

追书人

调查员受命调查一起在城镇中发生的简单人员失踪案。

本模组适合一名守秘人与一名调查员共同游戏。

模组原载于 CALL OF CTHULHU 2nd EDITION 扩展 CTHULHU COMPANION，系二版模组

版本相关的内容（技能、检定方式及怪物数据等）均已按 7 版作相应调整

翻译及版本转换：眼看要露宿街头的卢瑟街猫口嘴

校对：某不愿透露姓名的现充 TANGYS

※部分为规则注释，非原模组内容

背景信息

道格拉斯·金博尔居住在密歇根州，阿诺兹堡市，艾尔斯伯里大街 218 号的一栋小屋内。他是一名离群索居的中年人，书籍和阅读是他生命的全部意义。他在他的书房里读书，他在床上读书，他在教堂里阅读圣经，并且他渐渐养成了在家附近的坟地读书的习惯。

他会坐在一处特定的低矮墓碑上阅读，一坐就是若干小时。某天晚上，入夜之后他依然沉浸在书本之中。明亮的满月挂上天空，而道格拉斯注意到那件最诡异的事。在他左侧的一块石板自行滑动开来，一头奇怪生物从中探出头来，发出轻轻地叫声。

这段奇妙的友谊以此为开端，持续了五年之久。直到有一天，道格拉斯跟随他的朋友走进了属于食尸鬼的昏暗世界。自此之后，他一直满足地定居在那里。

一年过后，道格拉斯养成了新的生活习惯。他的样貌也有细微改变，并且饮食口味大异于常人。他的读书时间，也被安排到晚上。

但是，同一批书无法永远满足一位爱书人。一天晚上，道格拉斯闯入自己的旧居，并取回了部分他心爱的书籍。这处旧居目前已归属于道格拉斯的侄子托马斯·金博尔。

如今，当夜晚降临时，道格拉斯会坐在他小而低矮的坟墓上，静静地阅读书籍。但这些书也不够他读上太久。即便是现在，他也在计划去取回更多藏书。

玩家信息

一位名叫托马斯·金博尔的人联系了调查员。他的房屋似乎遭了贼，失窃的是他最近过世的叔叔珍藏的五本书。这些书并不怎么值钱——只有他的叔叔会将它们视作珍宝。但他的叔叔一年前就已经失踪，没有留下任何痕迹。

托马斯·金博尔希望调查员找到偷窃书籍的贼人，尽可能追回这些书籍，并调查他的叔叔道格拉斯·金博尔是否尚在人世。

守秘人信息

询问朋友和邻居

成功通过一次合适的交涉检定（如话术、魅惑），你可以从邻居那里得到一些关于道格拉斯·金博尔的信息。其中一名邻居，莱拉·奥戴尔，回忆起金博尔先生曾经从他家窗前路过，去往公墓的方向，胳膊下还夹着一本书。但话又说回来，他去哪儿都带着他的那些书。

墓地看守

若调查员尝试接触公墓看守——梅洛迪亚斯·杰弗逊，一次成功的信用检定会给他留下好印象，他会向调查员透露道格拉斯·金博尔在读书时常坐的那块墓碑。

若调查员成功进行一次侦察检定，他会注意到梅洛迪亚斯·杰弗逊的外套口袋微微露出一截玻璃瓶。若调查员认为瓶子里装着酒（事实确实如此），他可以尝试以此胁迫这位看守，让他提供更多信息。这需要玩家进行一次成功的恐吓¹检定。

※ 由于杰弗逊的交涉技能低于 50，且瓶中有酒，这次恐吓检定是普通难度；

或者，玩家可以稍后尝试用酒来贿赂他。

※ 进行贿赂也是一种交涉行为。玩家需要进行一次成功的话术/魅惑/信用检定；

为在禁酒令时期找到并购买酒品，玩家需要找到一家地下酒吧（Speakeasy），并花费 1d3 美元来购买一品脱酒（也可由 KP 根据交涉情况来定价）²。在寻找酒吧时，调查员需进行一次幸运检定。若检定通过，则调查员通过对应的方式找到了一家地下酒吧。若检定结果为大失败，则这次寻找酒吧的尝试会给调查员带来牢狱之灾。

