# 古茂密林之中

## 介绍

故事发生在 1925 年美国佛蒙特州的西南部，不过KP 可以重设冒险发生的地点、改变时代，来适应游戏团队的设定。调查员在佛蒙特州的贝宁顿(Bennington, VT)，报名参加搜查队，寻找绑架犯和被绑的女孩。

本模组假

设所有玩家都专门为本次冒险创建了角色卡，也含有如何使调查员导入的建议。如果冒险是作为持续的战役中的一部分，那么调查员可以自由提供报名参加搜

查队的缘由。

本模组相对于调查，更看重行动。但是，在冒险一开始，也有机会进行一些调查。

如果玩家单独为本模组创建角色，KP 可能会提前提醒玩家，避免玩家选择用不上的技能类别。

最重要的技能是追踪、侦查、聆听、潜行、格斗和射击。

这个时代默认加入搜查队的都是男调查员，不过女调查员完全可以加入。

建议 KP 阅读第十四章：怪物、野兽和异界诸神当中有关格拉基和格拉基的仆从的描述。

## 登场人物简介

**卢卡斯·斯壮**：本地大亨，被绑架女孩的父亲。

**简·斯壮**：被绑架的女孩，16 岁。

**绑架犯**：三人组，尤金·克雷顿、西德尼·哈里斯、克里斯托弗·多布斯。

**斯壮的勘探队**：詹姆斯·斯坦顿、迪恩·沃特斯、卡尔·怀特、理查德·吉布森。去寻找矿藏。已经变成了格拉基的仆从。

**猎人**：布莱恩·霍尔和阿瑟·霍尔，阿利斯泰尔·劳森和乔治·劳森（两对父子）；在森林里无辜迷路，卷入他们无法理解的事件。

**艺术家**：一群野外写生的艺术家，在森林里野营。他们被格拉基的仆从袭击并注定会加入他们。

**格拉基的仆从**：乔瑟夫·特纳和他的内战逃兵党羽（奥古斯特、雅各布、文森特和路易斯）。他们在森林深处寻找无辜的人牺牲给格拉基，并且发掘深埋的水晶。

**湖中之物：**旧日支配者格拉基的一个化身，它试图运用支配力，让它的仆从找到并摧毁囚禁它的水晶牢笼

## 開始

整體劇本时间线

这是主要事件的时间线，玩家在模组中开辟自己路线的时候，时间线可以让 KP 有一个参考的框架。

**第零日**：1925 年 6 月 19 日 周五

**绑架犯**：西德尼·哈里斯与尤金·克雷顿在经历了枪战后，一起逃回了丛林，并在不远处的一个废弃小屋中休息

**格拉基的仆从**：他们被格拉基告知在附近区域有许多的闯入者，并在夜晚快要结束时，突然袭击了艺术家们在林间湖畔的营地

**艺术家及猎人**：艺术家与两名猎人（布莱恩和亚瑟·霍尔）被格拉基的仆从抓住并带到了挖掘地，关进了 4小屋中等待转化仪式。其中一名艺术家逃跑了，想

要逃回贝宁顿寻求帮助，但已经受了致命伤。

**第一日**：1925 年 6 月 20 日 周六

**调查员**：游戏开始，到达镇子，参加了通报会。

**绑架犯**：西德尼·哈里斯返回多布斯囚禁女孩的藏身处，走了一半多的路程，尤金·克雷顿受了伤，只走了哈里斯走的路程的一半。当晚他射伤了一个游荡着的格拉基的仆从。

**格拉基的仆从**：当晚，仆从们袭击了简·斯壮所在的藏身处，囚禁女孩的克里斯托弗·多布斯在冲突中被杀，仆从们则将简被抓到挖掘地和其他人关在一起。

**艺术家**：基本上都被抓或者死去了；但是有一个人成功逃脱，最后因流血过多而濒死，位置在距离调查员扎营的地方不远处

**第二日**：1925 年 6 月 21 日 周日

**绑架犯**：下午较晚的时候，西德尼·哈里斯抵达藏身处并发现女孩不见了。他在那里暂且休息，并打算第二天早上逃往加拿大的边境。当晚，格拉基的仆从袭击了藏身处，然而却被西德尼用手中的枪械击退。

**格拉基的仆从**：进行了最大的爆破（会被远方的调查员们目击），终于发现了水晶的碎片。他们明天将把水晶吊出来。几名仆从回到了藏身处，想要抓住哈里

斯。

**艺术家**：五名艺术家被格拉基的仆从带到了湖边，将要转变（简和两名猎人关在挖掘地）

**第三日**：1925 年 6 月 22 日 周一

**艺术家**：被送到了湖边，并开始被缓慢地转变成格拉基的仆从。

**绑架犯**：哈里斯现在已经疯了，他躲在他的小屋之中，直到调查员找到他为止一直都在里面。

**格拉基的仆从**：较新的仆从开始在挖掘地点进行挖掘工作。

**调查员**：这一天是调查员最可能改变整个事情发展的地方。如果不死仆从没有被阻止，那么水晶将在日落时分被挖出坑洞并送到湖中。被转变成新仆从的人将被释放，并且将其余的囚禁者送来进行转换。

**湖中之物**：如果水晶被送到了湖中，旧日支配者将会达成它在森林中的目的

## 调查员导入

在将《古茂密林之中》作为单独冒险的时候，需要调查员有动机来参加追踪哈里斯的搜查队。这个动机和模组背景联系紧密效果最好，但也可以更一般化。

下面列出一些可选的调查员动机，这些动机可以在创建调查员阶段作为展示材料(handout)随机发放，也可以和玩家商议，让他们调整动机更加接近他们的角色设定。

鼓励玩家遵照他们的动机行事，许诺他们如果一切顺利的话，在模组结束时有理智值奖励。

这些动机都是自由选择的。玩家不要强迫自己使用不适合自己角色概念的动机。

预设调查员动机：

**甲**

来自银行、抵押公司等等的债务使你的财务状况陷入了危机。在绝望之中你选择向高利贷者求助。你必须在这周结束时拿到现金，不然高利贷者就要让你吃点苦头。你只需要 1000 美金就能脱离苦海……

**守秘人笔记**：斯壮先生拿出自己的钱来补偿搜查队，他给每人每天的开价是 25 美元。找到哈里斯要不了多少天，所以玩家可以尝试讨价还价多要报酬或者占走其他调查员的份。况且还有哈里斯带跑的赎金可以要。斯壮想要回赎金，但是绝望的调查员总可以试着夺取它。

**乙**

你的兄弟约翰以前在自来水公司给卢卡斯·斯壮打工。他以前曾跟你说过斯壮有多财迷。你指望这男人维持生活，可这男人不会多给你一分钱。你兄弟就因为省下了几块钱就被他炒了。你兄弟什么事也没做错，整件事都是该死地不公平。现在他女儿出了这种事，他开始往外送钱了；这笔钱能保住你兄弟的饭碗。现在是该下手的时候了……

**守秘人笔记**：这个动机可能有点黑暗，玩家可以自由解读。一些可能的解读：多从斯壮那里讹些钱、尝试让兄弟回去工作，玩家甚至还可以绑架简，并用她作为向斯壮施压的手段，等等。如果玩家在错误的时间向错误的方向推进剧情，可能造成一些有趣的团内冲突。

**丙**

你曾经在卢卡斯·斯壮手下工作，但你干砸了。显然是你的不对，但人非圣贤，孰能无过？仅仅因为和一个客户的争执，你就被解雇了。自此你就只靠临时工作过活，手头十分拮据。现在斯壮非常需要有人带他的女儿回来。你就是做这件事的不二人选。你只需要让他知道你的能力，他就能叫你回去，你的燃眉之急就解决了。

