
重见天日

序和模组说明

本模组根据 *COC7th 核心规则书* 和 *克苏鲁煤气灯* 撰写，讲述了一个在 1886 年英国伦敦科夫区发生的离奇故事。修建地铁时挖出的奇怪棺椁使得负责人惹祸上身，生活在黑暗中的生物也因此开始蠢蠢欲动……

此模组中涉及到的所有人名地名均为虚构，如有雷同，纯属巧合。作者是第一次尝试模组创作，经验不足，在游戏过程中发现任何错误或不妥之处，希望能得到指正。模组在创作时有参考“疯狂的艺术”，另外，感谢雪姐姐对此模组的指正和建议！

给守秘人的信息

这个事件发生在 19 世纪 80 年代中期，地点位于不断扩大的伦敦城的东部区域，科夫区。大约在三个月以前，一条由“新时代交通”公司所修建的地铁线在竣工前发生了一件怪事，几名工作人员在施工现场发现了一具棺椁。在打开棺椁看见了其中那“不祥”的尸体后，施工人员立即联系了公司的负责人，鲁道夫·邓肯。闻讯而来的鲁道夫面对这个烫手山芋也拿不定主意，在发现这个他自己完全弄不清的东西已经严重困扰到他自己的生活之后，他把这东西赠送给了一所博物馆。之后地铁竣工，并正常运行到现在，这件事并没有引起多大的风波就这样过去了。送去博物馆的棺椁很快引起了考古学家威尔·卡特的注意，除了那具明显不是人类的尸体外，他还在棺椁里发现了一份卷轴。

为了方便自己的解析工作，威尔把卷轴带回了家中。在一周之后，当他终于（自以为）完成了卷轴的解析工作时，他激动的发现自己多年来的目的似乎终于要实现了。表面上威尔是一位喜怒不形于色的考古学家，但在他平静的外表下隐藏着的是他对自己亡妻近乎病态的思念。在一年前，威尔的妻子染病去世，这给了他很大的打击。当他从悲伤中走出来时，他已经发生了改变，迷恋上了神秘学他疯狂的相信自己能够在考古中发现一种能让妻子重新回到人世间的方法。

而现在，在这份卷轴正好记载了一种能赋予死亡的躯体灵魂的法术，施展这法术所需要的材料不多（按照威尔的理解），只要有新鲜的尸体，死者生前的物品，咒语和血液作画的法阵，就可以将死者的灵魂重新赋予在死亡的躯体上。一个多月前，布置好了的威尔首先在自家的狗身上进行了这个实验，他成功的把自家的狗变成了丧尸犬。之后，准备复活妻子的威尔发现，近些年来，由于部分地区火葬开始施行，想要弄到一具用来实验的尸体并不是那么容易的一件事。于是，他开始在混乱的科夫区中物色人选，把她们诱拐到自己的家中杀害以获得新鲜的材料。但威尔发现，复活出来的尸体虽然能够行动但却没有自己的意志，这让他十分失望，但他又没能发现自己解读中的错误，于是他只能把实验继续下去，直到他成功复活出他的妻子为止。

棺椁的主人是 200 多年前的食尸鬼祭祀。它通过研读魔法书发现了召唤哈斯塔的方法，并把那个方法记载在了自己的笔记中。之后，它开始进行邪神召唤的准备。但是它失败了，不仅仅没有召唤出邪神，自己也被重伤并遭到追杀。好不容易逃掉的它也明白自己命不久矣，于是为了摆脱追杀，它把自己伪装成一位患病的权贵，找人为自己做好了棺材，并把能一段复活亡者的魔法添加在了召

唤邪神所需的卷轴上。随后它死去了，卷轴和召唤需要用的魔法石被它藏在了自己的棺材里，随着自己一起埋入了地下。它期望着在未来能有一天被自己的同族发现，然后复活自己，让自己能继续进行那伟大的仪式。它的右眼是那块召唤邪神所需要的魔法石，同时也是威尔不知道自己所缺失的那份材料。

另一方面，在伦敦城的地下区域自古以来就有食尸鬼的存在。但近些年来，由于人类活动的加剧，食尸鬼群体的生活空间正在日益减少，部分食尸鬼从拥挤的伦敦城中心区域搬迁到了较为边缘的科夫区地带。同时，火葬的推广也使得它们的食物变得短缺，小部分食尸鬼开始时不时的袭击人类。这种攻击行为在三个月前，又一条新地下铁的修建完成后变得更加频繁。霍奇是这一小群食尸鬼的领袖，它敌视人类，认为是人类的存在导致了食尸鬼群落不得不在黑暗的地下活动。它在研究了那位食尸鬼祭祀留下的笔记后发现了召唤哈斯塔的方法，之后，它开始进行召唤邪神，毁灭人类世界的邪恶计划。霍克按照笔记上所说，在科夫区郊寻找到了那处祭坛。然而，召唤仪式中最为关键的材料和卷轴却被那位祭祀带入了坟墓。在经过一段时间的寻找后，它得知了鲁道夫和那尊棺槨的事。霍奇马上意识到那正是自己寻找的物品。之后，它绑架鲁道夫，并正在从他的口中问出关于棺槨的下落，故事从这里开始了。

给调查员的信息

你们在科夫区经营着一家侦探事务所，靠着帮委托人解决事件，赚取酬金过活。一般来讲这不会是些很困难的案件，例如寻找失踪的人或者物品，帮忙调查自己丈夫最近的动向，又或者是搞到商业上竞争对手的情报。这天早晨，你们就像是平常一样接受了一份寻找失踪的人的委托……

调查员建议设定为在同一所侦探事务所工作的同伴，建议职业为侦探系或警方相关人员。调查员中最好有一位能驾驶马车。有良好信用评级的调查员角色会有较大的作用，并推荐语言类技能和战斗相关的技能。

流程与分支

第一幕：混沌的开端

——侦探社/贝尔路 221 号

1886 年 6 月 15 日的一个早晨，一位琼妮·邓肯的女士前来拜访你们。你们注意到，她是一位 30 多岁的女性，从衣着上来看，她应该不会被温饱问题所困，这使得她能有一些闲钱来置备几件不错的衣服。然而此时的她，脸色苍白，看上去十分的虚弱和疲惫，似乎是正在被什么事情所困扰。随后，她向你们说明了来意：

“我的丈夫，是在三天前，也就是 6 月 12 日失踪的，当具体时间我并不清楚。那天早晨，一切就和往常一样，他在和我道别之后到他的工作室去……然而，到了晚上，我却迟迟没能等到他回家，这时候我才意识到了事情不对。

我立即向警方报了案……但这已经三天过去了，却仍旧一点消息都没有，所以才来拜托你们。”

PC 可能的问题：

① 如果调查员询问关于鲁道夫的工作的问题：

邓肯太太会告诉调查员们，自己的丈夫经营着“新时代交通”公司。公司在

三个月前刚刚竣工了一条新的地铁线路，鲁道夫现在正在忙于新线路的工作。
—→进一步询问公司：邓肯太太会告诉你们公司的位置，并会把公司的钥匙交给调查员

—→进一步询问地铁线路：转到②

- ② 如果调查员询问鲁道夫最近一段时间是否有什么异常：

邓肯会告知调查员们，鲁道夫最近一段时间的行为举止都很正常，但新线路的工作使得他繁忙了不少。但是三个月前的那条线路快完工前，鲁道夫有几天的表现十分反常，不仅仅早出晚归，口中还常常念叨着什么。这一反常现象在那条铁路竣工前就消失了，当她询问时，鲁道夫告诉她说是“先前的工作上出了些问题，但因为博物馆的帮忙，已经没问题了”。事情之后也就这样过去了，她也没把它多放在心上。

—→进一步询问博物馆：邓肯太太表示并不清楚具体的情况，但听说是个会接收些奇怪、常人避之不及的东西的博物馆。

- ③ 如果调查员询问关于警察的问题：

邓肯太太会告诉调查员，警察在她报案时偷偷告知了她最近在这一带有多起人员失踪事件发生，警方现在花了很大的人力在调查这一连串的事件。他们怀疑鲁道夫的失踪也和这些事件有关联，还请邓肯太太先回家等他们的调查消息。（如果调查员中有警方人员，这个信息同样可以在邓肯太太叙述事件的过程中通过“灵感检定”获得）

