

# 活神之手

Hands of the Living God

关于一个孤独的调查员面临悲惨命运的故事。

作者：Daniel Harms

翻译：lila

排版：伯

接着，我沉入了深渊，并听见了身着黄衣的王向着我的灵魂耳语：“落入活神之手中是件可怕的事！”

——Robert W. Chambers

本模组为单人模组，经改编过后目前适用于七版规则。

本模组可用为多人模组，不过并不推荐这么游玩。此模组的时间与地点设定在当今的阿卡姆附近，但此事件也可以发生在 20 年代或现代美国的任何地方。

调查员的身份固定为学者。

在调查员探寻线索时，KP 应当注意游戏内的时间，如果文本内没有给出某些动作的准确耗时，KP 可以自行判断。只要 KP 愿意，故事的高潮可以随时发生，所以无需特意提醒玩家不当的时间管理，但时间的无情流逝可以使玩家处于紧张状态。

由于调查员人数稀少，有些技能可能无法顺利成功使用，为了防止**检定失败导致线索卡住**的情况，此模组在某些线索上使用了“双倍时间”的规则：

比如，**30 分钟**的搜索可以允许进行一次**图书馆使用**的鉴定；如果这次 rd 失败，另外 **30 分钟**的搜索可以使调查员们自动得到信息。虽然或许看上去很犯规，但十分有限的调查时间可以平衡这一点。

(模组内可以运用此规则的地方皆已标注)

此模组基于罗伯特·W·钱伯斯（Robert W. Chambers）的短篇小说“黄衣之印”（The Yellow Sign），可以在他的书《**黄衣之王**》或混沌小说集《**哈斯塔之循环**》中找到。KP 可以阅读这些小说故事来增加对模组设定的理解，但这并不是主持模组的需求，因为小说其中包含的知识不会给太多帮助。

## 导入

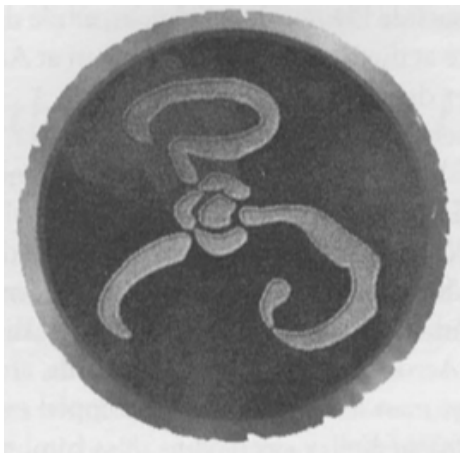
对于调查员来说，昨晚是一个不眠之夜。不愉快的梦境整晚都充斥在调查员的脑海中，醒来后，他感到头脑有些昏沉。（如果被问及具体的细节，KP 应告知他们，他们记不清楚梦中的情景，不过似乎与最近发生的事情有关。）不过，调查员现在并没有时间去关心这个问题。

今天是周六，表的指针显示现在是早上九点，调查员还有清洁工作要完成，以及一封信要写。如果调查员有着家庭或附近住着自己的**调查员朋友**，那么这个周末他们**并不在家**（**探亲 或 在另一个模组调查**）。

在接下来的模组中，调查员将会是独自一人。KP 应询问调查员他们想要做什么，并做出他们期望的行动：不管是处理无聊的国内纷争，抑或是带着枪搜寻着房子。

不管调查员要做什么，**一份邮件**都会在上午 9:30 时抵达调查员的家。除了一些传单和各种账单之外，调查员还会从**马修·宾夏，自己的同事兼亲密好友**那里收到一个小包裹（**约 3x3x5 英寸**）和一封信。打开盒子，调查员可以发现一个刻着**黄衣之印**的吊坠。

吊坠如下：



信件内容如下：

星期五

我亲爱的朋友：

很抱歉过去的一周都没能和你见面，最近我生了场小病，以至于整整一周都没能去学校继续教学。不过在这段时间里，我遇到了一件神秘的事情，并希望你能协助我找到真相。

随信送达的盒子里装着一件**工艺品**，是我从历史系的彼得·凯利教授那里得来的，一名隐士在本地的一个被称之为**普多克之林**的地方找到了它。那人觉得这件物品应该具有历史价值，于是将它交给了凯利教授。彼得对于这个物品毫无头绪（虽然他认为这件物品很有可能是殖民时期所遗留下来的东西）。我也对这个物品的字符做了语言学方面的研究，不过并没有发现任何与其相似的东西。

之所以我把它寄给你，是因为也许你的研究方向正好能帮上我们。研究结束后，就在**周一或者之后的日子**带着它来办公室，把它交还给我吧，医生说大约那个时候我就可以继续工

