# 前言

模组原作：会跑会跳的小真冬-《卡森德拉的黑色嘉年华》

（找不到原下载链了就没放链接……）

这是一个基于会跑会跳的小真冬发布在魔都模组《卡森德拉的黑色嘉年华》原作，参考原跑团实录视频，以及守密稻草人的跑团实录视频进行改编后的模组。

在编排形式方面，参考《克苏鲁的呼唤第七版守密人规则书》第十五章-模组的自带模组《猩红文档》。

一些关于帕德里奇的设定参考了霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特原著《翻越睡梦之墙》。

弃权声明：

所有非玩家角色都不属于我，卡森德拉的一草一木也不属于我。模组的编排形式也不属于我。

我仅仅拥有做出改变的那一小部分，并保证我对于不属于自己的部分仅限非商使用。

具体改编方面：

1、原模组属于一个系列模组中的部分，这里将之改编成独立性模组。改编过程中，删改掉了与原作同系列可能有联系的部分。

2、保留了原模组主体内容，但背景、NPC人物等按自己的考虑大幅度重设。

3、重做了编排形式，参照《猩红文档》的编排方式，对模组做了非线性编排。

注：

改编后是非线性模组式编排，需要守秘人在开团前做好一定的判断和准备。

其他想说的：

授权申请及感谢见最后。

（放最后的原因……主要是……太羞耻了，而且当时去问的时候……太激动了，放模组前面总觉得怪怪的……

感谢真冬！感谢稻草人！不但把我拉进COC还把门关上了，爱你们呀！）

# 调查员建卡须知

注意：所有调查员的职业内不允许有黑客或者警察，敲代码的也不行。

丨地点：美国加利福尼亚州卡森德拉镇

丨时间线： 2003年12月25日

丨推荐技能：

必备：御三家，医学（至少一人），战斗，交涉（含心理学）。

其他：精神分析、乔装等其他贴合人物身份并且利于交涉和探索的技能。

丨模组简介：

模组发生在2003年的美国，你们受共同的好友——布鲁诺的求助，前去卡森德拉协助他调查一起离奇案件。

丨备注：

建卡时请考虑美国社会环境、加州法律、人物身份等要素。

调查员没有去过卡森德拉。

至少有一名调查员是乘坐火车来到卡森德拉的。

## 调查员必需背景

所有的调查员都是NPC警官布鲁诺的好友，你们互相认识，并在数年前曾一起组建过一个事务所。可惜因为光有热血梦想却不善经营的缘故，你们的侦探事务所一直入不敷出，在勉力坚持了大半年后，最终宣告解散。

后来，布鲁诺去了名为卡森德拉的地方做警察，你们也有了各自的事业生活。多年后，你们虽然空间距离拉开了，但情谊依旧。偶尔互相见上一面，都好像昨天才刚刚在事务所门口告别。

虽然你们也有心约个时间，好所有人齐齐聚首，但繁忙的生活让你们一直未能如愿。

布鲁诺是你们中间最独立要强的，他不喜欢依靠别人的人，凡事都喜欢亲力亲为。他常常主动帮助你们，却从来没有提出过需要回报。这次他向你们求助，一定是遇上了个人无力解决的问题。

你们很高兴有机会帮上布鲁诺，并打算借这次难得的全员齐聚的机会，在帮完布鲁诺后好好聚聚。

# 介绍

模组的事件由两起诡异的案件和一场毫无预兆的死亡引发。

去年12月22日，在卡森德拉的帕拉迪尔酒店发发现了一具尸体。该尸体在酒店厨房的地下室的一个冷藏柜里被发现，死者是名约19岁黑人女孩。因为种种原因，这个案件很快就被搁置了下来。案件的负责人布鲁诺向当局申请过将此案列入特查案，但是没有获得批准。他升职之后，他又将此案翻出，想要查明真相。

今年（2003年）12月22日又发生了一起类似的案件，一个从冷藏箱里逃到酒吧求助的女孩，在前往洗手间换衣服时遇害，布鲁诺第一时间赶到了现场，他锁定了几名嫌疑人并且叫来了一些能帮助他的人。

布鲁诺把这件事情汇报上级之后，上级反映平淡，对于黑人的死总是如此。布鲁诺认为每一个生命都应该得到最起码的尊重，这件事让他想起了1年前那桩让他毫无头绪的案件，直觉告诉他，这两个案件的凶手应该是同一个人，他决定借这次机会，将凶手绳之以法。

但是布鲁诺缺少帮手，还有很多的事情要做，不得已之下，他只得把他曾经的朋友——调查员们找来助他一臂之力。然而，比真相先到的是布鲁诺的死亡。

当布鲁诺同调查员们询问了一些嫌疑人之后，他就因为一些事情离开了调查员的视线，紧接着，他为真相付出了生命的代价。

这个模组为3至7名调查员设计。如果至少一名调查员有着医学、探查或者战斗方面的职业背景，那么这对于调查将会十分有帮助，其中医学是必不可少的。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。良好的社交技能（话术、说服、取悦、威胁、以及心理学）以及积极地与NPC角色进行交流合作，同样会对调查有所帮助。

这个模组是一个非线性模组，需要守秘人在开团前做好一定的判断和准备。

这个模组的**核心是“调查员们将为了老友牺牲的真相进行调查，竭力将幕后者绳之以法”**。然而这场事件的**真凶却并不是地球上的生物**。并且，事情的真相被各种奇怪的事件，贪婪与痴迷的欲望，以及形形色色各怀目的人所层层覆盖着。

# 目录

[前言 - 1 -](#_Toc57469910)

[调查员建卡须知 - 1 -](#_Toc57469911)

[调查员必需背景 - 2 -](#_Toc57469912)

[介绍 - 2 -](#_Toc57469913)

[目录 - 4 -](#_Toc57469914)

[守密人信息 - 7 -](#_Toc57469915)

[背景 - 7 -](#_Toc57469916)

[建立模组大纲 - 7 -](#_Toc57469917)

[与模组相关的过去事件时间线 - 8 -](#_Toc57469918)

[威胁，隐秘，以及不存于此世之物 - 11 -](#_Toc57469919)

[导入-2003.12.25 - 12 -](#_Toc57469920)

[驯鹿酒吧凶杀案案情： - 14 -](#_Toc57469921)

[调查开始- 2003.12.26~12.30 - 16 -](#_Toc57469922)

[主要角色 - 16 -](#_Toc57469923)

[Adolph. Carl阿道夫·卡尔（岸先生） - 16 -](#_Toc57469924)

[Ben. Cleo本·克莱奥 - 18 -](#_Toc57469925)

[Bruno.Galilei布鲁诺·加利雷 - 21 -](#_Toc57469926)

[Constantine. Frollo康斯坦丁·弗洛罗 - 21 -](#_Toc57469927)

[Haran.Greenwood哈兰·格林伍德 - 23 -](#_Toc57469928)

[Jenny. Florence珍妮·佛罗伦斯 - Aberforth. Locefern.阿布弗斯·卢奇菲罗 - 24 -](#_Toc57469929)

[Lux. Lynch卢克斯·林奇 - 26 -](#_Toc57469930)

[Marcel. Gwynplaine马塞尔·关伯兰 - 27 -](#_Toc57469931)

[Martin. Gin (Cleo)马丁·琴（克莱奥） - 29 -](#_Toc57469932)

[Mrs. Barklyite红石夫人- Lucia. Shiny露西亚·夏尼 - 30 -](#_Toc57469933)

[Nancy. Charlotte南希·夏洛特 - 32 -](#_Toc57469934)

[Patrizio.von.Samsa帕德里奇·冯·萨姆沙 - 34 -](#_Toc57469935)

[Philip.Scaletta菲利普·斯卡莱塔 - 36 -](#_Toc57469936)

[Shandra.Hernández珊德拉·埃尔南德斯 - 38 -](#_Toc57469937)

[Simon. Laplace西蒙·拉普拉斯（Simon西蒙） - 39 -](#_Toc57469938)

[Simon. Laplace西蒙·拉普拉斯（Anatole安纳托尔） - 43 -](#_Toc57469939)

[Vincent. Galenus文森特·盖伦 - 45 -](#_Toc57469940)

[客串/非主要角色 - 46 -](#_Toc57469941)

[客串NPC不会参与调查员们的调查 - 46 -](#_Toc57469942)

[Angela安吉拉 - 46 -](#_Toc57469943)

[Bigbear-大熊 Reid-瑞德 Hawthorne-宏森 Lily-莉莉 Lyn-林恩 - 46 -](#_Toc57469944)

[Bo He-薄荷 - 47 -](#_Toc57469945)

[Harrison. Lockheed哈里森·洛克希德 - 47 -](#_Toc57469946)

[Helen海伦 - 47 -](#_Toc57469947)

[Isabela.Smith伊莎贝拉·史密斯 - 47 -](#_Toc57469948)

[Isaiah.Arbar以赛亚·阿尔巴&David.Campbell大卫·坎贝尔（富商） - 48 -](#_Toc57469949)

[Johnny乔尼 - 49 -](#_Toc57469950)

[Jun-军先生 - 49 -](#_Toc57469951)

[Lutz&Taran. Emilion卢泽&塔兰·艾米隆 - 49 -](#_Toc57469952)

[Kovind柯文德 - 49 -](#_Toc57469953)

[Marks. White马克思·怀特 - 50 -](#_Toc57469954)

[O'Neil-欧莱奥 - 50 -](#_Toc57469955)

[Robin罗宾 - 50 -](#_Toc57469956)

[Solomon.所罗门 - 50 -](#_Toc57469957)

[Tallinn塔林 - 51 -](#_Toc57469958)

[The williams-威廉父子 - 51 -](#_Toc57469959)

[Unknow-去年帕拉迪尔酒店的无名死者 - 52 -](#_Toc57469960)

[Vito维托 - 52 -](#_Toc57469961)

[Wind-风先生 - 53 -](#_Toc57469962)

[神话生物 - 53 -](#_Toc57469963)

[对守密人的进一步建议 - 54 -](#_Toc57469964)

[收集线索 - 55 -](#_Toc57469965)

[星辰大道-AVENUE OF STARS - 55 -](#_Toc57469966)

[新月街A大道北-CRESCENT STREET A-N - 56 -](#_Toc57469967)

[新月街A大道南-CRESCENT STREET A-S - 57 -](#_Toc57469968)

[新月街B大道-CRESCENT STREET B - 57 -](#_Toc57469969)

[新月街C大道-CRESCENT STREET C - 58 -](#_Toc57469970)

[卡森新北街-NORTHSTREET·CUR - 58 -](#_Toc57469971)

[卡森德拉旧街-OLD-STREET - 59 -](#_Toc57469972)

[石榴巷-POMEGRANATR LANE - 60 -](#_Toc57469973)

[卡森新南街-SOUTHSTREET·CUR - 61 -](#_Toc57469974)

[日暮大道-SUNSET BOULEVARDUR - 63 -](#_Toc57469975)

[卡森火车站-TRAIN STATION·CUR - 63 -](#_Toc57469976)

[其他线索 - 64 -](#_Toc57469977)

[千维系统 - 64 -](#_Toc57469978)

[卢奇菲罗手机上的号码 - 64 -](#_Toc57469979)

[卢奇菲罗的千维系统 - 64 -](#_Toc57469980)

[黑衣人 - 65 -](#_Toc57469981)

[解决事件 - 65 -](#_Toc57469982)

[当尘埃落定——关于后日谈 - 65 -](#_Toc57469983)

[非玩家角色数据 - 66 -](#_Toc57469984)

[普通人（路人NPC）通用： - 66 -](#_Toc57469985)

[主要NPC - 67 -](#_Toc57469986)

[次要NPC - 73 -](#_Toc57469987)

[神话生物 - 80 -](#_Toc57469988)

[毒性值与毒素 - 92 -](#_Toc57469989)

[涉及法术 - 93 -](#_Toc57469990)

[授权&鸣谢 - 93 -](#_Toc57469991)

[附录 - 95 -](#_Toc57469992)

[信息展示图： - 95 -](#_Toc57469993)

[地图 - 95 -](#_Toc57469994)

[一些资料 - 95 -](#_Toc57469995)

[调查员组织与邪教教团 - 95 -](#_Toc57469996)

[一些不常见神话存在 - 97 -](#_Toc57469997)

[其他 - 100 -](#_Toc57469998)

# 守密人信息

## 背景

布鲁诺是调查员们的朋友，她是一个正直、独立、富于同理心、尊重生命的人。

出于对生命的尊重以及社会公义的追求，他坚持调查上级不以为意的杀人案件，却没想到因此招来了杀身之祸。

然而凡事有因必有果，会发生这种事情的原因，正是因为卡森德拉本身并非一个正常的城镇。昆扬人曾经在这里采矿；尼约格达的身影在这里潜藏；深潜者和丘丘人掩盖了过往……镇长帕德里奇试图在这里唤醒克苏鲁，神父康斯坦丁尝试让纳克亚在这里降临，而除此之外还有一些其他被命运、或者不可知的恐怖存在吸引到此处者……

他们各怀目的，或者短暂结盟，或者互相提防对抗。总之，我们的调查员在对好友离世的真相的调查中，会发现背后那些令人不安的东西，而那些令人不安的存在，也在对我们的调查员蠢蠢欲动。

#### 那么，NPC会怎样与调查员们互动交流，真相被藏在了那里，调查员是否能挽救更多的人，调查员是否能为布鲁诺的死讨回公道……就需要守密人来自行决定了。

## 建立模组大纲

（部分要点直接引用自规则书）

**在这期间所有的场景会因调查员的行动而产生变化。**所有的真相以及线索将从两起案件和布鲁诺的死亡展开，而这些都得由调查员来询问及调查了。如何获得这些真相与线索，如何采取相应的行动，取决于调查员的扮演。

值得一提的是，线索之间并不是互相孤立的，**不**存在任何具有决定性的“重要/关键”线索。调查员需要把所获得线索拼凑起来，才能获得“真相”。

当然，也不存在一次调查/探索，就能掌握某地或某人所知的全部秘密/真相/线索的情况。调查员或许需要反复同NPC接触以挖掘新的信息。或者在得到新信息之后，再去探查已探查过的地点，以寻求新发现。

需要着重考虑的，应当是调查员的行动——他们做了什么、因此发现了什么、造成怎样的结果或结局。

而这些行动的叠加，决定了他们的终局：最后调查员能否触及被掩盖的真相？能否在查明真相之后全身而退？能否在阴谋之下拯救更多的人？

跑团过程中，尽量鼓励玩家们使用第一人称演绎，鼓励玩家进行角色扮演来演绎角色，沉浸故事扮演，要比单纯的丢骰子有趣多了。

大多数调查员想知道的真相和秘密不会在密室、保险柜或者之类的地方被找到——它们存在于与卡森德拉的异变有关的人的欲望以及思想之内。这次的冒险存在于一个开放性的非线性模组中，这里必须和“密室”型的模组区分开来。

守密人可以事先提醒调查员：想要完成这场冒险，重点不在于翻箱倒柜、或是在于不同的地点发掘特别的发现，而是在于那些有戏剧性的登场人物（主要角色/NPC）的秘密以及动机之中。

守密人必须事先熟悉并且厘清人物所掌握的秘密、行为动机等。

NPC有着各自的接触点。这些接触点可以使NPC与调查员产生交互，并使调查员的冒险更加的复杂化。

最后，提供给守秘人的信息只不过是个给守秘人自由发展的骨架，守秘人可以随意的增加会减少细节，以创造出自己与玩家们所喜欢的场景。并在故事最终，和玩家们共同创造出属于你们自己的结局。

## 与模组相关的过去事件时间线

1860年，昆扬人收拢了自己在地下的范围，他们更加集中于俄克拉荷马州的地下王国。曾经用于开采包括亮铜在内的资源的卡森德拉被他们所抛弃，留下不少地下建筑。当然，这也许是因为这里来了他们无法解决的危险存在——尼约格达的一部分。

1960~1880年， 美国新一轮西进运动开始，大量人口向西部涌入。随之而来的是混血深潜者和丘丘人移民，他们封闭了地下建筑中“危险”的部分，改造山岭，并在这里建立起人类城镇。曾经的地下建筑要么成了城市排水、防空系统的一部分，要么被开辟成罪犯、早期黑手党、流浪汉的避难所；要么彻底被遗忘被抹去存在痕迹了。

1885年，一个从新奥尔良西进而来的犯罪家族——克莱奥家族来到了这里，他们的头领弗雷德·克莱奥是路易斯安那州最大的黑手党势力卢锡安家族的得力助手，如今伴随着西进的步伐开拓新的犯罪天地。

弗雷德在地下发现了一些与尼约格达有关的东西。一些在新奥尔良接触过的知识让他德误打误撞地接触了可怕的存在，并使他的孩子逊尼成为了尼约格达的眷属。但他并未意识到这一点，他以为自己只是单纯同对方做了一笔交易、建立了一个“公平”的契约，用“献祭”换取“庇护”。

1907年，和孙子汤姆一起目睹了逊尼变成“可怕的污秽”并消失在地下深处之后，弗雷德·克莱奥终于意识到自己和什么做了交易，一边经营黑手党组织、一边寻找拜托“诅咒”的方法中的他，余生都在悔恨以及度过。

从汤姆开始，克莱奥家族的人都很早结婚生子，并想办法摆脱转化为尼约格达眷属的命运。出于对尼约格达的惧怕、以及尼约格达对自身眷族的呼唤吸引力的原因，他们不敢轻易远离卡森德拉。

1933年，本的父亲——卡绒被克莱奥收养，当时的克莱奥家的当家人汤姆与儿子维克策划了一场仪式，试图让卡绒取代克莱奥家族即将出生的新成员——桑切斯成为同尼约格达契约的对象。但是尼约格达是那样贪婪，他并不会因为有了新的收获，从而放弃对克莱奥家族的收割。

1953年，琼斯成了邪教“人民圣殿教”，帕德里奇出生。

维克·克莱奥转化为尼约格达眷属，卡绒接替维克，维克的儿子桑切斯·克莱奥给予了支持。实际上，桑切斯当时一方面他掩盖了父亲“失踪”的真相，另一方面，他制造了一份父亲的“遗嘱”，力排众议让养子卡绒取得了克莱奥家族的权柄——桑切斯希望这样能让尼约格达的兴趣转移到卡绒身上。

1956年，本生年。

1962年，文森特生年。

1965年，马丁·克莱奥生年。惶惶不可终日的桑切斯一度不想生孩子，他害怕被“诅咒”的血脉的延续，然而最终还是在1965年有了马丁。不久之后，身处卡森德拉的他就感受到了地底的召唤。心知时日无多的他下定决心在那一日到来前把马丁送走，寄望于逃离卡森德拉就能逃离命运。

1967年，阿道夫生年。

1968年，早已意识到意识到父辈的仪式目的没有达成的他，豁出去将儿子马丁远远送走，希望他能逃过一劫。

1969年，因特网宣告诞生。

1970年，布鲁诺、红石夫人露西亚生年。康斯坦丁（原名米凯尔）的生父母被琼斯的理论蛊惑，加入“人民圣殿教”。

文森特与妻子相恋。

1972年，珊德拉生年。

1973年，西蒙生年，米凯尔（康斯坦丁）生年。

1974年，文森特结婚，此后数年两人一直没有孩子，但感情一直很好。

1975年，马塞尔，菲利普，卢奇菲罗生年。微软成立。

1976年，卢克斯生年。

1977年，琼斯在南美洲圭亚那建立“琼斯镇”，米凯尔（康斯坦丁）的生父母此时有所醒悟，但是他们逃不出去。而康斯坦丁和其他孩子们一直和父母分开，接受着洗脑教育。

1978年，琼斯镇惨案爆发，幸存者仅5人，对外公开的幸存者为4人。出于对儿童的保护，米凯尔（康斯坦丁）的存在没有出现在任何公开报道中，他被带回美国，相关档案资料封存，作为普通的孤儿送往儿童福利机构。

无人知晓的是，这场惨案打搅了南美洲下的阿特拉克·纳克亚织网。人类无稽的闹剧、荒唐的惨案愉悦了被打搅的蜘蛛神，以至于他顺手庇护了一个快要死去的5岁男孩，并在对方询问祂对他有什么要求时，饶有兴趣地达成了一份随时可以撕毁的契约。

很快，年仅5岁的康斯坦丁被一对乐善好施的法裔夫妇收养，这对夫妇笃信天主教，他们为“米凯尔”改名“康斯坦丁”。

1979年，南希生年。

康斯坦丁同养父母迁居美国。

1980年，西蒙母亲改嫁，继父把西蒙的名字改为“安纳托尔”。

1981年，安纳托尔“生年”。

1986年，年末，帕德里奇参加了一个为期半年的交换学习，交换地点是马萨诸塞州的阿卡姆镇。这次的经历改变了他一生。

1987年， 帕德里奇他接触了一个奇怪的案例。

2月23日，帕德里奇接触了另一个维度的精神存在。

2月24日，大麦哲伦星云超新星1987A在爆发后的数小时内就被发现，帕德里奇无法相信一切只是梦境。当年，从阿卡姆回来后不久，帕德里奇辞去了医生的工作，开始寻找和这段“故事”有关的信息。

同年，菲利普的父亲查尔斯参加“美国魔术大师魔术欧洲巡演”。

查尔斯在英国无意中发现了一场邪教祭祀活动，以自己精湛的魔术技巧和精妙的机关道具拯救了险些被献祭的女孩，同时不小心带走了被邪教“黑山羊密教”教徒遗留在祭品女孩身上的月之镜。邪教徒们追踪月之镜来到了查尔斯演出的下一站法国，在那里，他们利用邪恶的法术和月之镜残害了查尔斯。

可怕的是，这些邪教徒没有就此离去，而是留在法国继续开展他们的邪恶活动。

1988年，离家出走的西蒙认识了一个在寄宿学校里被排挤的女孩，南希。女孩十分善良，让西蒙感受到了温暖。

巴黎火车相撞事故发生，康斯坦丁的养父母死于这次事故。

南希的母亲被邪教“黑山羊密教”所蛊惑，试图将女儿献祭，西蒙为了阻止她带走南希，修改了火车的一些设置，使火车晚点。让南希的母亲无法在翡翠站下车，从而争取时间带走南希。但是没想到，南希的母亲拉下了紧急制动闸，而随之引发的多米诺效应竟然导致了悲剧发生。

因为法国政府对事故溯源查到南希母亲的拉下制动闸一事，邪教组织活动有所收敛，但依然对南希和西蒙步步紧逼，不久后的一天晚上，将带着南希逃命的西蒙几乎逼到死角。在人身安全急受威胁的情况下，安纳托尔强行接管了身体，他通过自己掌握的信息从一户人家（阿道夫家）弄到了枪，枪杀了南希的母亲。

当时阿道夫家破产， 突遭落魄的阿道夫发现家里被闯入的踪迹，他追上去，听闻了一段争吵并最终目击了安纳托尔枪杀南希母亲的过程。但那时，他没想到未来会和对方在美国卡森德拉重逢。

安纳托尔并没有察觉到阿道夫隐秘的旁观，他把现场制造得像一场意外并离开，试图用南希和南希妈妈的死亡混淆邪教徒的视线，抓紧时间利用法国警方系统漏洞，尝试非法伪造证件离开法国。

走运的是，此时“九天使”已收到讯息，随着紧接着的闻讯而来的“九天使”的代理人介入，“黑山羊密教”自顾不暇，无力追查西蒙和南希的去向。九天使通过代理人，以“好心人”“儿童权益组织”等的名义和身份，帮助西蒙掩盖了他的伪造证件问题，并提供给他美国身份和生存机会。另外，他们也为南希联系到了父亲。

在目睹枪击后不久，阿道夫被父母送往美国，随后父母自杀。

1989年，康斯坦丁按照养父母遗愿进入里昂天主教大学学习。

安纳托尔在美国改头换面成“西蒙·拉普拉斯”。

南希被送往她父亲身边——已经重新控制身体西蒙取得了这个消息，得知被安纳托尔抛下的南希安然无恙，他很高兴，之后一直试图寻找南希在美国哪里，想要探望她。

菲利普母亲去世，菲利普无家可归开始街头生涯。

1991年，珊德拉接触到“九天使”会，并加入他们。

1992年，互联网商业化。

1994年，西蒙去看望南希时，发现南希的父亲染上了赌瘾，为了“害怕被女儿嫌弃”的可笑理由，甚至带着南希也染上赌瘾。

西蒙试图帮助南希，南希自己也想摆脱赌瘾，但她总是控制不住自己，十分痛苦。

1995年，布鲁诺与友人组建了一个侦探事务所，并于同年关张大吉。

险些被拉去红灯区接客终于让南希醒悟过来，西蒙带走了险些遭罪的南希，为了帮助她戒掉赌瘾开始新生活，他带着南希在美国四处“旅行”，过上了漂泊不定的生活，安纳托尔对此十分不满。

1996年，康斯坦丁接受神职派遣，回到美国。帕德里奇进入卡森德拉警察局工作。

1997年，两名富商来到卡森德拉进行投资，当时的当权人并非帕德里奇。两人打着投资的旗号来到卡森德拉，实则在森林里做一些见不得人的勾当——向莎布·尼古拉斯献祭并换取祂的乳汁。选择卡森德拉一是因为小地方难以被追查，二是因为这是他们的“女巫”妻子占卜的结果。

帕拉迪尔大酒店建成。

1998年，富商在暗网招募信息安全&监控系统制作者，以方便自己安全获取祭品。安纳托尔接了这个单子，完成千维系统。

安纳托尔给千维系统留了后门，确保自己能远程利用和大致定位。当发现系统最终定位到卡森德拉之后，他也住到了卡森德拉——一个有着全能监控系统、且该系统为自己所用的安全地方，并带上了西蒙不愿意抛下的南希。

1999年，帕德里奇升职成为镇长，从此深居浅出。

富商已经不满足献祭的收获，同时不满于献祭的风险，他们试图找到医药方面的专家来分析“乳汁”，从而达到量产的目的。

为了获取妻子重病需要的钱，以及获得富商们提供的“奇药”为其续命，文森特受富商邀请来到卡森德拉。同时，康斯坦丁也来到这里履行神职。两人乘坐同一趟火车，并且是邻座。文森特对沉默寡言的神父单方面有印象，但两人并未有过交流。

2002年，上半年，两名富商突然仓促“离开”。实则是因为他们在某次仪式中，被转化成了戈弗恩·胡帕德戈·莎布·尼古拉斯，从此变成居住于潮湿的森林泥沼中的怪物。

富商“失踪”时间段，清醒的是西蒙的人格。当安纳托尔醒来检查千维系统时，才发现富商不见了，千维系统本体不知所踪。

阿道夫得到千维系统。

马丁琴有意吸引帕德里奇注意，顺利受帕德里奇委托来到卡森德拉，化名鬼手为其工作。在他的协助下，帕德里奇取得了富商们在卡森德拉的银行资产。

缺乏富商的药，文森特的妻子病逝。掌握了文森特把柄的帕德里奇找上门来，提出可以将他妻子转化成另一种形式（食尸鬼）“复活”，代价是文森特帮帕德里奇做人体实验，尝试一些把人类转化成克苏鲁眷族的药物。两人达成合作。

珊德拉来到卡森德拉。

下半年，帕德里奇的仪式步入正轨，他开始愈发深居简出。

12月，发生冷藏柜杀人案。

2003年

9月，卢奇菲罗接触鬼手

10月，卢奇菲罗截住卢克斯为鬼手接接收的魔鬼呼吸，卢奇菲罗追踪到西蒙的安全屋——二层木屋，马丁追踪卢奇菲罗定位到二层木屋，最终锁定卢奇菲罗。

12月，卢奇菲罗将被牺牲为修格斯的食物、用于安抚控制祂们的祭品。

12月22日，驯鹿酒吧凶杀案发生。

12月23日，调查员接到老友布鲁诺的求助，做前往卡森德拉的准备。

12月25日，黑色嘉年华开始。

## 威胁，隐秘，以及不存于此世之物

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。

这则是由守秘人来决定调查员的行动将会在何时产生什么样的危机。守秘人**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及警戒，他们越有可能将自己推入更加危险的危机之中。

——引自规则书

警局：显然前局长现镇长的帕德里奇对警局的掌控非常好，并且通过卢克斯时刻把握着警局的一举一动。如果调查员不小心惊动了他，或者让对方找到理由，那么他或许会通过警方对调查员采取行动。因此，任何在警局的冲突，都是不明智的。

修格斯：深潜者祭祀曾经试验控制过一些修格斯，但是这种控制不能持久。在他们放弃尝试之后，便将这些可怕的存在与其说安置不如说是丢弃在了焚化厂。修格斯是危险又可怕的生物，调查员在焚化厂时必须要安静的进行调查，任何噪音都会惊动它们，当它们苏醒的时候，调查员就会遭遇不幸甚至死亡。

马丁·琴：如果调查员在掌握足够的真相或是得到充分助力之前，将自己暴露给了马丁，将会遭到他的袭击。即使击败对方，同样会在卡镇遭遇无休止的追杀。

帕德里奇的仪式：新年钟声敲响之际，也是帕德里奇的仪式完成之时。他试图改变时空，令群星位于正确之时，然而实际上，这个仪式打开了一扇门，跨门而来的东西并非善类，卡镇因此而被毁灭，从此陷入一个时空的往复循环的灾难之中。虽然调查员并不一定会察觉, 但是这次的冒险的时间不能超过仪式开始的时候，一旦超过这个期限，将会使调查员也葬送在这里。

# 导入-2003.12.25

故事发生在2003.12.25，星期四，一个叫做卡森德拉的美国小城镇。

调查员来到了这个地方，布鲁诺在火车站接待了调查员，也许是很久没有相见的原因，他表现的很热情，不过和调查员们叙旧的时间并不多，他表示这次把调查员找来是因为的确遇到了一些麻烦。

到达卡森德拉的时候，已经是夜里9点左右，站台上的牌子显得非常陈旧，挂满了铁锈，这个简陋的火车站只有一个月台和几个长椅。火车站的负责是是一名上了年纪的男人，布鲁诺似乎和他比较熟悉，路过他的时候，布鲁诺丢给他一只老牌的雪茄/烟。

“他叫哈兰，在这里干了40多年了，没有子女，老婆在很久之前就去世了。”布鲁诺这样说道，“卡森德拉火车站原本是建在地下，据说是因为当时这里还是一片山岭，后来才改建到地上。从那个时候哈兰就在这里了，不过我找调查员来不是谈论这个老头的。”

接着，布鲁诺点燃了雪茄，示意调查员跟上他。

从布鲁诺的神情来看，这个圣诞节看来是不会好过了，但无论怎么样，欢迎来到卡森德拉。

导入剧情

从火车站出来，调查员经过一条窄窄的街道，布鲁诺介绍这里是卡森德拉的旧街。尽管这条窄窄的街道有修葺过的痕迹，但仍旧显得泥泞不堪。街道两旁是一些商店，布鲁诺会在路过一家叫做“珊德拉的小屋”店铺的时候告诉调查员他要去买些雪茄/香烟。

店主的名字就叫做珊德拉，是名长发的白人女性，发色为棕色，穿着围裙，不是很漂亮，但是很容易给人一种亲近感。

布鲁诺走进这间店铺并买了一些雪茄/香烟，他或许会带调查员进去参观（守密人决定布鲁诺是否带着调查员进去）。

若调查员见到了珊德拉，那么从布鲁诺和老板娘的交谈来看，老板娘和他的关系应该非常的好。他会点燃一支雪茄，并表示这是他抽过最好抽的雪茄（如果有调查员抽烟，那么他也会想该名调查员送一支雪茄）。

这座小镇现如今被浓浓的圣诞气氛所包围，当调查员走出卡森旧街时，更浓厚的圣诞节庆氛围扑面而来。出了旧街是一个分岔路口，北面的叫做卡森北新街，南方的叫做卡森南新街。调查员坐着布鲁诺开来的别克汽车沿着卡森南新街开去，途中路过城镇中心的喷泉广场，那里有一颗高大的圣诞树，彩灯和其他的一些小装饰把她装点的非常讨人喜欢。

车载广播里响起了主持人热情的播报：“之前的天气预报说在圣诞节前后会有一场大雪，不过如今看来，这场大雪十分识趣地迟到了，不舍得影响人们庆祝圣诞的心情……”

这一路上，布鲁诺断断续续向调查员陈述了案情（见第14页）。物证信息由布鲁诺保管着，他会把这些给调查员看。如果调查员想要物证物品，布鲁诺会再犹豫之后同意由调查员检查并保管一晚，并强调“明天早上要交还我。”。

之后调查员来到了驯鹿酒吧，布鲁诺的同事卢克斯等着他和调查员，被锁定的嫌疑人目前就在酒吧里。尽管调查没有受到上级的支持，但布鲁诺凭借自己的职权和能力，成功让这些人配合自己来到案发地酒吧接受二次讯问。他们分别是：本·克莱奥，阿道夫·卡尔，马塞尔·关伯兰，西蒙·拉普拉斯，菲利普·斯卡莱塔。

在调查员同嫌疑人交谈（参见主要角色的“案发时见闻”）的时候，布鲁诺去外面接了个电话，注意到布鲁诺出去（过侦查）的调查员望向酒吧外时会看到幻象（陷入深海的窒息，或者黑色黏腻的物质覆盖全镇，或者物质世界在高温中融化，或者巨大的黑色怪物爬过天空，KP可以选择其一自行丰富描述），SC1/1d3。

查完现场之后，调查员踏出酒吧的大门时进行侦查检定。（成功：发现似乎有人在跟踪你们。那个人躲在离你们不远处的一个小房子的后面，当调查员前去查看的时候，发现那里什么也没有。失败：什么都没发现。守密人可以根据自己对模组的准备，自行决定窥视者是谁或者某种存在。）

当调查员的询问结束后，布鲁诺会为调查员安排住所。布鲁诺表示，他在卡森德拉实在是找不到什么方便调查员过夜的地方，虽然不好意思，但他只能把调查员安排在帕拉迪尔酒店休息。

此时，布鲁诺会告诉调查员他刚刚收到一条短信，需要回警局处理一些事情，所以他不便久留，得赶紧离开。临走前，布鲁诺说调查员夜里要多加小心，毕竟自从上次那件事情发生之后，他对这个地方没有太多的好感。

调查员们夜间在帕拉迪尔酒店会遭受攻击。大约是夜里2点多的时候，守夜人或聆听成功的人会注意到听到有人试图开门的声音。无人守夜或聆听失败将会遭到一轮突击。

前来袭击的是两个蒙着脸的人，他们穿着黑色的衣服，手里拿着木棍，当经过一段时间或者当他们被击败的时候，他们会逃跑。在被逼到死角之后，他们会打开身后的窗户跳出去，当调查员前去调查的时候，他们会发现一个可怕的情况，这两个人像是蜘蛛一样贴着墙壁飞快的离开了sc0/1d3。

惊魂未定的调查员在充分休息好之前，所有要技能检定的行动都会受到一个-10%成功率的负面影响。

调查员经历过帕拉迪尔酒店袭击之后，如果尝试联系布鲁诺，那么会发现布鲁诺的电话是无人接听的。

酒店的服务生听到声音后会赶过来，但是他对调查员嘴里说的袭击事件并不相信，调查员最好通过有效的方法（贿赂/赔偿/交涉等，KP自行临场判断）打发他走，否则他会表示：如果调查员坚持自己的说法的话，他将报警解决这个问题。

如果报警，接警的人会是卢克斯，他表示今晚警局是他值班，但他在警局没有看见布鲁诺。

彩蛋

在调查员成功结束与服务生交涉之后，环形走廊的另一侧传来一声枪响，服务生立刻紧张地跑了过去。

如果调查员跟上，可以看到几个言行举止也像是外乡人的住客。发生枪响的原因，是因为其中名叫“莉莉”的粉色头发女生的枪走火了，不小心打伤了同行的名为“宏森”和“Lyn”的好友。旁边还有两个人，一个是身材高大的男子，莉莉叫他“大熊”，另一个男子其貌不扬，被称作“瑞德”。他们一边叫服务生帮忙做紧急处理，一边吐槽“幸好布鲁诺和欧莱奥没来，卡森德拉这个地方太偏僻了，得劝Wind的未婚妻赶紧换到大城市工作”。如果调查员上前询问，会得知这一行人是陪友人来见未婚妻的，他们还有朋友没到。

