

黑暗敌手

关于阿卡姆阴暗面爆发的超自然战争
一方是巫师集会，另一方是一群食尸鬼

译者	Ra 酱	联系方式	zhangyysem@163.com	
作者	Richard Watts	图编	FruitTyrant	
允许转载	是	允许制作小说或视频	是	
允许修改后发布	否	允许商业用途	否	
备注	转载请保留作者、译者名及本表格信息			
仅供个人学习和交流，严禁用于商业用途，请在下载后 24 小时内删除，维护原作者合法权益				

本模组¹设定在 1928 年的阿卡姆，不过更改时间并不会影响事件的效果。任意个数的任何职业或技能等级的调查员都可以参加此模组，KP 可以调整敌人的数量来适应调查员的强弱。【克苏鲁神话】技能很重要，至少一名调查员应当有此技能。本模组意在将调查员置入正误善恶之间的“灰色”地带。如果处理恰当的话，本模组将会为玩家带来一些有趣的道德伦理方面的思考。

本模组发生在阿卡姆，具体描述见阿卡姆扩展。尽管阿卡姆扩展能够帮助 KP 使背景更加丰满，不过本模组已经给出了足够多的描述、数据和其他必要信息，即使没有看过阿卡姆扩展也可以进行游戏。

KP 信息

阿卡姆正在扩张。这意味着阿卡姆会有更多的人。对阿卡姆的巫师集会来说，这是好事。会有更多流浪汉和小孩可以用于他们的邪恶仪式，也会有更多的普通人可以招揽

加入。不过这对巫师集会也可能是坏事。随着阿卡姆及其周边地区的人数增多，要想在梅多山附近的黑暗溪谷秘密地举行仪式就越来越困难了。被看见的几率大大增加。为了维持他们的聚会与仪式，巫师集会需要找一个另外的地方——距离阿卡姆不远，却又不会被窥探到。最近，集会找到了这样一个地方。但问题是，这个地方被占据了——被食尸鬼。

巫师集会准备把污水管道和食尸鬼的巢穴作为他们新的见面地点。许多老旧废弃的下水管道里都有食尸鬼出没，它们的巢穴更是在城市地下延伸数英里。巫师集会打算消灭掉食尸鬼，占用它们的领地。他们觉得自己力量更强大，所以他们想要什么就可以拿走什么。

这个计划背后的主心骨是集会成员凯西·格雷西特，他是南哨兵街晨兴殡葬专营店的店主。格雷西特被阿卡姆巫师集会的大

¹ 本模组为六版模组。

部分成员认为是“第十四人”，认为他即将加入领导集会的十三名核心成员行列。格雷西特发明了一种毒药，把它涂抹在他所埋葬的尸体身上。毒药涂到尸体上之后会被皮肤的最外两层所吸收；他也把毒药的衍生物加入了他所使用的防腐液里。食尸鬼吃了这样的尸体就会迅速而痛苦地死去。格雷西特暗地里希望这个天才的计划能够让他取代某位核心成员的地位，获取核心成员在集会中的权力。

格雷西特的殡葬专营店有一个雇员，布雷迪·惠特科姆。惠特科姆非常蔑视格雷西特，因为这位工作狂殡葬师总是逼迫他干很多活而不给多少工资，他还总是或多或少地被蒙在鼓里。

惠特科姆是个丑陋而不讨人喜欢的年轻人，他来自社会的阴暗角落，犯过几次法。他被社会所遗弃；很少有人信任他，更没有人喜欢他。他最近偷听到格雷西特跟三个集会密友讨论集会的计划。惠特科姆开始思考如何最大化地利用这一信息对付他的雇主。当惠特科姆在一家地下酒吧里与他的一个朋友商量计划的时候，一只食尸鬼——外表能被误认为人类的那种——听见了他们的对话，于是它立即把消息带回了巢穴。

第二天晚上，四只食尸鬼闯进了殡葬专营店，残忍地杀害了格雷西特。随后，惠特科姆因一级谋杀罪而被逮捕。尽管他承认自己恨格雷西特，但他坚持称自己是无辜的。但是警方不相信他。惠特科姆已经承认了自己恨格雷西特，他又有前科，态度又怒气冲

冲的，因此警方相信自己已经抓到杀人凶手了。

与此同时，巫师集会继续准备着对食尸鬼开展大屠杀，食尸鬼则与看不见的敌人继续斗争着。

布雷迪·惠特科姆

布雷迪·惠特科姆是一个私生子，他母亲安娜·凯·惠特科姆生下他的时候只有 18 岁。对这个贫困的母亲来说生活并不容易。她不得不在缝纫厂没日没夜地工作以换取微薄的薪资；布雷迪的父亲抛弃了她母子两个，而安娜对待孩子时总是没什么耐心。她一怒之下想要把布雷迪捂死在摇篮里。幸运的是，有邻居恰好路过，于是布雷迪活了下来。宾夕法尼亚州政府把布雷迪从安娜身边带走，把他送进了一家孤儿院。四年后，孤单而身无分文的安娜在纽约自杀了。

布雷迪在匹茨堡的一家孤儿院里待到了四岁，然后又被送到了费城的一家孤儿院去。由于他看起来很老实，他就成了孤儿院其他孩子们取笑捉弄的对象。布雷迪用拳脚弥补了外表的丑陋，用殴打来回敬别人的嘲讽和奚落。他成为了一个问题儿童，从来不听管教。

八岁时，布雷迪认识了“滑脚”杰克逊。杰克逊是个黑人老人，在街角吹口琴卖艺挣钱。有一天，杰克逊发现了从孤儿院逃出来的布雷迪，当时布雷迪正在街上乱逛。老人教会了他吹口琴作为谋生的手段。

布雷迪 11 岁的时候，杰克逊去世了，布雷迪的生活又变得空虚起来。在接下来的一年半里他又尝试了七次逃跑，每次被抓到时都比上一次逃得更远。第八次逃跑时，他终于彻底摆脱了追捕。

到了 14 岁，布雷迪前往了波士顿，加入了一个少年犯帮派，他们经常在身上纹纹身以展示力量、团结与能力。他们在街上闲逛，大搞破坏，偷鸡摸狗，有时还给当地黑帮跑腿办事。之后的四年里布雷迪被逮捕过两次；一次是蓄意破坏公物，另一次是轻盗窃罪。他在监狱里蹲了两年。出狱后，他回到了波士顿，找了份技工的工作。他依旧是个独来独往的被社会遗弃的人，他的乱糟糟的头发、平平无奇的外貌和叛逆的性格使他难以获得别人的尊重或赞赏。

但之后有一天，他遇见了劳拉·切斯尔斯基。她是一个漂亮的女孩，出身中产阶级家庭，到他这里来修车。当他修车的时候，他们开始聊天。劳拉对布雷迪很感兴趣，而忽视了他难看的外表与粗鲁的言谈：她向他表现出了善意和接纳。在车库里聊了几个月（她定期来这里）之后，他们开始约会了——布雷迪人生中的第一次约会。

在那之后，他们又进行了几次深夜的秘密约会，因为她的父母不认可布雷迪。她依然喜欢他，不是出于对父母的叛逆心态，而是因为她真的很喜欢布雷迪。但某天晚上他们约会的时候，两个人吵了起来。劳拉一直逼问他的过去和他的态度，这把他逼上了绝路——然后他就强硬以对，像他一贯那样。

争吵很快变成了争斗，而还没等布雷迪反应过来，他就已经一拳打在她脸上了。劳拉的父母让警察把布雷迪抓了起来，以最严重的罪名提起指控。他被判有罪，在马萨诸塞州监狱里又蹲了三年。一年多之前，他出狱了，于是搬到了阿卡姆，他的假释官给他找了这份晨兴殡葬专营店的工作。在模组开始时，他 26 岁。

引入调查员

莱昂内尔·英格拉姆是法庭为布雷迪·惠特科姆指派的辩护律师。他通过电话或信件联系了每位调查员，告诉他们自己正为一起谋杀案充当辩护律师，死者是凯西·格雷西特，当地一名殡葬师。他希望雇佣调查员来挖掘能够证明他的委托人没有杀死格雷西特的证据。他相信布雷迪·惠特科姆是无辜的，并希望在 48 小时内在阿卡姆与调查员会面。从现在开始算起，到案子开庭还有 10 天时间。他极度需要调查员帮他拯救布雷迪。他表示将会为调查员的工作提供报酬，他正在向阿卡姆地区法院提出申请。

如果调查员相对资历较浅，或是没那么出名，他们的导入可以跟惠特科姆本人有关。调查员之一可能跟布雷迪上过同一所小学或中学。或者他们的人生轨迹可能之前有所交叉。这种情况下，惠特科姆会委托英格拉姆先生联系自己的老熟人帮自己寻找脱罪的证据。成功的【智力×2】检定能够让调查员想起一些关于惠特科姆的往事，由 KP 自行决定。

调查员信息

调查员和英格拉姆先生的会面可以按照双方的意愿随意安排时间地点。英格拉姆是个三十岁出头的年轻人，一头金发短而卷曲，态度非常专业。他外表看起来有些孩子气，但他对法律认真而痴迷的态度抵消了这一点。他的穿衣打扮看起来昂贵、时尚而专业。英格拉姆会与调查员打招呼，进行自我介绍，然后给每个人倒一杯咖啡。当调查员安顿下来后，他会打开皮革公文包，拿出一本文件。

英格拉姆开始时重申，调查员被雇佣是为了寻找布雷迪·惠特科姆没有犯下被指控的罪名的证据。英格拉姆相信布雷迪是无辜的，但是间接证据都对他不利。他需要一些能够证明布雷迪无罪的决定性证据。调查员总共能够获得 150 美元的报酬。

他介绍说，布雷迪·惠特科姆是凯西·格雷西特先生的雇员。格雷西特开了一家小的殡葬专营店，惠特科姆经假释官介绍在那里工作了 14 个月。布雷迪曾经对朋友弗拉泽尔·希格斯和假释官格里高利·贝林表达过自己对凯西·格雷西特的不满。这种不满的情绪外加布雷迪的犯罪前科使得警方把他列为了头号嫌疑人。他当天晚上没有不在场证明。阿卡姆警探路德·哈登认为，布雷迪在凌晨 2:00-2:15 左右闯进了店里，然后在简短的打斗之后，他把格雷西特按在了尸体防腐台上，把防腐液注射进他的身体，杀死了他。大约在凌晨 2:45-3:00 的时候，他被吓跑了，或者仅仅是离开了。店里没丢任何东西，所以犯人的动机应该不是谋财。对于格雷西特

的记录调查表明，布雷迪没有得到与他的劳动所相称的工资，警方认为这就是他的动机之一。除此之外，惠特科姆对这个地方也非常了解。他知道格雷西特什么时候会熬夜赶工，知道在哪个房间，也知道怎么能最快地进入店内杀死格雷西特。在这些动机的基础上，当天上午，惠特科姆就在自己的公寓里被捕了。

医学检查表明，当被注射防腐液的时候，格雷西特很可能还活着，意识清醒。防腐针扎进了他的脖子里和胃里，这使他的死法格外残忍痛苦。阿卡姆警官罗纳德·克雷格在早间巡逻的时候注意到了打破的窗户，发现里面的格雷西特已经变成了一具滑溜溜的、恶心的尸体。尸体的各个部位要么是爆裂开来，洒了一地的血和防腐液，要么是皮肤下充满了液体，紧绷绷地鼓了起来。

