# 介紹

《死光》是一篇基於1920年代阿卡姆鄉村地區的遭遇式《克蘇魯的呼喚》短模組。

在本模組中調查員們將會如字面意義一樣遭遇一系列噩夢般的超自然事件，

捲入其中者無論精神還是肉體都將面臨嚴峻威脅。

模組本質上基於洛夫克拉夫特一向的求生式恐怖風格，

故事發生在風暴肆虐的黑夜中阿卡姆郊外一條孤寂的道路上，

流程持續時間（敘事上的時間）為風暴的整個期間——至少數個小時，

至多直到黎明。雖然調查員們可以選擇查明發生這一切的原因和理由，

但他們的終極首要目標是活過這一夜。

去不斷應付展開的事件遠比避開它們更能提高生還率。

《死光》可以以多種方式進行。

它可以用作一場進行中的戰役裡改變節奏的小型冒險——尤其可以插入在調查員前往他處的時候，

鼓勵他們盡可能快地解決局面以繼續旅行，回到主要劇情上去。

又或者，它可以在並非所有玩家都有時間的時候作為一場支線冒險。

當然，它也可以完美地作為一個一次性的獨立模組。

這個模組雖然簡短，但是卻潛藏著無比致命的因素。

這些威脅幾乎完全體現在守秘人能夠直接而絕對地控制的因素上——也就是模組的標題“死光”。

因此，在插入戰役的情況下，如果守秘人願意，

可以將這一存在最為嚴重的攻擊方式引導到 NPC 身上，維持調查員的狀態。

而在一次性的遊戲中，就可以隨心所欲了！

本模組建議用於為 2-5 人的遊戲團隊。

需要注意的是純人力並不如經驗或者傳統的猜測那樣能夠對於當下的情況有所助益。

不過，玩家選擇任何職業都是可以接受的。

社交性和觀察性的技能會發揮最大用處，

同時，中等偏上的意志水平可以在面對死光本身時至少提供某種意義上相應的防禦能力。

一旦調查員們捲入事件，NPC和死光本身的反應就由守秘人操控，

而玩家的行動和對發生事件的反應則應當推動事件前進。

這裡並沒有一個確定的時間軸或者行動順序可供參考。

玩家們對於逐漸展開的事態的最初反應大致是混雜了猜疑、擔憂與好奇，

而這會逐漸被逃走或者追查到底的念頭所替代。

無論如何，調查員（以及在場的任何其他人）都處於迫在眉睫的危險之中，

生還的可能遠無法確定，這一點應當很快就會清楚顯露出來。

# 守密人訊息

## 至今為止的事件

這個模組中調查員們碰巧遭遇了一場神話事件。為展示調查員捲入之前所發生的系列事件，下面給出守秘人信息作為簡要概述。

守秘人可以從情節中推斷出一些調查員想要的證據和解釋，在調查員發現其後果時提供給調查員。同樣的信息也可以由涉及事件的 NPC 在相關情節中講述出來。

果園大道旁邊的山上，群蔭中坐落著一間名為綠蘋果莊園的農莊。這是一座堅固、樸實無華而美麗的鄉村別墅，由博爾頓的某家房地產公司進行了翻新並對外租賃。

在過去的幾年裡這個農莊居住著當地七十多歲的退休醫生戈弗雷·韋伯和他的孫女艾米利亞。韋伯在附近地區固定工作了 40 多年，是當地廣受讚譽的家庭醫師，在周圍的老少數代人和遠近同業中都頗有名氣。他是個“老派”的新英格蘭鄉村醫生——也就是說，很懂得如何保守秘密。

有些古老的家族確實依賴於韋伯的判斷力；他還能夠提供完全私密而且不留記錄的醫療服務……只要給足夠的錢。

因此當韋伯因為健康狀況惡化而退休時，他已經賺到了足夠的錢來供他過上舒適的生活，他放棄了自己在博爾頓的診所和房子，租下了這座裝飾精美的綠蘋果莊園。而積累的這些財富也使他能夠付得起錢讓他目前僅存的血親，目前生活正處於困窘中的孫女艾米利亞，搬進這裡陪伴著他。他給了她一筆豐厚的津貼以維持生活，還為她買了一輛新車來四處兜風。任何生活用度只需要下定後再去付現，他們別無所求。然而，老人和他蒼白瘦弱的孫女富有而弱小，又是獨自隱居在叢林中，這難免會引起他人的注意。

山下的果園大道加油站中，年輕的瑪麗·雷克在咖啡館中的吧台後厭倦地服務著卡車司機或者商旅行者們。她經常看到那亮閃閃的黑色福特跑車中的年輕女車主艾米利亞·韋伯路過此處，偶爾她會停來下加油，付給瑪麗的老闆薩姆·凱爾漢一摞摞厚厚的鈔票。這個年輕女子和自己年齡相仿，但卻已經擁有了自己一輩子也賺不到的巨額財富，瑪麗心中的驚詫很快變成了妒忌與羨慕，最後滋長成了某種恨意。

瑪麗的恨意感染了她男朋友“軟蛋”克萊姆·泰勒，通過他又蔓延到了和他一起小偷小摸、販賣私酒、醉酒鬥毆的一夥地痞流氓。於是，韋伯一家成為了這夥人“大干一場”設想的目標。如果不是瑪麗·雷克的嫉妒心過強，想要擺脫底層生活的桎梏的話，這設想或許還只是酒後的空想。但瑪麗列出了對韋伯家進行搶劫的計劃，等待著合適的時機。

當暴風雨來臨時，她看到了機會。雷雨切斷了電話線，而且她可以判斷出，如果時間安排合適的話，劫匪們可以在雨水沖斷山路之前入室搶劫並離開（這也會進一步降低報警的可能性）。瑪麗假裝去洗手間，在咖啡館後會見了克萊姆和他的同夥，一個名叫比利·伊斯特霍斯的當地惡棍，指示他們前去搶劫。他們戴著麻布面罩遮著臉，拿著鋸斷了槍管的槍和撬棍（後者用來在需要的情況下撬門）。為了壯膽他們喝了個半醉，本來計劃的恐嚇搶劫最終變成了更加糟糕的事情——而這兩位主謀並不知道事情將會變得有多糟糕。

雨點開始大顆大顆落下，預示著這場風暴的真正威力。正當此時，匪徒們鑽進了韋伯家的家門——這門甚至都沒上鎖。他們發現老人和他的孫女正在接待室裡面生火。但事情卻不像他們想的一樣簡單。儘管面對克萊姆蒙著的臉、鋸短的獵槍和揮舞著的撬棍，韋伯一家還是進行了反抗。情緒不甚穩定的艾米利亞朝著比利丟出了撥火棍，而她的祖父也與克萊姆扭打起來。獵槍開火射穿了韋伯醫生的肩膀，接著艾米利亞也被打昏在地。憤怒而驚慌的克萊姆要求護在失去意識的孫女身上的醫生交出他的錢。醫生唯一的回應就是指向了壁爐上一個看起來非常古舊的小金屬匣子。克萊姆抓起了這個沉重的金屬匣，但它既沒有把手也沒有鎖。但即使他腎上腺素過量的大腦注意到了這緊緊封住蓋子的散發出異味的封蠟，和這深寒刺骨的金屬觸感，它也沒有給予他足夠的警示。克萊姆砸開了箱蓋，封蠟破除，蓋子打開，一切都失控了。死光被釋放了出來。

在那之後又過了 2 個小時。夜幕像一塊漆黑的裹屍布般籠罩下來，而暴風雨依舊猛烈。狂風暴雨如同世界末日般咆哮著。在加油站的咖啡屋中，瑪麗·雷克戰戰兢兢地等待著——按說克萊姆和比利早該搶劫完回來給她發出暗號了，但是他們至今渺無音訊。

