

有些人油盐不进

保罗·弗里克

Paul Fricker

翻译：fallout3 供稿：秋叶 Exodus

我掉在坑里那么深，即使是光天化日之下，眼中的群星也清清楚楚。
——彼得·阿克洛伊德（Peter Ackroyd），《霍克斯摩尔》（*Hawksmoor*，神秘学主题小说）

前言

本模组供二至六名调查员用，玩家扮演困于本地乱局的镇民。

故事发生在二十世纪二十年代，地点是影视剧中常见的美国某和谐小镇。这镇上有一间杂货店供大家采购日用，街坊们上班路上会互相问候，孩子们在大街光脚跑疯。偶尔出现些小矛盾，小八卦，小谣传，也只不过算是给静好的岁月，增添一点小小的调剂。

本镇的好景当然不会长。镇边上住着一位教授，其新发现足以改变镇民的人生。而教授也确实与友邻分享了自己的成果，于是小镇顿时天翻地覆。镇民一个接一个，要么变成奴隶主，也就是所谓有福者（**Blessed**），要么沦为奴隶，或者叫崩溃者（**Broken**）。

目前，镇上的矛盾不断激化，在游戏中必然爆发。那时镇民将大开杀戒，调查员必须挣扎求生。

故事梗概

本模组以动作场面开始。之后调查员们自由行动，逐渐揭开镇上诸多乱象的秘密。之后游戏风格变为生存恐怖，会有战斗和追逐情节。如果调查员放弃调查直接离镇，模组也备有相应的剧情和结局来圆场。

守秘人如果积极推动剧情，本模组一次团就可以跑完，有意控制节奏也能跑两次以上。

活用模组

如果不用模组附带的调查员游戏，而要自创角色，请参考后文“**调查员**”部分。如果自创调查员与本镇和镇民有渊源，玩家当然会更入戏。

使用自创角色时，可以把本模组默认的斯托威尔（**Stowell**）镇，换成调查员居住或熟悉的镇。

守秘人剧情

梅尔文·哈特教授（Professor Melvin Hart）是个多年的光棍，住在镇边上的老房子。他爱好天文，做过几架望远镜，把院里的温室改成了天文台。最近哈特教授新做出一片透镜，性能特强，装到望远镜上，可以看到人类前所未见的景象。两周前，他用新透镜发现了一个从无记载的暗弱星体。

哈特教授凝视着宇宙的虚空，也被虚空改变。他碰到了一个有意识的存在，命名为“大智慧”（Great Mind）。两周里他天天观测大智慧所在的天区，每看一次都更了解宇宙的真相。用游戏内概念来说，教授的克苏鲁神话点数飙升。

大智慧对教授倾囊相授，教授对镇上的邻居也知无不言。有的人如鱼得水，思想大大解放，成为了有福者。也有的人油盐不进，全无慧根，反而觉得大智慧荒唐乃至可怕。这些不得其门而入的可怜人，就是崩溃者。

如果用教授的望远镜看大智慧，一开始看到的景象有如错觉。看上一会，才能和大智慧对上信号。一旦连接建立，观者的理智将被火车碾过，不辨天高地厚，今夕是何年，一时间仿若痴呆。不过，此时观者既然与大智慧一心一意，宇宙观也将焕然一新。与大智慧相交的感觉，大概与目睹四维空间，或直接对话神类似。

但是，这种事情不是谁都受得了，有的人没挺过来。过了关的人从此理解了宇宙，也明白了人类的地位究竟如何。大彻大悟提升了这些人的层次，他们回首人生，立刻看出了过去自己为什么不成功。现在，他们不管之前从事什么行当，职业技能都大大提升。假以时日，必将成为各领域的领潮人。目前他们不论文理，都各显神通，在自己的领域锐意精进，深入研究，磨炼大智慧赠与的知识和技能。有朝一日，他们将会聚一堂，为人类的福祉一齐奉献出学识。到那时，分散的智慧融为一体，人类的新时代也就到来。H. P. 洛夫克拉夫特（H. P. Lovecraft）1926 年写道：

“科学分科发展，迄今对人类危害甚少。但有朝一日各科学问融会贯通，宇宙的真面目和人类的真价值就将暴露在光天化日之下。到时候我们将不胜恐惧，要么发疯，要么从光天化日下逃走，退入新的黑暗时代，以求安心和安全。”（译者译）

——H. P. 洛夫克拉夫特，《克苏鲁的呼唤》

The sciences, each straining in its own direction, have hitherto harmed us little; but some day the piecing together of dissociated knowledge will open up such terrifying vistas of reality, and of our frightful position therein, that we shall either go mad from the revelation or flee from the deadly light into the peace and safety of a new dark age.

—H. P. Lovecraft, *The Call of Cthulhu*

没过关的人就是另一码事。大智慧对于他们来说太大太智慧，烧坏了他们的脑，折磨他们。崩溃的症状多种多样。有的崩溃者暴力搞破坏，必须拘束起来。这一类的一般都被关押，作为有福者的实验材料，或是献祭给大智慧。其它崩溃者比较好控制，就沦为奴隶，做体力活和各种杂事，以节省有福者的宝贵时间。

每天晚上，都有正常镇民去看教授的望远镜。时间一天天过去，有福者逐渐控制了小镇，镇上的公用事业和商业使用崩溃者奴隶也越来越多。通过警察向别的市镇求助不可能，警察不仅不会帮忙，而且还会努力消灭不满有福者统治的人。有福者特别注意营造镇上一切正常的假象，以欺骗旅客和邻近市镇。镇上的窗口单位如加油站和饭馆，基本都被有福者控制。

调查员

游戏开始时，哈特教授接触大智慧已经两周。两周来镇上的事态逐渐发展，而今即将达到高潮。游戏开始前几天，调查员们的生活已经受到了影响。但直到现在，他们才开始意识到问题有多严重。

本模组附带六位调查员（见附录 B：文件材料），并为守秘人提供了各位调查员的详细资料。后文（推动剧情部分，见第 90 页）还就如何发展已有剧情，并将其加入游戏，给了守秘人建议。

（守秘人用）调查员资料

卫斯理·弗罗斯特（Wesley Frost）（预设调查员）

卫斯理的姐姐格兰达·弗格森（Glenda Ferguson）住在本镇。周日去教堂之后，她和家人到哈特教授家看了望远镜。格兰达夫妇现已崩溃，但 12 岁的双胞胎女儿雪莉（Shirley）和马克辛（Maxine）却有福。

预设调查员	
<p>本模组附带了六位预设调查员（见附录 C：预设调查员）。沿用之前游戏中的调查员也很方便，虽然这些调查员大概不是本镇人。</p> <p>如果要创建新调查员，请守秘人给每位玩家一份调查员背景故事（见附录 B：文件材料），并鼓励玩家将其融入新调查员的经历当中。新调查员的身份职业不限，只要是美国小镇上能找到的都可以，但不能位太高，权太重。</p> <p>如果用新调查员进行游戏，且调查员都是镇民，就要给他们一个结伴调查的理由。这与调查员的经历有关。调查员们可以是老同学，酒友，歌友，教友等等。</p> <p>守秘人可以指定调查员间的关系，但让玩家自己商量更合适，也更有意思。守秘人应当记下调查员背景的重点，并在剧情中加以利用。</p>	<p>崩溃后，格兰达傻了。其夫唐纳德（Donald）成了武疯子，被打了镇静剂，关在地下室里。</p> <p>雪莉和马克辛热爱自然。之前她们对花鸟感兴趣，现在则研究解剖。人体解剖。她们父亲的解剖。镇静剂多少麻痹了唐纳德的痛觉，在街上不大能听见他的惨叫。但双胞胎很快就会需要更多标本。现在，弗格森家地下室里解剖实验正如火如荼，而弗格森太太在厨房烤蛋糕。</p> <p>如果去弗格森家，格兰达会应门，请大家进屋吃蛋糕喝咖啡，态度不冷不热。熟人会发现家里的宠物没了（已解剖）。雪莉和马克辛很快也会出现，并带来一盘解剖好的青蛙。她们会拉着调查员研究青蛙，摸底调查员的文化水平。如果能从调查员身上学到东西，她们就学。如果不能，她们要么赶调查员走，要么设法拘禁调查员作实验材料。</p>

如果被逮捕讯问，格兰达不会透露教授或望远镜的事情（人家不让她说）。而双胞胎是有福者，也不会招供。

玩家材料：卫斯理·弗罗斯特

你的姐姐格兰达，姐夫唐纳德，双胞胎外甥女雪莉和马克辛都住在镇上。今晚你上门请她们来吃饭，应门的外甥女（你没看清是哪个）却说有事不去。你要她叫格兰达出来，她只是笑，叫你之后再来电话。之后你几次打电话都没人接。这就怪了。

贝蒂·康西丁（Betty Considine）（预设调查员）

贝蒂·康西丁和阿诺德·麦克德莫特（Arnold McDermott）婚外恋已经有一段时间，打算最近公开恋情。阿诺德许诺和妻子格拉迪斯（Gladys）离婚娶贝蒂。当然，这都是上周阿诺德夫妇看望远镜之前的事情了。现在他们夫妻都崩溃。阿诺德成了某有福者的奴隶，在埃尔默牛排馆（Elmer's Steak House）工作。格拉迪斯傻了，却被弗雷迪·詹森（Freddy Jensen）看上，关在詹森农场作妾。