他们认识的布鲁诺不是调查员们认识的那一个，这个布鲁诺和这些人的另一位朋友欧莱奥在调查一件针对黑人女孩的连环凶杀案，因此没有时间来卡森德拉。

第二天，调查员们将接到卢克斯打来的电话。他会告诉调查员，布鲁诺死在他的汽车里，地点是卡森德拉新月街B大道一座二层木屋前。

## 驯鹿酒吧凶杀案案情：

#### 旧案：

2002.12.22日，在卡森德拉的帕拉迪尔酒店发发现了一具尸体，该尸体在酒店厨房的地下室的一个冷藏柜里被发现，死者是名黑人女孩，全身上下没有一处伤痕，被发现时全身裸体，尸体被裹在一个巨大的冰块里，样子恐怖骇人，该死者的年龄大约在19岁，据当地警方说该名女生没有任何表明身份的东西，也找不到她的亲属，由于缺少必要证据和线索，这个案件就被搁置了下来，成了一桩死案。案件的负责人布鲁诺向当局申请过将此案列入特查案，但是没有获得批准。他升职之后，他又将此案翻出，想要查明真相，但是成果甚微。

#### 新案：

2003.12.22日，在距离帕拉迪尔酒店不远的驯鹿酒吧里，无独有偶，又发生了一起类似的案件，就在所有人都沉浸在享受圣诞节的时候，一个黑人女孩裹着一张毛毯出现在酒吧里，她声称有人想要将她关进冷藏箱里想要谋杀她，她挣扎出来之后，随便披上了一个毛毯立刻跑出来寻求帮助，就在她前往洗手间换衣服的时候，悲剧再次发生了，她的尸体被发现在洗手间里，布鲁诺第一时间赶到了现场，他锁定了几名嫌疑人。

#### 案发地点：驯鹿酒吧

这个酒吧有上下两层，一层是大厅，二层是环绕是的小隔层。是当地非常有名的一个酒吧。死者的尸体已经被搬走（布鲁诺所知是在警局法医办公室保存，实际被送往医院处理），但是洗手间还保留着原样。

酒吧的老板是两个兄弟，一个叫塔兰，一个叫卢泽。他们表示对于这件事情一无所知，两人似乎受到了惊吓。

酒吧的监控设施在案件发生前几天损坏了还没来得及修理，所以调查员和布鲁诺均无法查看店内的视频信息。而附近的摄像头拍摄是有四角的，不能正确反映酒吧的人员进出情况。

驯鹿酒吧的惨案

死者概述：黑人女性，没有钱包，有一部手机，手机里只有一个号码，口袋里有一张纸条，衣着昂贵。

手机的网页页面停在一个博客主页上，上面标记了一则新闻，该新闻是关于某个黑客的，在死者未曾饮用的酒里发现了强烈的致幻药物。

案发现场：穿着深蓝色的大衣，品牌名贵。死者表情惊愕，在现场未发现打斗痕迹，当场死亡。

案发地点：酒吧的洗手间

致命伤口：一颗子弹击中了她的心脏，并且后背插了一把折刀。子弹.357 口径。

死亡时间：周一晚上8点左右。

死者物品：在死者的身上能找到死者的一部手机，和口袋里的一张纸条。

手机：

1、画面停在了拨号界面上，这个号码还没打出，8764239，但是这不是一个电话号码的格式。

2、有一条对来源未知的短信的回复，内容如下：

“门也没有，你休想从我这里多拿一分钱，你这个无赖。”

“好吧，我们走着瞧”

3、死者的手机的浏览器停在了一个博客主页，上面记载的东西很少，但是有一条前面有一个记号。

这条消息是关于一个黑客的，他黑入了当地的电视台，并且发表了一通危险的阴谋论，他指出现任的一个领导是一个邪教分子，他正在利用自己的权利完成他那不可告人的秘密。但是这条信息并不完整，另外调查员无法在网上或报纸上找到这条消息，也不知道这个领导指的帕德里奇——这条消息传播范围不大，并且已被马丁清除。

折刀

死者背后的折刀。

如果调查员发现了折刀和菲利普的关系，追问的话，那么菲利普会脸色僵硬地承认那是他的刀。

菲利普的解释：事发当天，他在酒吧和人打过一架，因为他试图搭讪一位美女，却不知这位美女名花有主，在打斗中你丢失了你的折刀。酒吧老板可以作证。

菲利普与失窃物

调查员威询问菲利普有没有拿东西成功，对方还会承认自己偷了死者的钱包，死者的钱包里有一张纸条，上面写着：千维系统测试ID：XX3776。此外，还有死者的身份证：阿布弗思·卢奇菲罗，住址是在石榴巷441-F室，年龄21。

酒杯里的致幻药

在现场的检查还有别的发现，布鲁诺发现，在受害人的酒杯里，发现了强烈的致幻药物，经过检验发现，这种药物来自哥伦比亚，这种药物的致幻性非常强烈，有个可怕的名字——当地人把它叫做“魔鬼呼吸”，这种药物是从南美的一种常见植物“波拉切洛”中提取出来的。

据英国医学杂志《临床药理学》报道，“东莨菪碱”与安定药一样，具有镇静催眠的功效，可以导致人体记忆的部分丧失。据了解，一克“东莨菪碱”的致幻效果相当于一克海洛因，其毒性甚至比炭疽更强，一旦服用过量顷刻即可致命。

这种药物的另外一种可怕的功能就是让服用者丧失自主意识，变得犹如人偶一样任人摆布，严重的甚至可以造成失忆的情况。

幸运的是，不知道为什么受害人还没来得及饮用。

不过有一点非常奇怪，酒吧老板卢泽证明，说这杯酒其实是不小心弄错了单子，原本这杯酒应该是给马塞尔的，马塞尔喝的那一杯酒才是受害人的。

警方对马塞尔的身份也调查过了，发现马塞尔就是一个普通的失业人员，没有什么别的特别的地方。

口袋里的纸条

老虎柯文德：把照片交给小老鼠，酬金1000美元；

鬼手：将货物运到码头，酬金1500美元；

塔林寡妇：伪装成恐怖分子威胁她的丈夫，酬金5000美元；

岸先生：联络并威胁红石夫人，提高价格，~~酬金10000美元~~，酬金20000美元。

（图片见附录）

# 调查开始- 2003.12.26~12.30

## 主要角色

（以下排名按姓名首字母A~Z顺序）

### Adolph. Carl阿道夫·卡尔（岸先生）

#### 人物背景：

细长身材的男人，脸色惨白，带着某种病态又危险的信号。相当注意外表和体面，什么时候都要表现得从容不迫且优雅。对所谓的社会名流嗤之以鼻，但却拼命让自己看起来也是其中一员，竭力模仿他们，让自己显得光鲜亮丽。

衣柜里有不少考究得体的礼服，有很好地保存，衣柜里总是放着昂贵的熏香，对香水搭配很有心得。

曾经拥有富足的家庭，祖上是小贵族起家的“新兴阶级”，因为看重信息领域的未来发展，大学进修经济和电子方面。但没来得及从父母那里接过家业，父母就被一位埃及来的生意人（奈亚化身）下套，赔得倾家荡产，欠下大笔账单。而那个埃及人手下的“野兽兄弟商业协会”很快瓜分了他家的一切。尚未完成学业的阿道夫被送往美国，随即，他父母在法国自杀身亡。

阿道夫发誓要回到上流圈子，并从哪些人手里夺回他家的一切。然而，一旦跌落赤贫，就会发现，想再一次进入名流资本资本掌握的世界，仅仅凭着自己浅薄的能力实在太难——但他不甘心。

当互联网络诞生之后，凭借着对计算机的掌握，阿道夫很快如鱼得水，他从网络系统中获取关于那个埃及人的信息，同时掌握了一些“秘密”，这些东西让阿道夫如愿混迹于上流圈子。

然而阿道夫本人也很清楚，尽管他表面光鲜体面，但是在那些人面前，自己一文不值。如果不是对自己所掌握的信息有所忌惮、并且不清楚自己的身份，那么，自己的好日子也就到头了。尽管如此，阿道夫也不想放弃失而复得的“上流人士”的面子，何况，在这个圈子里他能更好地收集那个埃及人的消息。

2002年，他追寻着一些信息来到卡森德拉，在机缘巧合下，从一对失踪富商的别墅地下室取得了一个强大的系统——千维系统。只要将它接入网络，就能几乎掌控卡森德拉的一切，甚至稍加改动，还可用来方便获取卡森德拉之外的信息。阿道夫对它十分满意，并为了它而长住卡森德拉——对于一个不断收集信息、贩卖信息的人来说，一个信息尽在掌握的地方是多么安全啊。

#### 阿道夫的案发时见闻：

在酒吧接受询问时，他穿着一身礼服。这个身材细长的男人靠在吧台的一边，用挑衅的眼神看着布鲁诺和你们，脸色惨白，带着某种病态又危险的信号。

面对调查员和布鲁诺的询问，他会明显表现出了不耐烦，眼神挑衅，右手神经质一样的不停摆弄着一枚钱币，把它在手背上滚来滚去。

他自称驯鹿酒吧案案发时间时在见熟人。他透过窗户见到了一个老熟人，所以离开了勋鹿酒吧和他聊了一会天，听到酒吧里面传出吵闹声才回到了里面。但他拒绝透露这位熟人的名字。

#### 阿道夫家的袭击：

调查员找到阿道夫家，开始谈话。就在你们谈话的当儿，阿道夫家里的玻璃被打碎了，几名穿着黑色长袍的人顺着屋顶和墙壁向你们扑过来，他们手里拿着各种各样的武器，但是目的都非常明确，要置你们于死地。其中一个人在移动的时候弄掉了自己的黑色斗篷，调查员们惊骇的发现这些根本就不是人，它们身体变得臃肿不堪，斗篷下的八条腿在快速的移动着，活像蜘蛛和人的结合体。

拯救阿道夫：

阿道夫会告诉你们关于红石夫人以及五金店的消息，此外，阿道夫依然会背叛调查员。

谈话时若西蒙在场：

阿道夫拿出一些照片，这些照片都是一些女孩子的照片，调查员仔细看的话，会发现这些照片上面都有一个带着鸭舌帽的人，而这个人，毫无疑问是西蒙。另外阿道夫提及了关于1988年的巴黎事件。西蒙苍白的脸色也证明了这一点。

#### 真相和线索：

1、阿道夫是混迹于上流圈的一名骗子，表面上阿道夫穿着体面生活光鲜，实际上阿道夫一文不值。

2、阿道夫依靠买卖一些敏感的消息过活，他知道卡森德拉不少人的秘密——尤其是比较特别的那些人。

3、阿道夫见到的“熟人”是卢克斯，虽然他不知道对方为什么会来酒吧，但是考虑到卢克斯的“小秘密”，阿道夫不认为这是个巧合，卢克斯的出现或许与当时酒吧发生的凶杀案有联系，尽管阿道夫并不知道这之间有怎样的联系。

4、阿道夫有心接近卢克斯敲诈一笔，但是布鲁诺的死让他对卢克斯背后的人十分忌惮，他放弃了这笔收益。

5、阿道夫发现死去的人（卢奇菲罗）他认识，曾经是一个接头人。阿道夫见过她，那还是不久之前的事情。

6、阿道夫发现死者（卢奇菲罗）的口袋里有一张纸条，上面记载着阿道夫和其他人做的一些“好事”。

7、在死者（卢奇菲罗）的手机里，有关于阿道夫的一条消息。所幸的是，暂时没有人知道那个信息的发起人就是阿道夫。

8、时常带着一根拐杖，看起来非常沉重，甚至可以做武器。

9、阿道夫有一则关于某位明星的丑闻，这条消息让阿道夫狠狠赚了一笔。

10、对外自称岸先生，但不是所有知道“岸先生”的人都知道他是阿道夫·卡尔。

11、家道初落尚未离开法国时，阿道夫亲耳听到了安纳托尔、南希母亲、南希的争执的后半截，之后亲眼见到了安纳托尔杀人，杀死的对象正是南希的母亲，电视报道中拉下制动手闸的女人。

12、阿道夫没想到会在卡森德拉遇到安纳托尔/西蒙，他不会做举报对方这种费力不得利的事情，但一直关注着安纳托尔/西蒙的一举一动。

13、他不知道西蒙/安纳托尔的双重人格。

14、给安纳托尔寄纸条约在驯鹿酒吧见面的其实是阿道夫，但是卢克斯的出现和卢奇菲罗被杀让他没来及同安纳托尔搭上话。

15、阿道夫知道五金店的秘密，以及买卖枪支的暗号。

16、阿道夫知道红石夫人化名苏珊，在星辰医院做护士。但他并不知道26日晚之后的苏珊已经不是红石夫人，而是珊德拉。

17、布鲁诺认为他非常狡猾，牵扯了许多案件，只是找不到可以给他定罪的直接证据。

#### 角色扮演要点：

阿道夫乐意掌控事态，他会利用调查员获取自己想知道的，但并不会轻易对调查员说出自己所掌握的信息——除非他想展示自己的价值或是待价而沽，那么他会透露一些。

他不是个遵守承诺的人，随时可能背叛调查员。

他喜欢并享受事情尽在掌控的感觉，为了自身的安全和利益，他不吝于撒谎。

#### 给守密人的建议：

阿道夫掌握着千维系统。尽管他自称不是黑客，对计算机技术的了解也不如卡森德拉的三个黑客，但是并不意味着他真的对信息技术一无所知。

千维系统让他能够很好地掌控卡森德拉，他的信息网也能让他许多不为人知的消息。守密人可以利用这一点，让阿道夫适当贩卖信息，借阿道夫透露一些人物背景里的信息，或者说是一些调查员难以自行调查到的人物经历等。

阿道夫对隐藏自己的情绪或者伪装情绪十分擅长，当调查员对阿道夫进行交涉（心理学+交际四项）时，守密人可以根据调查员的探查方向、以及阿道夫是否想要伪装和隐瞒等来调整技能难度。

如果他察觉到危险或者认为调查员对他有帮助，他可能会试图追踪调查员——可能会利用一些信息哄骗、诱惑或者拿捏调查员们（如果他可以的话），以此来作为自己获利或是自保的手段。

### Ben. Cleo本·克莱奥

#### 人物背景：

看起来年龄有40岁左右的男子，脸色阴沉，他身材魁梧，手臂上的肌肉似乎特别发达，戴着圆边的帽子，穿着长风衣，裤子是深色的牛仔裤。自称是个生意人，不过名下的公司要么是“皮包公司”，要么干着“保全”业务。

卡森德拉的黑手党人头领、大家长，在17岁时从失踪的父亲那里接过现在位置。外形冷峻凶恶，身材高大不苟言笑。并不相信神明也不信仰上帝，他所相信只有自己和手里的枪。因此，在黑手党总部的议事厅，正墙上悬挂着本本人的巨大画像。

他平时带着常用的枪是贝瑞塔，另外还带着一把1981年沙漠之鹰面试时特别定制的镶金版，平素十分喜爱，走哪里都带着，但不到万不得已并不会用。

主要经营卡森德拉和附近的非法生意，这些年也通过网络进行犯罪。卡森德拉这个天高皇帝远的地方，为他躲过有关部门的注意提供了不少便利。

在父亲接手黑手党之前之前，克莱奥黑手党是一个附庸于卢锡安家族的地方势力。但从本的父亲开始，双方几乎断开了联系。

祖辈并不是黑手党，父亲5岁就被黑手党家族——克莱奥家族收养，取名卡绒，后来接手了克莱奥家族的生意。尽管并不明白，克莱奥家当时的家长维克为什么放着自己儿子不培养，却要找其他人来继承。

克莱奥家族不缺继承人，维克在收养卡绒的第二年有了自己的孩子桑切斯。当时是黑手党活跃时期，不存在急切洗白并让子女改行的需求。也没有来自同行的威胁，克莱奥家的老家长出身于盘踞路易斯安那州、总部位于新奥尔良的黑手党家族卢锡安家，桑切斯和后来他儿子马丁的教父都是卢锡安家族的人。

1953年，维克·克莱奥忽然不知所踪。按他失踪前留下的遗嘱文件，本的父亲卡绒接受克莱奥家族生意，而维克的儿子桑切斯·克莱奥非常支持，甚至出手帮助卡绒摆平了帮派内的异议。

#### 1956年，本出生。

#### 1968年，虽然和卡绒保持联系、但已经完全脱离黑手党生意的桑切斯突然找到本，请他在自己遭遇不测之前，把年仅三岁的儿子马丁送去卢锡安家族。他强硬地拒绝了卡绒提供的的保护，并在不久后便突然失踪。卡绒如约将马丁送往新奥尔良，据说马丁在卢锡安家族的安排下改名换姓，过上了普通人的生活。

#### 因为桑切斯的突然失踪，加上卢锡安家族态度暧昧，克莱奥家一些老人将矛头指向了卡绒。尽管卡绒最终处理了这些纷争，但克莱奥家族的生意还是受到了不少影响，缩减为以家族发迹地卡森德拉为中心的小片区域，不过这也让他们在之后联邦对黑手党的清洗围剿中因为目标不大而逃过一劫。

#### 1973年，卡绒失踪，年仅17岁的本靠着忠心的追随者和铁血手段镇压了背叛，并掌握克莱奥家族。

#### 1998年，陷入法官谋杀案危机，但在红石夫人的帮助下顺利逃脱法律制裁。

#### 1999年，为了继续在卡森德拉这个大本营做好自己的生意，与帕德里奇做了笔交易，帮助帕德里奇成为卡森德拉的权利人，没想到帕德里奇上位之后虽然明面上提供给他一些便利，实际上正筹谋这干掉自己。

#### 本的案发时见闻：

调查员到驯鹿酒吧时，本正坐在一张圆桌旁边独自喝着酒，他脸色阴沉，似乎对于自己被牵连进来非常的不高兴。

在驯鹿酒吧接受调查员询问时，本表示自己在案发时间他已经离开了驯鹿酒吧。当时他前去教堂做了祷告，因为他最近遇到一些不顺心的事情，希望神父康斯坦丁可以让他获得平静。

#### 真相和线索：

1、本的杀人手段非常的利落，并且对于将死之人冷酷无情。

2、驯鹿酒吧的店面是本的产业，监控室他的人装的，有些只有他和他的人才知道的监控死角。但是监控坏了不是本干的，而是马丁做的。

3、实际上，案发时本并没有在祷告。本是克莱奥家族黑手党的头目，每周一晚上会固定参加一个秘密赌局，这个赌局的时间正好和案发的时间相同，参加赌局的人都不想暴露自己，所以没有人可以为本做不在场证明。当然，本可不会傻到轻易对调查员说出事实。

4、本有一把镶金的沙漠之鹰手枪，口径与案发现场的凶器相同（.357 口径）。这枪是1981年由MRI发布的定制版本，仅限内部会员。他十分喜爱这把手枪，走到哪都带着它，并且除非万不得已，他不会使用它。

5、本有酗酒的习惯，从父亲失踪后开始的。但是黑手党“家长”责任让他无法放纵这个习惯。

6、本有一个前科，是关于一桩凶杀案，5年前他曾经谋杀了一个法官，所有不利的证据都指向本，但是他在一个传奇律师的帮助下奇迹般的幸免牢狱之灾，这件事情在当时轰动一时，报纸和电视都有报道。

7、本曾经勾结过一个官员，这个官员在高升之后无时无刻不想除掉他这个有可能检举或者勒索自己的潜在威胁。

8、帕德里奇和本有过一些“合作”，帕德里奇从警察局长升职为镇长少不了本的帮助。但是帕德里奇上台后开始深居简出，和本终止了合作，现在更是在做一些让本觉得有威胁的事情。

9、本勾结过的官员和帕德里奇有所联系，正是对方的运作，帕德里奇才得以到卡森德拉并和本搭上线。但是此人急于除掉本，一直示意帕德里奇可以下手。

10、有一个保险柜，里面放着父亲卡绒的笔记，以及卡绒收集的和邪神活动相关的一些书籍、笔记、记录等——不少是前克莱奥家族遗留未销毁的。

11、对父亲失踪的真相有一定的猜测，但是刻意回避了真相。面对那些诡异的事物的痕迹，本并不是一个“相信者”。

12、帕德里奇最近的动作让他十分不满，他感觉到帕德里奇试图做一些对卡森德拉有危险的事情。虽然本不是救世主，但是他靠卡森德拉吃饭。任何伤害卡森德拉的行为，都相当于砸他的饭碗，所以他不会放任帕德里奇毁掉卡森德拉。

13、本知道有个为帕德里奇工作的人，外号鬼手，但没有直接面对面打过交道。本不知道他是马丁。

#### 角色扮演要点：

本有着通常的优秀黑手党罪犯所拥有的品质，冷酷，自律，工于心计，对利益和利益交换算得很清楚。喜欢和有自知之明、知进退的“聪明”人打交道。

利益至上，善于隐忍也善于蛊惑人心。不会吃亏，如果你让他吃了亏，他早晚会找回来。

他雄心壮志使他并不满足于龟缩于卡森德拉，只要他搞定帕德里奇。

出于自身利益的考虑，他不会放任任何人毁掉卡森德拉。

#### 给守密人的建议：

出于对帕德里奇活动的警惕，本会主动与调查员合作。倘若调查员配合，那么在调查员不会对他造成妨碍的前提下，他也会投桃报李，为调查员们提供一些信息和帮助。比如说，解释案发时他的实际行动、带调查员去教堂下的地下赌场，或者其他一些黑帮可以轻易解决的事情，或者和本手下有关的小事——调查员都可以在达成合作后通过本去解决。

但凡出于“守护”卡森德拉这个目的行动，本会比较容易同调查员达成一致。

但是，如果调查员一直麻烦本而不能提供足够有价值的信息，本对调查员的态度恐怕就不那么乐观了。

但是无论如何，除非涉及到自己的利益，他不会因为了调查员，和卡森德拉的其他任一势力正面对上。

守密人可以自行决定本对保险柜里有关尼约格达的东西有多少涉足，不过，以本那种只相信自己的性格，他不见得会相信其中的内容。而且，不到非常时刻，他绝不会和调查员透露自己所知的克苏鲁神话知识，或与其相关的存在。

### Bruno.Galilei布鲁诺·加利雷

#### 人物背景：

有俄罗斯血统，虽然不足以让他壮得像熊，但也让他有比普通人更加强健高大的体型。银灰色头发，眸色极淡，带着战斗民族的豪爽。是个十分诚恳正直的人，充满正义感。

曾经和朋友开过一家侦探事务所，因为布鲁诺不愿意为一些人面兽心的家伙做帮凶，推拒了不少“不干净”的委托，甚至在完成委托的过程中反把雇主送上法庭/送进监狱，导致事务所入不敷出很快关张。

事后，布鲁诺自嘲自己是个“冲动”的人，其实布鲁诺心思缜密、为人可靠、做事很有耐心。或许正是这样，他才会孜孜不倦地仔细追查一年前的案子，令那些潜藏的黑暗感到害怕，急于除掉他。

#### 真相和线索：

1、布鲁诺并不知道珊德拉的真实身份。

2、布鲁诺经常在警察局过夜，工作地倒像是他的家。

3、空闲的时候往往会在珊德拉那里，维托因此去那里找过布鲁诺几回，不过维托嘴笨没有和女朋友说明白，以至于被女朋友海伦误会成去找珊德拉了，很是吃了几回醋。

#### 角色扮演要点：

布鲁诺是一个可以为正义奉献的人，是一个标杆性的值得调查员尊重和信任的角色。可靠、可信、温和、有耐心，而且具有希腊悲剧英雄式的自我奉献精神。

#### 给守密人的建议：

调查员的背景需要和布鲁诺建立联系，这样才有留在卡森德拉继续追查的理由。否则，容易出现角色调查动机不足、难以扮演的问题。

### Constantine. Frollo康斯坦丁·弗洛罗

#### 人物背景：

原名Michael. Parker，出生于美国，六岁和养父母一起定居法国，因此一直被认为是一个法国人。

在卡森德拉无论什么时候见到他，他都穿着一身黑色的牧师袍，脖子上的十字架使用纯银打造。康斯坦丁是个不善于表达自己情感的人，或者也可以说，是个善于隐藏自己情感的人，他说话的时候嗓音低沉又富有磁性，有一种让人安静下来的魔力。不过他那冰冷的外表也遭到了一些人的议论，说于一个神父来讲，他应该更加的热情，帮助别人脱离苦难。不过这些言论并没有对康斯坦丁起到什么影响，他依旧我行我素，人们终究还是喜欢这个神父的，因为他那种得天独厚的声音，让人的精神能得到彻底的安宁。

1973年出生于美国旧金山，取名Michael，他的父母在他出生前开始信仰人民圣殿教。

1977年，父母的信仰随着约翰的监护权诉讼事件，加之被愚弄去南美圭亚那而动摇，试图带孩子逃亡未果。

1978年，琼斯镇惨案发生，打搅了藏身于南美洲之下织网的蜘蛛之神阿特拉克·纳克亚。被打搅的纳克亚原本有些不满，但人类的无稽的闹剧取悦了祂，祂顺手庇护了一个被期待活下来的孩子，将他用织网藏进树林里，并授予他巫术，期待他能做出些有趣的事情来——这个孩子正是Michael。

幸存的Michael被一个虔诚的法裔天主教家庭所收养，改名康斯坦丁。

1987年，康斯坦丁随着养父母迁居法国，养父母希望他能就读自己父母曾就读的里昂天主教大学。

1988年，养父母在巴黎火车事件中丧生，康斯坦丁有幸得到养父母在教会中的友人的照拂。次年康斯坦丁秉承养父母遗愿进入里昂天主教大学学习历史和宗教学，毕业后经养父母友人介绍，进入天主教会，供奉神职。

1996年，康斯坦丁接受神职派遣回到美国。

1999年，康斯坦丁来到卡森德拉，与文森特同一趟火车，邻座。但康斯坦丁并没有注意过对方。

2002年，从醉酒后的文森特的忏悔中，康斯坦丁得知了文森特和帕德里奇做过的勾当。帕德里奇曾想把康斯坦丁灭口，不过他注意到了康斯坦丁的蜘蛛们。鉴于他们算是“一类人”，都侍奉着一位旧日支配者，两人达成了一种心照不宣的平衡，甚至也会进行一些合作，比如掩盖那些被冷蛛感染的人的存在、帮帕德里奇处理一些刺探他秘密的人。

2003年，察觉到帕德里奇似乎在准备什么仪式，但是这和康斯坦丁无关，他不会阻止。

从来没有人教会康斯坦丁如何正确地看待自己，看待自己的需求。在琼恩镇他被要求懂回报懂奉献懂得负担期待，在纳克亚那里他被要求给予回报，在养父母的家庭里，教义让他向神向世人奉献、承担他们的期待……他没有属于自己的欲望。

他是清醒的疯狂者，做事一板一眼，思维缜密，不掺杂私欲。但是他的信念却是如此诡异令常人不能认同，无论是调查员还是守密人，都不要用人类常理去揣测他。他对阿特拉克·纳克亚的态度，即对天主与神明的态度，诡异，但同时具神圣性。很难分清他的这种虔诚，是源于人民圣殿教、天主教、还是属于邪神信徒的那种——大概是兼而有之吧。

侍奉神明的殉道者的样子。可是，他真的能分清自己侍奉的是“上帝”还是“祂”吗？他的“神明”阿特拉克·纳克亚的声音一直不时混淆他的意识。

康斯坦丁的目的是“令神明降临于世”。

“令神明降临于世”一定不是纳克亚的要求，或许是康斯坦丁在读《圣经》时混淆了所侍奉的神明后，产生的混乱念头。也可能是儿时的经历、如今反应真相的错乱梦境带来的奇怪追求。总之，不幸的是，阿特拉克·纳克亚对人类的兴趣即将到此为止，或许在康斯坦丁召唤祂降临之前，祂就会杀死他。

但是，康斯坦丁还是会这样做。至于后果怎么样，康斯坦丁毫不关系，至于自己怎么样，康斯坦丁也毫不在乎，比起帕德里奇，他才是真真正正的疯子。

#### 与康斯坦丁的第一次会面：

康斯坦丁正站在教堂里站着，背对着调查员，似乎在读圣经，对于调查员的到来，他没有立刻做出反应，当他读完最后一行的时候，他在胸前画了一个十字，然后轻轻的合上了书本。

当问起有关于本的事情后，康斯坦丁表示可以为他作证，当时他正在这里聆听主的教诲，康斯坦丁说时间绝对不会搞错，毕竟这个钟是经过怀特之手亲自制造。

但是很快，康斯坦丁会委婉的表示如果没有别的事情，请调查员和本就此离开，他还有很多事情没有做，教堂今天本来是不开放的，你们已经打扰到了他，现在他已经充分的尊重了你们，希望你们也可以尊重他。

在调查员交谈的时候，三个穿着和本非常相似的人走进来，被康斯坦丁以“今天是神不在的日子，请另择良期。”请出。

康斯坦丁不会透露这三个人与本的关系，如果调查员问起，他只会说三人这种装扮现在非常的流行，大多人都是这种穿法。

#### 真相和线索：

1、教堂的暗门里是阿特拉克·纳克亚编织的网，连接着幻梦境，有冷蛛在这里出入。

2、文森特之所以会来到教堂忏悔告解，确实有“神明”影响的影子。被冷蛛感染的人往往会死，尤其是男性，帕德里奇和文森特帮康斯坦丁解决了这个问题。

3、被蜘蛛感染的人或许会变成蛛人，一种半人半蜘蛛的怪物。但凡阿特拉克·纳克亚默认康斯坦丁的“祭司”地位，祂们就不会伤害康斯坦丁，并会表现出驯服。康斯坦丁可以通过魔法控制他们。

4、被蜘蛛人网裹成的茧子带走的人，不一定会死在茧子里面，康斯坦丁一定程度上可以决定他们的生死。

5、部分被冷蛛感染的女性或许会成为纳克亚的眷族，阿特拉克·纳克亚之女。祂们全身心侍奉蜘蛛之神，但对比同蜘蛛神的祭司存在的康斯坦丁爱理不理。

6、作为交换，会帮助帕德里奇解决一些人。比如在帕德里奇解决布鲁诺的时候，让调查员无暇分身。

#### 角色扮演要点：

康斯坦丁不会有任何外露的情绪，在不涉及阿特拉克·纳克亚的事情上，他甚至表现得对调查员十分平和——至少是表面是这样。甚至，在调查员向他寻求一些无伤大雅的帮助时，他会帮忙。

他没有私欲，行事也不会考虑感情因素。凡事一板一眼，思维缜密。

面对动物时，或许有轻微的人类感情，但是十分收敛。大概是因为动物天性不懂得思考，不会加予人、或被人加予任何意识，也无法清醒地意识世间一切。

#### 给守密人的建议：

他的成长受到人民圣殿教、纳克亚、天主教三方面的影响。所以他行事风格也同时带着这三种风格。他不是传统意义上疯狂的邪神祭司，也不是纯粹的宗教徒或是世俗邪教的追随者。

世俗邪教的偏执与纪律性、天主教的悲悯与奉献性、纳克亚的冷漠与恶意在他身上是统一的。举个例子的话：他会可怜弱小的蚂蚁，甚至善良地撒一些面包屑，但并不会因为要踩死蚁群而停下脚步，也不会因为神灵要蚂蚁死亡而犹豫。→这里的蚂蚁，即是包括调查员在内的世人。

康斯坦丁身上的矛盾性比较难以掌握，参考上文对待蚂蚁的态度，或许会比较好理解或是代入。

比起帕德里奇，康斯坦丁或许才是彻底疯狂的那个。

### Haran.Greenwood哈兰·格林伍德

#### 人物背景：

走私犯，因为拒绝走私毒品被报复，幸而得到卡绒的帮助逃过一劫，并通过卡绒报了妻女被杀之仇，从此留在卡森德拉帮助卡绒和他的儿子本打理一些货物上的生意往来。

看着本的成长，对本和卡绒十分忠心，有时候会把本当作晚辈，本当年接过权利时也得到了哈兰的帮助，待哈兰并不全然是对下属，也会有对长辈般的尊重。

帮助本打理火车站的“业务”往来，同时作为黑手党总部入口的警戒人。

#### 真相和线索：

1、为本打理着火车站的“业务”往来，这里既承接一些小镇居民的正常买卖，也有一些不方便明面流通的东西。不过他们的行事风格一向是只做买卖，不问其他。虽然对于货物往来内部有记录，但不会插手这些往来背后的事情，这是他们的生意之道。

2、工作屋连接着黑手党总部的入口，有人想要强行闯入，需要通过哈兰这一关。

#### 角色扮演要点：

他对本既有对上级的敬重，也有对晚辈的疼惜。

不会背叛本，对本的命令会可靠地执行，不会多问。

#### 给守密人的建议：

他对调查员和调查员的事情毫无兴趣，不过，他在马丁出生前来到卡森德拉，很可能见证并经手了桑切斯维托卡绒送走马丁一事，很清楚当时桑切斯的急切，虽然他和卡绒都不明白原因。守密人可以安排他知道的东西，以及从他这里，反映本以及克莱奥家族从前的一些情况。

本信重哈兰，如果调查员在本能阻止前对哈兰造成什么伤害的话，即使当时本没有发作，事后也一定会找回来。

### Jenny. Florence珍妮·佛罗伦斯 - Aberforth. Locefern.阿布弗斯·卢奇菲罗

#### 人物背景：

一个黑客女孩，驯鹿酒吧凶杀案的受害人。真名Jenny. Florence珍妮·佛罗伦斯，Locefern（卢奇菲罗）是从姓氏“Florence”变化而来的假名，Aberforth（阿布弗斯）是源于她喜欢的一本小说中黑客的名字。

卢奇菲罗出生在信息技术爆发的时节，第一次接触到信息技术，是学校里的老式微电脑，。她很快爱上那他人难以掌握的繁杂指令、与它们能实现的效果。好景不长，尽管成绩优异，但她依然在高中辍学。因为她的母亲患上重病，失去了保姆的工作并很快去世。

那时，她的家境一下从普通滑落赤贫，家里供不起那么多孩子读书。作为一个黑人家庭的女孩，卢奇菲罗被期待出去工作养家。

但她并未因此停留在原地，她在麻省理工（MIT）附近找了工作，一有空闲就找机会学习。因为她的性感迷人的身材，和姣好的五官，不介意他的黑人身份与她搭讪的学生可不少，这更是让她在MIT如鱼得水。也为她之后伪造身份，在加利福尼亚开始全新生活奠定了基础。

她从未打算按原生家庭的打算行事——像她母亲一样，做一辈子保姆然后打钱回家。她那么聪明努力，本应有光明美好的未来。尽管孩童时候对未来的憧憬已经被打破，她现在的生活也算不得光明正大，但是胜在富足自由，不是吗？

只是没想到自己努力从现实夹缝里争取到的生活，那么容易戛然而止。

卢奇非罗在暗网听说有一名非常厉害的黑客接下了一个极具挑战性的单子，开发一个强大的系统，据说这个系统名叫“千维系统”，卢奇非罗觉得自己也能做出来，她把自己苦心多年开发的监控系统命名为“千维系统”。

当发现自己莫名从酒店房间到了冷藏柜，她迅速从其中逃了出来。冒险回了一趟房间，带走里面的钱包等物品，她不敢久留，甚至来不及换衣服，裹着毯子就去了驯鹿酒吧。

#### 死去的真相和线索：

1、布鲁诺收到的这条短信，是卢奇菲罗事先编辑好的。

2、在第三个黑客马丁琴来到卡森德拉之前，卡森德拉只有两个黑客，西蒙（安纳托尔）和卢奇菲罗。卢奇菲罗和西蒙（安纳托尔）在网络上交锋已久但互不认识，卢奇菲罗只是知道有个黑客非常厉害。

3、卢奇菲罗并不知道鬼手（马丁·琴）就是第三个黑客，也没有听说过鬼手的真名。

4、卢奇菲罗想知道另一个黑客（西蒙/安纳托尔）是谁，但是这个黑客很有手段，每次都成功逃脱。不过她也是个不服输的人，她一直在尝试，与他正面交锋。就在不久前卢奇菲罗发现了这个黑客的踪迹，她一路跟踪他，但是还是暴露了自己的行踪，经过激烈的交锋，卢奇菲罗渐渐感到了自己占据了上风，就在关键的时刻，她发现对方忽然停止了操作，信号一直在移动，直到二层木屋那里便停止了。

她立刻赶往了那里，发现了一台被销毁的电脑，她断定这台电脑就是她的对手的，她回收了这台电脑，然后用特殊手段进行了信息修复，这费了她很长的时间。令她佩服的是，对方把电脑信息清除得十分彻底，但是最后她还是得到了一个信息，那条信息是数据销毁前刚录进去的，成了漏网之鱼。

