
本作品原作者 Patrick Viggo Moeller 保留所有权利，翻译只为学习之用，请于下载后 24 小时内删除。

AN INVITATION IN YELLOW

A Call of Cthulhu Scenario for 3-4 players

Written by Patrick Viggo Moeller



AN INVITATION IN YELLOW

黄字的研究

作者：Patrick Viggo Moeller

插图：“J4p4n”； Martin Bay Thomsen

翻译：琳尼娜(arwenzh2@yahoo.com)

给守秘人的信息

调查员们受老朋友威拉德·巴洛邀请前往他略有荒废的别墅用晚饭顺便留宿。这栋别墅叫吉尔莫馆，坐落在马萨诸塞州魏顿林地边缘的一个叫达特茅斯的铁路小镇郊外。威拉德·巴洛是一位医学博士，最近几年一直淡出在公众视线之外，专心钻研由奥尔德斯·布鲁尔博士提出的一个叫做“共同感知”的课题。现在他取得了十分有趣的进展，因此希望能分享给朋友们。然而，在他进行实验时，却激起了某些凡人无法理解的“东西”的注意，之后，一切事情就开始沿着大错特错的方向发展了。当调查员们下火车后，会隐约意识到事情有点不对劲，但却完全不知道什么危险在前方等待，直到一切都太迟……

本模组游戏时间大约是 5 小时，理想玩家人数为 4 人，不过 3 人也是可以的。推荐学习催眠术 (hypnosis)、药剂学 (pharmacy)、图书馆使用以及开锁。所有人都是巴洛博士的熟人——可能以前是同学/同事，或是亲戚、朋友。此外，该模组的假定环境是调查员基本没有/极少携

带武器。如果有玩家要带武器，守秘人应当这样问他/她：你被一位很久不见的老友邀请共进晚餐，这种场景下带武器合适吗？一般而言他/她会回答：不，当然不合适啦。

不过规则总是可以变通的，例如，一位调查员是个正直清廉的警官，因此得罪了某些道上兄弟，所以总是暗中带枪防身。

究竟发生了什么？

巴洛是医学博士，主修精神疾病的治疗，之前还是密斯卡托尼克大学的教授。后来看到布鲁尔博士关于“共同感知理论”的论文后也跟着误入歧途。“共同感知”认为人可以通过服用一些强效致幻药剂以及借助催眠术的帮助，同另一个时空的灵体交流。巴洛的实验证明了布鲁尔博士理论是可行的。同时他还发现，那些存在多重人格障碍的受试者似乎更易受到“共同感知”的影响。

但是密大指出巴洛博士的研究争议过大，属于伪科学，随后把他开除了。巴洛对此深感失望与羞耻，于是在 1915 年夏天只身从阿卡姆公寓搬去了吉尔莫馆，甚至都没注意他的新家完全是孤立在郊外的。

1916 年冬，5 名病人从阿卡姆疯人院逃脱。他们扒上火车，最终到达了达特茅斯附近的魏顿林地。为了寻找食物和居所，他们闯进了吉尔莫馆。当巴洛博士撞见他们时，他第一反应不是有强盗，而是潜在的实验对象——他可以重新进行研究了！其中最完美的受试体叫尤金·赫本——一个画家，口吃并且患有多重人格障碍（MPD）。尤金的人格平静顺从，有助于实验，隐形人格则扭曲多变，行为难以预测。通过对赫本先生使用强效迷幻药以及催眠术，巴洛博士“接触”到许多灵体，其中最显著的是一个自称卡西乌斯·波斯图姆斯的古罗马学者，他讲述了一个可怕的传说。根据当时赫本先生突然变得对古罗马的事物了如指掌并且能熟练地使用拉丁语这一现象，巴洛博士推断赫本不仅能与所遇到的灵体交流，并且可以或多或少获取这些人所拥有的知识。

这一发现令巴洛博士欣喜若狂，于是他邀请调查员——他们都是他的挚友——来共进晚餐，同时向大伙展示自己的发现。然而，巴洛犯了一个致命的错误：由于赫本先生的行为举止有了相当大的好转，于是他决定雇佣赫本做自己的男仆，并教会他一些家务活。别担心，不久之后，他就会因为当初没有把赫本绑好锁起来而自食苦果。

邀请发出后等待调查员的这段时间里，事情进一步变糟。某次实验中，巴洛博士通过赫本先生接触到了一个“存在”，其令赫本见证了某些梦魇般恐怖的幻象。当时他说了一堆诡异又骇人的话，还画下了一些潦草的涂鸦。赫本遇到的那个“存在”便是无以名状者哈斯塔，又被称作黄衣之王。在幻象中，黄衣之王命令赫本的隐性人格召集其他病人，然后为他奉上祭品。在几个适合献祭的夜晚，赫本先生放出其他病人，带他们悄悄溜出宅邸，绑架一些达特茅斯的本地人，然后召唤拜亚基来替哈斯塔接受祭品。

一天晚上，巴洛博士发现几个病人半夜在外面溜达，他决

定悄悄跟着他们。当看到怪物般的拜亚基后，他吓得尖叫着往家跑，于是就被病人发现了。巴洛试图躲进阁楼的保险柜里，可惜太迟了。拜亚基直接撞破屋顶进去把博士抓到了仪式地点。它把祭品撕成了碎片，并将残肢带回了金牛座的毕宿五。

