

CALL OF CTHULHU®

23134

RIPPLES FROM CARCOSA

THREE SCENARIOS EXPLORING HASTUR, CARCOSA, & THE KING IN YELLOW

OSCAR RIOS

WITH CALEB CLEVELAND, LEE SIMPSON
AND FRIENDS



Herald of the yellow king

黄衣之王的传令官

作者：Oscar Rios

译者：琳尼娜 (arwenzh2@yahoo.com)

背景

现在大概是 1080 年左右，自从诺曼人征服英格兰已经过去了数十年。调查员们将要扮演几名为诺曼领主伯尼菲斯效命的家臣，在南英格兰的韦塞克斯郡一个叫谢尔伯恩的封邑展开冒险。

调查员们是上一个模组 “Adventus Regis” 中调查员的转世，命中注定再次面对哈斯塔的险恶阴谋。这次他们的对手不打算把哈斯塔召唤到地球上来了，而是决定把谢尔伯恩弄到卡尔克萨上去。故事的悲剧色彩在于，我们的反派曾经是一位伟大的英雄，人类的守护者，然而，岁月、背叛和苦涩的失望最终将他逼疯。如今，他是那位无以名状者忠实的仆人。预设调查员的人物卡可以在模组最后找到。

给守秘人的信息

灰须西尔是，或说曾是，一名吟游诗人。他笃信德鲁伊教（又译督伊德），是古老的（异教）知识传承人，同时还是一位占星术士。他的家族血脉可以上溯到撒克逊人到来之前的真正英格兰原

住民那里。年轻时他是韦塞克斯一名强大的守护者，与克苏鲁神话中的各种力量对抗。那时，他与其他高贵又正直的人并肩作战，直面各种恐惧之物，随着岁月的流逝，他成为教派里在世的最后一人。古老的信仰消逝了，德鲁伊诗人们的荣光渐行渐远。他深知，他的死将代表一个时代的终结。就如同大自然：旧生命死去，新生命替代，这样一想，他欣然接受这个结局。



Cael Greybeard

为了表彰他数年的奉献以及与黑暗的艰难抗争，一名伟大的撒克逊国王向他做出承诺——保护圣橡树。这棵圣橡树是诗人教派传承的象征，无数代大师们曾在此传道授业，是古老信仰的活体象征。所以，只

要西尔还在，这棵树也会好好活着。

许多年过去了，撒克逊国王们逐渐被诺曼人的领主取代，而西尔也能感觉到自己时日无多。一年夏天，他最后一次来到圣橡树旁，却发现树已经被砍了，只剩下一节树桩。他的心碎了，瘫倒在地，被村民们抬回了家。西尔希望得到砍树者的

道歉，但数月过去了，毫无音讯。从夏天到秋天再到冬天，他依旧等不到答复，一团阴冷，黑暗的火焰开始从这位年迈的诗人心燃烧。

难道他们就不能等到我死了再动手吗？为何要伤害这棵无辜的树？他们承诺会保留它的——直到自己去世。在自己付出了这么多，面对了这么多之后，难道就不能让他与圣树道别吗？就是在这棵树下，他加入教派，成为了一名诗人，也就是在这里，他学到了难以计数的歌谣、传说与史诗。



Cael tells his terrible tale

随后，西尔回忆起一个阴暗的传说，曾经的导师们告诫他永远不要大声说出它。故事是关于一个傲慢的皇室家族的，还关于一座远在湖对岸的幽灵城市、一位被称为真实化身的使者，以及黄衣之王的降临。故事最后每个人都发了疯，而他们的城市——伊提，最终也成为了死去的卡尔克萨中的一员。西尔听说过这位黄袍国王，他是一位疯狂的黑暗神祇，他的名字叫做——哈斯塔。

在深彻的失望中，西尔·灰须，韦塞克斯曾经伟大的守护者，坠入了黑暗。他叫来自己的照料者，告诉了她黄衣之王的传说。虽然他的声音苍老，身体虚弱，但真正的魔法仍旧激荡于他的词句中。他的故事令她发了疯，同时，这种疯狂为他提供了力量，西尔足够强壮可以下床了，于是他召集了村民，将无以名状者本该禁断的传说公诸于世，令整个村子的人也陷入了疯狂。这时，年迈与虚弱的痕迹再度从诗人身上褪去，西尔·灰须又变回了当年那个德鲁伊诗人。

不过返老还童只是西尔·灰须引导的这个强大法术带来的额外收益罢了。在调查员们从伯尼菲斯大人的城堡动身时，西尔又把他的故事讲给了其他 2 座村庄的村民，现在三座村子里全是死了的，快死了的，以及疯了的人。每摧毁一个人的心智，西尔·灰须就会变得更年轻更强大。作为德鲁伊诗人，他的魔法曾经用来守护自然的平衡，因此，每当逼疯一个人，此人的生命气息需要找到其它容身之地。既然自己不再是众生的守护者，况且以后的路还长着呢，于是他决定用这些生命能量给自己套回春术——现在他看起来是个 16 岁的帅小伙，却拥有大师级吟游诗人的经验与技艺。如今的西尔披着多彩的斗篷，佩戴象征大师身份的徽记，身上套着件式样有些过时的新束腰外衣，上面绣着黄色印记。

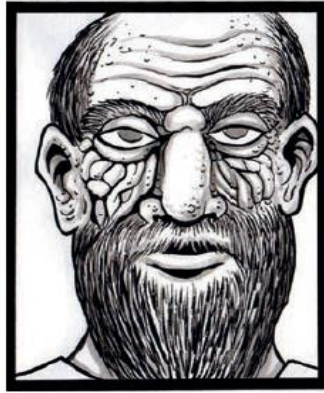
这些日子里西尔都躲在封邑边境的一片黑林子里，等待诺曼人伯尼菲斯举行耶稣诞辰庆典。他计划庆典当日作为艺人前往城堡，然后在哪儿最后一次讲述自己黑暗的故事。他知道当一切完成时，谢尔伯恩的命运会像伊提一样，足够的心智被击碎，以此打开黄衣之王降临的通道。那时，城堡，和周边整个封邑，都会被吸入漩涡，最终加入死亡之城卡尔克萨。

模组开场时，在西尔到达领主伯尼菲斯的圣诞庆典前调查员有 10 天时间。

开始冒险

向玩家读出或转述下列段落：

12 月的帷幕在谢尔伯恩渐渐拉开，白雪如同毛毯般覆盖了整个韦塞克斯大地。几周前秋收就彻底完成，过冬的粮草也储备齐全，再过 2 周，圣诞节就要到来啦。伯尼菲斯老爷城堡里的人都很放松，是时候该



Lord Boniface

休息休息了。这不，很多人正在享受这个美好的清晨，然而，很遗憾，你们几个不行。

太阳刚刚从冬日的云层里钻出来，你们就被召集到谢尔伯恩领主面前。伯尼菲斯大人统治这里大概 20 年了，举止投足间却仍带着深深地法国范儿。不仅在议会讲法语，衣着服饰是法国风，甚至吃的也是法国菜。在统治韦塞克斯的这十几年，伯尼菲斯大人非常注重和本地撒克逊人的关系，毕竟他需要这些人自己种地，纳税以及交粮。当然也可以强迫他们干活，但镇压反抗总是件浪费时间浪费精力的事儿。最好就是诺曼领主和手下的撒克逊农民能相处愉快。所以，这也就是找你们过来的原因。

“早安¹，我的朋友们，”已是中年的领主向你们问好。“看来本地人又闹出麻烦了，我领地上有个叫德里克斯地的村子，派人送来口信，表达一位长老的不满，似乎是以前统治这里的那些撒克逊领主承诺此人，直到他死前都不会砍某棵圣树。然而，这棵树今年夏天被砍来扩建宴会大厅了。信使提醒我说当年我接手统治权的时候，曾发誓替先前统治者继续遵循这项承诺，但我完全不记得这回事了。糟糕的是，

他们手里头还有我当时签名的文件呢，就放在那儿。”

他拿起高脚杯啜饮了一会，露出显而易见的烦恼。“这位老人在村子里备受尊敬，事实上，他是整个韦塞克斯年龄最大的人。他声称自己经历过 100 多个冬天，如果你们肯信的话。那些异教徒的神话和诗歌将那棵树——我猜肯定是个橡树了——视为神圣的化身。”

“简直瞎扯，我知道，但他要求一个解释，似乎整个村庄的人都支持他。所以，看在上帝的份上，以及为了大家能和睦相处，我要正式向他道歉。”他朝侍从点点头，后者上前递给你们一份卷轴，上面封着蜡，盖有伯尼菲斯大人的印章。

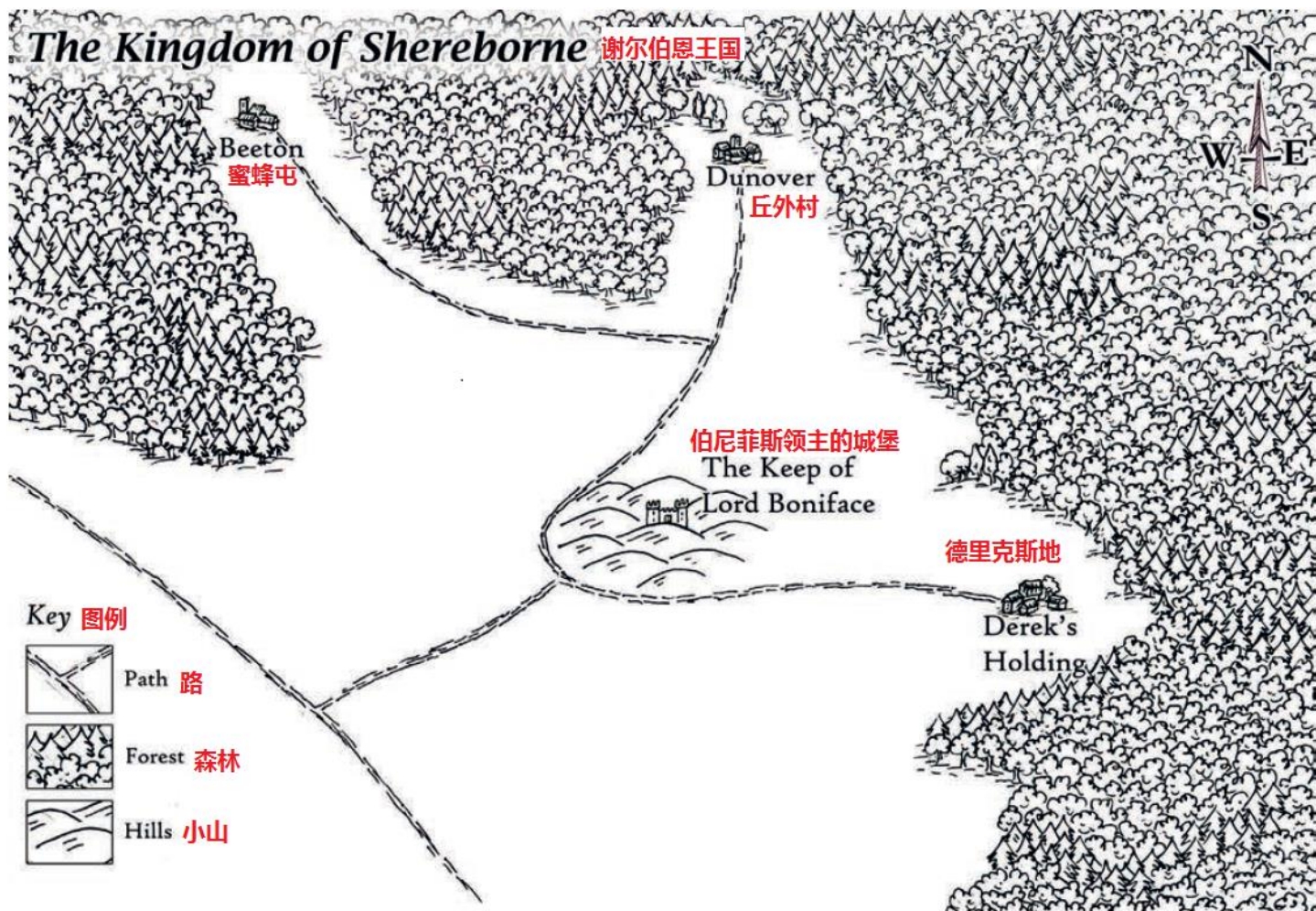
“我命你们立刻动身前往德里克斯地拜访西尔·灰须。我听说他已经下不了床了，唔，好可怜，听力也很差。你们把这份关于砍伐他心爱的老树的正式道歉的文书展示给他，并告诉他，来年春天，我们会在原处重新为他栽一棵新橡树，不过以他的健康状况，我怀疑是挺不过这个冬天了。”然后他抬抬手，说：“现在我要去更衣室了，夫人希望我能为庆典准备几件新衣服。至于你们，就赶紧动身吧，我猜用不了多久你们就能回来。记住了，你们以我的名义行事，把关系处理好。”