在閃電的間隙朝外面的暴風雨看去，一位農夫的卡車剛剛為了避免撞倒油泵而拐了個急轉彎。現在這名農夫正癱倒在桌子旁，渾身大汗淋漓，語無倫次地咕噥著他在路上看到的“死光”。加油站老闆薩姆則在他旁邊，不知如何是好地瞎忙一氣。瑪麗一次次盯著時鐘看，然而她剛剛意識到咖啡館櫃檯頂上的時鐘已經停擺了。

與此同時，在咖啡館和加油站的偏南方向……調查員們的汽車正穿行在暴風雨肆虐的道路上，前光燈在雨幕中照射著果園大道。

## 地點，時間與位置

本模組發生在連接著阿卡姆與另一城鎮的某條地處鄉村但較為主要的公路上。具體是哪條路交由守秘人決定，以適合現已建立起的戰役。

模組默認設定是發生在阿卡姆城北通往繁榮城鎮伊普斯維奇的鄉村公路半路上。模組發生在一年中的什麼時間並無具體要求，但為了在模組中涉及暴風雨，最好是設定在晚春或早秋。

模組的直接區域是兩座樹木茂密的矮山之間的一段路，被稱為果園大道，這段路上有一家加油站和一間小咖啡館兼休息站。這條路周圍地段風景如畫，有幾座錯落有致、維護良好的農舍和別墅，有些可以追溯到殖民時代。

在日光照耀下，這裡看起來美好而寧靜，這可能會讓人回想起這一路來的其他地方（與某些其他距離此處一天以內路程的地方形成了鮮明對比，例如敦威治或印斯茅斯海岸）。然而在模組所設定的這天晚上情況遠非如此，風暴聚集起來，這種情況數十年未見。

對於調查員開始此模組唯一的要求就是他們正在傾盆大雨中駕車前行，沿著這條向北離開阿卡姆的路，面對著迫使自己出發的惡劣局勢和麵前計劃好的緊急事務，希望自己能在暴風雨降臨前抵達目的地。

## 另一個可選項

本模組被設計為在半路上發生的一場宿命般的、出乎預料的遭遇，不過守秘人可能會想讓玩家的注意力集中在果園大道上。

一個可選方法是讓韋伯醫生聯繫調查員，請他們開車到他家來商談重要的事情。醫生是怎麼認識調查員的就由守秘人來決定（或許他們是出名的超自然專家）。

退休的醫生想要讓自己擺脫死光的負擔，打算讓調查員帶走匣子，找辦法毀掉它。當然，當調查員抵達的時候，死光將會已經被釋放出來了，韋伯醫生也已經死了，他們會在路上遇見渾身淋透的艾米利亞。

# 主要人物表

這一部分包含的是本模組中關鍵 NPC 的描述與角色扮演引子。他們的具體數據見模組末尾角色與怪物章節檔案。

## 艾米利亞·韋伯

23 歲，半失憶的孫女

韋伯小姐突然出現在調查員的車前，將他們拖入了這段噩夢般的劇情。

● 形象描述：身材瘦弱，看上去有些憔悴，長著一頭黑發，有著一雙引人注目的大眼睛，淺灰色的瞳孔近乎透明。在跑過樹林後，她她頭髮凌亂、渾身淤痕並且嚴重著涼，說話前言不搭後語。只有在細心的照料和溫暖的環境下她的情況才能得到好轉。

● 特質：忠誠。

● 思想與信念：科學將揭露一切真相。

● 寶貴之物：一條古董銀鍊，上有一枚硬幣狀的小獎章（祖父送的禮物；更多細節見古董銀鍊與硬幣獎章邊欄）。

● 重要之人：韋伯醫生，她的祖父。

● 扮演引子：艾米利亞不僅能將調查員引入劇情，她可能還可以用來將調查員指向死光的匣子與韋伯醫生的書桌，裡面有關於他們所面對的怪物的實質的重要線索。 （見艾米利亞知道的事部分）

## 薩姆·凱爾漢

48 歲，懦弱的加油站經理

加油站經理薩姆·凱爾漢是一個四十八九歲的男人，身材略顯肥胖，做事風風火火。他不會願意離開加油站，即使是面臨明顯的攻擊，稱自己不能離開的理由是“對公司的責任感”。真正的原因是他害怕。

● 形象描述：肥胖，禿頂，髮型很糟糕。留著掃帚似的小鬍子，還沒變得像頭頂剩餘的頭髮那麼白。

● 特質：從本質上講，薩姆是個書呆子，也是個固執己見的人，但在內心深處，他善良無害、厚道老實而茫然迷惘。當事情變得越來越怪異而危險時，他可能會越來越大吵大嚷，越來越固執己見，但實際上他也越來越不會做出任何事情，只會扭動雙手、驚慌失措、要求別人做點什麼。

● 扮演引子：薩姆能夠認出艾米利亞·韋伯，也知道她來自哪裡，但除了關於她和她祖父的一些基本信息以外什麼也不知道。

他會主動提出願意留她在咖啡館裡照料（或至少會責令瑪麗·雷克這樣做），因為這是他能夠理解、覺得有用的事情。

薩姆認識大部分本地人，至少會覺得臉熟。他能把克萊姆跟瑪麗聯繫起來，也能把比利跟克萊姆聯繫起來，認為後兩者都是“本地的搗亂分子，不值一顧”。薩姆也認識傑克·邦恩斯，他是這的常客，也算是個酒鬼，因此薩姆很懷疑他的故事的可信度。

## 傑克·邦恩斯

42 歲，心神不寧的養豬農戶

傑克·邦恩斯是本地一位養豬農戶，在博爾頓方向4英里（6.5公里）外的鄉下有一間小農場。他四十歲出頭，但艱難的生活和各種陋習（包括長期釀製劣等私酒並自飲為樂）讓他看上去比實際年老二十歲。

● 形象描述：年老早衰，鬍鬚濃密，臉龐紅潤而肌肉發達。

● 特質：一個令人不快的難搞的傢伙；迷信、性別歧視、酗酒、脾氣暴躁。而且非常非常愚蠢。

● 扮演引子：傑克在路上遇到“死光”後，驚慌失措地幾乎把自己的卡車撞毀了，現在正在咖啡館裡。

調查員到達時，多虧了幾杯熱咖啡，他基本已經平靜下來了，開始感到憤怒而非恐懼。只

要調查員沒有表現出打心底里相信他，就會引起他不客氣的回應，甚至會大打出手。傑克習慣於用拳頭“說話”。

如果再次面對“死光”，他會表現得懦弱但狂躁，可能會試圖偷別人的車逃跑，這一企圖在各種方面而言最終結果都會是如同自殺一般。

## 瑪麗·雷克

19 歲，犯罪主謀，致命美人

從某種程度而言，瑪麗的容貌與艾米利亞不相上下。

她是個身材勻稱、外表健康、體格健壯的年輕女子。她的舉止（當調查員遇到她時）可以解讀為警惕和心煩意亂，掩蓋了她對男友搶劫韋伯小屋的計劃可能出了可怕錯誤而逐漸增長的恐慌。她認為艾米利亞的到來表明此事結果樂觀。

● 形象描述：身材健美，不到 5 英尺（1.5 米）高，灰金色的頭髮剪成了波波頭。

● 特質：小心，精明而狡猾，（如果情況緊急的話）不憚於下狠手。她聰明而堅決，面對指責或威脅也不會輕易屈服。但她更認為保住自己的命比什麼都重。

● 思想與信念：沒有什麼比自保更重要。

● 重要之人：男朋友克萊姆·泰勒（也是可能將自己帶出這令人討厭地方的門票）。

● 扮演引子：隨著事況惡化，瑪麗的行為可能會越來越可疑——細心的調查員可能能注意到這一點（心理學檢定）。如果聽到樹林里傳來尖叫聲，她也可能會因為知道的太多或反應不對勁而不小心暴露自己的罪行。