警方没什么线索可继续：店里到处都是格雷西特和惠特科姆的指纹，但这很正常；没有人能证实布雷迪的不在场证明——他声称案发当时自己在家；店里的泥土也可能是格雷西特或惠特科姆带进来的。

警方唯一的确切证据就是一份血样，能够给布雷迪定罪，但是是间接证据。血样的血型是 B 型，跟布雷迪的血型一样，但是有一点不同，使这个证据受到了质疑：碎玻璃上提取到的血样里胆红素的含量异常地高，比布雷迪血液里的含量高 78.4%。惠特科姆没有表现出黄疸的迹象，他最近一次身体检查也没有查出肝脏或脾脏功能障碍。这意味着他的胆红素水平应该是正常的。

英格拉姆认为现场的血迹不是布雷迪·惠特科姆的，而是真正的凶手的。英格拉姆还认为当晚的凶手应该不止一个。凯西·格雷西特是个大块头。英格拉姆认为要在格雷西特清醒的情况下跟他打斗一番、把他捆在尸体防腐台上、再往他身体里扎针，所需要的绝对不止是一个人。

关于胆红素

成功的【医学】检定能够让调查员得知，胆红素是网状内皮系统（RES）分泌的一种色素。它来自于受损的红细胞释放出的血红蛋白。胆红素是一种废物，存在于肝脏和脾脏的分泌液中。与胆红素分离的铁会被一种叫“转铁蛋白”的蛋白质运载到骨髓。进入骨髓后，铁会被再次利用来产生新的血红蛋白。

如果肝脏或脾脏出现障碍的话，身体里就会产生大量胆红素。胆红素过多会导致体表出现黄疸。这种皮肤变黄的症状常见于新生儿，他们的肝脏发育还不完善，不足以产生足够多的胆汁来降低胆红素水平。

然而，由于这些都只是推测——除了血液方面的不一致以外——他还是没有确凿的证据能够让惠特科姆脱罪。如果没有其他决定性的证据的话，他就只能靠自己的聪明才智和临场表现了。

调查开始

有好几个地方可供调查员开始调查。他们可以跟布雷迪谈一谈，可以去停尸房调查一番，或者跟弗拉泽尔·希格斯谈一谈。其他线索来源有警局和假释官格里高利·贝林。

布雷迪·惠特科姆

莱昂内尔·英格拉姆可以安排调查员跟布雷迪简单聊一聊。他们将在第二天上午在警局见面。调查员和英格拉姆会被领进一间由玻璃隔成两半的小房间。每边有一张桌子和一把椅子。玻璃上有一道铁栅栏来保证双方能听见声音。房间没有窗户，只在玻璃两侧各有一个门。

一名警官打开了对面的门，把布雷迪·惠特科姆领了进来。他穿着灰暗的素色衣服，双手铐在身前。他的衣服有一半扣子解开着，露出了胸前的大大的纹身，是一条长着翅膀的大蛇与一只火鸟搏斗的图案。他胳膊上也有一些纹身，包括蝎子、头骨、十字架和匕首。

他的头发看起来油乎乎的，剪得很短，紧贴着头皮。他的脸庞瘦削而丑陋，看起来有点像大猩猩；他的鼻子很塌，人中的长度与整张脸比例极不协调。他的眼睛是冷酷的绿色，扫视着屋里的每个人。他的左耳上挂着一个金耳环。

在让惠特科姆坐下之后，警卫告诉调查

员们如果需要帮助的话就大喊，接着离开了房间。英格拉姆向布雷迪介绍说，调查员们是为这个案子请来的特别助理，希望能找到证明布雷迪无罪的证据。英格拉姆说，调查员来见布雷迪是为了帮忙的，他能够回答的每一个问题都会为他们提供很大帮助。进行成功【心理学】检定的调查员会发现布雷迪对他的话表现出怀疑而防备的态度。调查员可以问布雷迪任何他们想问的问题。大部分情况下，布雷迪都会先看向英格拉姆征求他的允许，然后再开始回答。他的说法是这样的：

他为格雷西特工作一年多了。他不喜欢那个死胖子，但是他发誓——毅然决然地发誓——自己没有杀了他。布雷迪称，当天晚上自己 5:30 的时候下了班，去商店买了点东西，然后就回到自己的公寓里过夜了。在第二天早上警察来逮捕他之前，他根本不知

道格雷西特被杀了的事情。

他知道格雷西特当晚会熬夜赶工，因为有好几场葬礼要办，有很多准备工作要做。格雷西特没要求布雷迪跟着赶工，他也没主动提出这样做。他说，在他进店工作后不久，格雷西特就每周都要熬夜赶工一两次。格雷西特说这些工作都是布雷迪不知道该怎么做的，格雷西特会自己处理。

如果调查员询问这些工作的内容的话，惠特科姆表示他不知道是什么，也不在乎。

【心理学】检定会看出他在说谎。成功的【心理分析】或【劝说】检定会让他开口。他说，杀人案发生的前一天晚上，他偷听到格雷西特在给一个叫“死神”的家伙打电话。他在说什么往尸体上涂毒的事情，还说“他们的日子就快结束了”。布雷迪没听见别的什么话，但是他开始在脑子里思考各种可能性。



他开始想办法利用他偷听到的话对付他的雇主。

在当天晚上下班后，布雷迪遇见了一个朋友，出租车司机弗拉泽尔·希格斯。他们一起谋划着怎么才能最好地利用布雷迪得知的信息。但他们没想出什么好点子，于是就各自回家了。第二天夜里，格雷西特被杀了。再进行一次【心理学】判定的话，会发现布雷迪隐瞒了一些事情。如果进行【劝说】，他会小声说，他和弗拉泽尔是在一家叫“乔伊烧烤店”的便宜酒吧会面的，那地方就在河边，他们边谈论布雷迪的事情边喝了几杯。警方不知道这件事。

英格拉姆也不知道他偷听的事，于是惠特科姆讲述的时候他就在一旁奋笔疾书。警方很可能无视了布雷迪偷听的事。他们跟弗拉泽尔·希格斯谈过了，但就只向他确认了布雷迪讨厌格雷西特这件事，没问更多的事情。

调查员提出的其他问题，布雷迪都会尽力回答。他现在已经没什么要隐瞒的了。当调查员问完之后，英格拉姆会叫来警卫。他会在外面与调查员道别，表示他还有很多文书工作要处理。如果调查员愿意的话，他们可以之后再见面，来跟进调查进展。调查员离开后，他就又回去跟惠特科姆讨论案情了。

晨兴殡葬专营店

调查员可能会想看看案发现场。英格拉姆可以安排他们去看一看，调查员也可以去警局进行【法律】或【说服】检定来获得许

可。除了这两种方法以外，他们还可以闯进去，不过这可能会让他们找到的任何证据都失去法律效力。

店铺位于阿卡姆的南哨兵街。这是一栋看起来很古旧的两层小楼，由钢筋和水泥筑成。尖顶屋顶从房子四周延伸出来，窗户都被挡住了。门口的路一侧摆放着许多难看的墓碑，一眼望过去令人眼花缭乱。另一侧种着一棵垂枝树和一片灌木丛。

在走近店铺的时候，如果调查员特别声明他要前后打量街道上的情况的话，【侦查】检定会让他发现街上停着的车里有一辆破旧的深灰色厢式轿车。它面朝店铺停着，距离大约是 100 码。驾驶座上坐着一个人，正在看报。看不到车里有没有其他人。如果【侦查】检定失败的话，调查员就只能看到街上停着很多车，附近的空地上有几个小孩在玩。

这个人叫埃里克·米歇尔，是凯西·格雷西特和巫师集会的仆人。他在集会里的教名是宋尼隆。他被派去日夜监视殡葬店，以防有食尸鬼活动。当调查员出现后，他就专心盯着他们，直到他们离开或进入店铺。然后他就开车离开去进行报告。如果调查员靠近他的话他也会开车离开，不过调查员可能想记下他的车牌号码（事实上牌照是偷来的）。

店铺已经废弃了。前后门上都钉着“未经阿卡姆警局允许不得进入”的告示。前后门都锁着，还有一张告示钉在碎掉的侧窗上。

店铺二楼有一个大房间，里面展示着各种不同的棺材，还有一个小浴室，一个储藏间（放着防腐化学品和设备），以及一个无人使用的办公室。一楼有一个业务办公室，一个浴室，一个展示室（连接着一个小而阴冷的教堂），还有一个接待室。办公室里的一扇门通向两间连通的防腐室，那里就是案发现场。

在防腐室之一的柜子、化学品和设备之间，调查员能看到一个钢制的轮床，上面用线画着人体轮廓。房间里一股福尔马林的味道，还有一股血的铁锈味。这就是格雷西特被害的地方。地上溅满了干涸的血点和防腐液。好几个柜子都翻倒了，里面的东西散落一地。轮床旁边有一把椅子，地上还有侧窗的玻璃碎片。

允许调查员四处看看。每个成功的【侦查】检定能发现以下的线索之一：

- 一块半个茶匙那么大的碎玻璃，沾满了干涸的血液和防腐液。玻璃上有几根长长的毛发。如果再进行一次成功的【侦查】检定的话，会看出来这些毛发都是棕绿色的。如果在实验室进行分析，并进行成功的【医学】或【化学】检定，会发现这些毛发严重缺乏蛋白质，并且上面沾有霉菌的孢子（坟墓里的霉菌）。
- 在与之相连的那个房间里，有一个柜子的柜门虚掩着，不过这个房间里没有打斗的痕迹。如果打开柜子的话，会发现里面装满了贴着标签的化学药剂。【侦查】检定会注意到一层架子的后方有一个空位。把架子上的容器拿开，会发现

架子后面有一块空着的地方，大小能容纳四个瓶子。（这些丢失的瓶子里装的是格雷西特使用的那种毒药，昨天晚上巫师集会的仆人“死神”与宋尼隆偷走了它们，这两个人潜入店铺就是为了拿走这几个瓶子。他们有这个柜子的钥匙，钥匙是格雷西特给的。）

店铺外面

在调查员即将离开店铺的时候，他们会发现最后一条线索。如果他们声明自己要环顾院子或是观察房子的侧面，要求他们进行【侦查/2】检定。在房子周围的八英尺高的石墙附近，调查员会在土里发现圆形的印记。靠近观察的话，这些印记很像是模糊的蹄印。地上的土很松，触摸印记的话需要进行【敏捷×5】检定以免毁掉它们。

如果调查员既发现了屋里的毛发又发现了这些蹄印，就可以进行【克苏鲁神话】检定。成功的话就会得知，毛发和蹄印说明此事与食尸鬼有关。然而再进行【灵感】检定的话，调查员会想到，从柜子里拿走瓶子的可能不是食尸鬼。食尸鬼很可能会破坏柜子或把它弄倒，而不是把它打开。

有了这些发现，调查员就更加能够帮助惠特科姆脱罪了。然而，如果调查员是非法进入店铺的话，那么获取的线索就不能用在案件审判中。如果他们通过莱昂内尔·英格拉姆进入的现场，他们就可以汇报自己的发现。【法律】或【知识】检定会提醒他们这些事情，如果他们忘记了的话。