卢奇菲罗非常兴奋，她得知了这个黑客的行程，他（西蒙，实际是安纳托尔）在12月22日在驯鹿酒吧有个约，她决定前往驯鹿酒吧见识一下这个无数次挫败了她的对手。

但是悲剧也发生了，她的位置被马丁发现了，马丁将他当成了西蒙——盗取帕德里奇秘密的人。

帕德里奇曾经考虑拉她入伙，可是她的一些所作所为令帕德里奇和党羽心生警惕，既然得知了她还是要盗取自己秘密的人，那么，为了自己的秘密不泄露，帕德里奇一定不会放过卢奇菲罗。悲剧就这样发生了。

6、虽然卢奇菲罗也看到了那张照片，但是卢奇菲罗压根就不知道那是什么意思。她并没有追踪到那些相关的文件。

7、不过卢奇菲罗还知道另外一个秘密，1年前的凶杀案，卢奇菲罗知道谁是凶手。案发时间，刚好卢奇菲罗躲在暗处尝试入侵帕拉迪尔酒店的中央系统，也就是在这个时候，她才发现了在这个酒店里还有另外一个黑客（鬼手/马丁）在工作，经过几次交锋，卢奇菲罗发现自己不是他的对手，为了防止自己暴露，便准备离开。

网络交锋的过程中，卢奇菲罗并未见过鬼手的面目，所以她并不知道那个黑客（马丁）和凶手是同一个人。

她很快收拾了东西，赶在对方查找端倪之前离开。就在她刚要出去的时候，正好看见凶手（鬼手）作案的那一幕，她谨慎的不让自己被发现，这种事情和她无关，她也不想多生事端。

8、卢奇菲罗原本准备把去年的凶杀案带进坟墓，但一个叫做布鲁诺的警官打动了她，他为了这件案子四处奔波，并不因为死者是个无名的黑人女孩而放弃。卢奇菲罗决定在今年的圣诞节送他一份大礼，就是关于那件事情的真相。

她设定了短信自动发送的时间，并且约了布鲁诺警官，但是没想到，事情会变成这样。

9、卢奇菲罗知道鬼手（马丁·琴）是1年前凶杀案的凶手，她之所以接近鬼手（马丁·琴）有两个原因：第一，是她膨胀的自信心，第二，则是她希望收集更多关于鬼手（马丁·琴）的信息，好帮助布鲁诺破案。

在卢奇非罗和马丁的接触中，帕德里奇也通过马丁知道卢奇菲罗的能耐，想招揽她，然而抱着目的接近马丁的卢奇菲罗不会接过橄榄枝。

此时，马丁发现她截取了卢克斯从码头取的包裹的药材——而那恰恰是鬼手（马丁·琴）所要的波拉切洛。尽管这件事是来自红石夫人的委托，然而，此事加上她在和西蒙的交锋中被追踪而至的鬼手当作了窃取了帕德里奇电脑机密的人，帕德里奇下定决心要杀死他。

10、她通过阿道夫和红石夫人做交易。除了发现自己身份的阿道夫，红石夫人不想在他以外的人那里暴露身份，卢奇菲罗也不想太多人直接认识自己。

11、只和自己信得过的对象生意，自称“地狱使者”，塔林知道她的自称。

12、卢奇菲罗这个名字、证件和证件上的住址等信息，都是假的。

13、帕拉迪尔酒店没有卢奇非罗22日的入住记录，它被抹去了。

14、用“地狱使者”的称呼替马丁送往哥伦比亚的东西，是波拉切洛提纯产物魔鬼呼吸以及一些报酬。

#### 角色扮演要点：

卢奇菲罗一般是不会直接出现在守密人的扮演中，而是出现在守密人扮演其他角色时对卢奇菲罗的回忆讲述中，因而要注意的是，卢奇菲罗这样的人、在其他NPC眼中是什么形象？会被怎样看待？

#### 给守密人的建议：

守密人可以在卢奇菲罗生活工作的场所设置一些物品、信息，让调查员通过物件了解卢奇菲罗过往经历的片羽吉光，从而窥视到卢奇菲罗的过去，以丰富人物。

举个例子，在下水道卢奇菲罗的秘密基地安排个记事本什么的。

### Lux. Lynch卢克斯·林奇

#### 人物背景：

与所有曾经年轻过的人一样，卢克斯也曾年少热心过，他现在称之为“天真”。

曾经他和同学一起举报过工作的企业做假账、在海外供应链里大量使用童工。然而最后的结果，是他们被“解决”了，甚至差点惹上官司，也因此在这个行业里吃不上饭。

跌跌撞撞几年过去，大家都为了一口饭吃，放下了过去的坚持，卢克斯也不例外。此时他终于明白，为什么父亲舍己救人被称颂的时候、他也曾把父亲当作榜样时，母亲会哭着抱着他说，不要做一个太善良太热心的人。

他回到老家，通过了入职考核和培训，成为了一名待转正的警察。然后通过抱紧上司的大腿，成功转正升职。作为一个脏警，时不时收钱办些事，让他日子过得还算滋润。不过，或许是他残存的良知作怪，他从来不做什么罪大恶极的事情。

最近，他的这位上司——帕德里奇越来越奇怪了。虽然他从没有让卢克斯亲手做些什么，但卢克斯察觉到他的一些所作所为、他的奇怪力量，以及一些无法解释的非人现象。这让卢克斯害怕，可他已经泥足深陷，只得更加不敢背叛。

#### 真相和线索：

1、折刀由帮助鬼手（马丁·琴）离开的卢克斯插上。那是马丁交给他的。马丁看见菲利普遗失了他，便收走了它，之后交给卢克斯用来混淆视听。

2、有个小册子，记载着自己帮哪些人“解决”过“小麻烦”。这是他拿捏别人的把柄，也是别人可以要挟他的证据。

3、无论如何他不敢背叛帕德里奇。

4、西蒙/安纳托尔可以轻而易举的找到他收受贿赂的证据，带着这些证据找到卢克斯之后，卢克斯会老实交代一些事情。

5、他是受了政府的指使，在驯鹿酒吧放走的鬼手（马丁），而鬼手就是杀死卢奇菲罗的凶手。不过卢克斯不知道鬼手到底是谁，只知道他为政府部门服务，是帕德里奇的部下。。

#### 角色扮演要点：

卢克斯只是一个普通人，良心未泯，但也并不正直。为了生活放弃坚持道义，好不到哪去也坏不到哪去。对于布鲁诺，他既看不起对方的“天真”，又佩服他能坚守正直——这是他所放弃的东西。

他只想捞点钱舒舒服服过自己的日子，对背后有着邪教势力的帕德里奇说不上忠诚，但也不敢背叛——他从抱着帕德里奇的腿从协警转正职时，就上了帕德里奇的船，而且，他对帕德里奇非人的力量有所了解。

卢克斯的行为被她的心绪所驱使，一方面他内心不是不敬重布鲁诺，调查员正试图调查布鲁诺神秘死亡的真相，与帕德里奇对抗，这正是他潜意识所期待的。 另一方面，他畏惧帕德里奇的力量，觉得调查员也好，布鲁诺也好，在帕德里奇面前都是螳臂当车。

#### 给守密人的建议：

在看到布鲁诺的死亡之后，他潜意识里会惋惜，但也非常恐惧。他不会主动为调查员提供信息，但是会一定程度上无视和默认调查员的一些行为，并不处理，也算是提供一点方便。

他对现在的帕德里奇十分恐惧，但他不敢离开卡森德拉、不敢背离帕德里奇，因为布鲁诺的死已经让他感受到了非人力量的可怕。如果调查员能解决帕德里奇的事情，他一定会乐于离开卡森德拉。

卢克斯正处于一个危险的境地，若帕德里奇及其党羽察觉到卢克斯说了什么不该说的，或者有靠拢调查员的意图，他可能会被杀死。

### Marcel. Gwynplaine马塞尔·关伯兰

#### 人物背景：

无业游民，两个多余前被酒厂解雇。穿着一身老旧的牛仔夹克，整个人看起来十分不修边幅。是个酒鬼，有钱就会去喝两杯。爱贪小便宜，喜欢怨天尤人，其实胆子很小。

从小在卡森德拉长大，曾经出去过一两年，夸口要做点什么，然而在外面见识到了繁华，也更加清楚自己只是个平平无奇任人揉捏的无名小子。很快回到卡森德拉并且打消了追逐花花世界的心思，然而酒后常常抱怨世间不平等，怨天尤人发泄愤懑。

家住新月街A大道和B大道交汇处。

#### 马塞尔的案发时见闻：

当调查员们来到酒吧时，这个人坐在酒吧的一角，脸上毫不掩饰的流露出慌张还有担忧的神色。

他穿着一身老旧的牛仔夹克，腿因为紧张一直在抖，时不时的叹着气，看到你们进来之后，神色更加的阴郁。他对布鲁诺似乎有话要说，你们看到他几乎要站起身来，但是他最终没有这样做，老老实实的坐在他的位置上。他被菲利普指认说案发的时间从厕所回来。菲利普看他表情慌张，神色明显不对，怀疑他藏了东西或者是进行一些毒品交易，想到刚才发生的事情，他更加担心，于是就去洗手间检查了一下，结果发现那个女孩死在了厕所里。

当调查员询问案发时间他在做什么，他会接受说：因为自己想要去厕所，当他走到厕所时候，发现女厕所的门没有关，起初他没在意，但是他发现好像有血迹从那里流出来，这才推开门去看，结果发现受害人倒在那个地方。他害怕和自己扯上关系就没有报警，装作什么都没有看到的样子想要离开，但是菲利普的叫喊声让他被堵在门口。

他声称自己没有杀人。

关于酒

卢奇菲罗点的酒比马塞尔的好得多，这是他没有声张的原因。

更多地询问-马塞尔的见闻

此外，如果询问更多马塞尔的人际关系，比如人际冲突等，马塞尔自称自己并没有得罪过什么人，最近也没有什么特别的事情发生。

此时他会说一件奇怪的事情：是大概在几天前，也就是12月17日左右，他因为喝多了酒半夜在街上闲逛，在新月街B大道附近发发现了一个穿着西装的男人从下水道里爬出来，他和那个男人对视了一眼，马塞尔发现那个男人的脸上有一块非常明显的，像是胎记一样的东西，但是这也不奇怪，比起这个，马塞尔更加不明白为他会从下水道里出来，等那个男人走后，他因为好奇就回去检查了一下下水道，发现下水道是没有水的，但是下水道明显不是干的，紧接着他听到了一声警报的声音，下水道的闸刀缓缓打开了，水又重新流了进来。于是他以为这个男人只是来检查下水道的问题的，除了他的装束以外也没有什么特别的地方，这件事他也就没放在心上。

马塞尔以上帝之名发誓他没有撒谎，自己说的话句句属实。

不虔诚的教徒

如果调查员是和布鲁诺一起在酒吧询问的，那么旁边的菲利普冷笑道，说马塞尔根本就不是一个合格的基督教徒，他只要一喝醉酒就对他的上帝破口大骂，菲利普指出，这家伙是出了名的酒鬼，假如哪天没见到他酩酊大醉那才奇怪。

#### 真相和线索：

1、马塞尔容易冲动，失业之后更是愤世嫉俗，仇富心理让马塞尔甚至有些变态。

2、马塞尔确定自己之前见到过死者。见到她的那天下午，马塞尔也在泡吧。她就坐在离马塞尔不远的位置，一个身形细长的人撞到了她，她还和那个人吵了一架。

3、案发当天，马塞尔在去洗手间的时候，看见死者神情慌张，正和某个人在打电话。（实际上，卢奇菲罗这是在确定自己的电脑有没有被人动过，不过就在她想要确定这个情况的时候，她被枪杀了。）

当马塞尔出来的时候，卢奇非罗已经被枪杀。

4、马塞尔信仰耶稣，但是当马塞尔过得不好的时候，马塞尔会把耶稣从头到脚骂上一遍。

5、服务员将死者点单的小票跟马塞尔的搞混了，马塞尔发现了这一点，但是没有声张，因为马塞尔小票上的饮品明显比马塞尔点的高出许多档次，马塞尔想不妨趁机沾点便宜。这本来没有什么，但是在死者的杯子里发现了强烈的致幻药物。这件事如果被发现，毫无疑问马塞尔会陷入麻烦。

6、他在去厕所的路上，似乎看见一个穿礼服的人经过，但是那段路灯光太暗，他不确定。（阿道夫发现了卢克斯）

#### 角色扮演要点：

马塞尔是一个典型的小市民、贪小便宜、怨天怨地、胆小怕事。

他急于洗脱自己的嫌疑，他离不开卡森德拉，而在这里找到工作可不容易，尤其对于一个嫌疑人来说，他兜里的钱可不多了。

#### 给守密人的建议：

菲利普起到的作用主要是给出线索，作为一个被动卷入者，尽管他一无所知，但是却是马丁存在和活动的见证人，并且目击了马丁检查卢奇非罗的藏身地。

不过，因为他的“无知”，马丁暂时不会处理掉他。但如果马塞尔被怀疑隐藏了某些事情，他也可能会成为这一模组发展过程中的牺牲者之一。

### Martin. Gin (Cleo)马丁·琴（克莱奥）

#### 人物背景：

脸上有着奇怪伤疤的男子，化名鬼手。

第三个黑客，和帕德里奇狼狈为奸，当帕德里奇知道自己的电脑有可能被入侵的时候，便开始秘密寻找可用之人。而马丁刚好需要理由和掩护来到卡森德拉，他特意吸引了帕德里奇的注意、获得他的赏识，顺利来到卡森德拉，为帕德里奇负责对方的电脑安全。

马丁本姓克莱奥，他的家族悲剧要从他的高祖父的父亲说起。他高祖父的父亲弗雷德·克莱奥曾是路易斯安那州最大的黑手党势力卢锡安家族的得力助手，为发展黑手党西部势力落户新兴城镇卡森德拉。在卡森德拉，弗雷德调查并利用废弃的不知名地下建筑打造黑手党总部时，接触到了尼约格达，定下了血脉成为尼约格达的眷属的契约，以至于和孙子汤姆一起，目睹了自己儿子逊尼变成“可怕的污秽”并消失在地下深处的悲剧。

从汤姆开始，克莱奥家族的人都很早结婚生子，并想办法摆脱转化为尼约格达眷属的命运。出于对尼约格达的惧怕、以及尼约格达对自身眷族的呼唤吸引力的原因，他们不敢轻易远离卡森德拉。

1933年，本的父亲——卡绒被克莱奥收养，当时的克莱奥家的当家人汤姆与儿子维克策划了一场仪式，试图让卡绒取代克莱奥家族即将出生的新成员——桑切斯成为同尼约格达契约的对象。但是尼约格达是那样贪婪，他并不会因为有了新的收获，从而放弃对克莱奥家族的收割。

1937年，汤姆成为尼约格达的眷属，16年后，维克也不可避免地成为了尼约格达的眷属。

维克的儿子、马丁的父亲桑切斯惊恐极了，他对可能发生在自己身上的灾难惊恐不安。一方面他掩盖了父亲“失踪”的真相，另一方面，他制造了一份父亲的“遗嘱”文件，力排众议让养子卡绒取得了克莱奥家族的权柄——桑切斯希望这样能让尼约格达的兴趣转移到卡绒身上。

惶惶不可终日的桑切斯一度不想生孩子，他害怕被“诅咒”的血脉的延续，然而最终还是在1965年有了马丁。不久之后，身处卡森德拉的他就感受到了地底的召唤。心知时日无多的他下定决心在那一日到来前把马丁送走，寄望于逃离卡森德拉就能逃离命运。

三岁的马丁时被送往路易斯安那州的黑手党卢锡安家族，凭借祖上和卢锡安家族的关系，改名为马丁·琴在卢锡安家族中长大。

马丁的父亲并没有给马丁留下什么可用之人，被卡绒派去护送照顾马丁的人虽然是对桑切斯忠心耿耿的旧人，但一贯对卡绒内心颇有微词。克莱奥家族与尼约格达的事情只有他们自己知道，桑切斯失踪而卡绒受托把马丁送走的事情，在这些不明真相的旧人处被阴谋论。受此影响，马丁一直认为祖父的遗嘱、父亲把权柄让给卡绒一定是卡绒做了什么阴谋，逼迫父亲桑切斯不得不如此，而父亲的“失踪”，更可能是卡绒下的手，不过是因为卢锡安家族的原因，放过了年幼的自己罢了。

随着年龄增长，从青春期开始，马丁就感到到来自远方的隐约召唤。在得知那个方向是卡森德拉之后，他便坚定认为那是幼年关于复仇的记忆化为隐藏在内心潜意识在驱动他复仇。在37岁这年，马丁终于得到机会改头换面来到卡森德拉，他和帕德里奇互相利用，打算借助帕德里奇向本复仇。

#### 真相和线索：

1、许多克莱奥家过去使用的暗号和地点并没有更换，哪怕几岁就被送走，但他身边毕竟陪护走老克莱奥的心腹，马丁当然知道这些。

2、脸上的疤痕是自己划伤的，他可不想复仇之前被本他们认出来。

3、他能感受到卡森德拉在呼唤他，但他并不知道这是尼约格达眷属对祂的回应，他以为这是自己渴望复仇的心绪影响。

4、原本属于马塞尔的酒里的致幻剂来自于马丁，马丁怀疑马塞尔看到了自己在下水道的活动，想要杀人灭口。不过时候他通过卢克斯了解布鲁诺的审讯情况后，对马塞尔这个似乎没有注意到他从下水道出来、并背上重大杀人嫌疑的替罪羊暂且放下杀心。

5、从魔鬼呼吸中提取的波拉切洛主要为帕德里奇和文森特使用，是用来辅助人体实验的，用以避免在“某制剂转化人类为克苏鲁眷族”的实验过程中发生实验体失控的控制剂。马丁有时也会取用，以便自己完成某些“工作”。

6、马丁并不清楚帕德里奇和文森特具体在做什么人体实验，他也不在乎。

7、前往下水道是想在卢奇非罗的据点找到被她窃取的波拉切洛，来自卢克斯替鬼手去领的包裹。

#### 角色扮演要点：

尼约格达确实盯上了马丁，他身上已经出现了疯狂的预兆。

他当然会站在帕德里奇这边，对于可能会和帕德里奇对抗或者和本合作的调查员来说，马丁琴永远不会是他们的伙伴。

#### 给守密人的建议：

在仇恨和疯狂中成长的马丁，对于复仇有种病态偏执的执念，他会试图消除任何挡道者。随着尼约格达影响的强化，他即将成为对方的眷属。这种变化是有预兆的，守密人可以添加一些表述让调查员感受到他的不同寻常。

### Mrs. Barklyite红石夫人- Lucia. Shiny露西亚·夏尼

#### 人物背景：

红石夫人，真名Lucia. Shiny露西亚·夏尼，是来自贫民窟的孤儿，生父母不详，在被抛弃时也没有得到生父母留下的只言片语。像她这样的孤儿，往往是来自于贫民窟未婚先孕的少年男女的一次“疏忽”。

后来，阿尔伯特·夏尼（真实身份为修格斯领主）成为了露西亚的养父，夏尼先生的福利院有不少露西亚这样聪慧的孩子。夏尼先生声称自己收养这些聪慧的孩子是“不忍明珠蒙尘，这些天赋卓绝的孩子通过学习，可以在社会上起到比端盘子大得太多的作用”，他希望收养的孩子都能成为杰出的人物，在政治或者科技方面推动人类社会的发展。

没人知道他真实的目的是尽可能地创造条件来增加人类数量，好令自己得以大快朵颐。

露西亚显然不知道夏尼先生的计划，她成为一个聪慧且十分厉害的律师，因为常年佩戴一枚夏尼先生送的红宝石胸针而被称为“红石夫人”——可这没有达到夏尼先生的要求，为此她一直对夏尼先生十分愧疚，好在夏尼先生从未责怪她。

她所不知道的是，那不过是因为夏尼的鸡蛋从来不会放在一个篮子里。对于为没有踏上权利或者科技顶尖舞台的露西亚，他有着其他的物尽其用的打算。

五年前，红石夫人露西亚·夏尼做了为本维护的律师。本杀死了一个法官，在她的辩护下才奇迹般的躲过了牢狱之灾。红石夫人表示这是自己做过的最有成就感，同时也是最错误的决定之一。

在帮助本辩护成功之后，有个叫做卡特的警官找到了她，卡特告诉红石夫人，她不应该帮助本的，这个人不是好人，关于本，她已经追查了很多年，卡特知道本手里有太多的命案，但是一直都找不到线索，唯独这一次，这一次他杀了法官，本应该罪责难逃，都是因为你，都是因为你……卡特的语气中透着绝望和另一种更可怕的东西。卡特的尸体在第二天被发现在自己的家中，是自杀。

红石夫人这才意识到自己帮助了一个不该帮助的人，她转而调查本，千方百计的挖掘他的秘密，想要扳倒他。

她只身来到卡森德拉，终于发现了本是一个黑手党，和当地的政府有些勾结，和他来往过密的其中一个人叫做帕德里奇，另外一个人是本地神父——在之前的神父走后，换成现在的神父，做康斯坦丁。而那座教堂下面更有一个秘密，那是一个地下赌场，并且经营着许多见不得人的东西。不论是康斯坦丁，还是前任神父都包庇保护着那里。

这个叫做本的人本应该受到法律的制裁，但是如今在她的帮助下逃脱了法律的制裁，红石夫人无法原谅自己的行为，但是已经为时已晚，她没有任何办法证明自己的所知道的东西。

当时和本合作的帕德里奇高升了，便一直想除掉本，不过介于本是黑手党的这个身份，帕德里奇一直没好下手。也正是在这个过程中，帕德里奇发现了正在追查本的红石夫人。帕德里奇认为她的能力太过出众，一直想要拉拢她。红石夫人拒绝了，她知道帕德里奇和本不过一丘之貉，只是现在闹掰了而已，但她知道拒绝帕德里奇的下场，于是改变了自己的容貌，化名“苏珊”在星辰医院工作，从护工到成为那里的护士。医院总是一个非常好隐藏和打听消息的地方，何况她发现帕德里奇似乎在星辰医院做一些见不得人的勾当。

她一直生活在这里，想找一个机会为自己的所作所为赎罪。但是不知道什么原因，阿道夫竟然知道了她的秘密，威胁她如果不给点好处便会说出她的秘密，不得已她只有妥协。

2003年12月26日，护士长伊莎贝拉带着突然精神失常的未婚夫猝然离开医院，这是个好机会。红石夫人露西亚·夏尼迅速为“苏珊”辞职，并凭借着对伊莎贝拉的了解乔装成了她的模样，连她未婚夫的朋友都没有察觉。

但令露西亚·夏尼吃惊的是，第二天，来上班的不仅有她假扮的“伊莎贝拉”，还有一个不知名的人所假扮的“苏珊”。不过，对方的出现恰好掩饰了苏珊消失可能引起的动静，所以红石夫人小心地观察着这个“苏珊”，并未惊动她。

#### 真相和线索：

1、红石夫人精通易容术，如果能取得她的信任，她可以帮助调查员暂时摆脱一些麻烦。

2、她知道“岸先生”就是阿道夫，并且知道对方和卢奇非罗有所交易，自己有时也会通过阿道夫这条线委托卢奇非罗查找些东西。

3、她意识到星辰医院似乎进行着某种可怕的实验，而卢克斯一个警察经常出入医院，似乎替什么人在向医院送药材。红石夫人因而通过岸先生（阿道夫）找到卢奇非罗，希望对方能拿到部分卢克斯运送的药材。

而卢奇非罗发现这份药材大有机妙，试图坐地起价，阿道夫不想做败坏自己中间人信誉的事情，便没有同意。在生意谈妥前，她被枪杀了。

4、并不知道养父是修格斯。

5、佩戴的红宝石来自幻梦境的月兽，一旦夏尼先生觉得她没有用了，就会通过宝石将她交换给月兽换取一些东西。

#### 角色扮演要点：

她到这里来是为了制裁本——通过合法的、程序正确的方式，作为律师她看中程序正义。当她发现调查员和本有合作时，或许会给调查员制造麻烦。

但是当她得知帕德里奇所作所为时，她也能抛下成见，同本和调查员临时合作。

对自己的专业实力十分自负，很在乎夏尼先生的评价。对于公平和正义，有自己的理解和考量，不是那么非黑即白，有着灰色地带的圆滑。遵循规则，但不囿于规则。

#### 给守密人的建议：

红石夫人可以起到许多作用，给调查员找麻烦的捣乱分子、替调查员解决麻烦的帮手——只要符合他心中对于维护公平正义的理念。是否发生误会、如何解决误会……一切取决于调查员的选择和守密人的安排。

鉴于红石夫人的养父是修格斯领主，而在焚化厂驻守着不少修格斯，或许那些修格斯在见到红石夫人时会有特殊的反应——当然，『必然不会』是友好的反应，守密人可以考虑利用这点加深人物命运。

### Nancy. Charlotte南希·夏洛特

#### 人物背景：

南希是一个样貌甜美有非常可人的姑娘，她侍弄花时候认真的样子感觉像是天使降临， 南希长着一张娃娃脸，金色的卷发披散着一直垂到臀部，你们见到她的时候她穿着一件红色的呢子大衣。

南希父母的婚姻，是两个不同国籍的人在土耳其沙滩上度假时一次荷尔蒙邂逅的产物。南希的法国籍母亲很快深陷爱河，随着她的父亲来到美国生活，然而好景不长，柴米油盐的婚姻琐碎很快冲淡了当年的激情，男人英俊的容貌到底换不回可口的面包。南希5岁时，父母感情终于宣告破裂，南希被母亲带回法国。

凭借美貌，南希的母亲很快找到了金龟，过上了舒适的生活。但南希并不喜欢这位“新爸爸”，因为对方总是在母亲不注意的时候、看不到的地方对他动手动脚。南希曾经告诉过母亲，而母亲仅仅要求她为了现在的生活忍耐。直到后来，男人给南希的钱大于给南希母亲的数额时，被不满的母亲送往寄宿学校，南希才结束这样地狱的生活。

在寄宿学校就读的第半年后，南希8岁的时候，母亲从沙龙的姐妹那里得到一种昂贵的、“奇迹般令人青春常驻”的药，她很快被这药的神奇所折服。她并不知道那是“黑山羊密教”成员流出的“黑暗之母的乳汁”，或许即使知道也不在乎——因为她很快通过姐妹的介绍，接触了邪教成员并被洗脑传教，成为外部信徒之一。当“黑山羊密教”对内要求选取一名美丽的祭品，提供祭品者可以得到青春永驻的馈赠时，她毫不犹豫地推出了自己的女儿。

此时的南希在寄宿学校中过得并不如意。因为美丽、家境殷实却不受父母重视，她一直是被其他孩子孤立的对象，如果不是学校管理严格，这样的言语上的霸凌或许早就升级了。一天，她遇到了离开只有自己的家游荡的安纳托尔，被安纳托尔当作了戏耍的目标。然而南希的天真善良唤醒了西蒙，从此以后，他们成为彼此的“第一个好朋友”。南希告诉西蒙，她的愿望是回到美国去，去找记忆里会给她带糖果做圣诞礼物的爸爸。

原本只是想偷偷教训一下南希不堪为人父母的双亲，同时寻求把南希带走的办法。西蒙却在这个过程中发现了南希的母亲加入邪教，并要把南希作为祭品带走的事情。时间紧促，情急之下，为了争取时间带走南希，西蒙修改了火车的一些设置，使火车晚点，让南希的母亲无法在翡翠站下车。但是没想到，南希的母亲拉下了紧急制动闸，而随之引发的多米诺效应竟然导致了悲剧发生。

因为法国政府对事故溯源查到南希母亲的拉下制动闸一事，邪教组织活动有所收敛，但依然对南希和西蒙步步紧逼，不久后的一天晚上，将带着南希逃命的西蒙几乎逼到死角。在人身安全急受威胁的情况下，安纳托尔强行接管了身体，他通过自己掌握的信息从一户人家弄到了枪，枪杀了南希的母亲，然后抛下南希做诱饵独自离开，尝试非法伪造证件离开法国。

随后赶到的九天使代理人救起了南希，在对南希进行治疗和心理安抚——包括一些催眠后，他们带着几乎忘记了那段可怕经历的南希来到美国，通过儿童福利组织送到她爸爸身边。

南希一开始时刻怀念自己的“好朋友”，但过了几年，对“好朋友”的记忆和感情似乎也随着时间间隔淡了下来。后来，父亲染上了赌瘾，她也染上了，她以为自己这辈子就算完了，可是没想到，“好朋友”再次出现在她面前，拯救了她。

南希喜欢西蒙，但是觉得自己总是拖累西蒙、配不上他，因此从未说出口，每天在花店里能看到西蒙就很开心。

#### 南希的麻烦：

当调查员同西蒙见过面后，单独见到南希时，会看到南希正特意背着西蒙在打电话。看到调查员之后，南希会匆匆挂上电话。调查员可以通过一个难度适当的侦查发现，和南希通话的号码备注的名字，是一个叫做柯文德的人。

如果调查员对此展开询问和调查，南希起初会否认，说自己正在和自己的父亲通话。继续追问的话，南希会面露难色，南希会委婉表示有西蒙在场，这件事情不方便谈。

当调查员和南希独处的时候，再次询问这件事情，那么南希会告诉调查员，其实她有赌博的嗜好，半个月前，她从一个人嘴里打听到一个地下赌场，这个人后来她才反应过来，是故意引诱她的人。她被蒙着眼睛跟着这个人带到了一个赌场。

期间她试图弄清楚自己在哪，不过她听到的都是一些暗语，她印象比较深刻的是，中途她在一个地方停下来过，这个时候她听见了火车声响，同时听到这个人说“码头到了”。接下来她被另外一个人接手，带到了一个赌场。总之这个赌局是一个陷阱。她她输掉了一大笔钱，债主是一个叫做柯文德的人，别人都管他叫做老虎，南希一时间偿还不起这么多钱，请求柯文德给他一点时间，柯文德当然不同意，要求南希立刻给钱。

随后，柯文德打量着南希说这笔钱其实也可以不用还……当然代价是……南希当然知道柯文德是什么意思，不过南希立刻就拒绝了他，表示这笔钱她一定会还。柯文德被拒绝之后非常的愤怒，他放话说假如南希不同意他的要求，那么久立刻还钱，经过一番讨价还价，南希值得拍了一些非常……说到这，南希犹豫了一下，似乎在想一个合适的词语，片刻，她继续说道，一些非常轻浮的照片。这些照片被当做把柄握在柯文德的手里。柯文德告诉南希，三天后，会有人去她那里收钱。

这些照片用的“拍立得”拍的，所以应该不会有底片。

南希对自己的父亲撒了一个谎，说是花店有些麻烦，急需用钱，南希的父亲帮助南希凑够了这笔钱。三天之后，南希发现一个黑人女性来到了这个花店，说明来意之后，南希把钱交给了她，拿回了自己的照片。南希在拿到照片之后清点了一下，发现少了几张，南希想要询问这个黑人女人的时候，发现她已经不见了，这段期间南希一直惴惴不安，但是她毫无办法。

南希说完这些事情面露忧色，不过这也只能怪她自己。

#### 真相和线索：

1、第一次见到南希时，调查员可以发现，南希的手腕上有一条绷带，看起来似乎是受了伤，当问起这个伤口是怎么回事的时候，南希说自己在酒厂附近摘花的时候，被一只蜘蛛咬伤了，虽然有些痛，但是并没有什么大碍。

眼尖的调查员还会发现，南希的手臂上有一条纹身，虽然这个纹身被遮挡起来了，但是在靠近手腕的地方还是露出了一小部分，看来这个可人的小姑娘并不如表面上看起来那么单纯。

2、酒厂威廉的死是因为被某种蜘蛛所感染，而南希被蜘蛛咬伤之后也会发生同样的感染。

3、只有手术能够解决蜘蛛感染。并且这个手术不能在医院做，送至医院的话，南希会被秘密的处理掉。

4、假如手术成功的话，南希可以幸免于难，否则，南希的尸体会出现在花店。西蒙将会崩溃消失。

5、曾经差点被母亲献给“黑山羊密教”，作为祭品献祭。那段经历给了她非常可怕的影响，以至于她很快在九天使的心理治疗下遗忘了这些回忆，但恐惧仍在。

6、纹身的设定没有确切指向，守密人可以灵活安排。比如可以邪教祭祀相关，但也可以是和其他经历相关等。

#### 角色扮演要点：

南希对卡森德拉的暗流毫无察觉，她更加关注的是西蒙的状态，西蒙对自己的看法。

十分不愿回想过去，本能地回避了有关邪教的可怕回忆。并且在“九天使”的催眠和自己刻意遗忘暗示下，对离开美国—回到美国之间的法国经历大多记忆模糊。

#### 给守密人的建议：

或许只有西蒙还觉得南希像多年一样是一张纯白的纸。实际上，南希早已懂得了许多人情冷暖，不过可贵的是，只要西蒙在，她永远不想让他失望。只想做他心目中单纯善良的女孩。

调查员对南希的帮助会令南希的好感度大增，也会让西蒙更加亲近调查员——不过，安纳托尔可不会乐见其成。

调查员很难从南希这里了解到她和邪教有过关联的的过往，即便有他人当南希面提起试图让她回忆，恐怕也仅会让她陷入痛苦和混乱中。。

### Patrizio.von.Samsa帕德里奇·冯·萨姆沙

#### 人物背景：

深居简出的中老年男人，德裔移民。前精神科医生，后设法从政。

祖父是德意志帝国最后的贵族之一，十一月革命后流亡美国，尽管后来在美国娶妻生子，却多年来一直惦念着曾经的贵族身份。因此他坚持给孙子取名Patrizio（帕德里奇）。Patrizio是个拉丁语源的词汇，寓意“贵族”。但是帕德里奇的父亲早就认清了现实，他只想在新大陆过好日子。

靠着家族积淀，流亡美国的萨姆沙家族并没有过得多艰难。帕德里奇从小就接受了良好的教育，并由着兴趣，成为了一名精神科医生。

1986年年末，帕德里奇参加了一个为期半年的交换学习，交换地点是马萨诸塞州的阿卡姆镇。这次的经历改变了他一生。

1987当时，他接触了一个奇怪的案例：一个粗俗的印斯茅斯乡村土著人突然疯了。这位病人大多数时候呆滞不语，有时则像睡了一觉一样恢复正常，对做了什么毫不知情，有时则用极文雅的语言谈吐着十分深奥的东西——以他的教育文化层次、生活环境来说完全不可能。这人之所以被送到精神病院，是因为在极少数情况下，他会展现出极强的、非人的攻击性——他甚至徒手撕碎了一个看热闹的人。

帕德里奇对此十分感兴趣，他从小对“脑电波”之类关于人的思想的新锐知识十分在意，因而尝试用一种新型脑电波的接收器，企图了解对方的变化原因。不幸的是，2月23日那天，他成功了。在这位病人身上，他接触到一个自称是他“从未见过面”的“兄弟”的“灵魂”，对方称自己是另一个时空维度的存在。他告诉帕德里奇，人类在物质世界维度的死亡并非终点，灵魂会在另一个灵魂永续——但这不是命运的垂青，是灾难的开始。多年来，另一维度的他们一直被一种可怖的宇宙存在所奴役，对方甚至把另一些和祂们不对付的恐怖存在封印在地球……奴役他们的存在一直居于大麦哲伦星云……而如今，则是到了争取自由的时候了。

如果不是第二天，这位病人突然死去，新闻报道了大麦哲伦星云超新星1987A在爆发后的数小时内就被发现，帕德里奇会将一切当作一场梦境。

从阿卡姆回来后不久，帕德里奇辞去了医生的工作，开始寻找和这段“故事”有关的信息。凭借着对一些类似的“精神病病人”的走访调查，帕德里奇接触到宇宙的真相。他认为，要相对抗那些“恐怖的奴役者”，人类的力量是做不到的，除非借助那些被祂们封印在地球的存在。

他和一个自称梦王会的组织有联系，梦王会的信仰是“伟大之克苏鲁”。帕德里奇认为：现代文明终将毁灭，只有成为克苏鲁等存在的眷属，在拉莱耶的广厦庇护中，才能避免精神被永恒奴役的命运。

他深信总有一天伟大的克苏鲁和其他旧日支配者会在地球上苏醒，他们将和他的眷族一起建立起像从前一样的拉莱耶古城。他需要帮助克苏鲁打开那扇黑暗的大门以帮助克苏鲁从睡梦中醒来，介时，他深信，自己会得到救赎与重生。

