

著魔

-The Haunted-

聲明

Call of Cthulhu 是由 Chaosium, Inc 註冊的商標

The Haunted 為 Jon Hook 所著的劇本，為 YSDC 的免費劇本。本譯本為 Ameniz 製作之 COC7 版繁體中文本。

Ameniz 並不具有 The Haunted 的著作權及出版權，本譯本純粹供輔助遊戲進行使用，所有權利歸 Jon Hook 所有。本劇本或基於某些理由，其 YSDC 的相關頁面(wiki 介紹及檔案下載處)皆已刪除。但 pdf 檔還留在 YSDC 的網域裏，有毅力的人還是有方法能找到原檔案的。

給守秘人的資訊

歡迎閱讀《著魔》，這是 Chaosium 出版的經典入門冒險《鬼屋》¹的續作。守秘人可以在六版規則書或免費的七版的快速開始規則書中找到後者。比較新版的《鬼屋》原文從 *The Haunted House* 改成了 *The Haunting*，目的是為了避免與類似名稱的劇本混淆。因為本冒險是續作，因此強烈建議守秘人及他的探索者們先完成《鬼屋》。本冒險的作者預設了守秘人對於前作並不陌生，並能在遊戲過程中引用相關情報。本作預設了守秘人以經典的 1920s 設定為背景進行《鬼屋》，因此會以同個年代背景進行本作。兩個劇本都可以在調整後以別的時空背景下進行遊戲，但本文並未提及那些調整方式。本文幾乎所有內容都是只給守秘人看的，但其中有些部份需要大聲唸給探索者們聽。要唸出來的會用這種字體表示，遊戲機制相關的則會使用**粗體**。

《著魔》的要旨是找出失蹤的男孩 Faustino 及 Francesco Macario，他們是 Vittorio 及 Gabriela Macario 的十歲大雙胞胎。Walter Corbitt 那鬼屋的最後一任租客就是 Macario 一家。沒人知道的是，那不死的魔頭 Walter Corbitt 將一部份的心靈轉移進 Francesco Macario 的體內，等待機會讓自己「重生」，以防他一切努力付之一炬(它最終的確如此)。

讓探索者們涉入事件

探索者們會在報紙裏的國內要聞處注意到這份報導(**Handout 1**)；標題為「巴爾的摩又一起男童失蹤案」。內容如下：

馬里蘭州巴爾的摩警方已撤消搜索失蹤男孩的行動。十歲雙胞胎 Faustino 及 Francesco

Macario 由監護人 Enzo 及 Maria Giordano 於一週前報稱失蹤。警探 John Clark 在巴爾的摩地方失蹤孩童名單中新增兩位 Macario 的名字。根據 Clark 警探的說法，「我相信這些孩子都是逃家而已，而不是 Farnsworth 先生所想的那般。當他們餓到受不了時就會一個接一個回家。」

Maria Giordano 指：「他們有可艱離家出走波士頓去了。我每天都祈禱希望他們早日回家。」Faustino 及 Francesco 的父母 Vittorio 及 Gabriela Macario 在家中的一次事故後曾被送到波士頓 Roxbury 療養院醫治。Maria 是 Gabriela 的姐妹。

為此事心力交瘁的 Giordano 夫婦希望有心人能將他們帶回家，並願意提供報酬。「如果有人能夠幫我們找到 Faustino 及 Francesco 並無恙地帶回來，我們願意獻上我們畢生的積蓄\$550。」Giordano 先生道。

請在冒險開始後不久把 **Handout 1** 拿給玩家們；用這份材料打開故事主線。因為探索者們曾參與《鬼屋》，守秘人可以提醒指 Macario 一家是 Walter Corbitt 那屋子的最後一手房客；讓他們覺得這場冒險有某種「親切感」。另，那筆厚酬應該足以讓他們有動機進行這場冒險了。

以下的各個場景是按順序寫下的，本劇本作者認為這樣子的安排對探索者來說最具組織性，但守秘人不必囿於這些設計。有經驗的守秘人會明白，在一場克蘇魯的呼喚遊戲中，探索者安份地照著預先規劃好的方式進行遊戲是非常罕見的事。每一幕場境由作者細緻地描寫，亦給出了如何組織情報讓探索者落入圈套的一些建議。

¹七版的《鬼屋》在內容上有一點點不同。

波士頓環球報

探索者們可能會注意到 **Handout 1** 中提到的「Farnsworth 先生」。如果他們想要到波士頓環球報的檔案室一趟，他們得需要通過**話術或說服檢定**才行。任何有記者身份的探索者在檢定時可得到一顆獎勵骰，而如果有人在波士頓環球報任職，他就會有直接進入檔案室的權利。職業是業餘愛好者的人可以以**信用評級檢定**代替，成功的話一樣能進入檔案室。同樣地，如果有探索者曾經來過這裏，在檢定時仍能享有一顆獎勵骰。

一旦探索者進入了檔案室，他們需要進行圖書館檢定來找出關於 Farnsworth 先生的報導（詳見 **Handout 2**）。報導是兩週前寫下的，標題為「可怕的殺手！」，內文如下：

巴爾的摩警方確認死者身份為年僅十二歲的 Wesley Farnsworth。死者由漁夫 Rudy Greer 在週四上午十時於 Chesapeake Bay 發現。「我正在回港口修船的路上，那時我在船頭瞧見水上浮著甚麼。我想那是個從停船處飄走的浮標，我將它拉近之後才知道那才不是浮標。」Greer 先生說道。

負責此案的 John Clark 警探釋出以下言論：「我得不幸地向大眾宣佈，今天發現的死者身份為年輕的 Farnsworth 先生。我們不方便透露死因細節，只能說這屬於一宗謀殺案。我向巴爾的摩的市民承諾，我會盡一切辦法讓 Farnsworth 一家得享正義。」

Wesley 的雙親 Richard 及 Elizabeth Farnsworth 拒絕評論事件。死者的喪禮會在週日午後二時於聖米迦勒紀念園舉行。

如果探索者到了巴爾的摩以後才查詢有關 Farnsworth 先生的報導，那就讓一行人忽略

掉 **Handout 2** 的報社名字，讓他們將之理解為《巴爾的摩太陽報》。如果基於某種理由有探索者選擇不去找有關 Farnsworth 先生的情報，那麼他們也不該因此而失去完成本冒險的能力。

Roxbury 療養院

作者預設探索者在當下並不在巴爾的摩，也不在鄰近城鎮，而是身處波士頓—因為探索者們才參與了《鬼屋》。如果探索者並沒想到去訪問 Vittorio 及 Gabriela，那守秘人就讓他們進行靈感檢定吧。

Roxbury 療養院位於波士頓幾里外的地方。抵達後，探索者們會先遇上前台的接待員 Linda Brown。Brown 小姐很遺憾地告知指 Vittorio 已經去世；他在昨晚自殺了。當他們問到 Gabriela 的事，她指沒有人能夠見她。成功的**說服檢定**加上金額合理的小小賄賂能使她在換更的時候安排探索者們入內。如果這麼做的話他們只有十五分鐘的交談時間。

