

燃烧的星辰

萦绕心头的迷茫与恐惧终将成真。

原著：David Conyers

译者：Ra

联系方式：zhangyysem@163.com

是否允许转载：是

是否允许制作周边：

是否允许修改后发布：否

不允许商业用途

备注：周边包括但不限于小说、视频、音频等；转载请保留上述信息。

故事的开头，调查员们将在一个美属军方医院醒来，而他们仍然在被持续不断的昏厥所困扰。过去七天里发生的事情似乎从他们的脑海里消失了——这不是因为他们无法记起自己看到了什么，而是因为一旦开始回想自己的所见所闻，难以承受的痛苦就会淹没他们。

调查员们被逼至疯狂，他们甚至没有意识到自己已经丧失了理智。实际上，除了一位调查员以外，其他调查员都早已被以极为残忍血腥的方式杀害，而凶手正是引发狂乱的本源。在这种情况下，调查员身上会发生什么？本模组正是要探寻这些问题。

故事发生在 1930 年末的海地。这个加勒比海上的岛国以伏都教和非洲巫术闻名。这里充满了腐败和暴力，并且在近十年来一直被美国所占领。调查员们为了调查某起事件已经在海地待了七天。各种线索指引着他们深入一个极端伏都邪教组织的中心，他们崇拜的是奈亚拉托提普的化身之一，漂浮恐怖。

邪教的圣地是山区内的一片空地，被称作“星池”。所有调查员都被居住在此的生物残忍杀害，仅有一人幸存。唯一的幸存者尖叫着逃离了此地，得以生还。他的心里只有一个想法：这个邪教及其崇拜的邪神必须被阻止。但他面对的敌人实在太过强大，这样一个目标似乎毫无成功的希望。鉴于他所看到的恐怖景象和他心里对自己所要完成的事情的信念，这位幸存者患上了双重的精神病症。一是失忆症（即让他忘却过去七天里发生的事情，以使他不那么痛苦），二是多重人格障碍（以使他完成使命时不至孤立无援）。

他的其他人格正是他死去的朋友们；他不愿想起他们已经去世，或者说，已经被虐杀的事实，所以他依然能看到他们，还能在丧失勇气时得到他们的鼓励。他强迫自己相信，自己

的朋友们都还活着，并且他必须回到“星池”去，给已经开始的事情画上一个句号。

当这唯一的幸存调查员在太子港的军方医院里醒来的时候，他的脑海中没有过去七天里的任何记忆，而且他独身一人。但是在他看来，情况不是这样的：他的朋友环绕着他，鼓励他去终结事件。然而他们不过是他想象出的鬼魂而已。

KP 的信息

“燃烧的星辰”模组提供了一种全新的充满挑战的 COC 游戏方式。在这个模组中，一半的行为是已经发生了的，而另一半行为是为了追溯此前发生的事情。玩家之一扮演的是幸存者，其他玩家扮演的都是他死去的朋友。KP 在叙述时应当注意，在故事高潮之前不要让这一事实过于明显。不应让玩家意识到，其他调查员都是主角想象出来的幻影。

这一模组的死亡率比大部分模组都要高。整个游戏过程中，每名调查员都可能会丧失 50 点以上的 san 值，并且鉴于除了一名调查员以外其他人在游戏开始前就已经死亡，撕卡率基本上可以说是 100%。唯有通过自我牺牲的方式才能获得成功结局。尽管这一模组可以加入战役，但有的玩家可能会对这种预设的死亡有抵触情绪。KP 需要在考虑 PL 的性格和战役的特征之后决定这样做是否合适。

本模组故事基于 A. A. Attanasio 的作品《星池》。该作品最早刊登于 Ramsey Campbell 编纂的 *New Tales of the Cthulhu Mythos* 一书中，后经重新排版后被收录进 A. A. Attanasio 的短篇小说集，Elder Signs Press 出版的 *Twice Dead Things*。故事也吸收了 David Conyers 的 *The Faceless Watchers* 一作的背景设定，这篇文章刊登于 Arkham Press 出版的 *Lovecraft's Weird Mysteries* 的第 10 期上。如果 KP 能够阅读这两篇中的任意一篇的话，对于启发灵感、呈现模组故事将会有所帮助。

另外，韦斯·克雷文的电影《蛇与彩虹》故事发生在 20 世纪 80 年代的海地，也可以作为背景参考或是模组的视觉材料。

模组背景

在本模组中，调查员将会接触到漂浮恐怖教，这是一个与伏都教有着一定的关联的邪教教派。这一教派是大约五百年前，由西班牙人和法国人带到海地来的非洲奴隶传播过来的。这个邪教的教徒有男有女，他们都崇拜着奈亚拉托提普的化身之一。他们是全球各地许许多多互相关联的奈亚崇拜教团之一。

想要使漂浮恐怖现身可不是什么简单的事情。他无法被直接召唤，而是必须选一个人作为宿主。宿主会被奈亚操控，慢慢地转变成一个人形怪物。一旦一个人被一种特殊的

“锐石”割伤，他就会被视作标记为宿主。锐石是一种锋利的，手掌大小的，装饰着楔形符号的绿色石头。

在被割伤后，受害者会昏睡一个星期或更长时间。在这段时间里，他的意识会进入一个像梦魇一样恐怖、像迷宫一样曲折的世界里，在那里他会遇见奈亚的一个人形化身。奈亚会嘲弄地对受害者说：“我们终将成为一体”，然后让他从昏睡中醒来。从这一刻起，受害者就会开始转变为宿主。几周后，当转变快要结束的时候，宿主会被带到教派的圣地——也就是太子港附近的星池去。在仪式中，宿主会被献祭，漂浮恐怖就会降临。

奈亚的降临会激发血腥的杀戮，也会让巫师和邪教徒的魔力增强。同时，世界上其他地方的神话事件也会增多，疯狂将成为常态。漂浮恐怖会在几周内横扫整片土地，肆意地大开杀戒，整个岛国都会陷入混乱和绝望中去。已经有十多年没有人被锐石标记成为宿主了，因为在奈亚难以揣测的意旨下，这些石头已经丢失了。但是现在，情况即将发生变化。

在模组开始的几周之前，一个美国青年来到了太子港。他叫做杰克·斯德林，来自一个富有的家族。这个家族多年来都在生产军火并卖给美国、欧洲和中非的各方势力。然而，杰克的父亲，詹姆斯，的野心不止于此。他并不忌于向战争双方同时提供武器。他看到海地人和占领海地的美国人之间的关系越发紧张，就决定向海地当地的卡科斯组织售卖武器。于是他把儿子派到海地来进行商谈。

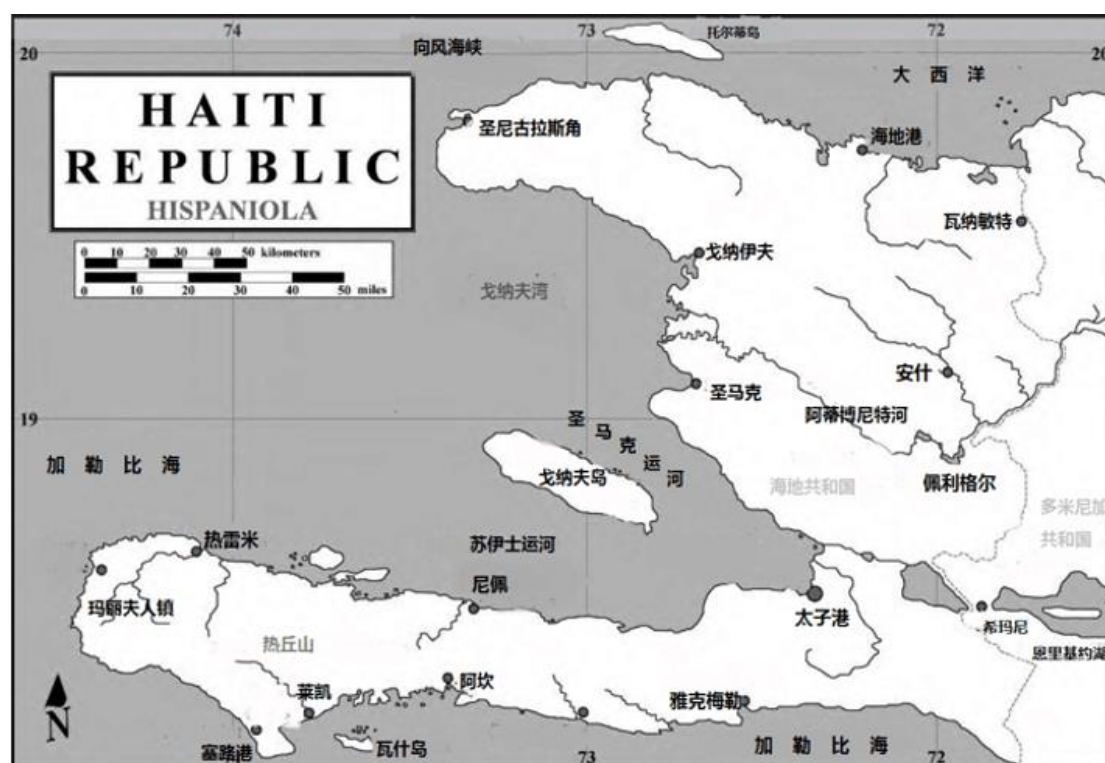
几天之后，不幸的事情发生了。杰克偶然在一条污水沟里捡到了一片锐石，而他恰巧处在太子港最危险的城区之一。锐石割破了他的手，杰克陷入了昏睡。街上看到了这一幕的海地人几乎立刻明白了在他身上会发生什么。流言四散而开，传到了漂浮恐怖教的大祭司兼教主金·卡里克的耳朵里。金找到了杰克，把他关到了星池附近的一个小屋里，确保没有人能够打扰到他转化的过程。

金·卡里克打算在 11 月 2 日将杰克献祭于星池。那天正是当地伏都教的万灵节。万灵节是祭祀伏都教神灵撒麦迪男爵的节日。毫不意外的是，这位撒麦迪男爵也是奈亚的化身之一。

已经过了好几周了，詹姆斯没有收到儿子的任何音讯，于是他决定亲自去找他。他带上了自己的贴身保镖西恩·奥尼尔，又请了两名私家侦探，德克·凯斯勒和盖·兰德尔。他的女儿多娜及其朋友艾米·拉克兰因为放心不下所以也一同前往海地。他们在模组开始前 7 天到达了海地。

他们在海地调查到的线索将他们指向了太子港后方的山区里的星池。在那里他们发现了杰克，不过那时杰克已经变成了一个黝黑的怪物；他连自己的父亲和妹妹都认不出来了。詹姆斯一行人很快被金·卡里克和他的教徒们发现了，金指挥星池潜伏者攻击他们。除了私家侦探德克·凯斯勒以外，其他人都遇害了。凯斯勒跑了出去，然后晕倒在荒野里。第二天早上，当地的农民发现了他，把他送到了美国军方医院去。接下来的两天里，他都被接连不断的晕厥和失忆折磨着。在这两天里，他的潜意识告诉他，他所看到的东西不是人类能够处理得了的。于是凯斯勒重现了自己的队友，作为自己的其他人格。这些朋友走到哪里都陪伴着他。在他眼里这些朋友都是真实存在的，但他们事实上都是他的想象，别人是看不见的。凯斯勒需要朋友们的支持和鼓励来支撑他回到星池杀死那个曾经是杰克·斯德林的东西——趁着他还没有完全变成奈亚的化身的时候。他的潜意识告诉他要这样做。

在这个模组里，PL扮演的就是德克·凯斯勒和他的其他人格们。和凯斯勒本人一样，他们也不会知道多重人格的设定。他们只知道自己现在在海地，离家万里，举目无亲。他们知道自己已经在海地待了7天，却记不起在这七天里发生的任何事情。他们调查的焦点就是，过去七天里发生了什么，以及是什么造成了自己的失忆。



关于漂浮恐怖教

奈亚拉托提普号称千面之神。世界上不同地方的不同教派崇拜着他的不同化身：在澳大利亚他是沙蝠；在中国他是肿胀之女；在埃及他是黑法老；在肯尼亚他是血舌；在摩洛哥他是蒙面信使；在尼日利亚，他就是漂浮恐怖。这些邪教都有很长的历史，在当地非常知名。有的邪教，如信仰血舌的教派和信仰黑法老的教派，向纽约或者伦敦这样的现代城市派遣了成员。关于这些邪教的更多信息，可以参见《奈亚的面具》《肯尼亚的秘密》等资料。

本模组中的邪教是漂浮恐怖教。虽然它在海地非常活跃，但它其实是源自于尼日利亚。在美洲，这个邪教的活动主要在海地的山里进行，也就是太子港附近的圣地星池。一个可怕的怪物——奈亚的百万蒙宠者之一——在此栖息了数百万年。邪教徒会在星池举行邪教仪式，但有时也会在岛上其他不那么神圣的地方进行仪式。邪教教主金·卡里克带领着教徒进行对一个沉没的海岛的崇拜活动。教徒们会跳起疯狂的舞蹈。一些年老的教徒会用锋利的石头割自己直至死去，以此代表锐石标记的过程。

邪教的暗杀者常选择剑作为他们的武器。教派的标志是一个三眼人类头骨，第三只眼睛在正常两只眼睛的中间偏上方。教团成员会在自己的额头上画一只眼睛，他们相信当他们死去的时候灵魂就会从这第三只眼睛中离开，到夏尔诺斯去永远服侍奈亚拉托提普。邪教徒相关数据如下：

普通漂浮恐怖教徒（海地人）

力量 15 体质 14 体型 14 智力 8 意志 13
敏捷 13 外貌 9 教育 3 san 值 0 HP 14
伤害加值：1D4
武器：拳头 55 伤害 1D3+1D4
剑 45 伤害 1D8+1+1D4
匕首 35 伤害 1D4+2+1D4
技能：艺术（敲鼓）55 艺术（仪式舞蹈）45
克里奥尔语 45 克苏鲁神话 12 闪避 40 法语 35
躲藏 35 跳跃 50 聆听 40 神秘学 35
潜行 35 侦查 40 游泳 45



给 KP 的时间表

本模组发生在 1930 年 10 月末，海地万灵节前一周。在这个节日里，伏都教徒会举办仪式来祭祀撒麦迪男爵，伏都教的死神与墓地守护者。

*10 月 23 日，星期四：*pc 们抵达太子港，开始调查。詹姆斯·斯德林和西恩·奥尼尔会见了—个叫做弗朗西斯·梅特罗的人，他是拉巴迪进出口公司的人，为斯德林家族走私军火。斯德林让梅特罗再保管几天集装箱。

*10 月 24 日，星期五：*调查员小队遇到了—个澳大利亚人类学家，名为布鲁斯·诺斯伊斯特。他正在海地国家图书馆里研究《非洲的暗黑教派》。

*10 月 25 日，星期六：*凯斯勒和兰德尔遇到了名叫玛丽·杰罗米的塔罗占卜师。其他人搜寻山区，希望找到星池所在地，但一无所获。

*10 月 26 日，星期日：*布鲁斯·诺斯伊斯特找到了星池，但他被邪教成员发现了。他—看到水里潜藏着什么东西，就吓得逃走了。调查员们遇到了伏都教祭司约瑟芬嬷嬷，她要求调查员给她—只死蛾子，以换取她的帮助。詹姆斯·斯德林贿赂了当地农民来帮他寻找星池。

*10 月 27 日，星期一：*调查员们来到了星池，遇见了正在转化成宿主的杰克。星池潜伏者杀死了所有人，仅有德克·凯斯勒活了下来。他逃到了外面，但是疯了。

*10 月 28 日，星期二：*德克·凯斯勒被农民们发现了，当时他正在太子港郊区无意识地走来走去，受到失忆的困扰并伴随着短暂昏厥。他被带到了艾尔姆伍德军方医院接受治疗。他开始看到死去朋友们的鬼魂。布鲁斯·诺斯伊斯特被邪教徒杀害。

*10 月 29 日，星期三：*凯斯勒被诊断出患有失忆症，原因是精神受到巨大冲击，具体来源他也无法想起。媒体报道—群外国人在太子港郊区失踪。

*10 月 30 日，星期四：*凯斯勒在医院里醒来。虽然他能够记忆现在发生的事（和接下来发生的事），也能想起他来到海地之前的事，但是他还是想不起来最近七天发生了什么。他死去的同伴们陪伴着他。模组开始。

*10 月 31 日，星期五：*万圣节。

*11 月 1 日，星期六：*万灵节开始。

*11 月 2 日，星期日：*万灵节结束。当天晚上星池举行祭典。杰克·斯德林将被献祭于星池，漂浮恐怖降临。

调查员设置

本模组预设 6 名调查员，KP 应保证至少有 3 人参加游戏。在选择调查员时，KP 应当限制选择范围。例如，当有 4 人参加游戏时，只允许从调查员 1 号-4 号中进行选择。必须有 1 名玩家选择调查员 1 号——德克·凯斯勒，唯一的幸存者。另一位玩家则应扮演调查员 2 号——詹姆斯·斯德林，他将在模组故事中有自己的谜团需要解决。

不要让玩家在选择人物的时候获得太多关于他们的信息，只需提供一些简短的描述来供他们选择。例如：“请在 一个男性私家侦探，一个男性有钱军火商，和一个女性人类学学生 之中进行选择。”

KP 可能会注意到，这六个人的技能和性格都差不多。这是因为他们其实都是同一个人。作为一个人格分裂症患者，这些队友都是德克·凯斯勒的其他人格。

如果用玩家自制卡来跑这个模组，KP 必须事先秘密决定好谁是那个唯一幸存者，其他人则视作已经死亡。詹姆斯·斯德林会成为一个 NPC，也就是最开始把调查员们派到海地来的人。詹姆斯同样和调查员们一起来到了海地并死在了星池，但不会作为唯一幸存者的其他人格出现。其他预设人物则不会出现在故事里。

调查员 1 号：德克·凯斯勒

你出生在澳大利亚的悉尼，在很年轻的时候就加入了海军。这一方面是为了见识广阔的世界，但更主要的是为了逃离那个经常打你的醉鬼父亲。在那之后你再也跟父亲说过话，也不曾原谅过他的行为，却又遗传了很多他的品质。你自己也变成了一个卑劣的人，与不三不四的女人鬼混，酗酒无度，还常与其他船员打架。直到有一天你打碎了一个女人的下颌，你才惊觉自己变成了自己最鄙夷的人的样子。

于是你离开了军队，来到纽约，把自己打扮一番，来到了肖氏侦探安保公司成为了一名私家侦探。不知为何，在这份新工作上你找回了自己的热情和责任心，尤其是在那些有关失踪儿童的案件上。你发现这是一个治愈童年带给你的伤痛的很好方式。

私家侦探这个工作很适合你。你一直很擅长解决问题，善于与难打交道的人谈话，也能



够发现那些隐藏起来的肮脏之事。你甚至还有一个叫做盖·兰德尔的好搭档，他一直想从你这里学到解决问题的窍门。但是你清楚，仅仅依靠这些调查的技术并不能保证你一直做一个正直的人，你还必须完全戒掉酒瘾。十年来你一直是一个成功的私家侦探，但那是因为你一直没碰过酒。你心里明白，如果你再次染上酒瘾，你身上的那些暴力的因素就会死灰复燃。

*目前的心理状态：*有什么东西让你心怀恐惧。你看到了什么，只是你想不起来——或者说不愿意想起。但你知道那东西是确实存在的，如果你开始调查自己身上发生的事情，你看到的那个东西可能会再次出现。如果它再次出现，它会把你整个人撕成粉碎，没有任何事物能够阻止得了它。你希望你的朋友们一直围绕在你身边，因为他们是唯一的能够帮助你逃离必死的厄运的人。

德克·凯斯勒，31岁，私家侦探

力量 14 体质 16 体型 13 智力 13 意志 15

敏捷 14 外貌 13 教育 12 san 值 54 HP15 伤害加值：1D4

武器：拳击 65 伤害 1D3+1D4 擒抱 50 特殊伤害 弹簧折刀 45 伤害 1D4+1D3

.38 自动手枪 60 伤害 1D10 .45 左轮手枪 60 伤害 1D10+2

12 号口径猎枪 45 伤害 4D6/2D6/1D6

技能：会计学 25 议价 40 粤语 10 攀爬 55 藏匿 25 信誉度 35 克苏鲁神话 15

闪避 50 驾驶（汽车） 55 快速交谈 60 急救 40 躲藏 50 跳跃 40 法律 40

图书馆使用 65 聆听 65 钳工 50 机械修理 40 神秘学 35 重型机械 40

劝说 40 心理学 50 潜行 65 侦查 70 英语 70 法语 10 西班牙语 15

调查员 2 号：詹姆斯·斯德林

你是一个富有的纽约家族的家主。你的祖上在罗德岛上发了一笔横财，你的父亲依靠投资船舶、制造业、橡胶业和石油业建立起了不小的财富，但家族真正的泼天富贵还是因为你在军火方面的投资。你在大战期间赚了不少钱，过去十年里你也向世界各国兜售军火，主要客户集中在欧洲和美洲中部。你了解财富能买到什么，那就是你富有的原因。

你这一辈子都是一个领导者，控制着手下那些平凡的人。在你那些忠诚的下属里，你最信任贴身保镖西恩·奥尼尔。你会向他吐露那些不能与外人道的秘密。

你的父亲多年前已经去世。只要没有工作烦扰，你就会回到家族的公馆里陪着你的妻子珍妮特和两个可爱的孩子，杰克与多娜。杰克刚刚从哥伦比亚大学毕业，即将帮助你经营生意。而多娜正在一个不那么出名的大学攻读人类学。如果你的妻子儿女遭遇不测，你不知道自己会做出什么来，反正不会让罪魁祸首有好果子吃。你愿意做任何事情确保他们的安全，如果他们受到伤害的话也会倾尽全力进行报复。

没有别人收买你的份，只有你收买别人的份。如果对方不吃这一套，你会用任何办法达

成自己的目的。

*目前的心理状态：*你非常焦躁不安。你不知道是什么让自己头痛，但你认定自己担心的事情与儿子有关。如果能知道自己在担心些什么就好了！你愿意不惜一切查明杰克到底怎么了，然后把他带回家。你担心他会有生命危险。你必须把他救出来，如果救不出来的话，那么必须有人付出代价。

