

CALL OF CTHULHU

23133

NAMELESS HORRORS

Six Reasons to
Fear the Unknown

FRICKER, DORWARD,
SANDERSON, AND FRIENDS





目录

1. 简介4

2. 背景5

3. 剧中主角8

4. 冒险开始14

5. 敦威治，128715

6. 在林间17

7. 磨坊19

8. 进城之路21

9. 尾声：远处的海岸线31

附录 A：私下给预设调查员的小卡片32

附录 B：角色信息33

附录 C：预设调查员35

AN AMARANTHINE DESIRE

不息的渴望

By Matthew Sanderson

译：琳尼娜

Time is more complex near the sea than in any other place, for in addition to the circling of the sun and the turning of the seasons, the waves beat out the passage of time on the rocks and the tides rise and fall as a great clepsydra.

—约翰·斯坦贝克，煎饼坪

1. 简介

奥尔德堡以北 8 英里，沃尔伯斯威克以南 3 英里，在萨福克郡的古老岸边，耸立着东盎格利亚王国¹最大港口的废墟。数个世纪以来，无情的海水不断侵蚀、吞噬着这座曾经繁盛一时的城市，只留下它苍白过去的影子。说到城市名字，我想诸位克苏鲁读者应该再熟悉不过了，虽然它与威特利兄弟的故乡，那座位于密斯卡托尼克上河谷的同名村庄几乎相距半个地球。

敦威治——正是这座逐渐消逝于波涛之间的城市之名。

洛夫克拉夫特的敦威治只是虚构，萨福克郡的敦威治

却真实存在，它的历史可以追溯到罗马占领时期。随着港口的兴盛，敦威治从中世纪开始逐渐发展为城镇。然而北海始终是城市最大的威胁，1287 与 1328 年的风暴摧毁了大半个城市，并且阻塞了船港，最终促成了城市的衰落。到了 1895 年，它已落魄成一个死死抓住海岸飘摇的小渔村。

敦威治古老的历史与传说为许多故事提供了灵感，其中包括蒙塔古·罗德斯·詹姆士²的著名小说《对好奇者的警告》。最著名的“三顶王冠”的传说甚至保护此地不受外敌侵略。人们相信这些王冠埋葬在“海底一座撒克逊人宫殿”中。或许王冠的故事可以和克苏鲁神话联系起来，成为里面强大的法器。

本模组中，1890s 的调查员们因机缘巧合“穿越”到了 1287 年风暴来临之前的夜晚，对抗一批不怀好意寻找王冠的家伙。调查员们来到了距今数百年前的时代，虽然他们无法改变过去，但仍旧可以拯救未来。

守秘人须知

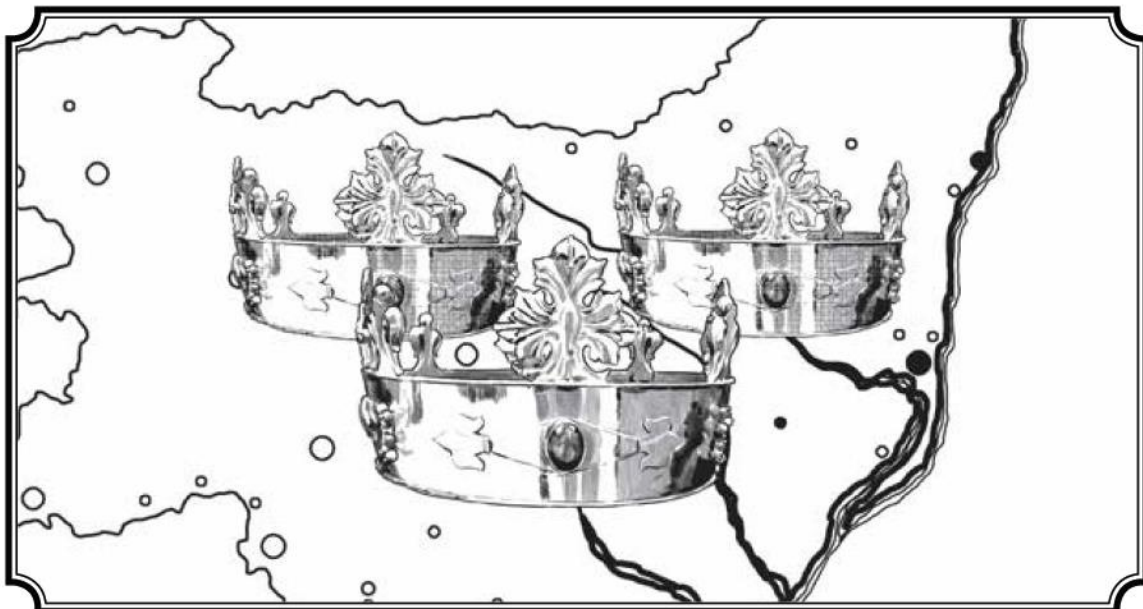
不息的渴望通常分 1-2 个部分，整体风格有些偏怀旧。如同电影《土拨鼠之日》³那样，调查员陷入了时光圈，即将面对毁灭敦威治城的风暴。整个模组的节奏可以

¹ 东盎格利亚王国：位于英国东部沿海，一个盎格鲁-撒克逊人的国家，始建于 520 年，包括诺福克与萨福克，徽记为蓝色盾牌上绘 3 顶王冠。后来人们用东盎格利亚代指英格兰最东部海岸。

² M.R. James, 1862-1936，英国中世纪学者，著名哥特小说作

家，曾担任剑桥大学国王学院院长。“书虫”系列中的《不平静的坟墓》收录过此君 5 篇短篇。

³ 《土拨鼠之日》是 1993 年上映的一部美国电影，讲述气象播报员菲尔，执行任务偶遇暴风雪后，停留在前一天却始终无法再前进一步，开始了他重复的人生的故事。



以时光圈发生频率为基础来调整。

守秘人应当熟悉模组背景，因为时光圈每次出现都基于城市背景故事的框架，直到 1287 年。虽然事件在时光圈中不断重复，但每次调查员都会发现更多细节，最终，慢慢拼凑出真相，找到解决之道。

预设调查员

不息的渴望设计供 6 人左右玩耍，在最后附有预设的 6 张角色卡。如果守秘人希望更改模组发生时代，那么仅需改成玩家在沿萨福克郡海岸旅行时遇到了严重风暴即可：玩家听到波涛地下似乎有钟声传来，冒险开始！然后守秘人可以按照自己的喜好设定他们穿越到了哪个年代。

注意，预设人物的背景设定用来支持模组里发生的队伍内讧情节，如果换了人/年代，那有可能需要删减部分情节。

克逊人国王（乌芬迦斯王朝时期），他们死后安葬于此，守护这片土地不受来自海中邪恶的侵害。只要王冠老实待在原位，东盎格利亚就是安全的——总之传说是这样的。

据说王冠沿着海岸埋葬，形成了一道防护屏障，入侵者休想跨越。其中东盎格利亚国王雷德瓦尔德的王冠在 1687 年被挖出，熔化重铸。虽然随着地貌变迁王冠不再紧靠海岸，但据大海仍旧不过几英里远，并且通过一条线与之相连。

剩下两顶王冠的大致位置已被发现。谣传其中一顶在一座被大海吞噬的撒克逊宫殿里——海水侵蚀引起的水土流失一直都是东海岸人头痛的大问题，尤其对敦威治来说。另一顶则藏在广阔的东盎格利亚岸边某处。

2. 背景

三顶王冠

东盎格利亚王国的传统标志是一面盾牌上画三顶王冠（见图 1）。据说这三顶王冠分别象征三个古老的撒

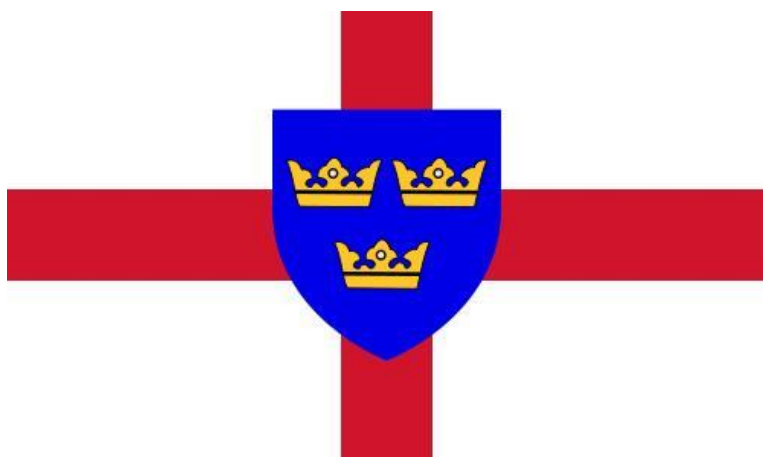


图 1，东盎格利亚王国旗帜

莎拉·布劳恩的故事

在十三世纪，敦威治可是整个东英格兰地区最大的港口，城市规模足足有一英里。它因进出口和造船业而闻名遐迩，港口、集市繁忙喧嚣。上至斯堪的纳维亚的冰岛、波罗的海，下到低地国家⁴与法兰西，来自欧洲各地的商人穿梭于此，一片繁荣的景象。

莎拉·布劳恩 1258 年出生在敦威治。她的母亲艾格尼丝生她时死于难产。她的父亲托马斯·布劳恩是本地一名渔民，靠微薄的收入维持两人生计。托马斯本来自一个富有的家族，因为与艾格尼丝相爱而被逐出家门，如今身份是平民。他受过良好教育，还教会了莎拉读写，希望日后她能有大出息。莎拉十三岁那年，海难带走了父亲，从此她彻底孤身一人了。悲剧发生后，她在农田帮人打杂，赚的钱仅仅够填饱肚子——没有一技之长，她的选择真的很少很少。

小时候的莎拉一直被教导要做一个敬畏上帝的好孩子。父亲托马斯的信仰却随着妻子的死而产生了动摇。父亲死后，莎拉对上帝的信仰迅速瓦解——上帝提前带走父母的生命，留下自己孤独一人在世上挣扎，余生注定艰难而悲惨，她的虔诚逐渐转变为怨恨、愤怒，和对上帝的抵触。

于是她开始想方设法与上帝作对，把目光投向本地阴魂不散的巫术传闻。四处搜寻，最终莎拉找到了一个由一男两女组成的 3 人法师队，他们崇拜比人类还要古老的神邸。评估了莎拉的人品与动机后，三人正式接收莎拉入伙，带她走上了巫术的道路。

莎拉把身心献给这些“旧日之神”，很快就领悟到真谛——基督根本就不存在，不过是教会编织出的谎言，用来掩饰人类在宇宙中渺小得微不足道这一可怕事实。在这种愚昧的无知中，人类不禁背弃了真神，还迫害那些企图拆穿谎言的人。不过，新认知也使她的反抗失去了目标——自己曾经怨恨的对象上帝现在被发现原来是虚构的。

回到敦威治后，莎拉使用新学的法术保护渔民。她和

渔船一起出海，通过法术召集鱼群，抵御风暴。渔民们称她为水手的幸运星，这引起了当地一名叫威廉姆·莱维特的商人的注意。他不知道为何她如此“幸运”，但他明明白白了解她的价值所在。莱维特付钱给莎拉，让她与自己的商船同行，穿越北海，保护船上珍贵的货物。因为需要用钱，她欣然接受，于是暗中使用魔法保护商队。

这趟旅行中，巨大的贫富分化震撼了她的心灵。卑贱的水手们吃苦耐劳，创造的财富却都掌握在富商财团手中，这一事实令她愤怒不已。她终于找到了新的反抗对象——既然上帝并不存在，那只剩富人来为父亲的死背锅了。

莎拉想出了一个能动摇敦威治以及整个东盎格利亚根基的办法：召集一股力量摧毁那些敛财狂的财富。但仅凭她一己之力难以实现这个梦想。

一次集会时，莎拉把自己关于干掉那些在穷人忍饥挨饿时却仍不断敛财的家伙们的想法告诉了其他成员。然而集会首领凯瑟琳·唐宁却告诉莎拉，只要那三顶王冠还埋在岸边，她的计划就不可能实现。于是，莎拉复仇行动的第一步就清晰明了了——她必须先摧毁王冠。

仔细研究过当地传说后，莎拉认为（至少目前）其中一顶王冠就埋在敦威治某处地下。她怪异，甚至说有些执拗的举动当然逃不过威廉姆·莱维特的眼睛。他派遣最信任的仆人拉尔夫·霍金斯暗中监视莎拉，看看她到底在搞什么鬼。某夜当莎拉试图闯进圣巴塞罗缪教堂时被拉尔夫逮了个正着。这座教堂位于敦威治东边，王冠就埋在这里。

莱维特很幸运，没人看到霍金斯在教堂抓住莎拉这一幕。但他依旧很担心，因为一旦莎拉做出任何反抗教会的事，自己铁定受牵连（莎拉在自己船上工作过呢）。他令霍金斯好好审问，探明她的动机，以确保自己日后不会受她连累。在酷刑折磨下，莎拉承认自己是女巫，正在寻找并摧毁传说中的王冠。

⁴ 通常指荷兰、比利时、卢森堡等国。

她的供词启发了莱维特，如果他得到了王冠，就可以成为东盎格利亚的守护者，从而要求整个王国进贡，进一步增加自己的财富，甚至领地。从本质上讲，他可以以这片土地为要挟，令所有人满足他的贪婪。把莎拉囚禁在家后，莱维特亲自前往教堂寻找王冠。

数个世纪以来，每顶王冠都由一些家族志愿守护。守护者们自称家园卫士，东盎格利亚的守护者。如今守护敦威治王冠的家族衰落到只剩最后一人——约瑟夫·芬彻神父。他是圣巴塞罗缪教堂的牧师。数年前妻子因为肺炎而死后，便将王冠藏在教堂地下。作为芬彻家族后裔，他希望教堂能长久存在下去，代替自己家族在接下来数百年继续保护王冠。

芬彻神父看到莱维特眼睛盯着教堂地穴的地面打转，尤其是带有三王冠盾徽标记的那块石板——他用它来遮盖王冠具体的埋藏地点。当莱维特询问芬彻这块徽记象征什么时，他更加确信了自己的怀疑。于是神父骗他说三顶王冠象征圣艾德蒙的三大美德——贞洁、殉道与王权。然而莱维特看穿了芬彻的谎言，于是坦言自己发现莎拉企图毁坏王冠的计划，就连忙赶来查验她的供词是否属实。这迷惑了芬彻神父，以为他的目的也是为了保护王冠安全。

莱维特告诉芬彻神父，自己认为莎拉是名女巫，所以教会应该有所行动。莱维特明白自己需要向公众解释他是如何发现她的身份，以及为何自己曾经雇佣女巫上船。因此，为了避免麻烦，他提议让神父成为拆穿莎拉真实身份的人——当莎拉正在施法诅咒时被他抓到现行。这样，牧师会发现莱维特“因女巫的邪恶蛊惑做出不受控制的行为”，以此为他免罪，不再受巫术牵连。作为回报，莱维特愿意把莎拉的邪恶计划悉数告知神父，并保证从此不再提起王冠之事。

芬彻同意了莱维特的计划。莱维特告诉神父，自己会派人把莎拉带到城西南边缘的一座磨坊去，然后点燃磨坊，这样神父就可以去指控莎拉为了施法而纵火，企图在敦威治降下灾祸。火光同时引来大家

围观，为神父的指控提供目击者。莱维特表示事后自己会出资重建磨坊，不仅出于慷慨，也是为了赎罪。芬彻神父最终应允，从而为自己的命运写下休止符。根本不会有什么女巫在磨坊等他指认，只有奉命干掉他的霍金斯。莱维特计划以此除掉阻挡自己得到王冠的最后障碍。

次日，莱维特搜查了莎拉的住所，他发现了一小盒羊皮纸稿与卷轴，里面包括她在集会学习过法术的证明。他把证明交给霍金斯，指着上面绘着的旧日支配者的印记，告诉他等杀了芬彻神父后，就将该印记刻到他尸体上，将谋杀嫁祸给那些巫师。

一切按计划进行。午夜，芬彻神父前往磨坊，以为去见莱维特和女巫。然而，等待他的只有霍金斯与死亡。霍金斯在神父尸体上划出印记，随后点燃磨坊。看到信号，莱维特将昏迷的莎拉连同作为罪证的羊皮卷一同带到圣巴塞罗缪教堂。他面带惶恐，宣称自己因不小心雇佣女巫而不安，担心自己的灵魂不朽因此受影响。还说自己感受到主的旨意，将女巫带来了教堂，烧死她不禁可以使她的灵魂得到净化，还能清除她所散播的污秽。教堂的牧师们被狡猾的莱维特欺骗，决定搭建火刑堆净化莎拉。莱维特歪曲了莎拉的申辩，最终，她被处以火刑。在她濒死之时，用最后一口气呼唤旧日支配者，祈求庇护，实现自己推翻那些为富不仁者的遗愿。她的临终祈祷得到了回应——虽然并不是她所期望的方式。她死后，本被她封印起来以保护水手的所有风暴一齐施放，汇聚成一股可怕的风暴潮涌向城市。那天，正是1287年1月1日——第一场风暴席卷敦威治，开启了城市衰落的序章。也是那天，圣巴塞罗缪教堂被潮水吞噬，王冠，以及城东大部分区域，都沉入了大海。

风暴潮与敦威治城的命运

两场风暴注定了敦威治的命运，第一场发生在1287年，另一场为1328年，它们摧毁了大部分城区（据统计至少400间房子）。潮水退去后留下的碎石与坍塌的崖壁阻塞了港口。为了打通入海口，穿过敦威治的河流数次改道，最终在临近的沃尔伯斯威克

