

# 第三卷



追书人  
和其他冒险



## 编者

## 作者

Mike Mason, with Paul Fricker,  
Sandy Petersen, and Lynn Willis

## 编辑&amp;校对

Lynne Hardy

## 天地盒插图

Victor Leza

## 封面插图

Josu Hernaiz

## 内页插图

Wayne Miller, Caleb Cleveland, and Eric Lofgren

## 地图绘制

Vandel J. Arden and Olivier Sanphilippo

## 版面设计

Nicholas Nacario

## 角色卡设计

Dean Engelhardt

## 目录

引言 .....	3
追书人 .....	7
黑暗边缘 .....	19

## 权利声明

Paper Chase originally written by John Sullivan and revised by Mike Mason. Edge of Darkness originally written by Keith Herber and revised by Dan Kramer with Mike Mason and Lynne Hardy. Dead Man Stomp originally written by Mark Morrison and revised by Mike Mason, with sections on Race and Racism in 1920s America and Harlem written by Chris Spivey. Rules elements based upon work by Paul Fricker and Mike Mason.

## 特别鸣谢

Chaosium would like to thank Imogen Foxell and Tressy Driver for their assistance with Latin translations used in Edge of Darkness, and to Chris Spivey for his assistance with Dead Man Stomp. Mark Morrison wishes to thank William D. Routt for invaluable plot assistance and inspiration, as well as Marion Anderson, Phil Anderson, and Rodney Bate for their help in play testing Dead Man Stomp.

*Call of Cthulhu Starter Set* ©2018 by Chaosium Inc.保留所有权利  
“Chaosium Inc.”和“Call of Cthulhu”皆是Chaosium Inc.的注册商标

本作品纯属虚构。登场人物、地点与事件的名称可能有所参考，但是所有的场景和游戏相关的地点与角色，其与任何地点及生者或死者的相似之处都纯属巧合。

所有的材料都被虚构化，并透过克苏鲁神话滤镜加以描述，并无对生者或死者的有意攻击。

[www.chaosium.com](http://www.chaosium.com)

Chaosium Inc.  
3450 Wooddale Ct.  
Ann Arbor, MI 48104  
Chaosium publication 23158-X  
ISBN-13: 978-1-56882-454-3



## 第三卷

# 使用说明

本译文仅做学习交流之用，禁止用于商业用途。

若喜欢本书，请访问[混沌元素](#)获取正版。

首发于[纯美苹果园](#)，谢绝转载至其他网站，引用译文内容时请保留原始链接。

# 中文化团队

### 引言翻译

秋叶EXODUS、奥利奥

### 追书人翻译

街猫口苗

### 黑暗边缘翻译

——

### 死者的爵士乐翻译

——

### 克苏鲁神话引文翻译

竹子、修白川

### 预设调查员翻译

奇妙

### 插图及展示材料编辑

秋叶EXODUS

### 第三卷排版

秋叶EXODUS

### 第四卷及预设卡排版

淡



# 引言

“旧日支配者昔在，旧日支配者今在，旧日支配者亦将永在。不在吾等所知之空间，而在诸空间之间。彼等平静行过，彼等于初源行过，彼等位于空间之外，而吾等不能见其踪影。犹格·索托斯知道大门所在。犹格·索托斯即是门，犹格·索托斯即是门之匙，即是看门者。过去在他，现在在他，未来皆在他。”

——H.P. 洛夫克拉夫特，《敦威治恐怖事件》

这些模组为新晋守秘人和玩家设计。守秘人笔记为守秘人提供关于如何及何时使用骰子和规则的建议，以及使用这些模组的指导，这些内容包含在本卷之中。当你通读完模组，而且你的玩家也都准备好了调查员（使用预设调查员或创建新调查员），你就可以准备开始了。我们建议按照本卷呈现的顺序进行冒险，从**追书人**开始，该模组适用于单个玩家加守秘人，然后进行**黑暗边缘**（适用于2-5名玩家，加上守秘人），最后进行**死者的爵士乐**（2-5名玩家，加守秘人）。

## 游戏准备

为玩家主持游戏之前，通读模组至关重要，他可以让你了解谜团所在，何人参与其中，以及冒险的设计方式。请多留意标有“守秘人信息”或“守秘人笔记”的内容，这些部分包括使用规则的建议，以及玩家们不知道的秘密（但玩家们可以在游戏中发现它们）。每个模组开场时都有一个简短的前提（前情提要？），需要将其告知玩家。比如**追书人**，它说：

密歇根市的托马斯·金博尔的人联系了调查员。他的房屋似乎遭了贼，被盗的是一些他叔叔最喜欢的书。这个谜团有些不同寻常，因为这位叔叔早在一年前就神秘失踪了，并且没有留下任何踪迹。托马斯·金博尔希望调查员找到偷窃书籍的贼人，尽可能追回这些书籍，并调查他的叔叔道格拉斯·金博尔的去向，以及他是否尚在人世。

**追书人**为单个玩家设计（尽管它经过一些调整后可以容纳两位玩家），需要玩家选择一位预设调查员，或者创建一个新的（他可能是私家侦探或是记者）。简短的前情提要会让玩家了解到模组的内容，好让他们选择或创建合适的调查员。对于本卷中的其他模组，玩过**追书人**的玩家可能会继续扮演同一位调查员，和其它玩家一起加入新的冒险——他们可能都是未解之谜探索社的成员（见**预设调查员**，4-5页），或是创建自己的私家侦探、业余侦探或记者团队。

如果要创建新角色，请打印或复印足量的调查员角色卡，并逐步告知玩家创建角色的流程。鼓励他们互相讨论各自的角色，创造有趣的背景故事和角色关系，它们需要适度简洁，避免陷入不必要的细枝末节。守秘人应该记录每位调查员的姓名、外貌(APP)、生命值(HP)、理智(SAN)及相关背景条目，以便在游戏中进行参考。一旦你读完模组，玩家准备好调查员后，你们就可以开始了。

请注意，这些冒险附有“玩家展示材料”——在特定时候交给玩家的信息。这些展示材料会在出现在模组中，同时也会在展示材料一卷（第四卷）单独归集，这可以让你更容易地复印或剪裁它们，好在游戏中将之交给玩家。





## 预设调查员们

克苏鲁的呼唤入门套装中提供了五个随时可用于进行游戏的调查员。这些角色可以在本书的任何冒险中使用，玩家也可以使用第二册中的指引创建设计出属于自己的调查员。通常，存在调查员相互认识的理由，如在同在某一组织或是联谊会中，是有帮助的。某些组织或联系不仅能作为认识的基础，如果一名角色因为受伤、死亡、永久疯狂而被移出游戏，一个组织同样可以提供合理的方式以引入备用调查员。

