

以命起誓，不违誓言

作者 J.Todd Kingrea

本故事中有个孩子并没有看起来那么单纯，他带领朋友们恶作剧，并最终导致可怕结果。

铃儿响叮咚，猫咪掉井中。
是谁丢她进？小乔尼格林。
是谁救她出？小汤米斯图。
想要淹死小猫咪，你可真是小淘气。

-儿歌

模组起因

本模组令玩家角色对抗一群心怀恶意的坎姆赛德孩童，他们在不自觉间为旧日支配者艾霍特服务。在一个由艾霍特之子组合而成的活假人的率领下，孩子们先是恶作剧与欺负弱小，但很快就在为艾霍特准备道路时发展到谋杀的地步。这次冒险对于调查员来说十分困难。他们的敌人是小孩，玩家角色需要想出对抗与还击的新办法。这一模组同样对于守秘人来说是个挑战，因为他们必须令人信服地扮演这些有着不同年龄与性格的孩子们。这一冒险里外两面都需要新鲜的思考与适当程度的准备。

尽管在冒险中任意时间点都有可能遇到不同的孩子们，但文中只会涉及科尔温·巴克雷与杰米·厄普顿的父母。其他诸多孩子的父母留作未经特意安排的万能牌使用，可以用于随意平衡孩子们与玩家角色之间的力量对比。其他孩子的父母可能在某个时刻叫来警察；也可能因为心脏病突发而倒下，迫使幼虫在调查员眼前放弃寄主逃生；还有可能有父母发疯进入艾霍特的迷宫，并胡言乱语着有关这一旧日支配者的警告；他们也可能想起有人留给他了一块奇怪的星形石头，诸如此类。

艾霍特在本冒险中的目的是利用一场流星雨，解开困住它长达万古之久的魔法迷宫中的枷锁。它不会就此自由，但如果一切如它所愿，它会得到更多的自由。

守秘人信息

十二年前，艾霍特将一个小婴儿与一个由它的子嗣所构成的二重身交换了。成百上千的子嗣结合成一个整体，得以模仿出婴儿的形貌，骨骼，肌肉组织与器官。它们甚至可以模仿真正孩子的每一个细节。与此同时，真正的新生儿被从医院带往艾霍特漆黑的迷宫之中关押起来，在接近旧日支配者的地方勉强维生。

艾霍特开始捕捉真正孩子的每一丝变化。这样，随着孩子长大，它也能命令他的二重身或假人对应者相应模仿这种成长。二重身正常地长大了。

然而，在七年之后，真正的孩子由于被关在无光的死寂地下，发育受到了严重的影响。二重身也因此表现出了一系列怪异的行为与症状。他被带去见医生。为了进行平衡，艾霍特派遣子嗣感染了二重身的每一个玩伴。在他们被自己感染之后，艾霍特开始学习他们的共通性质，因此二重身——他名为科尔温·巴克雷——在旁观者眼中开始正常成长起来。而这些感染了子嗣的玩伴也与小巴克雷前所未有的亲密起来，他们成为了之后组建的俱乐部的核心。

很快科尔温·巴克雷成为了他们日常恶行的领导者。他的父母不知道为何这个孩子如此能惹麻烦，但他们听之任之，因为他们都酗酒，对他们做父母的失败心怀愧疚。科尔温和他的密友们组成了一个叫做生存者的秘密俱乐部。他们有秘密的握手方式，有密码，还有位于艾霍特领域中的一处门洞作为秘密基地。

很快，俱乐部在当地的孩子们中的影响力变得极度强大，还吸引了许多没有被感染的孩子。加入俱乐部的要求包括完成几件试胆任务，还有在秘密基地中的入会仪式。在入会仪式上，艾霍特将会显现，为加入者植入一只子嗣。子嗣将会令艾霍特得以感知孩子的心理与恐惧，也会令孩子更支持科尔温·巴克雷。

小巴克雷仍旧是生存者的领导者，也仍旧散布着迷团与混乱。俱乐部成员们并不知道他们的真正行动目标。他们大多数人都怕死了科尔温。他们都被威胁，如果向他人提到生存者或是揭露俱乐部的秘密，他们就会死。他们遵守科尔温的命令——大多数人都很乐意执行，也有一些不太情愿。他们在小镇上破坏不断，无恶不作，甚至愈发恶劣。

调查员的介入始于杰米·乌普顿，最近生存者的入会仪式令他精神崩溃了。他没有加入，而是尖叫着从秘密基地逃跑了，他的头脑完全无法接受目睹的一切。只有调查员们能将科尔温对坎姆赛德孩童的邪恶支配暴露，并阻碍地下潜伏者的回归。

调查员信息

在一个灰蒙蒙的早晨，天空中飘着雨滴，一个三十多岁的迷人女子走到调查员跟前。她自我介绍说自己是凯瑟琳·乌普顿。她请求与有着最高心理学，精神病学或医学技能的调查员交谈。如果没人在这些技能上有点，选择意志最高的调查员。其他调查员也可以在场，但她会直接与前文提到的此人交流。



乌普顿夫人是一个娇小的女子，有着淡黄色的皮肤与黑色的短发。她穿着廉价但很好看的长上衣与裙子，举着一把湿透了的伞。她对调查员很友好，说话轻声细语，但显然很紧张。

她解释说，她是从她的堂姐，布里切斯特的莫琳·利处听说调查员的。调查员们会在模组《哥特》中遇到莫琳·利。如果守秘人没有进行这一模组，乌普顿夫人则因当通过其他人介绍而来。

乌普顿夫人的独子杰米最近遭遇了某种创伤性休克。他不愿意谈论此事，但这对他影响很深。她想要咨询这片区域的精神科医生，但他们要么预约满了，要么正在别地行医。她请求调查员们上门拜访，看看杰米的情况。

两天前这个男孩和朋友们出去玩，并在几个小时后回来了——他毫无血色，瑟瑟发抖，显然是

吓坏了。他闭口不提发生了什么。从那天起他就在睡觉的时候开着灯，显然没有休息好，吃得也很少，看起来一直都很无精打采。她带他去看了急诊，但是医生们发现他身体上没什么问题。他们推荐寻求精神方面的帮助，这让她找来了调查员们。调查员们收多少钱她都愿意付，但她请求他们尽快上门拜访。她很担心孩子的健康。其他有医学和心理学相关技能的调查员也会被邀请。如果调查员们同意前去看男孩的情况。她会拿出一张纸写下自己的纸，再三感谢他们，然后离开。

那些身份为医师，精神病学家与精神分析学家的调查员将会意识到，在英国专业行医需要正式的文件与证书——尽管他们可以较为随意的给出建议，但如果他们治疗杰米并收取费用基本上一定会违法。简单的一次咨询没什么问题，但如果进一步发展下去就会有麻烦了。他们的专业伦理会让他们意识到潜在的麻烦。

拜访杰米·乌普顿

乌普顿家在坎姆赛德的女王街。这是一座被高高灌木篱墙围绕着的两层小楼。凯瑟琳和她的丈夫肖恩会在门口迎接调查员们。他身材壮硕，有着鲜红色头发与凹陷的下巴，行为举止十分严肃。他们会热情地接待调查员们。在寒暄之后，他们就会带调查员上楼。房子内干净而整洁，家具都很有品味。房子首层主要有中央起居室，厨房，小餐厅，书房还有一间客房。主人房，杰米的房间以及洗衣房都在楼上。

肖恩和凯瑟琳向 8 岁的杰米介绍了调查员们，杰米正坐在床上，玩着他的可动玩具。杰米一头红发，脸上有着雀斑，戴着眼镜，看起来和同龄孩子一样健康。他的房间里贴着电影和运动海报，四处是漫画书、飞机模型，还



有许多男孩子喜欢的小玩意。在解释了调查员前来的原因之后，他的父母静静地走到走廊等待。杰米似乎并没有留意到。

调查员们起初与杰米对话的尝试并不会奏效。这个小男孩不会和他们交流。他偶尔会走到窗前，从拉上的窗帘间向外瞄一眼，然后又冲回到安全的床上。调查员们可以尝试进行精神分析检定来让杰米开口说话。如果无人有此技能，一个成功的心理学检定外加一个说服检定也能达到同样的效果。杰米的陈述（誓言展示材料#1）见下方文本框。