當時機成熟，Brown 小姐會帶領一行人來到 Gabriela 的房間。這牢固的鐵門上有一扇小小的舷窗，Brown 小姐會打開它讓探索者能與 Gabriela 面對面地對話。Gabriela 一臉受驚模樣；她穿著拘束衣雙手被反綁著，房間看起來就是間加裝防撞墊料的囚室。探索者藉由**精神分析檢定**能看出 Gabriela 目前的精神狀態；成功的話探索者們能得到洞見，把握到 Gabriela 那短暫的清醒時份。Gabriela 懇求一行人：「求求你們了，你們必須拯救他們！它奪去他們了！它在夜裏進入我的夢裏，在我的耳邊低語著各種詛咒。它想要我的孩子；它要使他們的靈魂墮落！求你們了，定要拯救他們！它嘲笑我；它說它得到他們了，還說他們正準備前往地獄！去巴爾的摩，他們都在那。拯救他們！」

探索者們沒有甚麼時間和她對話，因為她很快就會懇求一行人替她辦事；她旋即被瘋狂支配，就像是道暗影落在她身上一般。她像是與不可看見的敵人搏鬥。她盡可能地將舌頭伸出，而她的鬥爭在舌頭被咬下的同時間告終；她的嘴內不斷湧出唾液及鮮血。Gabriela 很快變得僵硬，重重地摔在地上，失去動靜死了。探索者們會失去 0/1D2 SAN。

Gabriela 倒下的同時，Brown 小姐將探索者們趕去緊急出口，讓他們在醫生趕來以前離開。如果探索者們堅持留在現場，就會在遇上醫生前先碰到兩名塊頭相當大的護理員，Brown 小姐則會讓他們將探索者們趕走。每一名護理員都有 STR 90，探索者決意留下的話必須與他們進行 STR 對抗。

相反，如果探索者們想要拜訪負責 Gabriela 的醫生 Malcolm Lindsey 的話，只要通過**話術檢定**或不使用賄賂手段的**說服檢定**的話，Brown 小姐就會安排他們會面。Lindsey 醫生樂意回答他們提出的一般性問題，但不會交待 Gabriela 病情或醫療方面的細節。成功的**心理學檢定**會讓她欣賞一行人在心理學領域的學識；有心理學相關職業的探索者在檢定時能得到一顆獎勵骰。她會對一行人指出 Gabriela 在每晚都會喊叫著她孩子們安危的事；指「它」帶走了他們。這事讓她幾近發狂。Lindsey 醫生特別提到院內員工的事，因為明顯有人將那兩個孩子的情報洩露給 Gabriela 知道。

如果探索者們試圖取信於 Lindsey 醫生，讓他們與 Gabriela 見上一面，他們可能得通過**話術或說服的困難檢定**。如果他們成功了，他們會經歷與前述相同的事件，只是會變成由醫生本人將他們帶去她的病房，而在她死後，醫生會帶著一行人從正門離開。

如果探索者沒有去療養院，守秘人可以讓他們從收音機聽到報導，得悉 Vittorio 在最近自殺及 Gabriela 忽然心臟病發作辭世的事。

往巴爾的摩

探索者也許會開車或乘火車前往巴爾的摩。開車的話需要三十小時，而坐火車的話則只要十八小時。從波士頓到巴爾的摩的單程車票為每人\$1.50。假設探索者們乘火車出發，他們可能會與乘務員對話。守秘人可以讓他們進行**靈感檢定**，讓他們明白乘務員可能會知道火車上如何防止流浪漢逃票的驗票方式。成功的**信用評級檢定**能提醒乘務員其職責為服務乘客。他會指和一般的說法相反，鐵路公司其實很善於抓出那些試圖無票乘坐火車或貨車的賤民。如果探索者們提到失蹤的孩童們非法乘車逃家到波士頓的可能性，乘務員就會先行離開到廣播室去，和其管理員一起檢查最近是否有車次抓到逃票孩童的報告。乘務員會在一個半小時後回來，指最近抓到近十二個逃票者(大多躲在貨車車廂裏)，但當中沒有十歲大的雙胞胎男童。

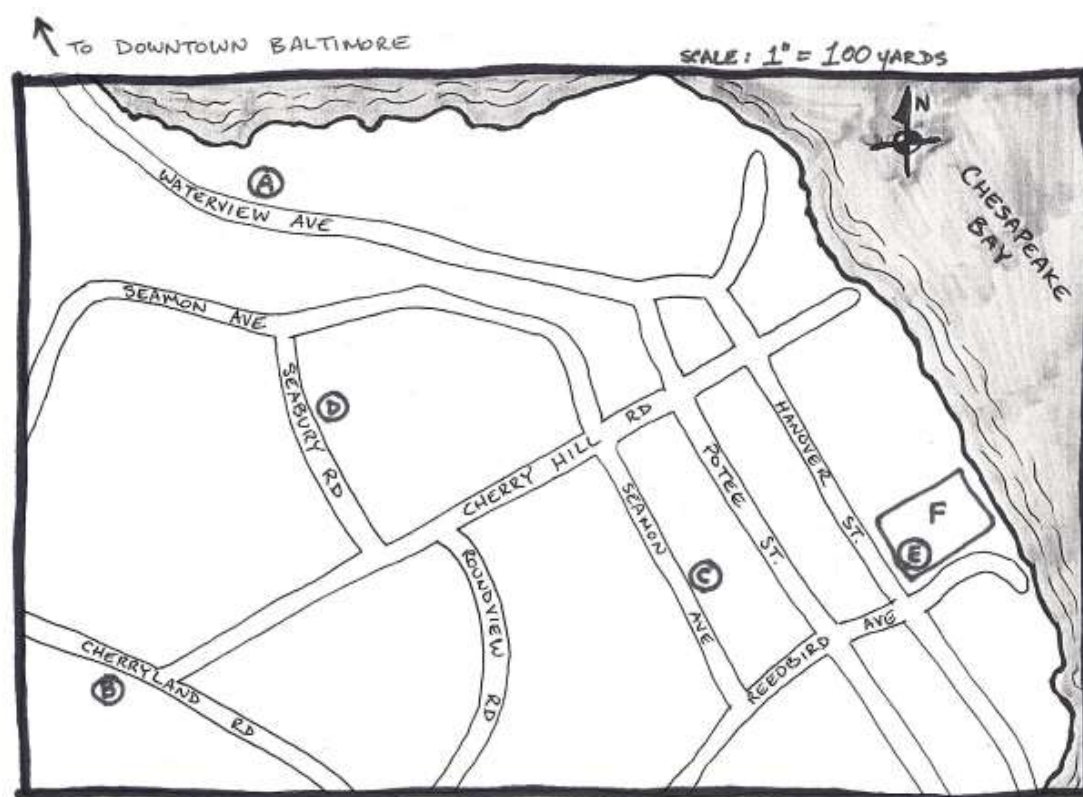
如果探索者們開車前往巴爾的摩，那麼在他們出發第二天的日上，他們會在報紙上注意到一份聲明，指基於巴爾的摩地區頻發的逃家事件，鐵路公司會加強檢查以防流浪漢逃票乘車。雖然已有不少逃票者被抓到，但沒有任何人符合那些失蹤男童的描述。

抵達巴爾的摩

不論是乘車或是火車，當探索者們到達巴爾的摩，他們將要決定要進行怎樣的行動。最合理的就是去拜訪 Giordano 家或是找 Clark 警探。他們或者會想去公共圖書館或報社檔案室作些資料搜查，或可能到旅店租下房間作為作戰基地使用。Giordano 家、Clark 警探、公