作了。祝你好运！

你的朋友  
马修·宾夏

P.S:如果你碰巧遇见了彼得，别告诉他我把这个给了你，我不应该将这件物品外借的，但这对我来说太神秘了，我不想放弃更多了解它的机会。

## 给 KP 的信息

**以西洁·菲尔普斯**在阿卡姆的西南部的镇上生活了许久。在巫师审判期间，许多当地强大的巫师被处死，菲尔普斯先生也设法保持低调以继续秘密地进行法术研究。为此，他得到了一名米斯卡特印第安人的叛教萨满的帮助，他教导菲尔普斯向**哈斯塔**做出**不可名状的誓约**（unspeakable promise），并给了他调查员所发现的黄衣之印。

一天晚上，以西洁的邻居布莱克先生和他的儿子们在菲尔普斯的土地上偷猎，不幸的是，他们正巧撞见了以西洁召唤哈斯塔的仪式。出于对以西洁的魔法，当然还有对于自己违法行为的恐惧，他们杀死了以西洁并将他的尸体埋藏在了普多克树林中，而那里恰巧是他施法的地方。

300 年后，劳伦斯·石谷，当地的一位隐士，在那个地方发现了依西洁的骨头以及巫师给予他的黄衣之印。出于兴趣，他联系了密斯卡托尼克大学（密大）历史系的凯利教授，凯利意识到这个符号是独一无二的特殊性，并将它交给了宾夏教授进行语言学方面的进一步研究。宾夏教授本人也对这个吊坠感到困惑，于是将其交给了**调查员**，试图以另一种角度来调查这个问题。

宾夏所不知道的是，那些持有黄衣之印**一小时**以上的人会被“黄衣之印的守护者”所盯上。它被命令从凡人手中夺回吊坠。由于依西洁和哈斯塔间的特殊关系，他并没有受到这个命令的影响。调查员和他的朋友们就不那么幸运了。**守护者会根据吊坠到手的时间顺序，跟踪并杀死他们所有人，直到黄衣之印重新回到他的手中。**石谷和凯利目前已经遇害，宾夏也马上就要随他们一起前往彼岸。今晚之前，调查员需要找到解决守护者的方法。

### 不可名状的誓约(Unspeakable Promise)

这是对“无可名状者”（哈斯塔）矢盟输忠的誓约，施法者须支付 **2d8** 点理智值，而哈斯塔会以一些好处作为回报。最合适的回报，是一些重要的古籍，如《拉莱耶文本》之类，或者直到施法者死去，每年给予其 **3** 点意志值；但是，施法者也有每年 **2%** 的可能性变成完全受哈斯塔支配的恐怖人形怪物，此机率不累积。守秘人可以自己创造此类怪物，也可以直接使用《生物指南》中“无可名状的支配者”(Unspeakable Domination)的能力值。

### 关于信

宾夏和凯利都是调查员的朋友（也可以被调查员所认识的学者取代）宾夏对于外借吊坠的谨慎反应是十分正常的，因为凯利的脾气臭名昭著。

### 关于黄衣之印

此模组中的黄衣之印由黄金铸成，并被镶嵌在一块闪耀的黑色石头上  
(一个成功的**地质学**检定，可判断石头的质地为黑玛瑙)

一个成功的**知识**检定，调查员将会了解吊坠上的标志并未出现在任何已知的字母表中。

一个成功的**历史**，**考古**或**神秘学**检定将会告知：它们在这些领域中并没有任何类似的东西被记录下来过。

一个成功的**克苏鲁神话**检定可以知道：这个物品是**黄衣之印**，**第二次成功的检定**能得到：黄衣之印与黄衣之王联系在一起，而**第三次**则可以了解：黄衣之王是哈斯塔的化身。

如果角色曾经有过对黄衣之印的崇拜经历，则**不需要检定就可以得到这些知识**。

### 仅限 KP

这个黄衣之印相比起其他与哈斯塔崇拜有关的黄衣之印更为强大，它只可能被那些做出**不可名状的誓约**的人所使用，在这种情况下，所有与哈斯塔以及他的爪牙们有关的咒语都可以获得额外**百分之十**的补正。这种物品只会给予那些在旧神的崇拜者中有着极高地位和权利的人。

对于那些不那么得到特殊的祝福（**即非邪教**）的人来说，这个护身符的作用则**完全不同**。

首先，它将召唤黄衣之印的守护者，守护者将会前去取回不应属于他们的东西，并摧毁它的所有者。

另一个作用则发生在**与他人互动**的时候：调查员现在似乎能看见周围所有人的基本情绪，比如愤怒，嫉妒以及欲望。起初，情绪只是一次又一次的闪现，但是随着时间的流逝，这些情绪在任何时候都将清晰地反映在他们的脸上。对于调查员，其他人行为举止及态度上的伪装已经消失了，这究竟是对于灵魂的真实描述，抑或是黄衣之印所制造出的使人误解的幻觉，谁知道呢？