“即刻动身”

虽然城堡里有间藏书室专门保存书籍和各类记录，但伯尼菲斯大人希望玩家们立刻动身去办事。所以如果有人打算查阅点相关资料，一名卫兵会立刻刷新，告知玩家们大人想知道为什么你们还待在城堡里。卫兵建议玩家立刻出发，或者自己去向伯尼菲斯大人解释耽搁的缘由。“他现在心情不美丽，因为试衣过程进展不顺。”卫兵告诉大家。

玩家可能会调查的主题包括：圣橡树，西尔·灰须，前撒克逊领主保护橡树的告示。这些东西他们回城后也可能会去查阅。

¹ 原文为法语



上覆盖着积雪。当调查员们接近村庄时，守秘人可以让他们投一个**侦察**，成功的话可以注意到以下几点：

- 数只野狼在村庄周边徘徊，不过调查员靠近的话就会跑开。
- 所有茅屋的烟囱都没冒烟，整个村子都看不出生火的迹象。
- 一处田地里有个诡异的稻草人，它是周边田地里唯一还立着的一个。它的头是个塞满树叶的麻袋（如果调查员靠近检查，会发现是橡树叶）。稻草人的面部盖着一张皮革面具，被人用在当时昂贵且难以获得的黄染料染成了黄色。
- 地里没有任何家畜。许多围栏和畜棚门户大开。

第一部分：德里克斯地

到德里克斯地需要 2 小时。天气晴朗但寒冷，地上有 2 英尺深的积雪。天边汇聚的云层预示着新一场雪要来了。伯尼菲斯大人只给了夏洛特女士和康拉德两人一人一匹马，因此其他调查员只能徒步。这一路可不好走，即使在马背上也舒适不到哪里去。

德里克斯地

这个小村子只有 20 多座草屋，这些屋子由木墙，茅草顶和脏兮兮的泥土地面组成。其中有些带有石头垒成的壁炉，剩下的则仅仅在屋子中央有个生火的坑。村子中央的有一口井，周围空地

野狼

调查员进村后发现所有茅屋门窗紧闭，除了一间。调查员走近的第一间位于村子最外围的屋子有闯入迹象。里面有3匹狼正在分食尸体。如果调查员靠近，它们会在原地低声咆哮，迫不得已时将进行攻击。

假如一或多头狼受重伤后会逃跑。



在屋外

当你们走进村落最外围的一间屋子时，你们注意到它的门虚掩着，里面似乎有什么东西在移动。突然，一头狼挡在了门前，它发出威胁的咆哮，露出牙齿，压低身子。在它后面，还有两只也紧盯着你们，它们的下颚和嘴边毛发上还沾着血。

3 狼

Wolves (3)

STR 50 CON 60 SIZ 40 INT--
POW 55 DEX 70 APP-- EDU--
HP: 10 DB: 0 Build: 0 Move 12

Attacks: 1

Fighting 50% (25/10), damage 1D8
Dodge 35% (17/7)

Armor: 1 point (fur).

进屋后

屋子里的景象非常骇人。6具被残忍地撕扯过的尸体——其中包括女人和孩子——倒在地上。桌椅七倒八歪，到处都是狼爪印，以及被风吹进来

的积雪。所有尸体都被撕咬过，整个屋内弥漫着狼类的臭味。

调查开着门的屋子

调查员们会在里面发现6名村民被啃食过的尸体；见到这副景象需要进行理智检定 (1/1D2)。野狼已经在尸体上进食过一段时间了。小屋门上有狼的抓痕咬痕，看来它们为了闯进来努力了很久。村里半数屋门上都能找到类似痕迹，不过这间屋子是唯一被破门的。

调查闭着门的屋子

进入其他屋子同样也会见到可怕的景象。房屋大门紧闭，敲门无应答。破门而入需要进行力量对抗，房门力量为75。

屋里是聚集在一起的村民的尸体，每间屋内有1D8+6具尸体。虽然被冻得梆硬，但绝不是寒冷杀死了他们。壁炉虽然是冷的，但旁边还堆放着木柴。每具尸体的舌头肿胀，眼窝深陷，嘴唇干裂，死因全部为缺水。见到这些景象需要进行理智检定 1/1D3（一次即可）。

死因

成功的侦察检定可以发现，所有房子里都丢了同样类型的东西，它们是杯子，锅碗，水囊，桶子，总之，任何能用来盛水或者液体的器具。这些东西似乎都就这样从村子里不见了。

水井

来到村子中央，调查员们可以发现共用的水井遭到破坏，周围的石头井沿被拆毁了，而井口则被木板钉死。如果玩家拆下木板，会发现里面填满了泥土，碎石和稻草，堵塞了井水。井边还丢弃着一辆用来运土的独轮推车。

西尔的家

有间屋子与其他房子稍有不同，它带有一间小侧室，里面有张精心堆砌的床，上面铺着厚厚的毯子。床脚有一个小盒，里面有一盏抛光的银质高脚杯；一个古老的黄金圆环；以及几件被虫蛀过的斗篷和长袍，可以看出曾经五颜六色，十分光鲜。床空着，屋子和村里都找不到其主人的踪迹。在床一边的墙上有一个令人不安的黄色符号，似乎是最近画上去的。看到黄印的调查员需要进行理智检定（0/1D6）。

备注

如果守秘人将本模组放在《卡尔克萨的涟漪》三部曲里一起跑的话，当调查员看到符号时，会突然感到仿佛自己曾经见过它。于是他们可以使用从“Adventus Regis”中获得的**哈斯塔知识**来解读符号。他们有一种本能的直觉，知道某些事情是真的，但并不明白自己是为何，及如何得知它们的。

到底发生了什么？

当西尔诵出黄衣之王的传说后，所有村民几乎以相同的方式陷入疯狂。他们患上了严重的恐水症。于是填平了水井，倒掉了家里所有的液体，同时把盛水的器具统统掩埋了起来。由于害怕触碰积雪，他们紧紧关上门窗。几天后，村里人都死了。西尔——已经年轻了许多——离开村庄走进周围森林。后来的雪掩盖了他的踪迹。



Savage remains fill the houses in Derek's Holding

土堆

村外几百码处有个大约 4 英尺高的土堆，上面覆盖着稻草和积雪。如果调查员挖开土堆，会发现下面埋着先前丢失的器具——锅碗瓢盆水囊杯子等等。周围地上躺着半打挖坑用的铲子。



第二部分：丘外村

回城汇报以后，伯尼菲斯大人告知调查员随时待命，以便等自己和顾问们商讨出对策后能立刻去办。但大家也不用一整天都待在原地等，如果愿意，玩家可以去昔日撒克逊领主的藏书室做点调查。

撒克逊藏书室

你们沿着螺旋楼梯走进城堡地下室，立刻就被冬日的寒气所包裹。两边的石壁上结着霜，老鼠因你们的惊扰四处逃散。很快，你们进入位于酒窖走廊对面的一间凹室中。这个乱糟糟的小房间里堆着一些桌子和书架，上面全是杂乱的书籍、卷轴和文稿。这些是昔日撒克逊领主们的文件，包含了他们统治韦塞克斯两个多世纪来的各种记录和律令。过去这些文献被存在楼上，不过随着伯尼菲斯的诺曼人律法的到来，它们被搬到地下室，胡乱塞进了任何可用空间。显然这间屋子对于存放这些文献实在太小了，许多书籍散落在地板上，大部分文件都有虫蛀的痕迹。

这间屋子不常用，里面堆满了前撒克逊贵族们的书籍和卷轴。书籍没有分类，里面也没有足够的空地和蜡烛供人坐下阅读。很多文件都残缺破损了，而且屋子里冷的吓人，在这里查资料真是一点都不舒适。玩家可以尝试从这里搜寻下列答案：西尔·灰须；圣橡树；保护橡树的通告等等。成功使用**图书馆技能**可以获得下列线索，所有的记录均为英文。

小卡片#1

这是一段关于西尔·灰须的记录，出自提伯特之子哈利姆德的婚宴庆典，日期为 60 年前。

“同时，年长的诗人，西尔·灰须也出席了宴会，作为提伯特领主的贵宾坐在主家的正桌上。应大人的邀请，西尔为大家讲述英雄的史诗，传唱笼罩这片土地的面纱之后的精灵与诸神的歌谣。人们让西尔讲讲他自己的故事，据说在遥远的过去，当我们的祖父还是小孩时，灰胡子的西尔就作为人民的守护者，与觊觎我们世界的恶魔交战了。可是诗人闭口不谈，告诉大家这些过往永远不该被提及，人们对旧日支配者知道的越少，我们的王国才能越安全。”

小卡片#2

圣橡树，摘录于韦塞克斯地方志，日期为 42 年前

我们的王国还有其他财富。其中最珍贵的是那棵神圣的大银橡树。自米尔诸子²时代开始，德鲁伊们就在它神圣的树荫下集会。所有的知识，诗文，歌谣，传说……世人脑海中创造的一切都曾在树下传颂。一代又一代的诗人居住在树旁。黑暗的低语同样也在那里徘徊，企图撕裂遮罩我们世界的帷幕，人们举行隐秘的仪式，吟唱歌谣，与那些沉睡于沉没深渊的邪恶神祇不断抗争。

²相传为公元前 4 世纪左右，后世学者认为米尔诸子的历史实为中世纪教士撰写。

小卡片#3

撒克逊领主的告示，出自公正的哈利姆德之女艾尔丝佩斯的婚礼记录，日期是 40 年前。

在艾尔丝佩斯——公正的哈利姆德之女——的婚礼上，西尔·灰须被召唤上前。当着众多前来祝贺的撒克逊领主的面，哈利姆德立下誓言：“为了感谢您将一生奉献给对抗垂涎人世的黑暗力量，为了表彰您的勇气，我承诺在您有生之年，绝不会做出任何伤害圣橡树的事情。”西尔听后十分感激，连忙向领主道谢。基督教会的牧师，西蒙兄弟，则提醒领主不应做出此等祭拜异教象征的行为，警告他这是魔鬼的蛊惑。于是领主与牧师私下交谈了几句，随后牧师便不再多言。

洗衣妇们

调查员们可能会去找在城堡居住或工作的人谈谈。城堡里唯二啥都知道的是一对老妇人，她俩是城堡的洗衣妇梅格和邦妮。谈起西尔·灰须两人都神采奕奕。

“他是个吟游诗人，真的那种！恐怕也是最后的一个了。当我们还是小姑娘的时候，听他讲过很多故事，而且，我们知道，他的词句带魔法。我奶奶说她还是少女那会见过西尔，他可英俊了。老人们都说西尔曾经从各种魔鬼和怪物手中拯救过韦塞克斯。”

老爷的传唤

当调查员们稍事休息以及做点调查后，伯尼菲斯大人又召他们前来。他正在城堡的宴会大厅，监督圣诞庆典的准备工作。调查员到来时这位诺曼领主正在与他的传令官交谈，后者正在指挥着人们往大厅墙壁上悬挂旗帜。

你们看到城堡的传令官正在指挥人们悬挂封臣们的旗帜，每面旗帜由不同色彩与徽记组成，

代表着不同的家族，方便那些前来参加庆典的人们找到自家的领主的方位扎堆就坐。

“不行，”伯尼菲斯大人喊道，“把安德里亚斯家族的旗帜再往正桌这儿挪挪，他每次庆典都带来最好的小丑。”