第二天，也就是 1920 年 3 月 2 日，调查员们就如同一群待宰羔羊，来到了达特茅斯。

什么事情必须做，以及怎么做

调查员的最终目标是阻止献祭，并击败代替哈斯塔接收祭品的拜亚基。

这只拜亚基对调查员来说是个极大的挑战。虽然它易受物理伤害，例如火器和近战武器的攻击，但它仍旧能轻易杀死调查员。同时别忘了，这个模组只允许调查员携带很少的武器（甚至不允许）。不过模组届时会给调查员机会取得一些武器，总之，拜亚基对他们来说不好对付。

打败拜亚基的最佳选择，一是从那个名叫卡西乌斯·波斯图姆斯的罗马人那儿学习束缚拜亚基的法术——他曾经见过一个谜样的陌生人使用过该法术，于是记录了下来；如果无人会讲拉丁语，那另一个办法是研究赫本在地下室墙壁上的涂鸦。束缚拜亚基法术可以让那只被召唤来的拜亚基服从与调查员的意志。他们可以命令它离去，或是杀掉仪式上的病人。

为了能与灵体交谈，调查员需要借助巴洛博士的共同感知法，以及服用他的那些强效迷幻药。如果不用药，调查员需要成功通过**催眠术**检定。

束缚拜亚基（打破束缚）

消耗：1 点理智值。

施法时间：1 回合。

步骤：一只正在攻击的拜亚基无法被其当前攻击目标束缚，不过可以被其他没进入战斗的调查员束缚；被束缚的拜亚基在完成其主人当前指令前无法被他人重新束缚；施放束缚法术时，施法者必须能看到拜亚基，且他们相距 100 码以内；缚时需要进行**对抗**检定，不能使用孤注一掷。如果对抗检定失败，那施法者可就有大麻烦了！

但是在这些实验中，他们也意外接触到了旧日支配者哈斯塔。哈斯塔不断用可怕的噩梦、晕厥以及幻象折磨赫本，同时命令他的隐性人格召集其他病人一起为他奉上祭品。

他觉得从记事起自己就呆在阿卡姆疯人院了。一次病人暴动中，他和其他 4 名病人一起逃了出去。他们爬上一辆火车，从阿卡姆来到了达特茅斯，然后误打误撞到了吉尔莫馆，遇到了为他们提供住处的巴洛博士。赫本先生患有多重人格障碍，也就是解离性身份疾病，他不止一个人格。

当他处在主人格状态时，说话严重口吃，但品性善良，乐于助人。然而，当他处在隐性人格时，整个人会变得扭曲，暴力，行为不定。当他的隐性人格显现时，主要人格会觉得自己昏过去了，并且对其所作所为没有印象，只有些许模糊的片段。当发生怪异的事情后，他的主人格会下意识的为摆脱负罪感而找出或编造某些解释，但如果对他施压——如根据形势使用**魅惑**、**话术**、**恐吓**——他的主人格或许能回忆起隐性人格做出的事情、行为，或获得的知识。

为了更好的跑团体验，建议守秘人将他塑造成时而是调查员的盟友，时而是敌人这种形象。由于他已经疯了，所以他在平和的热心人与冷血杀手之间的转换行为并没有什么合理规律可循。通常来说，如果所有调查员都与他在一起，那么他会保持主人格状态；独处或无人注意时，则隐形人格有可能显现；还有就是有调查员打算离开大家单独行动或者落单时，赫本先生也有可能进行人格转换。

卡西乌斯·波斯图姆斯，古罗马历史学家

卡西乌斯是实验中接触最频繁的一个灵体。他是一名生活在盖乌斯·尤利乌斯·凯撒时代的历史学家。在高卢战争期间曾随第七军团一起出征。

出场人物

以下是该模组中出现的角色。

威拉德·巴洛博士，调查员被献祭的挚友

巴洛博士刚过中年，专业是医学。他对人类心理健康领域非常感兴趣，当年他在密斯卡托尼克大学任教时主要研究方向也是这个。巴洛博士性格讨人喜欢，而且对事物充满好奇心。他带着眼镜，头发永远梳理地一丝不苟。

尤金·赫本，发疯的男仆

赫本先生今年 28 岁，是巴洛博士新近雇佣的男仆。他接受治疗后情况日渐好转——直到他以哈斯塔的名义献祭了巴洛博士。

在实验中，他和博士数次与一名古罗马灵体交流。使得赫本突然表现出精通古罗马历史与各类事物的样子，同时可以熟练运用拉丁语读写。

退役后他回到自己在北非的避暑别墅想要放松一下，却发现这片罗马殖民地正陷入混乱。有几名罗马公民失踪了，流言满天飞，据说有个邪恶的巫师教派把他们诱拐后献祭给了一位冷酷又邪恶的神祇——无以名状者。

一天，有位神秘的旅者前来此地寻求被禁封在朱庇特神殿深处的知识。她许诺祭司，若是准许自己进入神殿，就会想办法帮当地民众。之后的夜晚，卡西乌斯跟随她一起进入森林对抗巫师教派。那群巫师召唤出拜亚基，为他们抓来今夜的几名受害者。只见女子施放了一个强大的法术，令拜亚基听命于她，然后驱使着怪物屠杀了那群巫师。

借助于赫本先生，卡西乌斯可以流利的使用英语和拉丁语进行交流。

亨利·斯坦福德神父，神职人员

亨利·斯坦福德神父是本地教堂的牧师。巴洛博士还小的时候，经常与家人一起去他的教堂。他也和调查员一样，作为客人被邀请一起用晚餐的。

斯坦福德神父今年已是 87 岁高龄，健康情况不容乐观。他的头基本秃了，留着山羊胡。神父可以说是极端保守人士，时常痛斥酒精是魔鬼之液，诱人堕落。

劳拉·肯索斯，疯女人

劳拉是那几名逃跑病人之一，与大家一起来到了吉尔莫馆。她被指控杀害了自己的妹妹，但劳拉坚称是脑海中的声音指示她这么做的。现在看来，她的家人可能很快就要承受更大的悲痛了。