共圖書館及報社檔案室的劇情載於下方；如果探索者們選擇投宿，守秘人能夠特地為此安排

任何適切的房型、伙食及價位。



MAP 1

巴爾的摩太陽報

巴爾的摩太陽報的報社位於市區的商業區內，並不見於 Colonial Cove 的地圖裏(MAP 1)。如果探索者沒有特別去找，或是成功找到記載有 Wesley Farnsworth 的報導(Handout 2)的話，他們可能會在巴爾的摩太陽報這邊再找一次。所需的檢定及獎勵在前述「波士頓環球報」一節已有交待，此處亦同。又，不找這份報導不應對探索者們完成本次冒險造成麻煩。太陽報的檔案室不到別的報導了，但**成功的圖書館使用檢定**會讓探索者們找到 Giordano 家的地址。

巴爾的摩公共圖書館

圖書館位於 Colonial Cove 地圖(MAP 1)上

的 B 點。又，一行人能夠在新聞檔案裏找到關於 Wesley Farnsworth 的報導。這需要通過**圖書館使用檢定**找到。另一次**圖書館使用檢定**會在一疊公共房屋記錄中找到 Giordano 家的住址。圖書館裏沒有別的資訊了。

John Clark 警探

警局位於 Colonial Cove 地圖(MAP 1)上的 A 點。要找到巴爾的摩警局不是難事，只要找個路上的警員問一下就行，但要見上 Clark 警探就有些難度了。如果探索者在拜訪前先打電話到警局知會，他們就能接觸 Donald McLeod 警官，並試著讓他安排與 Clark 警探會面。成功的**信用評級檢定**能讓探索者在隔天上午與警探見面；如果骰出大成功的話就能立即與他會面。

如果他們沒有先以電話通知，就直接到警局去的話，他們會在前台遇到當值的 McLeod 警官。局內忙成一團，探索者可以看到很多穿著制服的員警東奔西走又來來回回的。局內的狀況對 McLeod 來說已夠亂了，如果探索者們還要求 Clark 警探見面的話，**信用評級檢定**將要追加一顆懲罰骰。沒有警員有餘暇或意願去幫助一行人，他們只得等到警探有空時才能見上面。

當 Clark 警探有空了，他會邀一行人到辦公室裏會面。因為要會面必須通過信用評級檢定，因此他已明白到一行人多少有些影響力。他只是不清楚他們的來意。

Clark 警探的私人辦公室就在小隊室的旁邊；小隊室裏滿是各個警官的辦公桌。Clark 的辦公室裏有幾扇能看見小隊室狀況的大窗戶，每扇窗都裝了鋁製的百葉窗。門上有一扇磨砂大窗，上頭印著警探的名字。另有兩扇對外窗，他的辦公桌上方是一盞裝置在天花板上，鑲在鐵絲格裏的燈泡。桌上角落處放著一台黑色的電話，另一邊則是一台沉重的金屬製打字機。Clark 警探坐在一張木製可旋轉文書椅上，桌子正面則放了兩張尋常的木椅。

一行人由一個才任職一週的新人帶去 Clark 警探的辦公室。入內後，一行人會看到他正在將文件整理成一疊，收進一個馬尼拉文件夾裏。Clark 警探會看過來，說：「直接進入主題吧。你們是誰？我能替你做甚麼？」如果探索者誠實說出巴爾的摩的目的，警探會試著會讓他們相信他已大致查過那對男孩的失蹤案，並確信那兩個孩子只是逃家，不久後就會回來。

如果探索者們問到 Clark 警探關於 Wesley Farnsworth 謀殺案的事，他們會需要通過**話術或說服檢定**；有警官或警探職業的探索者可

以得到一顆獎勵骰。相反，如果探索者的身份是記者或作家之類的(而且 Clark 警探被知會了他們的身份)，由於 Clark 警探會故意在結案前不向公眾交代案情，一行人的檢定會追加一顆懲罰骰。

當話術或說服檢定成功了，Clark 警探會說「我仍在追查殺死那可憐孩子的犯人下落。法醫確定那孩子在慘死以前曾與施襲者搏鬥過。我能確定的是，那孩子遭到數量不明、拿著粗糙土製小刀的施襲者攻擊，其身上被砍出來的缺口和爪痕很像，卻比任何動物造成的更大，除非他被熊攻擊了。」他低語道：「我曾試過探究 Farnsworth 先生最後的行動，我懷疑當他被襲擊時，Farnsworth 先生試過逃走。很可能希望能用游的逃過追擊。但不幸的是，殺他的人在攻擊時傷到其動脈，因此死去只是時間的問題。」

Clark 警探只會讓其他執法人員看案件的檔案，而且有那種身份的探索者還必須通過**信用評級檢定**才行。檔案中 Wesley Farnsworth 支離破碎屍體的照片會讓看到的人失去 0/1D2 SAN。要查看桌上攤開的檔案，探索者可以通過**圖書館使用或偵查檢定**即可，看哪個技能較高就用哪個，但是要偷看桌上迅速被蓋住的檔案就需要通過**偵查檢定**了。檢定成功的話(圖書館使用或偵查)，探索者們會注意到一個手寫且圈住的注：「Colonial Cove」。

如果問及的話，Clark 警探會承認他尚未搞清楚 Wesley Farnsworth 究竟是在哪裏被襲擊的，但他相信是在 Colonial Cove 的某處。警探會警告一行人別插手這個案子，叫他們處理好 Macario 兄弟的事就行了。

Giordano 家

Giordano 家位於 Colonial Cove 地圖(MAP 1)上的 C 點。探索者們能透過不同途徑找到這家人的住址。他們能經圖書館、報社檔案室或單純地拿起電話問接線生；在 1920 年代，住址並不算是甚麼隱私。不管探索者有沒有先以電話告知，Enzo 和 Maria Giordano 都能隨時接見一行人(不需額外檢定)。

Giordano 夫婦—Enzo(貨車司機)及 Maria(主婦)臉上滿是焦慮。Enzo 在孩子們失蹤後就沒去工作了，而 Mario 則在孩子回來以前都沒心思打掃，屋子顯得一團糟。Giordano 夫婦歡迎任何試著幫忙找回那對孩子的人；他們會提供那兩個男孩的照片(Handout 3)²。



Handout 3

如果探索者有興趣的話，他們可能會試著進行**心理學檢定**；成功的話會讓探索者明白眼前的夫婦是真心感到悲傷及擔憂的，他們並沒有隱瞞失蹤的孩子們的任何情報。想要嘗試減輕他們的傷痛的探索者可以再進行一次**心理學檢定**；成功的話會讓一行人更受 Giordano 夫婦信任。如果探索者們成功緩和他們的心情，Maria 就會將她戴著的頸鍊交給一行人。頸鍊上有一個帶蓋子的瑪瑙雕刻飾物，打開蓋子後可見 Gabriela 的小照片(Handout 4)。



Handout 4

探索者們可能會使用**話術**幫助 Giordano 夫婦整理他們自願提供的情報，將之歸為一些最為重要的線索。檢定成功的話會得到以下情報：

- 孩子們並不適應新學校的生活。他們的老師 Birdswell 女士非常關心他們。(見「Colonial Cove 公立學校」一節)
- Giordano 夫婦從幾個鄰居那邊收到一些投訴，指孩子們與他們的小孩打架。(見「鄰居的孩子們」一節)
- Maria 會指孩子們很情緒化，他們極其想念他們的父母。她懇求探索者們幫助找回他們，請他們不要說出其父母已死的事。這會讓他們崩潰，而她不想讓孩子們陷入更悲慘的際遇中。