詹姆斯·斯德林，48岁，富豪军火商

力量 13 体质 15 体型 14 智力 14 意志 16 敏捷 15

外表 15 教育 18 SAN 值 51 HP 15 伤害加值 1D4

武器：拳击 60 伤害 1D3+1D4 擒抱 45 伤害 特殊 .38 自动手枪 55 伤害 1D10

技能：会计学 35 议价 50 专业（商业能力） 70 攀爬 50 信誉度 75

克苏鲁神话 12 闪避 45 驾驶（汽车） 60 快速交谈 65 急救 45 躲藏 55

跳跃 40 法律 50 图书馆使用 70 聆听 60 劝说 50 心理学 60 潜行 55

侦查 60 英语 90 法语 25

调查员 3 号：西恩·奥尼尔

你是一个投机主义者，虽然如果旁人回顾你的一生的话会得出一个结论：机运一直与你无缘。当你六岁的时候，你的全家从都柏林搬到了纽约，一个没有任何亲朋好友的城市。两年后，你的父母被一个骑摩托车的醉汉撞死了，凶手至今未能找到。你辗转于一个又一个孤儿院之间，被迫与自己的妹妹分离，从那之后再也没见过她。当你 16 岁的时候，你报名参军加入了世界大战，目睹着身边的战友纷纷死在法国的战壕里。直到大战结束，你才时来运转，遇到了詹姆斯·斯德林先生。你刚刚退伍，而他正好在寻找一个军队出身的人来帮他打理生意。



斯德林先生做的是军火生意，而你正好可以把他介绍给那些愿意花钱办事的人。最终，他和你签订了全职的雇员合同，自那之后你去的全都是全世界冲突最严重的地方——墨西哥，意大利，爱尔兰，尼加拉瓜。在这些地方你都展现了自己的格斗才能。斯德林先生很赏识你的格斗才能，于是他任命你为私人助理兼贴身保镖。如今你陪着斯德林先生满世界旅行，为你一生最尊敬的这个人提供保护和帮助。

*目前的心理状态：*有什么事情让你非常愤怒。某种阴暗的东西隐藏在某个地方的深处。

它想要杀了你。你记不起那是什么东西，所以你无法针对性地做足准备；于是你打算用能找到的任何武器武装自己，找到那个东西的老巢，然后消灭它。你知道，如果你失败了的话，那么更多的人将会死去。

西恩·奥尼尔，32岁，贴身保镖

力量 16 体质 15 体型 14 智力 12 意志 14 敏捷 13

外表 10 教育 8 SAN 值 58 HP 15 伤害加值 1D4

武器：拳击 70 伤害 1D3+1D4 擒抱 60 伤害特殊 弹簧刀 55 伤害 1D4+1D3

.45 左轮手枪 70 伤害 1D10+2 12 口径猎枪 50 伤害 4D6/2D6/1D6

技能：会计学 15 议价 50 攀爬 60 藏匿 45 信誉度 20 克苏鲁神话 12

闪避 60 驾驶（汽车） 50 快速交谈 50 急救 50 躲藏 60 跳跃 50

法律 20 聆听 55 机械维修 60 重型机械 60 劝说 50 心理学 30 潜行 45

侦查 60 英语 60 法语 15 西班牙语 20

调查员 4 号：多娜·斯德林

你从小就被教导着相信，你拥有最令人羡慕的身世。你出身于一个富裕的纽约家族，这个家族的财富甚至可以和罗斯柴尔德家族相比。你居住在罗德岛上的一个富丽堂皇的庄园里，这里占地广阔，还有许许多多的佣人。这些一度让你相信自己的生活是令人羡慕的，但现在你不这么想了。你爱你的母亲和你的哥哥杰克，但你的父亲整天都在忙着旅行和工作，你觉得他对你来说简直像个陌生人。你觉得，他更看重挣钱或是跟各国首脑用餐，而不是和他唯一的女儿一起度过时光。更糟糕的是，杰克目前完成了学业，正要加入父亲的生意，于是生意的事情也使他远离了你。似乎只有你的母亲和你的好友艾米·拉克兰还陪在你的身边。



艾米是一个记者，专门报道社交名流的新闻。

随着你的成长，你对家族生意的怨念促使你选择了一个完全不相干的专业来学习。你目前正在密斯卡托尼克大学读人类学。你的父亲和你的哥哥都认为你是在浪费时间，但你坚持学习人类学正是对他们的一种报复。你还知道，他们打算用你进行政治联姻，让你嫁给另一个富有的人家来巩固商业关系。你一点也不想跟这种事情扯上关系；当你完成学业后，你打算搬离家里，在你感兴趣的领域找一份工作，或许还会遇见一个因爱你而愿意娶你的人。

*目前的心理状态：*有什么事情令你心烦意乱。你感到仿佛心里有一块地方被掏空了。你非常迷茫，感觉自己无论做什么都没有用，你内心缺失的那一块再也填补不上了。但你并不

清楚究竟是怎么回事；你依然想要被爱，所以你会竭尽全力让你爱的人回到你身边。寻回那个你爱的人可能比你想象的更令你痛苦，但你仍然坚持。

多娜·斯德林，20岁，人类学学生

力量 12 体质 15 体型 11 智力 15 意志 16 敏捷 11 外表 16
教育 14 SAN 值 57 HP 13 伤害加值 无
武器：拳击 65 伤害 1D3 擒抱 40 伤害特殊 .38 自动手枪 50 伤害 1D10
技能：会计学 35 人类学 40 考古 25 议价 30 攀爬 45 信誉度 55
克苏鲁神话 14 闪避 40 驾驶（汽车） 45 快速交谈 70 急救 50
躲藏 45 跳跃 45 法律 30 图书馆使用 65 聆听 55 藏匿 40
劝说 50 心理学 30 潜行 35 侦查 60 英语 70 法语 20

调查员 5 号：盖·兰德尔

你曾经是一个纽约警察，但你很早就离开了警队，加入了肖氏侦探安保公司——这里的薪水更高。虽然如此，你却发现你太过年轻而缺乏经验，比不过公司里大部分私家侦探。没有人愿意和你一起工作，他们觉得老板雇用你就是个错误。人们都说你除了给上司填表格写报告以外什么也不会。

你感到心灰意冷，差点就要辞职了。但不知出于何种原因，你向一个同事吐露了心声。你告诉他自己小时候目睹了母亲遭到拦路抢劫，以及她是如何因此陷入痛苦和绝望中的。你说这就是你选择成为警察、后来又当私家侦探的原因。

听你倾诉的那个同事是个澳洲来的移民，名叫德克·凯斯勒。在那之后，只要你的老板允许，他就会带你一起执行任务。你从他身上学到了很多，感觉自己亏欠他。要不是他的话，现在你还在办公室里负责填表格呢。

*目前的心理状态：*有什么东西让你非常烦恼。你看到了某种可怕的东西，它让你意识到只有自己能够保护自己。世界是可怕无情的，除了自己以外没有人在乎你。无论你看到的是什么可怕的东西，它都还没有消失，而你必须消灭它。如果说有什么事能让你发现自己身上值得尊敬的闪光点的话，那么消灭这个东西就是让你再次找回自信的方法。

盖·兰德尔，25岁，年轻的私家侦探

力量 15 体质 15 体型 14 智力 11 意志 14 敏捷 13
外表 15 教育 13 SAN 值 61 HP 15 伤害加值 1D4
武器：拳击 70 伤害 1D3+1D4 擒抱 40 伤害特殊 弹簧刀 35 伤害 1D4+1D3
.45 左轮手枪 70 伤害 1D10+2
技能：会计学 45 议价 20 攀爬 35 藏匿 35 信誉度 20 克苏鲁神话 10
闪避 40 驾驶（汽车） 35 快速交谈 40 急救 50 躲藏 60 跳跃 50
法律 20 图书馆使用 45 聆听 45 钳工 40 劝说 60 心理学 30
潜行 50 侦查 40 英语 65

调查员 6 号：艾米·拉克兰

你的家庭不富裕。你的父亲是有钱人家——罗德岛的斯德林家族——的管家，你的母亲是家族的女仆。你直观地感受到金钱能够做什么。你在斯德林庄园长大，并与斯德林家的女儿多娜成为了好朋友。

你们现在都二十多岁了，不能常常在一起待着了。多娜在密斯卡托尼克大学读人类学，而你找了一份记者的工作。你每天就负责让大众了解曼哈顿的富人们家里的事件和丑闻。这是一份你很喜欢的工作。你满心希望能有一个富有的有钱人注意到你，然后向你求婚！

*目前的心理状态：*有件发生在你身上的事情让你很在意——但你想不起来是什么了。某个可怕的东西袭击了你，让你感觉身体不舒服，经常头疼恶心。你需要回想起自己身上发生了什么，找到真相，这样你才能安心。你必须直面自己的恐惧，了解自己病情的真相。

艾米·拉克兰，21 岁，记者

力量 13 体质 15 体型 12 智力 14 意志 17 敏捷 13

外表 15 教育 11 SAN 值 57 HP 14 伤害加值 1D4

武器：拳击 55 伤害 1D3+1D4 .38 自动手枪 50 伤害 1D10

技能：艺术（专栏写作） 65 议价 50 攀爬 35 信誉度 25 克苏鲁神话 17 闪避 30

驾驶（汽车） 35 快速交谈 70 急救 35 躲藏 40 跳跃 50 图书馆使用 55

聆听 55 劝说 50 心理学 40 潜行 55 侦查 60 英语 65 法语 25

关于多重人格障碍

在 20 世纪二三十年代，人们对多重人格障碍的了解还不深，这一称呼更是几乎没有人用过。直到 20 世纪 50 年代，确诊的多重人格障碍病例还不到 100 起；大多数患者都被认为是一种罕见的病变。

患有多重人格障碍的人表现出不止一个人格，他们在不同时间控制身体，每个人格都有不同的行为模式，甚至会有不同的社会关系。如今，很多心理学家和医学家都怀疑多重人格障碍是否真的存在。那些相信多重人格障碍存在的人认为，多重人格障碍是由儿童时期受到的创伤与虐待（大多与性有关）造成的，有时撒旦教的仪式也会造成多重人格障碍。受到虐待的儿童会创造出其他人格来缓解痛苦，这样他就可以从痛苦的经历中逃离出来。

同一具身体里的不同人格往往扮演不同的角色。例如，会有一个破坏性的人格用来发泄那些其他人格无法表达出来的愤怒；还有的人格可能非常自信，用来面对陌生人，等等。多重人格障碍患者本人可能都不知道自己有这种情况，尤其是对主人格来说。多重人格障碍的早期表现包括感到时间丢失，发现自己拥有不曾记得买过的东西，发现银行账单上奇怪的签字字体，以及听到亲朋好友提及自己不知道的往事等等。

地图



（译者注：海地的国家宫殿是推翻殖民统治后称帝的领导人建造的宫殿。1930 年的海地为共和国制，国家宫殿为总统府。）

调查员的疯狂症状

德克·凯斯勒陷入了疯狂。他使自己相信，自己的朋友都还没有死，自己还能看到他们。事实上他是把他们变成了自己的其他人格，他无论去哪都能看到这些人陪着自己。总而言之，德克·凯斯勒患上了多重人格障碍。

但是这还不是全部；由于他目睹了星池的那个怪物杀死自己同伴的过程，他还患上了失忆症。他的潜意识不想让他想起自己看见的东西，也不想让他想起自己的同伴们发生了什么；如果他们已经死了，他们就不可能像现在这样陪着他了。那样的逻辑只会让他更恐惧。

在这个模组里，德克的多重人格障碍症状与上面提到的还有些不同。对他来说，在任何时间都可以有多于一个人格同时出现。在他眼里其他人格都是真正的人类——也就是其他调查员——在房间里和他接触。有的时候，这些人和他在一起，还有有的时候他们会去进行自己的调查线。这当然就会让凯斯勒在他遇到的其他人眼里非常有趣而怪异。

- 当凯斯勒与自己的其他人格谈话时，别人就会看到他在自言自语。他看起来行为举止非常古怪。模组里的人基本上都不会对此作出什么评论，但当这种情况发生的时候，凯斯勒和其他人格都要进行【心理学】判定来判断他们是否能够注意到周围人的迷惑和恐惧。除此之外不要进行更多的说明。
- 在海地，基本上没有人认识凯斯勒，也没有人认识他的那些队友，所以如果凯斯勒对他人说“我叫斯德林/奥尼尔/多娜”的话，大家基本上都会接受这个设定。但当他同一个人用不同的名字进行自称的话，他就能发现对方非常迷惑、恐惧——尤其是他自称是一个女性的时候。有的 NPC 在凯斯勒发疯之前就见过调查员们了，这对 KP 来说是一个更大的挑战。
- 在英语里，“you”是一个单复数同形的概念，所以 NPC 可能会对凯斯勒称呼“你”，但他会理解成“你们”。NPC 可能会说，“你又来找我了？”而凯斯勒会认为对方说的话也包括了自已的“同伴们”。
- NPC 不会用他/她的名字来称呼任何调查员（除了凯斯勒）。
- 调查员们可能会想要分线调查，但 KP 要记住，“他们”只有一具身体，也就是在同一时间只能出现在一个地方。在这时，就会发生晕厥和失忆；比如，詹姆斯·斯德林和奥尼尔打算在图书馆进行研究，而凯斯勒和多娜想要上街找小孩问话。KP 需要分别进行剧情，然后让两组同时醒过来，告诉他们你们发现自己刚刚晕了过去，丢失了几个小时的记忆。（译者注：其实就是，他们以为自己在分线，事实却是他一个人先在图书馆看了书然后又去找小孩问了话）（有的晕厥是因为这个原因，还有的是因为凯斯勒不想回忆起自己在山区里看到了什么。）
- 德克·凯斯勒已经疯了，虽然他自己不这么认为。他只能听到自己想听到的东西。如果 KP 发现有哪段经历在游戏里的“现实”中是无法发生的，凯斯勒的潜意识就会调整他的记忆以适应他的幻觉。

凯斯勒创造了这些人格是因为他知道他没有独自回到星池去的决心和勇气，但他内心的另一部分又告诉他必须这样做，这也就构成了他的其他人格。也许凯斯勒一直以来就是一个人格分裂症患者：毕竟，他从小就被醉酒父亲殴打，可能还会有性虐待，而德克压抑了这段记忆。无论如何，多重人格障碍都在他身上表露了出来。

KP 可以参考电影《搏击俱乐部》《第六感》《天使心》《致命 ID》等来学习如何表现凯斯勒的多重人格障碍。还可以参考《指环王》中的咕噜角色来学习如何尽可能久地向玩家隐藏真相。

如果本模组用玩家自己的调查员来跑的话，那么上述预设角色的“目前心理状态”应当事先分配给各个角色，以使他们明白自己的心情。作为唯一生还者的角色应当拿到凯斯勒的“目前心理状态”。

20 世纪二三十年的海地

海地是一个加勒比海上的小国，占据了圣多明戈岛西部的三分之一土地。东边的三分之二属于多米尼加共和国。海地是世界上第一个黑人领导的共和国，也是美洲伏都教的发源地。“海地”这个名字源于土著居民阿拉瓦克人的语言，意为“山地”。阿拉瓦克人现已灭绝。

海地概况

海地主管行政的领袖为总统，受到选举出的立法机构参议院和众议院支持。美国自从 1915 年开始就基本上占领了海地，控制了大部分的政府部门。

主要城市：太子港（首都），海地角，安克斯凯斯，雅克梅勒

黑人人口：240 万

黑白混血人口：12.5 万

白人人口：3000

面积：10200 平方英里（27600 平方公里）

语言：克里奥尔语，法语，英语

主要进口商品：工业制成品，纺织品

主要出口商品：咖啡，芒果，甘蔗，大米，玉米，高粱，木材，铝土矿，铜

铁路：无

航路：无

地理条件

海地占地 10200 平方英里（27750 平方公里），大部分都是山地和热带海岸。全国一半以上的地方的坡度都超过 20%。海地经常遭遇强烈的地震，几乎每两天就会感到一次震动。境内主要山脉包括热丘山，起源于半岛的南部，最高峰麦卡亚峰高达 7700 英尺（2350 米）；还有拉萨尔山脉，从太子港西部向东南方向蜿蜒，最高峰拉萨尔峰，高达 8770 英尺（2674 米）。山里的河流流向四面八方，但只有一条河能够行船，从多尼米加边境流向圣马可。

这里的低地盛产咖啡、棉花、烟草和糖用以出口。山上则长有松树、硬木和其他各类树木，农民们上山伐木以用作燃料和建材。高地的植被包括西印度雪松、塞拉棕榈、鳄梨树、蕨类和竹子。低地的植被包括鼠尾草、毒漆树、西印度黄杨和野生番荔枝。有的海岸上覆盖

着红树林。其他亚热带地区的树林里有皇家棕榈树、蕨类、兰花、桃花心木、腰果、栎树和黄木。

海地没有任何大型猫科动物，也没有毒蛇，但有很多其他的生物。这里的沼泽和海岸边的红树林里会有鳄鱼出没。岛上遍地都是三英尺长的红眼犀鬣蜥。森林里有许许多多的狼蛛，不过它们的咬伤虽然疼痛却不致命（POT6）。然而低地里横行的蝎子的毒性却是能够置人于死地的（POT14）。这里的家养动物有鸡、猪、狗、猫、羊、驴和牛。

气候条件

海地是典型的热带气候：炎热湿润。这里全年气温稳定，夏天气温在 34℃ 左右，冬天在 30℃ 左右。即使在夜间，温度也很少会降到 20℃ 以下。六月到九月之间这里经常会遭遇飓风。调查员们会发现自己的衣服常常是潮湿的，部分是因为他们自己出的汗，部分是因为这里几乎天天都会下瓢泼大雨。

人文和政治环境

在 20 世纪 20 年代末，海地总人口约为 250 万人。其中 95% 为 1518 年至 1801 年被带到海地来的西非和刚果奴隶的后代。另外 5% 为欧非混血儿，还有不到 3000 名欧洲人。在这个时代，本地人被称为“黑人”或“克里奥尔人”，欧洲人则被称为“白人”。在西班牙占领此地 30 年后，海地土著就灭绝了。19 世纪中期，有一些中东人来到海地做生意，到了 20 世纪 20 年代他们已经占据了商人阶级的一大部分。

海地的人民大部分务农为生，种植大豆、土豆和其他庄稼。大多数家庭住在只有一两间屋子的房子里，没有自来水或者电力供应，照明取暖主要靠生火。人们的生活非常贫困，大城市的外围有很多棚户区。另外，民众大都讨厌外国人，尤其是美国人。在黑人和黑白混血儿之间也有很深的隔阂。黑白混血儿构成了海地的上等级，得以接受教育，担任着政府部门的工作，还有好房子住。这里没有中等阶级这一说，贫富差距非常严重。

海地的官方宗教是罗马天主教，但事实上大部分民众都信仰伏都教与天主教相结合的混合宗教，他们认为这二者是不可分割的。关于伏都教信仰的内容见后文解释。

海地官方语言是法语，上等人都说法语。然而，大部分黑人都说克里奥尔语，只有一小部分懂一点法语。几乎没有人讲英语，不过在大城市里会英语的人越来越多了，主要是因为美国占领了海地。

海地的货币为古德，1 古德等于 100 生丁。1 美元等于 5 古德。调查员们可以在这里使用美元，因为美国占领海地后开始接管海地的经济。

关于美国占领海地

在 20 世纪 20 年代和 30 年代初，海地处于美国控制之下。海地地处向风海峡，自从 1920 年巴拿马运河开凿之后这里就变成了极具战略意义的重要航道。海地境内德国人口的增加也令美国政府感到不安，因为他们听到了欧洲方面关于德国的传闻。

目前，海地的政府不停轮番上台，但每一任政府都非常腐败。在 1843 年到 1915 年之间共有 22 任总统上台，其中只有 1 位是在任期结束后下台的，其他都是被暗杀或被流放的。在总统让-维布伦·纪尧姆·桑被暴徒杀害之后，美国趁机入侵海地。他们宣称他们的目的是维护海地的稳定，但他们在占领海地之后发现这里的经济资源丰富，最终美国控制了海地四分之三的经济。

美国军队夺取了海地所有的黄金储备，修订了海地宪法，允许外国资本进入，并强制推行这一政策。他们还解散了当地的军队，代之以美国控制的巡警。他们只与上层人士打交道，全然不顾那些因人口过多而陷入贫困的底层民众。

如果说美国的占领有什么好处的话，那就是美国人为海地完成了不少基础设施建设，建立了医院、诊所、现代化的排水系统、垃圾处理系统，还修了不少路。这些工作都是由囚犯强制劳动完成的。这招致了海地人的反抗，也就是 1918-1920 年的卡科斯起义运动。美国人依靠武装和野蛮的战术压制了这场起义运动，造成了约 2000 名海地人的死亡。美国人打算在 1934 年撤离海地，主要是因为占领海地耗费大量的成本，并且海地在加勒比海地区的战略意义也不那么强了。调查员们会发现自己身处一个处于内战爆发边缘的国家。但是美国的占领也有一个积极影响：在这段时间里，黑人们以自己的伏都教信仰为荣，他们找回了自己的文化身份，并在全国各地发动了半和平的抵抗运动。

调查员在海地期间可能会遇到当地人民的抗议运动或小规模的暴乱，以及因此带来的路障和宵禁规定。这些都会加深他们的危机感和恐惧感。

关于太子港

太子港是海地的首都，也是海地第一大城市。这个城市里 95% 的居民都是非洲后裔。这个城市也是海地的主要港口；每天都有满载着咖啡、棉花、糖和烟草的货船出港，大多数都是运往美国。这座城市坐落在山谷中，周围都是陡峭的山峰。

太子港的部分地区是美丽而充满活力的。市中心被称为中心区，徒步即可到达。由于这个城市并没有像样的城市规划，所以调查员每天需要进行一次【领航】判定，否则很容易就会迷路，耗费时间 1D3 小时。但一旦【领航】判定成功，之后就不会再迷路了。太子港大多数建

筑都充满了殖民地风格，到处都是华而不实的装饰。精致的阳台，繁复的窗棂和哥特式的设计充斥着街道。

这里的主要交通方式为公交、马车、自行车和步行。只有白人、黑白混血儿和外国人有汽车。井盖和下水道常常引起事故，尤其是在夜里。步伐匆忙的调查员需要进行【侦查】判定，否则就会掉进去，遭受 1D6 的伤害，或许还会把腿摔断了。