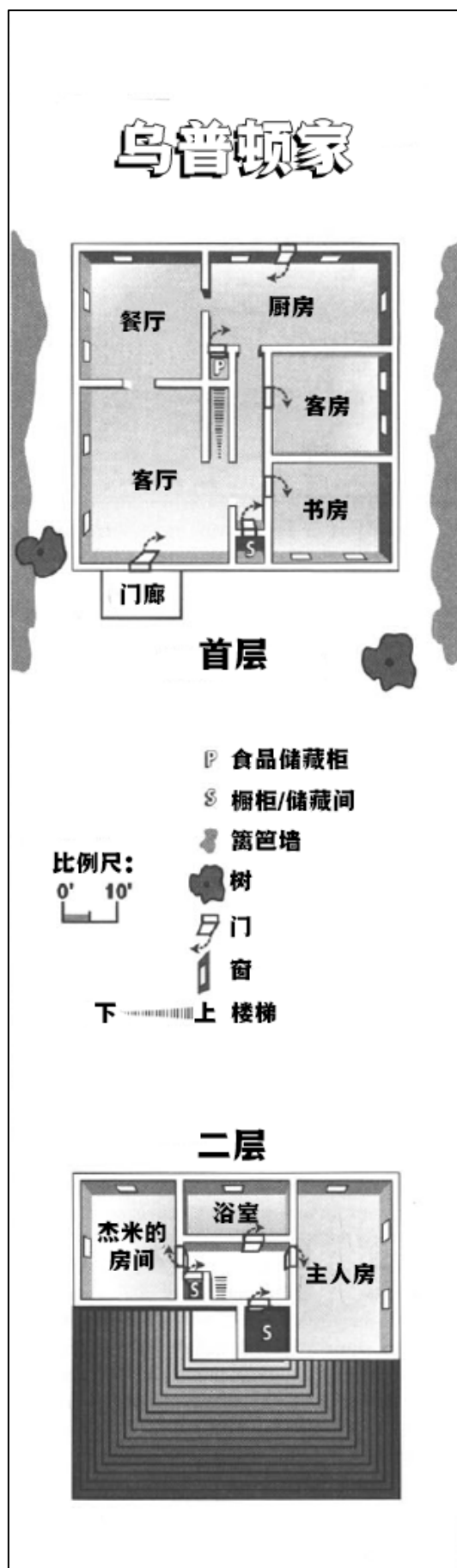
杰米开始非常小声地讲述，不断瞄向窗户那边，瑟瑟发抖。心理学检定会发现，他的问题很可能与他的一些秘密有关，但他不能或不愿讲出它们。随着他讲述他的经历，他变得越来越害怕。他同时开始捂着肚子，就好像在肚子痛一样。在故事结尾，他因恐惧而不住地颤抖，泪流不止。需要进行另一个精神分析或心理学检定来让他平静下来。

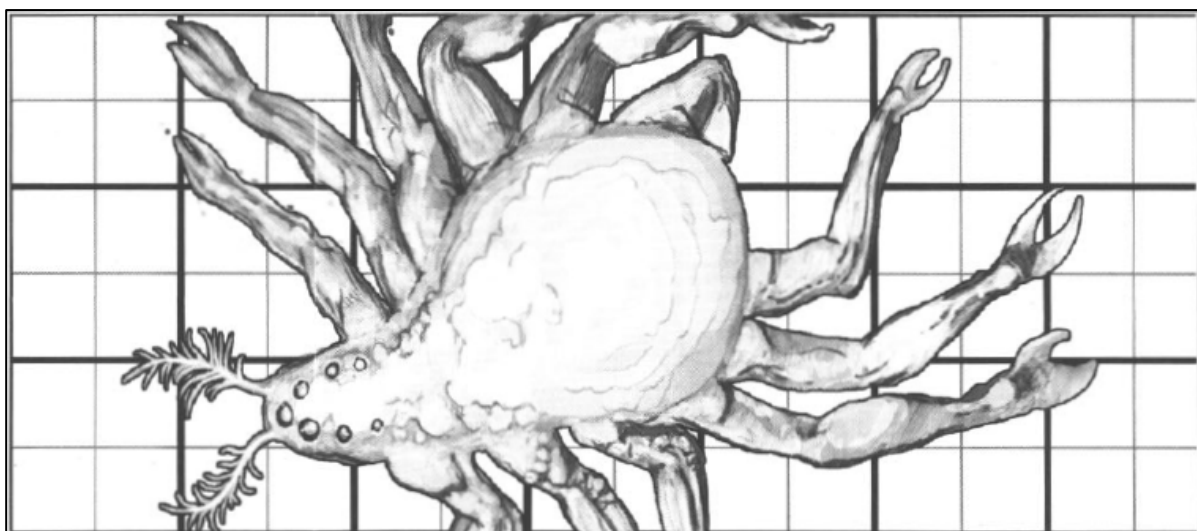
誓言展示材料#1

杰米·乌普顿的陈述

“呃，我打算去参加我俱乐部的入会仪式，所以我去和大家在秘密基地汇合。我被蒙上了眼睛，带往一个又冷又臭的地方。科尔温和戴维讲了各种各样的玩笑，他们说这也是入会仪式的一部分。我不认为其他孩子那时候也跟着我们。我们走了很长一段时间，但我猜也许我们只是在兜圈子之类的。终于他们停了下来，摘掉了我的眼罩。

“我…那里很黑——真的，真的很黑——而且味道很难闻。黑暗的味道很难闻。科尔温和戴维还在说这些什么，但声音很小。然后它来了…从这个角落…科尔温和戴维都在笑。地面…我想要大叫，但我叫不出来！我的头很痛！大…妈妈！爸爸！我觉得我摔倒了…然后我跑了起来…哭了…身体感觉很不对劲…直接跑回了家…”





这个男孩并没有说出俱乐部的名字，除非玩家进行了成功的说服检定。还需要另外进行两个说服检定才能让他说出其他参与的孩子的名字。他们是科尔温·巴克雷（主席），戴维·诺伦（副主席），尼克·西尔斯比，布伦丹·寇科斯，塔尼斯·克莱因，梅根·特劳尔斯，迈克尔·肯德尔，瑞奇·沃特森，维多利亚·寇科斯，艾伦·格里菲斯，贝蒂·斯特普尔斯，斯科蒂·大卫，杰夫·金格里，阿兰·罗斯，芮妮·德阿希尔，阿里森·吉斯特，杰克·鲍文，莉莉·沃勒顿，弗雷斯卡·邓斯顿还有赫比·基斯。他们都是本地的孩子，他们的家就在附近，步行即可到达。

无论如何杰米都不会说出秘密基地的位置。心理学检定将会发现，他似乎如同害怕自己的遭遇那般害怕他刚刚将事情告诉调查员们一事。知识检定将会意识到，孩子们的俱乐部经常有许多秘密规则一类的东西；很可能所有的孩子都发誓保持沉默，而小乌普顿刚刚打破了这一誓言。如果提到这事，他将会流着眼泪，神情严肃地重复着“以命起誓，不违誓言；若违誓言，千针扎眼”，而调查员们会认出这是孩子们之间进行约定时常说的誓词。杰米·乌普顿令人不安地强调着“以命起誓”的部分。

在谈话全过程中，他都一直在捂着肚子。当谈话结束后，他很显然满头大汗，脸色死灰。医学检定会发现他似乎正遭受着某种身体疾病，但在调查员有机会采取行动之前，他就跳了起来，冲进了洗手间，开始干呕。很快，传来了沉重的倒地声。成功的敏捷检定能够让调查员们赶在凯瑟琳与肖恩之前来到洗手间。

杰米·乌普顿倒在地上，失去了知觉。他先前对着马桶呕吐，然后倒在了它边上。困难侦查检定

成功的调查员们将会看到一只白色的、宛若蜘蛛的生物迅速爬入了洗手池下的一道裂缝中，失去了踪影。地上有一些血迹，显示出这东西是从杰米的耳朵中爬出来的。调查员可以进行克苏鲁神话检定，认出这恶心的蜘蛛一般的虫子就是艾霍特之子。理智损失 1/1D2。如果调查员们不在洗手间，乌普顿夫人将会在杰米没事之后提起看到了白色的蜘蛛。小乌普顿很快醒了过来，看起来气色好了不少。他想要找东西吃，脸色也恢复了正常。然而，从精神上，调查员们仍可以感受到杰米瞟向窗户时表现出的恐惧。

杰米的作业

在离开杰米的房间前，调查员们可以通过侦查检定留意到，这个男孩的书包里有相当多的杂志从开口露出来。这都是与天文有关的杂志，其中一些盖着坎姆赛德公共图书馆或是坎姆赛德学校图书馆的印章。所有的杂志都是当下的科学期刊，每本都有一篇文章在讲述最近的某场流星雨。天文学检定将会意识到，大多数知名的流星雨每年都会活跃，且活跃期基本上都在相同的日期。它们似乎与卫星的轨道相关，或者就是母彗星的产物。然而，有一些流星雨会与我们不期而遇，还有一些密度会突然增大。其中一本期刊预测，一场流星暴雨将会发生在三天后的晚上，辐射点很不同寻常，位于小熊座的北极星附近。

最小的乌普顿会皱起鼻子，解释说准备为了科学课研究作业观看这场流星雨。他全班的同学都要做这个研究作业。他的声音与姿态都表明他没有说实话，但他不会改口。他对这一天文现象

的关注是科尔温的要求，这样他就能为他的主人之回归做好准备了。在这场猛烈的流星雨下，将艾霍特与地表世界阻隔开来的屏障将会被削弱，这一旧日支配者将有机会短暂来到地面之上。如果询问的话，肖恩与凯瑟琳也知道杰米的科学课研究作业。尽管他们觉得他有点儿太过于在意这事情了，但是夫妻俩都很高兴男孩很重视这个作业。

