

# THE MADMAN

By Mark Harmon

**Call of Cthulhu** 是由 Chaosium, Inc 註冊的商標

此劇本最早出自 Chaosium 於 1983 年出版的 *The Asylum and Other Tales* 劇本集，後收

錄於 1990 年出版的 *Cthulhu Casebook* 劇本集中

原模組使用 COC 2 版規則寫成，此版本為 Ameniz 製作的繁體中文化及 COC 7 規則修

正版。Ameniz 並不具有本劇本的著作權及出版權，本文件純供輔助遊戲使用

## 基本資訊

版本：COC7

年代：1920s

長度：4 小時內

## 給調查員的資訊

一份叫做《小號》的地方報紙針對黑諾布(**Black Knob**)鎮上的怪奇失蹤事件進行了一系列的報導。黑諾布鎮是個有 2500 名住民的社區。紐約以及其它城市的報紙把這類報導當做特色在經營。很多寵物以及牲口伴隨著那些市民一起消失了。另外，一名叫做瑪格麗特·布朗(**Margret Brown**)的女性在一週前被發現說著亂七八糟的糊話後被送進了精神病院。鄰居們反映說，在那一夜聽到了一大群鳥的聲音。

不少小報將這些故事與某些知名神祕學家的言論放在一起處理。那些學者宣稱這些事件背後藏有某種超自然的意義。

## 給守密人的資訊

亞當·史邁夫是個紐約的富家子弟，他在三個月前在黑諾布鎮外買了一個小房子。亞當·史邁夫從一本古書中學到了一些驚人的怪異知識，這些知識將他變成了一個瘋子，並形成了一個獨立的人格。我們可以把個性和藹、明智、對鎮民友好，並愛上瑪格麗特·布朗的那位稱為好亞當(**Adam the Good**)。第二個人格可稱為壞亞當(**Adam the Bad**)，雖然他是兩個人格中較弱的一個，但他知道好亞當的存在(反之則不然)。壞亞當認為好亞當與瑪格麗特的愛情會抑制他那邪惡的計劃(這段關係會使其夜間的活動變得不方便，與外星生物見面也變得困難)，因此，為了成就其業，他讓瑪格麗特精神失常了。

目前，壞亞當每週會出現兩次，在其它時間仍由好亞當主宰著身體；後者對舊日支配者的事情可謂一無所知(相關的記憶被抹除了)，也不清楚壞亞當的勾當。壞亞當試著召喚黃色邪印(**Yellow Sign**)的持有者到地球，希望藉此能將好亞當的人格永遠消滅掉。召喚要成功的話，他必須先連絡哈斯塔(**Hastur**)，並連上黃色邪印。壞亞當正在為他要用來召喚哈斯塔的九個巨大石塊進行必要的加工(在他之後再用來連絡黃衣邪印的持有者)。這些石塊排列在亞當家約一里外的森林裏。

守密人應該像調查員將碰上一個深刻的難題那般，仔細地閱讀這個劇本。亞

當·史邁夫是個被敬愛且有禮的人。他的死亡將會讓這個小社區蒙上陰霾。調查員在搜集情報時很容易引來注視，當有類似謀殺的案件發生，他們將會被視為是最有嫌疑的人。警方甚至會把瑪格麗特·布朗發瘋一事也算到調查員的身上。在這個狀況下他們還能做些甚麼？

一個讓調查員被捲進事件中的絕妙方式是讓他們之中的一員取代掉亞當·史邁夫的戲份。當一名調查員陷入不定期瘋狂以後(當日 SAN 值下降了五分之一或以上)，用各種可能的手段讓他相信他自己已經被治好了，但背地裏將他安排進這個劇本之中。這個調查員應該休息個幾星期，也許用來恢復他失去的 SAN 值，或是經歷了不堪回首的一段經歷後淡出前線工作。他可以移居到黑諾布鎮上，買下前述那棟房子。然後在各方面都變得像是這劇本中的亞當·史邁夫那般。如果該調查員有一個未婚妻或是女朋友(按：畢竟是 1920 年代)，那就將她替代掉瑪格麗特·布朗吧。如果他甚麼都沒有，那麼守密人要嘛可以說他在黑諾布鎮的幾個月中愛上了瑪格麗特·布朗，或者說瑪格麗特是他的親戚，比方說堂妹之類。這樣的更動或許會讓劇本變得不好安排，但對於一個有經驗的守密人來說一切都會是值得的。要記得的是「亞當·史邁夫」每週至少要有一次無法扮演的機會，讓壞亞當能做他的勾當。劇本開始時並沒有能指向亞當·史邁夫的明顯線索，因此調查員可以被好亞當喚來調查那充滿迷團的開端！