如果探索者們的話術檢定失敗了，Giordano 夫婦會顯得沒有頭緒，想不到對一行人有幫助的任何事，但表示希望保持連絡，好讓他們在

² 臥草泥馬根本超級留級生才對吧。

想到甚麼之後能找到一行人。探索者們可以藉靈感檢定憑一己之力想到領向「Colonial Cove 公立學校」及「鄰居的孩子們」的線索。

Colonial Cove 公立學校

學校位於 Colonial Cove 地圖(MAP 1)上的 D 點。探索者拜訪時間不同，校內的學生數量會有出入；校職員在放學後幾小時內仍會在校內。又，因為是在 1920 年代，校園安全仍不是個議題，任何人模人樣的陌生人出現在校園內的話至少不會被粗魯地對待。只有一臉敵意或是看起來像流浪漢的陌生人才會被立即逐出。

當探索者們進入校園，他們會看到一名長者—校工 Giles Powell 先生拿著掃把在走廊掃地。Powell 先生能帶探索者們去 Birdswell 女士的教室或 Ford 校長的辦公室。

Eleanor Birdswell 女士的教室顯得簡潔而典雅。教室有二十套學童桌椅；是那種桌椅一體式的設計，鉸鏈式的桌面下方是個存放學童們的書本雜物的空間。教室內有一個大黑板及教師用的木製大桌子及椅子。當探索者進入教室後，Birdswell 女士正在批改作業。探索者們需要通過**信用評級或 APP 檢定**以顯示自己並無惡意，且需要與她談談。從事教職的探索者在檢定時可以得到一顆獎勵骰。檢定失敗的話她會堅持他們應與 Ford 校長談話，會帶一行人去見他。檢定成功的話，他們可能會進行**話術檢定**套取一些關於 Macario 兄弟的情報。

- 事情不如意的話，那對孩子會立即發怒。
- Birdswell 女士曾無意中聽到他們勸誘別的小孩加入其俱樂部(但她不清楚俱樂部的性質，並認為那只會是小朋友們正在玩的某種

遊戲)。

- 有幾對失蹤的男孩亦是她這班的學生(守秘人可以自己設計他們的名字)。

- Birdswell 女士能指出那幾個孩子的桌子。

搜查 Faustino 的桌子並通過偵查檢定的話會找到兩張由他們所畫，但卻藏起來的圖畫(Handout 5a 及 5b)。那些畫畫的東西看起來是同一個場景，只是觀點不同罷。Francesco 的畫描繪著長長的爪子從地上的一個黑圈裏伸出抓住一個驚恐的男孩，背景上的 Faustino 一臉悲傷地看著這一幕。Faustino



Handout 5a



Handout 5b

的圖畫則描繪著長長的爪子從地上的一個黑圈裏伸出抓住一個驚恐的男孩，但背景上的 Francesco 卻掛著笑臉目睹著這個事件；Francesco 的雙眼是紅色的。由於兩幅畫都沒

署名，因此不可能知道哪一個畫了哪一張畫，抑或哪個人出現在哪張畫裏。看到圖畫的人會失去 1/1D3 SAN。另外，觀看畫作的探索者可以試著進行**藝術類**技能的檢定(例如**畫畫**或**鑑賞**)；成功的話會增加 1%**克蘇魯神話**。

David Ford 校長的辦公室很簡潔。探索者們會需要通過**信用評級**或 **APP 檢定**幫助表明來意；有教職身份的探索者可以得到獎勵骰。Ford 校長表示 Macario 兄弟是問題兒童，在他們來到 CCPS³沒多久就被帶來這間辦公室了。Ford 校長只清楚他們學業上的事。如果探索者想要看那對孩子在學校的各種記錄，Ford 校長會願意配合。成功的會計檢定會讓探索者發現關於這對兄弟在聖米迦勒紀念園的「俱樂部」的一份記錄(transcript)。如果探索者錯過了這個線索，他們仍能在「鄰居的孩子們」一節中得到。

鄰居的孩子們

如果探索者們沒想到去找鄰居的孩子們談話，那麼守秘人可以用**靈感檢定**提醒他們。探索者們會發現那些孩子們正在 Colonial Cove 地圖(MAP 1)上的 Potee St.進行著棍球比賽。作者沒有替任何人(他們大概有十二到十五人)安排名字，有需要的話守秘人可以為探索者們幫他們取名字。要在男孩們的嘴裏套到情報，一行人需要通過**話術**或**說服檢定**，**APP 75** 或以上的女性探索者可以得到獎勵骰，付些小錢的人亦同。

■ 孩子們告訴一行人，指 Faustino 及 Francesco 想要他們加入其俱樂部；(成功的**知識檢定**會知道「俱樂部」實際上是指「幫派」。Macario 兄弟想要成立幫派。)

■ **Macario** 俱樂部位於聖米迦勒紀念園內的老墓園。

如果問及，有三個男孩會帶探索者們到俱樂部，但拒絕進入舊墓園。

聖米迦勒紀念園

墓地裏的俱樂部位於 Colonial Cove 地圖(MAP 1)上的 F 點，而 E 點則是聖米迦勒天主堂。聖米迦勒教堂與墓地一帶風貌相當老舊，地上長滿了雜草。高大的樹木、茂密的林叢、高聳著的墓碑及陵墓已讓聖米迦勒紀念園實質上變成一座迷宮。很容易就會在這墓地迷路。要穿過這片墓地需要通過**導航檢定**，成功的話探索者會對自己的所在位置有比較好的理解。如果沒有位置方面的知識，那麼就要進行**幸運檢定**(加懲罰骰)來看看能否到達要去的地方。如果探索者允許鄰家那三個孩子帶路，那麼他們將能自動地成功到達 Macario 俱樂部。

墓園的正門位於 Hanover St.，在聖米迦勒天主堂的旁邊。Redbird St.處有一扇側門。如果探索者們提前調查了這片墓地，他們將會知道這地方看起來很老舊、破爛，未被修繕過。這裏原是 La Croix 家族的老陵墓。到聖米迦勒天主堂裏可以找到關於 La Croix 家族及其陵墓的教會記錄。

聖米迦勒是間窮困的教堂，平常會作為慈善廚房及庇護所供遊民使用。Enrique Domingo 神父是這裏的神職人員；已是六十歲高齡，在聖米迦勒堂服務了十五個年頭。Domingo 神父為人相當積極，因此探索者們需要通過**信用評級檢定**以讓他騰出時間談談；探索者們在未得到 Domingo 神父祝福前並不能夠調查過去積存下來的教會記錄。向教堂捐上至少\$2

³ Colonial Cove 公立學校。

的探索者在檢定時能夠得到一顆獎勵骰。

探索者們亦能透過**話術檢定**試著從 Domingo 神父口中套出別的關於這座老陵墓或是這墓地的一般性情報。成功的話，Domingo 神父會告訴一行人：

- Domingo 神父最近受孩童們破壞墓石的事情所困。他們損壞了一些墓石，且闖入了某些家族的陵墓。

- Domingo 神父曾僱用其中一些將聖米迦勒堂當作庇護所的那些比較不幸的男人，讓他們去清理及維護這座墓園，但那些孩童竟也襲擊這些無家可歸之人。情況嚴重到現在沒有流浪者願意在這座墓園裏工作了。

- 聖米迦勒堂曾庇護過的一些男人無聲無息地不見了；Domingo 神父覺得一定是被那些暴行逐離了。

過去的教會記錄收藏於教堂裏那陰冷但乾燥的地下室裏。成功的**圖書館使用檢定**將能找到 La Croix 家族的記錄、三大冊關於寶石學及教堂歷史的手抄本。以下的情報會比較容易入手；需要花上一小時搜集以下資訊：