脑海中的声音现在让她跟随赫本先生，按照他的指令行事。但目睹自己有点开始喜欢的巴洛博士被献祭后，她试图逃

走，随后被抓住锁在阁楼的一间屋子里。

调查员进入她被关的房间时，她的反应相当激烈——因为害怕他们是来抓自己去做祭品的——她不断尖叫：“我不想飞！”。平静下来后，她会警告调查员有一个来自外太空、长着巨大双翼的怪物正藏在暗处，准备抓走所有人。

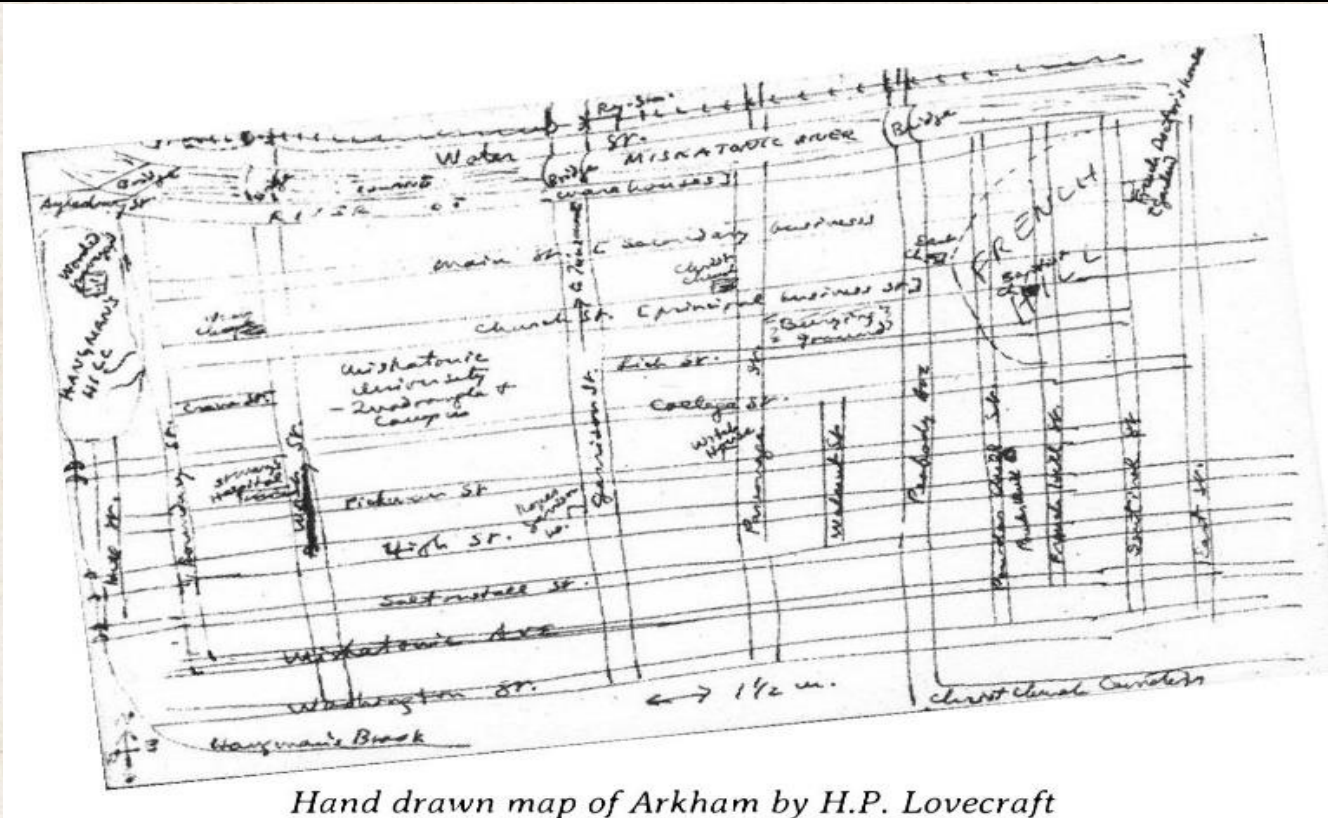
两处地点

吉尔莫馆

建筑年久失修，所有木质结构都在渐渐腐朽，墙漆也剥落了。在巴洛博士搬进来前，房子一直空置着，不过教授住进去后也没怎么修缮就是了。它位于穿过魏顿林地的一条公路边，距离达特茅斯只有 15 分钟车程。

达特茅斯

这座小镇是在 1900 年修建铁路时建立发展起来的，目前大约有 100 多名居民。小镇位于马萨诸塞州魏顿林地的边缘，距离阿卡姆一百公里左右。



Hand drawn map of Arkham by H.P. Lovecraft

事件时间表

以下是本模组的时间线，包含了一些重要事件的发生日期。

1915/07/21，星期三
巴洛博士从阿卡姆搬进了吉尔莫公馆
1916/12/14，星期四
5 名病人从阿卡姆疯人院出逃
1920/03/02，星期二
教授向调查员发出了邀请函
1920/03/11，星期四
赫本先生首次发病
1920/03/13，星期六
赫本先生第二次发病，并攻击了巴洛博士。
1920/03/15，星期一
第一名达特茅斯居民被献祭
1920/03/18，星期四
巴洛博士被献祭
1920/03/20，星期六，下午 18 时
调查员到达达特茅斯火车站

