

# 疯狂的艺术

原作者：(c) Terry White 1987

中文翻译：康仔

鸣谢：在翻译过程中给我支持和帮助的（排名怎么可能分先后）地精狗狗，结婚骑士\_Fenix, Prayer Savan, 以及，引领我进入克苏鲁神话世界的 foxmulder@

## 介绍

本模组适用于 Call of Cthulhu 桌面游戏扮演系统，设定于 1922 年 10 月的伦敦以及诺福克乡村地区。

本模组适合 2-5 名玩家，其中至少有一位拥有属于自己的交通工具。

本模组是被分为 10 个部分的时间线结构。这 10 个部分是按照发生的先后顺序写下来的。守秘人也许会想要用伦敦的地图来增强临场感，不过，没有地图不会影响游戏。

## 给守秘人的介绍

剧本内容将持续 5 天左右，并且能轻易安插进任何战役剧情之中。剧本看起来像是一件简单的失踪人口案。而经过一系列调查之后，调查员们将面对一个疯狂的艺术家的——帕特里克·温斯洛，他正在试图创作一个**魂雕**，这玩意儿完成的时候，能让 Cthulhu 睡梦中的灵魂入驻其中，从而成为 Cthulhu 的新躯体，邪神就能再一次行走于凡人之中。

## 前情背景

大约 3 个月以前，著名的神秘学艺术家帕特里克·温斯洛还没听说过克苏鲁神话。但是这一切都变了，在那个命中注定的日子。他决定外出为新作品寻找些灵感。他在东伦敦的一间堆满了发霉古书的书店里见到了一本名为**真实的巫术**（作者：**西奥菲勒斯·温恩**）。急切的购买了这本书之后，他回到了位于汉普斯特的家，开始阅读。阅读这本书让精神本来就有些异常的艺术家的完全走向了疯狂。那天夜里，帕特里克施展了一个法术——Contact Cthulhu。之后，经历了一场梦魇。克苏鲁在温斯洛的梦里显现，要求他创作一个**魂雕**，使大邪神能再次行走于凡人之中。

醒来以后（并且无力对抗大邪神的要求。）温斯洛立刻着手他的任务。在按照古希腊运动员的样子（温斯洛认为大邪神就是这个样子）设计好了**魂雕**以后，疯狂的艺术家的开始着手搜集建造**魂雕**需要的材料。

这个法术（**创造魂雕**）可以在**真实的法术**书里找到。温斯洛根据仪式上的要求，牺牲了他的 4 点感知属性用于对粘土施展魔法。不管怎么说，有个问题摆在面前——完成雕塑需要 12 条人命作为献祭，如何完成这个仪式而不惊动别人呢？最后，他决定在安静的诺福克小镇**柯南比**解决这个问题。对于他的计划，柯南比是个完美的选择。这里很遥远，而他拥有一个住处，并且几乎没可能被别人打搅。

温斯洛在泰晤士报上刊登了一则小心措辞的广告，计划引诱单身独立的人到他位于诺福克的家，他将很有耐心的等待他们的到来。一旦他们到达，温斯洛和他的拜亚基仆从将会依照仪式上的指示毫不费力的残杀这些可怜的牺牲品。

为了进一步保护他自己防止被发现，温斯洛告诉他的艺术代理商，艾伦·琼斯，他正专心于

一项特别的作品，不要告诉任何人他当前的下落。艾伦·琼斯很高兴的接受了委托人简单的请求。

差不多一周前，当一切都是按照计划进行的时候，温斯洛突然被一通打到他诺福克住宅的电话所困惑。打电话的人是个私家侦探，名叫彼得·巴恩斯，他告诉温斯洛自己受雇于迈克尔·布什（一位受害人）的一位亲戚。温斯洛于是邀请这位侦探到他的小屋，在了解到巴恩斯尚未告诉任何人自己现在的住处之后，温斯洛当即干掉了他。

### **当前情形**

温斯洛意识到，私家侦探消失迟早会让自己被怀疑，并且会被问到一些……难以回答的问题。因此，他加倍努力的工作。如果运气好的话，他将会在这个星期日的午夜完成**魂雕**。

### **给调查员的介绍**

#### **星期三早晨**

1922 年十月的一个星期三，一位伊丽莎白·布什小姐联系到了你们。布什小姐请求你们帮助寻找她的兄弟迈克尔。她同时也为之前雇用的私家侦探失踪而感到困惑。伊丽莎白向你们说明了情况。大概 3 个月前，迈克尔申请了一份刊登在泰晤士报上的招聘岗位。她向你们出示了一份那个广告的剪报。

**“需求：**能干的年轻人与著名艺术家共同从事激动人心的新作品开发工作。及其丰厚的报酬，不需要相关经验。因为工作的特殊性，要求应聘人必须无亲属无儿女。  
请将申请以非公开方式交给艾伦·琼斯，艺术联合代理有限公司，阿卡迪亚公馆，邦德街，伦敦。”

布什小姐提到，他的兄弟去应聘这个岗位的时候，对于没有亲属这个环节撒了谎。她最后一次收到迈克尔的消息是大约 12 个星期以前听到她兄弟说成功获得了那份工作。她还说，大概 2 周以前，她雇用了一位私家侦探去大谈她兄弟现在的下落，然而他似乎也消失无踪了。  
布什小姐愿意额外出 100 英镑作为调查员们的开销，只要他们能发现她兄弟当前的下落，并且要保证他的安全。  
在离开之前，她递给调查员们那张剪报，他兄弟的一张小的照片，以及私家侦探的地址。——**彼得·巴恩斯，17 号寓所，赫特公馆，西汉普斯特街，伦敦。**

## **PART 1**

### **Initial Leads**

#### **星期三 下午**

伊丽莎白·布什介绍完情况的时候，时间正好到过午。调查员们立刻意识到他们只有 2 种选择开始调查行动：

##### **(a) 探访私家侦探的地址**

## **或者(b)造访艾伦·琼斯的办公室**

### **(a)探访私家侦探的地址**

私家侦探彼得·巴恩斯，居住在伦敦西汉普斯特街赫特公馆 17 号，赫特公馆是一座大型公寓，由女房东狄更斯夫人管理。

公寓的大门一般是开着的，17 号寓所位于 3 楼。

寓所的门是锁住的，默认拥有 8 点力量值。任何一次成功的钳工检定就可以开启这扇门。另一个不太聪明的办法则是蛮力破门，如果有调查员这样做了，必须通过一个幸运检定来决定是否惊动了女房东。女房东会悄悄从门后或者楼梯口观察入侵者，并且找机会通知警察彼得·巴恩斯的寓所遭贼了。

2d6 分钟之后，狄更斯夫人会领着 2 名警察到场，警察会当场逮捕任何在房间里的人，然后带回当地的警察局审问。倘若调查员们没有干什么蠢事（比如开枪射警察），他们还能有机会通过解释而被释放。

如果调查员们能通过一个快速交谈或者信誉检定，他们就能使警察相信他们正在调查迈克尔·布什的失踪（以及彼得·巴恩斯）警察会警告他们一番，然后要求他们赔偿一切损失（女房东至少会要求 1 英镑来修理坏掉的门）这段情节将会持续大概 2 小时。如果他们没能取信于警察，他们会花 8 个小时待在警察局直到被释放。

还有一种更为简单的方法进入那个房间，就是向女房东求助。一次成功的快速交谈，劝说，或者信誉检定能让女房东为调查员们大开方便之门——狄更斯夫人对于发生了什么事非常有兴趣，并且会不断询问调查员一些无聊的问题。

一旦进入了房间，调查员们的注意力会被一个开口的文件袋所吸引，文件袋就放在巴恩斯的桌子上，打字机的旁边。整整 1 英寸厚的文件大部分都是剪报，所有的一切都涉及到艺术，而且这些东西都提及了一个名字，帕特里克·温斯洛。迅速浏览一遍这些文件之后，调查员们可以知道帕特里克·温斯洛是上流社会非常有争议（同时有名）的一位神秘学艺术家。他的作品多次被权威人士指责是对上帝的亵渎，对观众精神和道德上的腐蚀，从而被各种展会拒之门外。任何一次成功的侦查检定将会发现有篇文章控诉帕特里克·温斯洛有可能在做一些和魔法相关的事。大部分批评家都公开反对他的作品，认为他的作品既恶心又不正常。但是不管怎么说，大部分艺术商都对温斯洛的作品带来的效益感到满意。