五个预制调查员（名义上）都是未解之谜探索协会（SEU）的成员，它是一个非正式、课外活动式的，以

阿卡姆密斯卡托尼克大学为基础的社团。社团成立于1889年，由一群对无法解释的现象有着共同兴趣的学生与教授建立。由于其对一些警方调查的协助引起了媒体关注，SEU获得了一定的公众声誉。在当局或是私人需要任何有关怪异谜团的帮助时，他们常常会去寻找社团成员。

现在，SEU在大学图书馆的个人阅览室每月集会一次，他们分享英勇故事，推测现有谜团。当有趣的案件出现，SEU的领导人会选择成员中最合适的调查员去破解谜团。

## 未解之谜探索协会

## 会员卡

姓名：杰西·威廉姆斯

年龄：20

职业：历史系学生



## 未解之谜探索协会

## 会员卡

姓名：内华达·琼斯

年龄：35

职业：考古学教授





## 未解之谜探索协会

会员卡

姓名： 洛伊丝·卢索

年龄： 19

职业： 工程系教授



## 未解之谜探索协会

会员卡

姓名： 温特沃夫·埃夫伯里

年龄： 58

职业： 语言学教授



## 未解之谜探索协会

会员卡

姓名： 惠子·凯恩

年龄： 21

职业： 理科生







MWM



# 追书人

“那些追寻恐怖的人会经常出入那些古怪而又偏远的地方。”

——H.P. 洛夫克拉夫特,《屋中画》

模组适合: 1至2名玩家与守秘人共同游戏

游戏时长: 一次游戏聚会

停留在城镇时, 调查员受命调查一起简单的抢劫及人员失踪案。受命调查一起简单的入室盗窃及人员失踪案。本模组是为一名守秘人与一名玩家(调查员)共同游戏而设计, 但如有需要, 也可以容纳两名调查员。模组故事发生在1922年, 而完整体验这个故事需要一次游戏聚会(2至4小时)的时间。

## 守秘人信息: 模组背景

道格拉斯·金博尔一生中大部分时间都居住在密歇根州, 阿诺兹堡市, 艾尔斯伯里大街 218 号的一栋小屋内。他是一名离群索居的中年人, 书籍和阅读是他生命的全部意义。他在他的书房里读书, 他在床上读书, 他在教堂里阅读圣经。并且, 他渐渐养成了在家附近的坟地读书的习惯, 没人能说清其中的缘由。

他会坐在一处特定的低矮墓碑上阅读, 一坐就是若干小时。某天晚上, 入夜之后他依然沉浸在书本之中。明亮的满月挂上天空, 而道格拉斯注意到那件最诡异的事。伴随着嘎吱声, 一扇嵌在坟墓中的门被打开了, 一头奇怪生物从中探出头来, 发出轻轻的叫声\*。

译注: 原文拟声词为meep, 是洛夫克拉夫特笔下食尸鬼的叫声。

这段奇妙的友谊以此为开端, 持续了五年之久。直到有一天晚上, 道格拉斯跟随他的新朋友走进了属于食尸鬼的昏暗世界。自此之后, 他一直满足地定居在那里。

一年过后, 道格拉斯·金博尔养成了新的生活习惯。他的样貌也有细微改变, 并且饮食口味大异于常人。他的读书时间, 也被安排到晚上。但是, 同一批书无法永远满足一位爱书人。一天晚上, 道格拉斯闯入自己的旧居并取回了部分他心爱的书籍。这处旧居目前已归属于道格拉斯的侄子托马斯·金博尔。

如今, 当夜晚降临时, 道格拉斯会坐在他小而低矮的坟墓上, 静静地阅读书籍。但这些书也不够他读上太久。即便是现在, 他也在计划着去取回更多藏书。

## 玩家信息

调查员造访密歇根州时, 接到了来自托马斯·金博尔的联络, 他是从一位共同的熟人那里听说了调查员。又或者, 金博尔联系了未解之谜探索协会(SEU), 而SEU随后派出一名调查员前去协助他。请向玩家朗读或转述以下文字:

密歇根市一位名叫托马斯·金博尔的人联系了调查员。他家里似乎遭了贼, 被盗的是一些他叔叔最喜欢的书。这个谜团有些不同寻常, 因为这位叔叔早在一年前就神秘失踪了, 并且没有留下任何踪迹。托马斯·金博尔希望调查员找到偷窃书籍的贼人, 尽可能追回这些书籍, 并调查他的叔叔道格拉斯·金博尔的去向, 以及他是否尚在人世。

因此, 他请求调查员调查这起偷书案, 同时也看看是否能查明他的叔叔道格拉斯失踪的原因。托马斯·金博尔愿意为这份小小的工作承担各类花销, 并会支付整整10美元作为报酬。(大约相当于如今的240美金)

金博尔先生尚未将这起入室盗窃案上报给警方, 因为若干书籍失窃并不足以引起警方的注意, 让他们投入各种资源。他向调查员如此描述自己的叔叔: “白发, 秃顶, 中等身高, 戴着圆框眼镜。”托马斯还邀请调查员住进家中的空置的房间, 作为调查期间的落脚处。



对页: 道格拉斯·金博尔正在享受读书的乐趣  
左: 道格拉斯·金博尔, 如今已是半食尸鬼



## 开始调查

把任务向玩家解释清楚之后，他们就已经做好准备，要深入调查这桩叔叔失踪且书籍失窃的疑案。我们假设这名调查员已经抵达托马斯·金博尔的家，并住进了其中一间空卧室。请询问玩家他想从哪里开始调查。摆在他面前的有不少可行的调查方向——你可以提出下列选项，帮助他做出选择：

- ✧ 询问附近居民
- ✧ 查看墓地周边
- ✧ 在图书馆调查本地消息
- ✧ 询问警方
- ✧ 查阅本地报纸《阿诺兹堡广告报》的旧刊，
- ✧ 查看金博尔家周边

所有这些调查方向都会在以下段落中——阐明。调查员可以随意安排调查顺序。每个段落包含调查员会发现的线索和他们是否需要进行特定的技能检定来获得这些信息。

### 询问附近居民

墓地附近的住宅不多；实际上，只有金博尔家离墓地比较近。步行五分钟范围内能找到几所房屋，但邻居们所知甚少，也没有见过任何可疑行迹。如果提起道格拉斯·金博尔的名字，有一位邻居会记得他是个和蔼的人。