如果询问杰米·乌普顿，生存者的主席科尔温·巴克雷在哪里，他会显露出犹豫，然后告诉他们，通常大部分孩子都会在格里斯比荒地活动。其他所有的孩子还有他们绝大部分的家长都知道此事。如果问起那些杰米提到名字的孩子，凯瑟琳和肖恩要么认识这些孩子，要么认识孩子的家长。他们都是些好孩子，但是最近他们在到处恶作剧。当然，只要科尔温在，这些孩子就总会去做些不该做的事情。“那小子总会让孩子们露出最坏的一面，”肖恩说道。在他看来，科尔温就是个自作聪明的小鬼头，得到了太多自由，父母也不管教他。科尔温粗鲁、讨厌而阴险。“他脸上总是挂着嘲讽的表情。你只要看到他就会知道，这家伙从来都不安好心，”凯瑟琳补充道。肖恩表示他不会再让杰米和科尔温或是他的俱乐部扯上关系了，讨论也到此结束。

在调查员们离开乌普顿家时，成功的侦查检定将会发现两个小孩正沿着人行道跑开。等到他们跑了半个街区左右，他们会停下来，转头看向调查员们。不就，他们又跑了起来，转过拐角消失了。

第一日

在调查员拜访杰米后，生存者的成员将会到处跟着调查员们。玩家角色所处地点之外，经常能看到有一两个孩子在装作无辜地玩耍。他们被科尔温指示前来监视这些大人，因为这些大人关注了杰米。孩子们会从街对面、树后以及其他躲藏的空间监视。不时令调查员们进行意志检定，成功即可发觉自己被监视。成功的侦查检定则能看到那些孩子，他们一被发现，就会坏笑着从视野中躲去别处。

随着时间流逝，调查员们会发现孩子们的行为越来越糟糕。他们的活动可能包括抢物玩传球游戏，骚扰小动物，相互恶作剧，小规模打架之类的。这些都是小孩正常的行为，但也暗示着更加恶

劣的行为即将发生。让目击这些行为的调查员进行侦查检定，成功会发现他们的行为给他们带来了施虐狂般的快感，其证据通常是邪恶的笑容，但会在有人靠近时迅速变化为纯真的表情。在模组全过程里，守秘人都应当令玩家角色能够看到表明孩子们愈发邪恶的行为例子。

与孩子们交谈

如果调查员们想要与俱乐部成员谈话的话，成功的幸运检定能让他们发现一些在外玩耍、正在回家或是正在做坏事的孩子。为了得到他们的信任，这些成年人必须进行成功的幸运与说服检定。（信用评级检定只会令他们困惑。）如果两个检定都成功的话，孩子们会乐意与他们交谈，并开始谈天说地，从一个话题跳到另一个话题。如果问起俱乐部与俱乐部成员的事情，他们会十分警惕地回答，而且答案十分模糊——毕竟，成年人本就不该知道他们的秘密俱乐部。进行另一个说服检定，孩子们才会愿意透露些什么。他们都知道秘密基地在哪里，但是不会说出来；他们都知道格里斯比荒地；他们都参加了那个科学研究作业。他们不会相互高发，因为科尔温·巴克雷十分看重保密的规矩。

如果任何一个检定失败，孩子们都会沉默下来，带着十分聪慧的表情审视调查员们。他们什么都不会再说。他们可能会开始嘲笑调查员们，出口成脏，或是用东西砸他们。随后他们会蹦蹦跳跳地跑开，同时高声尖笑着。如果有孩子被抓住，他们会激烈地又踢又咬，直到被放开或是有其他人前来查看情况。

遇见科尔温

在调查员们看来，他们与杰米·乌普顿的交集可能就此结束，但事实并非如此。很快，调查员们就会看到杰米在逃离一帮孩子们。他们似乎想要伤害他，一边追着他，一边辱骂威胁着他。如果玩家角色想要帮助解密，他们需要进行两个敏捷检定与一个幸运检定来追上他们。守秘人还可以不时要求他们进行闪避与跳跃检定，越过那些身形更小且更为敏捷的孩子们能够轻易回避的障碍。他们不断追逐着杰米，穿过大街小巷与院落，有时分头行动以免他转向两边，或是逃到大人的身边。

追在后面的调查员们很快会意识到他们正把杰米赶向一个特定的方向。

如果调查员在敏捷或幸运检定中失败，他们要么会因为奔跑而过度疲累，要么会绊到什么。如果这样发展，成功的聆听与导航检定能让他们找到孩子们，再次赶上他们。

这群孩子把杰米赶向了格里斯比荒地，科尔温、戴维·诺伦和尼克·西尔斯比都等在那里。那三个男孩正在玩一种十分病态的游戏，把猫绑起来丢进老井里。看到这一幕并听到猫咪的惨叫造成0/1的理智损失。杰米上气不接下气地站在三个男孩面前，其他孩子则从后面包围了他。

如果玩家角色跟着追赶的人群来到了格雷斯比荒地，他们就可以进行干预并可以很轻松阻止科尔温和他的跟班把杰米推进井里。大多数孩子都会四散逃去，从荒地消失。但是杰米、科尔温、戴维和尼克还站在井边。科尔温·巴克雷和他的朋友们把杰米交给调查员们，面带威吓地怒视着他们。他们会以俏皮话、作怪样幼稚的挑衅回应调查员。调查员们离开之后，科尔温会继续盯着他们离开的方向很长一段时间。

如果调查员们选择等待一段时间，成功的聆听检定将会让他们能够听到小巴克雷在井边说的话。科尔温告诉杰米，他打破了不向大人们提起生

科尔温·巴克雷和他的朋友们

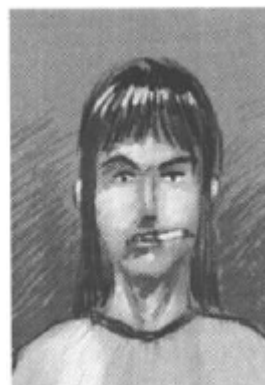


科尔温·巴克雷今年12岁，有着丑陋的金发，水蓝色的眼睛，皮肤十分苍白。他的嘴角稍稍翘起，这使得他在大多数时候都摆着讨人嫌的表情。科尔温是由子嗣组成了，成百上千只这种可憎的生物相互交叠，模仿出了人形。正是如此，他的脸色苍白如白垩，皮肤有一种湿润油腻的感觉。

在子嗣依据艾霍特的意志结合之后，肉眼就无从分辨它们了。如果科尔温失去了超过一半生命值，或是接触了旧印，他的身体就会迅速崩解，子嗣们将会完全分开，四散奔逃寻找避难所。除了科尔温的衣服，什么都不会剩下。目睹这个男孩的躯体崩解成千百只独立的子嗣将会造成1/1D6点理智损失。

科尔温就是生存者那独裁的领袖；所有成员都得照他说的做。他们体内的子嗣将他们引向了科尔温，也令他们更加愿意接受他的命令。即便那些孩子本来都是些好孩子，能够意识到他们不该做那些邪恶之事，他们也无从抵抗，只能听从科尔温。他还鼓励他们，告诉他们做坏事时感觉棒也没什么。孩子们害怕科尔温甚至超过了害怕父母、老师或是警察。

戴维·诺伦是生存者的副主席，也是科尔温的左膀右臂。他对他最好朋友的忠诚到了近乎狂热的地步，甚至会逐字执行科尔温的指示。戴维有时会像科尔温一样被孩子们恐惧。他是一个十分瘦高的孩子，身高远远超出同龄人。他有着黑色的长发，带着牙箍，还会抽烟。



尼克·西尔斯比是俱乐部的打手。由他负责执行科尔温的惩罚——这是一项他以施虐狂式快感完成的任务。尼克很壮实，而且很粗鲁。他的脸上不仅有丑陋的丘疹，还已经长了很多毛发。他的笑声响亮而刺耳，还喜欢用咯吱窝发出恼人的气声。

生存者内部的惩罚手段包括精神虐待，胫骨挫伤，还有猛烈的物理殴打。尽管小巴克雷没有这么做过，但他确实准备对严重违规行为判死刑。不过，孩子们十分狡猾，小心安排他们的行动，从而避免或是最小化家长与警方的干预。不管怎样，偶尔还是会有意外发生……

存者的誓言。杰米试图抗议，但是科尔温阻止了他。这个苍白的男孩向孩子们宣布，杰米因为泄密危害了俱乐部，必须付出代价。杰米继续抗议，然后询问科尔温是怎么知道的。在露出了一个可怖的笑容之后，科尔温·巴克雷告诉杰米，他已经“不再是我们中的一员，也不再与我们相同。我知道的。”当科尔温和戴维转头讨论惩罚方式时，杰米·乌普顿试图逃跑。尼克立马抓住了他，重重在他肚子上来了一拳。科尔温眼中闪过了恶毒的光，他大叫着要把杰米丢进井里去。“如果他像只猫咪一样软弱，我们也该像对待猫咪一样处理他！”他冷笑着说。

调查员们应当会出手干预，阻止孩子们把杰米丢进井里。

出来玩！

杰米瑟瑟发抖——这完全可以理解，并请求调查员们送他回家。在到达之后，有人敲门，肖恩前去应门。是两个孩子——梅根·特劳尔斯和阿尔·罗斯——上门，询问杰米能不能出门和他们一起在院子里玩一下。调查员们如果从门或窗户向外望去，就能看到外面有三四个小孩站在篱笆与树木的阴影中。侦查检定将会发现，有几个孩子在背后藏有小刀。肖恩要求孩子们离开，拒绝让杰米出门。继续查看的调查员们会发现孩子们慢慢聚集到院子的一角——看着屋子——随后在夜色中走远了。

