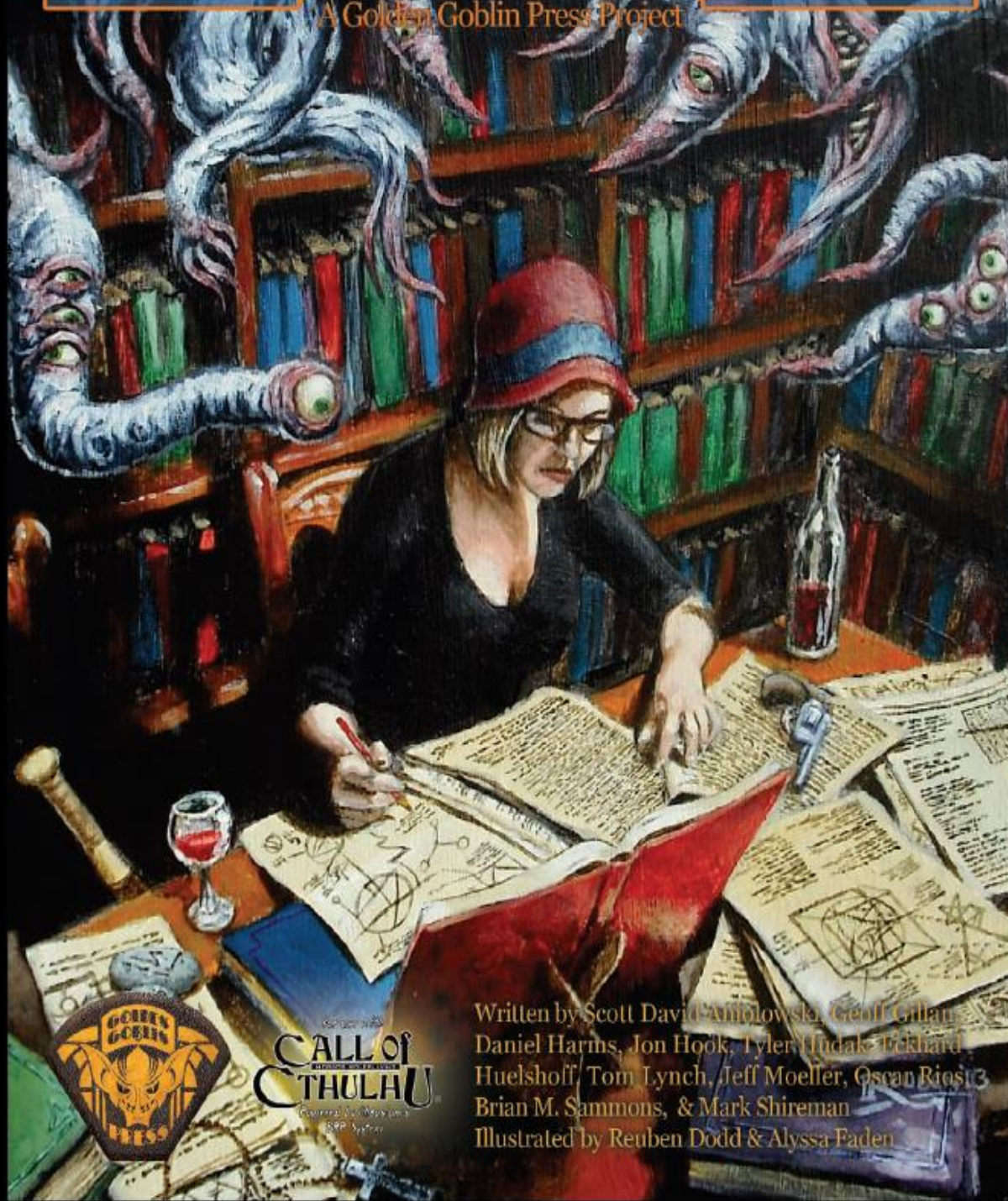


Island of Ignorance

The Third Cthulhu Companion

A Golden Goblin Press Project



CALL OF
CTHULHU
Second Edition
SRP System

Written by Scott David Amelowski, Geoff Gillan,
Daniel Harms, Jon Hook, Tyler Hudak, Richard
Huelshoff, Tom Lynch, Jeff Moeller, Oscar Rios,
Brian M. Sammons, & Mark Shireman
Illustrated by Reuben Dodd & Alyssa Faden

作者警告：

该模组包含虐待儿童以及性暴力内容，适合 16 岁以上玩家。

强烈建议守秘人在开团前先向玩家说明，以确保无人对此感到不适。

LET THE CHILDREN COME TO ME

就让孩子们来我身边

作者：Mark Shireman

译者：琳尼娜

耳相传的羊民的事迹演变为传说，再后来，则成为用来吓唬淘气孩子的鬼故事。

综述

数个世纪之前……

在日后将被叫做新英格兰的海边森林中，约 2 打原住民正在沿河建立定居点。他们因崇拜一位禁忌的女神而遭部族驱逐，于是在巫医的带领下来到这片充满黑暗力量的土地，一片可以为威严的女神建立荣光祭坛之地。在被叫做密斯卡托尼克的河畔树林中，他们用石头木头搭建了一个祭坛，使用鲜血、胆汁浇灌，涂抹以眼泪，汗水，交媾后混合的体液。在祭坛之上，一尊雕像巍然矗立，宛如一位女王俯视众生——她的名字叫做莎布-尼古拉丝，森之黑山羊，自然女神，扭曲丰饶之神，众母之守护者。

就是在这里，信徒们举行堕落的仪式，膜拜他们污秽的神邸。他们放纵肉欲，焚烧贡品，献上自愿或非自愿的人祭。女神从献祭中汲取力量，作为回报，她派遣自己的黑暗子嗣供信徒驱使，毁灭任何与这支新部落为敌之人。周边部族称他们为“山羊的子民”，并很快懂得要好生躲避他们。

随后数年，这支部落稳步壮大，越加堕落。直到有一天，他们突然消失了，所有人，连同祭坛与雕像，甚至整个定居点的痕迹，就这么单纯的不见了。只剩下一片原始森林。其他部落如释重负，渐渐地，他们口

时光到了 1926 年

这是个温暖的八月夜晚，一名饱受惊吓与蹂躏的 13 岁女孩哭着逃进了马萨诸塞州艾尔斯伯里的森林。她破旧的工作服撕开一长条口子，鲜血不断从双腿间流下。这是一个在本地霍林沃斯纺织厂工作的孤儿童工，刚刚从强暴了她的领班柯蒂斯·埃文斯身边逃开。

她对这片森林了如指掌，但在这个恐惧与悲伤地时刻，却迷蒙地撞进了一片从未见过的林子。她被一个突出的木桩绊倒，重重摔在一片露出地表的木石堆上。她的身体翻滚了几下，最终停了下来。她开始啜泣，泪水，血液，混合着侵犯者残存的精液，滴落在身下的祭坛上。仿佛幻象一般，在她头顶，积累了几个世纪的枯枝、腐叶、青苔覆盖下的雕像双眼开始散发出苍白，怪异的光芒……

给守密人的信息

这些山羊之子崇拜莎布-尼古拉丝作为丰饶多产“大母神”的神格。他们建立祭坛的土地本身就具有强大的自然之力，而他们粗鄙的仪式与崇拜只是锦上添花。当时他们召唤莎布-尼古拉丝的化身降临地球的仪式距离成功近在咫尺。然而，却被一名强大的尼普姆克族(Nipmuc, 马萨诸塞州一支印第安部族)战士打断。这名战士人称潜行之狼，为了阻止仪式向部落诸神献上了自己的生命。牺牲的效果是将这片可怕的林子从现实位面中放逐，只有当特殊事件发生，直接引起母

神注意时才会重现于世。

不幸的 13 岁女孩格蕾丝·波特曼的遭遇就是“特殊事件”的完美例子，足够引起羊妈注意了。因为格蕾丝不知道，她遭遇的强暴使她成为了一名怀孕的母亲——这是丰饶女神最为在意之事。无意间滴落在祭坛上的精液，混合着女孩失去的童贞一起，在她与莎布-尼古拉丝之间搭建了一个强大的连接，将她转化为大母神的忠诚仆从。她无法再自由控制自己的行动与思想，而是成为将这位神邸的实体重新带回世界的纽带。

召唤大母神的重任单凭一个 13 岁女孩是远远无法完成的，因为召唤仪式需要更多信徒，作为锚点加固莎布-尼古拉丝与现世的连接。最后，格蕾丝——现在几乎被这位外神完全操控——离开森林，去重建她的教派。

格蕾丝的失踪在镇上并未引起多大反响，知情人以为这个孤儿逃走了。其实，格蕾丝在森林里安了家，逐渐清理祭坛边几个世纪来积聚的碎屑。大母神保护她免受危险，并招来小动物供她食用。

随后几个月，格蕾丝暗中与纺织厂的其他孩子联络。一个接一个，她带他们来林中见大母神，告诉他们大母神需要什么样的帮助。此处充满魔力，因此这位外神得以轻松与其他孩子建立连接。在这里呆 3-5 天后，这些孩子若无其事返回镇上，坚称自己根本就没失踪过。最终随着除格蕾丝外所有孩子毫发无损地归来，镇上的恐慌与传言渐渐平息。不过，艾尔斯伯里的穷人们仍旧感到害怕与不安，甚至还有人抱怨，如果富人家的孩子成为受害者，这些诡异的失踪案早就破获了。

格蕾丝至少还需要 9 个孩子来引导仪式，以此将莎布-尼古拉丝的精华导入腹中胎儿体内。此外，他们还必须带来格蕾丝孩子的父亲，在满月时把他心脏中的鲜血洒上祭坛。等仪式完成，大母神的精华将被导入格蕾丝体内，然后通过分娩，降临人世。



冒险开始

模组开场时，格蕾丝已经成功引导 8 个孩子成为信徒。最后招募的家伙在周三——也就是调查员到达前夜——不见了。现在格蕾丝的新山羊之子教派里有 9 个孩子，6 个前部族成员（已变成怪物），和一只打杂的黑山羊幼崽。在周六晚上格蕾丝派它去抓柯蒂斯·埃文斯做施法材料前它都会待在林中圣地附近。

周六一早当艾尔斯伯里的居民醒来时，会发现之前失踪过的孩子又齐齐不见了。成功使用追踪（Track）的调查员可以发现孩子们似乎跑进了纺织厂附近的树林里，而且出于自愿，没有发现挣扎的迹象。如果调查员里没人会追踪，或者投点失败，那他们可以从治安官处得到消息，不过需要成功的说服（Persuade）或者快速交谈（Fast Talk）。

小卡片#1

本地警方，治安官办公室和州警

腐败一直是艾尔斯伯里警方的大问题。两年前，一名从波士顿来的外地人保罗·博维成为该地新警长。他努力整肃手下各部，但仍远远不够。博维警长很乐意调查任何关于腐败的指控，当然，前提证据确凿。

在艾尔斯伯里城外的犯罪活动归本地治安官办公室管。他们的老大是治安官蒂姆·霍顿。很不幸他的部门既缺少资金又缺少人手。办公室的首要工作是管理好该地的监狱，因此很难调集资源进行一些费时费力的详细调查。而且，治安官和警局之间还存在着略显尖刻的对抗。

此外，本地还驻扎着马萨诸塞州骑警 E 编队，管事的是盖伊·罗宾逊中尉。他们致力于本州乡间的执法治安，这些警察开车、骑摩托或马四处穿梭。他们和治安官关系不错，但挺瞧不起艾尔斯伯里警察局的，因为过去腐败丑闻仍历历在目。

关于孩子失踪案，这三方执法机构还没协调一致：城里小孩失踪归艾尔斯伯里警察局管；发生在纺织厂的事儿则归治安官；而纺织厂北边的森林却是州警执法范围。由于该案件的低优先级（一堆穷孩子，除了某个外，其他走丢后回来了，未受伤，失踪时间不长），这三个部门在互相“踢皮球”，除非调查员直接介入，否则怕是永远破不了了。

着手调查

有很多办法可以把调查员引入剧情，比如：

· 22 岁的玛格丽特·艾莉森雇佣了调查员，她是波士顿一名法院职员，正在努力奋斗成为律师。艾莉森也是孤儿，曾与格蕾丝·波特曼一同在沙塔松的孤儿院长大。格蕾丝就像玛格丽特的小妹妹一样，玛格丽特打算在和男友詹姆斯·加勒特结婚后收养格蕾丝。詹姆斯·加勒特是马萨诸塞州警察局的一名中士。格蕾丝失踪的消息过了一段时间才传入玛格丽特耳中，令她十分担忧。她保证她和詹姆斯会尽其所能为调查员提供帮助（如果调查员不上钩，守密人可以选择将他们作为一对调查失踪案的 NPC 加入，甚至，他们也可以做调查员）。

玛格丽特·艾莉森，22 岁，法律书记员，前沙塔松孤儿

MARGARET ELLISON, age 22, Legal clerk and former resident of Sheltering Pine

STR 12	CON 13	SIZ 12	INT 18	POW 18
DEX 14	APP 16	EDU 17	SAN 85	HP 13

Damage Bonus: none.