在梦王会的帮助下，帕德里奇通过警察审查，后来成为卡森德拉警察局长，最终成为卡森德拉镇长。卡森德拉的一些地下遗迹、深潜者混血的存在等，都为帕德里奇完成自己的计划提供了帮助。

#### 真相和线索：

1、一旦调查员招致帕德里奇的警惕，追杀如影随行，警察们也将会收到针对调查员的通缉的要求。

2、帕德里奇的思路并非直接召唤克苏鲁，而令群星位于正确之时，唤醒包括克苏鲁在内的所有旧日支配者。然而，帕德里奇不知道，依据古老的魔法书和一些邪恶的仪式召唤出的是怎样可怕的存在（格赫罗斯）。

3、一个叫马丁的黑客，在帕德里奇需要的时候主动投诚给了他许多方便。

4、帕德里奇知道马丁是为复仇而来，也知道他用“鬼手”的名号在外面活动，并和黑手党有所接触。但他们本是合作关系，只要不影响，他乐于睁一只眼闭一只眼。

5、帕德里奇的仪式将会召唤出格赫罗斯的一部分。

格赫罗斯确实可以唤醒旧日支配者，它是无情的“审判之星”，是毁灭的先驱，无情的群星与沉睡中的旧日支配者们将听从于它的歌声。任何它所经过的星系都将受到这种歌声影响，群星将逐渐到达正确的位置，而旧日支配者们也会随即从沉睡中苏醒。

但是，在这位外神经过某个行星时，行星上的潮汐将被改变，火山将集体爆发，而巨大的风暴、地震与海啸也会随之而来；甚至连整个恒星系也会因为它的到来遭受巨大的灾祸。

因此，他所打开的“大门”，无法带来任何救赎，只有毁灭。

6、拥有一张加塔诺托亚的诅咒画像，可以使用一次。

7、仪式的最后关头，修格斯可能会因为“毁灭之音”而离开焚化厂地下，但那时格赫罗斯的一部分的造访不可避免。

8、在和本勾结的时间里对地下交易有所了解，试图用黑莲对波拉切洛进行改良，使之成为兼具吸食者易被控制与成瘾性的毒品。

9、不欲让本了解自己的真实目的，介入自己的进一步行动中，在成为镇长后和本终止了交易合作，时刻警惕着对付可能对自己计划不利的本。

10、为帕德里奇谋求从卡森德拉步入政途的高官和梦王会有联系，他曾经借助过本的力量做过一些谋划，目前一直在要求帕德里奇尽快除掉本这个后患。

#### 角色扮演要点：

帕德里奇本人几乎不会出现在任何与调查员的正面接触中，调查员听到的往往是不同人透露出来的形象，要注意他在不同的人那里会留下怎样的印象，以及如何通过不同NPC口里中的“帕德里奇”组合起帕德里奇的整体形象。

#### 给守密人的建议：

帕德里奇有着对神话的知识，因而对整个宇宙和世界独特的理解，并且坚定的信仰着所谓“现代文明终将毁灭，人类将被奴役，只有转变自己的存在才能得到庇护和救赎”。

### Philip.Scaletta菲利普·斯卡莱塔

#### 人物背景：

戴着一顶鸭舌帽，常年穿着一件旧夹克。

菲利普一家是来自墨西哥的移民，父亲查尔斯是记忆精湛的魔术师，然而在一次欧洲巡演之中下落不明。菲利普美满的家庭就此破裂，母亲原本身体不好，悲伤加上积劳成疾在不到两年后去世，年仅14岁的菲利普尝尽世间冷暖。为了生存，他亲手撕破成为世界顶尖魔术师的梦想，将父亲传授的的魔术技艺用在偷盗和出千上，成为了了街头小混混，勉强生活。

不过，或许是自欺欺人，或许是真的渐渐沉沦。菲利普逐渐放纵自己，自称“无法反抗生活就享受吧”，以玩世不恭自许，声称自己热爱“盗窃/出千”这种“愚弄他人的来钱艺术”。

因一次赌场出千被抓包而逃离原来的城市，抓包他的赌场的幕后黑帮扬言要砍掉他的双手喂鲨鱼，故而来到偏僻的卡森德拉。也因为这个缘故，对黑帮十分警惕并害怕。

最在乎的东西是钱和命。

小心眼，占便宜可以，吃亏不行。记仇，哪怕报不了也要记着。有些愤世嫉俗，尤其讨厌有意无意显示自己优越的人。为了生存十分善于说谎和胡搅蛮缠，充满小市民的油腔滑调。因为过去的经历，十分讨厌被同情和怜悯，会毫不客气地嘲讽。也因此，对他人的善意接受不能。就算确实感受到他人释放的善意，也不会明面上领情，他会像刺猬一样竖起尖刺，试图赶走这些善意。

菲利普并不知道父亲的失踪是卷入了一场阴谋，当时他的父亲查尔斯在英国无意中发现了一场邪教祭祀活动，以自己精湛的魔术技巧和精妙的机关道具拯救了险些被献祭的女孩，同时不小心带走了被邪教徒遗留在祭品女孩身上的月之镜。邪教徒们追踪月之镜来到了查尔斯演出的下一站法国，在那里，他们利用邪恶的法术和月之镜残害了查尔斯。

可怕的是，这些邪教徒没有就此离去，而是留在法国继续开展他们的邪恶活动。

#### 菲利普的案发时见闻：

调查员们在驯鹿酒吧见到菲利普时，他带着鸭舌帽，双手插在口袋里，倚靠着一面有驯鹿角装饰的墙壁上，带着耳机，脚不停的有节奏的打着节拍，看到你们进来之后，他只是淡淡的看了一眼，并不准备把耳机拿下来。他的穿着有些不搭调，而且对于寒冬来说，似乎也单薄了一点，上衣只有一个羊毛衫和一件夹克，裤子则是运动裤，嘴里好像还轻哼着歌。

案发时间：就在酒吧里，所有人都可以证明他没杀人，是他发现的尸体，也是他揭发的马塞尔，自己只是一个证人，除此之外什么都不是。

#### 真相和线索：

1、就在案发的当天，当死者离开座位的时候，菲利普悄悄的拿到了他的钱包，菲利普打开一看，里面有厚厚的一沓钞票，除了钞票之外，还有一些让菲利普担忧的东西。最不幸的是，这个钱包的主人没多久就遇害了，菲利普绝对不能让其他人知道这件事，比起受到怀疑，菲利普更舍不得那笔钱。

2、菲利普是一个惯偷，对于偷窃有着某种癖好。

3、他的旧夹克是他盗窃的好伙伴，里侧自己做过“改造”，让它更适合掩饰行动、藏起和带走赃物之类的。

4、菲利普是左撇子，菲利普认为隐藏这件事情对菲利普自己有很大的好处，所以菲利普十分害怕别人知道菲利普是左撇子，极力掩饰这个事实。

5、事发当天，菲利普在酒吧和人打过一架，因为菲利普试图搭讪一位美女，却不知这位美女名花有主，在打斗中菲利普丢失了菲利普的折刀。这把折刀现在正插在死者背上，菲利普可不能让别人知道这把刀是属于菲利普的。

6、菲利普的家里……摆满了菲利普的战利品，菲利普喜欢这些东西，但是绝对不想和别人分享。

7、幸运的是，菲利普看起来非常普通，菲利普确定警察不知道有关于菲利普的任何事情，菲利普只是作为一个调查取证的人被留在了现场，暂时来看是这样。

8、酒吧里，被菲利普搭讪的女子叫海伦，海伦可不是和未婚夫一起来的。

9、珍藏着一张老照片，是他仅有的和父母的全家福。

10、珊德拉在知道菲利普全名（姓氏）后，可能联想起他父亲。但菲利普是不信者，即使听了珊德拉的关于他父亲的事情，也不会全然相信，而是会认为珊德拉借他父亲的事编了个半真半假的故事。

11、他并不情愿帮助调查员，除非他们给的够多，或者能帮他甩开麻烦——显然，钱最有用。

12、彩蛋：菲利普的经典名言“谁TM都会有落单的时候”。

#### 角色扮演要点：

主体上，扣紧贪财惜命的特点，抓住对方的担忧的、喜爱的，以及生存环境和以此为基础的言谈习惯，塑造一个社会底层野草般胡乱生长的小混混形象即可。

但要注意，在这层小混混的外壳下，过去的小菲利普拥有过美满幸福的家庭、自己成为比父亲更厉害的魔术师的梦——即使埋葬，也依然存在过。

不过在扮演时，后一面是几乎不会展现给调查员的，仅仅在触及到过去时才会显露，表现时注意点到为止。

#### 给守密人的建议：

菲利普不是个配合调查员的人，起初情愿与调查员交谈，是出于他将部分事实掩盖了起来——比如自己的折刀，窃取了死者的东西等，急欲不让人深究，因此他会强调马塞尔的嫌疑，以免查到自己头上。

但是，如果调查员以圆滑的态度及足够的钱诱惑他，他将会变得在不惹祸上身的前提下，十分乐意协助。

### Shandra.Hernández珊德拉·埃尔南德斯

#### 人物背景：

长发的白人女性，发色为棕色，穿着围裙，不是很漂亮，但是很容易给人一种亲近感。

曾经是一名普通的侦探，在事务所工作过，也接私活，目前明面上是私家侦探，实际上是“九天使”的代理人。过去的一“私活”是来自“九天使”的特殊委托，完成之后，成为九天使代理人。

当年的委托让她清楚地知道“可怕的真实”，也明白这一切对民众的糟糕影响，理解并赞同九天使减少和控制这些情报的方法——在不曝光自己的前提下，用金钱和秘密影响力去帮助代理人“拯救世界”。

她自愿成为“九天使”的代理人，帮助解决某些事件，并且将探寻“九天使”的身份者的视线吸引到自己身上。毕竟，九天使的真实身份一旦曝光，便意味着敌对的存在能直接针对他们做出行动，那么这个不遗余力解决“可怕的真相”的组织将不复存在。

一天，一个珊德拉之前接触过的“神秘事件”幸存者找到她，像她透露了卡森德拉有邪教徒的阴谋的消息。

经过九天使上层的查证和计划，珊德拉来到了卡森德拉，试图阻止一场灾难。

无人知道，像珊德拉透露这条消息的“人”，早已是克塔尼德选中的空空躯壳，祂的目的只是阻止克苏鲁被唤起——作为克苏鲁的老对头，祂希望被先唤起的是自己。

在红石夫人换上伊莎贝拉身份的时候，从大火中脱身的珊德拉也需要一个新身份。她发现医院有个沉默寡言的护士离职了，便顶替了对方的身份。不曾想，这个“苏珊”是红石夫人的假身份。

因此，红石夫人知道她的存在，但出于不暴露自己的目的，她警惕着珊德拉，却并没有和珊德拉有过直接接触。

#### 珊德拉的故事：

得知布鲁诺去世的珊德拉情绪稳定后，会告诉调查员，布鲁诺最近表现的有些异常，她说布鲁诺表现的有些焦躁，他似乎需要一个倾诉的对象，当珊德拉让他去找神父康斯坦丁倾诉烦恼的时候，布鲁诺摇了摇头，说这件 事不能找神父说，珊德拉表示如果可以，愿意听他讲述他的烦恼，布鲁诺告诉他为了1年期的那桩凶杀案，他一直在奔波，最近他似乎掌握了一些线索，就在他想要顺着这条线索继续追查的时候，他收到了一条短信，内容……

当时布鲁诺犹豫了一下，小心的环顾了四周，压低声音问珊德拉店里没有窃听器或者是别人吧，珊德拉吃了一惊，她不知道是什么事情需要布鲁诺这么小心，珊德拉肯定的告诉布鲁诺，店里只有他们两个人，绝对没有人可以听到他们的谈话。布鲁诺这才长出了一口气，告诉珊德拉，这条短信是匿名的，短信告诉他“如果你想要继续查当年的那个案子，绝对不要相信自己的上级，特别是帕德里奇，另外，康斯坦丁没有资格侍奉上帝，绝对不要和他分享自己的秘密，他和帕德里奇是一丘之貉。”

起初布鲁诺觉得这是一条恶作剧短信，但是仔细一下，感觉又绝对不像。这个人知道他一直在追查1年前的那桩案子，也知道帕德里奇曾经要求他停止查办这件案子这件事，这让他进退两难，他表现的非常迷茫和孤独。珊德拉表示：布鲁诺要求她一定要保守这个秘密，她答应了。可如今布鲁诺遭遇横祸，她想有可能这个消息有助于找出杀害他的凶手，她不敢告诉这里的警察，调查员既然是他的朋友，又从外地而来，珊德拉认为可以相信调查员。

珊德拉沉重的说完了这些话，脸色苍白的不像话。

关于帕德里奇，珊德拉只能告诉你他是这里的老大，是掌管这里的人。

#### 真相和线索：

1、珊德拉确实喜欢正直、坚定、温柔的布鲁诺。

2、珊德拉不会轻易透露自己是为何来到这里。

3、如果调查员在珊德拉面前提到了“神话/外星存在”，珊德拉可能会在自己力量有限时，与调查员接触合作。但不会全然透露“九天使”的消息——保密，是九天使的原则。

4、珊德拉见过九天使关于1988年法国“黑山羊密教”活动的卷宗记载，对查尔斯·斯卡莱塔（菲利普父亲）的事情有印象。

5、珊德拉知道九天使在处理1988年法国“黑山羊密教”活动时，为受到邪教迫害的两个孩子打理了后路，但是那不是卷宗的重要内容，所以她对孩子的姓名记得并不清楚。

#### 角色扮演要点：

珊德拉给人以温柔聪慧、善解人意的感觉，每个人对她的第一印象都很好，觉得她待人十分亲切有礼。

事实上，她的态度礼节，经过深思熟虑的言谈，使她成功地将自己的目的和思考完全隐藏了起来。作为一名游走在不可思议事件中的侦探，她可以轻易地回想起他人的姓名和脸，对于阅读记识案卷档案也相当擅长。不过因为工作涉及的资料量极大，基本上她只会抓关键部分以节约时间。

#### 给守密人的建议：

珊德拉绝不只是像她表现出来的那样仅仅只有温柔善解人意，她作为九天使代理人已经有一段时间了，亲身处理过那些伪装成“不幸意外”的麻烦已经有过几次了，对神话或与之相关的事情有清楚认识，在这方面心态十分慎重和老练。

但是，尽管她从自身的经历中大致了解到有某些远超常规的东西，可尚阅历有限，依然缺少直面某些存在、以及处理大规模事件的经验。

### Simon. Laplace西蒙·拉普拉斯（Simon西蒙）

#### 人物背景：

一个头发凌乱，眼眶黝黑的男人，说话的声音很轻、懒洋洋的很没精神，仿佛有气无力一样。被布鲁诺当做嫌疑人之一。

双重人格患者，但从未有他人发现过这点。他的副人格叫安纳托尔。

安纳托尔这个名字是继父起的，而安纳托尔这个人格来自8岁时，继父的殴打虐待。西蒙是个软弱天真的孩子，他一直幻想着有个强大的、与现在的自己完全相反的人保护自己、取代自己，于是有了安纳托尔。在很长时间里，西蒙并没有意识到对方的存在。直到12岁时，安纳托尔完成了他的“完美谋杀”。安纳托尔巧妙应付了警察，继父被认为死于一场酒后意外。而之后，安纳托尔利用母亲平时服用的药物，成功将她送进疯人院。

一天，安纳托尔接管了身体，翻墙进入一所寄宿学校，恰好装上一个孤零零的、衣服却十分昂贵的小女孩。安纳托尔把女孩当作了戏耍的目标，假装自己是被混混抢劫的可怜学生，试图在取得女孩信任、骗取她的感情后玩弄她。然而名为南希的女孩不掺杂质的善良唤醒了西蒙，西蒙压抑了安纳托尔。从此以后，西蒙每天都会来这所寄宿学校，听听这个被同学们排挤的可怜小女孩的故事。很快，他们成为彼此的“第一个好朋友”。南希告诉西蒙，她的愿望是回到美国去，去找记忆里会给她带糖果做圣诞礼物的爸爸。

西蒙想偷偷教训一下南希不堪为人父母的双亲，同时寻求把南希带走的办法。不曾想却在途中发现了南希的母亲加入邪教并即将带走南希作为祭品。时间紧促，情急之下，西蒙修改了火车的一些设置，想使火车晚点，让南希的母亲无法在翡翠站下车，从而带走南希。但是没想到，南希的母亲拉下了紧急制动闸，而随之引发的多米诺效应竟然导致了悲剧发生。

因为法国政府对事故溯源查到南希母亲的拉下制动闸一事，邪教组织活动有所收敛，但依然对南希和西蒙步步紧逼，不久后的一天晚上，将带着南希逃命的西蒙几乎逼到死角。在人身安全急受威胁的情况下，安纳托尔强行接管了身体，他通过自己掌握的信息从一户人家弄到了枪，枪杀了南希的母亲，然后抛下南希做诱饵独自离开，尝试非法伪造证件离开法国。

通过伪造证件离开法国的过程似乎十分顺利，安纳托尔（西蒙）并不知道是背后有人（九天使）为他解决了一些问题。他在美国再次改头换面，再次伪造了一个作为孤儿美国身份，将身份登记换成“西蒙”的名字和母亲的姓氏，因为安纳托尔（西蒙）并不知道的九天使的运作，同样十分顺利。

西蒙对安纳托尔抛下南希的行为十分不满，只要是他控制身体，就试图寻找南希。一开始他试图回到法国找南希，在通过一些渠道得知南希已经被送往美国之后，便一直在美国寻找南希。终于在1994年年底，他见到了染上赌瘾的南希。并在1995年的一月，好险救下了因为染上赌瘾险些被送去红灯区还债的南希。为了帮助南希戒除赌瘾，他带着南希漂泊了很长一段日子，终于定居卡森德拉。

#### 西蒙的求助：

在调查员检查过老友布鲁诺离奇去世的现场后，调查员会在无其他NPC在场时接到一通电话。电话那一头会告诉调查员，他有些事情想要找调查员单独谈谈。他说了一个地点的名字，这个地方是一个花店的名字。

如果调查员此时想要知道这个电话是谁打的，那么他需要一个智力检定，成功的话，调查员会想起这个人是西蒙

花店

调查员们将在花店二楼见到西蒙。

西蒙会首先要求你们对他的身份一定要保密，不然他性命不保。（如果调查员在今后无论对谁提起到西蒙是个黑客，那么西蒙将陷入追杀/暗杀。）

西蒙告诉调查员，他绝对不是杀人凶手，这点请调查员一定要相信。

他是一名黑客，通过他自己的监测网络，他发现了一些可怕的秘密。这个小镇正在变得不正常，靠他的力量无法阻止这件事，他急切的需要人帮助他，但是他不敢相信除了南希之外的任何人。现在布鲁诺死了，表明布鲁诺是可以相信的，那么他的朋友也应该不是坏人，况且你们是外地人，对于本地的事情应该一无所知，西蒙请你们一定要帮助他。

布鲁诺的死亡让他很意外，他本以为布鲁诺是和他们一伙的，这个他们是指以帕德里奇为首的某种……某种组织一样的东西，这个组织正借助帕德里奇的权利疯狂生长，这点他有确凿的证据来证明。同时，他也怀疑康斯坦丁也不是什么真二八经的神父，他怀疑康斯坦丁正与帕德里奇狼狈为奸，人们和康斯坦丁分享着自己的秘密，等于他们将自己的把柄送到帕德里奇手上，虽然他没有确凿的证据但是他有一种强烈的预感事实就是这样，目前可能帕德里奇的地下组织已经渗透了这个地方，虽然不知道渗透到了什么程度。

大约一年多前，西蒙从帕德里奇的电脑里翻到一份秘密的文件，这个文件是一张图片（见附录），正在他准备清理自己的痕迹的时候，他忽然发现自己被反追踪了。

他并不慌乱，这种情况他碰到过无数次，有个人一直在追踪他，他知道，但是他技高一筹，每次都成功逃脱，就在他处理这个情况的时候，他忽然发现，还有另外一条反追踪的信号，时间不允许他同时处理这两件事情，情急之下，他只来得及下载了这一张图片并且立刻销毁了电脑，所有的文字档案都已经找不到，但是西蒙敢肯定，那些文字上面记载的是某种他无法理解的，可怕的东西。帕德里奇似乎陷入了某种疯狂的状态，他现在正在建立自己的邪教组织。而且帕德里奇知道自己的秘密泄露了，他正在找寻窃取秘密的目标，假若自己是黑客的这个事情被别人知道，那么他一定小命不保，所以才要求你们对这件事情保密。（可以看图过智力看是否能感知理解，智力成功感受到其中可怕并SC1/1d4）

另外还有一件事情，西蒙说道，几乎他的每一次行动，都会受到那名黑客的干扰，但是这几次黑入服务器的时候，却非常的顺利，那名黑客好像放弃追踪他了。

西蒙的作用1

假若调查员拿出布鲁诺的手机，那么西蒙会为调查员找到一些有用的信息。

“受害人尸体已经在进行尸检——时间：2003.12.22.20:01，发起人：LUX”

“局长今天取消了例会，所有人员下班时必须回家——时间：2003.12.23.16.32，发起人：LUX”

“受害人尸体已经放入星辰医院，编号是CUR200312221743——时间：2003.12.25.22:07，发起人：LUX”

“我知道谁是凶手，你一个人来，否则我将不会出现，立刻马上，新月街B大道，那间木屋——时间：未知，发起人：卢奇菲罗”

西蒙的作用2

假如调查员让西蒙检查卢奇菲罗的手机，那么西蒙会为调查员找到以下信息。他同时指出，这条信息是一个叫做阿道夫的人发给死者的，然而卢奇菲罗意识到了这笔钱来的大，便想坐地起价，但是阿道夫没有同意，说不定阿道夫因此起了杀意。

红石夫人已经答应付款，但是我的那份要提价。”

“门也没有，你休想从我这里多拿一分钱，你这个无赖。”

“好吧，我们走着瞧。”

看来就某件事的成交价格的问题，岸先生（阿道夫）似乎和死者小有摩擦，他有可能因为这件事情杀掉了卢奇菲罗。

#### 西蒙的案发时见闻：

案发时控制身体的是安纳托尔，但是驯鹿酒吧接受调查员等询问的是西蒙。此时西蒙认为隶属警局的布鲁诺是帕德里奇的人，调查员也不例外。

布鲁诺对西蒙并不熟悉，如果不是卷入到案件，他不会认识西蒙，显然西蒙不是警察们平日里的“重点关注”对象。

西蒙坐在靠窗的位置上，头发凌乱，眼睛盯着窗外，对于你们的到来，他连一眼都没有看，表情缱绻，打着哈欠，黑眼眶非常的明显。他穿着毛绒大衣，带着一条深色的围巾，整个人懒洋洋地歪在座位上。

西蒙表示案发时间自己（安纳托尔）就在屋子里，什么都没做。

老板这个时候会说他看见了西蒙（安纳托尔）曾和受害人吵过一架，西蒙解释说那是因为自己认错了人，重重拍了一下受害人（卢奇菲罗）的肩膀，想要恶作剧一下。结果自己出手太重，受害人应该非常痛，尽管他认了错但是受害人依然不依不饶，他也恼怒起来，这才和受害人吵了一架，但是就凭这一点，还不足以让他动杀心。

实际上，收到一张具有威胁性内容的纸条（来自阿道夫）的安纳托尔心情不佳，喝多了酒后看到黑入更是不爽，故意给卢奇菲罗找不痛快而已。西蒙大概能猜到安纳托尔的想法，可是在外人看了，“安纳托尔”就是“西蒙”，他可不会自找麻烦说出来。

#### 真相和线索：

1、安纳托尔是西蒙的第二人格，即副人格，但在过去很长一段时间里，这个人格占据了他主要的意识。

西蒙知道对方的存在，对对方做了什么有模糊的感觉。但他们的思维不完全共享，安纳托尔清楚西蒙的每一个念头，而西蒙对安纳托尔的思想大多一无所知。只有安纳托尔做的事情与西蒙所在意的事情相关时，西蒙才能对安纳托尔的所作为有清晰的感知。

西蒙和安纳托尔的记忆不完全共享。西蒙所作所为安纳托尔几乎都知道，但安纳托尔可以向西蒙隐瞒记忆。

2、案发时控制身体的是安纳托尔，但是驯鹿酒吧接受调查员等询问的是西蒙。

3、当安纳托尔重新控制身体时，他或许会告诉调查员，当时他和卢奇菲罗吵架时，对方似乎非常生气，可只和他吵了几句就不了了之。

4、如果西蒙/安纳托尔破解了布鲁诺的手机，那么他会对于卢奇菲罗给布鲁诺发的短信很震惊。于这件事情，他毫不知情。

5、西蒙十分害怕自己是黑客的这个事实被暴露，若是警察发现西蒙曾经干过的好事，保准让西蒙过的比杀死卢奇菲罗的凶手还难受。

6、关于1988年的巴黎事件，西蒙不会对任何人提起，这里面有一些更加不为人知的原因——比如南希母亲和邪教，而西蒙必须保密。

7、西蒙曾经黑入卡森德拉电台，发布了一条镇长帕德里奇是邪教徒的消息，但很快被对方清除。出于对自身安全的考虑，西蒙没有继续这种行为。

8、如果南希死了，那么西蒙会陷入崩溃并消失，之后再出现的只会是安纳托尔。

9、调查员在西蒙遇到危险时能帮助他的话，那么只要没有别的意外，西蒙会压制安纳托尔很长一段时间，专心为调查员帮忙。

10、尽管阿道夫拿走了二层小木屋的千维系统，西蒙/安纳托尔还是把这里作为了安全屋。因为富商显然没有在自己住的地方布控，反倒是个避开监控、尤其是避开千维系统使用者监控的好地方。

11、西蒙虽然不算喜欢黑人，但没有明显的歧视情绪。

12、西蒙知道千维系统的存在，但安纳托尔并没有让他知道如何使用。直到安纳托尔去检查富商的别墅后，西蒙才知道千维系统在卡森德拉可被安纳托尔利用。

13、西蒙和安纳托尔均不知道是阿道夫拿走了千维系统。

14、西蒙想要阻止帕德里奇，而安纳托尔对此毫无兴趣。

#### 角色扮演要点：

守密人务必要注意抓住西蒙和安纳托尔各自的特点，以及安纳托尔有时会模仿西蒙的特点——让调查员感受到“西蒙”态度的波动，但是避免让调查员过早察觉西蒙具有双重人格的事实。

与调查员通话并邀请调查员来花店合作的，是西蒙；救下南希想要保护她的，也是西蒙；南希或者的前提下，在阿道夫的别墅，被阿道夫“揭秘身份”时，还是西蒙。

西蒙不会使用“黑鬼”等侮辱性词汇，不会调侃别的女孩。

#### 给守密人的建议：

除了明确是必须是西蒙/安纳托尔出现的地方，守密人可以在剧情时间中，每1d6小时骰一次1d2，以判断现在和调查员接触的是安纳托尔还是西蒙。

西蒙和安纳托尔的技能数值不同，守密人在相关骰点上可以使用暗骰，如果是明骰且调查员注意到了不同，守密人不必向他们解释。

西蒙善良但不天真——尽管安纳托尔认为他极其幼稚天真。他真心想与调查员合作，他十分希望组织帕德里奇的疯狂，并和南希安安稳稳的生活下去。

### Simon. Laplace西蒙·拉普拉斯（Anatole安纳托尔）

#### 人物背景：

外貌上和西蒙当然不会有区别，但是精神状态不同。

主人格：西蒙

安纳托尔是西蒙的母亲改嫁后，继父取得名字。而“安纳托尔”的存在来自8岁时，西蒙继父的殴打虐待。在来到美国之后，西蒙将名字从“安纳托尔”换回了“西蒙”。

西蒙是个软弱天真的孩子，他一直幻想着有个强大的、与现在的自己完全相反的人保护自己、取代自己，甚至最好是和继父一样粗鲁、狂躁的人，把西蒙所受到的一切还给他。“安纳托尔”这个名字，当时寄托了西蒙最深的恨意，于是，“安纳托尔”也就应运而生。

在很长时间里，西蒙并没有意识到对方的存在。直到12岁时，安纳托尔完成了他的“完美谋杀”。安纳托尔巧妙应付了警察，继父被认为死于一场酒后意外。很快，母亲也因为“用药过量”引发疾病并最终导致大脑损伤、精神失常。

相比西蒙的懒洋洋有气无力，安纳托尔更偏阴沉尖锐，在自己拿手的方面自信果断，对不拿手的事情则不会投入过多的精力。他没有西蒙的价值观是非观，不懂得为别人着想，是极其以自我为中心利己主义者。

安纳托尔十分善于伪装。他也会模仿西蒙的举止，让自己显得“懦弱无害”以方便活动。当他刻意模仿西蒙时，很难有人看出他的假扮。即使南希也只是觉得 “西蒙心情不好时会冷冰冰的” 。

西蒙的记忆，安纳托尔都知道，反之则不然，对于安纳托尔的事情，西蒙大多只有模糊的印象，甚至没有印象、并且完全不知道对方的想法。虽然西蒙是主人格，但他本身却是回避型人格者。所以安纳托尔轻易封闭了西蒙的感知，当然，也或许是西蒙根本不敢了解——那个12岁杀人的自己会思考什么。

饱受虐待的西蒙因为身上的伤痕被一个强壮的黑人男孩取笑过，对于当时的西蒙来说几乎是压垮骆驼的最后一根稻草，安纳托尔也正是因为这件事彻底觉醒。所以安纳托尔讨厌黑人，认为他们是没有人类最基本的同理心的下贱生物。

在继父压力中解脱出来后，西蒙相当长一段时间过得依然不好，他很长一段时间依靠救济和捐助生活。那时班上有一位有钱的漂亮小姐忽然对他释放“善意”，并在过生日时邀请了他。他曾为这“善意”感激，然而到对方生日趴现场才发现，对方只是把他当成玩具，用他的穷酸彰显自己的优越。当然，几年后，安纳托尔终于找到了对方的“阴暗秘密”，并利用这个好好地报复了这位小姐。

安纳托尔从此讨厌那些“看起来天真热情，其实一肚子坏水的漂亮女孩”，他喜欢接近她们、找到她们阴暗的秘密、再戏弄她们。在这过程中，他接触到了南希，一个真正单纯善良的女孩，西蒙不愿意安纳托尔伤害她。在发现南希的母亲是邪教徒后，安纳托尔不想趟浑水，但西蒙执意要救她。

1998年，富商在暗网招募信息安全&监控系统制作者，以方便自己安全获取祭品。安纳托尔接了这个单子，完成千维系统。

安纳托尔给千维系统留了后门，确保自己能远程利用和大致定位。当发现系统最终定位到卡森德拉之后，他也住到了卡森德拉——一个有着全能监控系统、且该系统为自己所用的安全地方，并带上了西蒙不愿意抛下的南希。

千维系统的反精确定位能力很强大，即使是制作者，安纳托尔也是留了后门才能找到卡森德拉，在卡森德拉呆了一两年才确定千维系统在富商的二层木屋里。

2002年，上半年，两名富商突然仓促“离开”。富商“失踪”时间段，清醒的是西蒙的人格。当安纳托尔醒来检查千维系统时，才发现富商不见了，千维系统本体不知所踪。

但是凭借着对千维系统的追踪，安纳托尔知道它还在卡森德拉。

#### 真相和线索：

1、安纳托尔是西蒙的副人格，西蒙知道对方的存在，对对方做了什么有模糊的感觉。但他们的思维不完全共享，安纳托尔清楚西蒙的每一个念头，而西蒙对安纳托尔的思想大多一无所知。只有安纳托尔做的事情与西蒙所在意的事情相关时，西蒙才能对安纳托尔的所作为有清晰的感知。

2、西蒙和安纳托尔的记忆不完全共享。西蒙所作所为安纳托尔几乎都知道，但安纳托尔可以向西蒙隐瞒记忆。因此，安纳托尔拥有西蒙所不知道的资金账户、技术知识、资讯信息等。

3、虽然西蒙的计算机技术不差，但安纳托尔的级别更高、西蒙能够做到的是利用现有技术，而安纳托尔已经可以创造新的技术道路了，比如缔造“千维系统”。

4、安纳托尔是一个反社会分子，对于现在的社会感觉十分的无趣又十分的厌恶，他曾经黑进了一个电视台，并且发布了非常危险的言论。

5、安纳托尔仇恨黑人，认为他们就是毒瘤的根源。

6、曾经在目睹一次反对黑人的游行中，安纳托尔取代了西蒙，加入了他们并且和几名警察起了冲突，不过最后顺利逃之夭夭。然而，这件事成了少数西蒙能清楚认识到安纳托尔行为的事情之一，并且对西蒙留下了阴影，西蒙害怕有警察把他认出来。

7、安纳托尔喜欢偷窥别人的秘密，无论是在网络上还是在现实中，他都有些跟踪的癖好，专挑未成年的女孩下手。即使在卡森德拉，他也同样如此。阿道夫因为极其谨慎并十分关注他，发现过几次端倪。

8、案发当时，安纳托尔在酒吧等一个人露面。一个月前，有人给他寄了一张纸条，写着“我知道你的秘密”并约他当天在酒吧见面。安纳托尔准时赴约，但对方放了他鸽子。（给安纳托尔寄纸条的其实是阿道夫，但是卢克斯的出现和卢奇菲罗被杀让他没来及同安纳托尔搭上话。）

9、一旦调查员因为任何原因，在和西蒙共处时，对西蒙见死不救。那么西蒙会被压制，只剩安纳托尔。南希的存在有唤醒西蒙的可能，而安纳托尔可能因此解决掉南希。

10、虽然安纳托尔不喜欢西蒙，但他依旧十分在意西蒙。除自己以外，凡是使西蒙消失或者崩溃的存在，都将成为安纳托尔的仇恨对象。

11、安纳托尔并不喜欢南希，他觉得对方是拖油瓶。

12、安纳托尔对卡森德拉更为了解。

13、西蒙和安纳托尔可以轻而易举的找到卢克斯收受贿赂的证据，带着这些证据找到卢克斯之后，可以让他老实交代一些事情。

14、西蒙想要阻止帕德里奇，而安纳托尔对此毫无兴趣，他只想解决“西蒙”在网上被盯上的问题，以及南希的累赘，过自己的生活。

15、西蒙是真心想和调查员合作，而安纳托尔更贴近利用。

16、安纳托尔来到驯鹿酒吧是因为收到一张纸条，对方提到1988年的事情，这件事牵扯太大，即使是安纳托尔也不得不赴约。

#### 角色扮演要点：

守密人务必要注意抓住西蒙和安纳托尔各自的特点，以及安纳托尔有时会模仿西蒙的特点——让调查员感受到“西蒙”态度的波动，但是避免让调查员过早察觉西蒙具有双重人格的事实。

与调查员通话并邀请调查员来花店合作的，是西蒙；救下南希想要保护她的，也是西蒙；南希或者的前提下，在阿道夫的别墅，被阿道夫“揭秘身份”时，还是西蒙。

安纳托尔会使用“黑鬼”等侮辱性词汇，会调侃别的女孩，尤其是app高的。

在安纳托尔暴露之前，在调查员面前、在其他人眼里，他的身份只有“西蒙”。

#### 给守密人的建议：

除了明确是必须是西蒙/安纳托尔出现的地方，守密人可以在剧情时间中，每1d6小时骰一次1d2，以判断现在和调查员接触的是安纳托尔还是西蒙。

西蒙和安纳托尔的技能数值不同，守密人在相关骰点上可以使用暗骰，如果是明骰且调查员注意到了不同，守密人不必向他们解释。

安纳托尔并不情愿与调查员“合作”，但他十分乐意协助调查员，并且将在这间麻烦事中的职责转交给他们，以便自己跑路。

### Vincent. Galenus文森特·盖伦

#### 人物背景：

院长文森特是一个看起来一脸病怏怏的样子，他声称这是自己花费了太多时间在工作上因而休眠不足才导致的，不过从他经常颤抖的手来看，似乎事实并不像他说的那样。

相当有钱，与他工作理应挣到的不相符。

1999年，来到卡森德拉的富商已经不满足献祭的收获，同时不满于献祭的风险，他们试图找到医药方面的专家来分析“乳汁”，从而达到量产的目的。

为了获取妻子重病需要的钱，以及获得富商们提供的“奇药”为其续命，文森特受富商邀请来到卡森德拉。

2002年，上半年，两名富商突然仓促“离开”。实则是因为他们在某次仪式中，被转化成了戈弗恩·胡帕德戈·莎布·尼古拉斯，从此变成居住于潮湿的森林泥沼中的怪物。

缺乏富商的药，文森特的妻子病逝。掌握了文森特把柄的帕德里奇找上门来，提出可以将他妻子转化成另一种形式（食尸鬼）“复活”，代价是文森特帮帕德里奇做人体实验，尝试一些把人类转化成克苏鲁眷族的药物。金钱和利益趋势下，两人达成合作。

