

CALL OF CTHULHU®

23117

# STRANGE AEONS II

NINE FORAYS INTO UNUSUAL TIMES & PLACES



# 周而复始

By Brian M. Sammons

译者：埃兰迪斯（elandias0@hotmail.com）

这个模组跟《Strange Aeons II》这本书里的其他模组不太一样。它涉及两个不同的时代，调查员们会遭遇剧情杀，而且还要扮演好几个身份。这些设计都是为了迷惑玩家让他们始终猜测。直到最后 KP 给他们一个美好结局，或者一个标准的洛夫克拉夫特式坏结局。

---

## 给守密人的信息

---

在这个模组中，调查员们来自遥远的未来（2637 年）在那个年代星际旅行就像家常便饭。一些空间探索协会的成员（Counsel for Space Exploration 简称 C.S.E.）在勘测一个遥远的外太空卫星时被米戈们抓走，然后米戈们把这些船员冻成老冰棍低温保存了起来。多年之后，米戈们通过克隆技术复制了无数的人类。其中的一些克隆人就像是无意识的雄蜂一般被用作简单的苦力劳动；而另一些被用于奇怪的科学实验的则是他们原型的精确复制。玩家在模组扮演就是这种克隆人，虽然一开始他们并不会意识到这一点。一开始他们会在梦境中作为米戈们的实验品，供它们研究人类如何应对神话力量。

一开始调查员将扮演 1954 年美国的一个士兵，一个科学家，以及一队联邦探员，去一个美国小镇进行调查活动。第一章简短并具有误导性，每个调查员最后都将惨死。当然调查员们不会真死（真死了故事还怎么编），只是因为技术故障从梦境中醒来回到了现实世界。他们醒来之后肯定会问我是谁我在哪现在是哪一年，而此时调查员们将仍

然保有 50 年代的身份和技能，直到他们发现自己可能当了个假人。

第二章发生在一个外太空中的米戈基地里面。好消息是这里的米戈并不是很多。拜那些雄蜂一般的克隆人劳工所赐，这个基地基本上处于自动化运行。坏消息是，玩家的克隆人必须了解自己，试图逃脱，并尽可能查出真相从而得知自己的真实身份。



---

## 第一章：首先让我们从 1954 年开始...

---

### 艾利森湾，佛罗里达，1954

调查员在这个沿海小镇必须尽可能的低调行事，他们开一辆没有明显特征的四门轿车，所有的调查员（包括扮演士兵或者军官的）必须着便装并且除非遇到紧急情况否则不能露着武器招摇过市。理论上调查员这次只是执行一个情报收集任务，上头让他们联络一个叫劳伦斯·斯塔基（Lawrence Stucky）的热心群众，他向 FBI 举报说这里有人搞事。特工莫里斯（Morris）和贝特曼（Bateman）之前在小镇外面与斯塔基先生已经仓促会面过一次，所以他们俩人都知道斯塔基先生住哪。

## 斯塔基的住处

斯塔基先生住在一个小木屋里，木屋外墙的油漆已经被太阳晒得褪色剥落。院子外面的草坪长满了杂草，看上去少有人打理。院子里的那棵小小的枯萎的橘子树也是一样。整个房子算是大西洋畔的一道美景。劳伦斯那辆锈迹斑斑的帕卡德老爷车停在院子里肮脏的车道上。

当调查员们接近屋子时，他们会注意到前门被什么东西撞坏了。屋内的一切看起来还算正常，除了前厅的灯倒在了地上，以及单人卧室里，本应铺在床上的床单被扔在了地板上。调查员在这里没能找到劳伦斯。斯塔基，一个成功的侦查（Spot Hidden）检定可以发现卧室的地毯上有几滴已经干了的血。一个成功的生物学（Biology）或者急救（First Aid）骰可以知道血液两三天前留下的。

在房子内进一步探索可以发现一间用于洗照片的暗室。看到这个让莫里斯和贝特曼探员回忆起斯塔基说过他在二战的太平洋战场上当过战地摄影记者。暗室里乱糟糟的，一台被砸碎的相机扔在角落，明显能看出来这里被人搜索过。

全面的搜查屋内线索需要另一个侦查（Spot Hidden）检定，调查员会在厨房的地板上看到微弱的刮擦痕迹，这表明最近冰箱被来回移动过。检查冰箱后面发现几粒可怕的灰尘（SAN 0/1...开玩笑的）和一个装着好多张黑白照片的马尼拉纸文件夹。

第一组照片上拍到几个不同的人在一间侧面墙上印着狄沙恩罐头厂（DeShane's Cannery）大仓库前走来走去。照片上基本看不出什么奇怪的地方，除了其中三幅照片显示一辆停在仓库的旁边的敞篷卡车，车厢里装的满满的但是被油布盖住看不出是啥。另一张照片上显示几名男子站在卡车周围，其

中两个背对着镜头的人正揭开油布看里面的东西。在油布下面的物体比人要大得多，但在照片中模糊不清。它在佛罗里达州的明亮阳光下闪着光，所以大概可以猜测是某种反光的物体比如金属或者玻璃。第三张照片显示这个物体又被油布盖了回去，一辆叉车正将它运进罐头厂。

第二组照片比较难以辨认。只能看出一些黑色的轮廓和一栋巨大的白色建筑。这些照片是在夜晚拍摄而且离得比较远，所以想从中得到线索需要一个侦查（Spot Hidden）骰。如果成功则能够辨认出白色的建筑物是一座教堂（之后开车在小镇上转一圈就能得知这是镇上的第一浸信会教堂（First Baptist Church）。再一次成功的检定可以看出黑色的轮廓似乎是一些穿着深色的长袍的男男女女，正排成一行走进教堂。第三次也是最后一次检定（难度加 10%）可以看出带领众人进入教堂的人非常高，至少有七英尺（2.13 米）。这个人弯腰驼背还拿着一根长杖，杖顶镶着一个看上去像是雕像或是什么标志的东西。虽然你没法准确的看出杖顶的东西，但你能确定它肯定不是十字架。最后，克罗斯博士（Dr.Cross）用他的盖革计数器可以在这些照片和摔碎的相机上检测到轻微的辐射痕迹。

## 开始 1954 年的调查

要记住，这段场景被设计的尽可能简短。它的目的只不过是为了让玩家想一个办法，然后再用完全不同的东西给他们一个惊喜。同时给他们可怕，最好是令人不安的死亡，然后告诉他们这些全都是假的。正因如此，为了简洁起见艾利森湾这个小镇除了第一浸信会教堂和狄沙恩罐头厂这两个地方，其余地方并没有详细的描述，留给 KP 在必要的时候自行补充。



表面上的艾利森湾就像是一副画着沙滩和棕榈树的，诺曼·洛克威尔（Norman Rockwell）的油画。既有一副 50 年代“美国一切皆然（all's right in America）”的乐观景象，也带着来自冷战和核毁灭的威胁。然而在这些表象之下，还存在着更多危险和黑暗。如果 KP 想给艾利森湾一个好的指引可以参考印斯茅斯。毕竟这个小镇是米戈们编写的

### FBI 特工们携带的武器

调查员汽车的后备箱里有如下物品：

- 1 个急救箱（+5%急救技能）
- 2 个手电筒
- 2 对双筒望远镜
- 2 把雷明顿 12 号泵动霰弹枪
- 2 把汤姆森冲锋枪（30 发弹匣）
- 50 发 12 号霰弹
- 200 发 .45 子弹

虚拟现实蓝图。这里大部分镇民看上去都是正常的，虽然有点害怕和遮遮掩掩。他们中的许多人知道“坏事”正在发生，但并不知道细节。大多数人不愿意跟调查员们交谈，他们害怕这么做会给他们带来麻烦。

