

鬼屋

The Haunting

原文出處：Call of Cthulhu 7th Edition Quick-Start Rules p.18-p.37

中文翻譯：多多

翻譯版本：v1.0.1 (2019/01/26)

僅供私人跑團使用，禁止挪作其他任何用途。

原文內容可於 Chaosium 官方網站免費取得：<http://www.chaosium.com/free-quick-start-pdf/>

在這個版本的鬼屋劇本當中，如果你看到這個顏色的字體，表示這些文字是由譯者所撰寫，而非原始劇本的一部份。這些文字存在的目的是為了剛接觸「克蘇魯的呼喚」系統並不久的新手守密人，我會根據我自身的經驗和心得，在這個劇本當中為你提供建議，你自由選擇是否要採納這些建議。

一些一般性的建議：

1. 劇本內所有的名字你都可以放心地替換成你喜歡的名字。NPC 的形象大部分都可以修改，納特先生也可以是納特小姐，這些關於人物特徵的部分很好修改，而且修改成你偏好的形象或名字可以让你更容易投入扮演。
2. 劇本有點像是一種故事劇情的摘要，不會呈現所有細節。在準備團務時，你必須要補上這些細節，同時也可以針對劇本中你比較不喜歡或覺得不夠合理的地方修改。修改劇本是一件非常自然而正常的事情，可以放心去做。

這是一個針對新手守密人及新手玩家所設計的劇本。文內附有給予守密人的建議（守密人筆記），其中提供擲骰、規則和關於如何運用此劇本的指引。當你讀完此劇本，並且你的玩家已各自創好一名調查員角色後，就可以開始遊戲了。

對於第一次主持「克蘇魯的呼喚」遊戲的守密人來說，在開始遊戲之前，除了閱讀劇本和協助玩家完成創角流程之外，適度地熟悉規則也是非常重要的。如果你並沒有「克蘇魯的

呼喚」七版的兩本官方規則書，我強烈建議你閱讀官方提供的免費快速起始規則一遍，檔案可以在上方的連結免費下載。如果你擁有規則書，我的閱讀建議如下：如果你不熟悉洛夫克萊夫特風格或克蘇魯神話，建議詳細閱讀第一章與第二章；無論如何，你都最好要讀過第三章到第五章的所有內容。關於第六章（戰鬥），你可以簡略讀過，對戰鬥流程有基本概念，細節不需要全部仔細讀完，你可以在劇本中將要碰上戰鬥前再複習、或是在戰鬥中很快地查詢比較複雜的戰鬥規則。第七章可以略過，因為追逐規則並非必須使用到的規則。第八章的瘋狂規則需要花費比多的時間閱讀，特別是瘋狂發作、暫時理智錯亂和幻惑檢定的部分，對於理智檢定如何運作也需要仔細地弄懂。第九章的開頭講述閱讀魔法典籍的部分，你會需要讀過這個部分的規則，而後面的其他法術則不需要閱讀。第十章講述帶團的方法與技巧，如果你希望在初次帶團有亮眼的表現，建議仔細閱讀這章。第十一章的魔法典籍可以跳過不讀。

劇本內框起來的文章是用來念給玩家聽的——你可以用自己的方式重新組織這些詞句或是直接照著念出來。玩家資料有特別做了標示，並且放在劇本的最尾處，讓守密人可以直接把他們影印下來在指定的時機展示給玩家。

如果你主持的是語音團或是現場團，資料以外的場景描述文字我建議不要「照稿念」，因為這會使玩家覺得比較缺乏代入情境的感覺，你也比較難融入氣氛。將這些文字以你的方式重新組織後再描述出來會比較能夠抓住玩家的注意力。文字團你可以選擇複製貼上，也可以自行重構。

關於資料的部分，如果你是主持語音團或現場團，我建議先將資料發給玩家，接著由你念過一次內容，或是指定拿到此資料的玩家，負責將此內容念出給其他玩家聽。

劇本時間設定在 1920 年，地點位在麻薩諸塞州的波士頓，不過此劇本也可以視喜好需求轉換為現代背景。

將劇本轉換為現代背景可以幫助不了解美國 1920 年代的玩家更好想像遊戲的情境，但也有一些轉換上的問題必須要處理。在現代背景時，守密人最常遇到的麻煩問題是：玩家想要運用現代資訊易於流通的特性尋求幫手或記錄證據，例如運用手機和網路。如果玩家是在一般調查中想要使用這些科技物品，並不需要特別防範他們這樣做。要注意即便是凡事都能上網搜尋的年代，也不一定所有的檔案都會在網路上曝光，比如很多古老的資料可能是沒有經過掃描建檔的。另一方面，和外界的緊密連結，實際上會削弱在鬼屋這樣封閉環境探索的緊張感。如果玩家用手機開著實況一邊探索鬼屋，不但可能氣氛變得很具喜感，守密人還得

要處理這些離奇影像曝光到網路上帶來的影響，而這常常是會讓一個短劇本變得棘手的問題。有一個簡單的解決方式是干擾收訊，這其實就是一種最典型又能夠製造緊張感的超自然現象。當玩家探索鬼屋時，忽然讓他們的通訊設備故障、發出怪聲等（劇情上是透過科比特的法術能力），讓他們與外界的聯繫被切斷，這會是一個解決問題的好方法。

守密人機密

華特·科比特的身體被埋藏在科比特房子的地下室。華特·科比特的意識仍然留存著，持續感應著屋內所發生的事。他在此地徘徊不去。科比特知曉能夠延續自身存在、並使其身體在死後仍能活動的克蘇魯神話魔法。他有時如吸血鬼般地狩獵屋內的居民，驅趕或殺害那些得知他秘密的人。

為了解決眼前的謎團，調查員們必須去了解科比特。當他們朝此前進時，科比特會注意到他們，並且試著誤導他們、將他們嚇走；而如果這些都起不了作用，就會試著殺了他們。

事前準備

帶玩家進行此劇本的創角流程。新手玩家會在此過程中更加了解規則以及他們的角色。

告訴玩家此劇本的前導：

在 1920 年的波士頓，你們將要被雇用來調查一棟老宅——傳言它可能鬧鬼！

玩家們應當創造一個自願接下此工作的團隊，可能由私家偵探、業餘偵探、記者或地主的朋友等組成。給出調查員角色紙並一步一步和玩家們討論。

鼓勵他們互相討論彼此的角色，享受建立背景故事與角色關係的過程。讓這過程保持適度流暢，不要為了非必要的細節卡住。

記下每個調查員的名字、外表、信用評級和其他背景當中的重要面向，作為跑團中你參考之用。

在協助玩家創立角色時，最好是特別要向玩家強調，他們的角色必須要擁有自願參與調查、願意和其他人的角色通力合作的動機。如果你對你的玩家習性並不是特別熟悉，我強烈建議你在檢查他們的角色時，要注意角色之間是否有衝突的可能性。如果有，請確保雙方玩家都能肯定這個衝突不會造成玩家的不愉快，只是單純增加戲劇性效果。若無法肯定這一點，你應該建議玩家設法在角色設定上避開會與他人互相衝突的部分。

地點一：序幕

守密人筆記：此序幕可以在任何合適的地點發生。如果調查員們是私家偵探，他們可能會有個辦公室。如果他們是房東的朋友，地點可能會在房東的家或是一間咖啡廳裡。這個地點並不是太重要，但還是花點時間建立一下場景。在這之後，讀出下面的段落，演出房東與玩家的討論。

劇本在這裡並沒有提供你關於開場場景的描述，因此你在事先備團時，必須要先設計這個場景。如上述建議，你可以將地點設定在房東家，或是咖啡廳，或者任何你覺得適合的地方。為了抓住玩家的注意力，在描寫這個場景時，可以加入一些讓人印象深刻的細節描述，例如咖啡廳昏暗的燈光是溫暖的黃橙色，收音機放著輕音樂、黑貓在吧台打盹等，營造一個你腦中可以想像的結合影像、聲音、氣味和氛圍的場景，而不要略過這些細節。這可以幫助玩家快速脫離遊戲開始時「我在哪裡、我是誰」的混亂狀態，進而開始依循你的描述在腦中想像場景，融入到故事當中，幫助他們開始投入角色扮演。對於委託人納特先生，也不要僅僅用旁白式的方式帶過他的要求。你應該要大略描述納特先生的樣貌、神態、衣著打扮和動作，並且扮演他和玩家角色對話，透過納特先生的嘴巴將委託的內容說明給玩家聽。

資料 1

一名房東，納特先生，委託你們去檢查波士頓市中心的一棟老房子，被稱為科比特老宅的建築。前租戶馬卡里歐家族被捲入一樁悲劇當中，而屋主希望能弄清楚房子裡發生的神祕現象並把事情搞定。納特先生從那樁悲劇開始就沒有辦法把房子租出去，因而希望你們能釐清真相並挽救房子的名聲。他對你們將要在此事上花費的時間心力提出一些補償。房東事先給了你們房子的鑰匙、地址以及 25 美元的現金。

在得知工作內容後，你們會想要在前往那棟房子之前先做點功課。你們應該去波士頓環球報的辦公室確認一下以前的老舊報紙新聞，前往中央圖書館或是前往檔案館。選擇權在你們的手上。