调查员每天都会丢失 **0/1d2** 的 san 值，即使他每天都只看见一个除自己以外的人。

即使调查员将黄衣之印丢弃，这种副作用也会持续下去，除非按照**后文所写的方式**处理掉。

### 关于广播通知

在上午 10:30（**或正好在调查员们打算出门去做与模组无关的事情之前**），调查员最喜欢的广播电台节目被突然暂停，并插入了一条公告：**密斯卡托尼克大学的副教授**彼得·凯利博士在密歇根州普利茅斯市的市外由于车祸丧生，当时，他正驱车准备前往密歇根大学。目前还没有进一步的细节。

如果要获得进一步的信息，则需要调查员打用时**一小时的**长途电话给韦恩县（**彼得出车祸的地方**）的治安部门，以及过一个成功的**话术**检定，那里的副警长丹尼斯·韦德鲁将会告知调查员们：

事故发生时，凯利教授正沿着 41 号国道从他在普利茅斯的酒店向着西边行驶。根据目击者描述，大约是上午 8 点，一名体型庞大，身着灰色大衣的男子走上了公路，在凯利教授的车的前方停下，距离凯利教授正在行驶的车大约有一小段距离，凯利教授急转弯以避开他，却导致车子驶离了公路，并撞上了电线杆。那个应为凯利教授的死负责的人尚未找到。

### 给彼得·凯利打电话

如果调查员们准备做这件事，那么 KP 应事先提醒他关于凯利的**火爆脾气**。

如果在 **10:15** 之前打电话的话，他们会被转接到凯利的答录机上，答录机上的信息会告诉调查员们：**凯利教授这个周末将前往密歇根去参加一次会议**。

10:15 分之后打，则会是**凯利的邻居**接电话：凯利太太听到了她丈夫的死亡消息后立即给她打了电话。这次谈话的时间和内容被尽量缩减，毕竟邻居正在等待有关于这次车祸的进一步的消息。

### 给马修·宾夏打电话

马修的住所应与调查员的住所保持着相当大的距离（**至少是城镇的另一边**），因此调查员可能会想先打电话给他。这个电话只会在**第九个响铃**后被接通（**KP 应慢慢地计数响铃，给予调查员每个响铃之后挂断电话的机会**）

接通电话后，宾夏显得很冷静，此时一个成功的**心理学**检定可以发现他的声音里掩藏着大量的悲伤和焦虑情绪。关于为什么过了这么久才接听电话，他的解释是：他最近从一个人那里接到了一些神秘的骚扰电话，在他挂断之前，打电话的人一直用着一种低沉的喉音重复着一些难以理解的东西。

他已经得知了凯利的死讯，但是并没有将其与**黄衣之印**联系起来。他对调查员的想法会十分感兴趣，只要它不是太**令人不可置信**的猜测，马修就会邀请调查员去他家一起商讨解决方案。KP 应给玩家这样一种印象：马修·宾夏是一个对于调查员来说十分有帮助的角色，尽管事实并非如此。直到调查员决定拜访他的房子为止，马修都可以通过电话联系上。这意味着调查员可以给马修打许多次电话。然而，在调查员与他见面之前，他将先与**黄衣之印的守护者**进行一次小小的**会晤**。

### 调查马修·宾夏的房子

宾夏的住处是一所五室的小房子，位于口碑较差的郊区之一，周围环绕着保养得十分差劲的草坪。阳光斜射下来，在稀落的草坪上拉出了一道细长的阴影。敲门得不到任何回应。

两个成功的**锁匠**检定将成功开启房门，但是还需要一个成功的**机械维修**检定用于处理房间内部的铰链。不具备**机械类技能**或**时间和耐心**的人，可以选择**打破一扇窗户进入室内**，或者**直接通过没有上锁的后门**。如果调查员没有特意说明他们要绕到房子的后面去做这些事，那么可以使用一个**暗投**决定马修的邻居是否有发现调查员的闯入，并**报警**。

由于没有房子的平面图，KP 可以自行布置宾夏的房子并制作平面图，唯一需要关注的房间就是已经被宾夏改造成**书房**的**餐厅**。

**书房**的三面墙上都排列着**书架**，中间则放着一张结实的桌子，上面拍着一台打字机和几捆手稿。桌子被掀翻了，天花板上的吊灯也已经被打破了，一个书架翻倒了，书本洒了一地。散乱的书籍下面伸出了一只手臂和部分肩膀，这无疑是宾夏，他已经死了。不习惯见到尸体的调查员 **SC 0/1d3**

虽然这看似是一起国内经常发生的简单事故，但是一个成功的**侦查**检定可以发现实则不然。书架后面已经断裂的金属和螺栓碎片表明了书架曾是被牢固支撑着的，不应倒塌并压在教授的身上。