Weapons: .38 caliber revolver 35%, damage 1D10
Blackjack 20%, damage 1D6

Skills: Bargain 45%, Credit Rating 40%, Fast Talk 40%, Hide 40%, Law 50%, Library Use 45%, Locksmith 40%, Persuade 60%, Psychology 45%.

詹姆斯·加勒特，24 岁，中士，马萨诸塞州州警

JAMES GARRETT, Age 24, Sergeant, Massachusetts State Police

STR 16	CON 15	SIZ 15	INT 16	POW 11
DEX 14	APP 15	EDU 15	SAN 70	HP 15

Damage Bonus: +1D4

Weapons: .38 caliber revolver 85%, damage 1D10
Fist/Punch 65%, damage 1d3+db
Grapple 55%
Nightstick 60%, damage 1D6+db

Skills: Drive Auto 50%, Dodge 55%, Fast Talk 50%, First Aid 45%, Law 50%, Persuade 40%. Psychology 45%, Spot Hidden 45%, Track 30%.

· 有调查员收到自己亲戚/朋友玛莎·特拉弗斯焦急的电报或电话，称自己的孩子普雷斯頓刚刚也失踪了。

· 调查员在调查其他案件时发现其与艾尔斯伯里的失踪案有牵连。如果你们正在跑一个大型战役，那么本故事真的非常适合插入做一个“幕间消遣”。

各个地点

艾尔斯伯里及其周边

调查员极有可能从这里着手调查。该模组主要事件中心是距离艾尔斯伯里城区约 2.5 英里的纺织厂。厂区在密斯卡托尼克河畔，毗邻大片的森林。林中短暂重现的祭坛与新山羊之子教派后文将详细描述，清晰版地图附在模组最后。

艾尔斯伯里城区还算发达，调查员可以轻松入住旅馆，看医生，购买日用品，这里还有家品类齐全的药店。本地图书馆和地方历史协会可以为玩家搜集资料提供帮助。有警方背景的调查员可以选择去找本地警察、州警或者治安官交谈。

如果调查员之前不知道这里有孩子失踪，那么他们很快也就发现了。当地报纸《艾尔斯伯里要闻》刊登了失踪案相关信息，报纸截图可以在下一页找到（小卡片#3）

只需几个小时——无论是阅读《艾尔斯伯里要闻》还是询问警方（包括当地警察，治安官和州警）——玩家很快就可以描绘出系列失踪案详细表单（见后文）。

然后玩家很可能会去拜访这些失踪孩子，或是他们的监护人。这些人除了大都贫困不堪外，失踪孩子、家庭之间再无其他共同点。除了曾经失踪过的孩子，父母、伙伴、以及孤儿院员工查普曼太太均无法提供比表 1：艾尔斯伯里失踪儿童数据表更多的信息。所有受访者（父母，孤儿院员工，小伙伴，童工）都对失踪案有着自己的看法（其中有些观点确实匪夷所思，比如被酒贩子抓去了，进入仙女圈穿越了，等等），但所有观点都不是真相。

如果调查员们在周六一早来调查，例如重新调查失踪孩子的父母，或沙塔松孤儿院员工，会发现这些孩子们又不见了。大家急得发疯，而其他孩子关于失踪案的想法会更加离奇。工厂和孤儿院的大人忙着安抚孩子，顺便安抚自己，而各种谣言则满天乱飞。

小卡片#2

时间线

7pm, 周三, 4 月 27: 普雷斯頓·特拉弗斯失踪。

9pm, 周四, 4 月 28: 调查员到达艾尔斯伯里。

11pm, 周五, 4 月 29: 祭坛重现，格蕾丝召集新教派成员。

午夜, 周六, 4 月 30: 祭坛重新从现实世界隐去。

8am, 周六, 4 月 30: 经家长与孤儿院员工的报案，警方终于意识到大量儿童失踪并非偶然。

11pm, 周六, 4 月 30: 祭坛重现，格蕾丝派黑山羊幼崽去抓埃文斯。（4 月 30-5 月 1 日为古老异教节日瓦尔普吉斯之夜 Walpurgisnacht）

午夜, 周日, 五月 1: 如果没有干扰，仪式如期举行。

那些消失又重现的孩子

如果询问失踪过的孩子，他们会坚持称自己只是多出去了一会而已，没什么大不了的。他们完全明白自己失踪了几天，回来时没有任何关于失踪后所作所为的记忆，但他们不知该如何表这件事。成功使用心理学（Psychology）的调查员可以发现孩子们说的都是实话。当林中祭坛没有在现实世界显现时，孩子们确实没有关于那里的任何记忆。一旦祭坛重新显现，他们的记忆将随之被唤醒，然后响应召唤重回林中。

关于父母们

莫里斯一家住在艾尔斯伯里城郊的小破房里。丈夫约翰在城里打零工，此人酗酒，脾气暴躁。妻子伊丽莎白害羞内敛，做一些修补和洗衣的工作贴补家用。

坦普琳丝·德雷克和西维娅·德雷克的家是一家餐馆楼上的单间小公寓，坦普琳丝的丈夫几年前抛弃了她们母女。坦普琳丝靠在餐馆刷盘子为生。

鳏夫约瑟夫·贝尔克纳普的妻子生莉迪娅时难产而死。他在镇子外面的农场做工，与莉迪娅一起住在农田边的小棚子里。

伊莱真·特拉弗斯在儿子出世前几个月就上了欧洲战场（一战），后因负伤失去一条胳膊和腿后回乡。玛莎做女仆的工资勉强够这家人在制革厂附近租到一间小阁楼。当普雷斯頓满 10 岁后，他决定去纺织厂做工给家里赚点钱。

沙塔松孤儿院

孤儿院前身是艾尔斯伯里医院马车房，现在被称为沙塔松孤儿院。这里是 47 个本地孤儿的家，主要靠慈善捐款维持运营，因此孤儿院不得不想办法自给自足。院方把大点的孩子送去工厂做工赚点小钱。41 岁的佩内洛佩·查普曼是这里的管理者，手下只有 4 名员工，因此也难怪她总是疲惫不堪。她是一个矮胖的女人，性格质朴，没有结婚，时常忧心忡忡。她确实一

心为了孤儿们好，但因为手下孩子实在太多，她也很难一对一逐个关爱。

艾尔斯伯里市立图书馆

如果调查员决定去图书馆收集最近失踪案资料，那他们至少需要 4 个小时才能把表 1：艾尔斯伯里失踪儿童数据表的全部内容集齐。不过时间可以由所有成功通过图书馆使用技能检定的玩家分担（最少 1 小时）。

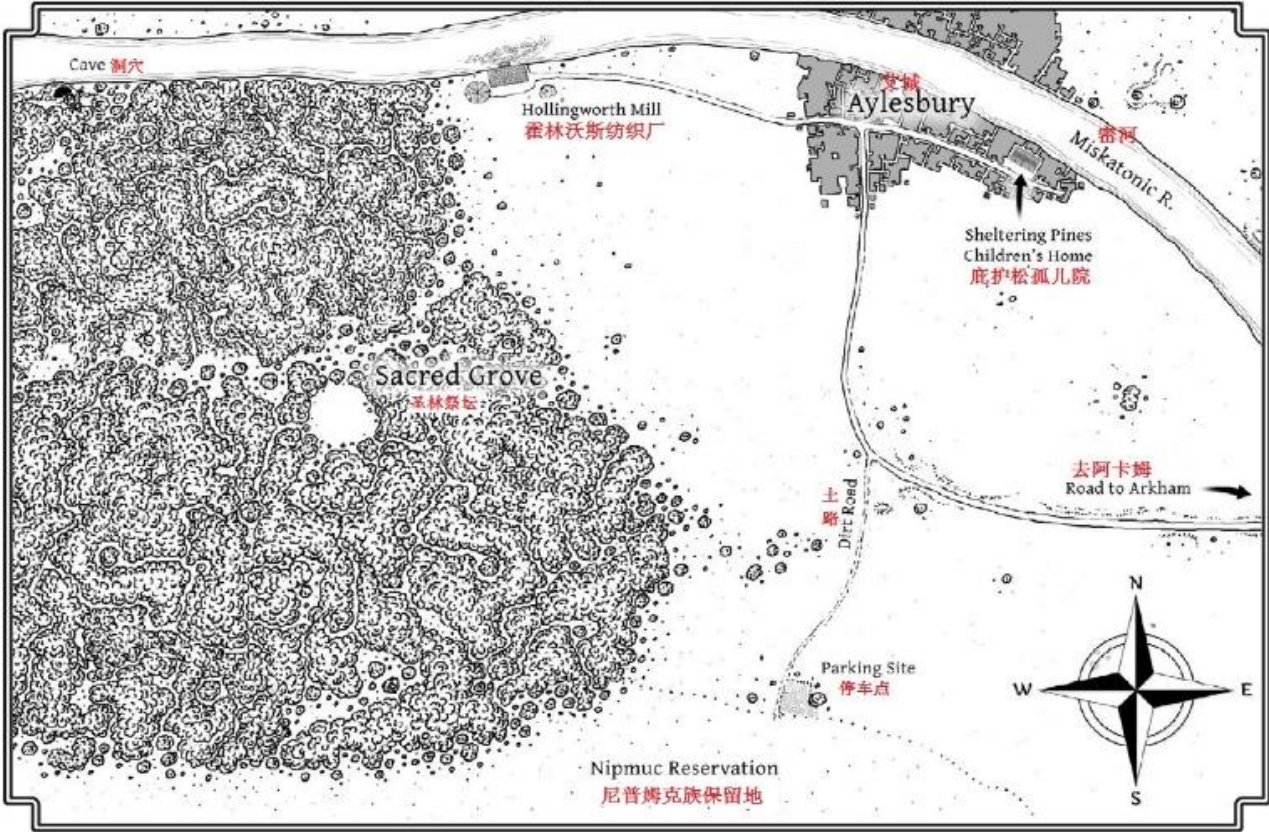


TABLE 1: AYLESBURY CHILD
DISAPPEARANCES, BASIC DATA

姓名	年龄	首次失踪	再次出现	法定监护人
格蕾丝·波特曼	13	7/18/1926	N/A	佩内洛佩·查普曼—庇护松
杰西卡·莫里斯	12	8/22/1926	8/26/1926	约翰&伊丽莎白·莫里斯
詹姆斯·霍林斯	11	11/9/1926	11/12/1926	佩内洛佩·查普曼—庇护松
扬西·比提	13	11/29/1926	12/3/1926	佩内洛佩·查普曼—庇护松
西维娅·德雷克	10	12/14/1926	12/19/1926	坦普琳丝·德雷克
杰克·托伦斯	9	1/3/1927	1/6/1927	佩内洛佩·查普曼—庇护松
切希蒂·威尔斯	11	2/12/1927	2/16/1927	佩内洛佩·查普曼—庇护松
波莉·墨瑞	10	3/8/1927	3/13/1927	佩内洛佩·查普曼—庇护松
莉迪娅·贝尔克纳普	12	3/28/1927	3/31/1927	约瑟夫·贝尔克纳普
普雷斯顿·特拉弗斯	11	4/27/1927	仍旧失踪	伊莱恩&玛莎·特拉弗斯

标题：又一起神秘失踪案困扰着警方

又有一名儿童失踪，这是8个月来第十起儿童失踪事件。普雷斯顿·特拉弗斯，11岁，伊莱真与玛莎·特拉弗斯之子，家住瑞街，被发现昨日从霍林沃斯纺织厂下晚班后没有回家。最离奇的是——除了格蕾丝·波特曼——其他失踪孩子在3-5日后都像他们消失时一样突然从森林里走出来，毫发无伤。而体检结果显示他们均健康状态良好——甚至，有些比失踪前还要健康。

同样令人困惑的是，所有失踪儿童均否认有发生任何非同寻常之事，坚称自己不过是离开了一会。

所有失踪儿童均为霍林沃斯纺织厂工人，警方调查了工厂及其周边，未发现任何线索。目前该工厂全部成年员工已被解除嫌疑。

去年13岁女孩格蕾丝·波特曼的失踪起初被认为是离家出走，但随着12岁女孩杰西卡·莫里斯失踪，案件开始引起警方注意。但与之不同的是，杰西卡4天后重新出现，且看上去未受任何伤害。

系列失踪案按先后排序，失踪儿童依次为：詹姆斯·霍林斯——11岁；扬西·比提——13岁；西维娅·德雷克——10岁；杰克·托伦斯——9岁；切希蒂·威尔斯——11岁；波莉·墨瑞——10岁；莉迪娅·贝尔克纳普——12岁和普雷斯顿·特拉弗斯——11岁。目前为止所有失踪者仅有的共同点为均是纺织厂雇员，且失踪时长相近。目前案件在进一步调查中。

本市历史协会的调查发现，在印第安原住民间存在流传数百年的传说，认为该地的森林曾被诅咒，不再洁净。

The Aylesbury

ALGERNON V. WHIPPLE CO.
Publishers and Proprietors.