同樣，如果比利·伊斯特霍斯被發現（無論是死是活），她都會聲稱自己不認識他（不過如果薩姆·凱爾漢在場或聽到對話，他很容易就會看穿她的虛張聲勢）。極端情況下，如果她認為必要的話，她會想辦法讓艾米利亞閉嘴，趁無人注意時逃走或甚至用咖啡廳收銀台抽屜裡的槍（一把滿彈的.22 左輪）自衛（或強行開走一輛車拿走一些錢）。

如果克萊姆的屍體被辨認出來，被發現與她存在關聯（薩姆·凱爾漢；此外克萊姆的錢包裡還有一張瑪麗的照片會連累到她），她更有可能採取這種絕望的行為。

如果被確鑿證據逼上絕路，無路可逃，她可能會完整地吐露自己的故事。然而，她不會放棄尋找出路。

## 維妮弗蕾德和泰迪·布雷爾

68 歲、71 歲，不幸的遊客

維妮弗蕾德和泰迪是一對來自波士頓的中低階級的體面老夫婦（老頭是退休銀行出納，老太太是家庭主婦）。他們即將度過自己人生中最不幸的、很可能是最後的夜晚。

他們無辜受害，年老體衰，完全不知道發生了什麼事情，所以他們會一直旁觀事態，本能地試圖降低存在感。有時他們會非常不合時宜地說幾句話，例如“哦，溫妮，你看到那閃電了嗎？ ”“下了好多雨，一定是天使在哭泣。 ”“或許我們應該報警？ ”隨著事態惡化，他們對於逐漸展開的噩夢般的事件會報以迷茫的雙眼，就像屠宰線上的羔羊。

### 維妮弗蕾德·布雷爾，68 歲

● 形象描述：有些駝背，一頭濃密捲曲的白髮，戴著眼鏡。

● 特質：善良，安靜，克制。

● 思想與信念：強烈的宗教信仰，虔誠的基督徒。

### 泰迪·布雷爾，71 歲

● 形象描述：近乎禿頂，頭上有幾縷白髮，深藍色的眼

睛，笑容和善。

● 特質：善良，安靜，克制。

● 思想與信念：生活處處有奇蹟。

## 比利·伊斯特霍斯

20 歲，驚慌的暴徒

比利是一個本地的健壯年輕人，雖然剛二十歲，但身體卻像公牛一樣強壯，白天干本分的臨時工工作，晚上則為博爾頓的犯罪分子充當打手，偶爾還會跟他的朋友克萊姆搞點小偷小摸。雖然他並不是有意作惡，但他懶惰而愚蠢，天生就是愛欺凌別人，而且很容易被他尊敬的人所引導，比如克萊姆。

在目睹死光從房子裡的小匣中湧出，吞噬了自己朋友克萊姆的生命後，比利的精神崩潰了。他盲目慌張地逃了出來，退化到了一種孩童般的恐懼狀態之中。

⚫ 形象描述：身材寬闊敦實，健壯如牛，一頭濃密的黑發，有著茂密的眉毛。

⚫ 特質（目前）：焦慮驚恐，有如孩童。

⚫ 思想與信念：目前：有壞東西要來了，它會吃了所有人！

⚫ 重要之人：最好的朋友克萊姆·泰勒。

⚫ 扮演引子：當劇情開始時，比利藏在樹林裡，試圖在樹下躲雨，每次閃電和雷聲都會讓他驚慌失措地跳起來。

他迷路了，自從那次襲擊以來他一直在兜圈子。他知道死光正在遊蕩，因為他看到過它兩次，並從它身邊逃走。

在他遇到調查員之前，死光是否能找到他，就交由守秘人決定了。

他記得他所看到的一切，但他無法理解它，只會作出幼稚的情緒反應。如果對他進行詢問，他會像孩子一樣喋喋不休地說出真相，絲毫不怕受到指控。

## 死光

死光是一個超乎此世的異界惡意存在。它沒有生機，沒有隻會，也無法在任何可以被人類理解的意義上被馴服。它只會吞噬，以生命能量和受其影響的生物殘骸上殘餘的意識迴響為食。

關於死光的完整描述及其能力見角色與怪物部分。

# 開端：路上的遭遇

向玩家們宣讀或轉述以下段落：

*儘管你們努力向北逃離這場暴雨的侵襲，風暴最終還是追上了你們，夜幕隨之降臨，如深淵般黑暗，而不斷被閃電撕裂。大雨磅礴的路況使得你們只能如同爬行般緩速挪動，這樣前燈才能穿過黑暗保證你們沒有迷路。唯一可以肯定的*

*就是，你們身後的天氣只會比你們正在經歷的更加糟糕，迫使你們只好前行。本應善乏可陳的旅程也因此而變得危險而前途叵測。*

*什麼東西東西毫無預示地出現在了你們的車前！這是一個如同憑空冒出來般的蒼白身影。為避免撞上去而緊急剎車扭轉車頭的同時，你們剛好看清了這個身影是一個女人——她大睜著眼睛，嘴裡發出淒厲的慘叫聲。*

多虧調查員正以低速前行，他們不太可能撞上這個女人，當然，守秘人也可以要求進行一次車輛駕駛檢定以增添些戲劇般的緊張感。

失敗將意味著汽車撞到了她的身側，她倒在地上，身上受了些傷。

路上的這個女人就是艾米利亞·韋伯（見主要人物表）。她受到驚嚇，意識模糊，因遭遇不幸而只能勉強維持自己。

她目前的穿著很明顯不適合在戶外活動，雨水已經浸透了她的衣物。除了披頭散發外，她的衣服也在跑過樹林時被劃破了，而且她前額還有一塊淤青（通過急救或者醫學檢定可以從顏色判斷出這至少是一個小時前留下的了）。

她並沒攜帶任何的身份證件，也沒有佩戴珠寶首飾，僅帶著一條古董銀鍊，上面裝飾著一枚狀似古舊金幣的獎章（見古董銀鍊與硬幣獎章部分）。

目前調查員們並沒有辦法從她口中得到任何信息，但是可以為她擋雨和幫她取暖（或許還可以進行急救），並避免因為“祖父”或者“光”一類的詞彙讓她更加的痛苦。

調查員們接下來的行動和設想是自由的，但是下面內容可供參考：

⚫ 他們在原地停留越久，就會越難以再次發動汽車，因為風暴正在加劇，汽車或許將徹底拋錨。只要離開汽車數秒，渾身的衣物就將被寒冷刺骨的暴雨完全浸濕。

⚫ 熟悉這片地區的人士或許會想起（知識檢定）附近 1 英里內有個帶咖啡館的加油站。

⚫ 任何逗留在附近叢林或者嘗試進行搜尋的人都需要進行一次意志檢定，成功則將會感到一種被某物注視的毛骨悚然的感覺。周邊惡劣的條件不斷惡化，並且無論怎麼搜索最終的結果都是一無所獲。

⚫ 如果調查員不肯讓步，停留過久，死光有可能會現身——它可能會在樹林中緊緊跟隨，如同某種隱約而詭異的存在，也可能會直接上前，或許會提早展開直接攻擊。

⚫ 如果他們打算折返阿卡姆，天氣將會惡化到任何1920 年代的交通工具都完全無法通行的程度。他們有撞車、熄火或完全從道路上滑落的風險（極難車輛駕駛檢定），而死光將會抓住這個時機對他們當中的一員展開攻擊。另外，一棵被閃電擊倒的大樹也將擋在路上讓調查員們無從後退。