调查员在附近走动时会看见一名老妇人正好经过。如果调查员能在一次外貌检定或信用检定中取得成功，老妇人会很愿意停下和你交谈；否则，她不会喜欢调查员的样貌，并且会快步离开，避开调查员。

守秘人贴士：这位老妇人（莉拉·奥黛尔女士）相信人的外表非常重要，所以检定调查员的**外貌**（APP）或**信用评级**（CR）会决定在老妇人眼里调查员是否足够体面。玩家可以在两种检定中任选其一（即选择数值较高的那一个），但他们只有一次检定机会。让玩家掷百分骰（1D100），并视情况将结果与调查员的**外貌**（APP）或**信用评级**（CR）对比。如果检定结果小于或等于技能值，则调查员成功引起了奥黛尔夫人的注意。

译注：技能检定是检定结果与目标值相比较，此处常规难度等级技能检定，因此当检定结果小于或等于技

### 两名调查员

尽管这个模组是设计给一名调查员进行游戏，再加一人也未尝不可。某些段落会要求进行一次技能或属性检定。一般来说，这意味着玩家只有一次成功机会，但如果两名玩家，每名玩家都有机会进行检定——成功率实际上就翻了一倍。如果两名玩家共同行动，那么需要检定时两人都可以进行尝试。

通常情况下，模组中的每一名调查员有权决定自己的目的地和具体行动；所以，两名调查员可以分头行动，在同一时间去不同的地方做不同的事。这可能会让守秘人有些为难，因为如今他需要同步主持两个场景，而之前只需主持一个。这里给你的建议是要求玩家们在本次冒险中待在一起，因为这次游戏对你们所有人都是一个学习的过程。如果他们坚持要分开做不同的事，那么你最好的做法就是一次进行一个场景，将第一个场景推进到结局，然后再处理第二个——有一名玩家旁观并保持安静（因为这段时间里他的调查员正在别处）。随着你主持《克苏鲁的呼唤》的经验日渐丰富，你会有能力在不同的场景和调查员之间来回切换，就像是电视剧或电影中那样。但就眼下来说，让一切保持简单，一次专注一个场景就好。

### 能值即为成功。

如果检定成功，奥戴尔夫人会说起她在这里已经住了很久，而且她记得在道格拉斯·金博尔还住在墓地旁边的一栋屋子时见过他。她回忆说，大多数日子里都能看见他胳膊下夹着本书走向墓地。“他总是在读书。”奥戴尔夫人已经有好多年没见过老金博尔了。“他是过世了吗？”说完她补充道，“我认为他侄子继承了这栋房子。”在这简短的对话之后，奥黛尔女士祝福调查员好运，并且走开了。

### 查看墓地周边

墓地周围的植被比较茂盛，但打理得还不错，墓穴与墓碑之间点缀着许多高大的灌木和古老的树木。这片



墓地显然已经存在好多年了。调查员探索此地时，会看见一名园艺工正在公墓的另一头清理杂草。听见调查员靠近，他会转过身并挥手示意。

梅洛迪亚斯·杰弗逊是这片墓地的守墓人，他已在这里工作了二十多年。如果调查员上前询问，那就让他进行一次**魅惑**或**说服**检定，看看杰弗逊是否愿意聊聊。如果检定失败，这位看守表现得兴致寥寥，并且会说他还有工作要忙，没空站着闲聊。

**守秘人贴士：**如果玩家的魅惑/说服检定失败了，询问他们是否要继续努力和守墓人交谈。如果他们决定这么做，他们可以尝试孤注一掷，即继续以某种方式吸引杰弗逊的注意。（此时他们可以改变做法，使用另一种方法/技能）。把杰弗逊与调查员之间的交流情况扮演出来，根据扮演的走向，从下列选项中选出一个：

- ✖ 如果调查员试图用善意和恭维来争取杰弗逊的配合，则使用**魅惑**技能；
- ✖ 如果调查员以合理的论证说服对方（其中可能会用到一点影响力），则使用**说服**技能；
- ✖ 如果调查员在和杰弗逊沟通时表现得咄咄逼人，则使用**恐吓**技能；
- ✖ 如果调查员试图欺骗或愚弄杰弗逊，则使用**话术**技能；

因为这次是孤注一掷，你需要根据调查员采取的行动来决定检定再次失败后可能发生的事，即其后果。例如：

- ✖ 如果调查员使用**恐吓**技能，失败的后果可能是：杰弗逊会渐渐恼怒起来并愤然离去；或者他会以一记凌厉的挥铲回应调查员的威逼，并会要求调查员离开。
- ✖ 如果调查员使用**魅惑/说服**技能，失败的后果可能是：杰弗逊大光其火并冲着调查员大叫，要他立刻离开墓地。
- ✖ 如果调查员使用**话术**技能，失败的后果可能是：杰弗逊抄起一把泥土洒向调查员，同时大喊：“滚出去，你这个混蛋！”
- ✖ 无论是哪一种后果，请确保让事件向着杰弗逊拒绝继续谈话的方向推进——例如：他会因为调查员提问时的粗鲁用词将他们赶出墓地。另一个可能的发展是：杰弗逊会大喊着“警察！警察！”并跑开。虽然周围并没有警员，但调查员并不会知道这一点，因此被捕的威胁看似是真实的。无论如何，杰弗逊都已对调查员持厌恶态度，并且任何与他沟通对话的尝试都将变得更加困难，调查员将来与他沟通时需要在技能检定中取得困难成功。



调查公墓



如果首次检定或孤注一掷成功，杰弗逊会很乐意打开话匣子。他回忆起过去常在墓地看见道格拉斯·金博尔，并且有些想念他，因为那时金博尔经常会花时间陪他聊天。他们两个谈天说地，讨论从天气到政治的各种话题，而杰弗逊很喜欢听金博尔讲那些异国他乡的故事。这位守墓人还会指出道格拉斯·金博尔最喜欢的那块墓碑，就是过去他读书时常坐的那一块。

杰弗逊和你聊了一会儿，但他看上去急于回去工作。如果问起有没有在墓地见过什么奇怪的事，或是有没有可疑的人在附近游荡，他会停下话头并拒绝透露更多，推辞说是他还有许多活要干，必须马上离开。请让调查员进行一次**心理学**检定，目的是判断墓地看守的心理状态。检定成功的话就会发现守墓人有所隐瞒，他知道的比他说的更多。反之，这名调查员就不会察觉此事。