调查员很容易就会发现太子港是一个危险的城市，抢劫、纵火等各类犯罪层出不穷。调查员们走在街上就会被当地人侧目而视。街上到处都是流浪儿、乞丐和扒手。这里没有枪支管制，很多人都明晃晃地佩着枪走来走去。各类建筑的门卫一般都配有散弹枪或者来复枪。因此，调查员即使拿着手枪走来走去也没什么问题，但如果是大型火器的话还是会被质询的。

地图上的地点说明

太子港墓地区：太子港主要的墓地区，有各种颜色的墓碑。这里散落着打开的棺木，基本都是盗墓贼的杰作。海地人相信人的骨头里蕴含着魔力，因此会有人偷走死者的骨头用于伏都教的仪式。墓地里并没有食尸鬼。

艾尔姆伍德军方医院：由美国军方开办的医院，仅限美国公民就医，安保严格。其他信息见下。

海地国立图书馆：这是海地最大的图书馆，里面的书基本上都是法语或者克里奥尔语的。遗憾的是，这里并没有多少欧洲或者北美的书籍可供查阅。考虑到可查阅内容有限，在此查阅资料时【图书馆使用】技能最高只能取 50。

弗朗西斯医院：如果调查员受伤或生病，当地人会推荐他们去这家医院就诊。这是一家由西方的医护人员开设的医院。这里的诊费价格不菲，每天要花费 20 美元。

奥洛夫森酒店：这是海地最著名的酒店。这是一栋华丽的白色建筑，有塔楼和很多花边栅栏。酒店周围是一片花园，与外界以院墙相隔。

菲尔市集（铁市场）：这是一个大型市内市场，由预制的钢铁部件搭建而成，外观就像一个带尖顶的阿拉伯清真寺。这个市场每天都开张，人群熙熙攘攘，充斥着香料、水果、生肉、甚至还有排泄物的气味。摊位上卖的有水果、灰盐、干香菇、笼装的动物、厨房用具和伏都教巫术用具。调查员每次来到此地都要进行一次【幸运】检定来判断会不会被偷走兜里的钱，还要进行一次【体质*5】检定来判断他们会不会在这个炎热、封闭而拥挤的地方感到头晕恶心。

诺特丹圣母大教堂：这座教堂建于 1915 年，是一栋外墙为粉色和黄色的石制建筑，西侧有两个圆顶的塔楼。这是太子港最大的宗教建筑，高耸在天际线上，非常显眼。

国家宫殿：这座三层建筑看起来就像是美国白宫一样，实际上它也是仿照白宫建造的。目前的国家宫殿建成于 1918 年，此前它曾两度毁在政变的战火里（1869 年和 1912 年）。宫殿四周有全副武装的警卫阻止普通人进入。宫殿外部矗立着引领海地独立的先烈的雕像。

太子酒店：这是一家新开的酒店，视野广阔，条件舒适。这是奥洛夫森酒店的平价替代品，价格大概在每晚 3-15 美元。这里的餐厅饭菜种类更少，但基本还能满足需要。

美国大使馆：这栋建筑有明显的殖民地风格。大使馆提供签证、工作许可和其他文件来帮助美国人在海地投资。在当地遇到麻烦的美国公民可以通过【信誉度】检定来寻求法律援助。海军情报处位于大使馆内部，大家都知道这一点。

模组开始

艾尔姆伍德军方医院

KP 应当在角色表分发之后立即开始模组。模组一开始，调查员们会在医院的同一个病房里醒来，发现自己坐着或者躺在床上。给他们一点时间来消化信息代入角色。KP 应当向它们描述周围环境：天气很热，头顶摇摇晃晃的风扇只能勉强使这里不至于热到难以忍受。从窗户能看到外面的树木，一个成功的【自然史】检定会告诉 PC 这是加勒比海的植物。

每个调查员都穿着病号服，手上戴着一个手环，上面写着姓名、病历编号和入院日期——1930 年 10 月 28 日，星期二。除此之外他们没有任何随身物品。

调查员们或许会疑惑自己在哪，为什么会在医院里。这时，一个医生突然出现了。他说，“你一直在断断续续地昏厥，这就是原因。”实际上医生也不是凭空出现的，只是刚刚调查员又昏过去了。当调查员开始问更多问题的时候，医生开始变得激动。这是调查员第一次出现这种症状（即人格分裂）。

这个医生自称名为艾伦·凯利，说话有德克萨斯口音。他会告诉调查员以下信息，但只在被问到的时候才会说。就像模组里的其他 NPC 一样，凯利医生会称调查员为 you，意指单数的“你”，但调查员通常会理解为复数的“你们”。（译者注：需要 KP 酌情考虑）他也只会直称德克·凯斯勒的名字，因为凯利医生认为自己只有一个病人。他所知道的信息如下：

- 调查员们目前身处海地太子港的艾尔姆伍德军方医院里。他（们）两天前的日出时分被人发现在太子港东边的山区里徘徊。
- 当被发现时，他（们）处于极端的惊恐之中，但身上除了几处轻微的伤口以外没有别的什么伤。无论他（们）是在哪过的夜，那地方肯定挺脏的，因为他（们）身上全都是泥。
- 他（们）后来被诊断为患有短期记忆丧失和晕厥。凯利医生认为他（们）肯定是目睹了

某种刺激性的场景而导致了精神的封闭。如果被问到的话，凯利医生会说自己怀疑他们是见证了黑人的血祭仪式（巫术仪式），或者是目睹了一场屠杀。

- 这不是凯利医生第一次来与调查员（们）对话，实际上这是他第八次过来了。他想试探调查员能否记住这件事。如果他们能够记得，他们就可以出院。
- 他（们）似乎对于之前的事情记忆都很清楚，只有最近七天的记忆缺失了。根据护照，他（们）七天前刚刚来到海地太子港。
- 医生知道他（们）住在奥洛夫森酒店。他（们）的行李都还在酒店房间里，房间已经预付过房费了。

如果调查员提出要检视自己的行李或者是要出院，凯利医生会说他需要跟自己的上司汇报一下。医生的上司是洛伊德·梅德温少校，来自海军情报处——毕竟这是一家军方医院。凯利不会告诉调查员为什么梅德温要找自己谈话。【心理学】判定表明他可能知道原因，但是不打算透露。凯利会表明，他唯一关心的就是调查员的身心健康状况。只要他们开始能够记得事情，比如这次对话，他就愿意签署出院单。

艾伦·凯利医生

这是一个年轻的德克萨斯人，头发浓密，带着厚厚的圆框眼镜。他看起来为人诚恳，一举一动都透露出对患者的关心。虽然没什么幽默感，但他说的话都很真诚，他也确实非常在乎自己的病人。多年前，凯利在休斯顿的医院里做外科医生，但是过得并不愉快，于是他应征参加对海地的医疗援助项目。他也不清楚为什么自己报了名，可能是希望自己生活里多一些刺激和冒险吧。如今，他已经在太子港待了 5 年，尚没有离开的打算。尽管有时他感觉不是很自在，感觉自己跟周围格格不入，但是他还是交了不少朋友。调查员们会发现这是一个细心而善良的人，如果他们再次受伤的话，他会帮他们治疗，并且不会过问原因。

艾伦·凯利，军方医院医生，31 岁

力量 11 体质 13 体型 11 智力 14 意志 11 敏捷 15 外表 12 教育 18 SAN55 HP12
伤害加值：无

武器：拳击 50，伤害 1D3

技能：生物学 30 克里奥尔语 10 驾驶 40 急救 60 药剂学 65 劝说 40 心理分析 35
心理学 45 外科手术 50 侦查 50

语言：英语 90 法语 20 西班牙语 20

探索医院

调查员很快就会发现，他们的活动区域仅限于他们的病房、洗漱间和外面的一小片花园。全副武装的美国士兵会确保他们不会去其他地方冒险。这个医院两层高，每个房间都带有阳

台。医院的外墙有十英尺（大约 3 米）高的石制围墙，上边缘镶有玻璃。院子里有精心打理的草坪和高大的树木。通往外面的方法唯有两扇铁门，同样也被全副武装的士兵看守着。在门口能够听到街道上车水马龙的声音。翻墙需要过两次【攀爬】检定（正反面各一次）。失败将会导致 1D6 点伤害和同等点数的敏捷下降，直到伤口痊愈。

医院的工作人员包括美国来的医生和护士，以及当地黑白混血种族的后勤兵、助手和清洁工。他们大多数人都很友善，对于“病人”开始记起“自己”是谁这件事感到备受鼓舞。他们认为，调查员在山里失踪的那段时间里一定遭遇了什么可怕的事情；如果他们的记忆恢复了那么他们就可以出院了，并且这应该要不了多长时间，因为他们恢复得挺好的。

士兵不会与调查员交谈。他们只会命令调查员们离开他们不该去的地方。

医院的事件

某个时候，一个肥胖的中年海地清洁工会进入调查员的房间。她喘着粗气，手里的便盆滑落在地，洒了一地的污物。她在身上画了个十字，就好像见了鬼一样，然后边用法语嘟囔着些什么边逃走了。调查员和门口的士兵都没能追上她。成功通过【聆听】和【法语】检定的调查员会听出来她说的是“约克男爵已经标记了你”。一个成功的【神秘学】检定会发现约克男爵是伏都教死神和墓地守护者撒麦迪男爵的另一个名字。

即使调查员设法堵住了这个可怜的女人，她也什么都不会说，只是变的非常焦虑、恐惧。她的内心感知到，这个活下来的调查员周围围绕着很多死者的鬼魂。她在一瞬间看到了那些鬼魂——但她看到的不是正常的人的外表，而是流着血的残破的尸体。她接下来几天都会休假，再也不会见到调查员们。

接受海军情报处的质询

不久之后，调查员们又迎来了艾伦·凯利医生。医生相信调查员的精神状态逐渐稳定下来了，于是打电话叫来了美国驻海地大使馆的海军情报处专员，洛伊德·梅德温少校。梅德温少校在午餐时间抵达医院，身旁跟着一个副官。副官负责把整个对话用一台雷明顿手提打字机记录下来。梅德温会告诉调查员说这只是走走形式；要出院之前就是得被问一次话才行。

梅德温会问很多事情。为什么你们在海地？为什么你们两天之前在太子港城外的山里？最开始是什么人雇你们来的？梅德温其实已经知道几个问题的答案了，他只是想看看他们会不会说谎。在梅德温眼里与他对话的只有凯斯勒。他正在追查一条新发现的线索：凯斯勒是肖氏侦探安保公司的人，被詹姆斯·斯德林雇来寻找他失踪的儿子杰克。他怀疑凯斯勒知道斯德林等人现在藏在什么地方，并希望凯斯勒带自己找到他们。

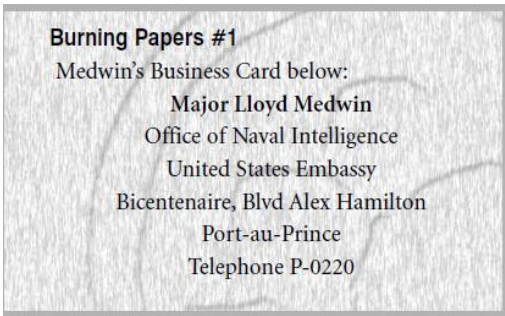
梅德温非常怀疑詹姆斯·斯德林和他的儿子，他认为他们在向海地抵抗组织非法出售军火。虽然调查员可能还不知道这件事，但是其实梅德温是对的。尽管调查员们认为詹姆斯·斯德林就站在这，梅德温却只能看到德克·凯斯勒一个人。当然，在他目前的调查阶段，这些事他都不会跟调查员们说。

梅德温对于调查员们什么都不记得这件事感到非常挫败。凯利医生简单地向他介绍了调查员们现在的失忆症状，但他并不相信他们没有在说谎。梅德温会向调查员们介绍海地现在的政治状况。KP 可以根据前文的时代背景部分进行介绍。当时社会充满了暴动、叛乱和谋杀，并且愈演愈烈。

当调查员们最开始失踪的时候，梅德温曾经担心他们成为了这些暴力事件的受害者。梅德温会告诉他们说，据不可靠消息称，调查员失踪当天晚上，有一小群美国公民遇害了，并且也正是在调查员们被发现的那个山区里。他会询问调查员是否知道关于此事的任何消息。梅德温目前的理论是，詹姆斯·斯德林伪造了一个假的犯罪现场，希望人们以为他和他的家人都被谋杀了，以掩盖自己的踪迹逃离这个国家。

线索 1

在谈话结尾，梅德温会给调查员们一张名片。
(见右线索 1) 他告知调查员们，他们可以离开医院，但是目前还不能离开海地。他知道他们住在奥洛夫森酒店，并且提出如果愿意的话可以开车送他们过去。实际上，凯利医生希望能够照看调查员直到他们完全康复，但梅德温有自己的想法。他放调查员们走是为了看看他们会去哪，会跟什么人说话。梅德温相信，他们会带领自己找到詹姆斯·斯德林，发现足以逮捕他的证据。



洛伊德·梅德温少校

梅德温出生于旧金山，大学毕业后就加入了海军。他在一战期间的欧洲战场上参与了许多次战斗。后来他被分配到了海军情报处。他的第一个任务是去往内战战火纷乱不休的危地马拉。梅德温在反间谍活动方面表现出色，但为了防止太多人发现他的身份，他被调到了海地。作为一个军人来说他个子有点矮，身体健壮而结实，一头红发熨帖地挨着头皮。每当他遇上那些有机会穿军装出席的场合时，他总是骄傲地穿着制服。不过大多数时候他都会穿着一套白色的棉布套装，戴着一顶巴拿马草帽。

洛伊德·梅德温，忠诚的海军情报处探员，34 岁

力量 14 体质 15 体型 14 智力 13 意志 12
敏捷 14 外表 13 教育 15 SAN 60 HP 15

伤害加值：+1D4

武器：拳击 75，伤害 1D3+1D4

.45 自动手枪 60，伤害 1D10+2

技能：会计学 40 议价 40 攀爬 55 藏匿 35 信誉度 30 克里奥尔语 40 闪避 40
驾驶 50 急救 40 躲藏 45 聆听 60 心理学 40 潜行 60 侦查 55 追踪 30

语言：英语 75 法语 50 西班牙语 40

关于海军情报处

美国海军情报处成立于 1882 年，主要目的是为美国海军提供消息以确保其优势地位。

在一战期间，海军情报处扩展了职责范围，进入了反间谍领域，揪出了许多密谋破坏军队设施的间谍。一战结束后，海军情报处的职责再次扩展，成为了国外军事情报搜集机构。在原有职责的基础上，20 世纪 20 年代的海军情报处试图渗透进入其他国家，来让美国军方判断其军事实力。很少有国家幸免于这一间谍活动，就连美国自己的盟友也不例外。

在 20 世纪 20 年代，海军情报处与陆军军事情报司通力合作，为国会和总统提供了无以计数的机密文件。

调查员在太子港调查的过程中，海军情报处的探员会一直跟踪他们，希望调查员能带他们找到塞巴斯蒂安·悉尼格尔——那个向杰克·斯德林购买军火的海地抵抗组织领袖。他们两两一组，每隔六个小时就会换一拨新人。调查员们每到一个新的地方，KP 都要为海军情报处探员骰一个【潜行】(50)；如果他们失败的话，允许调查员骰一个【侦查】以发现自己被跟踪了。否则探员就不会被发现。调查员可以采用各种创造性的手段来摆脱跟踪。这可能需要各种【躲藏】和【潜行】检定。如果调查员回到某个海军情报处知道的地方——比如奥洛夫森酒店——他们就又会开始被跟踪。

在这个模组里，海军情报处的探员的作用就是万金油——如果 KP 觉得调查员过得太顺了，就让探员出来找他们的麻烦；如果调查员身处险境，就让探员出现救下他们；如果调查员足够胆大心细，甚至可以把探员作为情报来源。

一般海军情报处探员

力量 13 体质 14 体型 13 智力 14 意志 10 敏捷 12

外表 11 教育 14 SAN 50 HP 14

伤害加值：1D4

武器：拳击 55 伤害 1D3+1D4

.45 自动手枪 45 伤害 1D10+2

12 规格散弹枪 40 伤害 4D6/2D6/1D6

(这些散弹枪平时放在探员的车里，只有在调查员被认为是具有威胁的或是调查员进入了塞巴斯蒂安·悉尼格尔藏身之处时才会被拿出来用)

技能：闪避 30 驾驶 50 急救 30 躲藏 50 聆听 40 潜行 50 侦查 65 追踪 40

语言：克里奥尔语 10 英语 60 法语 10

奥洛夫森酒店

这应该是调查员离开医院之后去的第一个地方，毕竟他们也没有别的线索了。前台会告诉他们他们定了三个房间（或者更少，如果调查员人数少于 6 人的话）。一个房间住的是詹姆斯·斯德林和他的保镖西恩·奥尼尔，一个住的是多娜·斯德林和艾米·拉克兰，最后一个住的则是德克·凯斯勒和盖·兰德尔。前台挂着一个法语的告示牌，上面写着“建议住客将贵重物品放在酒店保险箱内保管”。前台只会给调查员凯斯勒和兰德尔的房间的钥匙，另外两把钥匙则需要通过【快速交谈】或者 5 美元的小费来获得。如果他们问前台为什么他们不能进入自己的房间，前台只会说“那样不合适”。要记得，他只看到了一个人，而不是六个。

如果调查员要求取回自己放在保险柜里的贵重物品，前台都会帮忙。在调查员眼里，他们每人都会拿到一把.38 自动手枪和一把.45 左轮手枪，不过实际上每把武器都只有一个。其他物品还包括 300 美元现金，一张写着许多名字和地址的纸条（见下线索 2），一份给凯斯勒和兰德尔的雇佣合同（见下线索 3），一份肖氏侦探安保公司对斯德林工业做出的报告（见下线索 4），一份海地地图（见下线索 5），还有两张搭乘路易斯安那女王号去往纽约的没有使用过的船票，船票上的名字是德克·凯斯勒和盖·兰德尔。如果 PC 中没有兰德尔，那么在线索 3 的合同里加一句说兰德尔临时有私事被叫走了，肖氏公司对此深表歉意。

线索 2:

玛丽·杰罗米——塔罗牌占卜师，玛卡琼斯街 87 号，贝莱尔区

布鲁斯·诺斯伊斯特博士——人类学家，帕克特街 50 号，帕克特区

ADS——国家图书馆

漂浮恐怖教？星池？

伏都教？

线索 3:

肖氏侦探安保公司

萨蒙斯大楼，38 街 212E，纽约市

1930 年 10 月 15 日，星期三

詹姆斯·斯德林先生

孙塞里塔，威廉街 81 号，纽约市

尊敬的斯德林先生，

感谢您委托肖氏侦探安保公司。我们将为您的任务分派两名侦探，德克·凯斯勒，曾在海军服役期间前往加勒比海国家；以及盖·兰德尔，曾是纽约市的一名警察。二人对于寻找失踪者都很有经验，我们确信他们会帮您在海地找到您的儿子，杰克·斯德林。

我们的收费标准是每位侦探每天 80 美元，外加各类支出费用。为了符合您的行程，他们二人已经订了坎纳德轮船公司的古德菲洛号班轮的船票，将于 18 日（星期六）离开纽约，并于 23 日抵达太子港。

向您致意，罗杰·肖

线索 4

肖氏侦探安保公司

萨蒙斯大楼，38 街 212E，纽约市

关于斯德林工业的报告

匿名委托人

由哈里森·赞姆斯基编制

1929 年 7 月 5 日，星期五

斯德林工业是纽约的一家公司，控制人为斯德林家族。公司董事长兼总经理，詹姆斯·斯德林，来自一个延续六代的以旧罗德岛财富起家的富裕家庭。在一战期间，斯德林工业买下了西布朗克斯区的莫特港附近的一个军火工厂，并且靠向欧洲人兜售军火赚了一大笔钱。在一战后，军火生意成为了他们最主要的生意。在那之后，他们向全球各地贩卖军火，主要是向欧洲和美洲中部，尤其是墨西哥、意大利、爱尔兰和尼加拉瓜等国。

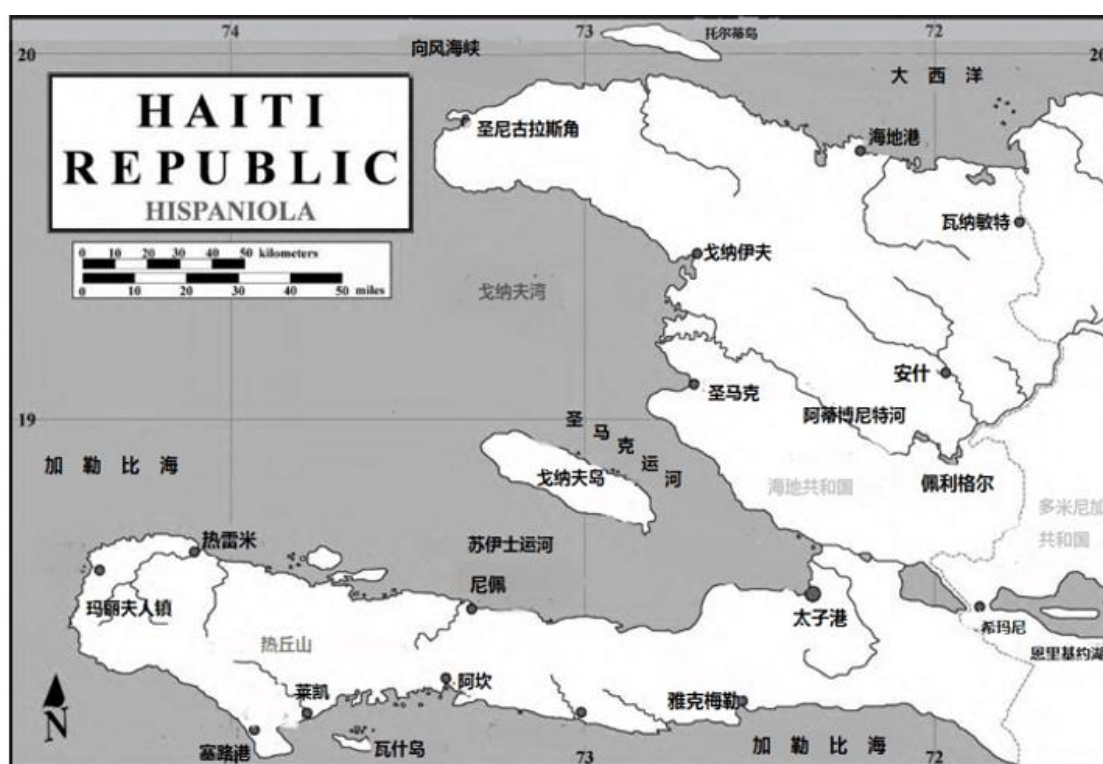
詹姆斯的儿子，杰克，在哥伦比亚大学毕业后就加入了公司。除了儿子以外，詹姆斯·斯德林唯一信任的手下就是他的贴身保镖西恩·奥尼尔。无论詹姆斯走到哪里，奥尼尔都不会离开他的身侧。数名高管曾经对詹姆斯·斯德林表示过不满，其中一人甚至质疑过他的手段的合法性。