### ※古董銀鍊與硬幣獎章

這件禮物來自艾米利亞的祖父，被她視作珍寶，她將會非常小心的避免遺失或者損傷這個掛墜。這個掛墜從兌換價來看大約值 60-100 美元，但對於艾米利亞可是無價之寶。

這個硬幣狀的獎章上面刻著一連串無法確定是否是字跡的不規則符號。如果成功的通過克蘇魯神話檢定則會 發現這些符號是由阿克洛語寫成的。

至於獎章到底是什麼，文字說了什麼，有什麼重要意義則完全由守秘人決定，或許能夠為日後的模組埋下伏筆。除非守秘人安排如此，否則這枚獎章對於本模組沒有進一步的意義。

# 接下來會發生什麼？

遇到艾米利亞之後，當夜的事件如何發展完全由守秘人和玩家的行動來決定。儘管他們還沒有意識到，但是他們已經進入到了絕境求生的境地中。

## 艾米利亞知道的事

艾米利亞冷靜下來後，通過對話可以看出，她是一位受過良好教育的女性，有著見多識廣的中產階級背景和明顯的波士頓口音。由於剛剛受到的折磨，她會有些茫然，非常緊張，不和人交談，除非直接對她說話（成功使用取悅或說服技能當然會對情況有所幫助）。她不會故意撒謊或掩飾，只不過她非常擔心自己被人認為是“瘋了”——在她 15 歲時父母去世後，她曾因情緒不穩定和經常夜驚而在精神療養院（波士頓女孩護理協會）待了一段時間——她也不願意讓自己受到這種指責。從襲擊發生到調查員在路上遇到她，這段時間裡她到底記得多少發生在自己身上的事情，這要由守秘人決定。

⚫ 艾米利亞和祖父在莊園裡住了七個多月，而由於心髒病，他的健康狀況每況愈下。他對她非常好。

⚫ 她對韋伯的秘密一無所知，只知道那個“令人毛骨悚然的匣子”。如果有人問起，會得知她從小就記得這件東西（在他博爾頓的老房子裡），它甚至常常讓她做噩夢。對祖父來說，這是一件很重要的東西，某種傳家寶，她絕對不能碰。她非常樂意聽從祖父的話。

⚫ 她知道祖父的書房裡有一張上鎖的桌子，他把貴重物品都放在那裡（或者守秘人決定把日記放在什麼地方），但從來沒有看到過裡面，也不知道裡面到底有什麼。她知道他把鑰匙放在懷錶裡。

## 與艾米利亞同行

死光目前正在追踪著艾米利亞，但是由於最近剛飽餐一頓，它將——暫時——和載著艾米利亞的調查員們的車子保持一段距離。

特別留意路邊樹林的調查員們在閃電的間隙中將注意到（困難偵查檢定）一道潛藏在樹林後徘徊著的古怪白光——瞬間出現，然後消失。守秘人也可以利用這神秘的一瞥開始營造越發強烈的怪異和不安感。

## 果園大道加油站與咖啡館

這座現代化但又簡樸的設施看起來開張沒幾年，裡面有一個單泵加油站，帶有一間木質結構辦公室，還有一個遠離公路的車庫。同樣的，旁邊還有一間小餐廳，側面有一間衛生間。它是紐約真空石油公司的產業，經理是保守而略微有些多事的薩姆·凱爾漢。

咖啡館由身兼女老闆和廚師兩職的本地女人多琳·艾特勒運營。多琳有兩個女服務員作為助手來應付從早上直到下午這段咖啡館看起來生意最多的時期。在晚上則是本作黑幕，瑪麗·雷克，獨自負責泡咖啡、熱食物以及其他各種雜務，直到關門。

當調查員們到來時，一道道明晃晃的閃電正在加油站上空的風雨中劃過，咖啡館的燈光在傾盆大雨中閃爍著。暴風雨中唯一顯露出古怪的地方是一輛似乎被遺棄的四輪平板大卡車，它顯然是一個急轉彎轉到了馬路邊，然後在泥濘中打滑停了下來，駕駛室的門朝調查員們開著。這輛卡車幾乎完全堵住了通往博爾頓的道路，而它的大半車輪

也陷進了又厚又潮的泥土之中。

在咖啡館的前面停著一輛雙座式福特車，還有一輛老款帕卡德則停在加油站辦公室旁，視線範圍內就再也沒有其他的車輛了。細心的調查員會發現透過咖啡館玻璃上明亮的燈光可以看到裡面有身影在動，而被雨水浸濕的其他地方都空空蕩盪，加油站辦公室也上了鎖。

## 咖啡館內

調查員們抵達時，咖啡館裡面一共有 5 個人：

1. 薩姆·凱爾漢——加油站經理；

2. 瑪麗·雷克——女招待員（黑幕）；

3. 維妮弗蕾德·布雷爾——見下；

4. 泰迪·布雷爾——泰迪和維妮弗蕾德是一對在這裡等待風暴過去的老年夫婦，他們去博爾頓拜訪親戚回來的途中被困在了這裡；

5. 傑克·邦恩斯——剛到的人，就是剛才那個因為驚慌差點撞上加油站的農夫。

關於這些角色以及他們對發生事件的可能反應參見主要人物表部分。他們的數據可以在角色與怪物部分中找到。

調查員們進入時，咖啡廳裡已經瀰漫著心神不寧的氛圍。在他們到來之前，除了瑪麗外所有人的注意力都集中在傑克·邦恩斯身上。當調查員們進去時，他們將會聽到他在堅稱自己被一道“死光”追逐得偏離了馬路。決定更仔細觀察傑克的調查員會發現他明顯被嚇壞了。

唯一一部電話在加油站辦公室中。由於暴風雨損傷線路，它並不能使用。

## 果園大道森林

附近的森林曾經都是一片蘋果園（如同地名一樣），但是目前已經被荒廢，有些地方還長滿了外來物種，例如櫸木和常春藤。晴朗的日光下美景如畫的樹林，在這樣風雨交加的夜色中，卻如同一場陰暗的噩夢般可怕。

試圖徒步穿過（更別說跑過）這樣充滿了大量匍匐植物和雜亂根莖的樹林是非常容易被纏住腳的，更何況這些緻密、扭曲的樹木讓人很容易失去正確的方向感。任何試圖在這樣的雨夜中穿過樹林的調查員都將進行一連串的導航和敏捷檢定。

死光目前正在林中出沒，而在沒有極端的謹慎和充分準備的前提下試圖在這樣的雨夜中偏離大道進入樹林很可能會摔折腿骨。由於風暴的原因，受寒甚至會導致喪命——更不用提在此刻正在林場中潛獵的異世界生物了。

在模組開始時，比利·伊斯特霍斯，參與了這場注定失敗的搶劫計劃的克萊姆的共犯，在林中迷了路；這有一半原因是因為他過度驚嚇已經處於半瘋狂狀態。如上所述，模組中比利是否會出現交由守秘人決定。如果守秘人覺得事情發展進度快，玩家也有足夠的事情可忙，那比利可能就永遠不會出現，而是被死光獵殺吞噬掉了。然而，如果守秘人想繼續增加趣味性，或者想繼續引入新 NPC，比利將出現在咖啡館中，驚恐地重複著“會殺人的光線”。又或者，死光將緊緊跟在他身後，很快就會“閃亮登場”？

## 離開馬路行駛或者步行

很多時點上，調查員們或許會忍不住想要駕車穿過暴風雨（由於車輛本身條件和天氣原因，這將帶來巨大的危險）或者步行前往綠蘋果莊園別墅（見下），抑或設法求助。這樣的行動過程中是充滿了絕望和危險的，但也並非完全不可能，所以建議守秘人簡單地說明這可能帶來的危險，然後照著他們的想法進行！

駕駛車輛（哪怕速度非常緩慢）需要進行成功的困難汽車駕駛檢定才能起碼控制住車輛避免熄火或撞車，而隨著暴雨將泥巴和其他東西沖刷到他們前進的道路上，這個檢定將提升到極難難度。其他所需的檢定包括：