只要读过这些文件就会发现他在伦敦的地址（帕特里克·温斯洛，布伦特公馆，汉普斯特西斯，伦敦）同时，也会知道他的经纪人的地址（艾伦·琼斯，艺术联合代理有限公司，邦德街，伦敦。）

如果进一步搜索房间会发现一张不列颠岛的地图钉在墙上，地图的下方有个小架子，架子上放着一本火车时刻表。这本书摊开放着，当前的一页是伦敦至伊普斯威奇和诺威奇的火车时刻表。

如果调查员和狄更斯夫人谈谈，他们会知道彼得·巴恩斯大约 10 天以前出门去诺福克了。女房东对他的安全非常担心，因为巴恩斯曾经说过他 1 周以内就会回来。她还没有报警的原因是她害怕警察会说她浪费时间。

注意：事实上，就算警察被通知了巴恩斯失踪的消息也会不以为然，他们认为一个人去乡下晚上个三五天很正常。

### **(b) 艾伦·琼斯的办公室**

艾伦·琼斯的办公室位于阿卡迪亚公馆 2 楼，邦德街，伦敦。当调查员们进入这间豪华装修的办公室以后，他们就会见到琼斯的秘书。当问到艾伦·琼斯的时候，秘书这样回答

“琼斯先生出差去了，暂时无法联系到他。但是他应该会在周五回来。如果你们能留下地址以及联系方式，我想琼斯先生回来以后会非常乐意与你们洽谈的。”

如果问及帕特里克·温斯洛，秘书会拒绝透露任何信息。她被艾伦琼斯特别嘱咐过，不能泄露任何帕特里克·温斯洛的信息。

任何想稍后找机会闯入或者潜入办公室的调查员会在大致了解公馆保安系统之后打消这个念头。

### **当前概要**

除开那些关于诺福克地区的含糊不清的线索，以及暂时无法访问到的艾伦·琼斯，现在只有一条路留给调查员们，那就是造访帕特里克·温斯洛在伦敦的地址。

## **PART 2**

### **PATRICK WENSLOW'S ADDRESS**

#### **给守秘人的信息**

这部分包含的事件只发生在调查员们访问帕特里克·温斯洛位于汉普斯特西斯的住所时。当调查员们赶到那个地址的时候，发现这里已经被洗劫了。这件事是3个从威尔士登来的人干的。这个团伙为罗纳德·柯瑞顿爵士工作，一位伦敦有名气的艺术品收藏家。罗纳德·柯瑞顿爵士是个贪婪的人，他抓住了温斯洛不在家的机会来扩充自己的收藏。他雇用了3个痞子去尽可能多的窃取帕特里克·温斯洛的艺术收藏。他打算在晚些时候收取这些成果。

犯罪团伙一团伙一共有3个家伙，理查德·费尔班克斯，托马斯·费尔班克斯以及杰弗里·劳森。这个团伙的所有成员都是卑鄙的小人，认为这份工作会带给他们不少好处。他们都拥有同样的数值，如下：

STR 12 ; DEX 12 ; INT 13 CON 13 ; APP 13 ; POW 11 ; SIZ 11 ; SAN 50  
EDU 11 ; Idea 65% ; Luck 55% Know 55% ; SKILLS : Fist 40% ; Kick 35%

呆在车里的那一个拥有驾驶技能 70%，团伙成员不愿意战斗，如果可能的话，他们会尽力逃跑。

#### **帕特里克·温斯洛的住所**

##### **星期三晚上**

帕特里克·温斯洛在伦敦的地址是**帕特里克·温斯洛，布伦特公馆，汉普斯特西斯街，伦敦**。寻找这个地址会花掉调查员很多时间，当他们到达的时候，时间正好过午夜。从房子外面绕圈看看，会发现房子的窗户没有透出灯光，花园里杂草丛生。看起来房子好像被遗弃了。近一点观察会发现，所有的进出口都被脏兮兮但是很结实的锁锁住，遗憾的是，所有的窗户都被厚厚的窗帘所遮蔽。（锁的 STR 默认 14）

任何一次成功的侦查检定会发现，这个房子和周围的环境不是像初看起来那样被荒废了。他们会注意到有2个人影在往一辆停靠在附近的卡车上搬运东西。

如果调查员们想要进一步观察，则需要通过一个潜行检定和一个侦查检定。

一次成功的侦查检定会告诉调查员，2 个人正在往一辆货车的车厢里搬运一些艺术品。他们还会发觉，第三个人坐在货车驾驶室的阴影里。

如果潜行失败，意味着其中一个贼注意到了调查员。一旦如此，他们会通知同伴，并迅速丢掉手上的东西爬进货车车厢。驾驶室里的那个家伙会启动引擎打开车前灯。火车会一路向东南方向驶去。

调查员们只能在贼们离开之后才有机会进入房子。

不管出于什么原因，如果调查员只是观察贼们，那么犯罪团伙将花费 3 个小时把艺术品搜刮干净。

剧情发展到这里，玩家们有 2 个基本选择。

(a) 跟踪小偷

(b) 小偷们离开后进入房子

### **(a) 试图跟踪贼**

如果调查员们试图跟踪贼，他们会立刻察觉到，并且尽一切可能甩掉跟踪者。货车会加速。

路况一现在是后半夜，路面状况非常好，而且没有别的车，火车的驾驶技能默认为 70%

追击一开始这一段之前，守秘人应该看看小偷逃跑路线图。地图标记有数字 1-7，每个点都是交叉路口，需要通过一个驾驶检定来看是否会发生撞车，交叉路的技能修正值如下：

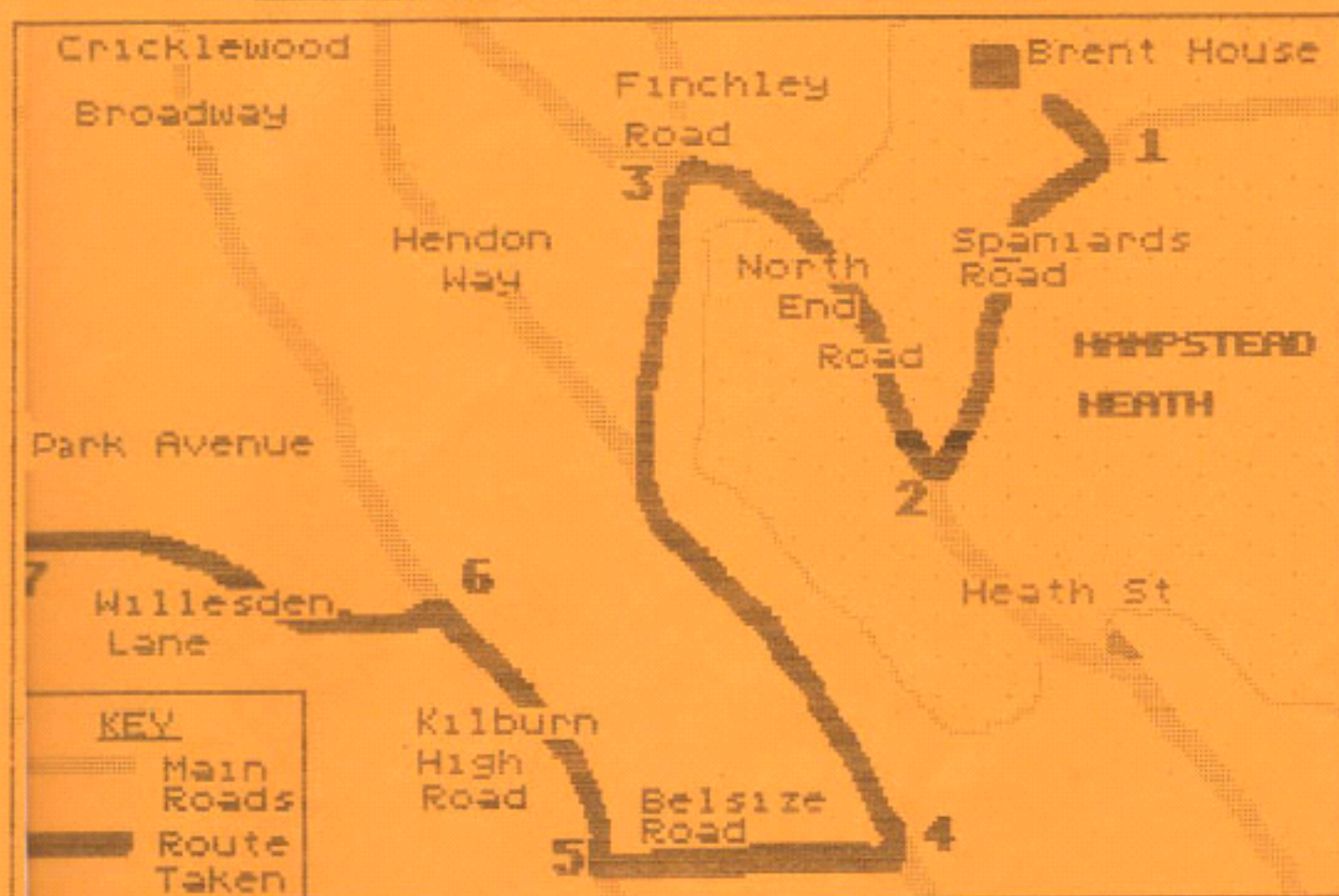
**JUNCTION 1 = 0% : JUNCTION 2 = -30% : JUNCTION 3 = - 15%**

