# 介绍

这是一个设定于阿卡姆地区的开放式模组。这场冒险始于发生于多灾的密斯卡托尼克大学的一场事件，并且包括了对一叠贵重却十分危险的失踪的文件的追踪，在这其中伴随着不可解释的死亡。这模组的核心是一场凶杀奇案，然而这场事件的真凶却并不是地球上的生物，并且这真相被各种奇怪的事件，贪婪与痴迷的欲望层层覆盖着。这个模组发生于1920年代的某个时段的十月份，位于禁酒令的年代。

尽管这个模组可以用于引导调查员进入克苏鲁神话的世界，但是最好是用于作为一个大型战役中开放阶段的一部分，调查员们已经作为一个团队聚在一起并且在某个特定的圈子中获得了不错的名声。这个模组对于守密人来说也足够开放并且充满可能性，可以往里面加入一些密谋的线索、冲突以及一些派系在之后进行拓展，同时也可以给调查员们提供潜在的朋友以及联系（需要他们成功），可以在未来给予调查员们帮助。

这个模组的事件由一场毫无预兆的死亡引发，死者是密斯卡托尼克大学的一名教师—卡勒斯·莱特（Charles Leiter）教授。他死于一个奇怪的环境下，并且有着侵吞和盗窃密大藏物的可能，而这可能给密大带来难以承受的丑闻。作为这所大学的一名管理者，布莱斯·法伦（Bryce Fallon），将聘用调查员们对卡勒斯·莱特的突然死亡进行调查，并且更为重要的是对失踪了的原本在莱特看管下的某贵重文件进行寻找，最好是能在这文件的法定拥有者了解到这属于他的东西已经丢失了之前。

这个模组为两至五名调查员设计。如果至少一名调查员有着古董或者学术方面的背景，那么这对于调查将会十分有帮助，尽管这并不是必不可少的。良好的社交技能以及积极地与NPC角色进行交流合作也会对调查有所帮助。

这个模组是一个非线性模组，需要守密人在开团前做好一定的判断和准备。尽管这个模组可以浓缩在一段时间内完成，但是如果交织在多段时间中，那么可以给予更多地奖励。

# 守密人信息

卡勒斯·莱特，一名就职于密斯卡托尼克大学的年轻而前途无量的教授，然而这并不是他的全部。他是殖民时期历史的专家，也是社交界的宠儿且富有魅力，然而对于那些他在大学的追随者所不知道的是，他同时过着一种双重人生。在另一边，他作为一名肆意挥霍的浪子以及赌博者—这一切的生活开销都是通过赝造以及偷盗来维持。对于私人收藏者来说，美国殖民时期以及革命时期的古物有着相当不错的收藏价值，因此莱特近几年开始利用他自己的权限来入手大学中的藏品，以及一些能够用他自己学术上的证件将之借出的私人藏品，作为维持其不良癖好的方法。通常来说，他在做这些事情时表现得十分聪明，他伪造文件及文档，然后将这些谎作真货卖出去（然而他却对他的秘密客户坚称自己是做了个赝品与原品进行了调换）。然而，尽管莱特在进行欺骗并制作赝品，他并没有认识到在那些古老而被遗忘的书和文件中隐藏着某些危险—那些超越了时间的危险注定会降临到那些寻求这些知识的人身上。

大概四个月前，莱特被唤去帮忙密斯卡托尼克大学对已故的约书亚·霍布豪斯（Joshua Hobbhouse）的财产中的一些文件进行评估。霍布豪斯是一名隐士，他于80到90岁故去，是一名学士。他过去居住在一间杂乱的殖民时期的古老房子中，房子位于镇子的郊外。他最后的直系血脉回到镇子上已是数百年以前。他的屋子被证明为是一个充满了珍贵日志，历史文件、图片以及古物的宝库，联系着新英格兰历史的方方面面。

在首先由寇布（Cobb）家族（一个富裕位于普罗维登斯的庞大家族，由于婚姻关系因而是霍布豪斯的远亲并幸运地获得了财产的继承）授权于律师事务所进行编制名单后，这些文件被转交到了密斯卡托尼克大学对其价值和重要性进行专业评估。

听到此事的莱特花尽了千方百计确保下了对于这些文件的评估工作。当然他这么做是别有用心的, 那是因为他的兴趣以及生活上挥霍已经使他所持有的资产迅速的减少，并且不足以对自己所欠的贷款进行支付，导致一些不怎么友善的讨债人也找上了门。因此对于莱特来说那些文件有如上帝送来的礼物似的, 在那些文件之中他找到了些与1690年代的阿卡姆女巫审判（Arkham Witch Trial）的相关文件, 只要找对了买家这些资料将会值一笔不小的钱。莱特认为这些沾满了灰尘的古老文件只不过是记载了新英格兰历史中一个古怪的时代的歇斯底里的迷信, 不过他可是大错特错并因此而付出了他的性命。

当他拿到了关于女巫审判的文件时, 他立刻的联络上了一些可能成为买家的人。在他的一位有着长久的合作关系的得力伙伴/共犯, 一位有着美术才能名叫塞西尔·汉特(Cecil Hunter)的前学生, 帮助下假造出这些文件中复杂的部份。不过这只不过是问题的开始, 在他的联系人中的买家大多都是些他不敢讨价还价的有着恶劣的名声的人物。莱特陷入了一群买家的竞购战之中。他发现他的房子被侵入并被洗劫了一空, 除此之外他认为他还被跟踪了。然而他并不知道，当他将这些文档拆散开并且准备复制它们时，潜伏在墨水中的神秘力量将被释放出来。

在经历过一场噩梦之后, 莱特确信着自己的生命有危险,并且决定尽快摆脱这些麻烦。莱特决定一次性的把复制品卖给多个组织，并不顾亨特内心不断增长的恐惧且, 命令他迅速地对文件中的一些图示进行赝造工作—。不久之后，塞西尔·亨特疯了，而那部分的文件完全消失了。

莱特的生活完全的失去了控制了, 他无法再安抚满足那些不断催促以及骚扰的人, 最后他所创立起的决定舍弃名声以及事业并收集起了所剩的财产离开了这个小镇。在九月23日的晚上, 他回到了他在密斯卡托尼克大学的办公室试着将有价值的物品给带走。莱特在最后的做出了些许崇高的举动。当被恐惧缠身时, 他并没有因为知道他的终末的即将来临而让恐惧来操纵着自己的行动, 他强迫着自己坚定的看着镜子, 他的灵魂在被燃烧殆尽并死在了他所锁上的门的房间内。隔天早上他的尸体在保持于惊恐的状况之下被发现了。在官方记录上, 他的死亡原因被诊断为突发性的心脏麻痹, 不过与真相不符合的谣言开始在校园中流传开来。

在粗略的调查后，系科主任法伦所发现了些揭露了莱特隐藏的生活的不安的证据 (虽然法伦只不过是发现了冰山的一角而已), 并发现女巫狩猎文档的丢失。如果不能尽快找回，很可能大学将会面临这些文件拥有者的刑事诉讼（或者至少是民事）。然而法伦自己不能亲自调查, 因此请来了调查原来帮他找回那些文件, 不过他们并不是唯一对那些文件有兴趣的人, 除此之外文件本身的力量蠢蠢欲动着。

那么那些文件在哪呢? 以及其他对那些文件感到兴趣的有哪些人? 这就得让守密人决定了。

# 威胁,隐秘,以及不存在于此世之物

这个场景有着许多会给调查员们带来危险的人物以及不存在于此世之物。这则是由守密人来决定调查员的行动将会在何时产生什么样的危机。守密人不应该给予调查员们明显的警告, 毕竟调查员们越是不小心级警戒,他们越有可能将自己推入更加危险的危机之中。

**流氓:** 莱特的讨债人之中最普通的一群人, 特别是只要能够讨到债什么事都能做出一对帮派人士。直到看到尸体之前绝对不会放弃,毕竟这不会是第一个制造自己死亡的假象来摆脱债务的人。

**嫌疑犯:** 虽然卡勒斯·莱特并不知道也不会相信他手中握有什么, 但是可能有些已经做到以及某些有着自己的秘密的人。也许是个研磨着斧头的学生, 又或许是位贩卖盗取文物的贩子—在登场人物之中提供了些可能会对于调查员的调查以及问题感到感冒的人物—不管他们有没有女巫审判的文件。当这些角色认为自己受到威胁时他们可能会羞辱,威迫,或是攻击调查员。

**束縛于血与墨之物:** 对于万物有着极大的危险的不存在于此世之物已沉睡于阿卡姆女巫审判的文件之中长达几世纪。当试着制造复制品将那文件被分散开来之时,仿造者那粗糙的复制技术将那封印着危险之物的图样的几何破坏了并慢慢的被封印之物苏醒且随着时间的流动而使那股力量越变越强大。那被封印之物将狩猎着那些碰触了文件的人并附身于他们身上, 将他们作为容器来制造出混乱即死亡。

**定时炸弹:** 虽然调查员并不会马上的察觉, 但是这次的任务如果没有在期限之内完成的话, 将会有血流逝。怪物将会杀死院长以及所有碰触那文件的人, 包含调查员们。光是将文件给找回来并无法阻止事件的发生, 而且那些无法面对恐惧的人将会有个不愉快的惊喜等着他们。

# 场景格式

在这期间所有的场景会因调查员的行动而产生变化 (也就是玩家的决定)。所有的真相以及线索围绕着一位死者以及认识他的人, 而这些得由调查员来询问及调查了。重要的一点,没有任何单独的线索或是发现会是那个场景最重要成果,重要的是调查员们做了什么并因此发现了什么而导致好的或是坏的结局。除此之外, 如果守密人想要的话可以设置一个时限. 像是隐藏在那女巫审判文件里的某种神秘的力量被解放了; 那杀死莱特的神秘力量现在追求着自由。如果不被及时阻止的话将会引起混乱以及杀虐。 详细请见379页。

大多数与这神秘事件有关的真相以及秘密不会在锁住的抽屉里或是秘密的房间里找到,那些全在与卡勒斯·莱特的死亡有关的人的欲望以及思想之内。这次的冒险并不是在于不同的地点里有特别的发现, 而是在于那些有戏剧性的登场人物的秘密以及动机之中。守望者必须熟悉并且决定谁才是主犯。