在调查员问完问题之后，邓肯太太就起身回去了，临行之前，她告诉调查员们自己会在第二天再来拜访，希望届时调查员们能告诉她调查的最新进展情况。

在邓肯太太走后，时间正好过到正午，调查员们会立刻意识到，现在有三种选择可以展开调查行动：

- A. 拜访鲁道夫的工作室；
- B. 去科夫区警察局进行询问；
- C. 寻找博物馆。

第二幕： 血色的疑云

——新时代交通办公室/波马街 53 号

调查员在花费掉 1 个小时的时间到达这里之后，他们可以很快发现这屋子。因为相较于热闹繁华的大街，紧闭大门的它显得太格格不入了。如果调查员之前从邓肯太太那里拿到了门钥匙，那么他们可以直接开门而入，否则的话，就需要冒着惊动他人的风险，破门而入。

屋子的布置：

这是一间不大的屋子，屋主人把外面的大部分空间布置成了方便与来宾交谈的招待室，而把里面的小房间留作了自己的小书房。这间会客室看起来曾经被屋主人精心装饰过一番，但现在，映入调查员眼中的只有一片狼藉。昂贵的沙发和茶桌上留下了深深的爪印，曾经摆放在茶桌上的精美茶具，现在已经跌落在地上摔得粉碎。

- ① 任何对茶桌或者沙发“侦察检定”成功的调查员都能在它们的下面发现一大摊的血迹。（san check 0/1d3）如果进一步通过“医学检定”，那么调查员可以得知这里大部分都是人类的血，虽然出血量比较大，但还没有达到让人致死的地步。而一个成功的“生物学检定”会让调查员清

楚，那一小部分非人的血并不属于世界上已知的任何一种生物。(san check 0/1)

- ② 对那堆已经成为碎片的茶具通过了“侦察检定”的调查员还能在其中找到一些不知名生物的毛发和干掉的一小块血迹。成功通过“生物学检定”的调查员仍然能得出和上面一样的结论。对爪印的处理也相同。
- ③ 对沙发下面“侦察检定”成功的调查员还能在沙发脚的一个隐秘位置发现一些用血写成的字母，但因为实在是太过凌乱，实在不是很好辨认。一个成功的“困难的母语检定”能让调查员明白，留下这血字的人应该是想要写下“怪物”这个词。
- ④ 另外，在这房间中进行的任何一次“侦察检定”的数值可以通过“困难的侦察检定”时，调查员就能在屋子里闻到一股若有若无的腐臭的味道。

之后，调查员进入书房调查。书房的布置比起会客室来说就要朴素不少。这里摆放着一张书桌和椅子，书桌的一旁是塞满了各种书籍的书柜，虽然书很多，但书柜里还是排的很整齐。除了这些之外，这个房间里就没有别的东西了，并且这个房间看起来并没有任何打斗过的痕迹。

- ① 对书桌的调查：书桌上面什么也没有摆放，而书桌两侧各有一个柜子。左边的柜子里杂乱无章的放着一堆名片而右边的柜子里面有各种关于铁路开发的文件。对两边柜子分别的一个“侦察检定”的成功能让调查员从左边柜子中发现一张似乎不应该出现在这里的名片，以及在右边柜子中发现一份关于铁路项目的计划时间表。

大不列颠惊奇博物馆

馆长布莱克·查尔斯

科夫区迪莱卡大街 146 号

欢迎各位先生女士前来拜访

线路	预计完成时间	实际完成时间	运营状态
伦敦市——肯特郡	85 年 11 月 14 日	85 年 11 月 12 日	正常
伦敦市——伯克郡	86 年 1 月 25 日	86 年 1 月 24 日	正常
伦敦市——科夫郡	86 年 3 月 9 日	86 年 3 月 15 日	观察中，任何异常应立刻报告
伦敦市——萨里郡	86 年 7 月 1 日		

- ② 对书柜的调查：一个成功的“图书馆检定”会使得调查员们在花费大概两小时的时间翻看鲁道夫的书柜后，从里面发现一本鲁道夫的工作笔记本和三本关于“英国传说鬼怪”的书籍。这几本书籍在花费约一个月的时间阅读后，会提高阅读者 6% 的神秘学技能。而如果阅读笔记本，调查员会笔记本中记载的大多都是他自己公司经营上的一些事情，但在花费 30 分钟翻阅完这本笔记本后，你们会注意到这几段不同寻常的记载：

86 年 3 月 9 日 周二

上帝啊！这群工人把什么不得了的东西给挖出来了！我敢打赌，这浑身散发着邪恶气息的玩意儿绝对不可能是上帝的造物。如果上帝会创造出这种东西，那我宁愿我的先祖会是一群猴子！

86 年 3 月 11 日 周四

工人们暂且安抚下来了，那边应该能赶上工期了……

但这东西我能拿它怎么办呢？翻遍所有我能找到的资料，都没有这东西的记载。恐怕连大英博物馆那帮家伙也叫不出这生物的名字咧！这么说来我可能还会是第一个发现这种生物的人，不过如果可以，

这份殊荣我还真想转让给他人。

天啊！它那合不上的眼睛！那是在盯着我吗？

86年3月12日 周五

琼妮似乎已经看出我正在被什么困扰着了，但我暂时还不打算告诉她这件事……但再这样下去，我非被它给逼疯不可。现在，我在这外面的屋子，甚至都能感觉到它那永远也闭合不上的眼珠似乎还在直勾勾的盯着我……

我的上帝啊，求求你帮帮我吧……

86年3月13日 周六

感谢万能的主！哈，联系上的那个蠢蛋居然真会认为这东西有收藏价值？也对，这等常人避之不及的东西正是他那个博物馆最喜欢收集的东西了！好啊，他喜欢就给他好了，最好他能把这东西带走，带得离我越远越好！

86年3月15日 周一

啊哈，新线路终于竣工了！又将会有一大笔财富通过这条线路流入我的口袋里了……不不不，这还不够，还不能放松，还有更多的铁路等待我去修建，还会有更多的财富流入我的腰包！

以上就是鲁道夫·邓肯办公室的所有信息，调查员大概会花费将近四个小时的时间来弄清楚这里的全部内容，等到他们出来之后，街道上的煤气灯应该已经被点亮了。

如果调查员如果是强行破门闯入，那么你们都需要进行一个“幸运判定”，失败将会使你们的这个行为被周围的人注意到，而注意到的街坊将会向警察报案。那么在调查员将要翻找鲁道夫的书柜之前，两位警察会来到这里并逮捕现场的任何人员。倘若调查员们没有干什么蠢事（比如开枪射击警察），你们还能有机会通过解释而被释放。一个成功的“话术检定”或“说服检定”，就能使警察相信你们正在调查鲁道夫·邓肯的失踪。警察会警告你们一番，然后离去。如果没有办法证明你们行为的合法性，你们将会被带往警察局。

第三幕： 怪异的棺椁

——大不列颠怪奇博物馆/迪莱卡大街 146 号

这个博物馆的信息并不难找。调查员们随便向一些人进行打听，都可以获得在距离自己不远的地方分别有着两处博物馆的消息。一处名为“英格兰民俗博物馆”，在北角街 87 号；而另一处则叫做“大不列颠怪奇博物馆”，在迪莱卡大街 146 号（调查员通过一个成功的“灵感检定”也可以得到以上信息）。或者，调查员在阅读今天的报纸时，一个成功的“侦察检定”也能使你们在报纸的角落里发现这样的一个广告。

大不列颠怪奇博物馆

大千世界，无奇不有！惊奇馆藏，无所不包！

一次参观，包您过足眼瘾！

馆长布莱克·查尔斯于科夫区迪莱卡大街 146 号

诚挚邀请各位先生女士前来拜访

从调查员的侦探社到“大不列颠怪奇博物馆”同样需要花费一个小时的时间，如果你们是从鲁道夫的办公室或者警察局前往，则需要花费一个半小时。调查员们很容易的找到了这个博物馆，从外面看起来，