**JUNCTION 4 = -10% : JUNCTION 5 = -20% : JUNCTION 6 = 0%**

**JUNCTION 7 = -50% :**

货车司机和追击者都需要通过驾驶检定来避免撞车，如果败了表示车失去了控制而撞车了。在如此高速度下撞车，车子立刻就报废，而所有的乘客都要收到 2d6 点伤害。但是如果乘客能通过一个幸运检定，那么只用受到一半的伤害。

## BURGLARS GETAWAY ROUTE





追逐会从布伦特公馆开始，转入 Spaniards Road（西班牙人路 1）。在一段直路之后货车司机发现有人跟踪，然后提高行驶的速度。成功转到 North End Road（北末路 2）之后，货车会一直提速，直到面临转入 Finchley Road（金丝雀大道 3）。一旦进入此路段，货车将会再次提速，并且左右晃动防止被超车。在即将转入 Belsize Road（贝尔塞兹大街 4）的时候，货车将会减慢相当多的速度。

如果调查员们仍然继续追逐，货车箱里的 2 个人就会采取行动对付他们。他们会抛下他们的备胎和一对中等大小的雕塑来阻挡追击者。为了避免撞上障碍物，追击者的驾驶员必须同时通过驾驶检定和躲闪检定。如果检定失败，则表示调查员们的车撞上了某件东西而失去了控制，货车会趁此机会逃之夭夭。

如果调查员们出色的躲过了这些路障，货车将会沿着 Belsize Road 前进，并在 Kilburn High Road（凯尔伯恩路 5）路口转入，在转入 Willesden Lane（威士登巷 6）之前都会持续高速。如果调查员们此时还在追击，货车驾驶员会稍微减慢速度好让追击者靠近一些。他会突然猛踩刹车，使追击者撞上货车的后面。

为了避免撞车，追击驾驶员必须同时通过一个驾驶检定和躲闪检定。

只成功通过一次检定表示避免撞车，但是车却停了下来。这时利用调查员们重新启动汽车的空档，货车会消失得无影无踪。

2 次检定都失败表示追击者的车猛烈的撞上了货车后部。前排的人会受到 2d8 点伤害，后排也会受到 1d8 点伤害。货车箱里的 2 个人会受到 1d2 点伤害，而货车驾驶只会受到 1 点伤害。一次成功的幸运检定可以减少一半的伤害。调查员们的车会报废，而货车会溜走。

如果调查员们避免了撞车，货车会加速转进 Park Avenue（派克大街 7）。再又行驶了一小段路之后，货车的左前轮突然爆裂。货车会失去控制并翻倒，里面的东西（艺术品和小偷们）会洒满沿路。

几个小偷将会不省人事（只有 1 点 HP 剩余）。2d6 分钟之后，2 位警官会到达现场。如果调查员们不拘捕的话，警察会将他们（3 个贼以及价值 2000 英镑的艺术品）带到最近的警察局。

**注意：**大半夜在世界上最大的城市里上演生死时速而不被当地警察注意是很奇怪的。如果剧情发展至此的话，守秘人应当查看**第三部分，在警局**。

## **(b) 进入房子**

调查员只可能在贼离开以后才可能进入。在进行此部分的时候，守秘人应当查看布伦特公馆地图。

**注意：**如果调查员们让小偷们完成了偷窃，那么房子里的艺术品将会只剩下 2 座大型的雕塑，分别座落于 8 号区域和 9 号区域。

## **二楼**

**一号区域**—这里是一间普通的餐厅。北面的墙上有 2 副画作，画的都是阴森的场景。2 副画的市场价值分别约为 50 英镑。

**二号区域**—这里是接待室。房间里有 4 副画，这 4 副画是一系列描述巫术的场面，与这里柔和的基调不相称。每幅画价值 100 英镑。

**三号区域**—这里是间普通的厨房，唯一值得注意的就是通往地下室的楼梯。

**四号区域**—这里是盥洗室，有淋浴和厕所。这里没什么值得注意的地方。

**五号区域**—起居室。这件装修豪华的房间里放着 4 张皮沙发，旁边摆放着一个小酒柜。地上铺着厚厚的地毯。壁炉上方挂着一大副巨石阵的油画。这幅油画价值 500 英镑。

**六号区域**—这里是帕特里克·温斯罗的书房。东墙被一个特大好的书架完全遮住了。迅速浏览一下会发现所有的书要么和艺术相关，要么和神秘学相关，或者都沾点边。

一次成功的侦查检定会发现 2 本有趣的书，一本名为《**异教徒的节日**》，一本介绍各种神秘的节日的书。这本书（被研读一个月之后）会提高读书者 6% 的神秘学技能。另一本名为《**恶魔典礼**》，记载了一些不为人所知的宗教仪式。研读这本书（需要花费 6 周）会提高读书者 10% 神秘学技能，和 3% 天文学技能。

**七号区域**—这是一间普通的车库，它现在是空的，没什么东西值得注意。

## 二楼

**八号区域**—2 楼走廊。6 副画在走廊的墙壁上摆成一排。它们都是画的一些宗教仪式的场景。每一幅价值 75 英镑。一个略微呈人型的雕塑占据着楼梯口旁边的空位。雕像价值 200 英镑，但是想把这东西搬出房子至少要花上一个小时。雕像和邪神没有任何联系——只是轮廓模糊而已。走廊尽头有根梯子通往阁楼。

**九号区域**—这里是帕特里克的工作室。房间的 4 个角落各放有一尊古希腊运动员的雕塑。每一尊都价值 300 英镑，但是每一尊都会花费 2 小时搬运房子。房间的中央有 2 尊稍小一点的雕像，每一尊也价值 250 英镑。

房间里的画架上有一副未完成的某生物的草图，看起来像是人类，但是头部则像章鱼。一次成功的克苏鲁神话检定会使调查员立即认出这是克苏鲁的草图。认出来的调查员必须通过一次理智检定，否则将失去 1 点理智值。

**提示：**这幅草图是温斯罗从噩梦中醒来之后立即根据印象画的。

**十号区域**—帕特里克·温斯罗的卧室。这间布置得很精致的房间因为长时间没有人使用而布满了灰尘。床的上方挂着一副古怪的画作。画的标题是《**食尸鬼的欢宴**》，描绘的是一群食尸鬼在啃食一具尸体。任何第一次见到这幅画的人如果没能通过理智检定将会失去 1 点理智值。这幅画市场价值大约是 600 英镑。