- La Croix 家族最早可見的記錄寫道 Pierre 以及 Evelyn La Croix 在 1785 年 3 月 15 日加入了這間教堂，而他們第一個兒子 Jean Paul 亦在此受洗。

- 書中記載有 Pierre 及 Evelyn 生下的其餘七個孩子的名單。

- 當 La Croix 的後代們娶妻生子、嫁入別的教會家庭，家族樹即變得更大、枝葉更多，而他們的歷史資料亦變得龐雜起來。

經過長時間仔細閱讀那些古書(至少八小時)，並通過**會計檢定**的話就能找到下方列出的情報。每多花四小時翻閱這些古書，檢定時即可多追加一顆獎勵骰。能找到的額外情報為：

- 1802 年 8 月 19 日—La Croix 家要求祈禱，希望他們那逃家的兒子 Jean Paul 能早日回來。

- 1805 年 7 月 3 日—La Croix 家為其子返家慶祝。

- 1805 年 7 月 12 日—La Croix 家因其子在身心上的變化而憂心。他們請求教會執行驅魔儀式。

- 1805 年 8 月 8 日—James Francis 神父請求主教轄區執行驅魔儀式。

- 1805 年 12 月 4 日—紅衣主教 Edward Talbot 抵達，並執行 La Croix 家的驅魔儀式。

- 1805 年 12 月 5 日—Jean Paul La Croix 被他的父母隔離在家中的閣樓房間裏。Jean Paul 寫下的隨筆及文章被宣告為褻瀆上帝而被銷毀。(除了在這筆記事後的一卷中找到的那張載有一個奇怪圖樣的碎紙片)。將 Handout 6 交給探索者們查看。

- 1805 年 12 月 7 日—驅魔儀式在 Jean Paul 因突發性心臟病死亡而告終，時逐出了佔據他靈魂的惡魔。

- 1805 年 12 月 7 日—Jean Paul La Croix 被埋在了家族墳墓裏。

書中沒有其它關於 Jean Paul La Croix 的情報了，既沒說明是怎麼著魔的，也沒交代畫著的是甚麼奇怪符號或是為何在剛去世的那天

就下葬。

事實上，Jean Paul 在十七歲的時候就告別了文明社會，不久後發現自己來到了巴爾的摩的不堪入目的破爛地方。他在這個地方過著流浪漢一般的生物，也就在這個時候，他發現了一個食屍鬼家族。他深深地被這些食屍鬼所吸引，慢慢地用各種方式試圖融入它們的社會。他學習它們的文化、生態，以及這批食屍鬼崇拜的「黑暗中的靜候者(The One Who Waits in the Dark)」，一直到他終於開始轉變成一隻食屍鬼。身心上的改變使他懼怕，於是便逃離了這批食屍鬼回到自己的家。

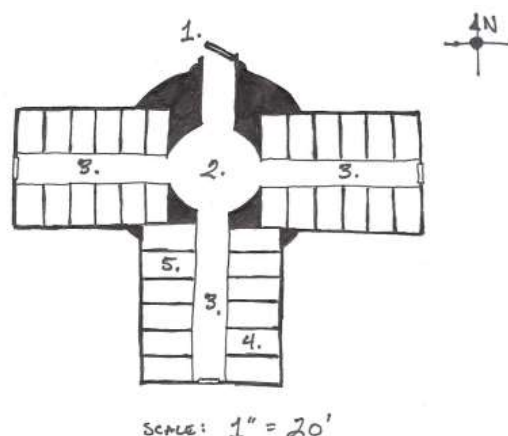
Jean Paul 的轉變依然持續著，他的家人最後到教會尋找幫助，認為他被惡魔附身了。當 Jean Paul 的心靈持續重塑為食屍鬼的心智，他在期間開始寫日記及畫草圖，記錄下那批食屍鬼家團對他的各種教育。像前述提到過的，他所有的文字記錄已被教會銷毀，剩下的只有一份草圖，上面畫著一個顛倒的三角形，三角形中間則畫著一隻無眼簾的眼睛。這幅草圖是默觀禮拜堂(Chapel of Contemplation)使用的符號(之一)；默觀禮拜堂是崇拜「黑暗中的靜候者」的古老邪教。

不巧的是，就在 Jean Paul 的驅魔儀式當天，他轉化為食屍鬼的過程終究迎來了最高潮。那一天是一場紅衣主教 Talbot 與 Jean Paul 意志之間的大較量，在最後，當 Jean Paul 殘餘的人性消散，他新的食屍鬼肉身發生嚴重的癱瘓，接著就倒下了。紅衣主教 Talbot 以及 La Croix 家族相信驅魔奏效了，但代價卻是 Jean Paul 的性命；事實上，在那戲劇性的轉化後，他的新肉身只是忽然陷入了休眠狀態罷了。紅衣主教 Talbot 在 Jean Paul 死去的那天將他埋葬，以防 La Croix 家以外的閒雜人看到了 Jean Paul 那駭人的變化。

Macario 俱樂部

當 Faustino 及 Francesco 搬到了巴爾的摩生活，在 Francesco 體內的那一小撮 Walter Corbitt 的靈魂想起在巴爾的摩有一頭認識的食屍鬼名叫 Jean Paul La Croix。Francesco (在 Corbitt 控制下)帶著他的兄弟找尋這個叫做 Jean Paul 的食屍鬼。在連番調查後，這對男孩終於找到了 La Croix 家族陵墓，在裏面發現了通往聖米迦勒紀念園地底的食屍鬼巢穴的暗道。Corbitt 認識 Jean Paul 以及巴爾的摩的食屍鬼，因為它們都是崇拜「黑暗中的靜候者」的信眾，就像波士頓的默觀禮拜堂的記錄中提到那般。

1. 通往這個陵墓的大門相當老舊且嚴重失修。在很久以前這裏的橡木大門外有加裝一扇鐵閘，但探索者們眼前那破舊的鍛鐵大閘已被棄在路旁。閘門早已鏽跡斑斑，附近長滿了雜草，而藤蔓則牢牢地將它繫在了地面上。因此，這扇鐵閘明顯在多年以前就脫落了。橡木門膨漲得很嚴重，難以推動。這門剛好卡在半開半闔處。如果探索者們想要試著把門推開，他們需要與這扇木門(STR 100)進行 STR 對抗。



MAP 2

2. 中央的房間的地上鑲有裝飾用的地磚，牆上則鑲上了大理石板，天花則是一個玻璃圓頂。在很久以前天花那圓頂的玻璃都碎了，因此雨水及落葉都能無遮掩地落入這個區域。房間裏弧形牆上的彩繪壁龕裏有幾組裝飾性的骨灰甕。甕裏有幾個被遺棄的鳥巢。

3. 陵墓中的每個房間都有三十六座 La Croix 家族成員的墓。每一間房的兩面牆上各自有著十八座墓，每排六座，每列三座。每塊封墓石 (tome seals) 為大理石製，上面刻有往生者的名字、生日及死亡日期。每個房間的盡頭處有著一扇髒掉的鉛玻璃。每個房間的地上都是滿滿的落葉及灰塵。到處都能看到像孩子大小的腳印。亂七八糟的腳印其實標記著哪座墓才是對於食屍鬼巢穴的入口。如果探索者試著開墳，則必須要與封墓石進行 STR 對抗。每塊封墓石的 STR 介於 35-55 之間。除了下面提到的個別墳墓外，基本上探索者們只會找到躺著一具具古屍的棺材。