**守秘人笔记**：在实际游戏中，调查员可以尝试管理整个搜查队，当队长。调查员比起金钱报酬，更看重的是讨回自己的饭碗。如果简被救出来的话，调查员甚至可能尝试去左右简的所有证词

**丁**

你和西德尼·哈里斯，还有他的党羽，很早就认识了。你们曾经一起长大，但不是朋友。哈里斯曾经是你人生中的灾星。一朝被欺负，十年难抬头……从那以后，你过得还不错，哈里斯则每况愈下。现在胜负已分，是你比他强了。这就是一个向他复仇的机会，以法律的名义……

**守秘人笔记**：这既可以解读为抓住哈里斯，让他接受法律的审判；也可以作为个人复仇的动机。

※调查员动机可以随机发放给玩家。如果你的玩家数量超过四个，你还可以自己创造其他的动机。随机分发的动机是一种你可以在以后的剧本中使用的手法。1D6 点理智值的报酬也是提供给玩家的一种刺激。这些内容只需要一点就能推动游戏运行很久，还能产生一些难以预料的效果

# 第一日：通报会

对玩家朗读下段内容：

贝宁顿的街道上充斥着各种新闻和谣言，这些消息无一不是和昨晚发生在森林边缘的枪战有关。街上的人们或高声或细语地谈论着警车、汽笛、霰弹枪以及逃跑的绑架犯们的事情。他们说着在那场枪战之中，三名绑架犯被击毙，而两名警察则中弹了——有的人说他们只是受伤，而有的人则是认为他们已经死了。召集者一路穿过小镇，宣布治安官已经组织了一场搜捕，为了能寻找回卢卡斯那失踪的女儿，并且抓住那些潜逃的犯罪党羽。在镇子之中的每一名成员都被邀请去了警察局的会面。根据传言，卢卡斯先生声明不管是谁，只要能安全救回他的女儿，他愿意给予5000 美金的奖励。

※雙框線為展示材料

## 通報會內容

剧情开始时是上午 10 点，此时调查员正在警察局参加通报会。詹金斯警长说明了现在的事由背景：

：西德尼·哈里斯及其党羽绑架了卢卡斯·斯壮的女儿

：哈里斯要求 10000 美元的赎金来赎回，并且定在昨晚在城外交货。

：事情似乎进展得十分顺利，然而西德尼他们变得焦躁不安，并且突然变卦，发生了枪战。场面一片混乱，双方都发射了子弹。

：在射击了两名警察后，哈里斯及其一名同伙抢走赎金逃跑了。

：他们逃进了森林，推断他们应该把简藏在里面。

：卢卡斯也出席了通报会，补充道，他会以个人名义提供给所有参与搜索的人每人每天 25 美元的补助。他还说，如果谁能带回来哈里斯的尸首，那将是一件“真正的善事”。他重申了城里告示上的内容，愿意付钱给任何愿意帮忙的人：“不论是男是女、白人还是黑人，我都不在意了。只要能把我女儿带回家，你们就有报酬！”

调查员如果有其他问题问警长和斯壮，也可以问；不过他们除去刚才说过的内容，基本上不知道更多的情况了。如果调查员逼迫斯壮加价或者当众吵嚷，警长会阻止，并且警告调查员注意言行。

接下来所有志愿者开始分组，调查员被分到了同一组。他们在中午之前（有两个小时时间）可以一起收集补给和装备。

## 城鎮自由行動時間

打算购买额外武器和装备的调查员可以在贝宁顿大街(Main Street)的阿瑟·J·斯彭斯五金枪械店买（参考396～406 页的武器装备表）。

调查员如果想要少见的装备，必须进行「幸运」检定。注意这里基本上是个边境城市，调查员时间紧迫，有些东西是不可能买到的。

想搞清哈里斯选择的路线的人可以留心本地图书馆或者报社。两个地方的档案中都有《贝宁顿旗帜报》。有大量描述南北战争的文章（不需要「图书馆」检定）描述躲避联邦军征召的逃兵利用森林作为藏身处。据称许多人都逃到了加拿大边境。更近一些的文章叙述了斯壮修建水库的计划，还有最近他派遣一队地质勘探队去勘探即将成为水库的地区里的贵重矿物的消息。

### 報紙能夠獲取的資訊：

**1.森林中有藏身處用來偷渡到加拿大**

**2.斯壯修建水庫的計畫，並派遣了探勘隊去水庫探勘了貴重礦物的消息**

调查员还可以尝试从别人嘴里获得消息（如五金枪械店）。人们都知道狩猎队经常在森林里探险，这些猎人会带回来一大堆好故事。有一件事情特别突出，那就是没有人会在森林里呆太长时间，也没有人会走得太远、深入森林中心，因为那里“找不到什么可打的东西”。并且，调查员还会听说有一队城里来的艺术家最近进入了森林。好像没有人知道这些艺术家是谁，他们在做什么。

调查员如果还想打听更多消息的话，还可能打听到更迷信的传说，讲述了近年来发生在森林里的怪事。这些传说可能会编成关于印第安墓葬的故事（转移注意力的话题），远古深埋的恶神（可能暗指格拉基的存在，但也预示了埋藏着的水晶），还有在夜间游荡的内战逃兵的鬼魂（特别包含乔瑟夫·特纳的名字）

**村中能探索的場所：警察局、五金行、圖書館、報社、酒館**

**與村人打聽的消息資訊：**

**1.獵人經常會去森林中打獵，並帶回一些精彩的故事，但這些事情有個突出的事件就是，獵人不會在森林待太久的時間，也沒有人會走太遠，深入森林，因為那裏「找不到甚麼可以打的東西」**

**2.城裡來了一對藝術家進入了森林，沒有人知道藝術家是誰，他們在做甚麼，**

**3.更加深入的話，可以講些奇怪的神話、遠古的惡神、夜間遊蕩的逃兵等故事**

**可以打聽的村人可以是：五金行老闆、報社社員、圖書館管理員、警長**

※建议 KP 使用流言来留下隐约的线索，提示调查员前方可能有什么样的危险。玩家会疑惑他们面对的是什么，线索会激发他们的想象力。记下玩家的各种推测；有时他们考虑的东西会比模组本身更可怕！后面可以随时准备将这些点子吸纳进游戏当中。或者你可以用一个非玩家角色的口气去回应玩家的话：“小伙子你们唠啥呢？说啥神叨呢？俺瞅见过一次鬼，上次俺在湖边钓鱼……

## 結束城鎮行程，開始森林探索

鼓励 KP 让调查员打听到关于斯壮固执任性的千金、他的财政及业务往来，和森林里的奇怪事情。

到中午的时候，搜查队的各组参加者汇聚在了镇子的广场中央。警长分给每组森林中的一个区域，让各组集中搜索。大意是各组会形成一个包围圈，逐渐

向森林的中心收紧。给调查员一行的是东北方向的路线，一直通向计划成为水库建设区域的上方一些的区域。

调查员一行是第一批被带到出发地的小组之一：

昨晚发生枪战的地方。这个地方是位于森林边缘的一片大约一百码宽的新清理出来的空地，也是树木砍伐区域中的一片。从主干道延伸出一条土路，通往空地一角。空地布满了杂乱的树桩以及几堆倒下来的树干，被高大浓密，紧紧挨在一起的树木包围着。这地方到处都散落着能显示出昨晚发生了什么的痕迹：被丢弃的霰弹壳和子弹盒，树木和树桩上的弹洞，两处警察中枪的地方留下的大量血迹。除此以外，这片区域十分寂静，安静得不祥。而根据指挥，这里也是调查员向东北方向出发的起点。

只要有人搜索这片区域，很快就能发现证据，证明两名男性跑进了森林。这是西德尼·哈里斯和尤金·克雷顿留下的踪迹。

角色从森林边缘出发以后，你可以要求进行追踪检定来寻找绑架犯前进的方向。如果玩家不断地在追踪检定上失败，调查过程会缓慢而危险。可以自由加入“在森林中进行孤注一骰”一节当中的负面效果(P353)。最后调查员必须要找到足迹，不然模组就无法继续。成功的追踪检定会给玩家带来一些好处，让他