这个博物馆相对你们曾经参观过的博物馆来说可以算是又破又小，没有一个人在博物馆面前驻足，整个博物馆看上去显得非常冷清。

如果是在 6 月 15 日的白天到达这里的，那么博物馆的负责人布莱克·查尔斯会热情的迎接你们。你们一进大门就会看见两个石像鬼的雕塑立在大门两旁。接着，你们会在他的引导和讲解下花费约两个小时来参观博物馆。整个一楼大厅中都是关于神话传说中的怪物的展品和介绍，不仅仅包括了利维坦和贝希摩斯，还有巨龙和恶魔，半人馬和独角兽，狼人与吸血鬼等等，所有你们听说过的，或没听说过的神话传说中的怪物都被他给搬到这里来弄了个大杂烩。然而所谓的证实这些怪物存在的“展品”，却基本上都是些破烂不堪、做工拙劣的伪造品。

在发现你们兴味索然之时，布莱克会停下他的讲解：“哦，各位尊敬的先生/女士，请原谅我枯燥乏味的讲解带给你们的不快。但我请求你们，再看看那个吧，在二楼的那个东西。那绝不是这些粗劣的货色可以相比的，相信我，它会让你觉得你的这次到访物有所值。”随即（在调查员们不耐烦的情绪下），布莱克会把你们带到了二楼。一到二楼，在布莱克的引导下，你们的注意力立刻被那个摆放在正中央的棺椁吸引了。

棺椁看起来像是较为久远的东西了，一个成功的“考古学检定”会告诉调查员们这尊棺椁是大约 200 多年前的东西，但棺椁上面奇怪的装饰纹路，你却完全没有见过，似乎它们不像是应该存在于历史中的东西。成功的“历史学检定”或者“困难的知识检定”也会让调查员得到这些奇怪的装饰纹路不应该在历史上存在过的信息。除了棺椁本身以外，真正引起了你们注意力的是棺椁中的那具尸体，那具尸体不知道是经过什么处理，漫长的岁月居然没有使它腐烂掉，仅仅是变成了干尸。尸体看上去像是人类，但你们却又可以肯定它绝对不会是人类，因为这种生物长着尖尖的爪子和像是蹄子一样的脚，还有着尖耳朵和像狗一样的脸。它的左眼处已是一个窟窿，但右眼的眼珠还在。有那么一瞬间，你们觉得它的右眼似乎在直勾勾的盯着你们，就好像是它还活着一样。（san check 0/1d6）如果调查员之前已经看见过鲁道夫的会客室中的爪印，那么一个成功的“灵感检定”会让调查员们意识到，抓住鲁道夫的生物可能正是活在现代的这种生物所为。（反之同理，先见到尸体的调查员也能在看见爪印时将这两者联系起来）

PC 可能的问题：

① 如果调查员询问布莱克这尊棺椁是从哪里弄来的

布莱克会诚实的告诉你们这是他从地铁商鲁道夫·邓肯那里弄来的。并且会说这位地铁商就像是在摆脱什么麻烦事一样，很痛快的就交给他了。“哼，这群商人眼里就看见钱了，凡是不能让他们直接兑换成钱的东西，他们都是看不上眼的。真是肤浅！”他的言语中明显表现出对商人的讥讽。

→进一步询问地铁商的位置：会被告知鲁道夫·邓肯办公室的位置

② 如果调查员询问关于这尊棺椁的别的情况

布莱克并不清楚这尊棺椁具体情况。他只知道这尊棺椁大概是距今 200 多年前的物品。询问他棺椁上的花纹和棺椁里的生物，他都一概不知。但布莱克会咬定说这个棺椁里的干尸绝非伪造，这具干尸能证明这种生物确实曾经存在于大不列颠，甚至可能至今为止还在存在着云云。

（一开始布莱克对调查员对他的藏品表现出的态度并不十分在意。但如果调查员们在见到了这尊棺椁之后仍然还表现出明显的不相信或者质疑，那么此时情绪激动的布莱克可能会做出将调查员赶出博物馆并拒绝与他们交谈的举动。这将使得调查员们要在干尸被盗后才有机会再次从布莱克这里得到信息。）

-
- ③ 如果调查员继续对干尸进行询问（在两个关于干尸的问题之后）
布莱克会告诉调查员们，考古学家威尔这段时间正在研究这个干尸，如果你们想要知道更多信息可以去拜访他，然后告诉了你们威尔的住处。
- ④ 如果调查员告诉了他鲁道夫办公室的情况
布莱克无疑会对这个话题非常感兴趣，因为这一事实又佐证了这些怪物并非妄言。而后，布莱克会担心这些东西在城市的活动是否会造成更大的危害，并会主动提出带领调查员们去威尔家中询问更多关于这种生物的信息。

接下来是关于博物馆的分支路线：

A. 如果调查员是在 6 月 15 日晚到达博物馆

此时布莱克并不在博物馆中，食尸鬼会趁着夜色前来盗取那具尸体。你们到达时，会发现大门被破坏掉了。“知识检定”成功的调查员会意识到这不是人力可为（san check 0/1）在调查员进入博物馆之后，会看见大门口的两尊石像鬼雕塑。当你们刚把光照射在石像鬼雕塑上时，躲藏在石像鬼后面的 2 只食尸鬼会冲出来向你们发动袭击。

（见到了食尸鬼的调查员需要进行 san check 0/1d6）

食尸鬼的目的并不是要杀死调查员，在 4 个战斗轮之后，不管情况如何，食尸鬼都会撤退并利用夜色逃之夭夭，而调查员进入到博物馆二楼后只能发现空无一物的棺椁。

如果调查员成功的杀死了食尸鬼，那么直接赶到二楼的他们还来得及发现正在偷窃尸体的霍奇。看到调查员上来的霍奇会直接逃走。

不论食尸鬼是否得逞，当调查员走出博物馆时，他们都会发现自己已经被警察包围了。警察是被听到奇怪的动静（食尸鬼们在破坏博物馆大门时发出的声响）的邻居给叫来的，随后，不论调查员如何辩解都会被带往警察局。

B. 如果调查员是在 6 月 16 日早晨或之后到达博物馆

此时博物馆已经被盗，你们可以看见狼藉的一楼大厅和二楼那个空无一物的棺椁以及像是失了魂一样坐在二楼望着那个棺椁的布莱克。此时询问布莱克他会表示不想多聊关于这个的事，然后将威尔的住址告诉你们并把你们打发走。

如果在 6 月 15 日晚上调查员们的出现成功阻止了霍克的计划，那么它会在 6 月 16 日的晚上再次前来，并且成功的盗走那具尸体。另外，在 6 月 15 日与食尸鬼的相遇会引起霍克的警觉，这会使得在 6 月 16 日之后，任何单独行动的调查员都可能成为食尸鬼的攻击对象。另外，即使在 6 月 15 日晚没有遭遇食尸鬼，最晚在 6 月 16 日晚，霍克也会发现调查员在调查相关的事件，这同样也会引起它的警觉。

第四幕： 消失的人群

——伦敦科夫区警察局/里比丁路 24 号

调查员们最早可以在 6 月 15 日当天下午到达警察局，从调查员们的侦探事务所到警察局大约需要 30 分钟，其他的地方则需要更长的时间。在到达警察局之后，调查员们显然会想要了解到目前是谁在处理这些人员失踪案件，但显然，办事人员不会直接告诉调查员们信息。调查员们可以通过“说服检定”或者“话术检定”来使办事人员相信他们确实获得了有利于事件调查的信息，如果调查员

中有警方相关人员或者信用评级在 60 以上的，那么这次判定将自动成功。办事人员会告诉你们，虽然贾森·格林警长很讨厌被外人打扰，但他相信你们确实能为警长的办案提供一些帮助。他会告诉你们格林警长的办公室就在档案室的边上。

如果想要趁警察不注意，溜进警察局也是可以的，但这样做的话，调查员们必须通过一个“隐秘行动”和“幸运”的组合检定，一旦一人被发现，那么调查员接下来都会面临 2 小时的审问。之后，警察们对调查员的印象会变差，而警长也会拒绝回答调查员的任何提问。