床头柜上面有一个相框，相框里的照片是一间位于林间的房子。一次成功的灵感检定会让调查员想到帕特里克·温斯罗还有座房子。

如果照片被什么人拿走了，相框上的题字仍然可以被发现：

**‘林间小屋，柯南比，1917.’**

**十一号区域**—这里是小偷们停货车的地方。

**十二号区域**—这是被锁住的煤仓。

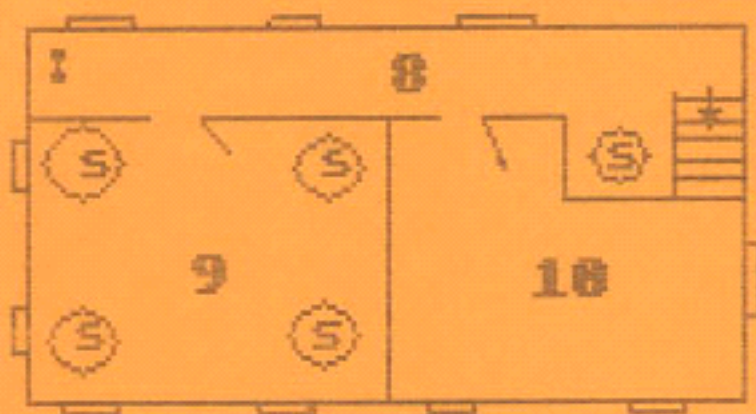


**地窖**-啥也没有

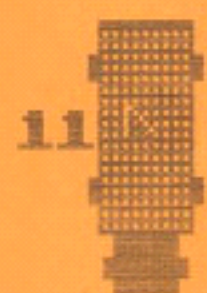
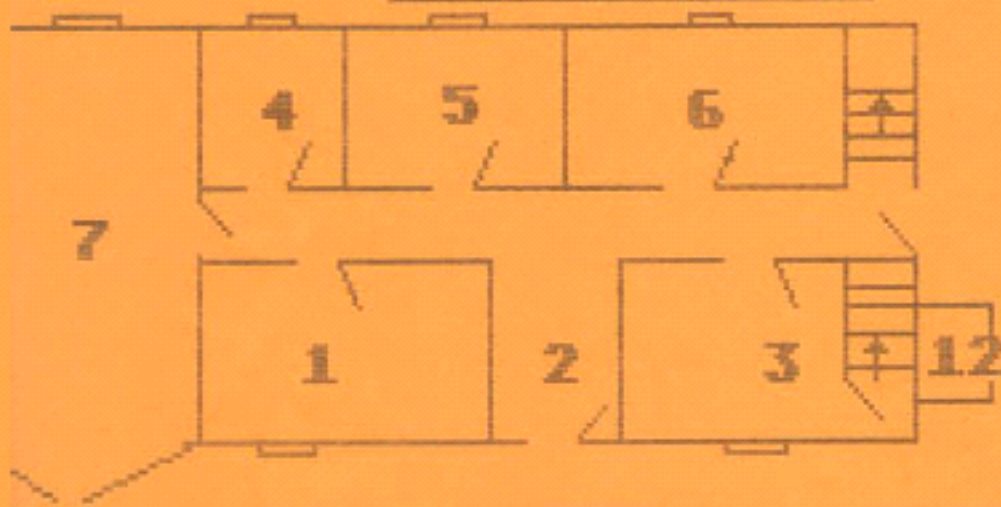
**阁楼**-这里都是些材料，如纸张，颜料，石块之类的。总共有价值 50 英镑的原材料。

# BRENT HOUSE (CHAMPSTEAD)

## UPPER FLOOR



## GROUND FLOOR



## KEY TO THE MAP



Steps



Doors



Windows



Statues



Ladders

— 15' —

**注意：**东门（靠近货车的门）被强行打开了。其他的 2 扇门完好的锁住，默认拥有 14 点力量值。

一旦调查员们完成调查离开房子，他们会发现已经被警察包围了。警察是被一位看见“可疑的东西”的邻居叫来的。调查员们会被带去当地警察局。（见第三部分详细介绍）

## **PART 3**

### **AT THE POLICE STATION**

除非调查员们有令人难以置信的幸运，否则无论如何他们都会在这个时候呆在局子里。进局子之后，调查员会被搜身，一些明显的证物以及武器都会被没收。所有参与的人（无论是飏车还是闯进别人家）都会被分开审问他们都做过什么。

每个人都会分别见到杰克·康纳斯探长。康纳斯正值中年，态度强硬而且经验丰富，所有的调查员们在他面前撒谎几乎都会被戳穿。

康纳斯提出的会根据环境（因为什么案子）而有所不同。他会把调查员们分别关押。审问期间他会用一系列的控告来恐吓调查员们。

总的来说，对于飏车案的控告罪名包括：**鲁莽驾驶，超速，知情不报，有犯罪意图**，以及其他的一些康纳斯想到的。倘若之前的飏车中没有枪战发生，一次成功的**快速交谈，劝说，信誉**或者**法律**检定可以使康纳斯相信他们只是在追贼。那些在离开温斯罗家的过程中被逮捕的调查员则要惨得多。他们面临的指控将是：**擅闯，侵入私人住所，有犯罪意图**以及**知情不报**。任何身上搜出温斯罗财产的调查员还要加上一条**盗窃未遂**。只有通过一次**快速交谈**检定才能使康纳斯相信他们是清白的，是调查一个被帕特里克·温斯罗雇用而失踪的人的私家侦探。

无论哪件案子，只要调查员们让康纳斯接受了他们的解释（康纳斯会表现得极不情愿），他们将会得到申诉，并于 12 小时以后得到释放。

那些没能说服康纳斯的调查员将会被关押 24 小时，直到真正的贼承认他们的罪行才会被释放。

**注意：**任何有开过枪的调查员不会被释放，他们将会被指控并且被判有罪。

任何角色如果必须同时通过**幸运**检定和**快速**交谈检定以避免被指控盗窃（康：比如声称他们拿走艺术品是为了防止被贼拿走 = |||）失信于康纳斯将招致持枪抢劫的指控而被投进监狱。

## **PART 4**

### **CONTINUING THE INVESTIGATION**

#### **星期四下午**

只被拘留 12 个小时的调查员们在星期四这一天还会有时间去做点事。

**注意：**被拘留 24 小时的调查员直到星期五才能继续调查。

目前应该有 2 条线索给调查员们追查：

- (a) 货车的牌照号
- (b) 帕特里克·温斯罗另外一个地址

### **(a) 追查货车牌照**

精明的调查员会记下货车的车牌号，花费 1d6 小时去调查（图书馆利用）会发现这辆车属于博汉姆砖瓦公司。不幸的是，这辆车 7 周前已经报失。

### **(b) 帕特里克·温斯罗的另一个地址**

只要见到过温斯罗卧室里的照片（或者相框上的题字）会知道温斯罗位于柯南比拥有第二个住处。（林间小屋）

如果调查员去当地图书馆，并且成功通过一次图书馆利用检定，就会发现，英国有 2 个村镇叫柯南比，一个在诺福克，一个在林肯郡。

如果调查员们在彼得·巴恩斯的寓所见过那张火车时刻表（或者和巴恩斯的房东狄更斯女士谈过话）他们就能推断出诺福克是他们找的地方。如果此时调查员们决定旅行去诺福克，守秘人应当查看 PART 7，去诺福克。

**注意：**如果有调查员执意要去林肯郡的柯南比镇，那也行。他们会发现那是个和平的乡村，没什么会引起调查员的兴趣。往返于林肯郡和伦敦至少要花费 1 天。

如果调查员买一份星期四的报纸就会看到头天晚上盗窃案（未遂）上了头条。

## **PART 5**

### **A MURDER IN THE STRAND**

#### **斯特兰德大街谋杀案**

##### **星期五早晨**

今天艾伦·琼斯将会结束他的商务旅行返回。如果调查员想要打电话过去，守秘人应该查看 PART 6，与艾伦·琼斯会面。

如果调查员们想追查别的线索，请查看 PART 4 继续调查。

如果调查员们仍然留在伦敦，他们绝对会注意到报纸的头版头条新闻。其中，写得最有趣（以调查员的观点）的一篇是这样的：

#### **著名艺术收藏家被屠杀于他的办公室**

“昨天夜间晚些时候，斯特兰德大街出现了恐怖的一幕，惊动了警察。著名艺术收藏家罗纳德·柯瑞顿爵士的尸体在晚间大约 11:15 被发现于他的办公室。2 名刚离开‘褐牛酒馆’准备回家的酒客突然听到街对面传来枪响。赶过去一看，他们被惊呆了。3 楼的窗户上居然爬着一只‘有翅膀的恶魔’。他们两人呆呆的看着‘恶魔’以一种古怪的方式飞走，一直消失在东北方向。

当被问及这起谋杀以及所谓的有翅膀的恶魔，威尔逊探长说：

“会让恶魔出现在谋杀现场的原因只有酒精作用。这起谋杀更可能是罗纳德·柯雷顿爵士与另一个人关于最近发现的一些画作赃物的所有权的争执所引起的。我们相信这起案子应该和星期三晚上发生的帕特里克·温斯罗家里收藏的艺术品被盗（未遂）案有关。”

威尔逊探长拒绝透露更多信息，但他作了如下警示：

“虽然目前不知道凶手是谁，但是我们确信凶手已经受伤。任何人都有将

其捉拿归案的责任。”

这则报道绝对会引起调查员的注意，尤其是这个谋杀之夜和帕特里克·温斯罗有关。

如果调查员们想前往罗纳德·柯雷顿爵士的住处都会轻易达成。然而，当他们到达的时候会发现这里已经被警戒线围了起来，2个便衣警察站在房子的入口处。

如果想进入房子，调查员必须通过一次**快速**交谈检定或者**法律**检定来搞定2个警察。

一进入这间杂乱不堪的办公室，调查员们会看到一队搜查专家。这个3人小组正在忙于搜寻线索。任何一次成功的**侦查**检定就会发现桌子上放着一小簇毛皮。如果谁做了一次成功的**克苏鲁神话**检定，就能鉴定出这块毛皮是属于某种克苏鲁神话中的小型生物。