注入北海。沃尔伯斯威克与布雷斯堡因敦威治祸得福。而敦威治城日渐衰弱，再无昔日繁荣。

直到如今，敦威治的渔夫仍会说自己时常听到海中传来钟声。那是圣巴塞罗缪教堂的钟，当年就是它在莎拉死后被敲响，警告人们翻腾而来的风暴潮。作为对她临终祈祷的回应，此后每当风暴带动钟声响起时，那些靠近旧日支配者领域的人都会被传送回1287的新年之日不断循环，直到有人救下莎拉，领她重回人间。

三顶王冠：其他传说

历史上，东盎格利亚地区的非官方基本徽记就是三顶王冠，只不过在不同地区具体表现不同，关于它们的来历可谓众说纷纭。

普遍认为这三顶王冠分别属于三位国王，他们可能是：安娜女王，圣艾德蒙，圣西格伯特和国王雷德瓦尔德中的某些人。有人指出这三顶王冠其实仅属于其中一人。还有人认为它们代表着圣艾德蒙的三大美德：贞洁、殉道和王权。也有人认为王冠其实是符号，象征凯尔特人的国王贝里努斯统治下的三个王国。

也有历史学家认为王冠与斯堪的纳维亚文化有关，是抽象意义上的北欧旧神奥丁、索尔和弗雷（[Frø](#)，北欧神话中的丰饶之神）化身。

关于三顶王冠还有宗教角度的解释，有人认为它象征着伊利之眼（See of Ely，伊利历史上为英格兰宗教重地），有个版本的传说认为它代表了东盎格利亚最早的三位女修道院长（埃塞德丽达与她的姐妹埃莱尼尔达、萨克丝波嘎，其中埃塞德丽达和萨克丝波嘎是安娜女王的女儿，她们后来也成为女王），因此可以引申为教堂的寓意。也有学说认为单纯代表三位一体。

或许王冠的真正含义我们永远都搞不清楚了。

旧日支配者

莎拉究竟信奉哪位旧日支配者这里就不做明确说明了，有人根据她能呼风唤雨，便联想到伊萨卡（Ithaqua，又译伊萨库亚），或是送鱼小能手达贡，甚至克苏鲁。也有人说既然她临死前的祷词能把人吸进时光圈中，那八成是尤格·索托斯了。总之，就留给守秘人自行发挥吧。

这些神话存在超出人类可怜小脑袋的理解范畴，因此我们敬畏的喊他们神。他们的力量有可能撕裂时间与空间，就如同本书标题一样（本书标题叫 Nameless Horrors），莎拉的主人我们也姑且称它为一位无名的神祇吧。

3. 剧中主角

接下来的章节将列出在模组中出场的主要人物（NPCs），关于他们的数据可以在附录：C中找到。

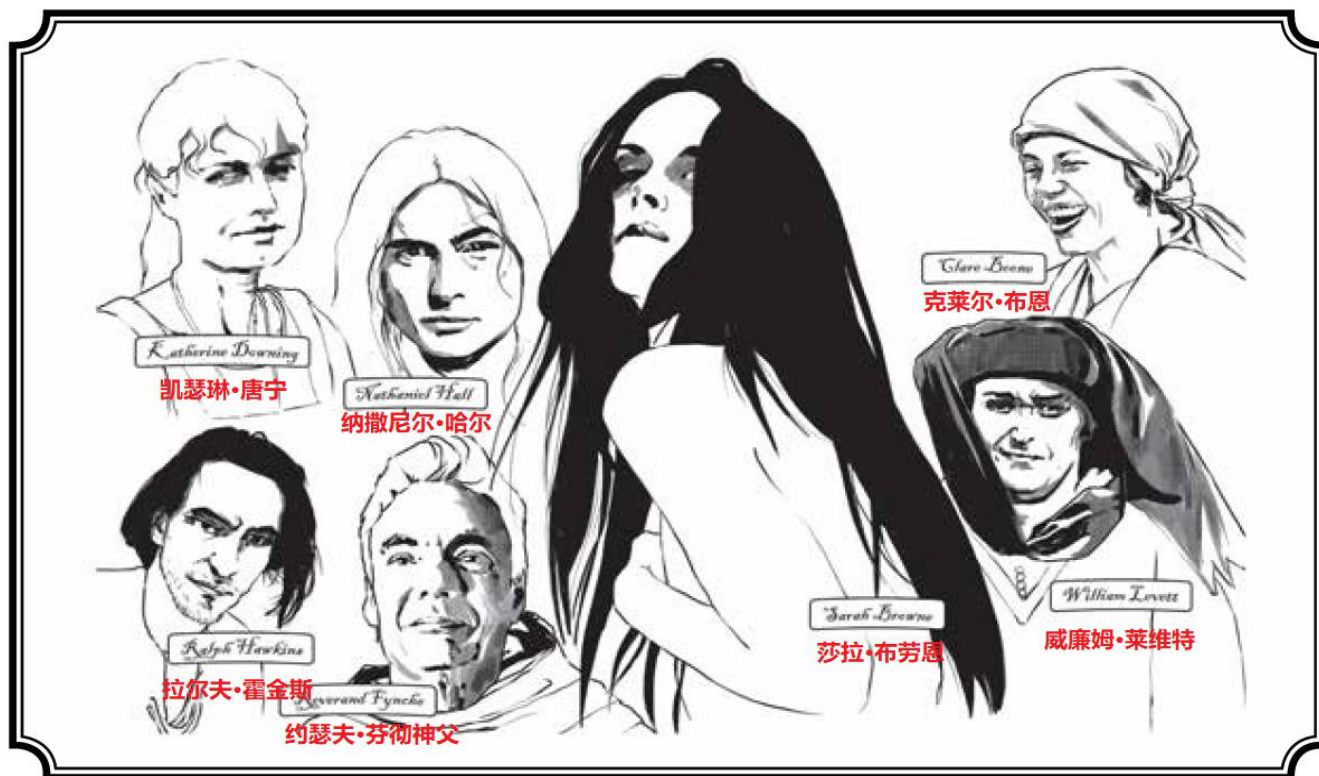
同时，一个人物关系图谱也附在后面，主要列出不同NPC之间的关系。

预设调查员的人物卡附在末尾。

莎拉·布劳恩

调查员们遇到她时，她正被绑在圣巴塞罗缪教堂庭院的火刑柱上，即将处以火刑。这个随着莎拉死去，风暴席卷海岸的夜晚将不断重复上演，除非调查员能想办法救下她。然后她将引领调查员在警钟敲响前穿越时空，重回现实世界。

本质上，莎拉是个愤世嫉俗的年轻女孩，她的怒气



Dramatis Personae

主要是针对这个贫富分化严重的世界，尤其是富商威廉姆·莱维特。所以守秘人无须把她扮演成一个生性邪恶的女巫，如果守秘人想模糊道德的黑白，当然可以让她变成一个完全被憎恨所扭曲的邪教徒。但还是推荐守秘人把她描绘成一个迷失自我的灵魂，因为这样玩家把她带回现实世界后就不得不仔细思量到底该拿她怎么办。

当被救下来后，莎拉一般不会伤害任何人（无论NPCs还是玩家）。即使被卷入战斗，也让她每轮投**闪避**（Dodge）好了。只有在回到现实世界后，她才有可能被激怒并做出攻击行为，在此之前，她基本不构成威胁。一旦她开始施放时光之怒法术（见边栏）时，毫无疑问，会变的非常危险。

外貌：很漂亮，长而微微卷曲的黑发，目光抓人，穿着贫民的破衣服。

特质：一个无情的操控者，以后玩家会真正明白这句话含义的。

扮演小秘诀：

- 最初给人印象是温柔，弱小又无助。一个富人贪欲下的无辜受害者。
- 在这副面孔下，却充盈着憎恨与狂怒，如果需要

她会毫不犹豫的杀掉你。

新法术：时光之怒

消耗：1点HP，10点MP，1D6点理智

施法时间：1回合

因为消耗巨大，因此莎拉只有在极端情况下才会施放。施法者深深割开手掌（1点伤害），然后对着目标方向比划出一个弧形的手势，将鲜血洒向前方。然后施法者须支付10点mp和1D6点理智。

法术成功施放后，施法者可以选择1-5个对着比划过手势的目标，他们将共同分摊5D6点伤害。这意味着，如果仅有一个目标，其将承受5D6点伤害，若是5个目标，则每人承受1D6点伤害。该伤害无视护甲，目标立刻开始衰老，凋零，若目标死于该法术，其皮肤开始腐败并最终化作一团灰烬与尘埃。

守秘人注意：由于其巨大的法力消耗，因此知晓该法术的人通常也只会施放一次。

旧日支配者的仆从

凯瑟琳·唐宁（32岁），克莱尔·布恩（22岁）和纳撒尼尔·哈尔（26岁）是1287年当地旧日支配者教派的领袖。但他们的背景故事基本不会在冒险中出现，唯一与调查员的酱油遭遇是在敦威治城外的树林，当时他们刚被拉入时光圈不久。如果追问，他们会说自己住在敦威治和布拉姆菲尔德（位于敦威治西北5英里）之间的郊区，靠打猎为生。他们穿着合乎时代背景的冬季猎户装束（毛皮衣服）。

他们都十分不信任外来者，这些人总把他们当女巫或者术士（虽然的确是）。与调查员们打交道时他们言行谨慎，但不经意间还是会流露出对基督与教会的蔑视（例如当调查员问这是什么年份时，阴阳怪气回答当然是吾主之年）。不过，当调查员询问起莎拉时，他们会突然变得十分热情。

在见到莎拉之前，他们不会做出过激行为。一旦当他们来到莎拉即将被烧死的教堂庭院，守秘人可以考虑卸下伪装，将他们扮演成打算动用一切力量解救朋友的巫师。

凯瑟琳·唐宁

外貌：瘦高个，长发细硬而干涩，有些营养不良，目光躲闪。

特质：缄默冷淡

扮演小秘诀：

- 非常不信任陌生人（因为他们总想烧死女巫）。
- 她知道世界的真相，这些真相留下的烙印可怕的闪烁在她的双眼中。她讲话时几乎不眨眼，直勾勾地盯着谈话对象。

克莱尔·布恩

外貌：亚麻色短发，笑容很暖，塔昆时常栖息在她上臂上。

特质：友善又令人愉快。

扮演小秘诀：

- 因为自己知道很多了不得的事，她与陌生人交谈时总是带着戏谑又狡黠的口吻。

- 她知道旧日支配者护佑着自己，因此非常自信，但并不傲慢。

纳撒尼尔·哈尔

外貌：一头乱发，样貌轮廓分明，眉骨很高。

特质：安静，处处留心。

扮演小秘诀：

- 他对旧日支配者的动机有所怀疑，时常担心主人会因失败惩罚自己，因此总是生活在恐惧之中。
- 他清楚自己在集会中的位阶——最低，因此谦卑的服从其他成员。

塔昆

克莱尔·布恩亲密的小伙伴，它可以帮助教徒们搜寻莎拉的下落。这生物看起来像只仓鸮，但实质上是旧日支配者赠予她的礼物，作为对她忠诚的奖励。如果调查员非要刨根问底，克莱尔会眨眨眼睛，说“我在从未有人涉足过的道路上发现了它”。这生物可以易形。在它层层羽毛之下，在它猫头鹰似的外表之下，潜藏着它黑色皮革质地的超自然本质。

塔昆只听从克莱尔用一种常人难以发出的喉音对它下达的指令，一旦有人威胁到这些教徒们的安全，它会立刻出击。这东西实质上没有自己的原形，而是一直在模仿其他生物。但每当它进行易形，黑色皮革般的皮肤总会潜藏在它的新形态下（就像上文提到的有黑皮的猫头鹰），人们可以借此辨别出它。此外，它无法变成比大型犬体格更大、或是比猫更小的物种。它的身体眨眼工夫就能完成易形。

威廉姆·莱维特

威廉姆·莱维特是托比亚斯·莱维特的祖先（预设调查员之一，在海关工作）。这人贪婪到了骨子里，非常渴望力量。他希望得到圣巴塞罗缪的王冠，以此坐拥东盎格利亚，获得连梦里都不敢想的巨额财富。在冒险开始时，他正带着失去意识的莎拉去教堂，打算把她交给牧师们烧死。他会呆在那里确保计划万无一失。

如果遇到问题，他首先喊当地民众帮自己摆平，如果民众不听话，就用权势相要挟。当然，调查员们作为另一个时代的来客，八成不买他的账。如果他们成功激怒莱维特，他会毫不留情的惩罚任何与自己作对的家伙。他本人虽不擅长战斗，但他有不少打手。

外貌：身材微胖，脸修的很干净，穿着上等的袍子，头戴一顶大羽帽

特质：超级傲慢，每每和下等人说话总是一副屈尊纡贵。

扮演小秘诀：

- “在这里我是老大，我明白这一点，你们最好也给我明白这一点”。
- 财富与力量是世界的根基，没钱没权的人对他来说不过是成功之路上的消耗品罢了。

拉尔夫·霍金斯

此人以前是个惯偷，现在受雇于威廉姆·莱维特，帮他干点脏活，例如做掉芬彻神父。霍金斯本质上是个雇佣兵，他的忠诚献给出价最高的买家。扮演霍金斯时不需要任何遮掩，他就是这么卑鄙——钱不到位绝不干活。

在冒险开始时，霍金斯被派去谋杀芬彻神父，同时烧掉磨坊。成功后，他继续前往莎拉住处，在那里纵火，抹去任何莱维特曾从那里拿走过巫术卷轴的痕迹。通常情况下他在战斗中会拼死抵抗——或抵抗直到昏迷什么的。但如果有利可图，他会乐意供出自己所知有关莱维特的一切。

外貌：脏兮兮的，头发又长又乱，鹰钩鼻，穿深色衣服。

特质：残忍无情又冷漠的杀手。

扮演小秘诀：

- 没有道德底线，反正双手已经沾满鲜血，再多点又何妨？
- 拿钱干活，干活赚钱，赚钱果腹，填饱肚子才能活下去。为了生存不惜一切代价。

神父约瑟夫·芬彻

芬彻神父是王冠的最后守护者。他的妻子早年死于肺炎，他们甚至都没来得及生下孩子。于是，他把王冠埋在圣巴塞罗缪教堂地下深处，希望教堂永远矗立在此，在自己去世后仍旧可以守护王冠。

虽然小身板不强壮，但芬彻神父思维敏捷。他的家族已经在东盎格利亚繁衍生息了数百年，他一生致力于守护自己的家园，不惜为此献出生命。他的意志十分坚定，但并不主张使用暴力。

虽然肉体死在磨坊，但他的鬼魂仍徘徊在圣巴塞罗缪教堂，继续守护王冠。鬼魂知道所有芬彻知道的事，虽已不再是人类，它仍旧穿着牧师的法袍，双臂交叠在胸前，兜帽遮住脸。当它伸展手臂时，调查员可以撇到袍服下烧焦的血肉与漆黑的断骨。如果完全掀开袍子，他们会发现它的整个身躯都烧焦了，基本是一具黑乎乎的骷髅。

保护王冠是鬼魂的首要任务，他并不关心莎拉的命运。只要调查员不去地穴，它会默默忍受他们在教堂里乱转的行为。就算调查员悄悄从幽灵身边溜过，当 they 要抬起遮盖王冠的那块石板时，它仍会显现，然后攻击。如果调查员通过极难难度的**说服** (Persuade) 检定说服了幽灵，告诉它今夜风暴潮将席卷而来，摧毁教堂，因此他们需把王冠转移到内陆一处更安全的地点，那鬼魂将不再攻击，而是跟着他们，直到他们践行自己的诺言。