实际上格林警长目前正被科夫区的一堆失踪事件弄得焦头烂额，但即使是这样，他也会尽可能拒绝其他的外部援助。因为案件实在是太多，而警方现在对这些案件尚未理清头绪。格林警长担心，公开这些案件会在大众中引起不必要的恐慌。因此，他对调查员们的来访是以一种敷衍的态度。但是，如果调查员中有上流阶层的角色（信用评级 80 及以上），那么格林警长为了巴结这位调查员，会装作勉为其难的样子告诉调查员们一些他目前掌握的信息。如果调查员的信用评级全在 40 以下，那么他会在听完调查员们的问题后，会敷衍的做出回答，并请他们离开。

PC 可能的问题：

① 关于鲁道夫·邓肯的失踪案

格林警长目前对于鲁道夫·邓肯的失踪事件掌握的信息并不多，事实上他也没有特别的看待这件事，他认为鲁道夫和那些失踪的倒霉蛋一样。而当他把那些失踪案查清，鲁道夫的下落也就清楚了。

② 关于最近的失踪事件

格林警长不会承认最近三个月以来发生在科夫区东北部的案件，即使调查员们表明邓肯太太是从一名警察那里得到的信息，格林警长也不会承认。“心理学检定”的成功能让调查员发现他在说谎。

如果调查员中有上流阶层的角色，那么格林警长会承认目前的科夫区中确实发现了不少的失踪事件。“说服检定”和“话术检定”能让调查员获得格林警长的准许，查阅目前这些失踪案件的调查情报。在成功的通过“图书馆利用”后，调查员们会费约 3 个小时从这些失踪报告中发现以下信息

- 这些案件从来没有被人目击到过案犯的过程，
- 失踪者都是一些工薪阶层的人或者流浪汉
- 失踪案件发生频率最高的地方是叫做多兰街的一片街区

而除了这一带是失踪案的高发区外，你们还在这些案件中发现了 4 起和这些案件区别很大的案件。

- 失踪者在阿尔街的附近街区被最后目击到
- 失踪者的有两位工薪阶层，也有两位中产阶级
- 失踪者都是女性

其余更多的详细情况格林警长就不知道了，但在上流阶层的调查员面前，他会尽量表现出一副“一切都在自己掌握之中”的样子，以期望给这位“贵人”留下一个不错的印象。如果顺利，那么在警察局会花费掉调查员几乎一个下午的时间。

另外，即使调查员中没有上流阶层的角色，调查员在从格林警长的办公室中出来之后，也可以到档案室去查看档案。但如果这样做了，那么你们就需要编造一个能让门卫信服的理由（通过“话术检定”或者“说服检定”）来准许你们查阅档案，例如像是“已经得到了格林警长的准许”或是“来查阅某个案件的与

之前案件的关联”之类，合理的说辞和调查员中警方相关人员的身份可以使你们获得一些优势。另外，调查员们在出档案馆时则需要进行一次“幸运检定”以避免你们被格林警长注意到。被格林警长发现会使警方对你们的印象变差，并且他会把你们立刻赶出去。

接下来是关于警察局的分支：

A. 在鲁道夫办公室被带往警察局：

警方不会相信你们在鲁道夫办公室里发现的关于“恐怖的怪物”之类的话，他们会认为爪印是由某种野兽造成的。如果调查员没有向警察开枪，那么你们在花费 2 个小时向警察解释清楚后，他们会把释放你们，但在同时会告诉你们警察已经接收这个案件，让你们不要再插手。而如果有人向警察开枪，那么开枪的人会被拘留至少 12 个小时才会被释放。这次被带往警察局的人会使警察对你们的印象变差。

B. 在博物馆被带往警察局：

警察同样不会相信神秘生物袭击博物馆的说辞，但如果调查员们杀死了食尸鬼，那么留在现场的尸体会证实你们说的话。警察会相信你们是为了保护博物馆的藏品而与食尸鬼展开了搏斗，而食尸鬼的尸体会被某大学的教研人员给带走。如果调查员没有杀死食尸鬼，那么就需要花费更多的时间来说服警方人员，最后警方会因为“找不到破坏门的工具”把你们释放，但这也会使得警察对你们的印象变差。

在调查员被释放后，走出审讯室的调查员通过一个“侦察检定”会在这里发现警察正在询问一个看起来很焦急的中年男子，“聆听检定”的成功会让调查员听清警察正在询问他博物馆里财务的情况，这能让调查员们意识到这位人正是博物馆的主人，布莱克先生。

调查员可以尝试向布莱克先生搭话，如果调查员阻止了食尸鬼的盗窃行动，那么布莱克先生会向你们表示感谢。但不论如何，布莱克不会拒绝你们的问询，因为他也迫切的想要搞清楚自己的博物馆中发生了什么事情，布莱克会向调查员详细描述关于他的棺椁藏品的事项。一旦调查员向他提到遭遇“非人的怪物”的事，这将会引起布莱克的兴趣，他会提供给调查员关于威尔的信息并要求参与调查员的探索行动。

C. 在博物馆失窃后到达警察局：

没能成功阻止食尸鬼盗窃行为的调查员会很容易的在 6 月 16 日的报纸上发现关于“博物馆被盗案”的报道。如果调查员有雇佣马车夫的话，车夫也会告诉你们这个消息。在 15 日晚上阻止了食尸鬼的调查员则会在 17 日的早晨知道这个事件。

向格林警长询问这个事件并不能得到详细的信息，即使是上流阶层的调查员。但眼尖的调查员（“侦察检定”的成功）会在格林警长的办公桌上瞄到“大不列颠怪奇博物馆”的名字和它的地址。另外，如果调查员们的运气足够好（“困难的幸运检定”的成功），他们也会在走出格林警长办公室的时候发现布莱克先生，之后则同 B 项进行处理。

另外，如果调查员们累计触发了两次“使警察对调查员们的印象变差”，那么，在此模组中，之后所有对科夫区警察局警方使用的社交技能都需要增加一个惩罚骰。

第五幕： 归来的亡者

——威尔的住宅/阿尔街 56 号

在调查完以上三处之后，不出意外，调查员们应该已经从布莱克那里得知了威尔正在研究那具尸体的消息，并且正在赶往他位于阿尔街的房屋的路上。如果布莱克跟随着调查员们，那么他会驾驶一辆马车带领调查员们前往目的地。如果调查员没有意识到下一步前往哪里，那么在你们回到侦探社的时候，会发现一位家仆样打扮的人前来拜访。他自称是邓肯家里的佣人。他会告诉你们，昨天下午女主人邓肯太太到阿尔街去了，但至今没有回家。他十分担心女主人现在的情况，并恳请你们到阿尔街进行调查。来到阿尔街会花掉 1 个多小时。

来到阿尔街的调查员们会发现这是一条十分萧条的街道。街道上看不到什么行人，每家每户都大门紧闭，门上布满了灰尘，似乎已经没有人居住在这里的样子。通常情况下，调查员会从布莱克那里得知威尔的门牌号。你们会注意到，这是一间两层带花园的建筑，花园里杂草丛生，所以的窗户都被厚厚的窗帘遮住了。就和这片街区上的其他房屋看上去一样，像是已经被人遗弃的样子。