四日来麦克德莫特家人去屋空。夫妇俩本来打算看完望远镜再回家晚餐，现在餐具还放在桌上。灶里的柴早已燃尽，肉烧糊了，蔬菜干枯。

调查员可能看到阿诺德给主人跑腿。但只有进入詹森农庄才能看见格拉迪斯。

玩家材料：贝蒂·康西丁

你和有妇之夫阿诺德·麦克德莫特恋爱大半年了。上星期，他说一定会告诉老婆格拉迪斯说你的事情，要求老婆离婚，但之后再无下文。你给他的单位打电话（他在锯木厂当文员），人家说他已一周没上班，他家门口的车也不在。难道他们两口子出远门了？不正常。

埃洛娃·伯奇（Elois Bircher）（预设调查员）

本镇教堂的菲茨杰拉德牧师（Reverend Fitzgerald）是哈特教授的好聊友，所以教授请他看望远镜。牧师受了福，认为看望远镜是与上帝直接交流。之后他从会众中选了一些人谈话，安排他们找教授看了望远镜。这些人并不都有所收获，但圣经中早有撒种的比喻（Parable of the Sower）：“有落在土浅石头地上的”。（注：马太福音，马可福音，路加福音皆有此喻，文字略有出入。模组原文引用的，是詹姆士国王钦定本圣经（KJV）马可福音 4:5 的 Some fell upon stony ground。和合本作：有落在土浅石头地上的。）对于牧师来说，事情不言而喻：上帝的旨意，是要那些崩溃的灵魂服侍有福的选民。

牧师每天布道两次，来者不拒。请注意，本模组伯奇的玩家材料中所引詹姆士国王钦定本圣经（KJV）的文句，略经英文原作者修改。

每次礼拜之后，菲茨杰拉德牧师都会巡视会众，选几个人单独交谈。谈话中他会试验这些人，预测他们哪些要有福，那些会崩溃。毕竟，牧师的工作就是了解人的心理，虽然牧师自己肯定不会用这么世俗的说法形容自己的使命。谈话中他觉得谁行，就会叫此人半夜时分来参加特别弥撒（Special Mass），好更加接近上帝。来的人会被送到教授家看望远镜。

玩家材料：埃洛娃·伯奇

你认识菲茨杰拉德牧师多年，他总是智慧又虔诚。但他礼拜日早上的布道让你震惊。牧师谈

论了奴隶制，并引用了圣经利未记（Leviticus）第 25 章 44-46 如下：

“至于你的奴仆、婢女、可以从你四围的国中买。

并且那寄居在你们中间的外人、和他们的家属、在你们地上所生的、你们也可以从其中买人、他们要作你们的产业。

你们要将他们遗留给你们的子孙为产业。要永远从他们中间拣出奴仆。只是你们的弟兄以色列人、你们不可严严的辖管。”

44: Both thy bondmen, and thy bondmaids, which thou shalt have, shall be of the heathen that are round about you; of them shall ye buy bondmen and bondmaids.

45 : Moreover of the children of the strangers that do sojourn among you, of them shall ye buy, and of their families that are with you, which they begat in your land: and they shall be your possession.

46 : And ye shall take them as an inheritance for your children after you, to inherit them for a possession; they shall be your bondmen for ever: but over your brethren the children of Israel, ye shall not rule one over another with rigour.

会众闻言，有些人似乎心领神会，其它人愤而离去。而你留到了最后，希望牧师今天只是词不达意而已。当你出教堂时，看到牧师引个别一贯积极的信徒去密谈。

伯特·劳里（Bert Lowry）（预设调查员）

伯特·劳里之父雷蒙德·劳里（Raymond Lowry）是有福者，现在废寝忘食地奏乐。雷蒙德的母亲露希尔（Lucile）不知道望远镜的事情，也不知如何是好，所以叫儿子回家。

伯特回家，看到母亲正趴在餐桌哭，父亲则伸头进厨房叫儿子：“嘿！来听！”。之后雷蒙德回到客厅，演奏奇却妙的音调。他有各种乐器，不少是家居用品和汽车零件改造的。如奶酪刨，搓衣板，轮毂，油壶等等。这音乐乍一听只是无规律的噪音，但听上几分钟就会甘之如饴，感觉到精密的旋律。听久了甚至可能产生共感（synesthesia），看到乐曲的颜色。

玩家材料：伯特·劳里

你父亲雷蒙德·劳里一贯严肃，在本地的斯托威尔商业信托储蓄银行工作。你母亲露希尔刚来电话，情绪很坏，担心你爸。他说爸据守客厅，废寝忘食地奏乐，把自己围在钢琴，小提琴，和“别的什么”中间。

安娜贝尔·希恩（Annabelle Hearn）（预设调查员）

镇上最好的饭店是埃尔默牛排馆（Elmer's Steak House），他们的牛排简直太棒了。有福者最爱这家店，专吃久久熟成（熟成：肉分割后在一定条件下长时间放置再烹饪，据说可以改善风味），几乎没煎的肉。现在该店被其领班篡夺。此人是东欧裔，名叫菲利克斯·塔拉马伊（Feliks Taaramae）。有福者菲利克斯用铁腕控制着饭店，操纵崩溃者奴隶工作。

来店的食客会发现菜品和服务都变差了。除了点单，任何问题都会让菲利克斯以外的店员非常紧张。因为谁被菲利克斯怀疑乱说话，就会被暗中痛殴。店内使用的崩溃者傻奴隶包括清洁工，洗碗工，厨师。和预设调查员贝蒂·康西丁有染的阿诺德·麦克德莫特也是厨师之一。奴隶们都知道，谁走漏教授和望远镜的事情，谁的亲朋就可能遭到报复。伦纳德·埃尔默

（Leonard Elmer）本来是店主，现在只有反复洗那点盘子。

玩家材料：安娜贝尔·希恩

你近来极其拮据，在埃尔默牛排馆洗盘子。这个店非常好，饭菜绝对一流。但今天你到店，领班菲利克斯塔拉马伊却打发你走，说你再不用来了。你要求结工资，他耸耸肩转身就走，差点把门摔你脸上。这明显不对，你可以跟老板伦纳德·埃尔默本人谈谈。

弗雷德·申克（Fred Schenck）（预设调查员）

弗雷德从斯托威尔商业信托储蓄银行贷了款买房。

银行经理宾汉先生是出了名的及时雨，任职以来为本地发展贡献良多，至少受福前是如此。现在他根本不会管那帮穷鬼，而是忙着为有福者们分房，并组织奴隶劳动，让其为有福者做出最大贡献。

想见宾汉先生不容易。如果信用评级（Credit Rating）不到 50，想通过银行职员安排会见基本不可能。即使见到了，宾汉先生也极其冷漠，只是关心数字和利润，曾经有口皆碑的慈祥荡然无存。即使是说话时，他也总看着账本，以神乎其技的手法不停计算。

玩家材料：弗雷德·申克

你来到商业信托储蓄银行，而银行叫你还债。你没钱，银行收房，让你睡大街。这不对劲，因为银行经理宾汉先生一贯与人为善，扶助镇民。难道银行易主了？

192X 年本镇大事记

大事记中人物的详情，请见后文。

2 月 14 日星期二（第 0 日）

哈特教授实验新透镜，遭遇了大智慧。

2 月 16 日星期四（第 2 日）

菲茨杰拉德牧师（有福）拜访哈特教授，看了望远镜。

2 月 17 日星期五（第 3 日）

哈特教授与一发疯的崩溃者扭打，警察斯坦利·亚历山大（Stanley Alexander）（有福）和马丁·卡瓦诺（Martin Cavanaugh）（崩溃）出警。

2 月 20 日星期一（第 6 日）

弗雷迪·詹森（崩溃）看了望远镜。

2 月 22 日星期三（第 8 日）

杂货店伙计肯尼思·麦克迪（Kenneth McCurdy）崩溃。

2 月 24 日星期五（第 10 日）

雷蒙德·劳里（有福，预设调查员伯特·劳里之父）看望远镜。

2 月 25 日星期六（第 11 日）

格兰达·弗格森和唐纳德·弗格森夫妇（都崩溃，格兰达是预设调查员卫斯理·弗罗斯特的姐姐）带双胞胎女儿雪莉和马克辛（都有福）去菲茨杰拉德牧师的教堂礼拜。牧师安排四人看望远镜。斯托威尔商业信托储蓄银行经理宾汉先生同日受福。

2 月 27 日星期一（第 13 日）

埃尔默牛排馆的菲利克斯·塔拉马伊（有福）和伦纳德·埃尔默（崩溃）看望远镜。

2 月 28 日星期二（第 14 日）

今天。

开幕剧情

游戏开始时，守秘人应把调查员召集到一起（不必是全部），比如让大家到某调查员家讨论镇上情况。

此刻，有一名逃脱的崩溃者奴隶正到处找人杀。有的调查员可能认出此人是杂货店理货员肯尼思·麦克迪（Kenneth McCurdy）。麦克迪围着房子转，寻找没关的门窗，伺机入内突袭。如果可能，他会先对落单（如煮咖啡，上厕所）的调查员动手。聆听（Listen）鉴定成功可以发现有人入室，否则将措手不及。