们在遭遇中获得先机，而不是在遭遇中受到奇袭或者处于下风。

# 第一日：与狩猎队伍相遇

## 與獵人相遇前的技能判斷

追踪开始几个小时以后，调查员唯一能感觉到的只有森林里动物经过而带来的动静。突然，一只小鹿从树林之中一闪而过。

此时，需要每名玩家描述他的调查员是如何穿着的，如果他们之前没有描述过的话。如果没有人特别选择穿着颜色明亮的衣服，让他和周围环境区分开来的话，要求「聆听」检定。成功的玩家可以听见前方有树木断裂的声音。所有聆听检定成功的人还可以进行一次「侦查」检定，来发现道路前方有两个手持步枪的人。聆听失败的人也可以进行一次困难难度的侦查检定（需要在技能值的一半以下才成功）。这两个人是一个男人和一个男孩，都拿着步枪，背着背包。

如果没人看见、听见猎人，调查员在听到前面枪声的时候可以发现他们的存在。如果有调查员穿着亮色衣服，就不会有枪响，因为他们没有被误认为是疑似的野兽；两名猎人会走近，比较友好的登场。

如果调查员在枪响之前就发现了猎人，他们可以靠挥手或者喊“你好”来进行接触，否则让调查员进行一次团队幸运检定（参考幸运，P90）。

团队幸运检定失败，意味着随机一名调查员被远处的猎人当成野生动物误射，受到 1D3 点伤害——子弹造成了擦伤。这点伤害明显是皮肉伤而不是重伤。注意不需要掷骰决定命中——这是一个随机事件，伤害是幸运检定失败的结果。因此导致的尖叫声和可能的枪火反击会让猎人们十分惊恐和后悔，大喊道：“不要射击！”

## 與獵人相遇

这两个猎人是阿利斯泰尔·劳森和他 14 岁的儿子乔治，他们是和邻居布莱恩·霍尔、他 12 岁的儿子阿瑟一起从波士顿来到这里，教儿子们如何打猎的。他们对追捕一无所知，也不知道这片区域有什么不对劲——除了偶尔有卡车发出的隆隆声沿小路向北往水库的挖掘地而去。他们来到这里只有 3 天，并且没有深入森林。

布莱恩和阿瑟两人则在几天前深入了森林，并且那之后没有再见面。劳森一家只是在森林的边缘寻找鹿来狩猎，加上（阿利斯泰尔低声说）乔治晚上会害怕，因此两人就回到了森林边缘。

如果调查员询问乔治害怕的事情，他会说他和爸爸晚上都会做噩梦。他记不得梦的内容。他们不愿意透露更多；如果进一步逼迫，阿利斯泰尔会回答他们两人持续梦到自己溺水。

他们同意不再阻碍搜查队，但强烈要求调查员帮他们寻找布莱恩和阿瑟。“你不可能错过布莱恩的，他一直戴着一顶又大又老的德克萨斯牛仔帽用来遮阳。”阿利斯泰尔还提到，他们遇到一队艺术家，他们的营地在森林的远处。“他们说他们也从波士顿来，是波士顿大学的。他们在完成作业，做野生动物和美景的写生。你们也留意一下他们，希望他们没有被歹徒抓住。”

# 第一日：第一夜

## 紮營

在深入森林这样距离的地方找到一片空地用来扎营并不难。调查员可以搭床休息，不会有任何问题，然而 KP 应当暗示危险无处不在。

鉴于水晶马上要挖出来了，现在格拉基的注意力正集中在他已有的仆从身上，所以并没有主动呼唤调查员来成为它的新仆从。然而所有在森林中的存在都

因格拉基的存在而受到精神上的干扰，通过噩梦来造成影响。

## 夜晚意志判定

在夜晚，进行意志检定。意志检定成功的人将会有安稳的睡眠，不会受到任何负面影响。失败的人则会受到格拉基的梦引，要获得一个随机的“梦引材料”

(P363)。如果材料中记有理智检定的内容，每个受影响的调查员需要进行理智检定（使用记录中的理智损失）。记录下哪个调查员受到了哪个梦引的内容影响。

根据调查员的背景来调整梦引内容，并且可以考虑把调查员的背景故事也设计到梦引中。

在半夜醒着的人可以进行一次「聆听」检定。成功意味着调查员能听到模糊的位于前方远处某地的卡车的引擎声，但是看不到光。在另一个时段，则会听到步枪连射的声音，但是距离太远以至于无法分辨出是从哪来的。这阵射击正是尤金·克雷顿正在对一名路过的不死仆从开枪（参考“第二日：第一个绑架犯”，见下页）。

如果调查员在深夜听到步枪的射击声后决定继续向前探索，那么进行困难难度的体质检定。体质检定失败的人将直接因为疲劳侵袭而无法前进。调查员们不大可能当晚就到达尤金所在的地方。如果他们确实想要继续前进，那么 KP 可以选择在当晚遭遇另一件事情，“第二日：艺术家的尸体”（见下页）“或者是第二日：卡车”（见下页）。

# 第二日：在森林中穿行

下一天，搜查队逐渐进入森林的中心。奇怪的是，走得越远，动物的声音和踪迹就越少

# 第二日：艺术家的尸体

## 追蹤森林的痕跡

当搜查队在森林里继续行动时，进行「追踪」和「侦查」检定。侦察检定成功的玩家将发现有一道血迹散落在路面上，并且横穿过了地面。成功通过了追踪技能的玩家将注意到，地面上的落叶被弄乱了，并且有着碎落的细枝落在了地面，暗示着最近有人在受伤的情况下跑过了这里。

如果选择追踪这个踪迹，会使他们偏离原本的道路，但是距离并不远，他们可以随后返回原处。

## 發現屍體

大概追踪了痕迹半英里后，会发现一把被丢弃的狩猎小刀。这把刀十分古旧，上面锈迹斑斑，并且覆盖着黏黏乎乎且半干的血迹。距离这把小刀不远处，躺着其中一名艺术家的尸体，在他们的营地被袭击的时候，他从营地逃了出来（见“第三日：艺术家营地”）。见到这个遍体鳞伤的尸体将会造成那些没有习惯于面对死亡的人 0/1D3 理智的损失。

这具男性尸体没有任何特殊；然而，他浑身上下的穿着上布满了颜料的斑点。他身体的侧面有一道（小刀）的伤口，他尝试用绷带进行了简陋的包扎。

「医学」或「急救」检定成功，可以判定他大约是从昨天开始缓慢失血，最终因此而倒下死亡的。

调查员应当决定是跟随死者的痕迹到他原来的地方，还是把这件事先放一边，继续追寻哈里斯。

那些选择跟踪死者痕迹的人需要进行追踪检定，并且花掉白天全部的时间搜索才能找到艺术家的帐篷（见第三日：艺术家营地）。由 KP 裁定是否要让调查员在到达营地前后遭遇第二日剩下的事件（见“第二日：卡车”以及“第二日：第一个绑架犯”）

### 在森林中进行孤注一骰

如果调查员在技能检定失败后并不想放弃，那么他们可以坚持行动。记住这取决于玩家如何描述他们的调查员采取的行为。并且，由 KP 来决定是否允许一个孤注一骰检定。

孤注一骰失败造成的结果应当总是与所处的状况相契合。这里有一些在森林中进行孤注一骰却失败时

造成的结果的建议：

调查员漫不经心地四处游走，撞见了一头独居的黑熊（见熊，第十四章：怪物、野兽和异界诸神，P336），他们的出现激怒了它。在对调查员造成了一定的伤害后，熊随即逃走了。另一队搜查队听见调查员经过了他们的营地，并且对调查员进行了射击。他们误以为调查员是绑架犯。这可以按照遇见狩猎队伍相似的形式来处理（见351 页）。

调查员在空地上搭建起了帐篷或者进行休息。然而这条路其实是卡车经过的道路（见“第二日：卡车”）。也许调查员们正打着瞌睡，而卡车几乎到了他们的面前，他们才醒了过来。进行敏捷检定来决定他们携带的装备到底能否从路上移开。