在调查员和杰弗逊聊天时，让他进行一次**侦查**检定。如果检定成功，他会注意到梅洛迪亚斯·杰弗逊的外套口袋微微露出一截瓶子。若调查员认为瓶子里装着酒（事实确实如此），他可以尝试以此要挟或贿赂这名这位看守，让他提供更多信息。要挟杰弗逊需要一次成功的**恐吓**检定或困难**说服**检定（见下文提示）。或者调查员也可以暂时保持沉默，以后再尝试用酒贿赂杰弗逊——如果他们能在镇里获得酒的话。

二十世纪二十年代，禁酒令在美国各州强制推行，这意味着烈酒是违法的。如果要在禁酒令期间找到并购买酒精饮料，玩家必须进行**知识**检定（知识的数值与**教育**（EDU）属性相等）。如果检定成功，在镇上可以用2美元买到一品脱（约合0.473升）的烈酒。如果检定失败，让调查员进行一次**幸运**检定来避免被捕；骰出96-00时必然会被捕。如果被警方带走的话，调查员整晚都会被关在牢房里，接受严肃训话要求改正行为，并于第二天早晨无罪释放。

**守秘人贴士：**恐吓检定的难度为常规难度（也是所有检定的默认难度）；但是，使用说服技能则构成一次困难检定（半值），因为在这个场合中，和杰弗逊讲道理比直接威胁他更加困难。

如果要挟（**恐吓**检定或困难**说服**检定）或贿赂（无需检定，只需送他一些酒）成功，杰弗逊都会承认最近深夜还在墓地里见到过人影，就在道格拉斯·金博尔以前常坐的那块墓碑旁，但他因为相信那是金博尔的鬼魂而

太过害怕，没敢上前查看。这类事最好别去深究。他言尽于此。

### 图书馆中的调查

在本地图书馆，一次成功的图书馆使用检定会将调查员引向《阿诺兹堡广告报》。一篇十多年前的报道中提到，有人声称看见一群明显未着寸缕的人在毗邻金博尔宅的墓地里狂欢嬉戏。警察接报赶到并搜索了整片公墓，但他们始终未能找到这批怪人的踪迹。尽管如此，形状怪异的脚印无言地证明他们确实存在过。

**守秘人贴士：**如果调查员的图书馆使用检定失败了，他可以通过在图书馆中花费更长时间，或者请求图书馆理员的协助。这两种行为都能作为孤注一掷的理由。如果检定在孤注一掷时失败了，那么调查员依然会找到上文所述的信息，但他们在图书馆花费了太多时间，以至于错过了闭馆时间并且被锁在图书馆里（管理员没有注意到他们，或是忘了他们还在那）。其结果就是，调查员在第二天早上八点管理员来开门之前，都只能独自一人在馆内度过。当然，他可以尝试闯出去，这会需要更多技能鉴定，例如用**机械维修**或**锁匠**技能打开正门的锁，或者可以运用力量来撞破门窗。又或者，你可以根据调查员的行动决定是否给他一次幸运检定，来看看是否有巡逻的警察听见调查员的呼救，并前来助他脱困。

### 询问警方

如果调查员前往警局，就可以询问是最近是否在这片居民区发生过入室盗窃，或者在附近区域是否有目击或者拘捕过可疑人员。调查员的身份对于获取这些信息有一定影响，像是私家侦探和记者就远比流浪汉或是不熟悉法律的笨拙教授更有可能和值班警官有效地进行交谈。因此，考虑一下调查员的职业，以及他们先前是否和警方有“专业”业务往来。若有，那么下述信息可以直接获得（无需检定）；否则，调查员就需要在**法律**、**魅惑**或**说服**检定取得成功，才能让繁忙的值班警官和他们交谈。

（如果检定失败，警官会因为太过繁忙而想要把调查员们打发走，告诉他们明天再来）。根据调查员的问话内容，可以将以下几条信息讲给他们听：



### 关于附近地区的入室盗窃案

- ✧ 已经有一段时间没有入室盗窃案报案了（最近的一桩入室盗窃发生在一年前，并且罪犯已被缉拿归案）
- ✧ 被捕者（杰克“六指”汤普森）是一名著名的飞贼，至今还在狱中服刑。
- ✧ 最近并没有任何关于特别的家伙，或者是长相奇怪的人的报告。

### 询问公墓的情况

公墓坐落在一个僻静的街区，而且没有任何特别的传闻。大约是六七年以前，曾经有报告称这处墓地在深夜传出了奇怪的声响。之后的数周里，巡警们将公墓纳入巡逻范围，但并没有目击或听见任何异常。“那里安静得就像是座坟墓！”这名警官打趣道。

### 关于托马斯·金博尔失踪的叔叔道格拉斯

值班警官记得曾经道格拉斯·金博尔发过一份寻人启事，并且他的照片也广为传播，但始终没有找到这个人。

### 阿诺兹堡广告报

如果调查员是记者或作家，那么广告报的编辑会很乐意让他们查看过期旧刊（无需检定）；但是，从事其他职业的人必须通过魅惑/说服/话术检定来说服对方允许自己进入报社资料室。如果他们获得了许可，让他们进行一次图书馆使用检定：

- ✧ 如果失败，他们没能找到**报刊信息**，但可以尝试孤注一掷（失败后果与**图书馆中的调查**一致，也可以自行设计）；
- ✧ 如果是普通成功，那么他们花费三小时找到了**报刊信息**；
- ✧ 如果是困难成功（半值），他们花费一小时找到了**报刊信息**；
- ✧ 如果是极难成功（五分之一），他们只花了若干分钟，就碰巧找到了**报刊信息**。

### 报刊信息

调查员找到了一位记者留下的笔记，其中有一段从未发表的与墓地相关的陈述，来自现年 64 岁，患有失眠症的邻居希尔达·沃德女士。她声称在二十多年间她时

常看见“魔鬼的子嗣”出没于墓地附近。尽管外观轮廓和人类相似，她声称它们有犬类的特征，足部呈蹄状，浑身沾满腐烂的泥土。采访沃德女士的记者写道：“沃德女士已经搬去了底特律市，而其他哪位邻居谁也不曾见过，或者承认曾见过希尔达所谓的‘魔鬼子嗣’”。