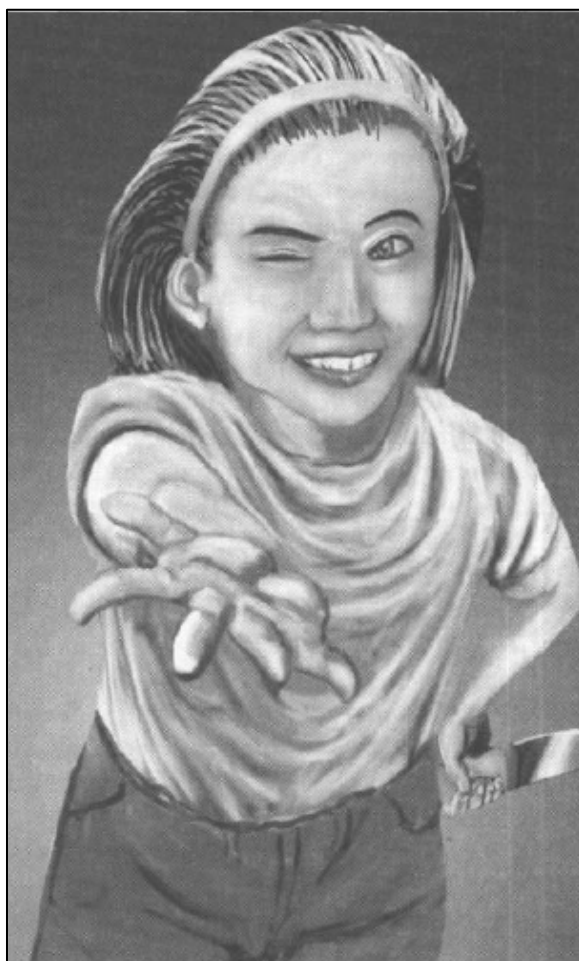
如果调查员们告诉肖恩或凯瑟琳那些孩子有刀，两人都会十分惊讶，成功的心理学检定会发现他们都很害怕。肖恩愤怒地走去厨房，给孩子们的家打打电话，而凯瑟琳则将调查员们送到门口。杰米在他们出门时下楼，告诉妈妈他看到那些孩子站在街上，看着他们家。凯瑟琳向调查员们道了晚安，感谢他们把杰米送回家，然后就去安慰她的儿子了。

在门外，晚间的雾气笼罩了一切，街灯氤氲，熟悉的街道也变得不真实起来。在附近某处，调查员们听到了两三个孩子的小声，然后就是他们跑开时传来的小小脚步声。

石头与棍棒

这一事件发生在调查员们离开乌普顿家的晚上，或是守秘人选定的于第一天与第二天之中的

“能叫杰米出来玩吗？”



其他时间。如果调查员们是步行的话，在雾色中，他们会被几名孩子伏击，孩子们会用石头、棍棒和瓶子砸向他们。他们咒骂嘲弄玩家角色们，大喊他们这些成年人都会被记住了，绝对逃不脱报复。这些孩子凶恶暴戾，投掷武器时满怀怒火，而且很享受这个过程。每一回合，团队中的成员会随机被 $1D4+1$ 件物品砸中。成功的闪避检定能让投掷命中的物品数减半。每次命中都会造成 $1D3-1$ 点伤害。（假定所有袭击者伤害加值都为 0。）玩家角色如果生命值降至 0 点就会昏迷。

调查员们可能会试图回击，但在雾中找到不断移动的孩子们可不简单。玩家学测每回合都需要成功的幸运与侦查检定来确定一名孩子的位置；而由于身高更矮，孩子们总是能够知道调查员们在哪里。守秘人应当提醒调查员，如果用极端暴力回击会导致的社会与法律后果。幸运的是，袭击者们只有攻击四回合的弹药。在此之后，他们将会在雾中消失，他们咯咯的笑声则仍在晚间潮湿的空气中回荡。

如果调查员们是开车来到乌普顿家的，他们走向车时会迎来又一个惊喜。孩子们如同前文一般袭击他们，还有两名孩子躲在汽车的后座上——可能是车门没有锁，或是他们打破车窗进去的。在车后门打开时，孩子们会高声尖叫，然后攻击开门的调查员。如果没人开后门，孩子们则会试图用刀刺前排的人。调查员需要进行困难敏捷检定来应对孩子们的攻击；如果检定失败，则意味着他们因为突然袭击而措手不及。两名孩子的一次攻击将得到一枚奖励骰。小刀的伤害是 1D6+1。在他们的攻击之后，两人试图离开现场。如果有孩子被抓，他们会扭斗、咒骂与尖叫，直到被放开或是有邻居前来查看情况。如果有人前来，这些孩子就会立即装作是调查员们袭击了他们。不用说，这可能会令调查员们陷入非常大的麻烦。

科尔温的过去

如果调查员们对科尔温·巴克雷的背景有兴趣，他们可以去寻找他的父母、他的校长、他的家庭医生、还有帮助他接生的护士。

守秘人需要注意，至少要在这天晚上完成与阿比盖尔·丹德利奇的见面，因为她将会在早晨到来之前死去。

克雷格与艾米丽·巴克雷

他们是浅薄而且酗酒的父母，可能花上好几个小时的时间，不停给调查员们看照片、讲“小科里”的故事，让调查员耳朵都起茧了。他们明白他是个爱惹麻烦的孩子，但解释不出为什么。若是提起这个话题，他们会将谈话引向更积极的方面，比如回忆与取得的成就之类的。心理学检定可以推测出巴克雷夫妇怀疑他们孩子的行为有些特别的地方，但他们不愿意告诉调查员们。他们的怀疑与他小时候的发育问题相关（见“桑福德·普莱斯”与“阿比盖尔·丹德利奇”部分）。

罗德尼·金纳

坎姆赛德学校的校长长得好像一个秃顶的稻草人，戴着一副大眼镜，两颊耷拉着。需要成功的说服或医学检定才能得以阅览卡尔文的档案。他留意到这孩子很聪明，但是从不好事。他不停地在惹麻烦，大多数时候都是恶作剧与残忍的行为，

也有两次被开除。第一次是因为往他的老师抽屉里放了一只棕色遁蛛，第二次则是把同学绑在旗杆上还用鞭子抽他。金纳还能讲述他其他许多次漠视他人与充满恶意的行为，但无法解释小巴克雷的行为为何如此激烈。他注意到科尔温一直对其他孩子也有一种坏影响，这些孩子似乎都以一种不健康的狂热追随着他。

桑福德·普莱斯



桑福德·普莱斯是巴克雷家的家庭医生；是为科尔温接生的。他是个圆润而愉快的人，年近六十，在小病人中格外受欢迎，因为他总会给他们气球和棒棒糖。他的办公室里十分忙碌，但他很乐意在预约时间的空闲里和调查员们稍微聊聊。

在提起巴克雷家之后，调查员们将会听到科尔温两岁时的一件事。他的父母带他来检查，担忧他的法语与行为有些问题。这个小孩行走时弯腰驼背；进食时十分贪婪、就像只野兽；只会用咕哝、嚎叫与手势交流；不喜欢亮光；经常突然发怒，咬牙切齿、乱打乱闹。普莱斯医生开了一些药，还敦促他的父母要更加积极地协助科尔温发展个人与社交方面的能力。此后不久，这个男孩就开始恢复了，他的行为与发育进程都很正常。普莱斯医生同时提到，“当时就好像科尔温在长大的过程中从来没有接触过他人一样。”

普莱斯医生同时也提及，科尔温出生那晚发生了一件怪事。暴风雨切断了医院大楼的供电，还有一位护士报告说，她见到一个奇怪的人在育婴室门口徘徊。如果调查员进一步询问的话，普莱斯医生会让他们去找阿比盖尔·丹德利奇，因为当时这位好医生已经回家了，没有亲自目睹当晚的事件。

阿比盖尔·丹德利奇

丹德利奇夫人协助普莱斯医生接生了科尔温。她七十岁出头，有着雪白的头发与严重的关节炎。她在她的小房子中住着拐杖走来走去，和她的八只猫说话，抱怨着电视节目毫无内容。成功的说服



石头与根棒可能会打断你的骨头…



或医学检定能够得到她的信任，让她开口讲述有关科尔温的故事。

科尔温出生时，丹德利奇夫人还有好几年才退休。她对那晚的记忆很清晰，因为当晚发生了十分剧烈的雷暴。医院的灯都熄了，她当时正在打电话叫维修工，

看看备用发电机怎么没有开始工作。她记得有一个穿着厚重风衣、戴着帽子的男人从楼梯间走出，走向育婴室。她想要叫他停下，结果闪电突然劈中了电话线，把她击昏了过去。

等到丹德利奇护士醒来，医院里仍旧十分昏暗，她感到十分虚弱、头晕恶心。在她挣扎着站起的死后，那个高个男子从育婴室走了回来，大衣下似乎拿着什么。在他打开楼梯间的门时，应急灯突然亮了起来。那个男子的反应就好像被灼伤了一样，抽搐扭动着。他向楼梯之下逃去，她却无法追上：在育婴室哭泣的婴儿们才是她最关心的。