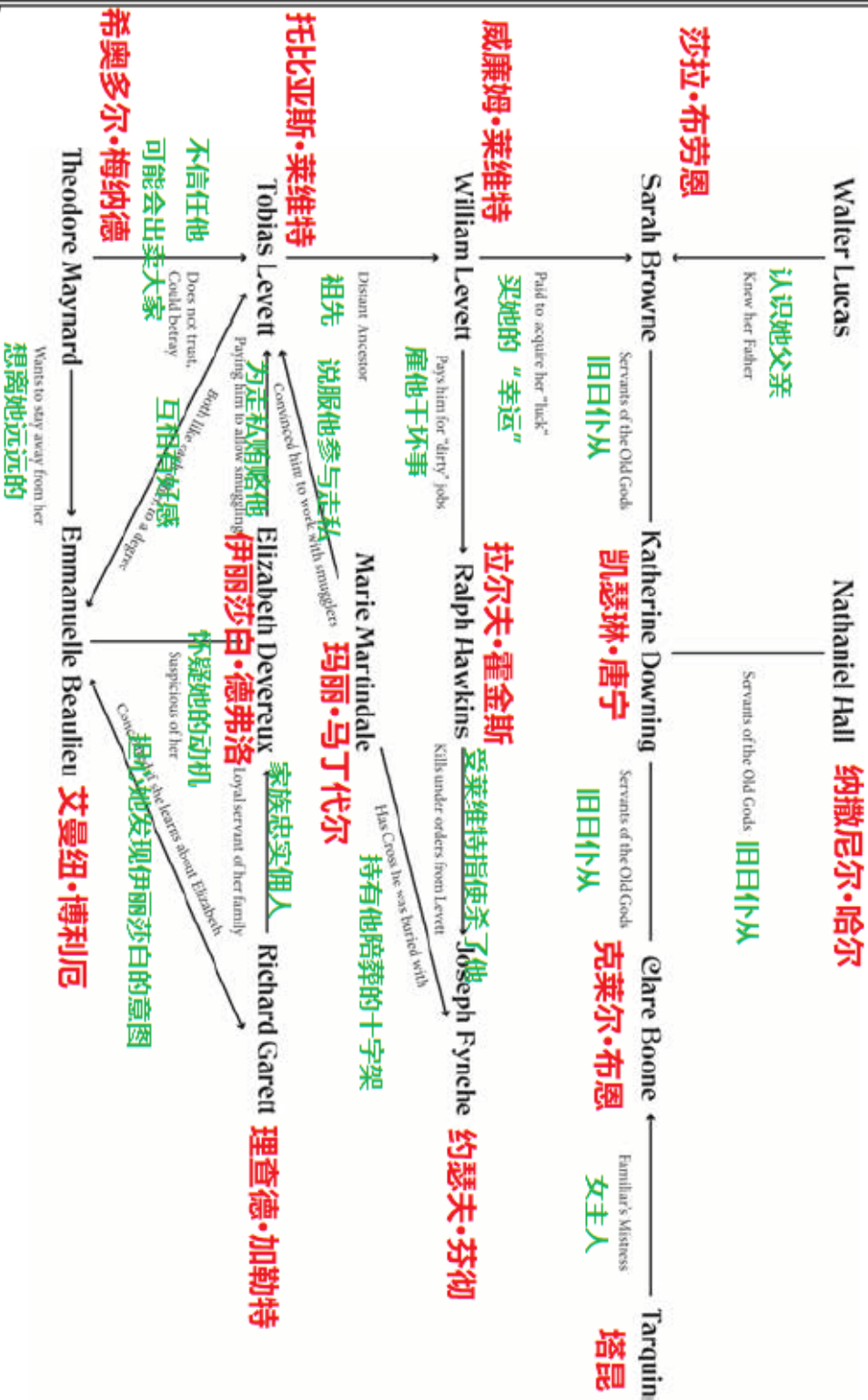
外貌：身穿牧师法袍，兜帽遮住脸，非常苍白，带着温暖的笑意。

特质：温和，体谅他人，一位道德高尚的牧师。

扮演小秘诀：

- 守卫王冠的责任重重压在他肩上，但他明白自己必须这样做。
- 一个温和，善良的人，总为别人着想，即使某些人不配拥有他的仁慈。

沃尔特·卢卡斯



沃尔特·卢卡斯

以前是个渔民，后来因为事故失去了右腿。他在城中游荡，拄着一条结实的树枝当拐杖。他在模组中的主要职能是为玩家提供信息。

他从吉尔登门开始游荡，目睹了磨坊火灾。他身上裹着数层污秽、破旧的布料，这都是他捡来的。沃尔特最佳的登场方式是安排他和玩家偶遇，然后他向他们乞讨。调查员身上一般会有点硬币（铜币或者镍币，但卢卡斯不会当面仔细看，因此不知道这些钱来自截然不同的时代），他们也可以给他些剩饭，无论硬币还是食物，卢卡斯都会很高兴。

一旦接受了调查员们大方的施舍，他就会告诉这些外来者任何他们想知道的本地新闻。

以后调查员们也会在港口区靠近旅店的街上遇到他，或发现他在圣巴塞罗缪教堂附近乞讨。守秘人扮演卢卡斯时，应当数次让调查员看到他旁若无人的仰望天空，口中呢喃“风暴潮要来了”之类话语，即使当时完全没有任何要变天的征兆。如果调查员问起，他会解释自从腿瘸了后，自己就获得了天气预报的本领，他还会提到自己是当年跟布劳恩船长出海的时候受的伤。然后他沉溺在往事中，自言自语的继续讲布劳恩船长和他女儿“水手幸运星”莎拉的故事。

这里就不为沃尔特·卢卡斯提供具体数据信息了。

亨利·斯科特

亨利是模组中的一个可选NPC。守秘人可以让玩家在港湾旅店遭遇他。他的主要职能是指示器，用来暗示玩家他们陷入了时光圈中，并且时光圈每重置一次，他们就离死亡更近一步。通常玩家最多与亨利相遇2次。

第一次遭遇点是旅馆，亨利粗鲁的盯着调查员看，然后大声宣布他们与众不同，是外来者，自己从未见过这些人。建议守秘人在调查员第一次进入时光

圈时就上演这一幕。然后老板会因扰乱其他客人而把他丢出去。如果调查员这次没理他，没关系，第二次见面他们还有机会完成交谈。如果调查员跟着他来到街上，他会告诉他们自己知道的信息，然后在接下来的时光圈中不再出现。

亨利来自1753年，他是敦威治一名居民，当时也是听到圣巴塞罗缪的钟声响起。然后他出门去盗窃那些因海岸侵蚀塌陷而露出来的墓穴里的财物。如今他坚信自己因亵渎神圣的墓地而受到惩罚，被困在这里赎罪。在遇到调查员前他已经在时光圈里循环过4次了，他看上去至少70岁，但实际上刚刚30。

他会解释说每次风暴到来，时光圈重置后，调查员都会变老。他坚信肯定有办法逃出去，但一直百思不得其解。如果这是上帝对他的考验，那他已经失败了，所以现在深陷遗忘之中，终日与悲伤为伴。他建议调查员好好享受这段时光，静待末日的到来。当时光圈再次重置后，他的存在将彻底消散，酒馆老板完全不记得有过这么个人。

圣巴塞罗缪教堂的牧师

巴塞罗缪教堂的其他6名牧师正在教堂后的庭院里搭建用来烧死女巫的火刑架。总的来说，他们笃信自己所作所为是在拯救这个年轻女孩的灵魂，并净化她遗留在威廉姆·莱维特身上的邪恶。

这些牧师不会主动攻击调查员和旧日支配者的仆从们，而仅仅是保护自己。当有仆人对他们施放时光之怒时，他们会惊恐地四散而逃。

扮演小秘诀：

- 他们都是信仰虔诚的人，深信自己所做是正确的，能帮助这座城市，也能帮助莎拉。

敦威治城市卫兵

卫兵正在四处搜捕焚烧磨坊和莎拉住所的纵火犯，他们十分警觉地留意着街上任何可疑举动。卫兵人数不固定，守秘人应根据玩家人数设置相应卫兵。

这些调查员穿着奇装异服于黎明前在街上鬼鬼祟

祟，显然会引起卫兵怀疑，所以除非想被抓进监狱，否则他们最好明白应竭力避免这些巡逻的家伙。

卫兵的主要职能是给调查员制造障碍，免得他们随心所欲在城里穿行。当然如果守秘人和玩家跑团时间不充裕，也可以削减卫兵人数。当磨坊被点燃后，让打算穿过城市的玩家们投**幸运**，避免与卫兵撞个正着。如果失败，守秘人可以考虑加入追逐情景，或直接让调查员们被堵在角落。

如果调查员们拒捕，卫兵们会尝试把他们打晕，然后丢进监狱。当然调查员也可以老实被捕然后送进监狱，总之，他们将在监狱里待到时光圈重置。

扮演小秘诀：

- 卫兵不经常遇到像这几天这样接连不断麻烦，他们只是些镇民，对外来者持谨慎怀疑的态度。
- 他们可能会从无中生有的事得出结论。

4. 冒险开始

现在是 1895 年，我们的调查员登场了。虽说走私在萨福克郡已经繁荣了数百年，但在这个憔悴的 19 世纪末，它已经日渐衰微。不过由于当下烟草等货物的高关税，不少人又开始动起了歪脑筋。17-18 世纪的走私者们通常会选择在敦威治一带登陆，因为这里的海岸线足够长，当局难以管控。这使得敦威治再一次成为了一个主要的货物集散地。

此时调查员们正在从一艘走私船上卸下香烟，然后他们就听到了圣巴塞罗缪的钟声在海浪之下响起，将他们困在不断重复上演的 1287 新年夜。旧日支配者回应了莎拉濒死时的祈求，将任何听到过钟声的人困在这一天，直到有人能救下她。在她被活活烧死，然后引发猛烈的风暴潮席卷城市前，调查员所剩的时间并不宽裕。

当强风夹杂着巨浪摧毁东半部分城市时，时光圈重置，

调查员发现自己重新回到了第一次到达时的树林。每当时光重置，调查员都会发现自己又衰老了一些，因此他们无法承受太多次时间重置——要么找到出路，要么融入长夜。

场景信息

请将小卡片 1：好戏开场交给调查员们

小卡片 1：好戏开场

今天是 1895 年 1 月 25 日。2 个多世纪前，英格兰的走私活动非常猖獗，因为那时对进口货物征收重税是国家用来支撑对欧洲战争开销的重要手段。现在干走私的人已经少多了，当然远没有绝迹，他们主要的走私货物是烈酒和香烟。

你们全都是走私者，正载着满满一船荷兰来的烟草打算在距离沃尔伯斯威克港往南三英里一个叫敦威治的小镇子外靠岸。在那里，几个本地人外加一名被收买的海关官员会接应你们。这次走私的组织者之一，你们的头头路易斯·格尔德船长正在甲板上紧盯着他的手下们把货物从汽船“踏浪者号”运往岸边。

现在是半夜 2 点，海面大致平静，阵阵微风拂过，预示着可能到来的风暴，敦威治已经出现在了地平线上，在远处泛着几点灯光。浪开始变得汹涌起来，紧张的情绪在大家心中蔓延。此时，你们可以看到引导船只靠岸的灯光在城镇南边一处海涯顶上闪烁。

敦威治，1895

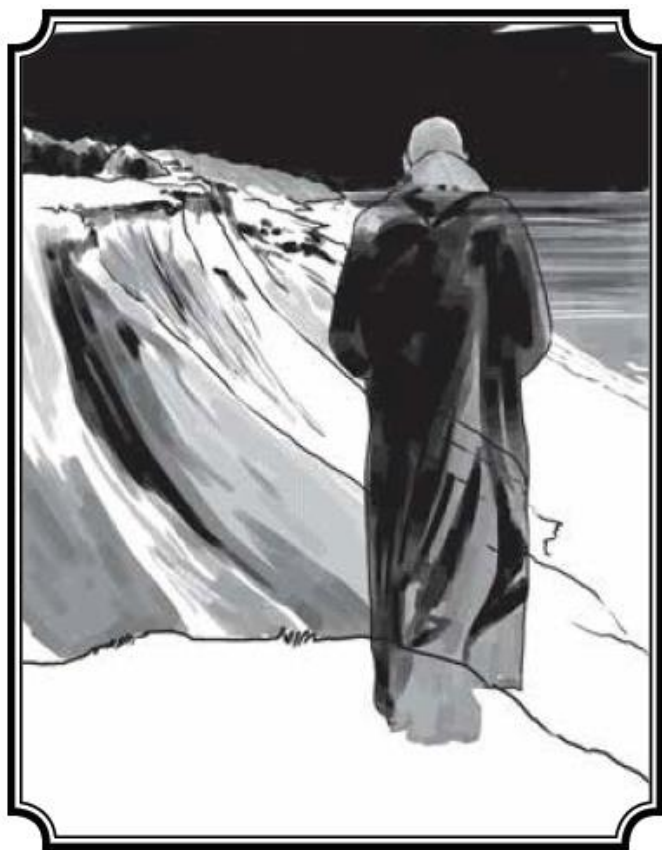
模组以调查员们走私烟草开场。朔月之下，一场新的风暴正在漆黑的海面酝酿，海浪愈发汹涌。莱维特和马丁代尔正站在海崖下面的石滩上等待，在他们头顶的悬崖上，挂着用来帮“踏浪者号”船员们导航的风灯。这里还有至少 10 名本地人也在等着帮忙卸货，其他几名调查员（德弗洛，梅纳德，博利厄和加勒特）则在“踏浪者号”甲板上。

格尔德船长看到信号灯后，命令手下即刻开始将烟草

装船准备出发。他担心着这场新风暴的生成速度可能超过想象。船员们马上照做，而甲板上的调查员也奉命前去帮忙。几分钟后，一队小艇就离开汽船向岸边驶去了（一共六艘）。守秘人应将所有调查员都安排在一条小艇上，这里提供一点思路：

- 由于两名船员受伤，莱维特、马丁代尔前去帮忙，此刻他们和其他调查员一起在去汽船的路上。
- 几艘小艇靠岸后，本地人正把卸下来的货物沿着一条狭窄小径往海崖上搬，于是莱维特和马丁代尔留下来接应调查员所在的小艇。

这时，风力突然增强，卷起一股巨浪直冲岸边而来。当巨浪来袭时，调查员需要通过困难难度下的**驾船** pilot (boat) 检定来保证小艇不翻（每条小艇上只有一名调查员可以投）；或是通过困难**游泳**检定来保持自己脑袋露在海面上。如果有谁驾船或者游泳检定成功，那么他/她可以通过**投侦察**成功看到一个戴兜帽的人影（芬彻神父的鬼魂）正站在悬崖边缘注视着自己。尽管风很大，周围树影摇曳，但他的长袍似乎……纹丝不动？



Father Fynche observes the Investigators

游泳或驾船检定失败的玩家发现自己被浪卷入水底，被寒冷与黑暗包裹，当他们挣扎着浮出水面时，仿佛听到教堂钟声从远处水下传来，与他们身体形成奇异的共振。

突然，任何还在竭力操控小艇的调查员发现船突然一顿，仿佛搁浅一般，他们径直穿过空气，落在冰凉，泥泞的地面上。那些还在水里挣扎的调查员也发现自己突然跌落在地。这里的空气清冷凛冽，一轮圆月高高挂在天空，四周树影绰绰。经历这一切后需要进行**理智**检定(0/1D2)。

5. 敦威治，1287

以下发生的事件组成了我们故事的核心，毫无疑问，当调查员在时光圈里循环时，会从不同视角、以不同顺序经历它们无数次。每次，建议守秘人向他们抖露更多信息。

事件时间轴

为了方便守秘人，下面列出事件先后联系与发生顺序，这些事件发生时间并不是咬死的，只是一件接着一件而已，因此不必紧紧卡着时间点。

1. 调查员从敦威治南边树林开始他们的每次循环。几分钟后，塔昆从东边（海岸方向）飞过他们头顶，继续向西（陆地方向），它可能去找旧日支配者的仆从们了。
2. 除非被干涉，否则霍金斯杀死了芬彻。芬彻的鬼魂在圣巴塞罗缪教堂出现。霍金斯随后点燃磨坊。
3. 远处磨坊在燃烧。莱维特带着莎拉来到教堂，告诉其他牧师他如何发现她是一名女巫，并希望让火焰净化她的灵魂。与此同时，霍金斯前往莎拉在港口区的住所。
4. 霍金斯点燃莎拉的住所，令更多卫兵涌上街头维和。然后霍金斯返回不远处的莱维特家。
5. 莎拉的密友们闯进教堂寻找莎拉并遭遇了鬼魂。

教堂的骚乱引起了正巧路过的沃尔特·卢卡斯
注意，于是他敲响教堂的钟召人来帮忙。

6. 此时牧师们正要烧死莎拉，听到钟声，莎拉向主人祈求帮助。整个东部海岸被闪电照亮，然后莎拉很快死于火刑，强风开始汇聚，裹挟着可怕的风暴潮席卷城市。时光圈重置。

就像前文提到的**守秘人须知**（第 3 页），守秘人可以自行调整每次时光圈的事件的进行速度，请在心里牢记上述事件发生顺序与玩家的行动的联系。当感觉需要重置时光圈时（比如玩家花费大量时间去做与主线无关的分支任务，或是干脆跑出城去闲逛让剧情无法推进），守秘人就向大家描述：钟声敲响，闪电照亮东部天空，急速汇聚的风暴潮冲向城市。然后时光圈重置，玩家又回到了漆黑的树林里（参见 15 页，**昨夜重现**）。

特别注意

以下效果会对调查员们产生极大影响，不仅为他们制造紧迫感（当发现自己时间有限），还能提供心理压力（当发现大家都是一条线上的蚂蚱）。守秘人应该始终将它们谨记在心。

语言障碍

当调查员们首次找 1287 年的人交谈时，一定会注意到这个问题——当时的人们讲的是中世纪英语（流行于 11-15 世纪），他们会听到对方说：

“God morgen everychon, ac hwa motanoew gyst beon?”