弗拉泽尔·希格斯

弗拉泽尔·希格斯住在诺伊斯街 701 号一间邋遢的公寓里，调查员可以在那里找到他，但是会经常找不到人。希格斯是个出租车司机，因此行迹难以追踪。可以在车站调度员那给他留口信，但弗拉泽尔要么是没接到口信，要么是直接无视了。惠特科姆会告诉调查员，希格斯最喜欢去鬼混的地方就是乔伊烧烤店，河边的一家脏兮兮的小酒馆。他还会告诉他们，要进门的话，必须敲四下门，然后说暗号（“撒哈拉”）。每位顾客还需要 1 美元的入场费。

乔伊烧烤店位于一家废品商店后面的一个烟雾缭绕的小房间里。这家地下酒吧的木头桌椅很简陋，饮品质量低劣，顾客也都是粗人。它迎合的是那些吵闹的人、破衣烂衫的人和流浪汉。吧台有一面墙那么长，后面的架子上放满了酒瓶子。房间里还有两张牌桌，一张轮盘赌桌，以及一张桌面沟壑纵横的台球桌。在一扇挂着帘子的门后面有几个单间，一间办公室，和一个储藏室（里面有一个通向河边的隐藏逃生通道）。当调查员走进这里的时候，屋里大约有十二个客人，有男有女。有的人在打台球，其他人则坐在赌桌或吧台旁。

如果调查员询问酒保关于弗拉泽尔·希格斯的事情的话，【侦查】检定会让他们发现有六七个人转过头来盯着他们。酒保萨米·阿尔文对调查员一副仇视憎恶的态度，挥舞着一个碎酒瓶子，建议他们离开。【劝说】检定会让他不情愿地告诉他们哪个人是希格斯。检定失败的话，会有好几个人拉开椅

子，慢慢站起来。如果调查员表明自己是为了证明布雷迪的清白而来的话，紧张的气氛会缓和下来。但调查员依然会被大块头保镖和几个顾客警惕地防备着。

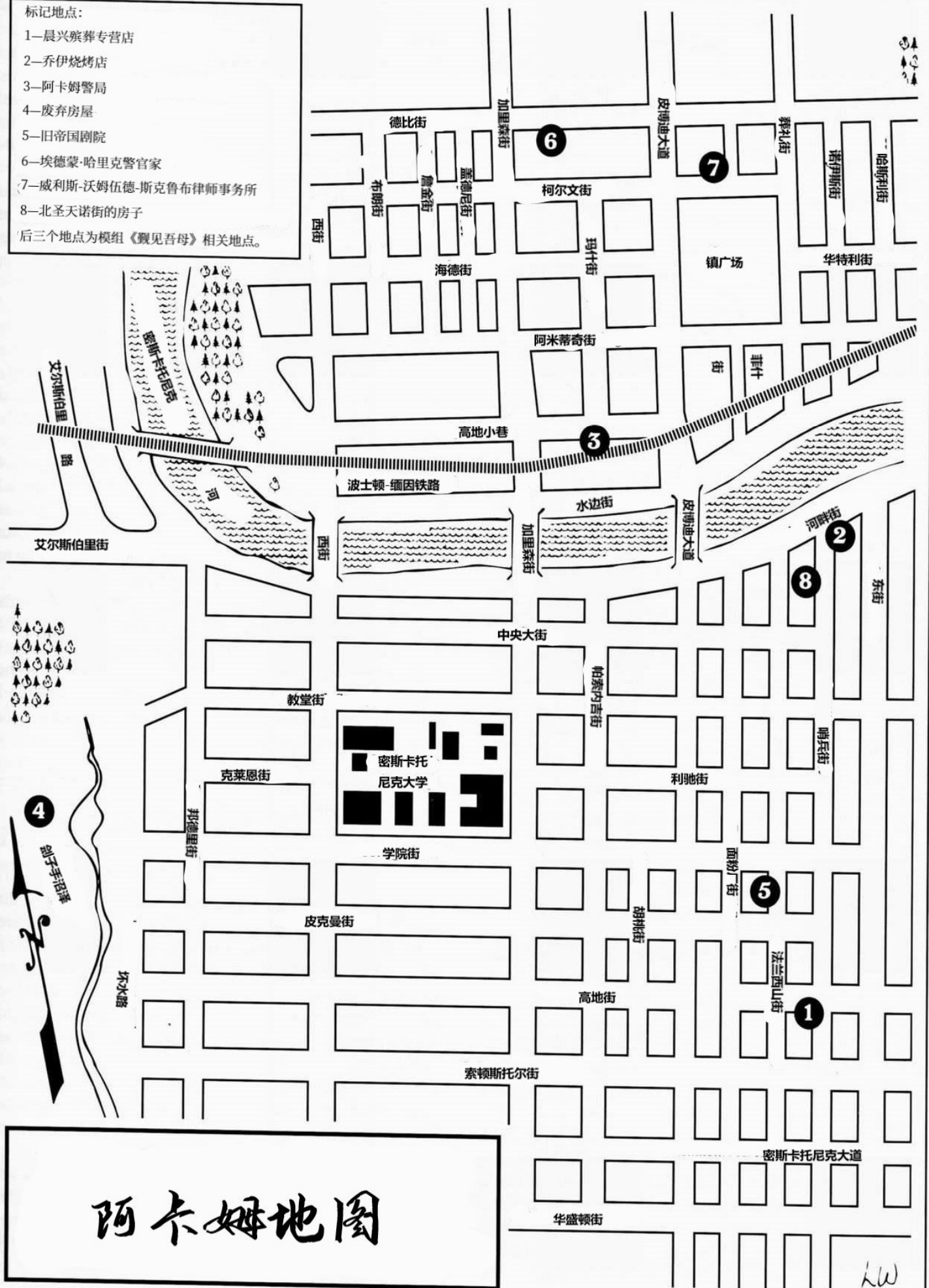
弗拉泽尔·希格斯独自坐在一张桌子旁。桌子上堆满了空啤酒杯和烟头。希格斯是个大块头的男人，肩膀宽阔，手掌宽大。他的脸很圆，但下巴很尖。浓密的胡子从他的鼻子下面延伸到下巴底下。他满头头发直楞楞的，穿着一件很脏的 T 恤和撕裂了的工裤，脚上踩着高筒靴。他的右胳膊上有一条蛇的纹身耀武扬威。

与希格斯谈话需要进行【劝说】检定。如果检定失败，他会破口大骂，说自己已经被警察烦够了，只想一个人静一静。如果在此之后调查员还继续打听，希格斯和其他顾客就会动用武力。如果检定成功，他会告诉调查员，在谋杀案发生之前那天晚上他和布雷迪在这喝过几杯啤酒。他喝多了，布雷迪走了，就这些。当然布雷迪痛恨格雷西特，但是希格斯不相信布雷迪会杀了他。敲诈他，可以；杀了他，不行。如果询问他布雷迪偷听到了什么，希格斯会说布雷迪听到格雷西特要往尸体上下毒，觉得可以凭借这点信息敲诈他一番。

酒吧后方有一个瘦削而面色苍白的人独自坐着。他并不显眼——没有什么不正常到能吸引调查员注意的。这是加洛斯，一只混进人类社会里的食尸鬼。他又高又瘦，穿着肮脏的大衣、磨坏了的裤子和靴子。如果靠近认真看的话，他长得其实很丑，他

- 1—晨兴殡葬专营店
- 2—乔伊烧烤店
- 3—阿卡姆警局
- 4—废弃房屋
- 5—旧帝国剧院
- 6—埃德蒙·哈里克警官家
- 7—威利斯·沃伍伍德·斯克鲁布律师事务所
- 8—北圣天诺街的房子

后三个地点为模组《觐见吾母》相关地点。



阿卡姆地图

LW

的脸部轮廓有点像犬类。最开始就是加洛斯特听到了惠特科姆和希格斯讲的下毒的事情，然后食尸鬼们才根据此信息开始行动杀死了格雷西特。从那时开始，食尸鬼就会定期造访乔伊烧烤店。当调查员进入这里的时候，加洛斯会暗中观察他们。当他们离开后，加洛斯也会立刻，回到巢穴去汇报。

阿卡姆警局

调查员要与路德·哈登警探或罗纳德·克雷格警探谈话的话，需要进行成功的【劝说】检定。哈登警探是一个脸庞微胖的暴躁的人，留着浓密的胡子，毫无幽默感。作为阿卡姆的探长，他对于调查员要为一件——在他认为——已经结案了的案件而寻找证据感到不满。他只会跟他们谈几分钟时间的话，告诉他们的内容也不比他们已经知道了的多多少。

哈登是个好警察。他全身心投入工作，觉得自己在这个案子上已经把能做的都做了。以真诚得体的外交手段与他打交道的调查员会得到同样态度的回应，不过依旧像他平常那样带着几分粗鲁。如果调查员以具有逻辑和证据支持的方式向他提供关于此案的信息的话，他是不会置之不理的。不过，不能威胁恐吓他。威胁恐吓是引起他的反感的最快的方法。

罗纳德·克雷格警官是个粗壮结实的红发男子，眼睛里透露出一股坚忍不拔，会对人露出大大的笑容。他也不会为调查员增添多少信息。他会讲述自己发现店铺被闯入，接着发现殡葬师的尸体的过程。他立即求援，

哈登警探、两名其他的警官和法医以法莲·斯普拉格随即前往现场。哈登警探和克雷格警官都不会允许调查员查看那些莱昂内尔·英格拉姆无权查看的记录或文件，这两个人也都不会收受贿赂。

在造访警局之后，调查员对警方的印象应该是，警察都很称职，并且看起来没有故意隐瞒什么，也没搞错什么。警方认为自己已经把犯人抓捕归案了，因此他们不再进一步调查此案。

格里高利·贝林

格里高利·贝林是布雷迪·惠特科姆的假释官。他在波士顿工作，可以通过马萨诸塞州惩教部门联系到。他告诉调查员，他定期与惠特科姆见面，每月一次，自从他 14 个月前出狱开始一直如此。在他看来，惠特科姆是个模范被监护人。贝林帮他找了这份殡葬店的工作，不过贝林从没见过凯西·格雷西特，只通过几次电话。根据这几次接触，他无法对格雷西特的为人作出判断。

贝林会提到，布雷迪告诉他说自己跟格雷西特相处得不是很好。只要能找到份机械维修类的工作，他就不继续在这里工作。假释官知道布雷迪有多品行不端，但他不相信布雷迪会杀人。如果问他为什么的话，贝林会说，“只是一种感觉。”他计划第二天离开波士顿去见布雷迪，和他商谈一下现状。

食尸鬼

当调查员追寻这些线索的时候，食尸鬼也在进行自己的调查。他们试图调查格雷西特为什么要毒害食尸鬼，但是由于阿卡姆巫师集会行事低调，因此这个任务进展得异常艰难。他们试图监视殡葬店，也监视调查员。有了加洛斯在乔伊烧烤店偷听到的情报之后，食尸鬼对于调查员都知道些什么很感兴趣。为了搞清楚调查员知道些什么，食尸鬼决定集结起来与他们直接碰面。如果调查员没去那家酒吧的话，就认为食尸鬼是在殡葬店看到调查员的。

一天晚上，当调查员回到住处的时候，接待处的人会递给他们一封信；可能是房东、旅店经理等。这是一个脏兮兮的发皱的信封，散发着潮湿的泥土的味道。里面有一张同样脏兮兮的纸，上面的字迹就像小孩子写字一样潦草而不稳定。见分发材料#1。