## 黑諾布鎮

**議政廳的警局：**如果要打聽情報，調查員需要通過一個成功的法律或說服檢定。

在過去幾個月來，派出所已經收到多得不尋常的寵物及家畜失蹤的報告。黑諾布鎮是個住民們彼此都認識的小社區，彼此間養著甚麼牲畜也一清二楚。更為麻煩的是兩宗住民失蹤的報告。其中一個失蹤者是一名園丁，名字叫做史葛·史佩德(Scott Spade)；另一位叫西姆·蒙森(Sim Monson)，是個流浪漢。警員們覺得擔憂及惘然。

**《小號》報社：**有一定程度信譽，或是看起來端莊的調查員會被允許查看過期的《小號》檔案及資料。《小號》是一份 4 頁的週報。湯姆·麥祺(Tom McKay)是該報紙的編輯及寫手，他歡迎訪客拜訪，特別是同行。最近有著三篇有趣的故事。第一篇講述著那神祕的失蹤事件。第二篇記載著亞當·史邁夫的到來，以及他與可憐的瑪格麗特間那突如其來的愛情。第三篇是瑪格麗特被送往精神病院治療的報導。

除了失蹤者的身份卑微以外，失蹤案並沒有太多的細節可說。這些失蹤事件可

能只是巧合。蒙森當然也不是有身份的人，甚麼事都有可能在其身上發生。

第二篇及第三篇故事是有關連的。亞當·史邁夫在三個月前搬到鎮上後，很快就向瑪格麗特求愛，又捐錢給慈善機構，展現他那像無止盡的財力。他的慷慨之心不帶任何算計，所以得到了全體鎮民的歡心。在那之後的一個夜晚，一約在一週半前，這兩人就出事情了。瑪格麗特被發現坐在花園中，歇斯底里地說著糊話，而她在早前仍是個健康又明智的人。這樣的人被送去療養了。可憐的亞當在此之後沒有離開房子，還好每天都有人去探訪他，為他送上食物及日用品。因為沒有人試著理解瑪格麗特的瘋言瘋語，因此其內容沒有被記下來。

**黑諾布療養院：**一次成功的心理學或說服檢定就能查看記錄。如果心理學檢定成功，醫生會允許調查員探視瑪格麗特。

記錄的保存狀況很差，需要通過困難成功的語言檢定才能看懂內容寫著甚麼。瑪格麗特·布朗是在十一天前被送進來的，當時她持續地胡言亂語。她的遣辭用句毫無道理可言。

如果調查員得到與瑪格麗特交談的機會，那麼成功的精神分析檢定將能讓她在短時間內變得清醒。她會說她深深地愛著亞當·史邁夫，但無法理解在他身上發生的事。他變得冷酷及殘忍，那些讓她迷戀的特徵不見了，他甚至帶著一些可怕的生物去折磨她。瑪格麗特在交待完這幾點後再次崩潰，開始尖叫起來。療養院的職員會將她帶走，並要求調查員離開。瑪格麗特只知道這些事。

**議政廳：**在這裏可以找到鎮上的各種記錄，但必須通過法律或者說服檢定以得到許可。拿得到鎮上官員寫的許可書也行。

調查員會找到兩個半月前，亞當·史邁夫的服務申請記錄。亞當請求鎮上協助，好讓幾台裝著重物的貨車駛進鎮裏。車上的貨物被蓋住了，鎮上也沒有人八卦到想要知道裏面裝有甚麼，不過車子駛過的地上留有一些水泥粉塵。調查員亦能找到亞當·史邁夫為蓋房子提交的資料副本。

**黑諾布圖書館：**成功的圖書館使用檢定會發現亞當·史邁夫是個知名的神祕學學者。他的作表宣稱有某種精神上的存有物正在入侵地球，而在此之中找不到半點與舊日支配者有關的內容。

在這裏也能找到《號角》所有過期的刊物影本，但比起翻查這些報紙，直接和編輯聊天恐怕能知道更多東西。

**鎮民們：**如果以友善的方式與住民們打交道，或是通過魅力或信譽檢定的話，住民們會樂意告知他們知道的情報。

大多數的鎮民並沒有正式地見過亞當·史邁夫。少部份人覺得史邁夫先生有可能玩弄了瑪格麗特的感情。調查員會打聽到鎮上的獵人最近在亞當的家附近找到一些巨大的水泥板，而鎮民們對於那些東西的用處感到好奇。