实际上，此次事件是**黄衣之印的守护者**所为，他进入了房子，与宾夏搏斗了一番，最后推倒了书架，将他压在了下面。

如果调查员决定**向警方报告这起“事故”**，他们会在警察局被审问**一小时**然后被**释放**。另一方面，如果调查员选择**不通知当局此事**，宾夏的死亡将在**几小时后被邻居发现**。如果调查员没有做好**非法入侵**的准备（**戴手套，从房子后面进入等**），那么他可能在当天晚些的时候被警方**逮捕**。虽说会被**黄衣之印的守护者**最终杀死的调查员，可能会对于坐牢一事采取乐于接受的态度，但是守护者



的到来并不会**为人所察觉**。而就在调查员最需要黄衣之印的时候，它将会被锁在另一个房间中的一个上了锁的箱子里。

### 调查彼得·凯利的房子

凯利一家的邻居，**普拉瑟夫人**将会为调查员开门。凯利夫人因她丈夫的死，心神错乱，近乎崩溃，于是医生给了她一针镇定剂。出于保护心理，普拉瑟夫人将**阻止调查员们询问凯利太太任何事**。尽管在凯利家调查员能发现至少一条线索，他们必须想出一个**合理的理由**来翻看凯利遗留下来的文件。这种情况下玩家们需要充分利用自己的聪明才智（**来说服 KP**）。如果玩家没有提出一个可信的理由，那么只有一个成功的 **1/2 快速交谈** 骰才能说服普拉瑟夫人允许调查员们搜寻凯利的房间。

经过 30 分钟的搜寻以及一个成功的**侦查鉴定**（**如果鉴定失败，搜寻所需的时间将延长到一小时**）

调查员将在凯利桌子附近的地板上发现一张小纸片。上面写着**劳伦斯·石谷**这个名字以及**一串地址**。地址后写着一行小字：**宝物在普多克之林边**。

### 其他调查

如果调查员想要了解更多关于黄衣之印的信息，他可以前往密斯卡托尼克大学的图书馆（**开放时间 9A.M-9 P.M**）。如果调查员对黄衣之印的“神话”性质一无所知的话，在一个成功的**图书馆使用检定**和 30 分钟的搜寻之后将发现以下内容之一：

1) “巫毒史图解”：在新奥尔良的某个地方的一个现代巫毒师的照片（**没有具体的地理位置**）。这个标志（**大概类似于黄衣之印**）被画在一个挂在门廊上的葫芦上，门廊上还挂着其他形形色色的手工艺品。

2) “新圣经考古”杂志的最后几页：在加利利地区，克罗拉泽废墟中发现了一块涂鸦，涂鸦的样子和**黄衣之印**的图案**十分相似**。一个成功的**历史检定**或者一个耗费**五分钟的知识**搜寻将揭示：克罗拉泽是因为亵渎神明的行为而在福音书中被谴责的城市之一。

3) 几年前发表的“新闻周刊”上的一篇文章，讲述了泰国的当地警方捕获了一批由毒贩和职业杀手组成的小型邪教。邪教成员所穿的长袍上，有着与调查员所持有的吊坠上的图案**十分相近**的纹样。

那些试图浏览图书馆中的**神秘学禁书**的调查员，必须**知晓它的书名**并通过**说服**或**信誉检定**（**如果调查员是密斯卡托尼克大学的教师/学生的话，判定成功率加百分之 20**）。

调查员们将不被允许阅读**神秘学 + 10%**以上的书籍。观看这些书籍将需要**总图书管理员的特别许可**，不过他**今天不在**。扫描其中的一本书将花费至少 30 分钟的时间（**这是假设调查员只扫描插图的情况下**）。成功的**克苏鲁神话 × 5%**检定将使调查员在他所借的那本书中找到**关于黄衣之印，黄衣之王和哈斯塔的关系**。书中将没有任何与**黄衣之印的守护者**或**他的任务**有关的信息。

一些狡猾的玩家会在密大图书馆试图寻找《**黄衣之王**》这本书。如果调查员本人**曾经有过与这本书有关的经历**，那么这一举动是**可以理解的**。在这种情况下，《黄衣之王》一书要么损坏正在**修理中**，要么由于被不慎保管而**丢失**。

另一方面，如果玩家的知识对游戏有过大的干扰（超游），那么他们在一个成功的**图书馆使用**检定后，将会得到罗伯特·W.钱伯斯的短篇小说集（没有克苏鲁神话加成和san 丧失）不过在此书中，“**黄衣之印**”所在的几页被撕掉了。

当调查员要离开图书馆时，他们的一小片衣物将被卡在安全门的门缝中。在将其拔出来的过程中，调查员将注意到桌子后的图书管理员正在冷冰冰地盯着他们，然后才回到他的本职工作。如果调查员面对面地质问他，图书管理员将会**否认**做了这样的事情。

### 调查普多克之林

调查员可能决定了解更多关于普多克之林，黄衣之印被发现的地方的信息。一个成功的图书馆使用检定可以告诉调查员普多克之林相关的信息被记载在一本由**沃德·菲利普斯**牧师所著名为“新英格兰迦兰的奇术奇才”一书中。此书也被收集在密大的**禁书区**内。如果调查员**无法出入**此领域，那么图书管理员将告知他，此书的副本被存放于**历史学会**内（**周六下午 5 点后开放**）。一个成功的**英语**检定加上 **45 分钟**的阅读，调查员将得到如下内容：