然后领主发现你们已在恭候，他向你们点点头，来到一张边桌旁与你们谈话。“相比对你们带来消息的震惊，我更担忧它的起因。现在我命你们所有人即刻前往丘外村和蜜蜂屯，看看他们对于这场瘟疫或失心疯知道些什么。带好补给，穿暖和点，主管会给你们两桶酒，把它们交给两个村子的头头，说不定圣诞礼物能让村民松松舌头吐露点啥。”

“关于德里克斯地发生的一切，能少说就少说，最好一字别提。来年春天给那儿换一波农民简单，要是土地被诅咒之类的闲言碎语传开了，可就不好摆平了。”

“立刻出发，尽快赶去，我会让马厩那边给你们 2 匹鞍马，一架雪橇和一匹驮马。等你们回来，直接来找我，不要与其他人闲聊。我希望你们能在 5 天后的庆典前赶回来，不然我的一些客人可能问起你们中某些人的缺席，解释起来比较麻烦。”

他严肃的朝你们点点头，然后回去和他的传令官一起为庆典做准备了。

守秘人应该允许玩家列个各人携带物品清单，养马人把 2 匹鞍马、雪橇以及拖拉雪橇的驮马交到你们手上。雪橇足够大，可以容纳 4 名乘客和一个车夫。天又开始下雪了，6 英尺的积雪令旅途更加不便。到达距离城堡第二近的丘外村需要 3 小时路程。



丘外村

调查员们很快就会注意到这里不太正常。路边与地里横七竖八全是尸体。西尔已经造访过此处了，在身后留下一片混乱与癫狂。

随着不断靠近村庄，你们愈发意识到一切都不妙。一群乌鸦不断在村子上空盘旋，更靠近后，你们在路边和麦地里发现很多令人不安的轮廓，其中一些上还落着乌鸦，努力撕扯着什么。

很快，你们就足够近能够辨认出它们了——全是村民的尸体，都死了，一丝不挂，身上脏兮兮的。手脚和嘴里满是泥土。其中几具尸体的腹部古怪的隆起。所有人都被12月的寒风冻得如同铁钉般梆硬。

这里发生了什么？

几天前西尔来到了这个村子。人们以为他是个四处旅行的说书人，于是欢迎他的到来。他利用自己显著的魅力，把村民聚集在一起听他讲故事。诗人说出了黄衣之王的传说，令所有人都发了疯——只有一人幸免。

疯狂紧紧攫取每一个村民的心智，让他们相信自己是某种动物。有的认为自己是绵羊、山羊或是牛。还有些觉得自己是狼或者熊。他们撕扯掉身上的衣服，开始像动物一样四处乱窜。那些腹部隆起的尸体胃里塞满了未经消化的野草和麦秆。

老妈妈艾丝特当时也与其他村民一同聚集起来听故事，但她没有疯，因为她聋的厉害。本来她的孙子打算事后冲着耳朵喊给她听的。当她看到其他人像野兽似的光着身子到处跑时，明智的把自己锁在屋子里。现在她仍躲在原处不敢出来，因为担心外面还有疯子。发疯的人不会互相攻击，但会攻击未受影响的人——比如老妈妈和调查员。

讲过故事后，西尔变得更年轻了。此外，他的作为对整个封邑有更深层次的影响，谢尔伯恩的真实开始动摇，混乱与虚无紧紧抓住了这片土地，随着西尔不断四处散播黄衣之王的氛围，谢尔伯恩的时空逐渐与失落的卡尔克萨交汇（详见与卡尔克萨时空交汇一节）。

调查村庄

调查员来到丘外村后看到的全是男人、女人和孩童赤裸冻僵的尸体。许多房屋里彻底乱作一团，地上全是污物和垃圾。所有家畜都在游荡，有些在吃地上的堆积的垃圾。

谷仓

最大的那间农舍就是谷仓，里面同样乱七八糟。一捆捆干草被排成临时座位，人们用几个木箱和盒子搭建了一个小舞台，舞台边缘有杯还剩一半的麦酒，已经结冰了。谷仓里到处都是丢弃的衣服，在舞台后面有件披风，上面画着一个黄印，如同背景布般悬挂在舞台后面。

老妈妈艾丝特



不需要投侦察就可以发现还有一间房屋烟囱在冒烟，老妈妈艾丝特就躲在里面，没注意到调查员们的到来。她的门窗紧闭，调查员朝着房子大喊也没回应，因为她几乎聋了。当调查员靠近她的房子时，让他

们投侦察，成功的话可以发现一处肮脏的污物堆那儿有几张躲躲闪闪的面孔。如果他们失败，就让他们听到几声动物般的吼叫，5男2女，全都光着身子，冻得青紫，从藏匿的地方冲向调查员。在疯狂的驱动下，他们试图啃咬和抓挠调查

员。他们不会停止攻击，除非死亡或被打晕，没有任何办法能让这些不幸的人恢复理智。

当一群赤身裸体，肮脏不堪的村民向你们冲过来时，你们还听到他们发出的动物般的尖嚎。他们咆哮着朝你们冲过来，嘴边流着口水，眼里带着欲望与杀意。这些疯子似乎有尖爪，随后你们意识到那是骨头——他们的手指已经磨得血肉模糊，露出了白骨。



丘外村的兽化村民

THE BEAST-PEOPLE OF DUNOVER

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7
STR	45	75	70	80	60	75	70
CON	40	35	55	30	45	35	60
SIZ	70	60	50	60	45	70	80
INT	15	15	15	15	15	15	15
POW	30	40	60	50	35	45	50
DEX	50	55	50	55	60	65	55
HP	11	9	10	9	9	10	14
DB	0	+1D4	0	+1D4	0	+1D4	+1D4
Build	0	1	0	1	0	1	1
Move	7	8	8	8	9	8	7

Attacks: 1

Fighting 50% (25/10), damage 1D3+DB
Dodge 25% (12/5)

Armor: None.

目击者

调查员们可以看到老妈妈在屋里走动，还有她烟卤冒的气。只有长时间的猛敲和大喊才能引起她的注意。也可以强行撞开她的门（力量 75）。无论何种方式进屋，她都非常高兴能看到还穿着衣服的正常人。

和这个上年纪的女人交流非常困难，调查员必须冲着她的耳朵使劲喊。她会分给调查员自己刚做的热燕麦粥喝。由于村里就剩她还正常了，因此这里有大量的食物供大家享用。艾丝特很乐意告诉大家任何自己知道的事情。

老妈妈艾丝特的故事

“几天前，那个年轻的吟游诗人来到我们村子，他很英俊，裹着彩色的斗篷，身穿束腰长衣，就像我还是小女孩那会见到的诗人那样。我孙子告诉我他想给大家讲故事，人们很高兴。于是我们聚集到大谷仓里，然后诗人开始讲，但我什么都听不清，你们也瞧见了，我耳

朵不好使。孙子说等回家了他再复述给我听。”

“但能和大伙儿坐在一起，我仍旧很高兴，很久没经历这种场面了，上次还是在我姐姐的婚礼上呢，那是我还是个小姑娘，当时西尔·灰须到场为大家表演。后来那个诗人停下了，挂起了一面特别的旗帜，然后一切就乱了套。”

“似乎上面的如尼符号令大家感到难受。一些人开始哭，我也感觉头脑发晕，就是你嗖一下站起来后那种感觉。然后诗人又开始说些什么，我的孙子告诉我是一个关于黄衣之王的传说，我猜。所有人都紧紧盯着诗人，认真听讲。我真希望我也能听清啊，因为每个人都那么专注。等他讲完后，人们开始跳来跳去，撕扯下身上的衣服，四处乱窜，跟些动物似的！甚至有些人开始日地，当着所有人面！我试图拉着自己孙子离开，可他却张口咬我，他像其他人一样发疯了。我赶紧往家跑，正看到诗人在离开。我大喊着请他帮帮我，因为这双老腿走路愈发不牢靠了。我知道他肯定听到了，但他甚至都没回头看我一眼。我想他在哭，要么就是在笑。”

“总之，这烂摊子都是那个讲故事的家伙搞出来的。我真不明白为会有信奉旧信仰的诗人会用自己的力量做这种事。人们总说这些人用魔法造福世人……我真的想不明白。”

如果问起诗人去向，老妈妈也说不清楚。她发誓诗人绝对不可能是西尔·灰须。“这男人不可能经历过四十个冬天，而在我还很小的时候，西尔·灰须就已经上年纪了。不过他的法力似乎和西尔一样高强，我猜的，听不到他的声音我也说不准。”

除了兽化的村民，村里就剩下老妈妈艾丝特，显然凭她自己不可能活过这个冬天。如果调查员给她家里堆满大量食物和柴火，那她说不定能多活几周。村里村外这么多尸体，狼群聚集过来只是时间问题，这里不再安全了。

小卡片#4

摘自西蒙兄弟的私人日记，日期为40年前，原为拉丁语理智损失：1D3；+0/+2 克苏鲁神话技能；神话等级：6

……婚宴上的那件事令我蒙羞，所以，我事后去找西尔·灰须。我有义务引导他皈依基督，在死前放弃异教信仰。无论他信奉什么，我都不希望他死后跑去地狱中受煎熬——仅仅因为从未有机会感受天父的荣光。

当我找到他时，他正坐在自己那棵心爱的橡树下。我一直和他谈到群星高挂于天空。期间我不断给他讲基督对于世人的爱，以及等待那些拒绝接受基督拯救的人的地狱是多么可怕。西尔告诉我，他大致认同我的信仰，但它并不适合自己，他注定要守护这片土地，保管黑暗邪神的秘密，遵循异教旧神的道路走下去。我于是怂恿他说说那些黑暗的东西，但他告诉我最好不要知道的太多。于是我告诉他，作为上帝的信徒，我也有义务保护韦塞克斯的人民远离邪恶的侵犯，我也是一个守护者，希望能履行自己职责。最后他被我烦的不行，答应跟我分享其中一个秘密。

他在地上画出一个符号，俯瞰它让我的脑袋有些晕，它的三条旋臂似乎在向我扑来，如同撒旦之手。在它彻底占据我之前，西尔连忙把它划花了。他问我是否愿意了解这个符文的含义——它背后有一个阴暗的故事。我说愿意，上帝宽恕我吧！

我不能把具体故事写在这儿，我永远不能透露分毫，但我这辈子也不可能忘记它了。故事叫做“黄衣之王”，是关于一个皇室家族内部在为得到他们的王国——伊提——的王位而无休止地互相勾心斗角的故事。一位信使来到他们的国度，声称伊提的末代国王带来了口信，然后这家人杀死了这名信使；同时，一座幽灵般的城市开始接近他们的国度。故事最后，黄衣之王——他只能是撒旦手下的魔王——到来了。他的斗篷由疯狂织就，他的脚步声透出诡异的不协。他统治着虚无的国度，而他的死亡之城——卡尔克萨——吞没了整个伊提。这是个凄美的故事，阴森又可怕，里面充盈的恐怖、悲伤和绝望令我的灵魂战栗不已。诗人随后解释说，多亏我们是坐在这里，正是这棵圣橡树的神力阻止了故事的诅咒腐蚀我们的灵魂。

我当初真该听话的，有些事情人类最好永远不要知晓。他还想多解释几句，比如这个黄衣之王仅仅是远古恶魔的冰山一角，但我恳求他停下。我想以后自己不会再找他传教了，因为现在我不担心他的灵魂，而是开始担心我们所有人的灵魂不朽了。

对她来说，最近的安全地点就是城堡了。如果玩家想不到这些，就让他们投智力，以此提醒他们老妇人的命运。同时，送艾丝特回城堡时，调查员将有机会去旧撒克逊藏书室查到一条新线索——关于黄衣之王的传说。

离开丘外村

你们整顿好雪橇马匹上路离开丘外村时，却遭遇一件怪事。小道尽头与主路交汇处似乎矗立着一块巨大的黑石，三层楼高，顶层尖塔直冲云霄，如果有这东西，你们进村时绝对不会没注意到。这建筑的样式你们先前从未见过。