將《資料一》遞給玩家，以便他們之後參考。給他們一些時間去消化資訊、討論事情並且決定行動方向。有些玩家會想要直接前往老宅，你應該建議他們先做些研究會比較好。

史蒂芬·納特先生最近繼承了這個房地產，並且想要透過租賃或轉售來用這棟房子賺錢，然而因為這間房子惡名昭彰而無法著手。

玩家可能會詢問納特先生為何不親自去那房子看看。你可以預先針對這個問題想好說詞：也許納特先生事務繁忙，認為委託給玩家角色是個划算的選擇；也許納特先生聽到傳聞之後覺得有些膽怯，想要委託可靠的玩家角色們來處理這件事。無論你打算怎麼詮釋納特先生，都要記得保持角色設定的一致性，避免在扮演上出現前後不一的情形。運用相似的設定，你可以讓納特先生對科彼特老宅的傳聞印象非常模糊而不失合理性：也許他只知道發生了一些上了當地新聞的事情，所以他知道去波士頓環球報社會有收穫，但他並不知道那些事件具體究竟是什麼。

記得，一定要讓納特先生提及波士頓環球報、中央圖書館和檔案館這些地方，並指出這些地方可能有潛藏的線索。對於玩家而言，如果在這個開場的場景沒有辦法給出這些資訊，玩家很容易陷入不知道要往什麼方向調查的窘境。

依據玩家下一步的決定，前往地點二、地點三或地點四。

守密人筆記：你可以自由決定如何描述每個地點。運用你的想像力，並且試著塑造該地的氣氛；描述波士頓環球報報社的印刷聲與油墨氣味就是個好例子。在不同地點間移動時不需要描述細節——只要跳到調查員們抵達下一個地點時就好。

地點二：波士頓環球報社

著名的日報報社

守密人筆記：當玩家們開始在波士頓環球報報社始探聽詢問時，演出他們所遇到的人們——櫃台人員、記者或著其中一位編輯。記得要提及波士頓環球報地下室的「資料室」（存放剪報檔案處）。這些剪報並不開放給一般大眾，調查員們必須說服亞提·威爾摩特（波士頓環球報的一名編輯）才能得到閱覽這些檔案的機會。亞提很享受自己擁有的這一點權力，他會試著拒絕調查員；演出他自負的性格，並鼓勵玩家努力博取進入資料室的機會。

在這個場景，玩家會遇到一個必須靠社交技能解決的阻礙，就是亞提。你可以盡量將亞提扮演得很自傲，而成功掌握到他的性格因而做出優秀社交扮演的玩家在進行社交技能的擲骰時，你可以考慮給他一枚獎勵骰。

有些時候，玩家糟糕的骰運或不得體的言談可能激怒亞提，但想要進入波士頓環球報社的資料室，唯有透過社交說服特定一名編輯，顯然是不太合理的事情。你可以有幾種作法給予玩家額外的機會成功調查到此地的資料，例如過個半天或一天的時間也許其他較好說話的

編輯就有空與玩家角色會面，或者玩家角色有機會直接向資料室管理員搭話進而說服她偷放玩家角色進去。

透過擲骰來.....

得到閱覽剪報的機會

守密人筆記：一般來說，當與非玩家角色發生遭遇時，你應該要依調查員的外表或信用評級擲骰，但在亞提的這個例子裡，狀況已經預先決定好了——他不打算給予調查員幫助。

首先，和玩家們確認目標，像是「取得閱覽剪報的機會」。演出亞提和調查員之間的互動。依據扮演的結果，從下列選項中選擇一項：

- 如果調查員想要透過表示友好來拉攏亞提，使用**魅力**技能。
- 如果調查員表現得侵略激烈，使用**威嚇**技能。
- 如果調查員使用理性論辯說服亞提，使用**說服**技能。
- 如果調查員試著唬騙亞提，使用**話術**技能。

要求玩家完成主要的對話內容再擲百分骰（1D100）並將結果與調查員的相應**說服**、**話術**、**魅力**或**威嚇**技能比較。如果擲骰結果小於或等於該技能，則調查員成功地讓所有人能夠進入閱覽。

守密人筆記：注意此處玩家與亞提對抗的難度等級為一般；亞提的專業並不需要專業等級（50%+）的說服、魅力、威嚇或心理學。如果他有專業等級的對應技能，難度等級就是困難。

再度展開扮演，並將技能擲骰的結果融入到亞提的反應當中：

- 如果調查員成功，讓亞提以合理的方式退讓並允許調查員閱覽檔案。
- 如果調查員失敗，讓亞提囂張跋扈起來並要求調查員離開。

強推擲骰？

如果玩家擲骰失敗，詢問他們是否想要繼續堅持爭取閱覽剪報檔案的機會。如果他們選擇繼續，可以嘗試透過繼續給予亞提壓力來強推擲骰（此時他們可以換一種不同的方式和手段）。

依據他們行動的方式，你應該要決定他們失敗時會發生什麼事（後果）。舉例來說：

- 如果調查員使用**威嚇**，後果可能是亞提會對你們的威脅叫囂，導致一場互毆發生。
- 如果調查員使用**魅力**或**說服**，後果可能是亞提被冒犯而大吼著要他們離開。

無論後果為何，確保情勢加劇到不只是亞提要求他們離開而已——舉例來說，讓亞提叫來一些壯漢維修工支援他。

剪報檔案

如果調查員得到進入資料室的機會，描述資料室那些積滿灰塵的剪報檔案架。

檔案管理員盧絲·布萊克帶領你們走下階梯，來到積滿塵埃的地下室，這裡充滿了塞滿文件的檔案櫃、堆高的老舊報紙與其他各式各樣的雜物。整個房間滿溢著霉味，角落的供熱系統散發出熱氣。

因為玩家已經為了進入資料室而必須在擲骰上成功，如果在這裡阻止他們拿到此處的線索是很不講理的，因此這線索應該要很明顯。將《資料二》遞給玩家。

資料二

未出版的故事，波士頓環球報 1918：從未被出版過的特寫故事。它敘述了在 1880 年，一個法國移民家庭搬到了那棟房子裡，但在一連串導致雙親死亡、三個小孩癱瘓的暴力之外之後便舉家倉皇逃逸。這棟房子從此久無人居。

在 1909 年，另外一個家庭搬入，並且立刻染上了重病。在 1914 年，年紀最大的兄長發瘋並用菜刀自殺，心碎的家人們便搬走了。在 1918 年，第三個家庭，馬卡里歐，租下了這間房子，但他們在見到神秘現象後立刻便離開了。

如果調查員和檔案管理員盧絲·布萊克調情或結交成朋友（不用擲骰，這些資訊並不關鍵），她會提到環球報留存的檔案最早只有到 1878 年的一場大火。即使科比特老宅在更早的紀錄中被提到，也沒有留下任何紀錄。

如果你有非常充足的備團時間，有個會讓你的團務更加令人印象深刻的建議：你可以將劇本中的各式資料擴寫。劇本當中提供的資料大多都是簡短的摘要，但你可以將其擴寫為一

篇完整的報告、報導、檔案資料等，也可以加上一些適當的美術加工，模擬一份真正的文件交給玩家。這樣的道具（或者在網路團可以是圖片形式傳給玩家）可以大大地增強玩家在閱讀這些資料時的代入感。

地點三：中央圖書館

這個公共機構藏著幾個特別的物品。每花費半天的時間在圖書館搜尋資料，就讓每個玩家做一個**圖書館使用擲骰**（1D100 擲出小於等於技能則成功）。如果失敗了，沒有強推擲骰的必要；玩家們可以持續地重複嘗試，但每次擲骰代表他們又多花了半天的時間在搜尋資訊上。如果他們花了超過一天的時間，讓他們的雇主，納特先生，聯絡他們並且詢問進度，催促他們完成調查——畢竟時間就是金錢。

在開始擲骰判定之前，玩家並不會知道圖書館總共隱藏多少筆和此事件相關的資訊。盡量不要讓這一個場景變成像擲骰子遊戲一般擲一次報一次結果，比較好的方式是詢問有多少玩家想要在這裡搜索，請他們做圖書館使用擲骰，接著描述他們四散在館中搜索了半天時間，然後——描述他們每個人找到了什麼。接著，詢問他們是否還想要繼續花更多時間搜尋資料，或是想要離開。當他們已經拿到所有資料時，你可以告訴玩家他們已經幾乎找過圖書館所有可能有相關紀錄的地方，但已沒有再找到新的資訊。

對每個擲骰成功的結果，每次給出一項資料（依照順序）：

資料三

在 1835 年，一個富裕的商人蓋了這棟房子，但他很快地罹患重病並將房子賣給了華特·科比特先生。

資料四

在 1852 年，華特·科比特先生被鄰居提出控告，請求將科比特逐出此區。「因為他那詭異的習慣和不祥的舉止。」

資料五

顯然科比特贏了訴訟。他在 1866 年的訃文顯示他仍住在同一個地方。其中也提到了第二次的訴訟正在展開，為了阻止科比特如他的遺囑所述被埋在地下室。

資料六

第二次的訴訟找不到任何紀錄。

地點四：檔案館

要求進行**圖書館使用**擲骰。如果成功，就將《資料七》交給玩家。這裡的指引原則和中央圖書館一樣。

資料七

民事法院的檔案顯示華特·科比特的遺囑執行人是麥可·湯馬斯，默觀禮拜堂與吾主授密者教會的牧師。教堂登記資料（也在檔案館當中）中註記了默觀禮拜堂在 1912 年的關閉。