（晚上好，可问诸君姓什名甚？）

不过，在发出几个音节后，这些声音就与讲话者的嘴唇产生了奇怪的相位分离，慢慢的，词句变成了现代英语。尤其是当调查员遭遇旧日仆从，以及镇民们在磨坊尽力救火时。这时，守秘人可以描述树林的昏暗或磨坊火焰的闪烁，将语言变换解释为光影的魔术。但应让调查员清楚的听到镇民们开口时说的是古语。

昨夜重现

这段文字详细描述了风暴潮来袭的情景，即使时光圈即刻重置，但应让调查员近距离感受下这场风暴。

当圣巴塞罗缪教堂钟声响起时，宣告了这次循环走向终点。莎拉被火焰吞噬时放声尖叫，然后整个东部海面被闪电照亮。海风突然吹起，无情地增强。房屋开始摇晃，屋顶被掀翻，巨浪随着强风冲击着海崖，令大块岩石不断落入水中。一道闪电击中圣巴塞罗缪教堂的钟楼，整个建筑开始瓦解。钟楼呻吟着嘎嘎作响，教堂的大钟从椽子上断裂，一路滚向中庭，碾压了威廉姆·莱维特（如果还在）或其中一个牧师。

当教堂被摧毁时，时光圈重置，调查员发现自己又回到了开始时城南那片树林。每经历一次循环，调查员会发现自己老了 10 岁。守秘人可以先不做声，直到调查员们来到明亮光源下，能看清彼此时再告诉他们（虽然是满月，但这片树林依然很暗）。首次轮回不会对调查员造成实质影响，但接下来，岁月开始侵蚀他们的身心了。从第二次时光圈开始，每个调查员投 1D10，然后从人物每项属性里都减去结果。第三次时光圈则需要减去 2D10，第四次，3D10……以此类推。随着属性下降，调查员们的 DB 和移动速度也会受到影响。当任何一项变为 0 时，该调查员的从世间消散。

受伤与死亡

旧日支配者诡异的法术不仅将调查员们困在时光圈，同时也将他们的生命相连。每当有玩家受到伤害，其他人也将受到完全相同的伤害。举例来说，假如在磨坊有人被燃烧的梁木横梁击中，其他人也都会感到被炽热木块击中的痛苦；又比如，有人某个部位受到割伤擦伤，其他人相同部位也会出现一模一样的伤痕。玩家首次意识到这个问题时需要承受 1/1D4 理智损失。

如果有调查员挂掉，那么本次时光圈自动重置。下次时光圈开始时他们的 HP 和 MP 完全回满，但因鬼魂攻击失去的 POW 将仅回复一半，损失的理智无法恢复。

打破时光圈

只要下列任意事件发生，时间循环将被打破：

- 钟没响，或是被破坏了（使得莎拉的诅咒无法生效）。
- 在莎拉喊出祷词前将她救下/杀死。

当这类情况发生后，调查员发现眼前的世界单纯的开始消失。一段时间后，他们发现自己漂浮在超越时间与空间之外的虚空之中——详见“**否认现实**”。如何从虚空脱身详见“**现世边缘**”（28 页）。

否认现实

遇到这么多不同寻常的事，可能会有调查员认为自己是在做梦，或出现了幻觉。假如有谁拒绝相信眼前所见，就让其进行**意志检定**：

- 如果失败，增强调查员的真实感，告诉他们周边一切绝对是真实的。
- 如果成功，允许调查员以上帝视角获得惊鸿一瞥。他们看到自身漂浮在黑暗、无垠的虚空之中，身体向所有方向拉伸。在这里，时间，空间，万物都变得毫无意义。他们被从所有自认为的现实中剥离。虚空既是万物。他们能感觉到，这里曾经有过某些存在，某些强大的存在。现在，在界限的门槛之外，在无尽黑暗之外，他们感到背后传来某种注视，某种来自一个巨大、恶毒的智慧存在的注视。孤独感与不断逼近的末日的压抑感远超出他们心智的承受能力，令他们损失 1D3/1D10 点理智。这次震惊过后，幻象消退。

那么虚空是什么？

调查员们可能会追问：那什么是虚空？能不能具体点？我要用克苏鲁神话技能查一查！

虚空本身是一位神祇般的存在，如同莎拉在祈祷中所说“他是长夜背后的黑暗”和“他是无人企及的存在”。在背后注视调查员的生物超越了我们所知的现实。这个存在代表着宇宙中的湮灭与绝对虚空（什么都没，包括时间，空间，物质，光，等等）。它居于不同位面的缝隙中，渴望进入其中并吞噬里面的一切（似李，多玛姆）。所以，在这东西附近漂浮的调查员会逐渐被其消耗，最后什么都不剩。

不断上演的城市毁灭正符合它的特质。此外，本质上，这个存在没有形体，无法被打败，毕竟，你如何毁灭纯粹的虚无本身呢？

6. 在林间

林子里又冷又黑，气温和 1895 年的冬季没什么太大不同。然后，刚才的风似乎已经停了，只有阵阵微风不时拂过。大海的声音从东边传来，似乎相距半英里。几分钟前，调查员们还在岸边，现在却发现自己处在一片树林中。

最初几分钟，调查员们可能非常迷惑，尽力想搞清楚状况。他们很快发现自己在树林里，四周没有任何帮助辨识的标志，除了一条似乎鲜有人走的小径。现在最明显的变化是天空挂着一轮满月，而刚才还是月黑风高来着。困难难度的**知识**(Know)或**科学**(天文学)可以认出猎户座的位置变了（以及很多星座位置都不对了）。在 1 月 25 日上午 2 点时，猎户座本应挂在西边地平线上，但在 1 月 1 日时，它却跑到了西南天球。当然星座变动也有其他解释，比如调查员们不知为何错过了一天，现在是第二天上半夜。但满月可以暗示他们——时间大大的不对劲了。

塔昆（克莱尔·布恩的小伙伴）如同魅影般静静的从调查员头上飞过。他们感到什么东西突然掠过天空，在满月上留下一道黑影。然后这个幽灵猫头鹰似的生物俯冲下来，掠过小径向西飞入密林深处了。如果调查员们跟上，他们很快会看到这鸟落在克莱尔伸出的胳膊上，身边是凯瑟琳·唐宁和纳撒尼尔·哈尔。他们一身猎人打扮（披着兽毛和皮革缝制的衣服），没带火把，借着月光在树林里赶路。如果相遇，他们绝对会问起调查员们奇怪的衣着打扮（调查员的装束与 13 世纪的人差别巨大）。

守秘人可以视情况让调查员进行困难难度的**聆听检**

定，如果成功，他们可以听到克莱尔用一种非人般的喉音与塔昆对话，而塔昆也用这种声音回答。检定失败也可以让调查员注意到克莱尔在发出某种低语，但听不真切。这段剧情不建议安排在首次时光圈中进行。

凯瑟琳，克莱尔和纳撒尼尔离开树林寻找本应在 2 夜前与他们见面的莎拉——她是个守时守信的人。莎拉当时请求会面讨论闯进教堂的事宜，她感觉到王冠强大的力量就在那里。但她后来沉不住气，提前自己出去探路了（所以才会被霍金斯抓住）。

由于莎拉没来，这三人就去趁着夜色的掩护进城去她家（昨夜的事），却发现她也不在。今夜他们又回树林看看莎拉是否露面，如今他们怀疑莎拉被教堂的牧师们逮住了。所以现在正打算重回城里，去教堂救她。



一开始他们会说自己在寻找今天早些时候失踪的朋友，并询问调查员一路上有没有见过莎拉。他们不会主动向调查员寻求帮助，但玩家提供帮助，他们也不会拒绝。否则，几分钟后他们将友善的同玩家告别，继续搜寻。别忘了，在玩家能通过不可思议的方法听懂他们前，这 3 人讲的是中世纪英语。

如果问起日期，他们会明确表示现在是 1 月 1 日，周三。如果问起年代，他们会回答——当提到主时带着某种程度的轻蔑——“吾主之年 1287”（顺带一提，那个年代人们用的还是儒略历，直到 1582 年教宗格里高利才颁布了现在的公历）。另外，如果调查员问这是哪儿，会被告知是敦威治港南边不远的树林。

调查员可以使用**历史技能**来了解这个日期意味着什么。因为是本地人，所以预设调查员中的莱维特，德弗洛，马丁代尔和加勒特检定时获得奖励骰。成功后可以想起从 1286 新年夜开始，一场持续 3 天的强力风暴潮肆虐了敦威治城。房屋被强风吹垮，而巨浪冲破堤坝从东边涌入，席卷一切。大量碎石与残骸淤积在港口，阻塞了航道，并迫使河流改道。随后的 1328 年 1 月 14 日，又一场类似规模的风暴潮来袭，最终使城市衰落。

根据玩家与 3 人组的交流程度，从不同时间圈里获得的信息可能会对剧情产生交互影响，比如。调查员告知 3 人莎拉被关在教堂，他们会立刻前往圣巴塞罗缪与那儿的人对质。这可能有机会在莎拉被送上火刑堆前救下她，或是阻止卢卡斯敲响警钟，从而终止时光圈的轮回。

1287：历史背景

- 爱德华一世（1239-1307）是当时的英格兰国王。当时“长腿爱德华”正在平定威尔士人的叛乱。
 - 最近，英格兰南部多地都在遭受风暴潮带来的洪灾，比如旧温切尔西和黑斯廷斯港。
- 任何 1287 年的东盎格利亚人都知道这些信息。

如果调查员提到圣巴塞罗缪教堂里有“圣物”，三人会透露说那是传说中东盎格利亚三顶王冠中的一顶，可以保护这片土地不受外来侵略。

如果调查员们告诉 3 人我们之前曾见过，相似的场景仿佛再次发生。那守秘人应考虑下他们该如何回应。或许你们面临的“灾殃”是莎拉的诅咒？或许你们注定要反复经历这些，直到完成某种使命？如果玩家们

经历了数次失败的轮回依旧无所适从，不知该怎么应对，就借三人的口向他们给出这类建议吧。

关于王冠

如同莎拉和莱维特为了它争得你死我活一样，王冠在模组中主要作为调查员的奋斗的动力与目标。每个预设调查员的背景都暗示王冠可以满足他们的某些渴望——一旦他们了解到它的力量。虽然模组并不鼓励调查员公然将王冠据为己有，但如果他们想这么做，守秘人应该准许。

那些打算在玩家间制造竞争和冲突氛围的守秘人可以在玩家遭遇旧日仆从和审问过霍金斯后酌情把附录：A 中小卡片 2-7 包含的信息抖露给他们。

至于那些将模组作为 pve 跑或不使用预设人物卡的守秘人来说，小卡片上的信息不是必须的。

注意：这三人提供的信息某种程度上会决定剧情走向，因为他们直接给了调查员一个具体的目标，让他们最终有机会逃出时光圈。因此，守秘人在扮演时应慎之又慎。

这次遭遇场景快结束时，可以看到北方的火光越来越大——霍金斯点燃了磨坊。如果调查员在时光圈开始时就立刻离开树林前往磨坊，那就让他们在磨坊边遭遇芬彻神父（这时霍金斯已经在磨坊里等他了）。

7. 磨坊

磨坊位于敦威治南面，靠近调查员所处林地的边缘，顺带一提，这片树林叫灰修士林地。正值冬天，周边田地一片荒芜。在首次时光圈，调查员来到时磨坊已经着火了，以后的时光圈中，如果调查员行动足够快，可能有机会阻止纵火与谋杀。

第一圈中，调查员赶到时，当地居民已经在自发救火。他们排成队，从附近林地的水塘里互相传递水桶。大约有 30 多人陆陆续续加入救火队伍，几个城里赶来的男子焦急地围在磨坊入口等待——他们的一个朋友进去救人了。很快救援者咳嗽着跑出来，他的脸被烟熏得黑乎乎，告诉大家自己好像看到楼上有人，但烟雾太大他实在无能为力。

如果有调查员打算冲上楼梯，则需要进行**体质**检定（忍受烟尘）和/或**敏捷**检定（躲避燃烧的物体）。体质检定失败会受到 1D2 伤害，敏捷检定失败受到 1D4 伤害（被掉落的燃烧着的木块砸伤）。记住，其他调查员也将承受这些伤害，伤害可以叠加。

磨坊一共三层。在冬季，底层一般是空的，如果守秘人愿意，也可以在里面储存些谷物和面粉。对一层**投侦察**可以发现一些碎裂的油罐被丢在地上，正是里边的油引发了火灾。

第二层是磨盘，通过转轴与顶层相连。这里可以发现更多油罐，空空的木架和滚轴上也被人泼上了油。调查员很容易明白这次失火根本不是意外，而是蓄意为之。奇怪的是，楼梯四周却没有被波及（没有油渍，没有点燃的痕迹）。或许这是纵火者想确保人们能逃出去？又或者是想引诱某人上楼——在磨坊着火的时候？

第二个成功的**侦察**检定可以发现顶层有东西，靠近外墙站着，似乎是个人形，但通过楼板被烧出的洞看不真切。

顶层主要是风车装置——包括转轴，风矢杆，主轴以及连接外面风车叶片的部件。在这儿，芬彻神父的尸体呈十字形被钉在外墙上，似乎嘲弄着他的信仰。他的袍子被撕开，胸前刻着一个圆环，中间用刀划出许多奇怪的符号，正中则是几条组成诡异切角的线条，并构成了另一个符号。所有这些符号似乎都来自某种语言。成功的**神秘学**检定可以发现这些符号代表着圣灵与魔鬼，全部出自《所罗门之钥》（预设人物伊丽莎白曾经见过）。但是很难辨认出符号具体代表什么，

因为被刻画得太扭曲，也不精确。

成功的**侦察**发现燃烧的地板上丢着一个银色的十字架。这个十字架日后会和芬彻神父一起下葬，然后又被玛丽的儿子捡到（详见预设人物玛丽·马丁代尔的背景故事）。如果玛丽看到它，她立刻会认出这是同一个十字架。她脖子上就挂着儿子捡来的那个十字架，因此可以拿下来对比——上面的灼痕一模一样，但磨坊这个看起来显然比捡来的新了数百年。总之，向大伙展示十字架，或描述样貌，他们立刻就能认出死者是芬彻神父，圣巴塞罗缪教堂的牧师。

很快，人们就意识到人手不足以控制火势了（特别是磨坊还浸满了助燃的油）。几个小伙子冲进去拖出了神父的遗体，然后大家只好后撤，等待大火自行熄灭。

在此后的时光圈中，调查员很可能一落地就立刻去磨坊，这样当他们赶到时正好可以遇到芬彻神父。这时，霍金斯已经等在磨坊里准备杀人了，如果玩家拦下神父，或堵门不让他进磨坊，脸上蒙着黑头巾的霍金斯会突然出现，直接攻击距离自己最近的调查员（通常情况下享受突然袭击加成）。他希望调查员因此转去救助受伤的朋友，这样自己就能趁机逃进林子里。如果有人打算追赶，守秘人可以开始一段追逐。

假如霍金斯甩掉了调查员，他随后按照计划前往莎拉住所放火。如果被逮住则会拼命抵抗直到被打成共识。然后调查员一般会审问他，只有这时他们才有机会摘下他的面罩，看看这家伙到底是谁。

如果芬彻神父被救，就不会变成教堂里的鬼魂了。他解释说自己来这里本是要从本地商人威廉姆·莱维特那里接收一名女巫的。一开始他不明白为何莱维特会背叛自己，然后，灵光一闪，他脸上露出顿悟的表情。使用**说服**可以让神父透露自己突然明白了什么，否则，神父把想法埋在心里不会主动谈论。神父顿悟出了莱维特的阴谋——他希望除掉他，这样就没人能阻止他偷取教堂地下的王冠了。谈论王冠时神父不会使用“王冠”一词，仅仅简单指出“一件属于圣西格伯特的圣物”（某



种意义上神父其实并没有撒谎，圣西格伯特确实曾经是东盎格利亚王国三位圣徒国王之一）。意识到阴谋后，芬彻会立刻返回教堂阻止莱维特。

祖先

当调查员们听到威廉姆·莱维特这个名字时，他们不禁会将姓氏与同行的走私者托比亚斯·莱维特联系起来，没错，威廉姆确实是托比亚斯的祖先（详见托比亚斯的预设人物背景）。

托比亚斯不需要任何检定就能想起祖上似乎确实有这么个人，但要知道详细生平需要投智力，成功意味着托比亚斯以前研究过家族史，记得自己在文献里见过威廉姆的肖像、一副他在敦威治房屋的图画、以及一段他的生平。

威廉姆·莱维特是一名商人，虽然遗体一直没被发现，但人们相信他死于 1287 年那场风暴，尸体被冲进了大海。托比亚斯知道莱维特的豪宅在商业区，他能认出它来——正门上装饰着一个华丽的狮头雕刻。因此调查员们无需跟踪霍金斯就能找到威廉姆的家。

其实托比亚斯不是唯一和这个时代有血缘联系的人。德弗洛家族从诺曼征服时代开始就在萨福克郡一带拥有土地（详见伊丽莎白·德弗洛的人物背景），因此，德弗洛这个姓氏意味着名望。如果伊丽莎白用自己家族的姓氏要求“行个方便”，那她进行**说服和信誉**检定时可以获得一个奖励骰。

玛丽·马丁代尔的农场 1328 年第二次风暴潮过后才开始建立，因此她无法获得任何加成。

8. 进城之路

磨坊位于吉尔登门西南不远，靠近柯芬特园。站在磨坊上望下去，可以看到一条宽阔的壕沟围绕着城市，壕沟一侧建有一端削尖的护城栅栏，人们可以通过吉尔登门穿过城防工事进城。其他一些地标建筑从这里也能看到，比如城中数座教堂的塔楼或尖顶、城南几座磨坊的风车，以及北边库克岭上的灯塔。

在吉尔登门边的是沃尔特·卢卡斯，一个乞丐，被人们跑去救火的骚动吸引过来。当调查员们进城时，他会向他们乞讨。获得足够慷慨的施舍后，他会尽力为他们回答自己所知的任何事。

比如，注意到调查员们奇怪的着装后（或许他们是从非常遥远的国度来这儿做买卖的，他告诉自己），他建议他们去**港湾旅店**——如果他们想找个地方过夜的话。

城市街道

当调查员们初次踏入城中时，他们心中升起一股强烈的感情——原来数百年前，还没被海洋吞噬大半的敦威治是这样啊！城南相对北边更加开阔，大约 4 英亩⁵的空间里有磨坊，树林和草地。城北十分拥堵，狭长的街道连接着港口和集市。城市南边地势平坦，从圣徒教堂和库克岭开始海拔逐渐降低，直到海边。从北到南，城市直径大约 1 英里，1287 年城中人口是 5000。在遭受数次风暴潮之前，它可是 13 世纪东盎格利亚最大的城市。

城里贫富差距瞩目。穷人数量非常多，住在城郊破破烂烂、快要倒塌的房子里——这些房子从撒克逊时代到现在就没什么改观，他们每天靠着打鱼和种地维持自己悲惨的生活。富人们主要是商人和贸易者，住在靠近港口的高大结实的木房里（他们的聚集区俗称“该隐”，位于城市东北）。牧师、店主以及工匠（如