突然，一阵冷风吹起，扬起的雪尘遮挡了你们的视线。你们面前一片空白，仿佛瞎了。风停后你们再望过去时，面前空无一物，只有积雪覆盖的大地。

注：守秘人让玩家进行理智检定（0/1）。

与卡尔克萨时空交汇

此时谢尔伯恩正在逐渐与卡尔克萨交融。黑色的石头建筑不断出现和消失。调查员们看到一些先前空无一物的地方浮现带有阴郁恐惧之美的雕像，存在一小会就消失了。这些东西都浮现在调查员的眼角余光中，他们从未直接看到过它们。守秘人应该让这些建筑永远处在可望不可即的位置，如梦似幻，免得调查员老想跑进去。还可以当某个调查员独处时让他看到它们，等其他人走近时建筑却又消失了。

别让调查员搞明白这些东西是真实存在抑或仅仅是幻象。虚无的力量正在不断增强，弱化了这片土地与现实的链接。当虚无足够强大，紧紧抓牢后，黄衣之王会穿过之间的连接降临于此，谢尔伯恩将永远融入卡尔克萨。守秘人应节约地使用异域建筑现身这种交汇现象，用它点缀整场冒险，毕竟每次目睹显现都需要进行理智检定

（0/1）

回城小憩

调查员一回城堡，伯尼菲斯大人就前来问询。然后他准许他们一天中剩下时光待在城堡里休息，但希望他们第二天就尽早动身。如果有人受伤了，大人会让他们多休息几天，直到身体适合再度旅行。他让城堡所有守卫都警戒起来。

老妈妈艾丝特也在城堡里得到一份新工作——给忙成团的厨房帮忙，一起为耶稣庆典做准备。然后大家发现她原来是一名厨子的叔祖母，这位上年纪佣人不断对调查员们道谢。当然啦，如果玩家从丘外村出来后直接去蜜蜂屯，这段剧情就可以省略了。

第三部分：蜜蜂屯

休整一段时间后（外加一些可能的治疗），调查员们又可以上路了。现在他们知道有个诗人正在谢尔伯恩旅行，四处讲故事，散播疯狂的种子。调查员或许还知道这个故事的名字叫做“黄衣之王”。

进一步查阅资料

如果调查员打算在旧撒克逊藏书室特别寻找与这个名字有关的资料，并且成功通过了图书馆使用，就把西蒙兄弟的日记给他们（小卡片#4），他就是那个在艾尔丝佩斯婚礼上反对西尔的牧师，见小卡片#3。

西蒙兄弟的日记很长，不过其中只有这一页与哈斯塔和克苏鲁神话有关。如果调查员想挖掘更多关于西蒙的身世，可以了解到他毕生都在传播上帝福音，于25年前去世，被埋在了他所属修会的墓地中，墓地在北方，离这里4天路程。没有其他记录了。

在城堡

伯尼菲斯大人令调查员赶紧去蜜蜂屯。事到如今他非常担忧自己领地到底出了什么状况。更重要的是，他不想让那些有钱有势的客人们知道，客人们已经陆陆续续赶来参加圣诞庆典了。

当客人们从正门进入城堡时，大人的传令官高声宣读他们的封号与姓氏。他们都穿着节日盛装，各自随从也打扮得不错。目前连很多住在城堡里的人都不知道德里克斯地和丘外村发生了什么事。少数知道真相的则被警告管好嘴巴，免得恐慌如同瘟疫一般散播开来。

蜜蜂屯

就算骑马或者坐雪橇，去蜜蜂屯也至少需要 4 小时。它是三个村子中规模最小的。路途中，天又下起大雪。模组剩下的时间里，都有 75% 的几率下雪。当调查员到达村子时，天气已经演变为暴风雪，路况差到不能再差。守秘人应安排玩家途中遇到几次交汇现象（详见与卡尔克萨的交汇）。

隔着风雪，你们在远处看到了蜜蜂屯。大部分房屋的烟囱都在冒烟，人们在村子里穿行，劈柴，干杂活。虽然村落规模比德里克斯地和丘外村小，但这儿人的房子更大更精良。你们能闻到烤面包的香气，听到铁匠挥舞锤子打铁的叮当声，还能看到孩子们在玩雪。你们悬着的心总算落了地——经历了前两座村庄的恐怖与混乱，能遇到一个正常的村子感觉真是太好了。

蜜蜂屯，一个宁静又普通的小村庄

与前两座村庄不同，蜜蜂屯的每个人看上去都很正常。人们纷纷上前欢迎伯尼菲斯大人尊贵的使者，雪橇和鞍马被带进了村庄的大谷仓，那里会有人给这几匹马喂食和顺顺毛。其他人带调查员去见村长，他叫邦纳。在村长家，人们拿来加糖

的热苹果酒和新出路的面包让调查员边吃边靠着火炉暖暖身子。

邦纳向调查员们问好，并会回答他们的问题。他说目前没有诗人造访蜜蜂屯，村子里也没出什么问题。他保证一切正常，与往年冬天没什么区别。他说的这些里面，有一个是谎言（从他的角度来看），那就是诗人确实来过。邦纳很有人格魅力（洞察 85%），因此想要识破这个谎言比较困难。

邦纳告诉大家，有人看到一名陌生男子在树林里的狩猎小屋附近转悠，小屋离这里不远。他还说人们是去砍柴的时候看到的，这人穿着彩色披风。邦纳说如果愿意，他明天一早派人带调查员去小屋。现在天马上黑了，外面风雪肆虐，摸黑去那里可不明智。这也是个谎言，如果邦纳的阴谋成功，调查员不可能见到明天的太阳。

蜜蜂屯发生了什么事？

两天前西尔来到这个村子，他的胡子已不再灰白了，现在他看上去是个三十出头的年轻人。三分之一的村民聚集起来听他讲故事（天气太冷，很多人选择呆在家里）。一如既往，他讲述了黄衣之王的传说，成功让听众们发了疯。这次，疯狂让村民开始吃人。

这些发疯的食人魔拿起斧子，刀具，以及任何趁手的家伙，开始一起谋杀那些正常村民，无人幸免。他们找出一间房子专门储藏“食品”，并把它锁了起来，储藏室里有 34 具尸体，已经被肢解悬挂，就像被宰杀的牲畜。这两天蜜蜂屯的食人魔们伙食好的不行。

讲完这个禁忌的传说后，西尔更加年轻了，而谢尔伯恩也飘摇在了真实的边缘。黄衣之王降临之路即将打通，这片土地与卡尔克萨的融合也变得更加牢固。西尔回到森林休息，为自己最后一次

旅行做准备。他最终的听众——在伯尼菲斯大人的庆典上齐聚一堂的诺曼领主——正等着呢。

接风宴会

外面暴风雪严重得吓人，看来在天黑前回城堡是不可能的了。邦纳强烈建议调查员今晚住在村里，大家已经为调查员准备好了 2 个房间，里面有三张带暖炉的床，此外，最近村民还宰了一头牛为圣诞庆典做准备，现在正好用作欢迎宴会。

在这个温暖又宽敞的厅堂里，大部分准备工作已经完成了，桌椅围绕着屋子中间的大火炉摆好，隔壁厨房不断飘来炖汤与烤肉的香味。你们进来时，村民正抬上两个大桶，分别盛满了麦酒与蜜酒。村长领你们到摆着新鲜长面包、盐碗、芝士和坚果的主桌前就坐。大厅里聚集了 30 名村民，一同庆祝圣诞与你们的到来。当你们落座时，村长让大家安静，然后举杯朗声说道：

“为伯尼菲斯大人和他高贵的使者们干杯！我们欢迎诸位的到来，并祝愿大家健康长寿！”村民纷纷举杯欢呼，然后宴会正式开始。

调查员们被安排坐在主桌中央，靠近盐碗——这个位置象征着极大地荣誉。人们端上一道道菜，包括蔬菜炖牛肉，香肠配面包，最后，还有一大盘烤猪肉被摆在了调查员面前。至于这些肉，当然，其实是人肉。

人们尽情享受美酒与佳肴。到来的 30 名村民在大吃大喝，期间还有即兴跳舞和幽默表演，整个宴会看不出任何异常。

吃饱喝足，几个村民拿出乐器开始演奏，动听的音乐充满了大厅，村里几个姑娘试图拉着城堡来的大人们去跳舞。于是大家手拉手跳起了排舞，期间夹杂着开玩笑的打情骂俏。大家跳到很晚，所有人都精疲力尽，村民纷纷回家去了，调查员们则被带到村长家早已准备好的卧室。



陷阱

调查员睡下 2 小时后，蜜蜂屯的食人魔出动啦。一打村民冲进调查员睡觉的房间。守秘人应准许玩家做聆听检定，成功可以听到攻击者悄咪咪的靠近。每回合都有 2 名食人村民加入战斗。如果玩家机智的守住门口，可以阻止进攻者潮水般涌进卧室。村民带着各式各样的武器，攻击时嘴角不断流口水。如果有调查员受伤，那攻击者下一回合将停止行动，而是开始饥饿的舔食自己武器上的鲜血，以下是食人村民的数据。

蜜蜂屯的食人魔

The Cannibals of Beeton

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
STR	60	75	40	70	60	50
CON	50	40	60	70	40	50
SIZ	60	55	30	50	70	65
INT	50	60	60	70	50	45
POW	60	55	65	60	40	35
DEX	70	55	60	65	45	40
HP	11	9	9	12	13	11
DB	0	+1D4	-1	0	+1D4	+1D4
Build	0	1	-1	0	1	0
Move	8	8	9	9	7	7

	#7	#8	#9	#10	#11	#12
STR	50	75	60	45	65	60
CON	55	35	70	60	50	45
SIZ	65	60	50	45	65	35
INT	60	50	55	60	50	60
POW	50	55	65	50	60	65
DEX	70	60	55	65	40	60
HP	12	9	12	10	11	8
DB	0	+1D4	0	0	+1D4	0
Build	0	1	0	0	1	0
Move	8	8	9	8	8	9

每回合攻击：1 次

格斗：35% (17/7)

伤害：1D3+DB 或武器伤害数值+DB（镰刀 1D3，刀子 1D4，棍棒 1D6，斧子 1D6）

躲闪：25% (12/5)

护甲：无

在村民攻击调查员的同时，他们还派出 3 人去杀掉他们的鞍马和驮马，以及，为了万无一失，砍雪橇几斧子，让它报废。如果调查员派人在雪橇附近值守，则可以阻止这一切，当然，那三名发疯的村民会尝试先干掉值班调查员的。

3 名杀马村民

The Horse Slayers (3)

	#1	#2	#3
STR	70	65	50
CON	70	60	45
SIZ	65	60	50
INT	55	50	60
POW	50	40	55
DEX	60	65	70
HP	13	12	9
DB	+1D4	+1D4	0
Build	1	1	0
Move	8	9	8

每回合攻击：1 次

格斗：35% (17/7)

伤害：1D3+DB 或武器伤害数值+DB（镰刀 1D3，刀子 1D4，棍棒 1D6，斧子 1D6）

躲闪：25% (12/5)

护甲：无

如果袭击卧室的食人魔被击败（当 4-6 人被杀或丧失行动能力后），剩下的会抓上点御寒衣服和食物后就逃进附近森林。玩家调查过村庄衣物、床铺和房屋后可以得出结论，这里本来应该住着大约 90 人才对。他们还发现一间房屋屋门紧锁，烟囱没有使用迹象。打开大门需要进行力量对抗(STR20)。

蜜蜂屯的储藏室

当门吱嘎作响开启后，你们为眼前一幕感到恶心。很明显这间房子的用途刚经历了剧变。屋子里真冷，地上残留着冰雪，其上沾有血迹。屋子里的家具被移走了，在房间一角有张工作台，台子后面挂着木槌，钩子，匕首，切肉刀和锯，另一个墙角则放着几个桶子，闻起来一股盐味。