...但是，即使是在巫术邪恶面目众人皆知的时代，也有人借着神圣的名义去控告那些曾使他们感到不满的人。其中一个例子就是**以西洁·菲尔普斯**一案。以西洁居住在阿卡姆以西，离城镇很远的地方。是个具有良好品格的人。以西洁与其邻居卢卡斯·布莱克常在领土问题上发生争执是在镇上众所周知的事情。在 1695 年的秋天，布莱克先生和他的两个儿子在库珀法官面前讲述了一个“有趣”的故事。故事中，父子三人在普多克之林中漫步时，在一个林间空地中看到了他们的邻居——菲尔普斯似乎正与什么看不见的事物交谈着（**至少那三人声称如此**）。见状，三人冲上前去，杀死了可怜的菲尔普斯，并将他埋葬在了那里。在这之后，他们来到了库珀法官面前并坦白了他们所做的一切，对于此事，他们的良心是清白的。

正直的库珀法官听闻他们的供词后，并不愿意相信这个故事，因为他知道菲尔普斯和布莱克之间曾发生过争执，以及菲尔普斯先生曾多次上诉声称布莱克先生在他的领地里偷猎。库珀法官要求布莱克和他的儿子们第二天都回到法庭。但是当晚，布莱克先生和他的家人悄悄地带上了所有的财产逃上了一艘前往英国的渡轮。他们选择了逃跑而不是直面当局的愤怒。

成功的**图书馆使用**检定加上 **30 分钟**的阅读时间（如果图书馆失败时间增长为一小时），调查员将找到**以西洁·菲尔普斯**曾居住过的**确切地理位置**。

### 在阿卡姆发生的其他事情

当调查员在阿卡姆四处乱逛收集情报的时候，KP 可以要求玩家进行一次侦查检定。如果成功，调查员将发现一个**穿着破旧的灰色外套，脸色苍白的大块头男人**正在附近的一条小巷中看着他。成功的**心理学**检定将表明：这个人的确是在**观察着**调查员，但是**看不出此举的动机**。任何试图接近这个男人的尝试都将**失败**：他似乎转了个弯，随即消失在了稀薄的空气中。如果**侦查**检定失败，调查员则会发现一个骑着三轮车上的无辜的年轻人正好奇地注视着他。

## 调查劳伦斯·石谷的住处

劳伦斯的拖车式活动房屋位于小镇西郊，从市区开车大约需要**一小时**的车程，并需要经过一个水库。这个地区的路面已经开裂，变得坑坑洼洼的。调查员需要一个成功的**智力**检定才能找到正确的地址，否则他只能停下来像当地人询问方向。当地人给出正确的方向后，就转身走开了，离开的路上仿佛在自言自语地嘟囔着什么。此时的**聆听**检定，无论成功与否，调查员都会听到他说的

**“你找到了黄衣之印吗？”**。

劳伦斯的房子坐落在一段碎石路旁的一小片土地上，被尘土覆盖的车道旁的树上贴着三张有着“禁止擅自闯入”字样的海报。劳伦斯的皮卡停在他的拖车旁。皮卡已经生锈了，黄橙色的油漆正从车身上剥落。

一只脏兮兮的边境牧羊犬被拴在拖车附近的一根柱子上，它看上去疲惫不堪，以至于除了无力地摇动着尾巴以外什么都做不了。靠近一点观察的调查员，可以通过一个成功的**智力**检定得知这只狗在**过去几天**时间里都没有被投喂食物或水。如果调查员决定把狗带走，它会**心甘情愿**地跟着调查员，不过很遗憾，它在本模组中**并没有用处（除了挡刀）**，除了可能通过四处游荡和发出诡异的声音来吓唬那些胆小的调查员。

如果调查员进入了劳伦斯的房子，他会发现拖车的内部阴暗潮湿，还可以闻到股股霉味，靠墙的地方以及角落里堆积着成山的报纸和空掉的啤酒罐头。一个成功的**侦查**检定可以使调查员注意到，在一个阴暗角落的书架上摆放着一些书。例如施利曼的“特洛伊及其遗迹”和弗雷泽的“金枝”。

在卧室里可以发现**劳伦斯·石谷**的尸体。他的喉咙上系着一节床单。他似乎是在吊灯上上吊自杀子的，之后，吊灯由于长时间无法承受那么大的重量，砸落在了地上，~~一~~损坏成了现在的样子。不过此案还有其他的疑点。由于见到劳伦斯死亡已久已经开始腐烂的尸体，**SC 0/1d6**。一个成功的**医学**检定显示劳伦斯已经死了**3 天以上**。