给调查员的信息

这场冒险始于调查员收到老朋友威拉德·巴洛的来信。在信中，他邀请玩家于 3 月 20 号那天前来自己位于达特茅斯附近的吉尔莫馆共进晚餐。

调查员们有好几年没收到巴洛博士的消息了，不过显然，他最近有了什么激动人心的发现——虽然信中没细说——并且想与老朋友们分享。

他是位医学博士，研究方向与精神疾病有关。他曾经是密斯卡托尼克大学的教授，不过传言说他与学校发生了一些不愉快的事情，之后就不在那里任教了。

在大家记忆中，教授是个迷人，聪明，而且十分好奇的家伙。

将小卡片#1 发给调查员。

小卡片#1

距离我们上次有幸一起共事，已经过去很久了。我真后悔，一直索离群居。不过，这几年的光阴我完全没有虚度，反而刻苦钻研。终于，我多年的勤奋耕耘结出了果实，我开始走运了。

一想到我的发现会带来怎样的轰动，我的双手就不断颤抖。但是，我还没有准备好向世人公开我的研究结果。请原谅我的含糊其辞，那是因为，语言也无法描绘出这个发现。我希望能让您成为首批见证我的成果的人。

如果您愿意在 3 月 20 日，周六，光临寒舍共进晚餐，真是我莫大的荣幸。届时，我会向在座来宾展现所有的研究成果。

我的男仆会于下午 6 时在达特茅斯火车站恭候您，以及其他宾客。他会开车载诸君前往我位于魏顿林地的吉尔莫馆。

祝好，
荣退教授威拉德·巴洛
1920 年 3 月 2 日

小卡片#2

达特茅斯瞩目人报，1920 年 3 月 16 日

呆在家中！

在近期数名镇民失踪后，治安官强烈建议达特茅斯的民众天黑后呆在家中。自 3 月 15 号以来，共有 5 名居民失踪，至今毫无音讯。最新失踪的年轻男子最后出现地点为火车站附近。警方目前拒绝透露更多消息，但表示调查正在进行。有一位匿名目击者称曾见过一辆绿色胡赛顿 Model40 汽车驶离案发现场。

调查员们在车站一直等到 19 点，然后一辆本地马车路过，搭了调查员一程。

“抱歉，先生太太，不过我发现你们都站这儿快一个小时了。唔，你们瞧见了，傍晚天生意不多，要是你们需要搭车什么的，不如咱们互助一下，嗯？”

玩家可能会打听那篇报道的事，或是为何街上空无一人。可惜这名车夫也不知道更多信息。他认识巴洛博士，不是很熟。博士不怎么与人往来，会定期购买大量食品和日用杂物。

调查员到达吉尔莫馆敲门后，面带惊讶的赫本先生应门了。赫本现在受显性人格支配，说话口吃。

大多数情况下，调查员会向他说明来意，并指出，你不是应该去车站接我们吗？赫本会尝试用自己编造的借口开脱（并且他的主人格坚信这些是真的）。

“我，我很抱歉。但巴巴洛博士没通知你们吗？他昨天非常着，着急的出出门了。他没说说去哪儿，但明天一早就，应该就回回来，请，请进。”

可能的事件流程

到达

火车到站后，调查员们以及亨利·斯坦福德神父是唯一下车的旅客。然而迎接他们的是空无一人的车站和街道。

在长凳一头有份当地报纸——《达特茅斯瞩目人报》。如果有调查员靠近拿起报纸，就把小卡片#2 交给他/她。

赫本先生请调查员进屋并留下过夜。他带领大家到餐厅，然后去准备晚餐去了。

在做饭时，他无意识的将一小瓶甲苯巴比妥——一种巴比妥类药物，常用作镇静剂——倒进了食物中。

有些调查员可能心存疑虑，所以不吃东西。见状赫本先生会将甲苯巴比妥加在酒水里端上来，并告诉大家这些都是禁酒令之前生产的，完全合法。斯坦福德神父会毫不犹豫的拒绝饮酒。

用餐时，调查员肯定会询问各类问题，比如巴洛博士去哪了，他到底想要展示什么重大发现等等。无论如何，赫本都会坚称自己无辜，并向大家保证博士明天一早回来，你们就知道了。



过量使用甲苯巴比妥

甲苯巴比妥是一种巴比妥类药物，通常在精神病院中用作镇静剂，也可以用来治疗失眠。

入夜后，那些吃的较多的调查员需要进行**极难体质检定**，失败的话，就会出现过量用药症状。

症状包括：大量出汗，呼吸困难，恶心，头晕，心率过快以及视线模糊。

患者需要使用纳洛酮来缓解症状，这是一种专门针对阿片类药物摄入过量的拮抗剂。

但如果没在厨房发现甲苯巴比妥的空瓶，那么调查员——即使是医学教授——也无法对症状做出正确诊断，以及对症下药。

当有人发现了这个空瓶，调查员可以投**药剂学**寻找解药。如果失败，或者没人会药剂学，可以去巴洛博士的书房投一个**图书馆使用**来找出治疗办法。

玩家可以在巴洛博士的书房找到纳洛酮，这里还存放了其他一些在实验中使用的药物。

受服药过量影响时，所有与体能有关的检定会变为困难（困难变为极难）。该调查员每隔 15 分钟需要通过一次**困难体质检定**。失败的话，该调查员咳血，损失 1HP，且此类 HP 不能通过**急救**以及**医学治疗**恢复——直到注射纳洛酮。