To Rent.

to hear from owner
Fall delivery. Give
Box 551, Olney, Ill.

NTED—\$40 weekly
spare time, selling
w. Experience un-
D. MILLS, Norris-
60-100

OPPORTUNITY!
wake men and
for the genuine and
chests. Established
ationally advertised.
in every angle—we
Write today for free
y. First come first
Dept. 75, New
14-40

Poor Auto.

at a runabout, re-
new; went in the
plunks—so has to
having wherewith-
er for his car, it's
sin and snow and
arrh. Yet Jay, he
ine, and boasts of
ore think of sell-
with his boy. His
had four years, is
shed, while auto
loors, with naught
—Exchange.

e of Milk.

ceremony in India
large plate filled
one-colored sweet-

RANGE

Guaranteed to
least Meals of
all kinds with-

Another Mysterious Disappearance Baffles Police

Yet another child has disappeared, 10th in a series of children that have gone missing over the last 8 months. Preston Travers, 11 years, son of Elijah and Martha Travers of Reverence Street, failed to return home last evening after his shift at the Hollingsworth Textiles Mill. What baffles investigators is that—except for Gracie Portman, the first child who disappeared—all of the children have reappeared as mysteriously and suddenly as they disappeared. Three to five days after their initial disappearance, the children wandered out of the forest, none the worse for wear. Physical examinations show them to be in perfect health—and in some cases, better health than when they disappeared.

Similarly confusing is the fact that every returned child denies that anything strange occurred, insisting that they were gone for only a few moments.

All are child workers at the Hollingsworth Mill. Police investigations at the mill and its immediate environs have turned up no leads, and the adult workers at the mill have been cleared of suspicion.

When 13-year-old Gracie Portman disappeared, it was assumed she ran away, so it was not until 12-year-old Jessica Morris disappeared that the public began to take notice. Unlike Gracie, however, Jessica reappeared after 4 days, allaying fears for her safety.

Subsequent disappearances, in order, involved James Hollings—11 years, Yancy Beatty—13 years, Sylvia Drake—10 years, Jake Torrance—9 years, Chastity Willis—11 years, Billy Murray—10 years, Lydia Bellnap—12 years, and now Preston Travers. The only common factors between all subjects seem to be their employ at the Hollingsworth Mill and that each disappeared in close proximity to same. Investigations are ongoing.

According to the Aylesbury Historical Society archives, Indian legends dating back hundreds of years claim that the forest in the area of the mill is cursed.

Hearing on Telephone Situation

Aylesbury

Algermon V. Whipple
Miss Violet J. Bell

Edit

Some hold b
in the back of
if we keep on
billions—in trill
d's dam, the M
common sense
and record, the
of newspaper j:
dam between E
it will not be a
had become a
Sit down, you
of mind of the

When men and
the immodest s
ners, of the mo
evidently never
ed women of r
ing hoop skirts.
'60's, get into a
narrow rear do
and have to we
skirts rearward
line, until the p
ward or found
women in the s
scape o'er," and
fashionable wor
ly reminded the
a position to re
"some of which
which they saw

DEANS CO

Henry O. Rung
home on the t
last Sunday. He
Deans Corners,
lived on the fa
was the son of
Whipple Rump
Rumpole was a
tegrity and cha
ous woman

艾尔斯伯里历史协会

如果调查员想找详尽的历史/传说资料，那就需要去历史协会了。当玩家来到协会时，发现大厅馆长接待桌前似乎正有一场激烈的争论。争论双方是馆长与一名原住民，听了几分钟后，调查员可以大体了解事情原委：这位原住民是当地尼普姆克族代表，试图与协会交涉拿回一件部落祖传武器没有成功。看到有新访客，馆长会强硬表示结束对话，最后代表会气愤的离去。

在协会查阅资料时，调查员每小时都可以进行一次图书馆使用检定，成功可以逐渐发现下列信息：

· 尼普姆克族人认为霍林沃斯纺织厂周围的森林被诅咒了，因此没人会靠近那里打猎。17 世纪的民俗学者曾将尼族大部分口述历史整理成本，虽然他们将大部分历史都分享给了白人，但却绝口不谈关于那片森林的事情。

· 1844 年建造纺织厂的时候曾发生过一件怪事。两名工人听到树林传出声响就前去一探究竟。由于两人长时间未归，人们组成小队进行搜索，最终发现一名工人在林间漫无目的的游荡，口中喃喃自语，称树木吃掉了他的同伴。关于失踪工人，人们唯一发现的就是林间杂草地上一道长长的血痕。

· 1694 年，本地一名叫安·毕索普·帕克的女子及其仆人伊娅波因行巫被处死，帕克供述曾用巫术蛊惑她的丈夫和当地一名叫布丽奇特·福斯特的年轻女孩。据说当时布丽奇特怀上了恶魔之子，不过孩子出生后不久就被杀死了。帕克还供述森林中有一个巫女祭坛，就在艾尔斯伯里郊外，不过人们从来没有找到过。

· 1911 年，密斯卡托尼克上游距离纺织厂三英里处洞穴中发现距今约一千年的象形绘画，发现者本顿·休伊特不久后突然发疯，制造了一场爆炸。爆炸使洞穴坍塌，同时也将他本人埋在了里面。现在仅存的绘画片段由休伊特在塌方前临摹，描述了一名强大的印第安战士在一片开阔的林间与一个通体漆黑，长着山羊脑袋的类人生物交战。一些似乎象征人类的符号围绕着交战双方，很多带有尖细的黑色蹄形标记。一个扭曲，多瘤的黑色树形符号躺在尸体之中。画中还有一个长柄印第安战斧，把上装饰有鹰羽和狼牙。通过成功的人类学（Anthropology）或考古学（Archaeology）检定，调查员可以将符号与尼族传奇战士潜行之狼联系起来。如果有人见过协会收藏的真品，能发现画中正是它。

历史协会收藏了许多珍贵文物，其中包括原住民的工艺品。成功的灵感（Ideal）检定会使调查员意识到这些物品对尼普姆克族人来说意义重大，同时他们也意识到假如能帮部落要回其中一件或几件的话，一定能获得尼族人的信任与帮助。

如果有调查员具有博物馆或者民俗文化学者背景，那他/她会发现这里展出的只是协会收藏的一小部分，或者让调查员投灵感来意识到这一点。然后他们肯定会想办法看看全部藏品，成功使用说服（Persuade），快速交谈或议价（Bargain）都能达到目的，获得许可。调查员们需要花费整整 4 小时浏览藏品，每次成功使

用技能都可以获得部分信息：

安·毕索普·帕克的日记

在她被处死后数年发现，里面记述了她如何认知并信仰大母神的经历。大概浏览日记需要 2 小时，仔细阅读需要 6 小时，若想学习里面的法术，则需要至少 5 个周。理智损失 1D3/1D6；克苏鲁神话+4%；法术：接触莎布-尼古拉丝，胁迫，魅惑受害者，缚敌术，召唤/束缚黑山羊幼崽。见小卡片#4

潜狼战斧

这件印第安武器（Tomahawk，一种印第安制式斧子，见图 1）已经有一千余年历史了。斧首为鹿骨或其他骨制成，斧柄仿佛由灰烬铸造，上面装饰有狼牙和鹰羽，还铭刻着一些符文。成功的人类学或考古学检定可以辨识斧柄上的符文，意思是斧子由尼族人潜狼制作。如果有人成功使用克苏鲁神话技能，则可以在斧刃上发现旧神我挖到死（Vorvadoss）的徽记，寓意着通过献祭自身，持斧人可以获取力量。如果有调查员看过休伊特拓写的远古绘画，会立刻明白这就是画中的战斧。这件武器造成 1D8+2+DB 点伤害，如果目标是非人形的外神仆从，则对其造成双倍伤害。



（图 1：典型的 Tomahawk）

尼普姆克人工艺品

只有当调查员成功通过考古或人类学技能检定后才能认出（或者守密人自行把握，比如调查员从尼族朋友那里得到过描述，然后成功通过侦察）。这些工艺品包括一支短笛，一个研磨谷物的大碗，一串项链和一个龟壳做的鼓，它们对于原住民意义重大。如果调查员能把它们带给印第安人，那么日后与酋长索林哈克交涉时，每交还一件提供 10% 加成。

要想从协会把这些东西弄出来，需要成功的议价或信誉检定（由守密人酌情决定），然后才能合法购买。如果有人想把文物偷或者“借”出来，则其离开时需要成功进行藏匿（Conceal）检定。打算偷那些正在展览的文物藏匿-25%，因为馆长也在展厅呢。而且，员工发现正在展出物品丢失的几率每小时都会增加 25%，一旦发现物品丢失，协会将会向警方报案。

小卡片#4

安·毕索普·帕克的日记

16, 十月, 1693:

我不是那种严苛的主人, 我会给伊娅波一点点个人时间做她自己的事, 作为对她手脚勤快, 老实顺从的奖励。在这些时间, 她通常会去林子里, 然后迈着轻盈的脚步笑着回来。我的小女仆八成是去会情人了——不过, 他会是谁呢? 下次我该跟着去瞧瞧……

21, 十月, 1693:

真是令人意想不到的一天! 我跟着伊娅波去了树林, 想看看她在和谁幽会。真没想到这个小女奴在树林深处一个祭坛前膜拜某位异教女神! 祭坛顶端有一尊雕像, 是个怀孕的女人, 长着那么多丑陋下垂的奶子, 她的腿像山羊蹄, 头则是许多卷曲杂乱的羊头。雕像的眼睛深深震慑到我了——不是两只眼, 而是整整七只, 就像跃动的珠子, 我赶紧移开了目光不敢再看。想看看背后究竟还有什么秘密, 我花了一下午暗中观察伊娅波的行为。她做了些怪异, 亵渎—读的仪式, 甚至召唤出一头恶魔! 那东西就像棵扭曲的树, 树枝变成了蠕动的触手, 并且服从她的命令! 如果我也能获得这种力量该多好!