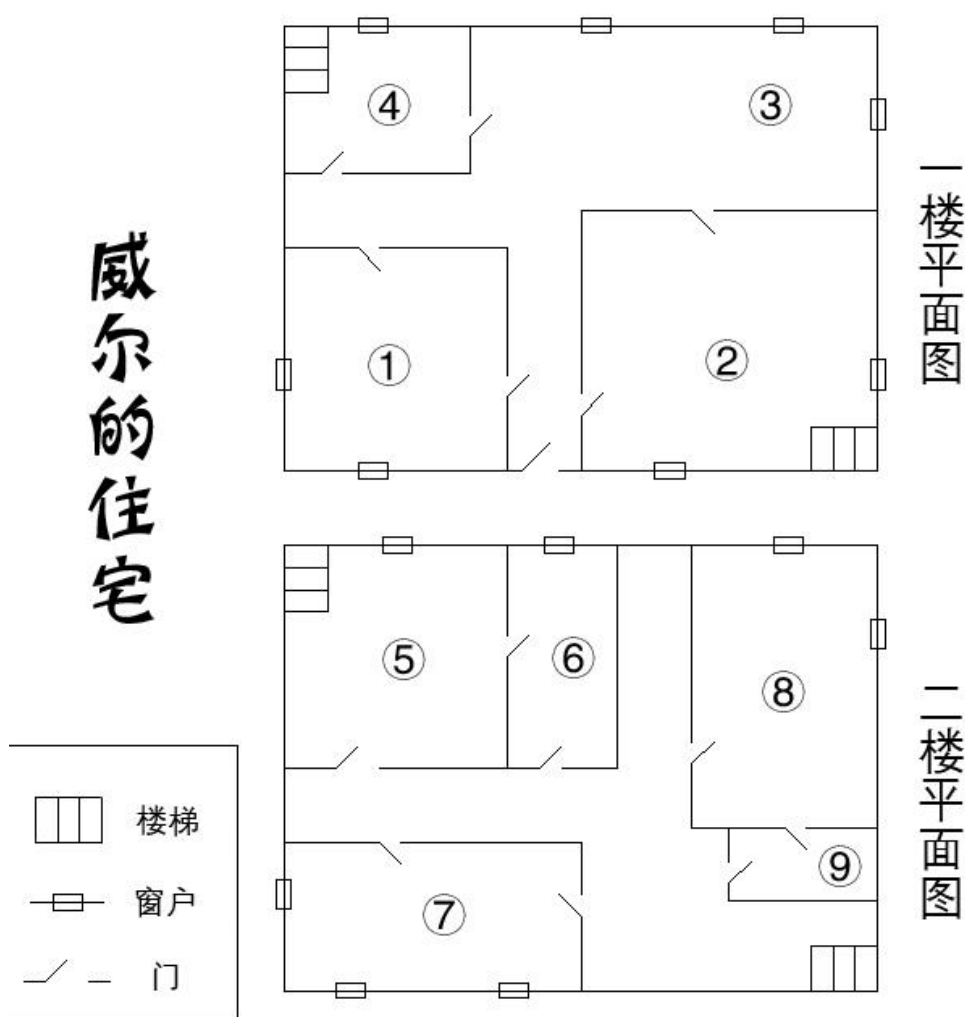
住宅的大门同样被锁上了，可以通过“锁匠检定”或者“困难的力量检定”（力量值 60）来打开住宅的大门（想要翻墙进入的调查员会在注意到围墙的高度和上面的尖刺之后打消掉这个想法）。另外，在门口通过了“侦察检定”的调查员会发现，这扇大门比起别处的来说显得太过干净了，而“大成功”的调查员还能发现门口有几点像是血迹一样的东西。不论调查员做出任何行动，威尔都不会出来开门迎接，相反，这只是在告知他你们的到来。但不管怎样，调查员在进入房屋之后会首先与威尔的丧尸犬相遇，这同样会提醒威尔，有“客人”前来拜访。与你们一同前来的布莱克可能会对你们闯入威尔家中的举动提出质疑，但合理的说辞会让他接受“威尔可能已经被那些神秘生物袭击了”的猜想，然后他会同意调查员们的做法。

打开大门进入院子后，调查员会首先被威尔的丧尸犬袭击，并且它会通过吠叫的方式提醒主人不速之客的来访。它看上去是一只狗，但没有那只狗会在肌肉已经腐烂，内脏已经发黑之后还能在院子里奔跑。（san check 0/1d4）丧尸犬不会对调查员造成很大的困扰，但必须至少留下一人缠住它或者杀死它才能去打开房屋的门（力量值为 40，需要进行“力量检定”或者“锁匠检定”）。进入房屋之后，调查员将面对威尔隐藏在房屋中的真相。

- ① 号区域——厨房。普通的厨房，在这里面可以找到一些刀具和煤油。厨房中几乎没有任何食物剩下。
- ② 号区域——会客室。房间里摆放着高级的桌椅，桌上有一套茶具。房间里有壁炉和通向二楼的楼梯。
- ③ 号区域——活动室。摆放着沙发和酒柜，还养着一些植物。但植物已经死掉了，而酒柜里的酒都被喝了，只留下了满地的空瓶子。
- ④ 号区域——书房。这个房间里有几乎一半的空间都被书柜和书柜里的书占据，大部分的书籍都与历史学或考古学挂钩。但一次“图书馆检定”的成功会使得调查员发现，在这排列整齐的书柜里，有大概两排的书籍是于家居生活、美食烹饪或者流行服饰相关的。翻阅这些书籍，调查员们可以发现书籍上面有明显是女性留下的笔记。另外，你们还能在这些书籍中发现一本小册子。这本小册子是威尔解读那份卷轴所留下的笔记，阅读这本笔记会丧失 1d4 的 san 值，并获得 3% 的“克苏鲁神话”值。因为这本笔记是威尔阅读卷轴时留下的笔记记载，上面并没有详细的记下

关于魔法的事，所有并不会使调查员学习到魔法，但调查员在阅读完之后，会注意到：威尔提到卷轴中曾反复出现了安尔顿森林，这地名让他很不解。

- ⑤ 号区域——客厅。这里由于很久没有使用已经布满了灰尘，有壁炉和沙发。
- ⑥ 号区域——丧尸的房间。房间里满是被破坏的家具和血污，以及三具行尸走肉。（san check 0/1d8）



- ⑦ 号区域——实验台。威尔进行复活仪式的地方。房间的地面上可以看见一个用血绘制的魔法阵和一把刀，魔法阵上的血迹已经干涸。而调查员们认识的邓肯太太正躺在上面，显然她已经死去多时了。（san check 1/1d3）威尔正在一旁拿着卷轴施展魔法，尝试使他的妻子借用这具尸体复活，调查员进来时，他正好完成了这个法术。调查员会因此看见已经死去的邓肯太太的身体又重新动了起来。（san check 1/1d10）威尔会用深情的声音向丧尸呼唤他妻子的名字，但没有理智的丧尸只会向他嘶吼，然后向你们袭来。

⑧ 号区域——双人卧室。这房间里摆放着一张显然是供两人睡觉的床，还有一个大衣柜。对床进行翻找可以很容易的在枕头下面发现一本笔记本。这本笔记本中详细的记录了，这一年来威尔的日常生活，不仅仅有威尔的妻子患病到身亡时他内心的痛苦与绝望，也记录了他寻找复活妻子方法的艰难和发现那份卷轴时的狂喜。不可忽视的内容还有他尝试复活妻子所进行的实验以及为这些实验进行的准备，包括丧尸犬的制作，以及他如何引诱并杀害那些独自在外的女士的。(san check 1/1d4)另外，调查员在衣柜里可以发现除了威尔的衣服外，还有一些女性的服装，一位信用评级高于 60 的调查员可以发现这些衣服都是些过时的款式。床的上面挂着一张结婚照，新郎很显然是威尔。

⑨ 号区域——浴室。整个浴室中都是血污，已经干涸的血液布满了浴室的整面墙 (san check 0/1d3) 浴盆中还有部分未干的血液，以及一具浸泡在盆中的丧尸。调查员会发现这具丧尸腰部以下的地方缺失了，而双手又像是没有力气的样子，这使得它只能这样躺在浴盆中，做不出什么能威胁调查员的举动。

调查员的进入会让威尔认为警方已经发现他的罪行。如果调查员是在门外被发现的，那么威尔会命令两名丧尸分别到区域⑤和区域②的楼梯口去拖延时间，另一只丧尸则会在区域⑦，并且他会把区域⑤、⑥、⑦的门全部锁上。如果威尔是因为丧尸犬而注意到调查员的到来，那么他来不及做以上的这些事，只会抓紧时间进行这一次的复活尝试，并锁上⑦的房间门。(所有门默认 40 点力量值，可通过“锁匠检定”来打开)另外，调查员在进入二楼时都应该注意到威尔住宅的二楼弥漫着一股让人几乎无法忍受的腐臭味道。(san check 0/1)