其实在艾利森湾有相当多信大衮（Dagon）的邪教徒。除此之外还有二十来个混血深潜者，以及少量的纯血深潜者。这些纯血的深潜者作为人类城镇与它们水下世界的联络者，只有在绝对必要的时候才会让别人知道它们的存在。最后，在教堂和罐头厂里会有一些惊喜，但细节我们等会再谈。想要更好的描述一个被深潜者腐蚀的小镇，你可以读一下 Chaosium 的逃离印斯茅斯（Escape From Innsmouth），或者干脆就读洛老的“印斯茅斯的阴影”。

KP 必须决定第一章何时结束，也就是调查员们如何全部挂掉然后在未来世界的外星人基地中醒来。最适合干掉 PC 们的地方

显然就是教堂和罐头厂啦。你可以在某个场景一次就把他们全部干掉。或者就算调查员们运气爆棚，调查了第一个地方还活着出来，你还有第二个地方留给他们。或者你也可以让一些调查员死在教堂，而另一些扑街在罐头厂。一旦有调查员开始试图逃走，那他们只会发现城镇已经被封锁，而全城的邪教徒都在猎杀他们。所以第一章的长短完全可以由 KP 来决定。

最后要指出的是，要等所有的调查员都死在艾利森湾之后，他们才会在第二章醒来。让所有 PC 都在同一个时间轴，让那些先死掉的 PC 认为他们这回真的要撕卡了才好玩。KP 甚至可以建议他们重新捏卡继续来过。但进入下一章后他们仍然要用他们原来的角色。虽然让 PC 重新捏卡再把它撕掉听上去挺残酷的，但是当其他 PC 正在愉快的继续调查时你总得给他们点什么事做吧。总之确保当他们进入第二章时给他们一个惊喜吧。

## 第一浸信会教堂

这栋巨大的白色建筑位于小镇边缘，靠近海滩，站在楼顶可以俯视大海。这地方其实是艾利森湾的邪教徒们祭拜大衮，举行他们黑暗仪式的地方。教堂外面似乎很正常，除了门是锁着的，窗户被厚厚的窗帘遮住看不见里面。大多数时间教堂里面都是空的。但每周教徒们都会举行两次礼拜。除非调查员想搞个大新闻，否则你可以假定他们来的时候并没有撞上教徒做礼拜。

教堂大门从里面被反锁无法从外面打开，也没办法把门拆掉。面向大海的那边有一个后门，一个成功的锁匠（LockSmith）检定可以撬开这扇门。门后是一个小厨房，没什么不寻常的地方。厨房有两扇门，一扇通往地下室（这个我们等会说）另一扇则通往走廊。走廊连接着会客厅、储藏室和大厅。



大厅是教徒们做礼拜的地方，而会客厅里只有一张桌子和几把椅子，储藏室里面摆满了一箱箱的小摆设，然而本应摆在大厅的十字架、赞美诗册等宗教物品都堆在一个角落里，上面盖着油布。

大厅前端和中央的摆设会引起调查员的注意，一个大石头祭坛摆在房间中央，大概有一张单人床那么大。它看上去被海水侵蚀，散发着浓烈的海腥味。祭坛上刻着密密麻麻的浮雕图案和符文，符文晦涩难懂，而浮雕则画着一群小鱼人在跪拜一个大鱼人。一个克苏鲁神话（Cthulhu Mythos）检定可以让你知道这里画的是深潜者在跪拜它们的父亲大衮。即使它们没辨认出图案，只要足够接近祭坛就会损失 0/1 理智。祭坛的上面有四条皮带和斑驳的血迹，很明显这东西是用于某种邪恶的用途。一个成功的医学（Medicine）检定可以发现这些皮带是用来捆人的，而血迹都集中在腹股沟的位置。所以这个地方是女教徒产下受污染的婴儿的地方。发现了这一点的调查员需要再损失

0/1 理智。

大厅的前端是教堂的讲坛，本应在上面的十字架已经被扯了下来。讲坛上有一本破旧的书，封面上写着“赞美大衮”。打开这本书的人会在意识中闪过一束强烈的光芒，然后就会晕倒在地板上。这一瞬间他理解了书中的所有知识，克苏鲁神话（Cthulhu Mythos）技能+10%，习得法术吸引鱼类（Attract Fish）、接触深潜者（Contact deep one）、接触大衮（Contact Father Dagon）、接触海德拉（Contact Mother Hydra），然后损失 1d6/2d6 理智。调查员重新检查这本书，会发现里面的内容一片空白。这本书就像 50 年代的现实一样，是由米戈们的虚拟现实技术构建出来，用于快速传递知识而无需花时间学习。除了这些线索，调查员在这里找不到更多的东西，他们只会产生越来越多的疑问。

## 死于教堂

之前我们提到了地下室，这里就是干掉调查员们的地方啦。地下室有一大一小

## 深潜者和它的修格斯

**Xiltha'Rhil**---巨型深潜者，大衮祭司

STR 20    CON 15    SIZE 20    INT 13

POW 16    DEX 09    HP 18

MOVE 8/10（游泳）

**伤害加深：**+1d6

**武器：**爪子 50%，1d6+db

大衮之杖 61%，1d6+db+特殊伤害

**护甲：**2 点，鳞片

**法术：**吸引鱼类（Attract Fish），造成/治疗目盲（Cause/Cure Blindness），命令鲨鱼（Command Shark），接触深潜者（Contact deep one），接触大衮（Contact Father Dagon），接触海德拉（Contact Mother Hydra），瑞莱之雾（Create Mists of Releh），肉体防护（Flesh Ward）

**装备：**大衮之杖的主体由寒冰构成。因此被击中的人将受到 1d4 寒冷伤害，除非他穿着很厚的冬装。并且受害者必须进行意志对抗（难度 15），失败则会受到法术深渊之息（Breath of the Deep）的影响。

**理智损失：**0/1d6

### 修格斯

STR 65    CON 43    SIZE 87    INT 5

POW 9    DEX 3    HP 65

MOVE 10（蠕动）

**伤害加深：**+8d6

**武器：**碾压 70%，伤害等于 db

**护甲：**无，但火焰和电击只能造成一半伤害，物理攻击只能造成 1 点伤害，修格斯每轮回复 2 点生命值。

**法术：**无

**理智损失：**1d6/1d20

两个房间。调查员们下楼后首先会来到大一点的房间，房间的中央是一个被金属门盖住的大洞，凑近可以闻到海腥味。门的下面是一个深坑，坑底有一条直通大海的隧道。修格斯就住在这个隧道里。大房间的后门还有个房间，这里住着大衮祭司，一只巨大的名叫 Xiltha'Rhil 的深潜者。屋后也有一个通向海洋的隧道，同样是修格斯所挖。

## 狄沙恩罐头厂

这个锈迹斑斑的仓库位于第一浸信会教堂南面两英里的码头上。假如风向正确你能在一英里之外就闻到死鱼的臭味。罐头厂是钢筋混凝土结构，被一道 12 英尺，顶端装有倒钩的铁丝网围墙围了起来。一条柏油小路经过一个有岗亭的大门通向工厂内部，岗亭里至少有一个武装警卫。警卫和其他这里的工作人员一样都是大衮教徒。工厂现在已经不生产鱼罐头了，而是用来囚禁不愿与深潜者交配的人类，并且作为一个安全的地方来研究他们最新的发现：一个由奇怪的灰色金属制成，每条边有 14 英尺长的金字塔形物体。这个东西从中世纪时期就沉入了海底，最近才被打捞出来。这地方任何时候都会有十到二十个邪教徒，在建筑外面的都是人类，而内部有人类也有混血深潜者。整个建筑就是一个大厂房，两侧有几间办公室，以及一个通向地下室的楼梯。地下室里存储着腐烂的食物，以及五名要么疯了要么怀孕了的人类囚犯。