一名游散的格拉基的不死仆从监视着调查员们，并且准备突袭。某些对于调查员来说重要的东西遗失了。例如一把步枪，可能放在树旁边然后忘记了。这个森林充满了各种危险。调查员可能摔倒、被蛇或者昆虫叮咬、起严重的水泡等等。

# 第二日：卡车

## 沿著道路搜尋

搜查队路过一道轮胎留下的踪迹，这道踪迹穿过了森林。考虑到这踪迹蜿蜒曲折地向着东北方前进，一个成功的「导航」检定可以发现这条踪迹正通向萨摩赛特以北的区域。任何有着当地知识的人都可以知道那里出了树木和一些小湖点缀外什么都没有。

## 遇見卡車

再稍微向前一点，搜查队听见到了远处的引擎音（和昨夜守夜时可能听过的声音相同）。詹姆斯·斯坦顿驾驶着这辆卡车。他是斯壮勘探队中的一名工程师，最近成为了格拉基的仆从。他仍然有人类的外貌，但的胸口有着恐怖的伤口（格拉基的一根尖刺插入的地方），他用他的外套将伤口隐藏了起来。他对所有挡了他的路的人都表现地十分疏远并且怀有敌意，严厉地盯着他们并且要求他们离开道路。不要将他当作一名没有思想的僵尸来扮演，但是应当表现地冷淡并且缺乏感情。

詹姆斯将会拒绝想要搜查他的卡车的调查员，但是不会主动反抗来尝试阻止他们。里面并没有什么奇怪的东西，只是装着几个板条箱的炸药。他解释说他是由卡尔·怀特率领的地质学调查队中的一员，并且被斯壮先生雇佣。

詹姆斯声称对绑架完全不清楚，然而却对可能有人在他们的营地附近表现出兴趣，所以他会注意那些绑匪。他不会带领调查员去挖掘地和营地，但是欢迎调查员去造访他们，“只要沿着路向前，那么你们最终就会到达了。”除非被阻扰，不然他就驾驶着卡车离开了。



# 第二日：第一个绑架犯

## 找到綁架犯

快到黄昏时，要求 PC 进行一个困难难度的「侦查」检定。检定成功的人将会发现尤金·克雷顿从高地有利位置上开火的步枪发出的火光。一个团队幸运检定可以决定尤金是否发现了调查员正在接近。

尤金如果发现了调查员，会向他们头顶上方射击，企图吓跑他们。在这阵射击之后，他将只剩下三发子弹，他大多数的子弹在前一晚射击路过的不死仆从时用掉了。尤金的数据见非玩家角色，第 361 页。如果调查员没有被发现，那么他们可以尝试进行潜行检定来尝试先发制人

一旦警示射击发生了，调查员可以很简单地找到掩蔽点，但是接近绑架犯而不被射击需要一个成功的「潜行」检定。检定失败会让调查员暴露并且可能成为射击的目标。任何想要逃离的调查员都不会成为尤金的目标。

任何已经暴露了并且打算对尤金发动全面进攻的调查员会让尤金别无选择：他会打死他们。然而，因为他已经在两天前被警察射击而严重受伤，他所有的战斗检定将会受到一个惩罚骰（见 91 页）。如果调查员足够接近，或者他的子弹用光了，尤金将会试图逃跑而不是站在原地与调查员战斗。一场追逐便可能发生，尽管尤金由于受伤需要在检定上受到惩罚骰（见第七章：追逐）。如果他逃跑了，KP 应当决定他何时会再出现。调查员可能在任何时候再次与他相遇，要么通过一次成功的「追踪」检定来追踪他的踪迹并且抓住精疲力竭的他，或者可能在后续的事件中遇到，那时他已经设法返回了藏身处。

如果被抓住或者被用枪口指着，尤金将会投降，要求调查员们将他带回镇子以求获得医疗看护。尤金正发着高烧，并且由于交火而受伤（被警察的霰弹枪击中），并且自称他已经精神错乱——他说他对着他昨晚看见的某个东西一通乱射，而且肯定命中了，然而那东西没事一般走开了！

尤金为了把绑架的罪行（和其他他可能会被追究的犯罪）推卸到哈里斯的头上什么都会说，称他是被恐吓才不得已加入的。如果质问他关于简·斯壮的事情，他会说在交火之前他最后一次看见她的时候，她被照顾得很好，看上去很健康。尤金会提供通往关押她的隐藏小屋的方向。

调查员将要选择是追随尤金指示的方向，或者继续追踪哈里斯的踪迹

### 在森林中追赶绑架犯

构成追逐的一系列地点都需要基于森林环境来设定；例如：

‧泥泞不堪的斜坡，需要进行攀爬检定。

‧溪流，需要跳跃检定。

‧密布树苗的区域，需要一个敏捷检定来迅速迂回通过

如果尤金领先了三个地点，你可以要求一个「侦查」检定来保证看见他的位置，或者「追踪」检定来跟随他的踪迹。

# 第二日：第二夜

## 第二夜夢境

调查员现在已经进入了丛林的深处，并且越来越接近格拉基所在的地方，它那非人的思想随风飘入了梦境。

所有的调查员都会在晚上体验到来自于格拉基的梦引（无论之前他们是否体验过）。每个调查员随机从“梦引材料”（见 363 页）中选择一条，这次选择时不包括“无眠之夜”。KP 应当要求进行相关梦境的理智检定（按每个材料上的 SAN 损失来执行）。

## 守夜人判定

让守夜的人进行一次极难难度的「侦查」检定（需要玩家掷出他们技能的五分之一以下）。如果检定失败，调查员会感到有种自己被注视着的感觉。成功的调查员会注意到在黑暗中有某种东西在移动。

黑暗中的监视者是格拉基的其中一名不死仆从（路易斯——特纳党羽的其中一名，见非玩家角色，P361），当仆从们被警告有许多人进入森林，可能扰乱他们的任务之后，便在森林中徘徊巡逻。如果置之不理，那么路易斯将会溜回挖掘地，并把信息报告给特纳。如果被跟踪，不死的仆从可能会进行一次突然的攻击，来造成尽可能多的迷惑，意在躲藏进森林中。如果被逼至绝路了，路易斯并不想冒着死亡的风险进行战斗，它会等到一次看上去足够让它进行装死的伤害后倒下；因为它是一具行走的死尸，这将自动成功。当剩下它一人或者没有注意集中在它身上后，路易斯会逃进黑暗之中。

在午夜，每个人都会被北方较远某处传来的爆炸声惊醒。这是调查队正在对岩石进行爆破，以便于挖掘水晶。尽管爆炸的回声很快远去，但仍能在云端看见反射的模糊不清的淡蓝色(pale-blue)光芒，持续了几分钟才消失。

不久后，前面传来沙沙声（通过聆听检定来提前发现声音），另一支搜查队伍出现在黑暗中。他们受够了这森林和噩梦——尽管，除非逼迫他们，他们只会说他们是疲惫并且有些虚弱，因为吃了一些不好的肉（心理学检定可以发现他们在撒谎）。他们准备直接回镇上去了。

# 第三日：在森林中穿行

## 靠近湖泊

调查员由于靠近了湖泊，因而开始感觉、观察到格拉基梦引的影响。森林中的树荫开始变得厚实，致使调查员几乎是在仅有低光的环境下行走，并且周围的树开始痛苦般扭曲在一起，灌木丛的颜色也变得不自然地生病般的枯黄色。进行「聆听」检定，成功的人会发现，在这里已经完全没有野生动物的声响了（理智检定，0/1 点理智损失）