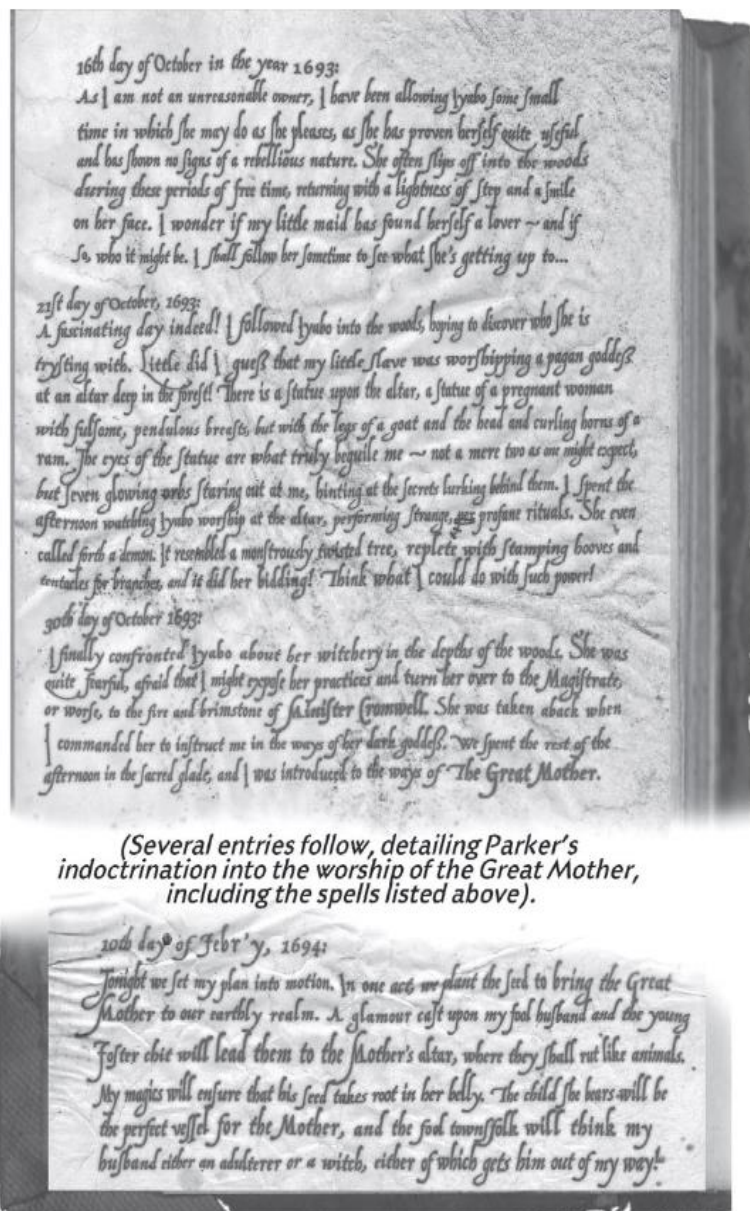
30, 十月, 1693:

最终, 我决定在林中当面质问伊娅波和她搞的巫术。她非常害怕, 怕我把她送到地方官那里去受审, 更怕被带去克罗维尔烧死。当我命令她拉我入教时她着实吃了一惊。接下来的整个下午我们都在祭坛前, 而我也开始皈依大母神了!

(下面的日记记述了帕克夫人如何侍奉大母神, 其中包括前文列出的法术)

10, 二月, 1694:

今夜我们的计划付诸行动。首先, 需要种下将大母神带来世间的种子。一个简单的魅惑法术就能把我那白痴丈夫和年轻的孕育者双双引到女神的祭坛, 在那里他们会像发情的动物一样交媾。我的法术会确保他的种子在她子宫里生根发芽。日后她的孩子将会成为母神完美的载体。至于我的丈夫, 早晚会被愚昧的镇民当成通奸者或者巫师, 随便了, 无论哪个罪名都能让他从我视线中滚出。



纺织厂

霍林沃斯在艾尔斯伯里城郊外三公里处, 曾是该市主要就业点, 直到兰利电力纺织厂建成。兰利纺织厂位于城中心, 它的机械化吸引了大批纺织熟练工跳槽。为了继续竞争, 霍林沃斯纺织厂雇佣了大量童工。这些孩子大多来自穷人家庭, 或是孤儿院, 他们每天工作 12-14 个小时, 薪水却只有成年人的一半。工厂也有少量成年雇工, 负责做一些孩子们因为身高和体力限制无法胜任的工作。纺织厂的领班柯蒂斯·埃文斯负责监督所有人干活。

柯蒂斯·埃文斯，39 岁，纺织厂领班，强奸犯

CURTISS EVANS, Age 39, textile mill foreman and rapist

STR 16 CON 13 SIZ 16 INT 11 POW 11
DEX 12 APP 9 EDU 11 SAN 70 HP 15

Damage Bonus: +1D4

Weapons: .38 caliber semiautomatic pistol 55%, damage 1D10

Fist/Punch 60%, damage 1d3+db

Knife 45%, damage 1D4+db

Grapple 65%

Skills: Bargain 60%, Conceal 45%, Drive Auto 35%, Fast Talk 45%,

Hide 45%, Persuade 45%, Psychology 40%, Sneak 40%.

除了残忍、恶毒、吝啬以及超记仇外，埃文斯也是敲诈勒索的一把好手，所谓技多不压身，他还恋童，贩卖私酿酒，拉皮条，以及犯下数起强奸案。当他发现阿尔弗雷德·霍林沃斯——也就是纺织厂老板——和别人偷情有了私生子后，立马嗅到了机会。如果这件事被公众知晓，那么霍林沃斯的婚姻，家庭，社会地位和财富就都要玩完了。霍林沃斯当然输不起，只得向埃文斯屈服：他给埃文斯设立了一个安逸，什么活都不用干，还能拿高新的职位。于是，霍林沃斯的婚外情就暂时安全了。

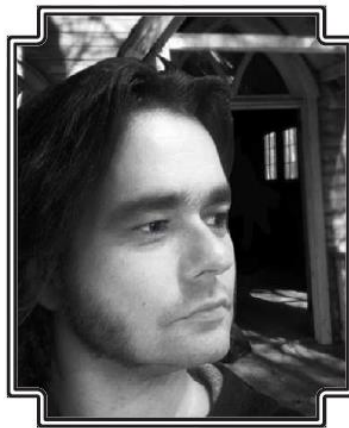
对于那些每天来厂里上班的人来说，埃文斯简直是他们的噩梦。很多女性员工经常受他骚扰，因为害怕丢了工作，她们大多选择沉默。童工经常挨揍，遭训，或经历其他糟糕事。男人们为了保住工作，也只能假装看不到他的所作所为。

大概 8 个月前的一个晚上，埃文斯命一个叫格蕾丝·波特曼的小姑娘下班后留下——他早就色眯眯的盯上了这个女孩，决定特别“关照”一下她。于是当其他人离开后，他对她做了些不可描述的事，然后把她丢在外面，自己锁上大门离开了。然而第二天女孩没有回来上班，随后的几周都没再出现。

又过了几个月，埃文斯渐渐放下心来。他又从童工里挑了另一个女孩，杰西卡·莫里斯，准备下手。不过这次没能得逞——一名 19 岁的女工霍莉·杰弗斯突然跑进来，打算报告一起突发的纺织机事故。见此情景，她立刻冲上去奋力把埃文斯从杰西卡身上推开。当埃文斯转过身来对付霍莉时，杰西卡趁机逃了出去。埃文斯抓住霍莉打了一顿，警告她如果敢把今天看见的事情说出去，就要她的命。

第二天，他听说杰西卡·莫里斯也失踪了。真是太好

了，他希望她和那个叫波特曼的女孩一样永远失踪下去。然而，更令他吃惊的是杰西卡四天后重新出现，非但一点都没和别人提起他对她做过的事，反倒看起来健康又开心。



在冒险开始时，埃文斯变得收敛多了。他当然没有改邪归正，只是担心自己因东窗事发进监狱。他有点患上轻微偏执症，会尽力避免引起过多注意。如果有调查员心理学技能超过 45%，通过成功的技能检定，可以从埃文斯的言行举止中诊断出偏执和焦虑的症状。

在纺织厂的工作时间（早上 6 点至晚上 7 点）进行调查几乎不会得到什么有用的信息。无论厂房里还是周边场地都没有显著的与案件有关的物证。

当调查员在白天来厂区时，会注意到外面停着一辆带有艾尔斯伯里治安官办公室标志的摩托车。

因此调查员进入纺织厂不久后，就让他们进投一个侦察，成功的玩家会注意到一个年轻女子——霍莉·杰弗斯——正在偷偷朝自己挥手。如果他们注意到了她，她会悄悄溜到厂房外的水车旁。如果调查员们侦察都失败了，她则会冒着极大风险“不小心”与调查员相撞，然后手里抱着的布料散落一地。当玩家帮忙捡拾时，她会趁机把一条写着“知情，帮帮我”的布条塞进某人手中。然后悄悄指指外面，用手比划了一个转轮的样子，随后去水车处等候。

如果玩家决定偷偷见她，她会解释自己正受埃文斯的死亡威胁，而警官和他是表亲。杰弗斯告诉调查员自己掌握了一些线索，可能和失踪案有关，不过作为回报，调查员必须保证她的生命安全，最好还能给她买一双新鞋，新衣服以及一张回内布拉斯加州的车票。如果大家达成一致，那么霍莉会把自己所知一切关于埃文斯的事情都讲出来，特别是他喜欢强推萝莉这种嗜好。

询问其他工人不会获得什么有价值的线索。如果问得太多，他们会向领班上报。

埃文斯可以在领班办公室找到，这里还有他的表哥，来自艾尔斯伯里治安部门的斯坦利·巴斯托。斯坦利来告诉柯蒂斯普雷斯頓·特拉弗斯失踪了。他的样子可不像是办公事，到更像顺路看看自家兄弟埃文斯。如果调查员是在周六清晨造访厂区，那巴斯托和埃文斯还没听说先前失踪的孩子重新“大失踪”了。巴斯托可不是个好警察，如果调查员管太多闲事，他毫不介意用职权“教导”一下他们。

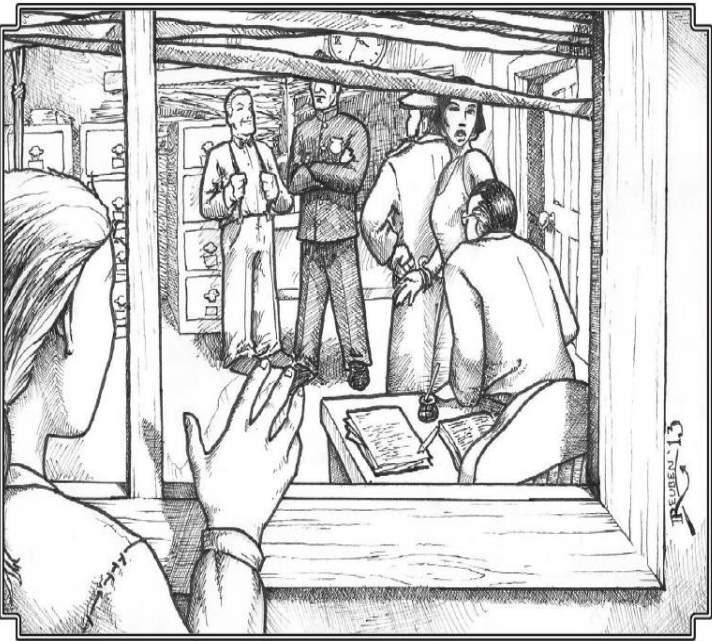
斯坦利·巴斯托，32岁，坏警察，柯蒂斯·埃文斯的表弟

STANLEY BARSTOW, Age 32, Crooked Aylesbury Police Officer and Cousin to Curtiss Evans.

STR 17 CON 16 SIZ 16 INT 12 POW 9
DEX 11 APP 11 EDU 10 SAN 85 HP 16
Damage Bonus: +1D6

Weapons: .38 Caliber Revolver 75%, damage 1D10
Fist / Punch 70%, damage 1D3+db
Nightstick 55%, damage 1D6+db
Grapple 75%

Skills: Dodge 35%, Drive Auto 50%, Fast Talk 60%, Law 40%, Psychology 30%, Spot Hidden 35%,



尼普姆克族保留地

位于艾尔斯伯里城郊 5 英里处，保留了该区域最后
的原住民文化。随着越来越多尼族青年“白人化”，尼
普姆克传统文化面临着巨大冲击。如果调查员乘现代
交通工具到达保留地，那他们需要把车停在定居点外

四分之一英里处的停车场。

在定居点可以看出现代美国文化对原住民影响显著。
虽然这里还有传统建筑，但大部分人选择住在现代式
样的房子里。定居点各类资源都面临短缺，玩家悲伤
地发现他们缺少食物，药物和生产工具。

在他们去见大酋长的途中，通过成功的灵感或者侦察
检定可以发现一个样式独一无二的印第安棚屋。它位
于村落边缘，上面装饰着大量符咒与偶像，墙上精心
绘制的图案。通过成功的神秘学可以认出很多符咒
象征着古老的防护结界。如果有人成功通过了克苏鲁
神话技能检定，可以认出墙上有一个符号是旧印的变
体。如果调查员与首领索林哈克相处愉快，他会告诉
大家那是部族医师尼斯昆南的小屋。

人们大多都知道关于被诅咒的森林与最初山羊之子
的传言。但他们拒绝与外来者讨论此事，并会向领袖
汇报。在进入首领索林哈克的居所前，调查员们需要
交出武器，存放在一个特别的木篮里。任何拒绝交出
武器的玩家将不得入内。如果所有调查员都拒绝缴械，
那么他们会被礼貌的请离定居点。

首领索林哈克，47岁，尼普姆克族大酋长

CHIEF SOARING HAWK, Age 47, Nipmuc Tribe Chieftain

STR 14 CON 16 SIZ 13 INT 15 POW 16
DEX 12 APP 12 EDU 9 SAN 80 HP 15
Damage Bonus: +1D4

Weapons: M1903 Springfield Rifle (.30-06) 65%, damage 2D6+4
Hatchet 55%, damage 1D6+db
Knife 45%, damage 1D4+db

Skills: Bargain 55%, Climb 60%, Dodge 35%, Listen 45%, His-
tory (Native) 35%, Natural History 45%, Persuade 45%.
Psychology 50%, Spot Hidden 45%, Throw 40%, Track 50%,
Cthulhu Mythos 5%.