⚫ 幸運檢定，以避免被雷擊中或者被掉落的樹枝砸中。

⚫ 困難偵查檢定來發現前方的障礙或危險（之後依然需要汽車駕駛檢定來避開）。

⚫ 理智檢定以避免被怒嘯的狂風所擾而萌生退意。

⚫ 如果是步行，必須通過導航檢定來避免迷失在樹林中。

⚫ 如果是步行，需要進行難度遞增的體質檢定才能避免體虛受寒（暴露在刺骨冷風和大雨中時，體質檢定失敗將導致每小時失去 1D4 點生命值，同時所有身體技能和精神技能都要承受一個懲罰骰）。

如果步行或者離開汽車，別忘了檢查調查員是否有手電筒（或許可以用幸運檢定來決定他們車裡是否有一個或幾個手電筒）。在昏暗的風暴中，森林裡將伸

手不見五指。可以利用這種黑暗來加強緊張感，把調查員們孤立開來或者烘托出一種非常不祥的氣息。

死光幾乎必然會攻擊在林中陷入困境或者不慎撞車的人——這種事情就像黑夜中的火焰般醒目。

## 綠蘋果莊園別墅

隨著劇情的推進，調查員們將了解到綠蘋果莊園別墅（無論是通過艾米利亞還是咖啡館中的其他人）。努力把他們引導到這座別墅。或許他們是想去尋找艾米利亞的祖父、想解開謎團的根源或是只不過想從咖啡館的圍困中逃離出來，這都取決於故事的進展。最可能的情況是，艾米利亞會請求他們陪伴她回去別墅救她的爺爺（她認為應該是受了重傷，但是沒死），確保盜賊離開。

別墅建在離主路有一定距離的山坡背面，因此也顯得比較隱蔽。雖然這條路被雨水變得很滑，還被暴雨沖刷得泥濘不堪，但這條道路上剛剛新鋪過碎石，上方還有精心種植的樹木，因此即使在暴風雨中，道路依然可以通行。

需要注意的是守秘人也可以讓一棵或幾棵樹木由於雷擊而倒在路邊燒成焦黑，又或許樹皮上留下了因為死光而造成的一些怪異痕跡。從加油站出發，如果緩速的駕車的話，大約會需要 10分鐘以上的時間抵達別墅（依然需要進行困難汽車駕駛檢定），而步行則需要 20-30 分鐘（更慢、更潮濕、但是卻更安全的選項）。

別墅是一棟舊殖民時代風格的、新近裝修過的單層房屋。後面有一個小型的穀倉（作為車庫使用）。室內包括一個小廳、一個大型接待室、兩間書房、兩間臥室、一間帶餐廳的廚房和一間衛生間。

這裡設備齊全、陳設講究，達到了非常舒適的水平。整座房子洋溢著傳統的新英格蘭鄉村風味。房子下方還有個又大又乾燥的地窖，裡面安裝了現代化的加熱爐和煤油發電機。

建議調查員們抵達時發電機並不處於運轉狀態中——昏暗的房子畢竟更嚇人！為了打開別墅的電燈，需要有人下到地窖裡面為發電機加油。

別墅的房門在狂風暴雨中開開合合。室內一片漆黑。成功的偵查檢定可以發現前門附近的草坪上的泥巴里丟著一根撬棍。看起來有人在這裡滑倒過，留下了一塊還沒有被雨水沖走的明顯滑痕。

在主接待室外，也就是強盜們發動襲擊並釋放出死光的地方，看起來一切正常，除了這裡的電話和加油站辦公室裡那個一樣完全斷線了（暴風雨造成的）。

仔細搜查別墅會發現每一個能放東西的地方都放滿了房主窮極畢生收集的各種裝飾、禮品、紀念品和手工藝品。有許多照片展現的是他已故的妻子和女兒，以及這位

知名的、備受尊敬的鄉村醫師漫長的職業生涯（從牆上的證書判斷）。大部分的房間看起來都不起眼，沒什麼不對勁或不尋常的。

## 接待室

這個地方有明顯的打鬥痕跡。有三個值得注意的關鍵點：兩具屍體——戈弗雷·韋伯醫生和克萊姆·泰勒兩人的屍體——和一個被打開的金屬匣。

遍布皺紋的臉上白髮和鬍鬚都修建得整整齊齊，一副典型新英格蘭貴族打扮的韋伯醫生，臉色蒼白地癱倒在一把護手椅旁，他的肩膀上滿是鮮血。成功的醫學檢定會發現他死於心力衰竭（因為死光被釋放出來了），否則他的死因看起來將是因為肩膀上的槍傷而失血過多。搜索屍體會在懷錶鍊子上發現一枚小鑰匙。

克萊姆·泰勒的屍體展現出一種怪異而可怕的狀態。他是個二十出頭的年輕人，不過現在他的面部卻扭曲到了幾乎無法辨認的程度。他的顎骨以及大量關節在劇烈的抽搐中脫臼了，他的屍體現在就像一個被隨意丟在地板上的破舊木偶一樣。而他的下半身已經化為了灰燼，就像曾經被某種從地板上傳來的強烈高溫灼燒過一般。他的上半身殘留部分的皮膚上有著血跡和黑斑，看起來就像是他體內的血管爆開了一樣，他的眼球也凝結著紅得發黑的血液。

為何死光沒有把克萊姆消化殆盡是個謎——或許是受到風暴的影響，又或者是克萊姆的共犯比利·伊斯特霍斯體內血液的溫度把它吸引了過去。

目擊克萊姆·泰勒的殘肢需進行 1/1D4+1 的理智檢定。

一副破損的（在爭鬥的過程中被撕下來的）粗糙面具和一柄最近剛開過火的單筒 20口徑獵槍躺在克萊姆的屍體邊。

克萊姆的口袋中可以發現兩顆這種獵槍的備用彈，他的錢夾裡面有一份賬單、一份加油優惠券和一小張仔細折疊起來的瑪麗·雷克在鄉村市集上吃棉花糖的照片。如果調查員們在咖啡館中遇見過瑪麗，他們可以一眼就認出她來，否則他們對她的臉將一無所知。

很容易就能看出翻倒在一邊的那個金屬匣和房間的整體裝修或者其他裝飾品的都格格不入。這是個大約 16 英尺寬、9 英寸高（41cm×23cm）、毫無特色的水槽形金屬匣，下面裝有小小的爪形金屬支架。而其鉸鏈蓋的邊緣還殘留著某種奇怪的封蠟味，而內部則有一層鉛殼。

從外觀來看，這明顯是一個骨灰盒（儘管尺寸過於大了一些），更何況還有很多骨灰般的白色粉末從裡面漏到了暖爐邊的地板上。任何意志超過 70 的玩家將會在研究這個金屬匣的過程中感覺到明顯的不安。如果他依然拿著這個匣子不放或者是盯著看，這種不安將變成身體上直接的不適和惡心——需進行 1/1D2 的理智檢定。

## 艾米利亞·韋伯的臥室和書房

調查艾米利亞的臥室和書房發現她時常吃安眠藥。一些往來信件顯示出她最近曾經在波士頓女孩護理協會待過一段時間（知識、醫學或者精神分析檢定成功可以得知這是一家高檔精神療養院），不過已經開具健康證明而出院了。

## 醫生的書房

這個房間裡能發現醫生過去的一些私人信件和其他檔案、大量過時的醫學書、繁多的新英格蘭博物書籍、還有不少鱗翅目昆蟲標本，釘在牆上掛著的帶玻璃鏡框裡。

一個緊鎖的抽屜裡包含瞭如下物件：600 美元現金，一本阿卡姆第一國家銀行的存摺（戶頭上有 19000 美元），一支氣味獨特的軟膏，還有一本黑皮封面的日記，在雜亂的法律文件和技能證書下面藏著。

如果沒從醫生的懷錶鏈上發現鑰匙，就需要通過鉗工或者機械維修技能檢定來嘗試打開抽屜。隨意的檢查抽屜內可以發現上述的大部分內容物，但是如果想要找出那本日記還需要進行一次偵查檢定