如果玩家想到要在刑事檔案當中搜尋默觀禮拜堂，他們可以找到記載提及 1912 年的行動；然而，真正的檔案不在這裡。如果調查員們對職員謙恭有禮，他會指出重罪會由州法院或聯邦法院來處理。成功的法律技能檢定可以得到相同的資訊。

城市地方警官參與逮捕和攻堅行動的紀錄存放在中央警察局。

如果你想要縮短這個劇本的長度，或者你覺得呈現高等法院與中央警察局的場景對你來說太過困難或太過無聊，你可以將放在地點五的資料移動到檔案館這裡來，讓他們在第二次圖書館使用擲骰成功後直接發現後面的資料。雖然重罪檔案可能理應存放在別處，但也有很多合理的原因可以讓它們出現在檔案館中，像是粗心的行政職員將檔案放到了這裡。

要記得在將資料交給玩家時，特別向玩家說明教堂登記資料中也包括了默觀禮拜堂的地址，讓他們察覺他們是可以去探訪那個地點的。

地點五：高等法院；中央警察局

要取得這些檔案會是件難事，必須至少有一位玩家在技能擲骰上成功。玩家可以運用下列技能：

- **法律技能**：決定一位調查員是否已經認識法院內部的人並從這位聯絡人那裡取得調閱資格。如果失敗，玩家可以要求強推**法律技能**擲骰來確立聯絡人。你應該要替玩家骰暗

骰，不要告訴玩家擲骰的結果。無論擲骰結果為何，調查員都會認識金·德布朗，法院辦公室的一名職員。如果擲骰結果是成功的，金的態度溫和友善並會允許調查員調閱檔案（《資料八》）。如果擲骰結果是失敗的，金的態度狂妄並且索求賄賂，隨後毀約並聲稱自己不認識調查員。

- **信用評級**：如果玩家擲骰成功並擁有 75 以上的信用評級，他們可能足使一名職員被說動而得以調閱檔案。
- **說服技能**：玩家應該要提出為何他們應當得到調閱權限的一個好說法。
- **魅力技能**：一個富有魅力的調查員眨眼放電也許就能得到調閱權限。
- **話術技能**：可能是拿著一張假證件矇混過關。在此地點這是個高風險的方法。假如擲骰成功，將資料八交給玩家。

如果玩家擲骰失敗，問他們是否想要繼續嘗試。他們得要提出合理的強推擲骰方法。如果是使用**信用評級**、**說服**或**魅力**，他們有越線的風險，可能造成冒犯並引起警方反感（也許會遭受搜查或威脅）

資料八

這份檔案是關於一次對默觀禮拜堂的祕密突襲。這個警方的突襲行動起因於一份此教會導致附近社區孩童失蹤的證詞宣誓。在突襲行動中，三名警察和十七名信徒在槍戰與大火中喪生。解剖報告罕見地缺乏細節且資訊稀少，彷彿驗屍官並沒有實際去驗屍一樣。

雖然五十四名教會成員被逮捕，但除了八人以外其餘皆被釋放。檔案紀錄暗示一名重要的地方首長非法介入，因為這場戰役的故事——本城有史以來最大規模的犯罪行動——從來沒有被登載報上。

麥可·湯馬斯牧師因五個二級謀殺罪名被逮捕並判刑四十年。他在 1917 年逃獄並且潛逃出境。

如果你有充分的備團時間，或者你有在帶完鬼屋後繼續帶領同一群玩家和角色進行遊戲的計畫——這個禮拜堂突襲事件會是一個非常重要的素材。你會注意到在這個劇本當中，關於禮拜堂突襲事件的描述並不詳細，對於這些人究竟做過哪些事，基本上是留白給守密人自由發揮。你可以選擇自行補完這一部分的設定，在鬼屋之旅的尾聲設法從一些資料當中透露真相給玩家，或是將其作為下一場團務的伏筆。

地點六：社區

在大戰之前就已經居住在此地的居民幾乎不是已經搬走就是過世。新興的辦公和商業建

築取代了原先屬於十九世紀的住宅，而有問題的那棟房子（科比特老宅）前庭已經長滿了青草，它是這個街區僅存的私人住宅。

如果調查員四處打聽，他們會找到一位督利先生，他熟知此地，是一名香菸與報紙的小販。

使用擲骰來……

估量督利先生的反應

確立督利先生對搭話的調查員反應如何，擲 1D100 並且與該調查員的**外表或信用評級**比較。只要擲骰結果小於等於**外表或信用評級**，那麼督利先生的反應就是正面的。否則的話，督利對該調查員就不怎麼坦率。其他調查員可以嘗試**魅力、話術、說服或威嚇**來讓督利吐露資訊。

督利的資訊

如果玩家成功讓督利開口並且詢問他關於默觀禮拜堂的事情，他可以指出那在幾個街區遠的地方。如果詢問關於房子的事情，他會稱呼那房子為「科比特老宅」。

鼓勵玩家和督利先生演出對話。將下列幾點融入對話內容當中。

- 馬卡里歐家族幾年前搬到了科比特的房子裡。
- 他們搬入一年後，父親遇到嚴重的意外並且不久就瘋癲發狂了。
- 人們說他喋喋不咻地提到一個有著燃燒雙眼的鬼魅形體。
- 大約一個月前，馬卡里歐夫人也發瘋了。
- 馬卡里歐女士和她的丈夫現在待在羅克斯伯里療養院，就在離波士頓幾哩處。
- 他們的孩子現在被住在巴爾的摩的親戚照顧著。

守密人筆記：你可以自由描繪督利先生的形象並臨場演出對話——並不是所有非玩家角色所說的都必須是實話，他有可能過份地誇大事情。他是個銷售員，習慣挖苦嘲弄和八卦閒話。

地點七：羅克斯伯里療養院

如果玩家決定造訪療養院，他們會發現維多里奧·馬卡里歐瘋得相當徹底。他將一本聖經緊緊攬在胸前。在某些時候，他可能會在任意的地點（你可以自由決定）打開聖經，並且伸出手指向一條通道（顯然是打算引用聖經詞句）：「以他自身的武器，亡那魔鬼的軀體！」

雖然這不是真的從聖經上來的詞句，但這是個有用的線索。如果在劇本稍後回憶起來的話，專注思索的玩家可能會意識到科比特也許可以被他自己的匕首殺死。這裡不要太過強調——讓玩家自己選擇要不要記下這個線索。除此之外，維多里奧身上問不出其他資訊了。

加芙列拉·馬卡里歐意識清醒且親切。她可以說明一個邪惡的存在居住在那棟房子裡。有時在夜裡她會醒來，發現「它」傾著身體俯視自己。當它憤怒時，它可能會使碗盤或其他物品在房間內飛來飛去。大多數時候它憎惡著她的丈夫維多里奧並且將怒氣發洩在他的身上。

守密人可以回答更多的問題，但加芙列拉沒辦法給出具體的資訊。

守密人應該迅速地結束面談，因為調查員的問題會大大地使她心神煩躁。

馬卡里歐家的兩名男孩被他們在巴爾的摩的親戚照顧。調查員可以造訪他們，但他們並不知道什麼，除了他們很想念父母、以及在以前舊家時他們常常做惡夢，夢中有一名雙眼燃燒的陌生男人。