当夜

调查员们入睡后，赫本先生的隐性人格苏醒啦。他绞紧每间客房门外侧的链扣式锁（用来把病人锁里面），把调查员关起来。赫本极有可能还会破坏供电，让整栋房子陷入黑暗。今夜他比较忙，需要为哈斯塔献上五个祭品，第一个从斯坦福德神父开始。其他 3 名病人现在正在树林里为仪式做准备。

半夜，赫本先生悄悄溜进斯坦福德神父的客房，用拨火棍猛击他的头部，然后把他拖进树林。这会儿外面正下着大雨。随机让一名服巴比妥过量的调查员醒过来。如果没人服药过量，就随机选择一名调查员因为特别口渴而醒来。

醒来的调查员发现自己的房门被锁上了。拉开窗帘一看，窗户上也有铁栅栏。栅栏可以通过**困难难度力量检定**打开——如果服药过量则需要极难。

主人格状态的赫本最终会跑出来帮助调查员，当然了，他真心实意表明自己对此毫不知情。如果调查员试图打破房门，赫本很快就会来放调查员出去，像之前一样表示自己毫不知情。

巴洛博士的宅邸

建筑主体是 2 层，外加一层阁楼一层地窖。以下是对各个房间/区域的描述。

一层

门厅

经常有人行走的迹象，一些木地板条因为年久失修损坏了。在正门前面放着一双沾满泥土的湿靴子，以及一件湿漉漉

的夹克，赫本先生曾穿着它们把斯坦福德神父拖进森林。

成功的**侦察（普通难度）**可以发现门厅中部的木地板上有血迹。

客厅

这里放满了那种带手工雕刻的木扶手的老式座椅和家具。壁炉前面铺着一块布满灰尘的波斯地毯，大家可以发现拨火棍不见了。

壁炉上方墙壁上挂着鹿头装饰，装饰下面的台子上放着一把点 22 栓动步枪。步枪没有弹药，而且枪栓也被拆下了，因此无法射击。不过，倒是可以当木棒用。

桌上放着一份旧报纸。见**小卡片 #3**。

小卡片 #3

达特茅斯瞩目人报，1916 年 12 月 14 日

疯人大越狱

本月 10 日星期日夜，一群病人趁阿卡姆收容所电力故障时逃脱。大多数逃跑病人已被带回，但仍有病人趁着夜色摆脱了看护的追捕。部分看护在这次事件中受伤，包括身体与头部遭到踢打等。一名铁路工人报告称看到有 5 人跳上了驶入森林的火车，这些人身穿病号服，疑似为出逃病人。

温室

温室里种着来自异国他乡的植物，名目繁杂。

通过**生物学检定**，可以发现其中一些植物原产于南美，亚洲和非洲，含有较强致幻成分或毒素。

车库

车库里停着一辆绿色胡赛顿 Model40。当然啦，所有相关商标和 logo 的东西都被移除了。

使用**机械维修**检定，可以得知汽车的品牌。

电闸箱就在车库一角，不过已经遭到破坏。成功的**电气维修**可以让宅子恢复供电。

餐厅

这是调查员们之前用晚餐的地方，还留着一些盘子和餐具。

厨房

厨房又老又脏，到处都是油污，架子上布满灰尘。清洗槽散发出异味。

地板上丢着一个空瓶子，上面贴着“巴比妥”字样。成功的**药剂学**检定可以让调查员们意识到这是一种巴比妥盐酸类化合物，通常用作镇静剂。**药剂学**还能让调查员发现他们身上的症状极有可能与过量摄入巴比妥有关，可以使用纳洛酮来缓解。