（分發材料：死光 1——a,b,c,d 部分）。

這本日記除了最裡面那幾頁大部分內容都是空白的，而死光的用途和召回方式，被以一種冷酷而毫無感情——卻觸目驚心——的語氣寫在了這幾頁中，字跡小巧、工整而精美。然而，描述如何控制死光、使之針對特定目標的部分內容則被從日記中撕掉了。

首次（泛）讀這些內容將增加 1%克蘇魯神話技能並損失 1D4 點理智值。除了這些“指南”，還有一頁內容是一些縮寫字母，每條與一個日期以及三、四位數字相對應。從這一頁上的污漬來看，似乎前一頁是灑上了墨水而被撕掉了。這樣的條目合計有 16 條，所有的日期都不規則地散佈在過去的40 年中，而被列出來的最近的日期是 11/10/1919。充分理解到這 16 條內容代表的是韋伯醫生利用死光來消滅的新生嬰兒或其他人的話，還將造成進一步的理智損失（0/1）。

### ※韋伯醫生的日記

這個模組中真正的洛氏元素並不僅僅是來自異界的超自然存在，也包括它如何來到此處的秘密。韋伯醫生和他的前輩在完全不知道它究竟是什麼的情況下用它做的事情也極為可怖。

對於玩家來說，發現這一點將有望為他們的體驗增加更大的深度，而不僅僅是簡單地遇到一個奇怪的怪物。

我們的想法是，它能將蔓延在阿卡姆、敦威治及週邊地帶的世代相傳的“錯誤”表達出來。當這些真相被解明時，需要進行理智檢定（1/1D4）。

或許韋伯醫生的日記可以用作通往其他調查事件的跳板，在某一環節與陰謀進一步聯繫起來，影響到偏遠的家庭、農場和其他不太愉快的地方。這樣的情節可以通過調查員們和艾米利亞·韋伯的聯繫來強化——假設她在本劇本中生還的話。

#### 韋伯先生的日記

英語，19 世紀末-20 世紀初

⚫ 理智值損失：1D4

⚫ 克蘇魯神話：+1%（泛讀）/+3%（精讀）

⚫ 神話等級：6

⚫ 精讀時間：8 週

⚫ 法術：召回罪惡吞噬者。 （安全調動死光的法術在日記裡找不到了。 ）

## 韋伯醫生的臥室

韋伯醫生的臥室看起來非常的尋常，事實上，從整齊存放的衣物、擦得閃閃發亮的鞋子和屋內僅有實用物件等一切都展現出一個非常務實、刻板的人物形象。

成功的偵查檢定後將會發現隱藏在放襪子的抽屜中的一小本軟皮聖經。裡面有一段手寫的題詞（分發材料：死光 2）。這段用褪色了的藍黑墨水寫下的題詞似乎有著很長的年頭了。

如果拿給艾米利亞看，她可以證實這本聖經是她的曾祖父送給她祖父的，但是筆跡卻並不是兩人中任何一個的（這本聖經以父傳子代代相傳已經不知道多少代了）。

艾米利亞並不知道這句題詞到底表達什麼意思，不過她可以回憶起她祖父曾經對她說過“醫師的罪只應由主親自宣判”。這到底是什麼意思！？

而更加深入的探尋將一無所獲——醫生書房中的日記就是對調查員們最有用的信息了。

## 地窖

除了灰塵、蜘蛛網和大量的包裝箱，這裡唯一有意義的東西就是那一套家用發電機系統，調查員們用它來讓死光離開這個世界，回到它原本的居所去。調查員需要將怪物引誘到地窖裡來，或者用發電機製造某種陷阱（這需要成功的電氣維修檢定。）

## 推進行動並保持懸念

這個模組同時具備了哥特（風暴、廢棄的小屋、作惡的陰謀、呈現在眼前的古老罪惡）與純粹的生存恐怖（林中潛伏的怪物、被追獵、失去與外界的聯繫、被和陌生人困在一個有限的空間中、很可能一個接一個被幹掉）。

守秘

人可以選擇要更加突出哪些元素，隨意利用，而淡化其它元素或僅僅充當模組的點綴。根據你的玩家喜歡什麼樣的遊戲、你想主持什麼樣的遊戲而選擇合適的元素。

### 以下是一些供參考的內容：

#### 延緩調查速度

如果你想強調模組中的調查元素，就不要急著讓死光出現或者發動攻擊，否則將會讓調查員們過早做好心理防禦。更好的辦法是慢慢展示出古怪的現象。或許你會讓風暴減弱到調查員們行動起來不再艱難的程度（當然，氾濫的淤泥使得離開這裡依然十分危險）。

讓艾米利亞·韋伯，而不是怪物，成為謎團開始的焦點。讓她由於驚嚇過度顯

得語無倫次，遭受失憶的折磨，在再次親眼目擊死光之前都根本記不起來究竟發生過什麼（或是被帶回到別墅時，記憶突然湧現）。

如果是這種情況，建議讓調查員更難找到醫生的日誌，亦或者要冒著危險才能得到它，例如：讓艾米利亞成為獲知它存在的唯一信息來源，把它藏在地窖牆上某塊鬆動的磚頭後面，又或者把它放在穀倉的保險櫃中（這樣在試圖找回它時就會讓調查員暴露在危險中）。

#### 預示怪物的出現

緩慢而又懸疑地積累怪異狀況可以製造出緊張又而不安的氣氛。在加油站或者林中依稀瞥見有光在閃爍，越來越近——特別是一開始這是被某個 NPC 而不是調查員發現的——將是一個非常良好的開端。

而（切斷的）電話線中古怪的噪音或者收音機中傳來的長嘯干擾聲，電力的波動，金屬製品和電力電纜上發出微弱的光——這一切都指向某些不對勁的事，或許只是暴風雨導致的……真是這樣嗎？可以讓某個 NPC 被怪物幹掉（只能聽到一聲淒厲的慘叫聲），而調查員發現屍體處於與克萊姆·泰勒屍體相似的狀態——用類似的方式在他們目擊幕後真兇之前就向他們預示出死光能夠帶來的恐怖。

#### 隆重登場

無論是流程的早期還是晚期，當死光出現的時候，為它製造出隆重的登場效果。可以是像火焰般怪異而非自然的銀色流體般在林間的半空中飛速穿行，也可以是像一條捕獵的蛇，或像液態光芒一樣從某個被害者凌亂的屍體的口中傾瀉而出。死光的首次亮相應該是一個重頭戲，你應該本著這樣的態度來對待它。花點功夫來全面地刻畫它，

它那全然異類的本質，它閃爍著死亡的白光，磷光般的餘輝，以及它對任何人或者任何威脅不屑一顧的態度。它是一個慵懶而可怕的獵手，就向屠夫挑選待宰羔羊般漫不經心，又如同死神般無情而篤定。

#### 優勝劣汰

這個模組的場景中包含了大量的 NPC。他們的作用不僅僅是用來提供敘述性說明或者讓調查員與之互動，也為守秘人在調查員試圖和死光戰鬥之前渲染其恐怖（和傷害方式）提供了充足的受害者。就這麼用他們吧。在玩家的角度，如同那個古老笑話中所說的，當你們被一頭飢餓的獅子追獵時，你不需要跑得比獅子還快，只需要跑得比旁邊的人快就好……

#### 無處遁形

死光是殘酷的，簡單的物理障礙根本阻止不了它。它的飢餓永無止境，因為它完全來自異界，應當展現它的這一特點。如果守秘人打算格外強調模組的生存恐怖元素，這種永不饜足的特點更為重要。

如果調查員們打算逃亡，它將會窮追不捨。而如果調查員們打算據守，它將會摧毀或者燒穿擋在面前的任何障礙。

它不知疲倦，不可理喻而且無法被矇騙。它也不能像普通的動物般陷入陷阱，在高深難測的同時又顯得聰明絕頂。它有著足夠的智慧來摧毀光源、滅火、破壞汽車、推倒樹木又或者發動一次潛襲（例如從咖啡屋的房頂上）。它的天性就是襲擊，以生命為食，離開去消耗掉竊取的能量，然後再度回來。儘管如此，它也不會被這種本能所奴役，它能夠按照自身的意志來傷人或者做出阻止獵物逃跑的行動。總而言之，只要守秘人願意，它可以足夠的聰明、兇殘以及永不疲憊。