4. 如果探索者注意到 Jean Paul 的事，特別去找他的墓的話，那麼他們就能在不需檢定的情況下在十分鐘內找到。Jean Paul 的封墓石上寫道「Jean Paul La Croix，1785 年 1 月 9 日—1805 年 12 月 7 日」。他的墓位於最上面一排。成功的偵查檢定會發現大理石封墓石旁的水泥漿裂掉及被弄開了。SIZ 80 或以上的人才夠高可以碰到 Jean Paul 的墓；如果想要這麼做的話，矮小的探索者們可能要想個辦法才能做到。移走封墓石 (STR 50) 需要進行 STR 對抗。讓一行人驚訝 (也許不會) 的是，墓中 Jean Paul 的棺材裏是空的！

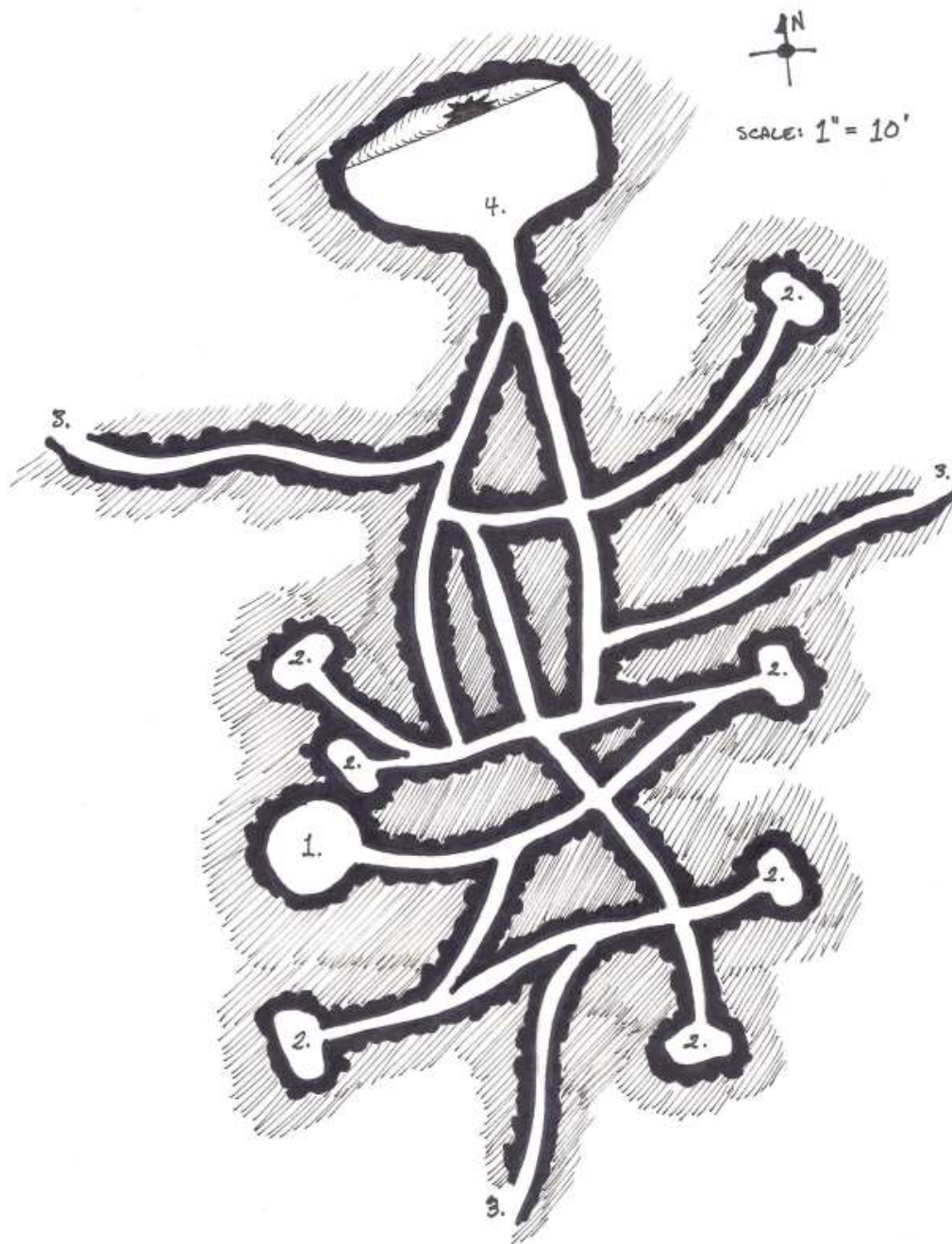
5. 因為陵墓中不少的墓都已日久失修，需要三次成功的偵查檢定以全副精力發現正確的墓，找出隱藏在其後的那個通往食屍鬼巢穴的入口。當第三次檢定成功後，探索者們會注意

到有一個封墓石不只是水泥漿被破壞了，石面上還刻上了一個奇怪的符號。那是個中央有一隻無眼廉眼睛的顛倒三角形—默觀禮拜堂使用的其中一種符號。如果探索者曾在《鬼屋》看到過這個符號，那麼守秘人可以藉靈感檢定讓他們回想起那符號，雖然外形明顯不同，但和原來那個及意義上足夠相似了。封墓石寫著「Evelyn La Croix，1766 年 10 月 10 日—1809 年 11 月 19 日」，禮拜堂的符號刻在了 Evelyn 的名字上方。第一個碰到封墓石的探索者會因其防禦魔法 (禮拜堂的符號) 失去 0/1 SAN，並因觸電失去 1 HP。觸碰過後，防禦咒語會用盡能量，然而，之後觸碰符號的人會覺得前額變難受及刺痛。Evelyn 的墓在她所在那一面的底部，換言之，其墓是設在陵墓的地面上的。其墓內是徹底的空洞，連棺材都沒有；探索者可以瞧見有一條挖進地底的隧道。Evelyn 的墓即通往食屍鬼巢穴的入口，會連到食屍鬼巢穴地圖的地點 1 處。

食屍鬼巢穴

早在一個世紀以前，那頭曾經是 Jean Paul La Croix 的食屍鬼就在聖米迦勒紀念園地底下挖隧道。它挖出了隧道網，使它能方便盜走入土後的新鮮屍體。Jean Paul 到墓地的秘密入口就設在它家族那座舊陵墓裏，而它主要的巢穴則在那些隧道網的深處，見下方的地點 4。

1. 巢穴入口：這個徒手挖出來的空間周長約有 10 尺，陡峭的坡通向地面上 La Croix 家族陵墓裏的 Evelyn 之墓。陡坡上挖有供手/腳支撐的位置，因此爬上爬下都非常容易 (攀爬檢定追加一顆獎勵骰)。這空間濕冷，並飄來陣陣泥土腐敗的臭味。地面上相當潮濕，空間的正中央有個滿是泥水的小潭。在墓地地底縱橫交錯，將各個空間連在一起的隧道每一條都相當狹窄。事實上，所有隧道都小到讓人類不得不