**守秘人贴士：**如果调查员没能在图书馆找到信息，你可以决定他们是否能在这里找到，因为报纸的旧刊上可能刊登了那个故事。也许，记载沃德夫人相关信息的笔记上就夹着故事的剪报。

### 金博尔家

托马斯·金博尔已经搬进了房子里除了书房之外的所有房间。他叔叔的藏书塞满了整个书房，这些书籍大小不一、形制各异，并且内容涵盖各个方面。这些书籍的唯一共同特征，就是它们的主人显然花了很多心思来保养它们。

虽然这栋屋子令人着迷，但调查员如果想要深入了解这位失踪的叔叔，那就必须将注意力集中到书房。托马斯会很乐意看到调查员调查书房并检查他叔叔的所有物。

如果被问及窃贼偷走了哪些书，托马斯耸了耸肩，说他并不确定被盗的是哪几本。书房中的架子上少了好几本书（他认为是六本），留下的空档很显眼。没有迹象显示窃贼如何进入了书房，但足够机警的调查员在检查书房的窗户时会可能会注意到窗锁因为年久而变松，如果从外侧用足力气就可以轻松打开这扇窗。

搜索整个书房至少需要一天时间。调查员应做一次**侦查**检定，若成功，他会找到一本日记。最后一条日记写于道格拉斯·金博尔失踪日的前一天。这条日记隐晦地提及他已经“做出决定”，要加入“我在地下的朋友们”。除此以外，其他更早的日记条目似乎在暗示着公墓地下存在一个隧道网络，其中居住着道格拉斯在晚上看见的出没于墓地周边的神秘“生物”。

**守秘人贴士：**要是调查员没能找到日记，一次成功的孤注一掷意味着他们还是找到了这条信息——也许他们花了更久寻找，或者托马斯·金博尔走进屋子，询问调查员们是否找到了他叔叔的日记（“我知道它就在这间屋子里。”）并帮忙指出了位置。失败的孤注一掷也许意



味着调查员们找到了日记，但在此过程中，他们碰倒了一摞书籍让书撒了一地，还摔碎了一个花瓶或是其他精致的物件。托马斯·金博尔因为摔坏的物品十分不悦，并且警告调查员们要更加小心，还说他会为此从他们的报酬中扣除5美元。

## 接下来的行动

假设调查员已经尝试过寻找上述段落中提及的（图书馆、报纸、邻居等）部分或者全部线索。他不必前往上述所有地点，但应该获得的线索应当足够让他把注意力集中到金博尔家和墓地上。

询问玩家他接下来想做什么。如果调查员找到了道格拉斯·金博尔的日记中关于墓地地下隧道的线索，他可能想再次搜索公墓，看看能否找到关于这些隧道的证据。或者在和守墓人杰弗逊谈过之后，调查员可能想要仔细检查金博尔最喜欢的那块墓碑来查找更多线索。

目前能获得的线索只有那么多，所以针对此情形，调查员最终会得出合理的结论：即监视金博尔家或者墓地，看看那个飞贼是否会再来。如果玩家没有得出这个结论，也许托马斯·金博尔会要求调查员说明一下迄今为止发现了什么，并且在对话过程中他会建议调查员们监视屋子，万一窃贼再来书房偷盗时就可以抓个现行。

可以采取的行动有以下三种：

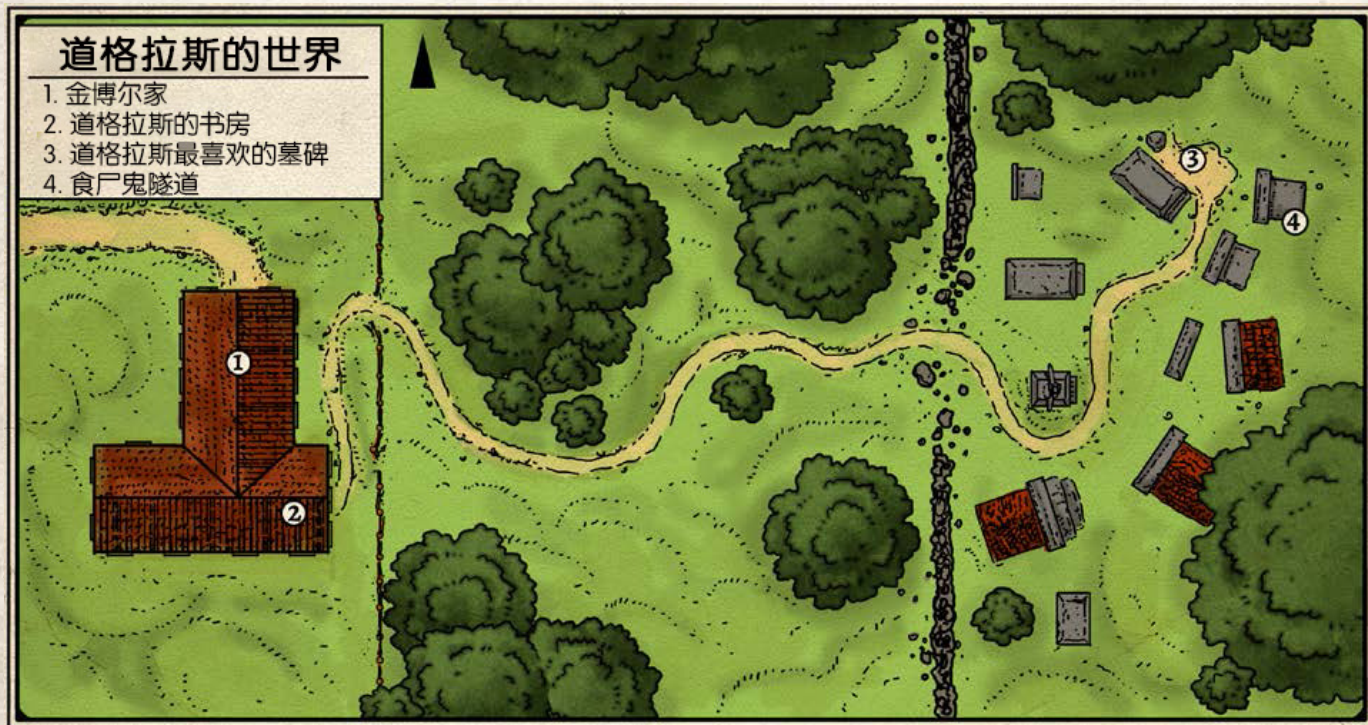
- ✖ 检查道格拉斯·金博尔最喜欢的墓碑；
- ✖ 调查墓地中的隧道；
- ✖ 监视屋子或墓地；