调查员必须从非玩家人物的身上找出有用的资讯, 因此需要沟通的技能(快速沟通,说服,魅惑,威胁,以及心理学)。推荐守密者回去复习93页上那些技能的描述。在可能时,鼓励玩家们进行脚色扮演来扮演脚色, 这比单纯的丢色子还有趣多了。

每一个NPC有着各自的接触点。这些接触点可以让您使NPC与调查员产生接触并使调查员的冒险更加的复杂化。

最后,提供给守密人的信息只不过是个给守密人自由发展的骨架,守密人可以随意的增加会减少细节来创造出自己以及玩家们所喜欢的场景。

# 与模组相关的过去事件时间线：

今年（192—）：

2月：霍布豪斯的最后一名直系血脉在阿卡姆郊外的房子中死去。

4月：霍布豪斯的遗产转给了寇布家族。

6月：寇布家族将这些遗产委托给密斯卡托尼克大学进行价值评估，莱特成功争取到了这些文件的评估工作。

8月末：莱特因为在一场赌博中输掉了大量财产而继续钱，便通过地下关系散播了自己将出售“阿卡姆女巫狩猎文档”的消息。

9月初：莱特收到了来自感兴趣的买家的消息，然而这其中部分人并不是他的常客，并给他带来了威胁。

9月5日：莱特将“女巫狩猎文档”交给了塞西尔·亨特，并让他开始进行赝造工作。

9月9日：莱特确信他自己被跟踪了。

9月11日：当莱特在工作时，他的住宅被人入侵了。

9月12日：莱特加固了自己房子的安全性，他更换了锁，并且在门窗上加固了栏栓。

9月16日：莱特的赝作家塞西尔在尝试复制文件时疯了。

9月17日：莱特将疯了的塞西尔送进了阿卡姆疯人院，然后回到了塞西尔的住所准备拿回文件，却发现文件失踪，被人偷走了——（由KP决定是谁偷走了文件）。

9月18日：莱特从系科楼摔了下来，差点意外身亡。

9月23日：莱特决定逃离这里，他在深夜回到办公室，销毁一切证据，并且准备带着有价值的东西逃跑。然而在他关上门后，恐怖的怪物袭击了他，被残忍地杀死。

9月24日：莱特的尸体被她的一名研究生助手艾米利亚·寇特发现。然而院长法伦欺瞒了警察，他发现了“女巫狩猎文档”的消失。乔恩·维特克罗夫特，一名密斯卡托尼克大学的医生，写下了死因为“心脏麻痹”的证明书，并保管了莱特的尸体。

10月1日：寇布家族开始追问遗产评估的事情，同时大学里流传起了关于死人，以及违法行为的谣言。校长法伦寻求外部人士的帮助，找来了调查员，模组开始。

未来事件：恐怖的怪物开始越来越频繁地杀害一切与文件有关的人。

# 主要角色

下列是对调查员们在团中可能遭遇角色的介绍，包括了对他们的描述，与莱特的关系，以及他们在剧情中扮演的角色的信息。具体的数据可以在最后的**附录**中找到。

每一个潜在犯在开头部分都当成是一个无辜者来进行介绍（关于*女巫狩猎文档*这方面），在后面再附上如果选择作为犯人时角色定位的完整解释。一旦守密人选择了一名犯人，就可能需要按照需求对那名角色进行一些修改。

布瑞斯·法伦，密斯卡托尼克大学行政管理主任

**人物介绍**：

密斯卡托尼克大学的高级行政人员之一，法伦是一名富有魅力，衣着得体的50多岁的男子。身为中年人的他对人温和友善，时常流露出一种平和而冷静的权威气质，这使他十分受人欢迎，就像是那些牧师或者乡村医师一样。他态度和善，彬彬有礼，说话也经过深思熟虑，这使他成功地将他的聪明才华和野心完全隐藏了起来。作为一名有才能的管理者，他可以轻易地回想起他人的姓名和脸，不过基本上他只会因为管理上而不是学术上的事情呼叫别人（数学是与他现在工作毫不相关的前专业）。他对于失踪的文件的兴趣只是很单纯地停留于法律层面——他的主要目的是保护密斯卡托尼克大学的良好名声不受损害。只要不是直接卷入谋杀和凶案中，他会很乐意协助（或者至少睁一只眼闭一只眼）任何事情，只要这能够将《女巫狩猎文档》的问题完善地处理好。

**与莱特的关系**：

法伦在工作上认识莱特，但是对他工作外私人生活并不了解。他知道莱特富有能力且野心勃勃，而且为人圆滑。他会以轻视而不是惊讶的态度来接受任何关于莱特私人生活的情报，并且乐于见到莱特在密大的工作被人悄悄遗忘。

**真相和线索**：

·法伦会通知调查员关于神秘死亡的事情（但是对于“暴毙”之外的原因一无所知）。

·法伦并不清楚文件真正的危险和价值，也不知道莱特和塞西尔·亨特之间的关系。如果被问到，他可以确定亨特原先是一名密大的艺术生，却因道德问题而被退学。

·法伦可以为调查员提供莱特办公室以及房子的钥匙，也可以帮助联系任何系里面的相关人员。

·他会提到哈兰德·罗奇和艾米丽娅·寇特也涉入了这件事中。

·他知道一些莱特赌博的事情，但是并不知道莱特进行赝造的事情。

**角色扮演**：

·法伦十分渴望在麻烦扩大到寇布家族与密大前将文件安全取回（麻烦会在寇布家族的一名成员死亡时发生）。

·他十分强调秩序；证据必须被登记，评估，并且保存（包括莱特的尸体）直至问题结束。

·这之后，如果没有成功找回文件，法伦会试图将罪责转嫁给别的NPC（或者甚至是调查员们），以此来维护自己的名声。

**KP须知**：

不管他人是如何认为的，法伦绝不是一名迂腐陈旧，只会装模作样的学者，而且也并不天真。他年轻时参加过一段时间的军队，并且处理那些密大发生的“不幸的”麻烦已经有许多年了，在这方面十分慎重和老练——范围从学生自杀到寻常或者偶尔不寻常的系内成员的坠落。尽管他并没有对神话或与之相关的事情有清楚认识，但是他从自身的经历中大致了解到有某些远超常规的东西正位于阿卡姆以及这所大学中。

**模组之外：**

取决于调查员们对待法伦的方式，他可能能够存活，在未来他可以作为一个十分有帮助的联系对象，并且可以提供信息和就业双方面的潜在资源。

博士乔恩·维特克拉夫特，医学博士，导师兼任法医

**人物介绍**：

维特克拉夫特是一名年迈，眼睛有些昏花，有着海象胡须的男子。他满脸褶子，看上去年过60了，并且因为10年前开始的严重心脏问题而日趋削瘦。他以前在波斯顿是一名法医助理，现在则退休后在密斯卡托尼克大学兼职教育工作，他年轻时在这里获得了他的医学学士学位。他为人木讷，乏味且缺乏想象力，但却是一名勤勉且知识渊博的验尸官。

他对于法伦以及系内十分忠诚，并负责保存莱特的尸体。他已经准备好随时为这死亡开出“严重且突发性的心力衰竭”的死亡证明，并不愿意揭露这起死亡的奇怪之处，从而造成随之而来的流言蜚语。尽管，作为一名有着传统道德的人来说，这种掩盖在他良心上压上了重担。

**真相和线索**：

·维特克拉夫特宣布了莱特的死亡，保管了莱特的尸体（仍旧保存在医学院的设施里），并且在法伦的要求下正在做一次秘密尸体解剖。如果有调查员用他自己医疗训练上的本事说服了维特克拉夫特，他会让调查员参与进尸体解剖中而不是由自己事先处理完毕。

·维特克拉夫特知道莱特，但是仅限于在走廊上偶尔擦肩而过，或是在大学典礼上瞥见过——他现在由衷感谢自己没有更多接触。

**角色扮演**：

·这位医生急切希望能得到调查员们的承诺，承诺他们不会将莱特尸体的真实情况告诉任何人，或者将尸体展现给任何人。

·他想尽可能快地摆脱这具尸体（尸体的存在让他担惊受怕）；很明显调查员可以帮助到他。

·他质疑任何超自然的信仰（尽管他时不时会往后看）。他在寻求心安和同伴。

**KP须知**：

维特克拉夫特起初并不情愿与别人交谈，出于他将部分事实掩盖了起来的愧疚之心；但是，如果调查员圆滑的态度以及能力资格给他留下了好印象（例如展现了医学或法律程序相关的知识），他将会变得十分乐意协助，并且将在这间麻烦事中的职责转交给他们。

## 有疑问的尸体

卡勒斯·莱特教授的尸体被保存在密斯卡托尼克大学医学院的冷藏室中，并且将会保存直至法伦将尸体安静而体面地火化。已经签发的“严重且突发性的心力衰竭”的死亡证明并没有说谎，但是也并没有包括全部的真相。

莱特的脸上留下的是一张因恐惧而尖叫的面容，被冻结在痛苦而恐怖的死亡那一刻。他的眼睛肿胀而灰白无色。见到尸体需要进行一个**理智**鉴定（0/1D4）。就算只是呆在尸体的周围（哪怕是保存起来的）就会受到一种无法解释的令人不安感，将附近的人的精神逼至边缘，并给他们带来正在被监视着的感觉。要求一个**聆听**鉴定，成功便会听到仿佛从隔壁（空的）房间中传来的某种生物的声音（迹象之一）；这类事情持续影响着医生的理性。

恐怖的存在可能会通过莱特的尸体来显现（见**经过的迹象**），将他变成一具僵尸并伤害周围的人。然而这不当发生在第一次调查员调查尸体时，而可以在后来调查员带着黑帮或者露西回到这里时发生。或者，调查员可能会接到通知，这尸体在深夜突然闯出了校园。