任何人如果想和搜查专家谈谈，可以通过**快速交谈**，**信誉**或**劝说**检定来获得以下信息：

- (1) 尸体上布满了深深的抓痕，而且看起来像是被吸干了血。
  - (2) 凶手是从三楼的窗户闯入，杀死罗纳德爵士以后，又从同一个窗口离开。
  - (3) 凶案现场没有任何东西被盗。
  - (4) 在死之前，罗纳德爵士的左轮开了一枪，这就是我们确信凶手已经受伤的原因。
- 其他就没什么信息可以提供给调查员的。所有被盗的画作都被当地警方取走了。警方拒绝就谋杀或者画作被盗发表评论。

**关于谋杀守秘人应注意：**罗纳德·柯雷顿爵士是被帕特里克·温斯罗所控制的拜亚基杀害的。听说自己在汉普斯特的家被洗劫，温斯罗决定惩罚这种罪行。施展**联系大邪神**的法术之后，他了解到是罗纳德·柯雷顿爵士在幕后操纵这一切。然后，他**召唤**了一只拜亚基，并教唆它去杀害罗纳德爵士。

拜亚基在袭击中受伤了，但是仍然艰难的飞离了谋杀现场。

警察不会相信这些说辞，他们认为凶手另有其人。

## **PART 6**

### **THE MEETING WITH ALAN JONES**

#### **星期五**

艾伦·琼斯 35岁，个子高瘦，打扮时髦。他对成为帕特里克·温斯罗的经纪人很自豪。他在会见中会尽可能诚实。

在会面之前，如果有调查员之前参与过追贼行动，他会感谢他们的行动，并且给他们每人25英镑作为报酬。守秘人应该注意，如果调查员们成功抓住了贼，报酬将会提高到50英镑。如果有人礼貌的拒绝这份谢礼，艾伦·琼斯将会尽可能回答调查员的问题。

-3个月前的泰晤士报上的广告？

“那是应温斯罗先生的要求。现在总共有12个人成功应聘了，所有这些人都去了温斯罗先生位于诺福克的住处。”

-帕特里克·温斯罗现在的下落？

“温斯罗先生现在居住在东盎格鲁的乡村。他现在非常忙，不希望任何人打搅他。”

一次成功的**心理学**检定会发现艾伦·琼斯看起来不大对劲。进一步问及帕特里克·温斯罗，艾伦·琼斯会说：

“我的委托人似乎对他最后一件作品非常的……着迷。我已经 3 个月没有他的消息了，我真的很担心他。”

—私家侦探彼得·巴恩斯？

“一个自称是那个名字的人 2 周以前来过我的办公室。那个非常可疑的家伙问了我一大堆关于帕特里克·温斯罗的问题。不必说，我肯定没告诉他我的委托人的下落。”

任何调查员想问出帕特里克·温斯罗在诺福克的具体地址都会被艾伦·琼斯巧妙狡猾的回避。不过仍然有 3 种方式获得正确答案：

- (1) 如果调查员把艾伦·琼斯骗开一会儿，他们可以通过一次成功的图书馆利用检定从办公室的档案柜里获得如下地址：

**帕特里克·温斯罗**  
**林间小屋 4 号**  
**柯南比**  
**诺福克**

- (2) 任何调查员通过一次成功的**侦查**检定会发现废纸篓最上面的信封上写着如上的地址。
- (3) 一次成功的**劝说**或者**信誉**检定也可以让艾伦·琼斯泄露温斯罗的地址。

**注意：**任何贿赂行为对于艾伦·琼斯都是一种侮辱，他会请贿赂他的人离开他的办公室。从艾伦·琼斯的办公室无法获得进一步信息了。

### **其他都败了，如果获得温斯罗的地址？**

如果调查员其他的地方都败了，没能获得温斯罗的地址，离开艾伦·琼斯的办公室不久之后布什小姐会联系他们。

布什小姐会说，她刚刚收到一封她从兄弟那里寄来的晚到的信。信是 3 个月前从诺福克的柯南比寄出来的。信中说，她的兄弟会过两天再联系她。伊丽莎白现在更担心她的兄弟了。

现在，调查员们应该意识到他们是时候向诺福克的柯南比进发了。守秘人应该查看 PART 7 获得详细信息。

## **PART 7**

### **AND SO TO NORFOLK**

#### **去诺福克**

调查员们最早动身去诺福克应该是在星期五的下午。但事实上最早可以是星期四下午。调查员们可以乘火车，或者自己开车去。每天伦敦到诺福克只有 3 班：早上 8 点，下午 1 点，晚上 6 点。这段路火车会用 3 小时，汽车 4 小时。

#### **柯南比镇**

柯南比是个诺福克的小镇，差不多位于伊普斯维奇和诺福克中间。2 座城市之间的铁路干线横穿小镇，主公路（A 140 国道）也从附近通过。小镇农业发达，大部分镇民都在接连的农

田农场干活。林间小屋（帕特里克·温斯罗在诺福克的住处）位于小镇北边，柯南比森林里。一旦调查员们到达小镇，他们会立刻继续展开调查。  
注意：守秘人应该查看柯南比镇的地图。

### 柯南比地图详解

**1 号区域：**这里是小镇学校，学校由斯科特夫人打理，她就住在旁边的屋子里。斯科特夫人拥有速记的本事，她能为调查员们解读彼得·巴恩斯的日记（见 7 号区域）

**2 号区域：**教堂建于 1640 年，拥有完整的教区记录，不过对调查没什么帮助。

**3 号区域：**这里是柯南比火车站。火车经常驶过，不过很少有停下来的。

**4 号区域：**这里是小镇的旅馆。‘农夫膀子’是个 17 世纪建成的小客栈。它提供附近唯一的住宿服务。想过夜必须支付 1 先令租个单间。  
和老板谈谈会听到他抱怨，关于新来的一个客人，彼得·巴恩斯先生，他只住了一个晚上，而且没付钱。进一步交谈会得知巴恩斯先生没有付钱，不过行李也没有拿走……。这些行李目前在科莱布其警长手里，他目前负责调查这个案子。

**5 号和 6 号区域：**都是镇子上的商店。调查员可以获得一些日常补给。

**7 号区域：**治安官科莱布其的小屋。这件石质的小屋住着镇上唯一的警察。小屋其实分成了 2 部分，一个小的办公室，以及一间储藏室。办公室里放了 1 张桌子，2 张椅子，一部电话以及一个档案柜。如果直接去访问的话，将会见到小镇的治安官。

布莱恩·科莱布其警长 英国人 基督徒 41 岁

STR 14 ; CON 13 ; SIZ 15 ; INT 13 ; POW 11 ; DEX 12; APP 10 ; EDU 10 SAN 86 ; Hps 14 ;

Skills; Law 40%, Listen 30%, Psychology 15%, Spot Hidden 40%, Track 15%, Drive Automobile 25%, Ride Bicycle

70%. Truncheon 40%. Shotgun 30%, Fists 60%.