不为公众所知的是，斯德林工业不止一次曾经被海军情报处调查过，因为怀疑他们与反美武装组织有勾结。但是由于证据不足，一直没有对斯德林工业进行处罚或起诉。

据称芝加哥的新世界公司曾经在 1928 年试图收购斯德林工业来减少全球军火市场方面的竞争，但收购没能成功。

最近，斯德林工业为美国驻海地部队提供了武器，但传言称斯德林同样打算向海地当地抵抗组织秘密兜售武器。海地军火走私商塞巴斯蒂安·悉尼格尔据说是他的合作者。如果有充足证据证明属实的话，此举将被美国政府视为叛国罪。

线索 5



其他调查员的船票没有交给他们，因为前台同样地只给了他们凯斯勒的行李。调查员拿不到其他人的行李，因为这些东西已经被梅德温和海军情报处探员拿走了。

在房间门口，调查员将会看到一份海地移民报。这是一份当地的周报，用法语撰写，其中有一小块以英语撰写。头版头条标题为“美国人意外身亡”。文章内容见线索 6。

线索 6

海地移民报上的新闻文章

1930 年 10 月 28 日，星期二

美国人意外身亡

（太子港讯）根据太子港东郊山区居民报告，有一群美国人昨晚进入了山区，随后不久有人听到了尖叫声。之后，当地居民称自己发现了血淋淋的尸体。警方在现场发现了沾着血迹的草和灌木丛，这些血迹后来被证明是人类的血液。尽管尸体依旧不见踪影，但是当地居民坚持称这些外国人是被杀死的，但他们却不肯说是什么人干的。

美国大使馆并没有收到太子港附近的美国公民失踪报告，不过他们说他们正在调查此事。

凯斯勒和兰德尔的房间

拿到这个房间的钥匙还是很容易的，因为正是凯斯勒订的这个房间。房间里有两张单人床，挂着蚊帐，头顶有一架电风扇。地上放着两个行李箱，里面有换洗衣物、乔装用具、开锁工具、.45 口径左轮手枪和.38 自动手枪的子弹和 12 规格散弹枪的子弹（每种子弹各 50 发）。一把 12 规格散弹枪的各个部件分拆藏在两人的行李里，需要一个【机械维修】检定和 2D10 分钟才能把它拼起来。其他东西还有手电，登山靴，一台雷明顿牌打字机和打字纸，以及登山背包。

最后，调查员会找到一个火柴盒，上面有纽约一家地下酒吧——第五大道和西 135 街交汇处的“砂糖手杖”——的标志，盒子里是一只死蛾子。当然目前调查员们还不知道这是什么意思；要等到他们遇到约瑟芬嬷嬷才行。

斯德林和奥尼尔的房间

如果调查员没拿到这个房间的钥匙的话，使用【钳工】技能也可以进入。这个房间的外观跟凯斯勒和兰德尔的房间差不多。尽管房间非常整洁，但是【侦查】成功的调查员可以发现，这个房间被搜过。房间里本来有一个装着很多文件的公文包，但是现在它不见了。房间里没有武器。

【侦查】会发现搜房间的人没有看到的一张船运货单。这是一份农业机械的运货单，来自布朗克斯区莫特港的斯德林工业，去往太子港的拉巴迪进出口公司。【知识】检定会发现斯德林工业根本不生产农业机械。货物的预计到达时间是 10 月 6 日星期一，差不多就是詹姆斯·斯德林的儿子抵达海地的时候。

如果调查员搜查一下浴室，他们会发现一个带镜子的壁橱。把壁橱打开，里面没什么特别的，但是如果再把壁橱关上的话，调查员会发现镜子的边缘夹着一张塔罗牌，而那里之前显然什么都没有。San check 0/1。这是一张“死神”牌（见右线索 7）。【神秘学】检定会得知“死神”牌代表着改变和新生，意思是当一扇门关上时另一扇门就会打开，旧事物必须给新事物让路。然而，追加【神秘学】检定将会发现，这张牌在被发现的时候是逆位的，意思就完全不同了。逆位的死神意味着缺乏希望、软弱无力，意味着最好接受现实，而不是逃避现实以致动弹不得。【克苏鲁神话】检定会发现，

牌上画着的是伏都教死神撒麦迪男爵，但牌面把他画成了千面之神奈亚拉托提普的化身之一。没有任何线索表明这张牌是怎么出现在这的。实际上这是奈亚放下的塔罗牌，以巧妙地提醒调查员，事情和他们想的不一样；他是在巧妙地告诉调查员，曾经住在这个房间里的那两个人已经死了。

线索 7



关于奈亚的塔罗牌

在这套塔罗牌里，78 张牌各代表“匍匐之混沌”奈亚拉托提普的一个化身。大阿卡那牌代表奈亚的人形或半人形化身，如蒙面信使、撒麦迪男爵、黑色之人、无皮者、奈亚拉托菲斯等。而小阿卡那牌则代表他的怪物形态化身，如螺旋蠕虫阿吐、夜魔、无面之神等。

这副塔罗牌的来源已经无从考证，它可能就是奈亚自己给人类创造出的礼物。传言称这副塔罗牌在过去曾经被销毁，但它一次又一次地再次出现。

更隐秘的传言说，如果集齐全部 78 张塔罗牌，就能够号令奈亚，使他屈服于你。这当然是奈亚一手扶持的谎言。实际上，如果集齐全部塔罗牌，这个人就会被传送到夏尔诺斯，成为奈亚永远的奴隶。

每一张塔罗牌都能为召唤奈亚增加 1%的成功率（如果知道接触奈亚的咒文的话）；如果召唤的是卡牌上对应的那个化身，则能够增加 10%的成功率。同样地，在使用与奈亚相关的咒文时，每张牌能够增加一点 mp。例如，拿着三张塔罗牌的 pc 在使用接触奈亚咒文时将会增加 3%的成功率，在送离奈亚时将会增加 3 点 mp。如果其中一张牌是“恶魔”，那

么拿着牌的人将有 12% 的成功率召唤出蒙面信使。（“恶魔”牌增加 10%，另外两张各加 1%）

多娜和艾米的房间

这个房间跟另外两个的大小和布局都差不多。【侦查】同样能够发现房间被搜过，任何值得注意的东西都被搜走了。

现有的调查线索

现在调查员可能会追寻下面的线索。大部分线索都是死胡同，不过它们可以让调查员更加了解他们面临的问题。

肖氏侦探安保公司：这个私家调查公司成立于 1919 年，创始人是前警方侦探罗杰·肖和他沉默寡言的搭档哈里森·赞姆斯基。他们专注于失踪案、诈骗案、操控赛马结果以及，最大的收入来源，出轨调查。他们手下有大约 20 个私人调查员。尽管他们现在过得不错，不过 1936 年它就会倒闭了。关于该公司的更多信息见 Pagan 出版社的《恶魔之子》。

调查员只能通过电报联系自己在肖氏的上司。如果这么做的话，他们 24 小时之内就会收到回复（见线索 8）。调查员可以回复这封电报，但是无论他们说什么都不会再收到回复，直至模组尾声处。电报里提到的政府探员指的就是梅德温手下的海军情报处探员，他们正在对詹姆斯·斯德林带到海地去的两名侦探，凯斯勒和兰德尔进行背景调查。

线索 8

知悉安全甚慰句号考虑近日新闻做最坏打算句号若詹姆斯斯德林仍然失踪则寻之为第一要务其次为寻其子句号政府探员询问你事句号是否知其原因为句号罗杰肖结束

海地移民报

如果调查员尝试联系报社寻找那篇报道（线索 6）的作者，【法语】和【劝说】检定将使他们发现记者尤金·瓦利埃请了一周假，并且联系不上了。

报社其他人都不知道他的联系方式；他们也想不起来（或者说不愿意回想）是哪些警察负责这件案子。这就是个死胡同。

美国大使馆

PC 们可能会找到美国大使馆寻求帮助。他们也许是卷入了法律纠纷想要寻求帮助，或者他们想要找到那些难以解决的谜团的答案。

如果调查员想要走合法途径离开海地，他们会发现这条路行不通。梅德温希望在自己

调查结束之前把这些都留在海地。【快速交谈】，【劝说】或【法律】都不能改变大使馆工作人员对于此事的态度。

调查员可能会想要得到更多的关于新闻里提到的失踪的美国人的消息。对方会让他们等梅德温少校来。如果他们等的话，梅德温会在半小时后出现。他不会否认海军情报处正在调查这起案子，但是在没有失踪者名单和尸体的情况下，很难明确地得知发生了什么——以及到底有没有什么人死了。

如果调查员没有别的什么线索了的话，KP 可以安排梅德温问他们认不认识一个叫塞巴斯蒂安·悉尼格尔的人。他会检查调查员的回答。如果调查员已经得知这个名字，但是却对他撒谎的话，由梅德温进行【心理学】检定来发现这个谎言。如果他们回答得诚实的话，梅德温会告诉他们：悉尼格尔是一个抵抗组织领袖，他刚刚得到了一批军火。梅德温的线人告诉他，这些军火将被用来屠杀在太子港的美国政府部门工作的那些无辜的美国男女老少。梅德温认定悉尼格尔是一个罪恶的人，他将不惜一切代价除掉此人。他暗示调查员应该帮他对抗悉尼格尔。

如果调查员来到大使馆，那么被他们甩掉的海军情报处探员将会重新跟上他们。

海地国立图书馆

调查员们可能会想要去图书馆翻翻书来了解一下他们目前的状况。海地国立图书馆的大部分书都是克里奥尔语的，只有少数英文书籍。鉴于这种情况，这里的【图书馆使用】技能值最高只能取到 50，以反映藏书数量之少、范围之窄。

以下信息只有在调查员明确指出查找内容时才可给出。每一条信息都需要半个小时时间获取；成功的【图书馆使用】和【幸运】检定将使时间减半（如果书籍不是英文的话还需要额外进行【法语】检定）。

关键词：伏都教。这是一种混合着迷信、魔法、巫术、蛇崇拜之类的东西的宗教信仰，它来源于非洲，又与基督教相融合。调查员可能会想要知道更多关于伏都教的信息；KP 可以选择下一节关于伏都教的内容告知他们。

关键词：塔罗牌。这是一种 14 世纪发明的意大利纸牌，现如今主要用于算命。一副牌包括 78 张纸牌。小阿卡那牌有 56 张，其中 52 张以数字编号，有四种花色（圣杯、权杖、宝剑、星币）；还有四张宫廷牌（国王、皇后、骑士、侍从）。大阿卡那牌有 22 张，每张都有其对应的人物形象。美国最常用的塔罗牌是骑士出版社 1910 年出版的[骑士韦特牌](#)。大阿卡那牌的列表见线索 9。

线索 9

- | | |
|------------------------------------|-------------------------------|
| 【1】魔术师 (The Magician, I) | 【12】倒吊人 (The Hanged Man, XII) |
| 【2】女祭司 (The High Priestess, II) | 【13】死神 (Death, XIII) |
| 【3】女皇 (The Empress, III) | 【14】节制 (Temperance, XIV) |
| 【4】皇帝 (The Emperor, IV) | 【15】恶魔 (The Devil, XV) |
| 【5】教皇 (The Hierophant, V) | 【16】塔 (The Tower, XVI) |
| 【6】恋人 (The Lovers, VI) | 【17】星星 (The Star, XVII) |
| 【7】战车 (The Chariot, VII) | 【18】月亮 (The Moon, XVIII) |
| 【8】力量 (Strength, VIII) | 【19】太阳 (The Sun, XIX) |
| 【9】隐者 (The Hermit, IX) | 【20】审判 (Judgement, XX) |
| 【10】命运之轮 (The Wheel of Fortune, X) | 【21】世界 (The World, XXI) |
| 【11】正义 (Justice, XI) | 【22】愚者 (The Fool, XXII) |

关键词：漂浮恐怖。调查员会找到《非洲的暗黑教派》¹的一本珍稀的抄本。当他们翻到关于漂浮恐怖教的那一章的时候，他们会发现另一张倒置的塔罗牌，这回是“倒吊人”（见右线索 10），与之前的“死神”来自同一套牌。【神秘学】检定会得出这张牌代表着自私和利己。【克苏鲁神话】检定会发现这张牌上的生物也是奈亚的一个化身。书上的这一页描述了漂浮恐怖教派在尼日利亚的分支所进行的一个仪式（见下线索 11）。页边还有一条批注，是调查员自己的笔迹：

线索 10



批注

与尼格尔·布莱克威尔描述的仪式相同
太子港有相同的邪教组织活跃
圣地——SP？
S. 悉尼格尔知道关于这个邪教的事情

¹ 此书出自奈亚的面具模组集。

线索 11

《非洲的暗黑教派》节选

在亲眼见证这个仪式之前，我就被警告过。虽然它与刚果的伏都教有关，但这个仪式实际上的起源要更加古老而遥远。主持仪式的巫师用一身草编的衣服把自己整个包装起来，戴上一个怪异的三眼面具。他会从海底的岛屿中将恶魔召唤过来。而狂热的信徒围绕着他，随着令人难以忍受的音乐节拍起舞。最令我震骇的是，那些最为年长的信徒甚至用锋利的石头不断切削自己，直到死去。

场地中央站着的生物也许曾经是一个人，但现在已经变成了另一种存在。他的皮肤上布满了黑色的鳞片，却又不像是蜥蜴的那种。他的样子让我吓得浑身发抖；并不是因为他的身体扭曲成的那种看似不可能的角度，而是因为他的眼睛——那依然是一双人类的眼睛，用人类看东西的方式向外张望着。接着，他的额头上又出现了一只眼睛。我能够看出，这个蜥蜴人的身体寄宿着什么其他东西，正试图从他的前额里释放出来。这第三只眼睛就是通向那未知领域的大门。

我不确定我的神智能否接受得了接下来要发生的事情。多亏我的向导，乔玛，拉着我离开了这个可怕而凶残的地方。然而在夜里，在宾馆或者在星空下的睡袋里，我总是忍不住想象，如果我留下来见证那个宿主的转变的话，我会看见些什么。

——尼格尔·布莱克威尔，《非洲的暗黑教派》

关键词：星池。调查员找不到关于这个关键词的任何信息。

关键词：《非洲的暗黑教派》。这是一本神话典籍。这本书以美国探险家尼格尔·布莱克威尔的经历为基础，根据他 1916 年在非洲旅行过程中记下的笔记撰写而成，出版于 1924 年。主要包括：东非的血舌教派，刚果盆地的尖叫爬行者教派，还有尼日利亚的漂浮恐怖教派。不过这本书没有把这些教派联系起来，作者布莱克威尔更是没有意识到这些教派所崇拜的神都是奈亚的不同化身。

这本书在出版后的六个月内就只剩下 13 本抄本了。其余的都被当局焚毁了。其中一本藏于纽约市威德纳图书馆，不过在 1924 年当年就消失不见了。另外还有两本分别藏于内罗毕的麦克米兰图书馆和旧金山的希布伦法尔收藏馆。这本书可以带来【神秘学】技能成长。San 值损失：1d5/1d10；CM+6；精读需要一周时间，泛读需要 12 小时。咒文：创造僵尸。

关于伏都教

按照我们的说法，在世界创立之前众神就已经存在了。神花了六天时间吟唱咒语，世界上的元素便就此成形。而现在，神正在进行第七天的休息。当第八天到来之时，神将再度开始创造新的事物。

人类直到第六天中午才被创造出来，因此人类无法得知其他事物是如何形成的……

——佐拉·尼尔·赫斯顿，《骡子与人》

伏都教（Voodoo，又名 hoodoo、vaudou、voudou、vodun），是一个受罗马天主教影响而形成的非洲宗教。它已经随着黑人奴隶传播到了美国（主要是路易斯安那州）、加勒比海地区（主要是海地和多米尼加）、墨西哥和南美。

伏都教关注的是人类世界与众神世界（包括一些天主教圣徒和一些非洲本土部落信仰的神明）的内在联系，它的信徒经常会与超自然力量进行接触或者产生冲突。伏都教经常被哗众取宠者曲解。下面的内容力图做到尽量尊重他们的信仰和传说，而又让伏都教能够融入 coc 的游戏背景。

尽管没有确切的时间，不过学界一般认为伏都教起源于 17 世纪中期，当时来自刚果、几内亚和贝宁的黑人被贩卖到法属西印度群岛为奴。奴隶们希望在法国传教士的天主教宣传下也能保留他们本土的信仰，于是他们（最开始是秘密地）将天主教教义融入自己的部落信仰中去。

随着代代传承，天主教和非洲多神教之间的界限渐渐模糊，合二为一成为了伏都教。大多数伏都教徒都认为自己是天主教徒，认为伏都教和教堂里的布道没有什么区别。

尽管伏都教徒信仰一个最高的、类上帝的、能够影响万事万物的神，但是众神也是伏都教传统核心的一部分。与其他宗教的神相似，伏都教的众神也各自掌管不同的职能或权力（如海神、蛇神、爱神等），并且还有很多神话传说描绘他们之间的关系。但与其他宗教的神不同的是，伏都教的众神很明显带有人的特点，他们和他们的信徒一样会有嫉妒、狂热、一时冲动等等情感。而且，伏都教众神是很容易接近的，信徒们会在各种日常生活的活动中向众神寻求建言，包括感情生活、股票投资、法庭审判、托梦等。众神和人类一样是伏都教重要的一部分，被视作（看不见的）尊长。

尽管不同国家、不同地区甚至不同村落的伏都教活动都会有所不同，但伏都教徒都认为众神主要分为两群或者是两族。拉达族主要来自贝宁的本土信仰，他们都是善神，对人类最为友好，也是伏都教徒祈求帮助最多的神明。

另一族是佩德罗族，关于这一神族的起源众说纷纭。有人认为这是刚果的神，有人认为这是奴隶来到海地之后才出现的神，还有人简单地认为这些神“不是来自非洲”。并不是所有佩德罗族的神都是恶神，但他们的确更加狂暴，对人类怀有敌意。所有的拉达神都有其对应的佩德罗神（或者说是其黑暗面）。几乎没有伏都教徒敢于召唤佩德罗神，以免激起他们的愤怒。1804 年的那场将法国人从海地赶尽杀绝的奴隶叛乱就是由一场佩德罗神祭祀

活动引发的。

胡姆法

伏都教进行仪式的地方被称为胡姆法。这个地方可以是女巫房子里的一个房间，可以是一个露天的棚子，可以是一个废弃的建筑物，也可以是为了仪式专门建造的屋子。如果胡姆法位于室内的话，那么门口会搭建一个门厅供信徒们等待仪式开始。

在通向胡姆法的门廊的地面上会画着各种线条和螺旋纹，据称这些图案可以阻止恶神进入。按照伏都教的理论，恶神会遵循图案的线条，最终迷失在其中。

胡姆法的内部会竖起两根柱子，一根柱子供女性教徒聚集在周围，另一根则是属于男性教徒。墙上一般会画着蛇或者舞者的图案，还会挂着蛇脊椎骨做成的项链。此外，伏都教的基督教背景也会在胡姆法的设计上有所体现：周围同样会有十字架和圣母玛利亚的画像。祭坛摆在房间的最前方，上面会盖着一块白色的桌布，放着祭献给神明的葡萄酒、水果、糕点和烟草。祭坛前面地面上的装饰寓意着神明进入胡姆法的通道：最北边的圆圈代表大地，最西面的代表天空，最南边的代表海洋。这些图案周围往往撒着一些谷物。为祭典的舞蹈伴奏的鼓手坐在祭坛的右边，祭司则坐在祭坛左边的高脚凳上。

伏都祭司

在美洲，伏都教一般偏向母系崇拜。教团会由一个女祭司引领，被称为“伏都教女王”，她的衣钵也只会传给自己的女儿。女祭司会选择一位男性担当她的助手，这位助手最后会成为“伏都教国王”，负责主持庆典和仪式，而女祭司会在旁边看着，偶尔下达命令或者提出建议。（在海地，教团的真正首领更多时候是“国王”而非“女王”。）女祭司一般会被称为“嬷嬷”。（如史密斯嬷嬷，琼斯嬷嬷等）

从COC游戏的体系上来看，伏都教女祭司及其男性助手应当具备较高的智力、体质和意志。**【艺术】**（唱歌、击鼓和舞蹈）、**【议价】**、**【急救】**、**【自然史】**、**【神秘学】**、**【劝说】**、**【药剂学】**和**【心理学】**技能等级也应当较高。如果他们有任何的**【克苏鲁神话】**技能的话，其通晓程度也仅限于能够警告他/她的信徒应当远离什么。比较厉害的祭司可能会通晓一两个次等魔法书²里记载的良性法术。

撒麦迪男爵

撒麦迪男爵又称星期六男爵，是传统伏都教众神之一。他是死神，掌管所有巫术和亡灵。他的形象一般是一个高个子黑人，脸部是一个微笑的骷髅。他带着黑色的高礼帽，穿

² 原文为 the Lesser Grimoire。译者推测指神话等级较低的魔法书，但未见六版规则里对魔法书进行神话等级分类，故存疑。如果有人知道作者指的是什么的话欢迎联系译者。

着长长的黑色外套。伏都教徒都没有意识到撒麦迪男爵的本体其实是奈亚拉托提普。他和伏都教其他神一样受到崇拜。只有在得到撒麦迪男爵允许之后，才能进行谋杀或是巫术行为。撒麦迪男爵喜欢的祭品是黑色的公鸡、朗姆酒和烟草，并且只有在墓地才能召唤他。