丹德利奇护士担心男子大衣之下的东西是一个孩子，所以她冲进了育婴室，发现其他护士也倒在地上不省人事。她开始怀疑自己到底是不是因为雷电才昏迷的，说不定实际上是那个人做了什么。不过，她对拐卖的忧虑并没有成真，因为所有的婴儿都还安全地在他们的婴儿床上。她无法向调查员们解释那个男子是谁，也不知道他从产科病房带走了什么。

心理学检定会显示出丹德利奇夫人掩盖了什么。如果进行另一个说服检定，她会解释说，有些事情她不想说，因为她担心调查员们会觉得她疯了。在她从育婴室回来后，她立即打电话给保安，向他们告知了那个男子的事情；然后她前去楼梯间查看，在那里她看到了无数四处乱爬的白色蜘蛛。几分钟后，保安报告说，他们在外面的灌木丛里发现了空空如也的大衣与帽子，这符合那个男子的穿着。保安提到说，在灌木丛里也有爬向暗处的奇怪白蜘蛛。

没人知道那个男子是谁，他去了哪里，他又为何来到产科楼层。他们对全层进行了彻底的查验，诶呦发现有什么东西失踪。



第二日

在拜访了丹德利奇夫人之后的早晨，调查员们会注意到布里切斯特先驱报的头条与故事。在阅读到这位寡妇被孩子们谋杀后，调查员们会失去 0/1D3 点理智值。参见誓言展示材料#2。

玩耍的孩子们

在被预报的流星雨前一天，调查员们会玩到孩子们的行为变得更加残忍了。他们毁坏公物、偷窃、绊倒下楼梯或是过街的老人，猛打不在俱乐部的孩子们，还用刀威胁别人。如果被抓到进行这些行为，他们会露出邪恶的笑容，然后换上无邪的表情，哭喊着他们是无辜的。这些事件都是可选的，但很容易看出，昨天不过是恶作剧程度的行为在今天几乎变成了恐怖活动。

谈话

在流星雨以及艾霍特首次行走于地面的前一天，玩家角色们可能偷听到几个孩子谈论一次入会仪式。成功的聆听检定，外加成功的潜行检定以防被发现，能够听到生存者们这天下午在秘密基地准备为两个新孩子进行入会仪式。成功的幸运检定能让孩子们指出具体的位置——在格里姆斯迪克山下的一个洞穴中，就在一片小树林后。如果幸运检定失败，调查员们就得偷偷尾随孩子们去哪个地方了，还得使用潜行检定避免被发现。

格里姆斯迪克山与秘密基地

格里姆斯迪克山在镇外大约一英里的地方。这是一座小小的圆形山丘，顶点只有大约一百码高。它的周围是崎岖的荒地、农田和被石墙环绕的旷野。格雷斯比荒地离这里大约只有十分钟的脚程。成功的困难侦查检定能够发现树林之后的洞穴入口。如果调查员们跟着孩子们来到这里，就不需要进行这一检定了。从现在起，叙述者将假定调查员们在入会仪式开始时来到这里。

生存者的入会要求包括进行几项试胆（这两个孩子已经完成了），然后进入洞穴之后的地道，在那里，申请者将被植入一只子嗣。如果调查员们

接近洞穴口，需要分别进行两个潜行检定以防被发现。如果有检定失败，就会有警报响起，孩子们将会疯狂的四散逃离。如果调查员们不被发现地来到洞穴口，他们就会看到俱乐部成员都在里面，他们占成一片半圆形，面对这科尔温与招募对象。申请者们都蒙着眼睛。

科尔温和戴维领着申请者走进洞穴后部的地道。不久之后，聆听检定将听到孩子们抑扬顿挫咏唱的声音在洞穴中萦绕回响。成功的克苏鲁神语检定会认出这是艾霍特通神术。

艾霍特通神术

此法术与其他通神术相似，尽管接受了艾霍特交易的人施法时需要献上的是 1 点魔法值而非 5 点意志。如果施法者距离遥远，神祇将会自动以梦境形态出现；而如果在数百码范围内，神祇则会亲自现身。新交易者在得到这一法术的同时会失去 5 点意志，作为提供给艾霍特的补偿。

在这一模组中，科尔温能够自动联络艾霍特而无需失去任何点数。其他知晓这一法术的孩子将会失去 1 点魔法值，他们也被视作艾霍特的交易者。

如果调查员们在任何时刻打断入会仪式，孩子们会全部分散逃入从中央洞穴分支而出的几条小地道中。这些地道都通向外面。调查员们如果追逐孩子们穿过地道，需要进行成功的敏捷检定，否则就会撞到低矮的顶部。检定失败的调查员会受到 1D3-1 点伤害。需要成功的幸运检定才能跟随孩子们穿过地道回到外面。如果幸运检定失败，隧道将会通向一个只有体型小于 40 的人才能顺利通过的地方。如果有警报响起，科尔温，戴维以及申请者都会立即警觉。他们也同样会经过对于大人而言过于狭窄的通道逃脱。

艾霍特的迷宫

洞穴与其下无数的地道都是艾霍特迷宫的入口。从科尔温呼唤他的“父亲”的位置开始，一条宽阔的地道顺着斜坡深入令人不快的黑暗之中。从这一斜坡深入需要 10 分钟时间，并且需要成功的

誓言展示材料#2

布里切

七月

深夜火灾

致一人死亡

坎姆赛德的消防员们昨晚应对了发生在伊丽莎白街阿比盖尔·丹德利奇夫人家中一场几乎无法扑灭的火灾。

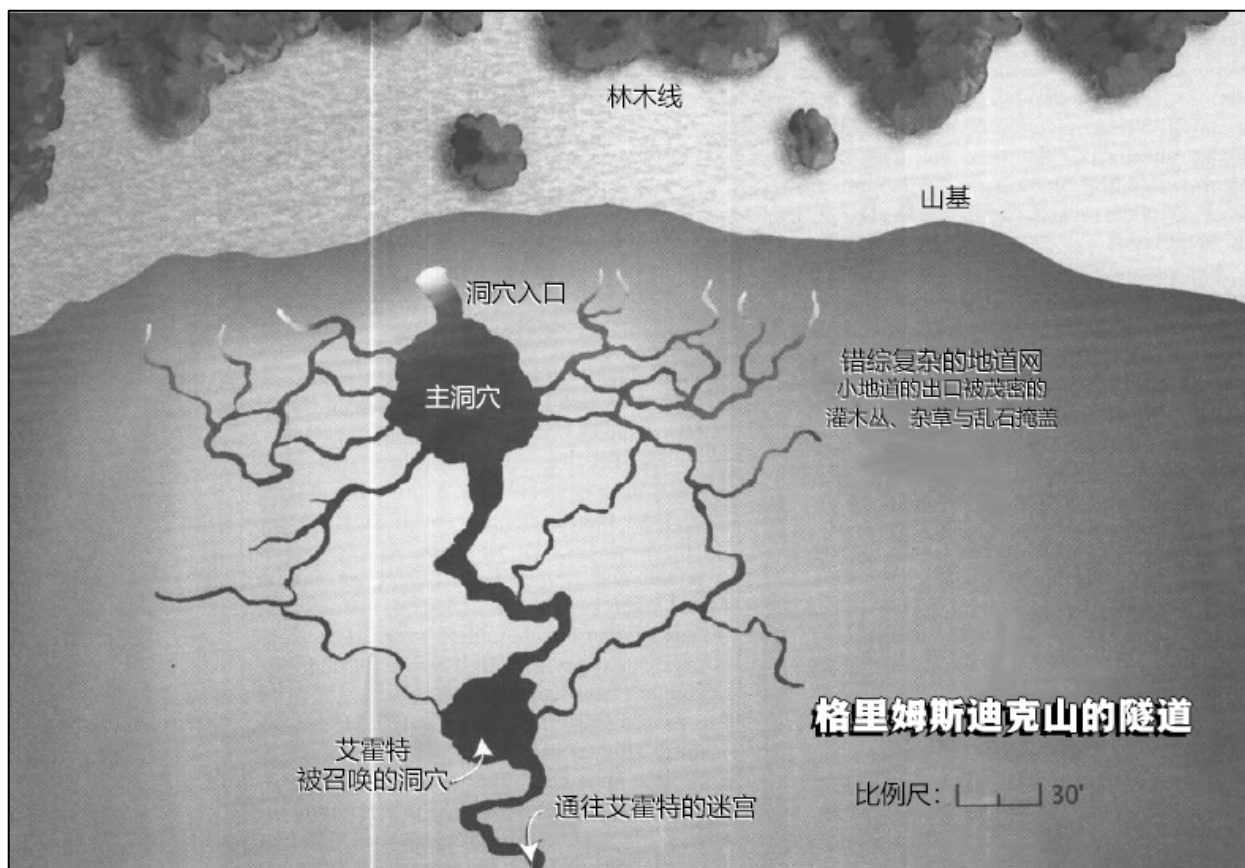
午夜时分刚过，一位邻居就听到了爆炸声，看到了火焰飘出窗户，并报告了火情。“这实在是很糟糕”，这位希望保持匿名的邻居说道，“我听到爆炸的时候刚上床。这就像是炸弹引爆了一样，火舌从每一扇窗户伸出。可怜的丹德利奇夫人根本没有机会逃生。”