# 第三日：艺术家营地

## 找到藝術家營地

艺术家的营地距离卡车通向挖掘地的踪迹并不远。营地的篝火早已熄灭，营地的帐篷早已变得破破烂烂，显示出那里有着争斗或者搏斗发生过的迹象。

特纳和他的党羽在死亡之夜到来，将艺术家全部带到了湖边，并献祭给他们的神明（转化成为新的仆从，见“第三日：湖”，358 页）。

在那里的六个艺术家当中，其中一人设法逃脱了袭击，但已经严重受伤。这就是调查员们早前发现的不幸的死者（见“第二日：艺术家的尸体”，352 页）。营地里有四个睡觉的帐篷，看上去其中两个帐篷里每个住着一男一女，另两个只住一人。此外还有两个大帐篷。其中一个是公用帐篷，明显是用于烹饪的，尽管火炉已经冷却下来很久了。最后一个帐篷也比较大，看来是用作绘画的工作室。破破烂烂的画架、颜料以及刷子散落了一地，油画布杂乱地丢在地上。

## 搜索藝術家營地

搜索睡觉帐篷可以发现一本笔记本、许多艺术画，以及一些半成的油画布。此外，通过「侦查」检定可以发现一把被丢弃的步枪以及一顶德克萨斯牛仔帽，就在附近的灌木丛中，正通向北方的拖痕旁边（通向挖掘地）。这应当让调查员回想起关于“第一天：遇见狩猎队伍”时阿利斯泰尔·劳森所说的关于布莱恩·霍尔的事情。

翻阅笔记本可以发现，这些艺术家来自波士顿，为他们的艺术课程来这边绘画。最后的一则笔记描述了令人害怕的噩梦（与调查员体验过的惊人的相似），还有他们如何遇见布莱恩·霍尔以及阿瑟·霍尔的，这两个人自称也经历过同样的梦。

那些艺术画以及油画布上面画着各种不同的绘画，大部分是风景和森林场景：

‧一只猫头鹰停在树杈上，在黑暗中凝视着。

‧一只小鹿正转头看向一片枯萎的树木。

‧月光闪耀照射在树林上。

‧一条通往密林间的寂静小路，地面上铺满了死去的枯黄的叶子。〔梦引〕

‧一间荒废的旧屋，门正打开着，并且显示出里面的一个人的身影轮廓。〔梦引〕

‧一个人背对着你，正看向漆黑的水面，某种恐怖的存在正从湖水中缓缓升起。〔梦引〕

如果一名调查员经历过其中某些和绘画相似的梦境，那么意识到的玩家将需要一个理智检定，失去与原来梦境导致的理智丧失同等数量的理智值。但是应当在这里采用习惯规则，来限制因相同来源积累起来的理智损失。因此如果某个梦境的理智损失是 1D6，那么因做了这个梦和之后看到绘画而损失的理智值合计最多 6 点。

调查员可以跟随尤金的引导或者哈里斯的踪迹。或者选择追随袭击了艺术家的人留下的踪迹，通往湖泊。

# 第三日：藏身处

## 找到藏身處小木屋

在一片空地上有着一个小木屋。门紧紧地关着，并且没有任何移动的痕迹。当调查员进入空地后，他们会察觉到死亡的气息。这臭气来自于一棵染血的树，一具尸体被刺穿胸膛，钉在了这棵树干上——这个人就是绑架犯中被留下来看守女孩的克里斯托弗·多布斯。由于看到了令人毛骨悚然的死亡景象，要求一个理智检定，造成 0/1D4 点理智损失。

这小木屋被许许多多的子弹射穿，留下了不少弹孔。如果调查员进一步调查，可以发现这些子弹是从木屋里开火射出来的。

因为发现了尸体而感到心烦意乱的调查员很可能没有意识到木屋里面的哈里斯还活着。当他听到调查员们到来的动静，他会从木屋里用他的霰弹枪开火（记住霰弹枪的伤害会由于距离而减少，并且霰弹枪的攻击并不会造成贯穿）。他高呼，“把她还回来，然后赶紧给我滚！”他已经由于格拉基的梦引而陷入了疯狂之中，并且整晚都忙于抵挡那些不死的仆从。除非调查员制服或安抚他（极难难度的说服、魅惑、或者恐吓检定），他会继续射击，将调查员视为是那些要来抓他的恐怖的存在。

如果调查员成功安抚了哈里斯，他会解释那个女孩已经不见了。他昨晚发现多布斯已经死了，并且当晚受到了攻击（被不死仆从）。说完这些以后，他会崩溃并陷入完全的歇斯底里状态。

# 第三日：特纳的小屋

## 森林穿梭中

转身通过森林折回小路，搜查队会发现小路分开成了两条。一条路看上去像是最近使用过，另一条则被鲜少使用。新掉落的叶子铺满了森林的地面，然而这现象在秋季才可能出现（译注，这一天是夏至，不是秋天）。所有体验过梦引材料“一条贯穿森林的小径”的调查员都会认出这条鲜少使用的路就是梦中出现过的小径的一部分（理智检定，0/1 点理智损失）。如果他们沿最近使用过的道路前进，那么会通往“第三日：挖掘地”（见 358 页）。

如果他们选择沿着古旧的鲜少使用的小路行走，他们会在半路的左侧发现一片空地，在那里有着另一座更加古旧的小屋：特纳的小屋。体验过梦引材料“黑暗中的木屋”的人会马上认出来，这就是出现在他们梦中的那座木屋（理智检定，1/1D6 点理智损失，由于在此体验到了脑海中因为先前的梦而感受到的恐

惧）。这条路穿过空地，通往“第三日：湖”（见 358页）。

## 納特小屋

小屋里面有内战时期的联邦军的制服、挂在墙钉上的帽子、血迹斑斑的狩猎小刀正放在桌子上，此外还有用铁钩悬挂在房顶上、早已死去的动物。没有任何烹饪的痕迹。一柄内战时期的步枪倚在墙角。这柄步枪已经许久没被维护了，它的构件已经生锈堵塞。

通过「侦查」检定可以发现隐隐有着淡蓝色的光从地板的缝隙里渗出来。调查可以发现一道暗门，暗门向下通到土制的地下室。这淡蓝色的光从一组五具蓝色石棺中散发出来，这是不死仆从用来在白天休眠用的，可以保护它们不受有害太阳光的影响（尽管它们可以在其他地方避光，但它们喜欢这些棺材）。这些棺材是它们的神明赠与仆从们的礼物。

在白天，两名特纳的党羽（奥古斯特和雅各布）会躺在它们的棺材内。另外的棺材则是空着的，不过里面却有着些东西。

‧许多属于特纳党羽的小饰物，都是内战时期的东西：一个小盒中有着爱人的照片，然而已经死去很久了；还有同时期的戒指以及珠宝。

‧一根格拉基尖刺。这是一根闪着光、有着金属质感的锋利尖刺，已经从一端折断了。在尖刺的中间有着和尖刺等长的空心导管。所有相关的科学检定都无法辨明这种金属。这并不是源于地球的金属（任何进行科学（化学或生物）检定的人都要进行理智检定，0/1 点理智损失）。

‧一本在封面内页署名乔瑟夫·特纳的日记本详细记述了他的背景故事（见 361 页）。大多数的内容都是潦草的手稿，并且需要花费一定的时间才能解读出来。然而，通过对这本日记的快速浏览，调查员也能通过时不时出现的易于解读的行句中得出事件发生的大概。

‧某些细小微量的绿色粉尘状腐败物也存在着，这些东西是从躺在里面的仆从的身上掉下来的。科学（生物或植物）检定并不能准确分辨这物质到底是什么，只能大致认出这大概是某种正在腐败的真菌或者霉菌。

在这里鼓励 KP 将日记中的内容用语言传达出来，并以此营造氛围。所以这里并没有准备展示材料，允许 KP 来控制到底要让调查员从日记中得到多少程度的关于事件的信息，以及有关它们转变为不死仆从的事情——或多或少，都按照你所想的来展示。这里只列出了最后一段、最重要的一段日记的信息，需要朗读