**验尸结果**：由维特克拉夫特得出的基本结果来看，莱特遭受了严重的心力衰竭而导致了猝死。此外，尸体遭受了剧烈的肌肉抽搐并且，通过某种方法，眼部组织遭受了极强的高温伤害，类似于玻璃物质被灼烧一般。同时，全身上下都发生了器官衰竭现象，就连肠道内的菌群也都死完了，这导致尸体腐烂的速度减缓。任何已知的外因都无法造成与解释这样的现象。

艾米丽娅·寇特，研究生

**人物介绍**：

一名热情而好学的年轻女性，有着姣好的外貌，却用穿着和刻意克制的举止来使自己显得低调。艾米丽娅是一名研究生，她是莱特在霍布豪斯遗留文件的编集和调查上的助手。她冷漠地讨厌着莱特，但是十分喜欢这工作并且带着强烈的热情。从莱特的角度来说，当他发现艾米丽娅对自己的魅力免疫时，他认识到了她在工作上的价值，并且极力注意小心对待她，就像对待一台加法机一样——小心谨慎地藏起任何不适当的东西，尽管并不是完全成功。

**真相和线索**：

·寇特在因不能进入办公室而无法进行工作时，让管理员拿来了钥匙，打开门后发现了寇特的尸体。对她来说，这个记忆是十分恐怖的。莱特死在了上锁的办公室中：倒在桌子后的地面上，周围散落着文件和钱。

·寇特作为莱特双重生活合法一面的见证者，了解他与系内的人际联系，以及霍布豪斯文件的威信力。

·她知道莱特和罗奇之间意见不合，以及敌对关系。

·她知道安东尼·福林德斯是一名不速之客，妒忌她能成为莱特的助手。

·她也可以证实莱特在9月初不断升级的古怪行为，并且显得十分焦躁不安。

·想要获得寇特的帮助，调查员们需要开动脑筋。她十分不情愿进行协助，并且拒绝任何的奉承话，这通过她有着较高的心理学技能（55%）表现出来，因此魅力鉴定的难度初始为困难难度。她可能提到曾在桌子上看到过更换莱特的公寓的锁的收据（见**时间线**）；以及莱特有一个亲密的女性朋友，居住在阿卡姆的海布路边旅店附近的公寓里。寇布猜测她在那里担当女服务员并且名为露西，但是更多的就不清楚了。

**角色扮演**：

·寇布乐于在调查员的眼里证明自己的价值；她可以帮到些什么呢？

·她正寻找着机会来败坏福林德斯和罗奇的名声，并且很可能将怪在他们头上。

**KP须知**：

艾米丽娅·寇布身上有更多不像是看上去那么简单的事情。实际上艾米丽娅自身十分地富有，这来自于旧普罗维登斯股票，她将这个事情向身边任何人隐藏起来 ，想要以她自己的方式，凭借自身功绩和意志力来进入一个因为她相对年轻以及女性的原因而不欢迎她的领域中去；她的最终目标是想要获得教授的职位。如果调查员开始怀疑寇布，那么只要花一番功夫在周围打探就可以发现这些事情。她被同龄人视作是一名冷漠的人，但是她聪明绝顶并且视《女巫狩猎文档》的遭窃是一个必须被修正的错误。寇布同样对玩家来说是一个好选择，决定她在模组中是否应该遭受调查者的死亡厄运！（当然只要她不是犯人。）

**如果选为犯人**：

寇布对这件事情十分有兴趣，尽管她看上去并不像是一名嫌疑犯。如果KP选择她作为犯人，那么她将藏着一颗远比周围对她的猜测来的更为黑暗的内心。也许当她发现莱特的伪造后，她就密谋对《女巫狩猎文档》的盗窃来保护这些文件，或者她知道这些文件特别的重要性以及其中超常规的自然，并且密谋莱特的死亡来取得它们。如果是这样的话，她会尾随塞西尔·亨特到他的公寓，蓄意使他陷入文件内的恐怖之中，释放文件中的梦魇。就像之前所说的，她从旧普罗维登斯股票中获得了钱，并且她并不是科文斯的至亲，她也许是马什家族的一员或者更甚他们曾经的名字是梅森\*。如果你决定是这样的话，你应当将她的角色重做为一名女巫，给她一些克苏鲁神话技能以及咒语。或者也许一名巫师（她的一名祖先）曾使用外貌摄取（Consume Likeness）或者精神交换（Mind Exchange）咒术，并且偷走了她的身份，因而可以获得那些文件。

\*详细了解请看爱手艺作品：《The Thing on the Doorstep》、《The Dreams in the Witch House》、《The Case of Charles Dexter Ward》、《Innsmouth》。

哈兰德·罗奇，死者在学术上的竞争对手

**人物介绍**：

罗奇是一名大肚子且时常大汗淋漓的男子，带着一副厚瓶底般的眼镜，有着薄而油的头发，当他忧虑或者激动时就会不时摆弄。他看上去总是穿着凌乱而不整洁也不加打理的花呢外套和衬衫，领子有一半时候都是湿漉漉的——外加他有着盯着女性和小孩看的癖好，就好像他们是奇怪而令人费解的生物一般，而且他的声音也总是夹带着令人难以忍受的鼻音——这也解释了为什么他有着优秀的学识，一系列优秀的发表作品却还是一次又一次输给了莱特。

令人遗憾的是，在莱特死后，法伦将莱特原本的文件转交给罗奇来进行整理。罗奇试图借由这次机会来盗取这些文件，但是却发现《女巫狩猎文档》不见了。

**真相和线索**：

·罗奇对莱特的文件进行了调查， 并且和法伦以及另一名大学杂工一起去了莱特的房子，将剩余文件收集起来。在那里，罗奇发现了过往赝造的第一手证据，以及未经过许可从大学拿来的书以及资料。在是阻扰法伦还是丑化莱特的名声之间，罗奇无法确定到底怎么做。他对法伦就莱特在进行赌博的事情进行了暗示，但是将赝造的相关证据藏了起来（希望能在这之后获利）。

·罗奇知道失踪的东西的历史价值（以及金钱价值），却不知道其危险性。

·罗奇并没有看见过尸体，并且相信就是因为心力衰竭而死，没有任何怀疑。

·他是坚定的超自然力量的否定派。

·罗奇早就检查过了位于大学附近的莱特住所里的文件，并且疏忽地将一些笔记判断为无关的（见**莱特的住所**）。

**角色扮演**：

·他正在想方设法加固自己在大学的地位，并且可能认为法伦是一个潜在的障碍（毕竟，法伦略过罗奇而选择莱特来处理霍布豪斯的文件）。罗奇会想尽办法来诋毁法伦，并且可能寻求调查员的帮助来达成目的。

·他也试图去尽可能地弄脏莱特的名声。

**KP须知**：

·罗奇急切渴望能够帮到大学的忙，并且最终能成为密大的终生教授。他对约束着他的法伦有着相当程度的恐惧，但是也小心眼地记恨着他。在得知莱特死亡后，他已经忍不住他那幸灾乐祸的想法。

·罗奇现在也对他了解到的麻烦的一些部分感到十分好奇，并且如果他认为那里有某些对他有帮助的东西，他可能会试图跟踪调查员，或者追随他们的踪迹——可能会试图偷走文件（如果他并没有持有它们的话）或者威胁调查员们（如果他可以的话）来试图得到文件，以此来作为自己的逆转手段。

**如果选为犯人：**

罗奇作为文件的盗窃者有着合理的嫌疑——莱特不断地抢走他的权利，并且整个大学都知道他们之间敌对的关系，莱特也曾公开表示对他的鄙夷。更糟糕的是，莱特有着罗奇所没有的一切——充满魅力，彬彬有礼，并且在女性中游刃有余。他不管是莱特生前还是死后都会去试图败坏莱特的名声，或许是通过有预谋地偷走文件，或者是在莱特死后临时起意，不管哪个都是罗奇很可能会做的。罗奇将自己（他并不知道）处于一个极度的危险之中。他很清楚如果自己的罪责被揭发出来了，那么不管是他的生活还是职业都将立即结束，他绝对不会承认自己拿走了文件，并且即使实在最严峻的威胁下也不会自愿放弃

安东尼·弗林德斯，有着不健康妄想的误入歧途的大学生

**人物介绍**：

他是一名帅气的，但是穿着单调服装的大学生，在态度和举止上看上去完全是密大中富家学生的样子。然而在安东尼·弗林德斯那清晰的纽约北部口音以及有教养的气质背后，他却是一名有着狂热思想的误入歧途的人。安东尼·弗林德斯是一名历史系学生，他曾多次尝试加入到莱特教授的队伍以及整理霍布豪斯文件的工作中去，却屡次失败，每一次都遭到冷落。他声称他只是单纯想要完成他的学术论文，然而他的兴趣实际上专注于《女巫狩猎文档》。拒绝安东尼是莱特从人物性格判断上下的一个正确的决定，虽然莱特本身就是一个赝造者以及罪犯。如果在校园里询问关于弗林德斯的事情，那么将会发现他只是表面上融入了大学生活，但是作为一个学生而言却没有任何值得注意的学术成绩。然而，深入调查将会发现，他并没有任何的亲近的朋友，此外与他相处过一段时间的人都会对他产生一种不安感。

安东尼·弗林德斯想要女巫文件并不是单纯因为他的历史研究。他痴迷于这些文件，并且更糟糕的是，暗地里他是一名虔诚的信徒——自命为是一名撒旦主义崇拜者，一个教义是糅杂了一打圣经和历史资料而成的邪教。他可悲而极度无知地忽视一切真相。

**真相和线索**：

·弗林德斯对于事情的真相几乎是一无所知，但是对于《阿卡姆女巫狩猎文档》、凯夏•梅森的传说以及阿卡姆民俗传说却有着近乎着迷的了解。他相信《女巫狩猎文档》有着“真正的魔法式”，使他能与魔鬼进行一场浮士德式的交易，不过除非被极端胁迫，他不会轻易泄露这件事情。

·在莱特死前，他断断续续地跟踪并暗中观察莱特。他可能意识到了莱特不断增长的焦躁，并且可能会知道一两个莱特的联络人，例如露西·斯通，西塞尔·亨特，或者阿布纳·维克，但是他不会乐意将这些情报告诉他人。