**守秘人贴士：**以下段落中探讨了调查员可能的行动，以及这些行动会如何将模组推向高潮。值得注意的是，其中某些行动会在没有明确解决模组事件的情况下直接通往结局。这样也很好，因为这类事件会在游戏中留下谜团，也会让玩家明白，这在《克苏鲁的呼唤》中时有发生！并不是每一个谜团都会揭开面纱，有时就连调查员自己都会失踪！

### 检查道格拉斯·金博尔最喜欢的墓碑

这块旧墓碑多年来饱经风雨洗礼，表面光滑，是适合高坐读书的绝佳地点。也因为墓碑风化严重的关系，无法辨认墓主的身份。

如果调查员查看四周的话，让其做一次侦查或追踪检定。如果检定成功，他会注意到墓碑周围有若干奇怪的足迹，看上去像是脚趾处呈偶蹄状的成年人赤足留下的。如果调查员想沿着这些足迹一路穿过墓地，他会被引到一座陵墓的门前。如果调查员想要打开墓门，他需要成功进行一次力量检定；如果失败，他可以取铲子或者其他工具来撬门，以此再作尝试。陵墓的门打开时会





释放出其中积蓄的一股可怕腐臭。如果调查员没有特别说明他要屏住呼吸，他会因这股恶臭而昏厥。否则，调查员会在陵墓里找到一条徒“手”挖掘的通向地底的隧道。他会想要深入黑暗的地下一探究究竟吗？

## 调查员陷入昏迷

如果调查员陷入昏迷，他会在晚上苏醒，而道格拉斯就坐在一旁的墓碑上。

## 探索隧道网

如果调查员决定深入隧道，他会发现自己漫步在一个泥土通道组成的迷宫之中，看起来这些通道遍布整个公墓；这一趟冒险在一片黑暗之中显得有些恐怖。让调查员做一次导航检定，看看他是否会迷失方向。如果检定失败，他将在隧道中兜兜转转，直到他精疲力竭，必须停下来休息。无论是哪种情况下，时间都已经流逝，而夜晚正要降临。在调查员试图找到离开隧道的路时，他会在返回地面的途中和道格拉斯·金博尔不期而遇。

## 无视隧道网

如果调查员找到了隧道但并没有下去，当晚道格拉斯会来到地面并进入金博尔家。如果调查员针对那名神秘飞贼设岗监视，则转到“监视屋子或墓地”部分（下个段落）；否则，如果调查员正在熟睡，道格拉斯会来到调查

员的房间并唤醒他，因为他想和调查员交谈——详见“如果调查员试图和人影交谈”部分。

## 与食尸鬼道格拉斯相见

食尸鬼道格拉斯对调查员说的话以及这次见面可能带来的理智损失，详见“如果调查员试图和人影交谈”部分（第16页）。

**守秘人贴士：**“如果调查员试图和人影交谈”中所述的信息有其前提，即是说：调查员已经见到过人影在夜晚进出金博尔家；守秘人必须根据他主持的游戏的情况对信息做出调整。在眼下这种情况里，是调查员寻找隧道的行为让他与道格拉斯碰面；道格拉斯讲述的信息保持不变，但场景设立的前提条件已经改变了。此外还需要注意的是，调查员如果在任意时间点选择攻击道格拉斯·金博尔，那就转到“如果调查员试图攻击人影”部分（第14页）

一头食尸鬼



## 关于食尸鬼

这些身影几乎没有一个还保留着完整的人类形貌，但几乎每一个人物又都带有不同程度的人类特征。它们大多用两足直立、身体前倾，看起来就像一群狗；那仿佛胶皮一样的皮肤，使人心生厌恶。

——H.P. 洛夫克拉夫特，《皮克曼的模特》

食尸鬼是邪秽的人型生物，皮肤像胶皮一样，长着蹄子般的脚，具有犬类特征，生有利爪。它们说话的方式含糊不清，据描述像是呻吟和哭泣。它们身上总是覆盖着一层在食用尸体时沾染上的墓地苔藓。它们栖息在很多城市的地下隧道网络之中，网络的中心通常是坟地和古代墓穴。据说它们和魔女以及寻求不可言说的愉悦之人订立契约。禁忌的传说中声称人类可以经过很长一段时间的過程而转变为食尸鬼。



### 监视屋子或墓地

若在金博尔家和（或）公墓外设岗监视，那么调查员每晚应进行一次**幸运**检定。检定成功的那个夜晚，一条人影离开公墓，径直前往金博尔宅，并且通过书房的窗户进入屋内。

**守秘人贴士：**如果调查员设法锁上了书房的窗户，这条人影会用肩膀撞向窗户，顶坏木条并撞碎玻璃。产生的响动可能会惊醒屋里熟睡的调查员。

假如调查员耐心等待并进行监视的话，人影将在数分钟之后重新现身，满载着书本正要返回公墓。若调查员与人影正面对抗，追赶它或试图攻击它，它将试图带着书本逃进墓地。在此，调查员的行动将会产生一些后果或情形，以下描述了这些选项应如何扮演；守秘人应该使用最合适的事件版本（可能要结合多个结果中的信息，再作些调整来适应你的游戏中发生的事）概括来说，以下段落涵盖了这些内容：

- ✧ 如果调查员试图攻击人影；
- ✧ 如果调查员成功杀死或击倒人影；
- ✧ 如果调查员试图和人影交谈；

### 如果调查员试图攻击人影

如果调查员尝试攻击这个人影（实际上是道格拉斯·金博尔，但先不要告诉玩家），那就让他作格斗（斗殴）检定来看攻击是否命中。守秘人则需要为人影投掷闪避技能，以此决定他是否能躲开这次攻击。道格拉斯的闪避技能是30% (15/6)。守秘人（代表道格拉斯）和玩家都应投掷百分骰，并要将道格拉斯的闪避结果和调查员的斗殴结果对比。

- ✧ 如果调查员所获成功等级较道格拉斯为高，那你就赢得了战斗，控制这名调查员的玩家可以投掷1D3来决定这次攻击造成的伤害，并从道格拉斯·金博尔的HP中扣除相应点数。如果遭到了这样的攻击，道格拉斯怀里的书会掉在地上。
- ✧ 如果调查员骰出失败，或者骰出的结果低于或等于道格拉斯的结果，那么这次攻击落空而且不造成伤害。道格拉斯成功闪开了这一击，并且快步冲向墓地。