讓他們看到希望，然後奪走 如果無路可逃的境地——對本模組而言，被困在這樣可怕的風暴中——對於守秘人來說過於簡單了，那麼可以考慮允許他們與外界取得聯絡，或暫時逃生——但又安排一個意外的結局，擾亂他們的預期。讓他們電話聯繫上警察或者其他的幫助，但是對方卻完全不願意相信或者僅僅是簡單的不願意冒險上路。或者更糟糕的是，在劇情的中期打電話把警察叫過來，讓他們來到加油站，結果僅僅是死光殺死了他們。同樣的，你可以留下逃生的希望，只不過不是所有人都能逃生。

#### 讓他們選擇，讓他們行動

有限的場景與時間和死光的獵食模式都迫使這一模組處於倒計時的狀況當中。這個劇本中很重要的是，調查員們一旦進入狀況後，就不能在逐漸展開的事件中表現得被動。顯而易見當面對死光時，如果任憑 NPC 隨意行動，他們至少會退縮不前、陷入恐慌，最壞的情況下甚至會攻擊彼此和調查員——當然，最後他們依然在劫難逃。如果調查員也表現得被動，這也會是他們的下場。如果玩家顯得很被動，可以利用威脅、怪異現像或者 NPC 愚蠢的危險行為來迫使他們採取行動。給他們一些必須應對的狀況。只有調查員自己能夠解決自己面對的問題，也只有他們自己能確保自己的生存。

#### 走向尾聲

隨著夜間的旅行漸近黎明，果園大道所發生之事逐漸發展，死光的攻擊將越來越頻繁，時間間隔越來越短。如果到了最後，只剩下一兩個調查員與死光，而到了這個時點上他們還沒能夠得出一套可行的計劃，守秘人可以毫無顧慮地讓死光無情地追殺他們了。他們唯一的出路就是堅持到黎明到來。如果調查員們丟下 NPC 們而拼命逃亡，讓 NPC之死對他們良知（和理智）的折磨作為逃跑的代價。或許還包括死光接下來夜復一夜地逐漸在周圍村莊中收割的人命。這樣存活下來的調查員不僅需要為拋下 NPC 等死損失1D6 點理智值，還需要在一周後由於意識到死光依然在自由自在的獵食當地居民而進一步損失 1D6 的理智值。 （有些守秘人可能會讓退縮不前、妄圖讓其他人來解決問題的調查員損失更多的理智值。 ）當然，也有一些人會注意到調查員們——猜忌的惡名將一直跟隨著他們。

假設調查員們打算通過自己的方式來消滅死光，無論是用電還是用火——經驗上來看，遇到這樣一個難題的玩家總會想出一些非常有創意的方法來達到目的——這都會是一個不折不扣的勝利，應當給予理智值的恢復（每名幫助解決死光的調查員獎勵 1D10 點）。此外，艾米利亞（如果生還的話）或許還會給予他們金錢回報，感謝他們救下她，並要求他們編造故事解釋發生的事情。大聲說出真相可能只會讓調查員被關進精神病院軟墊病房裡，博爾頓當局也更願意聽到比較符合常理的解釋，無論這解釋有多不可能，比如閃電擊中房子，或是克萊姆和比利展開了大肆屠殺。

如果調查員選擇收容死光，他們達成的將是一種較為陰暗的勝利方式，這同樣會損害他們的心智，取決於他們選擇什麼人、如何安排死光吞噬他。

# 角色與怪物

## 艾米利亞·韋伯

23 歲，半失憶的孫女

STR 40 CON 50 SIZ 45 DEX 70 INT 80

APP 60 POW 50 EDU 85 SAN 50 HP 9

DB：0 體格：0 移動：8 MP：10

攻擊方式

鬥毆 25%（12/5），傷害 1D3

閃避 35%（17/7）

技能

會計 30%，攀爬 30%，急救 50%，歷史 40%，聆聽40%，醫學 30%，說服 45%，心理學 20%，科學（生物學）30%，科學（化學）25%，偵查 35%，潛行 40%

## 薩姆·凱爾漢

48 歲，懦弱的加油站經理

STR 40 CON 50 SIZ 50 DEX 50 INT 80

APP 70 POW 45 EDU 60 SAN 45 HP 10

DB：0 體格：0 移動：7 MP：9

攻擊方式

鬥毆 45%（22/9），傷害 1D3

閃避 25%（12/5）

技能

會計 70%，估價 40%，取悅 30%，電氣維修 20%，歷史40%，聆聽 30%，機械維修 50%，說服 40%，心理學30%，偵查 40%，潛行 30%

## 傑克·邦恩斯

42 歲，心神不寧的養豬農戶

STR 80 CON 70 SIZ 55 DEX 50 INT 80

APP 45 POW 55 EDU 50 SAN 55 HP 12

DB：+1D4 體格：1 移動：7 MP：11

攻擊方式

鬥毆 50%（25/10），傷害 1D3+1D4

12 號霰彈槍 40%（20/8），傷害 4D6/2D6/1D6（不對人）

閃避 25%（12/5）

技能

會計 20%，估價（豬）60%，汽車駕駛 30%，話術35%，聆聽 25%，機械維修 60%，博物學 45%，心理學20%，偵查 30%，潛行 40%，投擲 55%，追踪 50%

## 瑪麗·雷克

19 歲，犯罪主謀，致命美人

STR 40 CON 50 SIZ 45 DEX 70 INT 80

APP 60 POW 50 EDU 85 SAN 50 HP 9

DB：0 體格：0 移動：8 MP：10

攻擊方式

鬥毆 25%（12/5），傷害 1D3

.22 左輪 35%（17/7），傷害 1D6（不在身上，在收銀台裡）

閃避 35%（17/7）

技能

藝術/手藝（速寫）40%，取悅 80%，攀爬 40%，急救35%，聆聽 50%，說服 50%，心理學 40%，妙手 40%，偵查 30%，潛行 35%

## 泰迪·布雷爾

71 歲，不幸的旅客

STR 35 CON 65 SIZ 50 DEX 40 INT 70

APP 60 POW 65 EDU 66 SAN 65 HP 11

DB：0 體格：0 移動：3 MP：13

攻擊方式

鬥毆 25%（12/5），傷害 1D3

閃避 20%（10/4）

技能

會計 80%，汽車駕駛 35%，歷史 60%，聆聽 30%，機械維修 40%，博物學 60%，心理學 40%，偵查 70%，潛行35%

## 維妮弗蕾德·布雷爾

68 歲，不幸的旅客

STR 20 CON 70 SIZ 35 DEX 45 INT 60

APP 55 POW 60 EDU 43 SAN 60 HP 10

DB：-2 體格：-2 移動：4 MP：12

攻擊方式

鬥毆 10%（5/2），傷害 1D3-2

閃避 25%（12/5）

技能

會計 40%，估價（蘋果派）90%，話術 55%，急救60%，博物學 45%，神秘學 40%，心理學 60%，偵查50%

## 比利·伊斯特霍斯

20 歲，驚慌的暴徒

STR 70 CON 70 SIZ 85 DEX 50 INT 65

APP 60 POW 40 EDU 60 SAN 32\* HP 15

DB：+1D4 體格：1 移動：7 MP：8

\*不定性瘋狂：潛在瘋狂——進一步失去任何理智值都會導致1D10輪瘋狂發作，產生幻覺。

攻擊方式

鬥毆 70%（35/14），傷害 1D3+1D4

閃避 25%（12/5）

技能

攀爬 30%，克蘇魯神話 5%，汽車駕駛 25%，恐嚇 70%，機械維修 30%，導航 30%，心理學 15%，潛行 25%，投擲 40%

## 死光

潛藏的吞噬者

隨著綠蘋果莊園別墅里金屬匣的蜂蠟在沒有適當的預防措施的情況下打開，這一存在從匣裡的人類骨灰中被釋放出來，進入了這個世界。那個差點把卡車撞進加油站裡的農戶傑克·邦恩斯給它起的名字“死光”描述得非常準確；它指的就是這一團銀白色的流體，目睹它的人既會感到噁心，又會被它吸引。