装备：自行车，警棍，手铐，哨子，笔记本和铅笔。

注意：所有未列出的技能取最小值。

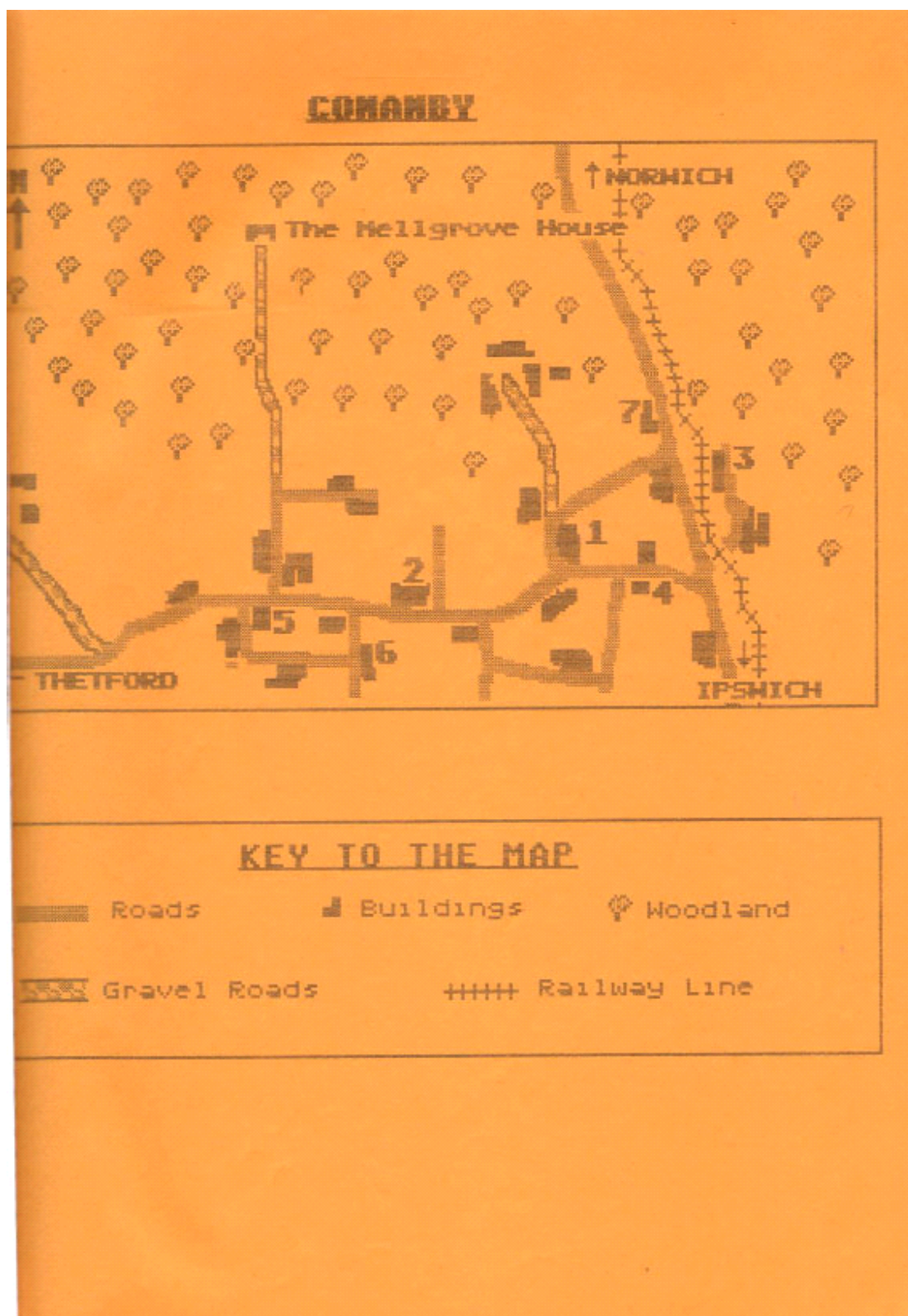
科莱布其警长目前负责彼得·巴恩斯失踪案。诺福克警方只是把他的失踪当成是一件普通的逃避房租案子。不过科莱布其警长相信这个案子没那么简单。他愿意与任何对这个案子有兴趣的人谈谈。

如果调查员们向科莱布其警长表明了自己的身份，会被允许查看使用彼得·巴恩斯的财产。巴恩斯的财产放在储藏室里，除了一本写满了‘外语’的日记本，其他都是些让人提不起兴趣的东西。

日记本上的内容都是用速记法写的，除非队伍里有记者或者通讯员，否则他们看不懂这种看上去是乱写的东西。日记内容就是**彼得·巴恩斯**如何寻找**迈克尔·布什**的下落的。和调查员一样，巴恩斯推断出**迈克尔·布什**就是被**帕特里克·温斯罗**所雇用。日记的最后一部分（大约是 10 天以前了）内容是：

“今天打算访问温斯罗的家。根据我的观察，房子里正在忙于一项特殊的工程。希望我也能见到**迈克尔·布什**。”





如果调查员们无法翻译出日记，通过一次灵感检定他们会猜到那是某种速写术。如果向科莱布其警长求助，他会告诉调查员们镇上的教师斯科特夫人能解读速写。

科莱布其警长如果了解到彼得·巴恩斯的日记里提到了帕特里克·温斯罗，他会告诉调查员们，他想去访问一下温斯罗先生。如果调查员们乐意的话，可以和他一起去。（守秘人应该查看 PART 8 来获得详细信息）

### **在镇子里搜集其他信息**

总带来说，这里的镇民都专注于自己的生活，没有空去管别人。但是和任何一个镇民聊聊调查员们还是可能会获得如下传言：

- (1) **帕特里克·温斯罗**住在林间小屋，位于北方大约 1 英里的柯南比森林中部。
- (2) 林间小屋是 1917 年从原来的主人手中买到的。
- (3) **帕特里克·温斯罗** 3 个月以前回来以后，就没有本地人再见过他。
- (4) 大概 10 天前，一个自称**彼得·巴恩斯**的人来到镇上，在旅馆过夜以后没有付账就离开了。科莱布其警长现在正在调查此事。

### **当前情况**

现在调查员们知道了**帕特里克·温斯罗**就住在附近，去访问林间小屋将会是最合乎逻辑的行动。

## **PART 8**

### **A VISIT TO THE MELLGROVE HOUSE**

林间小屋是座双层结构的石屋，位于小镇北方约 1 英里的柯南比森林中央。一条弯弯曲曲的小路穿过浓密的树林延伸到房前。想要悄悄接近房子很容易。

**帕特里克·温斯罗** 英国人 38 岁 艺术家

STR 10 ; CON 9 ; SIZ 11 ; INT 17 ; POW 13 ; DEX 16 ; APP 14 ; EDU 17 ; SAN 0 ;  
Hps 10 ;

SKILLS; Anthropology 20%, Chemistry 65%, Credit Rating 60%, Drive Automobile 35%, History 45%, Law 65%,

Occult 90%, Pharmacy 50%, Psychology 50%, Cthulhu Mythos 15%, Paint 92%, Sculpture 88%, Shotgun 45%, Fist

35%, Butcher Knife 55%.

SPELLS; Contact Cthulhu ; Summon Byakhee ; Bind Byakhee ; Create Spirit Statue ; Elder Sign ;

装备：在家的時候，温斯罗通常只隨身帶一把小刀。

**帕特里克·温斯罗**非常痴迷于完成**魂雕**。他几乎不会因为任何事而停下来。

观察房屋会发现，所有的窗户都被厚厚的窗帘遮住，房屋的門无时无刻不鎖着。所有的門默認拥有 12 点力量值。

### **访问**

温斯罗对于不同的访问者持不同的态度，基本上拥有这 3 种情况：

- (1) **调查员与科莱布其警长一同到访**—访问温斯罗的时候，科莱布其警长不允许调查员们携带任何武器。温斯罗应門之后会站在門口，回答治安官的問題。他的回答非常的含糊狡猾，没什么实际的意义。如果問題提到**迈克尔·布什**或者**彼得·巴恩斯**，他会说他从来没有见过这个人。  
一次成功的**心理学**检定会看出温斯罗在撒谎。调查员如果能通过一次成功的**侦查**检

定会发现温斯洛手上有些红色像血一样的痕迹。如果问起，温斯洛会说这些是颜料。温斯洛不会同意任何人进入他的家，他会要求查看搜查令。治安官科莱布其有必要的，会在 24 小时之后搞到一张。然后科莱布其警长回来的时候，温斯洛就不会再应门了。此时他已经做好了有人闯入的准备。（见 PART 9）

- (2) ~~调查员们没有科莱布其警长陪同~~ **帕特里克·温斯洛**会打开门，看看谁来了，并且要求他们离开。

如果调查队离开，温斯洛就不会在意，继续他的工作（他对闯入没有准备）。但是如果调查队拒绝离开，**帕特里克·温斯洛**会锁上门，然后为即将到来的闯入作好准备。（见 PART 9）

- (3) ~~如果有单独的调查员访问~~温斯洛会应门，并且询问有什么事。如果调查员表明自己在找**迈克尔·布什**或者**彼得·巴恩斯**，温斯洛会邀请他/她进入房子。温斯洛会尽量表现得正常，但实际上引诱调查员进入拜亚基的房间（林中小屋地图上的 9 号区域）。一次成功的**心理学**检定会使调查员发现温斯洛正在说服自己去见所谓的‘**迈克尔·布什**’。温斯洛会说**迈克尔·布什**正在这间房里工作，调查员如果愿意随时都可以和他谈谈。一旦调查员打开了门，温斯洛会把调查员推进房间里然后迅速锁上门。调查员将面临 3 只拜亚基的围攻。