⁵ 1 英亩约等于 4047 平方米

金工，陶工和制革人）也住在他们位于该区的店铺里。这一区域的建筑特点上层比下层空间大一些，例如二层面积大于底层，以此类推。

城里还有 8 座教堂和 3 座礼拜堂（以圣安东尼、圣凯瑟琳娜和圣弗朗西斯的名义而建），5 所修士团的建筑，以及 2 座医院——这一切都展示着城市当时的繁荣与昌盛。这些宗教团体为路过的朝圣者们提供住所。道明会（黑衣修士）修道院位于城西南，虽然它在 1287 年风暴潮中逃过一劫，但最终还是在 14 世纪魂归大海。熟悉 19 世纪敦威治镇的调查员会称修道院为方济各会（灰衣修士）废墟。其实，方济各会的修士们直到 1290 年才首次来到敦威治，当时他们四处救助病人，并在城外建立了自己的修道院。布里奇门是敦威治的主城门，沿约翰王大道（这个名字

是为了纪念国王约翰，他于 1199 年赐予敦威治自治权）到达的旅行者可以由这里进城。约翰王大道连接着敦威治和圣艾德蒙兹伯里。古代罗马人留下的一些道路可以通往诺威奇和伊普斯威奇。靠近布里奇门城外有一座 E 型建筑叫梅森杜医院。敦威治其他比较出名的 12 世纪建筑还有圣詹姆斯礼拜堂和一座麻风病医院。

由于现在是午夜，所以其他教堂都很安静——除了圣巴塞罗缪。所有店铺都关门了，只有港湾旅店还在营业，城市大部分人已经进入梦乡。调查员们可以叫醒任意教堂的牧师寻求庇护——无论躲避风暴还是卫兵。首先，牧师们会建议调查员们去向修会借宿，因为他们专门为旅行者提供住所。不过，如果有人坚持要呆在这里（睡地板，睡长凳），牧师们也不会拒绝。

敦威治 1287

Dunwich

in the year of our lord 1287

Legend

1. st. bartholomew's church 圣巴塞罗缪教堂
2. st. michael's church
3. hospitaller's chapel
4. st. katherine's chapel
5. st. john's church
6. st. nicholas' church
7. st. martin's church
8. benedictine cell
9. st. peter's church 圣彼得教堂
10. city jail 城市监狱
11. the harbour inn 港湾旅店
12. the market place 集市
13. the guild hall
14. cock hill beacon 库克岭灯塔
15. sarah's house 莎拉家
16. levett's house 莱维特家
17. the witches' pyre 火刑堆
- windmills 磨坊



若要远离城市

也许调查员会离开敦威治，继续去远方。假如他们走得太远，就会进入**世界边缘**（见 28 页），他们的遭遇将在那个章节详述。

还有些调查员会跑去北边的沃尔伯斯威克。由于这个镇子也能听到圣巴塞罗缪教堂的钟声，所以它也被旧日支配者的魔法拖进了时光圈，虽然它和模组完全没有相关联的事件。

到达那里的调查员发现镇民早已进入梦乡，毕竟现在是午夜。这个镇子规模完全不比敦威治，因此没有仍在营业的旅店。守秘人可以安排一对巡逻的卫兵发现调查员深夜在街上闲逛。总之，如果他们打算在这过夜，就想办法把他们引到回敦威治，因为这里根本没有剧情。如果玩家们还是打算呆在这里，那守秘人只能开始让钟敲响，然后重置时光圈了。

敦威治城监狱

深更半夜在街上闲逛表面上看是挺容易的，但有被卫兵抓住的风险。如果被逮捕，调查员们将被暂时关进城市监狱，直到解除磨坊和/或莎拉住所纵火的嫌疑。监狱位于集市东边，靠近圣约翰教堂。集市中央是个带顶棚，四面开放的建筑，每逢集市，里面会有大约 20 排摊位。

监狱本身其实并不是特别坚固，虽然这建筑看上去滴水不漏，但它其实只有简单一层。卫兵押着调查员们穿过前门，然后把他们粗鲁的推进铁栅栏的牢房里锁好。最后，守卫告诉玩家在这儿老实呆着，直到第二天一早接受卫兵头儿的审讯。

被抓进来，那这次轮回就玩完儿了。仔细查看牢房可以发现铁栏杆都松动了，只要时间允许，他们就能越狱——可惜调查员最缺乏的恰恰就是时间。他们被丢进牢房不一会，圣巴塞罗缪的钟声就从远处传来，伴随着横贯地平线的闪电。冷风已然吹起，东边房屋被强风摧毁的声音不断传来，这次时光圈迎来终结，然后调查员发现他们又回到了树林中。

港湾旅店

从圣莱昂纳德教堂走几步路就可以到达港湾旅店，距离该隐区也不过几条街的路程。旅店的招牌图案是一艘白漆小船，正摇曳在港口的和风中。旅店和富人区其他建筑区别很大，因为里面仍旧透出灯光。就像沃尔特·卢卡斯说的那样，这旅店还没打烊是因为一群水手聚集在里面，讨论“幸运星”（莎拉）失踪后大家该怎么出海。

在店里，老板乔治·海曼正看着那群在木桌前围成一堆的水手。亨利·斯科特则喝的半醉，无精打采地趴在一大杯麦酒边。海曼欢迎调查员在这儿入住，但必须轻手轻脚，不出噪音，因为自己老婆正在楼上睡觉，忙碌了一天后，他可不想惹她发脾气。大约再过一个小时左右，老板会让所有人离开，然后关门打烊。

那六个水手邀请调查员们过去坐坐，同时继续刚才的争论。他们谈话的重点是莎拉·布劳恩为什么不见了。或许那些老想着和敦威治竞争的港口（比如沃尔伯斯威克）的商人出更高价雇她了？总之，只要她在船上，所有水手就平平安安，风暴也滚的远远的，甚至鱼都仿佛主动往网里头蹦。说真的，谁不想要这么个妞一起出海呢。那些坚持莎拉忠于敦威治港（别忘了，她爹可是个了不起的船长）的人则认为莎拉被绑架了。双方各执一词，来来回回争论不休，守秘人可以借他们的口把莎拉的过去和他父亲的事迹拼凑给调查员——当然不包含她和魔法，邪神以及旧日仆人的联系，毕竟这些是秘密。

如果调查员想深入了解城市信息和港口运作，可以与老板以及水手们聊聊。他们会介绍说城市主要进口的货物是鱼和皮草、来自冰岛和波罗的海的木材，低地国家纺织的精美服饰，以及法国产的葡萄酒；主要出口货物则是周边生产的粮食和粗羊毛。

水手们同时也会问调查员来城市做啥（守秘人或许可以选择让一些水手疑心，怀疑这几个陌生人和莎拉的失踪有关）。然后亨利·斯托克被吵醒，蹒跚走过来，大声宣称这些陌生人是“新人”“与众不同”以及“不属于这里”。

任意时间调查员离开旅店，守秘人都可以向他们描述醒目的橙/黄色火光在几条街外闪烁（不需要**侦察**检定）。如果调查员在旅店逗留太久，或剧情开始变得拖拖拉拉，守秘人就安排一个水手站起来一边朝外走着，一边说要去排水沟“方便一下”。不到一会儿他就跑回来警告大家，说看到几条街外一间屋顶在着火。托霍金斯的福（如果他没在磨坊被逮住的话），莎拉的住所起火了。

莎拉的住所

调查员极有可能会来这里转转，尤其是在旅店看到火光后，抑或从旧日仆从那里获得莎拉的地址，又或者经历上次时光圈后来这儿抓纵火凶手。

如果他们在时光圈重置、或磨坊失火时直接赶来，就能先霍金斯一步到达。若是他们在磨坊追丢了霍金斯，则也可以在这里逮到正在准备烧房子的他。发现不妙，霍金斯立刻从后门逃走。他翻出后墙，躲进迷宫般的狭窄街道里。如果调查员行动足够快，可以给他们安排一个追逐场景。否则，要在杂乱的小巷子里跟踪他需要进行**追踪 (Tracking)** 检定，成功意味着他们可以跟着霍金斯去莱维特家。

莎拉的蜗居坐落于该隐区边角，非常烂，这一带有很多这类破房子，与不远处光鲜亮丽的商人住宅形成鲜明对比。房屋一共两层，卧室位于二楼。他父亲的遗物仍放在这里（例如出海用的衣服和装备），但明显已经弃置多年。如果调查员们成功阻止了霍金斯，可以在这里发现更多引火用的油罐，以及已被泼洒在地板和织物上的燃油。除此之外，这房子里没什么可调查的了。

二楼整层都变成了莎拉的卧室。床已经被挪到了一边，还有一段楼板断了。近距离观察断裂处的调查员可以发现残片上留有灼烧的痕迹。花费几分钟拼起木板后，成功使用**智力**检定能辨认出这段地板的木头间被刻画上了一个五角星形状的符号。有**克苏鲁神话技能**的调查员可以丢骰子试试能不能认出这是个旧印。若仅通过**神秘学**检定的话，可以识别出是一个五角星符号，



但还有一些其他标记含义不明。这个符号暗示着其与巫术的可能联系，或至少，与异教信仰有关。

成功的**智力**检定可以注意到地板断口状态和燃油渗入其他木板的程度，全都暗示着这段地板是今天早些时候被破坏的，而燃油是刚刚泼洒的。

断裂的地方显露出楼板底下一个潜潜的空档，里面有一卷帆布，但包裹的东西已经被拿走了。这是莎拉用来藏匿自己卷轴和文件的地方，地板上画了个旧印，阻挡想用魔法对付自己的家伙。昨夜寻找莎拉的异教徒走后，今天一早莱维特来把卷轴偷走了。

莱维特的宅邸

调查员有好几种途径可以获得莱维特家的地址：从莎拉住所跟踪霍金斯；通过困难**恐吓**让霍金斯招供；或通过托比亚斯从家族历史中回忆起来。

莱维特的宅邸一共 3 层，辉煌壮丽。走近可以看到有烛光从下中两层透出。正门上镶嵌有一个华丽的木雕狮头，“虎”视眈眈的俯瞰着往来众人。

叩门后男仆迈尔斯·霍特闻声前来，他年近 40，看上去经常干重活。他简单的声明房子主人不在家。不过他的态度可以随着调查员使用**恐吓**或**话术**而改变，老实回答调查员的提问。霍特告诉大家莱维特和这几天一直住在这里的一名年轻女子一同前往圣巴塞罗缪教堂了。继续向他施压，他会承认莱维特一直把她关在阁楼，但他并不知道她和莱维特具体有什么瓜葛。

如果霍金斯在调查员之前回到房子，霍特会坚称房子里没有其他人了。但是，如果成功对他使用**恐吓**，他在坚持房子里没有别人时会悄悄用眼神示意，手指向一楼某个房间。在里面，霍金斯正等着自己雇主返回。房间一张桌子上放着莎拉文件的一部分剩余，很醒目，但霍金斯由于听到了前门传来的声音，已经躲到了角落里。和在磨坊用的招式差不多，他会试着从后面捅随便谁一刀然后拔腿跑。不过，鉴于这次是在一幢黑乎乎的房子，且同时面对好几个调查员，他被逮到的几率比较大。一顿操作后，如果霍金斯还活着，将不得不供出所有密谋。

被制服的霍金斯的供词可以填补之前的这段空白——在教堂发现了莎拉，把她抓回这里，接下来对她进行审讯，得知了王冠和莎拉的计划，以及莱维特对王冠垂涎三尺。如果玩家使用的是预设调查员，这时守秘人可以考虑将小卡片 2-7(见附录 A)分别发给对应玩家，让他们心里打打自己的小算盘。

莎拉的文件

这些莱维特从莎拉住处搜来的羊皮卷轴与文稿证实了她和凯瑟琳以及其他旧日支配者仆从的关系。其中和旧日支配者相关的部分大都移交给了教堂牧师，用作指证莎拉行巫的证据。剩下一部分莱维特自己留着研究，里面包含几个法术。尤其是那个让她成为“幸运星”的法术：海洋之丰饶。这个法术能让鱼成群结队跳进渔网中。其他法术可以由守秘人酌情添加，比如接触深潜者。

但时间阻碍着调查员学习法术。完整的学习文稿需要花费 6 天；其次，虽然敦威治的回响让调查员得以听

懂古语，但文本他们就看不懂了——这些字仍是中世纪英语呢。

当然他们可以选择把文件带回 1920，然后找人翻译后学习。

如果要跑系列模组，守秘人还可以把这些文件用作道具插入。

海洋之丰饶

和规则书里的“召集鱼群”类似。消耗 4MP（无须支付理智），施法者必须准备好诱饵（混合施法者的鲜血），然后吟唱咒文，同时把诱饵丢进海里。一小时内，将有 2D100+100 条鱼聚集到指定区域。

圣巴塞罗缪教堂

和敦威治其他教堂一样，圣巴塞罗缪也是一座典型的砖石混合建筑。这是一座天主教堂，离金街不远。预设调查员玛丽·马丁代尔来到前门后能认出这就是她梦中见过的那座教堂（那个在门里挥手的人形则是芬彻神父）。

走近时调查员可以看到里面点着很多蜡烛，但大门紧锁，敲门也无人回应。如果芬彻神父已被谋杀，那他的鬼魂将出现在教堂中央，在前往洗礼盆的过道上，静静注视着调查员。

就像前文详述过的，只有当调查员们试图进入地穴时鬼魂才会有所行动。通过布道坛后面一段旋转楼梯可以下去地穴，这段楼梯向上还通向塔楼。

地穴被黑暗笼罩。外墙壁龛里码着一排排古老的棺材。在地穴中央，也就是洗礼盆正下方，是芬彻神父放置的石板，上面雕刻有东盎格利亚盾与三王冠的徽记。掀开石板需要 100 点力量（如果仅有一名调查员对抗石板则需要极难成功），调查员们很可能会尝试着一同抬起它（将他们的力量相加来降低对抗难度）。

石板下面就是埋藏王冠的地方，王冠埋藏深度大约是

下面 1 英尺，土壤很松软，易于挖掘。



The Ghost Attacks!

王冠由纯银铸成，色泽暗哑，上面还装饰着宝石和古老的浮雕与凹雕。这是一件非常朴素的工艺品，甚至可以说粗糙，和当时钱币以及手抄本上绘制的王冠样子差不多。成功的历史学或估价可以确定它是公元 9 世纪前的制品。

把王冠从土里挖出来会立刻招来芬彻的鬼魂。同时也让调查员内心开始挣扎——是否应该将其据为己有，或直接摧毁呢？对王冠造成 20 点伤害即可将其摧毁。将王冠放在石头地面上砸会对其造成 1D4 伤害，先把它放在地上，然后再抬起石板落在上面则可以造成 1D8+2 点伤害。摧毁王冠的行为大大激怒了鬼魂，他会立刻攻击那些在搞破坏的人，调查员可以通过停止毁坏王冠来让幽灵停止攻击。

如果神父没有遇害，那这儿就没鬼魂来阻止调查员或是旧日支配者的仆从们了。但是，如果芬彻神父和调查员们在一起，需要通过困难难度的**话术、魅惑、恐**

吓或说服来使他确信转移王冠是个好主意（说服幽灵形态的神父则需要极难难度的上述技能）。如果调查员搬出在上一次时光圈与芬彻争论时他讲话的内容支持自己的说辞，则可以将检定难度降低一级。

还有另一种可能，就是调查员花费较长时间才赶来教堂，如四处躲避城市卫兵，或是先去其他地方进行了调查。这样他们到达教堂时可能正好遇到旧日仆从在和幽灵对抗。仆从们试图用魔法对抗幽灵，却发现根本不起作用，反倒自己却在幽灵的攻击下逐渐失去生命气息（丧失 POW）。沃尔特·卢卡斯听到教堂传出的打斗声，悄悄蹲伏在长凳间摸索前行，拖着瘸腿穿过大厅，敲响塔楼的钟召集民众前来帮忙。在彩绘玻璃外，火苗摇曳着从莎拉的火刑堆蹿出，钟声夹杂着她模糊的哭喊声不时传来，然后时光圈开始重置。

假如之前经历过这个场景，那调查员可以在凯瑟琳、克莱尔和纳撒尼尔进教堂前阻止他们。因为如果芬彻神父活着，那这三个人会尽力闯进教堂，不惜杀死芬彻神父——如果他挡道的話——而这又导致芬彻的鬼魂出现，然后双方继续交战，三人生命气息渐渐熄灭。但倘若调查员能想办法告诉他们莎拉被绑在教堂庭院的火刑柱上，那么三人将放弃进入教堂的打算并立刻前去营救他们的朋友。

烧死莎拉

自从把莎拉带到教堂，告诉牧师们她是女巫并提供了从她住所搜集而来的证据后，莱维特就一直在教堂庭院帮忙搭建用来净化她灵魂的火刑柱。除了莱维特外，这里还有 6 名牧师在场。

这里的剧情如何发展取决于调查员们已经和还未做出的行动，这里列出几种可能的情况：

如果调查员和旧日支配者的仆从一起赶来，这 3 人会毫不犹豫的对牧师们施放时间之怒（选择 5 个目标）。这将是一场充满火药味的见面。一旦法术成功命中，这 5 名牧师会四散而逃（没死的话），只留下莱维特继续与大家做对。就像前文对莱维特的描述一样，这

人自身不擅长战斗，但他会喊那些牧师回来对抗入侵者。当他意识到没人愿意回来或己方陷入寡不敌众时也会选择逃跑。

如果芬彻神父和玩家一起，那么场景会变得相对和平，大家主要以谈判为主。芬彻神父先尝试让其他牧师冷静下来，但玩家依然需要提供足够有力的证据说服芬彻为何莎拉不应被烧死，同时一边的莱维特会逐条反驳玩家的说辞。玩家需要与莱维特进行**说服**对抗（莱维特说服 60%），看看谁最能使牧师们信服。

- 如果莱维特获胜，牧师们立刻用早已在燃烧的火炬点燃火刑堆。
- 如果调查员获胜，芬彻会制止其他牧师继续实施火刑。莱维特，暴怒而起，冲向前从一个牧师手里抢过火炬，打算亲自烧死莎拉。调查员需要成功通过**敏捷**检定才能及时抓住他，然后再通过战斗技能（如斗殴）阻止他点燃柴火（例如猛然推开他或者把他摔倒在地）。

如果调查员在新时光圈伊始就立刻赶去教堂，不去救芬彻神父，便可以在旧日仆从之前到达教堂。但他们也不得不独自解决问题。他们仍需要和莱维特进行**说服**对抗，说服 6 名牧师相信自己。但是，一群外来者、穿着奇怪的衣服、深夜前来声称要带走这名女巫，种种处境似乎都不利于调查员，所以他们需要附加一个惩罚骰。

如果大家谈不拢（说服失败），那么大概就要开始动手了。这时，牧师和莱维特都会尽力缠住调查员，同时一名牧师跑进教堂塔楼，开始敲钟呼救。若任意一名牧师成功通过了**敏捷**检定，将燃烧的火炬丢向柴堆。那么火刑堆被点燃，然后莎拉开始向旧日支配者祈祷（详见莎拉的祷词）。随着她被烧死，时光圈结束。

如果调查员们成功救下莎拉并向她解释了目前是个什么情况，那她会为自己的祈祷得到了回应而狂喜（假设她有机会诵出祷词）。

她怀疑剩下的时间不多了——非常正确，你们必须赶

快离开此地，离开旧日支配者的国度，回到真正的世界中去。他带领大家迅速离开城区，跑进漆黑的野外。



The Wrath of Ages is cast

莎拉的祷词

当莎拉开始临终祈祷、圣巴塞罗缪教堂钟声敲响时，读出下列句子：

谎言的信奉者们，听吧！他是长夜背后的黑暗，他是无人企及的存在。我呼唤您！回应您最忠诚的仆人吧，实现她永恒的心愿，不息的渴望！钟声敲响的不仅是我的末日，也是你们的毁灭！

"Believers of the lie, hear my words! He that is the dark behind the night. He that resides beyond our reach. I call upon thee! Answer this prayer from your devoted servant that my unfading wish, my undying desire, will be realized! The bell that tolls marks not my end alone, but the ruin of you all!"