给调查员听：

我們的旅程終於要結束了。我們逃離軍隊求生，想在加拿大重新開始，但是，在薩默塞特北邊黑湖的岸邊，我們找到了我們想要的東西。它召喚我們到來，許諾我們永恆的生命。它在夢裡呼喚我們來到這裡。它在這裡，同時也不在這裡。它仍然囚禁在水晶牢籠裡，它渴望逃離。它在多少個世紀之前隨著彗星來到這裡，碎成了碎片分散在世界各地。有一片碎片落在了這裡，水晶的殘片保留著它的效力。如果我們幫助它找到水晶、送進湖里，我們的恩主將會破壞它，削弱束縛它的牢籠。終有一天，它會登上群星，而我們會沐浴在它永恆的感謝和威力之下！它是一尊真正的神，生命和死亡的真正精通者。我們將在湖里的黑水之中，加入它們。我們將因我們的新神而不朽。格拉基，願你的旨意成就。

另外，在夜里的话，所有的棺材都会被部分地打开，并且里面空空如也。这是因为所有的仆从都去了挖掘地。

如果奥古斯特或雅各布在场，且棺材被发现了，那么他们会起来并试图战胜调查员达成他们的目的。

它们会避免战斗，因为它们白天十分脆弱，取而代之的它们却获得了永生所带来的好处。格拉基的不死仆从们并不是无脑的笨蛋；它们狡猾并且会在天色变暗后诱惑调查员进入湖中。

如果调查员决定发起战斗或者试图离开，奥古斯特和雅各布会攻击，并且将调查员无力化后放入空的棺材内。调查员会被囚禁在棺材里，等到夜幕降临时将被送到湖边被转化成仆从。一旦确保调查员被囚禁住了，他们就会回去自己的棺材内，等待夜幕降临。



尽管只有三具空的棺材，但是这些空间对于调查员们来说仍旧是十分足够的，因为每具棺材都大到可以挤得下两个人。关在里面以后仅有蓝色的光提供些微的照明。当棺材盖完全盖上后，盖子便紧紧地与棺材契合在一起，这不单是由于盖子的重量，更是收到了格拉基往其中注入的魔法特性的影响。打开棺材盖需要一个困难难度的力量或者意志检定，选择两者中数值较低的那个来检定。如果成功，那么盖子将可以从内或从外打开。如果对这个检定进行孤注一骰并且失败了的话，那么建议作为失败的结果，里面的角色将会昏迷过去，或者接收到来自格拉基的梦境幻象的影响。

因为奥古斯特和雅各布并不会在白天离开特纳的小屋，所以如果调查员跑出了小屋，它们将不会追出去。它们会静待夜幕降临才展开追击。

# 第三日：湖

沿着古旧的道路继续向前走，将会来到一个漆黑并且污浊的湖泊边，正是在调查员们的梦中出现过的。在这里，另五名存活的艺术家被绑在离湖岸大约五米远的柱子上。他们在第二天的晚上被带到了这里，并被献给格拉基。格拉基从湖中出现，用它那两英尺长的金属尖刺将每个人的胸口刺穿；鲜血和内脏都从这些不幸的画家体内漏了出来。进行 1/1D6 点理智损失的理智检定。每个艺术家都没可能还活着，然而如果调查员足够靠近的话，将会发现他们还在动弹——这将会引发另一次 1/1D4 点理智损失的理智检定。

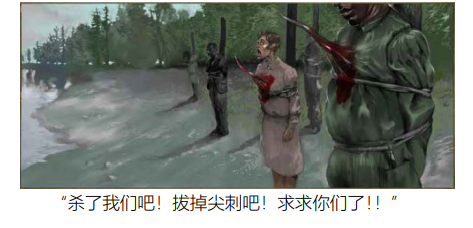
虽然艺术家们因这些经历而精神崩溃，但如果调查员将艺术家们松绑，那他们会接替着讲出自己的故事。朗读下面的内容，或者自己进行修订：

“他們在晚上從營地帶走了我們……行走的屍體……他們帶我們到了挖掘地，別人也關在那裡。有一個男孩、一個男人和一個女孩。我們有一個人逃走了……死人們要從坑里拉出什麼來。他們用工具和炸藥。水里有可怕的東西。它在我們身體裡，像瘟疫一樣擴散。我能感受到它焚毀我的靈魂。殺了我們吧！拔掉尖刺吧！求求你們了！！”

从他们的胸口拔出尖刺，可以让他们从痛苦中解脱，每人都会在一声尖叫中死去，这尖叫声会吸引别人的注意。进行一次团队幸运检定。失败意味着詹姆斯·斯坦顿和迪恩·沃特斯会从附近的挖掘地前来查看。

如果调查员留在原地静观其变，他们需要通过「潜行」检定避免被发现。不死仆从如果发现了调查员，会尝试压制并把他们丢进木屋（见“调查员被抓”）。如果调查员从任何俘虏身上拔掉了尖刺，仆从会随便丢弃尸体，并将被抓的调查员绑在空柱子上。挣脱这些束缚需要一次困难难度的力量或敏捷检定。如果检定失败，玩家可以孤注一骰。注意玩家必须解释说明这次孤注一骰。孤注一骰失败可能的后果是，调查员晃动柱子过于猛烈，它折断了，调查员头朝下栽进了水里。或者他们晕过去了，再醒来的时候已是夜晚，格拉基出现了……

如果夜晚到来时他们仍然被绑着，特纳和他的党羽将会过来召唤格拉基，并将调查员献祭出去变成不死仆从。如果还有没被调查员解脱的艺术家，他们会在午夜变成不死仆从。



# 第三日：挖掘地

这个场景如何呈现，取决于调查员的行动；他们是盲目闯入挖掘地，还是更小心地接近（见“更小心地接近”，361 页）

## 尝试公开、直接地进去

沿着路走过去，调查员会听见前方有活动的声音。转过一个弯道以后他们发现那是勘探队不死仆从之一·理查德·吉布森，他站在一道拦路的五栏栅栏门(five bar-gate)的旁边。道路一直延伸到视野之外，但调查员能看清几间小木屋，还有一片空地，里面传来机器轰鸣的声音。

如果调查员没有敌意的话，理查德会表现得彬彬有礼热情欢迎，但不会让他们进入挖掘地。记得理查德虽然是不死仆从，但还是可以冒充人类——他刚刚才变成怪物。他会解释说这里是工作场所，会实行爆破作业，不适合公众进入。

调查员可以尝试「话术」、「说服」、「魅惑」和「恐吓」检定。失败意味着他们被拒绝了。如果他们孤注一骰失败的话，时间会被浪费，其他的不死仆从会赶过来，导致可能的冲突。成功的话，理查德会带他们见领班卡尔·怀特

## 在挖掘地里面

挖掘地里在一片空地的边缘有五座临时小木屋。

在空地的中央是一片爆炸坑，通往含有水晶的坑洞。

詹姆斯·斯坦顿、迪恩·沃特斯和卡尔·怀特往返于坑洞和最远的木屋（工具库）之间，他们在这里拿取绳索和工具连接到水晶上，并把它拉到地面来。晚上的时候特纳和他的党羽也来帮忙。

第一座小屋是领班的办公室。有展示用的森林地质勘探图，还标记了很多地点（可能有矿藏的地方），还有基本的实验器材。调查员要是有机会阅读这里的文书的话，会发现这里发现了某种无法解析的矿藏，勘探队来这里就是要寻找流域盆地区内所有的矿藏，以防对水库造成可能的污染。