麦克迪的衣服早已千疮百孔，只能勉强遮住浑身的污秽和伤疤。他表情凶残，两眼无神，如野兽般疯狂抓咬，只为大啖人肉（麦克迪的属性与**典型崩溃成人**相同）。

麦克迪会使出各种招式，想方设法抓走一名调查员。战斗中调查员们可能受伤，但守秘人应当避免开幕就死人。

恶斗一番（大约两三轮）后，副警长斯坦利·亚历山大来到，未示警就直接朝麦克迪后背开了三枪，当场将其击毙（必杀，不需掷骰）。亚历山大副警长和其他 NPC 的情况，请见**镇民**一节。副警长是有福者，受命在镇上维持治安良好的假象。因为要是有镇民逃离本镇，或向县里报杀人或伤害案，可能对有福者不利。如果调查员害怕或有疑虑，斯坦利会全力安慰，并承诺很快就会有人收尸。

不到一小时，农民弗雷迪·詹森开皮卡前来。调查员们会发现该车显然不属于法医中心或医院，而詹森也根本没有验尸官的样子。

如无人干预，詹森将把尸体卷在床单里抬上车。他会把尸体带回自己的农场，玩够后喂给猪。

此后，玩家们就可以自由行动。大家可以跟着詹森到农场，或向警方跟进案情以发展开幕剧情。也可以调查各自背景故事中的线索。

守秘人如要扩展模组中的遭遇和剧情，请参考后文**调查和线索**一节。如果玩家按兵不动，守秘人有两种办法。其一是任剧情自然发展，拜访哈特教授的镇民日日增多，镇上的情形也就越来越坏。其二是主动激化镇上的矛盾。采取这种方法，请见**催促玩家**一节。

调查与线索

完成剧情方法甚多，不胜枚举。本模组的结构有如洋葱，中心是哈特教授和望远镜，所以不管玩家如何调查，总要穿过下文中的几层，才能抵达中心。守秘人应注意营造复杂，凶险的气氛，巧布线索，引导玩家接近真相。

洋葱表层：其他发觉异常的镇民

发现镇上情况不对的不只是调查员，很多没看望远镜的镇民也遭遇了各种怪事。他们的父母子女配偶可能因受福性情大变，或是因崩溃而失踪，为奴，在家流口水发呆。也可能有镇民在寻找被崩溃者杀手抓走的亲人，一般是老人和孩子。

与发觉异常的镇民互动，可能使调查员接触崩溃者或有福者，从而进入剧情的第二个或第三个层次。

第二层：崩溃者

崩溃者有几种。有些崩溃者可能是逃亡奴隶，正东躲西藏。有的是疯狂杀手，专门袭击大意者，尤其是老幼镇民。还有些崩溃者对有福的主子唯命是从，是最好用的奴隶。但即使这些人，偶然也会清醒片刻，希望摆脱奴役。弗雷迪·詹森就受命捉拿逃奴，他的手段绝对残酷。

遭遇崩溃者很可能带出剧情第三层的有福者。崩溃者因为疯或怕，一般不会直说教授和望远镜的事情。但调查员可以从他们的某些话里找到线索，如“天上的眼睛”，“星星来的害怕”，或“大智慧！”。有些崩溃者看望远镜的眼睛有明显的外伤或病变，如白内障，眼球运动障碍，结膜充血，眼眶淤青或皮损等。

第三层：有福者

大部分有福者都定下了人生目标，并为此努力研究。他们的行动往往看似不学术，甚至荒唐。有的有福者整天回炉同一个蛋糕，有的听鸟叫或者流水声，还有一些以各种手段研究人体内外。

如果调查员搭话，有福者会暂停工作来交谈。对研究型有福者使用社交技能（话术，魅惑，恐吓，说服）（**Social Skills: Fast Talk, Charm, intimidate, Persuade**）成功，就能知道教授和望远镜的事情。但我们建议守秘人把检定难度定为**极难**，以体现有福者的保密意识。

其他有福者的任务是管理社区（警察，牧师，牛排馆等）。这些人对调查员更为警惕。

第四层：无妄之灾

小镇一天比一天不太平。调查员们在街上可能碰到各种危险人物：越狱的暴力崩溃者，寻找小鲜肉做实验的恶性有福者，或是要为亲人报仇的武装镇民。

第五层：有福者出击

除了第四层的各种危险，有福者也可能集体决定向玩家下手。有福者手中主要有警察和詹森匪帮两股势力，他们可能派其中一股在镇上搜捕调查员，也可能双管齐下。被俘调查员并不会立即遇害，因为那样太没意思。俘虏可能被监禁在警察局，可能成为实验材料，可能被送给詹森帮，也可能被送到教授家看望远镜。

第六层：追根究底

最后，玩家会揭开真相，发现一切怪事都和教授家有关。不过，他们还不知道望远镜的存在和用处。

洋葱心：教授家

哈特教授家全天有若干有福者和崩溃者守卫。一旦发现有人闯入，守卫会尽力抵挡并呼叫增援。

催促玩家

每个调查员都通过自己的背景故事融入剧情。守秘人可以随时利用背景故事中的线索制造事件敲打调查员，并加剧镇上的混乱，以制造紧张气氛，推动剧情发展。

催促卫斯理·弗罗斯特

格兰达·弗格森突然暂时清醒，打电话向卫斯理求救。

唐纳德·弗格森逃出地下室，在街上觅食，其形象让调查员们大吃一惊。从伤情来看，他不可能还活着，但他就是活着。

格兰达家地下室起火，整座房子都夷为平地。双胞胎一个被烧死，另一个找到调查员要求抚养。当然，她很快就会再开始用解剖刀和骨锯愉快地玩耍。

催促贝蒂·康西丁

阿诺德·麦克德莫特的车停在詹森农场，和很多别的车并列。詹森也可能偶尔开阿诺德的车到镇上。

调查员可能碰见阿诺德从埃尔默牛排馆后门运出垃圾，或是到杂货店买食材。但他因为担心妻子的安全，不太愿意和调查员们交谈。

格拉迪斯·麦克德莫特可能逃出恐怖的詹森农场，偶遇调查员。她惊魂未定，东躲西藏，到处寻找丈夫。

催促埃洛娃·伯奇

调查员们目睹菲茨杰拉德牧师帮警察制造冤案，甚至可能发现他赞成不审判就枪毙囚徒。

路口有位姑娘散发传单，叫人去听菲茨杰拉德牧师布道。传单上说雷蒙德·劳里（预设调查员伯特·劳里之父）将负责演奏管风琴（Organ）。姑娘竭力劝调查员们参加，说听道者有福，生活会更好。

伯奇知道有个会众和牧师单独谈了话。几天后此人成了痴呆，在镇上游荡。他右眼血红，瞳孔完全散大。

催促伯特·劳里

教堂要开音乐会，伯特的父亲雷蒙德负责管风琴。听了几分钟后，有福者都全身通泰，而崩

溃者眼前全是奇形异色，好像吸食了迷幻剂类毒品。正常人则觉得嘈杂刺耳。

镇上的收音机一律只能收到雷蒙德的音乐。

有福者控制了电话交换台，在电话里全天播放该音乐。但有福者要打电话时，会暂停播送。

催促安娜贝尔·希恩

安娜贝尔发现被牛排馆炒掉的同事们计划在店前示威，并希望她也参加。

每天晚上都有很多有福者来店吃饭，比如雪莉和马克辛双胞胎，菲茨杰拉德牧师，雷蒙德·劳里，宾汉先生等。

食客们嚎叫着蹿出牛排馆，伦纳德·埃尔默一手提斩肉刀（Cleaver），一手提菲利克斯·塔拉马伊的人头，紧紧追赶。

催促弗雷德·申克

斯托威尔商业信托储蓄银行派执行员（Bailiff）从各家赶人，叫住户立刻收拾东西搬走。不走的人门上都被贴了条，上书：奉斯托威尔商业信托储蓄银行命收回此房产，12 小时内搬离，否则后果自负。

调查员们可以私下走访银行职员，但职员们不愿和欠银行钱的人接触。如果调查员逼问，他们可能吓瘫，逃跑，或大叫逼债不怪他们。

12 小时后，武装的执行员强行驱逐住户。双方可能都有枪，如发生枪战，不排除波及路人。

斯托威尔镇情

斯托威尔的经济主要靠若干小企业，比如罐头厂（Cannery）和锯木厂（Lumber Mill）。重要地点的位置已在地图上标出，剩下的守秘人可以自行安排。下面介绍镇上的一些地点。

阿尔的顶级车行（Al's Best Cars）

此处出售最新的福特（Ford）和雪佛兰（Chevrolet）车。镇上还有一所修车厂和几个加油站。

教堂（Churches）

本镇镇民大多是基督徒，在教堂礼拜，其他宗教徒则在家聚会。镇上的教堂有：菲茨杰拉德牧师管理的美以美会堂（Methodist Episcopal church），圣家族天主堂（Holy Family Catholic Church），公理会堂（Congregationalist Church）。

牙医（Dentists）

提供各种价位的治牙护牙方案。

杰克发廊（Jack's Parlor）

20 世纪 20 年代稳重发型，男士专属。

詹森农场（Jensen's Farm）

镇东头一条烂泥路通向詹森的破农场。农场屋里关着格拉迪斯·麦克德莫特，场院里停着好多车，包括阿诺德·麦克德莫特的车。

劳瑞小甜甜的店（Luscious Laurie's）

生活美容加造型设计，不是谁都享受得起。

贝克妈妈菜（Mother Baker's）

主道边的餐厅。贝克太太（Mrs. Baker）看了望远镜之后，本店就开始推新菜，好评如潮。华夫上的新糖浆味道可圈可点，汉堡里的神秘食材虽然正体不明，吃起来却让人飘飘欲仙。本店名气很大，回头客也很多，可能被玩家们误认为镇上问题的根源，但其实不是。