## 史密夫的家

亞當的房子蓋在黑諾布鎮外約五里處，在通往新罕布夏州的公路附近。屋子附近有著一些小山丘，長著茂林。屋子前的車道約四分之一里長，比它連接著的道路還要寬。這棟房子是品質良好的二層式平房。在房子外圍通過檢查檢定，調查員會發現一道通向東邊，且深入樹林中的小徑。沿路長滿著樹叢及雜草，但仍有足夠空間讓大貨車在乾燥天通過。如果調查者有疑慮，一個成功的追蹤檢定會在發現幾個月前運送沙石的貨車車輪留下的痕跡。

在房子裏會遇到亞當·史邁夫。他是個友善，有想法的男人。他表示願意處理任何調查員在鎮上遭到的困難。亞當對於瑪格麗特的事感到痛心。

好亞當並不會注意到二樓的隱藏書庫，而且不論在任何情況下，他都沒進去過第二間睡房。如果調查員基於某些理由試圖進入這間房間，而且亞當看到藏在裏面的拜亞基(Byakhee)的話，好亞當就會立即變成壞亞當。他或許不會試著即場殺害調查員，但他很可能會誘騙調查員，讓他們自己送死，或者用別的方式讓他們離開。守密人想怎麼樣都行。

**起居室：**裝修氣派，但其它部份不怎麼起眼的房間。這裏沒有值得注意的東西。

**廚房：**典型的廚房，櫥櫃裏有些珍貴的餐具。有一扇通往小地下室的門。

**客廳/飯廳：**有一座不俗的水晶燭台，是瑪格麗特挑的。

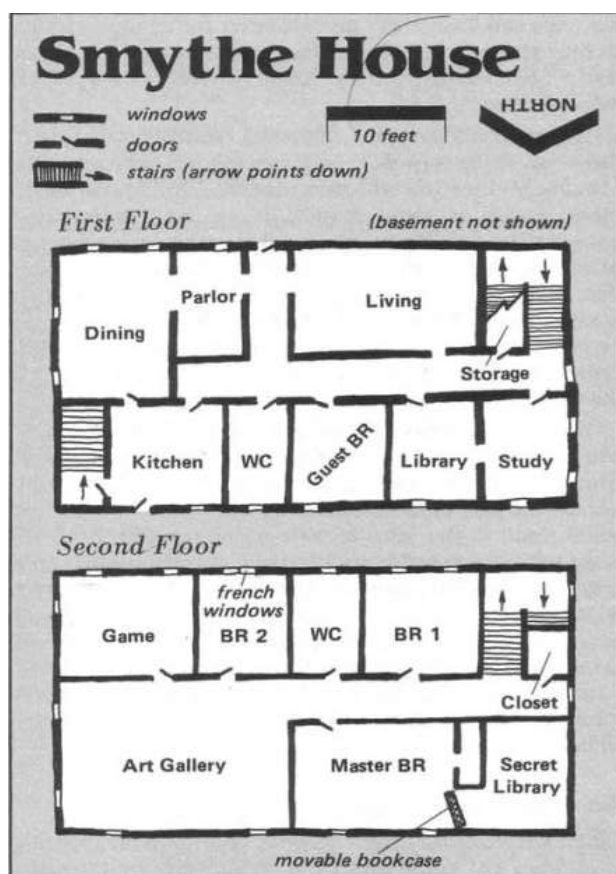
**藏書室：**收藏著的都是文學及歷史方面的作品。沒有神祕學的書籍。

**客房：**該有的都有。

**儲藏室：**放著清潔用品，備用的椅子、籃子，還有其它家裏該有的東西。每一週會幫傭來打掃時會使用這裏的東西。

**書房：**亞當在這裏進行研究。同樣地，這裏沒有神祕學的書籍。書桌上放著亞當的新作，《亞歷山大大帝性的真實性生活》。

**地下室：**光是一座收納煤的箱子就佔掉了大部份的面積。裏面的煤剩一半。地下室剩下的空間放著園丁及樵夫會用到的工具。



## 二樓

**藝廊：**這是亞當最自豪的部份。這個房間有四幅林布蘭(Rembrandt van Rijn)的舊畫。另外有六幅相當值錢的畫作，其中兩幅是維梅爾(Johannes Vermeer)的作品，一幅杜米埃(Honoré Daumier)的，以及三幅不太知名的佛萊芒派(Flemish)畫家的作品。全部賣掉的話可以換來\$12000。