当然，如果调查员使用枪支，这次攻击检定就应该





使用**射击（手枪）**技能；而守秘人要为道格拉斯投掷闪避（寻找掩体），但在此场合中，如果闪避成功的话，调查员的射击技能需要承受一颗惩罚骰（因此，闪避检定应在玩家为调查员做攻击检定之前进行）。需要注意的是，这两次检定（闪避和射击）的结果并不需要对比——闪避先行检定，并且仅当检定成功时才会给对手的射击检定添加一枚惩罚骰。如果调查员成功射中人影，那么请根据他所使用的枪支，投掷合适的骰子（手枪是1D10）来决定伤害。

**守秘人贴士：**如果你想复习一下战斗规则，可以翻到第二卷第18页。注意，在眼下的场景中我们没有按照敏捷排序来决定谁先行动，就当作调查员首先行动。

如果人影（道格拉斯·金博尔）没能逃走，他会在书本掉落发动反击。这一次，道格拉斯·金博尔是攻击的发起人，他使用数值为50% (25/10)的爪击技能进行检定；调查员必须在闪避和反击中选择一种来应对这次攻击。

道格拉斯和调查员都投掷百分骰（1D100），并比较他们的成功等级：

- ✖ 如果调查员选择反击，他要使用**格斗（斗殴）**技能进行检定，成功等级相较道格拉斯的结果更高时可以避免受伤。
- ✖ 如果调查员选择闪避，他要使用**闪避**技能进行检定，如果成功等级相较道格拉斯的结果更高或者相同，即为闪避成功。

如果调查员被击中，扣除1D6点生命值，并告诉玩家他的调查员被人影打倒在地，给了对方捡起掉落书籍并逃进墓地的时间。

**守秘人贴士：**道格拉斯·金博尔战斗的目标只是赶走或打倒袭击他的人。接着他会带着他沉重的宝物逃回墓地。需要注意的是，道格拉斯·金博尔总共有12点生命值。他承受的所有伤害都会从这个总数中扣除。如果生命值跌到0点（比如被手枪射中两次），道格拉斯·金博尔就会死亡（见下一部分）。如果调查员使用的只是拳头，那么金博尔损失的生命值达到一半（6点）时，他就会被击晕（见下一部分）。

#### 如果调查员成功杀死人影或让它失去行动能力

若调查员成功杀死了这个人影，或者让对方失去了行动能力（击晕），他就有机会凑近观察对方的脸；它看起来是一头长相丑陋的人型生物，浑身赤裸但满身结块

的泥土以及霉菌，他有一张类似野兽的脸，并且有着巨大的犬齿，本该是鼻子的地方是一个基本和犬科动物一样的吻壮突起。但最令人惊恐的一点是，它的脸与道格拉斯·金博尔有着惊人的相似之处。因为这惊人的发现，要求玩家进行两次理智检定（即投掷两次百分骰，并将两次结果与调查员的理智值对比）

**第一次检定：**如果检定成功（结果低于或等于调查员的理智值），调查员不会损失理智值；如果检定失败（结果高于调查员理智值），他将失去1D6理智值并且要按照守秘人的决定做一个强制动作，这个动作也许是扔下他们手中的东西（像是武器或手电筒），或者是放声尖叫。第一次理智检定是因为遭遇食尸鬼而产生的震惊和恐惧。

**第二次检定：**如果检定成功，调查员损失1点理智值；如果检定失败，他们将损失1D4点理智值，还要做一个强制动作，例如尖叫。第二次理智检定是因为意识到这头食尸鬼正是失踪的道格拉斯·金博尔！

**守秘人贴士：**如果调查员在单次检定中损失5点或更多理智值，玩家需要进行一次**智力**检定。如果智力检定成功，调查员将会完全理解当前处境的真实含义，这会让他陷入临时性疯狂——守秘人通常要参考**疯狂发作表**（第二卷第17页）决定症状；而在这里，我们就假定调查员会在1D10轮中纵声尖叫。而如果智力检定失败，调查员虽然非常震惊但依然保持了理智。

当调查员站在死去的或者失去意识的道格拉斯身旁时，他能听见周围传来细碎的脚步声。随着几十只食尸鬼从夜幕中缓缓现身逼向调查员，再要求一次**理智**检定。

**如果这次理智检定失败：**调查员失去6点理智值。因为单次损失理智超出了5点，他必须作一次智力检定。如果失败，他虽然无比震惊但尚能保持理智，否则，他将陷入临时性疯狂并会（在发出一声尖叫后）昏倒在地。一段时间之后，调查员将在阿诺兹堡疗养院醒来。他被发现时正处于昏迷状态，周围没有任何食尸鬼或道格拉斯·金博尔留下的痕迹。很显然，托马斯·金博尔听到了一声尖叫，随后找到了调查员，此时的调查员正语无伦次地叫嚷着有一群怪物在墓地活动的事。托马斯因此呼叫了救护车，而调查员在疗养院享受了一周的护理。幸运的是，调查员的努力一定取得了成功，因为此后再也没人闯入金博尔家，一切都归于平静。模组到此为止就已经结束了。托马斯认为调查员一定是赶走了那个窃贼，



并很乐意为这出色的工作成果支付酬金。至于是否要将与托马斯失踪的叔叔相关的真相告诉他，则取决于玩家的选择。请参考“结尾”部分来给这次游戏画上一个句号。

**如果这次理智检定成功：**告诉玩家一群食尸鬼正在扑向他，并询问玩家他想如何行动。如果调查员尝试与其搏斗或者开枪射击，他会迅速被食尸鬼们制服——即便调查员成功击中了其中若干只食尸鬼，他依然会被对方的数量淹没。调查员会被带回食尸鬼的地下洞穴中，从此人间蒸发。如果调查员选择逃跑，食尸鬼群不会追击，他们会转而带走道格拉斯·金博尔（无论是已死还是昏迷）并返回墓地。如果调查员在第二天早晨回来寻找食尸鬼和道格拉斯·金博尔，那它们的所有痕迹都已不见了。食尸鬼们已经离开，并且一去不返。没人会再来打扰托马斯·金博尔。这同样会导向模组的结局，而其结果与上文概括的一致。请参考“结尾”部分来结束游戏。

### 如果调查员试图和人影交谈

简单地大声呼喊并不会让人影有多少反应；它最多会飞快的回头瞥一眼调查员。人影会继续前往公墓。如果调查员想到喊出“道格拉斯·金博尔”，人影会短暂的停顿一下，但随后还是缓缓走向墓地，就好像它希望让调查员跟上一样。进入墓地之后，他会走向道格拉斯·金博尔最喜欢的墓碑，并高坐其上。当调查员靠近时，人影开口说道：“你好。”