警察局（Police Station）

工作时间一般有人。只有四间牢房（Cells），因为正常情况下犯人都会很快解送到县里。

哈特教授宅（Professor Hart's House）

镇西侧的老房子，住着教授和喵们。请见**哈特家**一节。

商店（Shops）

许多面包店，杂货店，食杂药店，糖果店，小饭馆，五金店。（Bakeries, General Stores, Drug Stores, Candy Stores, Diners, Hardware Stores）

公园和金矿（The Recreation Ground and Gold Mine）

公园里有秋千和人力旋转木马。公园旁有座裸石山，山下新搭了些棚子。克劳德·梅西（Claude Massey，请见 93 页）在此指挥崩溃者奴隶日夜挖掘，刚刚发现了金矿脉。

斯托威尔商业信托储蓄银行（Stowell Commercial Trust and Savings Bank）

行长是（前）好人宾汉先生，致力于帮助小客户。

斯托威尔医院（Stowell Hospital）

有住院部，常见病都能治。但疑难杂症和大手术还得去市里的医院。

镇民

斯托威尔有三种人，看了望远镜崩溃的，看了望远镜有福的，还有没看望远镜的。下面列出了调查员背景故事中出现的镇民及其看望远镜的时间，并提供了一些名字供守秘人按需创造镇民。

主要非玩家角色（NPC）的属性请见附录 A：属性。

有福者

斯坦利·亚历山大（Stanley Alexander）

副警长，2 月 17 日受福。他监视着小镇，发现问题，就操纵崩溃者马丁·卡瓦诺来解决。

托马斯·宾汉（Thomas Bingham）

银行经理，2月26日受福。找宾汉先生借钱曾经很容易，但现在他提高了贷款门槛。他派一群执行员，毫不留情地收回银行资产。弗雷德·申克（预设调查员）将第一批被赶出家门。

布雷迪太太（Mrs. Brady）

退休教师，2月21日受福。在本地上小学的调查员可能都是布雷迪太太的门生。退休后她逐渐迷上了新生事物无线电，花了很多工夫组装矿石收音机（Crystal Set）和拆收音机研究。受福后，布雷迪太太的无线电技术大有进步，已经精通电子学。她为老头皮尔森（Old Man Pearson）做了电话窃听器。

雷蒙德·劳里（Raymond Lowry）

预设调查员伯特·劳里（Bert Lowry）之父，2月24日受福。雷蒙德以前在斯托威尔商业信托储蓄银行工作，现在全职在家和菲茨杰拉德牧师的教堂演奏怪音乐。

马克辛·弗格森和雪莉·弗格森（Maxine and Shirley Ferguson）

预设调查员卫斯理·弗罗斯特（Wesley Frost）的双胞胎外甥女，2月26日受福。双亲是格兰达·弗格森（Glenda Ferguson）（娘家姓弗罗斯特）和唐纳德·弗格森（Donald Ferguson）。现在双胞胎变成了解剖狂人，用各种生命体（Life Form）做实验，包括亲爹。

菲茨杰拉德牧师（Reverend Fitzgerald）

德高望重的牧师，2月16日受福。菲茨杰拉德是美以美会牧师，哈特教授的朋友。

梅尔文·哈特教授（Professor Melvin Hart）

博学的教授，2月14日受福。哈特教授制作望远镜，搭起了沟通大智慧的桥梁。

克劳德·马西（Claude Massey）

地质学家（Geologist），探矿者（Prospector），2月17日受福。克劳德从小有地质天赋，又被大智慧强化。他利用一队崩溃镇民挖掘公园下面的岩层，发现了金矿脉（Seam of Gold）。金子不仅值钱，还是某些有福者不可或缺的实验材料。

老头皮尔森（Old Man Pearson）

手脚麻利的老头，2月20日受福。皮尔森老头现在喜欢坐在高高的电话线杆上，窃听电话里的通话或音乐，对路人微笑挥手。皮尔森曾是本镇的戏院经理，但天生热爱攀登。从前他是个拄拐棍的七旬老人，但看望远镜之后又能往上爬了。布雷迪太太给皮尔森做了电话窃听器，用导线以某种方式接入电话线路，就能直接用耳机监听。由于一直偷听电话，皮尔森老头可能知道一些镇上的谣传。

赫尔曼·谢伊（Herman Shea）

变装大师，2月25日受福。赫尔曼的异装癖（Transvestite，喜装扮成异性）一直不为人知。看望远镜后，他靠这项技能成为了变装大师。现在他能伪装成镇上任何人，不论性别，而且随性而变，不需要理由。如果赫尔曼变成只是脸熟的镇民，调查员必须要通过极难（Extreme）的侦查（Spot Hidden）检定才能发现。如果变成调查员更熟悉的人，也要通过一般的侦查检定方能识破。

菲利克斯·塔拉马伊（Felix Taaramae）

埃尔默牛排馆的新老板，2月27日受福。他之前只是服务员，掌权后努力让菜品尽善尽美，给所有有福者上好菜。

布拉德和托德（Brad and Todd）

一对神童，2月26日受福。他们俩才十岁，就能激辩物理，而且都是复杂问题，“普适波函数”（Universal Wave Function），随机放射性衰变（Random Radioactive Decay），量子退相干（Quantum Decoherence）一类说法简直是信手拈来。如果调查员插话，两位神童会笑他们孤陋寡闻，或说调查员的科学观，世界观太陈旧。守秘人如没有物理学学位，可能难以模拟神童的对话，只要告诉调查员们他们听不懂，给出几个高大上的现代物理词汇就行。神童的神奇之处仅限于物理，其他方面还是十岁小孩，很快就会厌倦调查员，去格雷格森商店（Gregson's Store）喝汽水（Soda）。

崩溃者

肯尼思·麦克迪（Kenneth McCurdy）

杀人狂，2月22日崩溃，游戏一开始就出现。麦克迪人到中年，在杂货店工作，现已癫狂，只想杀人。

弗雷迪·詹森（Freddie Jensen）

变态匪首，2月20日崩溃。崩溃后詹森没有变傻，但变坏了。他带着三个喽啰占领镇边的小农庄做据点，给有福者干脏活。詹森和有福者合作，是为了对别的崩溃者为所欲为。他喜欢傻的崩溃者，特别是又傻又漂亮的。有福者也大大奖赏他。镇上的崩溃者中，只有詹森和少数几人允许开车。詹森巢穴的田地里现在停满了从崩溃者那弄来的车，屋里关着供他玩弄的崩溃者奴隶，包括格拉迪斯·麦克德莫特（Gladys McDermott）。詹森的党羽名叫罗迪·马修斯（Roddy Matthews），斯坦利·麦加维（Stanley McGarvey），和罗兰·伯福德（Roland Burford）。

罗兰·伯福德（Roland Burford）

詹森的喽啰，2月21日崩溃。此人青春期不学好，和詹森一伙混在一起。他在匪帮内部地位最低，唯唯诺诺，受其他成员轻视。

罗迪·马修斯（Roddy Matthews）

詹森的喽啰，2月21日崩溃。罗迪来自镇东头的工人家庭，是调查员们的同龄人。他父亲本来是锯木工人，十年前工伤失业。罗迪入伙后，总是和跟着父亲的老友麦加维。

斯坦利·麦加维（Stanley McGarvey）

詹森的喽啰，2月22日崩溃。斯坦利年近五十，高大魁梧。他担任打手，身藏手枪。

马丁·卡瓦诺（Martin Cavanaugh）

警察，2月17日崩溃。马丁本来是警察局长，现在被自己的部下有福者斯坦利·亚历山大（Stanley Alexander）控制和监视，成了傀儡。

伦纳德·埃尔默（Leonard Elmer）

埃尔默牛排馆老板，2月27日崩溃。现在边洗盘子边等待时机报仇。

唐纳德·弗格森（Donald Ferguson）

预设调查员卫斯理·弗罗斯特（Wesley Frost）的姐夫（Brother-in-Law），2月26日崩溃。目前是自己双胞胎女儿的实验材料。妻子格兰达则无能为力。

格兰达·弗格森（Glenda Ferguson）

预设调查员卫斯理·弗罗斯特（Wesley Frost）的姐姐，2月26日崩溃。家庭主妇，丈夫是唐纳德（Donald），育有双胞胎女儿雪莉（Shirley）和马克辛（Maxine）。现被女儿奴役。

阿诺德·麦克德莫特（Arnold McDermott）

与预设调查员贝蒂·康西丁（Betty Considine）婚外恋，2月25日崩溃。现为埃尔默牛排馆奴隶，烹制青豆和秘酱。有福者用阿诺德妻子格拉迪斯的生命安全要挟他。

格拉迪斯·麦克德莫特（Gladys McDermott）

格拉迪斯的丈夫阿诺德和贝蒂·康西丁婚外恋，2月25日崩溃。格拉迪斯被关在詹森农场，除了做家务，还要满足詹森一伙的各种欲望。随时可能出逃。

尚未受福或崩溃的正常镇民

守秘人可自行创造其它镇民，典型姓名如下。

男名：阿尔弗雷德·达尔霍夫（Alfred Dahlhoff），霍华德·芬纳蒂（Howard Finnerty），斯特林·吉尔比（Sterling Gilby），韦恩·海特曼（Wayne Heitman），李·拉克斯顿（Lee Luxton）。