世界边缘

当调查员们离开敦威治并继续深入野外时，会注意到一些古怪的事情。离城市越远，似乎动植物就越少，并且天空也越灰暗。成功的**侦察**检定可以注意到星星正随着距离的增加一个个消失不见。只有调查员们反身往回走，星星才会慢慢重现。

离开圣巴塞罗缪教堂 5 英里后，世界就这么简单的不见啦。四周只有无尽的虚空，超越时间与空间，如同前文**否认现实**（17 页）描述过的那样。眼前压倒一切的视觉冲击加上背后有东西在注视着自己的感觉一起，令调查员理智出现危机（1D3/1D10）。

莎拉带领调查员们沿着约翰王大道深入内陆。这条路单纯从他们眼前消失，变成迷雾与虚无。她镇定的向自己的救命恩人们解释说这是她祈愿的边缘，是圣巴塞罗缪钟声再也无法到达的地方。凭借旧日支配者的力量，任何进入钟声范围——她所划定的生命线——内的人都要前来帮助她。这条生命线也是重回真正世界的关键。她指挥着调查员在自己引导众人踏入“长夜背后的黑暗之神”的国度时手牵手连成一队。此时，如果鬼魂跟着携带王冠的调查员，那么它会消失不见。当王冠成功穿过虚空，大家会发现鬼魂已在另一端等待多时。

如果玩家按照莎拉的指示做，守秘人需要记录下玩家牵手的先后顺序——莎拉带头，一个接着一个。守秘人无须为 NPCs 角色丢骰子，任何跟随莎拉一起的 NPC 自动站在队列最末。

当玩家们进入虚空后，他们感到脚下的地面消失了，他们开始飘向黑暗深处。此时，莎拉呼唤她的主人，请求为她指引归程。经过一段时间令人压抑的沉寂后，从远处下方传来模糊的钟声。然后莎拉牵引众人朝钟声而去。

此时，调查员们必须进行**意志**检定。成功的失去 1D4 点法力值，失败的失去 1D4+1 点，虚空似乎在不断吮吸他们的生命。意志检定失败的调查员需要过个**敏捷**，来避免松开前面人的手（一旦松手，意味着身后

的人也要跟着迷路了）。敏捷检定成功意味着他们的手依旧牢牢握在一起，失败意味着，有那么一瞬间，随着生命的流逝，虚弱使得该玩家放开了手。

松手的玩家在下一轮可以进行一个困难难度的**敏捷**检定，并且无论成功还是失败，都再支付 1D4 点法力值。再次失败意味着前面的队伍已经漂远了。由于处在生死存亡边缘，该玩家可以申请使用**孤注一掷**，但依旧是无论成败均消耗 1D4 法力值。成功意味着该玩家重新抓住了前面的人，失败意味着永远迷失在虚空之中。

跟在这个迷失虚空的倒霉蛋身后的那名调查员可以支付 1D4 法力值进行一次极难难度的**敏捷**检定，以试图抓住前面随便哪个人，重新把自己和身后伙伴连接回队列。当然这个检定也可以申请孤注一掷，别忘了再掏出 1D4 法力噢。如果失败，意味着你们在虚空中迷失的太远了，已经没希望了。

队列中的前一玩家无法帮助身后玩家，他们能做的只有尽量自己抓牢了往前走。另外，当有玩家重新连接回了这条生命之链，守秘人应注意重新确定每个人在队列中的先后顺序。

当新的队列顺序确定好后，守秘人就让他们再进行一次**意志**检定，这次难度为困难。当然还需要支付 1D4 法力值，因为他们正在努力穿过愈加厚重，仿若在凝固的黑暗。这次失败者需要支付 1D4+2 点法力值，同时进行**敏捷**检定来确保自己仍牢牢抓着前面的人。重连的规则和前文一样。

当然啦，如果调查员足够机智，善于利用一切资源，他们会想到用什么东西把手绑在一起（绳索，衣服，布条等等），这样的话他们自动连在一起，不需要进行敏捷检定了。

任何情况下，只要调查员们用光了法力值，那么就利用他们的 HP 补充——鲜血开始从他们先前的伤口中涌出，身上没伤就眼睛与耳朵。当有玩家 HP 降到 0 时，她/他的身形消失，与虚空永远融为一体。身后玩家

则需要尝试抓住前一位的调查员。

这一波判定搞完后，调查员身边凝固的黑暗越发尖锐，钟声开始增大到难以忍受，然后，随着一声震耳欲聋的钟声，黑暗消散了，调查员们仿佛从很高的地方跌落。他们落入漆黑，湍急的海水中，尽力挣扎后头终于露出水面，迎上不断拍击的海浪，他们发现自己正身处一场午夜的风暴潮中。在半英里外可以远远看到萨福克的海岸，调查员现在可以往岸边游了。回到现实世界时，他们携带的任何物品（比如王冠）依旧还在身上。

如果有调查员带了塔昆——无论它是自愿跟着还是和克莱尔一起——玩家们会看到熟悉的黑影高速飞掠过海浪，完全不像一只猫头鹰之类的东西能办到的。塔昆在大家头顶盘旋一会，然后自己飞到岸边等着了。

回归的时机

只有大型风暴潮袭击海岸时，巴塞罗缪教堂的钟声才会敲响，随之开启通往旧日支配者领域的通道。这类风暴的发生没有什么规律可循，期间相隔几十年，甚至几百年。调查员们只有在通道开启时才能返回真实的世界。每次时光圈重置，都意味着新一次足以撼动海底大钟的风暴潮袭来了。

假如奇迹发生，调查员在第一次时光圈结束前进入世界边缘然后又成功穿越虚空回到现实世界，他们发现自己回到了开始的地方，1895年，风暴渐起，其他走私者们还在继续干活，就像离开时一样。

大多数情况下，调查员（包括运用各种手段逃离敦威治）通常会从第二次、三次甚至四次时光圈中回归真实世界。这时，重现后的他们发现世界变得不一样了。

从第2次时光圈回归：调查员出现在1916年1月14日的凌晨。

自力更生

守秘人有时会遇到玩家不带莎拉玩自己跑进虚空的情况。比如他们离开敦威治城太远（这时他们会发现世界从他们眼前消失），或是他们一上来就干出了让钟无法被敲响或莎拉无法做出临终祈祷的事儿（详见**打破时光圈**，17页）。总之，如果玩家不幸遇到这种情况，就只好靠自己找到回家的路或试着重回敦威治。

主要步骤和上文**世界边缘**列出的一样，需要支付法力值和进行**意志**检定。此外，调查员还要自己确定真实世界的方位——他们必须想办法能听到钟声并朝声源方向摸索。

当身处虚空时，调查员们可以通过**聆听**来定位，如果失败，可以再进行一次困难难度的尝试（因为他们飘远了）。如果需要，最后还可以来一次极难难度的尝试，但不能要求**孤注一掷**。要是聆听失败了，他们还可以进行一次对应难度的**侦察**检定，尝试寻找模糊的世界边缘重回敦威治。调查员最后的机会是支付1D4点法力值，将自己投射回敦威治。所有企图逃离虚空的努力都宣告失败的调查员最终迷失在黑暗中，身体变为虚无。

从第3次时光圈回归：调查员出现在1953年2月1日的凌晨。当时20世纪最糟的风暴潮正在肆虐整个北海，导致超过2500人遇难。在英格兰的林肯郡、诺福克、萨福克和艾塞克斯一带海岸，有300人遇难，1600公里海岸线受灾，约24000幢房屋严重受损，1000km²陆地受洪水影响。

从第4次时光圈回归：调查员出现在1962年2月16日的凌晨。这次的风暴潮穿过北海南部后向东，主要受灾地区是德国沿海。

从第5次时光圈回归：调查员出现在1978年1月11日的凌晨。这次风暴潮影响范围波及了从北边的亨伯向南直到肯特郡的整个海岸。虽然这次水位远远高于1953年，但由于海岸防洪防汛技术的进步，当年的灾难并未重演。不过大量防波堤都遭到了严重破

坏。

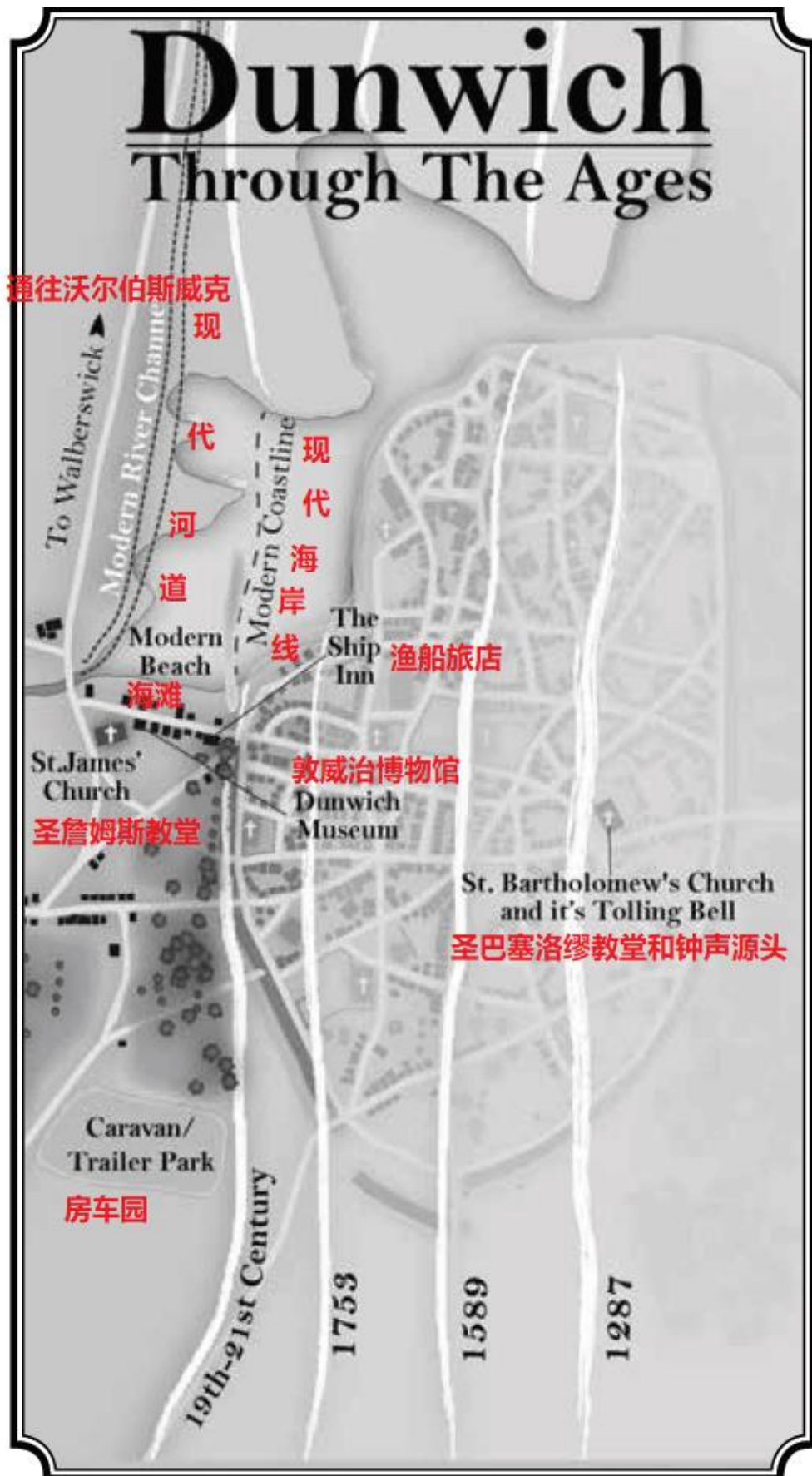
从第 6 次时光圈回归: 调查员出现在 2007 年 11 月 8 日的凌晨。飓风蒂洛与天文潮一同席卷了英国、比利时、荷兰、德国、丹麦以及挪威的海岸。整个英国东部海岸处在洪水警戒中, 诺福克和肯特两郡首当其冲。

从第 7 次时光圈回归: 调查员出现在 2013 年 12 月 5 日的凌晨。飓风博迪尔带来了近 30 年来最严重的一次风暴潮, 受灾地区波及整个英格兰东海岸。

就像文章开篇说过的, 如果守秘人用这个模组的冒险来填补战役间的空白, 那可以放弃上文的时间设定, 让调查员单纯返回他们的 1895 年 1 月 25 日。

如果守秘人打算在后面接一个 1920s 的模组, 则可以选择让玩家归来后发现现在是 1916 年 (顺便给他们几年时间适应这个新时代)。守秘人愿意也可以找一场发生在最接近他希望的年代的风暴让调查员现身。如果要接一个现代背景的模组, 可以让玩家出现在 2007 或 2013 年。

无论如何, 当他们回来后, 如果她和他们一起, 那调查员还是得先搞定莎拉。



9. 尾声：远处的海岸线

如地图所示，大海已然吞噬了当年繁荣的城市，和 1895 年走私者们偷运烟草的海岸。从南区坦普往东的绝大部分街区都在 1287-1328 年的风暴潮中损毁。

然后，海岸线继续在侵蚀下后退，调查员极有可能在二十世纪初重回真实世界，这时海岸线已经退到圣徒教堂了，后来（1929）圣徒教堂的一座塔楼被迁移到了圣詹姆斯教堂的庭院里，免得它日后沉入海中。进行游戏的时候，守秘人脑海中应该有个海岸线变迁的大致轮廓，这样当他们接近海边时才能更真实的为他们描述场景。

当调查员（以及和他们一同的 NPCs）成功上岸后，他们之间可能会发生争执。莎拉既不知道也不关心这是哪一年。她所知的就是自己死在 1287 年，随后风暴潮摧毁了城市。她的死亡终于实现了她长久以来无法平息的渴望——毁灭敦威治富人阶层一手掌控的财富帝国。她认为自己以这种方式为死去的父亲报了仇。因此，她希望在感谢调查员救命之恩后能和平的与他们道别，自行离去。如果有调查员表示反对，那么争吵就有可能爆发。假如事态不断升温最后演变为战斗，莎拉会毫不犹豫的朝带头针对自己的玩家施放时光之怒。法术命中单一目标后威力非常可怕，莎拉希望这足以震慑到想要攻击自己的调查员了。

莎拉此时大约还剩 5 点法力值（穿越虚空时支付了一些施放法术）。任何在场的旧日仆从均只剩 1 点法力值，如果他们在教堂施放过时光之怒的话，则他们总 HP 只剩一半。

倘若和平散伙，莎拉（和其他 NPCs）会一直站在原地等调查员们离开。在玩家们走出一段距离后，倘若有人回头望，会发现莎拉（和其他人）已经不见了。不断起落的海浪抹去了他们的行踪，因此无法进行追踪。托调查员们的福，如今他们又可以在这个时代为所欲为了。