·在9月11日，他为了寻找文件入侵 了莱特的房子。虽然在寻找文件上一无所获，不过他偷走了一些不太重要的个人物品。

**角色扮演**：

·为了个人目的而急于确保文件。

·会“帮助”调查员——不管他们是否需要帮助。

·脑子里充满了疯狂的想法，会将这些想法转为看似合理的理论告诉给调查员，例如：“法伦为了利益偷取了《女巫狩猎文档》”，“法伦和罗奇其实是恋人，并且正在谋划黑魔术仪式”，“寇特其实是女巫并且杀了莱特拿走了文件”。

**KP须知**：

·弗林德斯可以起到许多作用，并不单单作为一名敌人或者捣乱分子。他离精神病只有一步之遥，但是可以确定有着妄想，为了达成目的他完全乐意采用暴力手段，只要他认为他可以逃脱随之而来的惩罚或者完成后的奖励大于风险。如果被严厉拒绝了，他会因害怕被拘捕而回避明面上攻击行为。悄悄靠近并攻击落单的调查员，对房子纵火，以及用自动车伪造一场交通肇事逃逸事故都在他的能力范围内。他在寻找《女巫狩猎文档》，并且可能会做对调查员不利的事情，只要他相信这有利于他；非法闯入，跟踪调查员们，袭击目击者，以及进行恐吓。他会寻找机会偷走头发或者指甲来用于他的诅咒中去。他有着凶恶而卑鄙的心灵，渴望能能够统治凌驾他人的力量。

**如果选为犯人：**

如果KP选择弗林德斯作为盗窃的罪魁祸首，那么他会跟着莱特一直到达亨特的住所，等到深夜然后再闯入，在发现发疯了的亨特后将《女巫狩猎文档》偷偷拿走。他现在就像是抓着老虎的尾巴一样陷入了十分危险的情况下——奇怪的事件开始不断在他周围发生，并且死期不远（见**具现**，第379页）。每晚他都试图去解析隐藏在文件之中的真实，然而他已经被文件之中记载的内容吓得动弹不得，并且他将会遭受和莱特一样的命运。恶魔并不会回应他，但是或早或晚，会有别的东西来回应他。

露西·斯通，悲伤的情妇

**人物介绍**：

斯通是一名容貌靓丽，身姿打扮优雅的25、6岁的年轻女子。她有着一头淡金色的头发，随着她走路时转头的动作而来回摇摆。尽管她风华正茂，斯通早已从困苦的学校毕业，并且对世界不再抱有任何幻想。她曾是纽约波威之子（a child of the Bowery—流浪儿），也在她故乡北方的多个城市与镇子中做过服务员，卖烟女，女仆，以及艺术模特。如果问她为什么离开大城市，她会轻轻一笑，然后狡黠地回答“大城市里，迷人的事物无处不在，但在小镇上，稍稍展现一点魅力就能获得属于你自己的地位。”

她与莱特在春天相遇，在名为海布的路边旅馆的地下酒吧之中，她那时是一名女服务员。莱特帅气、聪明，并且从不吝啬在女人身上花钱，这一切一切吸引了她。虽然她的上司告知她，对于莱特来说她不过是路边的野花，但她却无法背叛自己的心，仍然倾心于他。她从来不把这种爱慕之心表现出来，害怕他知道后便会像是烫手山芋一样抛弃她。这也是当事情变得古怪后她仍然留在镇上没有直接离开的原因。她希望在离开前对莱特尽最后的尊重，但是却不理解为什么她不被允许见一见莱特的尸体；他只是因为心脏疾病而死，不是吗？

**真相和线索**：

·斯通扮演了莱特私人生活方面的见证者。由于莱特喜欢在私人会面时炫耀自己，她知道他私犯书籍的骗局，但是对于许多细节并不清楚。

·她知道莱特是稀有书籍的赝造者以及贩售者（但没有问缘由），也清楚他是个一掷千金的赌徒。莱特带她去过2次大西洋城（Atlantic City），分别是六月和八月。她也知道八月的那趟旅程让莱特输了一大笔钱，并且欠了那些聪明人绝不会有所联系的家伙一笔巨额款项。如果有机会，她会擅入莱特的住所搜索被藏起来的钱财（她知道莱特的秘密藏点）。

·如果询问任何关于莱特进行骗局时的联系人，她会提到莱特雇佣了一名艺术家来帮助他复制文件，一名几年前被踢出密大的学生，但是并不知道名字。此外，她仍保留着一张商业名片（附有地址），是一家当地的古董商，也是莱特的常客，一名叫做阿布纳·维克的男子。如果询问这个人的事情，她会说只见过那人一两次，看上去是一名老派的绅士，所以自己并不是那人喜欢的类型。

·她可以证明莱特日益严重的焦躁情绪，并且在最后那周想要逃离这镇子。

·如果询问她自身是否感到危险，她会提及有一个“猥琐的大学男孩”在莱特死前时常在这附近晃荡，在死后也来过一两次（这是安东尼·弗林德斯）。敏锐的调查员（心理学鉴定）可以发现，她仍然隐藏着某些事情，即使调查员已经说服她合作了。通过一个**魅力、威胁**或者**说服**鉴定（注意由于她在魅力和威胁上都有着50%以上的数值，所以这两个技能的使用会比较困难）可以获得更多的信息，她会说她早就被两名从大西洋城来的黑手党询问了莱特死亡的事情，他们想要弄清他是真的死了，还是为了躲避债务而装死—他突然而离奇的死亡，外加也没有进行葬礼的情况使他们的老大有所怀疑。虽然询问过程中并没有动用暴力，但是黑手党却威胁她“如果她还想要健健康康的话”，那么就不要对他们撒谎，并且当一切有关莱特的可疑情报出现时都通知他们。除非调查员通过说服来使她自愿说出这一切，否则一旦调查员离开，她会立刻通知大西洋城的黑手党这件事。

**角色扮演**：

·斯通会想尽办法获取一切她可以得到的—“一名女孩的生存办法”。

·她认为她可以用她的魅力将一切男性（包括男性调查员）玩弄在股掌之中。

·她喜欢莱特，并想要对他的尸体致以最后的尊重。

·她对于黑手党的造访感到十分恐惧，并想要拿走莱特屋中藏着的钱财；然而如果她发现了任何可以让她获得一笔足以离开这里并在新的城市开始生活的钱财的方法，她也会试图去达成。

**KP须知**：

斯通的行为被她的情绪所驱使，因而如果她认为调查员正试图解决莱特神秘死亡的真相—这正是她渴望了解的，那么她更可能会帮助调查员。她同样也会接受钱财上的贿赂来提供帮助，特别是如果调查员给了她足以离开这个镇子的钱。

**露西·斯通的结局**：

斯通正处于一个危险的境地；尽管她一无所知，但是她是卡勒斯·莱特一系列活动的最后的存活且理智正常的见证人。因此她很可能会成为这一模组发展过程中的牺牲者，这可能是因为调查员们的行动导致，也可能是因为没有获得调查员的帮助。有许多不同派系的人想要知道她所了解的一切，并且想要在这之后处理掉她，因而她无法告诉任何人她所知的秘密，真相或者猜想—包括安东尼·弗林德斯以及阿博纳·维克。她也可能与来自大西洋城的黑手党产生冲突，如果他们认为她隐藏了某些事情。最后，文件中所囚的怪物也可能盯上了她，会造成她的死亡。如果后一种厄运（怪物）确实盯上了她，那么记得事先给与合适的预兆（见**具现**，第379页）

阿博纳·维克，古董商以及堕落者

**人物介绍**：

维克是一名身材高大，肥胖却有些体弱的四十多岁的男子，给人一种曾经有过十分健壮的体格却因为多年的放纵生活而荒废的印象。他的身上有着些微的柠檬般的酸味，被古龙香水的味道所掩盖。此外，他有着苍白得像是生病的脸色，似乎正因病痛或者毒瘾而饱受折磨。不提他生理上的问题，维克是一名平和冷静，自信满满且有教养的人，时刻表现出合宜的礼数以及在浮华的20年代很少见的翩翩绅士风度。他会介绍自己是一名“涉足于古董和美丽旧书行业的有着一些私人财产的绅士”，并且开着一间叫做“逸品斋（Unconsidered Trifles）”小古董店，位于阿卡姆的商业区繁华区的一条小巷子里。就像维克本人一样，这间古董店在交易人中有着不错的名声，并且任何有着古文物研究兴趣的阿卡姆本地调查员都可能曾经去过那里，尽管他们不太可能见到维克本人，因为他将每日的店内营业工作交给了雇佣来的人负责。而是雇佣了人来帮忙。至少，表面上看上去是这样的。

**真相和线索**：

·阿博纳·维克与莱特进行过多次交易，包括帮他对稀有书籍和手稿进行贩卖，或者自己买来作为私人收藏。

·他参加了对于《女巫狩猎文档》的竞价。他已经投入了数千刀，并且被迫投入更多。

·维克为了自己而寻求文件，然而竞价的价格很快就超过了他可以支付的范围。然而他也作为一名中介商在帮“许多其他对文件有兴趣且更富裕的人”进行竞价。他并不会透露他们的身份，就算进行施压也只会简单地说是“陌生人”。

·假如莱特还安排了除自己以外的别的买家，维克会认为自己被莱特背叛了。

·从自从莱特死后所听到的事情，维克会提醒“世界上有着不为人所知的危险力量”以及恐惧存在，这些恐惧与力量聚集在文件周围。如果要他详细说明，他只会简单地指出围绕在霍布豪斯家族的悲惨历史上以及近期的事件，提到任何危险都可能源于“旧霍布豪斯家族从女巫狩猎时得来的东西”，而不是其他什么别的。

·他仍然对“取得”文件十分感兴趣，并且愿意出数千刀来购买原稿，但是不要问缘由。

**角色扮演**：

·维克乐意掌控事态。他会利用调查员作为他的手足。

·他想要文件；调查员能帮助他吗？

·他渴望知道关于莱特死亡的一切，以及想要知道尸体的下落（也许想要作为一顿美味的大餐）。

**KP须知**：

维克是一名有着许多秘密，面具和谎言的男人。取决于KP对于这个角色的定位，这些秘密和谎言中的一些或者全部将可能会在游戏过程中向调查员们展现出来。维克有着对神话的知识，因而对卡勒斯·莱特之死有着独特的理解，并且知晓其死亡的真实原因—尽管他大多会用“某种黑暗存在”而不是更加具体的术语。