五座木屋的第二座是勘探队的宿舍区，里面有极少他们带来的物品。

第三座木屋是厨房和杂物间（最近没有使用）。

第四座木屋的窗户都被木板封死，门口只标着“仓库”二字。这座木屋用来囚禁俘虏。

尽头的第五座木屋标记着“工具棚”，里面放着钻探设备和其他工具，如炸药等。

## 卡尔的解释和圈套

如果调查员进来了，他们会被介绍给卡尔·怀特，他一开始对调查员非常友好，请他们进到他的办公室里。因为他们刚刚被转化成格拉基的仆从，还不会受

到阳光暴晒的有害影响，但外面别处也是烈日炎炎的

大夏天，所以有个遮挡对于一段长谈还是更好的。

卡特很愿意给调查员讲述美化过的工作内容。他（诚实地）解释说他们被派进森林来是做地质勘探的。他不会说他是来寻找会污染水库水源的矿藏的。

他解释说他们已经找到了这些地方可能存在铂矿的证据——还需要更多的爆破。他们还什么都没有找到，但他们相信很快就可以了。

如果搜查队对他的回答不满足，卡尔会提出带他们到挖掘地的其他地方转一转，但会回避带他们进到洞穴里和他们想炸出来的水晶巨石。这是一个诡计，目的是要让调查员进入陷阱。



## 调查员被抓

卡尔最终会带调查员到第四座小屋，其他的仆从会不经意地改变路线来在抓捕中帮助他。卡尔请调查员进去，带他们去看一些发现的矿石样本。

屋内很黑，但前门打开的时候有足够的光线可以看到里面。卡尔带调查员到一间侧间，他们在那里关押俘虏（简·斯壮、布莱恩·霍尔、阿瑟·霍尔）。与此同

时，仆从关上大门隔绝光线（因为他们可以完全在黑暗中看清东西）并突袭调查员，试图控制并拘禁他们。

特纳、文森特和路易斯（如果他没有被派出去的话）会在旁边的屋子里，躲避太阳，也会在冲突的嘈杂中出来帮忙。特纳会使用“支配术”（见 254 页），保

证调查员无论如何都被抓住。

不论如何，到这个时候都要动真格了，仆从绝不可能放任调查员离开。如果调查员被制服了，他们会被锁在黑暗的小屋里，直到夜幕降临，被带到水边，成为特纳的神的奴隶。

## 其他俘虏和守卫

如果被抓了，调查员可以和其他俘虏交谈：

**简：**她被哈里斯帮作为人质囚禁在藏身处，在死亡之夜被带走。然后“死人”走进藏身处，杀了囚禁她的人，并把他穿在树杈上。

**布莱恩和阿瑟**：他们正在离开树林的时候遇到了艺术家，决定留宿一晚。他们看见了画作，发现他们全都在做相同的梦。布莱恩震惊又迷惑；他偷听了囚

禁他们的人的谈话。一个人说“与他们的新神合而为一”。他们带走了艺术家，现在还没回来。男孩阿瑟一直前后摇晃并哭号。

仆从们会一直看守，并且如果 KP 愿意的话也可以出现。如果他们能阻止的话，他们不想在入夜前伤害俘虏。



## 逃脱

如果调查员被绑住了，捆他们的东西会比较结实；需要用一段时间来解开它们。调查员可以进行困难敏捷检定，可以尝试解开自己的，也可以帮助其他调查员。这个检定可以孤注一骰；孤注一骰失败的结果是引发仆从的注意。

旁边屋的仆从可以听到调查员发出的一切音量大于低语的声音。如果他们听见了可疑的东西，就会过来干涉。通过「潜行」检定可以让调查员（已经解开了捆绑）穿过屋子走到小门而不被发现。小门外面是主房间，木屋外面有仆从在守卫。

最终，故事如何从这里收场取决于 KP。有些重点一定要记住：调查员进到小屋是什么时候，他们离太阳落山还有多久——考虑他们逃脱所用的时间。然后

是旁边屋里特纳和他党羽的事情。如果发现了俘虏已经逃跑，他们会毫不犹豫地采用暴力来制服俘虏。如果他们在白天逃脱，阻止他们的任务就交给卡尔和他的勘探队，因为特纳和他的人白天不追击。从这里逃脱意味着一场死亡狩猎，因为不死仆从离目标已经如此接近，决不会冒调查员逃跑的风险。

如果调查员没能逃脱，那么他们会在夜幕降临时带到湖边，转化成不死仆从；参见“第三日：湖”（见358 页）

## 更小心地接近

明智的调查员会观察这个挖掘地一会儿，对将要发生的事情有些更好的想法。在这一天余下的时间里，他们会看到不死仆从（除了特纳和党羽，他们会在木屋里呆到天黑）故意地在挖掘地周围来回走动，带着工具和绳索到坑洞里。从坑洞的方向他们可以听到工作的声音，并且在日落的时候仆从们会在坑洞上方建好一座精心制作的滑轮系统，从挖掘地一路蜿蜒到旁边的湖岸。不久之后，当夜幕降临时，工人还有特纳和他的党羽会开始操作滑轮，用卡车去拉动一块淡蓝色的水晶。看起来好像水晶的深处有光源在发光一样。

如果调查员不出手干涉的话，工人会把水晶拖到湖边并且召唤格拉基，格拉基从水中出现，抓住水晶并且从里面吸取能量。水晶发出明亮的蓝光（和在昨晚爆炸时发现的蓝光一样），过了几秒钟会亮到看了眼睛痛。一闪之后亮光最终消失了，格拉基在水中颠簸。随着一声巨大的低吼，它缓慢沉入波浪之下，不死仆从会返回挖掘地，为完成他们的神的梦想而充满喜悦。目击这一切的调查员要为目击格拉基进行相应的理智检定。

他们会带出俘虏，并且前往湖边转化他们，之后走进黑水深处加入他们的神。

调查员可以一直等到夜幕降临（尽管他们很可能不了解黑暗不能阻止不死仆从的事情），不死工人们在忙活水晶的时候去解救俘虏。

挖掘地也有大量的工具，包括炸药，分散在各个地点。如果调查员可以破坏滑轮或者打碎水晶（它会变成小块，但不会毁灭），则他们也可以阻止或者延迟格拉基取回水晶并吸取能量的努力。杀死不死工人也可以削弱格拉基的行动能力。

若是调查员离开此地寻求帮助，那么在他们回来的时候会发现整个挖掘地都会被剩余的炸药炸飞。木屋会被烧毁，湖面一片死寂，只剩下一些蹒跚的足迹还留在淤泥里（通向水底）。

# 结尾

如果不死仆从成功了，格拉基离自己的自由又近了一步。在它完全取得自由之前，全世界还有很多水晶碎片等待它去破坏。这是一条漫长的道路，可是这

条道路已经缩短了一点。

如果调查员意识到俘虏被囚禁在挖掘地，但没能救出他们，每人损失 1/1D6 点理智值。

如果简·斯壮获救、格拉基的计划受挫，每个达成自己目的的调查员将得到 1D6 点 SAN 的奖励。

如果俘虏被解救了，每名调查员会增加 1D6 点SAN 以及赏金。他们成了当地的名人，《贝宁顿旗帜报》上也会刊登热情洋溢的报道文章

# 对致命性的说明

本模组，特别是最终的冲突，是为了新接触“克苏鲁的呼唤”的调查员队伍而设计的。所以致命性相对比较低。

但是，对于想要加码的 KP，考虑给格拉基的仆从们一些南北战争时期的武器。他们虽然从联邦军当了逃兵，但不一定是空手出来的。像特纳的小屋里的步枪一样，他们可能还在某些地方有一些能用的步枪。

因此，这可能演变成仆从和调查员之间的枪战。

# 非玩家角色

这里列出了一些非玩家角色团体，团体中的每个人都可以使用相同的数据，但 KP 也可以自由改变数据内容。

## 约瑟夫·特纳和他的党羽，不死仆从

特纳和他的党羽 1865 年逃脱联邦军的征召来到这里。他们被格拉基转变成不死仆从，此后一直在这里。现在他们比起人类更像是怪物。

特纳帮包含特纳和其他四个人：奥古斯特、雅各布、文森特和刘易斯。使用第十四章：怪物、野兽和异界诸神当中的格拉基的仆从的条目。

仆从具有弱点，可以被摧毁。如果暴露在阳光下的话，特纳和他的党羽每暴晒一个小时，他们所有的行动就要加上一个惩罚骰。只有在蓝色棺材中一段时间之后，它们才能缓和绿腐。在三小时持续的光照之后，它们的身体会永远瓦解。