一个成功的 **1/2 的灵感**检定，调查员会注意到劳伦斯在去世时脸可能正对着他卧室的窗户。向窗外看的话将发现地面上那沉重而引人注目的一串脚印。一个成功的**导航**检定，调查员跟着脚步的方向行走了几码，随即脚印完全消失了。

调查员可能想搜查房子，一个**成功**的侦查检定以及 **30 分钟**的搜查时间，调查员将发现（**如果检定失败，一小时**的搜查也可以得出以下结果）：在劳伦斯起居室的地板上放置着一张劳伦斯家附近的地型图。此处大约向东边一英里半的一小片森林被圈了出来，旁边写着几个小字“**普多克之林**”。

## 调查普多克之林

普多克之林距离劳伦斯的家，步行大约需要 **30 分钟**，如果调查员有一辆车，时间将会**缩短**，不过茂密的矮树丛将会迫使他们抛下车子选择步行。

普多克之林是坐落于一片开阔地中的大面积松树林。调查员一进入普多克之林，松树枝就会遮住他们的头顶，阻挡了大部分的光线。松树掉下的针叶形成了一个厚实的垫子，隔绝了他们脚步的声音。他可能会发现自己正在制造着噪音以稍稍驱散笼罩在他们身上的寂静。

森林的中央有一小块被矮小的野草所覆盖的空地。到处都是裸露的土地和石块。在一块大石头旁，调查员可以发现一块**亮蓝色的防水布**，由一些小石头和几块木桩固定住。在防水布的下面躺着



一具骨架，它穿着一件时间久远的破烂西装，西装已显然遭到了侵蚀。成功的人类学检定将表明他曾是一位欧洲血统的老人。**考古学或医学**检定将表明这具骨头似乎没有被风化或被细菌，真菌等腐蚀。一颗子弹穿透了头骨的右侧，左手的三根手指不见了。

如果调查员尝试抬起防水布旁边的大石头则需要做一个**对抗检定**（调查员的 **str** 对抗岩石的 **siz30**，每次尝试需要 **2 分钟时间**）。他们将发现岩石下的一个中空区域，里面有一个被油布裹着的包裹。这是巫师**以西洁·菲尔普斯**的日记，虽然它和它的主人一样并没有腐败，渗入岩石下的水已经将它毁得差不多了。可辨认的内容如下：

...曾尝试着与 Yr-Nhhngz 恶魔进行交谈，他们建议我去问那位不可提及的...

...在那时候，湖中的游泳者们正在嬉戏，在那种时候，注视着它是不明智的...

...部落的萨满告诉我，他是**黄衣之印**的守护者，当**神圣的印记落入世俗之手**时，他就会显现...

...一个向不可提及者作出誓言的人，**黄衣之印**可能会赐予他最伟大的力量.....

...守护者只渴望着两件事：**被亵渎的印记**和**亵渎者本人**，虽然**他的一部分**也可以满足守护者的渴望...

...今晚，我将前往拜访我的主人，布莱克总是在窥探我的举动，不过他的行为应该不会造成什么影响...

### 返回阿卡姆

调查员离开劳伦斯的小屋后，天气将会**恶化**。雨水从阴暗的天空落下，渗入了调查员的车内，让他感到又冷又湿。每隔一段时间，月亮都将冲破云层，它的周身好似环绕着一种奇怪而不规则的阴霾，仿佛它刚刚被喷雾器喷过，现在正在滴着水滴。

当调查员们继续前进的时候，他们将穿过一排**穿着黄色雨衣的孩子们**，玩着“跟着领头人的脚步走”的游戏，一个熟悉的**黄色符号**在前方的天空中闪烁着，但当调查员靠近后，那个符号将化成一个流行的快餐连锁店的标志。**黄衣之印的守护者**就在附近的山坡上，静静地看着他的目标。如果调查员停了下来，他们所遇到的每个人似乎都饱含着不可言喻的愤怒、慌张和沮丧，尽管这些情绪并没有被付诸行动。

### 可选规则

这次经历发生在精疲力竭的调查员**入睡后的梦中**。使用这个规则的最佳方式是在**调查员回家的路上**。当调查员打开门上的锁回家时，家中看起来很安静，但是可以隐约听见什么东西移动的声音。如果调查员拿出了他的武器，它会突然被击落。随后灯光亮起，他们听见“惊喜！”的喊声，并发现自己被家人、朋友和邻居包围着，他们由于任何 KP 可以想到的合理的理由（**最近的成就或者升职，在某次失败后对调查员进行鼓励**）来到这里，给调查员办了一个惊喜派对。没有人表现出**黄衣之印**给调查员带来的影响，如果调查员去寻找**黄衣之印**，他会发现**它消失了**。继续描述这个幻象，来自远方的朋友向调查员递过食物和饮料，要求调查员说祝酒词，一直到调查员（**不情愿地**）接受。