如果调查员在没有得知威尔家具体位置的情况下来到了阿尔街，那么就需要花费更长的时间 (2 个小时) 来调查这条萧条的街道，最终，通过“困难的侦察检定”的调查员会发现阿尔街 56 号大门的异常，并意识到可能的住户的存在。如果调查员没能成功发现阿尔街 56 号的异常，那么你们会花费很大力气在阿尔街上搜寻，并且一直到晚上都会一无所获。在阿尔街上的搜寻活动将引起威尔的注意，并使得他做好迎敌的准备。如果霍克已经取得了尸体，那么到晚上它会来到阿尔街，并试图从威尔那里抢夺卷轴。此时还逗留在街上的调查员，通过一个“聆听检定”可以注意到阿尔街 56 号发出了噪音。如果在霍克取得了尸体的第二天晚上之后调查员才来到阿尔街，那么你们会很容易的发现阿尔街 56 号的窗户遭到了严重的破坏。

分支选项与威尔的结局：

A. 得知地点，在袭击发生之前到来：

在威尔被复活的邓肯太太袭向你们的一瞬间，你们会听到玻璃破碎的声音，随即会有两只食尸鬼和一只拜亚基 (san check 1/1d6) 从窗户闯入，它们会攻击威尔直到他交出卷轴为止 (并不一定会杀死他)。一旦它们得到了卷轴，就会立刻离开，调查员会因为它们移动得过快而无法追踪。如果调查员试图上去帮助威尔，那么两只食尸鬼会成为你们的对手并帮助拜亚基拖延时间。同样，在得到卷轴之后，它们也会试图逃跑。在这里，威尔大概率会因为不愿交出卷轴而死掉。就算是在调查员的帮助下成功的活了下来，威尔也会喃喃道妻子的名字而立刻用地上的刀自杀。随后，调查员可以从死去的威尔身上发现一张他妻子的照片和写着“安尔顿森林？”字样的纸条。

如果（超人）调查员成功的击杀了食尸鬼和拜亚基，保护住了卷轴，那么他在接下来的几天中会成为霍克的首要目标。霍克会趁调查员在熟睡时派出食尸鬼或者拜亚基偷走卷轴，但这也意味着调查员有机会破坏这个卷轴从而终结食尸鬼的阴谋。（不管怎么说，应该不会有调查员会需要这段剧情吧……）

B. 得知地点，在袭击发生之后到来：

因为这是条偏僻萧条的街道，所有警察现在还没有注意到这里有事件发生。你们会发现威尔住宅二楼的窗户遭到了严重的破坏。邓肯太太的尸体并没有被复活，卷轴不知所踪，威尔的尸体倒在房间里。对威尔的尸体进行成功的“医学检定”可以发现他是因为血液被吸干而死。（san check 1/1d3）对威尔的尸体进行“侦察检定”可以同样可以发现 A 项中的信息。另外，对死亡现场“侦察检定”的成功还可以发现残留在现场的拜亚基的羽毛，“生物学检定”或者“困难的知识检定”会告诉调查员们这并不是已知的任何鸟类的羽毛。（san check 0/1）

C. 未得知地点，在食尸鬼袭击时到来：

在威尔的丧尸的围堵下，调查员几乎不可能成功的赶在拜亚基杀死他之前来到二楼。调查员会在到达阿尔街 56 号时发现两只像是巨大的鸟一样的生物从住宅的二楼窗户飞出去，随即在黑夜中不见了踪影，而威尔会从坏掉窗户口摔到自家的院子里变得血肉模糊。（san check 1/1d4+1）同样，调查员可以从威尔的尸体上发现同样的信息，⑦号区域的现场也留下了拜亚基的羽毛。

在调查完威尔的住宅之后，调查员会意识到事件已经快到尾声了，而现在，他们现在手里唯一还没有弄清楚的东西就是这个不清不白的“安尔顿森林”了。在威尔死亡事件发生的第二天早些时候（中午过后），调查员会在报纸的头条上发现这条消息。（警方前往，如果调查员有杀死食尸鬼，那么尸体会被警方发现，并被某大学的科研人员带走。）如果布莱克和调查员一起对威尔的房屋进行了调查之后还活着，那么他会请求和调查员一起行动，并有机会见证事件的结局。

一旦霍克已经同时得到了卷轴和尸体，那么它会在凑齐材料的第二天晚上开始它的邪恶召唤仪式。

第六幕：最后的碎片

——图书馆/多兰街区

调查员们在最后可能会想到去当地的图书馆查阅关于这个“安尔顿森林”的事，一个成功的“图书馆使用”会在耗费掉 4 个小时之后让调查员们知道以下的信息：

- 安尔顿森林原本是位于科夫区郊外的一片森林。在进入工业时代后，由于大量的刊发和环境的破坏，它的面积已经大大减少了。只有在多兰街区靠近城郊的那里还保留了一小片原来的树林，以至于现在不是当地人不会知道这片森林曾经存在。
- 据说，在安尔顿森林周边地带常常会刮起奇怪的大风。最近一次的记载在 200 多年前，一场龙卷风袭击了安尔顿森林。这次袭击使得森林里大半的树木被毁，同时使镇上的一些住户丧了命。
- 一些零星的记载提到了安尔顿森林中似乎有一些奇怪部落的存在，同时

还提到了他们看上去邪恶诡异的祭祀活动。

- 一本剧作中绘声绘色的描述了，几位勇士是如何阻止了一场将要发生在安尔顿森林中的邪恶仪式的故事。

调查员在得知了这样的信息后，应该注意到森林的异常，并立刻前往多兰街。

多兰街区已经靠近城市的边缘地带了，在往外走一段距离，穿过不远处的那片树林就到了临近的城区。如果调查员是在从警察局那里得知了多兰街区的失踪案前来调查的，那么在向这条街上稀少的住户问询后，你们并不会得到更多关于失踪人员的消息。但一个成功的“心理学检定”能让调查员发现这些住户似乎都在害怕什么，那种恐惧绝对不是人员失踪这么简单的事。此时的追问会让调查员得知住户最近几个月以来常常会在一些小巷里目睹“似人非人”的生物存在的信息，但更进一步的信息就不清楚了。如果调查员运气足够好（“幸运检定”的成功），那么一位住户可能还会回想起他曾经目击到过几个生物把一个流浪汉拖进黑暗的小巷的场景。住户会表示他们曾经向警察说过这些事，但警察却完全不相信这些生物的存在，认为是他们看错了或者精神太过紧张出现的幻觉。调查员此时不应该会注意到那片树林的异常。如果向住户问起，他们只会告诉调查员，那片树林是因为工业开发而变成如今的样子。

在这之后，离开多兰街的调查员们会引起霍克的注意。

而在得知了安尔顿森林传说的调查员来到多兰街区之后，会发现所有还住在这个街区的住户都被食尸鬼和拜亚基杀死，并被变成了丧尸。但由于完整的尸体并不多，所有丧尸的数量（2d6）也算不上太多。因为曾经在威尔家中见过丧尸的原因，丧尸的出现不会再让你们受到很大的惊吓，但满地的鲜血和人类残肢还是让你们的精神受到了很大的冲击。（san check 1d4/1d10）在解决完这群活死人之后，调查员将来到最后的舞台，直面这位食尸鬼中的野心家，并迎来故事的结局。

调查员在前往多兰街之前可以选择告诉警察你们所掌握的情报并向警方寻求援助。如果你们没有给警方留下过多的坏印象的话，（是否触发两次及以上）格林警长在以下两种情况下会派遣两名警察和你们一同前往：

- ① 食尸鬼的尸体被警方发现。

虽然格林警长极力否认超自然生物的存在，但这件物证有力的证明了，确实有一些“超出他控制范围”的事情发生了。这种情况下，他会愿意让人跟着调查员去看看情况。

- ② 调查员中有上流阶层（信用评级高于 80）的角色。

终幕：混沌的终结

——安尔顿森林/多兰街区郊外

闯入森林的调查员会发现一只食尸鬼（霍克）站在森林中一处像是祭坛一样的地方，它的手中拿着那份你们在威尔手上看见过的卷轴，周围有两只拜亚基守护着它。那些没有被转化为丧尸的人的头颅全部都聚集在这里，并以祭坛为中心，摆放成一个奇怪的图案。它现在似乎正在集中注意力进行它的古怪仪式，并没有注意到调查员们的闯入。（8+1d6 个战斗轮）