**遊戲室：**其實是間撞球室。撞球桌相當昂貴。

**第一間睡房：**一間普通的睡房，不過床上的是絲綢棉被。

**主人房：**同樣是不俗的房間。房間面積比正式的設計圖(如果調查員看過)上顯示的小一半。如果調查員仔細索查房間以及通過一個偵查檢定，將會發在南邊靠牆的書櫃可以被移開，現出秘密書庫的入口。

**秘密書庫：**這個充滿霉味的房間沒有窗子。壞亞當在這裏進行研究。這裏有很多神祕學的專書，其中一本的書皮為人皮製成。這本人皮書的標題寫著“De Vermis Mysteriis”(《妖蛆之祕密》)，作者是路德維希·蒲林(Ludwig Prinn)。這本書是讓亞當神智失常的起因，現在卻讓他無法自拔。

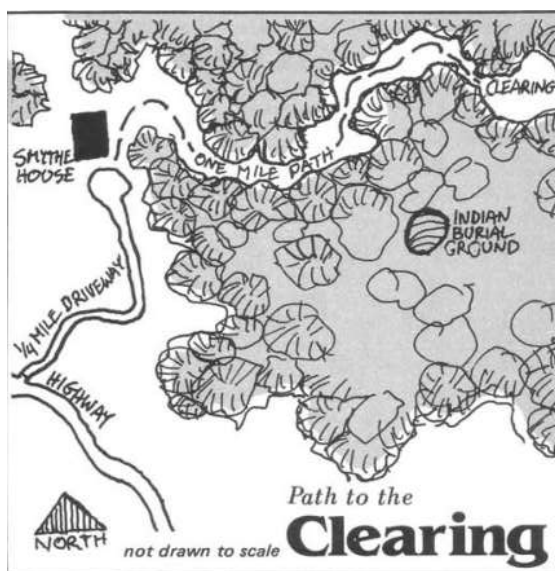
注：這本書的細部資料可參見 COC7 的規則書。Handout 處會有簡單資料。

**第二間睡房：**房間的門被反鎖著，並有著 STR130。一般而言需要兩名成年男性合力才能強行把門撞開。房間裏面是壞亞當召喚來的兩頭拜亞基的巢穴。如果

調查者在壞亞當不在的時間點進入，房間裏會是空的，只留有一個以乾草及骨頭堆成的巢。南邊牆壁上裝有大型的雙扇落地窗，使拜亞基可以飛進及離開房間。由於落地窗不會上鎖，調查員可以從外面爬進來。

## 穿越樹林

壞亞當找到一隻食屍鬼，並將它安排到屋子旁邊的樹林中生活。每當調查員們進入樹林，就會有 50%機會被食屍鬼察覺到。如果食屍鬼看到調查員們，它就會展開襲擊。如果調查員的數量大於三，食屍鬼會跟蹤他們，在適當的時間撲向走最後的那位進行偷襲。如果食屍鬼能在偷襲時殺掉該調查員，該名調查員將不能及時發出聲音求救，讓食屍鬼能在不被察覺的情況下抽身而退。這隻食屍鬼在印第安人的墳地中央蓋了個窩，但裏面只有羊和狗的骨頭。壞亞當至少在一週內不會注意到他少了一隻食屍鬼。



如果調查員在墓地通過一個成功的考古學檢定，將會找到一整套樺樹皮串珠衣物套裝，可以\$650 賣給任何主要的博物館。這套衣服破損得有些嚴重。

## 林中空地

從史邁夫的家沿著小徑走一里左右的路程將來到森林中的空地，這地方並不難找。空地位於一座樹木林立的小山丘上。周圍的樹木及草叢可以作為絕佳的匿藏之處(匿蹤檢定可得到獎勵骰；如果匿蹤檢定與壞亞當或拜亞基的偵查檢定對抗失敗就會被發現)。