女名：克拉拉·毕晓普（Clara Bishop），艾斯特·弗朗茨（Esther Franz），梅布尔·哈根（Mabel Hagen），诺尔玛·拉森（Norma Larson），明妮·伦斯特鲁姆（Minnie Lunstrum）。

政府巡视员

守秘人如果想给剧情加点料，可以安排政府巡视员来镇上。

巡视员们身穿深色套装，挨家谈话。如果调查员问其来路，他们会出示证件，表示自己属于卫生部门。巡视员们都还没看过望远镜。

巡视员一般会给谈话对象采份血样，量血压，再作些其他检查。他们话不多，态度也比较官僚，回答问话很简短，甚至不回答。巡视员没有武装，受到威胁会向本地警方求助。如果调查员不管，他们最后会和教授谈话，并看望望远镜。

哈特家

哈特教授和若干有福者伙伴住在镇西漂亮的老宅，由崩溃者奴隶伺候饮食起居。教授有几只猫，是他的命根子。和教授同住的有福者都是他的研究助手。

望远镜

望远镜安装在房后的温室里。不知为何，不管总体天气如何，望远镜指向之处总是局部晴天。

教授把望远镜对准昴星团（Pleiades）附近某处。昴星团也叫七姐妹星团（The Seven Sisters），位于金牛座（Taurus）方向距地球约 410 光年（Light Year）处，俗称小北斗星（即小熊座）（Little Dipper）。该星团（Star Cluster）的年龄约 6000 万年，是典型的年轻星团，最佳观测时间是十月底到次年二月。许多古代文献都记载了该星团，包括圣经约伯记（Book of Job）。梅西耶星表（Messier's Catalog）将其编号为 M45。

望远镜要起作用，需要哈特教授先行校准。之后使用者通过接目镜（Eyepiece）观看，约 1 分钟即有感觉。观者或见异象（vision），或闻异声，神魂颠倒，如被催眠，只是抓住望远镜不放。最后要么受福，有么崩溃，二者几率相等。

观看完毕时，有福的观者将顿觉六根清净，俗务已了。他们的小我和大我即大智慧浑然一体，从此可以直接认出人群中其他有福者。大智慧为每个有福者都特赐一种福，将此人最擅长的技能或最大的兴趣，定为其钻研磨炼的对象。有福者则无所不为，千方百计在此精进。若不论方式对错，他们有朝一日也确实可能拿出足以造福人类的成果。

崩溃者见到大智慧，则恐惧愤怒，不能与之相通。有些崩溃者痴呆而驯顺，成为只能干简单劳动的奴隶。大部分崩溃者没有失去智力，但因为困惑抑郁，感觉逃跑无望，所以逆来顺受，不能抗拒奴役。也有一些崩溃者狂暴，阴险，疯狂，做不得奴隶。他们要么被捆绑，囚禁，要么用于有福者实验，要么成为大智慧的祭品。

切断与大智慧的联系，有福者和崩溃者的特征就消失。崩溃者将瘫倒昏睡，有福者将暴走。昏睡时未被有福者杀死的崩溃者，几小时后会恢复正常，仅略有头痛。

调查员看望远镜的后果

调查员用望远镜，结果由守秘人决定。本模组建议不给调查员有待，看望远镜的调查员将被迫退出，但日后还可以参加别的调查。这种情况下看望远镜者自动崩溃，损失 1d8 理智（Sanity Points）。守秘人应运用语言艺术，描写好见识强大，冷酷的非人意识和宇宙真相的感觉。

守秘人也可以借看望远镜制造玩家内讧。让每个看望远镜的调查员投理智决定崩溃还是受福。检定不通过者损失 1d8 理智并崩溃，通过者受福且自动得到 1d10 克苏鲁神话技能，失去等量理智，且成为内奸。不过，玩家内讧未必适合所有团，守秘人一定要慎重权衡。

毁掉望远镜

有福者将不惜一切代价保护望远镜，但大多数有福者忙于研究，不能全职守卫。每晚都有新人被带来看望远镜而受福或崩溃。只要每晚至少有一人看望远镜，与大智慧的联系就不会断。

有福者们知道自己必须和大智慧保持联系，任何可能影响连接的因素都使其高度紧张。一旦连接中断，有福者们一开始会陷入混乱，之后会试图修复望远镜或以别的手段联系大智慧。但即使是哈特教授，也需要自家工作室里的大量备件才能修复望远镜。有福者们自己并不清楚失去联系后会怎么样，但本模组中他们必然与大智慧分离。一夜过后，灾难将降临小镇。

（请见下文：混沌黎明）

暴风雨前的平静

如果毁掉望远镜，或让哈特教授一夜不能操作，次日黎明小镇将陷入混沌。不过调查员们不知道此事。他们可能切断与大智慧的联系，就以为万事大吉。不过守秘人应当注意，虽然游戏已经进行至此，但剧情还是有可能意外中断。如果调查员们决定切断联系后立即离镇，第二天早上已不在镇里，也就不会受后续剧情影响了。

因此，如果调查员切断了与大智慧的联系，并准备在第二天黎明前离镇，守秘人务必全力阻止。不过，如果调查员仍能逃走，也不必强行阻拦。将准备好的非玩家角色（NPC）交给玩家扮演，一样能让玩家体验到后续的恐怖遭遇。（请见：转用非玩家角色）

给守秘人的建议：延长剧情

要延长本模组剧情，可以让有福者们及时与大智慧恢复联系。但这样一来，就要增加新的游戏内容，进一步烘托气氛，而不能只是重复之前的剧情。守秘人应当提前仔细考虑是否延长剧情，早作准备。

如果望远镜被毁，哈特教授只要能拿到备件，且能使用自家工作室的设备，就能在一天内造出新的。知情的有福者也会各自寻找联系大智慧的方式。

有福者每人都有联系大智慧的方式，不过需要他们自己去发现。这种联系是动态的，要求全神贯注，不断操作。教授利用天文联系大智慧，是因为他懂天文。但要实际建立联系，他还需要一直调整望远镜。别的有福者可能发现联系大智慧的舞蹈，但光看这种舞蹈还不能达到目的，必须亲自跳。如果利用绘画，则创作过程就是联系的过程，只看完成的作品也不行。联系大智慧的方法无穷无尽，做陶器（throw a pot），劈柴，射箭，性交，歌唱，布道等等都可以。不过，这些方法非常微妙，有福者们在第二天黎明前恐怕很难掌握。望远镜被毁后每过一小时，知情的有福者发现新联系方式的几率就增加 1%。守秘人也可以直接决定有福者们有没有与大智慧恢复联系。而如果有福者们都未发现望远镜被毁，就根本不会探索新方法，次日黎明的剧情自动发生。

混沌黎明

望远镜被毁后，一开始一切如前，只是知道消息的有福者可能不知所措，或狂怒不止。但是，只要一整夜无人看望远镜，也未以其他方式恢复联系，与大智慧的连接就突然彻底断开，有福者发疯。赤裸的有福者们将直面赤裸的克苏鲁神话，震惊，恐惧，精神崩溃，失去所有克苏鲁神话技能，只剩下模糊的噩梦。但他们失去的不止如此，还有自己的人性。他们只想破坏这个陌生，漠然的世界，没有束缚，没有善恶，只有仇恨，愤怒，绝望。他们知道自己是人，但不在意人，凡是无福的，都要杀死。

而此时太阳正好升起。崩溃者昏倒在地，如果没被发疯的有福者残杀，几小时后将在头痛中醒来。看望远镜的一切影响都消失，他们又可以做自己了。

这个阶段游戏的重点，是生存恐怖。24 小时内有福者们会追猎一切人。而血腥的一天之后，有福者们将在第二天早晨作最后的疯狂挣扎，之后爆炸成一团团冒热气的血、骨、肉。

营造生存恐怖气氛

守秘人应当将有福者暴走的一天浓缩成几个场景。一开始有福者会暴起大杀一波，之后的事情取决于玩家。一般来说，调查员们要么藏匿，要么逃走，要么杀出重围。

调查员已经离镇的情况

暴走开始时，如果有玩家的调查员离镇或死亡，守秘人应让其用转用角色（pick-up-character）继续游戏。转用角色应是调查员们认识的人，如缺席调查员的家人或好友。重要 NPC，特别是守秘人自创的 NPC，也可以使用。如果使用 NPC，守秘人可以从本次游戏中最令人牵挂，最让人想知道其结局的 NPC 中选择。本模组提供了转用角色的属性和技能范例，守秘人可以直接使用或作相应修改。不过，转用角色的人物卡不一定要像正式调查员一样详细。

首轮屠杀

首先确定清晨屠杀开始时各调查员的位置。此时，有福者总体分散在镇上各处，但也可能有不少聚集在哈特教授家。崩溃者一般尚在睡觉，失去与大智慧联系造成的瘫倒昏睡与正常睡眠区别不大，可能无人注意。大量崩溃者将在睡眠中遇害。

调查员们如在睡觉，可能被惨叫惊醒，也可能被有福者入户吵醒。接下来大概是战斗和追逐。如果屠杀开始时调查员们不在一处，且之前未决定发生意外时到何处集结，守秘人应叫每一处的调查员**分别**用纸条向自己汇报下一步行动，营造被分散包围，孤立无援的气氛。