但调查员们的闯入引起了守护在祭坛周围的食尸鬼的注意，这些食尸鬼（3+1d3）会向调查员们发起进攻。如果有警察跟着调查员，那么他们会为调查员缠住两只食尸鬼，布莱克如果也来到了这里，他也会为调查员缠住一只食尸鬼。调查员需要尽快解决食尸鬼，才能向正在召唤哈斯塔的霍克靠近。调查员可能会试图向霍克开枪以阻止它的召唤行为，但当拜亚基在守护着霍克时，这不会起效果。而如果调查员成功的杀死了纠缠你们的食尸鬼，那么拜亚基会来尝试杀死你们。这时，调查员可以选择远程攻击霍克的方式来迫使它停止它的召唤仪式。一旦调查员的攻击奏效，这会使得霍克停止它的召唤仪式而选择先杀死调查员。如果调查员没能在限定的回合内阻止召唤哈斯塔的仪式，那么你们将有幸目睹黄衣之王的降临。（san check 1d20/1d100）

当哈斯塔被召唤后，食尸鬼和拜亚基都会停止它们的行动，而转成对哈斯塔的顶礼膜拜。而还能行动的调查员应该立刻进行一个“躲避检定”，以确保你们不会立刻被哈斯塔抓起并在下一回合中被杀死。在下两回合中，哈斯塔会在森林中卷起狂风，所有还在森林中的人应该进行一次“幸运检定”和“躲避检定”的复合检定以确保不会被狂风给卷到天上。之后，哈斯塔会一边卷起狂风一边向科夫区的城镇内移动，并摧毁沿途的一切，食尸鬼和拜亚基会跟随哈斯塔的脚步前进。还活着的调查员没有任何办法可以阻止这场大屠杀，只能眼睁睁的看着城市被夷为平地。在天亮之后，哈斯塔会离开这片区域，拜亚基和食尸鬼也会离去。留给调查员的只有化为废墟的城市和可能的幸存者。

在事件发生后的第二天上午，苏格兰场的警察们会来到这里，并立刻开始调查在这里发生了什么。如果有调查员向警察表明是一只引起狂风的怪物造成了这样的后果，又或是说着食尸鬼等神话生物的内容。警察会假装聆听你的话，但实际上在准备送你去附近的精神病院，在他们看来，你已经完全疯了。由于哈斯塔的狂风几乎摧毁了一切并带走了所有可以证明这场恐怖的召唤仪式曾发生过的证据，警察在这里一无所获，并不得不把这次事件归于“一次罕见的特大自然灾害”。

调查员不得不离开已经化为废墟的科夫区另谋生路。

奖励

- A. 如果调查员从哈斯塔的毁灭行动中幸存。奖励 1d20 的 san 回复和 8%的“克苏鲁神话”值
- B. 如果调查员阻止了食尸鬼召唤哈斯塔的计划。奖励 1d10 的 san 回复和 5%的“克苏鲁神话”值
- C. 如果布莱克跟随调查员们来到了最后，并在这次行动中幸存，那么他会给调查员们 40 英镑算作调查员们愿意带他进行这场冒险的酬劳。之后他会和调查员们建立良好的友谊关系。在之后的事件中，调查员在可能的情况下会得到布莱克的帮助。
- D. 如果食尸鬼的尸体被警方发现，那么在事件结束约一周之后，一位自称是某大学教研人员的人会找到调查员们，并且会付给调查员 10 英镑以感谢你们的重大发现。
- E. 在模组中，调查员每杀掉一只丧尸会在结算时带来 1d2 的 san 回复，而每杀掉一只食尸鬼或者拜亚基会带来 1d4 的 san 回复。通过这种方式回复的 san 不能超过 8 点。
- F. 在模组中，如果调查员能在不与警察交恶的情况下阻止哈斯塔的召唤。

那么在模组结束后，格林警长会得到升迁，在之后的事件中，调查员在可能的情况下会获得来自格林警长的帮助。

- G. 杀死霍克能在它的尸体上发现魔法卷轴和食尸鬼祭祀留下的笔记。对卷轴花费 2 个月的时间进行解读，会损失 1d8 的 san 并获得 6%的“克苏鲁神话”值。这份卷轴中还包含：召唤哈斯塔的方式与咒文，召唤/支配拜亚基的法术，旧印和死者复活。施展死者复活法术需要有：新鲜的尸体，死者的物品，血液绘制的魔法阵（非必须），适合灵魂进入的魔法石（必须）以及准确的咒语，容纳灵魂的魔法石的缺失会使得尸体变成丧尸。魔法石在进行改造之后也同样可以召唤邪神的媒介。
- H. 对食尸鬼祭祀笔记的解读会花费上一周的时间，调查员会损失 1d4 的 san 并获得 3%的“克苏鲁神话”值。同时，解读完这本笔记会有助于调查员还原整个事件的真相。

角色

预设角色

凯莉·库克 侦探

27 岁，库克侦探事务所侦探
力量(STR)50 体质(CON)70
体形(SIZ)55 敏捷(DEX)60
外貌(APP)75 智力(INT)55
意志(POW)70 教育(EDU)73 移动(MOV)8
SAN60 HP12 幸运(LUC)65

伤害修正: 0

武器: .32 左轮 65% 1d8 3 次; 小刀 25% 1d4+db

信用评级: 45, 中流阶层

技能: 闪避 45%, 话术 70%, 手枪 65%, 图书馆使用 70%, 侦察 67%, 潜行 66%, 心理学 50%

背景相关: 对于一名女性来讲，27 岁还保持单身似乎很不同寻常，但凯莉自有她的想法。三年前，当她的父母被杀身亡后，凯莉和她的朋友一起创建了侦探事务所。凯莉希望通过自己的努力，能找出杀害父母的凶手。

艾米莉·库克 学生

23 岁，刚刚完成学业的学生
力量(STR)65 体质(CON)50
体形(SIZ)50 敏捷(DEX)70
外貌(APP)80 智力(INT)65
意志(POW)60 教育(EDU)75 移动(MOV)9
SAN60 HP10 幸运(LUC)50

伤害修正: 0

武器: 无

信用评级: 30, 工薪阶层

技能: 考古 71%, 闪避 55%, 历史 70%, 图书馆使用 75%, 聆听 45%, 锁匠 56%, 说服 65%, 侦察 80%

背景相关: 当高等教育机构开始招收女性之后，艾米莉顺利的通过了伦敦大学的考试。虽然父母的死曾让她有放弃学业的打算，但在姐姐的支持下，她还是完成了自己的学业。现在，刚毕业的她在还未物色到合适的工作前，选择先到姐姐的事务所呆一段时间。

马文·布朗 侦探

29 岁，库克侦探事务所侦探
力量(STR)75 体质(CON)65
体形(SIZ)70 敏捷(DEX)50
外貌(APP)50 智力(INT)65
意志(POW)55 教育(EDU)66 移动(MOV)8
SAN55 HP13 幸运(LUC)60

伤害修正: +1D4

武器: .41 左轮 40% 1d10; 剑杖 40% 1d6+db

信用评级: 50, 中流阶层

技能: 手枪 40%, 剑 40%, 图书馆使用 80%, 锁匠 66%, 心理学 68%, 马车驾驶 60%, 生物学 40%, 侦察 65%

背景相关：凯莉的好友，在凯莉的父母被杀后选择了帮助凯莉，和她一起创建了这所侦探事务所。喜欢凯莉，但自己又不清楚该怎么样表达这份感情，而凯莉似乎也没有注意到这一点的样子。