如果有调查员带着王冠穿越了虚空，大家就可以着手准备为它而战了。芬彻神父的鬼魂会在适当的时机出现，引导调查员们把它深深埋到内陆某处，令大海无法再对它构成威胁。迫不得已时，鬼魂将不惜使用暴力强迫调查员乖乖听话。相信调查员真的会去埋藏王冠后，鬼魂消失。随后的几周，所有调查员都有一种被监视的感觉。如果调查员打算销毁王冠，那么鬼魂再次出现并攻击他们，直到他们停止毁坏王冠，或是驱散鬼魂。玩家还可以选择将王冠交还给鬼魂，它会立刻带上它消失，然后偷偷将王冠藏在某个安全的地方，让它继续守护子孙后代。

最后大结局的场景，可能是调查员们穿过沙滩，走了几步路后进入当时的敦威治——不管是哪一年，唯一还透出灯光的建筑是圣詹姆斯教堂旁边的渔船旅店。根据时代不同，守秘人可以向他们描述例如汽车等令玩家感到陌生的新玩意。旅店的门开着，里面站着个 50 岁左右男子，穿着符合时代特征的衣服。他看到调查员浑身湿透，赶紧招呼他们进来躲避外面的风雨，免得“冻成狗”。进门后，男人回到温暖的吧台后面，此时调查员们可以撤到墙上挂着的日历，上面写着今天的日期……

然后守秘人欢迎调查员回到未来，模组结束。

总结

以下是完成剧情后的理智奖励：

- 保护王冠不被摧毁：+1D4
- 摧毁王冠：-1D4
- 将王冠归还给鬼魂：+1D4

注意，以下奖励取决于玩家如何看待莎拉，以及莎拉自己的言行。守秘人可以根据实际情况作出调整，令其最切合你们团玩家对于莎拉究竟无辜还是邪恶的认知：

- 救下了莎拉，相信她是一个无辜的受害者：+1D6 理智
- 救下了莎拉，相信他是一个危险的女巫：-1D6 理智

附录 A: 私下给预设调查员的小卡片

小卡片#2

给托比亚斯·莱维特，三顶王冠的传说

王冠潜在的力量令人惊叹。在 1895 年，曾经的敦威治城区大都已被海洋吞噬，王冠极有可能也随之沉入大海，不知所踪。如果王冠真的仍旧拥有它的力量，那么，从 1287 年将其带回，你就有能力号令整个东昂格利亚。从中，你能获得财富，权利，获得任何你想要的一切。你唯一需要做的就是把它带回来，据为己有。

小卡片#3

给伊丽莎白·德弗洛，三顶王冠的传说

你的家族从诺曼征服时期就在东昂格利亚拥有土地，这儿是你的家园，是你理应继承的财产。王冠，如果传说属实，拥有可以具化的力量，能用来守护你珍爱的一切。在 1895 年，曾经的敦威治城区大都已被海洋吞噬，王冠极有可能也随之沉入大海，不知所踪。但如果你能将它重新带回你的时代，或者，你在这儿的所作所为能够影响未来，那么让王冠继续被安全埋藏于此便可以保护你的家族财产。任何垂涎王冠的人都威胁到了你珍爱的一切。

小卡片#4

给玛丽·马丁代尔，三顶王冠的传说

突然间，你做过的那些梦清晰明白了起来。在海滩上给走私者帮忙，所以你才会在这里，现在，王冠替代上帝回应了你的祈祷。它守护着东昂格利亚，也曾守护过你的儿子，让他得以活下来。作为报答，你必须找到它，从炼狱中拯救它，将它带回你的时代，让它继续它的职责。在 1895 年，曾经的敦威治城区大都已被海洋吞噬，王冠极有可能也随之沉入大海，不知所踪。你可以用这种方式与大海的力量抗争，重铸守护家园的防线。带它回去，埋藏它，让它继续世代守护海岸。如此，你方能偿还上帝的恩赐。

小卡片#5

给希奥多尔·梅纳德，三顶王冠的传说

你以前就听说过三顶王冠的故事，其中有一顶，据说是随着一个古老的撒克逊城市一同沉入了海中。现在你猜，十有八九是敦威治了。另一顶王冠，据说属于雷德瓦尔德国王，1687 年出土于伦德尔沙姆，随后人们为了它的银子把王冠熔化了，毕竟对发现者来说这可是一大笔钱。他们可能不清楚它蕴含的强大力量，抑或清楚，但不关心——他们只想着钱。正巧你现在也是。一件古董银器，可以帮你还清在伦敦帮派那儿欠下的债。不需要背叛这次走私行动了，不需要伤害任何人，你唯一需要的，就是拿到王冠，把它送到伦敦去。

小卡片#6

给理查德·加勒特，三顶王冠的传说

和伊丽莎白类似，你的小家族也在东昂格利亚存在了数百年，这儿是你的家园，是祖祖辈辈留给你的财富。王冠，如果传说属实，拥有可以具化的力量，能用来守护你珍爱的一切。在 1895 年，曾经的敦威治城区大都已被海洋吞噬，王冠极有可能也随之沉入大海，不知所踪。但如果你能将它重新带回你的时代，或者，你在这儿的所作所为能够影响未来，那么让王冠继续被安全埋藏于此便可以保护你的家园。任何垂涎王冠的人都威胁到了你和伊丽莎白珍爱的一切。

小卡片#7

给艾曼纽·博利厄，三顶王冠的传说

在 1895 年，曾经的敦威治城区大都已被海洋吞噬，王冠极有可能也随之沉入大海，不知所踪。但现在可不再是 1895 咯，所以说不定王冠依旧在大海外头继续发挥魔法作用，不是吗？你在 1287 年干的好事说不定还能决定未来呢？万一有人把王冠带回去，让它的保护结界再次生效可怎么办？这可是你一直在等待天大机会——削弱英国的海岸防御力量，以便日后有人发动侵略战争，让英国人倒大霉。而你要做的就是确保王冠被销毁，或至少不被人带回未来。这应该不难，而你，终于，可以品尝复仇的滋味了。

附录 B：角色信息

只提供了相关角色的数据，守秘人可随意调整或删除。

莎拉·布劳恩，29 岁，旧日支配者的女祭司

SARAH BROWN, 29, Priestess of the Old Gods

STR 50	CON 70	SIZ 45	DEX 70	INT 60
APP 65	POW 80	EDU 55	SAN 40	HP 11
Damage Bonus: 0		Build: 0	Move: 9	MP: 16

Brawl 30% (15/6), damage 1D3, or by weapon
Dodge 45% (22/9)

Skills: Cthulhu Mythos 20%, Listen 50%, Navigate 40%, Persuade 60%, Pilot (Boat) 60%, Spot Hidden 50%, Stealth 40%, Swim 70%.

Spells: Sarah knows Wrath of Ages (page 11), Gather the Abundance of the Sea (page 26), and may know 1D6 additional spells at the Keeper's discretion.

法术：莎拉知晓时光之怒，召集鱼群，以及 1D6 个守秘人希望的法术。

凯瑟琳·唐宁，32 岁，旧日支配者的仆从

KATHERINE DOWNING, 32, Servant of the Old Gods

STR 45	CON 60	SIZ 55	DEX 50	INT 65
APP 60	POW 75	EDU 60	SAN 30	HP 11
Damage Bonus: 0		Build: 0	Move: 6	MP: 15

Brawl 30% (15/6), damage 1D3, or by weapon
Dodge 40% (20/8)

Skills: Cthulhu Mythos 30%, Listen 40%, Navigate 35%, Spot Hidden 45%, Stealth 60%, Swim 35%.

Spells: Katherine knows Wrath of Ages (page 11), and may know an additional 1D6 spells at the Keeper's discretion.

法术：凯瑟琳知晓时光之怒，以及 1D6 个守秘人希望的法术。

克莱尔·布恩，22 岁，旧日支配者的仆从

CLARE BOONE, 22, Servant of the Old Gods

STR 50	CON 55	SIZ 50	DEX 60	INT 60
APP 55	POW 70	EDU 55	SAN 30	HP 10
Damage Bonus: 0		Build: 0	Move: 7	MP: 14

Brawl 35% (17/7), damage 1D3, or by weapon
Dodge 50% (25/10)

Skills: Cthulhu Mythos 25%, Listen 60%, Navigate 40%, Spot Hidden 50%, Stealth 45%, Swim 40%.

Spells: Clare knows Wrath of Ages (page 11), and may know an additional 1D6 spells at the Keeper's discretion.

法术：克莱尔知晓时光之怒，以及 1D6 个守秘人希望的法术。

纳撒尼尔·哈尔，26 岁，旧日支配者的仆从

NATHANIEL HALL, 26, Servant of the Old Gods

STR 55	CON 50	SIZ 55	DEX 65	INT 60
APP 50	POW 60	EDU 50	SAN 45	HP 10
Damage Bonus: 0		Build: 0	Move: 7	MP: 12

Brawl 40% (20/8), damage 1D3, or by weapon
Dodge 45% (22/9)

Skills: Cthulhu Mythos 15%, Listen 50%, Navigate 25%, Spot Hidden 45%, Stealth 40%, Swim 60%.

Spells: Nathaniel may know 1D4 spells at Keeper discretion.

法术：纳撒尼尔知晓 1D4 个守秘人希望的法术。

塔昆，会易形的小伙伴

TARQUIN, Shape-shifting familiar

STR 70	CON 60	SIZ Varies	DEX 90	INT 70
APP —	POW 65	EDU —	SAN —	HP 15
Damage Bonus: 0		Build: Varies	Move: 10	MP: 13

Special Powers:
Shape-shift: May change form in less than a second to resemble any creature between the size of a dog (Build -1) and a small cat (Build -2). Hints of its true nature always lurk beneath the surface (e.g. leathery skin beneath apparently normal fur). Grants the familiar the ability to fly, breathe underwater, or any other trait applicable to the form it takes.

Attacks per round: 1. Attacks with the natural weapons of the form it has taken (claw, talon, bite, etc.)

Fighting 50% (25/10), 1D4+1 damage (varies depending on form taken)
Dodge 70% (35/14)

Armor: 2-point leathery hide.
Sanity Loss: 0/1D3 Sanity points upon realizing its deception.

特殊能力：

易形：塔昆可以在一秒内变成任何体格介于狗 (build-1) 到小猫 (build-2) 之间的生物。但它的真实形体隐藏于变形后的外表之下（例如，变成猫头鹰后羽毛下藏着皮革质地的皮肤）。这个小家伙依据所变物种的特长，能飞能潜水或者获得其他相应能力。

威廉姆·莱维特，32 岁，贪婪的商人

WILLIAM LEVETT, 31, *Merchant driven by greed*

STR 40 CON 80 SIZ 55 DEX 50 INT 70
APP 60 POW 65 EDU 70 SAN 65 HP 13
Damage Bonus: 0 Build: 0 Move: 6 MP: 13

Brawl 25% (12/5), damage 1D3, or by weapon
Dodge 30% (15/6)

Skills: Credit Rating 80%, Listen 40%, Persuade 60%,
Spot Hidden 40%.

拉尔夫·霍金斯，25 岁

RALPH HAWKINS, 25,

STR 65 CON 70 SIZ 50 DEX 75 INT 55
APP 50 POW 60 EDU 45 SAN 51 HP 12
Damage Bonus: 0 Build: 0 Move: 8 MP: 12

Brawl 60% (30/12), damage 1D3, or by weapon
Knife (Use Brawl skill) 1D4+2+DB
Dodge 45% (22/9)

Skills: Intimidate 40%, Listen 45%, Spot Hidden 45%.

约瑟夫·芬彻，42 岁，敦威治王冠的守护者

JOSEPH FYNCH, 42, *Guardian of the Dunwich Crown*

STR 45 CON 50 SIZ 50 DEX 45 INT 75
APP 50 POW 75 EDU 80 SAN 80 HP10
Damage Bonus: 0 Build: 0 Move: 6 MP: 15

Brawl 25% (12/5), damage 1D3, or by weapon
Dodge 25% (12/5)

Skills: Listen 40%, Persuade 40%, Spot Hidden 40%.

芬彻的鬼魂

外貌: 目光锐利，不眨眼，挂着威胁的笑，手和胳膊上烧的血肉模糊，死去的肌肉下骨骼清晰可见，胸膛裸露，，可以看到长袍下的骨架。

特质: 存在只为保护王冠，不关心其他事。

Fynche as THE GHOST

Description: Piercing and unblinking eyes, a menacing smile, flesh on hands and arms are burnt, bones visible through his dead flesh, chest is bare and skeletal beneath his robes.

Traits: Exists only to protect the crown. Nothing else matters.

STR — CON — SIZ — INT 75 DEX 75
APP — POW 75 EDU — SAN — HP —
Damage Bonus: 0 Build: — Move: 8 MP: 15

Special Powers:

Ghost Attack: For all attacks, the ghost appears to claw at or otherwise strike its target. However, rather than rolling Fighting, the ghost rolls POW versus its target in combat. If the ghost wins, it reduces its opponents POW by 2D10. Physical attacks (i.e. weapons) have no effect upon the ghost, passing straight through it.

A successful Intelligence roll upon engaging the ghost in combat enables the investigator to understand they must engage the ghost in psychic combat, rolling their POW versus the ghost's POW. If the opponent wins, the ghost loses 2D10 POW. At 0 POW, the ghost fades away into nothing.

Attacks per round: 1

Sanity Loss: 0/1D6 to see the ghost.

特殊能力:

幽灵之击: 该幽灵的所有攻击均采用抓或击打目标的方式进行。但攻击时不进行格斗检定，而是与目标进行 POW 对抗。如果鬼魂获胜，则对手降低 2D10 点 POW。鬼魂免疫任何物理攻击，这些攻击会径直穿过它的身体。

与鬼魂交战时，成功的智力检定可以让大家明白他们必须与鬼魂进行精神上的战斗，双方进行 POW 对抗，如果调查员取胜，鬼魂失去 2D10 点 POW。当 pow 降到 0 时，鬼魂消散。

圣巴塞罗缪的牧师，上帝的仆人

PRIESTS OF ST. BARTHOLOMEW'S, *Servants of the Lord*

Use following for all priests.

STR 50 CON 60 SIZ 60 DEX 55 INT 70

APP 55 POW 70 EDU 65 SAN 70 HP 12

Damage Bonus: 0 Build: 0 Move: 6 MP: 14

Brawl 35% (17/7), damage 1D3, or by weapon
Dodge 40% (20/8)

Skills: Listen 45%, Spot Hidden 45%.

每个牧师都套用这个数据即可。

敦威治城镇卫兵，为人民服务

DUNWICH CITY GUARD, *Servants of the People*

Use following for all guards.

STR 80 CON 75 SIZ 65 DEX 60 INT 55

APP 45 POW 50 EDU 50 SAN 50 HP 14

Damage Bonus: +1D4 Build: 1 Move: 7 MP: 10

Brawl 35% (17/7), damage 1D3 + DB,
Baton use Brawl Skill 1D6+DB
Knife use Brawl Skill 1D4+2+DB
Dodge 40% (20/8)

Skills: Listen 45%, Spot Hidden 45%.

每个卫兵都套用该数据即可。

附录 C：预设调查员

概述

为了方便守秘人，下面列出了每个调查员的主要信息。后面还附有发给玩家的人物卡。

托比亚斯·莱维特

一个受贿的海关官员，收钱来协助这次走私。渴望权利和财富，同时靠走私的货品来支持家族生意。他是威廉姆·莱维特的后代。

伊丽莎白·德弗洛

来自东昂格利亚显赫世家，她的家族在萨福克郡拥有大片地产。她来参与走私活动就是想给生活找点刺激。

玛丽·马丁代尔

本地农民的妻子。她的儿子出事后她为他祈祷，随后预见到一个幻象。第二天一早，她儿子的伤势奇迹般地恢复了。她认为自己之所以在这里皆是上帝的旨意，但她并不知道主具体要她做什么。

希奥多尔·梅纳德

一个三流小偷，无意间偷了另一个来自伦敦的走私帮派的货物。为了保命，他承诺把这次敦威治走私的货物带给他们。

艾曼纽·博利厄

一个超级恨英国人的法国走私者。她的丈夫被英国水手杀害，仅仅是因为他居然敢娶一个法国女人。她帮敦威治这群人走私货物来报复英国。

理查德·加勒特

以前帮德弗洛家族看守猎场，后来因为放偷猎者进去而被炒了鱿鱼。现在他是这支走私队伍里的打手，以及伊丽莎白的保镖。

托比亚斯·莱维特 Tobias Levett, customs official, age 35 海关官员, 35岁

STR 40 CON 60 SIZ 50 DEX 50 INT 80
APP 50 POW 60 EDU 70 SAN 60 HP 11
Damage Bonus: 0 Build: 0 Move: 8 Luck: 55

Brawl 40% (20/8), damage 1D3
Dodge 40% (20/8)

Skills: Appraise 25%, Credit Rating 60%, Fast Talk 70%, History 40%, Jump 40%,
Navigate 30%, Persuade 50%, Psychology 50%, Sleight of Hand 30%, Spot Hidden
60%, Stealth 50%.