如果询问递信的房东/经理的话，他会说是一个瘦而苍白、穿着风衣的年轻人送来的信，并且要求交给调查员。成功的【智力×2】检定会让调查员想起自己在乔伊烧烤店看见过类似外貌的人。如果调查员照着说的做，没有告诉任何人他们的计划的话，他们可以为见面做任何必要的准备。如果他们通知了莱昂内尔·英格拉姆或警察的话，也可以按照下面的模组内容进行，不过 KP 需要决定警察跟不跟他们去。

分发材料#1



当调查员出发前往会面时，会有一辆深灰色厢式轿车在很远的地方盯他们的梢。如果调查员特意声称自己要观察有没有人跟踪的话，成功的【智力×2】检定能让他们发现这辆车。否则这辆车就会毫不张扬地保持尽可能远的距离以免引起怀疑。这辆车的司机是“死神”（真名托伊·帕克）。和食尸鬼一样，巫师集会也在调查员出现在殡葬店之后就开始监视他们。如果调查员没去殡葬店的话，就当是警察里有一个是巫师集会的成员，把调查员卷入此事的信息汇报给了集会。

阿卡姆垃圾场

垃圾场位于阿卡姆北部，梅多山西面，一条硬土路上。垃圾场周围，荆棘、灌木与野草被幽暗的森林所取代。垃圾场本身分为两部分。第一部分是挖出来的一个大坑，里面堆放的是小型垃圾和废物。坑里积着大量污水，形成了一个池子。第二部分是堆放大

型废物的地方，比如家具、金属、机械零件、轮胎等。这块区域周围围着 10 英尺高的锈迹斑斑的金属围栏，还有一扇铁链锁住的大门。地图见下。

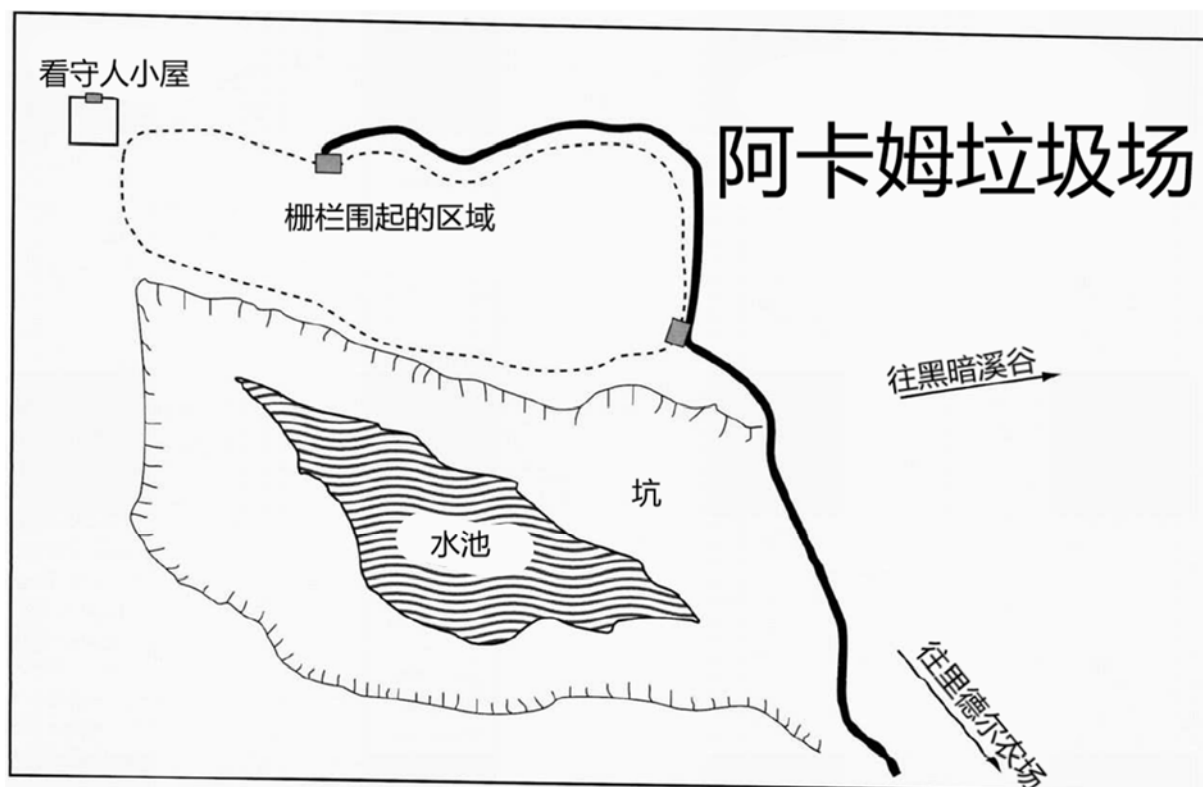
栅栏周围的地上堆着各种各样的废物和垃圾。几辆废弃汽车的生锈的车架静静地矗立着，像巨大的金属昆虫一样盯着调查员。能听到老鼠跑动的声音，不过看不到老鼠。如果调查员绕着栅栏走一圈，大约需要 10-15 分钟的时间，并且会发现对面一侧还有一扇小门和一条土路。

要进入栅栏内部，调查员可以砸开大门的铁链、翻越栅栏或是寻找栅栏的缺口。砸开铁链需要进行力量对抗。铁链的力量为 50，每次失败的尝试都会让其力量下降 5。翻越栅栏需要成功的【攀爬】检定。寻找栅栏的缺口需要进行【侦查】检定，成功的话会发现有一个地方的金属板向外弯折着。这个缺

口可以供体型不超过 14 的人通过。

进入之后，调查员会发现自己身边环绕着成堆的垃圾和废物。废旧轮胎和扭曲的金属零件堆得比人还高，就像小孩的积木一样，无声地护卫着这片金属与锈迹的墓场。通过【侦查】检定的调查员会看到栅栏旁边有三个很大的狗屋，但是看不见狗，也听不到狗叫。调查员进入的时候弄出的声响——这种情况是很可能发生的——本来应该让狗警觉起来的。

当他们环顾四周时，为每位调查员暗骰一次【侦查/2】。成功的话，调查员会有一种浑身不自在的感觉，就好像在被什么东西盯着看一样。他们还会听到隐隐约约的声音，就好像有什么东西在垃圾场中央移动一样。如果调查员朝声源方向走去，或者开始探索四周，这种不自在的感觉会变得更强烈。调查员会意识到有什么东西或什么人在垃圾堆



之间的道路中与他们并肩前进，这会损失 0/1 点 SAN。

在这片金属与木头的垃圾场的中心附近，一位调查员会踩进一个黏糊糊的水洼里。仔细观察的话会发现这是一滩血，来自一堆木头碎片底下。搬开几块破木板，调查员会发现一只很大的德国牧羊犬，它的头折向了一个不可思议的角度，腹侧有几道可怕的爪痕。这一可怕的发现会让调查员再损失 0/1D3 点 SAN。

突然，大约 20 码开外的地方，有一个身影从阴影中出现了。对方以奇异的声音告诉调查员说，自己叫马格兰。他穿着一件破旧的风衣，上面有很多小白布条。他的上衣、裤子和靴子都脏兮兮的，看起来也不是很合身。当马格兰走向他们时，调查员会注意到他走路姿势很奇怪，就像蹦跳一样，而不是行走。还没等他走近，一股坟墓般的臭味就先传了过来。当他走近时，调查员会看到拍打着他那破破烂烂的外衣的白布条实际上是人类手指的骨头。马格兰的脸就像狼一样，令人厌恶，嘴里露出凶恶的犬齿，还长着深不见底的黑眼睛。

他停在了调查员面前，喉咙里发出低沉的吼声。回应着这个信号，一阵不祥的噪声打破了夜晚的寂静。四面八方都有身影从废物堆中的藏身之处后面或下面现身。有几个挡住了调查员的退路，其余的则蹲在垃圾堆上或集合在马格兰附近。有的穿着褴褛的破衣服，其他的则在月光下露出狼一样的毛发

与肌肉。尽管它们长得和马格兰都很相似，但是每只的样貌都是独特的，就像调查员彼此长相不同一样。目睹这一群食尸鬼需扣除 1/2D3 点 SAN。

进行【灵感】检定的调查员能确定自己周围能看到的食尸鬼有 8-12 只，包括马格兰在内。马格兰再次进行自我介绍，并称正是他写了那封把调查员带到这里来的信。如果询问原因的话，所有食尸鬼都会骚动起来，喉咙里发出低吼声。

马格兰解释说，他们在乔伊烧烤店看到了调查员——这是加洛斯会从阴影中走出来站到马格兰身旁。他们听到调查员在谈论那个叫惠特科姆的人。马格兰会直接询问调查员他们都知道关于惠特科姆和格雷西特的哪些事情。他告诉调查员——越来越愤怒地说——许多他的同胞都被杀死了，还有很多依然承受着痛苦。他们吃的尸体被一种毒药污染了，会让他们痛苦地死去。他讲述着他们的“梅卡皮克”（孩子）是如何饱受毒药折磨而死去的，毒药是如何侵蚀他们幼小的身躯的；他讲述着有的食尸鬼是如何因害怕中毒而不肯进食，饥肠辘辘的；他还会讲述食品储备库²里如何充满有毒的死人，肉连碰都没法碰的。那个叫格雷西特的人把他埋葬的尸体都涂上了毒，这件事也是他们从那个叫惠特科姆的人那里偷听来的。但是他为什么要这样做？

如果食尸鬼得知惠特科姆被以谋杀格雷西特的罪名起诉的话，食尸鬼首领会承认

² 译注：应该指的是停尸房或墓地之类的地方

这起案子并不是布雷迪犯下的。他的几个手下杀了格雷西特，作为在尸体上投毒的报应。如果告诉食尸鬼关于殡葬店丢失的瓶子的事的话，他们会立刻不安起来，嚎叫着，用爪子挠着锈迹斑斑的金属。有几只开始朝着调查员溜过来，他们的吼叫声也加入了周围涌起的愤怒的大合唱之中。马格兰大声要求他们安静下来，并喝令那几只食尸鬼退回去。他们勉强让步了，用饥饿的目光看着调查员们。食尸鬼们变得异常愤怒，只有马格兰能勉强控制住局势。

食尸鬼首领伸出一根爪子般的手指指向调查员，并告诉他们，他们要么与他合作，要么就与他为敌。他必须查清楚，为什么有人要消灭他们的族群。他不会允许任何人阻挡他。周围的几只食尸鬼会说：“他们是活人。他们跟我们是敌人！我们必须杀死他们以求自保！”许多其他食尸鬼也表示同意，朝调查员靠近过来。这次马格兰要让他们安静下来所花费的时间更长了。

【灵感】检定会告诉调查员，如果格雷西特是下毒的人的话，那么他必定还有一个或几个同伙。这些同伙可能就是拿走了那四个瓶子的人，瓶子里装的可能就是毒药。当调查员进行推理拼凑线索时，他们会注意到食尸鬼们抬起头听着什么。【聆听/2】检定会让调查员听见食尸鬼们在听的声音：一阵模模糊糊的噼啪声与嘶嘶声，从马格兰身后的过道下方传来。开始按照敏捷数值顺序询问调查员的行动，就像是战斗轮一样。食尸鬼们骚动起来，发出尖叫声，抽动着鼻子。在轮到敏捷 13 行动的时候，【侦查】检定会让