### 死于教堂

在罐头厂的死法可就多了。首先是大衮教徒，KP 可以在这个场景多放点教徒以及深潜者。这些教徒们在这屯了一大堆粮食和弹药，所以他们时刻都是全副武装。

## 邪教徒，深潜者，以及夏恩

### 六个人类（以及混血深潜者）邪教徒

	STR	CON	SIZ	INT	POW	DEX	HP	DB
1	12	16	12	10	13	09	14	+1D4
2	11	13	10	12	09	12	12	0
3	13	10	12	08	12	14	12	+1D4
4	08	10	11	13	11	13	11	0
5	14	12	10	10	12	15	11	0
6	16	13	13	09	10	10	13	+1D4

**武器：**拳击 50%，1d3+db

棍棒 35%，1d8+db

斧子 30%，1d8+2+db

小刀 45%，1d6+db

.38 左轮手枪 30%，1d10

猎枪 40%，2d6+4

12 号泵动霰弹 40% 4d6/2d6/1d6

混血深潜者与人类的属性相同，但是看到它们要损失 0/1d4 理智。

### 六个深潜者

	STR	CON	SIZ	INT	POW	DEX	HP	DB
1	15	10	15	13	10	10	13	+1D4
2	18	13	16	12	11	12	15	+1D6
3	16	11	16	10	12	11	14	+1D4
4	13	14	14	13	13	14	14	+1D4
5	17	12	17	10	12	11	15	+1D6
6	16	12	15	09	11	13	14	+1D4

**武器：**爪子 40%，1d6+1db

猎矛 45%，1d6+db

**护甲：**1 点，鳞片

**理智损失：**0/1d6



### 夏恩

（根据需要设置数量）

STR 2 CON 2 SIZ 1 INT 18

POW 18 DEX 30 HP 2

MOVE 4/40（飞行）

**伤害加深：**无

**武器：**融合\* 60%，进入受害者的脑中并逐渐支配受害者  
神经鞭 50%，特殊伤害

\*夏恩首次融合进某人大脑时，此人会损失 0/1d4 理智

**护甲：**无

**法术：**召唤阿撒托斯（Call Azathoth），模糊记忆（Cloud Memory），支配

（Dominate），阿撒托斯之咒

（Dread Curse of Azathoth），

蛊惑受害者（Enthrall

Victim），植入恐惧（Implant

Fear），枯萎肢体（Wither

Limb）

**装备：**神经鞭是一种可以发射光束的黑科技小玩意。目标被击中时必须和夏恩作一次魔力值对抗检定。若夏恩获胜，对方将感到无比的痛苦，除了在地上打滚之外什么都做不了，直到武器被关闭为止。即使失败对方也会感到一定的痛苦，并在其后的[24-体质值]小时内所有技能的成功率下降 20%。神经鞭每轮都可进行新的攻击。

**理智损失：**0/1d6

另外，这些教徒们还被夏盖虫族寄生了。夏恩们会等待最佳时机出击，比如当调查员正与教徒们激战之时。金字塔形物体里面装的全都是夏恩，而且塔顶还有一门死亡射线武器（70%，6D10 辐射伤害）金字塔每三轮可以开火一次。

## 死亡降临...

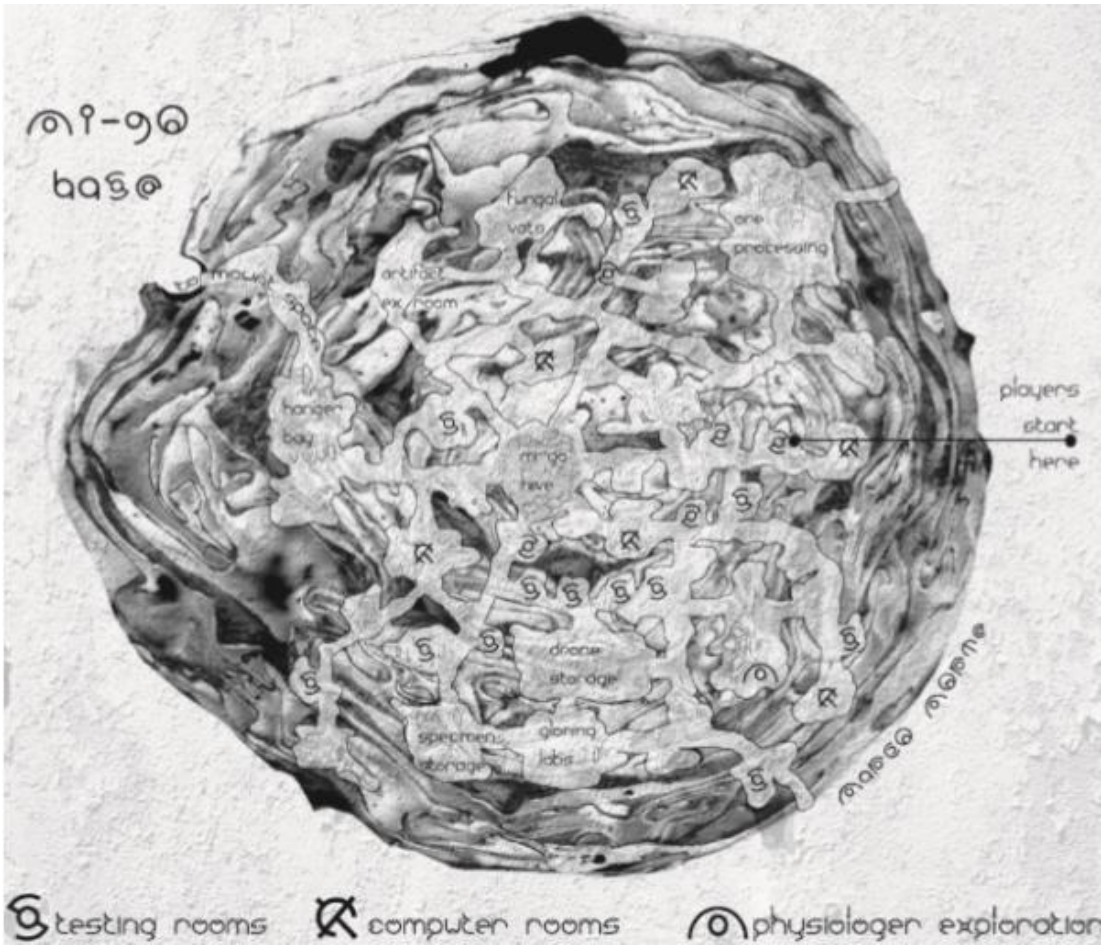
为了让调查员们进入第二章，就得在这个 50 年代的场景中把他们全部干掉才行。活的越久的调查员死法就应该越血腥残忍，直到最后一个调查员死去。血腥暴力的死亡造成了虚拟现实系统的一点小故障，然后他们将在一张冰冷的金属桌面上尖叫着醒来。

调查员周围有五张同样的金属桌子，每张桌子上都躺着一个赤裸的，看上去睡着的人类。他们头发都被剃的精光，脑

后插着一根连接到桌面上的管子。随后调查员会发现自己也变成了大光头，脑后也插着管子（0/1d4 理智）。这个房间的墙壁、地板和天花板都由与桌子材质相同的灰色金属所制。除了此之外，这个房间再没有其它东西了。