消防员们用了 30 分钟才将猛烈的大火控制住。厨房的炉灶有数只煤气阀被打开，导致了爆炸。“房子里某处还有汽油或是类似的易燃化学品，”消防员本尼·赫布尔说，“火烧得太热也太久了，不可能没有其他可燃物。而火一烧到煤气，一切都结束了。”

房子本身被火焰与爆炸完全摧毁。房子唯一的住客，阿比盖尔·丹德利奇夫人当场死亡。她是一名有着关节炎，行动不便的退休护士。丹德利奇夫人在邻里与朋友们间很受欢迎。她时年 76 岁。

消防局局长罗杰·艾米特认为这场火情是纵火犯所致。他与数名目击者谈话，他们宣称听到了孩子的笑声与在爆炸之后跑离现场的脚步声。警方在一个街区外的树丛中发现了一个空油桶。另外，在现场，丹德利奇夫人的几只猫咪也被捆绑、折磨并烧死。被问及是否认为有孩童或青年需要为这一火灾负责时，艾米特拒绝发表评论。

出于安全方面的原因，此地区所有煤气线路都已暂时切断，直到找到煤气泄漏的原因为止。



敏捷检定，以防在最陡的地方滑落。如果检定失败，不幸的外来者就会从斜坡滚下，撞在冰冷的石墙上，受到 1D6+1 点伤害。

通道最后通向一间巨大的圆形石室，四周是苍白的石头，摸起来多孔、湿滑而冰凉。在这奇怪的石头中，有几十条通向各个方向的隧道。这些也是艾霍特迷宫的入口。当闯入者来到此处时，地下潜伏者的领地将散发出一种诡异的气氛。洞穴似乎在调查员周围扭曲折叠，令他们头晕目眩。很快，旋转与扭曲会停止，但调查员们也不再知道哪条通道能够带他们出去了：所有的通道都看起来一模一样。理智损失 1/1D6。

调查员们可以选择任意通道探索，但在洞穴扭曲折叠之后，只有一条通道能带他们回到地表。要找到正确的道理，玩家角色需要成功的导航检定与极限智力检定。如果有检定失败，他们必须重新进行两个检定。他们可以在任何想要进行检定时掷骰，但每进行一次尝试都会令带路的调查员失去 1D2 点理智值。他们的同伴则在每次检定时失去 1 理智值。成功的检定能够让团队中所有人都成功逃离迷宫。

艾霍特的迷宫是一个危险棘手的地方，在其中陷入临时性疯狂的调查员们会按照所处地点产生恐惧症。疯狂的调查员也可能跑入某条隧道之中，使得同伴必须追赶他，否则就会弄丢他们的朋友。这些通道都会通向这个迷宫中那些潮湿而令人恼火的转角与迂回。在迷宫之内，艾霍特之子在地上逃窜，附在洞顶，在脚下被踩碎，也会偶尔掉到衣服上。因为他们所遭遇的子嗣、恐惧、挫败以及异样的疯狂感，调查员们会每小时失去 1 点理智值。

迷宫中的事件与遭遇见表。

真正的科尔温

在某个时刻，让调查员们遭遇真正的科尔温·巴克雷。由于在这样的环境中无法正常成功，他变成了一个瘦长而佝偻的小孩。他有着枯槁的白色长发，骨白色度皮肤以及隆起的大眼睛，虹膜完全没有颜色。他的指甲锋利而不规整，他的牙齿龋齿严重，坑坑洼洼。科尔温只会咆哮、尖叫与哼哼，像野兽般疯狂地前冲袭击。他不懂得语言。调查员不能与他讲道理——他就是一只狂怒的动物。

若要将他救出迷宫，必须将他击昏然后背出来。首次目睹野化的科尔温将会造成 1/1D6 点理智损失。

神话调查

在神话典籍中寻找有关艾霍特与流星雨信息的调查员将会有等同于神话等级*2%的几率找到相关段落。《格拉基启示录》任意卷则都有等同于神话等级*5%的几率找到需要的段落——除了这套典籍的第四卷，它必定含有相关段落。四段引文见誓言展示材料#3。

造访

这一事件可以发生在“遇见科尔温”与“石头与棍棒”后，也可以在调查员们明确成为艾霍特敌人之后的任意时刻。即便他们没有干扰入会仪式，他们有组织有计划的行为也与成年人的日常活动迥异。为了确认情况，艾霍特送出了噩梦与他的子嗣。

在梦中，布料摩擦的轻微声音唤醒了每一位调查员。在床脚或是走廊上漂浮着一个衣衫褴褛的身影，他身着厚重的兜帽斗篷，流露出与苍白之神的领域相同的寒凉气息。他的脸完全藏在兜帽的阴影下。随后这个身影飘向调查员，斗篷窸窣作响。随后兜帽半落，露出由飘动的蜘蛛网组成的头部，令调查员损失 0/1D4 点理智值。兜帽罩住了调查员的脸，蜘蛛网上出现了几只攀附其上的子嗣。

如果做梦的玩家角色有失去理智值，他现在就会看到形如蜘蛛的生物从蜘蛛网组成的头部爬进了他的嘴。成功的体质检定能让调查员将光滑的团块吐出，这一动作也会立即令梦中的调查员醒来。醒来的调查员会看到几十只子嗣在他们的床上、身上、脸上爬动。他们还能尝到子嗣的味道。有一只子嗣就躺在他脸边的一滩呕吐物中。醒来并意识到真的有子嗣进入了嘴中会导致 1/1D6 点理智损失。

如果见到梦中人影没有造成理智损失，调查员则会在蜘蛛网缠上他的脸时醒来。醒来的调查员也会见到与前文同样的景象：几十只八条腿的小肉虫在他们的床上和身上到处爬，但——暂时——还没有爬进他们的嘴。

艾霍特的迷宫，事件与遭遇

D100	事件或遭遇
01	通向地表的出口
02-10	一副骷髅，头骨上有裂纹
11-20	死胡同
21-25	一阵地震。骰 1D6：1-3，需要闪避检定，以防被坍塌的洞顶砸到并受 1D8 点伤害；4-5，什么都没有发生；6，调查员身后发生了坍塌，完全封住了道路。
26-40	什么都没有发生。
41-45	野化的科尔温·巴克雷发动袭击，直到他失去一半的生命值，然后逃走。
46-50	寒冷的地下湖；调查员们可以回头，或者游过去。由守秘人决定湖中是否有什么恐怖的东西。
51-60	迷宫的墙壁开始搏动起来，就像有了生命一半。任何触碰到墙壁的人都会被吸入墙中杀死，除非他们在力量或体型检定上取得困难成功。
61-64	一座由人的头骨搭成的塔。
65	迷宫通向一个巨大的圆形石室。在地上，人骨划分出了类似迷宫的通道。走到骨头之外或是扰动它们并不会有比不同寻常的结果，除非守秘人另有安排。
66-75	两具洞穴探索者腐烂的尸体。
76-80	什么都没有发生。
81-85	野化的科尔温·巴克雷发动袭击，直到他失去一半的生命值，然后逃走。
86-95	糟糕的空气：在迷宫中接下来 1D4 小时，力量、敏捷和体质均减少 3D10 点。
96-97	一具人类遗骸，腐败严重，上面爬满了子嗣。
98-99	艾霍特
00	时空门。守秘人决定它通向何方。

在特定的时刻，当天空中最新出现的星体在这颗星球排列成形之时，艾霍特——地下潜伏者，迷宫之神——将会再次来到地上活动。他将得到宝离开他噩梦深渊之下可鄙牢狱的短暂宝贵时间，再次进入人类的国度，而当他如此行动时，随后的数小时或数日将变得惨淡而幽暗。太阳的光芒将不再照耀这颗星球的每个角落。艾霍特将会重生，并向不信者复仇。那些崇拜他并反复称颂他的人则会晋升为新的存在。

…当艾霍特离开迷宫时，他的孩子们将先于他出现。他们的出现预示着旧时代的结束，新时代的来临。而与他流淌着同样血脉的孩子们则会从无止境容纳他们的每个角落奔驰而出，变得强大，前来侍奉它们的主人。

迫害我们的人有难了！艾霍特的仆人与同胞都受他保护。伟大的艾霍特知晓虫豸之心，因为他就是迷宫之神。迷宫的真意是艾霍特昏暗的牢狱，没错，但它也是人类的意识！艾霍特同样知晓它们，同样能号令它们！正如同他知晓他无尽延伸的迷宫般牢狱那样，他同样知晓我们内心中鲜活搏动着的迷宫！

你们务必小心：星形符号会毒害艾霍特。如果你们看到它，务必要摧毁它，因为他无法越过它，无论躯体与意志。我们同样要小心光。光会令他痛苦，足量的光则会将他送回牢狱之中。务必当心那些带着刻有星形符号石头的人，或是有办法发出强烈光线的人。