MAP 3

用爬的、一個接一個的方式才能進入。如果探索者們試著朝一個特定的方向前進，或是調查某個已知的特別地點，就需要進行**導航檢定**。就像巢穴入口那樣，隧道是有小草根從天花冒出來的坡道，聞起來就像爛掉的泥土一般。隧道裏可見水流涓涓。在這裏爬行的人不可能全身上下不沾一點污跡。**SIZ 60** 或以上的人需要進行 SAN 檢定(**0/1 SAN**)；失敗的人會拒絕爬進去。守秘人可以視情況讓任何對黑暗、狹小空間或類似的東西有恐懼症的探索者失去 **0/1 SAN**；檢定失敗的人會引起相關症狀拒絕進入食屍鬼的隧道，其他人需要通過**說服檢定**才能讓他同行。探索者們偶爾會在隧道裏遇上一或兩隻老鼠。老鼠不會攻擊一行人；牠們總會在一行人靠近時立即逃走。

2. 棺材：這幾條隧道的盡頭都是大約寬 4 尺、深尺、高 5 尺的空間。每個空間裏都放有一個棺材。每個棺材都是空的。

3. 延續著的隧道網：這些隧道不在地圖顯示的範圍內，亦會通向其它放有棺材的空間。守秘人可以讓充滿好奇心的探索者進去闖個夠，或是讓他們遇上守衛自己巢穴而聚集起來的大量老鼠，這些老鼠面對靠近的探索者時不會逃走，而是會攻擊。守秘人可以翻閱《克蘇魯的呼喚》規則書查看老鼠的數據。或是守秘人能夠讓探索者走到隧道的崩塌處，無路可走，迫使他們調頭朝別的方向前進。

4. Jean Paul 的巢穴：這個空間相當大。Jean Paul 花了近一世紀的時間修整這個地方。當探索者們爬向此處，他們會看見巢穴的方向傳來一道光源。當他們進入這個巢穴後，他們會看到各處掛著共六根蠟燭，將這片空間照亮。地上鋪著破掉碎掉的骨頭，其中一些是動物的，但絕大部份都是人類的骨骸。幾個角落處可見

堆起來的骨頭。其中一面牆上掛著一幅相當大的默觀禮拜堂的符號，下方則是一個小祭壇⁴。祭壇後面藏有一個木盒子，盒子裏的是一本《屍食教典儀》的英譯本(見下方克蘇魯神話魔法書一節)；這盒子需要通過成功的**偵查檢定**才能找到。在一圈排列好的骨頭中間是一個已熄滅的火堆，旁邊則放著一張老舊的木桌。桌上的是小男孩赤裸的身軀、頭顱以及一對手臂。看到小男孩屍體的人會失去 **1/1D6 SAN**，而那些曾經在 Clark 警探處看過 Wesley Farnsworth 的照片的人會認出桌上的是 Farnsworth 的殘肢，他們失去的會是較多的 **1D2/1D6+1 SAN**。地上有幾塊簡陋的木床板及一些發霉的毛毯，巢穴盡頭是個外露的巨大陶製排水渠道。管道直徑六尺，管道裏有個大洞，讓排向 Chesapeake Bay 的污水外流。探索者會在這個巢穴裏找到 Faustino 以及 Francesco，他們一身都是乾掉的污物及泥巴，但他們臉上瞧不出半點疲態。至於食屍鬼 Jean Paul 並不在這裏。

此時，探索者們可能會懷疑其中一個男孩或是他們兩個已被 Walter Corbitt 的靈魂附身，但他們也可能完全沒意識到 Corbitt 的影響。不論如何，Corbitt 相信自己已被識破，而且眼下一行人知道他在 Francesco 體內。然而，在 Corbitt 及探索者們能行動前，Faustino 會先指向他的兄弟，並朝一行人喊道：「救命！我的兄弟被惡魔附體了！」Corbitt/Francesco 會立即指著 Faustino 回說：「不是我！請救救我的兄弟；他被惡魔附身了！」除非所有探索者在爬進巢穴時都通過了**匿蹤檢定**，不然 Corbitt 會注意到前來此地的一行人，會先行對自己施放**血肉防護術**。

男孩們直到探索者們選擇行動以前會持續試著讓他們相信另一個才是被附身的。如果有人

⁴ 從後文看，作者將 altar 寫成了 alter。

試著抓住 Francesco/Corbitt，Corbitt 就會改變策略反擊。他會拿起身後牆下放著的一根鐵棍，朝一行人揮打。當 Corbitt 真地決定要進攻時，Francesco 的兩隻眼睛會爍起紅光。Corbitt 會在打鬥期間嘲笑一行人，指攻擊它的話會讓 Francesco 死亡，而他只要換個身體就能繼續活命。這部份純屬謊言，當 Corbitt 將自身的一小撮心智轉移到 Francesco 身上時，他必須使用**支配術**。Corbitt 希望它的謊言能讓探索者們的動作變得遲疑，使它有足夠的時間殺死一行人，或是拖到食屍鬼 Jean Paul 回來。守秘人可以考慮看看的另一種戰略是讓 Corbitt 抓住 Faustino，利用他作為人質或人肉盾牌拖延時間，直到 Jean Paul 回來為止。

守秘人可能想要用前五個戰鬥回合讓 Corbitt 發表經典惡役角色的長篇大論。Corbitt 能夠扯到默觀禮拜堂的重生，以及「黑暗中的靜候者」會如何征服這片大地、沐浴於死去者的血液中。他亦能告訴探索者們霸凌孩童們，並將他們引誘到陵墓來有多麼地容易，於是就能在那血與骨的祭壇上拿他們祭獻。五個回合過後，食屍鬼 Jean Paul 會回到巢穴，一行人大概太認真在聽 Corbitt 的長篇大論了。

探索者們要用物理的方式將 Corbitt 逐出 Francesco 的心靈是不可能辦到的，但如果這對孩子聽到父母的死訊(但這會違反 Maria Giordano 的意願)，他們就會被難以致信的悲痛感覺打垮。Faustino 會立即開始嗚咽及大哭，Francesco 則是陷入誰都能瞧出的內心鬥爭之中。守秘人接著可以讓一行人進行**靈感檢定**。成功的話會讓探索者明白 Francesco 當下正在心裏與邪惡的 Corbitt 進行著意志上的對抗。檢定成功亦能讓探索者明白，他們能夠提醒 Francesco 失去了多重要的人事物；他再也無法擁抱他的母親了，再也不能親吻她了，

也不能聽到她的聲音了。這種方式多少能幫助 Francesco 對抗 Corbitt 的意志。任何試著協助 Francesco 的探索者需要與佔據著他身體的 Corbitt 進行**POW 對抗**。如果先後有三名探索者成功了，那麼 Corbitt 的靈魂會被成功消滅，而 Francesco 將能得到解放。如果探索者們有帶上 Maria 瑪瑙項鍊(**Handout 4**)，而他們在這場對抗中展示此物的話，那麼其中一次對抗會自動成功。

如果戰鬥超過五個回合，在第六回合開始時，食屍鬼 Jean Paul 就會從那排水道進入巢穴。探索者可以在第五回合的尾聲試著進行**聆聽檢定**(加一顆獎勵骰，因為管道裏的動靜會引起回音)。成功的話探索者們會察覺到有甚麼東西正在從排水道朝這邊移動。如果有人試著查看排水道裏面有甚麼危險之物接近，他們可以試著做**偵查檢定**(因為太黑，不容易瞧見那頭接近中的食屍鬼，因此要追加一顆懲罰骰)。在進行聆聽檢定時，食屍鬼正進入通往巢穴的管道破口。如果所有探索者的偵查或聆聽檢定都失敗了，食屍鬼就會在進入其巢穴時偷襲。探索者們會在它現身時失去 **0/1D6 SAN**。如果探索者的手下是一批極其強大或好鬥的探索者，又想要提高難度的話，大可以讓 Jean Paul 帶著一或兩頭食屍鬼一起回巢。如果有三頭以上的食屍鬼同時出現，依照守秘人使用