调查员注意到有什么东西从空中飞了过来。它很危险地落在了调查员和食尸鬼们身边，就落在高高的一堆钢铁废料底下。嘶嘶作响的引信和闪烁的火花消失在了炸药棒里……

大爆炸，以及之后发生了什么

调查员可以尝试【闪躲】。成功的话，他们就能扑到爆炸范围以外去。失败的话他们会在炸药棒爆炸时受到 2D4+2 点伤害。他们的眼睛会看不见，耳朵会开始耳鸣。然而炸药的大部分伤害都作用到了那堆钢铁上。扭曲的铁块飞向四周，附近的垃圾堆也开始摇摇欲坠。逃跑的调查员需要再次进行【闪躲】检定以避免掉落的废物，失败则受到 1D6-1 点伤害，大失败则意味着一块巨大的铁块砸中了这个倒霉人，造成 3D6 点伤害。

发动攻击的人就是“死神”。在跟踪调查员来到这里后，他把车停在后面，溜了进来。他想要一举搞定调查员和食尸鬼。在扔了炸药之后他就迅速逃走了。【聆听/2】检定能让调查员听到汽车开走的声音。

在骚乱平息后，调查员很快就被马格兰和六个其他的食尸鬼包围了。他们尖叫着说调查员背叛了他们，想要杀了他们。有的类犬怪物想要杀了这些人，其他的则从废墟里探出身来，寻找他们失踪的同伴。被砸烂的扭曲的食尸鬼尸体从碎石底下被拉了出来，救援者很快就开始撕咬尸体，从上面扯下毛皮和血肉。食尸鬼开始在温热的尸体上大快朵颐，发出怪异的撕扯声。这种同类相食的可怖场景会让调查员损失 1/1D6 点 SAN。



受到伤害的调查员会被两只食尸鬼指指点点，他们咕哝着说，“那个活人要死啦。”马格兰受到了烧伤，身上流着血，他看向调查员，最后一次发出警告说他们要么和他合作要么与他为敌。如果调查员决定与马格兰和他的同类合作——即使只是暂时的——他们马上就会安全了。尽管食尸鬼们渴求着调查员的血，但他们不会不听马格兰的。其他食尸鬼们低声吼叫着，有的在咒骂马格兰让“地上世界的家伙”卷进这件事里。他们用充满仇恨的眼睛对调查员怒目而视。

如果调查员不愿意与食尸鬼合作，马格兰会宣布他们是敌人，并允许他愤怒的部下开始攻击他们。敌人包括四只毫发无损的食尸鬼，两只受伤的食尸鬼（HP 下降至 6），与马格兰。他们会不停猛烈攻击，用尽他们动物般的残暴与狡诈。如果调查员设法活下来的话，第二天晚上食尸鬼就会开展针对调查员的大战，将他们赶尽杀绝。如果在会面过程中的任何时候调查员发动了攻击，食尸鬼也会开始攻击，并且向上面所说的那样进行复仇。

在马格兰再次对其他食尸鬼申明自己的统治之后（调查员很容易会注意到他的权威已经很弱了），他会要求他的新盟友们运用自己的全部资源来调查毒药的事情是怎么回事，幕后黑手是谁，以及他们为什么要这么做。他还会提醒调查员，无论幕后黑手是谁，对方似乎同样也想要杀死调查员们。在离开之前，他告诉调查员在乔伊烧烤店后面有一个旧集装箱，他们可以在那里给他留信。

在马格兰的指示下，食尸鬼们逐渐消失在夜色中，他们闪亮的黑眼睛依旧充满了恶意。最后一只食尸鬼经过调查员身边时会停下来看着他们。他的名字是卡汉，体型很大，外貌可怕。他龇着犬齿低声说，“你们会成为我的人。我会监视你们。如果你们背叛我们，我会很乐意把你们的肉从骨头上撕下来。然后我会用你们的肠子做线，把你们的骨头穿起来挂在我的脖子上！”他露出了一个狂野而凶残的笑容，然后消失在黑暗之中。调查员可能会思考的问题是，就算现在他们知道杀死凯西·格雷西特的真正凶手是谁了，他们也没有能够帮助布雷迪·惠特科姆的证据。

分发材料#2



一条消息，一次会面，

一场战斗

第二天，调查员可能会开始追查他们手里的其他线索。当晚上他们回到住处时，房东或接待员会告诉他们说他们又有一封信。这封信跟上一封别无二致，同样沾满污渍，闻起来有一股湿润的泥土味。它和之前那封信一样也是用孩童般的字迹写成的（见**分发材料#2**）。如果询问送信人的话，描述同样和那个叫加洛斯的食尸鬼差不多。

调查员毫无疑问记得卡汉——就是那个对他们发出警告的大食尸鬼。阿卡姆本地人可以进行【灵感】检定，成功的话会得知通往克拉克角的那条路会经过镇子西边那块荒废已久的长满树木的墓地。如果调查员决定这次带上哈登探长和警察的话，半夜的会面也可以在他们在场的情况下进行。

调查员可以按照自己的想法进行准备。可以理解的是，他们对这次碰面或许有点紧张。尽管他们会疑神疑鬼、胡思乱想，但调查员还是有动力前往：毕竟食尸鬼允许他们活着离开垃圾场了；他们可能是发现了能够帮助惠特科姆的某些证据。

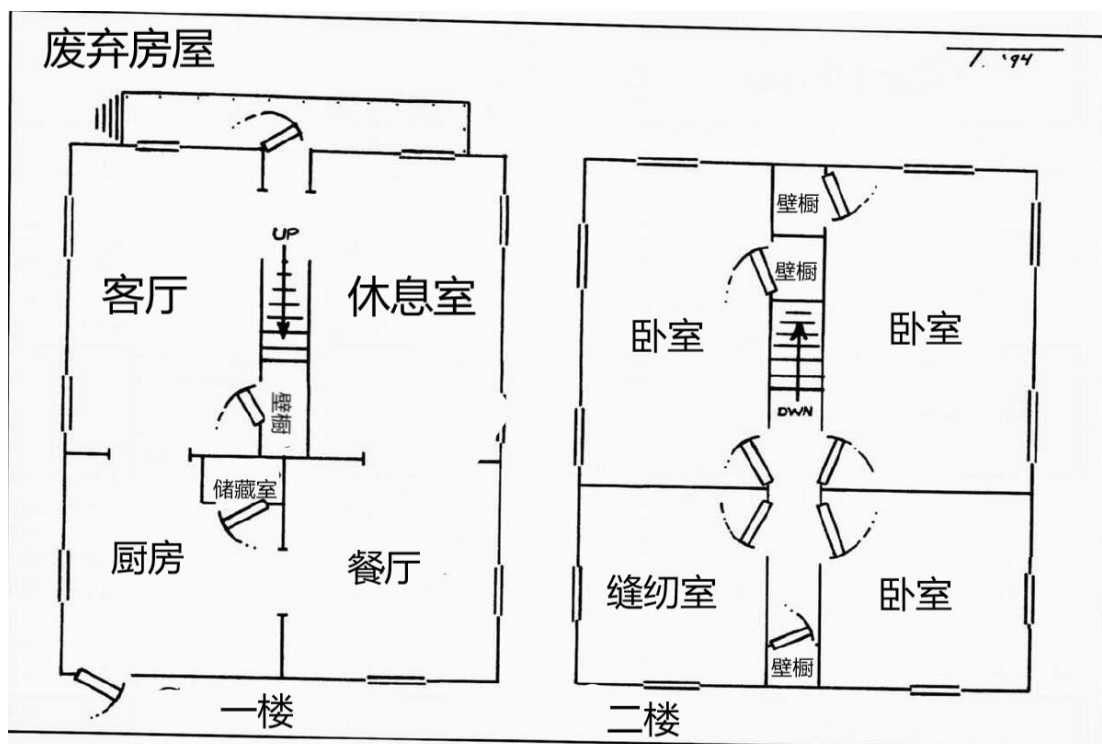
会面地点就在镇外，房子逐渐变得稀疏、城市逐渐变成郊野的地方。刽子手沼泽里的水向南流去，旁边就是阿卡姆的一块废弃区域。通往克拉克角的那条年久失修的道路已

经变成了一条长满杂草的小径。

信中提到的房子是一栋又小又黑的两栋小楼，距离路边很远，只能在漆黑的夜色中隐隐约约看见。几扇窗户都破了，院子里长满了齐腰高的杂草和灌木。天上下起了毛毛细雨。到处都看不见卡汉的踪迹。

调查员的呼喊没有得到回应，房子里也没有传来其他的声音。绕着这栋废弃已久的废墟走一圈的话，调查员会发现一扇通往厨房的后门。房子里到处都是泥土，杂草，坏掉的家具部件，和七零八落的房屋设施。从厨房或正门进入的话，【聆听】检定会听到相互连接的大房间（餐厅）里传来有规律的“滴答滴答”的水声。朝房间里看去，调查员会看到可汗的尸体，被斩了首，布满血迹，倒吊着，他的钩子一样的脚挂在餐桌上方的枝形吊灯上；找不到哪里有他的头。被斩首的脖子下方的桌子上积着又厚又粘稠的一滩血。他的躯干上有着深深的、往外渗着血的爪痕。目睹卡汉尸体的惊悚一幕的调查员需损失 1/1D6 点 SAN。

【侦查】检定会发现食尸鬼的拳头里紧紧攥着一张黄色的纸片似的东西。没有办法把它从卡汉粗粗的手指中扯出来。听见折断手指的声音的调查员需损失 0/1 点 SAN；折断卡汉手指的调查员需损失 1/1D2 点 SAN。在拿出来之后，会发现这张纸是从一本黄色的便笺上扯下来的（见**分发材料#3**）。



调查员很可能一拿到纸条就开始看。但杀死卡汉的凶手依然在附近，它必须收回这张纸条。当调查员开始看纸条或开始检查食尸鬼的尸体时，【聆听】检定会让他们听见房子里其他地方有什么东西鬼鬼祟祟地移动的声音。当他们离开房间查看时，楼梯顶上的一只拜亚基施放了黑暗术（描述见模组末尾数据部分），把餐厅、厨房和门廊都笼罩在了全然的黑暗之中。突然身处这片黑暗区域的人需要损失 1/1D4 点 SAN。

随之而来的就是混乱。这片区域是完全黑暗的，无论调查员使用何种光源都无法看见。如果有人拿出武器或是开始射击，【灵感】检定会让他们意识到自己伸手不见五指——更别说自己要攻击的敌人了。进一步的【灵感】检定能够让此人设法走出这片黑暗的区域。

拜亚基会利用黑暗来取走纸条。房间里

的每个人都要进行【幸运/2】检定，失败者需损失 0/1D2 点 SAN，因为他们会感到一个巨大而有力的东西推向他们，把他们击倒在地；他们看不见这个东西的外貌，但能感到它长着瘦骨嶙峋的翅膀，上面覆盖着稀疏而粗硬的毛。大失败的人会在推搡中被爪子轻轻地划一下——伤害也足以达到 1D10 之多。拿着卡汉手里的纸条的人也会被划伤，如果他们读过纸条了的话，纸条也会被从他的手里抢走。

如果调查员试图攻击这个看不见的敌人的话，他们攻击成功率只有 5，因为周围是全然的黑暗，也不会造成穿刺伤害。如果检定结果比正常的技能数值低，那么这次攻击就仅仅是没打中。如果检定结果比正常的技能数值高的话，攻击会打中调查员的同伴，造成正常数值的非穿刺伤害。