※ KP 可以根据调查员身份来调整流程。若调查员的身份是侦探、警察或黑帮成员等可能和地下酒吧有关的职业，或调查员的背景包含酗酒等内容，KP 可以直接引导他前往角色所知的地下酒吧；

不论玩家用以上哪一种方法让梅洛迪亚斯开口，他都会承认他深夜在公墓中见到了人影，依旧坐在那块墓碑上，但他因为太过害怕，没敢上前查看。有些事最好别去深究。他言尽于此。

图书馆与历史

在当地图书馆，一次成功的图书馆使用检定会将调查员引向《阿诺兹堡广告报》。一篇十多年前的报道声称，有人目击一群看似未着寸缕的人在公共墓地里跳舞狂欢。警察接报赶到并搜索了整片公墓，但他们始终未能找到这批怪人。尽管如此，形状怪异的脚印无言地证明他们确实存在。

《阿诺兹堡广告报》

一次成功的交涉检定会让调查员得以查阅这篇十年前的报道的相关资料。如果调查员是记者或作家，他无需检定即可进入报社档案室。

¹ COC 2e 的古典恐吓名叫胁迫，并且是通过 INT 查表对抗的方式进行：This is done by matching the investigator's INT vs. Melodias' INT of 11 on the resistance table.

² 原检定明显不适用于七版(数值方面无法匹配，且不合理)：To find and buy booze during Prohibition, a player must roll his investigator's POW+INT+EDU or less on 1D100. If successful, a pint of liquor may be obtained for 1D3 dollars. If the roll is missed, he must make a Luck roll to prevent arrest. A roll of 96-00 results in automatic arrest.

如果调查员跳过了图书馆部分（并且没阅读上述报道），他必须通过一次幸运³检定，方能在报社保存不善的文档中碰巧找到关联的报道材料。

在一段从未发表的与墓地相关的陈述中，现年 64 岁，患有失眠症的邻居希尔达·沃德女士，声称她在二十多年的时间里她时常看见“恶魔的子嗣”出没于墓地附近。尽管外观轮廓和人类相似，她声称它们有犬类特征，足部呈蹄状，浑身沾满腐烂的泥土。没有谁蠢到相信了她的说法。沃德女士已经搬去了底特律市，并且没有其他哪位邻居曾经见过，或者承认曾见过希尔达所谓的“恶魔子嗣”。

金博尔宅

托马斯·金博尔已经搬进了房子里除了书房之外的所有房间。他的叔叔的藏书塞满了整个书房，这些书籍大小不一、形制各异，并且内容涵盖各个方面。这些书籍的唯一共同特征，就是它们的主人显然花了很多心思来保养它们。

搜索整个书房至少需要一天时间。调查员应作一次侦察检定，若成功，他会找到一本日记。最后一条日记写于道格拉斯·金博尔失踪日的前一天。这条日记提及他已经作出决定，要加入“我在地下的朋友们”。由于日记的记录零碎且难以阅读，若调查员想要通读日记角色需作一次语言：英语检定。日记中的记录暗示在公墓地下存在一个隧道网络，其中居住着神秘的生物。

模组进展到这里，调查员有不少行动选项。他可以在道格拉斯·金博尔常坐的墓碑附近仔细搜索，寻找可疑的踪迹。若成功通过一次追踪检定，剧情转至“地穴”环节。

或者，调查员可以监视公墓或金博尔宅，以期发现道格拉斯·金博尔或其他食尸鬼中的一只。

监视金博尔宅或公墓

若在金博尔宅和（或）公墓外安排人手监视，那么每晚应进行一次幸运检定。检定成功的那个夜晚，一条人影离开公墓，径直前往金博尔宅，并且通过书房的窗户进入屋内。若这扇窗户锁上了（托马斯通常不锁这扇窗，但调查员可能之前声明过要锁上它）这条人影会用肩膀顶撞窗户，顶坏木条并撞碎玻璃。

数分钟后，人影重新出现。若没有遭到攻击，他会满载着书本返回公墓。

若调查员与人影正面对抗，追赶它或试图攻击它，它会带着书本逃进墓地。若无法逃脱，他会放下书本并试图反击。一旦他成功赶走或击倒了袭击他的人，他会停止攻击，并带着他珍贵的包袱逃走。