特纳被格拉基格外祝福过，所以比一般的仆从要更强一点

### 约瑟夫·特纳，格拉基宠爱的不死仆从數值

STR70 CON120 SIZ80 DEX55 INT65

APP n/a POW75 EDU n/a SAN 0 HP20

伤害加值：+1D4

体格：1

魔法值：15

移动速率：7

每轮攻击次数：1

格斗攻击：特纳的徒手攻击范围和通常的人形生

物相同，他装备着小刀。

格斗（斗殴）50%(25/10)，伤害 1D3+伤害加值；

或小刀（伤害 1D6+1+伤害加值）

闪避 15%(7/3)

法术：支配术，肢体凋萎术，纳克-提特障壁创建

术（如果特纳铤而走险，他将躲避到其他地方，可能

还带着水晶，并用这个法术把调查员困在湖边）。

技能：潜行 55%

理智损失：见到特纳损失 1/1D8 点理智值

## 奥古斯特、雅各布、文森特和路易斯:

特纳的党羽，格拉基的仆从他们看上去就像高度腐烂的人类。为了方便，使用格拉基的仆从的标准数据（参考第十四章：怪物、野兽和异界诸神），或者你也可以给每个人拟定一套数据。想提高这些仆从战力的 KP 建议增加党羽的 CON和 DEX 值。

每人都装备着小刀或者类似的工具。

## 斯壮的勘探队，格拉基的仆从

卡尔、詹姆斯、迪恩和理查德刚刚被转化成格拉基的不死仆从。他们看上去还像人类。使用格拉基的仆从的标准数据（参考第十四章：怪物、野兽和异界

诸神），或者你也可以给每个人拟定一套数据。

每人都装备着小刀或者类似的工具。

理智损失：目击看上去像人类的仆从不损失理智值，但近距离检查需要损失 1/1D8 点

## 西德尼·哈里斯和尤金·克雷顿，逃亡的绑架犯

虽然两个人的数值相同，但 KP 应当通过不同的描

写方式来突出两个人的个性。

STR70 CON65 SIZ65 DEX62 INT50

APP50 POW50 EDU55 SAN48 HP13

伤害加值：+1D4

体格：1

移动速率：8

格斗（斗殴）40%(20/8)，伤害 1D3+伤害加值

闪避 31%(15/6)

哈里斯装备着霰弹枪：

射击（霰弹枪）50%(25/10)，伤害 4D6/2D6/1D6

克雷顿装备着步枪：

射击（.30-06 手动枪机式步枪）40%(20/8)伤害

2D6+4

技能：潜行 35%，恐吓 50%

## 卢卡斯·斯壮，水利董事

STR65 CON75 SIZ75 DEX65 INT90

APP70 POW80 EDU75 SAN80 HP15

伤害加值：+1D4

体格：1

移动速率：7

格斗（斗殴）25%(12/5)，伤害 1D3+伤害加值

闪避 32%(16/6)

技能：心理学 45%，魅惑 70%，说服 60%，信用评

级 80。

## 简·斯壮，被绑架的人质，16 岁

STR50 CON75 SIZ45 DEX70 INT80

APP70 POW65 EDU65 SAN64 HP12

伤害加值：±0

体格：0

移动速率：9

格斗（斗殴）25%(12/5)，伤害 1D3+伤害加值

闪避 35%(17/7)

技能：魅惑 60%，潜行 50%

## 阿利斯泰尔·劳森和布莱恩·霍尔，教儿子打猎的父亲们

虽然两个人的数值相同，但 KP 应当通过不同的描

写方式来突出两个人的个性。

STR50 CON60 SIZ65 DEX65 INT65

APP60 POW70 EDU70 SAN70 HP12

伤害加值：+1D4

体格：1

移动速率：8

格斗（斗殴）25%(12/5)，伤害 1D3+伤害加值

射击（.30-06 手动枪机式步枪）35%(17/7)伤害

2D6+4

技能：潜行 40%

## 乔治·劳森(14)和阿瑟·霍尔(12)，学习打猎的儿子们

虽然两个人的数值相同，但 KP 应当通过不同的描

写方式来突出两个人的个性。

STR35 CON60 SIZ40 DEX75 INT70

APP60 POW55 EDU50 SAN55 HP10

伤害加值：-1

体格：-1

移动速率：8

格斗（斗殴）25%(12/5)，伤害 1D3+伤害加值

射击（.30-06 手动枪机式步枪）25%(12/5)伤害

2D6+4

闪避 40%(20/8)

技能：潜行 55%

## 格拉基，旧日支配者

参考第十四章：怪物、野兽和异界诸神中 319 页

的条目。

# 梦引材料

## 无眠之夜

当晚，你辗转反侧，难以入眠。在黑夜里数小时的迷迷糊糊之中，你不断回想起你醒着时发生的点点滴滴的事情。也许是之前长途跋涉而产生的疲惫导致了这个状况的发生。你唯一记得清楚的就是无数茂密而漆黑的森林将你层层围绕了起来。生病般脆弱的树枝、枯黄的叶片不断落到地上。你感到这一切的一切

正暗示着某些可怖的东西就在前方。它注视着你……等待着你……

你筋疲力尽地醒了过来。就好像你完全没有睡过一样。你明天一整天，在与体质（CON）相关的所有检定上获得一个惩罚骰，直到你再次入睡。

## 贯穿森林的小径

森林不断延伸却一直将你层层围绕起来。唯一的一条小路不断被树所切断，躲藏在树木之间，铺满了刚刚落下的枯黄的树叶，并且变得干燥蜷曲，就好像遭受了疾病一般。你缓慢地沿着小路行走，四周一片寂静，除了你以外，没有任何动静，就连风也从这里消失了一般。所有的一切都死了。你感到有某种东西正呼唤着你，从那遥远延伸的小路深处，然而你却看不见那尽头所在。然而，你的头顶却一片清明：黄色的诡异的光芒反射着些什么……那是水吗？突然，你身后的一根树枝折断掉了下来，发出清脆的响声。你回过头去看，然而你的胸口突然一阵疼痛，就好像什么东西突然插进了你的胸口一般……

你猛地惊醒过来，不住地喘息着……

## 黑暗中的木屋

枯黄的树叶缓缓地从纤细的树枝上不断落下。利刃般的阳光刺穿黑暗。你的前方是一间残破的木屋。

木屋的门缓缓地打开，然后数个人影突然出现在门口。他们有目的似得缓慢地向前行走。你想要转身逃走，但是你却无法将你的目光从他们身上偏移开来。

你的肌肉紧绷着，你的大脑不断地向你的四肢高声尖叫着，催促着它们行动—然而你依旧只能无力地呆在原地！

那些人影穿着奇异的服装……你听到第一声，一个男人的声音，当他越来越靠近时。“跟我们一起来。加入我们，成为它的仆从。拥抱你新的命运吧，沐浴在它永远的荣光之中。”他的脸毫无生机，僵直而苍白。黑绿色的粘稠液体突然从他脸上一只空荡荡而没有眼珠的眼窝中不断蔓延出来。他突然咧嘴笑了起来，皮肤猛然崩裂开来……

你在恐惧中醒了过来……

（进行理智检定 1/1D6）

## 栖息于湖中之物

你站在污浊不堪的湖的岸边。漆黑、散发出恶臭的湖水就在你的面前，而苍白的月光升起，在你头顶上反射出湖那油腻的表面。不健康的昏黄光芒洒在围绕着湖的树林上。你感到这些在你背后的树林封锁了你的退路。你一直站在那里，数小时之久，然后你意识到，命定的时刻就要到来了。奇怪的光芒从水面下跃动着。触须状的物体缓缓从水面升起，在冰冷的夜晚空气中扭动着缠绕着。在那触须的末端，盖子般的物体突然打开并发出闪光，非人类的眼睛暴露出来，直直刺透着你的灵魂。一列列金属质的尖刺向上不断刺出，某种巨大的存在出现在这昏暗的夜晚中。就好像磨光的金属一般，它在月光下闪闪发光。那些尖刺扭曲而诡异。你感到一阵令人厌恶而难以忍受的刺痛，就好像某件东西正从你的胸口刺入进去……

你在惊叫声中醒了过来……

（进行理智检定 1D3/1D10）