子嗣的目标是让一只或更多同类爬进每名调查员体内。每名清醒的调查员身上都有 $3D12+10$ 只子嗣，并且随后每轮都会额外有 $3D10$ 只子嗣出现。身上覆满子嗣会造成 $1/1D3$ 点理智损失。玩家角色每轮可以将它们拍落两至三次，具体由守秘人决定。每拍一次，会拍下 $1D6+2$ 只可怖的生物。子嗣会攻击三轮，然后爬进缝隙与孔洞，消失不见。

如果有子嗣成功进入调查员的嘴部，需要成功的体质检定将它们吐出或呕出。如果没有成功，子嗣会从喉部滑过，进入尾部。随后将会有更多子嗣爬进受害者体内，逐渐控制它们。被感染的角色将视作接受了艾霍特的交易。区别在于艾霍特令这些子嗣成熟的速度加快了许多。受害者每天会失去 $2D4$ 点生命值与 $1D8$ 点理智值，而且子嗣只要 $2D3$ 天就会从宿主体内爬出，并在此过程中摧毁他们。艾霍特能够在精神层面上召唤这些痛苦不已的角色们，让他们执行他的命令，他可能会在紧急时刻如此行动。如果拒绝地下潜伏者的呼唤，将会因为精神折磨每小时失去 $1D3$ 点理智值。

第三天

一旦流星雨开始，艾霍特就能从他的洞穴中爬出，在地表四处行动，并在此后的夜晚也同样能来到地面。他的影响力曾经十分有限，但现在会得到拓展。直到第二天凌晨，流星雨辐射点来到最高点之前，调查员都有时间来设计计划阻止这一旧日支配者。

与他们相对的，生存者俱乐部的孩子们的破坏行为也会更进一步恶劣。他们将会袭击与放火，并且愿意进行谋杀。如果此时被抓住，他们只会发出可憎的笑声，完全放弃装无辜。他们跑着跳着，恶行一件接一件，唱着笑着，让追逐他们的人白费力气。尽管他们每个人都很害怕，不知道发生了什么，但当他们作为团队活动时，他们就会放下所有疑虑与不安。



艾霍特·迷宮之主

生存者出击

在流星雨来临当天的夜晚，午夜前不久，调查员们会接到狂乱的小杰米-乌普顿打来的电话。这个男孩吓坏了，不住啜泣着。他哽咽着告诉调查员们，科尔温和其他孩子在他家里——他们在找他。他们对他爸爸做了些什么，他也已经听不到妈妈的尖叫了。他说他们是要带他“去格里姆斯迪克山，把他喂给怪物吃”。在杰米对着电话哭泣的同时，调查员们能听到咯咯的笑声，随后是小拳头打向什么的声音。

杰米尖叫了起来，哭喊着他们来抓他了。他求调查员们帮帮他，但他的话被破门而入的声音打断了。杰米又叫了起来；电话砸到了地上，通话被切断了。杰米歇斯底里的尖叫会令所有听到的调查员想象那群孩子对他们所做的事情，并令他们失去 0/1D2 点理智值。

调查员们可以前去乌普顿家，也可以直接去格里姆斯迪克山的秘密基地。

乌普顿家的恐怖一幕

从外看这里似乎平静而正常。然而，一旦走入，就能看到一切都陷入了混乱与破坏。孩子们洗劫了这座房子。家具、装饰物与财物都四散一地。他们在客厅发现了凯瑟琳。她的手被刀钉在墙上，身上有许多割伤与穿刺伤。她身体靠墙，被钉在头上的手就像举手要回答问题的孩子一样。在她满是惊恐的脸上，他们蘸取地毯上的血泊画了一个傻兮兮的笑脸。看到她会失去 1/1D4 点理智值。

如果调查员前赴后院查看，肖恩面朝下躺在草丛中。将他翻过身来会导致在场的人失去 1/1D4 点理智值，因为他被无情地殴打与刀戳过。他的脸一片青紫，折断的鼻梁周围肿了一片，额头血肉模糊，嘴部也裂了。他肿胀的脸上还戳着许多碎玻璃。侦查检定会注意到，两个灌木丛间有一条大约脚踝高度的办所；孩子们用这种粗糙的手段放倒了他。到处都找不到杰米。

由守秘人决定两人生还与否。如果调查员与警察解释不清的话，让他们说几句就能够澄清疑惑。

格里姆斯迪克山

调查员们到达时一片寂静。成功的侦查检定能看到杰米被绑在距离洞口约五十码的树上，嘴也被堵住了。洞中发出了微弱的光芒；它慢慢地越变越亮。然后，在调查员的视线内，艾霍特出现了。

所有生存者俱乐部的孩子都在场，他们都伏在洞口附近，十分紧张，那个油润臃肿的东西正在慢慢爬过他们。一些孩子在哭泣，另一些则正处于震惊之中；他们十分害怕，但无力抵挡艾霍特进入这个世界。肥大的地下潜伏者就在孩子们之上，它斑驳抖动的躯体上爬满了子嗣。它的皮肤如同麻风病人般苍白。多面的复眼形成而又消失。粗壮而没有肌肉的腿在地上拖行着。在这邪恶的造物身下与周围扭动着的，是数以百万计小肉虫般的子嗣。目睹艾霍特现身令调查员失去 1D6/1D20 点理智值。

山下的战斗

在孩子们面对艾霍特时，玩家角色们可以前去解救杰米，只要进行成功的敏捷检定与幸运界定。但很快他们就必须应对艾霍特、艾霍特之子还有孩子们。在艾霍特完全来到这个世界后，任何被子嗣感染的调查员们也会落入它的控制之下。

旧日支配者主要通过它的代理人发动攻击，但它也有强大的噬咬与碾压公司，它的精神能力此时也将开始起效。（对于这些能力，参见艾霍特的数据。）

如果艾霍特接近杰米，它只需要一轮就会吞下这个孩子。目睹杰米的死亡会令每人失去 1/1D6 点理智值。

至少有两种方式击败艾霍特；有想象力的守秘人与调查员可能设计出其他手段。旧印可以用来逼迫艾霍特回到它的迷宫之中。如果将旧印放在洞穴口，它就能永久阻止艾霍特经过这个出口。如果向被感染的孩子们出示旧印，他们就会恶心并陷入昏迷。他们体内的子嗣会从耳朵爬出逃跑。

另一种可能性是光。光会令艾霍特不适，足够强烈的光能够烧伤它并让它感到痛苦。寻常的光（手电筒，车前灯之类的）是无效的。探照灯或聚光灯每照射艾霍特一轮会令它受到 1D6+1 点伤害；将灯瞄准艾霍特每回合需要进行一个敏捷检定。当地警方与消防部门有这样的灯光。借用它们则

是另一回事了。也许最好的利用光对抗旧日支配者的方式就是用信号枪。信号枪很容易获得，而且只要向天上开枪，明亮的闪光就会在照亮的2D4+2轮中每轮对艾霍特造成1D3点伤害。如果直接射向它，由于艾霍特的护甲，它只会造成3点伤害，但是强光会进一步造成1D10点伤害。由于它被射入神祇的身体中，它能够发光的时间将会减半。如果射手的技能检定大成功，信号弹将会贯穿艾霍特滑腻的躯体，额外造成1D6点伤害。给信号枪再装弹需要1轮时间。

如果科尔温被攻击或是接触旧印，他会分解成数百万个组成他躯体的小小子嗣。见到科尔温崩解失去1/1D6点理智值。

结局

没有永久击败艾霍特的简单办法。调查员们可以选用的手段只能拖延他并逼迫他撤退。即便如此，这也绝非什么微不足道的成果，因为它得经过接近一个世纪的时间，才能再次尝试逃离。

逼迫艾霍特撤退的调查员将会得到1D10+1点理智值。若救下杰米，他们将会再得到1D6点理智值。如果他们进入艾霍特的迷宫并救出真正的科尔温·巴克雷，他们还会得到额外的1D6点理智值。调查员每杀死一名孩子就会失去1D4点理智值，如果他们这样做了的话。调查员们在模组进程中进行的任何违法行为都由守秘人决定惩罚。

如果艾霍特如今得以在夜间自由行走于地球上，他将会他的子嗣产生可怕的影响：他们开始变形组成迷你版的迷宫之神。很快，坎姆赛德乃至整个塞文河谷的居民都会遭到艾霍特的交易的威胁。未成熟的子嗣将会进入人们的身体，像瘟疫般传播开来。

如果真正的科尔温回到了地面上，他将需要用许多年才能接近正常发育，得到看似正常的社交与沟通能力。他的父母将会因为交换时间而十分惊讶，并会因为科尔温如同野兽的状况痛苦很长一段时间。不过，最终他们会意识到，如果想要让科尔温获得略微正常一点点的生活，他们就是他仅有的希望了。他们将会找专业人士解决他们的酗酒问题。他们也会为即将经历的考验向宗教寻求协助与力量。