显然，如果调查员们想一起进入林间小屋，就必须硬闯了。

## **PART 9**

### **INSIDE THE MELLGROVE HOUSE**

调查员们只有硬闯才能进入房子里，守秘人应该根据他们之前的行动来决定温斯洛是否对闯入有准备。

如果温斯洛对闯入没有准备，那么他会呆在如地图详解里描述的位置上。

如果这个疯子已经准备好迎敌了，他会让拜亚基充当守卫。其中 2 只安排在靠近北门的小型画廊里，另外一只在走廊上巡逻（4 号区域）。所有的拜亚基都被指示攻击任何闯入者。温斯洛会从他床下拿出他的霰弹枪准备迎敌。

#### **地图详解**

闯入房子的时候如果弄出了噪音，必须通过一次**幸运**检定（例：破门或者破窗）来决定是否被**帕特里克·温斯洛**或者拜亚基注意到。如果温斯洛听到了什么，他会拿起他的 20 毫米口径霰弹枪来查看怎么回事。如果闯入者只有 1 人，他会开火，如果多于 1 人，他会撤到拜亚基的房间，指挥它们去攻击入侵者。

注意：如果温斯洛认为**魂雕**有危险，他会撤退到他的工作室（13 号区域）并施展**创造魂雕**的法术。如果当时是星期天的晚上，或者温斯洛成功施展了法术，守秘人应当查看 PART 10, WHEN CTHULHU WALKS AMONGST MEN 了解详细情形。

#### **一楼**

**1 号区域** 车库。这个石质的车库位于房子的西边。一扇侧门连接着车库和主走廊。车库的门牢牢的锁住。

车库里有一辆宾利牌车和 4 罐汽油，每罐都有 6 加仑的容量。如果有人想发动汽车需要花费 1d4 轮，因为这辆车 12 个星期没有用过了，引擎过冷。

**2号区域**-小型画廊。房间里装饰有6副画作，均描述的是堕落的画面。每一副画都价值100英镑。

房间里还有2尊食尸鬼的雕像。这2尊雕像几乎可以以假乱真（除了颜色）。任何第一次见到雕像的人必须通过一次理智检定，否则将会失去1点理智值。每尊雕像价值250英镑。房间里有条楼梯通往温斯罗的工作室。

**3号区域**-书房。这个装饰华丽的房间摆放了几乎一小个图书馆规模的藏书，所有的书都和艺术挂钩。一次成功的侦查检定会发现一本格格不入的发霉的古书。这本书是《真实的魔法》（西奥菲勒斯·温恩）的一份副本。阅读这本书会使阅读者损失1d8点理智值，并且获得6%的克苏鲁神话技能。装备这本书可以使人物的魔法值翻倍=+=

这本书包含如下法术：联系大邪神，召唤拜亚基，支配拜亚基，上古印记 以及 **创造魂雕**。所有这些法术除了**创造魂雕**以外都在克苏鲁的召唤规则书内有描述。**创造魂雕**的描述如下：

**创造魂雕**-施展这个法术施法者必须拥有一本记载了这个法术的法术书，一些被附魔的粘土（施法者牺牲自己的4点感知值来给粘土附魔）以及一打（12个= =|||）献祭的人类的鲜血。

血液和粘土混合在一起，等待它们到能用的形态（需要12周左右）。一旦完成上述步骤，任何自愿灵魂进入**魂雕**的生物都能通过法术完全控制这个新的‘身体’。**魂雕**行动起来就和正常的血肉之躯一样，不过这个新的‘身体’只能伸缩10个体型等级，超过这个限制就可能由于压力而碎裂。

书的封底上夹了一只小**魅惑之哨**。这个哨子有40%几率召唤一只拜亚基。

**4号区域**-主走廊。走廊上挂了16副画，画的内容是各式各样的恶魔崇拜的情形。每幅画价值25英镑。

**5号区域**-储藏室。储藏室里堆放着许多艺术原料，多数是可燃的（例如画，帆布和松脂）总共有价值50英镑的原料放在这个房间里。

**6号区域**-厨房。厨房只是个普通的厨房。

**7号区域**-食材室。这里几乎是空的，残留的一些东西早就不再新鲜。

**8号区域**-起居室。这里由于很久没有使用已经布满了灰尘。房间里摆放了2张副手椅子，一个酒柜，还有个壁炉。

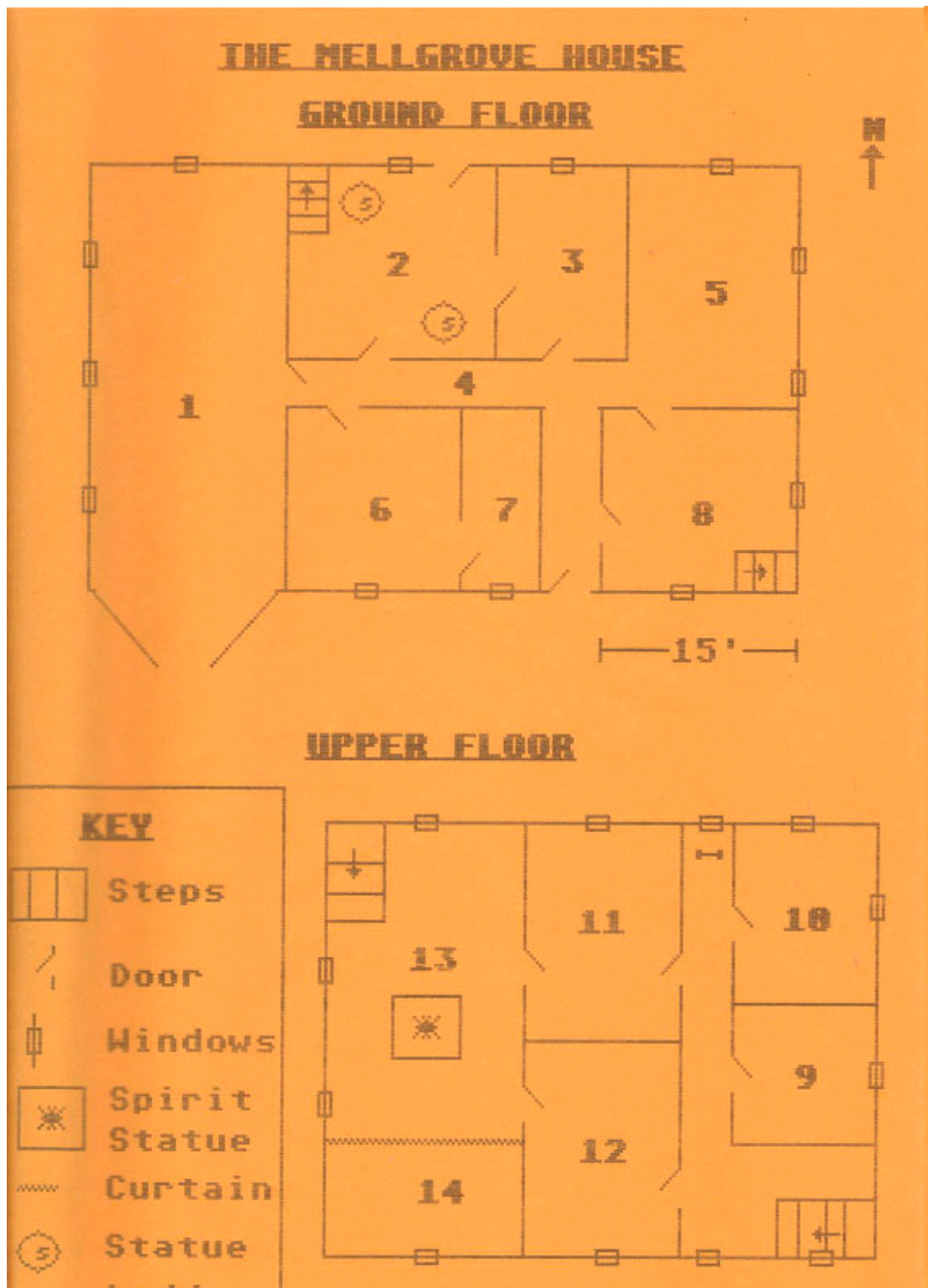
调查员如果通过一次侦查检定会发现其中一个扶手椅上有一大块血迹。（**彼得·巴恩斯**就是在此被谋杀的）。一条楼梯通往2楼走廊。