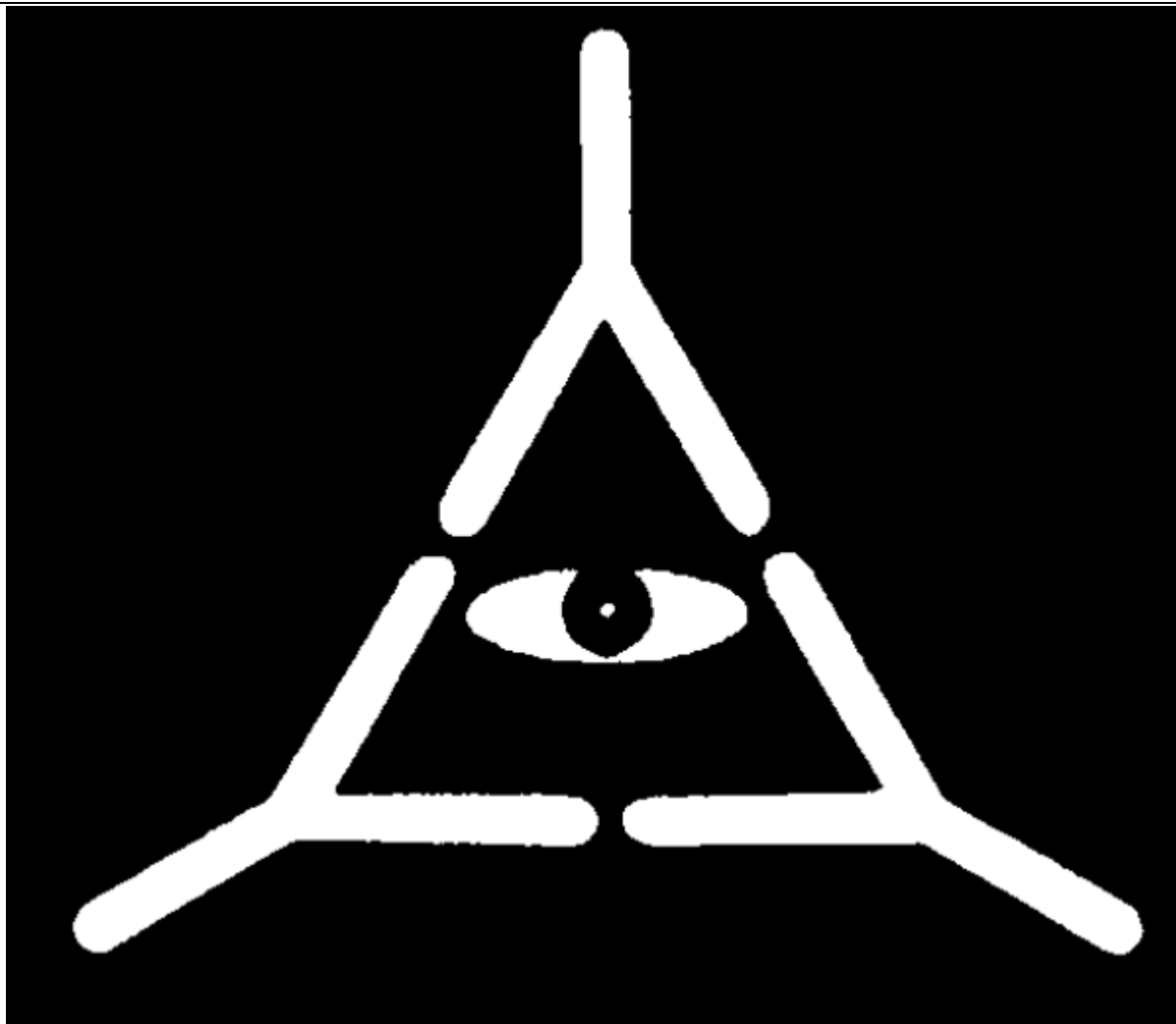
地點八：默觀禮拜堂

將以下段落念給玩家聽：

彎曲而髒亂的街道盡頭，老舊教堂的斷垣殘壁佇立在此地。廢墟看起來歷經風霜，青綠雜草四處蔓生，灰色的碎石看起來不像建築的瓦礫，而更接近天然石塊。你們經過一面倒塌的牆，看見上面有著白色的記號，明顯是最近才漆上去的——那是三個 Y 字組成的三角形，每個 Y 的頂端分岔和另外兩個 Y 相連。在三角形的中心，漆著一隻正在凝視一般的眼睛。

資料九是一張此記號的圖片。將它展示給玩家看。

資料九



當調查員接近記號時，輕描淡寫地描述他們開始感覺到額頭有些刺痛的感覺，像是微弱的頭痛一樣。當他們離開時，疼痛便會停止。

雖然沒有言明，但這基本上是默觀禮拜堂與吾主授密者教會的符號，或者是他們所崇敬之存在的符號。這個符號出現在劇本中的用途除了增加神秘感之外，也可以帶入之後更深的劇情。你可以將教會設定為敬拜某個邪神，而這符號也許就與某個克蘇魯神話神祇相關。

鼓勵玩家探索遺跡；試著描述場景並且詢問他們要做什麼。在禮拜堂中四處巡梭時，他們會看見許多花崗岩石塊、燒得半毀的木頭和古老的廢棄雜物。在某個時間點，他們應該會注意到他們所踩的土壤是覆蓋在一層脆弱的樓板上。要求**幸運擲骰**；**幸運擲骰**結果失敗的人必須進行**跳躍擲骰**來及時跳到安全的地方，否則會在地面塌陷時摔落下去。摔落時會掉進十呎深的地下室裡。

- 如果**跳躍**失敗，詢問玩家他們是否有什麼方法來強推**跳躍**擲骰——也許是在最後一瞬間伸手抓住邊緣。

每一名墜落的調查員都會損失 1D6 生命值。如果玩家在強推擲骰失敗，增加後果的嚴重性，但比起單純增加傷害，也許讓他們弄丟或弄壞一件個人物品。

守密人筆記：這次墜落可能是遊戲中首次發生物理傷害的事件。告訴玩家把自己目前的生命值減去傷害。參閱「生命值、傷害與治療」規則章節來判斷是否造成重大傷害，以及參考傷害處理、復原和醫療規則。

如果調查員墜落了，讀出下列段落：

你摔進了被封住的地下室一隅，原本通往這裡的樓梯已經被無數的碎石瓦礫掩埋。在這個房間裡，一個櫥櫃旁倚著兩具穿著破爛絲袍的骷髏；也許他們當時在這裡躲避警察而葬身火窟。

如果玩家搜索櫥櫃，會發現裡面有腐爛的教會文件。如果他們沒有特別想到要查看櫥櫃底下，要求做**識破**技能擲骰——如果玩家技能擲骰成功才指出下面的日誌和書籍。如果玩家們願意做一個徹底而費時的搜索，允許他們強推**識破**擲骰。如果他們在強推**識破**擲骰時失敗了，他們可能會踩到釘子或弄髒衣物。

識破擲骰成功時可以讓玩家發現日誌（關於教團活動）以及一本書。

此時讀出以下內容：

這本發出霉味的老舊日誌在你翻開書頁時散成碎裂的紙片，但你瞥見了華特·科比特這個名字。有一段記載提及華特·科比特被埋在他自家的地下室，「如他所願，以及如在黑暗中等待者所願。」

除了日誌之外，還有一本厚重的拉丁文手寫書冊，但因腐蝕和蟲蛀而無法閱讀了。

這冊書是伊波恩之書拉丁文譯本的抄本。粗略地翻閱此書可以發現這本書是用拉丁文所寫成，與一些神秘學性質的事物有關。初次閱讀這本書（需要擁有**閱讀拉丁文**技能 50%以上，或是**閱讀拉丁文**擲骰成功）至少需要花費三小時的時間。

如果調查員花費時間閱讀此書，他會獲得 2%的**克蘇魯神話**知識（並且降低等量的理智值上限，從 99 降到 97）。



進入科比特老宅的前門。

地點九：科比特老宅

讀出以下段落：

這棟磚瓦建築落在兩側高大、嶄新許多的辦公建築陰影當中。房子面對著整條街道，它的後方是四處蔓生的雜草與半垮的棚架。從房子的兩側都能繞到後院去。

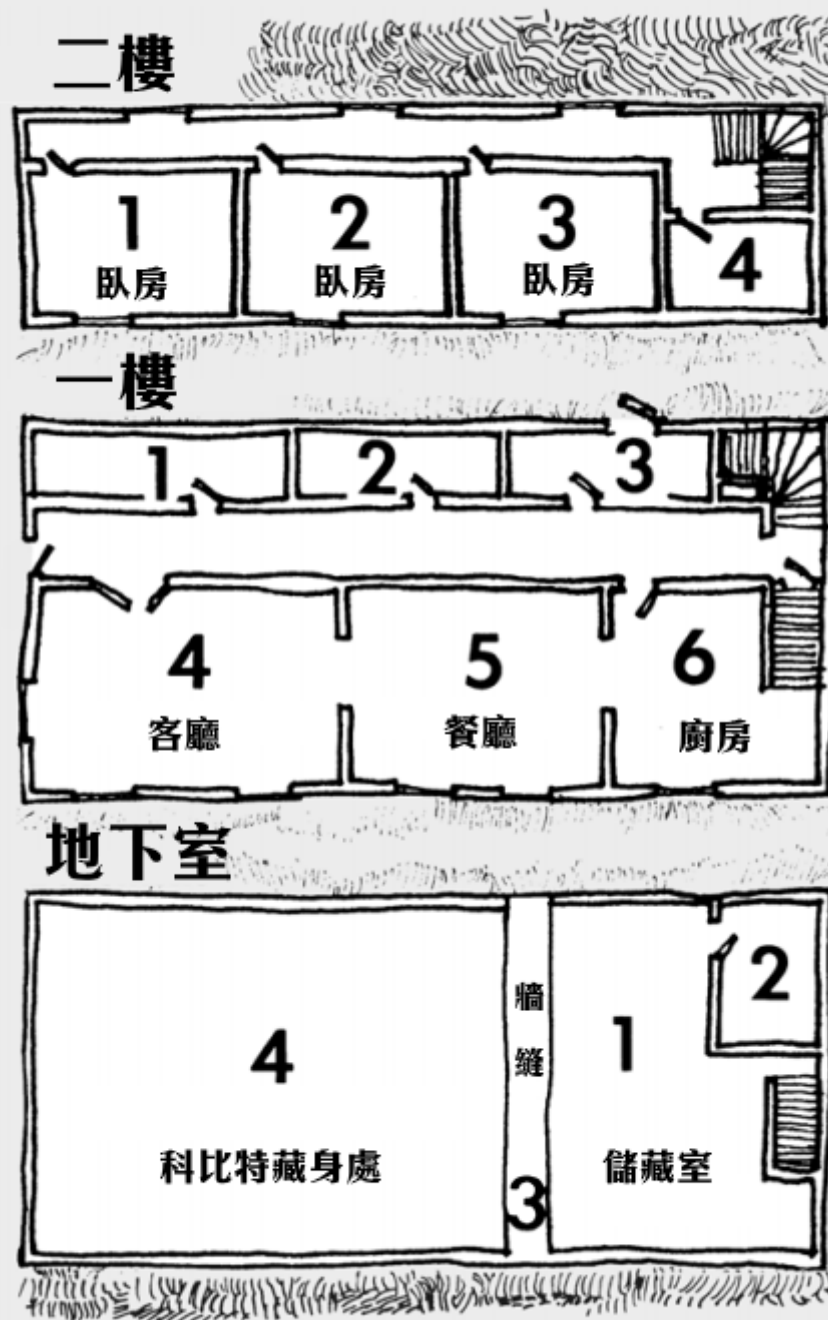
在觀察房子時，令人印象深刻的是房子看起來像是躲進了兩側建築投下的陰影當中，窗戶上空白的窗簾將屋內一切事物藏起。