无论各种检定结果如何，拜亚基都应该

能够逃脱这个一片混乱而漆黑的房子。必要的话，它可以打破餐厅的窗户冲出去。【聆听】检定能听到它离开时拍打它坚韧的翅膀的声音。

调查员会留在原地，思考刚才到底发生了什么。几分钟后，黑暗消散了，又只剩下调查员们和卡汉的尸体。至少会有一个人瞥了一眼那张纸条的内容。房子里没有别的什么可获取的信息了，并且调查员开枪的声音可能会惊扰到当地的警察，所以他们可能需要赶快离开这里。

在回到镇子路的路上，【侦查/2】检定会让他们注意到路旁的树林中潜藏着一个弯腰驼背的人形身影——非常接近那片树木丛生的老旧墓地的位置。那是一只食尸鬼，他看到的就是调查员与卡汉会面之后离开了……

跟踪

在与卡汉见面后的第二天，调查员可能会继续追踪线索，或是试图在乔伊烧烤店后面的集装箱留言联系食尸鬼，或是与英格拉姆见面研究他们关于惠特科姆案的发现。他们一般的活动都会正常进展，不过试图联系食尸鬼的尝试将会失败。

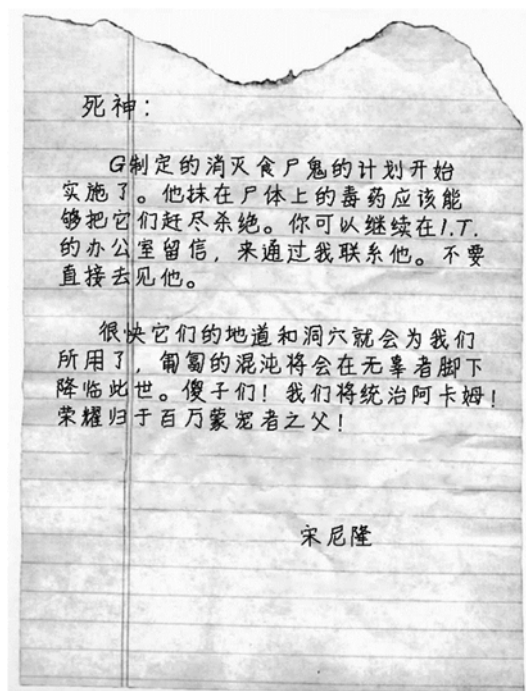
食尸鬼怀疑调查员杀死了卡汉。他曾经公开威胁过他们，并且反过来还有食尸鬼看到他们离开了卡汉的被害现场。阿卡姆的食

尸鬼们在垃圾场爆炸事件后本就渴求着调查员的鲜血，如今变得更加危险，几乎要向他们展开复仇。当天傍晚会发生几件诡异的事情，调查员将会被食尸鬼跟踪威胁。例子包括：

- 当调查员走过一道高高的树篱时，【聆听】检定会让他发现树篱另一边有什么人或什么东西在跟踪他。当走到树篱尽头或是推开树篱穿过去时，会发现那里并没有什么人。【侦查】检定会让调查员闻到隐隐约约的腐臭味，还会发现泥土里有一组蹄子状的脚印；【克苏鲁神话】检定会发现这是食尸鬼的脚印。
- 调查员会看到巷子里或自己的车后面潜藏着一个人影。同样，【侦查】检定能够让调查员闻到臭味，发现食尸鬼的怪异足印。
- 当调查员之一回到家时，他闻到迎面而来的一股坟墓般的臭味。味道在房间里弥散开来，他可能会认为食尸鬼还在他的家里。事实并非如此，不过【侦查】检定确实能在地毯上发现不止一个模糊的泥巴蹄印，暗示着不止一只食尸鬼来到过这里。

这些食尸鬼出没的事件每次会让调查员损失 0/1D2 点 SAN(最后一条为 1/1D3)。调查员应当意识到食尸鬼在跟踪他们，他们也应该能猜到为什么。KP 还应当安排一些相似的不祥的情境，不过事实上只是普通的事件：例如，调查员被一个神秘人跟踪，最后发现其实是莱昂内尔·英格拉姆或者是个警察。

分发材料#3



加洛斯

调查员进行了一天的日常调查，而始终联系不上食尸鬼。夜幕再次降临在阿卡姆。随着夜晚来临，食尸鬼会采取更多行动对付调查员。如果 KP 愿意的话，上一节提到的事件可以再发生一两次。

不过，调查员之一会面临一次别样的遭遇。当他晚上在家里走动时，他会路过一扇窗户，瞥见外面的人行道上有一个穿着风衣的身影。【灵感】检定会发现这看起来应该是那个很像人类的食尸鬼，加洛斯。这个类人食尸鬼没有进行什么特别的举动，以防有人靠近观察他。他看起来就像是在等着调查员发现他一样。如果调查员不赶快出门的话，加洛斯会做动作示意他出来，或者会走近房子。

加洛斯没有恶意。他是来警告调查员，

食尸鬼聚落决定与他们为敌。许多食尸鬼认为是这些地上世界的家伙杀死了卡汉，他们很愤怒，打算复仇。要怎么证明毒害食尸鬼的事不是自己干的、垃圾场的袭击不是自己策划的、卡汉也不是自己杀的，这取决于调查员们。马格兰认为他们跟毒害食尸鬼一事没有关系，但是在另外两件事上则持怀疑态度。

如果调查员告诉加洛斯自己在卡汉的爪子里发现的纸条，以及被看不见的恐怖怪兽袭击的事情，加洛斯会告诉调查员说，卡汉在被害当天曾经说过自己跟踪了什么人去了一家老旧的剧院。然后卡汉找加洛斯给调查员写了那张纸条，也就是约定了那次令他丧命的会面的那张纸条。

如果调查员攻击加洛斯，他会立即跑回食尸鬼的聚居地去，马格兰和其他食尸鬼就会一直追击调查员，直到他们死去或是离开这座城市。

另一方面，如果调查员得知卡汉在调查剧院，他们就会想要继续他的调查。经过研究，调查员会发现阿卡姆现在有两家剧院：阿姆赫斯特剧院（放映电影，包括有声电影），和曼雷剧院（有时放映电影，有时上演歌舞杂耍表演，还有时会上演阿卡姆业余剧团的表演）。然而，通过【灵感】检定，在阿卡姆居住（无论多长时间）的调查员会想到，还有一家已经倒闭数年的老旧剧院——旧帝国剧院，位于南面粉厂街；【图书馆使用】检定也能够发现这一信息。读过卡汉的纸条的人可以再次进行【灵感】检定；纸条上提到

了“I.T.的办公室”——或许指的就是帝国剧院？³

帝国剧院

帝国剧院位于阿卡姆的法兰西山区。这里住的大多都是爱尔兰人，大街小巷都很狭窄，老旧的房子歪歪斜斜地立在路旁。

剧院本身是一座三层砖楼，看起来大约建成 50 年了。附近街区里还有一家基督教青年会 (YMCA)，看起来格格不入。而剧院门口大街正对面的那条小巷就是臭名昭著的“奥恩窄道”。

这家旧剧院建于 1872 年，起初是为了给法兰西山区的居民提供歌舞杂耍表演。后来，当地组织和小旅游公司如果需要比曼雷剧院小一些的场地的话也会使用这里的舞台。随着电影的发明，剧院安装了银幕，打算转型成为电影院。但尽管帝国剧院是河南岸的唯一一家电影院，它也不如曼雷剧院和阿姆赫斯特剧院那样吸引观众。后来剧院的放映室起了一场小火，又接连有好几场演出没什么人前来观看，于是帝国剧院于 1924 年歇业了。自那之后，这栋建筑就空荡而冷漠地矗立在那里，门可罗雀，人们把它当成是又一个逝去的梦。

从 1926 年开始，在黑暗发霉的剧院里，

阿卡姆巫师集会偶尔会举行卑劣的活动。尽管剧院能为他们提供他们需要的一切条件，但是最主要的问题依旧是被发现的风险。此外，最近历史学会与商会正在商谈关于利用旧剧院场地的事情。正是因为如此，巫师集会希望把食尸鬼的领地据为己有。

帝国剧院外部看起来荒芜而凄凉，就连它的影子都似乎比正常的影子颜色更深些。剧院前方有一扇正门，侧面还有两扇门。【知识】检定会得知，其中一扇门应该是建筑的侧门，另一扇则应该通往舞台。【侦查】检定会发现舞台门开了一条缝。正门和侧门都紧锁着。要撞开两扇门的话都需要与力量 30 进行力量对抗（正门最多可以三个人撞，侧门最多可以两个人撞）。

进门之后，调查员就会闻到旧剧院里的霉味与臭味。当他们探索这个阴暗的剧院时，【教育×4】检定会让他们闻到一股熟悉的味道，但很微弱。味道太微弱了，他们很难辨认到底是什么，但是它熟悉得要命。