**阿博纳·维克的谎言**：

阿博纳·维克的第一张谎言面具是他只是一名单纯的绅士古董商。这层面具很容易通过他与卡勒斯·莱特的联系来戳破，这信息可能来源于研究莱特的笔记或是通过与露西·斯通的交谈。揭露这谎言会发现维克是一名莱特赝造和偷盗品的长期客人以及中介商，尽管他只是作为一名顾客而不是共谋者。他是一名莱特想要维持同伴关系的人。

维克可能被揭下的第二张面具是他的堕落行径以及深度腐败。进一步对维克的犯罪联系进行调查会发现，从阿卡姆到缅因州，波斯顿以及普罗维登斯，他都有着作为一名毒瘾者的不良名声（以及甚至更糟），此外还有作为偷盗品商人（主要是古董），通过贩卖这些东西赚取了巨额的财产。他有着吸毒、偷盗（特别是古董）的记录，并且沾染了巨大的非法金钱。他以一名不应结交的危险者而为人所知。

第三层面具下的真实是调查员们不太可能会发现的，这谎言就是他是一名人类。阿博纳·维克是一名食人者以及谋杀犯，他那污秽的血液中混合着豺狼的血液。他曾是一名交换儿（changeling child），大约一百年前，他的母亲在深不透光的食尸鬼挖掘的通道之中生下了他，那通道在波士顿城地下深处的停尸房之中。他是一名混血杂种，被一个富裕的家庭养大，而那个家庭原本的婴儿已悄悄消失在黑暗之中。他从人类向着完全形态的食尸鬼的转变十分漫长。他原本长期有着的对新鲜人肉，特别是年轻人肉的喜好，开始慢慢堕落为对腐肉的喜爱。这毫无疑问地标志着他将会（在10年左右）完全地堕入黑暗之中。然后，他会像过去一样成为一名介于地上世界和地下阴影之间的中介者：一名血肉和财富的追索者，以及将死者财富贩卖给人类的贸易者。这些人类仅仅需要一些垃圾和不值钱的小玩意就可以轻松收买过来。

**海克特&卡拉：**

尽管维克自身有着力量，但他比较喜欢远程指派他的那通过腐败血液相连的下属来完成那些脏活，只有在远离公众视野或不会被发现的情况下才会亲自下杀手。他的两名仆从—海克特与卡拉·菲德曼（Hector and Carla Fademan），一对食尸鬼化更甚于维克的本地兄弟（并且也没有他们主人那样引人注目的智慧和魅力），他们的数据提供在NPC部分。如果需要，他们会作为雇工，绑架犯，小偷以及谋杀犯来行动。

如果维克认为调查员们值得他注意，那么他会派海克特和卡拉去跟踪并观察他们来了解他们调查的方向，或者如果他怀疑调查员们现在手上持有着文件，他可能会派海克特和卡拉去取回它。

**模组之外：**

取决于调查员们应对维克的方法，他可能会在未来成为一名非常有用的联系人，也可能成为情报与雇佣的潜在来源，虽然是一个异常危险和腐败的来源。

**如果选为犯人：**

如果KP选择维克作为犯人，那么他对于《女巫狩猎文档》的强烈渴望已经大到足以使他抛下竞价战，转而派他非人的手下在晚上直接从赝造者塞西尔·亨特手上获取（这也可能对亨特的最终崩溃造成了不小的影响）。如果他觉得调查员正在怀疑他，他会通过海克特和卡拉来摆脱调查员的追踪，也许用他们来让调查员的注意力转向别的嫌疑人，或者让他的手下去攻击并杀害好管闲事的调查员。他清楚地知道被莱特和亨特完全疏忽的恐惧存在的危险性，但是准备通过一场仪式来将那存在束缚于自己的意志之下。这场仪式预定会在他商店的内部进行，或者如果KP喜欢的话，也可以在半成废墟的霍布豪斯牧师住宅中进行。这场仪式将会需要一些牺牲者来满足恐怖存在对毁灭的渴望，而牺牲者的合适人选很可能会包括一切涉入这件事的人，例如露西·斯通，一名不幸的多管闲事者，例如安东尼·弗林德斯，或者调查员们自身。

欧阿克斯以及肖纳西，大西洋城黑帮

**人物介绍**：

这两人是同一类人——粗俗，壮实并且冷酷无情，他们穿着不合身的灰色西装套，戴着宽边软呢帽，帽檐向下压着遮住他们的容貌。其中一名年老而善谈，另一名年轻而沉默；除此之外，这两人几乎没有什么差别。他们，用敲诈上的黑话来说，是“马蜂，而不是鱼雷”，也就是说他们是打手与收贷人——而不是杀手，但如果受到了威胁或是被命令了，他们也不介意杀了对方。他们来到阿卡姆是因为莱特欠了在大西洋城的老大巨额的债务，而莱特的“死亡”太过可疑，使他们相信其中可能有猫腻存在。他们对于掩盖一事有着正确的认识，但是对于这其中理由的认识却完全错误了。他们的追查早在调查员行动的几天前就开始了。到目前为止，他们调查了阿卡姆较为破旧的地区，并且找到了要找的一个目标，露西·斯通。他们监视着她，同时通过他们自己（时不时）与露西所工作的地下酒吧的的告密者。对于任何接近露西的人，他们都抱有兴趣——例如调查员们。

**真相和线索**：

·大西洋城的黑手党对于真相完全不清楚；他们认为莱特还活着，并且在寻找他。除去向他们直接展示莱特的尸体，任何其他的东西都不可能说服他们相信莱特真的死了，甚至看到保存不良的尸体也可能不会相信。他们极度倾向于对莱特的死持不相信的态度，因此任何说服他们的鉴定都是极难难度的。

·他们的工作是去收集赌博的债款——正正好11,000刀——并且如果他们发现《女巫狩猎文档》的存在以及价值，KP可以决定他们可能会去寻找这东西（知道那东西有极高的价值就足够成为他们行动的动机——剩下的都是他们老大的事情）。

·他们会采用威胁以及一些轻微的暴力手段，但是不会在大庭广众之下行动，因为他们不想引起法律上的麻烦。他们并不会故意去谋杀某人，除非他们受到了攻击。他们带着铜指环、直剃刀以及大口径手枪，并且会试图孤立一名目标，而不是冒着被众人群攻的风险。

**角色扮演**：

·急于快点取回莱特的债款。

·对于任何事物和人都极度好奇。

·想要明确的关于莱特死亡的证据。

**KP须知**：

这两名角色是这模组中刻意设置的危险因素；作为调查员的对手，他们可以作为一个巨大的威胁，或是单单只是一场小插曲，这取决于KP的想法。他们同样可以被用于为你的游戏提供某些物理遭遇（例如一场真刀实枪的战斗）。他们还可以作为调查员的不太可能的同盟者或者是真正反派（或者书页中的恐怖）前的炮灰，如果他们过于接近真相。

一个很好的介绍这两人的方式是让他们前往莱特的小屋进行调查，并且调查员正好在那里搜寻线索。取决于调查员的态度，他们可能表现地很冷酷，只是说出他们是来寻找莱特并取回他欠的钱，或者可能更为直接表达他们只是想要钱，不管是从哪里来的——如果他们无法找到莱特，调查员们正好是不错的获取钱款的来源（正好在莱特的家里并且通过关系获取了债款）。如果调查员用暴力进行对抗，这两人不会逃避战斗，然而他们更可能暂且撤退，并在之后的某个场合伏击调查员们。

## 塞西尔·亨特，疯狂的赝造者

**人物介绍**：

亨特是一名削瘦的，脸型细长的二十多岁后半（25-29）的男子，脸上有着雀斑并且长着一头杂乱而淡金色的头发。当见到他时，他很可能正身着拘束衣并处于监管之下。他的思想一片混乱，并且令人感觉毛骨悚然地不断念叨着：“虫子，虫子！正在从墙里面看着我！虫子！”，并且背述着一些埃德加·爱伦·坡的文句。他现在正住在阿卡姆疯人院的看护病房中，他与女巫文件之间的联系在密大中无人知晓，莱特在死亡不久前才送他进疯人院。莱特冒充成与他有关的前导师，说在拜访一名问题学生时发现他正处于这种病态中，于是将他留给医生照顾，并承诺会通知给亨特的家人这消息——然而只是单纯用来为自己拖延时间罢了。

亨特在四年前因为过于放荡的行为而被密大开除，之后与莱特结下秘密的利益联系，利用他的艺术技巧帮助莱特进行历史文物的赝造。他居住在一间破旧的洗衣房上面的工作间中，在阿卡姆的一个相对比较破旧的区域，并且在有钱时因为各种各样其他的放荡行为而多次被叫上法庭；赝造工作是他唯一的收入来源。在试图拆散并复制存在于《女巫狩猎文档》中的神秘文本时，他意外地解除了被囚禁在其中的存在的束缚。他遭遇了第一次主要的恐惧的具现，并且这体验粉碎了这名艺术家理智。那生物将会再次回来，或早或晚。

**真相和线索**：

·亨特在9月17日被送进了阿卡姆疯人院，遭受了严重的精神失常，并且被认为处于危险状态，他不断咬着自己手背上的青筋。在经过一定程度的医疗后状况稍微转好，但仍然沉默寡言，语无伦次，并且很容易焦躁起来。

·他被一名自称是前导师的人送进了疯人院，那人就是教授卡勒斯·莱特，他出示了他的证件，并且说自己是在亨特的家里发现了正处于这状态下的他。莱特承诺会通知这人的家人然后回来，但是至今仍然没有任何家庭成员前来。