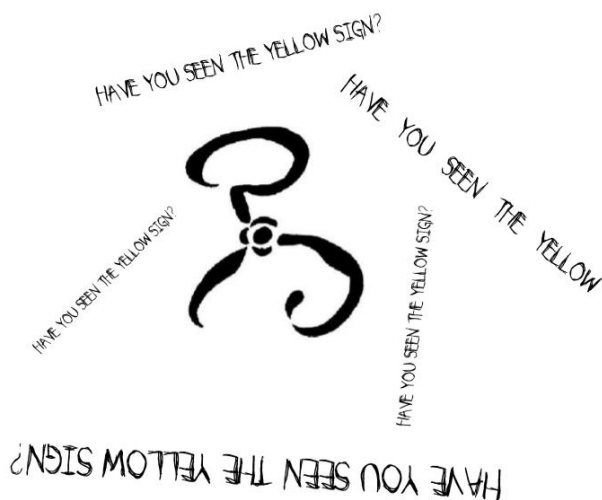
房间 1

赫本先生的卧室。这间屋子中有旧桌椅，书架和一张床。亚麻床单脏兮兮的，布满汗渍。

地板上散落满纸页，纸上全是抽象、无逻辑、晦涩难懂的涂鸦与字句。

墙上也画着些怪异的图画，见小卡片#4。

HANDOUT # 4



小卡片#4：你有见过黄印吗？

储藏室

与一般家庭的储藏室没什么区别，大部分杂物都很普通。

但奇怪的是，这里堆放了很多男士与女士的衣服，款式与尺码均差别较大。

成功的**侦察**可以发现角落里有 5 件残破的病号服。如果进一步检查，可以发现上面都有标签，标签上写着病人的姓名，以及阿卡姆收容所字样。见小卡片#6

HANDOUT # 6

L.KINSWORTH
C.WRIGHT
E.HEPBURN
R.BANNER
J. HOPEWELL

小卡片#6

L.肯索斯

C.瑞特

E.赫本

R.班纳

J.霍普维尔

如果有调查员进入储藏室，那么他需要进行**跳跃**检定，失败的话，会因为腐朽的木地板断裂而跌入地下室，受到2D6点坠落伤害。

厕所

厕所的医药箱里有各类药剂，使用**药剂学**可以发现这些药剂都属于不同类的镇静剂。但奇怪的是，这些药瓶上的标签全是字母+数字，因此难以识别。

房间 2-5

这些房间外面都有链扣锁，房间窗户外也有铁栅栏，以确保病人老实呆在里面。

房间 6

斯坦福德神父房间的布置结构与 2-5 号房间没什么区别，但可以再里面发现打斗的迹象——风灯摔碎了，灯油撒得满地都是；枕头上沾着血迹，地板上还丢着一根带血的拨火棍。

二层

主卧

主卧有一张双人床，床边的床头柜上放着闹钟。旁边是衣柜，以及一个大保险柜。调查员可以通过**开锁**技能打开保险柜。保险柜里放着楼下那把步枪的枪栓和 6 发子弹。赫本先生拥有保险柜的钥匙。

巴洛博士的日记也放在床头柜上。见小卡片#5

小卡片#5

巴洛博士日记节选

1920 年 3 月 18 日

他又把其他病人放出来了。虽然我的前同事们建议我收走赫本的钥匙，并把他与其他病人一样好生关起来——但，我实在太好奇他们究竟想要干什么。今晚我要继续跟踪他们，没意外的话，日出之前，我就能发现真相。

1920 年 3 月 14 日

昨晚他又哭喊出声。突如其来的恐惧攫住了我，仿佛又让我回到了之前那个拼命想要忘却的恐怖之夜。

昨晚我发现他在不断颤抖，浑身被冷汗浸湿。他躺在床上，面对着墙壁在喃喃自语。当我走近时，看到他的手笨拙的执笔在纸上涂画着什么。这真的吓到我了，因为我发现他不是发抖，而是在疯狂的涂写。我赶忙来到床边喊他，可他没有回答，直到我用手搭上他的肩膀，然后他转了过身来……

所见景象让我十分不安，他翻着白眼，口吐白沫。他扔掉手里的纸笔，突然跳起攻击了我，力气大得惊人。我被抵在墙上，呼吸困难，生命气息仿佛一点点从体内流失，我的视线也开始变暗。幸亏书架旁边有个烛台，不然我可能就真的死定了。

1920 年 2 月 28 日

我正坐在这儿写日记，一想起大学里那几个傲慢又势利的小人听闻我的发现时会如何哑口无言，我就忍不住开心——看他们还敢不敢称之为伪科学。谜题一点点被解开了，这次，我终于收集了足够的数据与证据，不仅可以完美支持布鲁尔博士的理论，还显示我们可以从所接

触的其他灵体那里学习知识与技能！

受试体 EH 在实验中表现尤为突出，其展现出数个不同灵体的特征，其中最明显的一个灵体来自凯撒时期的罗马。该灵体自称卡西乌斯·波斯图姆斯，是一位历史学家，曾跟随凯撒麾下军团出征高卢，他能给出阿莱西亚战役¹中诸多可怕的细节。

还有一件事令我猝不及防，就是他所说的那个来自毕宿五的可怖怪物。一开始，我权当故事听，认为是当时环境下，古人的迷信而已。但不得不承认，他的故事在我心中激起了涟漪，我感到坐立不安，充满疑惑：在人世与天堂之间，莫非真的还有他物存在吗？

书房

书房的门锁着，钥匙可以在巴洛博士的夹克外套口袋里找到，外套落在通往阁楼的房间 7 中。或者，调查员也可以通过成功的**开锁**进入。书房一扇侧对露台的窗户开着，如果调查员们实在没辙，还可以尝试通过**跳跃**检定，从露台跳过去。

书房里狭促地摆放着一张大书桌，椅子，一把束缚椅，和几排书架，架上大都是有关医学与心理学的书籍，俨然一个微型图书馆。还有一个架子上摆满贴着字母+数字组合的标签的药瓶，其中包含一些常见的镇静剂，可以通过**药剂学**检定认出。调查员可以在这里找到纳洛酮，用于治疗巴比妥服用过量。