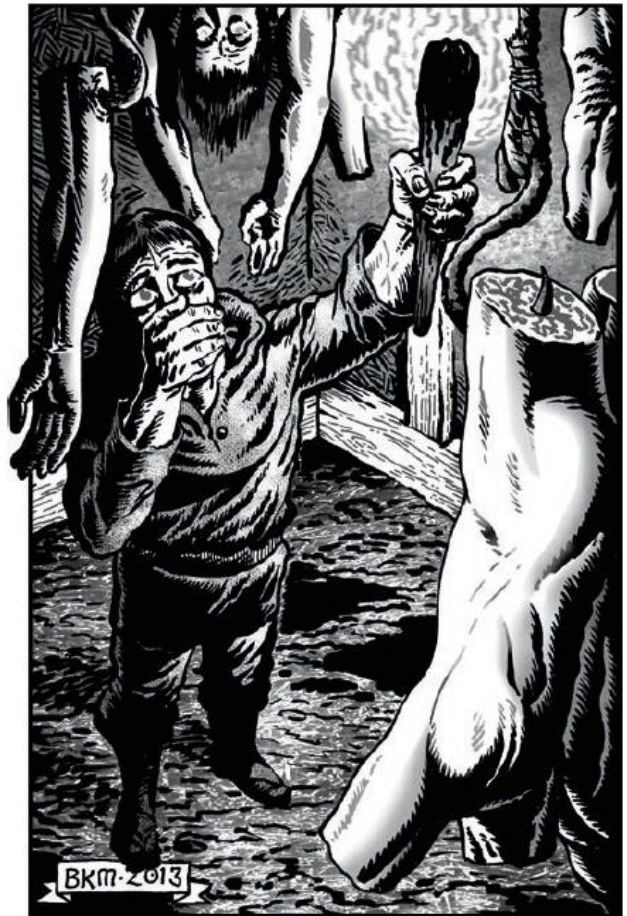
屋子的其他空间挂满了剖好的尸体，从房屋椽子上垂下的铁钩上挂着 30 具赤裸的人类躯体，头部低垂。所有尸体都被收拾过，剔除了内脏。他们的头骨顶端被打开了，露出空空如也的颅腔。很多尸体已经残缺。整个房屋就是一个大型屠宰储藏场，只不过里面存放的是人类的血肉罢了。

往桶里看的调查员发现里面腌着人类器官。见到储藏室景象的调查员需要损失 (1/1D3) 理智。那些怀疑起自己先前宴会上吃了什么的调查员需要再进行一次理智检定 (1/1D6)。

离开蜜蜂屯

当调查员想逃离蜜蜂屯时会遇到一个难题——那些食人魔可能已经杀掉了他们的坐骑，毁坏了雪橇。就算派人成功把守，大家也会发现马匹情况不妙，它们被喂了混毒的饲料。这些可怜的动物天亮时就死去了。村里没有其他马匹或者动物供骑乘或拖拉雪橇。所以，从现在开始，调查员只能徒步了。

天依旧在下雪，地上的积雪越来越厚。今晚伯尼菲斯大人的庆典将在午夜开始。调查员们有一天的时间冒着大雪走回城堡。谢尔伯恩和卡尔克萨正在合二为一，因此一路上会遇到远超他们想象的困难险阻。



You've found the remaining townsfolk!

第四部分：回城之路

调查员有很长的一段路要走，还特别冷。如果他们一早动身，就可以在天黑前到达城堡。在这种天气下，徒步回城需要 8 小时，甚至更久（详见暴风雪），一路上调查员会遇到 3 次麻烦：

- **暴风雪：**随着时间推移，雪下的越来越大，不断减缓调查员的行进速度。能见度急剧下降，因此每两小时就需要进行一次导航检定。失败意味着大家迷失了方向，返程时间增加 1 小时。8 小时后如果还没到达，多出的每小时都需要进行一次困难难度的体质检定。失败需要扣除 5 点体

质和 1D3 HP（在一个温暖的地方好好休息一夜可以回满体质）。

- **狼群：**饥饿驱使着 4 头狼一路尾随调查员。它们谨慎地保持着距离，但逼迫调查员不停地前进。如果有人受伤或落单，很可能会成为被袭击的目标。

4 狼

Wolves (4)

STR 50	CON 60	SIZ 40	INT --
POW 55	DEX 70	APP --	EDU --
HP: 10	DB: 0	Build: 0	Move 12

每轮攻击：1

格斗：50% (25/10) ，伤害 1D8

闪避：35% (17/7)

护甲：1（毛皮）

- **卡尔克萨：**到现在，死城卡尔克萨和谢尔伯恩已经基本重合。每一小时都会有怪异的东西因两个世界的交汇而显现。下面是一些例子，各位守秘人可以自行发挥。

交汇现象 1

路边出现真人大小的一尊美女铜像，这位女士一手拿着权杖，一手捧着玫瑰。雕像的基座是一块六英尺高的缟玛瑙。这条路调查员经常往来，但他们之前从未见过这东西。铜像因为岁月的剥蚀而褪色，基座上的铭文也因长久风化难以辨识。即使调查员移开视线，雕像也没有消失。

交汇现象 2

一座大拱门，25 英尺高，12 英尺宽，横跨在路中间。它由朴素的黑石头组成，上面没有雕刻装饰。一面 8 英尺长幡垂挂下来，随风舞动。有时旗帜上的图案是一匹跳跃的鹿——伯尼菲斯大

人的家徽，有时却又变成黄印。每当有风吹动旗帜飞舞时，徽记就变换了。

交汇现象 3

一排黑石头建筑出现在本应是森林的地方，调查员能看到黑色鹅卵石铺成的街道，高耸的尖塔和云桥。突然，传来马蹄声，伴随着骏马的嘶鸣，冲调查员而来。调查员四处查看，并没有发现什么马，但雪地上却留下了蹄印。当他们再度转身时，这群石头建筑消失了。如果有调查员紧紧盯着建筑，并没有移开目光去寻找隐形马和骑手，那就突然刮过一阵强风，卷起积雪遮住了人们视线。等视野再度清晰后，建筑已经不见了。

交汇现象 4

浓雾从积雪覆盖的路旁缓缓升起，在雾中，本应是白茫茫的大地被一片黑暗的湖水取代。这湖看上去延伸至少一英里，泛着涟漪，似乎有什么巨大的东西在湖面下移动。突然一道无声的白光闪过，仿佛闪电，然后湖水又变回了雪地，雾气又萦绕了一会，也消散了。

交汇现象 5

当夜晚降临时，天空短暂放晴，调查员抬头看到 2 个全然陌生的月亮，与我们熟悉的那个颜色、大小全然不同。然后云层再度汇聚，遮蔽了它们。很快，又开始下雪了。

天气、狼群和交汇现象让大家回城之路非常糟糕。守秘人应确保玩家在伯尼菲斯领主的庆典开始后到达城堡，例如加快时间流逝，毕竟虚无与真实正在不断争夺这片土地的主导权呢。

回到城堡

你们回到城堡后，发现四处肆虐的异象也没有放过这里。城堡的许多地方都变化了，有些干脆彻底消失。和离去时相比，城堡看上更大了，多了好几座塔楼和侧翼。建造城堡的石头变成了黑色，而且体积大增，正门悬挂着黑幡，上面绣着黄印。那个原本横跨 12 英尺宽壕沟的吊桥现在变成了大理石长桥，萦绕着雾气的黑色湖水在下面流淌。雪花在通往湖中城堡的长桥上不断打着旋飘落。

调查员需过桥进入城堡，他们正在踏入被虚无紧紧钳制的谢尔伯恩。这座桥被拉伸出仿佛不可思议的长度，200 码至几英里，由守秘人视氛围决定。通过长桥时，让调查员做聆听检定，成功可以听到水中传来声音，仿佛有什么东西在桥下游移。除非大家通过了潜行，不然一段时间后调查员会被一只幼年哈斯塔眷族攻击。

袭击

突然，桥下的结冰的湖水开裂了，4 条长长的触手从水中伸出，攀上桥面，贪婪的滑向你们，发出令人厌恶的呻吟，和啜饮般的声音。你们能听到桥左侧传来泼溅的声响。

一只幼年哈斯塔眷族趁调查员过桥进城时攻击他们。如果调查员们疯狂冲向城堡，可以在 4 回合后摆脱它。它会尝试用触手抓住调查员，然后将其拖回黑暗的湖水中（详见幼年哈斯塔眷族）

桥下这玩意你们从未见过甚至听说过。它比驮马还大，仿佛昆虫、蜗牛和乌贼的疯狂结合体。这可怖之物有 4 条挥舞的触手，这些触手根部是一对锋利的钳爪。它的头上是一片眼柄，耸立着和树林一般，而且每一根看起来都

幼年哈斯塔眷族

这种生物是哈斯塔眷族的幼体，通常潜伏在哈利湖的浅水区和岸边，伺机捕猎。它们看起来是鱿鱼和龙虾的污秽结合体，有长而扁平的躯干和 4 只昆虫般的腿，腿末端的爪子分成 4 瓣，以方便攀爬。它们的后背上长着垂直的鳍。幼崽正前方有 4 条长而敏捷的触手，触手根部长有 1 对钳爪。每只幼崽有 9 只眼柄，嘴里是一圈细小但锋利的牙齿。

有时这些幼崽会随着召唤哈斯塔的通道意外来到地球，它们是半两栖生物，离了水只能活几分钟。等长到足够大，这种生物会蜕皮变为成年体，这些成体就是哈斯塔的眷族。

幼年哈斯塔眷族，哈利湖畔潜伏的恐怖

STR	125	(4D6+10 x 5)
CON	50	(3D6 x 5)
SIZ	150	(4D6+10 x 5)
INT	50	(1D3+2 x 5)
POW	70	(4D6 x 5)
DEX	50	(3D6 x 5)

Hit Points: 20

Av. Damage Bonus: +2D6 Av. Build: 3

Move: 6 / 16 Swimming

Attacks: 4 or 2

攻击：4 或 2 次，幼虫首先用 4 条长触手攻击。它的触手紧紧缠住受害者，然后拖到身前短小但强壮有力的钳爪处，然后用其将受害者肢解。

抓握(战技)45%，伤害 1D4+DB，若成功抓住目标，则下一回合爪击自动成功(伤害 1D6+DB)

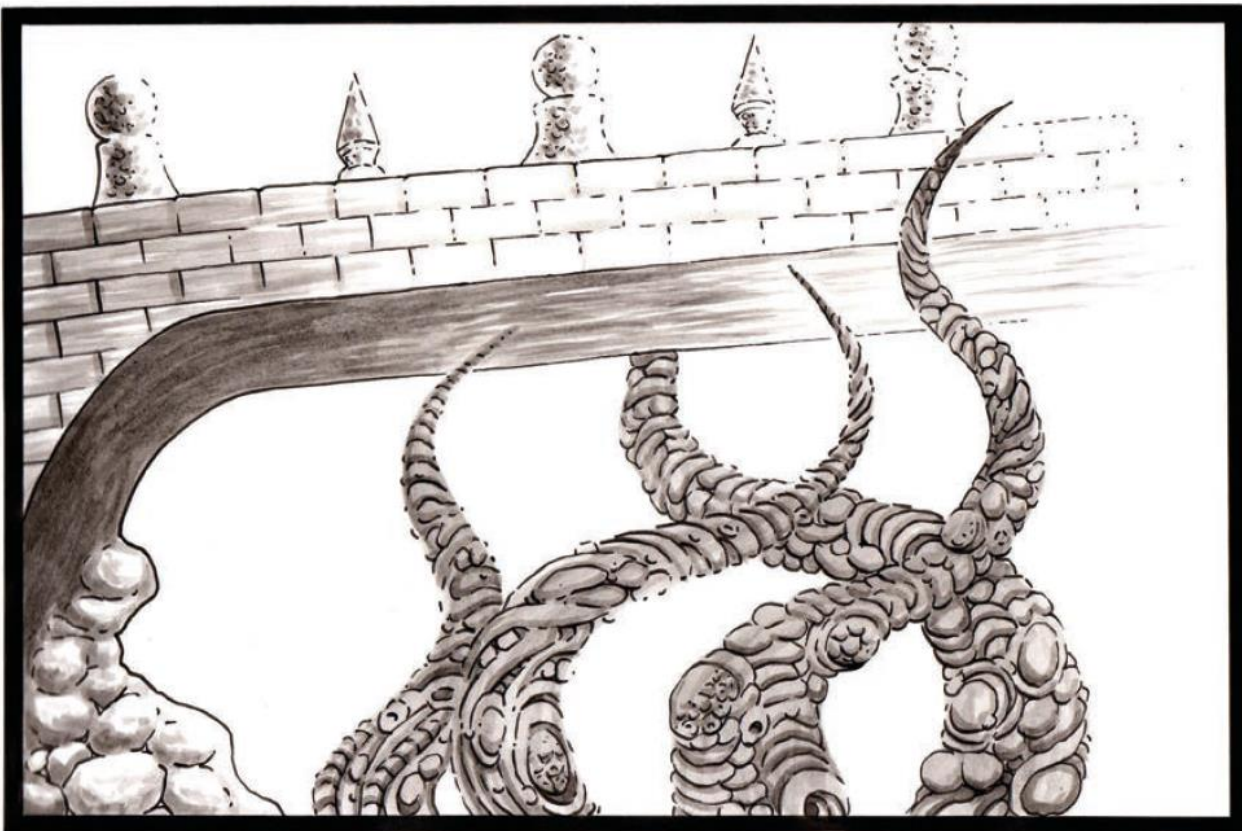
爪击 50%，伤害 1D6+DB，目标需要通过力量检定来挣脱。

护甲：3（外壳）

法术：无

理智损失：1/1D6





机警敏捷。诡异刺耳的声音从它七鳃鳗似的口器里不断发出。更可怕的是，这东西敏捷的从湖中爬出，跃上桥面。

这个幼崽会持续攻击玩家，直到杀死一个然后拖回去做晚餐，或是被杀，再或者是受到重伤。过了幼年哈斯塔眷族这一关，玩家就可以进城堡了。城堡正门开着，里面透着光亮，欢声笑语不时传出。等玩家进门后，城堡的吊闸落下，正门在他们身后砰然关闭。现在，谢尔伯恩的命运就完全掌握在调查员手里了。

