以外的任意阶段：当调查员对伯特兰一家或这片土地的恐惧感达到临界点后，他们就很有可能选择逃避，宁可返回森林里面对野兽或德军的威胁，也不愿再留在此地继续遭受惊吓，而伯特兰一家亦不会阻止任何人逃跑——毕竟对它们来说，最重要的事莫过于维持原本的“日常”生活，至于误入此地的外来者们不过是一段微不足道的小插曲罢了。

但众人能够顺利逃跑并不意味着就此万事大吉，别忘了当初你们是以怎样的一种状态走出森林的：饥肠辘辘、魂不守舍、筋疲力尽，乃至身负重伤——当各位选择重新返回森林时，这一连串的困难会再度找上你们，犹如一双无形的大手继续将调查员推向死亡的深渊。倘若你们坚定了不回头



的信念，则每名成员都须进行三次**极难难度的【体质】**检定，其中任意两次失败都将宣告该名调查员的死亡（死因是多样的，如缺水、饥饿、过度疲劳等），而侥幸存活的人还需度过第二道难关：每人再进行一次**极难难度的【幸运】**检定，若失败则会在逃跑途中被进行拉网式搜查的德军士兵追上并捕获，后续该名调查员会被一路押送至附近的集中营并在那里遭受无尽折磨，最终倒在迎来盟军解放的黎明前。

成功挺过两道难关的调查员可顺利存活下来，你们会在艰难地穿越森林后最终找到一处安全的集合地，在那里汇合来自其他部队的战友们，在未来的日子里等待着各位的将是一场接一场凶险的战斗，直至取得对纳粹的完全胜利。

该结局无奖励。

### **△调查员与伯特兰一家发生冲突（直到终章前）**

这一情况可能发生于调查员探索住宅期间：当艾丽娜或薇拉受到某人的威胁或恶劣对待时，无论身处何地，皮埃尔都会端着一杆上了膛的双管猎枪（如果猎枪被调查员取走则会是别的武器）闯入其中与众人对峙，他会先礼后兵，恳求各位不要伤害他的妻子或女儿，直到双方谈判破裂才会动手——即使迫不得已动手了，直到生命垂危或彻底失去意识前，皮埃尔都会试着用人类的手段进行反击，比如朝众人开枪或挥刀，过程中会尽量避免暴露自己的真实面目。

若发起冲突的一方选择息事宁人，皮埃尔亦会立刻停手，随后一家三口会回到各自原本的位置，当过了一段时间调查员再去试探他们的话，会发现后者仿佛已经完全忘记了此前不愉快的经历，会像没事人一样继续同各位随意地交谈——这自然是因为它们本能地消除了这段记忆。

如果双方的冲突发展到了不可收拾的地步，导致皮埃尔、艾丽娜和薇拉三人中的任意一名成员生命垂危或陷入昏迷，濒死的体验将会彻底唤醒潜藏于它内心的记忆，致使其突破人类躯体的桎梏，最终在众人面前化身为不可名状的怪物，见此情形，同样被唤醒记忆的另外两名成员亦会同时变身，目睹这一幕的人须 **SC 1D4/1D10+1**——此后三名非人生物将与一行人展开殊死战斗，直到其中一方被完全消灭为止。

若调查员得以存活，可获得 1D6 点 SAN 值奖励。

### △调查员向伯特兰一家揭晓秘密

这一情况可能发生于终章：当伯特兰一家齐聚谷仓门口之际，如果调查员选择向他们揭示了隐藏在二层的秘密，或由众人带领他们去实地查看了一番的话，突然被揭晓的真相将会彻底唤醒潜藏于三人内心的那段惨不忍睹的记忆，它们会瞬间想起自己当初是在怎样巨大的痛苦中被转化为如今这副模样的，紧接着守密人可向调查员宣读以下描述：

**“名为皮埃尔·伯特兰、艾丽娜·伯特兰和薇拉·伯特**

兰的三位人类这一刻永远地从世界上消失了，或者更确切地讲，他们实则早已死亡，其灵魂直到这一刻才烟消云散……取而代之的是三头超越人世间一切常识的无名怪物，它们像是扯掉衣服一样用力地撕下了最外层的人类皮肤，数不清的肉色触手从它们脸上的瞳孔、鼻孔、耳洞等凡是存在空隙的地方如绦虫般钻了出来，很快就冲破了脸颊，在原本是头部的位置聚集成一团密密麻麻的肉球，身上其余部位也同样被触手所取代，层层叠叠的肉块之间流淌着粘稠的黑色液体，它们扭曲的肉与骨最终在身体中央汇聚成了一张血盆大口，随即向众人发出了低沉的嘶吼——”