典型尼普姆克族战士

AVERAGE NIPMUC WARRIOR

STR 15 CON 16 SIZ 13 INT 13 POW 10
DEX 14 APP 12 EDU 9 SAN 50 HP 15
Damage Bonus: +1D4

Weapons: M1903 Springfield Rifle (.30-06) 50%, damage 2D6+4
Hatchet 45%, damage 1D6+db
Knife 35%, damage 1D4+db
Grapple 55%

Skills: Climb 60%, Dodge 30%, Natural History 40%, Sneak 40%,
Spot Hidden 40%, Throw 45%, Track 50%.

索林哈克的英语很流利，他不仅是该地区区域地理和
文化的专家，对于美国其他原住民文化也十分精通，

包括纳拉干西特、马萨诸西特和莫西干，他会讲这些部落的语言。

他会勉强答应接见调查员，即便如此，他仍不信任这些“白人”，或者说外来者。如果调查员询问索林哈克对于系列失踪案知道多少，他只会透露那些能在报纸上读到的部分。不过除非调查员提起，否则他还不知道最近那起失踪。成功的心理学可以发现谈论失踪案件时，酋长显得十分焦虑不安。

如果调查员非要谈论一番被诅咒的森林，并指出每每提起，这儿的人总是刻意回避。索林哈克会透露说族人都坚信确实存在这样一片可怕的林地，而且早在白人到来之前，部族长老和医者们就立下法规，严禁任何人哪怕提起它。随着岁月的流逝，许多古老的传统与法规逐渐淡去，但唯独此条一直被严格的履行。长老们坚持认为谈论那片森林会为整个部族带来灭顶之灾。总之，现在只有医师尼斯昆南有知道一些关于丛林的事情。

大酋长坚决反对调查员去见尼斯昆南——除非，他们能从历史协会帮自己要回任何部族物件（如果他们先前已经去的话）。要是这样，所有尼族人都会非常感激，他也会乐意与调查员分享更多诅咒的事儿。

就像在历史协会一节里提到的，每多拿回一件物品，都能提升索林哈克对调查员的好感度。

其他交涉 buff:

- 如果有人能讲流利的纳拉干西特、马萨诸西特或者莫西干语，那他/她投说服，快速交谈，议价或是信誉时可以+10%。
- 如果有人精通尼族传统文化、历史知识（成功通过历史或人类学检定），则投说服，快速交谈，议价或是信誉时可以+10%。
- 如果有人曾对部族不敬，或是干了诸如在保留地附近鬼鬼祟祟、偷东西之类的事儿，那么交涉时会有-25%的惩罚。
- 如果调查员带着潜狼的战斧来，那首领会立刻带他们去见部族医师。

尼斯昆南，61 岁，尼族医师

NISQUANEM, Age 61, Nipmuc Tribe Medicine Man

STR 8	CON 14	SIZ 11	INT 18	POW 20
DEX 11	APP 9	EDU 9	SAN 65	HP 13

Damage Bonus: none.
Weapons: Knife 60%, damage 1D6
Grapple 35%.
Skills: Astronomy 70%, Craft (Native Fetish/Totem) 90%, Listen 45%, Occult 65%, Medicine (Native) 55%, History (Native) 35%, Natural History (Native) 45%, Spot Hidden 45%, Cthulhu Mythos 27%,
Spells: Create Elder Sign, Circle of Warding, Deflect Harm, Powder of Ibn Ghazi.

在进入尼斯昆南的小屋前，任何通过了 POWx2 的调查员均可意识到围墙上刻画的符号属于某种强大的防御结界。这位医者虽然不高，但矮壮结实，身上挂着大量符咒与巫术饰品。他热情欢迎调查员的到来，同时不顾酋长的不满，发出嘘声赶他出去。

然后，尼斯昆南点燃一根印第安烟枪，这东西散发出多种草药混合的芳香。他自己先猛吸一口，然后递给调查员。任何也跟着撮一口的调查员可以在接下来的 1D3 小时内获得灵感和幸运+15%。

随后，尼斯昆南会坐下来耐心地听调查员讲述他们希望讲述的一切，以及他们心中对事件的疑惑。这些原住民对于最近的失踪案也有所耳闻，但消息并不算太多。而且鉴于孩子失踪对部族并没有什么直接影响，所以鲜有人关心。如果调查员们指出所有失踪案基本都发生在**那片林地**，尼斯昆南会流露出痛苦与担忧，然后缓缓道来：

“数百年以前，我们部族一些无知的成员开始对一个黑暗的存在顶礼膜拜。他们称她为大母神，以她的名义施行各种亵渎神灵的献祭仪式。他们因此而被部族驱逐，后来却在密林深处建立了自己的村落，继续他们邪恶的崇拜。在那里，他们修建了一座祭坛，祭坛顶端立着那个扭曲的女神的雕像——一个拥有 7 只眼睛的羊头怪物。因此，他们也被称做山羊的子民。

“当时，长老们认为无需理睬，终有一日他们会被自己的腐化堕落吞噬。很遗憾，事与愿违。他们的力量与堕落与日俱增，他们的神派出不属于人世的怪物协助他们，甚至他们的身体也扭曲成了新的形态，获得了异于常人的力量与敏捷。他们开始从周边部落村庄中猎捕人和牲畜，用做祭品。拉芬克劳，一位睿智又强大的部族医者，想通过梦境行走探寻山羊之子的真

实意图，她所见之事击垮了她的意志。‘她来了……’，这是她用石刀自尽前唯一留下的词句。

“然而他们犯下了大错，那就是绑架潜行之狼的妻子。潜狼是我们部族大医者之子，是最骁勇的战士。他派人给山羊之子送去口信，希望能换回妻子。他们的答复注定了自己的命运。第二天，潜狼醒来，发现信使被剥皮的尸体插在屋外一柄长矛上，嘴里塞着妻子鲜血淋漓的头皮。

“至今无人能详尽描述后来发生的事。整整一个星期，潜狼把自己关在小屋里，不吃不喝，谁也不见。人们听到陌生的咒文与低语从屋内传出。七天后，他重新出现，苍白又憔悴，不发一语，在午夜时分径直踏入森林，从此再也没人见过他。人们说他们听到史诗般惊心的战斗在山羊之子的领地打响，他们还听到怪物们发出非人般的哭号，以及树木折断的声音，这些声音持续了数小时，然后，一切归于寂静。

“等黎明缓缓降临，我们族人小心翼翼地往事发地靠拢，却发现空无一物……没有凌乱的战场，没有居住的痕迹……什么都没有，只是一块单纯的林中空地，仿佛山羊之子和潜狼从未存在过。在经过大量搜寻后，一名战士才发现潜狼的战斧嵌在边缘一棵树干里——这就是他唯一留下的东西了。

“因此，长老们认为这片森林遭到了诅咒，从此往后，严禁任何族人踏足此地，甚至禁止大家将此事告诉外人，仿佛仅仅提起山羊之子，都有可能重新唤醒他们，招致灾难。

我很害怕，真的，如果传说属实，恐怕山羊之子已然回归。”

如果调查员持有潜狼的战斧并展示给尼斯昆南，他会鼓励他们去用它对抗从圣林祭坛复苏的恶魔。毕竟部落的战士们需要留在这里保护村落安全，相信调查员们有神斧加持一定会刀枪不入天下无敌，记得用完还回来。

调查员有一点点时间可以用来向尼斯昆南提问，但他的暗示直接又明确：你们该走了。若是调查员们依旧死皮赖脸呆在这儿，医者会暴躁的赶他们走，因为自己接下来要尽快帮助族人应对即将到来的危险。

一次危险的邂逅

调查员们离开保留地几分钟后，他们会听到一声类似印第安战吼的喊声（无需聆听检定）从城镇方向传来。如果他们造访保留地时使用了交通工具，回停车点会发现所有载具的轮胎都被故意打爆了。由于回城要走一段约 2-3 英里的颠簸土路，所以任何企图强行开车回去的尝试都会导致车辆直接断轴。如果调查员是走着来定居点的，那约走四分之一英里后会在路中间发现一具中型动物的尸体（任何森林生物均可），上面带着深深的割痕。

当调查员们停下研究尸体或查看车辆损伤时，让他们中技能最高者投侦察或者聆听，成功意味着在戈弗恩-胡帕德戈（gof'nn hupadgh）从树上落下时他们能够及时发现（怪物将不享受突袭加成）。

所有戈弗恩-胡帕德戈都会从周边树上跳下来攻击调查员。交火时的枪声会引起原住民的注意，但他们需要 4 回合时间赶来协助，援军由大酋长带头，后面跟着 3 名战士。戈弗恩-胡帕德戈会持续攻击直到打死所有调查员，或是己方战损超过三分之一。如果有人掏出潜狼战斧，那么将会成为所有戈弗恩-胡帕德戈的目标，它们会尽力抢夺这把武器，一旦成功，该名戈弗恩-胡帕德戈会即刻脱战，带着战利品逃回圣林祭坛。它们把战斧作为战利品献给女神，摆放在祭坛雕像脚下。日后调查员们接近祭坛时，成功的侦察检定可以发现斧子（虽然斧子摆放位置很显眼，并不真的需要仔细“侦察”，但是，游戏性，游戏性嘛）。如果失败，那就在召唤仪式开始后每回合给予他们额外机会投侦察吧。

等遭遇战结束，索林哈克和战士们会通过它们身上的纹身与自残伤口认出这些怪物曾经是山羊之子。调查员们可以通过成功的克苏鲁神话检定判断出身上的符号与莎布-尼古拉丝有关。

格蕾丝的羊民教派

格蕾丝手下至少有六个“莎布-尼古拉丝的戈弗恩-胡帕德戈”，也被称为“莎布-尼古拉丝的赐福者”（如果守秘人想增加模组难度，或调查员人数众多，可酌情增加数量），它们都是山羊之子部族成员变异而来的，当年被击败后，与圣林祭坛一同被逐出了现实位面。

这些家伙们平时会一直和祭坛呆在相位之外，直到周六夜晚黑山羊幼崽去抓埃文斯，或是发现调查员去拜访尼普姆克人之时。如果黑山羊幼崽失败了，那这些戈弗恩-胡帕德戈会接替它。当祭坛显现时，它们便在周围巡逻，小心提防闯入者。

莎布-尼古拉丝的戈弗恩-胡帕德戈，下级仆从种族

Gof'nn Hupadgh Shub-Niggurath, Lesser Servitor Race

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
STR	10	10	11	14	13	15
CON	16	17	16	18	19	18
SIZ	12	13	12	15	14	15
INT	11	10	10	8	7	9
POW	16	17	16	15	14	17
DEX	10	11	11	12	11	10
HP	14	15	14	17	17	17
DB	+0	+0	+0	+1D4	+1D4	+1D4

Move 8

Weapons: Claw / Hoof / Fist 30% damage 1D6 + db

Bite 30% damage 1D4.

#1—Tomahawk 40%, damage 1D8

#2 & 3—War Club 40%, damage 1D6

#4, 5, 6—Gore Attack 30%, damage 1D6+db

Armor: None. Regenerates 1D6 HP per round until dead.

Spells: Call Shub-Niggurath, Summon/Bind Dark Young of Shub-Niggurath, Body Warping, Become Spectral Hunter, Scarlet Circles, +1D3 other spells of Keeper's choice.

Skills: Hide 90%, Sneak 70%, Climb 40%, Conceal 30%, Dodge 30%, Spot Hidden 45%, Swim 20%, Throw 20%, Track 30%. #1-#3—Disguise 35%.