塔罗占卜师

玛丽·杰罗米是一个女性黑人，说话带有奴隶的口音。她身体胖胖的，但是面容姣好，戴着黄金首饰。她的塔罗牌室在一个面包店的后面。如果调查员穿过面包店的话，就会看到一个挂着鲜艳的布条，摆着藤制家具的拉着窗帘的小房间。天花板上垂下几个铁丝笼子，里面养着鹦鹉，当陌生人进门的时候它们就会吵闹不停。房间里点着蜡烛，桌面上刻着一个五芒星。

玛丽会在调查员进门时微笑致意。她此前已经见过德克·凯斯勒和盖·兰德尔了。她会说“你们回来的这么快——是对占卜的看法有所改变了吗？”她还会问他的朋友去哪了，但她不会特别指明是哪个朋友，只会说是一个看起来非常正派的、没有告诉她名字的

美国人。她指的是盖·兰德尔，但如果调查员误以为她指的是梅德温的话，这也是情有可原的。

如果调查员问玛丽他们上次来的时候都谈过什么事情的话，她会显得有些迷惑，但还是会告诉调查员，他们上次来找她是为了了解伏都教的事情。她把他们引荐给了一个叫布鲁斯·诺斯伊斯特的人，这是一位人类学家，他为了撰写研究论文而已经融入了海地人的生活方式中去。她会问调查员们有没有和这位人类学家聊过。如果调查员实在陷入困境的话，她会指引他们去找约瑟芬嬷嬷。当调查员上次来找玛丽的时候，他们向她打听在太子港举行的伏都教庆典仪式，然后她告诉他们，过两天，也就是11月的1日和2日，是伏都教的万灵节。如果问及仪式地点的话，她会提到太子港主墓地区；毕竟这是一个祭祀撒麦迪男爵的节日。

如果调查员错过了那条指向玛丽·杰罗米的信息的话，他们将会在报纸上读到她的塔罗牌占卜广告。

塔罗占卜

调查员上次来的时候并没有进行塔罗牌占卜，因为他们说他们不认为自己的命运能够被预知。但是，如果他们改变主意的话，玛丽会愿意立刻为他们进行占卜。占卜费用为5古德（1美元）。她会依照神灵的旨意进行一次五牌组占卜，但只会进行一次。她会要求调查员边洗牌边提问，以帮助他们解读结果。抽出的牌将象征着他们的过去，现在，未来，他们所面临的困境，以及克服困境后会有什么结果。

KP 需要注意的是无论哪个人来进行占卜都无关紧要。占卜的人永远都是德克·凯斯勒，与到底是哪个“幽灵”坐在这里进行占卜无关。玛丽用的是骑士韦特牌。如果KP有塔罗牌的话可以事先准备出下面的卡，在进行占卜环节时发给玩家。

第一张牌——过去：玛丽解释说，这张牌代表了你们来自哪里，你们知道些什么，以及你们经历了什么。当她翻开这张牌时，发现这是一张逆位的“死亡”。这张牌的意思是无力、无望。她认为这张牌的意思是调查员一度陷入了困境；他们迷失了方向，不知道该做什么。她感觉到调查员失去了什么重要的东西，但他已经找到了应对这一损失的方法。

第二张牌——现在：这张牌代表了调查员现在的处境，既包括身体所处的地方也包括精神上的处境。这又是一张逆位的牌，这次是“恶魔”。逆位的恶魔牌是好事，意思是调查员如今已经有所领悟，他们的理智会左右他们的情感。玛丽对这张牌的出现感到迷惑。一方面，这份智慧会给予他们足以匹敌数人的强大力量；另一方面，如果他们选择相信情感的话，又可能会失去这份内在的力量。她无法进行更深入的解释了。

第三张牌——未来：这张牌会揭示调查员接下来会进入一个什么样的境况，他们将需要在什么情况下做出一个事关重大的决定。这张牌是“倒吊人”，依然是逆位的。玛丽说这代表着自私和个人主义。为了获得成功，调查员必须无视那些错误的主张，忘记恐惧，不怕牺牲——即使是为了更广泛的利益而进行的自我牺牲。她发觉调查员正在寻找什么人，而那个人就是造成他们如今的困境的原因。调查员可能需要放弃这个人——至于是何种意义上的放弃她就说不出来了——才能够达成他们来到海地的目的。他们自己可能也还要放弃一些东西才能获得成功。

第四张牌——困境：这张牌会揭示调查员为了达成目的需要克服什么样的困难。只有妥善处理这个困难才能获得成功。这张牌是逆位的权杖十³。玛丽说这意味着调查员将会面临背叛和损失。她说调查员欺骗了自己，这个谎言会导致他们的失败。玛丽认为如果调查员想要战胜敌人，他们必须首先战胜自己的谎言。

第五张牌——结果：如果调查员成功克服了困境，就会得到这张牌所揭示的结果。这张牌是正位的宝剑十。这张牌也让玛丽感到困惑。为了克服困难，调查员可能会承受一些痛苦，可能会经历事情的低谷。然而，最坏的事情已经过去了，成功即将来临。他们可能要抛弃一些什么东西，但这会带来真相，而真相则会引领他们走向成功。

如果调查员收集到了奈亚塔罗牌的话，他们会意识到他们正是按照玛丽占卜结果的顺序收到这些牌的。如果他们向玛丽出示奈亚塔罗牌的话，她会变得警惕，拒绝碰这些牌，并且在看到牌的第一眼就划十字祈祷。她不会因为发现这些牌与占卜结果相同而感到惊讶或者好奇；她感觉到这些牌上有邪恶的气息，只会让调查员走向失败。她会建议调查员毁掉这些牌，如果之后再发现类似的牌的话也不要碰。如果调查员下次还要来找她的话，必须先把这些黑暗的东西处理掉。

玛丽·杰罗米

玛丽是一个经验丰富的塔罗牌占卜师，也是有着极强精神力的伏都教巫术者，不过她并不是一位女祭司。她有一些克苏鲁神话知识，也对于崇拜漂浮恐怖的边缘教派有所耳闻。每次塔罗占卜都要消耗 1 点 mp。

玛丽·杰罗米，塔罗牌占卜师，42 岁

力量 8 体质 8 体型 16 智力 14 意志 16 敏捷 7 外表 12 san80 hp12

伤害加值 1D4

武器：拳击 35 伤害 1D3+1D4

技能：艺术（塔罗占卜）85 聆听 40 心理学 60 侦查 45 克里奥尔语 60 英语 55 法

³ 上文提到小阿卡那牌有四种花色，以数字编号。权杖指花色中的权杖，十是数字编号。

街上发生的事件

在调查员从一个地点去往另一个地点的路上，尤其是在城中那些脏乱、贫穷的区域时，他们会发现有一群年轻的黑人男孩盯着他们。这些孩子们在街上踢足球玩，但是当调查员路过的时候，他们就会停下来盯着调查员。调查员之一会不小心踩进一滩烂泥里，弄脏鞋和裤子。如果调查员想要接近这些孩子们，他们就会四散逃开，消失不见。如果有孩子被追上了，他也只会说克里奥尔语，并且会请求他们放了他。调查员会发现街上围了不少黑人男女，因为自己的孩子被调查员吓到了而显得不甚友好。

之后如果调查员再次路过此地的话，会发现几个拿着长长的钉子的孩子在把钉子钉进调查员留下的脚印里。如果调查员接近的话，他们又会逃走了。

成功的【神秘学】检定，或者去图书馆查阅的话，会得知把钉子钉进鬼留下的足印的话就会把鬼束缚在那个地方，这样他们就不能去干扰其他的人或者地方了。不过把钉子留在那里或是拔出来都不会对调查员产生影响。模组里其他 NPC（玛丽·杰罗米、约瑟芬嬷嬷和塞巴斯蒂安·悉尼格尔）也能够解读出这个行为的含义。

布鲁斯·诺斯伊斯特博士和他的家

布鲁斯·诺斯伊斯特是一位澳大利亚人类学家，他来自阿德莱德大学，为了研究伏都教的仪式而来到海地。在 10 月 24 日（星期五）那天，他与调查员见了面，聊了一些关于伏都教的事情。他推荐调查员们去海地国立图书馆读一读《非洲的暗黑教派》，也答应带他们去见伏都教女祭司，约瑟芬嬷嬷。调查员们告诉布鲁斯说，他们听说太子港城外的山区里有一个叫做星池的地方。诺斯伊斯特对此很感兴趣，于是独自出发去寻找这个地方。他找到了星池，目睹了星池潜伏者，差点被吓疯了，于是他逃了出来。但是他的行踪被邪教徒们发现了，他们觉得布鲁斯知道的已经太多了。回到家之后布鲁斯就把自己锁在家里不敢出门。两天之后，也就是 10 月 28 日（星期二），邪教徒们找到了他，用剑把他碎尸万段。他的尸体还在他的家中，目前还没有被发现。详细情况会在下面说明。

如果梅德温和海军情报处探员跟踪调查员来到了诺斯伊斯特的房子，并且发现了尸体，他们可能会怀疑凯斯勒与此事有关，不过他们会得出错误的结论，认为这场谋杀与斯德林工业和海地抵抗组织的非法军火交易有关；梅德温打算把这场谋杀归到塞巴斯蒂安·悉尼格尔的头上。他可能会把调查员找去问话，但是他也得不到足够的证据来得出确凿的结论，于是他还是会把调查员们放走。

布鲁斯·诺斯伊斯特博士的家在帕克特区帕克特路 50 号，租期持续到他离开海地为止。他交了 12 个月的租金，现在是第 10 个月。他的房子周围长满了棕榈树、竹子和其他各类热带植物，这也正是为什么他的尸体一直都没有被发现。



门廊

站在门廊前，能够透过茂密的植物看到街上的景象。房门上挂着一个绳套，上面拴着一只被砍掉了头的公鸡。它的血滴在了门的周围。【神秘学】检定能够得知，公鸡是撒麦迪男爵的常见祭品，而【克苏鲁神话】检定将会得知撒麦迪男爵是奈亚拉托提普的一个化身。

【侦查】检定会发现公鸡身后的门板上刻了一个符号。把公鸡拿开的话，能看到这是一个很抽象的符号，画着一个骷髅头骨，前额开着第三只眼睛。这就是漂浮恐怖教的标志，调查员可能已经发现这一点了。

另外很显然的一点是，这扇门被暴力打开过；它是半开着的，锁也被砸坏了。门口能看到一些已经干了的泥脚印，看起来是有几个光脚的人来过又离开了。【追踪】检定会发现这是三个大块头的男人，来和走得都很匆忙。脚印延伸到街上就消失了。

客厅

这块区域集合了客厅、书房、厨房等各种用途。屋里一片狼藉，架子翻倒在地，家具

被破坏了，桌子和柜子的抽屉都倒扣在地上。对这些家具的【侦查】检定会发现大部分破坏都是由剑之类的东西造成的。卧室传来一股腐臭味。

搜索这个乱七八糟的房间需要数个小时。【侦查】检定会发现诺斯伊斯特的日记。读这本日记需要 3 个小时，能够提供一次神秘学成长，克苏鲁神话+1，san 值损失 1D3。这本日记记载了诺斯伊斯特关于伏都教的研究。最近他在研究一个边缘教派，他们崇拜的神灵被称为漂浮恐怖。这个神灵的现身需要事先准备好一个人作为宿主。诺斯伊斯特向他认识的伏都教巫术者们询问是否能够让他参加这个仪式，但是没有一个人承认自己知道关于这个仪式的任何事情。唯一一个了解这个邪教的人就是约瑟芬嬷嬷，但她不肯同意带他参加仪式。而在 10 月 24 日（星期五）调查员们拜访了诺斯伊斯特之后，他更加相信这个教派比他了解的还要复杂。尽管日记里没有给出星池的确切位置，但是诺斯伊斯特的最后一条笔记大致描述了一下。日记里还记有约瑟芬嬷嬷的地址。（见下线索 12）

找到日记后继续搜查的调查员在通过【侦查】检定后将会找到一本《蒙面信使故事集》的抄本。这是原始阿拉伯语文本的精简版。如果他们查找关于阿散蒂战士和锐石的那篇故事的话，出示线索 13。

诺斯伊斯特的其他书籍包括《生者的鬼魂》和《精神病人的内心世界》等等。KP 应当随意地给出这些书名，假装这只是为了表明诺斯伊斯特生前的读书喜好。但实际上，这些书的出现并非偶然。调查员的潜意识指引他们发现了这些书来为他们自己提供线索。这些书每本都需要读 2 周的时间并通过【英语】（【母语】）检定。显然对于调查员来说这个读书时间太长了。

如果他们一定要读的话，第一本书可以提供【神秘学】成长，第二本书可以提供【心理学】成长。

卧室

这个屋子也和房子的其他屋子一样被破坏得乱七八糟的。床被丢在墙边，屋里腐烂的气味更加浓重。调查员需要进行【体质*5】判定，否则他们会因为臭味而呕吐不止，不能靠近。把床搬开的话就会发现诺斯伊斯特的尸体，尸体被砍成碎块，在炎热的天气中已经开始腐烂。Sc 0/1D4.

调查员可以搜寻尸体寻找线索，但不幸的是这是个陷阱。翻动尸体的调查员需要同时通过【侦查】和【敏捷*5】判定，否则他将会被漂浮恐怖教徒留下的一窝狼蛛吓一大跳，并被一只狼蛛咬伤（毒性 6，每十分钟-1HP）。伤口很疼，但并不致命。除此之外调查员并不会在诺斯伊斯特的尸体上发现什么有价值的线索。

浴室

和房子其他部分一样，浴室也被砸得乱七八糟的。这里没有什么有价值的线索。

线索 12

诺斯伊斯特博士日记的最后一篇 10月27日（星期一）

在见到詹姆斯·斯德林一行人之后，我对他们告诉我的那些事情感到非常惊讶——一直到昨天晚上为止，我都还以为那些事情只是神话传说。他们说，星池这个地方是真实存在的，斯德林先生的儿子就是被绑架到了那里，即将成为一场血祭的受害者。一开始我并不相信他们说的话，但是如今我已经亲眼见过星池了。我不敢想象那些关于漂浮恐怖教的说法还有哪些是真的，更不敢想象如果他们的计划成功的话，这个国家最终的结局会是何。

星池坐落在太子港东部山区的一个隐蔽的峡谷里。我在那里看到的事情完全无法用常理解释。我看到了杰克·斯德林，也就是詹姆斯·斯德林的儿子。我不敢描写他们都对他做了什么，以免我的精神承受不起太过细致的回忆和叙述，把我也逼致疯狂。我能说的就只有这个人已经被毁掉了。他从各方面来看都与《蒙面信使故事集》中阿散蒂战士和锐石的故事里描述的样子非常接近。

他们计划拿年轻的斯德林做些什么，这一点我非常确信。这件事应该与下个月初的万灵节仪式有关系。那些漂浮恐怖教的信徒是不是要现身，把杰克·斯德林带到山里去进行献祭，就像他父亲设想的那样？他还能得救吗？我只能如此希望着。

他可能无法得救了，因为我见过了星池绿色的湖水中潜伏着的怪物。它的外表让我丧失了所有的勇气，只能尖叫着逃到夜色之中……

线索 13

《蒙面信使故事集》选篇

阿散蒂战士与锐石所有者的交易

我不知道我为什么拿起了锐石。它被丢弃在阴冷的河岸上。当时我刚刚参加完一场战争，正在从北方回家的路上。这块手掌大的泛着油光的绿色石头吸引了我的注意力。拿起它就让我直犯恶心，但是我被它上面雕刻的符号迷住了心智。那些楔形的符号就像是伟大的克鲁鲁⁴和札托瓜⁵的雕像上装饰的铭文。我的手抚过了它锋利的边缘，割出血来。疼痛瞬间击穿了我，就好像身体里有火在燃烧。我把石头丢在了地上，咒骂着回到路上，结果却昏倒在地。

当我醒来时，我发现自己在一座阴冷黑暗的迷宫里，周围弥漫着死亡的气息和燃烧的烈火。远处传来了流水的声音和说话的声音，但我不知道自己身处何方。我向前走着，内心充满迷茫。最后，恐惧占据了我的精神，我的心中仿若出现了一道无形的伤口。我忘记了自己是谁，忘记了我从哪里来。最后我找到了出口，我来到了一片沉寂的海洋面前，站在广阔的海岸上。尽管天空像黑夜一样黑，也没有星辰，但它的光亮却刺痛了我的双眼。我向上看去，发现头顶上挂着一轮黑色的太阳，散发出不自然的光辉。

在海岸上我看见了三座泥砖搭建的圆形房子。房子里发出的黑色光芒也刺痛了我的眼睛。但这强烈的光芒被一个男人遮住了。这个又瘦又高的男人以一种凡人不曾有的优雅姿态向我走来。当他走到我身边时，我看到他的脸是一个骷髅，有着三只眼睛。他前额的眼窝里散发出不自然的光辉，那是他力量的源泉。

“堵住你的耳朵，阿散蒂战士，”他的声音在我脑海中回响，“我是锐石的所有者。你来到这里正是为了与我进行交易。”

我张开了嘴，急切地想要对这蒙面信使的化身做出回答。然而我无话可说，我做不出任何值得他一听的回答。

“闭上你的嘴，阿散蒂战士。”他那没有嘴唇的颌骨并不曾动，但他的话对我来说就像把双手举到面前那样清晰可辨。“我知道你想要什么。你想要回到自己的世界中去，就算在你的世界中你仍然属于我。”

我点了点头，意识到锐石的所有者比我自己更加了解我内心的想法。我的两个妻子、三个儿子、五个女儿、十八头牛、四十八头羊和三百只鸡都需要我这一家之主回去供养，

⁴ 原文为 Clulu，应为 Cthulhu 的不标准发音

⁵ 原文为 Tsadogwa，应为 Tsathoggua 的不标准发音

我也亏欠他们良多。所以我会接受这场交易，即使知道将会付出死亡的代价，我也要回到那些我爱的人和事物身边。

“闭上你的眼睛，阿散蒂战士。”我照做了。他抚过我的前额，我知道这将是一切的开端。他将从这里回到世界上，统治一切，摧毁一切，将这片土地上的所有人带向混沌。“我们不久就会再次相见。”

然后我醒了过来，又回到了阴冷的河岸上，被割伤的那只手里还紧紧地攥着那块锐石。伤口的痂上已经开始长出黑色的鳞片。事情已经开始了，我知道我必须在终结的命运到来之前逃回家人身边。

我想要还价，但蒙面信使是言无二价的。

关于《蒙面信使故事集》

无论我们走到哪里，奈亚拉托提普都已经早在我们尚未出现之时踏足过这条道路，也会在我们记忆消散、躯体化为尘土之后再次踏足于此。

——沙林扎，《蒙面信使故事集》，公元 1726 年

这本书是原本的英文译本。原书成书于 18 世纪，作者为一名摩洛哥女性，名为沙林扎。这本书的形式与一千零一夜相近。原书包含了五百个故事，全部以一个叫做蒙面信使的神为主题，这个神是奈亚拉托提普的化身之一。每个故事都配有令人恐惧的精美插图。就算不看这些插图，这些故事本身也十分令人恐惧。很多故事围绕一些描述未来的大灾变的主题展开，而且故事的主人公没有一个在困境中得到了令人舒心的结果。

蒙面信使——他的形象时男时女——经常会出现在中东和非洲国家，假意帮助那里的人，但真实目的却是使这些故事的主人公堕落、蒙羞、最终走向毁灭。这些故事的主人公包括埃及法老奈福连-卡尔、食尸鬼女王尼托克丽丝、刚果食人教团首领斯坎加-祖，还有阿卜杜拉·阿尔哈萨德——那位一千年前写出了《死灵之书》的大马士革巫师。书中提到的其他奈亚拉托提普的化身还包括螺旋蠕虫阿吐、漂浮恐怖、血舌、黑法老和奈亚拉托菲斯。

这本书的作者是一个女人，人们只知道她的名字是沙林扎。研究称她是摩洛哥苏丹穆莱·伊斯梅尔的妃子。她过着双重身份的生活——另一重身份是一个伊斯兰妇女秘密教派，蒙面信使姐妹会，的大祭司。据说她受到死灵之书的很大的影响。阿拉伯语死灵之书已经有了两种英文译本和至少六种语言的其他译本。

在诺斯伊斯特博士家里发现的英文版《蒙面信使故事集》是由前大英博物馆馆长萨缪尔·科尔布里奇翻译的。在科尔布里奇离奇地死在阿卡姆之后，哥伦比亚大学的中世纪文

学教授鲁道夫·皮尔森又收集并注释了那些遗失的篇章，并最后于 1930 年出版。关于皮尔森教授的更多信息见纽约秘密设定集。

《蒙面信使故事集》是关于非洲克苏鲁神话的最为综合性的指南。故事的背景通常是北非、撒哈拉沙漠、埃及、中东、西非、马赛之地（今天的肯尼亚的一部分）、斯瓦西里海岸（指东非海岸）和刚果。故事里提及了很多失落的神话圣地，例如撒哈拉沙漠西部的蒙面信使神殿，乌干达伊图里森林中的奈哈格，以及阿拉伯半岛的埃雷姆。这本书最怪异的一点就是它提及了许多幻梦境中的城市和地点，就好像它们是真实世界中存在的一样。

蒙面信使姐妹会显然与世界上的其他崇拜奈亚拉托提普的教团都有联系，因为书中经常提到崇拜螺旋蠕虫、血舌、漂浮恐怖和黑法老的教派。

《蒙面信使故事集》——英译本（原文为阿拉伯语），译者科尔布里奇&皮尔森。哥伦比亚大学出版社，1930 年出版。San 值损失 1D2/1D4；克苏鲁神话+3%；精读需要 6 周，泛读需要 12 小时。这本书同样能够提供【神秘学】和【历史】成长检定。咒文：接触蒙面信使（奈亚拉托提普），接触食尸鬼，创造旧印。