拔掉插管，调查员就可以下床去检查其他人。同样把管子从他们脑后拔出就可以唤醒他们。当调查员们意识到自己没死后，就可以每人恢复 1d6 理智。调查员们仍旧保持 50 年代的形象（除了头发）浑身赤裸，而且房间里找不到蔽体之物，也没有任何东西能当做武器。检查彼此的头部可以发现原来插管的地方有个被括约肌覆盖着的直径一英寸的洞。除了第一个醒来的调查员，其他人发现脑后的洞也将损失 0/1d4 理智。

继续调查房间，会发现一部分墙面的





颜色比其他地方稍浅。当调查员靠近这一区域时，墙面上会出现一些闪烁的微光，接着像池塘中的涟漪般散开。恭喜，调查员们找到了门。房间外面是一个走廊，每隔一段就有一个类似的浅色墙面，也就是门。当调查员们走进走廊时，另一扇这种门打开了。这时KP可以选择一个随机的调查员从走廊中的另一扇门中走出来。

---

## 第二章：克隆人登场

---

调查员们探索米戈基地时会碰到无数的克隆人。第一个碰见与自己一模一样的克隆人的调查员将损失 1/d8 理智。其他的调查员看到此景内心已经有所准备，所以他们看到一模一样的自己时只会损失 0/1d6 理智。

之前提到，这地方有两种类型的克隆人：无自主意识的和具有身份和自由意志的。所有四处走动的克隆人都属于无意识类型。他们被米戈们控制，用于完成那些枯燥重复的工作。另外，这些克隆人的思维连接在一起，一个克隆人看到什么东西，其他的克隆人就都能看到。

调查员们则属于另一种克隆人，他们保有独立思考的能力，因为如果没有自主意识对米戈来说就没有任何研究价值了。不幸的是，其他拥有自主意识的克隆人仍然被插着管子在虚拟现实中进行着各种测



CLONES

试。因此调查员没办法帮助他们，如果调查员尝试将他们头上的管子拔出，他们将立刻尖叫着死去（拔管子的人会损失 0/1d4 理智）。之所以调查员们还活着，是因为系统故障导致他们的虚拟现实系统停止了运行。

只有调查员不招惹那些无意识克隆人，他们就不会对调查员有任何反应。他们不会说话也不会以任何方式回应调查员，如果调查员试图束缚这种克隆人，他们只会安静的等待，直到被放开之后又去执行之前的任务。调查员很可能会采取一些行动引起注意，从而触发基地的警报。一些可能触发警报的行为比如调查员试图攻击一个克隆人，由于克隆人们共享思维，警报马上就会被触发。或者调查员试



图束缚过多的克隆人，或者把他们关进某个房间，每个被拘束的克隆人都会有 10% 的几率触发警报。

一旦警报触发，这些克隆人将逐级采取暴力手段攻击调查员。一开始，这些克隆人将试图抓住调查员并等待米戈主人出现。一旦四个以上的克隆人死亡或失去行动能力，其他的克隆人将采取攻击行为，而警卫型克隆人也将出现。警卫型也属于无意识克隆，但他们携带先进的米戈武器，并且身体经过改造从而更擅长战斗。如果调查员继续造成破坏，米戈们将亲自出马。

最后要说明一点，来自 20 世纪 50 年代的调查员们很可能不知道什么叫“克隆”。如果他们发现自己只是简单的“复制人”，他们将会损失 0/1d6 理智。

## 探索基地

现在有一个巨大而可怕的外星基地供调查员探索。幸运的是基地里有很多未充分利用且可供藏身的角落，而且基地的主人——米戈们数量并不是很多。米戈们忙于从卫星上采集大量奇异的矿石，他们早就开始对基地里周而复始研究克隆人始的实验感到厌烦了。这给了调查员一个生存的机会。基地里有大量的闲置未使用的房

## 自动治疗机

与其说是机器，其实是一只大概六英寸长的经过基因改造，没有翅膀和腿的幼年米戈。它可以提供快速无痕的术后缝合技术。它的大脑除了维持生命的必要部分，剩余的都被切除。需要使用时它怪异的粉红色身体会膨胀起来，只要轻轻挤压，流出的富含真菌纳米机器人的生物酶液体就能瞬间治愈使用者的伤口。这种“装置”每天小时能使用 5 次，但如果没有克隆人劳工的照料（注入奇怪的黄色营养液）它们将会在一天内死去。使用这种装置损失 0/1d2 理智，但能治愈你 1d6 伤害。调查员能够在一些测试间中发现它们。

## 冰雾喷射器

这是一对互相绞在一起，能够喷出约十英尺远的锥形薄雾的金属管。暴露在浓白色的寒雾中每轮会受到 1d10 点伤害，但如果有保暖衣物就可以减免 1 点，如果有极地服装就可以减免 3 点。米戈们通常会瞄准一个没有防护的受害者持续喷射几轮直到目标冻死为止。

调查员可以通过一个成功的灵感检定来得知该武器的用法。喷雾的基础成功率为 25%，由于喷雾的速度比子弹要慢得多，所以调查员可以投一个困难的敏捷或灵感检定来躲避喷雾。这种武器可以持续喷射 12 回合，在大部分情况下足够应付整场战斗。

## 采矿激光器

这东西更多程度上应该算工具而不是武器。这东西形状像一把魔杖，尤其是顶端还有一颗发光的红色晶体。而另一端连接着一根短管和一个背包状的附件。将晶体在一英尺以内的距离指向目标就可以造成 3d6 的灼热伤害，如果在 2 英尺内则造成 2d6 伤害，3 英尺内造成 1d6 伤害，3 英尺外无效。这种激光无视护甲，并可以切开大部分物体。这个笨重的物体超过 30 磅重，每次完全充能后可使用 100 次（但是调查员发现的大多数都不会完全充满）。每扣下一次扳机可以维持一轮激光，但如果连续 4 轮使用则聚焦晶体开始过热，每一轮都有 20% 几率会爆炸，对 5 码内所有人造成 6d6 伤害。激光器的基础成功率为 25%。

间可以供调查员躲藏。事实上就算调查员把基地翻个底朝天甚至杀掉几个米戈，那些少得可怜的外星人也不可能马上找到他们。无脑克隆人就更别提了，他们不可能懂得什么叫搜索。所以调查员们总能找到安全的地方休息。

## 普通测试间

这些房间跟调查员醒来的房间完全一样。每个房间会有三到六个克隆人脑后插着管子在虚拟现实中进行着各种测试。他们像调查员之前一样躺在桌子上，如果 KP 愿意，他可以更详细的描述一下测试的内容。偶尔克隆人劳工会进来这里，给床上躺着的克隆人脑后注射或抽取某种奇怪的液体。只要调查员不妨碍正在工作的克隆人劳工，警报就不会触发。即使他们拔掉插管也只会导致床上的克隆人死亡而已。

## 生理学测试间

KP 必须选择三名调查员一起进入这个特殊的测试间。在这里三位调查员将看见一模一样的自己躺在金属床上，其中一个被肢解的四分五裂，身首分离。他们身体的各部分用管子和各种导线连接在一起。他们的眼睛还在动，并且绝望的看着这一切。另一个胸腔被打开，里面的内脏都被掏出来悬吊在胸腔上方，一道道绿色的光线连接着每个器官和胸腔的开口处。可以明显的看出这些器官仍在运作。第三个克隆人漂浮在一大桶绿色的液体中，浑身长满灰色的霉菌——米戈在他的身上植入了自己的 DNA。三个看到自己克隆的调查员会损失 1/6 理智，看到其他人的克隆则损失 0/1d4 理智。调查员可以选择拔掉插管来结束他们的痛苦，他们会因为怜悯之心而获得+1d6 理智。