Sanity Loss: 0/1D4 for sanity points for seeing Gof'nn Hupadgh #1-3

1/1D6 for sanity points for seeing Gof'nn Hupadgh #4-6 (who are extremely mutated and bestial in appearance)

武器：爪/蹄/拳击 30%，伤害 1D6+DB；咬 30%，伤害 1D4。

#1 号会用斧子 40% 1D8

#2 和 3 号会用大棒 40%，1D6

#456 号用角顶你 30%，1D6+DB

护甲：无，每回合回复 1D6 HP 直到挂掉

法术：召唤羊妈，召唤/束缚黑山羊幼崽，形体变换，变相位猎手，猩红符记，以及 1d3 个守秘人希望的法术。

技能：见图片

理智损失：看到#1-3 号损失 0/1D4；看到#4-6 号损失 1/1D6（因为这几个变异更彻底，外貌兽化得不轻）。

描述：这些生物是黑山羊的仆从，是人类通过某种仪式献祭自身，或借助莎布-尼古拉丝其他手下的力量重生而成的。他们各不相同，有的比其他的变异得更可怕。但它们仍是人形生物，在一些民间传说里被称为“矮妖”。其中有些变异后带着山羊的特性，他们虽然表面上看着像人，但绝对不是人类。

献祭仪式

周六夜晚（大约 11 点），格蕾丝会派黑山羊幼崽不惜一切代价去霍林沃斯纺织厂把柯蒂斯·埃文斯抓来。如果埃文斯不在厂里，比如被关进监狱或者躲起来了，那山羊之子们会伪装成人类去找他，无论他躲在哪里，莎布-尼古拉丝的仆从都会得到他。即便是死了，外神的信徒也会找出他的尸体（或残骸），带到祭坛，在这里，借助大母神强大的力量，他将被复活，一直活到在仪式上再次被杀死。如果机智的调查员还是通过某种手段坏了羊妈的好事，那这位外神会派自己的仆从抓来他的男性血亲替代，这个受害者将会是斯坦利·巴斯托。

黑山羊幼崽，高阶仆从种族

Dark Young of Shub-Niggurath, Greater Servitor Race

STR 44	CON 20	SIZ 48	INT 16	POW 17
DEX 19	Move 8			HP 34

Damage Bonus: +4D6.

Weapon: Tentacles (x4) 80%, damage=db+ STR Drain Trample 40%, damage 2D6+db

Armor: dark young are of non-terrene material and make-up, so that any successful firearm attack does only 1 point of damage. A firearm impale does 2 points of damage. Shotguns are exceptions, and do minimum possible damage, whatever that is. Hand-to-hand weapons do normal damage; attacks dependant on heat, blast, corrosion, electrical discharge, or poisoning have no effect.

Spells: Alter Weather, Cause Blindness, Create Gof'nn Hupadgh, Sense Life, Wither Limb.

Skills: Hide in Woods 80%, Sneak 60%.

Sanity Loss: 1D3/1D10 for seeing a dark young.

黑山羊幼仔，莎波·尼古拉斯的子嗣		
能力值	掷骰	平均值
力量	4d3+30	44
体质	3d6+6	16~17
体型	4d6+30	44
智力	4d6	14
意志	5d6	17~18
敏捷	3d6+6	16~17
移动	8	
耐久	30~31	
平均伤害 加权	+4d6	
武器	触肢80% (伤害加权，力量值吸取) (每轮1d3)	
	践踏40% (2d6+伤害加权)	
装甲	黑山羊幼仔的身体并非由地球上的物质构成，如果用火器命中，只能造成1点伤害，但若用火器贯穿，则可造成2点伤害。霰弹枪是例外：它造成的伤害取最小值。近战武器可以正常造成伤害。此外，所有与热、爆炸、腐蚀、电、毒有关的伤害或攻击全部无效	
咒文	黑山羊幼仔可使用的咒文数等于自身智力值的一半（小数点后无条件进位）	
技能	潜行60%，森林中躲藏80%	
理智值丧失	1d3/1d10	

描述：这种生物的躯体是一个巨大的团块，在团块上生着黑色的鞭状触手。团块周遭还张着巨大的嘴，从嘴里不断滴下绿色的粘液。在它的身体下方，还长着巨大的蹄子，它可以借此站立。它的身躯轮廓就像是某种树木：粗短脚是树干、长满触手的身躯是树冠。从它体内，散发出一种仿佛挖开了墓穴一样的恶臭。其身高在 12 到 20 英尺之间。

新法术：转化戈弗恩-胡帕德戈
只能对被完全抽干力量的目标使用，需要一回合施放，
施法时无法进行其它动作，消耗 5mp。在下一回合，
目标将变成戈弗恩-胡帕德戈，并完全听命于莎布-尼古拉斯，
转化一旦完成便不可逆，此后该调查员交由守秘人控制。

祭坛何时出现？
调查员在不同时间来这里会遇到不同场景。如果他们在 4 月 30 日中午 12 点-2 点，以及晚上 11 点后来此，看到的是被严加守卫的祭坛，守卫一旦发现外来者就立刻开始攻击。其他时段祭坛处在现实之外，这里只是一片树林，和周围没什么太大区别。在 30 日一早孩童集体失踪后，他们留下的痕迹指向这里，但如果祭坛不显现，调查员无法追踪到更多线索。

目睹祭坛从相位中显现的调查员需要进行理智检定：1/1D8。当祭坛完全显现后，格蕾丝和她的教派也将随之出现，一旦发现目瞪口呆的调查员，她会立刻开始仪式。

圣林祭坛

这片林间空地直径大概 80 英尺，呈现圆形，长满杂草、苔藓以及其他低矮植被，几块大石头散落其间。莎布-尼古拉斯的祭坛耸立在空地中央，这是一个由石头与树木搭建的祭坛，上面刻蚀有无法理解的涂画。祭坛前的石质祭台（类似桌子）呈 30-40° 角倾斜，在它的裂隙与蚀刻见隐约可以看到似乎年代久远的血迹。祭台高起的那端冲着莎布-尼古拉斯的雕像，这是山羊之子们按照自己心中对她的认知雕刻出来的：她的身形看上去像怀孕数月的女性人类，却有着萨特般的蹄子和山羊脑袋，上面长着 7 只眼睛，粗大的羊角从头两侧弯向身后。所有看到祭坛与雕像的调查员都会损失 1/1D6 点理智。格蕾丝会跪在祭坛前，低伏着头，双目紧闭。

由于近千年前，潜狼破坏了山羊之子的召唤仪式（详见“往昔之影”），从此这片林地便脱离了现实世界。它被投射进一个孤立的位面中，只能被拥有自由意志

且受莎布-尼古拉丝赐福者进行召唤（例如：除山羊的子民之外的人）、或是这里发生莎布-尼古拉丝感兴趣的事件时，祭坛才会重现。目前，祭坛只响应格蕾丝的召唤。如果格蕾丝和莎布-尼古拉丝的心灵连接被斩断，祭坛将会重新淡出我们的世界，同时带走任何大母神的仆从。祭坛必须完全显形后才能进行仪式。

一旦调查员跨入林地外部边界，感知到敌人的格蕾丝会立刻使用灵能冲击他们心智，把下面这段话读给调查员听：

“四周漆黑一片，你漂浮在温暖又安详的寂静中。突然，你感到自己被压制，被推挤，被从无与伦比的宁静之地中强制赶离。你被驱逐到一片嘈杂的环境中，白炽的光芒围绕着你，你承受着某种奇怪力量的拉扯，他们拎起你，摇晃你，倒悬着你。一种你从未体验过的剧痛传遍全身，你拼命挣扎，深深吸气然后放声尖叫。之前你一直感到的安全不复存在，当你觉得已经不能再糟时，更糟糕的事接踵而至，你与**神**的连接被切断了，你第一次感到自己是如此孤独。最后，你因为痛苦，恐惧，以及自己难以言表的悲惨而放声尖叫。这时，你感到**神**的救赎向你投来——停止反抗，重新

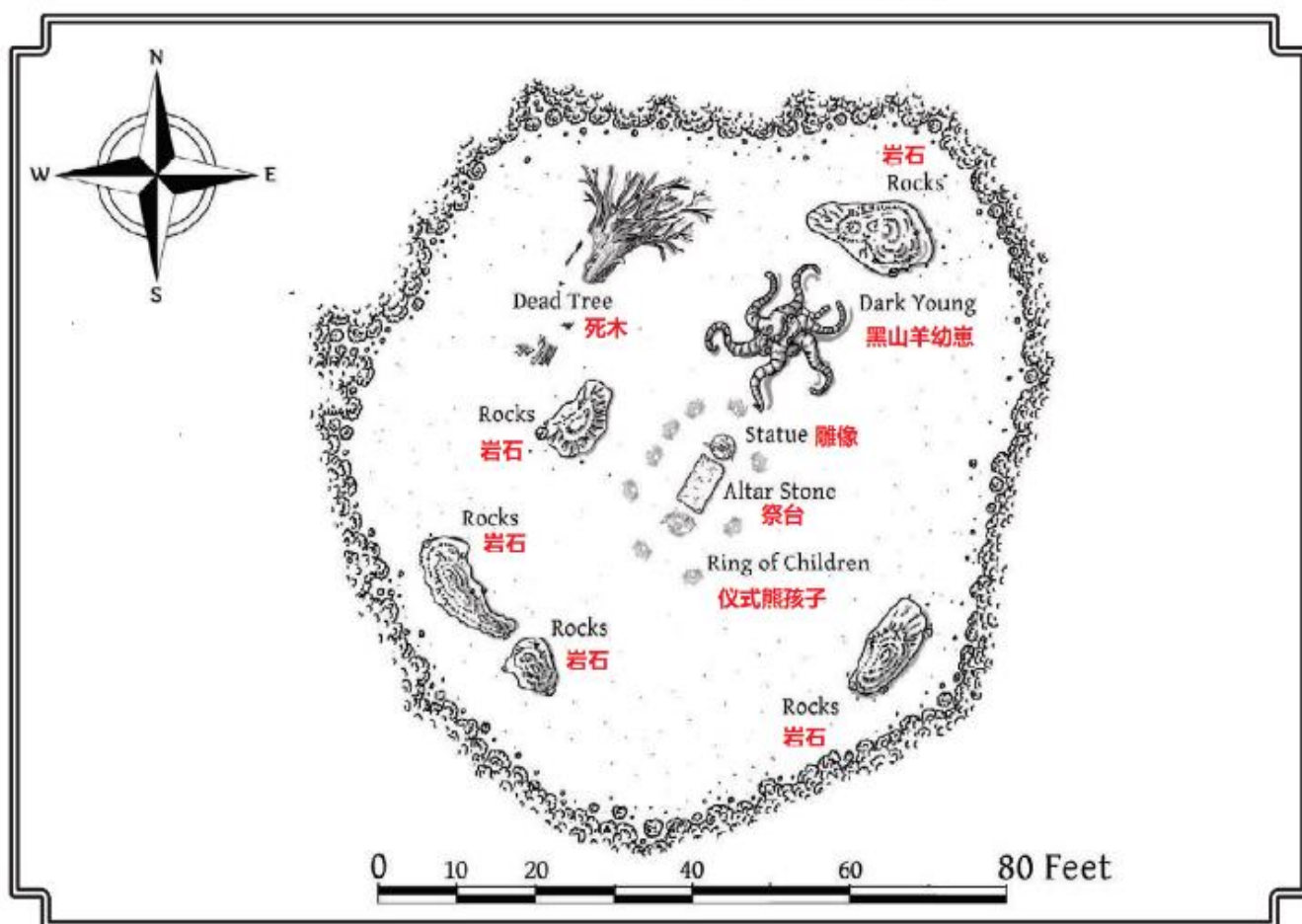
投入我的怀抱，大母神温暖舒适的子宫迎接着你的归来……”

在被迫重新体验了自己的出生经历后，让调查员进行理智检定 1/1D8。如果有人决定接受莎布-尼古拉丝的恩赐，那就收回该玩家的人物卡，将其作为一名受大母神控制的 NPC。格蕾丝的灵能冲击（女神的恩赐）只出现一次。拒绝的调查员受到 1 点伤害，这是因为其在幻象中重新经历剪断脐带的痛苦，同时他们会发现自己的肚脐在流血。

往昔之影

如果在灵能波发动时有调查员持有潜狼的战斧（仅限一人），那他/她将免受这次攻击的伤害，同时经历一段截然不同的幻象——潜狼生命的最后时刻。

“你在山羊之子中杀出一条血路，不顾一切地冲向悬挂妻子饱受摧残的尸体的祭坛。就在距离祭坛仅仅几步之遥时，一只黑山羊幼崽的触手从背后袭来，刺穿你的胸膛（1/1D8 理智损失）。你把手伸进胸膛，堵住刚才被贯穿留下的洞，艰难地继续爬向祭坛。弥留之际，你抽出浸满鲜血的手，抓住祭坛一角，用最后