一楼

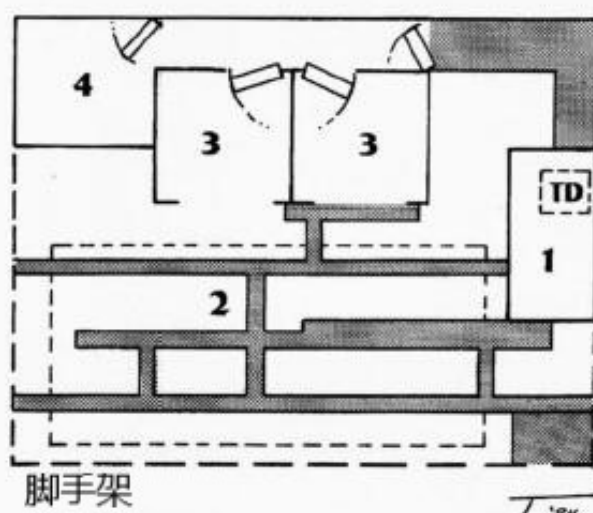
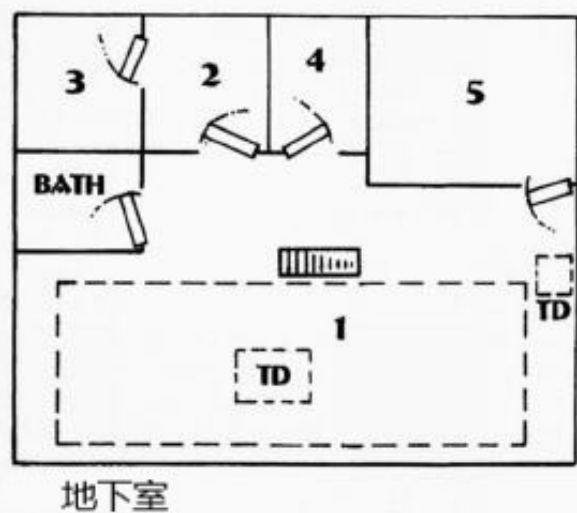
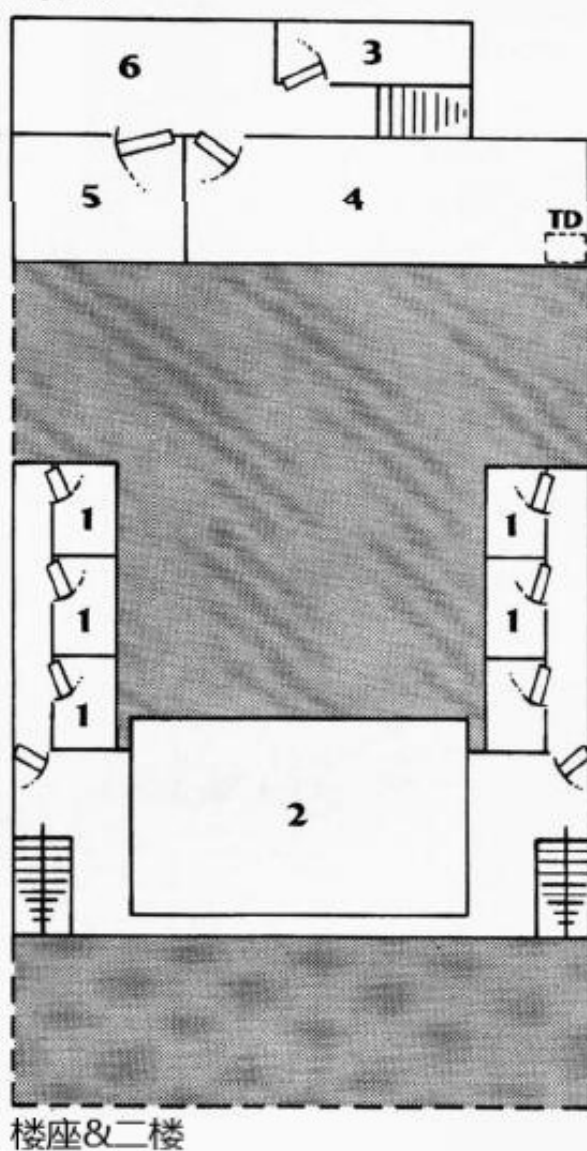
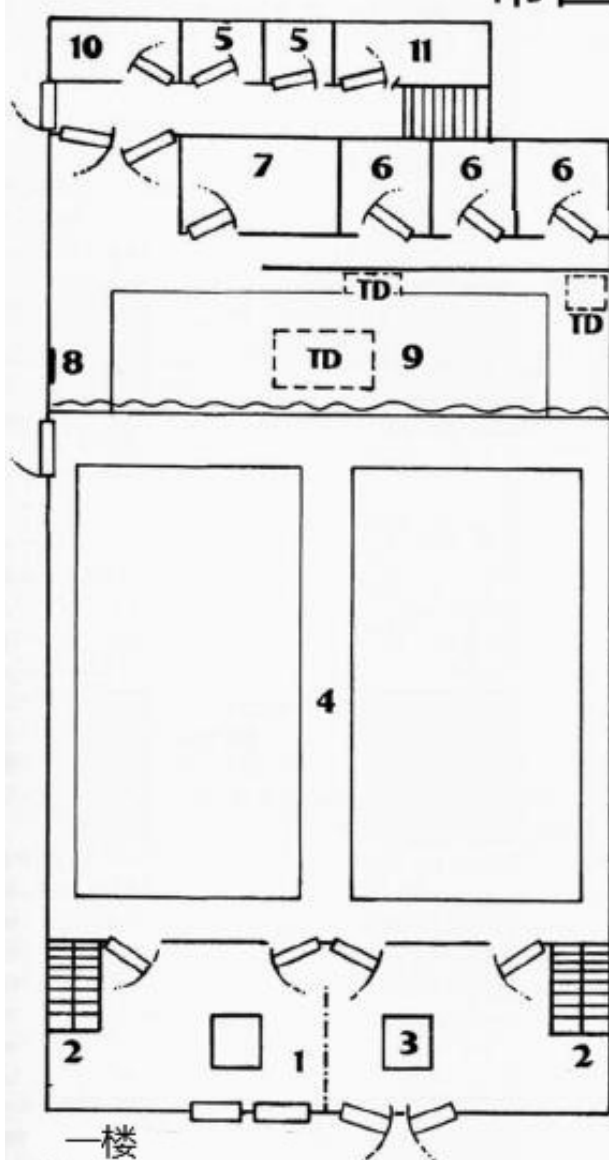
1——门厅：这里有两个破旧的售票处。红毯已经变得暗淡而松垮，上面布满了污渍和斑点。它深红发黑的颜色让人想到血块。墙上挂着破碎泛黄的广告单。

2——楼梯

3——售票处：售票处只能容纳下一个人。里面只有一个布满灰尘的柜台和一张结满蜘蛛

³ 帝国剧院，原文 Imperial Theatre

帝国剧院



蛛网的凳子，角落里还有黑色的、长着毛的蜘蛛。

4——剧场座位：座位呈平缓的下坡，通向铺着虫蛀地毯的舞台。许多座位都没有了坐垫，还有的座位上布满了虫蛀的窟窿。肮脏的地面上洒落着许多灰色的座椅填充物。座位上方高悬着一个曾经流光溢彩的枝形吊灯。

5——卫生间：水池和厕所里都长满了绿色的黏糊糊的霉菌；墙上也因此变得滑溜溜的。

6——更衣室：每间更衣室里都有一个衣柜，一面镜子和一套梳妆桌椅，它们都被虫蛀坏了，四分五裂。海报和传单从裂开的墙面上脱落下来，它们大多数都画着有名的默片影星，如朗·钱尼（代表作为 1922 年的《钟楼怪人》）和塞隆·莱桑德（代表作为 1923 年的《癫王》）。地面上同样遍布污渍；如果仔细查看的话，会发现其中一些污渍是干涸的血迹。

7——办公室：这个陈旧的房间原本是舞台监督的办公室，现在只剩下一张摇摇欲坠的桌子和一个衣帽架。如果观察木头地板的话，

【侦查】检定会发现这个房间从门口到桌子之间有很多人走动的迹象。桌子最上面的一个抽屉里有一本黄色的便笺纸，第一页被扯掉了；见过卡汉手里攥着的那张纸条的人通过【灵感】检定就会认出被撕扯的边缘是相符的。同时，底部的一个更大一些的抽屉里放着四件黑色的天鹅绒袍子，还有厚厚的兜帽。袍子下面放着几支没用过的短粗蜡烛，颜色是令人厌恶的黄色。

8——舞台控制面板：这个布满蛛网的面板过去是用来控制幕布、灯光、沙袋等设施的。现在它上面有很多白色的蜘蛛跑来跑去。

【机械维修】检定能够让控制杆操纵沙袋和幕布，但其他的开关和控制杆则需要电力才能使用。

9——舞台：舞台中间有一个活板门，还有两个通往后台的门。这些门都通向地下室，不过只有一扇门后面有楼梯。舞台本身是木头的，被压得发弯。曾经悬挂着银幕的地方如今只有框架还留着。舞台中央能看到一个最近画的粉笔图案，【神秘学】检定会看出它是用来召唤、束缚和驱逐的。进一步检查舞台会发现许多血迹，或许还能找到一只鞋或惨留下来的一些衣服。

10——舞台门办公室：空的。

11——服装保管室：衣柜里只有几个住着蟑螂的盒子，一台一文不值的缝纫机，还有两个裁衣匠的人体模型。

二楼

1——包厢座位：每个私人包厢里有四个座位。如果任何一个包厢里站着的人的总体型超过 25，地板就会发出断裂声。【敏捷×4】检定能让其中的人在地面坍塌之前逃出去。掉到下面的座位上的伤害为 2D6+2。【幸运】检定可以使摔落伤害减半。

2——楼座&放映室：楼座的座位跟一楼的相似。这片区域的后方是放映室。所有设备都被拿走了，墙壁全都被烧过了；放映实力

现在只有污垢、蜘蛛和烟熏火燎的气味。

3——道具室：这个房间里放着坏掉的家具，一些零碎的小东西，和一两盒旧道具。翻看这些东西会扬起很多灰，还会惊动许多蟑螂和蜈蚣。盒子里放着虫蛀的手杖、压皱的帽子、斗篷和其他一些无用的废物。

4——排练室：这个房间是用来排练台词和场景的。屋里唯一的家具是一张丑陋的格子沙发，没有坐垫。墙上有一架金属的梯子，通向一扇活板门，上面是脚手架。

5——储藏室：空的。

6——工坊：墙边放着一排排的木质工作台，墙上的钉子说明这里曾经存放着工具，不过现在房间里什么也没有。

三楼（脚手架）

1——高座：这是一个小平台，没有护栏，只能站下两个人。它把脚手架与舞台上方的狭窄通道连接起来。

2——脚手架：脚手架由一系列互相连接的木板组成，位于舞台上 35 英尺高的地方，本来是用来升降布景、演出特效等等的。木板很窄，没有护栏。它们也非常脆弱，如果超过 25 体型的重量置于其上的话就会断裂崩塌。在上面移动需要进行【敏捷×4】检定以防摔落。如果检定失败的话，【幸运】检定可以让调查员抓住另一块木板或是附近的一条绳子。掉到舞台上将造成 3D6+3 点伤害。

3——观察室：这两个房间都布满灰尘。每个房间只能容纳两个人。房间前方有及膝高的隔板墙。和脚手架一样，这两个房间也是用来观察舞台、制造声效等等的。超过 25 体型的重量会让房间的地板崩塌，使里面的人掉下去，造成 3D6+3 点伤害。

4——储藏室：空的。

地下室

1——主地下室：这个密闭空间里充满了腐烂的气味。看起来非常危险的木头楼梯通往后台区域。另外两扇活板门是铰链门，向下开。地下室的地面也画着图案，看起来很像舞台上的记号。然而，【神秘学】检定会发现它们在布局和记号上有很大的不同。这里的图案是用于召唤某种具有强大力量的东西的，而舞台上的那个是用于较小的巫术的。

在舞台下方的远端角落里能看到一个圆形的洞。它直径大约 4 英尺，是从地面上直接挖出来的。靠近它需要进行【体质×3】检定才不会感到恶心，因为里面传来令人翻江倒海的腐臭味。向洞里看的话，调查员会看到洞大约深 20 英尺，里面有数具尸体漂浮在满是浮渣与蛆虫的污水里。看上去有三四具成人的尸体和大约两倍数量的孩童与婴儿的尸体。这里是巫师集会处理献祭用的牺牲品的地方。往洞里看的人需要损失 1/1D6+2 点 SAN。

2——工坊：这里唯一的家具就是虫蛀的衣柜。里面有数十件深红色的长袍。它们看起来干净整洁，绝对不是剧院留下的道具。



3——排练室：

这个房间里有一个衣柜，一张桌子和两把摇摇晃晃的椅子。衣柜里有九件黑色的带兜帽的长袍，跟楼上办公室里的很相像。衣柜底部有一把巨大的仪式匕首，上面沾满了血。

桌子有三个抽屉，都没有上锁。第一个抽屉里放着从殡葬店拿过来的四个瓶子。第二个里面放

着两双黑色皮革手套和一个钥匙环，上面有两个钥匙。这些钥匙能够打开殡葬店和里面的化学品柜子的门。第三个抽屉里放着一把装满弹的.38 左轮，还有一盒 18 颗子弹。

4——更衣室：这个房间里到处都是蛛网，就像是罩着薄纱一样。远端的墙角处有几个空盒子，走过去查看的人会被闪电般冲出来而在衣服上爬来爬去的蜘蛛大吓了一跳。

5——熔炉：这个巨大的黑色熔炉安静地矗立在这里。它早已年久失修。周围散落着一

些金属碎片，还有零乱的螺栓和成堆的蛛网。

剧院的恐怖事件

当调查员抵达剧院的时候，死神和宋尼隆正在剧院里。他们藏在剧院的不同地方，例如脚手架上，剧院座位之间，或者舞台下面。KP 应当合理安排他们的位置来增添紧张感。这些邪教徒对攻击有详细的计划，因此他们可能会用锁喉、小刀、掉落的物体等方式突然袭击并抓住调查员。他们只在迫不得已的时候才会最后诉诸枪械。