Time Papers #2

2482 年 2 月 9 日

15:47

长距离扫描一个位于艾瑞列斯（Arelus）象限的卫星德尔塔 4，发现了一些奇怪的信号。设置航线前往调查。预计到达时间：18+小时。强制返回 LRP#12 的时间：16 天 12 小时。所有系统正常，船员身体健康。

T.斯奈德 船长

--报告完毕

## 疯狂克隆人的笔记

KP 可以让这些日记出现在任何地方，可能在空闲的房间，测试间，也可能在走廊。日记可以为调查员提供线索，亦或是营造恐怖。这些信息用血液、粪便或者奇怪的米戈化学药剂涂在墙上或地板上。这些信息包括无脑克隆人会无视他们，基地里的外星人很少等等。这些消息证明了在调查员之前也曾有人从实验中逃出来过。

KP 可以自己编写笔记，从而给玩家透露任何信息。或者可以用现成的：

- “如果你读得懂这个，那说明你可以思考，就像我而不是他们一样。也许你长得都跟我一模一样。小心他们，别打扰他们，他们就不会理你。”
- “别拔沉睡者的管子，你会杀掉他们的。我今天就杀了一个自己。”
- “桶里的灰色黏液虽然臭但可以吃，别吃黄色的液体，那是‘它们’的食物，吃了会死的。”
- “今天我看见了自己。真的是我自己。我和其他人都躺在大管子里被冻了起来。我想起来了…我们是朋友吗？我想起来关于飞船的事。‘它们’就在那，我们必须得逃出去！如果你想去看‘你自己’



就得当心，‘它们’就在那！”

- “这里有很多可供藏身和休息的空房间，我觉得这里房间的利用率并不是很高。另外，保持警惕，当心‘它们’。”
- “你能看到这些字吗？我从没见过任何人像我一样能思考能说话。假装像它们一样，慢慢走不要说话就能从它们身边走过去。但出于安全起见我宁可离他们远点。”
- “不知道我在这里待了多久，不知道我是在多久之前醒来。没有窗户，没有时钟。我连胡子都长不出来。我记得我曾经有胡子的。我用睡眠次数记录日期，但谁知道我睡了多久呢… 睡眠次数=73 呃，是不是这个数字来着？”

## 米戈计算机

周长 20 英尺，形状像一个吊着萎缩身体的覆盖着稀疏毛发的脑袋。这只米戈被基因重组成拥有强大计算能力生物计算机。它无法自己移动和进食，其目的是用于存储信息和运行虚拟现实测试程序。

STR 1 CON 21 SIZE 32 INT 60  
POW 50 DEX 0 HP 27 Move 0

**伤害加深：**N/A

**武器：**N/A

**护甲：**无，但由于特殊的身体结构，所有穿刺攻击只能造成最小伤害

**法术：**任何 KP 希望的

**技能：**任何可能掌握的科学技能 99%，  
心灵感应通讯 95%

**理智损失：**0/1d4

疯狂的克隆人也许还会留下些东西给调查员。以下是例子：

- 一杯灰色的黏液，以及两个字“食物”。
- 一把金属粗制匕首，以及三个字“用这个”。
- 一个死掉的米戈自动治疗机，以及信息“这些玩意如果活着可以治疗你，但是用完了很快就会死。找到它们”
- 一把 5 发充能的米戈电击枪，以及信息“这是‘它们’的武器，我搞不懂怎么用，也许你可以。”
- 一张画在金属板上的手绘地图（Time paper #1），以及信息“让它指引你”。

最后，有一条信息必须让调查员看见。你可以把它放置在某间未使用的房间里。

- “在一间有着一大团糊状东西的房间，它跟我说话了。头疼，流血了。我现在知道了我不想知道的，我知道它们是谁了，我知道我是谁了，我永远也不会离开这里。”

最后一条信息的旁边是一具手臂被一块锋利的金属割开的克隆人尸体。KP 可以随机选一个 PC 让他发现这具尸体与自己长得一模一样。该调查员将损失 0/1d4 理智，其他调查员目睹此景也会损失 0/1 理智。

## 文物间

米戈们在这里研究一些他们搜集到其他文明的各种“文物”。对于调查员来说这意味着衣服、武器、以及一些有用的信息。这间房间里有一间步入式壁橱，里面装满了地球上各个时期的服装。一套中世纪盔甲（太小你们没法穿），一件黄色维多利亚风格裙子，一件纳粹党卫军制服，一件印着重金属摇滚图案的 T 恤和一条牛仔裤，以及一套 80 年代的俄罗斯宇航服。还有六套蓝白相间，完美适合调查员身材的连体服。这六套衣服

两侧的上臂位置分别写着“地球”和“C.S.E”，而胸前绣着每个人的真实名字：萨顿(Sutton)对应拉什曼(Rushman)、莫里斯(Morris)对应贝克尔(Baker)、贝特曼(Bateman)其实是范德伯格(Vanderberg)、斯文森(Swenson)对应亨德里克斯(Hendricks)、克罗斯(Cross)对应斯奈德(Snyder)、盖茨(Gates)对应西蒙斯(Simmons)。

在房间里能找到的武器从简单的冷兵器到高科技武器应有尽有，但要注意的是所有武器的弹药都极为有限。

- 深潜者之矛，1d6+db
- 中世纪大砍刀，1d8+2+db

## 电击枪

这种武器的形状像一个门把手大小，覆盖着细小的管线的黑色瘤状金属块。当米戈们想要开火时它们就会握紧金属块，这时瘤状金属块的电容就会充电并发射出一道蓝色的火花。它击中敌人时会像泰瑟枪一样造成剧烈的肌肉痉挛，对受害人每轮造成1d10点伤害。之后目标必须用剩余的生命值与伤害点数做一次对抗，如果失败将死于心脏骤停。如果米戈受到该武器的攻击只会造成普通伤害（电击灼伤），由于米戈的神经系统不是用电流传导信号所以电击不会导致其心脏骤停。

人类想要使用该武器需要先投一个电器维修(Electrical Repair)检定来调整电击枪的线路。调整后的电击枪并不稳定，每次开火时需要投1d6，结果为1-2时武器才能正常开火。每把充满能量的电击枪可以发射10次，之后就需要米戈设备来充能。使用该武器的基本成功率为20%。

- 步枪刺刀，1d4+2+db
- 燧发手枪，1d8，1发弹药
- 9mm鲁格手枪，1d10，4发弹药
- AK47突击步枪，2d6+1，16发弹药
- 二战时期喷火器，2d6+震撼，4发弹药
- 2把12mm质量投射手枪，3d6，10发弹药/8发弹药

最后调查员会发现一个类似现代手机的小塑料装置。这个装置已经被米戈拆开，一个成功电器维修(Electrical Repair)检定可以修好它，而电子学(Electronics)检定可以让你得知这东西的使用方式。装置激活后，一条全息信息将显示在设备上方（见Time Papers #2），调查员们将会得知克罗斯/斯奈德其实是他们的船长。并且这个装置还会激活导航信标，带领调查员们在米戈基地中找到他们失落已久的飞船。

## 克隆储藏间

这个房间陈列着大小相同的成百上千张铁棺。这是存储和维护克隆人劳工的地方，劳工们躺在“棺材”里，通过蛇形的管道连接他们的身体为他们输送养分。如果米戈们有新的指令也会通过头顶的电线输送到克隆人的身体里。除非主动去刺激他们，否则这些克隆人劳工不会搭理调查员。