一口气呼出自己临终的诅咒。仪式中断了，所有的教徒都被扭曲成了戈弗恩-胡帕德戈，随后整片林地从你眼前消失，只剩你的战斧，深深嵌入一棵倾倒的死木中（黑山羊幼崽的尸体）。”

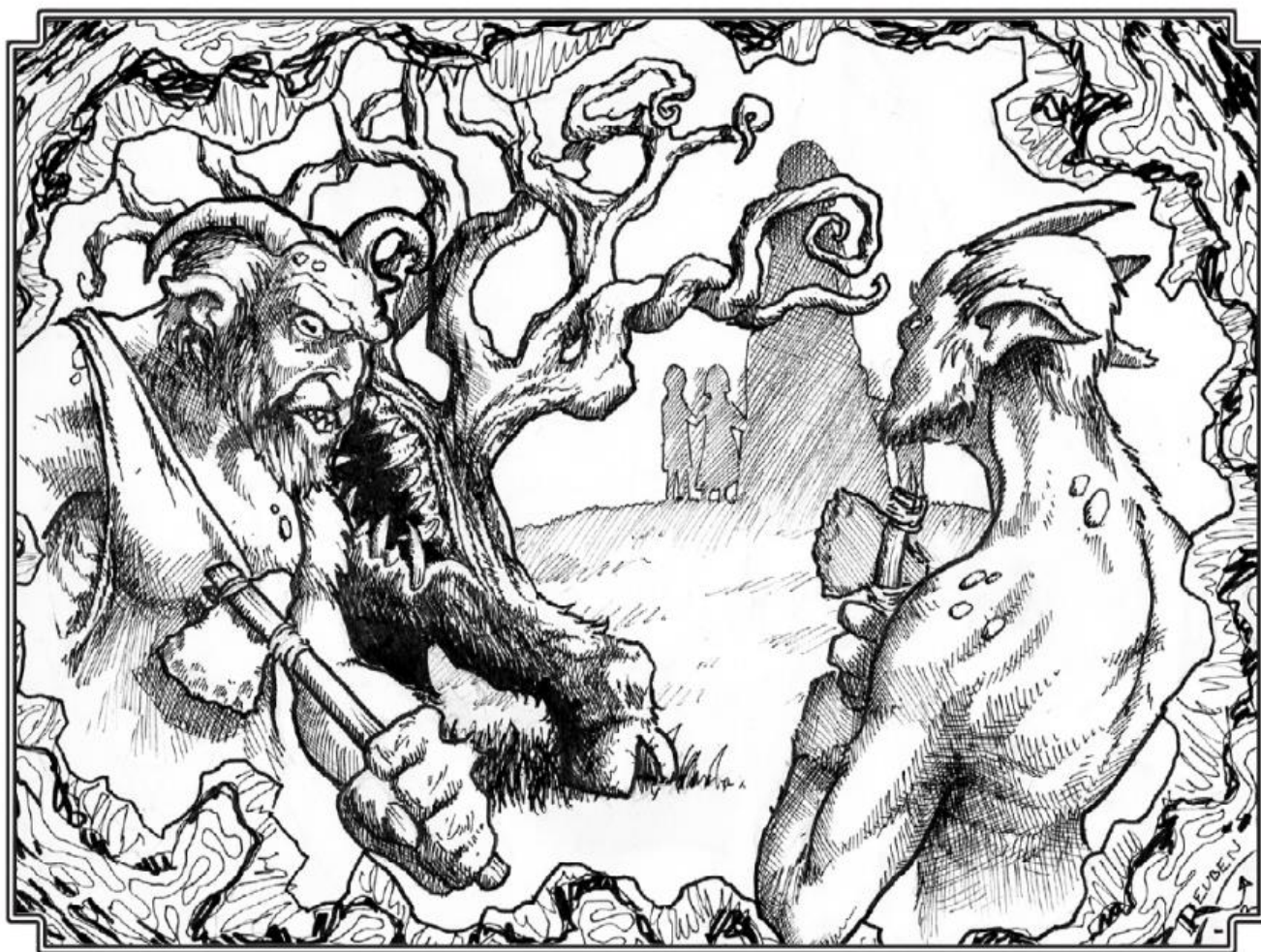
经历这个幻象的人将领悟到唯一在不伤害格蕾丝和其他孩子的前提下中断仪式的办法便是用承载生命之血（从致命伤口中流出的血）来沐浴祭坛和雕像。

献祭仪式

黑山羊幼崽会把不断尖叫挣扎的埃文斯放在石祭台上，头部靠近雕像，脚朝下。原本缠绕着祭坛和雕像的藤蔓随即活化过来，紧紧束缚住埃文斯的脖子，躯体和四肢。小格雷茜跪在祭台末端，面对埃文斯，低着头。他们周围是那些失踪的孩子们，他们手拉手，围成圆环，一边唱歌一边逆时针转圈。如果有人投聆听，会听出他们唱的是“玫瑰花环”

（Ring Around The Rosie）。

仪式进行时，格蕾丝会慢慢抬起头，但依然紧闭双眼。她背对祭坛，张开双臂，如此同时，祭坛上粗壮多瘤的藤蔓会从两边舒张开来，模仿她的动作。她随后交叉双臂，紧紧抓住胸前，当她这样做时，这些末端带着尖刺的藤蔓开始向祭台中央汇聚，然后狠狠刺入埃文斯的胸膛。短暂停顿后，格蕾丝突然把双手沿着自己胸前向下移动，藤蔓随着她的动作撕裂埃文斯的躯体（3/1D6）理智损失。接下来，她用手对自己做出穿刺动作，然后搅拧双手，最后张开手掌。作为回应，藤蔓从下面男子胸腔中挖出跳动的心脏，捧上前来，举在女孩头顶，然后挤压，让鲜血沐浴着她。当她被鲜血浸湿后，高声喊出令人费解的词句，同时睁开双眼，眼中闪烁着亵渎，怪异，不属于人世的光芒。这时，雕像的7只眼睛也会一同张开，射出同样的光芒。当调查员目睹格蕾丝隆起的腹部开始愈发肿胀，拉伸超出人类极限时须损失1D4/1D10理智。



仪式时间线

回合 1: 黑山羊幼崽把埃文斯放上祭坛。

回合 2: 活化藤蔓把埃文斯捆在祭台上,格蕾丝跪下,孩子们开始吟唱。

回合 3-9: 孩子们继续吟唱,调查员和玛格丽特·艾莉森现在可以采取行动来尝试切断格蕾丝与莎布-尼古拉丝的连接,或采取其他行动打断仪式了。

回合 10: 埃文斯死亡,格蕾丝沐浴鲜血,仪式成功。

祭坛的防御

仪式之夜,黑山羊幼崽和戈弗恩-胡帕德戈的主要任务就是保卫祭坛,阻止调查员搞事。这些大母神的仆从将誓死守护仪式,杀死任何入侵者。当调查员解决掉他们后,就可以顺利接近只有 9 个孩子和格蕾丝的祭坛了。

孩童之盾

这些孩子不会伤害调查员,但他们组成挡在调查员与格蕾丝之间的屏障,帮格蕾丝吸收伤害。在调查员强行突进时,他们会用尝试抓住调查员的胳膊腿脚,如果有孩子成功抓住了调查员,那该玩家在做出行动和技能检定时数值减半。如果有调查员同时被 2 个孩子抓住,那在挣脱他们前,该玩家无法进行其他行动。

失踪的孩子们,新山羊之子,9 名

THE NEW CHILDREN OF THE GOAT, Missing Children (x9)

STR 6 CON 6 SIZ 6 INT 6 POW 10

DEX 11 APP 11 EDU 17 SAN 85 HP 6

Damage Bonus: none.

Weapons: Grapple 25%

Skills: Art: Singing 35%.

所有的孩子,以及格蕾丝和埃文斯,都被一股难闻的黑雾笼罩。这团浓稠翻腾的雾气漂浮在祭坛和雕像四周,无法被物理手段驱散,但调查员可以清楚地发现雾里黑暗的卷须连接着这些人。如果有的孩子被杀死或失去意识,那么连接他/她的雾气就会消退。

这团黑雾将孩子们的生命联结在了一起,任何对祭坛,雕像,祭司(格蕾丝),祭品(埃文斯)造成的伤害均由这 9 个孩子分摊,他们组成的孩童之盾具有 54HP,每对格蕾丝,埃文斯或是祭坛造成 6 点伤害,一个孩子将会死亡。调查员每击晕或击杀一个孩子,护盾的 HP 降低 6 点。这个护盾承受的伤害是单向的,调查员无法通过攻击孩子来对格蕾丝,祭坛或者埃文斯造

成伤害。

当调查员发现护盾的作用机制后,守秘人可以让他们投个灵感骰,成功者能领悟到可以通过击晕孩子来打破这个护盾,一旦孩子断开与黑雾的连接,将不会再帮祭坛祭司祭品吸收伤害了。

阻止仪式

调查员们大致有 4 种方法阻止仪式。这些方法会导致截然不同的结局:

方法 1: 摧毁仪式之环

调查员可以通过杀死孩子们来迫使仪式中断。如果 9 个孩子全部死亡,仪式失败,守秘人为他们揭示结局之一:扭曲的憎恨。如果九个孩子中有一人幸存(例如失去意识),那护盾失效,中央的三个目标——格蕾丝、埃文斯和祭坛可以被正常攻击。然后调查员可以尝试杀死他们,摧毁祭坛。如果 9 个孩子没有死而是全部被击晕,莎布-尼古拉丝会失去对他们的控制,仪式失败,守秘人为玩家揭示结局二:流产的女神。

方法 2: 摧毁祭坛,杀死柯蒂斯·埃文斯,和/或格蕾丝·波特曼

当靠生命维持的护盾被打破后,调查员们就可以正常攻击圈里的人或物了。莎布-尼古拉丝的祭坛高大稳固,不过守秘人可以给攻击雕像的调查员刷个伤害+10%buff,一旦雕像承受 30 点伤害后,就会倒塌,裂成数段,并释放出一股可怕又污秽的黑雾。连接羊妈与这个世界的媒介被摧毁了,仪式失败。守秘人为玩家揭示结局一。

埃文斯被藤蔓紧紧束缚在祭坛上,守秘人可以给攻击他的调查员刷个伤害+10%buff。这人在遭受黑山羊幼崽和藤蔓粗暴的折磨后已经奄奄一息,仅剩 5HP。埃文斯在仪式期间死去,仪式即宣告失败,然后守秘人可以为玩家揭示结局一。

格蕾丝受大母神的保护有伤害减免,攻击她的人伤害-10%。但她站在祭司位置上无法移动,即使受到攻击也如此。她受伤后不会本能退缩,也没有其他反应,

虽然可以清晰看到伤痕出现在她身体上。如果格蕾丝昏迷或死亡，仪式失败，守秘人揭示结局一。杀害格蕾丝的调查员承受 1/1D4 理智损失。

格蕾丝·波特曼，被迷惑的莎布·尼古拉丝女祭司

GRACIE PORTMAN, Enthralled Priestess of Shub-Niggurauth

STR 7 CON 8 SIZ 7 INT 6 POW 20*
DEX 10 APP 12 EDU 7 SAN 0** HP 8

Damage Bonus: none.

Weapons: none.

Armor: Takes 1/2 damage from non-magical attacks due to the protection of Shub-Niggurauth.

Skills: Conduct ritual to birth avatar of Shub-Niggurauth 100% (unless stopped).