目睹三人同时变身的调查员须 **SC 1D4/1D10+1**——此后非人生物们将与一行人展开殊死战斗，直到其中一方被完全消灭为止。

若调查员在得以存活的同时为伯特兰一家实现了解脱，可获得 1D10 点 SAN 值奖励。

### △调查员未向伯特兰一家揭晓秘密

这一情况可能发生于终章：当伯特兰一家齐聚谷仓门口之际，如果调查员没有选择向他们揭示隐藏在二层的秘密，且通过某种手段（比如把干草堆移了回去）将这一秘密继续掩盖了下去，则一家三口会像无事发生一样返回住宅，一场双方之间可能爆发的剧烈冲突就此消弭于无形。

至于再往后，调查员们是选择在此地休整一夜后便迅速离开，还是在这里多住一些时日，就全看他们个人的意愿了——需要特别注意的是，选择在此地久居的调查员在接下来的日子里将会持续受到巴格·沙斯的影响，他的思维将变得紊乱，其行为模式亦会逐步趋向于伯特兰一家，最终将与其彻底同化。被转化的调查员将完全融入他们一家人（该人物撕卡）并在往后的时光里一同过上“其乐融融”的生活，直至被新一轮的外来人员打破平静。

其余得以存活的调查员可获得 1D6 点 SAN 值奖励。

### △调查员死亡

这一情况可能发生于任意场景：你们的瞳孔逐渐放大，心脏慢慢停止了跳动，肺部也不再进行呼吸……众人的生命就此画上了句号，你们的灵魂相约去往了遥远的天国。

值得一提的是，倘若调查员是死于同伯特兰一家的战斗，当你们全体阵亡后，化身为怪物的一家三口将继续跑出森林一路来到附近的镇上大肆屠杀，致使成百上千的平民遇害，直到一段时间后才被赶来的德军或盟军所镇压——调查员一行人的失败，最终无可挽回地酿成了又一场悲剧。

人物撕卡，无奖励。

## 模组 NPC 简介



**皮埃尔·伯特兰 (Pierre • Bertrand)**

年龄：36 岁

简介：男主人，棕发，披着风衣，戴着圆框眼镜，看上去文质彬彬的男性。

STR 70   CON 65   SIZ 70   INT 80

DEX 60   APP 65   EDU 70   HP 12

技能：知识（70%）、法语（80%）、图书馆（75%）、射击（50%）

伤害 1D8、斗殴（45%）伤害 1D3、闪避（25%）



**艾丽娜·伯特兰 (Ellena • Bertrand)**

年龄：33 岁

简介：女主人，有一头金色长发，裹着白色围裙，面容姣好、体态丰韵的女性。

STR 60   CON 60   SIZ 65   INT 70

DEX 70   APP 75   EDU 65   HP 10

技能：知识（65%）、法语（75%）、料理（10%）、斗殴（35%）

伤害 1D3、闪避（45%）



### 薇拉·伯特兰 (Vera · Bertrand)

年龄：12 岁

简介：伯特兰夫妇的女儿，有一头金发，穿着连衣裙，模样娇小可爱的少女。

STR 40   CON 50   SIZ 45   INT 60

DEX 80   APP 75   EDU 55   HP 8

技能：知识（55%）、法语（65%）、绘画（80%）、斗殴（15%）

伤害 1D3、闪避（60%）



### 非人生物 (Non human organisms)

简介：由伯特兰一家变化而来，同旧日支配者巴格·沙斯紧密相关。

STR 150   CON 150   SIZ 120

DEX 50   HP 24

技能：啃咬（55%）伤害 2D3+1、

冲撞（30%）伤害 2D6、

鞭打（50%）伤害 1D8+1、

闪避（20%）



## 预设人物卡



**杰弗里·约翰逊 (Jeffrey·Johnson)**

年龄：28 岁

简介：你来自美国田纳西州，从小到大都胆小怕事的你不知怎么的就想到了参军报国，并且加入了最为凶险的伞兵部队，或许是你心中的一点儿使命感在作祟？管他呢，你得先想办法活下去。

STR 70   CON 70   SIZ 65   INT 65

DEX 75   APP 70   EDU 60   SAN 50   HP 12

技能：观察（70%）、侦查（75%）、知识（60%）、灵感（75%）、  
步枪射击（70%）伤害 1D6、冲锋枪射击（45%）伤害 2D3+1、  
斗殴（50%）伤害 1D3、闪避（70%）