它大約有 6.5 英尺（2 米）長，在空中齊腰高的位置飛行，幾乎不依賴於重力，就像是一團緻密的液體從擾動的水中通過。它散發出一種極寒的光芒，不穩定地脈動和閃爍著，當靠近智慧生命時頻率會增加。這種奇異的效應往往會對意志薄弱者產生致命的吸引力，使他們驚愕不已，讓這一存在得以靠近，發動攻擊並儘情享用（如果有機會的話它就會難以抑制地進行攻擊）。飽餐之後，它會暫時退卻進行消化，而後會回來渴求更多獵物。

### 它想要什麼

它不存在人類所能理解的需求，只有吞噬的慾望；它在鉛匣裡囚困了很多年，如今飢餓異常，尤其是在搶劫中受到驚擾而得以行動。狂風暴雨中的電閃雷鳴也令它異界的感官感到迷惑，一定程度上限制了它的行動，使它彷若受驚般作出反應。

### 它將要做什麼

它會不停在自己被釋放的區域附近巡邏，從不在同一個地點停留過長時間，但也不會遠離獵物（也就是這片區域裡的所有人類）。它會跟踪、接近、攻擊併吞噬落單的受害者，然後不斷重複這一過程；它會一直這樣做，直到將這片區域的所有人類都飽餐入腹，被成功擊敗，或是日光將其驅趕回其原本所來之處。 （更多細節見其他部分。）

### 它如何能受到傷害？

死光並非由地球上的物質構成，也不受地球自然規律束縛。它沒有可辨認的器官或生物結構，其穩定物理實體就是一團極為緻密的流體（就像水銀）；這些都使它極難受到傷害。通常情況下造成傷害為 6 點及以下的動能、物理或化學攻擊會被完全忽略；造成傷害為 6 點以上的僅取最小值。火焰能夠傷害它（造成通常傷害的一半）。觸碰這一存在會在接觸時造成痛苦的傷害（1D6+2）。具體細節見下文卷鬚抽打和護甲。

### 如何阻止它？

死光原則上有兩個弱點：陽光，它無法在其中存活——這一點目前對調查員幫助不大——和電。接觸足夠強力的電源能夠破壞它對現實的控制力，是強行用武力擺脫這實體的最可靠的方法。

從遊戲內來講，這可以是適當裝

配的家用發電機系統全力發出的震動（例如韋伯醫生地下室的發電機），也可以是閃電的打擊（有創造力的調查員可以通過製作一個簡易避雷針來引發這樣的情況）。此類攻擊會迫使死光進行體質檢定。如果檢定失敗，它會消失，被放逐回其所來源的超維角度。死光弱電的特性可以通過其對閃電的反應加以暗示；能看出它面對暴風雨中的閃電會退縮，如果閃電擊中附近，它就會被迫後退並逃離鄰近區域。守秘人可以安排擁有“魔法”力量和武器的有經驗的調查員能夠在一定程度上傷害它，尤其是用於放逐其他空間存在的方法。還有另外一種更為陰暗的方式解決死光，見收容死光部分。

### 收容死光

死光可怕而秘密的用途被記錄在已故的韋伯醫生的日記裡，這本日記藏在他的別墅中（醫生的書房）。韋伯不知道它的來源或本質，也不知道它是如何被束縛的（此事早在他之前，可追溯至殖民地時期，甚至可能遠早於此）。他只知道它的用途。對韋伯醫生和他所繼承衣缽的前人（誰知道在他之前有多少個呢）而言，它就是“罪惡吞噬者”。用來安全地擺脫某些家庭生下的可怖畸形的孩子。用來殺死過於可怕不能存活的半怪物形態的污穢子嗣，以防正常手段不保險或不一定能“殺死”他們。需要在活著的受害者額頭上用血畫一個螺旋形標記，然後吟誦詞句（發音寫在日記裡，不過如今遺失了），打開匣子。就這麼簡單，死光會以受害者為食，將其化為一攤骨灰，然後吃飽喝足回到匣中；它受到醫生所大聲吟誦的異界詞句所束縛。還有另一個略有不同的儀式，能夠吸引死光的注意力，使它回到禁錮之處，以防它意外逃脫。 （這個儀式的存在暗示著今晚並非這種事情第一次發生。 ）這個“流程”依然存在。如果調查員發現這段流程，他們完全可以重複過程以對付死光。當然，他們所需的就是犧牲一個受害者……

### 攻擊方式

每輪攻擊次數：最多 4（1D4 次卷鬚抽打或 1 次吞噬）。卷鬚抽打：1D6+2 傷害，無視護甲（造成與凍傷相似的壞死傷口）。通過集中這一效果，死光可以燒穿物質，熔化非緻密金屬或石質的障礙。徒手觸摸或擊打它的人會自動受此傷害，用於擊打它的物品也是同樣。

**吞噬（戰技）**：如果成功的話，死光會在受害者體內融化。受害者每輪失去 1D10+5 點體質，直至死亡。他們會在痛苦中死去，死光會在他們體內躍動，從他們的眼睛和嘴裡噴出，他們的血肉會開始燃燒化為灰燼。 （目睹死光吞噬受害者需損失 1/1D6 點理智值。 ）

**催眠效果**：每分鐘內，任何直視死光超過數秒的人都需要進行意志檢定，否則暴露在死光面前就會遭到其催眠效果影響。如果距離死光不足 6 英尺則影響更為嚴重，需要困難意志檢定。如果檢定失敗，受害者會無意中受這一存在的異界本質所影響，動彈不得。受影響期間所有行動都需要承受一個懲罰骰。受害者可以每輪嘗試一次意志檢定（帶懲罰骰）以擺脫催眠逃走。

**卷鬚抽打** 70%（35/14），傷害 1D6+2

**吞噬**（戰技） 60%（30/12），傷害每輪 1D10+5 點體質直至死亡

**閃避** 40%（20/8）

**護甲**：6 點護甲，抵抗所有動能、物理、爆炸和化學攻擊（小於等於 6 點的傷害直接忽略）；大於 6 點的傷害取最小值。見弱點。

**弱點**：死光無法在日光下存活，暴露在日光下時每輪積累5%概率使之被迫回歸所來之處。同樣，相當強度的直接放電也會迫使它進行體質檢定，失敗則產生相同效果。火能夠傷害它，但不如傷害地球生物那樣有效，只能造成一半的傷害（如果讓它完全包裹在火焰中，就是每輪 1D3）。僅僅用火把戳它能夠使它痛苦，迫使它退卻，但不會對它造成嚴重的傷害。

**其他**：它的感官強於人類，不需要有光才能看見。如果時間充足，它能夠從任何東西中間燒出一條路來，只要沒有鉛。不足1英寸（2.5 厘米）厚的金屬或 5 英寸（12.5 厘米）厚的木頭和泥土都能夠被它穿透。它也能夠被痛苦或承受嚴重精神壓力的生物所吸引，就像是鯊魚被血吸引一樣。對於試圖躲避它的人而言更加糟糕的是，儘管它並不是真正意義上的沒有實體，但它能夠控制自身組成物質，壓縮自身形狀，擠過狹窄的區域（最窄為 1 英寸/2.5 厘米寬的縫隙），就像鼻涕蟲一樣。

**理智損失**：目睹死光損失 1/1D4 點理智值。目睹死光吞噬受害者損失 1/1D6 點理智值。