尼尔·克拉克 医生

41 岁，退伍的军医

力量(STR)70 体质(CON)50

体形(SIZ)65 敏捷(DEX)35

外貌(APP)30 智力(INT)80

意志(POW)75 教育(EDU)64 移动(MOV)7

SAN75 HP11 幸运(LUC)70

伤害修正：+1D4

武器：马蒂尼-亨利步枪 70%

1d8+1d6+3 1/3 次；战术匕首 45%

1d4+2+db

信用评级：65，中流阶层

技能：闪避 35%，斗殴 45%，步枪 70%，

急救 60%，恐吓 42%，聆听 55%，医学

67%，生物学 71%，侦察 65%

背景相关：退伍的军医，因为生病的原因而从阿富汗战场回国。在战争中，腿受过伤，脸上也留下了伤疤。一开始尼尔只是想来拜访泰德，才会来到侦探事务所。后来，在经历过一些事后，渐渐和事务所的两人成为了朋友，在自己有空闲时会常常来到事务所。步枪是通过以前在军队中的关系弄到的。

泰德·约翰逊 贵族

48 岁，新兴的贵族

力量(STR)50 体质(CON)70

体形(SIZ)65 敏捷(DEX)55

外貌(APP)65 智力(INT)55

意志(POW)55 教育(EDU)66 移动(MOV)6

SAN55 HP13 幸运(LUC)80

伤害修正：0

武器：12 号霰弹枪（双管） 65%

4d6/2d6/1d6（距离 10/20/50 码） 1

或 2 次

信用评级：80，上流阶层

技能：步枪 65%，历史 75%，法律 55%，图书馆 52%，说服 80%，侦察 55%

背景相关：库克夫妇的好友，最近几年因为自己的买卖而发了家。在库克夫妇被杀身亡后一直照顾着他们的两个孩子，侦探事务所的房子正是由他提供的。时常会来到事务所看望凯莉，还会关心他们目前案件的情况。和尼尔医生是旧相识。

登场 NPC 与怪物

布莱克·查尔斯 馆长

39 岁，大不列颠怪奇博物馆的馆长

力量(STR)60 体质(CON)45

体形(SIZ)55 敏捷(DEX)75

外貌(APP)50 智力(INT)65

意志(POW)85 教育(EDU)69 移动(MOV)9

SAN85 HP10 幸运(LUC)50

伤害修正：0

武器：剑杖 20% 1d6+db；鞭子 60% 1d3 或缠卷

信用评级：70，上流阶层

技能：考古 66%，闪避 67%，马车驾驶

76%，鞭子 60%，历史 55%，图书馆 70%，

侦察 55%

背景相关：大不列颠怪奇博物馆的馆长，本人似乎很富有的样子，经营博物馆只是出于个人的收藏爱好。

威尔·卡特 考古学家

35 岁，疯狂的考古学家

力量(STR)65 体质(CON)75

体形(SIZ)60 敏捷(DEX)40

外貌(APP)45 智力(INT)75

意志(POW)40 教育(EDU)60 移动(MOV)8

SAN40 HP13 幸运(LUC)40

伤害修正：+1d4

武器：小刀 25% 1d4+db

信用评级：30，工薪阶层

技能：估价 50%，考古 71%，攀爬 50%，

闪避 40%，历史 50%，图书馆 70%，神

秘学 80%，侦察 50%

背景相关：失去了心爱的妻子之后陷入疯狂的考古学家。

贾森·格林 警长

42 岁，科夫区的无能警长

力量(STR)65 体质(CON)60

体形(SIZ)80 敏捷(DEX)50

外貌(APP)65 智力(INT)55

意志(POW)50 教育(EDU)60 移动(MOV)7

SAN50 HP14 幸运(LUC)35

伤害修正: +1d4

武器: 战斗匕首 60% 1d4+2+db; .38

左轮, 70% 1d10 2 次

信用评级: 30, 工薪阶层

技能: 斗殴 60%, 手枪 70%, 急救 65%, 法律 50%, 聆听 65%, 心理学 40%, 骑乘 60%, 侦察 60%

背景相关: 科夫区警察局的警长, 会巴结上层的人以期望能获得升迁的机会。但自身在案件办理上的能力实在是不敢恭维。

其他警察

力量(STR) 60 (3D6X5)

体质(CON) 60 (3D6X5)

体形(SIZ) 60 (2D6+6X5)

敏捷(DEX) 60 (3D6X5)

智力(INT) 60 (2D6+6X5)

意志(POW) 60 (3D6X5)

HP: 12

平均伤害加成: 0

平均体格: 1

移动: 8

身上至少会携带一把.38 的左轮

至少包含以下技能: 手枪 60%, 斗殴 50%, 急救 40%

食尸鬼

力量(STR) 80 (3D6+6X5)

体质(CON) 65 (2D6+6X5)

体形(SIZ) 65 (2D6+6X5)

敏捷(DEX) 65 (2D6+6X5)

智力(INT) 65 (2D6+6X5)

意志(POW) 65 (2D6+6X5)

HP: 13

平均伤害加成: 1D4

平均体格: 1

平均魔力值: 13

移动: 9

有 15% 的几率知晓 1d10 个法术

每回合攻击三次

战斗方式: 食尸鬼具有人形生物的通常空手战斗方式。食尸鬼也有像剃刀一般锋利的肮脏爪子; 这些突出的骨质可以毫无阻碍地切开人类的血肉, 伤口若不及时得到处理就会感染。

咬住(战技): 如果食尸鬼的撕咬命中, 它会咬住不放, 不再使用爪子攻击。被咬住的受害者每回合会持续受到 1D4 点伤害。需要进行对抗 STR 检定, 才能挣脱食尸鬼的撕咬, 不再受到撕咬攻击。

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
躲避 40% (20/8)

护甲: 火器和穿刺武器造成掷出的伤害的一半; 小数点后四舍五入。

技能: 攀爬 85%, 潜行 70%, 跳跃 75%, 聆听 70%, 侦查 50%。

理智丧失: 直视食尸鬼丧失 0/1D6 点理智。

拜亚基

力量(STR) 90 (5D6×5)

体质(CON) 50 (3D6×5)

体形(SIZ) 90 (5D6×5)

敏捷(DEX) 67 (3D6+3×5)

智力(INT) 50 (3D6×5)

意志(POW) 50 (3D6×5)

HP: 14

平均伤害加成: 1D6

平均体格: 2

平均魔力值: 10

移动: 5/16 飞行

有 40% 的几率拥有 1D4 种法术。这种法术可能和哈斯塔以及和哈斯塔相关的存在有关。

每回合攻击两次

战斗方式: 拜亚基会用爪子攻击或撞

击受害者，造成严重伤害

紧咬不放（战技）：如果撕咬成功拜亚基将会附着在受害者身上并且开始吸食他或她的血液。拜亚基附着的每回合开始，包括第一回合，吸血将削减受害者 3D10 的力量，直至死亡（STR 为 0）。拜亚基的 STR 数值将始终受此攻击的效果影响，直到他吸干受害人的血（不确定翻译是否正确），除非受害者做一次成功的 STR 对抗检定。受害者幸存后，需要休息和回复血液（输血为好），如此治疗后力量可以每天恢复 1D10+5。一个拜亚基每次都只能咬住一个受害者。

格斗 55% (27/11) , 伤害 1D6+DB

紧咬不放（战技）伤害 1D6+3D10 吸食 STR（血液）（单一受害者）

闪避 33% (16/6)

护甲：2 毛发与坚韧兽皮

技能：聆听 50%，侦查 50%

理智丧失：直视拜亚基丧失 1/1D6 点理智。

丧尸/丧尸犬

力量 (STR) 80 (3D6X1.5)

体质 (CON) 80 (3D6X1.5)

体形 (SIZ) 65 (2D6+6X5)

敏捷 (DEX) 35 (2D6X5)

意志 (POW) 05 (05)

HP: 14

平均伤害加成: 1D4

平均体格: 1

魔力值: 1

移动：6（蹒跚的）/8（正常的）

每回合攻击一次

格斗 30% (15/6), 造成 1D3 点伤害（或武器伤害）+伤害加成

躲避 因为没有自我意志，此项无效

护甲：对身体造成的巨大伤害会造成失去肢体。否则除非对头部造成伤害，其他伤害忽略（目标为头部时攻击需要掷一次惩罚骰）。

理智丧失：直视丧尸丧失 0/1D8 点理智。