有福者一开始就会切断电话线，调查员们无法互相联络或向外求援。

躲藏

镇里有很多可藏的地方。银行，地窖，教堂等都可以。根据具体情况，让每位企图躲藏的调查员作以下检定，成功代表到达隐蔽地：

潜行（Stealth）：安静隐蔽地移动到特定地点。

侦查（Spot Hidden）：确定无人跟踪。

攀爬（Climb）：爬墙钻窗。

检定失败的调查员，可以再给一次机会。例如：哈莉特（Harriet）想悄悄通过银行后的小巷，但检定失败。守秘人可以说：巷中间蹲着一个人，但在看别处。哈莉特可以放弃，也可以再检定。如果成功，就可以潜过小巷，到达隐蔽地。如果失败就麻烦了。不过，即使再检定成功而通过小巷，她身后也可能有人跟踪。

用这种方法可以隐藏到午夜。午夜时，为隐藏的调查员作集体幸运检定，如果失败，则有普通镇民前来同一地点避难，引来有福者。若这次检定通过，之后每小时检定一次。如调查员们一直检定成功，破坏了游戏气氛，可以在黎明前半小时不作检定，直接让有福者追逐镇民前来。因为此时游戏内时间只剩半小时，玩家们的生存之旅不管以什么方式，都会很快结束。

杀出重围

本模组列有儿童和成年有福者的属性（请见附录 A：角色）。守秘人可以进行修改，并给 NPC 配备各种自制武器。

如果某一名调查员决定完成某项任务，如找车开或杀过街道进某扇门，并在为此杀死了一名有福者，守秘人应让玩家作幸运检定。如通过，则只有一名有福者在场，杀死后就可以继续任务。如失败，则又会出现一名有福者。这是为了模拟杀场的混乱。

如果该调查员在战斗中通过了**困难等级闪避**（Dodge）检定，守秘人也可以让其投一次**幸运**检定。如果成功，则此调查员可以乘机脱身，继续既定任务。如果有多名调查员共同行动，每杀死一名有福者，作最后一击者可以作幸运检定。如果成功，且其本人或其它在场调查员中有人因已经杀死对手，或一开始就未动手等原因不在战斗状态，则此人可以暂时离开战场去继续任务，也可以留下继续作战。幸运检定每成功一次，就可以多一名调查员从战斗中抽身去继续任务，并可以积攒使用。即已获得的脱身机会即使当场不使用也不作废，之后可以不用杀死敌人，也不用通过幸运检定，直接让不在战斗中的一名或多名调查员脱身。

例如：哈莉特（Harriet），本（Ben），苏西（Suzie）藏在旧马房里，被有福者发现并围攻。哈莉特看到场院对面有卡车，就告诉大家，三人决定尽快抽身去开车。第二轮结束时，苏西用斧头砍死一有福者，且幸运检定通过。现在苏西可以去开车，但看见两个有福者即将手撕倒地的本，于是继续战斗解救本。第三轮战斗中，哈莉特把一名有福者淹死在马槽，但幸运检定失败，又遭到另一名有福者袭击，不得脱身。而苏西又杀死撕本的有福者之一，并通过幸运检定。现在调查员们在本场战斗中积攒了两个幸运检定，可以一次让两名调查员脱身，但目前只有苏西一人不在战斗中，哈莉特和本都还在和敌人搏斗。下一轮，本起身杀死了另一名对手，虽未通过幸运检定，但也不在战斗中了。哈莉特还在和剩下的有福者们战斗，而苏西和本决定使用攒下的两个检定去开车，便向车跑去。现在本正在发动车，哈莉特要么杀死一名有福者并通过幸运检定，要么通过困难的闪避检定并通过幸运鉴定，才能上车，不然就只能战斗下去。

离镇

如果调查员们要徒步离镇，必须和**躲藏**时一样使用潜行，侦查，和攀爬技能寻找出路。如检定成功，则找到安全的离镇路线，如穿树林，走河边等。但徒步逃离很慢，必被跟踪。让调查员们和隐藏时一样，过了午夜就作幸运检定，直到因检定失败或守秘人安排遇见逃难镇民和追逐的有福者。

如果驾车离镇，将车辆当作隐蔽处处理。有福者会追随车声而来，徒步或乘车追踪。

追逐地点

下面是镇内追逐时典型的障碍。

1. 尚未完全恢复的崩溃者或寻求自保的镇民在屋里，小巷，或走廊筑起街垒。通过闪避检定才能不被守卫者击中。

2. 饿狗出笼，见人就咬。用闪避技能躲避流涎的狗嘴。
3. 屋顶上坐着狙击手（Sharpshooter），射击任何貌似发疯的人。守秘人也可以让狙击手发疯，射击一切人。通过幸运检定就不会引起狙击手的兴趣。守秘人可以让子弹只造成擦伤，最大伤害限于 1d6。
4. 为了阻止有福者，街上设置了火障。跳跃检定通过，可以翻越而不受伤。
5. 斯托威尔大雨倾盆，街道上泥沙俱下。通过敏捷检定，才不会被浊流冲倒。

车辆追逐时也可能出现如下障碍：

1. 有福者放倒大树堵路，阻碍镇民逃生。体格（Build）6 以上的车辆才能顶开或拖走该树。暴雨中驾驶困难。通过汽车驾驶（Drive Auto）检定，防止掉沟或撞树。
2. 有福者装成逃生的镇民，集体堵路要求搭车。汽车驾驶检定成功就能躲开，否则要承受撞击伤害。
3. 斯坦利·亚历山大竖起了警用路障，有 15 点耐久（Hit Points）。
4. 斯托威尔镇道路狭窄弯曲，驾车的玩家必须不停作汽车驾驶检定。

结局

如果调查员完成剧情，建议奖励理智值如下：

切断与大智慧的联系：奖励 1d6。

抛弃镇民逃离：减去 1d6。

附录 A：角色

下面是本模组主要非玩家角色的背景故事和属性。非玩家角色的相互关系，及其与预设调查员的关系对剧情非常重要，守秘人应当尽量加以熟悉。人物关系图请见第 95 页。

梅尔文·哈特教授，58 岁，通神的天文家

哈特教授慈眉善目，风度翩翩。他业余爱好天文，自制多台望远镜，并用其中之一接触了大智慧。

力量：	45	体质：	60	体型：	60	敏捷：	72	智力：	85
外貌：	60	意志：	70	教育：	97	理智：	00	HP：	12
伤害加值：	+1d4			体格：	1	移动：	6	MP：	14

斗殴：25%（12/5），伤害 1d3+1d4

闪避：36%（18/7）

技能：魅惑 50%，克苏鲁神话 29%，科学（天文）99%

外貌：即将步入老年的绅士，穿一身胳膊肘磨薄的旧西装。

特征：说话面带微笑，手势丰富夸张。

扮演要点：劝人看望远镜，领略宇宙的奥妙。

斯坦利·亚历山大，29 岁，警官

亚历山大和上司（卡瓦诺警长）一起看了教授的望远镜，结果虽然没经过也不能经过上级机关，却意外升官。现在斯坦利负责维持镇上的秩序，崩溃的老上司则给他打杂。

力量：	65	体质：	70	体型：	70	敏捷：	75	智力：	65
外貌：	45	意志：	50	教育：	55	理智：	30	HP：	14
伤害加值：	+1d4			体格：	1	移动：	8	MP：	10

斗殴：50%（25/10），伤害 1d3+1d4

.38 口径转轮手枪：50%（25/10），伤害 1d10

闪避：48%（24/9）

技能：克苏鲁神话 8%，驾驶汽车 55%，恐吓 50%

外貌：穿警服的彪形糙汉。

特征：说话时总皱眉头，听完一句话想很久才回答。

扮演要点：斯坦利喜欢别人服从，希望调查员们像以前一样老实过日子，不要多管闲事。

弗雷迪·詹森，32岁，变态匪首

詹森是个自甘堕落的变态，投靠有福者，换取奴隶和其它赏赐。只要有福者的命令他都听，但首先效忠斯坦利 亚历山大。

力量：	75	体质：	70	体型：	65	敏捷：	60	智力：	55
外貌：	35	意志：	55	教育：	45	理智：	20	HP：	13
伤害加值：	+1d4			体格：	1	移动：	8	MP：	11

斗殴：60%（30/12），伤害 1d3+1d4
霰弹枪：40%（20/8），伤害 4d6/2d6/1d6，此枪保养很差，故障骰为 96+
闪避：35（17/7）

技能：驾驶汽车 35%，话术 40%

外貌：精瘦，长相凶狠的养猪人。

特征：目中无人，想要让调查员们害怕自己。

扮演要点：对想要的东西不择手段，包括调查员们的车，老婆，枪，威士忌，等等。

典型有福者儿童

以下数据适用于一般的有福者儿童，守秘人可以按需修改。哈特教授让一些儿童看了望远镜，效果各不相同，但其中受福的都找到了自己的专业。给每个有福者儿童一项专攻技能。

力量：	30	体质：	50	体型：	25	敏捷：	50	智力：	55
外貌：	50	意志：	50	教育：	30	理智：	40	HP：	7
伤害加值：	-2			体格：	-2	移动：	9	MP：	10