·恐怖的存在可能会缠住亨特，这使他想要逃避开去。

**角色扮演**：

·亨特急于找回文件，从而继续完成他的工作。

·他不择手段也想要逃出疯人院。

·他恳求希望别人能陪着他，并且害怕独自一人呆着。如果他逃出去了，他可能会去寻求调查员的帮助，如果他觉得调查员能够理解他。

**具现：**

调查员可能会听见来自隔离房间的病人的声音……不料他昨晚就已经杀死了自己，并且今天早上房间已经是空的了。

**由特定触发词语所触发的半疯癫的陈述**：

亨特现在处于心烦意乱，语无伦次，并且完全无法组织出有逻辑的对话——并且这还是处于冷静且被镇静下的状态。然而，如果调查员和他对话，某些特定的词语或者短语可能会触发这位病人关于短期过去的一些陈述，那些现在亨特的思想只能间接触碰的过去。KP可以自由改写并且加入下面的一些例子。

**赝造**：“钱、只有钱、错误的艺术品，但是、但是我们都一样，都在用自己的方式出卖着灵魂。”

**女巫：**“她、这是她的审判，这是她的文件，她的名字，她的符号，她的囚徒，愚蠢、愚蠢、愚蠢。我可以听到她的嘲笑声。哭喊声，哦！神啊。来自她桌上的新生命的哭喊声！”

**莱特：**“死了，他已经死了，他看见了它们而它们看见了他，然后大家一起离开…离开，光明离开了，一切都离开了！一切都在颤抖着，帷幕、棺材，所有的都被风暴吹倒。以及天使，一切都苍白而病态，暴乱，揭开帷幕，宣布这是一场悲剧：‘人类，以及他们的主人征服者之虫（the Conqueror Worm）！’”

**交易/买家：**“啊，钱，与他相关的一切只有钱，没有对艺术的爱，没有真正的理解，有的只是钱钱钱。现在他得到了他想要的，不是吗？钱钱钱（大笑）。一开始他是那么开心，开心地合不拢嘴，尽管他触怒了伟大的存在，我们一同触怒了，我是多不幸啊，让我不停地绘画着，他却有着威士忌与美丽的女人。然而这一切的代价不断上升着，上升着上升着，直到我们都无法偿还，只能害怕、恐惧，恐惧那真实……（尖叫）”

**维克：**“不，不，不是他，他是坏人，坏人，不断吃着，吃着，吃着，你可以听见它们在那间店里！低声的耳语，低声的密谋，不断的鞭打声。老鼠、老鼠钻进了墙壁之中，钻进了肮脏的地下。”

**露西：**“看，她，看着她，漂亮、美丽、妖娆，所有的虫子，虫子，所有不好的事情，可怜的露西，可怜的露西，一直等在桌子旁，等在桌子旁，一直等着…等着…”

**你看见了什么？/在工作间里发生了什么？：**“你看，敬爱的上帝，我们都做了些什么，还没出来，没有完全出来，但是快了，就快来了。你听不见吗？那在墙壁中的匍匐声，风中的尖叫声？它将要重获自由，然后……上帝，这不是我的错！破碎的几何，瑕疵，有瑕疵的赝品，潜伏在那线与角之中。蠢货！难道你看不见吗！？”

# 对守密人的进一步建议

在*深红文档*中没有绝对的“正确”或是“错误”的路线，这取决于哪一名NPC被选为偷走了*女巫狩猎文档*的的窃贼。虽然这么说，然而却也有一些调查方法和手段会比其他的更有效率，而聪明的玩家们也常常可以因此将通往真相的道路缩短到出乎守密人的预期。没有任何遭遇是需要回避的，守密人也无需对将故事往有趣的方向拓展感到害怕；将游戏的虚拟世界尽可能详述来提供玩家们所需要的信息，但是在他们过偏地执着于不必要的情节时也需要不露声色地将他们带回来。这样的行为最好是在游戏内部进行，而不是在游戏外给予建议，并且理想的情况是玩家们甚至猜不到是什么时候发生了这样的引导。就像是任何游戏一样，守密人需要记得故事的任何线索，遭遇，以及关键事件并不是固定不可变动的，而是应当发生在任何守密人想要它发生的时间与地点。

如果是应得且合乎故事逻辑的，守密人绝不应该害怕对调查员们的行动给与不利结果（除非你十分简单地摧毁了角色并使他们脱离了玩家的控制，这会极大程度地使参与游戏的每个人感到不舒服！）不恰当的问题可能会飘进你不想让其知道的人的耳朵里，如果调查员在执行他们的调查时公然采用了一些过于粗暴或者笨拙的手段，那么这些行为可能会提醒窃贼注意到调查员的行为，并且将他们视为是需要不择手段处理掉的威胁。这可能会造成发展上的一次反转，玩家的角色们反而可能会成为被调查、追赶、压迫甚至攻击的目标，这一切都可以使得游戏变得更加丰富和令人兴奋。

节奏与威胁是守密人需要专注考虑的内容，并且如果调查员们对于调查的进展过于迅速，守密人应当敢于加入一些额外的难题以及危险，进而减慢一些他们的节奏：给他们一些错误的线索，让某个NPC离开镇子上几天，出人意料地杀死某个NPC，或者让调查员们遭遇预期之外的危险！模组的早期部分是充满调查内容的，希望事情变得有趣一些的守密人可以用恐惧之物的具现化来创造一些戏剧性的场景（记住恐惧之物的具象化可能会发生在*女巫狩猎文档*存在的地方，并且恐惧之物将会寻找并可能会占据任何接触过文件的人）。当事件逐步升级之后，警方可能会参与到这件事情之中，致使玩家们需要处理更加复杂的情况。守密人应该记住，在玩家们不知如何进行下去时，可以用灵感检定来推进。

在无可奈何的情况下，窃贼可能会设法让调查员们来处理文件，尝试强迫其他人加入到对抗恐惧之物的战斗中来。

这个模组的一个成功的结局将是十分有趣的，如果玩家们在过程中很有创意地解决了遇到的麻烦——总而言之，角色扮演游戏更加注重游戏的体验，而不是谁是这场游戏的胜利者。

# 搜集线索

下面是一系列可以通过调查莱特之前的买卖，住所，以及行动，从而获得的其他线索，地点以及其他证据，以及一些可能会在那里发生的一些遭遇。守密人可以自由选择加入，或者将这些信息在需要时加入到其他的地方去。

# 地点

莱特的家

一幢临近校园的小而精致的独栋小屋，是大学所拥有的类似房子的其中之一，专门租给院校里的职员居住。

小屋后门的门锁最近被替换过，并且在门和窗户上加了新的插销。这地方现在处于一种半无序的混乱之中；莱特很明显是正在收拾并打算离开这里。各种（犯罪相关的）文件被仓促地烧毁在了客厅的壁炉中——一个有可能获得线索的地方，例如烧毁的东西中残留着一封来自于阿卡姆疯人院的信件，一本与露西·斯通的约会日记，或者来自一张来自阿博纳·维克的兴趣投标。

莱特的桌子上有着各种各样的文件（大多数都不太重要），然而从中可以发现他的财产支出细目（就像罗奇早就做过的）。一本口袋笔记本显示了莱特的财产状况，里面记录了数千刀现金的多次流入以及迅速支出，数目之大远超平均一名大学教授所应有。大量的前往大西洋城的车票和收据也同样引人注目，同时还有一张付款对小屋的锁和栓进行替换的付款收据（标记了9月12日）。

一封来自当地疯人院的还没有开封的信件正位于门前地毯上（被罗奇误认为是一张传单）。这份来信是一封承认通知，并且要求前往就塞西尔·亨特一事进行会面，莱特教授被暂定为他的临时监护人。

一部分的赝造品，以及一千刀的现金被仔细藏在了一个秘密隐藏点，只有莱特和露西·斯通才知道，需要露西的帮助或者一个**侦察**鉴定才能发现。

莱特的办公室

莱特在校园里的办公室是一间小房间，里面有着一张桌子，一些放满了东西的橱柜，以及一个火炉。墙上是一面被打碎的镜子，如果仔细调查就会发现镜子的一部分被熔掉了。这镜子就是莱特在他死亡那晚注视着的镜子，盯着其中深不可测的恐怖灼烧了他的灵魂。对镜子进行仔细研究可能会导致一些不幸的事件；也许怪物的一部分仍旧存在于玻璃中（见**经过的迹象**）。

办公室的隔壁是一间更小的房间，艾米丽娅·寇特作为莱特的助手和秘书，在那里帮助莱特处理工作。

就算对办公室进行检查也无法发现什么线索（莱特至少一半的时间是在家里工作——这很简单就可以从艾米丽娅·寇特那里得到确认）。一些数量的信件和文档在火炉处被焚烧干净了。如果询问这件事，寇特会说这一定是在莱特死的那夜晚上发生的事情。仔细搜索放满了东西的橱柜可以发现一些（与犯罪相关的）文件不见了，也许是在火炉处被焚烧了（或者可能被罗奇拿走了）。

KP可能会希望在这里放一些其他的线索，例如来自海布路边旅馆的纸板火柴（也许上面写了露西·斯通），塞西尔·亨特的一张艺术画，或者是赌场的扑克筹码（掉在了桌子的背侧）。

海布路边旅馆

嘈杂但相当高级的路边旅馆，提供这所大学镇的非法酒饮需求。这旅馆分成了2个部分：一间软饮料吧台，以及咖啡吧台（设置于地下酒吧前面），以及一间后方房间，提供非法的酒精饮品。你可以在这里找到露西·斯通，来自大西洋城的黑帮们，以及那些乐意收钱出卖调查员情报的人。

霍布豪斯牧师住宅

霍布豪斯住宅是一栋摇摇欲坠的后殖民时期风格的三层楼的住宅，周围杂草丛生，显得孤寂且荒凉，位于离阿卡姆大约半小时的车程的地方。

这栋房子在模组中代表着阿卡姆的黑暗过去，并且可能会给调查员们带来一次富有气氛的小冒险，并且是守密人可以进一步散布事件背后存在的紧张氛围与徘徊恨意的手段。

这是一间荒凉的，并且现在已经是空空如也的房子，被灰尘所掩埋，只剩下废弃后的无尽空虚。而它周边是一片极度阴郁且荒凉的郊外森林，将这间屋子从阿卡姆市孤立起来。花费一些时间来对这间屋子进行搜索的调查员们很可能会遇见一个或者多个恐惧之物的具现化——见**经过的迹象**。