前門有一道鎖鎖上。最近一兩年內又加上了四個額外的門門。如果調查員想要嘗試從一樓窗戶進入，他們會發現窗戶都被從內部釘死封住。

研讀房子的平面圖。當調查員在探索時在紙上畫出每一層樓的樣子。

當玩家踏入房子後，科比特就會開始意識到有人進屋。在玩家探索的同時，你得要一邊思考科比特的行動。

科比特古宅



比例尺：1/4英吋=3英呎

一樓內部

房間一：儲藏室

這間房間充滿了箱子和雜物，像是生鏽的水箱和老舊的腳踏車。在房間的右側底端是用木板封死的櫥櫃。

如果將櫥櫃打開，裡面有三本裝訂起來的冊子——由第一冊襯頁上的姓名可以看出是前屋主華特·科比特的日記。科比特的日記是用英文寫成，但有些部份詞語組織怪異。這三本總共要花上兩天的時間才能讀完，並會使調查員+4 克蘇魯神話技能，且失去 1D4 理智值。

這些日記描述了科比特的各式神秘實驗，包括一些超自然靈體的召喚以及其他的魔法，並且清楚地描述了一個名為「喚來道之開啟者」（召喚/束縛空鬼法術的另外一個名稱）。日記裡面沒有其他的法術。這個法術需要在讀完日記後花費 2D6 週才能學會。

通常玩家會先快速翻閱書籍。你可以直接在他們翻閱書籍後告訴玩家，從這書籍艱澀難懂又組織怪異的詞彙看起來，要讀懂這本書的內容需要花費很多的時間，不是一天內可以看完的，避免有玩家決定當場開始看書。

守密人筆記：這個法術並不是設計用來在這個劇本當中使用的，只是作為額外的內容放入。這場調查不太可能長到足夠讓這個法術派上用場——而且召喚空鬼並不是任何情況下都是有益的！這個法術的細節收錄在完整版克蘇魯的呼喚規則書當中。

房間二：另一間儲藏室

這間房間內有老舊的家具，也許可以拆解後放到壁爐裡面燒。

房間三：玄關

這裡掛著大衣、膠鞋、帽子和雨傘，同時也擺著幾袋客廳火爐用的煤。你們注意到房子的側門被三道門門和兩把鎖鎖住。

房間四：客廳

這間房間有著常見的家具：收音機、沙發、軟墊椅和擺滿廉價裝飾品的架子。你不禁注意到房間裡有著數量超乎尋常的十字架、聖母像和其他天主教象徵物。

守密人筆記：試著在玩家探索房子時營造毛骨悚然的氣氛。記得，科比特讓這間房子鬧鬼，在任何時間他們都有可能聽到樓上傳來的聲響（來自臥房三）。

房間五：餐廳

這裡是餐廳，有著一張桃花心木長桌，嵌在牆邊的餐具櫃和七張椅子。三個座位上擺放了沒被動過的餐具。湯鍋裡面是腐爛的米湯殘屑。

房間六：廚房

廚房是常見的樣式，有著冰箱、燒柴的火爐和烤箱，以及內容貧乏的食物櫃。有些食物可能還可以吃——這裡有罐頭湯品和肉品、米粒、義大利麵和一些自釀酒。從現場的痕跡看起來，其他沒有壞掉的食物都被老鼠吃光了。

二樓

房間一：主臥房

普通的臥房，有一張雙人床、書櫃和窗戶。顯然是維多里奧和加芙利拉睡的房間。這裡有更多的十字架和許多蠟燭，床邊的桌面上有一串天主教的念珠和祈禱書。

房間二：孩童臥房

這個房間有兩張小床、玩具和衣櫃。牆上飛機和牛仔的圖片顯示出這是小孩子的臥房。

房間三：空臥房

這房間有一張床架，上面有著裸露的彈簧，還有一個衣櫃。雖然沒被使用，但這間臥房看起來和另外兩間沒什麼不同。

這裡曾是老科比特的房間。他在這裡待了夠久的時間，足以使他的心靈力量駐留在此地而能控制房間內的某些現象。每當他影響此地，一股可怕的惡臭會散發出來——無疑是克蘇魯神話現象的跡象！

守密人筆記：雖然科比特一開始會保持低調，但如果調查員看起來打定主意要了解這棟房子的祕密，科比特會試著讓他們認為這間房間是所有超自然異常的中心。到這個關頭，他會讓大灘鮮血出現，牆壁和門板砰砰作響來試著嚇走調查員。如果調查員沒被科比特的這些慣用鬧鬼手段嚇走，他會試著將他們引誘進這房間中殺害（見床的攻擊），讓窗戶喀喀作響來吸引

調查員靠近。

你可以自由選擇下列事件讓它們發生：

- 科比特可以讓砰砰巨響從這間房間發出。這些聲響可以從房子裡的任何地方聽見。
- 科比特可以在地上製造一灘鮮血或讓鮮血從天花板、牆上滴落。
- 科比特可以讓窗框或門喀喀作響或發出抓刮聲。
- 科比特可以驅使整張床高速動起來，快到足以猛力擊中房間內的任何事物。（見下方）

老舊的床神秘地發動攻擊



床的攻擊

科比特會引誘調查員去檢查空臥房的窗戶，然後讓床高速飛越整個房間撞向那名不幸的調查員。要求檢查窗戶的調查員做個**識破擲骰**：如果成功，他可以嘗試做**閃避擲骰**來避開床。

守密人筆記：作為守密人，保持公正是很重要的，因此在讓調查員發生危險事件時，最好隨機挑選目標。作法是選擇**幸運值**最低的一名調查員，或是擲骰來隨機決定。當選擇要被床攻

擊的玩家時，釐清誰站在窗戶旁邊，然後從中隨機挑選目標。

如果調查員被床擊中，他會摔出窗外。玻璃碎片和摔落會對他造成 1D6+2 生命值的傷害。任何見到床自己動起來這一幕的人應當做一個理智檢定（SAN 1/1D4）。通過檢定者應當損失一點理智值，而失敗者應當擲 1D4 來決定要損失多少點理智值。

守密人筆記：床的攻擊有可能對調查員造成重大傷害。在極為罕見的情況下如果造成調查員死亡，把納特先生（房東）安排進來，讓該名玩家扮演。

大部分時候，這張床應該是玩家進入鬼屋後遇到的事件中衝擊最大的（包括物理上）。這裡要特別注意，被床打中的調查員有可能會進入重傷狀態，如果生命值不幸非常低骰值又非常高，那也有死亡的可能性。若玩家當中有人可能被床撞飛出去摔死，我會比較建議不要在這裡就發生嚴苛的死亡，讓玩家太早就退場。雖然劇本建議可以讓角色喪生的玩家扮演納特先生，但在跑到這裡時要換角色，對某些玩家來說也會比較不好適應。如果你覺得你的玩家會比較難接受角色死在這裡，可以考慮將傷害暗中調低。

房間四：浴室

這間浴室含有一個洗手台、浴缸和上置水箱的馬桶。毛巾等物也放置於此，和一般四人家裡的浴室差不多。

浴缸裡積著一灘臭水，關不緊的水龍頭不斷地朝浴缸底滴著水。

地下室

房間一：儲藏室

通往地下室的門上有一道鎖和三道門閂，只能從樓上的方向打開。樓梯的下面是主要的地下儲藏室。階梯看起來維護狀況很差，上面的電燈泡也沒法使用。地下室的牆壁上拼著一條條緊貼的木板。

科比特已經從廚房的配電箱將地下室的電源切掉了——如果調查員又將它打開，科比特可以在需要的時候再將它切掉。

這座階梯相當危險；尤其是因為科比特能使它們移動。一次一人，要求每個要走下階梯的調查員做一個敏捷或攀爬擲骰。將這作為合併擲骰來判定：玩家應當擲骰一次，然後將結果分別和敏捷與攀爬技能比較。擲出小於等於任意一個數值就算是成功。

告訴任何在敏捷/攀爬擲骰上失敗的人，階梯太過危險，如果想繼續前進就得冒受傷的風

險。他們現在有個選擇：留在樓上，或是冒著可能摔落的風險強推擲骰。在強推擲骰時失敗會導致調查員滑倒並摔在地下室的地板上，損失 1D6 生命值。

守密人筆記：在像這樣的情況下，有些調查員（成功在階梯上站穩的人）可能會自願幫助其他人。在這種狀況下你得要在規則方面發揮一點創造力。既然一名調查員已經成功了，讓第二名玩家得到一個獎勵骰，但這次如果擲骰失敗，就會造成兩人都摔落受傷。在這種情況下，強推擲骰的玩家擁有更高的機會成功，但兩名玩家都要共擔風險。這能夠製造片刻的張力和戲劇性，正是擲骰應當達成的效果。