但很快，文森特感到了后悔，他觉得妻子的复活根本不算活着，可帕德里奇却宣称，人类文明终将被某些远超常规的东西毁灭，人类本身也会被奴役，唯有“转换”可以得到救赎。

#### 真相和线索：

1、从妻子去世后开始酗酒。

2、一次酒后闯入教堂，莫名就在康斯坦丁面前做了忏悔告解。文森特回忆，他当时似乎真的感受到了神在看他。

3、文森特以为自己在康斯坦丁面前透露了不该说的东西会给自己和康斯坦丁带来麻烦，但不知为何，康斯坦丁和帕德里奇并未发生冲突，两人甚至还达成了某些合作。文森特之后为康斯坦丁处理过几次被蜘蛛咬伤感染的人。

4、文森特身上的ID卡是马丁·琴的，马丁·琴利用医院的药品管理室做一些自己的事情，他是帕德里奇的人，而文森特不会过问。

5、文森特不清楚鬼手就是马丁·琴。

6、被转化的妻子生活在卡森德拉墓地，她拒绝变成这样，同时痛恨将自己变成非人的文森特，一个月前，他们之间爆发了剧烈争吵，以至于文森特不敢去见她。因此，文森特不知道妻子因无法面对食尸鬼的自己，在巨大的精神痛苦中选择了断。

#### 角色扮演要点：

文森特会为受害者感到良心不安，但是他为了妻子已经走上了不归路，只能闭着眼走下去。他已经背离了学医的初心、誓言，如果妻子没有因此好起来，那么文森特将会被自己抛弃良知依然没能得到预期回报的事实击溃。

所以，此时让妻子复活，成了他唯一的生活执念，支撑他活下去的唯一动力。

#### 给守密人的建议：

文森特并不情愿与别人交谈，因为他未泯的良知和愧疚之心；但是，他至始至终在为自己寻找理由，至少在调查员找到他的时候，并不后悔自己的所作所为。

## 客串/非主要角色

### 客串NPC不会参与调查员们的调查

#### 客串NPC：瑞德、宏森、莉莉、欧莱奥、Lyn、Jun、Wind、大熊、所罗门、薄荷、罗宾

（以下排名按姓名首字母A~Z顺序）

### Angela安吉拉

#### 人物背景：

一位大麻贩子，常年和卢克斯保持着交易，进行大麻、阿拉伯茶和一些精神药物比如“哌醋甲酯”的交易。

### Bigbear-大熊 Reid-瑞德 Hawthorne-宏森 Lily-莉莉 Lyn-林恩

#### 人物背景：

瑞德、宏森、莉莉、欧莱奥、Lyn、Jun、Wind、大熊都是朋友，互相之间关系非常好。他们的相识多亏一位共同的朋友：一位名叫Bruno（布鲁诺）的警官——这可不是卡森德拉这位。2003年的圣诞节，他们中间的Wind即将在新年后结婚，大家陪他来卡森德拉见见未婚妻伊莎贝拉，顺便度个假，感受一下小城镇节日氛围。

可惜奥莱奥和布鲁诺因为一起针对黑人女孩的凶杀案绊住了，没能一起前来。

瑞德：一名退伍军人，现在做了保镖。是个处事圆滑八面玲珑的人，尤其在下层社会十分混得开，奈何长相不太喜人。

宏森：一名法医，之前和布鲁诺共事过，是个抠门的家伙。但是抛开抠门这点，他对朋友绝不含糊。

莉莉：崇拜学长布鲁诺的侦探，曾经在和布鲁诺一起工作时，误伤了瑞德和宏森，但也因此和两人熟悉起来。

大熊：熊一样健壮的男子，有些无厘头和脱线，不知道布鲁诺为什么会和他认识。不过，大概是调查员见过的最大号的人了。

Lyn：生于底特律从小习惯打架斗殴的特种兵，并不相信世界上有什么妖魔鬼怪。做事有些三分钟热度，但有些事情上会十分固执。对朋友来说十分值得信赖。

#### 信息：

1、Lyn在把Wind送到医院后，就联系了其他人一起去警局报了警。

2、Wind的未婚妻伊莎贝拉决定连夜送他去卡森德拉外的专业医院治疗，而瑞德、宏森、莉莉、Lyn则决定留在卡森德拉等失踪的Jun的消息。在有确切消息之前，他们不会离开。

### Bo He-薄荷

#### 人物背景：

来卡森德拉看望好友所罗门的时候，听说了这里黑手党的传言。出于推理爱好着的某些兴趣，他调查过本的家族的过去，之后不明不白地精神失常了。

目前在疗养院修养，疗养院是所罗门和薄荷共同的好友罗宾家开的，十分可靠。

### Harrison. Lockheed哈里森·洛克希德

#### 人物背景：

明面上的五金店老板，实际上贩卖枪支。因为有不少不符合加州法令的枪支出售，所以武器只能摆在暗处。

十分健谈，喜欢被吹捧，不着痕迹更好。

#### 信息：

1、实际上也是个武器改装爱好者，如果调查员能获得他的好感，比如和他十分聊得来，那么他会愿意帮调查员做些简单的武器改良，或者帮助调查员制作一些简单的非常规武器。

2、本和阿道夫都知道他的军火枪支生意。

### Helen海伦

#### 人物背景：

卢奇菲罗的普通朋友，性感的拉美裔女性。表面上是餐厅美女老板兼厨师，实际上，是享受退休生活的美女杀手。和卢奇菲罗是平时逛逛街的关系，两人互不知道对方的隐藏身份。

这天被一个朋友乔尼约到驯鹿酒吧喝酒，但是出了点不愉快的情况，一拍两散。当海伦准备约卢奇菲罗去喝一杯时，却发现她死了。

#### 信息：

1、因为维托去珊德拉的小屋找布鲁诺过几次，疑心维托和珊德拉有一腿，后来才解除误会。

2、出身和意大利黑手党有点关系，因此对天主教有着不那么虔诚的信仰。

### Isabela.Smith伊莎贝拉·史密斯

#### 人物背景：

年轻的护士长，工作认真负责，很有耐心。有一个家世不错的工作是外交官的未婚夫。医院里的同事都在暗自猜测她什么时候会离职，然后嫁到大城市去。

#### 信息：

1、伊莎贝拉12月26号晚上便离职，着急连夜带着突然精神失常的未婚夫离开了卡森德拉。

2、12月26晚之后，调查员们看到的伊莎贝拉都是由红石夫人伪装的。

### Isaiah.Arbar以赛亚·阿尔巴&David.Campbell大卫·坎贝尔（富商）

#### 人物背景：

Isaiah.Arbar以赛亚·阿尔巴和David.Campbell大卫·坎贝尔是6年前来卡森德拉投资做生意的富商。

这对富商的妻子都是横跨欧美的邪恶教团“黑山羊密教”的成员，她们过五朔节，崇拜田间潜随者——莎布-尼古拉斯的化身之一。两个富商因为自己的妻子而认识。当发现自己的妻子的真面目的时候，他们曾经惊悚恐惧不已，但是参与了一次那污秽的祭祀，获得了“黑暗母神”的乳汁之后，他们改变了想法。

他们不但获得了难以想象的身体改变——年轻、健壮、俊美，还通过包装这来源出售攫取了巨大的利润。

人类、尤其是年轻的人类女性是献给“黑暗母神”最好的祭品，但获取这样“祭品”的祭品极具危险性，所以这对富商从来不会在一个地方多留，更不会在任何政府清明精力充沛的地方呆着。他们辗转英国、意大利、法国，又从欧洲来到美国，流窜在美国的乡间。

南希在法国时差点成了祭品的那次，幕后黑手便是“黑山羊密教”，这对富商也作用不小。

6年前，他们来到了卡森德拉，这里的森林广袤，城镇不算太小，不过管理制度并不健全，是个一年失踪一两个人不容易被人发现、同时方便进行祭祀仪式的地方。

当时帕德里奇仅仅是警察局长，两位富商明面上把自己包装成了医药公司，通过各种投资获取了卡森德拉的森林采伐权，打起了搞天然药物研究和林业综合利用的幌子，实际上在森林里干邪教勾当。

文森特是富商弄来的，文森特妻子的病需要长期大量金钱支持。两位富商给文森特钱来卡森德拉，一是为了圆做“天然药物研究”的借口，二是为了让他研究莎布的乳汁成分。因为他们不满足于祭祀得到的回报、不满于获取祭品的风险，也不想再受“黑山羊密教”的控制……他们想要更多东西。

他们的妻子与“黑山羊密教”的成员得知他们的意图之后，认为他们已经不再忠诚侍奉神明，于是将他们在祭祀中献祭给莎布-尼古拉斯，使之成为一种被称为“戈弗恩-乎帕德戈-莎布-尼古拉斯”的永远无法涉足地面的污秽存在。

#### 信息：

1、两位富商来到卡森德拉的第二年（1998年），曾经通过互联网请人制作过一个可以监控卡森德拉的系统——千维系统。

2、他们不知道请的人就在卡森德拉，是安纳托尔。

3、尽管随着他们的失踪，他们所住的二层木屋被废弃、黑山羊密教的人也不再涉足卡森德拉。但在二层木屋里，或者森林里，说不定还留有一些和莎布-尼古拉斯崇拜有关的邪恶痕迹。

4、他们所化成的卡森德拉“戈弗恩-乎帕德戈-莎布-尼古拉斯”存在于卡森德拉附近森林的阴暗树丛中、靠近泥沼的地方。

### Johnny乔尼

#### 人物背景：

狩猎爱好者，一直爱慕着海伦。然而海伦却和维托在一起，乔尼自认为没有比不上维托的地方，十分不爽。

这天他约了海伦在酒吧喝酒，想表达自己的爱意，没想到却碰上了个不长眼的调戏海伦。乔尼把对方（菲利普）教训了，如果不是对方溜得快，而他顾及着海伦，他一定要那家伙好看。但是他的“吐露真心”计划还是因为这一打岔，泡汤了。海伦兴致不高，喝了一杯就走了，让乔尼满腔怒火。

### Jun-军先生

#### 人物背景：

一位并不出名的大学的文史教授，对奇闻异事很感兴趣，是个路痴。

让Lyn开车带着自己和Wind在卡森德拉周遭采风后失踪。他失踪时，Lyn没下车。当Lyn久等同伴不见回来去找时，只发现了突然精神失常的Wind。

#### 信息：

1、失踪的地方在焚化厂。

2、没人知道他在生命的最后时刻为Wind争取了一条生路。

### Lutz&Taran. Emilion卢泽&塔兰·艾米隆

#### 人物背景：

驯鹿酒吧老板，塔兰通常负责调酒，也帮着送酒，卢泽往往负责清洁收费送酒的工作。

驯鹿酒吧受本的庇护，门店是本的产业。为了方便本在这里谈一些生意，两兄弟安装监控时没有插手，全是本的下属干的。酒吧监控留有一些本和本的手下才知道的监控死角。

### Kovind柯文德

#### 人物背景：

柯文德是个相貌凶狠的肥胖男人，绰号老虎。他穿着黑色的貂毛皮大衣，身上挂满了各种各样的饰品，脾气暴躁蛮横，但是相当信服本。

#### 信息：

1、掌握着一些南希的“不光彩”的照片。

调查员可以要求柯文德交出南希的照片，柯文德说所有的照片都给过南希了，他会拉过来两个他的小弟，说他们可以证明自己但是一张都没有留。

其中一个脸上有纹身的小弟说自己并不知道，当初柯文德都没把照片给他看过，柯文德狠狠的瞪了他一眼，转身凶狠威胁另外一个身体肥胖的小弟“不要乱说”，那个身体肥胖的小弟不敢否认，而柯文德转而对调查员两手一摊耍赖。

同本达成合作后，调查员可以继续追问，本会帮助调查员把南希的照片要回来。

2、柯文德在交给你们照片的时候会嘟囔几句：“见鬼，你们是怎么知道我还有照片的。”柯文德不会告诉调查员任何信息。

3、在和本达成合作的前提下，询问柯文德“塔林寡妇”的事情，柯文德会给他们介绍塔林。否则查员们永远不会知道真正的“塔林寡妇”是谁，以及为什么“她”会让卢奇菲罗去扮演一个恐怖分子。

### Marks. White马克思·怀特

#### 人物背景：

钟表店老板，怀特先生。混血深潜者，他最终没有转化成深潜者，而是以扁额头的丑老头的形象生活在卡森德拉，经营着自己的钟表店。

因为自己的血脉传承，他很清楚这个城镇正在发生什么，但是他既不会帮忙，也不会阻止，更不会参与与之有关的任何一切，他只想在有生之年做好自己的钟表。

#### 信息：

他是最先察觉卡森德拉时空异样的人，并且意识到他店里挂着的老装饰油画里混入了一只混血廷达罗斯猎犬，别说，那抽象的样貌和抽象画还挺配。

### O'Neil-欧莱奥

#### 人物背景：

Wind等人的朋友，黑人，从良的前街头小混混。

欧莱奥有一位警察朋友，也叫布鲁诺——但不是卡森德拉的那个。原本约好了一起陪Wind一起来卡森德拉，但他和布鲁诺临时被一个案子绊住了，只得爽约了。

### Robin罗宾

#### 人物背景：

女装大佬，有个十分有钱的养父。是所罗门的朋友，前段时间来卡森德拉看过他，目前照顾着精神失常的另一位好友薄荷。在调查员们来之前，已经离开了卡森德拉。

### Solomon.所罗门

#### 人物背景：

根据一滴血原则，算是印第安人后裔。从小对神秘学只是极感兴趣，似乎有一些魔法天赋（预知能力）？但随着年龄的增长，已经无法看到未来（暂时封印）。

只要有钱，就一定会拿去卖神秘学方面的书，然而总是买的家伙。

在所罗门的时间里，来卡森德拉之前买了一本神话方面的书，虽然不包含魔法，但确实是和真正的神话魔法有关的——《黄衣之王》。

#### 信息：

1、平时没事就翻翻《黄衣之王》，已经不会再掉san了。《黄衣之王》是这个卡森德拉不会出现的存在。

2、不会让调查员翻阅那本《黄衣之王》，甚至不会告诉调查员这本书的名字。

3、会魔法“哈斯塔之歌”，是经过《黄衣之王》的前所有者、一位名为“真冬”的神秘人士微调过的，可以在毕宿五不可见之时施放。但在毕宿五不可见时，其施法消耗要加倍。

4、和本不认识，且并不喜欢本。因为他的朋友薄荷在追查一些与本有关的事情之后，精神出了问题，正在另一位好友罗宾家开的疗养院内修养。

### Tallinn塔林

#### 人物背景：

塔林是个黑人，光头，穿着一身杀马特风格的衣服，经常和柯文德搭档守在赌场。经常性对着一堆扑克愁眉苦脸，调查员会从他这里打听到关于卢奇菲罗的情况。

#### 信息：

1、绰号“塔林寡妇”。

2、塔林是一个基佬，他无论如何也不想让道上的人知道自己是基佬的这件事。前段时间，他发现似乎自己的基佬伙伴有移情别恋的情况，本来想拜托自己道上的兄弟去吓唬吓唬他，但考虑到不想暴露身份，所以只能拜托专门处理这种事情的卢奇菲罗去帮他。

3、塔林说他是在一个偶然的情况下认识卢奇菲罗的。他曾经帮助卢奇菲罗对付了几个小混混，所以卢奇菲罗答应在以后会帮助他。

4、卢奇菲罗的口风很严，办事也非常谨慎，每次他们接头的地方都不一样，虽然他们的关系还没好到不需要金钱来维护，不过塔林确实把卢奇菲罗当成了自己的朋友，听说卢奇菲罗死了，他也很难过。

5、据他所知，卢奇菲罗只和自己信的过的人打交道，卢奇菲罗曾经自称地狱使者，这下好了，真的下地狱了。

6、在卢奇菲罗出事之前大约2个月左右，塔林曾经见过卢奇菲罗一面，卢奇菲罗告诉他，她终于把那个人打败了，现在她缴获了他的战利品，虽然这个战利品有点棘手，但是她能处理好。卢奇菲罗说这话的时候眉飞色舞，塔林很少有见到她这种表情。

7、塔林并不知道所谓的“鬼手”是谁，不过知道“码头”这个暗语的人，应该不出意外都是黑手党内部的人。

8、总是把柯文德叫做“小老鼠”，把柯文德热炸毛对他来说似乎是个有趣的消遣。

### The williams-威廉父子

#### Peter. William彼得·威廉：

#### 背景：

老威廉在卡森德拉经营一家酒厂，酒厂规模看起来很大，主要生产伏特加。

2002年突发疾病并在医院去世。

#### Abel. William亚伯·威廉：

#### 背景：

一个40岁左右的男子，这个男子有着络腮胡，脸方方正正的，肤色相比其他白人要显得更黑一些，留着浓密的胡须，这些胡须被显然被精心的打理过。

父亲离世后，他继承父亲的酒厂。

他一个人打理这个酒厂，但是经营得并不好。酒厂现在有一多半的地方现在是空着的，他认为主要是经济原因，经济的萎缩导致酒的卖相并不是很好，不得已他只能关闭了部分酒厂遣散了部分员工。

#### 见到调查员：

他迎接调查员的时候，看起来有些虚弱，脖子上缠着绷带，威廉告诉调查员他最近工作的时候不小心伤到了脖子，但是表示自己没有多大问题。

威廉抱怨说最近不知道怎么回事，附近的蜘蛛好像变得多了起来，酒窖里到处都是蜘蛛网，怎么清理都清理不干净，他也使用了杀虫剂之类的东西，但是一点用都没有……威廉说到这里，他忽然身体开始抽搐，然后倒在了地上，他痛苦的大叫着，脸因为这种痛苦而扭曲变形，调查员们看见他那毛茸茸的胡须开始抖动，紧接着一只黑色的蜘蛛从他的脖子处爬了出来，然后立刻消失在了黑暗的地方。威廉的脖子上出现了一个圆形的血洞，血液顺着他的胡子蔓延开来，而威廉已经一动不动，他已经死了。

#### 信息：

1、马塞尔是被解雇的员工之一。

2、威廉表示，虽然酒厂的规模小了，但是质量一样非常出色。

3、他父亲的死因和帕德里奇的人体实验有一些联系。

4、若调查员搜查过其他地方再来看威廉的尸体，会发现他尸体不见了。威廉的尸体会被发现在酒窖，同样的，会有蜘蛛从他的身体里钻出。但实际上，.威廉在早些时候已经死亡。

### Unknow-去年帕拉迪尔酒店的无名死者

#### 人物背景：

并非卡森德拉本地人，所以本地没有她的失踪人口报告。

#### 信息：

1、是为了调查自己离家出走之后失踪的妹妹事情来到卡森德拉的，证据显示她妹妹最后的行程是前往卡森德拉，之后就再没听说过她的消息。

2、她的妹妹已经在前一年被献祭给了莎布·尼古拉斯。

### Vito维托

#### 背景：

憨厚的协警，大约三十岁，有拉美血统。

卡森德拉本地人，父亲是木匠粉刷匠，他本人也会做这些活计。有着一个电影里黑手党教父的名字，却是一个热心肠老好人。为人真诚奈何情商相当低，总是说不合时宜的话，脑子也不太灵光。不知道为啥走了大运，交了个聪明漂亮的女朋友海伦。

目前的职业是协警，除恶扬善算是他的儿时梦想，但他实在不会做些什么，很快认请自己能力有限，安于做些警局里的琐事。对警局里人情世故一瞧不通，对最近的波谲云诡的氛围一无所察，依旧每天乐呵呵地做着些诸如调解邻里纠纷的鸡毛蒜皮的小事。

#### 信息：

1、驯鹿酒吧里被菲利普调戏的海伦是他女朋友，他很快接到海伦的电话，去酒吧接海伦逛街去了。

2、去年圣诞节前，曾有一个黑人女孩问他是否有便宜房子出租，他回答没有，第二天对方就被谋杀了。在维托准备报告自己曾见过对方之前，就听说案件因为缺乏线索被搁置了，维托想着自己那点印象也提供不了什么帮助，随即作罢，并把这事忘在脑后。

### Wind-风先生

#### 背景：

星辰医院护士长伊莎贝拉的未婚夫。热爱和平的外交官？

#### 信息：

1、和同伴带着在卡森德拉乱逛之后，突然就精神失常了的。把他送来是他的另一位朋友，退伍军人Lyn，而他的路痴教授朋友Jun失踪了。

2、听说偶尔稍显清醒时会叫同伴去救Jun。

## 神话生物

#### 戈弗恩-乎帕德戈-莎布-尼古拉斯：

两个富商所化，非人的它们疯狂崇拜莎布-尼古拉斯，并存在于卡森德拉周遭的密林深处，或是阴暗的树丛中、或是潮湿的泥沼之旁。

#### 尼约格达：

卡森德拉的地下，那些地下建筑的深处，只有他的眷属知道怎样到达祂身边。

#### 冷蛛（现实世界）：

根据汉森·波布兰爵士在日记中的记录，蜘蛛之神一直疯狂地尝试编织着祂的巨网，以期在现实和幻梦境之间架起桥梁。显然，康斯坦丁给了祂帮助——或许，这才是极厌恶离开织网工作阿特拉克·纳克亚愿意暂时离开祂的网和人类打交道的原因。

在教堂的暗门，通过阿特拉克·纳克亚的巨网，不少冷蛛从幻梦境来到现实世界繁衍。不过他们的形态和属性与幻梦境中相比，都发生了削弱。

在教堂以及教堂附近的地方，调查员如果足够仔细，也许会发现它们的存在。酒厂的威廉将会死于他们的咬噬和繁衍。那些听命于康斯坦丁的蜘蛛人（蛛人），则是被冷蛛们寄生感染后，侥幸没有死去，而是被“同化”成某种半人半蛛怪物的存在。

南希手臂上咬伤是它们干的。

关于冷蛛的感染发展及救治（适用于南希的咬伤）：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 感染阶段 | 骰点（成功则不进展/感染） | 感染/病程发展描述（骰点失败时） |
| 0 | 普通幸运 | 被感染者感到有一些细微的刺痛，又像是有什么东西爬过他们暴露在外面的皮肤。那些感到疼痛的地方会出现细小的粉色淤痕。 |
| 1 | 普通体质 | 感到疼痛，被幼蛛噬咬过的地方会微微发热，伤口呈现亮红色。 |
| 2 | 困难体质 | 被噬咬过的伤口微微肿起，有半英寸大，肿块呈亮红色。 |
| 3 | 困难体质 | 肿块胀大至2英寸，亮红色开始向周围的肌肤蔓延。肿块的重心开始变黑，每次接触都会疼痛难忍。被感染者失去1生命。 |
| 4 | 极难体质 | 肿块胀大至4英寸并开始硬化，中间的黑色部分扩大至1英寸。被感染者能感到有什么东西在他的皮肤下蠕动。被感染者失去1生命，并必须进行理智鉴定（1 / 1d3）。 |
| 5 | 极难体质 | 现在，发育期冷蛛随时可能钻出坚硬的脓肿，撕裂皮肉喷溅出鲜血和黑色的脓浆。蜘蛛会立即逃离寻找藏身处。被感染者失去1d3+1生命，且必须进行理智坚定（1d3 / 1d6）。 |
| 感染只能通过一种方法治疗——切开囊肿取出其中的幼蛛。  这种方法只能在幼蛛在宿主体内成长至2~4阶段时才能进行，并需要进行医学鉴定才能用锋利的工具施行手术。  手术过程极其疼痛，为了成功进行，接受手术的被感染者必须进行意志检定，或用某些方式进行固定、麻醉。  1、选择意志检定。受术者要在剧痛中控制自己配合手术，以保证手术成功。受术者意志检定+实施手术者医学检定。两者均成功，方视为手术成功，反之失败。  2、选择固定被感染者。实施手术者需要直面受感染者的痛苦，谨防对方挣脱，并小心手术。施术者过医学+敏捷，使用组合检定规则。医学+敏捷均成功视为手术成功，反之失败。  3、假如调查员能弄到麻醉药。实施手术者过医学两次（一次医学麻醉，一次手术），均成功视为手术成功，反之失败。  ✳手术成功将使受术者的感染阶段归0并对其造成1生命伤害；手术失败则表示蜘蛛会钻的更深，调查员会失去1d3生命。  每个人身上只能进行一次这类临时手术，而一旦蜘蛛钻进身体更深处只能通过医院的大型手术才能取出。若调查员们的临时手术失败，并受感染者未及时就医，那么，发展到感染5阶段的蜘蛛破体而出时，受感染者将可能受到更大的身体伤害。  守密人可以基于感染阶段5的基础值自行斟酌修改。  在调查员脸黑等的时候，守密人也可酌情放水。 | | |

## 对守密人的进一步建议

（部分引自规则书）

**在《卡森德拉的黑色嘉年华》中没有固定的路线，更加不存在“正确”或是“错误”的路线**，故事的发展取决于玩家们的选择，而守密人根据信息和调查员的选择来构建冒险路线的回应。

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秘人的预期。

**没有任何遭遇是需要回避的，守秘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，必要时，可借助图片或者其他素材来提供玩家们所需要的信息。在玩家过偏地执着于不必要的情节时，尽量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，结合剧情的推进、NPC的活动等引导**——而不是在游戏外给予建议。理想的情况是：玩家们被成功地引回正轨，但猜不到是什么时候发生了这样的引导。

**守秘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秘人想要它发生的时间与地点。**

在游戏过程中，它们都可以依据调查员的情况和选择进行调整。

如果是应得且合乎故事逻辑的，守秘人绝不应该害怕对玩家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！）。

如果玩家们的角色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NPC对他们加以关注，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。

节奏与威胁是守秘人需要专注考虑的内容，并且如果玩家们对于调查的进展过于迅速，守秘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：给他们一些模棱两可的的线索、出人意料的遭遇、戏剧性的反转、或者让调查员们遭遇预期之外的危险等。

#### 守秘人应该记住，在玩家们不知如何进行下去时，可以用灵感检定来推进。

（灵感检定是用于提示线索打破僵局的，切勿将灵感当作“灵觉”使用，心灵的力量对应的是“意志”属性）

故事的结局并非固定的，这就需要守密人针对玩家角色的表现制定出一个合适的结局，公平评价调查员们在这场同宇宙未知的较量中赢得的和失去的。

## 收集线索

（以下地点信息按名称首字母排序）

### 星辰大道-AVENUE OF STARS

#### 星辰医院：

这家医院设备不算精良，但也算的上是一家不错的医院，可惜的是缺乏正确的管理，人员显得比较松散。

关于进入

调查员可以伪装成警察调查尸体，医院的人不会有任何的怀疑，假如乔装失败，那么调查员需要另想办法进入这个医院，难度不大。

医院有监控设施，不过也有监控死角存在，小心点可以避开，不过潜入一些重要区域还是会有些困难。

假如调查员已经接触西蒙，那么必要的时候，西蒙可以帮上忙。调查员可以联系西蒙，让他帮忙黑入系统。不过，西蒙尝试入侵这个医院的系统后后会告诉调查员一个不好的消息：这家医院不可能有这么严密的反黑客系统，很显然是有人对这个系统做了加强，如果强行入侵的话，会有触发警报的危险。有两处地方显得非常可疑，一处是药品管理室，另外一处是实验室。

西蒙告诉调查员，计划有变，如果需要进入药品管理室和实验室，需要去得到院长文森特的ID卡。他会给调查员一个机器，告诉你们，得手后将文森特的ID卡插入卡槽，他就可以帮助你们复制一张一模一样的卡。

停尸间

在找到放尸体的位置的时候，调查员会发现，尸体不见了。

医院的档案会显示，卢奇菲罗的尸体被运往焚化厂，时间就在刚刚，是由文森特亲自运送。

如果有其他调查员需要寻找的遗体，也会是同样的结果。

实验室

实验室里放着各种仪器，在一个隔间的玻璃门上，贴着一个生化符号的标识。

调查员进入调查之后，发现这里有一批新的器械，器械上印着生产地，这一批医疗器械是来自波士顿。而在旁边的工作台上，放着一些注射器和一些蜘蛛样本，种种痕迹表明，这里正在进行着某一种实验。调查员可以找到一个档案。

药品管理室

暗门

药品管理室里有一扇秘密的小门，上面写着需要文森特的权限才能进入。

魔鬼呼吸

在这扇小门的后面里可以找到魔鬼呼吸，这个药品被小心翼翼的放在一个盒子里，周围有危险的标识。查阅医院的档案，发现没有此物品的记录。

#### 焚化厂（危险地区）：

星辰大道尽头是焚化厂。

调查员赶往焚化厂的时候，发现这里只是一个非常简陋的地方，根本谈不上正规这么一说，卢奇菲罗的尸体已经被焚化完毕。

焚化厂伫立着已经坍塌了一半的二层小楼，从未坍塌的半边房子的较完好房间的窗户看去，会发现里面灰尘不算太厚重，小楼变成这样的事件应该在一年以内。

焚化厂居住着某些危险又可怕的生物（修格斯），调查员必须要安静的进行调查，任何噪音都会惊动它们，当他们苏醒的时候，调查员就会遭遇不幸甚至死亡，调查员必须非常迅速的离开，任何试图战斗的想法都会给他们带来死亡。

#### 焚化厂之下：

焚化场之下是由昆扬人建造、混血深潜者和丘丘人改造后的仪式地点，曾经是深潜者祭司召唤和控制修格斯使用的场所。尽管被混血深潜者和丘丘人废弃已久，但确实是绝佳的仪式地点。

天晓得帕德里奇怎么让那群修格斯在他面前乖顺的，总之，他便在这里进行那可怕的仪式，且不说调查员如何进入被修格斯重重把手的这里，就算进入了这里，仪式已经开始，就没有中断的可能。

### 新月街A大道北-CRESCENT STREET A-N

#### 警察局：

法医工作室：

这里空空如也，与卢奇菲罗有关的记载已经消失了。去年案件的黑人女孩遇害案的法医鉴定也是空着的。

工具锁在专门的柜子里，撬开会引发监控报警。

#### **档案室：**

因为布鲁诺去世，调查员很难合法的手段来到这里做仔细调查。

这里有不少卷宗，基本是按年摆放的，不过要想详细地搜寻不那么简单，毕竟总有一些东西不在它该在的地方。

可以找到关于驯鹿酒吧和一年前冷柜案的卷宗资料，基本和布鲁诺说的差不多。调查员可以从中找到驯鹿酒吧案相关人员的住址。

调查员调查仔细的话，会发现这里也有一些失踪人口的报告。在过去的几年里，每年冬春季节都有一两起女孩离家出走的失踪报告，但是2002年和2003年没有。

### 新月街A大道南-CRESCENT STREET A-S

#### 帕拉迪尔大酒店：

新月街A大道南与石榴巷路口处，正门在新月街A大道南这一侧。

是一座十分新的五层建筑，装修得富丽堂皇。

#### 马塞尔家：

新月杰B大道的路口正对面，是马塞尔家，廉租房的一间。

### 新月街B大道-CRESCENT STREET B

#### 布鲁诺的车（12.26）：

新月街B大道的二层木屋前，停着一辆别克牌汽车。

布鲁诺的遗体

布鲁诺的遗体坐在驾驶位上，身体还系着安全带。他身体里的水分似乎被某种不可思议的东西抽干了，整个身体像是干尸一样，脖子上有一处咬痕，是两个直径1厘米的血洞，这种可怖的死法让布鲁诺的死亡时间无法推断。

询问卢克斯和其他警察局的人，他们都会表示并不知道布鲁诺有回到办公室的事情。

检查布鲁诺的遗体，会发现他手里拿着他的手机，有一条未编辑完的短信，这条短信只有一个人名，短信上这样写道：是卢奇菲罗……

（假如调查员从菲利普那里得到驯鹿酒吧死者的钱包，将会知道阿布弗斯·卢奇菲罗是死者身份证上的名字）

调查员们谁都无法知道究竟布鲁诺在弥留之际想要表达什么。可以适当提示（过灵感）调查员：布鲁诺在和他们分开之前曾经收到过一条短信，说不定那条短信上有什么消息。

副驾驶座放着驯鹿酒吧案的资料与物证，除了布鲁诺和调查员没人在意它们，出于对布鲁诺的敬重和同情，卢克斯会当作没看见。

#### 二层木屋：

外观

这间木屋从外观上来看没有什么明显的特殊之处，大门前有一个走廊，一个短短的楼梯连接着门前的小路，旁边的花园杂草丛生，究竟这座木屋里有什么东西，值得布鲁诺挑那样一个夜晚不惜欺骗自己的朋友也要来到这个地方。

内部

这个木屋里布满了灰尘，通过这些灰尘，调查员可以发现一些脚印，而这些脚印上面又有不同程度的灰尘。通过仔细的调查可以发现，调查员发现了3种不同的脚印，但是没有布鲁诺的。有一种脚印和驯鹿酒吧受害人（卢奇菲罗）相似，但是上面已经落满了灰尘，看起来至少超过一个月了。受害人（卢奇菲罗）脚印上的灰尘比其中一种多，比另外一种少（这三个脚印是西蒙，马丁·琴，还有卢奇菲罗的，从时间来看，应该是西蒙>卢奇菲罗>马丁·琴）。

有2种脚印很凌乱而且遍布全屋，其中之一是类似受害人的。剩下一种脚印活动范围非常规律而且范围小（西蒙），只在几间屋子里出现过。

#### 下水道：

监控

如果调查员向西蒙询问关于下水道的事情，西蒙会说他会尝试帮你们看看究竟发生了什么事情，但是需要一点时间。

不久之后，西蒙会联系调查员，说他尝试黑进了污水处理系统，发现了一件非常有意思的事情，位于新月街B大道的污水处理系统每隔一段时间都会被关闭一小会，似乎有人刻意为之，最后一次更改日期是12月17日。

入口

这个下水道确实没有什么不同，和普通的下水道一样，里面只有污水。

假若西蒙后来帮助调查员黑入污水控制系统关闭了这里的闸门的话，那么调查员就可以进入到这里，在这个地方，调查员会发现一个暗门。

暗门

暗门后的世界让调查员大吃一惊，你们发现一个面积不足5平方米的小地方，充满了各种各样的电子设备。

不过如今这个地方像是遭遇了强盗一样，所有的东西都被砸坏烧毁了，调查员可以在这里找到一张烧了一半的照片，上面的人像是受害人，在照片的背面写着一串数字54816871。

除此之外，调查员可以通过更仔细的搜索发现一个暗格，这个暗格里写着一个人名——马丁·琴，以及一包粉末状的东西。通过检查，调查员得知，这就是魔鬼呼吸。

卢奇菲罗的千维系统的操作平台，目前便建立在这里。

### 新月街C大道-CRESCENT STREET C

#### 菲利普的家：

在菲利普的家中，调查员可以找到一些可供使用的物品，这些物品由调查员向守密人提出申请

### 卡森新北街-NORTHSTREET·CUR

#### 花店

花店所在是一处两层建筑，下层外间是花店，内间是厨房、餐厅、午休的小隔间和洗手间，并附带有一个小酒窖。上层是西蒙的工作室、盥洗室和几间卧室。

卡森德拉之花

当调查员接到西蒙的电话，来到这个花店的时候，发现花店的女主人南希正在修剪她的花草，她看到你们便知道了你们的来意，她示意你们上楼。

西蒙的秘密

调查员们将在楼上看到西蒙，他在自己工作间门口等着调查员。

西蒙的工作间有许多电子设备，西蒙是一名黑客，通过自己的监测网络了解信息和控制部分卡森德拉的公共设施。

调查员可以通过和西蒙的合作，获得许多黑客工作相关的帮助。（西蒙会首先要求你们对他的身份一定要保密，不然他性命不保。如果调查员在今后无论对谁提起到西蒙是个黑客，那么西蒙一定会死。）

在和西蒙就合作达成一致之后，西蒙会为调查员提供一些他所知道的关于帕德里奇的信息：他看到帕德里奇的文件、卡森德拉的黑客交锋等。他还会提供一份他翻到一份秘密的文件，是一张图片（见附录）。

西蒙可以帮调查员破解一些电子信息。

(具体内容见西蒙人物页)