关于这间房子的细节相对较少，这让守密人可以自由判断来发挥其中的秘密及内容，对之后的模组内容给予一个开场惊吓。

逸品斋

阿布纳·维克的小店是一间体面的古董店，虽然不大但是十分注重本地生意——维克保证任何有着可疑来源的商品都绝对不会出现在店面里。

在商店的上方楼层有着一间办公室，商店的后方是仓库，以及装载货物的院子。在仓库中有一扇通向宽阔地下室的门，里面装满了各种包装起来的容器以及一个摇摇晃晃的旧锅炉。

在地下室中进行成功的**侦查检定**可以发现一个半隐藏的暗门，通向迷宫般的副地下室，里面装满了旧的包装好的容器、箱子、半坏的棺材，以及骨头——许许多多的骨头，大多是人类的。一些骨头被制作进了火炬、椅子、桌子以及其他类似的令人毛骨悚然的东西。在地下深处的中央是一间内庭，位于正中的是砖制的井，直通漆黑的幽暗，也正是食尸鬼居住的地方。这里是藏尸的圣陵，也是进行邪教仪式和黑暗学识的地方（如果维克拿了女巫狩猎文档，那么这些文件就会被存放在这里）。

古董店的副地下室将会是一个死亡陷阱——不论在任何时间，至少1名或者更多维克的仆从盘踞在这里。任何枪声或者警报都会将食尸鬼从下面呼唤出来。

5、如果维克的秘密被发现了，并且面对暴露的威胁，那么这商店将会被点火烧毁，而地下室将会崩塌（在任何权力机关前来调查之前），不留下任何地道的痕迹。

其他线索

去见警察：

探长比尔·萨摩赛特少尉负责莱特的案子。他确信莱特是死于心脏原因，并且已经决定结案。如果调查员印象良好，他会告诉调查员，他有着更加简单的一些案子要去解决，没有精力和时间去追逐这个异想天开的案子。

萨摩赛特探长一般来说还是相当好相处的，但是如果过于强硬的逼迫他，他可能会派人去调查，并用自己的权力来让对方过得艰难。

来自精神病院的电报：

从精神病院送到大学的电报是一个合适的另调查员们困扰的额外线索（或是单纯增加紧张感）。这是一封发送给教授卡勒斯·莱特的电报，询问对于照顾西塞尔·亨特的相关问题，会由法伦交给调查员让他们处理。

来自阿布纳·维克先生的共餐邀请：

在调查员们追寻了一段时间后，会收到来自阿布纳·维克先生的邀请，去阿卡姆最贵的餐厅卡佛餐馆共餐。他会介绍自己并递上“古董商”的名片。他试图弄清调查员们对女巫狩猎文档的兴趣，调查他熟人死亡的真相并且讨教一下发生了什么。

# 霍布豪斯阿卡姆女巫狩猎文档

霍布豪斯*阿卡姆女巫狩猎文档*由皮革页包裹，外面由书包带捆住，里面包含了一捆大约六十页的单页。这些经过整理的书页是一些手写的档案，可以追溯到17世纪早期，并且包括了凯莱布·霍布豪斯与一些在殖民地新英格兰的著名法律以及精神专家之间的私人信件记录。

这文档主要涉及了1690年代阿卡姆女巫狩猎事件（霍布豪斯参与了这事件），女巫恐慌的起因与基本特征，以及霍布豪斯对事件真正的邪恶煽动者们从法庭手中逃脱了的恐惧。包含在文档中的是一些审判摘录，宣誓证言，以及关于一打详细展示了几何或是炼金术公式的页子，同时还有像是来自于有罪女巫及孩童杀手——凯夏·梅森的示意图，尽管从来没有在其他地方看到过，

**阿卡姆女巫狩猎文档**

英国，凯莱布·霍布豪斯，大约1707年

理智损失：1D6

克苏鲁神话：+1/+2

神话分级：9

学习：6周

建议咒术：召唤蹒跚者Call Out the Shambling One（召唤咒术——守密人自选），守护之环Circle of Protection(守卫术Warding)。

# 恐惧之物的具现化

在试着仿造女巫审判文件上的图案时,塞西尔·亨特破坏了女巫凯夏·梅森(Keziah Mason)用血与墨水所形成的角度以及线条来封印她所奴役的不存在于此世之物。

获得了部份的自由的恐惧, 即将要突破那封印进入我们的世界,之后回归到他被召唤到此世之前的不知名的虚空之中。首先他只是个灵体状态, 但每当封印变的薄弱他将慢慢地获得力量以及肉体并以那为中心使世界陷入混乱之中。

这些恐惧之物的具现的类型以及频率由守密人决定,并且应该得尽快使严重性提高。这些表现应该在女巫狩猎的文件或是在那些接触过文件的人周遭发生;那些人包含: 寇布家族, 莱特的尸体, 艾米丽娅·寇特(Emilia Court), 塞西尔·亨特, 露西·斯通(Lucy Stone), 还有所有守密人选择做为盗取文件的嫌疑者们。

在短短的时间之内,存在于墨水之中的恐惧之物将会自由并使所有周遭的人死于无法形容的恐怖之中。在那恐惧离开之前,它将会有如龙卷风一般疯狂的发泄。如果这在阿卡姆或是大学之内发生的话,死亡名单上出现大量的名字。

## 经过的迹象

以下的列表为作为可能会作为恐惧之物的具现所产生的事件以及影响。事件的影响会在半径为半英里的范围内注意到,聪明的调查员会靠这线索来找出嫌疑犯以及线索。建议守密人用以下的指南创造属于自己的现象。

所有碰触到女巫审判文件的人将会碰到以下全部或是任一的现象。以下列表为现象发生的顺序的建议:

* **迎面而来的暴风：**雷达、电池、以及电子系统都会瘫痪，保险丝被熔断，并且汽车不明地停止运行。这伴随着反常的天气现象—有着强大力道的大风会一瞬间出现然后消失，并且当地的温度会骤降，并且呼吸会伴随着雾气，就好像进入了冬季一样。
* **巫火：**诡异的淡红色的光亮，可以远远地看见。可能会被当地报道，在诸如霍布豪斯的住宅、凯夏·梅森的传奇女巫房、亨特的研究室，莱特的住房，或者其他的地方。遭遇者可能会遭受疾病、疲乏以及头痛。专家会声称这只是突然出现的伪火。
* **夜晚的骚动：**恐怖的怪物会对触碰了文件的人的身边造成骚动。能感觉到附近有生物存在；有人进入了房间，但是却看不到人影；能在上方的空房间中听到人的脚步声；电话突然响起，然而只能听见耳语般的声响。
* **占据：**不管死了还是活着，那些接触了文件的人将可能会被恐怖的怪物附身。那些人将会用灵魂灼烧杀死附近的人。如果尸体被附身了，那么会表现地像是僵尸一样。
* **幽灵：**恐怖的怪物会部分实体化，留下一路疯狂以及死亡的痕迹，直到它完全地显形。看见这部分显形现象将会遭受一个理智鉴定（1/1D4理智损失）。

# 与恐惧之物战斗

这里大致上有三个主要方法来在恐惧之物的完全具现之前终结它。第一个是将正版的女巫狩猎文档以及所有半复刻品给放置到不会造成伤害的地点,这由守密人来决定地点。也就是说这等于是将炸弹给丢到别人家的后院一样。这现象所造成的直接的伤害效果由守密人来决定, 恐惧所造成的危害不一定局限于所处于的范围, 所有与那女巫狩猎文档有接触的也可以受到影响。

第二个方法就是直接将文件中危险的部份给毁掉。不过这很危险, 在毁坏文件的途中恐惧将会立刻的从以太之中出现,直到完全的瓦解之前会一值的疯狂的攻击附近的一切,之后留下有如柏油一般的血的痕迹 (这时间要花上1D6轮)。在登场的NPC之中, 只有阿博纳·维克(Abner Wick)能够与那恐惧对决, 不过他会坚决的申明文件的所有权, 而他会以调查员们认为比较愚昧的方式来声明。

第三个方法则是**选择性的用克鲁苏神话**的技能(见180页)。如果调查员没有这个技能的话, 他们可以通过阅读那文件来获得些点数(在一次夜晚研究之后获得)。要如何用这技能由调查员们来决定, 可以是将怪物从文件之中驱逐。在绝望之际, 如果玩家投骰子并失败的话, 将会导致可怕的后果并使这场景带来个可怕的结论。

# 解决事件

如果调查员们在恐惧完成出现之前找回了女巫狩猎文档的话, 调查员可以选择由自己来解决危险的部份或是将文件交给法伦院长或是其他有关的人士来解决。调查员们也有可能会无法回收或是无法把文件交出去处理。

如果他们顺利的将文件全部,部份,或是将复制品给交给法伦院长,院长可以作为他们这方面的专业联络人并获得奖励或是每个人250美元的资金。但是这并不会使恐惧之物的重现停止(除非调查员以某种方法来使重现停止),如果守密人想要的话可以使恐惧之物来狩猎调查员们。也许调查员们在隔天看到新闻标题上说明法伦院长被残酷并离奇的方式被杀害(恐惧之物所作的)时,他们将会了解事件并不会就这么的结束。

如果他们与恐惧之物战斗并阻止它完全的再现的话,所有的调查员将获得1D6的San值。

如果调查员失败并让恐惧之物完全的具现在阿卡姆并且造成许多的伤亡的话,每位调查员需要为了他们的失败投San值检定来避免死亡(1D3/1D10)。如果恐惧之物在阿卡姆之外并且没有造成许多的伤亡的话,投0/1D4。