告訴玩家在這個小房間裡面有散落的工具、鐵管、一個垃圾桶蓋、木板、釘子、螺絲起子等。如果有調查員在這一團亂當中搜索，要求該玩家做一個**識破**擲骰。將這當作隱藏線索（如果玩家擲骰失敗就不要給出線索）。玩家可能會花費時間來做更徹底的搜索以強推擲骰。你可以指出這些雜物之間有許多尖銳的物體，也許有受傷的風險，藉此來暗示強推擲骰失敗可能的後果。

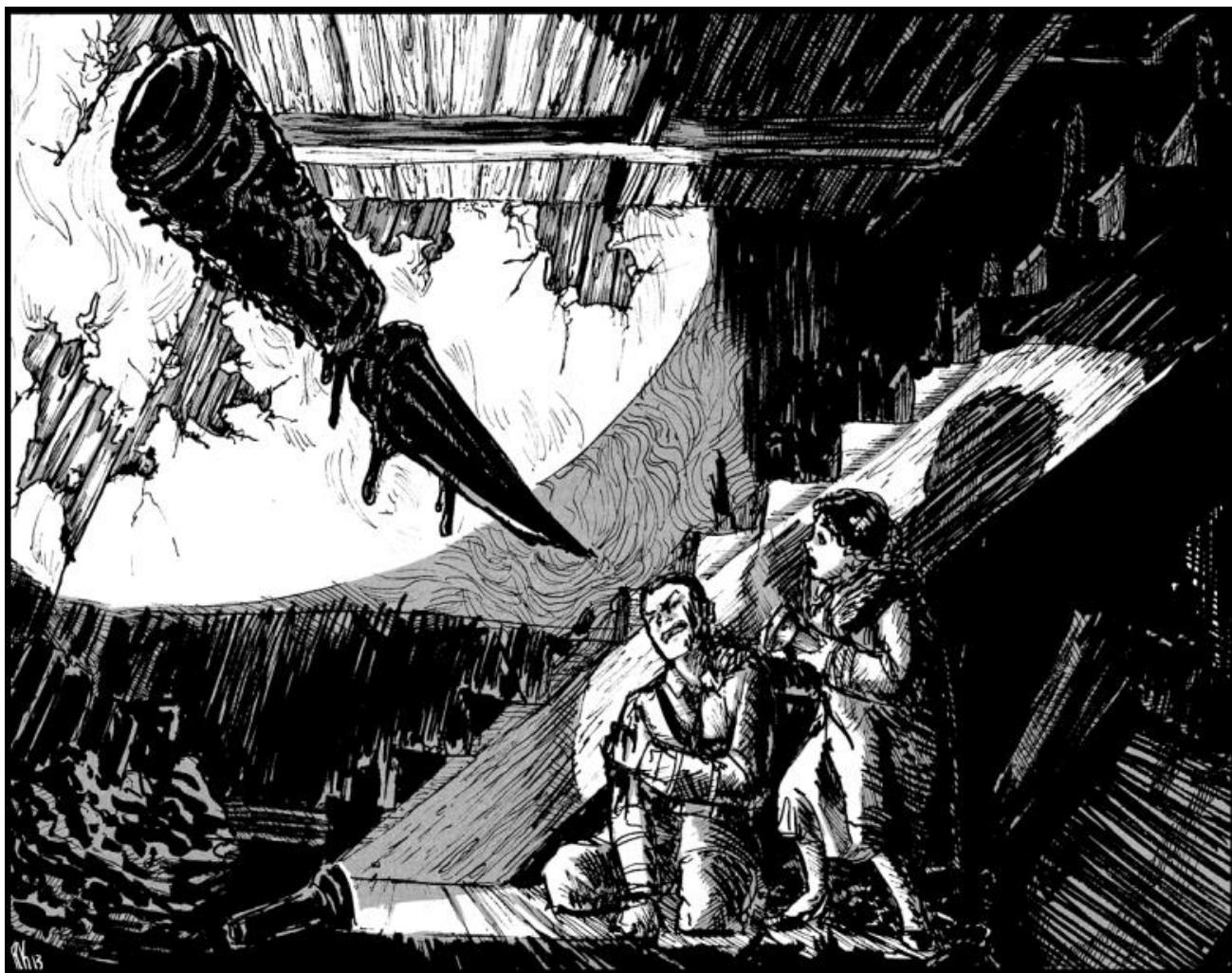
識破擲骰成功時，調查員找到科比特的小刀（見浮空小刀）並可能會將它撿起來。一旦被拾起，小刀會試著掙脫調查員的抓握並且攻擊調查員（見握持小刀）。

如果玩家在強推**識破**擲骰上失敗，沒察覺狀況的調查員摸到那把被控制的小刀，而它會劃傷他，造成 1D4+2 生命值傷害。

守密人筆記：注意你可以在強推擲骰失敗時直接造成傷害。此時不需要再進行攻擊擲骰——這個傷害是強推擲骰失敗的後果。

牆上有個一排排的木板，粗略的檢查可以發現空心的區域（房間二和房間三）。

被詭異力量驅動，古老而裝飾華麗的匕首發動了攻擊



浮空小刀

這把小刀有著裝飾華麗的柄，刀刃則覆蓋著一層厚鏽。這是科比特的魔法匕首，這些鏽則是受害者乾涸的血跡。

如果玩家找到這把小刀，科比特會用它來攻擊。如果玩家沒找到這把小刀，科比特會在他們開始拆除藏起他身體的那些木板時用它展開攻擊。

使用小刀攻擊

這把小刀漂浮在空中並刺向調查員。每一個戰鬥輪會花費科比特 1 點魔力值。這把小刀每輪可以做一次攻擊。

- 擲 1D100 並將結果與科比特的意志比較。
- 要求玩家擲 1D100 並將結果與調查員的閃避比較。
- 比較成功等級並決定調查員是否被擊中。
- 如果科比特擲出失敗（91 以上），調查員躲開了小刀的攻擊。
- 如果科比特擲出一般成功（46 到 90）且調查員擲出失敗，造成 1D4+2 傷害。

- 如果科比特擲出困難成功（19 到 45）且調查員擲出失敗或一般成功，造成 1D4+2 傷害。
- 如果科比特擲出極端成功（18 以下）且調查員擲出失敗、一般或困難成功，小刀的攻擊深深刺入調查員的要害並且造成 6+1D4+2 傷害。
- 如果調查員撿起垃圾桶蓋來保護自己，給予其閃避擲骰一個獎勵骰。
- 如果調查員沒有意識到攻擊，要求調查員做一個識破擲骰來注意到浮空的匕首。如果調查員沒能注意到匕首，此攻擊將有一個獎勵骰，並且不得閃避。攻擊會造成 1D4+2 傷害，或在極端成功情況下造成 6+1D4+2 傷害，而且只會在骰出大失敗（100）時無法命中。
- 看見匕首以此形式攻擊的人必須做理智檢定（SAN 1/1D4）。檢定成功時調查員損失 1 點理智值，檢定失敗則損失 1D4 理智值。

守密人筆記：當小刀飄浮到空中時，你應該展開戰鬥輪。科比特的敏捷很低，因此調查員很可能得以先行動。如果他們決定逃跑，小刀會攻擊任何留在地下室的人或是落在最後才抵達階梯的人（它移動得相當快）。你可以自由決定小刀是否要在整間房子裡一路追著他們。

使用戰技抓住小刀

調查員可以嘗試使用戰技規則（見**戰技規則**章節）來從空中抓住小刀。玩家的目標是抓住小刀。玩家使用他的調查員之戰鬥（鬥毆）技能來與科比特的意志做對抗擲骰。

如果玩家在成功等級上勝過科比特，則小刀被抓住。在平手的情況，此時是輪到誰的回合就是誰獲勝（如果這是科比特的動作，小刀會在平手時命中；如果是調查員的動作，他們會在平手時成功抓住小刀）。通常玩家會與對手比較體格來處理戰技，但因為沒有人真的握著匕首所以忽略此步驟。如果玩家有創意地用厚大衣來幫助他們抓住小刀，你可以給予一個獎勵骰。

守密人筆記：所有於地下室在場的角色都可以在每個戰鬥輪進行一個動作，包括使用浮空小刀的科比特。科比特啟動浮空小刀所花的 1 點魔力值已經涵蓋了他一輪內做的各種動作消耗。

握持小刀

如果調查員握住了小刀，科比特可能會在之後嘗試讓小刀掙脫：每個戰鬥輪的嘗試都會

再花費科比特 1 點魔力值。要緊握住小刀，玩家必須在對抗擲骰上成功，使用調查員的**力量**對抗科比特的**意志**。

小刀也造成不少傷害，且完全是超自然的表現。記得讓玩家知道有時暫時撤退也是一種選項。

如果調查員抓住了小刀，建議可以讓科比特暫時決定不要控制小刀掙脫，而改在之後玩家意想不到時開始掙脫。如果科比特在沒有信心用小刀殺死玩家角色的狀況下不斷消耗魔力控制小刀掙脫抓住小刀的調查員，一方面會拖長戰鬥，一方面也不太合理，科比特可以更算計一點。