调查员在看见这个样貌类似食尸鬼的人形并认识到他其实就是道格拉斯·金博尔之后，他必须在理智检定中获得成功，否则就要失去1D4点理智值并发出一声尖叫（强制行动）。食尸鬼道格拉斯·金博尔抬眼看向调查员，等待他重新控制住自己的情绪并冷静下来。

现在，道格拉斯会回答任何调查员以礼貌的方式提出的问题，除非调查员做出激怒道格拉斯的事（例如击打或射击对方；若发生这样的事，转到“如果调查员试图攻击人影”部分）。道格拉斯说，他只是厌倦了人类社会的种种俗事。他对人生的唯一诉求是可以随时随地阅读书籍，不被他人干扰，但其他人类一直在侵占他的人生。作为食尸鬼的生活甚合他意。他再不需要金钱，再不需要为晚餐着装打扮，除却用餐时间外，再不需要与人相见。他可以随自己心意选择读书时间，不论是白天或是黑夜。但是，其他食尸鬼们正要关闭此处出入口，因此

这是他能去取回更多自己的书籍的最后一晚。地下世界中有太多可以去看、去体验的事，以至于他正计划依据自己的经历撰写一本新书。

道格拉斯请求调查员不要向他的侄子透露他尚在人世（不如说是还没死透）。随后他会矮身爬进陵墓并下到隧道之中，而他最后的举动就是拖动一块巨大的石板来封住入口。如果调查员被食尸鬼奇异的地下生活吸引，或者因为其他原因想要跟随道格拉斯前往地下，他可以这么做，但也会自此从外界失踪。在没人干扰的情况下，道格拉斯·金博尔和食尸鬼群会封闭此处隧道入口并一去不返。

这次交谈向调查员揭示了当前局面背后的真相，但听取这令人不快的真相会带来1D4点理智值损失。而从好的方面来说，这个真相也增加了调查员的知识储备，因此他的克苏鲁神话技能会增长3%。

## 尾声

针对模组中的这个困局，玩家可能会提出全新的或是不同的解决方案。用水泥封闭坟墓并不会对食尸鬼群体有什么影响，它们本就要废弃此处墓地。玩家可以自行决定是将关于道格拉斯的真相告诉托马斯·金博尔，还是将其隐瞒下来，秘而不宣。根据玩家采取的行动，调查员（如果他存活下来或者没有神秘失踪）可能会获得下列这些“奖励”中的一部分或者全部：

- ✖ 假如调查员曾陷入临时性疯狂，他的克苏鲁神话技能会增长5%。
- ✖ 假如调查员与道格拉斯·金博尔交谈过，就会得知这只食尸鬼不管怎样都不会计划再次回来。因为这条消息，调查员可以获得 1D6 的理智值。如此一来，托马斯·金博尔又可以安然入睡，不用担心再有盗窃事件发生。
- ✖ 托马斯·金博尔愿意给完成任务的调查员支付10美元（如果途中损坏了屋里的贵重物品，则减少5美元）。

最后，玩家可以为这次冒险中使用过的技能做成长检定，看看哪些技能会随经验积累获得成长——详见第二卷第22页的“成功的奖励”章节。这次冒险到此已经结束，但这本书里还有更多谜团和秘密等你去发现！



## 追书人：非玩家角色与怪物

汇总在此的是本模组中所有NPC角色和怪物的资料。在使用模组的过程中，你可能需要查阅这些资料。每一条资料都是一张微缩的人物卡，其中详述了守秘人在游戏中可能需要的关键信息——属性和技能（包括战斗技能）。

### 梅洛迪亚斯·杰弗逊 58岁，守墓人

力量 45 体质 65 体型 60 敏捷 50 智力 70  
外貌 55 意志 60 教育 65 理智值 60 HP 12  
伤害加值：0 体格：0 移动：8

#### 战斗

每回合攻击：1次（拳击或挥舞铁铲）

斗殴 30% (15/6)，伤害1D3  
铁铲 30% (15/6)，伤害1D6  
闪避 25% (12/5)

#### 技能

艺术/手艺（园艺）80%，信用评级 32%，恐吓 45%，机械维修 55%，博物学 70%。

**形象描述：**身高中等；他是个粗人，穿着打补丁的衣服；

**特质：**好斗，粗鲁；

**扮演要点：**能向调查员指明道格拉斯·金博尔最喜欢的读书地点；

### 道格拉斯·金博尔 食尸鬼

力量 55 体质 65 体型 60 敏捷 40 智力 80  
外貌 — 意志 65 教育 85 理智值 — HP 12  
伤害加值：0 体格：0 移动：5

#### 战斗

每回合攻击：1\*（爪击或撕咬）

爪击 50% (25/10)，伤害1D6  
撕咬 50% (25/10)，伤害1D6  
闪避 30% (15/6)

#### 技能

攀爬 85%，潜行 70%，跳跃 75%，聆听 70%，侦查 50%。

**形象描述：**道格拉斯曾经是人类，但如今正向一种皮肤呈胶状，生有蹄状双足，具有犬科动物特征，利爪代替了手指的生物转变；

**特质：**友善；他坚守着残存的人性；

**扮演要点：**他正在“偷盗”属于他自己的书籍，想要在墓地中的食尸鬼隧道被永久性封闭之前搭建起自己的图书馆；

**护甲：**如今作为一头食尸鬼，他受到的来自枪械的伤害减半（向下取整）；

**理智损失：**目击一头食尸鬼会造成0/1D6点理智损失；

*\*正常情况下，食尸鬼每回合能攻击三次，但作为入门模组中此处作了简化。*



梅洛迪亚斯·杰弗逊





Erlelefer



# 黑暗边缘

“阿卡姆城的西部山岭起伏绵延，谷地上是未曾被人砍伐过的密林。在幽暗的峡谷中，树木倾斜成为一个奇特的角度，还有潺潺的小溪流着，终日不见一丝阳光。在平缓的山坡上有着破旧而多石的农场，低矮而布满苔藓的农舍永远地沉思着隐藏在山梁背后新英格兰古老的秘密。但是现在这些农舍已经被遗弃了，粗大的烟囱早已倒塌，低矮的斜折屋顶下，砾石面的侧墙危险地凸出来。”

——H.P. 洛夫克拉夫特，《星之彩》

模组适合：2至5名玩家与守秘人共同游戏

游戏时长：1到3次游戏聚会

待交稿.....