拉巴迪进出口公司

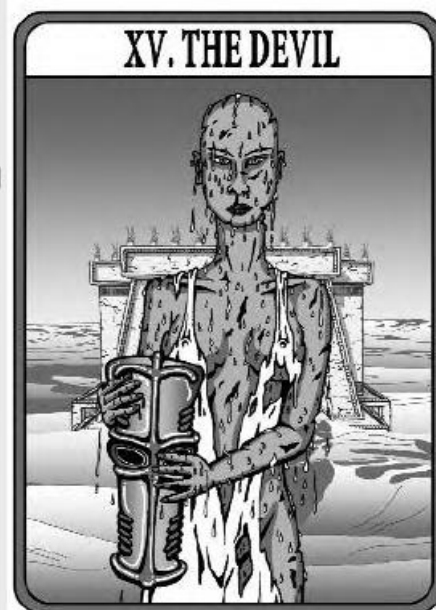
拉巴迪进出口公司的仓库位于太子港中心东北部的港口处。在那里，成包的糖、咖啡和大米将会被装箱运往美国。同时，回程的船上也会卸下许多箱子，里面装的是销往全岛的织物和机器部件。仓库和码头熙熙攘攘，很多黑白混血人在往船上和车上装货卸货。

仓库的主人也是一个黑白混血人。他的名字是弗朗西斯·梅特罗，是一个抽着烟、穿着汗衫的中年人。他的观念是时间就是金钱，所以他一周六天从早到晚都在看着工人们。他不会向调查员们提供任何信息，除非他们给他看在斯德林和奥尼尔的房间里找到的船运货单——来向他证明他们问问题是出于做生意的目的。模组材料里没有货单，KP 只需向玩家口头描述一张关于农业机器组件的货单即可。

看到货单之后，梅特罗就会打开话匣子。他会说这批货的运输时间比斯德林所要求的时间要长。他会说调查员是幸运的；考虑到梅特罗在报纸上读到的消息，他以为斯德林已经死了，那样他就会把货物卸下来私吞掉。海军情报处的探员搜查过他的仓库。他不想让他们再来一次。他想尽快把这批货物脱手转出，无论是不是和调查员一起。

调查员被允许检查这批货物。根据运货单上显示，这批货有 60 箱，每箱都装有 10 把.30-06 来复枪，每把枪配有 50 发子弹。这一车的货物已经足以挑起一次小的战争了。虽然货单上写的是农业机械，不过显然这里并没有什么跟农业有关系的東西。

无论调查员开了几个箱子，他们都会在两块木板的夹缝里发现另一张倒置的塔罗牌。【神秘学】检定会发现这张牌代表着明晰和洞察力。【克苏鲁神话】检定会发现牌上的形象代表奈亚拉托提普在北非的一个化身。如果调查员们此前浏览过《蒙面信使故事集》，他们就会发现这位奈亚的女性化身正是蒙面信使。她的意图经常在于揭露她选中的受害者的秘密以造成他的毁灭。梅特罗完全不知道这张塔罗牌是从哪来的。



在开箱之前，梅特罗早就知道箱子里装的货物究竟是什么东西了；他此前也为斯德林工业走私过货物。如果调查员问他这些货物是要运给谁的，他会说他不知道，但是他怀疑是塞巴斯蒂安·悉尼格尔。他不会给出悉尼格尔的地址，但他愿意帮忙传个话说调查员们找他有事。如果接下来 24 小时之内梅特罗没有脱手这批货物的话，他要么就把这些东西转手卖给别人，要么就把它沉进海里。无论如何，他都会向调查员索要 300 美元的保管费，以补偿他看管这批货物这么长时间的成本和带来的潜在风险。成功的【议价】骰将会让价格降到 150 美元。如果不给钱的话，他一把武器都不会给调查员。

调查员可能会想要潜入拉巴迪进出口公司。每天晚上公司里都有一个工人兼职做保安。所有门的门锁都可以用成功的【钳工】检定或者力量对抗 15 来打开。梅特罗的办公室里有一个保险箱，也可以用【钳工】检定打开（或者力量对抗 35）。如果没打开的话，调查员也可以把保险箱搬走（体型 6）然后慢慢砸（保险箱有 20 点护甲，40 点血）。保险箱里有 500 美元现金，并且在许多合同和商业文书中能够找到塞巴斯蒂安·悉尼格尔的藏身之处的地址，在萨利内区的郊区。不过如果梅特罗的办公室里有任何东西不见了的话，他都会通知悉尼格尔。悉尼格尔就会派手下跟踪调查员。

低级政治

如果梅德温和海军情报处的人发现了枪的事情，海军就会派人看住这些枪。几天后，军队的人就会过来摧毁所有的枪支。（梅特罗也可能会告发这件事，因为他觉得自己要进监

狱了。)或者他可能会把大部分货交给悉尼格尔,留下少数的枪支给官方收走,让官方以为自己的行动成功了。

没有正规文件批准的话,海地法律禁止向海地境内运输武器,但这在美国法律里并不违法。大使馆会向华盛顿方面去信,报告斯德林工业的不合规行为,要求斯德林工业不得藐视国会法规。斯德林工业同意毁掉这批枪支。接下来一年里一切相安无事,但之后大萧条就摧毁了斯德林工业。没有了斯德林父子,公司群龙无首,于是就倒闭了。

弗朗西斯·梅特罗

身为黑白混血儿,弗朗西斯·梅特罗知道自己需要努力工作才能保证自己和手下的工人能养活得了家人。但他同时也是一个反对美国占领自己祖国的爱国分子。是的,梅特罗通过帮反抗组织走私货物赚取了不少回扣,但他不认为自己是一个罪犯;他是一个解放者。

梅特罗个子高挑,肌肉健壮,肤色黝黑。大家都说如果他好好刮刮胡子,换身干净衣服的话,他还算个美男子。此人性格凶恶:为了保证自己的商业利益不受损害,他并不惮于朝人动粗。

弗朗西斯·梅特罗,拉巴迪进出口公司经理,29岁

力量 15 体质 16 体型 13 智力 11 意志 10

敏捷 11 外貌 14 教育 7 SAN 50 HP 14

伤害加值: 1D4

武器: 拳击 65 伤害 1D3+1D4 匕首 45 伤害 1D4+2+1D4 .38 自动手枪 30 伤害 1D10

技能: 会计学 30 议价 60 藏匿 65 信誉度 20 闪避 30 驾驶 40

聆听 50 心理学 30 潜行 30 侦查 65

语言: 克里奥尔语 60 英语 55 法语 75

一般拉巴迪码头工人

力量 14 体质 15 体型 14 智力 9 意志 11

敏捷 10 外貌 10 教育 5 SAN 55 HP 15

伤害加值: 1D4

武器: 拳击 60 伤害 1D3+1D4 匕首 20 伤害 1D4+1D4 撬棍 15 伤害 1D6+1D4

技能: 闪避 25 躲藏 25 聆听 30 潜行 30 侦查 35

语言: 克里奥尔语 65 英语 10 法语 20

塞巴斯蒂安·悉尼格尔和卡科斯

海地很久以来一直内战不休。大多数时间里,控制权的争夺都发生在那些黑白混血人和有钱的黑人之间,农民在政治舞台上并不活跃。然而近几十年间,一个新的农民阶层出现了,那就是武装抵抗组织。他们聚集了足够的资金,组成了武装力量,对抗占领海地的

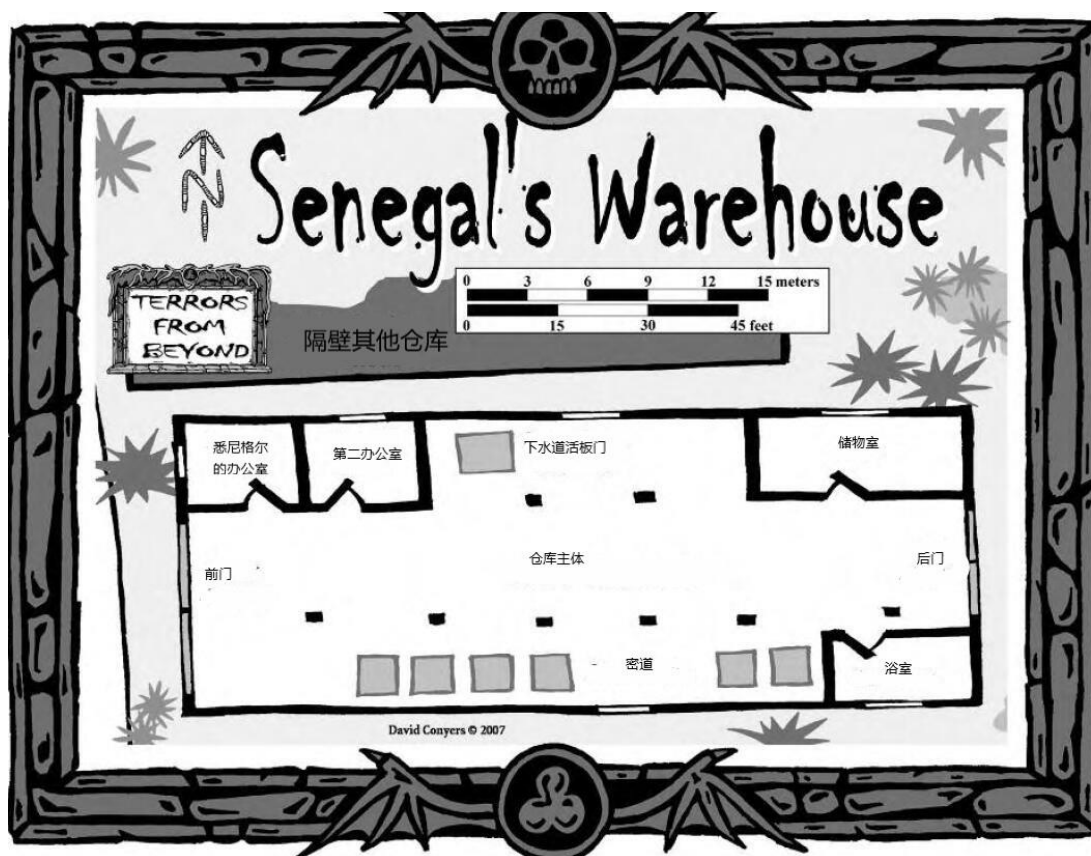
美国军队。这些农民抵抗组织被称为“警哨”或者是“卡科斯”。在 1918 年和 1920 年之间，他们领导了卡科斯起义运动。这场运动并没有成功地把美国人从海地赶出去，于是他们成为了美国政府的重点打击对象。在此期间他们又聚集了不少海地人，煽动他们的民族情绪，加强他们对于非洲传统的认同感，并且帮他们找回了伏都教的信仰。

塞巴斯蒂安·悉尼格尔就是这样一个卡科斯抵抗组织的领袖。他正计划对美国侵略者发起新一轮抗争。他需要武器来做这些事情；根据他的上级的指示，他向斯德林工业订购了一批武器。不幸的是，由于斯德林家最近发生的事情，这批货物至今没能到达悉尼格尔手里。于是调查员们就这样——甚至是在他们不愿意的情况下——卷入了政治争端。他们是会把武器交给悉尼格尔以换取关于星池的情报呢（虽然这些武器会被用来对付美国同胞）？还是会自力更生以求明哲保身呢？

有很多条线索都能把调查员们引向悉尼格尔。首先，在拉巴迪进出口公司，梅特罗的保险箱里有悉尼格尔藏身处的详细信息。其次，洛伊德·梅德温也可能会把悉尼格尔的藏身处所在地告诉调查员（虽然剧情上应该是调查员把海军情报处的人带向悉尼格尔，而非反过来）。最后，调查员也可以花半天的时间在街上散布自己想要见悉尼格尔的消息。这样做是有风险的。调查员需要经过【快速交谈】检定和【法语】或【克里奥尔语】检定。如果两次检定都成功的话，消息就会传回悉尼格尔耳朵里，当晚就会安排一次会见（见面会传到旅馆里）；如果任何一个检定失败了，悉尼格尔也都会听说这件事，但他会得到错误的情报，以为调查员是来逮捕他的 FBI。他还是会来找他们，但这次是来把他们绑架掳回自己的藏身地。

卡科斯仓库

塞巴斯蒂安·悉尼格尔的藏身之处是萨利内区的远郊，萨利内大道上的一座地图上没有标记的仓库。从外面看，这座仓库毫无特点，与这条路上其他的所有仓库都没什么区别。这个仓库表面上是用来储藏面粉的，但是它已经很久没有被用来储藏面粉了。无论白天还是晚上，都有至少两个卡科斯抵抗组织成员在外巡逻。所有入口的门都需要力量对抗 30，不过使用【钳工】也是可以进入的。所有窗户上都焊着铁条，需要力量对抗 40。



仓库主体

仓库里堆着许多集装箱和木桶，这样万一仓库内发生枪战的话就可以当做掩体。只有几个脏兮兮的窗户里透露进来一些微弱的光线。前门附近停着两辆福特 T 型车和一辆小型卡车。

通过【侦查】的调查员会发现地上很多块地板实际上都是活板门。把活板门翻开的话就会发现用来藏武器或者藏人的密道。除了 .30-06 来复枪以外，还有几把 .38 自动手枪，许多匕首和大砍刀，以及三把汤姆森冲锋枪。

其中一扇活板门下面是一条通往海里的下水道。悉尼格尔经常把在仓库周围探头探脑的闯入者或者组织的叛徒的尸体用这条下水道处理掉。由于这里有稳定供应的尸体，下水

道里住进了一条鳄鱼。悉尼格尔因此经常把他的俘虏揪过来，逼着他们低头看着下水道，威胁他们如果不听话的话就把他们扔去喂鳄鱼。如果下水道的门开着的话，每分钟都有10%的概率这条鳄鱼会冲进仓库寻找食物。

下水道鳄鱼

力量 30 体质 22 体型 28 意志 12 敏捷 9 HP 25 移动 6/8（游泳）

伤害加值 3D6

武器：撕咬 50 伤害 1D10+3D6

护甲：5 点兽皮护甲

技能：无声地在水中滑行 75 躲藏 70 潜行 60



悉尼格尔的办公室

办公室里有一张桌子，几个满满当当的柜子，和一个保险柜（需力量对抗 50）。对这个保险柜使用【钳工】的话需要-30%成功率。保险柜里有 200 美元现金，一些大概值 100 美元的金首饰，还有全国各处卡科斯抵抗组织成员的联络名单。不过这份名单是加密过的，需要【密码学】检定才能破译。梅德温和海军情报处将会高价索要这条线索。检查桌子会翻出一本假账——【会计学】和【法语】检定如是说。这个账本上记载了仓库流转的糖和面粉，但是它们只是在给卡科斯抵抗组织实际的军火生意打掩护。抽屉里的钥匙能打开仓库里所有的门窗。

或许整个房间里最有趣的东西要数一个成年人的头骨——前额上有第三只眼。【生物学】，【医学】或【自然史】检定会发现这是真的人类头骨，尽管下颌的线条更像是蜥蜴。见到这个头骨 sc 0/1。

第二办公室

这个办公室基本上是空的，现在用作工人休息室的，他们在那里喝咖啡、喝酒、吃盒饭。

浴室

被用作多种用途，让人恶心

储物室

被绑走的调查员会被关在这里，用手铐铐在墙上（力量对抗 20）。他们也会在这个房间里被拷问，可能会造成 HP-1D3 的损伤。拒绝合作的调查员会被悉尼格尔威胁去喂下水道的鳄鱼，不过悉尼格尔不太可能真的这么做。

悉尼格尔知道些什么

塞巴斯蒂安·悉尼格尔不管怎样都会跟调查员们聊一聊，他非常想要拿到那一批枪支。在那批枪支安全抵达仓库之前，他不愿意谈别的事情。塞巴斯蒂安不知道那些枪在梅特罗手里——他需要调查员从中传话联络。但是即使他发现了这件事，他也不会亲自前往码头，因为他害怕被美国官方抓住。

如果调查员提了漂浮恐怖教，或者如果悉尼格尔找出证据表明调查员正在调查这个教派，他就会把他知道的事情和盘托出。他会告诉调查员，这是一个非常危险的教派。尽管这个教派自称自己是伏都教的一个分支，但其实不是。他曾经和他们打过一次交道，但不会再有第二次了。他的哥哥，米格尔，就为此付出了惨痛的代价。这个时候他会把那个三眼头骨拿给调查员看。他说，这就是他的哥哥的头骨。很久之前，米格尔拾到了漂浮恐怖教的一件宝物，那个东西把他变成了一个怪物。塞巴斯蒂安试图救出他的哥哥，但是邪教徒随后而来，打断了塞巴斯蒂安的两条胳膊，警告他不要再插手，然后把米格尔带走了。然而到那个时候，米格尔已经完全变样了。他的皮肤变成了黑色，长出了鳞片，让他看起来不像一个人类而是像一只蜥蜴。邪教徒认为米格尔成为了某种先知。塞巴斯蒂安想办法终结了米格尔的痛苦。那是七年前的事情了。至于那块割伤了他的哥哥的石头，他扔掉了。

如果调查员想要寻求塞巴斯蒂安的帮助，他会断然拒绝，表示自己不会再冒着生命危险跟那个教派再起冲突了。他知道这个教派在谋划着些什么，并且听城里的流言说，如果教派的计划成功的话，整个海地都会陷入绝望和黑暗中。成功的【说服】检定（和适当的rp）可以让塞巴斯蒂安同意派两个手下跟着你们。他们会带调查员走到星池的附近（大约半英里以外），但是不会愿意走得更近了。塞巴斯蒂安甚至会被说服而多给调查员几把枪。

如果调查员寻求其他帮助或者想要打听关于这个教派的其他信息，悉尼格尔都会让他们去见塔罗占卜师玛丽·杰罗米和女祭司约瑟芬嬷嬷。他有这两个人的地址。

塞巴斯蒂安·悉尼格尔

悉尼格尔是一个中年人，皮肤粗糙，头发花白，表情刻薄。他夜里睡得很少；他经常会做关于哥哥米格尔的事情的噩梦。他不得不借酒浇愁来赶走自己的这些念头。但是除了惧怕漂浮恐怖教这一点以外，悉尼格尔各方面都是一名出色的战士，受到手下的尊敬。他热切地相信海地人终将自治，相信这个国家的农民总有一天会有平等而合理的工作条件。

塞巴斯蒂安·悉尼格尔，卡科斯抵抗组织领袖，36 岁

力量 13 体质 14 体型 13 智力 12 意志 14

敏捷 14 外貌 10 教育 6 SAN 61 HP 14

伤害加值：1D4

武器：拳击 75 伤害 1D3+1D4 匕首 55 伤害 1D4+2+1D4 .45 左轮手枪 30 伤害 1D10+2
.30-06 来复枪 40 伤害 2D6+3

技能：会计学 40 议价 30 藏匿 75 信誉度 10 克苏鲁神话 3 闪躲 40 驾驶 50

聆听 40 神秘学 40 心理学 40 潜行 50 侦查 45

语言：克里奥尔语 70 英语 35 法语 35

一般卡科斯抵抗组织成员

力量 12 体质 14 体型 13 智力 8 意志 12

敏捷 13 外貌 11 教育 5 SAN 60 HP 14

伤害加值：1D4

武器：拳击 70 伤害 1D3+1D4 匕首 35 伤害 1D4+1D4 .30-06 来复枪 30 伤害 2D6+3
汤姆森冲锋枪 30 伤害 1D10+2，可连射（组织手里只有三把）

技能：闪躲 40 躲藏 35 聆听 40 潜行 40 侦查 35

语言：克里奥尔语 65 英语 10 法语 20

分头行动：旅馆房间里发生的事情

这件事发生在调查员又一次经历记忆空白之后。如果可能的话，KP 应当让这件事发生在调查员决定分头行动之后，安排在没有凯斯勒的那组人身上。

安排这组人在调查开始时遇见这件事情。他们正要离开某地。路边的海地黑人充满怀疑地看着他们，路边的野狗冲着他们吼叫。街道两侧的房屋里露出一双双陌生人的眼睛，显露出超乎寻常的好奇。

调查员继续向前走的时候，他们会发现自己的兜里又黏又湿。如果他们看一眼兜里的话会发现兜里沾满了血，进而发现自己在流血。如果他们遍身寻找伤口的话，会发现自己的衣服也被血浸透了，但是没有伤口。Sc 0/1D3.