房間二：空儲藏箱

一個原本用來存放煤炭的儲藏箱。連接到外面煤槽的門已經被緊緊釘死。

房間三：科比特的祕密巢穴

如果地窖裡的木板被打破或拆除，兩面木牆之間的空隙會顯露出來。惡臭的氣味從這裡的鼠群與鼠窩散發出來

一群老鼠住在牆裡。如果調查員沒有給老鼠逃跑的空間，他們會攻擊任何想要探索這個空間的人。這些老鼠會使用他們的淹沒攻擊來對付一位調查員。只要有一隻老鼠被殺死，剩下的老鼠都會逃跑。

記得在描述鼠群的行動時，要表現出鼠群逃跑的意象，讓玩家意識到他們是可以選擇讓出通道讓鼠群逃竄的。

鼠群

個別的老鼠不算是有威脅的敵人；然而一大群的老鼠足以使人畏懼。假定每個鼠群有十隻老鼠。每次調查員成功的攻擊都可以殺死一隻或兩隻老鼠，通常足以驅逐剩下的鼠群。

此處存在鼠群的目的純粹為了遊戲性。

鼠群				
力量 35	體質 55	體型 35	意志 50	敏捷 70
生命值：9				
平均傷害加成：-1				
平均體格：-1				

移動力：9

攻擊

每輪攻擊次數：1

戰鬥攻擊：40% (困難 20/極端 8)，傷害 1D3

鼠群使用牙齒與爪子攻擊。

淹沒攻擊 (戰技)：傷害 2D6

鼠群可以利用戰技規則襲擊並淹沒單體敵人，因為數量優勢而在攻擊上獲得一個獎勵骰。此種攻擊是透過整群湧向目標嚙咬和爪抓。

閃避：42% (困難 21/極端 8)



是老鼠！牆中鼠！

在狹窄縫道裡面的牆上刻著一些歪七扭八的潦草字樣「默觀禮拜堂」(將此視為明顯線索，不要要求玩家做識破擲骰——沒找到這個線索對遊戲本身沒有任何助益)。

如果調查員破牆而入，他們會發現自己來到房間四。

選項：科比特施展支配法術

在任何時機，無論是否移動過，科比特都可以施展他的支配法術（見科比特的法術）。他施展此法術完全不需要移動。施法時間為「立即」。如果他施展此法術，在此輪內決定回合順序時他的敏捷加上 50。在戰鬥中施展此法術需要使用他該輪的動作。他可以選擇在調查員破牆而入時施展此法術。

房間四：科比特的藏身處

一個憔悴、木然而乾癟的身影一動也不動地躺在房間中央的簡陋床褥上，看上去像死了一般。他的身高看起來六呎多，骨瘦如柴且一絲不掛，睜大的雙眼鬼魅般的發著光，鼻子就像刀刃一樣地尖，某種鎖鏈繞在他的頸上。他的頭髮已經掉光，萎縮的牙齦使得他的牙齒看起來特別地長。從他身上傳來一股刺鼻的甜奶油味，像是腐爛的玉米一樣的氣味。

此處的地面是土壤，而西南方角落有一張桌子，上面有些捲曲的紙張。

桌上的紙只要觸碰就會崩碎化為塵土。調查員能在紙上看到的東西看起來像是天宮圖。如果他們成功取得此資料或拍下照片，守密人應該在之後的其他冒險透露它的真相——無論那是什麼，交由守密人來決定，此處只是作為守密人的一個劇本種子而放入，用來在同一群調查員之後的冒險作為伏筆使用。

科比特的攻擊

科比特可以花費 2 點魔力值來使自己的身體動起來，持續五個戰鬥輪。因為代價高昂，除非遭受威脅否則他不會願意起身。

理智擲骰：當他從床褥上起身時，要求所有調查員在場的玩家進行理智擲骰（1/1D8）。擲骰失敗者做出一個守密人決定的非自願動作，也許是鬆手放掉手上的槍或是高聲尖叫。如果調查員損失了 5 點以上的理智值，該玩家應當進行一個智力擲骰。如果智力擲骰成功，調查員理解了現場狀況所暗示的事實，並且陷入暫時理智錯亂（見與科比特的會面和暫時理智錯亂）。如果智力擲骰失敗，角色顫慄但保持理智。

華特·科比特乾癟的身軀。



使用骰子處理戰鬥：戰鬥輪會在科比特剛開始移動時展開。用敏捷排序調查員們和科比特，敏捷高者先行動。

- 如果有角色已經拔槍待命，在列表上讓該調查員的敏捷加上 50。如果調查員拔槍，可以在這輪該角色正常敏捷時使用。
- 從列表上的第一個名字開始。由於科比特的敏捷為 35，可以安全地假設調查員會先行動，除非科比特施展了他的支配法術，該情況下他則可以在敏捷+50 時行動（在他沒有施法的回合你應該繼續使用他值為 35 的敏捷）。詢問玩家要做什麼。
- 如果調查員使用戰鬥技能攻擊科比特，科比特會用他的戰鬥技能反擊。科比特也會用他的戰鬥技能反擊接下來該輪的其他攻擊。
- 如果調查員使用槍械攻擊科比特，只要擲骰決定命中就好。科比特不會臥倒掩護。如果距離夠近，槍械在近程距離擊發，給予此攻擊一個獎勵骰。
- 第二位攻擊科比特的調查員應獲得一個獎勵骰，因為對目標的人數優勢。（見人數優勢規則）

與科比特的會面和暫時理智錯亂

瘋狂發作

如果調查員陷入暫時理智錯亂，擲 1D10 並對照**瘋狂發作**表格。如果調查員在其他調查員的面前，一輪一輪地演出結果。如果調查員是單獨行動，你可以運用結果來告訴調查員之後他被找到時是怎樣的慘況，也許是被鎖在碗櫥裡或喝醉躺在水溝中。

背景故事

取來調查員的角色紙，並在上面加上與此瘋狂發作有關的適當記載。

幻惑

調查員會保持理智錯亂狀態 1D10 小時或直到離開科比特老宅並好好睡上一晚。直到解除前，調查員都會受幻惑影響；然而因為此劇本中唯一可能造成理智錯亂的事件很可能是最終場景，使用幻惑的機會有限。這裡有些建議：

- 如果被幻惑的調查員逃離地窖，讓他在房子裡找到一張相片，看起來是科比特其實是他祖上的證據；照片中科比特和調查員的祖父在一起，而且透露他們兩個是兄弟（雖然在現實當中這只是一張舊報紙的碎片而已）。
- 如果被幻惑的調查員留在地窖，傳一張小紙條給該玩家，告訴他其他的調查員當中某一位的臉和聲音不知為何變了，而且他用拉丁語咕嚕著在說些什麼（這當然只是幻惑效果）。

真實檢定

如果玩家懷疑幻惑的真實性，建議他如果他想要辨知真實情況，可以做一個真實檢定擲骰。如果玩家想要進行真實檢定，要求做一個理智檢定。

- 成功時，該幻惑解除，並且不會再遇到其他幻惑。
- 失敗時，讓調查員失去 1 點理智值，並且再度經歷一次瘋狂發作，同時幻惑加劇。

由於暫時理智錯亂是因克蘇魯神話的顯現所造成，該調查員的**克蘇魯神話**技能加上 5%。

瘋狂發作（擲 1D10）

1. **失憶症**：調查員遺忘自上次處於安全場所以來的所有記憶。似乎上一刻他們還在吃早餐，下一刻便在面對怪物。持續 1D10 輪。
2. **身心症**：調查員受到身心症影響導致的目盲、耳聾或肢體失能，持續 1D10 輪。
3. **暴力**：調查員燃起怒火，對周遭不分敵友地讓暴力與破壞爆發，持續 1D10 輪。
4. **被害妄想**：調查員有嚴重的被害妄想，持續 1D10 輪。所有人都打算對付他！沒有人可以被相信！他正在被監視；有人背叛了他；他看到的一切都是把戲。
5. **重要他人**：查看調查員的重要他人背景項目。調查員將此場景內的某人誤認為他的重要他人。調查員依照與該人的關係行動。持續 1D10 輪。
6. **昏厥**：調查員昏迷，1D10 輪後醒來。
7. **驚恐逃跑**：調查員被迫拼命逃跑，越遠越好，即便是要開走唯一的交通工具並丟下所有人。他會持續逃跑 1D10 輪。
8. **物理性歇斯底里或情緒爆發**：調查員除了大笑、大哭或尖叫無法做任何事，持續 1D10 輪。
9. **恐懼症**：調查員得到一種新的恐懼症，例如幽閉恐懼症（害怕封閉的狹小空間）、魔鬼恐懼症（害怕邪靈或魔鬼）、蟑螂恐懼症（害怕蟑螂）。即便恐懼症的對象不在場，調查員也會想像它在，持續 1D10 輪。
10. **狂躁症**：調查員則到一種新的狂躁症，例如洗潔狂躁症（強迫洗潔自己）、虛假狂躁症（非理性的說謊強迫）或蟲狂躁症（極度愛蟲）。調查員放縱於此新狂躁症中持續 1D10 輪。

結尾

如果調查員成功解決謎團並且打倒科比特，房東納特先生會開心地迅速支付報酬。

如果他們沒有解決科比特，而是回報給房東房子沒有什麼異狀，他會到房子裡住一晚來確認，然後在地下室裡被科比特的魔法匕首刺殺。然後調查員會被警方找上門來，必須設法證明自己的清白。