一段时间之后，调查员可以发现活蹦乱跳的**马修·宾夏**在房间的角落里。马修从他正进行着的对话中脱身并向一个出口走去。任何有智商的调查员都会抓住这个机会去调查到底发生了什么。当他们接近这位朋友时，某处十二点的钟声响起，他转向人群说道：

### “女士们先生们，摘下面具的时间到了！”

一瞬间，灯光黯淡，阴影笼罩，微小发光的**黄色印记**在房间的每个表面上显现。人群中快乐而充满生气的脸由于被扭曲而显得愤怒痛苦。如果 PC 站在窗户旁，他会注意到远处城市的高塔，一轮巨大病态的月亮正从最高的建筑物前升起。SC 0/1D4。当聚会的人们转向 PC 时，可以在房间正中看到**黄衣之印的守护者**的脸（可能继续损失 SAN 值）。

人群中有一人站出来对调查员说：“**先生，你应该摘下面具。**”如果调查员显得困惑不解或坚持说自己没有面具，另外一个人会说：“**到时间了。除了你，大家都去掉伪装了。**”PC 可以试图将他的脸扭曲成其他人的样子，但这样做时，房间后侧会传来一声喊叫：“**是真的！他没有面具！**”不管调查员作出什么举动，房间中都能听到“**没有面具？**”的低语。人们在**黄衣之印的守护者**穿过人群时让出一条路，低声交谈着，并用饱含恶意的目光瞪视着调查员。当**黄衣之印的守护者**几乎到达调查员面前时，**马修·宾夏**在调查员耳边轻声道，“**落入活神之手是件可怕的事！**”（或“**落在永生之神的手裡、是件可怕的事！**”）

调查员在这之后就会醒来。如果在梦中损失了任何 SAN 值，醒来后的损失**只有 1 点**。

## 黄衣之王

如果 KP 想的话，随着调查进入高潮，“**黄衣之王**”剧本的**副本**可能落入调查人员手中。但这种结果并不是调查员的搜查所得。相反，这本书**将以意想不到的方式**落入他们手中：或许他们正在读一本神秘的书，寻找线索时突然意识到，他们并没有在阅读那本他们以为正在阅读的书，反而在阅读这本剧本，而且**已经有一段时间了**。剧本也有可能出现在他们的**桌子**或他们的**书架上**，前提是调查员没有在直视它出现的地方。它的出现始终是一个谜，调查员也并不能确定这本剧本是不是一直都在那里。

虽然调查员可能由于无法阅读足够的时长以获得任何明显的好处，然而当他们这样做的时候，他们能感到周围似乎有一种衰败的感觉。现在与过去自己所经历的一切似乎只是一个幻想，而这个调查员所珍视的物品现在感觉就好像是舞台道具一般（**丢失 0/1 D2 SAN**）。

在远方，风雨的背后，调查员仿佛可以听到哈利湖岸上波浪破碎的声音。书内无法找到调查员目前所面对的麻烦的解决方法，而且每当 KP 需要的时候，这本书将突然消失，正如它突然出现。

现在应该临近夜晚了，而调查员也应该准备好面对他即将到来的厄运。守护者的拜访将于天黑之后降临，最好是当调查员**孤身一人**时。虽说进行这种探访的最佳时间是午夜，但守护者可是不同寻常的生物，自然也不会受到这种俗气的约束。他将向前滑行，没有任何物理屏障可以阻拦它，直到他完成自己的目标。

## 逃离

在整个模组中，KP 应强调调查员是**孤身一人**的。任何寻求帮助或飞离此地的尝试都应该有**无休止的语音邮箱和应答机**，**帮倒忙的接线员**，**无法解释的亲友的缺席**，**死板的警察**及**早已满员的航班**。试图唤起别人对他们所处的困境的注意力只会引来他人的**难以置信和嘲弄**。调查员必须**独自面对他的敌人**。

现在的情况已经很清楚，把**黄衣之印扔掉**或将它**给予另一个人**并不会阻止黄衣之印抑或是它的守护者所带来的令人疯狂的效应。杀死黄衣之印的守护者是一个解决方案（**并有 1d8 的 san 值回复**），但是，黄衣之印将继续将调查员推向疯狂，除非调查员选择在**孤身一人**的境界中**度过余生**。另一种解法将在**后文**提及，不过在解决前，调查员的精神状况将持续恶化，并对自身及其他人的**人身安全造成威胁**。

解决调查员问题的唯一方法可以在**以西洁·菲尔普斯的日记片段**中找到。调查员必须**将自己的一部分与黄衣之印绑在一起**，然后将其交还给**黄衣之印的守护者**。**一小撮调查员的头发**已足以达到这个目的，尽管调查员并不知道这一点。KP 将评估那些为了得到所需的零件而采取极端措施的调查员们的 san 值损失。