人物背景：

- 外貌：中等身材，衣着考究，卷发
- 特质：自命不凡，十分注意自己形象是否得体

你是萨福克本地人，来自在圣埃德蒙兹伯里的一个富裕的进口商家庭。你从未想过有朝一日自己真的需要去工作赚钱——应该是其他人为你工作才对呀。相对于经商，你更喜欢沉湎往事——你喜欢历史，你甚至打算去做个学者。

进口税被调高后，你的家族生意受到了沉重打击，特别是从欧洲大陆进口烟草的费用高的吓人。必须得做点什么，因此你父亲——他本就不是特别赞成你去当学者——动用了一些地方关系，给你在海关找了个工作。你现在的职责是监督萨福克郡海岸数个港口的运作。

果不其然，你讨厌死你的工作了。不过，随着时间的推移，你慢慢成为一个爱岗敬业的公务员，你父亲才开始告诉你把你安插在这个位置的真正原因。他认识些荷兰的走私者在往英国运货，会付钱给你好让相关部门在指定时间指定地点给他们行个方便。这样你们家族就能从赃款和走私的货物中双边盈利。从此你开始受贿，家族事业也蒸蒸日上。

这让你尝到了权力的滋味，你渴望获得更多。可以说你就是权利令人腐化的最好证明——但你并不认为这是腐败受贿，你认为这仅仅是做生意而已。

你与同伴：

伊丽莎白·德弗洛：来自东昂格利亚名望家族，她的家族在这儿拥有大片土地。她为走私活动付你钱。你一直在想她对你家族和走私活动之间的暗中联系是否知情，或知道多少。她会对你构成威胁吗？

玛丽·马丁代尔：本地农民的妻子，最近几次卸货时，她都会来帮忙。你怀疑她的动机，因为她看起来并不在乎她得到多少钱。

希奥多尔·梅纳德：一个从伦敦来的小偷，帮这些荷兰人干活，你对他了解不多。

艾曼纽·博利厄：一个法国水手，她干了好几年走私了，不知为何看起来打心眼里讨厌英国人。虽然这样，你还是挺喜欢她的。

理查德·加勒特：以前是个看猎场的，被解雇后就充当走私团体的打手了。本质上是个好人。

An Amaranthine Desire

玛丽·马丁代尔 Marie Martindale, farmer's wife, age 25 农妇, 25岁

STR 60 CON 80 SIZ 40 DEX 70 INT 60
APP 50 POW 50 EDU 50 SAN 50 HP 12
Damage Bonus: 0 Build: 0 Move: 9 Luck: 45

Brawl 50% (25/10), damage 1D3
Dodge 35% (17/7)

Skills: Climb 60%, Credit Rating 40%, First Aid 50%, History 25%, Intimidate 40%, Listen 70%, Occult 25%, Pilot (Boat) 50%, Ride 40%, Survival 30% Swim 60%, Throw 50%.



人物背景

- 外貌：小个头，农妇打扮，壮实。
- 特质：善良虔诚。

作为一名农妇，生活很艰辛，但却也充实。你在敦威治外有块农田，有深爱的丈夫，还有个可爱的儿子，他叫詹姆斯。那是3个月前，詹姆斯跑回家告诉你有又一大块土地塌陷落入海中，导致很多老坟墓露了出来——大海正在缓慢吞噬着敦威治，包括那些曾是教堂的土地。詹姆斯在海边碎石和沙砾中找到了这个十字架，它看上去像是被火烧过，后来作为陪葬品与死者一同被埋葬。詹姆斯喊你亲自来看看这些老墓穴，但你觉得太瘆人不肯去，还建议他也老实呆在家里。他没有听话。或许你当时与他一起前往，事情就不会变成这样。

噩耗很快就传了回来。詹姆斯又回到了海滩，去寻找更多宝物，然后被一段塌陷的碎石砸中。他的脊柱粉碎性骨折。即使他能奇迹般地活下来，以后也无法再行走了。他们把他抬回来，剩下的夜晚你们只能等着他咽气。你拿着他捡到的十字架走到海边，在月光下向上帝祈祷。你告诉上帝只要詹姆斯能活下来，你愿意付出任何代价。听着海浪和远处传来的钟声——大概是哪个教堂在敲钟——你迷迷糊糊睡了过去。你梦到了许多奇怪的事，你梦到自己在帮一群男女往岸上搬烟草；一顶王冠在黑暗中熠熠生辉；伴随钟声，一个带兜帽的牧师站在教堂门前向你挥手；以及四面八方的火焰与女人的尖叫。

你的丈夫找到了你，并告诉你神迹降临了。詹姆斯恢复了过来，身上只留下一堆擦伤，显然是医生误诊了他的伤情。但你知道不是。此后，你一直随身带着这个十字架。今夜，你发现敦威治附近有人在走私货物，你认出了他们就是梦中的人，你坚信这就是上帝对你的试炼，要你偿还祂降施在你儿子身上的奇迹。今夜，你终将弄清上帝究竟需要你去做什么。

你与同伴

托比亚斯·莱维特：一个受贿的海关官员，你说服他让你来帮忙接货。

伊丽莎白·德弗洛：走私团伙的新人，看起来不像是个走私犯。

希奥多尔·梅纳德：伦敦来的小偷，早晚有一天他要栽在贫嘴上。

艾曼纽·博利厄：一个走私老手。你能感觉出她的心碎裂后又被憎恨填满，但原因是什么呢？

理查德·加勒特：一个为走私者们效力的打手，曾经是猎场看守人。是个心地善良的人。

希奥多尔·梅纳德 **Theodore Maynard**, *criminal*, age 27 罪犯, 27岁

STR 50 CON 60 SIZ 50 DEX 80 INT 70
APP 60 POW 40 EDU 50 SAN 40 HP 11
Damage Bonus: 0 Build: 0 Move: 8 Luck: 40

Brawl 60% (30/12), damage 1D3

Dodge 40% (20/8)

Skills: Appraise 25%, Climb 40%, Credit Rating 15%, Fast Talk 40%, Intimidation 70%, Listen 60%, Pilot (Boat) 40%, Ride 50%, Sleight of Hand 30%, Stealth 40%, Swim 50%, Throw 40%.



人物背景

- 外貌：高，瘦，卷发，穿皱皱巴巴的衬衣和长外套
- 特质：一个迷人的小坏蛋

你家境贫寒，没机会接受教育，只能到处找你力所能及的工作——它们大都是体力活。你换过无数工作，最终在伦敦码头仓库找到份差事，同样也是在这里，你和黑帮扯上了关系。因为想快点来钱，你和窃贼们里应外合从仓库偷东西，然后把它们拿到黑市上去卖掉，得钱平分。你经常换工作，从不在一个地方呆太久，免得被抓。然而，你犯了大忌，偷了黑帮的货——假如你知道那个仓库属于伦敦某个走私帮派的话，打死你也不会去碰的，但线人带来的仓库里储存了海量烟草的消息实在太诱人了。黑帮通过情报网，很快就找到了你，给你发出了最后通牒。

黑帮头头们想用来杀鸡儆猴：你凄惨的死亡将是对那些打他们货物主意的人最好的警告。不过，你的个人魅力救了你的小命。目前来说，你这张嘴帮你保命和给你惹得麻烦基本对等——你总是在不合适的时机说些该死的俏皮话，但你思维敏捷，有时还真能及时避免更大的麻烦。你保证你去搞些烟草还债，10倍于你偷走的数量。具体怎么操作？那就是从另一组几周后要在萨福克郡海边运货的走私犯那里把烟草抢过来。

几周后，你想法和这些走私者一同从荷兰启程。他们雇你帮他们一起运货，然后你就把这批货的藏匿点报给伦敦那边，让他们抢了赚大钱。如果你胆敢再耍他们，那毫无疑问，你死定了。

你与同伴：

托比亚斯·莱维特：一个海关官员，收钱以后负责确保货物能成功上岸。很狡猾，不能相信他。

伊丽莎白·德弗洛：你看人一向很准，因此你很确定这是个来自上流社会的小姐，假装自己是个走私犯。但你还没完全看透她。她在这里干什么？她想从中得到什么好处？

玛丽·马丁代尔：一个农民的妻子，她看起来可真不像个干走私的，但非常迫切的想要来帮忙。

艾曼纽·博利厄：来自法国北部，干走私好多年了。不知为何恨英国人，恨到有时让你感到害怕的地步。一有机会你就离她远远的。

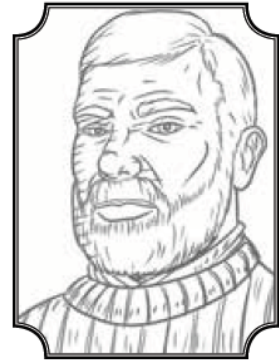
理查德·加勒特：以前是个看猎场的，被解雇以后来这儿给大家当打手。你发现他知道很多关于德弗洛的事儿，他们俩肯定有某种联系。

理查德·加勒特 **Richard Garrett**, *gamekeeper*, age 35 35岁, 猎场看守

STR 80 CON 60 SIZ 70 DEX 60 INT 50
APP 50 POW 50 EDU 40 SAN 50 HP 13
Damage Bonus: +1D4 Build: I Move: 9 Luck: 40

Brawl 70% (35/14), damage 1D3 + DB
Dodge 30% (15/6)

Skills: Climb 50%, Credit Rating 25%, First Aid 50%, Intimidate 60%, Listen 50%,
Navigate 30%, Pilot (Boat) 50%, Ride 40%, Survival 30%, Swim 40%, Throw 60%,
Track 30%.



人物背景

- 外貌：看上去很保暖的户外着装，大胡子，一张饱经风霜的脸。
- 特质：公正，实用主义

你父亲和祖父都为德弗洛家族效力，负责照看土地和猎场。这个家族从诺曼征服时期就在萨福克拥有大量土地，总的来说，对当地人也算和善。你还是少年的时候老爸就教你怎么看护猎场和德弗洛家族的地产。后来伊丽莎白出生了，你看着她一天天长大，成为一位有朝一日将继承家族巨大财富的美丽女士。她刚会走路的时候你们就是好朋友了，你带她去田野里玩，亲近大自然。

你的生活本来安逸又稳定，直到你遇到了没法避免的麻烦。你逮住了来猎场偷猎的詹姆斯·特纳。他是个本地人，住在德弗洛家族地产边缘的萨克斯莫德汉姆。他是个工人，失业一段时间了，正在艰难养活家里的老婆和2个孩子。他不得不来偷偷打点东西，不然家人可能真要饿死了。于是你对他睁一只眼闭一只眼，可后来这事儿被主家注意到了，抓住了他。他很生气，觉得是你出卖了他，于是就供出了你。这件事让你名誉受损，你发现从此以后很难再找到一份工作了。

最近伊丽莎白来找你。为了寻刺激，她刚加入了萨福克的走私团伙，这种紧张与危险让她感觉太酷了。因为想帮朋友一把，她付钱让你来当打手，同时你也能分点利润。这大大改善了你的处境，作为回报，你发誓确保她不受伤害。

你与同伴

托比亚斯·莱维特：一个拿钱办事儿的海关官员，受贿确保这次敦威治走私不被发现。或许因为他能被收买吧，或许因为别的缘故，总之你感到不信任他。

伊丽莎白·德弗洛：你前主家的小姐。拉了你一把免得你穷困潦倒。你待她如同自己的亲妹妹——虽然你没有妹妹。你欠她个大人情。你发誓不会让她受到任何伤害。

玛丽·马丁代尔：本地一个农民的妻子。你听说她儿子最近奇迹般地悬崖塌方中活了下来——人们都以为他死定了或是再也无法走路了，但他恢复如初。从此后她就更加虔诚了。她来帮你们卸货不像是为了钱什么的，更像是履行职责，这让你印象深刻。

希奥多尔·梅纳德：一个小偷，加入走私团伙以便赚钱还在伦敦欠下的债务。他的大嘴巴肯定给他惹了不少麻烦，不过这人看上去不是个危险的家伙。

艾曼纽·博利厄：一个从事走私好多年的法国女人，不知为何特别恨英国人。很少有人知道伊丽莎白的底细和真实动机，如果艾曼纽发现了，肯定没好事，所以你紧紧盯着她。

艾曼纽·博利厄 **Emmanuelle Beaulieu**, *smuggler*, age 33 33岁, 走私者

STR 50 CON 70 SIZ 50 DEX 60 INT 60
 APP 40 POW 80 EDU 50 SAN 80 HP 12
 Damage Bonus: 0 Build: 0 Move: 8 Luck: 65

Brawl 60% (30/12), damage 1D3
 Dodge 70% (35/14)

Skills: Credit Rating 50%, Fast Talk 40%, Intimidate 35%, Language (English) 40%, Navigation 30%, Persuade 60%, Pilot (Boat) 40%, Psychology 30%, Sleight of Hand 30%, Spot Hidden 50%, Stealth 50%.



人物背景

- 外貌：曾经很漂亮，但现在看起来怪吓人。宽眼睛，深色瞳仁，脸颊轻微下陷，穿着实用性很强的航海服。
- 特质：傲慢，特别憎恨英国人。

你在法国北部一个小渔村长大，后来在大城镇加莱找到了一份工作。在这儿，你遇到了未来的丈夫艾伦。他是个商船船员。爱情的在你们之间绽放，他请你和他回他在南安普顿的家。

你们两人都热爱航海。你感觉如同自己找到了意中人那么甜蜜。然而……最开始，是他的家人先露出端倪，他们不喜欢你。英国人和法国人总是互相看不顺眼，他们讨厌你的原因仅仅是因为你的国籍。而他们也不是唯一憎恨对岸邻居的英国人。

一天晚上，艾伦带着重伤回家。是码头上的水手们干的，他们告诉他，如果他敢娶法国女人，就别想再在码头混了。他当然不听，你们结婚几周后，他又被揍了。这次他没能活下来，人们在码头边发现了漂浮的尸体，身上全是伤。

悲伤让你心碎，这些英国混混杀了他，仅仅因为他与心爱的女人结婚，而她是个法国人。8年来的每个夜晚，你心中的愤怒与恨意都在熊熊燃烧。

再也不想呆在英国了，于是你返回欧洲大陆，凭借技术开始了犯罪生涯——走私这行风险大利润高，而且非常依赖航海技能，你从小就打渔，海上经验丰富。你赚的钱不少，还能以这种方式报复英国。如果你能给英国人惹出更大麻烦，你会毫不犹豫去干。现在机会来了，通过……

你与同伴

托比亚斯·莱维特：一个海关官员，拿钱保证这次敦威治的走私不被查到。他多少赢得了一点你的尊敬，因为他某种程度上算背叛了自己国家，但他还是个讨厌的英国佬。

伊丽莎白·德弗洛：团伙里另一个女成员。她看上去既没有航海经验也不像是个罪犯。她究竟在这里干什么？你很怀疑她的动机。

玛丽·马丁代尔：一个敦威治本地人，看上去非常虔诚，你看到她脖子上带着个十字架。她看上去对钱不是特别感兴趣，那她为什么在这儿？

希奥多尔·梅纳德：嘴贱的小偷，你听到他说自己在伦敦欠了债，很显然他希望通过这次走私还清债务。

理查德·加勒特：是个前猎场看守人，因为找不到其他工作不得不来干违法勾当。你为他感到遗憾，一个挣扎在操蛋世界里的坏人。

An Amaranthine Desire

伊丽莎白·德弗洛 Elizabeth Devereux, lady of leisure, age 20 悠闲的女士，20岁

STR 50 CON 40 SIZ 50 DEX 50 INT 60
APP 70 POW 60 EDU 80 SAN 60 HP 9
Damage Bonus: 0 Build: 0 Move: 8 Luck: 50

Brawl 40% (20/8), damage 1D3
Dodge 40% (20/8)

Skills: Charm 35%, Credit Rating 70%, Fast Talk 50%, History 60%, Language (Latin) 25%, Occult 25%, Persuade 40%, Pilot (Boat) 21%, Psychology 60%, Spot Hidden 50%, Stealth 50%.



Backstory:

- 外貌：美丽，穿得活像故事里的女冒险者，一头长长的秀发。
- 特质：优雅又自信

德弗洛家族自从诺曼征服时期就在萨福克郡拥有大片土地了。你的童年衣食无忧，要什么有什么。你受过一流的教育、你在离萨克斯莫德汉姆不远的地方拥有房产、天底下没有你得不到的男人……总之，你完全无需为未来操心。你感到自己的童年无聊至极，成年后生活也是如此。

金钱带来了你需要的一切，但无法给你想要的生活。你想要真正的活着，去冒险，体验刺激的人生，但家人可不同意。你无法亲自去探索世界，只能从书本上感受它，你阅读历史书籍，以及，在近几年，把注意力放到更隐秘的事情上去了。

一半是叛逆心理驱使，一半是你真的想找点刺激。你开始关注团伙犯罪，然后联系上了荷兰的走私贩子们。你资助他们走私，从中抽取部分利润。最近，你干脆亲自跟着去萨福克的海边接货。走私的风险和随时可能被抓的刺激感让你觉得以前真是白活了。除了你行贿的几个海关人员外，只有少数人知道你在走私链条中的位置和你的底细。对于其他人来说，你不过是个想要快速来钱的帮手罢了。你真喜欢这种日子。

你与同伴

托比亚斯·莱维特：你付钱给他，以确保今晚敦威治当局的人不会来海滩巡视。你顺便调查了下他，似乎这人的家族在圣埃德蒙兹伯里做进口贸易。他的父亲，乔纳森·莱维特从英国的走私犯罪中受益巨大。同时，他的家族还从你这里收钱，真是好套路。假如你被抓住，可以用这些信息和当局换取自由，给他们一条更大的鱼去钓。

玛丽·马丁代尔：一个本地农民的妻子，最近在帮忙接货。她看上去是个非常虔诚的人，同时还被什么困扰——那会是什么呢？

希奥多尔·梅纳德：一个三流小偷，据说欠了伦敦帮派的债。如果他不能尽快付钱偿清，那就只能偿命了。如果需要，或许可以进一步调查下。

艾曼纽·博利厄：一个法国的走私老油条，不知为何憎恨每一个英国人。你决定和她保持距离。

理查德·加勒特：曾经是猎场看守，因为让饥饿的偷猎者去你父亲的猎场打猎而被解雇。他也因此名誉扫地。你雇他来当打手。他比你大15岁，从你记事起就是你最忠实的朋友。他是你为数不多的挚友之一，你知道他永远不会背叛你。