Handout 7

的規則，他們可能會在 SAN 檢定失敗時一次失去最大值(6 SAN)⁵。當 Jean Paul 進入其巢穴時，讓探索者們查看 **Handout 7**。

結局

如果探索者能夠救出兩個孩子，並安好地將兩人帶到 Giordano 夫婦身邊，那麼他們就會給予\$550 的報酬。若因某些原因 Francesco 死了，只有 Faustino 能回到 Giordano 夫婦處的話，他們仍會支付全額報酬，但要先讓他們知道 Francesco 的死因才行。如果探索者們竭盡所能地救出 Francesco，但最後卻不得不下手殺掉他的話，那麼 Faustino 會在一行人面對 Giordano 夫婦及地方當局時幫忙解釋求情。如果探索者們相當殘忍，而 Francesco 的死是完全沒有必要的話，Faustino 就會說出他個人的所見所聞，探索者們可能會因此被 Clark 警探逮捕。如果探索者們被捕，守秘人可能會想要設計後續的冒險，讓他們必須對 Clark 警探展示食屍鬼的巢穴來洗脫罪名。

獎勵

如果探索者們成功將 Corbitt 從 Francesco 的心靈中逐出，並安全地將兩個男孩送回家，每個人將能得到 1D10 SAN。

如果探索者只救出 Faustino，而他們不得不殺死 Francesco 的話，那麼每人只能得到 1D6 SAN。

如果探索者們只救出 Faustino，但因魯莽或不必要地讓 Francesco 死去，每個探索者將會失去 1D6 SAN。

如果探索者們打敗了食屍鬼 Jean Paul，則每

人可以回復 1D6 SAN。

魔法書

屍食教典儀

英譯本，譯者 Joseph Curwen，原書出典 1702 年

SAN LOSS：1D10

克蘇魯神話：+4/+8%

神話評級：36

研讀需時：22 週

咒語：黑色束縛術，召喚/送離莎布-尼古拉絲，
召喚/送離黑暗中的靜候者*，接觸食屍鬼，
死者復活術，枯萎術，召喚/控制拜亞基，
維瑞之印。

* 這個咒語與召喚/送離無皮者差不多，因為黑暗中的靜候者也是奈亞拉托提普的化身。這個咒語會讓施術者及參與者失去不定量的 MP 及讓施術者失去 1D10 SAN。咒語必須搭配在徹底的黑暗之中進行的血祭才能完成，每個祭品會增加完成度 1%。此化身的形相為一個 **SIZ 100** 的可活動二維黑影。守秘人可以依遊戲需要自己設計祂的數據，應該沒有人笨到召喚祂吧。

血肉防護術 **Flesh Ward**⁶

消耗：可變的 MP；1D4 SAN

施法用時：5 回合

獲得對物理攻擊的保護。每消耗 1 MP 能給予施法者(或選定的目標)1D6 點非魔法武器的護甲值。這防護在阻擋傷害的同時會耗損；例如某角色有 12 點血肉防護護甲，受到 8 點傷害後，血肉防護會剩下 4 點，但角色不會受傷。本術會持續 24 小時或直到點數用盡為止。

本術在一次施放後就不可以用更多 MP 進行強化，也不能在已有的防護用盡前重新施放。

別名：保汝不受重擊、意志的護甲、血盾

⁵ 這種狀況有好幾種處理方式。詳閱 7 版規則書。

⁶ 借用七宮姐姐的翻譯。

數據

Faustino Macario，不安的雙胞胎

STR 35 **CON** 50 **SIZ** 45 **INT** 75 **POW** 70

DEX 70 **APP** 80 **EDU** 25 **SAN** 85 **HP** 10

DB：-1

技能：匿蹤 75%，聆聽 60%，雙胞胎共感 80%

Francesco Macario

/(Walter Corbitt)，著魔的雙胞胎

STR 35/90 **CON** 50/110 **SIZ** 45 **INT** 75/80 **POW** 70/90

DEX 70 **APP** 80 **EDU** 25 **SAN** 20 **HP** 10/16

DB：-1/+1D4

戰鬥：鐵棍 25% 1D8+DB

咒語：血肉防護術，枯萎術，召喚/控制空鬼

技能：克蘇魯神話 18%，聆聽 60%，誤導 65%，
巧手 30%，匿蹤 80%，雙胞胎共感 10%

Jean Paul La Croix，食屍鬼

STR 85 **CON** 70 **SIZ** 50 **INT** 65 **POW** 65

DEX 75 **HP** 12 **MP** 13

MOV：9

DB：+1D4

戰鬥：打鬥 30% 1D6+1D4；三回行動

咬(戰術) 每回合 1D4；咬住就不會放口

裝甲：火器及刃器只造成一半傷害

咒語：黑色束縛術，枯萎術，召喚/控制拜亞基

技能：挖路 75%，攀爬 85%，跳躍 75%，嗅出腐
物 65%，匿蹤 70%，偵查 50%

SAN LOSS：0/1D6

展示材料

波士頓環球報

巴爾的摩又一起男童失蹤案

馬里蘭州巴爾的摩警方已撤消搜索失蹤男孩的行動。十歲雙胞胎 Faustino 及 Francesco Macario 由監護人 Enzo 及 Maria Giordano 於一週前報稱失蹤。警探 John Clark 在巴爾的摩地方失蹤孩童名單中新增兩位 Macario 的名字。根據 Clark 警探的說法「我相信這些孩子都是逃家而已,而不是 Farnsworth 先生所想的那般。當他們餓到受不了時就會一個接一個回家。」

Maria Giordano 指「他們有可能離家出走,到波士頓去了。我每天都祈禱希望他們早日回家。」Faustino 及 Francesco 的父母 Vittorio 及 Gabriela Macario 在家中的一次事故後曾被送到波士頓 Roxbury 療養院醫治。Maria 是 Gabriela 的姐妹。

爲此事心力交瘁的 Giordano 夫婦希望有心人能將他們帶回家,並願意提供報酬。「如果有人能夠幫我們找到 Faustino 及 Francesco 並無恙地帶回來,我們願意獻上我們畢生的積蓄\$550。」Giordano 先生道。

Handout 1

波士頓環球報

可怕的殺手！

巴爾的摩警方確認死者身份爲年僅十二歲的 Wesley Farnsworth。死者由漁夫 Rudy Greer 在週四上午十時於 Chesapeake Bay 發現。「我正在回港口修船的路上,那時我在船頭瞧見水上浮著甚麼。我想那是個從停船處飄走的浮標,我將它拉近之後才知道那才不是浮標。」Greer 先生說道。

負責此案的 John Clark 警探釋出以下言論「我得不幸地向大眾宣佈,今天發現的死者身份爲年輕的 Farnsworth 先生。我們不方便透露死因細節,只能說這屬於一宗謀殺案。我向巴爾的摩的市民承諾,我會盡一切辦法讓 Farnsworth 一家得享正義。」

Wesley 的雙親 Richard 及 Elizabeth Farnsworth 拒絕評論事件。死者的喪禮會在週日午後二時於聖米迦勒紀念園舉行。

Handout 2



Handout 3



Handout 5b



Handout 4



Handout 6



Handout 5a



Handout 7