若调查员设法杀死了这个人影，就会发现这是一头死去的食尸鬼，并且与道格拉斯·金博尔有着惊人的相似之处。此处需要进行两次理智检定。第一次检定是因为食尸鬼的可怖容貌，理智损失 0/1d6；第二次是因为调查员认识到道格拉斯的最终命运，理智损失 1/1d8。调查员从尸体旁起身时，周围传来细碎的脚步声。守秘人此时应该询问调查员接下来的行动计划。若他决定留下并见证接下来发生的事，他会看见几十只食尸鬼从夜幕中缓缓现身，理智损失（0/1d6）。

※ 前后两次目击食尸鬼适用“习惯恐惧”规则，两次理智损失之和最大为 6 点。详见 7e 规则书。

³ 原文是 POW 检定，换算到 7 版是极难幸运检定。但由于 7e 规则中幸运检定并不划分难度，因此调整为“幸运检定”：He must roll his POW or less as a percentage to blunder across the pertaining story here in the newspaper's ill-kept files.



道格拉斯·金博尔和他的书籍

下世界中有太多可以去看、去体验的事，以至于他正计划依据自己的经历撰写一本新书。

道格拉斯请求调查员不要向他的侄子透露他尚在人世（不如说是还没死透）。随后，他会慢慢爬

若调查员因此陷入临时疯狂，他将大声尖叫并最终陷入昏迷。醒来时，调查员会发现自己正在阿诺兹堡疗养院⁴，被发现时他正处于昏迷状态，周围找不到一丝食尸鬼留下的痕迹。此后，再没有人会打扰托马斯·金博尔的生活。

如果调查员尝试与食尸鬼群搏斗或者开枪射击，他会迅速被食尸鬼们制服并被带回他们的地下洞穴中，从此人间蒸发。

不论何时，若调查员选择逃走，食尸鬼群会带走道格拉斯·金博尔的尸体并返回墓地。托马斯·金博尔从此也不会再被打扰。

如果调查员喊出了道格拉斯·金博尔的名字，道格拉斯依然会返回墓地，但他将放慢速度，以便调查员轻松跟上。他会在最喜欢的坟墓旁停下脚步，高坐在墓碑上，然后开始向调查员讲述来龙去脉。

对话

此时，因目击道格拉斯·金博尔的容貌，调查员首先要进行一次理智检定

(0/1d6)。若以礼貌的方式询问道格拉斯，他会解答调查员的任何疑问。

道格拉斯告诉调查员，他只是厌倦了人类社会的种种俗事。他对人生的唯一诉求是可以随时随地阅读书籍，不被他人干扰。作为食尸鬼的生活甚合他意。他再不需要金钱，再不需要为晚餐穿着打扮，除却用餐时间外，再不需要与人相见。他可以随自己心意选择读书时间，不论是白天或是黑夜。

但食尸鬼们将会关闭这处出入口，所以这是他能取回更多自己书籍的最后一晚。地

⁴ 原文提及，疗养院结局可接 The Asylum & other tales 一书中的 The Asylum 模组。

下地穴，入口石板在他身后合拢。如果调查员被地下生活的奇异之处吸引，或者因为其他原因想要跟随道格拉斯前往地下，他可以这么做，但也会自此从外界失踪。

与食尸鬼道格拉斯·金博尔交谈后，调查员会获得 3% 的克苏鲁知识，并损失 1d4 理智（※类似于阅读神话书籍）。

地 穴

如果调查员跟踪道格拉斯到墓地，或者成功跟踪了墓地中的踪迹，他可以通过跟踪半足半蹄的脚印找到正确的坟墓入口。如果调查员想要移开入口石板，他需要通过一次普通难度的力量检定。坟墓的入口开启时，一股可怕的腐臭味自洞中升腾起来。如果调查员没有特别说明他要屏住呼吸，他会因恶臭而昏厥。

如果调查员陷入昏迷，他会在晚上苏醒，而道格拉斯就坐在一旁的墓碑上，居高临下地看着他。若调查员屏住呼吸并进入了地穴，他会遇到正等待着他的道格拉斯·金博尔。不论那种情况，调查员均需为目击食尸鬼道格拉斯而进行一次理智检定（0/1d6），随后转至“对话”环节。若调查员打开了地穴入口但并没有走下去，夜幕降临时，道格拉斯会来到地上世界，并拜访调查员的房间（同样转至“对话”环节）⁵。