然后调查员会在自己的衣兜里翻出来一些纸。这是他们的护照，同样沾满了血。护照的照片栏是空的，只有一个黑色的剪影。如果有调查员想看看自己的反应——用水坑、镜子或者窗玻璃照一照自己——他们会看到一张黑色的脸。Sc 1/1d4。

调查员还没等做出什么反应，他们就会发现自己在奥洛夫森酒店的房间里醒过来——包括凯斯勒。他们会听到门口有人敲门，送来了他们半个小时之前点的早餐。现在是早上七点钟。他们身上没有血，没有伤口，兜里的护照也恢复了正常。没有人记得他们昨天是怎么回到酒店的。

关于锐石

他很容易就把它从泥土里撬了出来。拍掉上面的泥土，里面是一块手掌大小的绿色石头。第一眼看到的时候，他还以为石头上长着苔藓。但这绿色的油光是石头自有的。他又看了一眼那块石头，感到晕眩恶心。亨利站起身来想要把石头扔掉，但石头上的花纹让他停住了手。他仔细看了看，发现上面刻着楔形的装饰。他用手指抚摸着，研究其锋利的边缘，然后决定把它带走。

——A. A. Attanasio. 《星池》

这是一种有强大魔力的物品。所有锐石都是从非洲的一座古老的克苏鲁与撒托古亚的石像上切割下来的。有几块锐石现在在西非，还有一块丢在纽约城外的一条小溪里了。本模组里这块锐石是海地的唯一一块锐石。锐石是召唤漂浮恐怖的唯一方法。

这块石头的末端有一个小孔，可以穿一条细绳来当做护身符，虽然有点重。上面的文字通过【克苏鲁神话】检定的话可以看出是拉莱耶的文字。翻译过来的话意思是“克苏鲁的兄弟奈亚会来临，将我们从这可怕的坟墓中解脱出来”。拿着石头的人必须进行【敏捷*5】检定，否则他就会被割伤，造成1点伤害。从那时起，这个被割伤的人的意志就会增长到30。如果这个人与锐石分开，他会发现他的意志降到了一半，只有再次拿到锐石才会恢复。

不幸的是，被锐石割伤的人同样也会开始转化为奈亚化身的宿主。详细描述见关于怪物的描述。受害者会陷入1D10小时的昏迷；没有人知道阻止转化的方法。约瑟芬嬷嬷的草药能够把转化过程延长至数天，但是也不能再延长更多了。

这块锐石被邪教徒弄丢了几十年了。它割伤了杰克·斯德林。当邪教徒找到正在转化的杰克的时候，他们并没有找到锐石，这让他们非常失望。约瑟芬嬷嬷抢先得到了这块石头，因为她了解其危险性，所以把它藏在自己家里了。她想要毁掉它，但这块石头无法用任何外力摧毁。

约瑟芬嬷嬷

约瑟芬嬷嬷是一位受到尊敬的伏都教女祭司，在太子港非常有名。她比任何人都了解海地的神秘传说，也是当地人遇到关于神秘领域的麻烦的时候唯一会寻求帮助的对象。调查员可能会想要向她咨询，然而她给出的答案可能并不是他们希望听到的。

她的家在一家洗衣房后面。洗衣房里有一群年轻女人给有钱人家洗衣服和家用织品。门口的警卫名叫吉姆，是一个高大健壮的男子。他正在给干活的女人们读报纸。如果需要

吉姆的技能数据的话，套用卡科斯抵抗组织成员的数据。

约瑟芬嬷嬷的屋子狭小而拥挤。调查员一进屋，头顶挂着的笼子里的鹦鹉就开始叫。天花板上悬下的绳子末端系着蛇脊椎骨。蛇形装饰图案，基督教十字架和其他的宗教符号装饰着这个房间。地上画着漩涡和线条，来阻止恶灵进入。架子上放着干的河豚和装着粉末的罐子。

约瑟芬嬷嬷对调查员的到来表示欢迎，称她在等着他们来。她会问他们是否带来了她要的东西。如果他们需要提示的话，她会提到死蛾子，也就是他们在随身物品的火柴盒里发现的那个。她很高兴看到火柴盒里的东西，但不肯向调查员透露这东西的用处。约瑟芬嬷嬷要把这只蛾子用做与本模组故事无关的一个咒语的原料，所以就让它用途保持成谜吧。

约瑟芬嬷嬷会招待调查员坐下来喝咖啡。她会问他们最近如何，还会问他们有没有去过星池，因为她听说前几天有一群外国人死在那了，她很担心是不是他们。如今既然他们带来了承诺的礼物，她就愿意帮他们打败教团，打倒他们的首领，金·卡里克。

如果调查员问为什么要打败教团，约瑟芬嬷嬷会解释说，自古以来，这个教派就在海地散播恐惧，往后也会如此。如果这个邪教成功地召唤了他们的神，匍匐之混沌、千面之神奈亚拉托提普，他就会控制这个国家，此前的恐惧在他面前都显得黯然失色。没有人此前愿意和这个教派作对，因此约瑟芬嬷嬷非常感谢调查员。这不是一件容易的事；实际上这会是一场非常危险的旅程。为了帮助他们，约瑟芬嬷嬷会使用一些能够保护他们的伏都教咒语。

约瑟芬嬷嬷拿出一个刻着旧印的木盒子（通过【克苏鲁神话】检定认出这个符号），里面装着锐石。她不会碰这块石头。她说这是她最近找到的东西，现在邪教徒还不知道这东西在她手里，但如果他们知道了的话就会毫不犹豫地杀掉她。她说如果没有这块石头的话，邪教徒就无法获得他们想要的力量——这也正是割伤了杰克·斯德林的那块石头，虽然她会保守这个秘密。



为了击败这个教派，调查员必须要从邪教最可怕的仆从——星池潜伏者身边经过。约瑟芬嬷嬷很确信正是这个怪物在太子港东部的山区里杀死了那些外国人。这个怪物力量十分强大，凡人根本打不过，唯一的方法就是欺骗它。需要有一个用锐石割伤自己。这样他就与奈亚分享了自己的血液，星池潜伏者就会把他视为朋友而非敌人。如果【幸运】检定成功的话，他甚至能够号令星池潜伏者。如果星池潜伏者不攻击的话，邪教徒也不会攻击，因为他们觉得没有攻击的理由。

约瑟芬嬷嬷不会告诉他们被锐石割伤会导致这个人变成宿主的事情。然而读过《奈亚面具故事集》的调查员会猜到，如果他们锐石割了自己，他们就会变成奈亚的容器。嬷嬷不会说什么，但是她想不到其他解决问题的方法了。她说如果调查员成功的话，她会尽其所能帮助他们停止转化。实际上她知道这个转化过程是不可逆转的，所以在任务完成之后，转化程度不深之时，她就会和塞巴斯蒂安·悉尼格尔一起设法杀掉调查员。记住，无论哪个调查员自告奋勇接受割伤都无关紧要——毕竟他们共用一具身体。不过只有那个志愿者会认为自己的意志升高了。见上面“锐石”一节。

不过，约瑟芬嬷嬷会提供给他们一种药草，能够延缓转化过程。这是一种清澈的液体，装在带瓶塞的小瓶子里，里面泡着一只蝎子，尝起来令人作呕。不过这份药剂能够把调查员的昏迷——转化开始的第一步——推迟到几天之后。

调查员们或许会犹豫：约瑟芬嬷嬷会鼓励他们为了更多人的利益而做出牺牲。她承认，如果他们不用锐石割自己的话也有可能取得成功，但可能性微乎其微，因为星池潜伏者实在是太过强大。她认识的人都没有反抗邪教、做正确的事情的勇气。她希望他们能拥有这份勇气。

约瑟芬嬷嬷会告诉调查员星池在哪里，但她建议他们在 11 月 2 日下午离开那里，因为那时邪教徒就会带着宿主举行仪式。那个宿主“曾经”是杰克·斯德林，她承认，但是如今他已经变成了一个容器，漂浮恐怖就将从他身上降临。在 11 月 2 日的仪式上，邪教徒就会杀死宿主，解放奈亚。杀死宿主的唯一方法就是射击或者扎进他前额上的第三只眼，那里是宿主和漂浮恐怖的连接所在。毁掉它的话，漂浮恐怖就会被困在它自己的世界里，海地和海地人民就会得救。

调查员相不相信约瑟芬嬷嬷由他们决定。【心理学】检定显示嬷嬷很害怕邪教，并且她有事情瞒着调查员，不过【幸运】检定会发现她话语确实饱含智慧，她说的方法确实是最为可行的。

如果漂浮恐怖教徒发现约瑟芬嬷嬷在帮助调查员，或者发现锐石在她手里，他们就会像杀死布鲁斯·诺斯伊斯特那样杀死嬷嬷。如果他们拿到了锐石，这个邪教可以说是不可摧毁了。他们就可以随心所欲地召唤神，给海地带来永无止境的恐惧。

在调查员离开之前，约瑟芬嬷嬷说自己还有最后一样东西给他们，然后递过来了一张塔罗牌。这是一张逆位的权杖十。【神秘学】检定会发现它意味着背叛与损失。【克苏鲁神话】检定会发现上面画着的图案是血舌（夜吼者）。东非的一个教派崇拜这个化身，他们的教徒都用可怕的面具遮挡着自己的脸。约瑟芬嬷嬷说这张牌是在调查员到来之前不久被送来的。送信人要求她把牌交给他们。送信人名为，奈亚拉托提普。

关于约瑟芬嬷嬷

这是一个胖胖的女人，头发花白，皮肤松弛。她性格热情，精神矍铄。几乎海地的每个伏都教徒都至少听说过她的名字。远至新奥尔良的信徒都会赶来海地听取她的智慧。

她是一个善良的人，知道有时为了更多人的利益牺牲在所难免。她不是要让调查员轻易送死，她也对此事感到非常沉重。她余生都会为调查员祈祷，如果他们照着她说的做的话。

约瑟芬嬷嬷与塞巴斯蒂安·悉尼格尔和卡科斯抵抗组织关系密切。如果她受到威胁，或者她认为完成了任务的调查员需要处理掉的话，她就会向他们求助。

约瑟芬嬷嬷，备受尊敬的伏都女祭司，55岁

力量 11 体质 10 体型 16 智力 17 意志 21

敏捷 13 外貌 11 教育 12 SAN 75 HP 13

伤害加值 1D4

武器：拳击 50 伤害 1D3+1D4

护甲：约瑟芬嬷嬷脖子上戴着一个金色的猫形护身符。它能够在家里、胡姆法或者咨询室里保护她。任何对她的攻击成功率都要减半。

咒文：接触神明，接触死灵，创造旧印，附魔蜡烛，附魔人偶，附魔古利古利，附魔阉阉，附魔万嘎，治愈术，通往彼方之旅，尼扬贝之魔力，遣出死者，灵魂抽出，召唤/控制巴卡

技能：艺术（舞蹈）45 艺术（击鼓）65 艺术（唱歌）65 议价 70 克苏鲁神话 24

急救 55 自然史 60 神秘学 80 劝说 85 药剂学 45 心理学 60

Tarot Card Ten of Wands



语言：克里奥尔语 70 英语 70 法语 70 西班牙语 40

万灵节

万灵节（直译：格德节）是 11 月 1 日、2 日两天，正值调查员在太子港寻找回忆期间。在这两天一夜的时间里，人们涌进墓地，为撒麦迪男爵和他的妻子比吉特献上祭品。他们会把酒洒在用蜡烛、头骨和金盏花装饰的黑色十字架上。他们还会把朗姆酒和咖啡泼洒在为这两位神专门准备的十字架上。

“格德”族的神灵同时掌管墓地和性欲。那些被格德族的神附体的人会在脸上涂上白色的粉末来扮作尸体。他们会对周围围观的人做出下流的动作。参与仪式的人会穿着黑紫相间的衣服，带着高顶帽。他们会大桶大桶地喝酒，只要是他们聚集的地方空气里就弥漫着一股酒味。许多参与者早上还参加了基督教弥撒，晚上就换上了黑紫色的衣服前往墓地。

在墓地里，尤其是在太子港大公墓里，所有的坟墓都很华丽多彩，有的坟墓就像小房子一样大。有的墓穴是打开的——有时是为了等着把主人埋进去，但更多时候是因为掘墓贼偷走了里面的骨头。

如果调查员想要参加万灵节活动的话，他们会发现自己被乞讨的乞丐团团围住。他们还会看到有人在修理墓碑和墓穴，还有的人在和看不见的亡灵对话。女人们为近期逝去的亲友痛哭。所有人，不分男女，都会随着鼓声的节奏跳舞，还有些贪婪的舞者会向调查员讨钱。调查员会看到一个祭司献祭一只鸡，这只鸡在放血之后会被分给乞丐们吃掉。

他们可能还会在墓地遇到约瑟芬嬷嬷。她并没有认出他们。她被一个格德族的神附体了，对每个遇到的人都表现出一副放荡的样子。她并不能帮助调查员更多了。

奇怪的遭遇

调查员如果在万灵节第二天花几个小时盯着墓地，并且通过【侦查】检定的话，就会发现六七个前额上画着第三只眼睛的人。再进行一次【侦查】坚定地好，会发现他们手上拿着的剑是开了刃的，而不是祭典游行中使用的木剑或者纸剑。这些人是漂浮恐怖教徒，如果有人攻击他们或者挑衅他们的话，他们就真的会下死手打回去。见上文漂浮恐怖教徒数据。成功的【追踪】和【躲藏】检定可以让调查员在万灵节祭典结束后跟踪这伙人，向东进入山区，在当天晚上日落之时到达星池。

当调查员将要离开节日现场时，会有一个外貌与撒麦迪男爵有几分相似的人跳着舞朝

调查员走过来——最好是撞在德克·凯斯勒的身上——然后朝他的脸扬灰。这是不可以闪避躲过的。调查员可能会以为对方朝他的脸洒了毒药，不过如果他低头看的话他会发现自己手里捏着最后一张塔罗牌——正位的宝剑十。【神秘学】检定可以得知这张牌代表痛苦。【克苏鲁神话】检定可以得知牌面上画的是螺旋蠕虫阿吐，被那些绝望的刚果人崇拜着。

如果调查员回身看那个撞他们的人的话，一瞬间他们会看见装扮成撒麦迪男爵的奈亚拉托提普，有着骷髅头，额头中间的第三只眼睛注视着调查员。Sc 0/1D4。不过他立刻就会朝脚下洒一把尘土，然后在烟尘中消失。就算调查员之前没有从约瑟芬嬷嬷口中听说塔罗牌的来源，他们现在也应该知道到底是谁在给他们留塔罗牌了。



撒麦迪男爵，奈亚拉托提普的化身

撒麦迪男爵是死亡的人格具象化。他是一个高个子，戴着太阳镜和高顶帽，抽着烟的不祥男人。

——弗雷德·冯·兰迪，《新奥尔良导游册》

撒麦迪男爵是传统伏都教众神之一，是死神与巫术之神。他通常被描述为一个高个子黑人男子，脸的样子就像一个微笑的骷髅。他戴着一顶黑色的高顶帽，穿着长尾黑大衣。几乎没有伏都教徒知道他的真身。

教派：撒麦迪男爵和伏都教其他神明一样受到崇拜。只有在得到撒麦迪男爵允许之后，才能进行谋杀或是巫术行为。撒麦迪男爵喜欢的祭品是黑色的公鸡、朗姆酒和烟草，并且只有在墓地才能召唤他。

其他特点：伏都教的神灵经常会在仪式上附身于他们的信徒，撒麦迪男爵也不例外。被撒麦迪男爵附身的人一开始会显得非常呆滞，但是很快就会变得活泼愉悦，嘴大大地咧着，呈现出疯狂的笑容，话语中夹杂着可怕的笑声。撒麦迪男爵会通过被附体的宿主向信徒传达指令。被撒麦迪男爵附体的人会得到他的智力和意志属性值，以及所有的咒语——其他属性值都保留其自身水平。如果宿主被杀，撒麦迪男爵就会被从身体里赶出去，或者就此离开，或者附身于下一个宿主。如果没有愿意献身的宿主的话，撒麦迪男爵需要通过

意志对抗来附体其他人。

攻击与特殊效果：撒麦迪男爵的触碰是致命的。任何被撒麦迪男爵触碰到的人如果没有意志对抗成功的话就会当场死亡。

撒麦迪男爵能够控制一切亡灵。他可以用 30 码⁶半径范围内的任何尸体来创造并操控僵尸。

撒麦迪男爵，墓地之主

力量 28 体质 41 体型 19 智力 18 意志 30 敏捷 18

移动力 8 HP 30

伤害加值：2D6

武器：触摸 80（意志对抗失败则）即死

护甲：无法被非附魔武器伤害。附魔武器与咒语可造成正常伤害。

咒文：KP 想要他会的任何咒文，不过应当以与死亡相关的咒语为主。

San 损失：0/1D4

去往星池

太子港周围有很多山丘，还有一条小路通向山里。这条路长达四英里，走路要花四个小时，道路两侧时常可见柏树林和长满蕨类的山谷。随着向内深入，路两旁会出现长满苔藓的花岗岩和遮天蔽日的古树。这段路大概有半英里长。【聆听】检定会发现这片区域听不到任何动物的声音，连昆虫都没有。

树林里发生的记忆闪回

随着调查员靠近星池，他们开始想起一些事情。他们的记忆开始复苏，在闪回中能够看到自己逃离这个地方，跑过树林，被星池里住着的怪物追赶着，除了凯斯勒以外，每个调查员进行【灵感】检定，成功的话都能认出一条通向一簇灌木丛的小道，那里正是他们自己的尸体所在地。挖掘每具尸体需要 1D10 分钟和一次成功的【侦查】检定。

KP 应当按照下面的顺序给出每个人的状况，这样可以让玩家慢慢地了解真相。注意只应给出参加模组的调查员的情况。例如，如果没有人扮演艾米·拉克兰，她的尸体的情景就不会被放出。如果玩家使用自设卡的话，KP 应当提前准备好每个人对应的死亡场景。詹姆斯·斯德林也会跟着这些调查员，他的死亡场景也要被放出。

艾米·拉克兰：她被拖到了一块小的林间空地上，那里有几棵树被连根拔起，倒在地上。【侦查】检定会发现有的树落在的地方距离空地很远，需要以闻所未闻的巨大力量才能做到。空地的中间有干涸的血液。【医学】或【急救】检定会发现如果有人失去这么多血液

⁶ 大约 27.5 米

的话，那么此人必死无疑。

这里周围散落着年轻女性的衣物和一份沾了血的纽约某八卦小报，出版日期是几周前。地上还有一支笔和一张纸，上面写了篇要向这份八卦小报投稿的关于海地的文章。目睹此场景 sc 0/1d3。

给 KP 的提示：艾米·拉克兰在此地受到星池潜伏者攻击。它从天空中俯冲下来，拔起了树木。找不到艾米的尸体，因为她被星池潜伏者吞吃入腹了。

盖·兰德尔：这个地方闻起来有腐肉的臭味。地上的植被仿佛被什么庞大沉重的东西践踏过。调查员能够找到一只左脚的靴子。这正是盖·兰德尔穿的靴子，里面还有一只脚。在一滩血迹的上方大约十英尺高的地方，树上挂着一个人的右胳膊。这只脚和这条胳膊看起来都像是被什么锋利的东西割下来的。【生物学】或【自然史】检定显示这个锋利的东西很可能是一个无比巨大的螃蟹的钳子。目睹此场景 sc 1/1d6。



搜查现场能够发现一张 1928 年在纽约登记的私家侦探执照，一张肖氏侦探安保公司的名片，和一把打光了所有子弹的.45 左轮手枪。由于执照上和名片上都沾满了血，很难辨认出名字，然而【侦查】检定会告诉调查员这个人的名字首字母为 G。

给 KP 的提示：盖·兰德尔在星池潜伏者的追赶下逃进了树林。星池潜伏者用它巨大的钳子割下了他的脚。他打空了所有子弹，但是无济于事。星池潜伏者夹着他飞上了天。星池潜伏者吞掉盖·兰德尔的时候落下了一条胳膊，于是它掉到了树上。

多娜·斯德林：这个现场有一具被剥了皮的、烧焦了的年轻女性的尸体。她的容貌已经无从辨认，身上到处都是焦黑的伤口。她的姿势表明她临死之前曾经强忍剧痛奋力挣扎。目睹此场景 sc 1/1d8。

调查此区域的话，【追踪】或【侦查】检定会发现丛林中有一条小路直接通向星池。再次【侦查】检定会发现一些工具——一把小刷子，一个铅锤，布条和一把弯曲的勺子。【考古学】检定会发现这些东西都是考古学家使用的工具。

给 KP 的提示：多娜是星池潜伏者的第一批受害者之一。她被它抓住了，吞进腹中。怪物分泌的酸液杀死了她，但后来怪物又把她吐了出来，以便自己更快地追捕其他调查员。它没再回来继续吃掉她。

西恩·奥尼尔：这是一个不起眼的地方，然而地上躺着一个男人的尸体。显然他是用

自己的.45 左轮手枪爆头自杀的。这把枪就掉在他的身边，里面还有三发子弹。尸体脸朝下，身上穿着和西恩·奥尼尔相同的衣服。尽管他的脸已经被枪打得血肉模糊了，不过他的钱包里还有一张写着西恩·奥尼尔的纽约驾驶证。上面甚至还写着西恩的家庭地址，所以应该没有什么可搞错的余地了。目睹此场景 sc 0/1d3。

给 KP 的提示：奥尼尔是最后一个死的。他目睹了星池潜伏者对其他人做了些什么，于是他疯了。当他发现星池潜伏者已经来到他头顶的时候，他选择自尽而非死在怪物的胃中。星池潜伏者发现这个人已经死了，就没再搭理他。

詹姆斯·斯德林：这具尸体被扯得七零八落，肢体和内脏遍地都是。头部与右胳膊的上半部分还连接着，勉强能够辨认出是詹姆斯·斯德林。斯德林脸上的表情极度惊恐。【生物学】检定表明他是被一种极为巨大的动物撕碎的。目睹此场景，sc 1/1d6。

给 KP 的提示：斯德林想要穿过丛林逃走，却迎面遇上了星池潜伏者。他根本没有逃跑的机会，就在短短几秒之内被撕成了碎片。

所有死亡现场都有直接通向星池的痕迹，可以通过【追踪】检定找到。这些死亡现场都未遭到过大破坏。【克苏鲁神话】检定会得知，奈亚的影响使得生物不敢靠近造成破坏。

发现自己已死

在模组进展的过程中，玩家会开始意识到自己的调查员已经死了。不建议 KP 使用灵感或知识检定之类的方法推进他们的理解，应当让玩家自己意识到这一点。这会让发现事实的瞬间在玩家脑海中留下深刻的印象。

线索有：关于一群外国人在山里被杀的新闻报道、关于死亡的塔罗牌、奇怪的梦、分头行动时的记忆缺失、遇到的人从不叫他们的名字或者显得很困惑、那些把他们当做鬼魂对待的海地小孩——这些线索最终会汇聚起来。发现自己的尸体则是最后的爆点。当认识到这一事实时，调查员需要 sc 1/1d8。

一旦调查员意识到自己是另一个人想象中的幻影，他并不会凭空消失——而是会成为一个真正的鬼魂，无法与现实世界互动。这样的鬼魂依然能够与其他调查员说话，但是不能碰任何东西，也不能影响环境。由于他们突然失去了控制凯斯勒身体的能力，所以他们说的话不会被 npc 听到。同样地，因为他们的技能是别人的技能，所以也不能使用。

唯一重要的数值就是 san 值。如果调查员的一个人格 san 归零了，她依然可以使用其他 san 值为正的人格。鬼魂调查员会发现自己不能离队，更准确地说是，不能离开凯斯勒。他们与凯斯勒的余生捆绑在了一起。