#### 海伦的餐桌：

一家小餐厅，地方不大但生意不错，常常需要预约。店老板是一位性感的拉美裔女性，至少表面上给人的感觉十分热情。

#### 花店旁的占星师小铺：

花店旁有一间小小的占卜馆，大多数时候，调查员从那里经过的时候，门都是关着的。

彩蛋

调查员和西蒙一起路过这里时，或许能赶上店门开着，而名为所罗门的占星师在门边的躺椅上烤着火，昏昏欲睡。

西蒙会上前叫醒他并打个招呼，看得出来他们关系不坏。

西蒙会向调查员介绍：所罗门是他不知道怎么认识的损友，是个gay，还非要拉着他比XX大小，这人交的朋友除了西蒙自己意外都很奇怪。

而所罗门会阴恻恻地回应，如果西蒙不赶紧闭嘴，他就要和西蒙聊聊关于一个叫安纳托尔的人的故事了。

所罗门身边放着一本书，据说是来卡森德拉之前在一家旧书店淘的。书上的符号如果调查员能回忆起来的话，和帕德里奇的神秘图纸上的某个图案有些相似。无论如何，所罗门是不会让调查员看这本书的。

幸运：

所罗门或许会诚邀幸运值最低的调查员骰一个幸运，成功的调查员将会从他这里得到一个关于命运的模糊预示。

### 卡森德拉旧街-OLD-STREET

#### 钟表店：

钟表店的主人叫做怀特，是个瘦小的老头，带着一副老花镜，他的店面不大，里面全都是各种各样的钟表，在他的玻璃柜上展示着许多怀表，每一个看起来都非常的精致，不过标价有些昂贵。

老怀特说这些怀表全都是他自己亲手制作，所以完全对得起这些价格，而且老怀特保证说，来自他手的钟表，只要你好好使用，按时上发条，起码在他有生之年绝对不会出哪怕是1秒的差错。

这些钟表上都刻有怀特的名字。

“我就是标准时间。”老怀特经常这么说。

教堂的大钟也是他亲手所制，他非常满意自己的这个杰作，无论是从性能，还是从外观。

#### 酒厂：

这家酒厂的主人叫做威廉，主要生产伏特加。规模看起来很大，但实际上这里有一多半的地方现在是空着的。

当调查员来到清冷的酒厂之后，将遇到酒厂主威廉，同时目睹他的死亡。

在威廉的办公室，有一些书籍和剪报既，看得出来他十分喜欢剪报。其中有一则剪报上写着他父亲的讣告。这种剪报夹着一张从别的剪报集上落下的报纸，年代是1988年。提到了1988年的一场暴动信息，这段线索揭示了西蒙的一些过去。

桌上有一份几周前的报纸，提到了太平洋的鱼群异动，有人声称自己看到了圣经里的海中巨兽利维坦。另有海军和游船遭受鲨鱼袭击的报道，几个州都对沙滩实行了管制（卡森德拉的异动和深潜者的活动造成，与“群鲨之父（参见附录）”有关，是卡森德拉灾难的预示，如果卡森德拉的灾难没有扩散，异变将会消失。）。

调查员最好立刻离开这里，不会有人发现调查员来过这里。在第二天，威廉的死会被登上报纸，报纸上写到威廉是被某种尖锐的物体戳到了脖子导致死亡，威廉的尸体会被发现在酒窖，但是实际情况只有调查员才知道。

#### 珊德拉的小屋：

路过这里时，调查员们会看到珊德拉在向调查员们招手，她打不通布鲁诺电话，想问调查员是否知道布鲁诺的情况。

久等布鲁诺不来的珊德拉也会在26日天黑之前找到调查员，以了解布鲁诺的情况。

悲痛的珊德拉

当珊德拉得知布鲁诺死去的消息时，她抑制不住自己的情绪放声大哭。

康斯坦丁的出现

调查员离开时，很可能会在打开大门的时候，发现康斯坦丁就站在门外。康斯坦丁依然面无表情，他走进了屋子。

调查员需要过一个成功的意志才能不表现出惊慌，不然会被康斯坦丁发现调查员看见自己惊慌这件事。若敏感多疑的康斯坦丁根据你们的表情猜测到珊德拉对你们说了什么关于他的事情，他将会决定处理掉珊德拉。

不知所踪的珊德拉

无论是否和康斯坦丁打了照面、对方又是否决定处理掉珊德拉。过了26日夜，调查员再次来到“珊德拉的小屋”时，都会发现这里发生了一起火灾，消防人员在废墟中找到一具炭化的女性尸体。

### 石榴巷-POMEGRANATR LANE

#### 阿道夫家：

阿道夫家有着千维系统和许多监控，无论阿道夫是否在家，他都会知道调查员进来。

如果调查员带着西蒙一起，阿道夫会提到西蒙的过去。

调查员和阿道夫交谈过程中会遭到蜘蛛人袭击，调查员们无法杀死这些怪物，只能且战且退。而面对这种情况，阿道夫与在场非战斗型NPC都帮不上忙，甚至可能吓呆了并需要调查员的救援。如果在场的非战斗型NPC若不止阿道夫一人，那么调查员很可能无法救所有人。先被救的人会活下来，后者则会被裹紧在一个茧里被带走——但不会死。

战斗轮

出现D4+3只蜘蛛人。

攻击目标是NPC时，优先把人裹成茧带走，而非杀死。

攻击目标是调查员时，则会发起伤害攻击。

蜘蛛人在抓到人回合的下一回合，将带着俘虏撤退，调查员可以在其行动到下一回合之前解救俘虏。

蜘蛛人HP（耐久）少于三分之一时，会放下战利品逃窜。

#### 千维系统：

阿道夫摆弄机关，从客厅天花板上将落下一组显示屏，它们连接的是由安纳托尔打造的、真正的千维系统。但是西蒙只会使用它，更多的操作或是功能改进，只有安纳托尔能完成。

### 卡森新南街-SOUTHSTREET·CUR

案发的街道，这个街道虽然和卡森北新街只隔着一小段距离，但是风格却给人一种大相径庭的感觉。

#### 驯鹿酒吧：

案发地点，这个酒吧有上下两层，一层是大厅，二层是环绕是的小隔层，是当地非常有名的一个酒吧。

此时酒吧的老板塔兰和卢泽已经把洗手间打扫干净了，准备今天就恢复营业。

#### **文森特的权限**

文森特会来到驯鹿酒吧喝一杯，调查员晚上来酒吧会遇见他，也可以通过跟踪等合理方式在驯鹿酒吧找到他。另外，菲利普晚上也会到驯鹿酒吧喝一杯。

想要文森特身上可以进入药品管理室和实验室的ID卡，调查员可以自己去偷，也可以指使菲利普去偷。之后调查员（按照西蒙说的，）可以成功复制一张文森特的ID卡。调查员必须将ID卡还给文森特，不然依然会触发相关警报。

#### 教堂：

教堂不大，但是非常庄严，四米高的大门让人还未踏进这里便心存敬畏。整座教堂是一个十字型建筑，在教堂的最深处，有一座耶稣受难的雕像，在这雕像后面是一个钟楼，钟楼的后面是一个巨大的彩色玻璃。这座钟楼的上方是圆顶结构，让整个教堂看起来更加的深邃。

大钟

调查员掌握了康斯坦丁的更多信息并且再一次进入到这个教堂之后，调查员会发现教堂内的大钟时间出现了差错，怀特说过这个教堂内的钟是他亲手制造的，并且是他最杰出的作品，因此按理说绝对不会出现这种情况。不过调查员小心翼翼的调查了这个大钟之后，并没有获得什么有用的线索。也许怀特知道些什么东西。

如果将这个情况告诉怀特之后，怀特会表明这个情况绝对不可能，他要求跟你们来教堂一探究竟，看看究竟是你们在故意侮辱他还是真的哪里出了差错。

来到教堂之后，教堂里还是非常的安静，怀特腿脚不方便，因此爬上钟楼的时候，费了一点时间，怀特仔细的查看了一下钟表，他发现这个钟表有被拨动过的痕迹。

怀特非常的恼怒，他认为是你们故意这样做来羞辱他，骂骂咧咧一通之后就离开了，并且表示不想再见到你们。

时间不准只是一个预兆，关乎到卡镇的秘密。

暗门

那里有一张纳克亚编织的巨网，是与幻梦境联通的不稳定桥梁。偶尔会有一些冷蛛从中落出来，不过在现实世界他们并没有那么的，看起来小巧袖珍，毒性也有削弱，可他们同样会造成不少麻烦。

#### 教堂的秘密——地下赌场：

门口或许会有放风小弟，调查员能顺利进去，并发现这里昏天黑地，聚集了不少人，摆满了赌桌，吆五喝六声此起彼伏。

教堂地下的赌场，擅自闯入格杀勿论。因此，调查员在和本达成合作（本将会让调查员帮忙调查帕德里奇）之前进入这里，将会遭遇战斗轮。这里的主事人柯文德将会发起对调查员的攻击，但是战斗轮很快会因为本的到来而停止。

第一次见面的本会提出和调查员的“合作”。

同本达成合作的调查员不会受到攻击，可以和柯文德进行交涉，塔林也会出现在这里。

教堂与蜘蛛

如果调查员去过医院并发现了康斯坦丁和蜘蛛的秘密，那么调查员就会发现，有一些黑色的蜘蛛在这里出没，仔细搜索的话，可以发现一扇暗门。否则调查员必须去过医院并找到康斯坦丁和蜘蛛的秘密之后，再一次回到教堂，才能触发这个剧情。

#### 五金店：

店主是一个中年男子，名字叫做哈里森，他说话的时候眼睛喜欢眯起来，显得有些狡猾。平时在店里，他还喜欢捣鼓一些小发明，这些发明被标注成了非卖品放在陈列架的最上面，倘若有感兴趣的人他会不厌其烦的为其介绍，如果聊得投机的话，他还会为其打个折扣。

哈里森有一个秘密，他除了是五金店的老板之外，他还贩卖枪支，哈里森并不是黑手党，不过他受到当地黑手党的保护。

暗号

找到哈里森，然后对他说用锤子砸钉子，钉子会怎么样呢？他就会向你展示自己的私藏的货物。价格我不菲，但是货绝对都是好货。

货单

霰弹枪

雷明顿M870：先进的584毫米滑膛枪管，枪托带有横向防滑纹，制作精良，性能可靠，拿的准，打得稳。至于价格嘛，公道价，4000美元。（3D6，每轮2次，每2轮换弹药，换弹药那一轮无法攻击。）

手枪

沙漠之鹰：点44马格南型，造型优雅，威力巨大，卡森德拉，仅此一家，你值得拥有，如果说有什么缺点的话，就是威力太过巨大。现价只要1000美元。（1D8，每轮3次，每4轮换弹药，换弹药那一轮可以攻击2次。）

史密斯625：不锈钢枪身，产于1987年，是基于M1917碳钢转轮手枪的限量版，全世界一共5000只，点45ACP转轮手枪弹药，火力一流，当你用这把枪打碎你敌人的脑壳的时候，他还会竖起大拇指，称赞这枪真是牛逼。这把枪还有一个好处就是不会卡壳，不过不好意思，这把枪，我要留着收藏，非卖品。【议价技能通过的话，会以10000美元出售。】（1D10，每轮3次，每2轮换弹药，换弹药那一轮可以攻击1次。）

步枪

柯尔特M16：5.56毫米，遭遇战大杀器，使用这把枪战斗方式很简单，拿出这把枪，扣动扳机，DaDaDaDa！战斗结束，现价只要3000美元，圣诞节促销活动，送弹药。（6D6，每轮一次，如果主目标死亡，次要目标会受到余下伤害，每1轮换弹药，换弹药那一轮无法攻击。）

### 日暮大道-SUNSET BOULEVARDUR

#### 墓地：

前往伐木场的中途会路过卡森德拉公墓，这里离伐木场并不远。

文森特的妻子的墓地也在这里，但是她的墓穴空空如也。

#### 伐木场：

日暮大道尽头是森林和废弃的伐木场。

这里已经完全荒废了，残留的机器不多，满是锈迹，从磨损情况来看，有不少机器看起来从未真正运转过。

一个工作屋里能找到一个壁炉，被烧毁的灰烬里，依稀可辨一张纸上画着（莎布的）记号，和帕德里奇的图纸上一个符号相同。有克苏鲁神话技能的调查员会知道这是某种邪神的标志，在欧洲美国都有分布，崇拜一种主宰丰收的黑暗神明。

远处有条荒废的小路通向森林。这里的森林十分茂密幽深，贸然进去一定会迷失其中尸骨无存。

#### 森林深处：

富商所变成的“戈弗恩-乎帕德戈-莎布-尼古拉斯”在那里饥肠辘辘。

### 卡森火车站-TRAIN STATION·CUR

#### 月台：

这个月台就向布鲁诺说的那样，只有一个叫做哈兰的老人。

向哈兰询问关于教堂时看见的三个人的踪迹的时候，哈兰会说什么也没看见（撒谎）。

#### 月台的秘密：

火车站月台其实就是所谓的码头，通过哈兰工作的小屋可以进入“码头”中的黑手党总部，这里也是本的根据地。

只有当调查员已经（在南希处）知道这个地方就是所谓的“码头”之后，守密人才可以允许调查员详细的调查这里。

强行闯入和搜索会引起哈兰的反抗（霰弹枪警告），杀死哈兰会引发来自本的大麻烦。若调查员选择制服哈兰，之后可以通过交涉或者仔细的搜索这个地方来找到月台里的秘密。

#### 站外：

火车站前有一个广场，看起来比较陈旧，并没有很多圣诞的装饰，不如城市广场热闹。

#### 黑手党总部：

进入这里，首先映入眼帘的是一副巨大的画像，这个画像不是别人，正是本。

第一次来到这里时，本和他的手下（很多穿着和本一样衣服的人）会从调查员背后举起枪。待调查员收起武器，并按要求走入大厅时。他会坐到主位上让调查员面对他，并通过手势以及把枪收进口袋的动作，让其他人也纷纷收起了武器回到各自的岗位上。

本的交易

本告诉调查员，他是这里黑手党的老大，驯鹿酒吧的人并不是他杀的，他也没必要在能杀了调查员的情况下撒谎。

接下来，本会和调查员交涉。他表示不会伤害调查员，前提是调查员不能透露月台的秘密、黑手党总部所在地。然后，本提出想要调查员查明到底帕德里奇在搞什么名堂。

他表情严肃地对调查员说：掌控这里的是一个叫做帕德里奇的人，本曾经和他有过勾结，但是自从帕德里奇（从警察局长）升到了这个位置之后，他们的关系便断了。因为帕德里奇似乎在搞什么小动作，而这些小动作有可能伤害到本的利益。本声称，虽然自己不是这个小镇的守护神，但是靠它吃饭，如果有人想伤害卡森德拉，那便是跟他过不去。

另外，本会告诉调查员关于在教堂下面的赌场的事情。

#### 火车站的交易：

火车站就是“码头”，本的黑手党会利用这里承接一些往来买卖。明面上是正常的物流货运，比如小镇居民的正常生活买卖；暗地里则可以沟通外界黑市，提供一些不方便明面流通的东西的往来渠道。通过火车站向外界订货的话，大约需要5~7天到货，急需物品只适合在卡镇本地购买。

黑手党的行事风格一向是只做买卖，不问其他。虽然对于货物往来内部有记录，但不会插手这些往来背后的事情，这是他们的生意之道。

货物往来记录在哈兰那里，11月的尚未整理，不过9-10月份的黑手党以外的包裹信息可以给调查员查看。

## 其他线索

### 千维系统

互联网络上不会有任何关于千维系统的消息，除非调查员们能深入暗网。那么调查员会知道，五年多前，有富豪在暗网悬赏制作一个监控系统，这就是千维系统，它最终被一个传奇黑客完成了。调查员找不到关于这个传奇黑客的具体信息。

真正的千维系统由安纳托尔完成并被阿道夫带走。

### 卢奇菲罗手机上的号码

8764239：卢奇菲罗的这个号码是一串密码，当用卢奇菲罗的手机拨打这个电话的时候，她的电脑会自动解锁，那么她的千维系统的事情，就会被马丁·琴知道。

### 卢奇菲罗的千维系统

在卢奇菲罗位于下水道的地下基地，调查员们会找到一张少了一半的照片，照片上是少女时的卢奇非罗和一个女人，看起来似乎是家庭合照的一部分，而照片的背面写着一串数字54816871。

用手机拨打这串数字，会听到一个女性的声音，让你输入密码。

这串密码可以在卢奇菲罗的钱包里找到，密码是XX3776，当调查员输入这串密码之后，会听到一个女性的声音：千维系统已经连线，测试版本28743，测试代号卢奇菲罗，请下达指令。

这是一个强大的，还在测试中的软件，卢奇菲罗花了很长时间把它布置在整个卡森德拉，这个系统几乎可以控制在卡森德拉所有的已被黑入的网络系统，包括控制卡森德拉的电力，水力，政府警戒等等，几乎可以满足所有的网络要求。

因为网络问题，卢奇菲罗的千维系统有时候会连不上线。使用时，每次都要进行一个幸运值-10的判定，第一次-10，第二次-20，以此类推。

艰难的调查

假如调查员之前有用卢奇菲罗的手机拨打过上面唯一的一个号码，那么当调查员使用过1d6次（kp暗骰）千维系统之后，调查员再一次打通这个电话的时候，调查员会受到一个严重威胁提示，系统提示正在被人接入，有可能暴露目标位置和信息。

假如调查员立刻停止使用千维系统，那么则没有事情发生。

假如调查员继续使用这个系统，那么调查员会发现，电话的那头传来了一个男性的声音，这个声音非常的低沉，只有短短几个字，我抓到你了，然后这个声音又立刻切换到了女声：发现系统被修改，是否启动备用计划。如果调查员回答是的话，那么她会告诉调查员，核心系统,正在上传，删除测试系统28743，启动测试系统28744，千维系统正在关闭。

调查员无法得知这个系统被传到了什么地方，再次拨打这个号码的时候只能听到忙音。

此后，调查员会遭到袭击，一个脸上带着奇怪胎记的人（马丁）会袭击调查员们。

### 黑衣人

突然造访教堂的黑衣人。

询问去向：

问其他路人，都会表示没见过。

询问五金店怀特：

路遇三个黑衣人之后，向怀特询问是否看见对方，他会告诉调查员刚才看到三个穿着黑衣服的人向月台的方向走去了。

## 解决事件

HE？HE是啥，不存在的。

解决事件？解决事件是什么？不存在的。但是，“调查员被解决而事件生还”是极有可能存在的。

无论调查员怎样努力，这些事情都远远超出了调查员可以应付的程度。他们所能拥有的最好结局就是在知道真相后保住一命，并且阻止了世界进一步毁灭。

## 当尘埃落定——关于后日谈

基于每个守密人带领下的卡森德拉的发展的不同，加上非线性模组的特点，不会有任何确切的结局。请守密人根据调查员的选择、扮演为他们量身定做自己的结局。

不过可以肯定的是，参与此次事件的调查员活下来并不容易。或许，即使幸存，也会因为卡森德拉给他们带来的巨大精神创伤，而像爱手艺原著中许多经历神话疯狂的人一样，选择平凡静静的生活，不想再回忆起任何关于卡森德拉的事情。

#### 关于NPC们：

帕德里奇依据古老的魔法书和一些邪恶的仪式确实召唤出了某种可怕的存在，但是这并没有给他带来任何的救赎与重生，这个可怕的东西毁灭了整个卡镇并杀死了绝大多数的人。

帕德里奇打开了一扇大门，而跨过这扇门而来的，绝非善类。甚至，卡森德拉将会整个世界毁灭的起点——假如调查员没能阻止的话。

如果调查员们运气够好，他们或许能阻止世界毁灭，但是即便如此，卡森德拉镇也会成为让人匪夷所思的现象的来源，本身陷入了在时间和空间中循环往复的噩梦——在外界看来，就是这里被仿佛被陨石夷为废墟了一样，仅仅有少量离开者幸存。

在最后的几天里，康斯坦丁也没有得到好下场，他并没有成功的实现自己的想法，因为纳克亚已经厌倦了玩弄人类的游戏。不过大量的某种蜘蛛逃离了卡镇留下了无穷的后患，从这一层意义上来说，康斯坦丁的目的也算达到了。

## 非玩家角色数据

（未标注技能均为初始值）

### 普通人（路人NPC）通用：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 男性 | | 年龄 | 15 ~75 | 理智 | 50 | 幸运 | 50 |
| 力量 STR | 50 | 25 | 敏捷 DEX | 50 | 25 | 意志 POW | 50 | 25 |
| 10 | 10 | 10 |
| 体质 CON | 50 | 25 | 外貌 APP | 50±5 | 22~27 | 教育 EDU | 50~80 | 25~40 |
| 10 | 9~11 | 10~16 |
| 体型 SIZ | 60±5 | 27~32 | 智力 灵感 | 50±5 | 22~27 | 移动力 MOV | 7 | HP（耐久） |
| 11~13 | 9~11 | 10/11 |
| 技能 | 信用评级1~30，其余自拟，可用基础值 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 女性 | | 年龄 | 15 ~75 | 理智 | 50 | 幸运 | 50 |
| 力量 STR | 50 | 25 | 敏捷 DEX | 50 | 25 | 意志 POW | 50 | 25 |
| 10 | 10 | 10 |
| 体质 CON | 50 | 25 | 外貌 APP | 50±5 | 22~27 | 教育 EDU | 50~80 | 25~40 |
| 10 | 9~11 | 10~16 |
| 体型 SIZ | 60±5 | 27~32 | 智力 灵感 | 50±5 | 22~27 | 移动力 MOV | 7 | HP（耐久） |
| 11~13 | 9~11 | 10/11 |
| 技能 | 信用评级1~30，其余自拟，可用基础值 | | | | | | | |

（路人NPC通用数据）

### 主要NPC

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 阿道夫·卡尔 | | 年龄 | 36 | 理智 | 45 | 幸运 | 45 |
| 力量 STR | 45 | 22 | 敏捷 DEX | 55 | 27 | 意志 POW | 45 | 22 |
| 9 | 11 | 9 |
| 体质 CON | 55 | 27 | 外貌 APP | 60 | 30 | 教育 EDU | 75 | 37 |
| 11 | 12 | 15 |
| 体型 SIZ | 70 | 30 | 智力 灵感 | 65 | 32 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 12 | 13 | 12 |
| 技能 | 信用评级50，计算机使用75，乔装40，电气维修50，电子学70，话术60，恐吓30，图书馆60，心理学75，数学50，侦查50，闪避30 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 本·克莱奥 | | 年龄 | 47 | 理智 | 55 | 幸运 | 65 |
| 力量 STR | 75 | 37 | 敏捷 DEX | 60 | 30 | 意志 POW | 55 | 27 |
| 15 | 12 | 11 |
| 体质 CON | 60 | 30 | 外貌 APP | 55 | 27 | 教育 EDU | 70 | 35 |
| 12 | 11 | 14 |
| 体型 SIZ | 70 | 35 | 智力 灵感 | 70 | 35 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 14 | 14 | 13 |
| 技能 | 信用评级85，克苏鲁神话10，汽车驾驶30，心理学50，闪避50，聆听50，心理学50，法律50，话术15，斗殴85，手枪85，侦查,65，恐吓85 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 康斯坦丁·弗洛罗 | | 年龄 | 30 | 理智 | 35 | 幸运 | 45 |
| 力量 STR | 45 | 22 | 敏捷 DEX | 55 | 27 | 意志 POW | 75 | 37 |
| 9 | 11 | 15 |
| 体质 CON | 55 | 27 | 外貌 APP | 60 | 30 | 教育 EDU | 75 | 37 |
| 11 | 12 | 15 |
| 体型 SIZ | 60 | 30 | 智力 灵感 | 65 | 32 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 12 | 13 | 11 |
| 技能 | 文学50，信用评级20，克苏鲁神话40，历史50，拉丁语75，希腊语55，图书馆使用75，聆听55，说服50，神秘学65，心理学60，药学40，侦查50，摩托驾驶50 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 布鲁诺·加利雷 | | 年龄 | 33 | 理智 | 55 | 幸运 | 55 |
| 力量 STR | 60 | 30 | 敏捷 DEX | 75 | 37 | 意志 POW | 55 | 27 |
| 12 | 15 | 11 |
| 体质 CON | 60 | 30 | 外貌 APP | 55 | 27 | 教育 EDU | 65 | 32 |
| 12 | 11 | 13 |
| 体型 SIZ | 75 | 37 | 智力 灵感 | 70 | 35 | 移动力 MOV | 8 | HP |
| 15 | 14 | 13 |
| 技能 | 信用评级20，乔装15，闪避50，斗殴75，手枪75，急救45，跳跃40，法律50，，聆听50，说服40，心理学45，侦查,50，潜行50，游泳30，追踪62 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 哈兰·格林伍德 | | 年龄 | 69 | 理智 | 55 | 幸运 | 65 |
| 力量 STR | 55 | 22 | 敏捷 DEX | 50 | 27 | 意志 POW | 55 | 22 |
| 9 | 11 | 9 |
| 体质 CON | 50 | 27 | 外貌 APP | 50 | 30 | 教育 EDU | 60 | 37 |
| 11 | 12 | 15 |
| 体型 SIZ | 60 | 30 | 智力 灵感 | 65 | 32 | 移动力 MOV | 4 | HP |
| 12 | 13 | 11 |
| 技能 | 会计30，信用评级20，斗殴,45，手枪55，步霰65，聆听45，锁匠60，领航50，心理学60，妙手45，侦查55，潜行40 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 阿布弗斯·卢奇非罗（珍妮·佛罗伦斯） | | 年龄 | 28 | 理智 | 50 | 幸运 | 40 |
| 力量 STR | 45 | 22 | 敏捷 DEX | 50 | 25 | 意志 POW | 50 | 25 |
| 9 | 10 | 10 |
| 体质 CON | 45 | 22 | 外貌 APP | 65 | 32 | 教育 EDU | 60 | 30 |
| 9 | 13 | 12 |
| 体型 SIZ | 60 | 30 | 智力 灵感 | 75 | 37 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 12 | 15 | 10 |
| 技能 | 计算机使用80，信用评级55，乔装50，电气维修70，电子学75，话术60，图书馆使用60，心理学50，数学60，侦查50 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 卢克斯·林奇 | | 年龄 | 27 | 理智 | 45 | 幸运 | 50 |
| 力量 STR | 55 | 27 | 敏捷 DEX | 60 | 30 | 意志 POW | 50 | 25 |
| 11 | 12 | 10 |
| 体质 CON | 55 | 27 | 外貌 APP | 55 | 27 | 教育 EDU | 70 | 35 |
| 11 | 11 | 14 |
| 体型 SIZ | 65 | 32 | 智力 灵感 | 65 | 32 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 13 | 13 | 12 |
| 技能 | 信用评级30，克苏鲁神话5，闪避45，汽车驾驶50，话术50，斗殴65，手枪60，急救40，恐吓50，法律50，图书馆使用40，聆听50，心理学60，侦查65 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 马塞尔·关伯兰 | | 年龄 | 28 | 理智 | 55 | 幸运 | 45 |
| 力量 STR | 60 | 30 | 敏捷 DEX | 60 | 30 | 意志 POW | 55 | 27 |
| 12 | 12 | 11 |
| 体质 CON | 70 | 35 | 外貌 APP | 50 | 25 | 教育 EDU | 60 | 37 |
| 14 | 10 | 15 |
| 体型 SIZ | 70 | 35 | 智力 灵感 | 55 | 27 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 14 | 11 | 14 |
| 技能 | 酿酒55，攀爬50，信用评级5，闪避50，汽车驾驶60，斗殴45，跳跃40，聆听40，锁匠40，机械维修40，领航,50，操作重机45，侦查40，潜行40 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 马丁·琴/克莱奥（鬼手） | | 年龄 | 38 | 理智 | 60 | 幸运 | 45 |
| 力量 STR | 70 | 35 | 敏捷 DEX | 70 | ,35 | 意志 POW | 60 | 30 |
| 14 | 14 | 12 |
| 体质 CON | 65 | 32 | 外貌 APP | 40 | 20 | 教育 EDU | 70 | 35 |
| 13 | 8 | 14 |
| 体型 SIZ | 65 | 32 | 智力 灵感 | 75 | 37 | 移动力 MOV | 9 | HP |
| 13 | 15 | 13 |
| 技能 | 计算机使用80，信用评级50，汽车驾驶50，电气维修75，电子学70，斗殴50，手枪55，法律30，图书馆使用50，心理学70，数学50，侦查60，追踪55 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 露西亚·夏尼（红石夫人） | | 年龄 | 33 | 理智 | 60 | 幸运 | 50 |
| 力量 STR | 55 | 27 | 敏捷 DEX | 60 | 30 | 意志 POW | 60 | 30 |
| 11 | 12 | 12 |
| 体质 CON | 55 | 27 | 外貌 APP | 60 | 30 | 教育 EDU | 85 | 42 |
| 11 | 12 | 17 |
| 体型 SIZ | 65 | 32 | 智力 灵感 | 80 | 40 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 13 | 16 | 12 |
| 技能 | 会计50，信用评级40，乔装80，话术50，手枪65，擒拿60，急救50，法律85，图书馆使用65，医学50，说服70，心理学60，生物学30，侦查60 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 南希·夏洛特 | | 年龄 | 24 | 理智 | 50 | 幸运 | 55 |
| 力量 STR | 45 | 22 | 敏捷 DEX | 40 | 27 | 意志 POW | 55 | 22 |
| 9 | 11 | 9 |
| 体质 CON | 55 | 27 | 外貌 APP | 90 | 30 | 教育 EDU | 45 | 37 |
| 11 | 12 | 15 |
| 体型 SIZ | 55 | 30 | 智力 灵感 | 80 | 32 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 12 | 13 | 11 |
| 技能 | 舞蹈45，歌唱50，烹饪50，花艺60，信用评级10，克苏鲁神话5，闪避40，话术30，急救45，法语70，英语75，图书馆使用30，聆听50，心理学30，妙手20，赌博30 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 帕德里奇·萨姆沙 | | 年龄 | 50 | 理智 | 25 | 幸运 | 40 |
| 力量 STR | 55 | 27 | 敏捷 DEX | 70 | 35 | 意志 POW | 70 | 35 |
| 11 | 14 | 14 |
| 体质 CON | 75 | 37 | 外貌 APP | 55 | 27 | 教育 EDU | 70 | 35 |
| 15 | 11 | 14 |
| 体型 SIZ | 65 | 32 | 智力 灵感 | 55 | 27 | 移动力 MOV | 6 | HP |
| 13 | 11 | 11 |
| 技能 | 取悦65，信用评级70，克苏鲁神话30，话术60，历史70，恐吓50，聆听45，说服50，精神分析51，心理学50 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 菲利普·斯卡莱塔 | | 年龄 | 28 | 理智 | 75 | 幸运 | 50 |
| 力量 STR | 60 | 30 | 敏捷 DEX | 70 | 35 | 意志 POW | 75 | 37 |
| 12 | 14 | 15 |
| 体质 CON | 50 | 25 | 外貌 APP | 55 | 27 | 教育 EDU | 45 | 22 |
| 10 | 11 | 9 |
| 体型 SIZ | 55 | 27 | 智力 灵感 | 70 | 35 | 移动力 MOV | 9 | HP |
| 11 | 14 | 10 |
| 技能 | 股价60，攀爬50，信用评级,15，话术50，聆听65，锁匠60，机械维修60，妙手70，侦查55，潜行65 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 珊德拉·埃尔南德斯 | | 年龄 | 31 | 理智 | 52 | 幸运 | 50 |
| 力量 STR | 55 | 27 | 敏捷 DEX | 55 | 27 | 意志 POW | 65 | 32 |
| 11 | 11 | 13 |
| 体质 CON | 55 | 27 | 外貌 APP | 60 | 30 | 教育 EDU | 75 | 37 |
| 11 | 12 | 15 |
| 体型 SIZ | 65 | 32 | 智力 灵感 | 75 | 37 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 13 | 15 | 11 |
| 技能 | 会计30，伪造60，信用评级25，克苏鲁神话13，乔装70，话术55，手枪50，法律50，图书馆60，医学50，说服60，心理学55，妙手30，侦查60，潜行50 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 西蒙·拉普拉斯 | | 年龄 |  | 理智 | 45 | 幸运 | 45 |
| 力量 STR | 45 | 22 | 敏捷 DEX | 55 | 27 | 意志 POW | 45 | 22 |
| 9 | 11 | 9 |
| 体质 CON | 55 | 27 | 外貌 APP | 60 | 30 | 教育 EDU | 75 | 37 |
| 11 | 12 | 15 |
| 体型 SIZ | 60 | 30 | 智力 灵感 | 65 | 32 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 12 | 13 | 11 |
| 技能 | 信用评级15，计算机使用80，闪避55，汽车驾驶45，电气维修70，电子学80，话术40，斗殴45，手枪30，图书馆使用60，聆听50，心理学35，数学50，侦查60 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 西蒙（安纳托尔）·拉普拉斯 | | 年龄 |  | 理智 | 45 | 幸运 | 45 |
| 力量 STR | 45 | 22 | 敏捷 DEX | 55 | 27 | 意志 POW | 45 | 22 |
| 9 | 11 | 9 |
| 体质 CON | 55 | 27 | 外貌 APP | 60 | 30 | 教育 EDU | 75 | 37 |
| 11 | 12 | 15 |
| 体型 SIZ | 60 | 30 | 智力 灵感 | 65 | 32 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 12 | 13 | 11 |
| 技能 | 信用评级35，计算机使用90，闪避55，汽车驾驶55，电气维修80，电子学90，话术60，斗殴55，手枪50，图书馆使用70，聆听60，心理学55，数学80，侦查60 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 文森特·盖伦 | | 年龄 | 41 | 理智 | 37 | 幸运 | 45 |
| 力量 STR | 55 | 27 | 敏捷 DEX | 60 | 30 | 意志 POW | 45 | 22 |
| 9 | 12 | 9 |
| 体质 CON | 60 | 30 | 外貌 APP | 55 | 27 | 教育 EDU | 90 | 45 |
| 12 | 9 | 18 |
| 体型 SIZ | 65 | 32 | 智力 灵感 | 75 | 37 | 移动力 MOV | 6 | HP |
| 13 | 15 | 12 |
| 技能 | 信用评级45，克苏鲁神话8，斗殴35（酒后），急救90，拉丁语80，图书馆使用75，医学89，心理学60，生物学75，药学85 | | | | | | | |