写在最后

针对模组中的这个困局，玩家可能会提出全新的或是不同的解决方案。用水泥封闭坟墓并不会对食尸鬼群体有什么影响，它们本就要废弃这处墓地。无论如何，如果调查员设法与道格拉斯·金博尔交谈，他会得知这只食尸鬼不管怎样都不会计划再次回来。得知此消息，调查员可以获得 1D6 的理智回复。

道格拉斯·金博尔 追书的食尸鬼

STR 85	CON 75	SIZ 65	INT 80	POW 65
DEX 40	EDU 85	SAN 0	HP: 14	MP: 13

伤害加成：1D4

体格：1

移动：9

每回合攻击：3 次

战斗方式：

道格拉斯·金博尔的攻击方式与普通食尸鬼相同，但他不会主动攻击调查员。

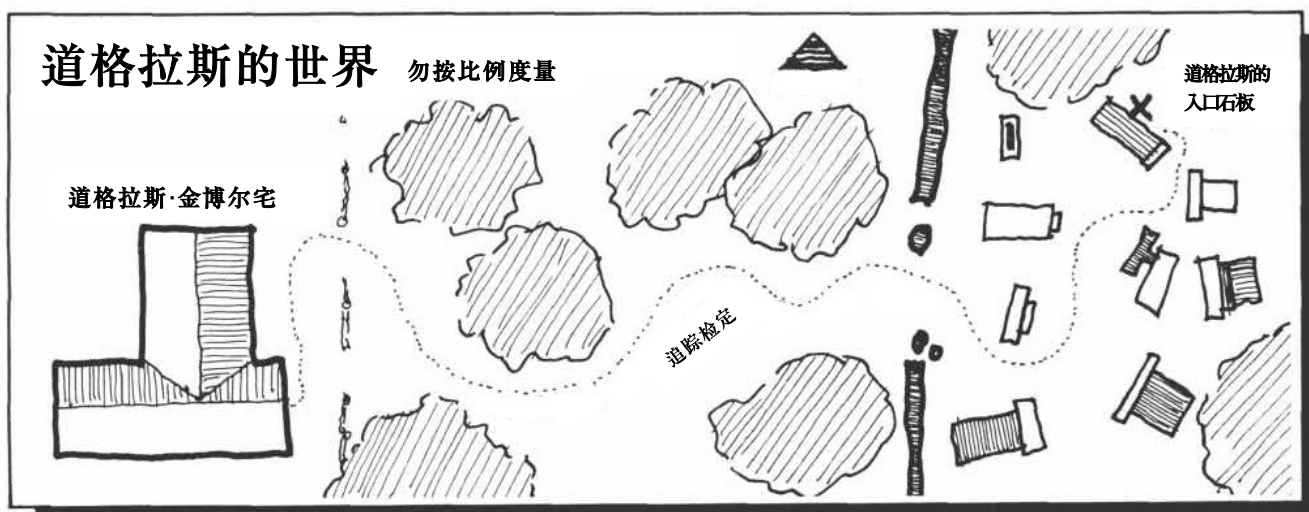
格斗 40%（20/8），造成 1D6 点伤害+伤害加成

咬住（战技）每回合造成 1D4 点伤害

护甲：火器和贯穿武器造成掷出的伤害的一半；舍弃小数。

理智丧失：直视已是食尸鬼的道格拉斯·金博尔会丧失 0/1D6 点理智。

⁵ 原文只提及 “Douglas will come up and visit him in his room.” 根据上下文推测，其目的也是和调查员对话。



译者的话：

这个模組的原文仅用两页半的篇幅就完整地呈现了一个调查故事。麻雀虽小，五脏俱全，尤为难得的是，这只麻雀一口下肚，还有一种悲伤、惊悚的气氛。诚然，这个模組的故事有些太过单薄（相比较长度一般在 20 页以上的模組），实际游戏时尚有不少需要守秘人自行补足的部分，但放在不明所以的短模組（或者说：强行被称作 COC 模組的不知名玩意儿）横行的当下反而有其特殊的魅力。

希望你也能从这个短篇模組入手，体会克苏鲁故事的独特之处。