书桌上放着巴洛博士写好的论文，旁边还有一些实验笔记，其中数次提及一名缩写为“EH”的病人。博士在笔记中解

释了各类药剂的用途，以及与其他灵体进行接触的实验步骤。

房间 7

一个小房间，有通往阁楼的楼梯。在地上丢着一副压碎的眼镜。

露台

调查员有可能会尝试从这里翻窗进书房。打算跳过去的玩家需要进行**跳跃**检定。不用说，他/她如果失败，那就惨了。

三层

主阁楼

主要用作储藏室。当时巴洛博士逃回来就躲在这儿。屋顶塌了一大块，地板全泡在雨水里。

使用**侦察**可以发现屋顶有一系列匪夷所思的爪印。巴洛博士的夹克外套和帽子落在地板上，在外套口袋中可以找到他的钱包以及书房钥匙。

囚室

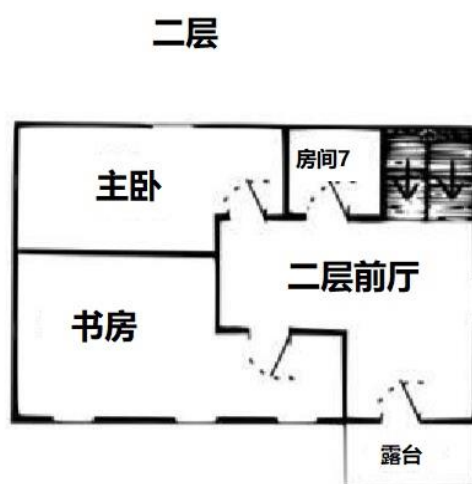
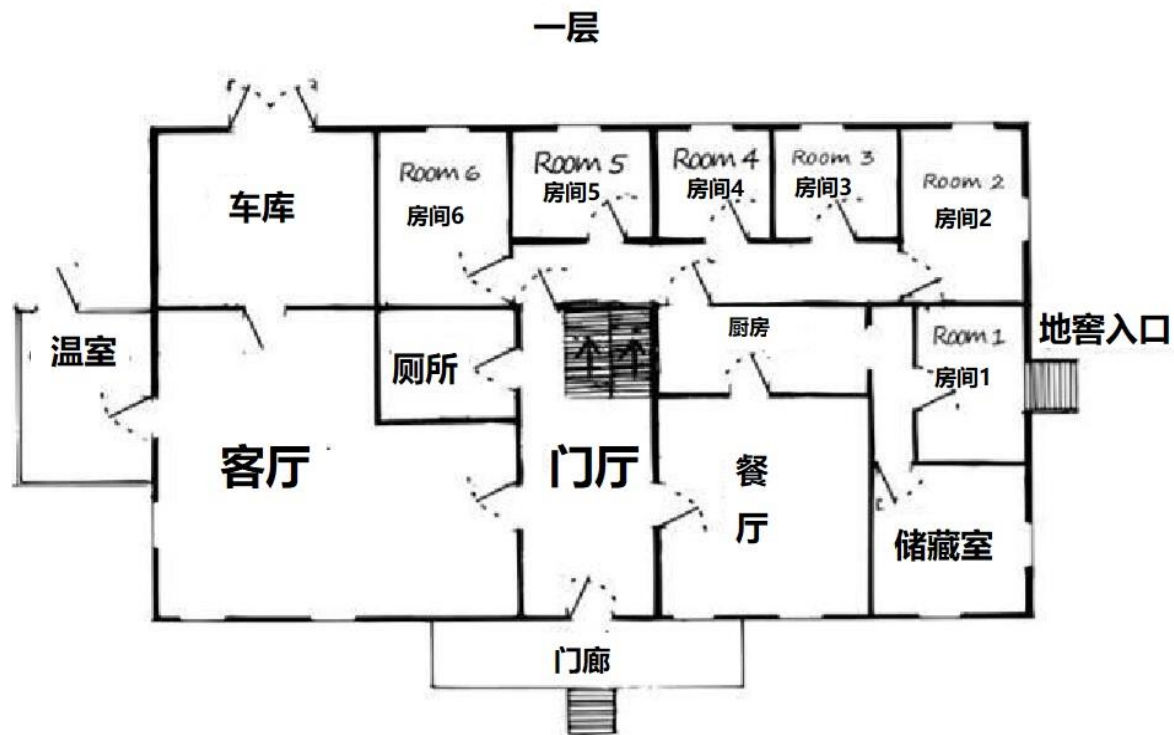
一个带锁的小单间，是巴洛博士为惹事病人临时改装的囚室，目前劳拉·肯索斯被关在里面等待献祭。囚室门锁也是链扣式的，因此很容易从外面打开。

当调查员开门后，会遇到充满敌意与恐惧的劳拉，她以为他们是来抓她去当祭品的。

成功使用**魅惑**、**恐吓**或者**说服**可以使她冷静下来，紧接着

¹ Battle of Alesia: 发生于前 52 年，是高卢联军与罗马之间最

后一场大规模战斗，以凯撒获胜告终。此后高卢被罗马征服，成为罗马的一个行省。



她警告调查员，北边的树林中潜伏者一个可怕的怪物，它来自群星。

“它要来抓我们了，抓我们所有人！那东西！那个从天而降的巨大怪物！它来自群星，要把我们都撕碎！你们必须阻止这一切！”

随后，她开始无意义的喃喃自语，只要有人试图接近，她就会用脑袋撞墙。如果她看到赫本先生，会激烈的喊叫，不顾一切试图逃离他。

地窖

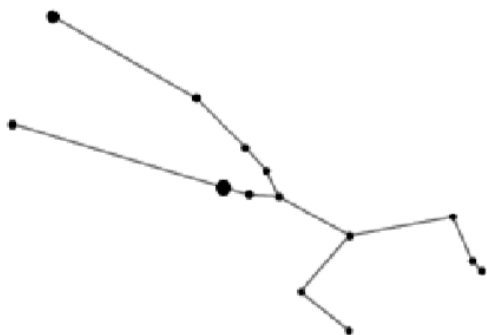
墙上凌乱地涂写着一长篇拉丁文本。

想要读懂必须通过**拉丁语**检定，检定成功后，阅读的调查员神志受到强烈冲击，文中描绘了一个病态的、仿佛多重人格的存在。他们自称为哈斯塔，哈利，夏斯塔以及卡尔克萨，诸如此类。文中还记录了一个仪式，可以从毕宿五召唤扭曲的怪物。如果花费 2 小时学习，调查员可以掌握**召唤/束缚拜亚基**，获得 4%**克苏鲁神话技能**，同时需要损失 1D2/1D8 点理智。