调查员迟早会发现凯斯勒是唯一一个活人，也就是说，凯斯勒必须独自打败漂浮恐

怖。如果其他调查员自告奋勇用锐石割了自己，他会发现现在他受到的影响会被全部转移到凯斯勒身上去。

如果没有人意识到发生了什么，KP 应当安排奈亚告诉他们。毕竟，奈亚都给他们留下塔罗牌了，他是希望调查员明白过来发生了什么的。

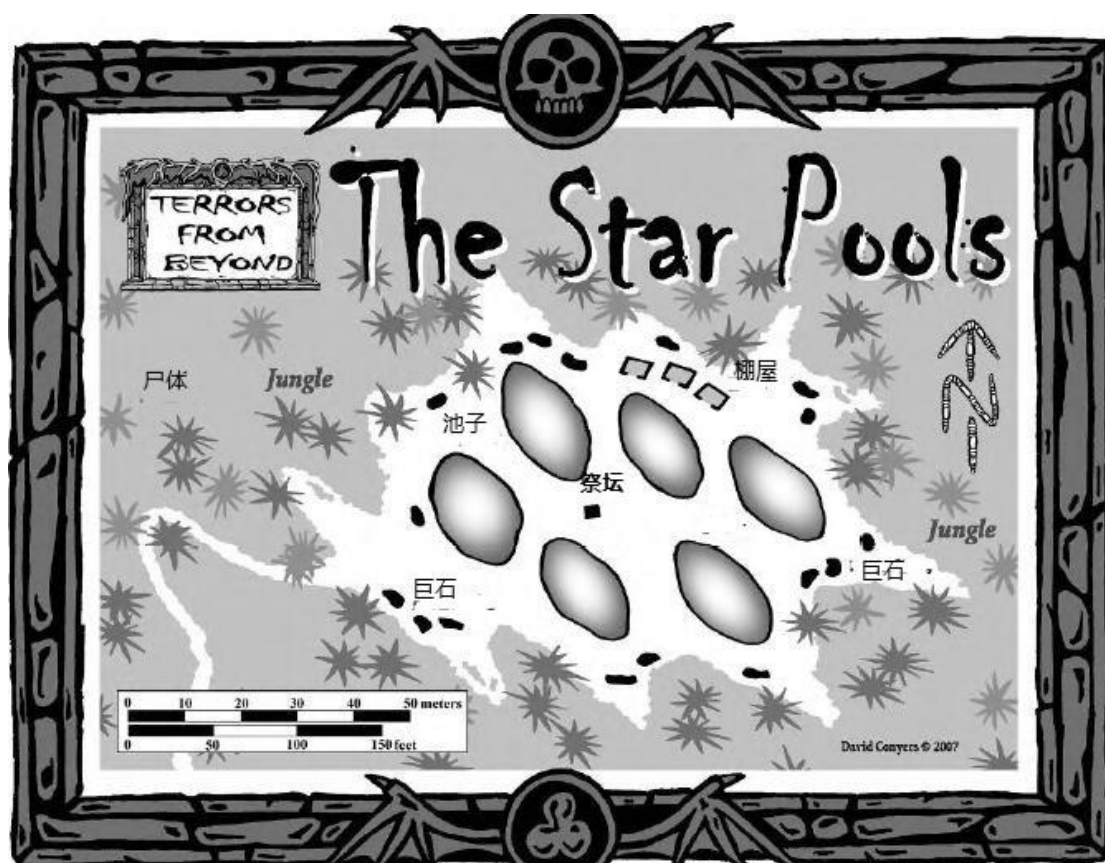
来到星池

在另一侧，他们停下脚步，面前是数片广阔而翠绿的池塘。这些池塘呈椭圆形，水面平静如镜，中间以大片树木或草丛相隔，弥漫着令人晕眩迷醉的雾霭。在对岸，地平线没入丛林之中。天空中挂着一团绿色的光，光芒漫延向世界的尽头。

——A. A. Attanasio 《星池》

最终，小路通往一片开阔的林地，也就是星池。这里有六片池塘，均为椭圆形，水面平静碧绿，周围环绕着丛林。这里就是海地的——或许是全美洲的——漂浮恐怖教徒所憧憬的圣地。如果调查员在夜里到达，他们会发现天空晴朗，星星的数量远超常规，仿佛天空正在燃烧——被星辰点燃。【灵感】检定会得知这里能看到的星星数量远远多于地球上能看到的星星数目，不过调查员并没有办法证实这一点。

如果调查员想办法有海军情报处探员相伴（如梅德温）或者与卡科斯抵抗组织成员同行，KP 可以适当安排邪教徒与他们的战斗来削减队伍成员。这可能有些不公平，但这能够加强玩家的孤独感，即只有一名调查员还活着，其他队友都是鬼魂，“他们”是独身一人的。



丛林：星池周围环绕着浓密的丛林。在此处的【躲藏】和【潜行】检定需减半。⁷星池周围的巨木暗示着此地的地外起源。

尸体：这里就是调查员第一次来到星池时的丧命之地。关于尸体的描述见前文。

池塘：这里有六片翠绿的池塘。在晚上，它们会反射强烈的星光。所有池塘底部都有通道相连，星池潜伏者居于其中。调查员可以在池塘之间游泳，需要 1D6 轮时间。溺水规则在此适用。调查员需要【幸运】或【领航】判定才能在池塘间行动，否则需要在 1D6 轮寻找之后再进行一次【幸运】或【游泳】检定。游泳时的【侦查】检定可以发现池塘底部的洞穴非常深。

巨石：星池的岸上有很多刻着古老图案的黑色巨石。【克苏鲁神话】检定会发现这些图案是拉莱耶文字。【地质学】检定会发现这些石头有数十亿年的历史，并且不是出自地球。如果调查员能够读拉莱耶文字，进行此种技能检定与【智力*3】检定。在 1D6+4 小时研究后，能够获得 3%的克苏鲁神话技能，失去 1D10 的 san，并完全理解召唤漂浮恐怖的流程与星池潜伏者的本性。

棚屋：池塘旁边有三座单间木质棚屋。每个棚屋都非常不起眼，也没有什么重要的东

⁷ 原文为 Surrounding the entire site, the jungle is so thick around the edges that Hide and Sneak rolls in the undergrowth are at half normal chance.译者猜测可能是因为树木过于茂密没有什么人活动的空间。

西。前两个棚屋里有竹编的席子，锅，和许多晒干的药草（大部分都有毒，毒性 3D6）。

第一个棚屋是海地漂浮恐怖教派大祭司与领袖金·卡里克住的。第二个是宿主在转化期间住的。这个棚屋也被认为是圣地，除了宿主之外任何人进入都会以异端行为论处。第三个棚屋是留给以人类形态拜访教派的奈亚住的。大多数时间他都会以撒麦迪男爵的形象出现。和第二个棚屋一样，任何擅自闯入的人都会被论罪处死。第三个棚屋同样还是通往夏尔诺斯的魔法通道。这个通道是隐形的，但只要有人在棚屋里待几分钟就必须进行【幸运】检定，失败的话就会被传送到夏尔诺斯。他们应该不会再出现了，不过 KP 也可以安排其他剧情把他们救回来。

祭坛：这个祭坛结构很简单，由一根十英尺高的木柱周围环绕着用绳子系在一起的上百个人类头骨构成。每个头骨的前额都要么被敲碎，要么被凿出一个洞。金·卡里克将在这里主持祭典，献祭宿主，解放漂浮恐怖。

金·卡里克

金·卡里克是一个大块头黑人，肌肉健壮，面孔粗糙。他穿着一身脏兮兮的白色长礼服，腰带上别着一把附魔匕首。他从小就是漂浮恐怖的虔诚信徒，后来他的父亲死于 1920 年的卡科斯叛乱，于是他从父亲手中接过了祭司之位。他的教徒都很惧怕他，因为他能够号令星池潜伏者，只要他召唤它们就会听从他的指挥。

金·卡里克的脖子上挂着一个护身符，看起来很像锐石，但有所不同。通过【侦查】检定可以发现，每当他号令星池潜伏者时他都要摸着这块石头。如果调查员设法把石头从金·卡里克身上抢过来，星池潜伏者就不再受到卡里克控制，会向在场的所有人无差别攻击，而不是只攻击卡里克让他们攻击的人。调查员无法得知怎么使用这个护身符或者怎么摧毁它，但是可以想办法把它藏起来。没有了这个护身符，金·卡里克就不再是那个强大的邪教领袖，想要打败他就容易多了。

金·卡里克，漂浮恐怖教大祭司，33 岁

力量 16 体质 15 体型 14 智力 16 意志 17

敏捷 14 外貌 10 教育 5 SAN 0 HP 15

伤害加值：1D4

武器：拳击 60 伤害 1D3+1D4 附魔匕首 60 伤害 1D4+2+1D4

咒语：接触撒麦迪男爵，接触漂浮恐怖，纽格塔之紧握，创造僵尸，伤害偏移，附魔古利古利，附魔阉阉，附魔匕首，通往彼方之旅，尼扬贝之魔力

技能：艺术（舞蹈）65 艺术（击鼓）45 艺术（唱歌）40 克苏鲁神话 36 急救 30

自然史 50 神秘学 70 劝说 65 药剂学 55 心理学 30 拉莱耶文字 40

语言：克里奥尔语 60 英语 40 法语 40

奈亚拉托提普的宿主

亨利的脸庞变得黝黑，长出了鳞片。他的耳朵、脸颊、前额和头顶依然保持人类的形态，但他的嘴变得像蜥蜴的嘴一样，他的眼睛周围出现了黑色的圈……亨利惊恐地看着自己的身体产生了疯狂而难以想象的变化。他的手指中间长出了蹼，他的关节产生了扭曲，使他能够以人类所无法做到的方式移动自己的身体。

——A. A. Attanasio 《星池》

奈亚的宿主是一个使得奈亚能够现身于世的容器。在这个故事里，也就是杰克·斯德林。随着转化的过程，他已经陷入了完全的、不可逆转的疯狂。被选中的宿主会被一块锋利的、手掌大小的上面装饰有楔形图案的绿色石头割伤。这块石头会割出一道黑色的伤口，但不会流血。几个小时后，宿主会陷入 1D10 天的昏迷。在昏迷期间，他会梦见自己进入迷宫，遇到怪物，最后见到奈亚的某种人形化身。奈亚会告诉他他是被选中的人，然后他会醒过来。这场梦会使他降低 1D10 点 SAN 值。

接下来，他的身上会从伤口处开始长出蜥蜴一样的鳞片，逐渐蔓延到全身。这些鳞片非常痒，还散发出一股腐臭味。在一周时间内，这个人的四肢会变得软弱，指间开始长出蹼。同时，他不再能够控制自己的身体。奈亚完全控制了他的每一个动作。被控制的人能够清楚地认知到这一情况，但没有办法抗争。自此之后，宿主每天会降低 1D10 点 SAN 值，直至完全疯狂。

教派：一些海地的边缘教派会崇拜奈亚的宿主。教团领袖会找到宿主，把他带到星池。他们会等待奈亚拉托提普从宿主的身体中解放出来，化身为漂浮恐怖。这个过程通常需要献祭宿主。然而，如果宿主前额受伤而死（如果攻击者宣称要造成这种伤害的话，攻击成功率降为四分之一），漂浮恐怖降临现世的路径就被关上了，漂浮恐怖就无法被召唤出来。

攻击与特殊效果：宿主通常会使用咒文保护自己免受攻击，但是如果需要的话也能够使用任何人类的武器。宿主能够发出一种恐怖的叫声，任何听到的人都会永久失聪。可能有人想要在宿主尖叫时捂住耳朵，但需要进行【闪躲】判定。

奈亚的宿主，锐石选中的人

力量 22 体质 20 体型 14 智力 30 意志 50

敏捷 20 移动力 9 HP 17

伤害加值：1D6

武器：任何武器 80，伤害依武器种类而定；吼叫 100，伤害 1D2，如果【闪避】失败则永久失聪

护甲：2 点鳞片护甲。如果宿主在转化完成之前被杀，则正常死亡；但如果在转化完成之后宿主 HP 归零，则会原地爆炸，变身为漂浮恐怖。

咒语：所有咒语

San 值损失：1/1D10

星池潜伏者

湖水翻腾了起来。能够看到水底有什么阴影正在上升，突破水面。带蹼的爪子拍打着水面的泡沫，长着扁平的脸庞、蜥蜴般的眼睛的生物张开血盆大口朝岸边冲来……向岸边游过来的东西身上散发着可憎的黑色毒液……一个长满肉瘤的怪物张着血盆大口爬出池塘，朝一个人扑过去。那一瞬间，拉普夫本以为自己会透过水汽看到受害者惊声尖叫的脸，但他却只看到了颤动的肉块和一团血污……一只长着鸟喙和触手的怪物上了岸，用笨拙的四肢追赶着他……那个东西就在他的上方，它用钳子把他拎了起来，喉咙的褶皱疯狂地颤动着。怪物将他咬得粉碎，只剩胳膊和腿在外面抖动着。

——A. A. Attanasio 《星池》

星池潜伏者是奈亚拉托提普的百万蒙宠者之一（更多信息见怪物之锤），甚至可能是奈亚的后代之一。几千万年来，它一直住在星池里，如今为漂浮恐怖教派所奴役。星池潜伏者移动力很高，它有着巨大的膜状的翅膀和长着蹼的爪子，使得它既能飞又能游泳，还能在陆地上行走。如果仔细看的话，这个生物的外表有些让人摸不着头脑，因为它看起来就像是一堆各种不同的蠕动着怪物拼凑而成的。

其他特征：HP 降到 0 或以下时，星池潜伏者就会被遣返回到它自己的位面。

攻击与特殊效果：星池潜伏者能够同时攻击数个目标，因为它有六张嘴和许多钳子、爪子，让它能够在任何一轮里攻击任何一个人。当用钳子攻击时，需要与被攻击者进行【力量对抗】。它会把受害者举起来，吞吃入腹。

星池潜伏者还会使用黏液进行攻击，受害者会被一团半透明的黏液消化掉。受害者每轮降低 1D20 点体型，可以用【力量对抗】挣脱。一旦被完全消化，受害者就会在下一轮结束时立刻死亡。

星池潜伏者，百万蒙宠者之一

力量 55 体质 40 体型 50 智力 10 意志 35

敏捷 25 移动力（游泳/飞）10/12/14 HP 45

伤害加值 6D6

武器：啃咬 30 伤害 1D6 钳子 50 伤害 2D8+6D6+抓取 啄 30 伤害 1D10+6D6

黏液 40 伤害每回合 1D6 外加每回合减少 1D20 点体型

护甲：无护甲，但非魔法伤害取最小值，无贯穿

咒语：接触奈亚拉托提普等 KP 希望它会的咒语

San 值损失：1D10/1D100

召唤仪式

在 11 月 2 日夜里，金·卡里克将召唤漂浮恐怖。仪式于日落时分开始。数以百计的邪教徒涌入星池来瞻仰这一奇观。现场只有头顶燃烧的星辰发出的光亮和星池里散发出的诡异的光芒。信徒们随着击鼓的节奏疯狂地舞蹈，持续数小时。金·卡里克带头起舞，用非人类的语言召唤着神明。目睹这一舞蹈的调查员通过【神秘学】检定会发现这种仪式与伏都教有些相似之处，但绝非伏都教仪式。【克苏鲁神话】检定发现他的话语是在呼唤着外神与旧日支配者，主要是沉眠在拉莱耶的克苏鲁和有着无数化身的奈亚拉托提普。在舞蹈过程中，几个很老的信徒用代表着锐石的锋利石块将自己切割至死。目睹此场景 sc 0/1d4。

在舞蹈进行了数个小时之后，教徒们会把宿主从棚屋中请出来在祭坛旁边一同舞蹈。他的身体用不自然的角度扭曲着，看起来和人类毫无共同之处。目睹宿主 sc 1/1d10。近距离研究宿主的调查员通过【侦查】检定会发现仍然能够辨认出杰克·斯德林的外貌特征，追加 sc 1/1d6。许多女人，甚至有些男人也开始朝着宿主跳起挑逗的舞蹈，就好像他会和他/她们就地媾和一样。当然他不会。

快到午夜的时候，金·卡里克和宿主将开始共舞。金·卡里克会拿出他的匕首，割开宿主的胃部。漂浮恐怖会立刻从宿主体内飘出来，就像一个烂肉块组成的气球一样飘在空中。目睹漂浮恐怖 sc 1D10/1D100。漂浮恐怖会立刻开始大杀特杀。在它大概杀了五十来个信徒之后，它就会隐入林中，朝着太子港城内飘去。

打断仪式

调查员可以随时打断仪式。如果他们等到宿主被献祭、漂浮恐怖现身之时，那么基本上就没有可能阻止得了了。漂浮恐怖会在太子港周围展开为时数周的大屠杀，接下来继续朝内陆行进，带来死亡与恐惧。整个国家会陷入动乱之中，抢劫、强奸和谋杀屡屡发生，到处爆发反叛。只有大规模武力才能阻止得了这一切——或许就算如此也无能为力。

然而，在漂浮恐怖现世之前，调查员有充足的时间阻止仪式。如果玩家使用预设卡的话，调查员应该都是白人，所以他们在邪教徒里会分外显眼。【侦查】检定会发现参加仪式的邪教徒里确实也有几个白人。然而，无论调查员肤色如何，如果他们能够通过【艺术：表演】或者【艺术：舞蹈】或者【劝说】检定的话，周围的人就会相信他们同样是狂信徒。如果调查员暴露了的话，他们每回合都会被 1D6 个邪教徒攻击，直至死亡。

朝宿主的头部开枪是阻止召唤的最佳方式。如果调查员以狙击姿势集中精神准备 10 回合的话，则命中率为正常命中率，其他情况下 KP 需裁定进行减半或四分之一命中率。如果没有这种机会的话，调查员就不得不靠近。不幸的是，如果宿主并非死于击中头部的话，漂浮恐怖还是会被召唤出来。

金·卡里克只有在调查员暴露之后才会把星池潜伏者召唤出来，并派它追杀调查员。目睹星池潜伏者和直接目睹漂浮恐怖的精神冲击相同，都需要 $sc\ 1d10/1d100$ 。如果调查员用锐石割过自己，那么星池潜伏者就不会攻击他们，这会使金·卡里克非常迷惑。

金·卡里克不会停止召唤，因为邪教徒都盼望着献祭宿主召唤漂浮恐怖。如果卡里克或者宿主死了，疯狂的邪教徒就会将杀意倾泻到调查员身上。

漂浮恐怖，奈亚拉托提普的化身

身体像豆荚一样裂开，里面涌出了一团颤动着的散发着干酪臭味的囊状物质，正是奈亚拉托提普的邪恶化身。它非常巨大，里面充溢着某种可憎的液体，足足增长到了它所依附的那具身体的两倍大小。它的表面布满了黑色的黏液，冒着气泡，从边缘滴落下来。黏液里包裹着珍珠状的、如酸乳般凝结成块的累累虫卵。那黏腻的丝状外表中有许多蛭虫般的物质探出来，闪烁着疯狂的、病害的火焰。宿主的身体已经萎缩成了一团丝状的硬块，随即在蓝色的电光中化为微微发着红光的余烬。那股浓重的焦糊的气味飘满原野，潘图奇干呕不止……它漂浮在离地面数米的地方，凝胶般的囊状身体表面布满跳动的蓝色血管，深红色的触手像巨口一样张开，从球状的身体底部伸展出来。触手将它不断推高，推向空中，它起伏着的可怖身体开始升高，离开了它所依附的那具残破茧壳的灰烬。

——A. A. Attanasio 《星池》

这一团漂浮的凝胶状物质是奈亚拉托提普的一个不甚有名的化身。它需要通过一个特别挑选准备的人类容器作为宿主才能被召唤至地球。当在仪式上被杀死时，宿主就会转化为漂浮恐怖。

教派：这一化身与边缘伏都教派有关，主要出现在海地和加勒比海岛屿。教派首领会率领教徒举行祭拜海底岛屿的仪式。这一黑暗的仪式中会进行疯狂的舞蹈，仪式结束时会有年老的教徒用锐石将自己切削至死。

攻击与特殊效果：它主要通过身体表面蠕动着成百上千带有倒刺的卷须进行。漂浮恐怖伸展它的卷须，每轮可以攻击任意个目标。每个目标会被 1D6 条卷须困住。每条卷须的 STR 为 5，它们会擒抱住目标，将其拖向漂浮恐怖的嘴里，受害者每回合会下降 1D10 点 SIZ。失去的 SIZ 不会重生，受害者轻则毁容，重则致残。

漂浮恐怖还会散发出一股可怕的臭味，会让受害者难以抑制地呕吐：这样的受害者在 1D6 轮内无法进行动作。为了避免漂浮恐怖的臭味的效果，调查员需要进行 1D100 掷骰，结果要小于其【CON×5】数值。

漂浮恐怖

力量 75 体质 60 体型 40 智力 86 意志 100

敏捷 25 移动力 10 HP 50

伤害加值：6D6

武器：卷须 70 伤害 1D8+抓取

撕咬 50 伤害 3D6+吞咽，每回合减少 1D10 点体型

臭气 100 调查员需要经过【体质*5】判定，否则呕吐 1D6 回合

护甲：所有武器取最小伤害，无贯穿伤害。如果 HP 归零，漂浮恐怖会变为奈亚的另外一种化身（更恐怖的一种，需要再次进行 sc），然后飞向宇宙

咒语：漂浮恐怖通晓所有咒文。它可以召唤任意怪物，消耗 mp 值按照所召唤的怪物的意志值计算：它只需要 1 点 mp 就能够召唤夏塔克鸟、外神仆役或恐惧猎手。

San 值损失：1D10/1D100

结局

这个模組的完美结局，从叙事的角度来说，基本上是不存在的。调查员只是可能会达成一些好的目标。如果调查员成功杀死了宿主并逃了出来，并且如果他们确实用锐石割伤过自己的话，他们马上面对的下一个敌人就是约瑟芬嬷嬷和塞巴斯蒂安·悉尼格尔率领的卡科斯抵抗组织成员。约瑟芬嬷嬷会悲伤地向调查员解释她别无选择——只能在调查员开始转化之前杀死他，切断漂浮恐怖通往地球的通路，阻止它的来临。如果悉尼格尔信任调查员的话，他可能会提供给他一把左轮手枪让他自杀。

如果调查员拒绝提议，从他们手下逃脱，那么他们会发现很快转化就会开始。起初他会陷入昏迷，迷失在迷宫中，然后最后遇到奈亚，奈亚会说现在调查员已经属于他了。醒来之后，伤口处就会开始长黑色的鳞片，蔓延至全身。不久之后，他会发现自己的身体不再受到自己掌控，而是径直走到星池，准备成为下一次召唤的宿主。

如果调查员逃了出来，也没有成为宿主，他们会发现他们中只有一个人活着，其他人都是他幻想出来的无论走到哪里都跟着他的鬼影。尽管这样的话调查员还是能够继续跑别的模组，能够作为鬼魂给出建议，也能掉 san 或者涨 san，但是他们无法与现实世界进行互动。多年心理治疗可能能够消除这些人格，也可能这些人格就永远地陪着他了。

能够从这个模组里成功生还的调查员将被奖励 4D10 点 SAN 值。普通人是做不到号召自己死去的朋友帮助自己完成一项无法单独完成的艰巨任务的。