### 次要NPC

（省略未出现在卡森德拉的NPC数据）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | Angela安吉拉 | | 年龄 | 34 | 理智 | 50 | 幸运 | 50 |
| 力量 STR | 50 | 25 | 敏捷 DEX | 50 | 25 | 意志 POW | 50 | 25 |
| 10 | 10 | 10 |
| 体质 CON | 55 | 27 | 外貌 APP | 55 | 27 | 教育 EDU | 65 | 32 |
| 11 | 11 | 13 |
| 体型 SIZ | 60 | 30 | 智力 灵感 | 55 | 27 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 12 | 11 | 11 |
| 技能 | 手枪50，乔装50，信用评级20，化学55，议价60，心理学50，熟悉毒品70 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | Bigbear大熊 | | 年龄 | 35 | 理智 | 60 | 幸运 | 60 |
| 力量 STR | 85 | 42 | 敏捷 DEX | 65 | 32 | 意志 POW | 60 | 30 |
| 17 | 13 | 12 |
| 体质 CON | 65 | 32 | 外貌 APP | 40 | 20 | 教育 EDU | 80 | 40 |
| 13 | 8 | 16 |
| 体型 SIZ | 115 | 57 | 智力 灵感 | 55 | 27 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 23 | 11 | 18 |
| 技能 | 信用评级15，攀爬60，聆听79，侦查78，急救79，潜行70，锁匠78，闪避81，格斗50，擒抱77，手枪76，重拳80 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | Reid瑞德 | | 年龄 | 33 | 理智 | 80 | 幸运 | 80 |
| 力量 STR | 60 | 30 | 敏捷 DEX | 60 | 30 | 意志 POW | 80 | 40 |
| 12 | 12 | 16 |
| 体质 CON | 35 | 17 | 外貌 APP | 30 | 15 | 教育 EDU | 65 | 37 |
| 7 | 6 | 13 |
| 体型 SIZ | 70 | 35 | 智力 灵感 | 50 | 30 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 14 | 10 | 10 |
| 技能 | 信用评级15，机械维修79，话术79，驾驶79，攀爬40，聆听79，跟踪78，格斗50，手枪77 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | Hawthorne宏森 | | 年龄 | 30 | 理智 | 70 | 幸运 | 70 |
| 力量 STR | 45 | 22 | 敏捷 DEX | 45 | 22 | 意志 POW | 70 | 35 |
| 9 | 9 | 14 |
| 体质 CON | 45 | 22 | 外貌 APP | 45 | 22 | 教育 EDU | 65 | 37 |
| 9 | 9 | 13 |
| 体型 SIZ | 85 | 42 | 智力 灵感 | 75 | 37 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 17 | 15 | 13 |
| 技能 | 信用评级35，计算机使用75，心理学50，闪避27，数学50，电子学70，电气维修60，，话术60，斗殴40，侦查47 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | Lily莉莉 | | 年龄 | 25 | 理智 | 75 | 幸运 | 75 |
| 力量 STR | 30 | 15 | 敏捷 DEX | 40 | 20 | 意志 POW | 15 | 37 |
| 6 | 8 | 15 |
| 体质 CON | 55 | 27 | 外貌 APP | 70 | 35 | 教育 EDU | 60 | 30 |
| 11 | 14 | 12 |
| 体型 SIZ | 45 | 22 | 智力 灵感 | 90 | 45 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 9 | 18 | 10 |
| 技能 | 信用评级15，人类学57，神秘学81，话术77，心理学78，攀爬40，聆听50，锁匠78，格斗50，手枪76 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | Lyn林恩 | | 年龄 | 36 | 理智 | 45 | 幸运 | 45 |
| 力量 STR | 65 | 32 | 敏捷 DEX | 80 | 40 | 意志 POW | 45 | 22 |
| 13 | 16 | 9 |
| 体质 CON | 70 | 35 | 外貌 APP | 40 | 20 | 教育 EDU | 85 | 42 |
| 14 | 8 | 17 |
| 体型 SIZ | 80 | 40 | 智力 灵感 | 65 | 32 | 移动力 MOV | 8 | HP |
| 16 | 13 | 15 |
| 技能 | 信用评级15，驾驶76，攀爬65，急救77，潜行80，闪避32，格斗50，手枪70，步霰79 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | Harrison. Lockheed哈里森•洛克希德 | | 年龄 | 49 | 理智 | 55 | 幸运 | 50 |
| 力量 STR | 60 | 30 | 敏捷 DEX | 55 | 27 | 意志 POW | 55 | 27 |
| 12 | 11 | 11 |
| 体质 CON | 55 | 27 | 外貌 APP | 60 | 30 | 教育 EDU | 75 | 37 |
| 11 | 12 | 15 |
| 体型 SIZ | 60 | 30 | 智力 灵感 | 65 | 32 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 12 | 13 | 11 |
| 技能 | 斗殴,55，手枪60，步霰55，机械维修70，武器制作80，信用评级30，侦查55，议价60，心理学30，酒量70 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | Helen海伦 | | 年龄 | 30 | 理智 | 55 | 幸运 | 50 |
| 力量 STR | 65 | 32 | 敏捷 DEX | 60 | 30 | 意志 POW | 55 | 27 |
| 13 | 12 | 11 |
| 体质 CON | 55 | 27 | 外貌 APP | 80 | 40 | 教育 EDU | 75 | 37 |
| 11 | 16 | 15 |
| 体型 SIZ | 60 | 30 | 智力 灵感 | 65 | 32 | 移动力 MOV | 8 | HP |
| 12 | 13 | 11 |
| 技能 | 斗殴65，手枪70，步霰55，信用评级45，侦查55，潜行60，聆听50，取悦60，乔装50，追踪50，嫉妒70 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | Isabela.Smith伊莎贝拉•史密斯 | | 年龄 |  | 理智 | 50 | 幸运 | 50 |
| 力量 STR | 55 | 27 | 敏捷 DEX | 50 | 25 | 意志 POW | 50 | 25 |
| 11 | 10 | 10 |
| 体质 CON | 55 | 27 | 外貌 APP | 80 | 40 | 教育 EDU | 75 | 37 |
| 11 | 16 | 15 |
| 体型 SIZ | 60 | 30 | 智力 灵感 | 65 | 32 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 12 | 13 | 11 |
| 技能 | 急救75，医学60，信用评级35，药学60，心理学50，精神分析30 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | Jun | | 年龄 | 51 | 60 | 50 | 幸运 | 60 |
| 力量 STR | 30 | 15 | 敏捷 DEX | 35 | 17 | 意志 POW | 60 | 30 |
| 6 | 7 | 12 |
| 体质 CON | 35 | 17 | 外貌 APP | 50 | 25 | 教育 EDU | 80 | 40 |
| 7 | 10 | 16 |
| 体型 SIZ | 40 | 20 | 智力 灵感 | 60 | 30 | 移动力 MOV | 5 | HP |
| 8 | 12 | 8 |
| 技能 | 神秘学81，说服78，信用评级78，心理学76，图书馆使用80，攀爬40，精神分析78，格斗50 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | Johnny乔尼 | | 年龄 | 35 | 理智 | 45 | 幸运 | 45 |
| 力量 STR | 45 | 22 | 敏捷 DEX | 55 | 27 | 意志 POW | 45 | 22 |
| 9 | 11 | 9 |
| 体质 CON | 55 | 27 | 外貌 APP | 60 | 30 | 教育 EDU | 75 | 37 |
| 11 | 12 | 15 |
| 体型 SIZ | 60 | 30 | 智力 灵感 | 65 | 32 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 12 | 13 | 11 |
| 技能 | 斗殴65，步霰65，信用评级15，侦查60，追踪50，聆听60，恐吓50，好色90 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | Kovind柯文德 | | 年龄 | 39 | 理智 | 50 | 幸运 | 50 |
| 力量 STR | 45 | 22 | 敏捷 DEX | 55 | 27 | 意志 POW | 50 | 25 |
| 9 | 11 | 10 |
| 体质 CON | 55 | 27 | 外貌 APP | 60 | 30 | 教育 EDU | 75 | 37 |
| 11 | 12 | 15 |
| 体型 SIZ | 60 | 30 | 智力 灵感 | 65 | 32 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 12 | 13 | 11 |
| 技能 | 斗殴65，手枪65，步霰65，信用评级30，侦查60，潜行60，聆听60，恐吓60，追踪50，赌博70 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | Lutz&Taran. Emilion  卢泽&塔兰•艾米隆 | | 年龄 | 34 | 理智 | 50 | 幸运 | 50 |
| 力量 STR | 50 | 25 | 敏捷 DEX | 50 | 25 | 意志 POW | 50 | 25 |
| 10 | 10 | 10 |
| 体质 CON | 55 | 27 | 外貌 APP | 55 | 27 | 教育 EDU | 65 | 32 |
| 11 | 11 | 13 |
| 体型 SIZ | 60 | 30 | 智力 灵感 | 55 | 27 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 12 | 11 | 11 |
| 技能 | 调酒70，信用评级30，话术55，心理学50，取悦60，侦查50，聆听50，会计40 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | Marks. White马克思•怀特 | | 年龄 | 45 | 理智 | 50 | 幸运 | 50 |
| 力量 STR | 50 | 25 | 敏捷 DEX | 50 | 25 | 意志 POW | 65 | 32 |
| 10 | 10 | 13 |
| 体质 CON | 55 | 27 | 外貌 APP | 30 | 15 | 教育 EDU | 65 | 32 |
| 11 | 6 | 13 |
| 体型 SIZ | 60 | 30 | 智力 灵感 | 55 | 27 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 12 | 11 | 11 |
| 技能 | 机械维修85，钟表调配90，议价50，克苏鲁神话15，信用评级20，心理学50 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | Solomon.所罗门 | | 年龄 | 32 | 理智 | 17 | 幸运 | 23 |
| 力量 STR | 65 | 32 | 敏捷 DEX | 65 | 32 | 意志 POW | 65 | 32 |
| 13 | 13 | 13 |
| 体质 CON | 55 | 27 | 外貌 APP | 65 | 32 | 教育 EDU | 60 | 30 |
| 11 | 13 | 12 |
| 体型 SIZ | 60 | 30 | 智力 灵感 | 60 | 30 | 移动力 MOV | 9 | HP |
| 12 | 12 | 11 |
| 技能 | 克苏鲁神话20，信用评级0，话术60，图书馆使用60，聆听60，神秘学70，说服60，侦查65，潜行60 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | Tallinn塔林 | | 年龄 | 34 | 理智 | 50 | 幸运 | 50 |
| 力量 STR | 60 | 30 | 敏捷 DEX | 65 | 32 | 意志 POW | 50 | 25 |
| 12 | 13 | 10 |
| 体质 CON | 55 | 27 | 外貌 APP | 75 | 37 | 教育 EDU | 60 | 30 |
| 11 | 15 | 12 |
| 体型 SIZ | 60 | 30 | 智力 灵感 | 55 | 27 | 移动力 MOV | 9 | HP |
| 12 | 11 | 11 |
| 技能 | 斗殴65，手枪65，步霰65，信用评级30，侦查60，潜行60，聆听60，话术60，追踪50，乔装50，心理学55 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | Abel.Williams亚伯·小威廉 | | 年龄 | 44 | 理智 | 50 | 幸运 | 50 |
| 力量 STR | 50 | 25 | 敏捷 DEX | 50 | 25 | 意志 POW | 50 | 25 |
| 10 | 10 | 10 |
| 体质 CON | 55 | 27 | 外貌 APP | 55 | 27 | 教育 EDU | 65 | 32 |
| 11 | 11 | 13 |
| 体型 SIZ | 60 | 30 | 智力 灵感 | 55 | 27 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 12 | 11 | 11 |
| 技能 | 信用评级15，酿酒50 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | Vito维托 | | 年龄 | 33 | 理智 | 50 | 幸运 | 50 |
| 力量 STR | 50 | 25 | 敏捷 DEX | 50 | 25 | 意志 POW | 50 | 25 |
| 10 | 10 | 10 |
| 体质 CON | 55 | 27 | 外貌 APP | 55 | 27 | 教育 EDU | 65 | 32 |
| 11 | 11 | 13 |
| 体型 SIZ | 60 | 30 | 智力 灵感 | 55 | 27 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 12 | 11 | 11 |
| 技能 | 斗殴50，手枪50，信用评级15，侦查30，聆听50，说服40，追踪30，法律50，钢铁直男度99 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | Wind风先生 | | 年龄 | 41 | 理智 | 60 | 幸运 | 60 |
| 力量 STR | 60 | 30 | 敏捷 DEX | 50 | 25 | 意志 POW | 60 | 30 |
| 12 | 10 | 12 |
| 体质 CON | 40 | 20 | 外貌 APP | 60 | 30 | 教育 EDU | 60 | 30 |
| 8 | 12 | 12 |
| 体型 SIZ | 80 | 40 | 智力 灵感 | 55 | 27 | 移动力 MOV | 7 | HP |
| 16 | 11 | 11 |
| 技能 | 信用评级60，议价40，历史77，话术65，说服65，聆听79，侦查80，攀爬40，潜行71，格斗50 | | | | | | | |

### 神话生物

#### 伟大的克苏鲁：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 属性 | 掷骰 | | 属性值 | |
| 力量 | N/A | | 700 | |
| 体质 | N/A | | 550 | |
| 体型 | N/A | | 1050 | |
| 智力 | N/A | | 210 | |
| 意志 | N/A | | 210 | |
| 敏捷 | N/A | | 105 | |
| 移动 | 14游泳/16步行/12飞行 | | | |
| HP（耐久） | 160 | MP | | 42 |
| 体格 | 22 | | | |
| 平均伤害加权 | +21d6 | | | |
| 战斗方式 | 克苏鲁身躯庞大，可以使用践踏，踢踩，或者用脚，长爪的手和触手撞击敌人。每回合攻击：2次。 | | | |
| 战斗 | 格斗100%（50/20） | 造成1D6+21D6伤害加值 | | |
| 战技 | 舀海 | 每回合克苏鲁可以用巨大的手掌抓起1D3个调查员，让他们死得苦状万分。如果克苏鲁从洞中钻出，或者俯下身，调查员还可能会被克苏鲁面部的触手攻击，每回合可以抓住四个人，并可以刺穿很小的豁口。 | | |
| 护甲 | 21点超维淤泥和肌肉；另外，他每回合回复6点HP（耐久）。在HP（耐久）降至0时，克苏鲁会爆裂，溶解成一团可憎的滑腻的绿色气体云雾，然后立即开始复原。他需要1D10+10分钟来完全回复固体形态，完全回复之后他会再次拥有160点HP（耐久）。 | | | |
| 咒文 | 知晓上百种法术，但是不包括召唤/控制夜魇和接触诺登斯；他可以通过恐怖的梦境赐予接触深潜者和接触克苏鲁两种法术。 | | | |
| 技能 | 格斗100% | |  | |
| 理智值丧失 | 直视克苏鲁损失1D10/1D100点理智 | | | |

#### 月之镜守护者，山中多子之母，莎布-尼古拉斯的化身：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 能力值 | 掷骰 | | | 属性值 | |
| 力量 | N/A | | | 275 | |
| 体质 | N/A | | | 675 | |
| 体型 | N/A | | | 485 | |
| 智力 | N/A | | | 105 | |
| 意志 | N/A | | | 350 | |
| 敏捷 | N/A | | | 80 | |
| 移动 | 12 | | | | |
| HP（耐久） | 115 | MP | | | 70 |
| 平均伤害加权 | 8D6 | | | | |
| 战斗方式 | 月之镜守护者将以遍布利齿的巨喙攻击敌人，或以巨大沉重的身躯将目标压碎。每回合攻击：1次 | | | | |
| 战斗 | 巨喙 90% | | 伤害1D10，或吞噬目标。 | | |
| 重击 75% | | 伤害1D6+伤害加权。 | | |
| 护甲 | 无，但无论任何武器，对其造成的伤害均不超过1点——穿刺武器除外，将对其造成2点伤害。火焰、电流或咒文可对其正常造成伤害。 此化身将于每回合恢复1D10点生命值。 | | | | |
| 咒文 | 任何与外神有关的咒文。其他与自然之理或自然环境有关的咒文亦可，或守密人自定。 | | | | |
| 理智值丧失 | 直视月之镜守护者将造成1D10/1D100点理智值损失。 | | | | |

#### 阿特拉克·纳克亚，蜘蛛之神

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 能力值 | 掷骰 | | | | 属性值 | |
| 力量 | N/A | | | | 150 | |
| 体质 | N/A | | | | 375 | |
| 体型 | N/A | | | | 125 | |
| 智力 | N/A | | | | 75 | |
| 意志 | N/A | | | | 150 | |
| 敏捷 | N/A | | | | 125 | |
| 移动 | 15 | | | | | |
| HP（耐久） | 50 | | MP | | | 30 |
| 体格 | 3 | | | | | |
| 平均伤害加权 | +2D6 | | | | | |
| 战斗方式 | 阿特拉克·纳克亚会用它许多的腿踢击，或者用巨大的腹部撞击。每回合攻击：1次。 | | | | | |
| 战斗 | 撕咬 | 撕咬可以咬穿任何普通的护甲并且注射麻痹毒素。目标必须进行极难成功的CON检定以抵抗1D10回合，然后再次进行检定。如果第二次检定也成功，毒素就会被抵抗。如果两次检定都失败，目标就会被麻痹。 | | | | |
| 战技 | 投射蛛网 | 目标被包裹在强韧粘稠的网中。要挣脱必须对网的150点STR进行对抗STR检定。 | | | | |
| 护甲 | 12点几丁质和毛皮。如果HP（耐久）降至0点，它会通过复杂的网脉逃至一个秘密巢穴并在那里恢复。 | | | | | |
| 咒文 | 所有接触法术（联络术）。 | | | | | |
| 技能 | 格斗60%（30/12)，伤害加值或撕咬 | | | 投射蛛网：80%（40/16） | | |
| 理智值丧失 | 直视阿特拉克·纳克亚丧失1/1D10点理智。 | | | | | |

#### 戈弗恩•胡帕德戈•莎布•尼古拉斯：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 属性 | 掷骰 | | | 平均值 | |
| 力量 | 3d6\*5 | | | 50-55 | |
| 体质 | （3d6+6）\*5 | | | 80-85 | |
| 体型 | （2d6+6）\*5 | | | 65 | |
| 智力 | 3d6\*5 | | | 50-44 | |
| 意志 | （3d6+6）\*5 | | | 80-85 | |
| 敏捷 | 3d6\*5 | | | 50-55 | |
| 移动 | 8 | | | | |
| 平均HP（耐久） | 11-12 | MP | | | 1/5意志 |
| 平均伤害加权 | +0 | | | | |
| 战斗方式 | 在对抗中，戈弗恩•胡帕德戈•莎布•尼古拉斯可以使用一次撕咬或者一次爪击/蹄踢/拳击。一部分具有山羊角或者绵羊角的也可以进行一次头顶攻击。有些可能用粗糙的棍棒或者所有其他种类的简易武器进行攻击。每回合攻击：1次。 | | | | |
| 战斗 | 爪击30%  　撕咬40%  头顶20%  简易武器 25% | | | | |
| 战技 | 紧咬不放 | | 伤害1d6+吸血(从第一轮起，每轮吸食3d10点力量值) | | |
| 护甲 | 无，每回合回复1d6耐久直到死亡。 | | | | |
| 咒文 | 所有都会“呼唤莎布·尼古拉斯”，“召唤/控制 黑山羊幼崽”，“身体变形”，“变身灵体”，“赤红之圈”，额外1d5其他咒文。 | | | | |
| 技能 | 爪击30% (1d6+伤害加权) | | | 撕咬40% (1d4) | |
| 头顶20%（1d6+伤害加权） | | | 简易武器 25%（简易武器伤害+伤害加权） | |
| 他们保留了作为人类时的全部技能，额外增加隐藏90%，潜行70% | | |  | |
| 理智值丧失 | 目睹绝大多数的戈弗恩•胡帕德戈•莎布•尼古拉斯 0/1d4，目睹恐怖的变异体 1/1d6 | | | | |

#### 尼约格达：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 能力值 | 掷骰 | | | 属性值 | |
| 力量 | N/A | | | 425 | |
| 体质 | N/A | | | 200 | |
| 体型 | N/A | | | 400 | |
| 智力 | N/A | | | 100 | |
| 意志 | N/A | | | 140 | |
| 敏捷 | N/A | | | 100 | |
| 移动 | 10 | | | | |
| 60 | 25 | MP | | | 28 |
| 平均伤害加权 | 尼约格萨的构成物质使它不适用于此项。 | | | | |
| 战斗方式 | 如果尼约格萨意图造成伤害而攻击，10码内的所有敌人都会因无数细小伤口而受到1D10点伤害。  尼约格萨可以抓住受害者，将其拉进地底深渊，除非被合适的法术驱逐。  每回合攻击：1次。 | | | | |
| 战斗 | 格斗100%（50/20） | | ，对10码内所有目标造成1D10伤害。 | | |
| 护甲 | 每回合内，任何手段造成的最初10点伤害视为无效；降低至0点HP时，尼约格萨会被驱逐而离开。 | | | | |
| 咒文 | 所有呼唤和接触法术；创造传送门。 | | | | |
| 理智值丧失 | 直视尼约格萨丧失1D6/1D20点理智。 | | | | |

#### 唯一存在，修格斯领主，夏尼先生：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 属性 | 修格斯形态 | | 人类形态 |
| 力量 | 120 | | 90 |
| 体质 | 130 | | 70 |
| 体型 | 90 | | 90 |
| 智力 | 65 | | 65 |
| 意志 | 90 | | 90 |
| 敏捷 | 85 | | 85 |
| 外貌 | N/A | | 45 |
| 教育 | N/A | | 100 |
| 理智 | N/A | | 0 |
| 移动 | 10 | | 8 |
| HP（耐久） | 22 | | 16 |
| 伤害加权 | +2D6 | | +1D6 |
| 战斗方式 | 人类模式下，夏尼要么使用强力的熊抱，要么猛烈打出一记重拳。如果除去伪装展现出他的真实形态，他会尽其所能尽快料理完所有目击者然后迅速逃逸。一般而言，夏尼先生会尽一切努力来掩盖自己的真实身份。当他被极大的饥饿驱使抓取受害者之后，他会渗入废弃的建筑物或者黑暗的地下室，这样方能让他安静地进餐。  当夏尼先生保持冷静控制住自己的情绪时，他就能保持在人类形态。然而如果他愤怒或是心烦意乱，他会失去对自己身体的控制，迅速融化成修格斯形态。当然无论何时何地，一旦他的人类形态耐久被削减至0，他会自动回复为修格斯形态。  每回合攻击：2次（修格斯形态）1次（人类形态）。 | | |
| 战斗 | 压碎（修格斯形态）100% | 2D6+伤害加权 | |
| 犀牛拳95%（修格斯形态伤害加权2D6、人类形态1D6） | 2D3+伤害加权 | |
| 抓住（修格斯形态）90% | 受害者被拉入夏尼先生体内，每轮受到1D6伤害直到完全分解 | |
| 护甲 | 无，但是火焰与电击只造成一半伤害；物理伤害的武器，比如火器，若未贯穿则只能造成1点伤害；夏尼先生每轮恢复2点HP（耐久） | | |
| 咒文 | “控制”，以及其他守秘人期望的，必须考虑到夏尼的智力和缓慢的学习速度。 | | |
| 技能 | 考古学10%，议价15%，生物学65%，化学25%，挑选美味受害者90%，攀爬75%，信誉度（作为人类）65，克苏鲁神话12%，电器维修10%，电子学10%，躲藏90%，历史35%，法律10%，图书馆利用35%，聆听75%，劝说30%，心理学15%，潜行70%，跟踪75%以及其他守秘人希望的。  语言：阿拉伯语20%，古埃及语10%，英语60%，纳特语65%，西班牙语30%，苏美尔语5% | | |
| 理智值丧失 | 目睹人类形态不会损失，目睹修格斯形态1D6/1D20。目睹夏尼先生从人类转化为修格斯的过程，守秘人可以额外增加1/1D5的理智损失。 | | |

#### 修格斯：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 能力值 | 掷骰 | | | | 平均值 | |
| 力量 | 18d6\*5 | | | | 315 | |
| 体质 | 12d6\*5 | | | | 210 | |
| 体型 | 24d6\*5 | | | | 420 | |
| 智力 | 2d6\*5 | | | | 35 | |
| 意志 | 3d6\*5 | | | | 50 | |
| 敏捷 | 1d6\*5 | | | | 15 | |
| 移动 | 10滑行 | | | | | |
| 平均HP（耐久） | 63 | | 平均MP | | | 10 |
| 平均伤害加权 | 8D6 | | | | | |
| 战斗方式 | 在战斗中修格斯会占据5平方码的区域，并且可以生成触手，爪子或任何形式的附肢，用它们进行碾压攻击。不幸被修格斯击中的人也会被吞噬。每回合攻击：2次。 | | | | | |
| 战斗 | 吞噬 | 被吞进修格斯体内的每个人都会独立受到攻击，每个人都必须进行成功的对抗STR检定，否则他们就会被撕碎。如果修格斯攻击的目标超过一个，必须将其STR均摊至每一个目标身上。  被吞进修格斯的黑色躯体里的调查员每回合需要掷1D100，只有掷出小于或等于他们自身的力量值的回合可以进行攻击。受害者被困在修格斯体内的每个回合都会损失等于修格斯的伤害加值的HP（耐久）；这种伤害可以描述为破裂，被碾压或被撕碎。修格斯可以吞噬任意数量的敌人，只要敌人的SIZ总和不超过修格斯自己的SIZ。 | | | | |
| 护甲 | 无，但是（1）火焰和电能攻击只造成一半伤害；（2）物理武器例如枪械和刀每次击中只造成1点伤害；（3）修格斯每回合可以回复2点HP（耐久）。 | | | | | |
| 咒文 | 无，但是寿命极长的某些个体可能会拥有施放法术的知识和能力。 | | | | | |
| 技能 | 格斗 70%（35/14），伤害等于伤害加值，修格斯可以选择吞噬敌人 | | | 躲避 8%（4/1） | | |
| 理智值丧失 | 直视修格斯丧失1D6/1D20点理智。 | | | | | |

#### 冷蛛（幻梦境）：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 属性 | 掷骰 | | | 平均值 | |
| 力量 | 8d6\*5 | | | 140 | |
| 体质 | 5d6\*5 | | | 85-90 | |
| 体型 | 10d6\*5 | | | 175 | |
| 智力 | 3d6\*5 | | | 50-55 | |
| 意志 | 4d6\*5 | | | 70 | |
| 敏捷 | （3d6+6）\*5 | | | 80-85 | |
| 移动 | 6 | | | | |
| 平均HP（耐久） | 26-27 | MP | | | 1/5意志 |
| 平均伤害加权 | +3d6 | | | | |
| 战斗方式 | 尽管冷蛛具有智能，但它们不但不会互相合作，甚至还会同类相食；如果被冷蛛咬到，就会被注入致命的毒素。据说还有非常巨大的冷蛛存在。每回合攻击：1次。 | | | | |
| 战斗 | 噬咬40% | | 1D3+毒，毒性值(POT)与该蜘蛛的体质值1/5相同。 | | |
| 战技 | 投射蛛网60% （捆缚） | | 试图挣脱的生物必须通过力量对抗检定；捆缚的力量等于该蜘蛛体型值的一半。 | | |
| 护甲 | 6(几丁质外壳) | | | | |
| 咒文 | 掷1D20，结果若低于该蜘蛛的智力值，则守秘人选择1D3种咒文，给其使用 | | | | |
| 理智值丧失 | 理智值丧失0/1D10，遇特大蜘蛛为1/1D20 | | | | |

#### 冷蛛（现实世界）：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 属性 | 掷骰 | | | 平均值 | |
| 力量 | 8d6 | | | 28 | |
| 体质 | 5d6 | | | 17-18 | |
| 体型 | 1d6/2d6 | | | 3-4/7 | |
| 智力 | 3d6 | | | 10-11 | |
| 意志 | 4d6 | | | 14 | |
| 敏捷 | 3d6+6 | | | 16-17 | |
| 移动 | 6 | | | | |
| HP（耐久） | （体型+体质）/5，向下取整 | MP | | | 1/5意志 |
| 平均伤害加权 | +0 | | | | |
| 战斗方式 | 通过叮咬寄生感染，将蛛卵寄生在人类体内。被冷蛛们寄生感染后，侥幸没有死去者，会被“同化”成某种半人半蛛怪物的存在——蛛人。  每回合攻击：1次。 | | | | |
| 战斗 | 叮咬40% | | 1D3+感染可能。幸运检定失败，进入蛛卵寄生感染第0阶段。 | | |
| 护甲 | 1（几丁质外壳） | | | | |
| 咒文 | 有10%概率懂得“呼唤阿特拉克·纳克亚” | | | | |
| 理智值丧失 | 见到冷蛛不丧失理智，但见到冷蛛撕裂寄生者皮肉并四散逃出，受害者喷溅出鲜血和黑色的脓浆的惨状，丧失1d3 / 1d6理智。 | | | | |

冷蛛的感染阶段：

|  |  |
| --- | --- |
| 感染阶段 | 感染/病程发展 |
| 0 | 被感染者感到有一些细微的刺痛，又像是有什么东西爬过他们暴露在外面的皮肤。那些感到疼痛的地方会出现细小的粉色淤痕。 |
| 1 | 感到疼痛，被幼蛛噬咬过的地方会微微发热，伤口呈现亮红色。 |
| 2 | 被噬咬过的伤口微微肿起，有半英寸大，肿块呈亮红色。 |
| 3 | 肿块胀大至2英寸，亮红色开始向周围的肌肤蔓延。肿块的重心开始变黑，每次接触都会疼痛难忍。 |
| 4 | 肿块胀大至4英寸并开始硬化，中间的黑色部分扩大至1英寸。被感染者能感到有什么东西在他的皮肤下蠕动。 |
| 5 | 现在，发育期冷蛛随时可能钻出坚硬的脓肿，撕裂皮肉喷溅出鲜血和黑色的脓浆。蜘蛛会立即逃离寻找藏身处。受害者死亡或转化。 |

#### 蛛人

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 能力值 | 掷骰 | | | 平均值 | |
| 力量 | （3d6+6）\*5 | | | 80-85 | |
| 体质 | （2d6+6）\*5 | | | 65 | |
| 体型 | （2d6+6）\*5 | | | 65 | |
| 智力 | （2d6+6）\*5 | | | 65 | |
| 意志 | （2d6+6）\*5 | | | 65 | |
| 敏捷 | （2d6+6）\*5 | | | 65 | |
| 移动 | 9 | | | | |
| 平均HP（耐久） | 13 | MP | | | 1/5意志 |
| 平均伤害加权 | +1D4 | | | | |
| 战斗方式 | 蛛人会用它变异的手部钩爪攻击，有时也会用带毒的牙齿撕咬。每回合攻击：1次。 | | | | |
| 战斗 | 钩爪90% | | 1d4+伤害加权 | | |
| 战技 | 噬咬30% | | 1d6+毒，毒性值(POT)与其体质值1/10（向下取整）相同。 | | |
| 护甲 | 无 | | | | |
| 咒文 | 无 | | | | |
| 理智值丧失 | 见到蛛人黑袍下的真面目0/1d6 | | | | |

#### 阿特拉克·纳克亚/蜘蛛神之女：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 能力值 | 掷骰 | | | 平均值 | |
| 力量 | （3d6+12）\*5 | | | 110-115 | |
| 体质 | （3d6+8）\*5 | | | 90-95 | |
| 体型 | （3d6+8）\*5 | | | 90-95 | |
| 智力 | 3d6\*5 | | | 50-55 | |
| 意志 | （2d6+6）\*5 | | | 65 | |
| 敏捷 | （2d6+6）\*5 | | | 65 | |
| 移动 | 5 | | | | |
| 平均HP（耐久） | 18-19 | 平均MP | | | 13 |
| 平均伤害加权 | +2D6 | | | | |
| 战斗方式 | 阿特拉克·纳克亚之女每回合使用一次剧毒撕咬。她的毒液是一种20POT的麻痹性毒素，如果毒性超过受害者的体质，他将当即麻痹持续1D6小时。  她们吞食这些被麻痹的猎物头部的血肉，并且最终，通过被吃空的眼窝把他们的脑浆吸出来。这种恐怖的宴席每分钟消耗受害者1点智力，一旦智力达到0，受害者将因为大脑已经完全被吸尽而死亡。  受害者的智力掉为0之前，如果别人能阻止这场蜘蛛盛宴他也是可以得救的。虽然幸存，但是永久性的失明（眼睛没了）和之前损失的智力将不可再挽回，并且还将永久性的损失2D4外貌。  每回合攻击：1次。 | | | | |
| 战斗 | 撕咬75%， | | 1D10+毒液，麻痹之后马上开始进食，受害者每回合-1智力（见上） | | |
| 护甲 | 5点硬壳 | | | | |
| 咒文 | 所有阿特拉克·纳克亚之女都会“联系和呼唤阿特拉克·纳克亚（Contact/Call Atlach-Nacha）”，智力超过15的还能额外学会1D3的咒文。 | | | | |
| 技能 | 潜行35% | | | | |
| 理智值丧失 | 首次目击阿特拉克·纳克亚之女将造成1/1D8的理智丧失，如果看到人类蜕皮变化为阿特拉克·纳克亚之女将额外造成1/1D8的理智丧失。 | | | | |

#### 尼约格达的眷属：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 属性 | 掷骰（怪物形态/人类形态） | | 平均值 |
| 力量 | 4D6+12/2D6+12 | | 26/19 |
| 体质 | 3D6+6/3D6+6 | | 80-85/80-85 |
| 体型 | 4D6+6/2D6+6 | | 100/65 |
| 智力 | 2D6+6/2D6+6 | | 65/65 |
| 意志 | 3D6+6/3D6+6 | | 80-85/80-85 |
| 敏捷 | 3D6/3D6 | | 50-55/50-55 |
| 外貌 | N/A / 2D6+9 | | N/A / 80 |
| 移动 | 6怪物/8人类 | | |
| 平均HP（耐久） | 18-19怪物/14-15人类 | | |
| 平均伤害加权 | +2D6怪物/+1D4人类 | | |
| 战斗方式 | 作为人类形态时和普通人无异。  尼约格达的眷属可以每轮同时使用两只爪子和一次撕咬攻击。或者可以尝试抓住一个目标然后将其拥入自己作呕的怀抱中。如果抓取攻击成功，受害者必须在力量对抗中获胜，否则将会与恐怖的寒冷凝胶肉体接触。许多蠕虫一样的卷须会从眷属体内产生，缠绕在受害者的四肢上，从受害者身体的孔窍中强行涌入，这会造成受害者0/1D6的理智损失。一旦这样的攻击成功，被塞满蠕动触手的受害者必须每轮进行一次成功的体质判定，否则就会窒息，每轮受到1D8的耐久伤害，直到从眷属的死亡抱拥中逃脱或是死亡。  在抓住和窒息一名受害者的同时，眷属还是能进行双爪攻击，但是不能进行撕咬。一个眷属可以抓取多个目标，但是之后与受害者的对抗中必须各自分配力量。抓取一个目标之后眷属的移动速度会降到1。  每回合攻击：1次。 | | |
| 战斗 | 爪击（怪物形态）65% | 1D6+伤害加权 | |
| 撕咬（怪物形态）65% | 1D8+伤害加权 | |
| 抓住（怪物形态）50% | 特殊伤害 | |
| 护甲 | 所有的尼约格达眷属，无论在人类形态还是怪物形态，都免疫火器和穿刺武器，其他攻击都取最小值。他们也免疫火焰、酸蚀、放射与电击。 | | |
| 咒文 | 所有眷属在青春期就知晓了“接触尼约格达”咒文，学习其他咒文也非常容易。完全转化为怪物模式之后眷属将知晓2D6种咒文，大多与尼约格达和其他旧日支配者有关。 | | |
| 理智值丧失 | 目睹人类形态的眷属不会造成理智丧失。目睹一个人类眷属渗出黑色脓水以代替血液0/1D3。目睹一个完全转化为怪物形态的眷属1/1D10。 | | |

#### 混血深潜者，携带印斯茅斯污秽之后代：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 属性 | 掷骰 | | | 平均值 | |
| 力量 | （2d6+6）\*5 | | | 65 | |
| 体质 | （2d6+6）\*5 | | | 65 | |
| 体型 | 3d6\*5 | | | 50 | |
| 智力 | （2d6+6）\*5 | | | 65 | |
| 意志 | 3d6\*5 | | | 50 | |
| 敏捷 | （2d6+6）\*5 | | | 65 | |
| 外貌 | 2d6\*5 | | | 35 | |
| 移动 | 8/8游泳 | | | | |
| 平均HP（耐久） | 11 | 平均MP | | | 10 |
| 平均伤害加权 | +0 | | | | |
| 战斗方式 | 混种深潜者可以使用人类的武器。每回合攻击：1次。 | | | | |
| 战斗 | 格斗45%(22/9) | | 基于所使用的武器伤害+伤害加值，或徒手（1D3）+伤害加值 | | |
| 护甲 | 无 | | | | |
| 咒文 | 已经开始接受自身的水族遗产的年长混血种有10%的可能知晓1d3个法术。 | | | | |
| 技能 | 潜行46% | | | 游泳60% | |
| 跳跃45% | | | 闪避30%(15/6) | |
| 聆听50% | | |  | |
| 特殊能力 | 水下呼吸：混血种在完全蜕变为深潜者前不能在水下呼吸，不过从幼儿时期起他们能停留在水下的时间就可以长达普通人类的两倍。 | | | | |
| 理智值丧失 | 直视混血种丧失0/1D4理智值，对于特别可怕的个体则可以增加（1/1D6+） | | | | |

#### 深潜者：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 能力值 | 掷骰 | | | 平均值 | |
| 力量 | （4d6+6）\*5 | | | 70 | |
| 体质 | 3d6\*5 | | | 50 | |
| 体型 | （3d6+6）\*5 | | | 80 | |
| 智力 | （2d6+6）\*5 | | | 65 | |
| 意志 | 3d6\*5 | | | 50 | |
| 敏捷 | 3d6\*5 | | | 50 | |
| 移动 | 8/游泳10 | | | | |
| 平均HP（耐久） | 13 | 平均MP | | | 10 |
| 平均伤害加权 | +1D4 | | | | |
| 战斗方式 | 深潜者可以像人类一样使用武器，不过深潜者更擅长使用它们自己的长矛和三叉戟。每回合攻击：1次。 | | | | |
| 战斗 | 格斗 45%(22/9) | | 1D6伤害+伤害加值或取决于其使用的不同武器（例如矛，1D8伤害+伤害加值） | | |
| 护甲 | 1(皮肤和鳞) | | | | |
| 咒文 | 深潜者有40%的几率拥有1D4个法术。 | | | | |
| 技能 | 闪避 25%（12/5） | | | | |
| 特殊能力 | 水下呼吸：因为深潜者在海底栖居，所以它们不需要外部帮助就能进行水下呼吸，并且它们同样也能在陆地呼吸。 | | | | |
| 理智值丧失 | 0/1d6 | | | | |