斗殴：25%（12/5），伤害 1d3-2
闪避：25%（12/5）

技能：专攻技能至少有 50%，克苏鲁神话 6%，话术 30%

外貌：早熟，有点怪

特征：讨论其专业领域，并就此提问调查员们。

扮演要点：成年有福者教他们不要向外人暴露势力，会为此撒谎，想方设法欺骗调查员。

典型有福者成人

和有福者儿童一样，守秘人可以修改此处的有福者成人数据以适应剧情。有福者成人也有各自的专攻技能。

力量：	60	体质：	50	体型：	60	敏捷：	55	智力：	65
外貌：	50	意志：	50	教育：	65	理智：	40	HP：	11
伤害加值：	0			体格：	0	移动：	7	MP：	10

斗殴：25%（12/5），伤害 1d3

闪避：25%（12/5）

技能：专攻技能 50%以上，克苏鲁神话 6%，话术 30%

外貌：有点怪，有些怪得可爱，有些只是单纯怪，有些诡异吓人。

特征：时而陷入深思。

扮演要点：试图掩盖矛盾，让调查员相信一切都是最好的安排，不必担心。
讨论其专业领域，并就此提问调查员们。

典型崩溃者儿童和成人

数据同有福者儿童和成人，但没有克苏鲁神话技能，精神状态也比较正常。

转用非玩家角色

如有玩家的调查员在有福者暴走前即死亡或离镇，守秘人可以让这些玩家转用以下的非玩家角色继续游戏。转用角色的背景故事不必像正式调查员一样详细，守秘人应鼓励玩家扮演出角色的个性。

格兰达·弗格森，29 岁

格兰达是阿诺德·弗格森的妻子，现在恐怕已是寡妇，双胞胎女儿雪莉和马克辛都是有福者。她的弟弟卫斯理·弗罗斯特是预设调查员。

力量：	40	体质：	50	体型：	60	敏捷：	80	智力：	50
外貌：	70	意志：	50	教育：	60	理智：	40	HP：	11
伤害加值：	0			体格：	0	移动：	8	MP：	10

斗殴：25%（12/5），伤害 1d3

闪避：40%（20/8）

技能：艺术和手艺：刺绣（Art and Craft: Embroidery）50%，魅惑 70%，急救 60%，聆听 60%，自然学 50%，心理学 50%，玩家还可任选四项技能，数值为基本值+20%。

阿诺德· 麦克德莫特，30 岁

阿诺德是锯木厂文员，已与格拉迪斯·麦克德莫特结婚，还和预设调查员贝蒂·康西丁婚外恋。

力量：	50	体质：	60	体型：	60	敏捷：	40	智力：	80
外貌：	50	意志：	50	教育：	70	理智：	40	HP：	12
伤害加值：	0			体格：	0	移动：	7	MP：	10

斗殴：25%（12/5），伤害 1d3

闪避：20%（10/4）

技能：会计（Accountancy）60%，历史 50%，图书馆使用 50%，步枪/霰弹枪 50%，投掷 60%，说服 50%，玩家还可任选四项技能，数值为基本值+20%。

格拉迪斯·麦克德莫特，28 岁

阿诺德·麦克德莫特的妻子，饱受詹森蹂躏。

力量：	60	体质：	50	体型：	60	敏捷：	50	智力：	50
外貌：	70	意志：	80	教育：	40	理智：	40	HP：	11
伤害加值：	0			体格：	0	移动：	8	MP：	16

斗殴：25%（12/5），伤害 1d3

闪避：25%（12/5）

技能：艺术和手艺：绘画（Art and Craft: Drawing）50%，乔装 50%，历史 50%，机械维修 50%，潜行 50%，游泳 60%，玩家还可任选四项技能，数值为基本值+20%。

露希尔·劳里，53 岁

丈夫是有福者乐师雷蒙德·劳里，儿子伯特·劳里是预设调查员。

力量：	60	体质：	50	体型：	40	敏捷：	50	智力：	80
外貌：	70	意志：	60	教育：	50	理智：	50	HP：	9
伤害加值：	0			体格：	0	移动：	5	MP：	12

斗殴：25%（12/5），伤害 1d3

闪避：25%（12/5）

技能：艺术和手艺：缝纫（Art and Craft: Needlework）70%，攀爬 50%，汽车驾驶 50%，领航 50%，骑术 60%，侦查 60%，玩家还可任选四项技能，数值为基本值+20%。

伦纳德·埃尔默，49 岁

埃尔默牛排馆老板

力量：	50	体质：	40	体型：	80	敏捷：	50	智力：	70
外貌：	60	意志：	50	教育：	60	理智：	40	HP：	12
伤害加值：	+1d4			体格：	1	移动：	6	MP：	10

斗殴：25%（12/5），伤害 1d3+1d4

闪避：25%（12/5）

技能：艺术和手艺：烹饪（Art and Craft: Cooking）70%，信用评级（Credit Rating）50%，手枪 60%，法律 50%，聆听 60%，侦查 50%，玩家还可任选四项技能，数值为基本值+20%。

詹森的爪牙

詹森及其喽啰听命于有福者，以此换取利益。让玩家扮演与大智慧断开联系后清醒的詹森党羽，可能别有趣味。这些人也许会痛改前非，并将功补过。

力量：	60	体质：	80	体型：	70	敏捷：	40	智力：	50
外貌：	60	意志：	50	教育：	50	理智：	40	HP：	15
伤害加值：	+1d4			体格：	1	移动：	7	MP：	10

斗殴：40%（20/8），伤害 1d3+1d4

刀：40%（20/8），伤害 1d6+1d4

闪避：40%（20/8）

技能：手枪 60%，恐吓 60%，锁匠 50%，自然学 50%，操作重型机械 50%，妙手 70%，玩家还可任选四项技能，数值为基本值+20%。

附录 B：玩家材料

玩家材料：卫斯理·弗罗斯特

你的姐姐格兰达，姐夫唐纳德，双胞胎外甥女雪莉和马克辛都住在镇上。今晚你上门请她们来吃饭，应门的外甥女（你没看清是哪个）却说有事不去。你要她叫格兰达出来，她只是笑，叫你之后再来电话。之后你几次打电话都没人接。这就怪了。

玩家材料：贝蒂·康西丁

你和有妇之夫阿诺德·麦克德莫特恋爱大半年了。上星期，他说一定会告诉老婆格拉迪斯说你的事情，要求老婆离婚，但之后再无下文。你给他的单位打电话（他在锯木厂当文员），人家说他已一周没上班，他家门口的车也不在。难道他们两口子出远门了？不正常。

玩家材料：埃洛娃·伯奇

你认识菲茨杰拉德牧师多年，他总是智慧又虔诚。但他礼拜日早上的布道让你震惊。牧师谈论了奴隶制，并引用了圣经利未记（Leviticus）第 25 章 44-46 如下：

“至于你的奴仆、婢女、可以从你四围的国中买。

并且那寄居在你们中间的外人、和他们的家属、在你们地上所生的、你们也可以从其中买人、他们要作你们的产业。

你们要将他们遗留给你们的子孙为产业。要永远从他们中间拣出奴仆。只是你们的弟兄以色列人、你们不可严严的辖管。”

44: Both thy bondmen, and thy bondmaids, which thou shalt have, shall be of the heathen that are round about you; of them shall ye buy bondmen and bondmaids.

45 : Moreover of the children of the strangers that do sojourn among you, of them shall ye buy, and of their families that are with you, which they begat in your land: and they shall be your possession.

46 : And ye shall take them as an inheritance for your children after you, to inherit them for a possession; they shall be your bondmen for ever: but over your brethren the children of Israel, ye shall not rule one over another with rigour.

会众闻言，有些人似乎心领神会，其它人愤而离去。而你留到了最后，希望牧师今天只是词不达意而已。当你出教堂时，看到牧师引个别一贯积极的信徒去密谈。

玩家材料：伯特·劳里

你父亲雷蒙德·劳里一贯严肃，在本地的斯托威尔商业信托储蓄银行工作。你母亲露希尔刚来电话，情绪很坏，担心你爸。他说爸据守客厅，废寝忘食地奏乐，把自己围在钢琴，小提琴，和“别的什么”中间。

玩家材料：安娜贝尔·希恩

你近来极其拮据，在埃尔默牛排馆洗盘子。这个店非常好，饭菜绝对一流。但今天你到店，领班菲利克斯塔拉马伊却打发你走，说你再不用来了。你要求结工资，他耸耸肩转身就走，差点把门摔你脸上。这明显不对，你可以跟老板伦纳德·埃尔默本人谈谈。

玩家材料：弗雷德·申克

你来到商业信托储蓄银行，而银行叫你还债。你没钱，银行收房，让你睡大街。这不对劲，因为银行经理宾汉先生一贯与人为善，扶助镇民。难道银行易主了？

（本页留白）

附录 C：预设调查员

本模组的六位预设调查员都是 27 岁，且是同窗。共同的经历不仅让调查员们相识，而且可以巩固队伍。

贝蒂·康西丁（Betty Considine），27 岁，服务员

力量：	55	体质：	30	体型：	40	敏捷：	60	智力：	70
外貌：	50	意志：	75	教育：	45	理智：	60	HP：	7
伤害加值：	0			体格：	0	移动：	9	幸运：	60

斗殴：45%（22/9），伤害 1d3

闪避：60%（30/12）

技能：魅惑 40%，攀爬 50%，信用评级 20%，话术 45%，射击（手枪）40%，语言（英语）45%，聆听 40%，自然学 30%，神秘学 25%，操作重型机械 11%，心理学 30%，侦查 55%，潜行 40%