房间的墙壁上有规律的排布着一些金属箱子，这些箱子里装着正在充电的米戈武器供警卫克隆人使用。警卫取得武器时会将自己的手放在箱子上，然后一根探针会刺破他的手指并检测血液中的定制化基因。所以如果调查员试图打开这些箱子将会触发警报。一个成功的电子学(Electrical)或机械维修(Mechanical Repair)检定，或使用撬棍做一个力量对抗（盒子的力量是18）可以使你打开盒子。每个武器柜中包含2把冰雾喷射器和六把电击枪，以及两种武器的充电桩。

使用充电桩同样需要一个电子学(Electrical)检定。

## 计算机房

这些房间分布在整个基地，每间机房内都有一具身体被改造成超级计算机的米戈。第一个踏入这间房间的调查员会强制与这台“计算机”建立心灵感应通讯。第一次与“计算机”建立心灵感应通讯将损失 0/1d4 理智，而且还会流鼻血。

简单来说，这种“计算机”在模组中充当调查员们获取信息的介质。KP 可以将任何想告诉他们的信息放在计算机中。调查员可以通过计算机得知很多事情，例如他们自己究竟是谁，基地背后的故事，他们是如何被抓住的，他们的真身存放在哪里，“米戈”是什么，如何阅读米戈语，他们的飞船所在地以及如何驾驶飞船，或者其他任何信息。由于可能性是无限的，所以 KP 必须仔细决定传达给 PC 哪些信息。如果一个调查员问了 KP 不想让他们知道的问题，计算机可以说“没有授权”或者“无此数据”。所有的信息将以一个混乱的声音和图像的形式直接灌输到与之建立心灵感应通讯人的大脑中。计算机每回答一个问题，使用者将损失 1 点理智。调查员甚至可以通过计算机习得克苏鲁神话技能，代价是每提升 1%技能损失 1 点理智。此外，如果调查员希望通过计算机学习法术，那么就需要消耗施放该法术所消耗的理智。

计算机不会回答任何问它问题的人，它不会警告其它米戈调查员来过这，除非调查员攻击它。计算机没有控制基地的功能，所以不要指望通过控制电脑来给米戈巢穴下毒，或者将调查员冰冻的真身解冻。这些计算机唯一的功能只有存储信息而已。

## 矿石冶炼场

克隆人劳工在这里操作一些庞大的外星机器来提炼米戈们从卫星上开采来的奇异矿石。严酷的太空环境使得米戈们必须亲自开采，留下克隆人劳工们处理这些矿石。另外，由于开采已经进行了数十年，所以卫星上的矿物早已所剩无几，房间里的提炼机器也有一半已经闲置下来。但尽管如此，除去十几个克隆人劳工外，在这里工作的还有一到四个米戈矿工。这些米戈备有采矿激光器，如果发现调查员就会立即攻击他们。这里还有一个气闸舱通往外太空，米戈们使用它到达矿场。没有太空装备的调查员应当离它远点。

## 真菌培育室

米戈在这间房间里培育黄色和灰色的真菌供自己和克隆人劳工们食用。这些真菌长势旺盛，充满了一个个大桶。灰色真菌可供人类食用，而黄色的含有剧毒，对除了米戈外的其他生物都极其致命(20 点难度的体质对抗，失败则死亡)。十几个克隆人劳工照料着这里的真菌，撇去表面的黏液并将真菌装进管道输送至基地各处。至少有一个米戈在这里处理技术问题。

## 标本储藏室

这里是米戈们通过低温冷藏保存他们抓住的生物的地方。这里除了人类还保存着诸如食尸鬼、深潜者、空鬼以及其他下级神话生物。大部分时间米戈们不会来这间房间，除非是来收集 DNA 制造新克隆体(这种情况下会有两个米戈带着一个克隆人出现在这里)。由于这里不允许克隆人单独进入，所以调查员进入该房间时警报会立即触发。

模组中假定调查员在逃跑的过程中无法救出他们被冻结的本体。为了保持剧情更

简化，所以我们可以不让调查员在逃跑过程中能够找到任何盟友。另外要说的是，将一个人从低温状态解冻可能比克隆需要更高的技术水平。所以如果调查员试图释放冰冻中的船员只会杀死他们。他们可能会爆炸并碎成无数片冰冷的血雾，融化成一滩恶臭的黏液，也可能只是永远不会再醒来。目睹此景的所有调查员将损失 0/1d6 理智，而作为那名船员克隆体的调查员将损失 1/1d8 的理智。

或者如果 KP 希望的话，那些船员也可以被成功解冻并复苏。但调查员需要通过米戈计算机学习米戈语并掌握低温冻结技术。这种选择对角色扮演是一种挑战，试想克隆人和船员本人会如何交流呢？另外这种情况下，船员们自己会驾驶飞船，所以调查员们就没必要自己学习了。最后如果有调查员死亡，KP 可以允许他扮演自己的本体。船员的基本属性与调查员一致，但技能将会变为船员们原本掌握的技能（不同船员的几种技能可能会上下浮动）：

- 天文学（Astronomy）50%，生物学（Biology）40%，电脑使用（Computer Use）65%，电器维修（Electric Repair）40%，电子学（Electronics）50%，急救（First Aid）30%，机械维修（Mechanical Repair）55%，物理学（Physics）40%，驾驶 C.S.E 穿梭机（Pilot C.S.E Shuttlecraft）60%，12mm 质量投射手枪（12mm Mass Driver Pistol）40%

对了，万一玩家问起，船员们的全名是：霍夫.贝克尔（Hoff Baker），维克托.亨德里克斯（Victor Hendricks），卡特.拉什曼（Cutter

Rushman），乔根.范德伯格（Jorgen Vanderberg），泰勒.斯奈德（Tyler Snyder），以及宽德尔.西蒙斯（Kwandel Simmons）。

## 克隆实验室

这里是生产克隆人的地方。米戈们从冷冻的人类样本那里收集 DNA 带来这里，通过细胞分裂加速技术几天之内就可以造出一个新的克隆体。克隆人头顶用于插管子的洞和他们无意识的行为模式也是米戈们的基因技术所致。调查员们在房间里会发现不同生长阶段的克隆人，从受精卵到胎儿，儿童再到长大，面貌也都与其中一位调查员相同。制造克隆人的最后一件事是为克隆体写入思维模式，所以本质上这里的克隆体都是完全无意识的。房间里无时无刻都有两名米戈科学家。虽然这间房间允许克隆人进入，米戈们也不持有武器，但如果调查员引起了米戈的注意，它们就会发出警报。

## 米戈巢穴

基地里的米戈在这个区域居住。这间大房间里长满了海绵状的真菌，墙壁和地板都被严严实实的包裹起来。墙壁上长出来大量中间空着的真菌孢子，这正是米戈们休息的地方。米戈们本质上不会睡觉，但每天会有几个小时进入恍惚状态。在这里也能找到几个米戈武器柜，一“台”米戈计算机，几瓶黄色的米戈食物，几个米戈脑缸（或空或满由 KP 决定），以及一些顶上显示着全息图像的，由未结块的真菌团、金属和水晶构成的奇怪物体。这些东西是米戈们的工作站，米戈通过它们监视并控制基地，给克隆人劳工下达命令，联系远在基地外的米戈，或者是执行其他任务。然而这些





工作站经过 DNA 编码，它们只会响应米戈们的指令。

这里通常会有个位数到二十来个不等的米戈。虽然它们没有武装（除非警报已触发），但如果它们发现调查员就会径直奔向最近的武器柜然后立刻触发警报。正因如此，调查员们应当尽可能避开这个区域。