**兰伯特·基恩 (Lambert • Keane)**

**年龄：39 岁**

**简介：**你来自美国弗吉尼亚州，禁酒令时期曾是一名无法无天的私酒贩子，但在一次与警方的枪战中，你的子弹误杀了一名路过的小女孩，此事令你悔恨终生，如今的你愿意通过入伍弥补罪过。

**STR 80   CON 80   SIZ 75   INT 55**

**DEX 65   APP 60   EDU 50   SAN 45   HP 15**

**技能：**观察（50%）、侦查（60%）、知识（55%）、灵感（45%）、  
步枪射击（85%）伤害 1D6、冲锋枪射击（60%）伤害 2D3+1、  
斗殴（80%）伤害 1D3、闪避（50%）



**乔治·格里菲斯 (George·Griffith)**

**年龄：24 岁**

**简介：**你来自英国肯特郡，是一名光荣的大英帝国公民，但如今帝国的荣耀却被海对面的那个国度窃取了，对此你和家人很是不忿，此次志愿加入伞兵部队正是为了给那群扬基佬一点颜色瞧瞧。

**STR 60 CON 60 SIZ 65 INT 85**

**DEX 70 APP 75 EDU 80 SAN 60 HP 9**

**技能：**观察（80%）、侦查（85%）、知识（80%）、灵感（60%）、医学（75%）、生物学（60%）、神秘学（40%）、幸运（75%）、步枪射击（50%）伤害 1D6、冲锋枪射击（25%）伤害 2D3+1、斗殴（55%）伤害 1D3、闪避（80%）



卢卡斯·布朗 (Lucas·Brown)

年龄：32 岁

简介：你来自加拿大安大略省，曾是名噪一时的棒球运动员，然而一次意外的骨折却终结了你的职业生涯，如今的你并没有远大的理想，但当听闻纳粹的暴行，正义感终究驱使你总要做点什么。

STR 75 CON 75 SIZ 70 INT 70

DEX 85 APP 65 EDU 75 SAN 65 HP 13

技能：观察（65%）、侦查（70%）、知识（65%）、灵感（85%）、说服（75%）、快速交谈（80%）、恐吓（70%）、心理学（75%）、步枪射击（65%）伤害 1D6、冲锋枪射击（40%）伤害 2D3+1、斗殴（75%）伤害 1D3、闪避（80%）

## 后记

历时将近半年，终于完成了本部作品。出于现实原因，中间一度鸽了很久（差不多两三个月），久到我自己都以为这部作品恐怕要烂尾了，没想到 QQ 里冒出一位许久未联系的好友突然问我模组写得怎么样了，我这才想起当初刚打算动笔的时候偶然在聊天群里提了一嘴，没想到竟让人家这么记挂，这下不写不行了（汗），如今好歹是出了成果，可喜可贺、可喜可贺——这份祝贺既送给这位好友，也送给没有放弃、选择坚持到底的自己，实在太不容易了（抹泪）。

就像开头提到的，本模组的灵感来源于美剧《兄弟连》：当我观看剧中的战斗、欣赏逼真的特效时，脑子里忽然就闪过了一个念头：“干脆写一个二战背景的克苏鲁模组怎么样？舞台就放在西线战场。”属于是看剧看入脑了（苦笑），但我转念又一想，国人写欧洲背景的都没几个，何况这可是人类历史上规模最为宏大的二战，仅凭我拙劣的笔力能写出个啥玩意儿？这么恢宏的背景是我这样的小白能驾取得住的？为了测试自己的真实水平，我就先试着写了一小段战役来看看情况……结果不出意外的惨不忍睹，战斗画面描绘得一塌糊涂，文段里的修辞手法除了比喻勉强还能看，其它都像是三岁小孩儿的描述，就这？于是我瞬间绝望了。

但终究是不甘心啊，以往的模组背景，要么放在中国，要么放在日本……看过我以前模组的朋友都知道，我基本上

就写的这两个地方，属于是写烂了都，再继续写下去，我怕我自己都要幻想自己其实是日本人了（爱斯基摩人桑，家乡的撒库拉盛开了捏），现在好不容易想到了一个别的时间点和地点，要是轻易放弃也太瓜皮了。

可我又不擅长写宏大的场面，那咋办呢？最后我思来想去决定退而求其次——背景嘛不能改，但宏大的战场就算了，毁灭世界的大阴谋咱更是驾驭不住，强行写出来就变成夺宝奇兵了，徒惹人发笑耳。所以我选择写一个大战役背景下的小故事，定在一个半封闭的环境里，时间跨度也不大，也就是一晚上发生的事，让玩家在跑团的过程中尽量不会感觉到假大空，调查员也就三四个人参与，这样进行塑造就足够了。虽然模组最后呈现出的效果跟 RPG 游戏《魔女之家》似的，但至少能看、能跑、能玩了，不会让人感觉出戏了，那我写这部作品的苦心也就没有白费（抹泪）。

那就这样吧，第一次写后记，用了太多的口水话（汗），还望各位读者不要介意，你们的支持就是敦促我继续创作的动力，我衷心希望在未来还能带给大家更多更优秀的作品，为克苏鲁文化在国内的传播贡献属于自己的一份力量。

——公元 2024 年 4 月 5 日于家中