除了这些邪教徒之外，剧院里还束缚着两只拜亚基。它们会听从死神或宋尼隆的指令。如果他们之一被杀的话，其中一只拜亚基就会解除束缚，随心所欲地行动。和邪教徒一样，拜亚基也可以按照 KP 的想法安排来烘托气氛、营造恐惧。拜亚基既危险又狡猾，它们会在剧院的阴影里采取游击战术。其中一只拜亚基正是攻击了卡汉和调查员的那一只，它会继续使用黑暗术来辅助攻击。

在被束缚的情况下，拜亚基会被命令战斗不死不休。邪教徒也会不懈战斗，但如果形势不利的话，他们会设法用拜亚基缠住调查员，然后自己溜走。如果这两个人任何一个逃走了，他们都会去通知集会调查员涉足此事。这样做带来的后果就不在本模组描述范围内了，KP 可以自行处理。

如果战斗中调查员处于下风，KP 可以让马格兰的一些同伴过来。他们不会为调查员而战，不过可以用来平衡劣势。战斗的主要压力依然落在调查员身上。更糟糕的情况

下，没有马格兰的直接命令的话，就没有什么能阻止食尸鬼攻击调查员。如果在战斗中引入食尸鬼的话，那么他们在任何情况下都不会让巫师集会成员活下来。

结局与奖励

如果调查员在剧院决战中胜出，他们就可以把自己发现的信息告诉莱昂内尔·英格拉姆和警察。他们很可能会告诉警察关于剧院里的尸体和邪教物品的事情，这些证据可以帮助解决数起案件。如果食尸鬼参与了决战的话，他们会把己方的尸体带走，而拜亚基的尸体则会爆炸，变成一滩绿色胆汁般的胶状物质，等到警方到来时就只残留着黏糊糊的剩余物了。

马格兰会在警察之前到来，告诉调查员说他们之间的联盟已经不复存在了。许多食尸鬼还是会对调查员怒目而视、发出嘘声，依旧认定他们需要负某些方面的责任。恨意非常强烈。KP 力求体现出人类与食尸鬼只能勉强共生的关系。马格兰说，他知道调查员对他的族人感到不信任、厌恶与反感，但他们也证明了，无论有什么样的习俗与爱好，一个种族都不可以决定另一个种族的命运。他还带着一丝自得地说，调查员证明了，他的族人和调查员自己有同等的生存的权利。说着，他消失在了雨夜之中，他的族人跟着他，朝调查员吼叫着威胁说如果他们使得其他人怀疑起食尸鬼的存在，他们就会被杀死。

现在，调查员应该有足够的证据能够为布雷迪·惠特科姆辩护了：殡葬店的毛发，血样的出入，被偷的毒药（在剧院里找到的，

来自一个令人憎恶的邪教教派），手套，和钥匙。需要注意的是，调查员不需要证明是谁杀死了格雷西特——他们只需要找到证据来对布雷迪·惠特科姆案提出合理怀疑。

警方将对调查员提出很多问题。哈登探长对于拜亚基的剩余物、枪战和食尸鬼存在的暗示之类的东西不会很高兴；他格外不高兴的是被从床上拉起来来到这个破旧的剧院，他会大声责备调查员——直到他看到那个祭品坑。他会小声嘟囔说这一发现能结不掉少悬案，以及他很高兴自己不是需要在明天上午把这里清理干净的那个人。

如果调查员抓住巫师集会成员之一的話，他会被带到警局接受拷问。当然，他什么都不会说，但集会会出面干预，以防他透露信息。第二天上午，警方会发现这个邪教徒在牢房里上吊自尽了。如果两个成员都逃跑了，需要牢记的是，他们整个模组故事期间都在监视调查员，非常清楚他们是谁、他们住在哪。调查员接下来很可能会与巫师集会有进一步的遭遇。由于阿卡姆的巫师集会非常隐蔽，KP 可以安排一个与巫师集会斗争的战役，也可以用巫师集会来暗示调查员，阿卡姆的阴影中潜藏着更黑暗的恐怖。

有了警方和检方获得的新证据，布雷迪·惠特科姆的案子就要进行预审了。法官判断，这些证据足以进行一次庭审，庭审安排在三周之后。KP 可以安排调查员在预审时出庭作证。庭审结果——以及惠特科姆的命运——交由 KP 决定。由于新找到的这些间接证据，审判结果应当是出于合理怀疑宣

判无罪。

如果惠特科姆从格雷西特谋杀案中脱罪，每位调查员可以获得 2D6 点 SAN。如果，由于某些其他原因，惠特科姆被判有罪，那么每位调查员只能获得 1D6 点 SAN。抓住至少一名集会成员会让每位调查员再回复 1D4 点 SAN。摧毁集会据点、揭露其会面地点能够再回复 1D4 点 SAN。

巫师集会的祭品坑的发现了结了阿卡姆及其附近村镇的数起失踪悬案。调查员在发现这一可怕事实中所扮演的角色能够让他们获得 1D6 点信誉度，以及许多苦苦追查这些案子的执法部门人员的尊敬。

数据

路德·哈登探长，暴躁的警方侦探

STR 14 CON 14 SIZ 14 INT 15
POW 16 DEX 12 APP 10 EDU 14
SAN 60 HP 14

伤害加值：+1D6

武器：拳击 75，伤害 1D3+DB

踢 35，伤害 1D6+DB

擒抱 55

.45 左轮 65，伤害 1D10+2

技能：闪躲 65 汽车驾驶 50 快速交谈 65
急救 55 躲藏 70 法律 35 图书馆使用 25
聆听 65 劝说 65 心理学 65 潜行 45

侦查 55

马格兰，食尸鬼领袖

STR 14 CON 14 SIZ 17 INT 15
POW 15 DEX 15 APP 5 HP 16

伤害加值：+1D4

武器：爪击 30，伤害 1D6+DB

噬咬 30，伤害 1D6+撕咬⁴

护甲：火器与投射武器伤害减半。

技能：挖掘 75 攀爬 85 躲藏 60 跳跃 75

聆听 70 隐匿气味 65 潜行 80 侦查 50

劝说 30

SAN 值损失：0/1D6

加洛斯，类人食尸鬼

STR 14 CON 10 SIZ 15 INT 14
POW 13 DEX 12 APP 10 HP 13

伤害加值：+1D4

武器：爪击 30，伤害 1D6+DB

噬咬 30，伤害 1D6+撕咬

护甲：火器与投射武器伤害减半。

技能：挖掘 60 议价 20 攀爬 80

快速交谈 15 躲藏 55 跳跃 75 聆听 70

劝说 20 隐匿气味 50 潜行 70 侦查 50

追踪 18

SAN 值损失：0/1D3

卡汉，大食尸鬼

STR 22 CON 18 SIZ 17 INT 13
POW 12 DEX 15 APP 3 HP 18

伤害加值：+1D6

武器：爪击 50，伤害 1D6+DB

噬咬 40，伤害 1D6+撕咬

受害者需要力量对抗挣脱。

⁴ 此处应指咬中后牙齿钩进皮肤，每轮伤害 1D4。

护甲：火器与投射武器伤害减半。
技能：挖掘 75 攀爬 85 躲藏 60 跳跃 83
聆听 70 隐匿气味 65 潜行 80 侦查 50
SAN 值损失：0/1D6

各种其他食尸鬼（利驰贝尔，耶佩克，
吉布加斯特，布拉德提克，伊万，怀亚，
卡戎，帕斯卓，谭松尔，德贝吉）

	#1	#2	#3	#4	#5
STR	13	16	13	18	20
CON	8	14	15	14	18
SIZ	12	15	12	14	16
INT	16	15	13	14	16
POW	13	13	12	9	15
DEX	10	15	11	12	11
HP	10	15	14	14	17
DB	+D4	+D4	+D4	+D4	+D6
	#6	#7	#8	#9	#10
STR	12	19	11	18	17
CON	13	14	12	12	12
SIZ	12	15	9	15	11
INT	15	16	11	9	15
POW	11	10	9	15	11
DEX	10	12	14	9	15
HP	13	15	11	14	12
DB	0	+D6	0	+D6	+D4

武器：爪击 30，伤害 1D6+DB
 噬咬 30，伤害 1D6+撕咬
护甲：火器与投射武器伤害减半。
SAN 值损失：0/1D6

死神（托伊·帕克），34 岁，杂活工，巫
师集会的仆人
STR 17 CON 15 SIZ 16 INT 13

POW 11 DEX 13 APP 12 EDU 13
SAN 23 HP 16
伤害加值：+1D6
武器：拳击 84，伤害 1D3+DB
 踢 42，伤害 1D6+DB
 头槌 25，伤害 1D4+DB
 擒抱 55
 .45 自动手枪 47，伤害 1D10+2
 匕首 33，伤害 1D4+DB
技能：攀爬 60 隐匿 30 克苏鲁神话 4
闪躲 33 电器维修 25 躲藏 25 跳跃 39
聆听 40 机械维修 35 神秘学 12 劝说 30
潜行 24 侦查 54 投掷 47

宋尼隆（埃里克·米歇尔），30 岁，医
院护工，巫师集会的仆人
STR 14 CON 16 SIZ 13 INT 15
POW 14 DEX 12 APP 15 EDU 15
SAN 55 HP 15
伤害加值：+1D4
武器：拳击 58，伤害 1D3+DB
 踢 30，伤害 1D6+DB
 擒抱 33
 .38 左轮 40，伤害 1D10
技能：议价 25 隐匿 22 克苏鲁神话 6
快速交谈 55 急救 45 躲藏 20
图书馆使用 42 聆听 40 神秘学 8 劝说 60
心理学 24 潜行 20 侦查 43

拜亚基#1
STR 22 CON 12 SIZ 23 INT 9
POW 13 DEX 14 移动速度 5/20(飞行)
HP 18
伤害加值：+2D6

武器：爪击 35，伤害 1D6+DB

噬咬 35，伤害 1D6+吸血⁵

护甲：2 点毛发与厚皮护甲。

法术：黑暗术*

技能：聆听 50 侦查 50

SAN 值损失：1/1D6

*黑暗术与法术“抑光术”效果相同，区别如下：黑暗区域半径每增加一码需要花费 2 点 MP；不需要音乐伴奏；法术必须施加于某一特定区域而不是在施法者咒文（因此黑暗区域不能移动）。每花费 1 点 MP，黑暗持

续 1D3 轮。

拜亚基#2

STR 20 CON 13 SIZ 17 INT 13

POW 11 DEX 17 移动速度 5/20(飞行)

HP 15

伤害加值：+1D6

武器：爪击 35，伤害 1D6+DB

噬咬 35，伤害 1D6+吸血⁶

护甲：2 点毛发与厚皮护甲。

技能：聆听 50 侦查 50

SAN 值损失：1/1D6



⁵ 指 1D6 点力量吸取。

⁶ 指 1D6 点力量吸取。