## 舰船机库

这里是米戈基地的出口，它们进出外太空的必经之路。米戈们绑架的各种飞船（包括调查员们的那艘）也都停泊在这里。通道尽头的出口处闪着微弱光幕的力场允许固态物质通过的同时能阻挡基地中的空气流向太空。调查员通过它可以看到外面近在咫尺的卫星和闪烁斑斓的星空。

调查员来到机库时这里会有两个正在巡逻的米戈。如果调查员足够安静和小心，那么米戈们很快会绕到别出去，这给了调查员一些自由调查的时间。另外米戈们绝对禁止克隆人进入此处，所以如果它们发现调查员就会立刻发出警报并开始攻击。

机库内有三艘人类制造的飞船：一艘 70 年代的苏联卫星，一艘 2020 年左右的美国载人探测飞行器（CEV），以及调查员们朝思暮想的 2250 年代 C.S.E 穿梭机。米戈们之前将飞船研究完毕后又完整的组装了起来，包括飞船的动力源：已经充能完毕的裂变核心。

调查员想要逃离基地就最好先学会如何驾驶这艘飞船。他们怎么才能做到呢？要么从米戈计算机里面学习啦，要么他们能解冻一个掌握驾驶技术的船员。如果他们二者都没做到但 KP 又想放他们一条生路，也可以让飞船计算机的“自动返回飞行系统（ARFS）”列出一些包括 CSE:LRP 12（空间探索协会：远程访问端口#12）。只要选择这个系统，飞船就可以启动自动导航安全返回。

通过舰船上的计算机，调查员们将了解到更多关于他们的背景故事。他们将震惊的发现计算机上显示着“当前世界 2637 年 8 月 12 日，上次启动时间 2569 年 1 月 10 日”这意味着船员被抓进米戈基地已经是 68 年前的事了。发现这个震撼的事实将损失 0/1d4 理智。

## 逃出生天！

希望调查员能设法找到他们的飞船，逃离米戈和它们可怕的实验。

如果调查员无法逃脱，但想用他们的方式报复这些米戈，当他们找到飞船时投一个灵感（Idea）检定可以让他们想到超载飞船的裂变核心可以导致一场巨大的爆炸从而毁灭整个基地。当然，这会导致调查员们也跟基地一起同归于尽。但毕竟他们完成了自己想要的复仇。

最后我们还有一个恶意满满的标准洛夫克拉夫特式结局：调查员成功的逃了出去，正当他们庆祝之时，一切都黑了下来。他们无法看到，听到，甚至感觉到任何东西。这时一束光照了进来，然后调查员们发现自己穿着美国西部风格的服装，拿着左轮手枪或杠杆步枪站在沙漠中的烈日之下。是的，他们之前所有的努力：从 20 世纪 50 年代醒来，探索并逃出米戈基地只是另一个测试而已。调查员仍然被困在虚拟现实之中，仍然在米戈（或者天知道什么东西）的测试程序之中，永远也不可能逃脱。

## 附录 1：预设人物卡

1950 年代 FBI 探员：

调查员们开始会作为一小队联邦特工去一个美国小镇调查异见分子。之后角色从梦中醒来仍然会保有原来的身份，因为这是他们唯一的记忆。理想情况下，玩家应当对这些角色“入戏”相对深一点。让他们沉浸在 FBI 的权力以及拥有的武器使用权限之中。之后当 KP 夺去这一切的时候才会显得更加震撼。当他们开始调查米戈基地时会学到一些新技能，这时就需要及时修改角色卡以反映这一点。

**特工主管 (SAC) 唐纳德.萨顿**，48 岁，行动负责人

STR 10 CON 13 SIZE 11 INT 14 POW 12  
DEX 09 APP 11 EDU 16 SAN 60 HP 12

**伤害加深：**无

**武器：**史密斯&韦森 .38 左轮手枪 55%，1d10  
拳击 61%，1d3+db

**技能：**会计 (Accounting) 42%，攀爬 (Climb) 33%，闪避 (Dodge) 48%，汽车驾驶 (Drive Automobile) 51%，话术 (Fast Talk) 50%，隐藏 (Hide) 53%，法律 (Law) 74%，聆听 (Listen) 58%，锁匠 (Locksmith) 31%，说服 (Persuade) 62%，心理学 (Psychology) 43%，潜行 (Sneak) 40%，侦查 (Spot Hidden) 56%，游泳 (Swim) 38%

**装备：**藏在皮套里的.38 左轮手枪，18 颗.38 子弹，笔记本和铅笔，钱包，徽章，手铐，香烟和打火机，46.31 美元

唐纳德.萨顿是来自杰克逊维尔，佛罗里达 FBI 办事处的特工主管。在这个身份下，

当时的一些意识形态问题正影响着他的政



DONALD SUTTON

治生涯。所以他决定采取实际行动处理潜在的尴尬问题。如果他能成功解决小镇的问题，就很可能得到上级的信任和升职的机会。虽然是近几年出的第一次外勤，但唐纳德

仍信心满满志在必得。唐纳德有些秃顶，周围留着稀疏的棕色头发，棕色眼睛，中等体格。

**特工 约翰.莫里斯**，34 岁，脾气大但尽职尽责

STR 14 CON 12 SIZE 15 INT 13 POW 11  
DEX 12 APP 10 EDU 15 SAN 55 HP 14

**伤害加深：**+1d4

**武器：**史密斯&韦森 .38 左轮手枪 53%，1d10，  
雷明顿 12 号霰弹枪 47%，4d6/2d6/1d6，  
汤姆森冲锋枪 40%，1d10+2

拳击 68%，1d3+db

**技能：**攀爬 (Climb) 49%，闪避 (Dodge) 56%，汽车驾驶 (Drive Automobile) 45%，话术 (Fast Talk) 30%，急救 (First Aid) 37%，隐藏 (Hide) 27%，跳跃 (Jump) 31%，法律 (Law) 50%，聆听 (Listen) 39%，锁匠 (Locksmith) 42%，潜行 (Sneak) 33%，侦查 (Spot Hidden) 47%，游泳 (Swim) 41%  
**装备：**藏在皮套里的.38 左轮手枪，24 颗.38 子弹，笔记本和铅笔，钱包，徽章，手铐，铜指虎 (+2 拳击伤害)，65.15 美元

约翰在二战时曾与德国人战斗。他是一名中士，服从命令是他的习惯，同时他也承

担了很大的责任。他曾经的指挥官信任他的能力，并总是相信他能够完成任务。不幸的是他觉得他现在的顶头上司并不这么想，这使他极为不满。在艾利森湾这个任务一开始他就发现自己和搭档贝特曼处处受制于特工主管萨顿。但约翰是个好士兵，所以即便不情愿他也会服从命令。约翰是一个身材高大健壮的男人，头发脏兮兮，蓝眼睛，左脸颊上有三块当年纳粹弹片留下的小伤疤。

**特工 斯蒂芬·贝特曼**，28 岁，娃娃脸探员  
STR 15 CON 17 SIZ 12 INT 14 POW 13  
DEX 10 APP 16 EDU 14 SAN 65 HP 15

**伤害加深：**+1d4

**武器：**史密斯&韦森 .38 左轮手枪 40%，1d10，  
雷明顿 12 号霰弹枪 50%，4d6/2d6/1d6，  
汤姆森冲锋枪 42%，1d10+2

拳击 61%，1d3+db

**技能：**攀爬（Climb）47%，闪避（Dodge）53%，汽车驾驶（DriveAutomobile）35%，急救（FirstAid）33%，隐藏（Hide）39%，跳跃（Jump）41%，法律（Law）43%，聆听（Listen）29%，锁匠（Locksmith）30%，潜行（Sneak）31%，说服（Persuade）48%，侦查（SpotHidden）40%，游泳（Swim）52%