## 二楼

**9号区域**-浴室。这里布局设计普通，没什么能引起调查员的兴趣。

**10号区域**-被锁住的房间。这里本来是一间客房，但是温斯罗几乎没有使用过。房门可以被蛮力破开（力量10）或者开锁技能打开。





房间里有张废弃的床，一个衣柜，以及一个床头柜。床头柜最上面的一个抽屉里放了一个笔记本，内容记录了温斯洛这些天的详细活动。

**笔记本：**由于温斯洛疯狂的本能，他详细记录了自己 12 周以来的详细行动。包括他为什么以及怎样引诱 12 个人到他的房子，欺骗他们，并按照仪式上的要求献祭了他们。笔记上也包括他如何以及为什么杀死**彼得·巴恩斯**以及**罗纳德·克莱德爵士**。

任何读这本可怕的笔记的人将会失去 1/1d4 点理智值。

**11号区域**-温斯罗的卧室。这是一间普通的卧室。任何人做了一次成功的侦查检定会发现床下面有一支 20 毫米口径的霰弹枪以及一盒 50 发子弹。温斯罗会在凌晨 1 点到早上 7 点之间在这里睡觉。

**12号区域**-拜亚基的房间。通向这个恐怖的房间的 2 个门都没有锁上。房间里摆满了被毁坏的家居，当然，还有 3 只拜亚基。不过如果温斯罗做过迎敌准备，那么 3 只拜亚基中的 2 只应该在小型画廊，另一只在住走廊。

拜亚基（查看克苏鲁的召唤规则书获得更详细信息）

Byakhee 1 ; STR 20 ; CON 13 ; SIZ 20 ; POW 10 ; DEX 14 ; Hps 17

Byakhee 2 ; STR 16 ; CON 15 ; SIZ 22 ; POW 11 ; DEX 17 ; Hps 16

Byakhee 3 ; STR 17 ; CON 14 ; SIZ 17 ; POW 12 ; DEX 16 ; Hps 16

护甲：所有 3 只拜亚基拥有 2 点护甲（皮毛）

技能：聆听 50%，侦查 50%

**13号区域**-工作间。这里就是温斯罗**创造魂雕**的地方。除非温斯罗在睡觉，否则一般情况下他都在这里。

工作间的中间摆放着一尊（几乎）已经完成的希腊运动员的雕塑。雕塑拥有完美的身材比例，但是不知道为什么却让人看起来不舒服。

检查这尊 6 英尺 6 英寸略带红色的雕塑会立刻得出结论，这颜色是由于雕塑用的粘土富含高浓度的血。如果没有通过理智检定，调查员会失去 1 点理智值。

一条楼梯通往一楼的小型画廊，而工作间的南边整个被一扇布满血污的窗帘横挡住了。

**14号区域**-调和区。这个地方的中间摆放着一只布满血污的大缸。缸的上方悬挂着一条脏兮兮的绳子，绳子末端有一只锈迹斑斑（或者血迹斑斑？）的挂肉钩。这里就是温斯罗处理受害人，并把他们的血液和粘土混合在一起的地方。看到这个场景会使目击者损失 0/1 点理智值。

**阁楼**-阁楼的入口是在 2 楼走廊北头的楼梯上。任何人打开这个密封住的口会发现阁楼上有一大堆老鼠，正在啃食 13 具腐烂的尸体。看到这样的景象会使目击者损失 0/1d3 点理智值。

### **结束此章节**

调查员进入林间小屋只有 2 种结果，要么他们阻止了温斯罗完成雕塑，要么温斯罗完成了他的工作。如果是后者，守秘人应当查看 PART 10 来获得更多的信息。

## **PART 10**

### **WHEN CTHULHU WALKS AMONGST MEN**

希腊运动员的雕塑（**魂雕**）是温斯罗这些行动的焦点。温斯罗差不多完成了他的工作。温斯罗可以在任何时候让雕塑活过来。但是除非受到致命的威胁（来自调查员）温斯罗不愿意在星期天午夜之前施展魔法：**创造魂雕**。

温斯洛只需要 1 轮来施展最后的咒语，之后雕塑就会活过来。目睹这一过程会损失 0/1d6 点理智。之后**魂雕**就会从希腊运动员的样子转化成克苏鲁的样子。2d6 轮之后它会完成转变（SIZ 210）在此过程中，它都不会攻击。

### 克苏鲁魂雕

**Hit Points:** **魂雕**的 HP 取决于被唤醒的时间。

| DAY | TIME | HPs |
|-----|------|-----|
| 星期四 | 晚    | 90  |
| 星期五 | 日    | 100 |
| 星期五 | 晚    | 110 |
| 星期六 | 日    | 120 |
| 星期六 | 晚    | 130 |
| 星期天 | 日    | 140 |
| 星期天 | 晚    | 160 |

**形态:** 由于粘土材料过度的拉伸，克苏鲁的**魂雕**看起来就像是略带红色的半透明形态。不过，它看起来就如同大邪神本尊。

**伤害:** 武器 攻击% 伤害  
爪抓 100% 1d6+10d6  
触须 100% 5d6

**护甲:** **魂雕**没有额外护甲。如果 HP 减为 0，它就会分崩瓦解，克苏鲁睡梦中的灵魂也会返回阿莱耶。

**法术:** 克苏鲁的**魂雕**没有能力施法。

**理智:** 亲眼见到雕塑从希腊运动员的样子转变为克苏鲁的**魂雕**会导致 1d6/3d8 点理智值损失。没有见到转变过程，但是见到了克苏鲁本尊的形态会导致 1d8/4d10 点理智值损失。

一旦完成转变过程，温斯洛会跪倒在**魂雕**的面前顶礼膜拜。而克苏鲁醒来的第一个行动就是用一根触须扭断温斯洛的腰。下 2 轮克苏鲁会摧毁林间小屋的残余部分。如果有人还躲在屋里会受到 6d10 点伤害，一次成功的幸运检定可以使伤害减半。

任何人如果试图逃跑，克苏鲁会飞起来追。如果有人试图躲在柯南比森林里必须通过躲藏检定或者幸运检定来逃避克苏鲁的愤怒。

完成转变不久以后，一声火车的汽笛声从附近的村子传来。听到汽笛声之后，克苏鲁会停下一切动作，径直向声源飞去。声音是由**伦敦-诺维奇 快车**发出的。当火车从森林边经过的时候，克苏鲁会伸出一根触须卷起火车头扔到一边。

目睹了这一场景的调查员会损失 0/1d6 点理智。

摧毁了火车以后，克苏鲁会把注意力集中在小镇上。它会开始狂欢一般摧毁一切。小镇居民根本无力反抗愤怒的大邪神，所以整个镇子要不了多久就会被夷平。科莱布其警长是唯一可以帮助调查员反击**魂雕**的人。

小镇被夷平不久，改变形态带来的巨大张力会使**魂雕**开始瓦解。**魂雕**会迅速的变成粉末，而克苏鲁睡梦中的灵魂会返回**阿莱耶**。

这场大屠杀会导致 50+10d10 名柯南比居民以及 6d10 名火车上的乘客死亡。



## 克苏鲁狂暴的后果

来自临近的诺维奇和伊普斯维奇的警察会在至少 1 小时以后到达。他们到达以后马上会开始询问所有的幸存者发生了什么事。所有的幸存者都会说是某只怪物造成了这样的后果。当然，权威人士并不相信这种说法，认为这只是目睹火车出轨所造成的歇斯底里。

如果有调查员喋喋不休的谈论克苏鲁，警察会假装聆听他的话，但实际上在准备送他/她去附近的精神病院。在他们看来，这个人完全疯了。

唯一显示克苏鲁曾经出现的，恐怕只是这片区域布满的**魂雕**化作的尘埃。最后，警方被迫释放了所有的幸存者。整个事故被归根于一场火车出轨事故引起的大恐慌。

调查员们除了返回伦敦以外别无选择。

## 奖励

- A) 调查员们阻止了**帕特里克·温斯罗**的计划。1d10 SAN
- B) 如果**帕特里克·温斯罗**成功完成了**魂雕**。但是：
  - 1) 调查员从克苏鲁的毁灭行动中幸存（知道克苏鲁被击败了）1d10 SAN 或者
  - 2) 调查员参与了阻止克苏鲁的行动（例如：与克苏鲁直接交锋）2d10 SAN
- C) 调查员们会从悲伤的伊丽莎白·布什小姐那里获得 100 英镑的报酬。

## 结束语

这个剧本没有一个皆大欢喜的结局，**迈克尔·布什**已经死了，调查员们无能为力。他们能做的最好的结果就是阻止温斯罗完成**魂雕**。

守秘人可以把这个模组改编成一个现代冒险。不管怎么说，想这样干的人面临着一堆问题，但还是可能的。