## 毒性值与毒素

六版毒性值与七版毒药级别（毒素规则）药效转换表：

|  |  |
| --- | --- |
| POT毒性值 | 毒药级别 |
| 1-9 | 弱 |
| 10-19 | 强 |
| 20+ | 致命 |

毒素伤害：

|  |  |
| --- | --- |
| 毒药级别 | 毒药效果 |
| 极弱 | 无伤害，可能造成昏迷 |
| 弱 | 1D10伤害 |
| 强 | 2D10伤害 |
| 致命 | 4D10伤害 |

体质检定获得极难成功的角色会受到比较小的毒药效果，伤害应减半，症状也依据守密人的判断减少。某些特殊情况下，如果体质检定大成功，守密人可能会准许摆脱毒药效果。角色可以通过一些排毒方式进行体质检定的孤注一掷，如催吐、截肢、放血等。

更多内容参见《守密人规则书》第六章《战斗》——可选规则：毒素。本模组内最好开放此规则。

## 涉及法术

#### 哈斯塔之歌：

哈斯塔之歌

消耗：每轮1D4点魔法值；每轮1D4点理智值

施法用时：生效前需要3轮

施法者发出惊悚的尖锐号叫，使选定目标的皮肉起泡溃烂，变成致命的脓疮。

目标须在施法者的视野范围内。虽然每个人都能听到歌声，但法术只对选定的单一目标有效。施法者须进行一次POW检定，结果要在施法者的POW以下，他才能唱出正确的异界旋律。

若施法成功，法术在生效期间每轮对目标造成1D6点伤害。每两轮之后，瘢痕会令目标的APP下降3D10。每四轮之后，内脏破裂会令目标的CON下降3D10。当目标的CON减少到0或因耐久减少而死亡，其身体将肿胀成一团，在令人作呕的“嘭”声中爆炸；冒着热气的脓血同时溅洒到地面上。

本歌可以作防御用途，来抵御另一名本法术的施法者。成功的反击法术会互相抵消。

别名：王之吼、黄廷之音、产生巨大折磨和痛苦的沸腾疮疖。

法术通常只在夜间且毕宿五可见时有效。

深层版：施法者对哈斯塔的秘密进行清楚的理解可以领悟哈利湖的秘密，对法术的微调可以弄懂毕宿五必要的时空对准方式，因此本法术可以在毕宿五不可见的夜晚施放了——但法术消耗将加倍。

#### 加塔诺托亚的诅咒：

帕德里奇携带有一张污秽的画像，描绘了加塔诺托亚的完整形态，可以使用一次。

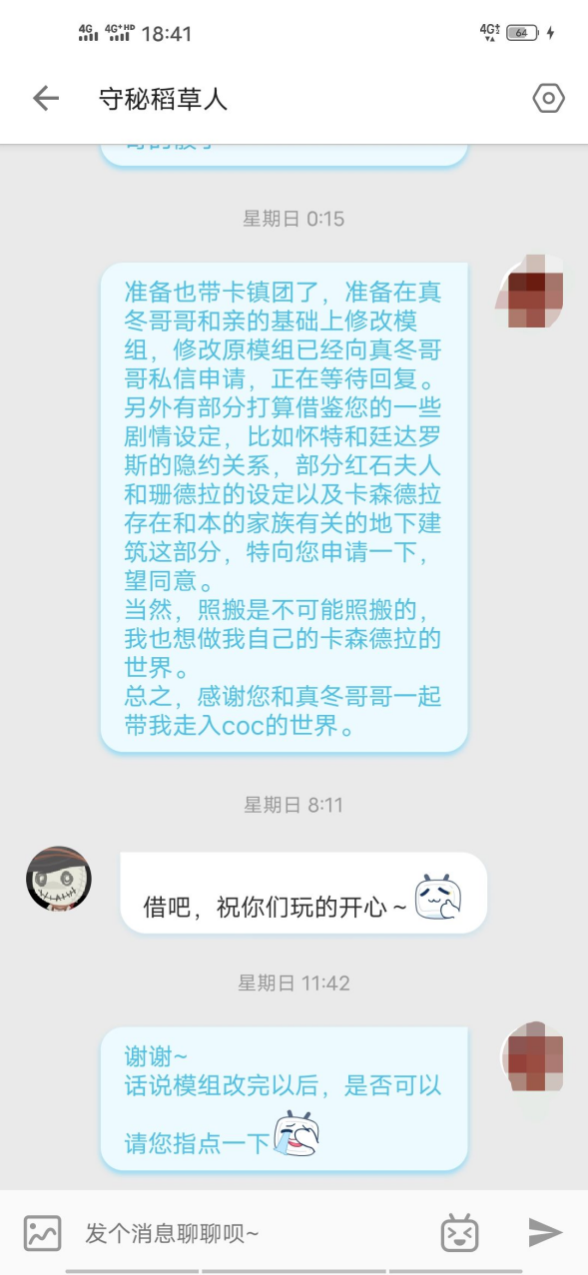
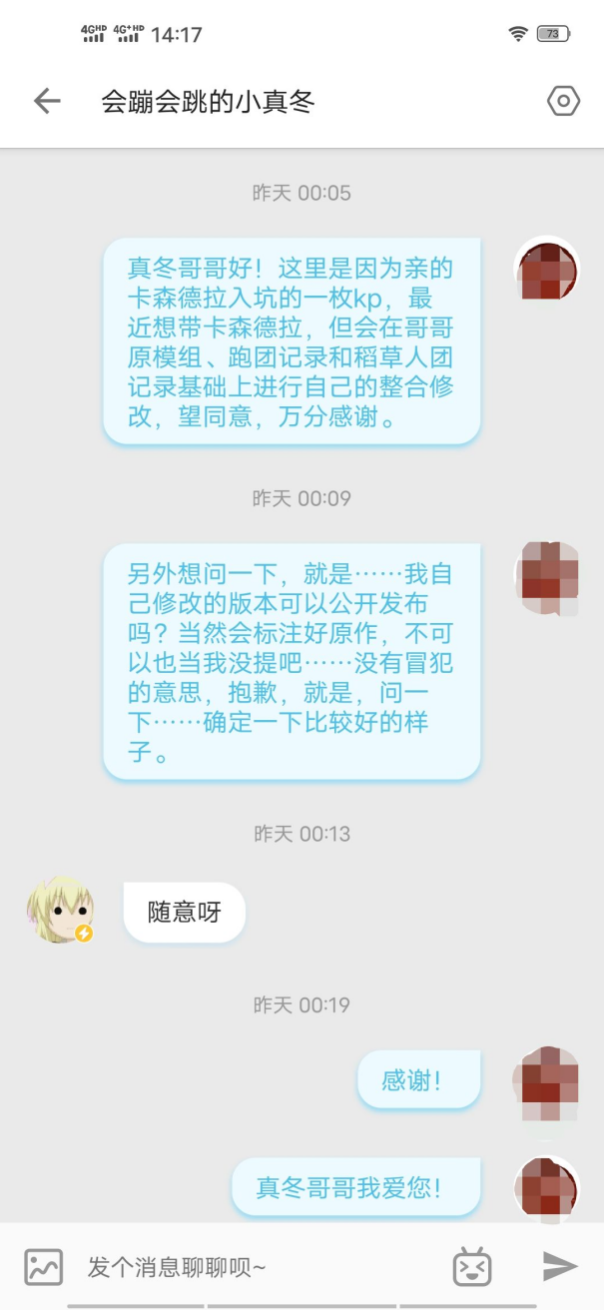
加塔诺托亚的诅咒：任何近距离目睹了加塔诺托亚的完整形态的人都会受到这个诅咒。每轮只要加塔诺托亚的形象出现，人类目击者就必须进行体质X5的1D100检定。如果失败，调查员会损失1D6的敏捷，肌肉僵直和神经麻痹的症状开始出现。如果调查员的敏捷降为0，那就被完全固定住了，石化的过程将不可逆转。

短短几分钟内，受害者的血肉和筋脉迅速硬化至与皮革和骨骼类似。在坚硬固定的躯壳中，大脑和其他内部器官保持着鲜活，能够感受到自身陷入无法忍受的囚笼之中。只有大脑的毁灭能够停止受害者的苦难。目盲麻木的受害者每天损失1D6理智值，直至到达永久疯狂或是得到宽恕般的死亡。

当加塔诺托亚的耐久降为0或以下时，它的诅咒将失效。一旦其恢复到最少1点耐久，石化就能正常进行。

# 授权&鸣谢

授权申请如下（我当时太紧张了ORZ）：



##### 总之，再次感谢真冬哥哥和稻哥哥带我走进COC世界！！！

##### 非常感谢！！！！！！！！！！

《卡森德拉的黑色嘉年华（下简称“卡镇”）》是我接触的第一个模组、第一个跑团相关的内容，可以说是初心吧。

当时一开始是十分意外的听别人说某小说里描写了个 “很克”“掉san”的游戏，去搜索“很克”“掉san”的意思，知道COC的。一时好奇在B站搜索了视频，当时就被卡镇有趣的故事吸引了，开始了解规则书。一开始以为模组的故事是固定的，但接着发现，每个故事讲述者的故事都是不一样的，被同一个模组各有千秋的演绎深深吸引……每个人都有每个人讲故事方式，这太让我着迷了。

在面团和网团中积累了一些浅薄的作为调查员和守密人的经验的同时，我也尝试完成过两个中长型的模组。算是有了尝试自己初心的勇气……虽然不敢和前辈们媲美，但至少希望，不要太过逊色吧……

这一次，我做出自己的平行世界的卡镇。感谢真冬哥哥和稻哥哥的鼓励与建议，以及改编过程中帮助，再次感谢！！！希望我写得不太差orz……

此致，以上。

不慎惶恐。

# 附录

（详见独立附录和展示图文件夹）

### 信息展示图：

### 地图

**因图片所占文档容量太大故投稿版删去了内容，如有需要，可通过网盘：**

**https://share.weiyun.com/bgaLQAyo**

**下载完整模组及附件使用。**

**另：**

**地图素材源于网上，非商使用。附件配原始EPS文件，如不使用已导出图片，可以自行修改图层显示后导出展示。**

## 一些资料

### 调查员组织与邪教教团

#### 九天使：

#### （以下内容来自《调查员核心规则书》第五章——《调查员组织》）

财富越多，责任越大。

金钱是敲门砖，可以换得各种各样的知识。然而不幸的是，有些敲开的门是不可能再关上的了。

九天使，或者它对应的拉丁名字“Novem Angelus”，是由一些家财万贯、权倾一方的人物组成的新英格兰慈善组织，在1874 年的独立战争之后建立。

该组织建立的初衷是“培养、发展和强化所有好人”，提供对新罕布什尔、马萨诸塞和缅因三州富裕家庭的支持、引荐和赞助。他们的名字“九”是从九个创始人的“九人唱诗班”而来，据说他们之中还有法国和英国的显赫贵族名号。

两个世纪过去了，九天使仍然继续着它的善行，建立了众多的教育基金和慈善机构。这个组织的座右铭是“我们只探寻真实，不注重荣誉”，所以组织回避社会关注，也希望成员遵守。它现在仍然由九位强大而神秘的人物运行着，只有一个人公开身份：吕克·维利耶先生，在需要的时候代表整个组织。

九天使早已清楚“可怕的真实”对民众的糟糕影响，他们在寻找减少和控制这些情报的方法；用金钱和秘密影响力去帮助代理人“拯救世界”，同时保证自己不因任何行为被人曝光。

九天使通过中介工作，雇用他人去做精妙的任务，例如收购古老的书籍文物、调查人物和组织、为探险筹款。人们对九天使这样一个神秘的组织有着许多流言，还经常把它和许多奇怪迷人的阴谋论扯上关系。对于真相，九天使三缄其口。

调查员推荐职业：任何。

#### 莎布-尼古拉斯和“黑山羊密教”：

#### （以下内容来自《怪物之槌》（Malleus Monstrorum)）

月之镜守护者，莎布-尼古拉斯的化身 (Keeper of the Moon-Lens, Avatar of Shub-Niggurath)

无数长着圆形吸盘、骨瘦嶙峋的腿上支撑着一个巨大的乳白色形体......它没有肢臂，而仅有三只尖锐的脊刺深陷于地下。但它的头部更是令人作呕——白色胶状物层层盘叠，其上布满了水肿胀圆的眼睛，而正中闲是一张长满利齿的巨大鸟喙......它的头部恶心地蠕动颤抖着，那些肿胀的眼球分别向不同方向望去......那三只脊刺如划桨一般一齐向前蠕动，带着那沉重的身体缓缓向前拖行；那只巨喙随即张开，一阵声响从中传出——尖锐，杂乱。

——拉姆齐.坎贝尔 《月之镜》

月之镜守护者是黑暗母神莎布-尼古拉斯的化身之一。

它居住在英国山羊林地区那广阔的地下洞穴系统中，而这个洞穴系统很可能与田间潜随者所居的艾奥瓦地下洞穴相连，甚至可能通向幻梦境中。

邪教：月之镜守护者被英国山羊林中的莎布-尼古拉斯邪教，黑山羊密教 (the Cult of the Black Goat) 教徒们所膜拜。

这个邪教与位于美国的田间潜随者邪教有某些联系，而世界上其他莎布-尼古拉斯邪教也可能会使用月之镜。

其它特征：月之镜守护者仅在满月时用月之镜召唤方可到来。它与田间潜随者一般，会将献上的活祭整个吞下，而被吞下的祭品将会在其透明的胶质头部里缓慢转变，最终成为莎布-尼古拉斯庇佑之眷族的一员，在地下巢穴里永远服侍这位邪神。

攻击与特殊效果：月之镜守护者将以遍布利齿的巨喙攻击敌人，或以巨大沉重的身躯将目标压碎。

#### 丘丘人帮会（TCHO-TCHO TRIADS:）：

每个帮会标明自己的领地，以合法商会作为伪装。北美最强大的三大帮会是：位于多伦多，以“双龙贸易公司”为幌子的“星界兄弟会”；位于纽约，以“卧佛贸易公司”为幌子的“黑莲会”；位于旧金山，以“快乐章鱼贸易公司”为幌子的“梦王会”。这些表面上的商业公司的营业范围包括特色饭店，投资合伙人，小旅馆以及建筑合伙人。“星界兄弟会”崇拜洛依高尔和扎尔，“黑莲会”祭祀夏乌戈纳尔•法格恩，“梦王会”则推崇克苏鲁。其他丘丘人帮会祭拜的神祗则包括肖格阮、莎布·尼古拉斯，哈斯塔和阿特拉克·那查。

这些帮会参与了卖淫、敲诈、地下博彩、军火偷运、走私、洗钱、暗杀、制造和销售非法药物，21世纪初，它们甚至参与到了恐怖活动中。这些非法营收所得的金钱和收益全部被用作进一步实现旧日支配者和外神的目标。帮会资格由丘丘人的家族所独占，成员们则会保守这些组织秘密至死亡。帮会间和帮会内部的暗杀和权力斗争并不罕见，很多帮会高层都是靠谋杀夺取高位的。帮会成员一如既往地将狂热的宗教和凶狠的杀戮结合起来。纽约世贸中心的“911事件”发生之后，丘丘人意识到了国际恐怖主义的潜力。随着21世纪的进步，它们越发参与到恐怖活动中来拓宽它们的事业。

旧金山的“梦王会”是有关异界植物“黑莲”的世界上最主要的栽培者。数英亩的莲花池坐落于旧金山的近郊，丘丘人在此种植，收获，并守护着黑莲。

### 一些不常见神话存在

#### （以下内容来自《怪物之槌》（Malleus Monstrorum) ，相关设定在模组应用中有修改）

#### 尼约格达（尼约格萨）的眷属：

来自于人类、食尸鬼和旧日支配者尼约格达渎神的结合。这种结合产生的孩子会在30-60年之间急速退化成不定形的污秽之物。他们以人类的形态开始生活，很容易冒充为人类，除非他们进行了详细的体检，体检会发现他们的体内流淌着的不是血液而是粘稠的黑色脓水。这些生物强壮坚韧又富有魅力。他们既遵从于尼约格达的意志，也劝诱其他人加入这位神祗的黑暗祭典中。

在青春期开始时，尼约格达的混血孩子们会屈从于他们异形父亲的意志。最初旧日支配者会给予他们奇幻的梦境，其中充斥着地底隧道和洞穴，咏唱咒文，和身着黑色长袍的人，也有可能在梦中瞥见伟大克苏鲁，撒托古亚和其他出没于地球的巨大恐怖。几个月后梦境会越发频繁，直到导致每晚做梦者都会损失1D3理智。一旦这些眷属发疯，他们就会心甘情愿地为旧日支配者扩张感知的能力，允许尼约格达通过他们的感觉来感知世界。

出生3D10+30年之后退化开始。一旦开始，这种变形过程会在几个月内极快的进行。可怕的黑色斑点会在这个人的皮肉上浮现，很快扩散。同时眷族会变得异常饥饿，通过贪婪的进食，这个怪物的体重和体型会急剧攀升。在这新生的过程中，人类形态的骨架会弯曲变形成一个拙劣的模仿。骨骼和肌肉组织会具有惊人的弹力，同时皮肉会继续如同腐尸一般膨胀发黑。一旦变形完成，这个怪物就会变成一个不定形的恐怖，它令人作呕的肉体蠕动翻滚，仿佛整个肉体是由一群肮脏的黑色蠕虫构成一样。尽管躯干和四肢膨大臃肿，怪物形态仍然保留了手部和面部骨骼。它有着可怕的扭曲容貌，刺刀般锋利的爪子，饿狼般尖锐的獠牙，宛若地狱血腥法球的突出双眼。在远处，尼约格达的眷属有可能通过穿一件厚大衣或者长袍与一个帽子或头巾来伪装成人类。但如果观察者靠近了就能察觉到令人作呕的浓厚粘液在随着对方的行走不断渗出。

尼约格达的眷属对光极为敏感。在他们暴露的皮肤上少许的阳光接触就会导致极为剧烈的疼痛。他们很容易在亮光下致盲，但是却有着极好的夜视能力。这些怪物在完全缺少亮光的情况下，比如洞穴中，就无法看到东西。

一旦进入了他们最终的怪物邢台，大多数眷属开始漫长危险的旅行，前往尼约格达的地下堡垒来享受永恒黑暗中快乐的居住。尼约格达偶尔会派遣自己的眷属来到地面人类的世界或者幻梦界。

#### 尼约格达/尼约格萨 (Nyogtha)：

旧日支配者

一股令人嫌恶的霉味开始在屋中蔓延开来，如同蛇一般蜿蜒扩散。 那金属盘无可避免地打开，手指般的黑暗从开缝中探出，之后潮水般的闪亮黑色从中涌出，既非液体也非固体，而是胶状般的一团粘稠之物。

——亨利.库特纳 《萨勒姆恐怖事件》

尼约格达据传闻是居住于地壳内洞穴系统的一位次级神祗，并可能与克苏鲁有些联系。 它的形体看上去如同一团有生命的黑暗，可随意于任何部位伸出触肢或伪足。

邪教：尼约格达的信徒寥寥无几，通常只有女巫和其同类才会膜拜它。 它教授他们各种咒文，并获得活祭与对方的心智作为回报。 在幻梦境中尼约格达则的信徒则是以小群食尸鬼，而一些现实世界中的食尸鬼也对其顶礼膜拜。

#### 群鲨之父，克苏鲁的化身 (Father-of-All-Sharks, Avatar of Cthulhu)：

*“它与大白鲨的远祖巨齿鲨鱼十分相似，但是至少还要大两倍，并且周身散发着朦胧的白色光芒，传播甚远，甚至整片海域都会透着白光。 它永不知足，出于饥饿会疯狂地吞噬周围一切，其所到访的水域将永无安宁。”*

*——布鲁斯.L.普利迪*

据珀纳佩手稿 (The Ponape Scripture)记载，群鲨之父是克苏鲁非凡的的化身之一，并很可能是圣经中海洋巨兽利维坦 (Leviathan) 的原形。

深潜者们知晓召唤群鲨之父的仪式，但无法对其加以控制，因而只在会在大群族人受到威胁时的危急关头才会使用。 它曾被召唤至沿海地区对制造生态灾难的海洋城市加以惩罚，甚至被用以消灭危及深潜者城市的人类海军，并在二十一世纪初期活动频繁。为数众多的海船失踪事件很可能都与其有关。

1D10只攻击性强烈的巨鲨将伴随群鲨之父一同出现。

教团：波利尼西亚人与夏威夷人熟知群鲨之父，并以不同的名称在神话故事中出现。深潜者是其主要信徒，其他异族也有可能膜拜它。 仅有极少数人类膜拜群鲨之父，但仍有大部分原始文明与部族为其献上活人祭祀以安抚这为神明，祈求不会遭受灭顶之灾。

#### 戈弗恩·胡帕德戈·莎布·尼古拉斯（gof’nn hupadgh Shub-Niggurath）：

下级仆从种族

（注：gof’nn hupadgh为拉赖耶语，gof’nn =children ，hupadgh= born of）

*“这些更加可以辨识出的活物在没有明显外伤的情况下令人惊讶地解离开来，同时另一些由非常不同的部分组成，看上去就完全不像属于一个个体的。”*

*-拉姆塞·坎贝尔《月透镜》*

这些生物是莎布·尼古拉斯的仆役和祭祀，由黑山羊之母通过牺牲受害者所创造。在这位外神通过“月透镜守护者”（Keeper of the Moon-Lens）和“田间潜随者”（He Who Walks Behind the Rows）的化身出现时，它整个吞下活祭的人类，之后使他们从自己的体内“诞生”出来，

在此过程中祭品遭遇了巨大的变化。通常这些人再也不会被发现，因为他们将会居住于潮湿的墓穴或阴暗的树丛，为黑山羊之母和她的追随者们服务。

同样众所周知的，由于得到了莎布·尼古拉斯的赐福，他们形成了一个变异的种族，其中一些具有膨胀的双脚和小的羊角这些山羊的特征，类似于半羊人的外貌，另外的则大部分看上去像人类，还有一部分发生了恐怖的转变变成了怪物。任何两只这种生物都不类似，尽管他们几乎都是类人生物。这些生物是许多有关哥布林和妖精一般的怪物的神话和传说的基础。他们一般而言是生活在群落里——有时是很大的群落。

有数不尽的关于居住在闹鬼的森林里的“哥布林”的故事，偷盗幼儿，袭击倒霉的旅行者，以及烹饪有毒或者魔法食物来尝试卖给粗心的人类。

赤红之圈（SCARLET CIRCLES:）：这是一种这些生物的集体仪式。其撕裂空间就如同一个临时传送门，允许它们在遥远的地点间穿越旅行。为了完成这个仪式，一群戈弗恩·胡帕德戈围成一个圈子来祈祷。每一个成员贡献1点意志，选中的头领则要向莎布·尼古拉斯贡献至少体型18的血祭。祭品可能是一头牛，一到两个人类或者几只小动物。在可怕的紧急状态下，戈弗恩·胡帕德戈可能献祭一只或者更多他们的同族。当这些生物开始吟唱，血液渗入土壤，一个赤红之圈就会浮现。它相当于传送门。戈弗恩·胡帕德戈可以穿过传送门，或者从传送门中召唤出什么东西。这些生物可以完全控制传送门通往何处。群体每集体贡献1意志，这个暂时的传送门就能多维持1分钟。

#### 加塔诺托亚（Ghatanothoa）：

旧日支配者

*“我所瞥见的那个从巨型地穴中的敞开活门下渗涌上来的东西是一个不可思议而又畸形丑恶的庞然大物。我可以毫不怀疑地说，仅仅看一眼那个影像的原型就会死于非命。直到现在，我依旧无法有条理地组织词句去描述它的模样。我或许可以称它硕大无朋——生有触须——长鼻——章鱼样的眼睛——半不定形的——柔软——部分生有鳞片部分满是皱纹——啊！任何我所说出的任何东西甚至都不足以暗示那个在黑暗混沌与无尽夜幕中诞下的禁忌子嗣所展现出的、令人嫌恶、污秽不洁、极其浩瀚无尽、非人类可以想象的恐怖、憎恨与邪恶。”*

*——H·P·洛夫克拉夫特&海泽尔·希尔德《超越万古》*

加塔诺托亚据信极为恐怖，它有着无数的触手，锯齿，感受器官，以及确实可怕的轮廓。在古代的姆大陆，加塔诺托亚栖息在一座由犹格斯真菌建造，古代人类居住的城市的地下洞穴中。这个洞穴被平顶火山群所环抱着。姆大陆沉没时，这位神明的住所被波浪所吞没，它也被囚禁其中。有时地质变化会使加塔诺托亚的居所浮出水面，犹如准备着在某一天会与拉莱耶一起重新升起降临世间，永不沉没。调查员在新西兰和智利之间注意到的任何小岛都有可能和加塔诺托亚的居所相吻合。

加塔诺托亚有时被称为“甘塔”（Ghanta），被描绘成一个具有触手和上千眼睛的蟾蜍状怪物。

教团：有时加塔诺托亚回合被称为罗伊格尔（Lloigor）的种族联系在一起。现代没有任何人类教团知晓它。在古代，姆大陆上的祭司们被迫定期提供人类的活祭给加塔诺托亚，以免它从其死火山的居所中出来并制造血腥的大屠杀。当然，犹格斯的真菌们在那个时代也侍奉着加塔诺托亚。

加塔诺托亚的诅咒：任何近距离目睹了加塔诺托亚的完整形态的人都会受到这个诅咒。每轮只要加塔诺托亚的形象出现，人类目击者就必须进行体质X5的1D100检定。如果失败，调查员会损失1D6的敏捷，肌肉僵直和神经麻痹的症状开始出现。如果调查员的敏捷降为0，那就被完全固定住了，石化的过程将不可逆转。

短短几分钟内，受害者的血肉和筋脉迅速硬化至与皮革和骨骼类似。在坚硬固定的躯壳中，大脑和其他内部器官保持着鲜活，能够感受到自身陷入无法忍受的囚笼之中。只有大脑的毁灭能够停止受害者的苦难。目盲麻木的受害者每天损失1D6理智值，直至到达永久疯狂或是得到宽恕般的死亡。

当加塔诺托亚的耐久降为0或以下时，它的诅咒将失效。一旦其恢复到最少1点耐久，石化就能正常进行。

#### 夏尼先生（Mr.Shiny）：

唯一存在（修格斯领主，上级独立种族）

*“他有了更粗壮的腿脚和更膨大的肚子……他穿着一件宽敞松弛的医用白大褂，一双黑色矫正过的大鞋子……他最后一拉，鞋扣清脆地碎裂开来。粘稠的紫色胶体从他的衣物中不断涌出。”*

*——迈克尔·谢伊《胖脸》*

阿尔伯特·夏尼是一位修格斯领主——一种少见的具有智慧和意志的修格斯，这种修格斯可以控制自己的身体转化为人类。这样控制自己的身体需要持续的心智努力和意志。

夏尼先生赞同于那些毫无疑问比他强大的力量的意见，他决定以自己独特的方式来准备迎接他日再临的旧日支配者。他特殊的计划是尽可能创造条件来增加人类的数量。为此他已经尝试过创立帝国，国际贸易，发明疫苗，宗教组织，科学方法，改良农业技术，改善公共医疗，传教学会，发行报纸，累积资本，研究作物生长素等等，所有的一切看上去都是为了使人类摆脱静态的闭关（部落）主义，改善现存人类的数量与质量。文明并非他创造的，但是他为此付出了巨大的努力。

现在，人口暴增，天空被酸液和毒素充斥，大量动物灭绝，气候突变，辐射威胁到烤焦地球，夏尼先生估算着收获的时间接近了。

时间教团了他几乎所有他需要知道的知识。他并不是很聪明，也并不是很有创造力，更没有准确的记忆力（如他退化的语言技能所表现）。他需要数千年来学会一个咒文。但他比绝大多数修格斯要有耐心，不过这不值得多说——总有些值得大快朵颐的人类的此时如同很多强力的神格一样，夏尼以他的冲动为荣——这些美味的人能让自己永葆青春。

当夏尼先生保持冷静控制住自己的情绪时，他就能保持在人类形态。然而如果他愤怒或是心烦意乱，他会失去对自己身体的控制，迅速融化成修格斯形态。当然无论何时何地，一旦他的人类形态耐久被削减至0，他会自动回复为修格斯形态。

攻击方式：人类模式下，夏尼要么使用强力的熊抱，要么猛烈打出一记重拳。如果除去伪装展现出他的真实形态，他会尽其所能尽快料理完所有目击者然后迅速逃逸。一般而言，夏尼先生会尽一切努力来掩盖自己的真实身份。当他被极大的饥饿驱使抓取受害者之后，他会渗入废弃的建筑物或者黑暗的地下室，这样方能让他安静地进餐。

#### 克塔尼德 (Kthanid)：

旧神

*“他突然觉察到他被一个原始的恐怖所盯着，这个亵渎的怪物形状类似于克苏鲁，但是它并非克苏鲁而是克塔尼德，背后周围应该是黑暗的凹坑的地方，此时却闪耀出星辰的光芒……周身的宝石和闪光仿佛像是钻石星尘一样，他以灼热如熔化黄金一般的巨大眼睛凝视着眼前的大殿。”*

*——布莱恩•拉姆利，《梦境之钟》*

克塔尼德一般以珠光宝气，有着明亮的金色双瞳的克苏鲁双胞胎兄弟形象出现。它居住于水晶珍珠之殿，这是位于异世界“极乐净土”（Elysia）一座古老冰川之下的卓绝宫殿。虽然此处和现实世界几乎完全隔绝，但是幻梦境有些人知晓如何从地球航行到极乐净土。

部分克苏鲁神话传说认为克塔尼德和克苏鲁是“双生子”，“兄弟”，两个同一种族的个体，或者存在着其他方面的联系。

教团：克塔尼德没有人类信徒，尽管有时它会召唤那些被选定的有价值者到达自己的宫殿。他会协助这些人来对抗克苏鲁和其他旧日支配者的阴谋诡计。一般克塔尼德的协助是某些知识，一个道具或是咒文之类。然而在某些特殊情况下，克塔尼德也会亲自上阵和旧日支配者正面对决。

### 其他

黑莲花

“这灰黑色的花朵来自于一个希伯来世代的东方国家，契丹（Khitai）。现在丘丘人仍种植着这种植物，它们将黑莲视为洛依高尔和扎尔祭祀中的必不可少的一环。

它们的现代教团偶尔用黑莲制造用于使精神进入其他维度的梦境的药物，譬如“蓼”（Liao）。这些制造的药物用法多种多样。然而滥用这些药物，可能会刺激使用者陷入杀人冲动或是失控幻觉中。在这种状态下有时会看到黑莲，很有可能就是黑莲本身导致了这种恶性影响。”

（来自克苏鲁百科全书，丹尼尔·哈姆斯）

**黑莲安眠药：**这是通过黑莲花蜜萃取浓缩生产的产物，任何饮用或吸入这种清澈的黑色药物的人都需要将其体质与18的药效进行对抗。如果失败他会立刻陷入（24-体质）小时的沉睡。如果成功则他能够保持清醒，但是感到非常犯困，所有的技能和移动力都会在接下来的（24-体质）小时内受到减半惩罚。沉睡的受害者可以如正常一般醒来，但是仍会犯困和受到技能惩罚，持续（24-体质）小时，然后继续陷入沉睡（一旦醒来他可以尝试用一半的体质与18药效进行对抗）。沉睡时受害者经历了狂野乃至恐怖的梦境，导致需要进行理智检定并损失 0/1 理智值。10加仑的黑莲花蜜能够生产1盎司的黑莲安眠药（可使用4次）。

**黑莲毒**：这是通过黑莲花蜜萃取浓缩生产的产物。注射或服用微量这种黑色粘稠物都会导致死亡。针头那么一点点大的这种毒药就能毒死一个人。黑莲毒的药效为25。一旦进入人体内，毒药会立即生效。受害者先陷入幻觉中，之后呼吸和心跳加速直到心力衰竭而死。这一切会在小于一分钟的时间里发生。如果受害者从黑莲毒中生还，他立即损失了1/2的耐久与体质。损失的耐久和体质会每周恢复1点，在医疗护理（成功的医学掷骰）中可以每周恢复1D3点。生还者也必须进行一次理智检定，因为毒药造成的幻觉而丧失 0/1 理智点。20加仑的黑莲花蜜可以制造半盎司的黑莲毒（可使用4次）。

**黑莲入梦药：**使用晒干压碎的黑莲花制作。这些黑色粉末具有16药效。任何服下并被致幻药压倒的人会进入恍惚的状态，此时他感受到了鲜艳，狂野，乃至恐怖的幻觉。在药物的作用下，使用者会完全无视自己的周围，在意识有无之间飘荡。对于使用者来说它们的幻觉世界和现实世界一样真实有形。药效会持续（100-理智）分钟，需要进行一次理智检定，损失1/1D10理智值。每次使用这种药剂会累积5%的成瘾可能。上瘾者会极端渴求黑莲药，每天至少要服用一次。若是没有得到“安慰”，上瘾者开始每天承受1点理智损失，逐渐陷入疯狂。他会变得暴力，具有自杀或杀人倾向。为治疗黑莲药瘾，成瘾者必须在（30-体质）天内每天接受一次成功的医学检定。在治疗中的成瘾者需要抑制剂和镇静剂。每次服用时，使用者也有10%的机会（不累积）获得1点克苏鲁神话知识。经历过梦中世界和幻梦境的调查员可能在黑莲入梦药的作用下重返那里，这样的入梦者可以获得10%的“入梦”技能加成——一旦药效结束这个技能加成自然也就没有了。如果调查员抵抗住了药效，他只会沉睡（100-理智）分钟而不会入梦。1磅黑莲花能生产1盎司的黑莲入梦药（可使用1次）。

**黑莲熏香：**使用晒干压碎的黑莲花制作。洒在热炭火上，粉末状的熏香会具有黑莲入梦药一样的效果，但是不会成瘾。吸入熏烟就能产生幻觉和幻视。黑莲熏香的效果持续（100-理智）分钟，需要进行一次理智检定，损失1/1D10理智值。尽管不会成瘾，每次使用时，使用者也有10%的机会（不累积）获得1点克苏鲁神话知识。使用者也会有10%可能性（不累积）导致肺部发生微小的裂伤。一旦发生调查者就会开始感到胸口疼痛，呼吸困难，咳出细微的血丝，导致体质损失1点。一周后体质会自然恢复，如果没有再次吸入黑莲熏香的话。1磅黑莲花能生产2盎司的黑莲熏香（可使用两次）。

**入梦博士（Doctor Dream）：**

入梦博士是一种由丘丘人在20世纪80年代末至90年代初生产和推广的毒品，用强力致幻的黑莲为原料制造。入梦博士一般是黑色和白色的药片，有时是固体有时则是液体。其药效为15，如果调查员抵抗住了药效，他只会沉睡（100-理智）分钟。然而如果调查员在抵抗中被药物战胜，他就会在（100-理智）分钟内感受到鲜艳狂野的幻觉，还必须进行一次理智检定，损失0/1D6理智值。每次吸食这种毒品会有10%的累积成瘾可能。成瘾者会依赖于入梦博士，最少每天服用一次。若是没有得到“安慰”，上瘾者开始每天承受1点理智损失，逐渐陷入疯狂。他会变得暴力，具有自杀或杀人倾向。

为治疗药瘾，成瘾者必须在（30-体质）天内每天接受一次成功的医学检定。在治疗中的成瘾者需要抑制剂和镇静剂。每次服用时，使用者也有10%的机会（不累积）获得1点克苏鲁神话知识。经历过梦中世界和幻梦境的调查员可能在黑莲入梦药的作用下重返那里，这样的入梦者可以获得10%的“入梦”技能加成——一旦药效结束这个技能加成自然也就没有了。

入梦博士的街头暗号包括“D博士”，“D&D”，“博士”，“嘀嘀”和“入梦”（Dr. D,D&D, Doc, Dee-Dee, and Dream.）