**装备：**藏在皮套里的.38 左轮手枪，18 颗.38 子弹，笔记本和钢笔，钱包，徽章，手铐，开锁工具（+10%锁匠），31.76 美元

斯蒂芬有一个天生的运动员身体和一副电视明星般的娃娃面孔。他童年时代特别崇拜那个将阿尔·卡彭送进大牢的联邦探员，这是他决定加入联邦调查局原因的一部分，另一方面他也喜欢刺激的生活。但成为探员的四年里只有无穷无尽的文件处理工作，从来没有跟暴徒交战的机会。所以他准备辞掉这份工作去其他地方碰碰运气，他也正打算

找个合适的机会跟他的朋友，搭档和导师特工莫里斯坦白这件事。斯蒂芬有着黑色的头发，明亮的蓝眼睛，和一个微笑就能让女士着迷的面孔。

**技术员 阿尔伯特·斯文森**，26 岁，想当特工  
STR 10 CON 09 SIZE 13 INT 16 POW 12  
DEX 11 APP 12 EDU 15 SAN 60 HP 11

**伤害加深：**无

**武器：**史密斯&韦森 .38 左轮手枪 31%，1d10，  
锤子 42%，1d8+db，  
拳击 56%，1d3+db

**技能：**攀爬（Climb）51%，藏匿（Conceal）38%，闪避（Dodge）30%，电器维修（Elect. Repair）67%，电子学（Electronics）73%，隐藏（Hide）29%，聆听（Listen）23%，锁匠（Locksmith）56%，机械维修（Mech. Repair）49%，说服（Persuade）38%，潜行（Sneak）26%，侦查（SpotHidden）11%

**装备：**工具箱，攀爬工具（+10%攀爬），几个窃听器，手电筒，钱包，FBI 技术员证件，开锁工具（+10%锁匠），50.30 美元

阿尔伯特做梦都想成为 FBI 特工。不幸的是他身体虚弱，视力也不好。但这并不能阻止他练习使用武器，尽管他还没被授权佩戴枪支也没被允许去靶场射击。然而阿尔伯特在技术专长方面尽了最大的努力，为 FBI 和他的国家服务。阿尔伯特个子不高，身体有些胖，棕色短发，棕色的眼睛上永远戴着厚厚的眼镜。



ALBERT SWENSON

尼古拉斯.克罗斯 博士, 53 岁, 疲惫的物理学家

STR 08 CON 13 SIZE 10 INT 17 POW 15  
DEX 14 APP 09 EDU 20 SAN 75 HP 12

伤害加深: 无

武器: 拳击 50%, 1d3+db

技能: 生物学(Biology)41%, 化学(Chemistry)46%, 电脑使用(Computer Use)33%, 汽车驾驶(Drive Automobile)52%, 隐藏(Hide)29%, 拉丁语(Latin)30%, 图书馆利用(Library Use)58%, 聆听(Listen)30%, 药剂学(Medicine)30%, 说服(Persuade)44%, 物理学(Physics)81%, 潜行(Sneak)28%, 侦查(Spot Hidden)41%

装备: 装在公文包里的盖革计数器, 铅笔和笔记本, 烟斗和一些火柴, 82.50 美元

克罗斯博士参与过曼哈顿计划, 制造了第一颗原子弹。在首次原子弹试验之后, 克罗斯博士并没有内疚和后悔, 而是深深的恐惧, 他至今仍陷在恐惧之中。由于线报表明艾利森湾很可能有一个俄罗斯核装置, 所以他被要求协助联邦调查局前往调查。克罗斯心想如果这不可想象的线报属实, 那他一定要尽全力阻止它, 这样才能了结他被笼罩在原子弹之下的噩梦。尼古拉斯个子很高, 灰白头发, 褐色的眼睛上经常戴着眼镜。

乔治.盖茨 上校, 47 岁, 职业军人

STR 16 CON 15 SIZE 14 INT 12 POW 14  
DEX 13 APP 10 EDU 15 SAN 70 HP 15

伤害加深: +1d4

武器: 柯尔特.45 自动手枪 39%, 1d10+2, 任何步枪 50%, (参考该步枪伤害)

拳击 66%, 1d3+db

技能: 攀爬(Climb)46%, 闪避(Dodge)63%, 汽车驾驶(DriveAutomobile)45%, 急

救(FirstAid)51%, 隐藏(Hide)47%, 跳跃(Jump)50%, 聆听(Listen)42%, 说服(Persuade)33%, 潜行(Sneak)56%, 侦查(SpotHidden)31%, 游泳(Swim)39%, 投掷(Throw)60%

装备: 藏在皮套里的柯尔特 1911 .45 自动手枪, 4 个备用的柯尔特弹匣, 钱包和军官证, 瑞士军刀, 指南针, 三支雪茄和一盒火柴, 23.00 美元

盖茨上校是一个棕灰色平头的魁梧男子, 他的棕色眼睛投射出坚定的目光。他作为一名顾问参与此次执法调查, 至少官方是这么说的。事实上乔治接到的命令是着便装潜伏进艾利森湾调查第一手情报以便计划可能的军事突袭。20 世纪 20 年代时, 新英格兰的一个沿海小镇的秘密搜捕事件曾传到过上校耳朵里, 所以他把历史重演的威胁说的很严重。



GEORGE GATES



## 克隆人

克隆人劳工跟调查员是一个模子刻出来的，只是拥有更少的自由意志。克隆人劳工可以使用肉搏或简单的近战武器攻击。只有克隆人警卫才会使用先进的米戈武器（标有\*号），但除此之外他们跟普通的克隆人别无二致。

	STR	CON	SIZ	INT	POW	DEX	HP	DB
萨顿克隆	11	13	11	14	12	09	12	0
莫里斯克隆	14	12	15	13	11	12	14	+1d6
贝特曼克隆	15	17	12	14	13	10	15	+1d4
斯文森克隆	10	09	13	16	12	11	11	0
克罗斯克隆	08	13	10	17	15	14	12	0
盖茨克隆	16	15	14	12	14	13	15	+1d4

### 武器:

拳击 50%，1D3+db， 擒抱 25%，特殊攻击，  
踢击 25%，1d6+db， 锐的金属探针 25%，1d4+db，  
米戈激光手术刀 25%，1d6+db， 重型未知工具 25%，1d8+db  
电击枪\*30%，1d10 +特效， 冰雾喷射器\* 40%，1d10  
采矿激光器\* 25%，3d6/2d6/1d6.

护甲：无

理智损失： 特殊（详见模组）

## 米戈（根据需要设置数量）

STR 11 CON 10 SIZE 12 INT 14 POW 13

DEX 14 HP 11 Move 7（飞行）

伤害加深：无

### 武器:

钳子 30%，1d6+擒抱  
电击枪\*30%，1d10 +特效  
冰雾喷射器\* 40%，1d10  
采矿激光器\* 25%，3d6/2d6/1d6.

护甲：无（但由于特殊的身体结构，所有穿刺攻击只能对其造成最小伤害）

法术：每只米戈都有 INT/5\*2 的概率掌握 1d3 种随机法术。

理智损失：0/1d6

## 附录 2：地图和一些重要线索



Time Papers #2

2-9-2482

15:47

Picked up strange readings on long range scans of a small moon, designated Delta 4 in the Arelius Quadrant. High levels of unknown metal and electromagnetic spikes detected. Setting course to investigate. ETA: 18+ hrs. Time to mandatory return to LRP 12: 16 days, 12 hrs. All systems normal, crew in fine health.

Cpt. T. Snyder.

-end report