背景

外貌：金发是漂的，爱化妆。

意识形态/信仰：鼓吹禁酒（父亲酗酒）。

重要的人：阿诺德·麦克德莫特（Arnold McDermott）与自己天造地设，却已经娶了别人。

重要的地方：贝克妈妈菜，不仅是你的单位，也是第二个家。

重要的东西：贝克妈妈菜发给你的十年老员工金星纪念章，你当孩子养的狗菲菲（Fifi），还有你在斯托威尔商业信托储蓄银行投资的 1000 元。

特质：爱八卦，爱打听。

你和有妇之夫阿诺德·麦克德莫特恋爱大半年了。上星期，他说一定会告诉老婆格拉迪斯说你的事情，要求老婆离婚，但之后再无下文。你给他的单位打电话（他在锯木厂当文员），人家说他已一周没上班，他家门口的车也不在。难道他们两口子出远门了？不正常。

玩家备注栏：

埃洛娃·伯奇（Elois Bircher），27 岁，教师

力量：	30	体质：	55	体型：	50	敏捷：	50	智力：	65
外貌：	45	意志：	60	教育：	75	理智：	60	HP：	10
伤害加值：	-1			体格：	-1	移动：	8	幸运：	50

斗殴：25%（12/5），伤害 1d3-1
闪避：45%（22/9）

技能：魅惑 45%，信用评级 30%，急救 50%，语言（英语）90%，语言（法语）31%，图书馆使用 50%，聆听 60%，自然学 30%，心理学 55%，骑术 35%，科学（化学）71%，妙手 40%，侦查 65%，潜行 30%

背景

外貌：矮胖，穿衣很潮，丸子头。
意识形态/信仰：上帝会解决一切问题，但我们也可以给他帮把手。
重要的人：菲茨杰拉德牧师（Reverend Fitzgerald），他智慧又虔诚，曾多次帮问题学生回头。
重要的地方：你教学的学校，也是你的母校。
重要的东西：你的金丝雀亨利（Henry）。
特质：偷偷喝酒，你从本地农民詹森家买原浆，在家里做杜松子酒喝。（上世纪初美国一度立法禁酒，但私酒泛滥，不能禁止）

你认识菲茨杰拉德牧师多年，他总是智慧又虔诚。但他礼拜日早上的布道让你震惊。牧师谈论了奴隶制，并引用了圣经利未记（Leviticus）第 25 章 44-46 如下：

“至于你的奴仆、婢女、可以从你四围的国中买。

并且那寄居在你们中间的外人、和他们的家属、在你们地上所生的、你们也可以从其中买人、他们要作你们的产业。

你们要将他们遗留给你们的子孙为产业。要永远从他们中间拣出奴仆。只是你们的弟兄以色列人、你们不可严严的辖管。 ”

44： Both thy bondmen, and thy bondmaids, which thou shalt have, shall be of the heathen that are round about you; of them shall ye buy bondmen and bondmaids.

45： Moreover of the children of the strangers that do sojourn among you, of them shall ye buy, and of their families that are with you, which they begat in your land: and they shall be your possession.

46： And ye shall take them as an inheritance for your children after you, to inherit them for a possession; they shall be your bondmen for ever: but over your brethren the children of Israel, ye shall not rule one over another with rigour.

会众闻言，有些人似乎心领神会，其它人愤而离去。而你留到了最后，希望牧师今天只是词不达意而已。当你出教堂时，看到牧师引个别一贯积极的信徒去密谈。

玩家备注栏：

伯特·劳里（Burt Lowry），27 岁，汽车推销员

力量：	75	体质：	60	体型：	60	敏捷：	30	智力：	55
外貌：	45	意志：	50	教育：	50	理智：	55	HP：	12
伤害加值：	+1d4			体格：	1	移动：	8	幸运：	80

斗殴：35%（17/7），伤害 1d3+1d4，或大棍子 1d8+1d4

闪避：25%（12/5）

技能：会计 25%，魅惑 35%，信用评级 30%，汽车驾驶 40%，话术 65%，射击（手枪）40%，语言（英语）60%，法律 25%，机械维修 30%，说服 50%，心理学 40%

背景

外貌：漂亮西装，锃亮背头，你很帅！

意识形态/信仰：想加入本地共济会（Freemasons），听说可以扩展人脉。

重要的人：埃尔默牛排馆洗盘子的可爱女孩安娜贝尔·希恩（Annabelle Hearn），父亲雷蒙德（Raymond），母亲露希尔（Lucile）。

重要的地方：斯托威尔学校，那里留下了你人生最快乐的时光。

重要的东西：你以前用的球棒（现在基本在吃灰）。

特质：镇上都知道你能把梳子卖给秃子（原文：sell ash to the devil，即把灰烬卖给魔鬼。魔鬼传说是怕灰的）。

你父亲雷蒙德·劳里一贯严肃，在本地的斯托威尔商业信托储蓄银行工作。你母亲露希尔刚来电话，情绪很坏，担心你爸。他说爸据守客厅，废寝忘食地奏乐，把自己围在钢琴，小提琴，和“别的什么”中间。

玩家备注栏：

安娜贝尔·希恩（Annabelle Hearn），27 岁，厨工

力量：	30	体质：	45	体型：	50	敏捷：	75	智力：	80
外貌：	55	意志：	60	教育：	50	理智：	60	HP：	9
伤害加值：	-1			体格：	-1	移动：	8	幸运：	55

斗殴：35%（17/7），伤害 1d3-1

闪避：67%（33/13）

技能：攀爬 40%，信用评级 10%，话术 55%，恐吓 65%，跳跃 50%，语言（英语）50%，机械维修 40%，领航 50%，心理学 40%，妙手 50%，侦查 45%，潜行 50%，投掷 40%

背景

外貌：可爱的女孩子，但繁重的厨房劳动让你疲惫到无心梳妆。

意识形态/信仰：男女平等。妇女选举权已是一大进步，而总有一天，美国会有女总统！

重要的人：爱丽丝·保罗（Alice Paul），妇女选举理论家，妇女选举权活动家，1917 年入狱。

重要的地方：你 and 老母亲相依为命的家。

重要的东西：姥姥的结婚戒指。说到结婚，伯特·劳里（Bert Lowry）很积极，但你拿不准。

特质：够朋友。

你近来极其拮据，在埃尔默牛排馆洗盘子。这个店非常好，饭菜绝对一流。但今天你到店，领班菲利克斯塔拉马伊却打发你走，说你再不用来了。你要求结工资，他耸耸肩转身就走，差点把门摔你脸上。这明显不对，你可以跟老板伦纳德·埃尔默本人谈谈。

玩家备注栏：

弗雷德·申克（Fred Schenck），27 岁，理发师

力量：	60	体质：	50	体型：	65	敏捷：	55	智力：	70
外貌：	75	意志：	45	教育：	40	理智：	45	HP：	11
伤害加值：	+1d4			体格：	1	移动：	7	幸运：	65

斗殴：35%（17/7），伤害 1d3+1d4

闪避：27%（13/5）

技能：会计 25%，艺术和手艺（发艺）50%，魅惑 45%，信用评级 20%，乔装 25%，电器修理 40%，语言（英语）40%，锁匠 31%，妙手 40%，潜行 50%，投掷 50%

背景

外貌：高大魁梧，英俊时尚，礼帽雪茄。

意识形态/信仰：人们虽然外表千差万别，但本质都差不多。你每天一边给形形色色的人理发，一边跟人家聊天，很清楚这一点。

重要的人：宾汉先生（Mr. Bingham），你买房是找他贷的款，小费他也给得多。

重要的地方：教堂。你并不特别信教，但喜欢在教堂里静思。

重要的东西：父亲的银打火机。

特质：上进。打算创建自己的发廊连锁品牌。

你来到商业信托储蓄银行，而银行叫你还债。你没钱，银行收房，让你睡大街。这不对劲，因为银行经理宾汉先生一贯与人为善，扶助镇民。难道银行易主了？

玩家备注栏：

卫斯理·弗罗斯特（Wesley Frost），27 岁，银行职员

力量：	45	体质：	75	体型：	60	敏捷：	45	智力：	60
外貌：	30	意志：	55	教育：	60	理智：	55	HP：	13
伤害加值：	0			体格：	0	移动：	7	幸运：	70

斗殴：45%（22/9），伤害 1d3

闪避：42%（20/8）

技能：会计 35%，估价 25%，魅惑 45%，信用评级 30%，汽车驾驶 40%，射击（步枪/霰弹枪）35%，历史 25%，语言（英语）60%，法律 25%，自然学 50%，骑术 35%，锁匠 31%，妙手 30%，侦查 45%，追踪 40%

背景

外貌：脸色苍白，满面痤疮，梳背头不用头油。

意识形态/信仰：人类的归宿在于群星，我们不久将在太空建立家园。

重要的人：姐姐格兰达（Glenda），你们一直很亲。

重要的地方：星空下的田野，可以躺在草地上看星星。

重要的东西：多年前野地捡到的金属，有巴掌大，磁性特别强。你幻想它是天外来客。

特质：梦想家，脑内不时有天马行空的想法驶过。

你的姐姐格兰达，姐夫唐纳德，双胞胎外甥女雪莉和马克辛都住在镇上。今晚你上门请她们来吃饭，应门的外甥女（你没看清是哪个）却说有事不去。你要她叫格兰达出来，她只是笑，叫你之后再来电话。之后你几次打电话都没人接。这就怪了。

玩家备注栏：