生存者的成员最终会恢复健康，但将会带着他们行为的记忆。对于某些人而言，这不是什么问

题，不过是成长中又一些糟糕的回忆而已。但对另一些人而说，这确实有长期的负面影响。他们中一些人永远也不会忘记那秘密的握手，那个秘密基地，还有发誓保守秘密的誓言，开头便是“以命起誓，不违誓言”。

数据

科尔温·巴克雷，看起来12岁，二重身

STR 70 CON 70 SIZ 75 INT 60 POW 75
DEX 65 APP 40 EDU N/A SAN 00 HP 15

伤害加值：+1D4

攻击方式

格斗（斗殴） 60%，伤害1D3+DB
踢 35%，伤害1D6+DB
小刀 25%，伤害1D3+DB
投掷物品 50%，伤害1D3-1+DB

护甲：无，但是失去至多一半生命值不会有影响；一旦他失去了一半或以上的生命值，组成他身体的子嗣就会失去凝聚力而分开。

法术：艾霍特通神术。

技能：攀爬 60%，潜行 50%，跳跃 35%，投掷 50%

理智损失：目击子嗣分离时科尔温“解体”将会失去1/1D6点理智值。

真正的科尔温·巴克雷，12岁，野孩子

STR 50 CON 50 SIZ 75 INT 15 POW 40
DEX 65 APP 15 EDU 00 SAN 00 HP 13

伤害加值：+1D4

攻击方式

格斗（斗殴） 40%，伤害1D2+DB
踢 35%，伤害1D3+1+DB
投掷物品 30%，伤害1D3-1+DB

护甲：无。

法术：无。

技能：攀爬 40%，克苏鲁神话 01%，咆哮 75%，潜行 25%，跳跃 30%，投掷 30%

理智损失：首次目睹野化的科尔温失去1/1D6点理智值。

艾霍特之子

艾霍特之子是小小的、形若白色蜘蛛或幼虫的生物，居住在艾霍特的迷宫中。它们躲藏在地上

的缝隙与孔洞中，直到这位旧日支配者苏醒并被解放。随后它们将变形成迷你版的地下潜伏者。在现在，这些子嗣很容易被杀死，只要踩、碾之类的就行，但不断消灭它们会招致艾霍特的怒火。

尽管子嗣本身通常并没有智力与攻击性，他们在后者上确实有不少潜力。随着艾霍特的回归时刻接近，子嗣会变得愈发躁动，活动速度也会变快，以为它们即将来临的变化做准备。在这些时候——或是被艾霍特直接指示时——这些子嗣将会变得有攻击性。

在这种情况下，子嗣会像敏捷的小圆蜘蛛一样成群爬上目标。如果目标身上有超过 20 只子嗣，它们的噬咬将会每轮造成 1D4 点伤害。受害者将会因为被几十只子嗣爬上而失去 1/1D3 点理智值。

玩家角色每轮可以将它们拍落两至三次，具

体由守秘人决定。每拍一次，会拍下 1D6+2 只子嗣。在试图弄掉这些紧抓不放的生物时，调查员无法进行任何其他行动。守秘人甚至可以要求他们进行敏捷检定，以免在拍落它们时摔倒或被搬倒。艾霍特之子，可怕的小家伙

攻击方式

成群攻击 100%，每回合 1D4 点伤害
噬咬 100% (对无意识目标)，每 1D10 分钟造成 1 点伤害

艾霍特

艾霍特不仅支配着他地下的迷宫，还支配着每个人头颅之内的迷宫：大脑。这里有着无数的缝隙、勾回与通道，艾霍特的存在在此同样可感。地下潜伏者能够控制与操纵人类的思维。

生存者，秘密俱乐部成员

名字	年龄	STR	CON	SIZ	INT	POW	DEX	APP	DB	SAN	HP
戴维·诺伦	12	45	45	75	65	60	55	50	0	50	12
尼克·西尔斯比	12	60	65	70	50	45	55	45	+1D4	35	14
布伦丹·寇科斯	10	35	55	45	60	55	60	60	-1	48	10
迈克尔·肯德尔	11	40	45	55	55	70	65	60	0	70	10
瑞奇·沃特森	09	30	50	30	45	40	60	55	-2	40	08
斯科蒂·大卫	11	55	50	65	60	65	60	60	0	58	12
杰夫·金格里	10	30	65	55	55	65	65	55	0	60	12
阿兰·罗斯	12	60	60	45	65	65	60	60	0	55	11
赫比·基斯	13	55	60	60	70	65	55	55	0	55	12
杰克·鲍文	07	25	45	40	50	45	50	40	-1	42	09
塔尼斯·克莱因	09	30	45	40	45	35	40	65	-1	35	09
梅根·特劳尔斯	10	25	50	35	50	45	60	70	-2	40	09
维多利亚·寇科斯	12	55	70	65	70	55	50	55	0	51	14
艾伦·格里菲斯	11	50	50	55	60	50	65	45	0	46	11
贝蒂·斯特普尔斯	09	25	35	30	40	40	45	60	-2	40	07
芮妮·德阿希尔	13	50	65	60	60	55	50	75	0	50	13
阿里森·吉斯特	10	35	45	40	55	35	55	60	-1	33	09
莉莉·沃勒顿	10	30	60	55	50	45	55	50	0	45	12
弗雷斯卡·邓斯顿	12	60	65	65	70	50	50	55	+1D4	48	13

攻击方式

格斗（斗殴） 60%，伤害 1D2+DB
踢 40%，伤害 1D3+1+DB
投掷物品 50%，伤害 1D3-1+DB
技能：攀爬 60%，潜行 50%，跳跃 35%，投掷 50%

攻击与特殊效果

致幻。消耗 5 点魔法值，艾霍特可以操纵人脑的感官，从而在五分钟内制造任何感觉。对受害者来说，这些幻觉都完全是真实的，甚至连可能的伤害与理智损失也同样损失。艾霍特每拥有 25 点意志，就可以操纵一个人的意识，最多同时操纵六人。成功的智力检定可以意识到这种幻觉，而成功的说服或心理学检定可以打破幻觉。（某个打破了幻觉的人可以试图通过说服或心理学检定协助智力检定失败的人打破幻觉。）

痛苦与憎恶。消耗 8 点魔法值，艾霍特可以制造相当于 1D6 点伤害的痛苦，折磨目标的躯体。由于大脑是人体的控制中心，这种疼痛可以被认为任何原因所导致的，从血液沸腾、神经燃烧到放大百倍的撕倒刺。尽管这种疼痛是精神上的，但受到的伤害却是真实的，由神经冲动所致。

艾霍特同样可以进入思维中最为黑暗的深处，放大目标的特定恐惧。这需要消耗 6 点魔法值。如果艾霍特这样做，这一个体将会失去 1D4+1 点理智值，并造成合适的恐惧症与狂热症效果。

置换。这是艾霍特最为猛烈的精神攻击。艾霍特消耗 8 点魔法值。随后，如果目标极难意志检定失败，艾霍特能够在某名仆从将死只是将受害者的意识送入其躯体中。每次置换令受害者自动失去 1D6 点理智值。艾霍特的仆从遍布宇宙四处，不幸遭受这种被置换的痛苦意味着调查员将目睹无数外星存在。调查员在其他生物躯体中看到与经历的内容（由守秘人决定）将会用于确定具体理智损失的数值。

仆从躯体的死亡会令受害者额外失去 1D3/1D8+1 点理智值，但意识会随后穿越空间回到它原本的躯体中。如果受害者极难意志检定继续失败，意识置换将会继续，将受害者再次送入黑暗边际的未知世界与外星生物钟。每次置换与最终的死亡都会造成前文所述同样数值的理智值。这样难以描述的交换将会不断继续，直到受害者极难意志检定成功，受害者死亡，疯狂，或是迷失在宇宙之中。

艾霍特，旧日支配者，迷宫之神，地下潜伏者

STR 220 CON 400 SIZ 250 INT 125 POW 150
DEX 60 MOV 8 表面 HP 65

/1 地下

伤害加值：+5D6

攻击方式

噬咬 70%，伤害 5D3+麻痹毒素（强效）
碾压 85%，对 10 英尺范围内所有目标造成 5D6 伤害
精神攻击（见上文）
击

护甲：无，但所有物理攻击均造成最小伤害，每回合恢复 3 点生命值

法术：记忆模糊术，所有的通神术，时空门创建术，钻地蠕虫召唤/束缚术，食尸鬼召唤/束缚术。

理智损失：目睹艾霍特失去 1D6/1D20 点理智值。



版权信息

Call of Cthulhu 是由 Chaosium Inc. 注册的商标。
Ramsey Campbell's Goatswood and Less Pleasant Places 是 2001 年由 Chaosium Inc.推出的现代背景设定集兼战役书。Cross My Heart, Hope to Die 是该模组集中的模组之一，作者为 Todd J. Kingrea。原模组采用的是 COC 5.6 版系统，由 oreoinhell 将其改换为 COC7 版系统。
oreoinhell 并不拥有 Ramsey Campbell's Goatswood and Less Pleasant Places 的著作权及出版权，本翻译为同好交流使用，所有权利归 Chaosium Inc.所有，喜欢这一扩展请前往 [drivethrurpg](http://drivethrurpg.com) 购买正版。