角落还有一堆衣服和杂物，都属于之前的受害者。成功使用**侦察**，可以在其中发现巴洛博士的怀表，表已经坏了，时间停在 1920 年 3 月 18 日凌晨 3 时。

此外，对立墙壁上画着一幅星图。成功通过**天文学**或**困难难度的智力**检定，可以认出这是金牛座，而牛眼位置就是红色的毕宿五。见小卡片#8。

HANDOUTS # 8



仪式

调查员们忙于调查宅邸时，其他三名病人则在忙着筹备今夜的献祭。

当玩家们搜查完房屋，并找到对抗拜亚基的方法后，他们大概就会按照肯索斯小姐的建议进入林地，一路向北了。如果玩家错过了肯索斯小姐这条线索，守秘人可以在适当时机，让他们注意到北边林中传来的火光。

随着靠近仪式地点，他们可以看到火光，同时听到斯坦福的神父的尖叫。再靠近一些时，可以听到吟唱与哨声。一

个大型的火堆照亮了林间空地。两名赤身裸体的病人在围绕着篝火跳舞，同时口中吟唱着咒语。他们身上画满了诡异的符号。第三名病人站在一个高起的石堆上吹短哨。斯坦福德神父同样光着身子，被绑在吹哨病人身后的树上，尖叫着求救。

在调查员接近的同时，病人们的仪式距离完成只有一步之遥——除非玩家能想办法立刻打断第三名病人的哨声（在第一个行动回合内完成）。其他两名病人会不计代价保护第三名病人。施法完成后，拜亚基就会出现。

如果仪式成功，一只未束缚的拜亚基从天而降，身边仍裹挟着空间旅行时凝结的寒冰。目睹拜亚基需要损失 **1/1D6 点理智**。它慢慢用尖利的喙将斯坦福德神父撕成碎片，显然十分享受折磨猎物的过程。这一幕又让调查员损失了 **1/1D6 点理智**。

总结

如果调查员们战胜了拜亚基，可以获得 **1D8 点理智**奖励。如果仪式被成功中断，调查员们注意到一道异光从毕宿五闪过，转瞬即逝，此外再无其他事情发生。阻止仪式可以获得 **1D12 点理智**奖励。

如果调查员们失败了，或是决定直接跑路。那么当他们听说/读到达特茅斯地区又发生一系列骇人失踪案时，会损失 **1D6 点理智**。

NPC 数据与技能

尤金·赫本，发疯的男仆

Eugene Hepburn, mad manservant

STR 75 CON 60 SIZ 70 INT 50 POW 30
DEX 55 APP 55 EDU 30 SAN 0 HP 12

Damage Bonus: +1d4

Weapons: Wood Axe 1d8+2+db.

Skills: Fighting (Brawl) 40 % 1d3+db, Fighting (Axe) 50 %, Sneak 40 %, Dodge 28 %, Hide 50 %, Other Language (Latin) 50 %.

Items: Key (Safe)

持有物品：保险箱钥匙

劳拉·肯索斯，疯女人

Laura Kinsworth, madwoman

STR 50 CON 45 SIZ 45 INT 50 POW 40
DEX 70 APP 45 EDU 35 SAN 0 HP 8

Damage Bonus: +0

Weapons: Unarmed

Skills: Fighting (Brawl) 40 % 1d3+db, Hide 50 %, Dodge 35 %

*无武器

查尔斯·瑞特；兰道夫·班纳；詹妮·霍普维尔；发疯的病人

Charles Wright, Randolph Banner, Jenny Hopewell, mad patients

STR 55 CON 55 SIZ 55 INT 50 POW 40
DEX 50 APP 35 EDU 30 SAN 0 HP 12

Damage Bonus: +0

Weapons: Unarmed

Skills: Fighting (Brawl) 40 % 1d3+db, Dodge 20 %

*无武器

来自毕宿五的怪物，一只强大的拜亚基

The Thing from Aldebaran, an overgrown byakhee

STR 90 CON 85 SIZ 110 INT 60 POW 50
DEX 75 APP N/A EDU N/A SAN N/A HP 20

Damage Bonus: +1d6

Weapons: The Byakhee may strike with two claws granting it two attacks dealing 1d6+db damage each, or bite and hold its victim while draining the investigators blood. The bite deals 1d6 damage, and subtracts 3d10 STR from the victim each round, including the first, until death occurs (at STR 0). The Byakhee remains attached until the victim is drained, or the victim makes a successful opposed STR roll. Escaping death, let the victim rest and regain blood, at up to 1d10+5 STR per day. A Byakhee may hold only one victim at a time.

Skills: Fighting 45 % (Claw), Fighting 55 % (Bite)

Armor: 2 points of thick skin.

Sanity loss: 1/1d6 Sanity points to see a Byakhee

伤害加成(DB): +1D6

武器: 拜亚基可以用两只爪子攻击,因此一回合攻击 2 次,每次造成 1D6+DB 点伤害。或者,拜亚基可以抓握并且咬受害者,吸取其鲜血。咬造成 1D6 点伤害,同时每回合吸取受害者 3D10 点力量(包括咬住那一回合),直至受害者死亡(力量降为 0 点)。直到受害者被吸干前拜亚基都会附着在其身上,不过受害者可以使用成功的力量对抗挣脱。逃过一劫后,受害者需要休息,慢慢补血,每日可以恢复 1D10+5 点力量。拜亚基每次吸血时只能抓握一名受害者。

护甲: 2 点,厚皮。

理智损失: 目睹拜亚基损失 1/1D6 san.