*(12 if freed from control)

** (40 if freed from control)

方法 3：打破莎布-尼古拉丝对格蕾丝的控制

仪式期间，格蕾丝完全沦为大母神的奴仆，但她还存有一丝自我意识。因此调查员可以通过成功的说服（Persuade）检定来打破她与外神之间的连接，但前提是必须靠近她身边。由于格蕾丝的悲惨遭遇，男性调查员说服-50%，女性调查员要好一些，但依旧说服-25%。

如果玛格丽特·艾莉森也在场，她会不顾一切地尝试靠近格蕾丝。一旦她来到她身边，会发自肺腑的向她道歉，恳求格蕾丝原谅自己把她孤身留在孤儿院，并发誓终有一日会给她一个家。她给她讲未婚夫詹姆斯的事，劝她停手，与她一起永远离开这片可怕的丛林。这会成功打破莎布-尼古拉丝的操控，终止仪式。然后守秘人可以为玩家揭示结局二。

方法 4：崇高牺牲

如果有调查员携带潜狼的战斧并且领悟了幻象的真谛，那他/她可以通过献出自己的生命来将祭坛放逐出现实位面，阻止仪式。打算这么做的调查员必须在死前将自己致命伤口流出的鲜血洒上祭坛。如果玛格丽特在场，且知道了牺牲的事情，她会为拯救格蕾丝甘愿献出生命。无论玛格丽特还是某名自愿的调查员进行了崇高的牺牲，仪式立刻中断，祭坛淡出现实。然后守秘人可以揭示结局二。

结局一：扭曲的憎恨

如果埃文斯在仪式中死去，格蕾丝爆发出饱含痛苦的尖叫，身体倒在地上不断翻滚抽搐。如果格蕾丝在仪

式中被杀或打晕，束缚埃文斯的藤蔓会径直缩回祭台，切穿他的肉与骨。如果 9 名被黑暗浓雾相连的儿童全部死去，格蕾丝也会死，她的身体瘫倒在地，双眼爆裂，七窍流血，然后埃文斯被缩回的藤蔓切碎。无论生死，格蕾丝的腹部都会迅速膨胀，伴随着肉体与骨头撕裂的声音，一只扭曲的憎恨破体而出，这是那只尚未完全孕育成形的莎布-尼古拉丝化身，如今降生于世。这个生物花费一回合适应环境，然后开始攻击视野内任何活物（主要是调查员）。

扭曲的憎恨，莎布-尼古拉丝未成形的化身

TWISTED ABOMINATION, Failed Material Manifestation of Shub-Niggurauth

STR 25 CON 38 SIZ 20 INT 3 POW 15
DEX 12 Move 5 HP 29

Damage Bonus: +2D6

Weapons: Tentacles (x2) 60%, damage 1D4+db

Armor: The non-terrene nature of this creature protects it from physical attacks. Any successful firearm or melee attack does only 1/2 damage. Impaling attack do normal damage, as do enchanted weapons. Damage from heat, blast, corrosion, electrical discharge, or poisoning attacks are similarly reduced by 1/2 damage.

Spells: none.

Sanity Loss: 1D3/1D10 for seeing the twisted abomination.

DB:+2D6

武器：触手 x2，60%，伤害 1D4+DB

护甲：这种地球之外的生物自带护甲，枪支、近战武器只对其造成 1/2 伤害。穿刺、附魔加持过的武器对其造成普通伤害。所有与热、爆炸、腐蚀、电、毒有关的伤害或攻击对其造成的伤害减半。

法术：无

理智损失：1D3/1D10

描述：一团包含人类和山羊肢体，不断扭曲蠕动的触手怪物。散发出腐臭的气息，让人想起打开的墓穴。它有两条特别粗壮的触手用来战斗，每次可以同时攻击 2 个目标。

结局二：流产的女神

当通过崇高牺牲或其他方法将格蕾丝从莎布-尼古拉丝的控制中解脱后，她会恢复神智，这个孩子充满恐惧与困惑，除了哭泣与紧紧抱住身边人外无法做其他事情。柯蒂斯·埃文斯痛苦的尖叫，缠住他的藤蔓收缩回石台，顺便将他的身体切成数段。

然后，格蕾丝突然痛苦的呻吟，紧紧捂住腹部。调查员发现她即将临盆，半小时后，她生出一个死胎，胎

儿有些像人类，雌雄同体，带有弯曲的角和蹄子，可能是脸的地方长有数只眼睛，还带着触手。看到这个未成形便出世的女神需要损失 1/1D4 点理智。

结束冒险

如果调查员成功阻止了这场仪式，干死了扭曲的憎恨或见证了羊妈的死胎，莎布-尼古拉丝和我们世界的联系被切断，祭坛从现实位面中消散，任何仍旧与大母神相连的孩子、仆从（无论死活）和死在这片林地的尸体与祭坛一同消失。

如果调查员失败，仪式成功，格蕾丝将诞下大母神的化身。莎布-尼古拉丝，足足 20 英尺高，与雕像长得一模一样，从女孩被撑开超出人类极限的身体内蠕动而出。目睹女神诞生之荣光的调查员须损失 1/1D8 理智，然后再因见证外神本尊行走于世损失 1D10/1D100 点理智。格蕾丝从生产中存活了下来，但她已彻底沦为大母神的奴仆，如今形象要么是一名狂热的人类女祭司，要么是一个强大的戈弗恩-胡帕德戈（由守秘人决定）。

接下来的三回合中，孕育万千子嗣的黑山羊会着手处理眼前这些不信奉自己的家伙。杀光他们后，她带着格蕾丝走向临近的霍林沃斯纺织厂，点燃厂房，目睹其彻底化为灰烬后消失。守秘人随后可以让这位外神出现在其他地方，比如沙塔松孤儿院，同样将它夷为平地。事已至此，任何努力都失败了，模组以悲剧收场。

莎布-尼古拉丝，森之黑山羊

SHUB-NIGGURATH, The Black Goat of the Woods

STR 72 CON 170 SIZ 120 INT 21 POW 70
DEX 28 Move 15 HP 145

Damage Bonus: +11D6

Weapons: Tentacles 100%, damage automatic catch

Trample 75%, damage 11D6

Bite 100%, damage 1D6 STR drain per round

Armor: Shub-Niggurath has no armor, but her slimy mist body is immune to physical weapons. Magical weapons, or fire, electricity, or similar energies damage her normally. Her ropy tentacles and gooey vapors can rejoin, effectively allowing her to regenerate points of damage. Each magic point she expends enables her to heal 2 points damage.

Spells: Shub-Niggurath knows at minimum all spells pertaining to the Outer Gods; she is known to have imparted Create Gate, Curse of Azathoth, and Voorish Sign to favorites.

Sanity Loss: 1D10/1D100 Sanity points to see Shub-Niggurath.

总结：强，无敌

后来

无论结局如何，调查员都需要给社会一个交代。如果仪式被打断，那么尸体会连同祭坛一起消失，谁也找不到。他们需要送回被救下来的孩子，同时向当局或监护人做出合理解释。如果玛格丽特失踪，她的州警未婚夫完全有理由暴怒不已，带枪来找调查员讨说法。如果格蕾丝，詹姆斯和玛格丽特都在模组中幸存，他们会幸福的生活在一起——不久，玛格丽特便和詹姆斯结婚，然后尽快办理手续领养了格蕾丝。经历了这一切后，格蕾丝无法再生育，但她还是慢慢从痛苦的过去中走出。即使格蕾丝以及幸存的孩子对曾经侍奉莎布-尼古拉丝已经没有什么记忆，他们余生也都不得不忍受间歇发作的梦魇折磨。

理智奖励

归还尼普姆克部族工艺品: +1 san

让柯蒂斯·埃文斯被从纺织厂解职: +1D3 san

每打败一只戈弗恩-胡帕德戈: +1 san

消灭黑山羊幼崽: +1D10 san

成功阻止仪式: +1D6 san

在仪式中每杀死一名儿童: -1 san

在仪式中每拯救一名儿童: +1 san

如果格蕾丝·波特曼死去: -1D4 san

如果格蕾丝·波特曼生还: +1D4 san

如果玛格丽特·艾莉森死亡: -1D3 san

如果莎布-尼古拉丝被成功召唤: -1D12 san

如果玛格丽特·艾莉森，詹姆斯·加勒特和格蕾丝·波特曼均幸存切日后组成家庭: +1D6 san

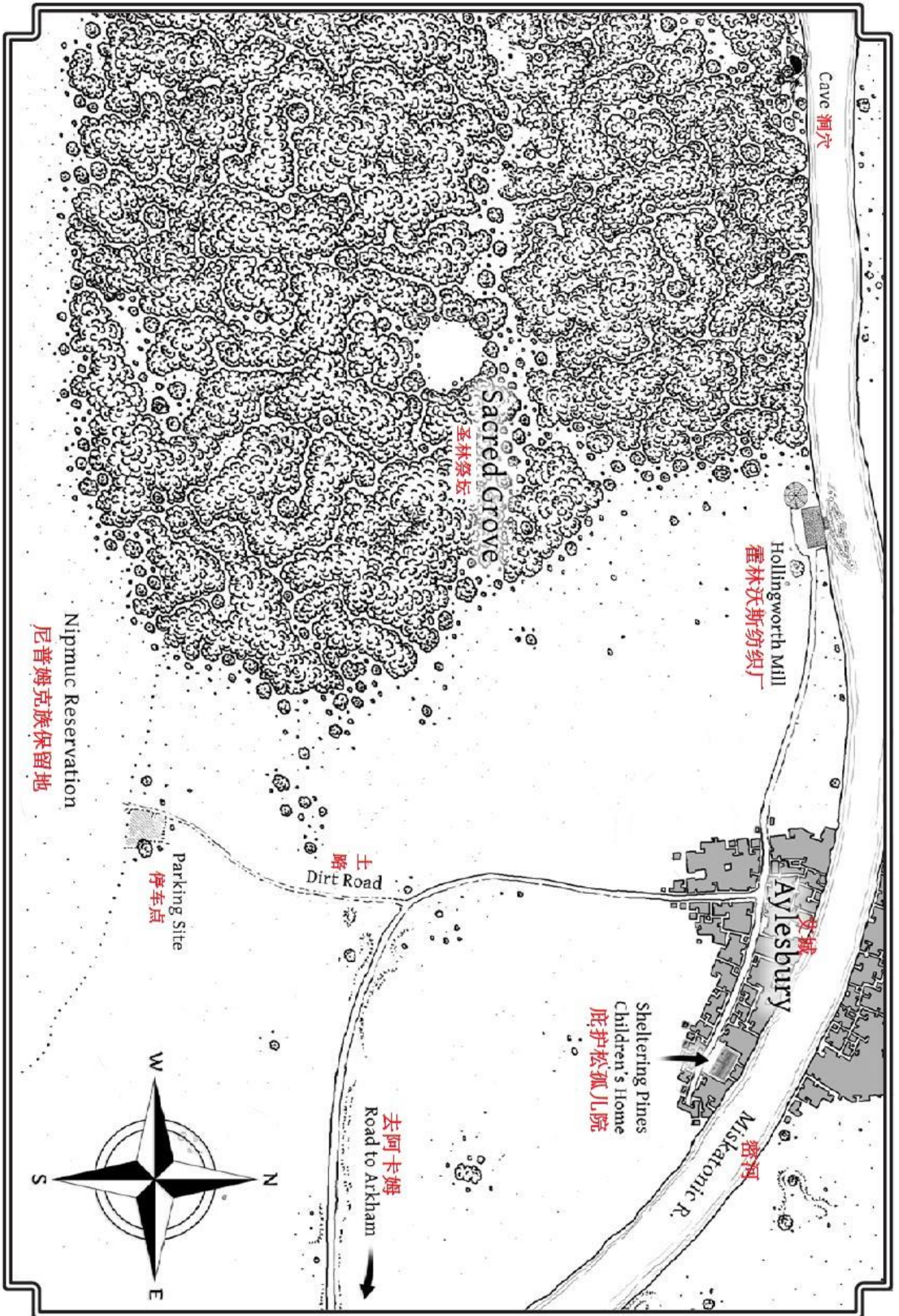


TABLE 1: AYLESBURY CHILD DISAPPEARANCES, BASIC DATA

姓名	年龄	首次失踪	再次出现	法定监护人
格雷丝·波特曼	13	7/18/1926	N/A	佩内洛佩·查普曼—庇护松
杰西卡·莫里斯	12	8/22/1926	8/26/1926	约翰&伊丽莎白·莫里斯
詹姆斯·霍林斯	11	11/9/1926	11/12/1926	佩内洛佩·查普曼—庇护松
扬西·比提	13	11/29/1926	12/3/1926	佩内洛佩·查普曼—庇护松
西维娅·德雷克	10	12/14/1926	12/19/1926	坦普琳丝·德雷克
杰克·托伦斯	9	1/3/1927	1/6/1927	佩内洛佩·查普曼—庇护松
切希蒂·威尔斯	11	2/12/1927	2/16/1927	佩内洛佩·查普曼—庇护松
波莉·墨瑞	10	3/8/1927	3/13/1927	佩内洛佩·查普曼—庇护松
莉迪娅·贝尔克纳普	12	3/28/1927	3/31/1927	约瑟夫·贝尔克纳普
普雷斯顿·特拉弗斯	11	4/27/1927	仍旧失踪	伊莱恩&玛莎·特拉弗斯