# 当尘埃落定

基于这个模组，想要继续故事的守密人可以考虑下列的一些可能，从而为调查员们设计后续冒险。

**其他买家**：出去阿博纳·维克，莱特还收到了来自各种各样的恶名人士的交易请求。尽管这些人在模组中处于阴影之中，他们可能会考虑主动参与到决定文档和莱特的命运中来。也许他们会接触调查员们，并且将调查员们拖入另一系列神秘的事件中去。

**阿博纳·维克**：取决于模组中发生的事件，阿博纳·维克的生意以及个人兴趣可以为守密人提供丰富的可以进行挖掘的灵感资源。也许调查员们在另一个事件的过程中发现了他的名字，引导他们回到逸品斋，以及地下的可怕洞穴。

# NPC资料

**艾米丽娅·寇特,***研究生*

STR 45 CON 75 SIZ 45 DEX 45 INT 75

APP 65 POW 35 EDU 85 SAN 35 HP 12

Damage bonus 0 Build 0 Move 8

格斗（斗殴） 25% (12/5), damage 1D3

闪避 20% (10/4)

**护甲:** 无.

**技能:** 汽车驾驶 40%, 历史 80%, 威吓 60%, 图书馆使用50%, 聆听 40%, 说服 50%, 心理学 55%.

**布瑞斯·法伦,** *行政管理主任*

STR 50 CON 55 SIZ 50 DEX 70 INT 75

APP 60 POW 65 EDU 93 SAN 65 HP 10

Damage bonus 0 Build 0 Move 7

格斗（斗殴） 30% (15/6), damage 1D3

格斗（击剑） 40% (20/8), damage 1D6

闪避 40% (20/8)

**护甲:** 无.

**技能:** 会计 55%, 信用评级 70%, 威吓 70%, 法律30%, 心理学 40%, 科学（数学） 70%.

**安东尼·弗林德斯,** *大学生*

STR 75 CON 50 SIZ 70 DEX 60 INT 90

APP 80 POW 45 EDU 80 SAN 75 HP 12

Damage bonus +1D4 Build 1 Move 8

格斗（斗殴） 45% (22/9), damage 1D3 + damage bonus

闪避 35% (17/7)

**护甲:** 无.

**技能:** 考古学 20%, 乔装 40%, 历史 50%, 威吓75%, 图书馆使用 30%,

神秘学 40%, 说服 20%, 心理学20%, 隐秘行动 40%, 侦查 35%.

**塞西尔·亨特,** *赝造者*

STR 45 CON 50 SIZ 65 DEX 80 INT 90

APP 40 POW 45 EDU 80 SAN 0 HP 11

Damage bonus 0 Build 0 Move 8

格斗（斗殴） 25% (12/5), damage 1D3 + damage bonus

闪避 30% (15/6)

**护甲:** 无.

**技能:** 艺术/工艺：（美术） 50%, （赝造） 75%, 闪避 40%, 神秘学30%.

**欧阿克斯 以及 肖纳西,** *大西洋城黑帮*

这两人是不同的人，但是使用同样的角色数据和技能。

STR 75 CON 60 SIZ 80 DEX 70 INT 60

APP 55 POW 60 EDU 50 SAN 60 HP 14

Damage bonus +1D4 Build 1 Move 8

格斗（斗殴） 60% (30/12), damage 1D3 + damage bonus 或者

指节铜套, damage 1D3 + 1 + damage bonus 或者

刺刀, damage 1D4 + 2 + damage bonus

火器（.32自动手枪） 50% (25/10), damage 1D8

闪避 40% (20/8)

**护甲:** 无.

**技能 (between the two of them):** 攀爬 30%, 汽车驾驶 30%, 威吓 70%, 聆听 30%,

锁匠 40%, 机械修理45%, 操作重型机械 40%, 心理学 30%, 隐秘行动 40%, 侦查 40%, 投掷 30%.

**哈兰德·罗奇,** *学者*

STR 45 CON 45 SIZ 80 DEX 85 INT 75

APP 35 POW 30 EDU 96 SAN 85 HP 12

Damage bonus +1D4 Build 1 Move 8

格斗（斗殴） 35% (17/7), damage 1D3 + damage bonus

闪避 45% (22/9)

**护甲:** 无.

**技能:** 魅力 35%, 历史 85%, 图书馆使用 40%, 聆听 60%,

说服 25%, 心理学 20%, 隐秘行动 50%, 侦查 50%.

**露西·斯通,** *女服务员*

STR 40 CON 35 SIZ 60 DEX 70 INT 85

APP 90 POW 65 EDU 65 SAN 65 HP 9

Damage bonus 0 Build 0 Move 8

格斗（斗殴） 40% (20/8), damage 1D3

火器（.22自动） 35% (17/7), damage 1D6

闪避 35% (17/7)

**护甲:** 无.

**技能:** 艺术/工艺：（舞蹈） 60%, （歌唱） 30%, 魅力 70%, 攀爬35%, 乔装 40%,

急救 35%, 威吓 65%, 聆听45%, 锁匠 30%, 机械修理 20%, 说服 40%, 妙手 65%, 隐秘行动 30%.

**阿博纳·维克,** *半食尸鬼 以及 古董收藏家*

STR 80 CON 85 SIZ 65 DEX 70 INT 85

APP 25 POW 90 EDU 90 SAN 0 HP 15

Damage bonus +1D4 Build 1 Move 9

Magic Points 24

格斗（斗殴） 80% (40/16), damage 1D3 + damage bonus 或者

切肉刀, damage 1D6 + damage bonus

闪避 35% (17/7)

**护甲:** 1点半弹性皮肤

**技能:** 乔装 55%, 估价 60%, 考古学 40%, 魅力 60%,

攀爬 35%, 克苏鲁神话 40%, 历史 65%, 威吓 90%, 图书馆使用 60%, 聆听 45%, 领航（地道）50%,

神秘学 70%, 语言：（食尸鬼） 80%, （法语） 40%, （阿拉伯语）30%, （希腊语） 40%,

（拉丁语） 60%, 说服 70%, 心理学 40%, 妙手 30%, 侦查 45%, 追踪 45%.

**咒术:** 记忆模糊Cloud Memory, 接触食尸鬼Contact Ghoul, 支配术Dominate, 邪恶之眼Evil Eye, 血肉术Flesh

守卫术Ward, 枯萎术Shrivelling, 破坏术Wrack, 精神暗示Mental Suggestion

**海克特&卡拉·哈德曼,** *维克的手下*

这两人是不同的人，但是使用同样的角色数据和技能。

STR 75 CON 80 SIZ 65 DEX 55 INT 45

APP 30 POW 40 EDU 40 SAN 0 HP 14

Damage bonus +1D4 Build 1 Move 8

**每轮攻击次数:** 2

格斗（斗殴） 50% (25/10), damage 1D3 + damage bonus 或者

狩猎小刀, damage 1D6 + damage bonus

闪避 35% (17/7)

**护甲:** 1点半弹性皮肤

**技能:** 攀爬 50%, 克苏鲁神话 30%, 跳跃 45%, 聆听 30%,

领航（地道） 30%, 语言（食尸鬼） 40%, 隐秘行动 60%, 追踪 55%.

**理智损失:** 0/1D4 理智损失，如果近距离亲自见到海克特以及卡拉。

**乔恩·维特克拉夫特 博士,** *医生*

STR 40 CON 60 SIZ 75 DEX 55 INT 80

APP 50 POW 70 EDU 100 SAN 70 HP 13

Damage bonus 0 Build 0 Move 4

格斗（斗殴） 25% (12/5), damage 1D3

闪避 30% (15/6)

**护甲:** 无.

**技能:** 法律 25%, 图书馆使用 30%, 聆听 35%, 医术 65%,

语言 （拉丁语） 60%, 心理学 55%, 科学：（生物学） 40%, （化学） 35%, 侦查 35%.

**墨中恐惧,** *凶狠的怪物*

恐惧之物本身是充满恶意且不相容的，它的存在从人类的认知角度来说是无法理解的。

当恐惧之物完全具现化时，人类的感知能力会尝试将它的形状认知为一只扭动的，庞大的，几乎像是熊一样的巨大生物，由炙热且闪闪发光的淡红黑色蠕虫构成，类似于沸腾的血液以及烧净的煤渣的颜色。

STR 110 CON 300 SIZ 130 DEX 80 INT 20

POW 150 HP 43\*

Damage Bonus +2D6 Build 3 Move 7

Magic Points 30

\*（如果HP降至0点，恐惧之物会被驱除，直至文档再次被触碰）

**每轮攻击次数:** 2

当完全具象化时，它会使用战技攻击（战斗技能）尝试抓住并且擒抱它的受害目标，然后盯住受害目标的眼睛使用灵魂灼烧。

**战斗攻击 （当具现化时）:** 它的攻击接触会造成1D4的伤害，并且从目标身上吸取生命，造成每次攻击1D10 CON 以及STR的损伤（存活下来的人将会以1D10每天的速度恢复这个损伤）。

**灵魂灼烧:** 不论是非实体状态或者是完全具现化的状态，恐惧之物可能会盯住某个单一目标的灵魂。

直视这生物一排排黑暗的像是虚空一般的眼睛，目标必须成功地进行一个极难难度的POW检定，不然就无法移开视线，并遭受无法想象的恐怖——恐惧之物会灼烧目标的灵魂——然后进行一个理智检定（1D6/1D10理智损失）。

以这个方式累积造成的理智损失没有上限。持续承受这个攻击带来的影响就是莱特死亡的原因。

**非实体:** 当还没有完全具现化时，恐惧之物可以自由地穿过实体物质：因此门，剑以及子弹对它都毫无意义。在守密人的判断下，魔法武器可能能够影响恐惧之物，并造成伤害。

**占据:** 可以占据任何触碰了*女巫狩猎文档*的人。受害者必须进行一个与恐惧之物的POW对抗的POW检定来抵御这个能力。如果对象已经死了，那么不需要任何检定。

可以使用被占据者的眼睛来对其他人使用灵魂灼烧攻击。

战斗 60% (30/12), damage 1D4 加上 1D10 STR and CON 吸收

灵魂灼烧 极难难度 POW 检定或者承受 1D6/1D10 理智损失

闪避 40% (20/8)

**护甲:** 5点蠕虫一般的扭曲皮肤。非实体时不可能被物理攻击所伤害。

**技能:** 聆听 40%, 侦查 40%.

**Sanity Loss:** 1D4/1D8 理智损失，如果看见恐惧之物。

**Spells:** 感知生命Sense Life, 枯萎术Shrivelling, 外加守密人任意选取2个。