第五部分：黄衣之王

在城堡里，卡尔克萨和黄衣之王带来的混乱与虚无正在逐渐取代真实。厅堂，房间和通道都处在不断变换中，因此调查员很容易在城堡中迷路上

几小时，几天，甚至几年。不过，当他们踏入大厅时，一位向导迎了上来。

虽然城堡还是那么温暖，但里面的诡谲却让你们感到如此恐惧陌生。天花板的高度足足有 30 英尺，墙变成了黑色，四处点燃的黄色蜡烛火光闪耀，营造出一种阴森的幻象，令人浑身难受。前厅比你们印象中的大了不少，还新增了许多你们完全没见过的通道。

雾气从黑石砌成的墙上涌出，翻腾舞动，仿佛活物似的四处抚摸，一会过后，当雾气散尽，它先前流连的墙壁就变成了一个拱道，里面是通往塔楼的旋梯，一对传令长幡悬挂在两旁，从质地与款式可以看出它们代表着尊贵的君王，纹章绣的是简单的黄色印记，预示着主人的身份。

“欢迎回来！”一个洪亮又欢快的声音从背后响起。你们转过身，原来是一个小丑，黄色面具遮住眼周，下半张脸则戴着面纱。他的衣服式样华贵，由金色与黑色组成，还装饰着银色的铃铛。他头上带着三尖帽，鞋子是那种又长

又尖，脚趾还向上卷的式样。“你们会习惯这些的，请跟我来吧，陛下想要见你们，让我带领诸君前往宴会大厅，不然，你们可能会迷路，大家一定不想迷路，对吗，请？”

注：见证尖塔拱道显现需要进行**理智**检定(0/1)

小丑

无论调查员问什么，小丑都会回答，但大多数问题他的答案模棱两可，根本没有什么实质信息。唯一一个有价值的答案是当调查员问起他是谁或他叫什么时，小丑这样回答：

“什么？当然是陛下的小丑啦，您看到我的鞋子了吗？要知道，可不是人人都配穿它的。”守秘人应将小丑扮演的既有魅力，令人愉悦，同时又神秘，难以琢磨。他是混乱的滑稽面，是黄衣之王宫廷里对大家威胁最小的那一个。

一路上，小丑会给大家讲刚才宴会上那些错过的演出与趣事，他告诉大家：“别担心，压轴戏即将上演，你们太幸运了，刚好能赶上。”他带着大家时上时下，左转右转，穿过无数楼梯与厅堂，他身上的铃铛随着他的步伐发出欢快的声响。守秘人应尽力让玩家彻底迷失在通道组成的迷宫中，而小丑穿梭其中却轻车熟路。

如果攻击小丑，他会在击打触碰到自己身体前跌落地上，仿佛一个提线木偶突然失去了绳索的牵拉。如果调查员前去查看他的身体，会发现那里空空如也，他的衣服里塞满了潮湿的黄色破布。



The Jester

很快，这些布条，连同小丑的戏服一同化作雾气。目睹这一切需要进行**理智**检定(0/1)。

几分钟后小丑重新出现，仿佛刚才什么都没有发生一样。他解释说：“现在，碍事的愚行已然消失，让我们继续前进吧？不然，我们可就要错过蜂蜜蛋糕啦。”如果调查员同意跟随小丑继续前进，他会带领他们来到欢宴大厅。

如果玩家拒绝跟随小丑，坚持要自己找路，那就让玩家进行极难难度的**意志**检定。通过意味着玩家成功在杂乱无章、不断变换的迷宫中找到前往主厅的路；如果失败，那意味着他们花费 1D4 小时四处乱走。1D4 小时后，他们可以再次进行**意志**检定来寻路。迷失在迷宫中的玩家要么最终自己找到通往主厅的路，要么（如果需要，让小丑再度出现）在小丑的带领下到达欢宴大厅。

即使玩家老实跟着小丑，一路不搞事，从主门到达宴会厅也需要走一个多小时。虽说如此，但城堡声学上的扭曲使得调查员能清晰听到每个表演者的声音。当他们行走时，可以听到赞美耶稣的圣歌、乐器声、祝酒声、欢笑声以及跳舞的脚步声。

最终，他们听到伯尼菲斯大人的传令官高声报出下一场表演。“下面有请年轻的西尔——来自失落之城卡尔克萨的诗人，黄衣之王的使者——登场。”小丑激动地跳上跳下，拍手鼓掌：“噢，西尔，我最喜欢他了。你们之前听他讲过故事吗？太伟大了，他带着这些故事四处讲述，人们都为之疯狂！没听过？噢，你们一定会爱上它的，我保证。快快快，如果我们快点走，就能及时赶上啦！”

黄衣之王的传说

只有诗人中的大师才知道这个故事。这些人通常都是对抗邪神，保护人民的中坚力量。黄衣之王的传说由一代又一代的大师传承，以便人们能知晓哈斯塔的本质。传说中的信息原本用作警戒与对抗旧日支配者，而不是协助无以名状者降临人世。

西尔是整个韦塞克斯仅存的真正德鲁伊诗人了。唯有哈斯塔的仆从才能安全的讲述故事，如果有人不侍奉哈斯塔却胆敢大声说出它，那这人会与听众一样陷入疯狂。除非，讲述者在圣橡树下将传说以攻略的形式传授给徒弟。

这个故事有一种阴郁的美感，内容十分骇人，与那出叫《黄衣之王》的戏剧故事线大致相同。区别在于，听众一旦留意某个注定要悲剧的角色后，每当该角色出场，他/她听到地确是自己的声音在诵读台词。几分钟后，听众就会无助的陷入故事中，无法挣脱。不想再听下去的人需要与讲述者进行意志对抗，一旦失败，需要被迫听完剩余部分。

如果有人在故事期间试图伤害讲述者或是着魔的听众，这些听众会保护诗人，他们尝试按住攻击者，强迫其继续听下去。这些入迷的听众会做任何事，包括献出生命，来确保故事被讲完。

所以，这版本的故事就好比一个法术和神话典籍的混合体。完全听完故事的人获得+17%**克苏鲁神话**，+45%**哈斯塔知识**，也必须进行**理智**检定（1D10/1D100），因为当故事结尾时，他们可以在脑海中看到哈斯塔的真容。同场次听众发疯后症状相同。

完全堵起耳朵来可以避免听到故事。只听了部分故事的人不会陷入疯狂，这些人可以获得+10%**克苏鲁神话**，+30%**哈斯塔知识**，并进行**理智**检定（1D6/1D10）。他们脑海中出现模糊不清的哈斯塔的形象，如果因此而陷入疯狂，疯狂症状不需要与听完全部故事后发疯的人一致。所以，如果想故意散播疯狂，黄衣王传说是件非常强大的武器。每从听众那里吸取 10 点理智，讲述者可获得 1 点 MP，但这些 MP 会以 1MP/10min 的速率消散，所以要赶快用掉，不然就没啦。当有人使用传说散布疯狂时，会吸引哈斯塔的注意。倘若一次有 1000 点理智从某地被吸取，就会削弱该地区与现实的连接，使它与卡尔克萨发生时空交汇，然后哈斯塔的化身黄衣之王将到来，掌控一切——就像他对伊提所做的那样。

传说

当调查员走向欢宴大厅时，他们听到西尔在讲一些老故事。他的声音清晰有力，充满活力，技巧高超如同一位精通古老诗人魔法的大师。听众们屏气凝神，全都沉浸在这种听觉的艺术中。每个故事讲完，大家都报以热烈欢呼，纷纷举杯，为诗人的健康与技艺祝酒。

这时，西尔的语调一转，变得悲伤厌世。他说，“各位大人齐聚一堂，现在请听我讲，这个故事写满忧伤，美丽、失落又迷茫；现在请听我讲，禁断传说永不该被提起，他的名讳本不该被颂扬；现在请听我讲，失落的卡尔克萨，和降临的黄衣之王。”众人被诗人的魔法攫取，陷入一片死寂。

调查员应该能意识到这故事将带来什么后果。机智的调查员会想起老妈妈艾丝特的经历，她当时虽然也在场，却没有发疯。成功通过智力检定的玩家可以领悟出这儿到处都是燃烧的黄蜡烛，弄块蜡易如反掌。玩家可以用衣物、蜡，或者二者结合来堵住耳朵。如果他们不这样干，将受到诗人可怕故事的全部影响。

来到圣诞庆典现场

小丑带领也好自己找路也罢，最终调查员会来到欢宴大厅。无论路上花了多久，他们到来时，故事正好讲完。

终于，你们到达了由那棵圣橡树树干做主梁支撑的大厅。在你们进门前，诗人可怕的故事也接近尾声，你们听到讲述者叹了口气，“所以说，我的故事结束了，你们的末日也来了。”当诗人最后一个音节的回声在大厅中消散后，那儿的所有人都爆发出疯狂的尖叫。浓雾与阴影开始弥漫进大厅每个角落。

守秘人注意：如果调查员是被小丑带来的，就再加上这段。

小丑朝着降临在大厅中的混乱与癫狂挥出胳膊，深深鞠躬。“瞧，我们来的刚刚好”他兴高采烈地说，“正如先前承诺的一样，我带你们来到了王的面前。请看吧——伊提最后一位君主，黄衣之王，无以名状者，我的，也将是你们的，主人。”然后他直起身，突然瘫倒在地，仿佛一个木偶被剪断了操纵它的提线。它一动不动躺在你们脚边。

守秘人注意：如果玩家查看地上的小丑，会发现衣服内是空的，塞满了潮湿的黄色破布条。

黄衣之王降临

目前领主伯尼菲斯的大厅里大约有 70 人，他们都是诺曼贵族的手下或家眷。他们在那里因为恐惧而尖叫，用手抓着眼睛或耳朵，慢慢畏惧地缩在地上。人群中只有一个少年未受影响，他就是

曾经的灰须西尔，现在变成了一个年轻人，如今他已是黄衣之王的传令官了。

一名年轻男子站在被混乱、恐惧和疯狂支配的人群中不为所动。他穿着一件淡棕色束腰长衣，上面绣着一枚黄色印记。他身后的披风色彩斑斓，仿佛彩虹一般，象征着他作为诗人大师的荣耀。披风边缘用一种令人厌恶的影黄色包边。这件披风显得破旧褴褛。

但这个年轻人看上去不到 16 岁。他看着雾气不断盘旋、升腾，泪水从脸颊流了下来。在大厅远端领主正桌的位置，一团苍白的雾气开始汇聚，仿佛弥散进大气中的烟气。它变得越来越厚重与凝固，仿佛什么巨大又可怖的形体在显现。那个男孩似乎根本没有留意到你们的到来，而是处在深深的绝望中。

现在谢尔伯恩同时处在两个时空——我们的物质世界和失落的卡尔克萨，最终它只能选择一个归宿，不是这儿，就是那儿，谢尔伯恩的最终命运掌握在调查员手里了。

我们的冒险也接近尾声

事到如今，哈斯塔的化身，黄衣之王，来到了谢尔伯恩。他随即开始大杀特杀，把城堡里每个人都干掉。化身先从坐在正桌的人开始，逐渐往门口移动，因此地位越高死得越早。到最后，除非被阻止，否则只有一个人会活下来，那就是大德鲁伊西尔。日后哈斯塔会提拔他为皇家诗人，加入卡尔克萨的宫廷。



调查员可能会采取以下措施应对——

方法一：杀死西尔

调查员很可能会这么干，但对现状毫无帮助。事实上，还会使成功率高且结局最好的方法四无法达成。要杀西尔很容易，他欣然接受死亡，不会做任何反抗。他的临终遗言是，“橡树……我只想要一个道歉而已……他们保证过不会砍的……”

西尔·灰须，吟游诗人大师，黄衣之王的传令官

Cael Greybeard,
Master Bard and Herald of the Yellow King

STR 65 CON 75 SIZ 50 INT 85
POW 100 DEX 70 APP 80 EDU 98
HP: 12 DB: 0 Build: 0 Move: 09

Sanity: 0

Magic Points: 20

Weapons: None

Armor: None.