山丘頂立著九塊形狀與大小一致的巨大水泥板。任何調查員通過克蘇魯神話檢定就能認識到那呈 V 字排列的石板構築了一個魔法場域。任何懂得召喚哈斯塔的咒語的調查者會知道這些石板對於該儀式來說是不可缺少的一部份。近距離調查將發現其中七塊石板有著血跡，而剩下兩塊則沒有。壞亞當尚未加工完畢，尚有兩塊石板尚未染血。壞亞當會在調查員來到黑諾布鎮的八天後完成其前置工作。



如果調查員在這裏等到午夜，他們將看到壞亞當來到此地。他出現後會脫光衣服，他的兩頭拜亞基會將他的身體加上綠色及黑色的圖案(匿藏著的調查員需要進行 SAN 值檢定，失去較多的 SAN 值時調查員會不自禁地大喊)。這個異端的場景會為調查員們帶來 0/1 的 SAN 值損失。準備結束以後，壞亞當會唸起有一定長度的咒語，為下一塊石板「祝聖」，並以不易理解的模式，小心翼翼地繞著該石板移動。當最後一塊石板被「祝聖」完成後，壞亞

當將會嘗試召喚哈斯塔。他會每隔四天召喚一次，直到他真正成功為止。

## 別的問題

其實壞亞當不止讓一個人神智錯亂，只是鎮民們對此毫無覺察而已。前些日子失去蹤跡的史葛·史佩德有一名叫做班納(Banner)的園丁朋友。巴納覺得事情不對勁，便孤身一人展開調查，並意外發現了亞當的秘密。亞當對他做了類似於對瑪格麗特做的惡行，在那之後，班納並非僅僅瘋掉，還成為其忠心的下僕。如果調查員與亞當交話，讓他嗅到麻煩的氣味時，他將會派出這名瘋狂的園丁殺害調查員。不論問班納任何問題，他都不會洩漏半點指向亞當的線索，只會宣稱自己受到「吃掉他腦子的那些東西」的指示行事。

## 讓亞當·史邁夫無力化

好的亞當·史邁夫會被另一個自己的行為嚇到。調查員可能會試著讓他相信自己出了這樣的問題，只要在林中空地拍到亞當的照片就足以說服他了。一旦好亞當相信壞亞當存在，成功的精神分析檢定就能在足夠長的一段時間內維持其人格同一性，好讓他自行了斷，或是向警方自首。

(按：本劇本沒有任何懲罰或是獎勵。)



## HANDOUT

注：原劇本沒有任何 handout 提供



### 黃色邪印 (Yellow Sign)

左邊是 Kevin A. Ross 設計的版本，初出於 Chaosium 1989 年出版之劇本集 *The Great Old Ones* 中的著名劇本 *Tell Me, Have You Seen The Yellow Sign?* 。