一旦调查员**将黄衣之印以及自己身体的一部分交还给黄衣之印的守护者**（递给，扔出都可以），守护者将会停止对调查员的追踪（大部分情况下可能是追赶？），将黄衣之印抱在怀里，之后它会在一阵等离子体的放电特效中消失。守护者的肌肉也失去了力量，他跪倒了下来，在地面上缓缓下沉。与此同时，他身体正在以令人难以置信的速度腐烂着，最后化为了一团破碎的骨骼，液化的肉以及贪婪的啃食着肉骨的蛆（**SC 1/1d6**）。调查员由于摆脱了黄衣之印的诅咒，san 值回复**1d10+2**。

即使这种尝试取得了成功，调查员也将会有一些遗留的琐事来清理。一个死去许久的人的尸体正躺在他附近，甚至有可能在他的房子里；他将如何处置这具尸体呢？他会告知任何人有关于 3 名死者的真实死因吗？警方是否会调查他的行动？而基于黄衣之印的的世界范围的崇拜究竟是什么呢？还存在着其他地方吗？



### 黄衣之印的守护者

str 125 con 125 siz 85 int 45 pow 75 dex 40 hp 25 mov 8

攻击方式：

手臂连枷 (arm flail) : 50%, 2d6+狂热状态 (fever)

(如果调查员的 con 与守护者的 pow 对抗失败, 调查员将每天全属性失去 5 点, 直至死亡)

装甲 (armor) : 枪支将对守护者造成最小伤害, 守护者**每小时**回复 1hp

san 值损失: 对于不知道守护者超自然特质的调查员 **SC 0/1d2**, 其他的调查员 **SC 1/1d8**

黄衣之印的守护者是**哈斯塔**的仆人, 他致力于将黄衣之印从亵渎它的人手中夺回。这似乎仅限于哈斯塔教派的高级成员所持的特殊的**黄衣之印**, 为了实现他的目的, 守护者通常会寄生在一个大块头, 最近死去的人的尸体中。接着, 他会杀死第一个持有黄衣之印超过**一小时**的非教派高层人员。如果那名持有者在死亡时依旧占有着黄衣之印, 那么守护者将带走它并离开他的身体回到哈斯塔身边。另一方面, 如果黄衣之印已经被转手给他人, 那么黄衣之印的守护者将自动感知持有链中的下一个人, 并继续他的任务。如果有两个会两个以上的人在中间相互传递黄衣之印, 那么守护者将按照他们持有的顺序逐一杀死他们, 将目前的现任持有者留到最后。

这根杀戮链唯一能被打破的方式是, 持有者之一在黄衣之印的守护者找到他之前先死去了, 这将挫败守护者的干劲。在杀死最后一个受害者后, 守护者将会目睹着黄衣之印消失, 然后返回哈斯塔身边, 留下他曾寄居过的空壳。



虽然守护者没有一般人聪明，他却有着与生俱来的狡黠。他并不会在光天化日，或者人群中袭击受害者，除非这对于他来说是绝对必要的。

### 守护者使用的魔法：

发送梦境 (dream-sendings)：守护者会将调查员即将遭受的厄运例子已在上文给出。如果需要其他的梦境，KP 可以给调查员量身定做，比如涉及调查员的恐惧症等等。

空间移动：这个法术被用于将守护者转移到他的下一个受害者身边，或逃离他人的追踪。这个能力所能传输的位置并不精确，并会将守护者传送到离目标几英里内的距离。

占领 (Possession)：在更为严重的状况下，例如一队警察包围了守护者的目标，守护者可以离开自己的身体并占领另一个离受害者距离更近的身体。守护者可以感受到接近目标的，拥有最低 pow 的人并将会尝试将自己的意识集中在那个人的身体上。如果那个人在与守护者的 pow 对抗中获胜，那么他们将保持自我意识，而守护者的意识将返回哈斯塔身边，否则，守护者将寄生在这个新的身体中，然后获得该个体的所有属性和能力。

在情况严重的情况下，例如围绕其预定受害者的一个警察营，守护者可以离开其身体并拥有另一个更接近受害者的身体。守护者可以感觉到最接近其目标的那些人拥有最低的战俘，并且其尝试将集中在该个体上。如果个人成功进行战俘比战役，他们就保持了自己的想法，守护者的意识必须返回到哈斯塔身边。否则，守护者就会在这个新的身体中居住，然后膨胀，并获得守护者的所有统计和能力。守护者的离开将会导致躯体的死亡。不过黄衣之印的持有者，不管是过去还是现在，都不会受到这个法术的影响。

后记：大家好，我是这篇短模組的译者 lila，这是第一次翻译模組，许多地方都有不足，还请各位姥爷海涵。如果有翻译错误，大家可联系我改正。抱歉发放时间拖了那么久，中途发生了很多小插曲，不过最后还是圆满完成啦！活神之手这个模組个人十分喜欢，和小伙伴们试跑的时候大家也玩的十分开心，也希望大家能喜欢这个模組，谢谢。（鞠躬）