Skills: Art/Craft (Storytelling) 90%, Charm 80%, Fast Talk 90%, Persuade 95%, Own Kingdom 90%.

Spells: Various, but only uses a bardic version of Dismiss Hastur (see page 63).

技能：艺术/技艺（讲故事）90%，魅惑80%，话术90%，说服95%，王国知识90%。

法术：知晓很多法术，但仅施放诗人版本的遣散哈斯塔（见后）。

方法二：跑路

调查员可以拔腿就跑，一路逃出城堡。不过由于卡尔克萨和谢尔伯恩相互交汇，城堡内部的厅堂，房间，楼梯和通道一直变换仿佛动态迷宫，找到出路是很难的。每个调查员成功通过极难难度的意志检定后可以逃出城堡（详见：逃出生天）。如果失败，他们迷失在城堡中，与它一起留在了哈利湖畔失落的卡尔克萨之中，永远迷失了（详见：无路可逃）。

逃出生天

你疯狂的逃命，穿过无数通道，楼梯，房间和厅堂，城堡无时无刻不在变化，突然，你发现一扇熟悉的房门，这就是出口。你冲出去后，发现自己从黑暗中无声地下坠，然后，砰地一声，你躺在了雪地上。你现在身处陌生的地方，伯尼菲斯大人的城堡不见了——周围一切你都不认识。

四处走动，你发现了一个村子，原来你在临近封邑。当村民问你从何而来时，你的回答令他们困惑不安。不仅这里，日后你旅途中遇到的每一个人，都从未听说过谢尔伯恩，仿佛它是苹果上的一块腐烂的斑痕，从世界上被剔除了。余生你如同一个被放逐的隐士，不断流浪，那些见过你的人都说你是个疯子。在你生弥留之际，你觉得自己大概真的疯了，谢尔伯恩噩梦般的经历可能只是你癫狂的大脑臆想出来的故事。

全剧终

无路可逃

你疯狂的逃命，穿过无数通道，楼梯，房间和厅堂，城堡无时无刻不在变化，过去了仿佛几个世纪，你终于找到了出路。然而你惊恐的发现，积雪覆盖的韦塞克斯已经不见了。头顶的天空很阴暗，群星看上去既陌生又病态。在双月的光芒下，你发现自己站在一条鹅卵石小路上，周围的建筑全由漆黑的石头垒成。浓雾从泛着不详黑水的湖中升起。你想起诗人阴魂不散的可怕故事，这里只可能是那里——位于哈利湖畔的死亡之城，黄衣之王麾下的永恒国度，你的新家园——失落的卡尔克萨

全剧终

跑路遇上大失败

如果某个不幸的玩家进行极难意志检定时投出100，那就算大失败，意味着逃跑的调查员成功引起了黄衣之王的注意。然后哈斯塔的化身就跑来抓他们了。

跑路被抓

你疯狂的逃命，穿过无数通道，楼梯，房间和厅堂，城堡无时无刻不在变化，当你穿过房间接近一扇门时，它突然自己打开了：一个模糊的身形，裹着褴褛的黄色长袍，脸上带着苍白的面具，朝你滑来。当恐惧、绝望与压抑的浪潮向你涌来时，你放声尖叫。

守秘人注意：接下来转到方法三。

方法三：对抗黄衣之王

无论调查员们是太勇敢、太愚蠢或是别无他选（详见跑路被抓），与黄衣之王开战都是件生死攸关的事。一旦战斗开始，黄衣之王会持续攻击直到一方死亡。

黄衣之王，国王形态

The King In Yellow, Throne Form.

STR 125 CON 530 SIZ 70 INT 250
POW 175 DEX 135 APP -- EDU --
HP: 60 DB: +1D6 Build 2 Move 15*

**Or can appear/disappear at will.*

Magic Points: 35

Attacks: 1 gaze, 6 razor sharp tatters, or 1 face tentacle.

法力值：35

攻击：1 凝视，6 锋利的破布条，或 1 面部触手。

格斗 100% (50/20) ，锋利的布条伤害
1D6+DB+1D6POW，当附着上目标后，面部触手每轮造成 1D10+DB+1D10POW 伤害。

凝视：目标需要成功通过极难难度的意志检定来抵抗。当黄衣之王注视目标时，对其造成恐惧，令其每回合损失 1D6 点理智（黄衣之王每回合消耗 3 点 MP）。要避免凝视 1 回合，目标需要通过极难难度的意志检定。

护甲：无

法术：所有召唤，接触法术，以及任何守秘人需要的法术。

理智损失：如果他“脸上”戴着面具，那无需损失理智；否则，见到任何形态的黄衣之王（包括摘下面具）需要损失 1D3/1D6 点理智。

注：参见规则书获取更多信息。

有人说他藏在面具后的那张脸上长满诡异的触手，可以亲吻他的信徒；还有人说当他舞动时，身上褴褛的长袍化作锋利的伪足，如同剃刀般切开周围事物。

战斗时，黄衣之王会用一切可支配的力量来促使任何交战都能速战速决。首先他会使用凝视，试图散播疯狂。下一回合他将挥舞长袍上锋利的黄色布条切割眼前所有人。如果受到实质性伤害，化身任由面具落下，露出真容，冲击人们的心智

（进行理智检定）。摘下面具后，黄衣之王也会使用他脸上的触手进行攻击，这些东西一涌而出寻找受害者，然后吸取他们的 POW 直到受害者死亡。

如果感觉上文列出的攻击方式强度太低，守秘人也可以为化身增加其他法术，黄衣之王知晓何种法术全由守秘人（的仁慈之心）定夺。

交战结果

守秘人注意：如果玩家团灭，读出以下段落：

黄衣之王所展现的恐怖力量完全凌驾于你们之上。当城堡中的尖叫声最终停息后，谢尔伯恩也从地球所在时空彻底消失。黎明到来时，城堡、封邑，连同所有它们存在的记忆被一并抹去，关于谢尔伯恩的一切都被吸进了卡尔克萨。在苍白面具之后，黄衣之王笑了，为自己新近的收获感到满足。

全剧终

守秘人注意：如果玩家击败黄衣之王，读出以下段落：

这可怖之物跌跌撞撞的后退，似乎失去了力量。突然，所有残破的黄色布条停止了摆动，然后化作雾气。你们目瞪口呆，感到难以置信，黄衣之王认怂了。随着雾气的不断消退，你们发现城堡中所有诡异之事也齐齐不见。到了早晨，一切回归原样。虽然很多人因为这场可怕的庆典失去了生命、心智，但生活终于重回正轨了。

你们虽被当做英雄，从此却再也无法在长夜里安眠。余生中，噩梦如同瘟疫般纠缠着你们，令你们感到心神不宁，仿佛有什么无名的存在尾随、注视你们，挥之不去。你们不断纠结为胜利付出如此巨大的代价是否值得，直到死神向你们张开甜美地怀抱。

方法四：道歉

调查员有可能意识到西尔·灰须一生都在为保护人类而战，尤其是韦塞克斯。他们本来的任务就是向他致歉，而且守秘人应确保整场冒险伯尼菲斯大人从未收回这道命令。如果调查员成功引起西尔注意，在他们采取行动前他会先喊出这段话：

西尔带着哭腔向你们喊道，“我只想在死前与橡树道个别，我献出了三生的寿命来保护这片土地免受眼前此等邪恶的侵害！”然后他挥手指向身后的黄衣之王的杀戮现场，“你们的大人曾向我许诺，橡树至少会活到我死的那天，然后他把它砍了，用来给他愚蠢的战士们建造宴会大厅！神圣的象征被用来建大厅！我等了好几个月，却连句道歉都没有！”

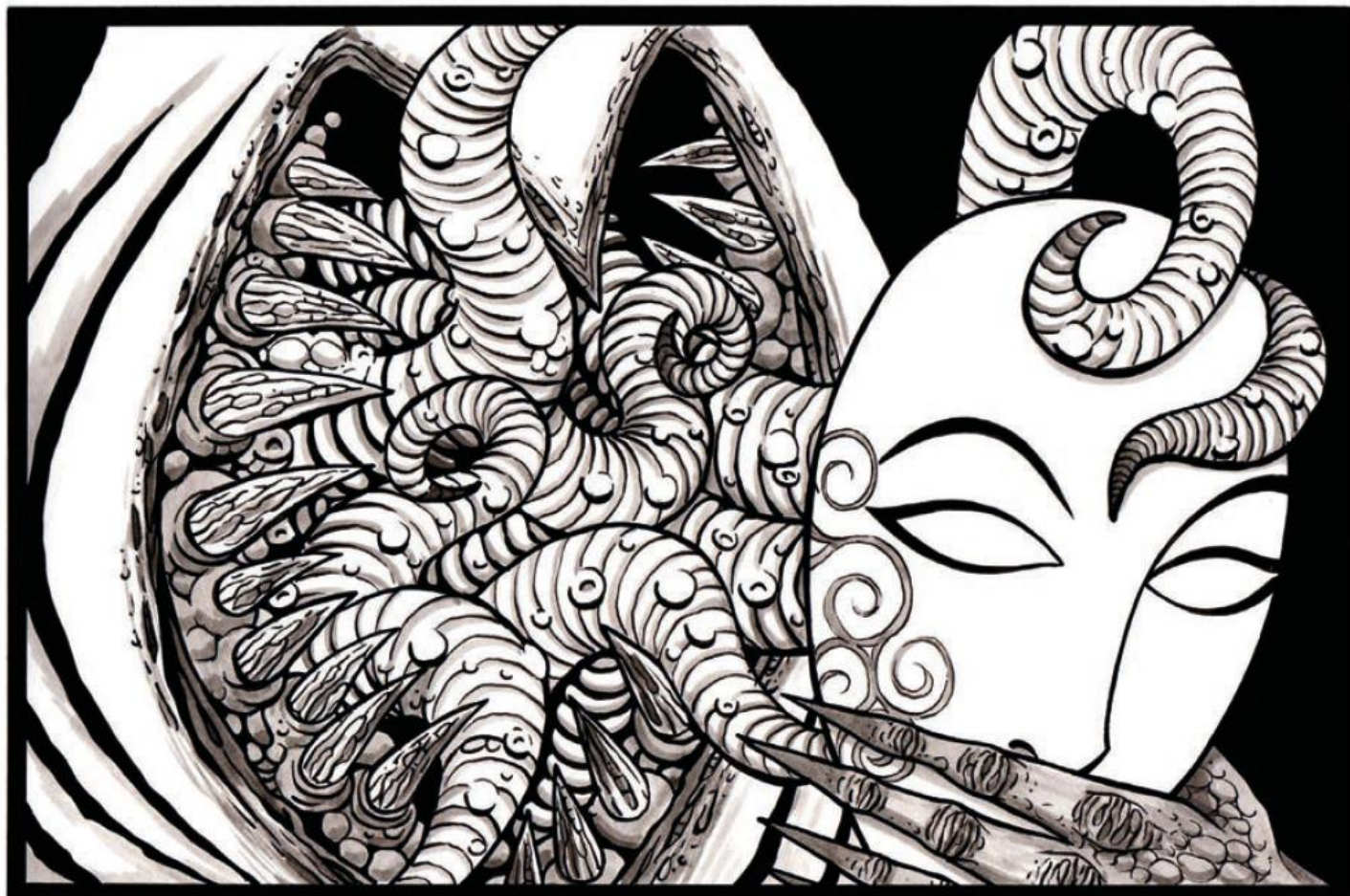
守秘人注意：成功的智力检定可以让玩家回想起他们最初的任务。如果这时玩家将伯尼菲斯领主带着蜡封的正式道歉文书交给西尔，他会阅读它，然后变得镇静一些，对自己的行为显示出明显懊悔。守秘人可转述下列段落：