右圖出自 HBO 製作，2014 年上映之影集 *True Detective* 第一季中出現的神祕學符號，應為黃色邪印。

雖然劇本中並未出現《黃衣之王》及黃色邪印，如果有需要的話，守密人可視情況擇一使用。

## 數據

### 食屍鬼

STR 105      CON 70      SIZ 50      INT 30      POW 75

DEX 65      HP 12

體格：1

裝甲：火器與穿透類傷害半減

特殊：3 回攻擊

技能：匿蹤 70%，聆聽 70%，偵查 50%，攀爬 85%，跳躍 75%

戰鬥：格鬥 40% 1D6+1D4

咬（戰術）咬住對手後會放棄剩下的行動次數，每回合為對手造成 1D4 傷害。掙脫需要通過 STR 對抗。  
迴避 40%

SAN LOSS：0/1D6

### 拜亞基 A

STR 105      CON 50      SIZ 85      INT 55      POW 60

DEX 75      HP 14

體格：2

裝甲：2

特殊：2 回攻擊

技能：聆聽 50%，偵查 50%

戰鬥：爪擊/衝撞 55% 1D6+1D6

咬住不放（戰術）1D6+3D10 STR

咬住對手後會一直吸血，直到對手死亡。每回合減少對手 3D10 的 STR (血)。掙脫需要通過 STR 對抗。受害者一天最多可以回復 1D10+5 STR。

迴避 33%

SAN LOSS：1/1D6

### 拜亞基 B

STR 95      CON 60      SIZ 90      INT 50      POW 55

DEX 70      HP 15

### 亞當·史邁夫

STR 50      CON 60      SIZ 55      INT 80      POW 90  
DEX 80      APP 90      EDU 99      SAN 90      HP 11

體格：0

特殊：壞亞當 SAN 0

技能：\*\*壞亞當專用 克蘇魯神話 45%，神祕學 90%

戰鬥：格鬥 55% 1D3

迴避 40%

20-gauge shotgun 40% 2D6

魔法：\*\*壞亞當專用

呼喚哈斯塔，召喚拜亞基，控制拜亞基

### 園丁巴納

STR 65      CON 60      SIZ 60      INT 50      POW 55  
DEX 70      APP 25      EDU 30      SAN 0      HP 12

體格：0

技能：植物學 70%，聆聽 50%，偵查 30%，駕駛 35%，匿蹤 47%，

攀爬 65%，跳躍 70%，投擲 55%

戰鬥：格鬥 50% 1D3

布伊刀 50% 1D4+2

迴避 60%

9mm automatic pistol 55% 1D8+2

魔法：\*\*壞亞當專用

呼喚哈斯塔，召喚拜亞基，控制拜亞基

## 書籍

### 妖蛆之祕密 (*Vermis Mysteriis*)

簡介：路德維希·蒲林於 1542 年以拉丁文寫成，後教會銷毀的禁書。現有約 15 本存世，傳有德文及英文譯本。內容談及阿拉伯世界，以及在那邊的各種神話生物甚至舊日支配者的情報。

SAN LOSS：2D6

克蘇魯神話：+4/+8 (CMI/CMF)

研讀所需時間：48 週

記載的魔法：連絡神祇/伊格，創造占卜窗(Create Scrying Window)，創造殭屍，喚醒惡魔(召喚/控制拜亞基)，喚醒山羊之子(召喚/控制黑山羊幼子)，喚醒不可視之僕(召喚/控制星之精 Star Vampire)，精神轉移(Mind Transfer)，維瑞之印(Voorish Sign)。

## 魔法

### 創造占卜窗

創造一個可以看到過去的魔法窗口。使用者每看一段場景會失去 1D3 SAN 值，如果在過去的畫面中看到神話生物同樣會失去 SAN 值。

使用時付出 50 點 POW，讓一塊玻璃變成可以看到過去場景的魔鏡。使用者必須提供相關事件的時間線索以使用魔鏡，時間線索必須以魔鏡被創造的那一天為基準。例如在 1 月 23 日對魔鏡說「3000 年前」給出的線索，與在 2 月 24 日說「3000 年前」的不同。假定要知道公元前 221 年的某個事件，那麼使用者得先計算出公元前 221 年與創造魔鏡的那一天相隔多少時間單位才行。

消費了 POW 創造魔鏡，並給出時間關鍵詞後，接著要對 98 塊昂貴的彩色玻璃進行附魔，每塊花費 1MP，合計 98MP。接著將彩色玻璃以原初的魔鏡為中心擺成幾何學的馬賽克陣。在此之後，正中央的魔鏡將能展現同一地點在特定的過去時間點的畫面。使用者可以以 1MP/100 米/5 分鐘的代價移動魔鏡。不論如何，一個特定的場景只能被窺看一次，而且需要對準能夠照到該場景發生位置的點。時間會在觀看過程中從魔鏡的兩側流逝。

弱點：在過去被窺看的存有物可以減少 100 點的 POW 檢定，逆定向窺看著自己的東西。在這個狀況下，魔法能對處於「現在」的施術者造成影響，被召喚出來的神話生物甚至可以透過魔鏡出現在施術者的時空位置。

## 精神轉移

施術者可以與目標永久地交換精神，視目標的狀況，施術者可能會獲得更長的壽命。咒語需要 10MP 進行咏唱，並與目標進行 MP\*5 的對抗。成功的話施術者失去 10 SAN，受害者失去 20 SAN。

交換失敗的話，施術者必須立即再進行施法(再次失去 10MP)，不然他的靈魂將永遠消失。MP 用光也會落得同樣下場。換言之只要開始施術就不可能被終止。

## 維瑞之印

維瑞之印需要透過一系列的手部動作發動。做出維瑞之印會花費 1MP 以及 1 SAN，相關的結印必須在短短數秒內完成。維瑞之印的效果在於提高使用神話魔法的成功機率 5%，在某些狀況下甚至能讓結印者看到不可視之物。



在做出這個手勢的同時要輕碰嘴唇及前額才算完成結印。