當然對調查員來說事情也許不會很順利。小刀和科比特都相當危險，而且根據骰子的結果，玩家可能會發現他們的調查最終因死亡或瘋狂而告終。

其中一種可能的結局是為每個玩家描述簡短的尾聲：死去的調查員也許屍體會被科比特的魔法操控喚起，用來修補地下室的牆壁，直到他們的身體倒下歸於塵土。精神錯亂的調查員尖叫著逃跑遁入夜裡，再也沒有回來。

如果調查員凱旋歸來，你可能會想要忽略科比特爪擊的後續影響。

獎勵

如果科比特被打敗且被摧毀，每個參與的調查員都可以得到 1D6 理智值。

調查員可以將在禮拜堂找到的那本蟲蛀的書冊據為己有。

最後，房東會支付給他們調查費用和額外獎勵。

延伸

守密人應該注意到了禮拜堂瓦礫上新畫上的記號，以及 1912 年突襲行動的掩蓋行為。這些可用於連結到巨大的陰謀，可能之後某時會再度出現。

同時，可以考慮那張看起來像是天宮圖的怪異、破碎紙張——這連結到了同一個陰謀，還是完全不同的東西？

這些線索都能夠帶領這群調查員深入到你為他們親自設計的其他冒險。

華特·科比特，不死的魔鬼			
力量 90	體質 115	體型 55	智力 80
意志 90	敏捷 35	外表 05	教育 80
理智值：0（忽略法術的理智消耗）			
生命值：16			
傷害加成：+1D4			
體格：1			
移動力：8			
魔力值：18（如有花費，每小時回復 1）			
扮演引鉤：			
<ul style="list-style-type: none">科比特充滿惡意，將會試著將調查員分化並使他們內鬥。科比特尋求刺激並將調查員當作惡意娛樂的對象。他會試著取得任何被帶到這棟房子的克蘇魯神話知識（例如伊波恩之書）。			

守密人筆記：小心地追蹤科比特的魔力值。確實記住他的魔力值每小時回復 1 點。科比特會在任何人進入房子時施展血肉防護。如果入侵者直接衝向他身體所在處，他們有可能在科比特回復這兩點魔力值之前遭遇他。

攻擊

每輪攻擊次數：1

戰鬥攻擊：當身體啟動時，科比特可以進行所有一般攻擊（腳踢、拳擊等）。被科比特銳利的指甲傷害將會有患上重病的風險；如果他成功擊中一名調查員，應做幸運擲骰。如果擲骰失敗，調查員將被科比特的爪子抓傷，一天後變得精神錯亂並且必須做體質擲骰。

- 失敗：精神錯亂持續 1D10 天；損失 1D10 體質。
- 成功：精神錯亂持續 1D6 天；不再失去體質。
- 持續此步驟，直到調查員復原或死亡。損失的體質不會恢復。

武器：浮空魔法匕首。見浮空小刀章節。花費 1 點魔力值來使匕首攻擊一輪會佔用科比特該輪的戰鬥動作。

戰鬥：50%（困難 25%/極端 10%），傷害 1D3+傷害加成（1D4）+可能的感染（見上方）

閃避：17%（困難 8%/極端 3%）

護甲：每 1 點護甲可以降低受到的 1 點傷害。科比特已經施展了血肉防護。擲 2D6 來決定他的護甲。每受到 1 點傷害就扣除他的 1 點護甲。

法術：支配（特殊版本，見下方）血肉防護、召喚/束縛空鬼。

魔法器物：浮空匕首。

技能：克蘇魯神話 17%，威嚇 64%，聆聽 60%，巧手 30%，潛行 72%。

守密人筆記：*這裡只列出了科比特的部份技能——如果其他技能在遊戲中需要用到，你可以臨場設定數值。*

理智喪失：見到科比特移動時喪失 1/1D8 理智值。

關於華特·科比特先生

也許他一開始保持沉默，但從某些與調查員對峙的時機開始，讓他對調查員們咆哮、尖叫、咯咯笑或嘲弄會更加生動。他不需要呼吸。

科比特並不是吸血鬼，也不是任何可被認出的怪物——他是一個術士，正在將自己轉換為完全非人之物的過程當中。

日光將會使他疼痛，明亮到讓他無法舒適地視物。陽光有可能殺死他，但具體是否可行由守密人決定。雖然他飲血當作食物，但他也能吃紅蘿蔔就好——喝血只是更有樂趣。

他的血肉防護法術運作方式如下述，但這樣描繪它的效果：子彈和打擊只是一片片地削下他的身體，讓他看起來變本加厲地顯得更可怕。在法術持續期間，他那乾癟的身體如鐵一般堅硬而刀槍不入。如果傷害超過了他的護甲，他會正常地受到傷害。他永遠不會醫療傷害，也不能被打昏。在生命值降到 0 時，科比特化為塵土並永遠消失。

科比特控制著他的浮空匕首，但如果調查員成功抓緊匕首並成功地用它刺中科比特，他會迅速地化為塵土，無視任何法術的保護。

科比特的法術

支配（科比特版本）：消耗科比特 1 點的魔力值，並且花費 1 輪施展。

此版本的支配法術可以讓科比特遮蔽一名身處房子內的調查員的心靈。該玩家應做一個**意志**對抗擲骰，對抗科比特數值為 90 的**意志**。如果科比特成功，目標將會暈眩 1D6+1 戰鬥輪的時間。在暈眩期間，受術者將會被科比特以心靈感應命令指使。這可能會以隱約而詭異的幻覺或直接命令的方式呈現，由守密人決定。受術者不會進行自殺行為，但殺害他人、愚蠢或魯莽的行為（例如試著吞下一把屠刀）可以被嘗試。當甦醒時，受術者不會記得發生了什麼事。

血肉防護：科比特會在調查員來到身邊前施好這個法術，來提供他護甲（見前文護甲敘述）。

- 消耗：不定魔力值
- 施法時間：五輪

提供抵禦物理攻擊的防護。每一點消耗的魔力值可以給予施法者或目標 1D6 點可抵擋非魔法攻擊的護甲。這個防護在抵擋傷害時逐漸消退。舉例來說，如果一個角色擁有 12 點血肉防護的護甲，並且受到 8 點傷害，該角色不會受到傷害，但血肉防護會減至剩餘 4 點護甲。這個法術持續 24 小時的時間，或者直到防護全部耗盡。

一旦施展後，這個法術就不能再投入更多的魔力值來強化，也不能在之前的防護結束之前重新施展。

玩家資料

資料 1

一名房東，納特先生，委託你們去檢查波士頓市中心的一棟老房子，被稱為科比特老宅的建築。前租戶馬卡里歐家族被捲入一樁悲劇當中，而屋主希望能弄清楚房子裡發生的神秘現象並把事情搞定。納特先生從那樁悲劇開始就沒有辦法把房子租出去，因而希望你們能釐清真相並挽救房子的名聲。他對你們將要在此事上花費的時間心力提出一些補償。房東事先給了你們房子的鑰匙、地址以及 25 美元的現金。

在得知工作內容後，你們會想要在前往那棟房子之前先做點功課。你們應該去波士頓環球報的辦公室確認一下以前的老舊報紙新聞，前往中央圖書館或是前往紀錄大廳。選擇在你們的手上。

資料二

未出版的故事，波士頓環球報 1918：從未被出版過的特寫故事。它敘述了在 1880 年，一個法國移民家庭搬到了那棟房子裡，但在一連串導致雙親死亡、三個小孩癱瘓的暴力之外之後便舉家倉皇逃逸。這棟房子從此久無人居。

在 1909 年，另外一個家庭搬入，並且立刻染上了重病。在 1914 年，年紀最大的兄長發瘋並用菜刀自殺，心碎的家人們便搬走了。在 1918 年，第三個家庭，馬卡里歐，租下了這間房子，但他們在見到神秘現象後立刻便離開了。

資料三

在 1835 年，一個富裕的商人蓋了這棟房子，但他很快地罹患重病並將房子賣給了華特·科比特先生。

資料四

在 1852 年，華特·科比特先生被鄰居提出控告，請求將科比特逐出此區。「因為他那詭異的習慣和不祥的舉止。」

資料五

顯然科比特贏了訴訟。他在 1866 年的訃文顯示他仍住在同一個地方。其中也提到了第二次的訴訟正在展開，為了阻止科比特如他的遺囑所述被埋在地下室。

資料六

第二次的訴訟找不到任何紀錄。

資料七

民事法院的檔案顯示華特·科比特的遺囑執行人是麥可·湯馬斯，默觀禮拜堂與吾主授密者教會的牧師。教堂登記資料（也在檔案館當中）中註記了默觀禮拜堂在 1912 年的關閉。

資料八

這份檔案是關於一次對默觀禮拜堂的祕密突襲。這個警方的突襲行動起因於一份此教會導致附近社區孩童失蹤的證詞宣誓。在突襲行動中，三名警察和十七名信徒在槍戰與大火中喪生。解剖報告罕見地缺乏細節且資訊稀少，彷彿驗屍官並沒有實際去驗屍一樣。

雖然五十四名教會成員被逮捕，但除了八人以外其餘皆被釋放。檔案紀錄暗示一名重要的地方首長非法介入，因為這場戰役的故事——本城有史以來最大規模的犯罪行動——從來沒有被登載報上。

麥可·湯馬斯牧師因五個二級謀殺罪名被逮捕並判刑四十年。他在 1917 年逃獄並且潛逃出境。

資料九