当这个年轻人看完信件后，身上仿佛卸去了一个沉重的包袱。这时身后又响起了尖叫声，西尔转过身，看到黄衣之王后，脸上血色全无，“不！我做了什么？我打破了自己的誓言，我背叛了……教派，以世间所有美好之名……我都干了些什么啊？！”

现在调查员可以趁机向诗人求助。他回答，“恐怕已经太迟了。”成功的**洞察**（Insight，预设人物自带，出自黑暗时代扩展）检定可以发现西尔在说谎。调查员需要再度使用**说服**来说服西尔弥补自己的过错。随后他向调查员解释说这么做会有一定风险。

于混乱中重铸秩序

年轻人挨个打量了你们，然后深吸一口气。突然，他直起身，先前的恐惧与犹疑一扫而光。



他又变回大师西尔，人类的守护者，古老信仰的传承者。当他再度开口，他的声音清晰且有力。

“我们只有一次机会。我确实知道一个魔法，可以将这个恶魔逐出我们的世界。但它的风险巨大，而且我需要你们的帮助。我一个人无法完成仪式，即使有你们协助仍有可能失败。你们是否愿意加入？说吧，我们时间紧迫。”

如果调查员同意协助西尔，他让大家手拉手站成一个圆圈。然后诗人走进圈中，要求调查员将全部注意力集中在他的语句上。然后他开始施放诗人们用来遣散哈斯塔的法术。

驱逐哈斯塔

年轻人站在圈中，深吸一口气，开始吟唱咒文。词句从他的嘴里喷薄而出，他用讲话的间隙呼吸，不断以不可思议的语速清晰念出咒文。一会儿后他看上去变老了，年轻的生命之

力从他体内流出，填充他所召唤的魔力。突然，你们所有人都有种被牵拉的感觉，能量从你们体内被抽出。空气发出细小的爆裂声。西尔的语速越来越快，房间开始旋转，浓雾包裹着你们涌动，仿佛巨蛇的鞭笞。

当法术的力量涌动时，你们感到心脏仿佛就要炸裂。西尔在圈中不断摇晃，他现在看起来老得难以置信。但他的声音完全没有减弱，吟唱丝毫没有停顿。突然，那个身披褴褛长袍的可怕恶魔出现在你们面前，挥动锋利的布条抽向你们，他的眼中闪烁着让人无法承受的疯狂与胁迫。但黄衣之王的强大攻击却被无形力量偏转到一旁。于是他伸出手，揭开了苍白的面具，将真容展现出来。面具下是噩梦般的触手，围成环状，周围是尖利的牙齿。西尔眼里闪烁着警惕和威胁，但他从未停止吟唱。

一个鬼魅般的声音从你们脑海中响起，“你无法让我离开，人类，你打开了通道；邀请我降临你的世界。邀约已然生效，局势无可挽回。

卡尔克萨属于我，谢尔伯恩也属于我，抬起头来，愚蠢的凡人们，面对我，然后陷入绝望吧！现在我是你们的王了。”

完成仪式

虽然黄衣之王无法通过物理手段伤害调查员，但他还是有办法阻止仪式。调查员看到黄衣之王的真容后，心灵受到极大冲击，因此需要进行理智检定（1D3/1D10）。那些因此发疯的人会恐惧地逃跑。若圆环被打破，那防护结界就失效了，然后黄衣之王可以随意进行攻击。同时随着玩家逃跑，驱逐黄衣之王的法术也会变弱，因为要想成功施放遣散法术，西尔需要圈内玩家共同为他贡献 40 点 MP。

那些理智尚存的玩家可以阻止发疯的玩家逃走，比如他/她可以紧紧抓住发疯者的手，迫使其留下维持圆环完整（进行力量对抗）。

假如仪式失败

如果留在圈内的人无法凑齐 40 点 MP，那仪式宣告失败。西尔极速衰老，最后变成一团灰烬与碎骨。失去结界保护后，黄衣之王肯定会好好关照一下惹麻烦的调查员。一段时间后，谢尔伯恩被吸入了卡尔克萨。此后黄衣之王采取什么行动有守秘人决定。他可能会干掉他们，或者只是留他们在城中徘徊，直到疯狂缓慢吞噬他们的灵魂。

假如仪式成功

如果圆环内玩家凑齐 40 点 MP，仪式就成功了。黄衣之王在一旁气急败坏的飘动，煮熟的鸭子——谢尔伯恩——飞啦。他尖声吐出一阵惨人的哀嚎，随着幽灵城市和城堡中的异象一起被从我们世界的现实中驱逐，回他原本所在的时空去了。

卡尔克萨退去

一阵亮光后，世界陷入寂静。几天后你们从伯尼菲斯城堡中的床上醒来，你们看上去都累垮了。真是太奇怪了，领主不过是召唤你们几个去递交一封道歉文书而已。不过已经有其他人接手了你们的任务，到达后却发现那个年迈的异教诗人已经在前夜去世了。德里克斯地、丘外村和蜜蜂屯完好如初，里面全都是些勤劳的村民，正在忙着养家糊口。

难道我的经历全是一场梦吗？

但你们知道这绝不是梦境。你们每人的手上都有一条伤疤，仿佛一个烙印，呈现出橡子的形状。只不过，先前那些疯狂，混乱与死亡全部被撤销了。

虽然你们阻止了一场可怕的庆典，帮助西尔·灰须完成自我救赎，但你们中无人感到慰藉。梦魇如影随形，白天令你们惶惶不安，夜晚令你们难以成眠。你们的健康日趋恶化，身体越来越虚弱，在六年内，你们所有人都相继去世了。

守秘人注意：调查员们为遣散法术付出了沉重的代价。他们的脑海中不断浮现当夜那些深入骨髓般恐怖的记忆的片段。而且遣散法术还影响了他们的身体，导致体质数值减半。具体每个调查员还能活几年可以通过其 MP-10 算出。

理智奖励

每击败一名发疯村民：+1

击败哈斯塔眷族的幼体：+1D4

击败黄衣之王：+1D6

阻止谢尔伯恩被卡尔克萨融合：+1D6

向西尔·灰须传达领主的歉意：+1D4

说服西尔·灰须施法驱逐哈斯塔：+1D6

参与驱逐仪式并坚守岗位：+1D8



背景

外貌：饱经风霜的外表，黑色短发

棕眼睛，皮肤微黄。

信仰：表面上是基督徒，但心中仍念念不忘异教神灵。

特质：迷信

伤疤/标记：伤痕累累的双手

在城堡所有撒克逊人里，你是地位最高的。你是打造武器的好手，因此在伯尼菲斯大人麾下活的很滋润。有时你家老爷会派给你护送信使的任务，毕竟你非常了解当地情况。虽然你一身诺曼人打扮，说着法语，但撒克逊人的血液始终在你身体里流淌。你超级迷信，敬畏信奉异教诸神。

雷德瓦尔德，27岁，男

职业：工匠（铁匠）

出生地：谢尔伯恩，韦塞克斯，英格兰

城堡职位：铁匠

STR 80 CON 70 SIZ 70 INT 70
POW 60 DEX 60 APP 60 EDU 75
Luck 70 Sanity 60 Build 1 Move 8

Damage Bonus: +1D4

Hit Points: 14

Magic Points: 12

Armor: Medium shield (HP 1D3*), leather & rings (1D6*roll to determine armor effectiveness each time a hit is taken), helmet.

Weapons: Ax, long sword & scabbard.

Skills: Art/Craft (Blacksmith) 55%, Art/Craft (Weaponsmith) 45%, Charm 25%, Fast Talk 45%, Insight 45%, Listen 45%, Natural World 40%, Occult 15%, Own Kingdom 40%, Persuade 25%, Spot Hidden 45%, Status 35%.

Languages: English 75%, French 41%.

Brawl 70% (35/14), damage 1D3+DB
Long Sword 65% (32/13), damage 1D8+DB
Ax 50% (25/10), damage 1D4+DB
Ax (Thrown) 35% (17/7), damage 1D6+1/2 DB, Range 5 yds
Dodge 30% (15/6)
Shield 35% (17/7), damage 1D4+DB

衣着：束腰衣，皮围裙，高筒靴，毛皮斗篷，腰带。

装备：小钱包，磨石，十字架，水囊，麻袋

便士：30

NOTES:



背景

外貌：丑，棕色头发，棕色眼睛，肤色发黄。

信仰：赚钱。

特质：从不会错过任何机遇。

你是一个撒克逊商人，一直往来城堡贩卖补给品，伯尼菲斯大人邀请你参加圣诞庆典。虽然你对诺曼贵族没什么好感，但他们付钱买你的货物。你非常了解这一带，也擅长和本地人打交道，所以领主伯尼菲斯一次次找你帮忙（让领主开心可是有助于生意往来的）。

戴奥德乌斯，31岁，男

职业：商人

出生地：谢尔伯恩，韦塞克斯，英格兰

城堡职位：小商贩

STR 75 CON 70 SIZ 75 INT 70
POW 60 DEX 60 APP 50 EDU 80
Luck 60 Sanity 60 Build 1 Move 8

Damage Bonus: +1D4

Hit Points: 14

Magic Points: 12

Armor: Leather (cuirbouilli) armor (1D6-1*),
medium shield (1D3, *roll to determine armor effectiveness each time a hit is taken).

Weapons: Mace, crossbow, bolt case holding 18 bolts, small knife.

Skills: Accounting 25%, Charm 55%, Drive Horses 50%, Fast Talk 60%, Insight 55%, Library Use 40%, Navigate 50%, Occult 15%, Own Kingdom 45%, Spot Hidden 40%, Status 25%, Stealth 30%, Throw 25%.

Languages: English 80%, French 41%, Trading Speech 31%.

Brawl 40% (20/8), damage 1D3+DB, or knife
Mace 65% (32/13), damage 1D6+DB
Crossbow 65% (32/13), damage 2D6, Range 100 yds
Dodge 30% (15/6)
Shield 45% (22/9), damage 1D4+DB

衣着：羊毛外套，衬毛高筒靴，毛皮斗篷，腰带，帽子。

装备：马车与马，保险箱，12桶法国红酒、燧石和铁片

便士：40.

NOTES:



背景

外貌：年轻但脸色阴沉，短金发，蓝眼睛。

信仰：虔诚的基督徒。

特质：守时，麻利，办事快。

你是伯尼菲斯领主的二表弟，一名年轻又荣耀的诺曼战士。出自战士世家的你，非常喜欢狩猎，训练或上战场。你在城堡地位优越。大部分时间你都在磨练技艺，狩猎，以及追捕强盗。最初你来到韦塞克斯的时候对本地撒克逊人不屑一顾，后来你慢慢改变了看法，对一些本地人产生了敬意。你可以说自己有两个好友，他们是打铁好手雷德瓦尔德（你还用着他做的剑呢）和猎人维德里克

康拉德，18岁，男

职业：战士

出生地：诺曼底公国，法兰西

城堡职位：士兵

STR 70 DEX 60 SIZ 80 INT 65
CON 70 APP 40 POW 65 EDU 85
Luck 55 Sanity 65 Build 1 Move 8

Damage Bonus: +1D4

Hit Points: 15

Magic Points: 13

Armor: Chainmail (1D8*), helmet, medium shield (1D3, *roll to determine armor effectiveness each time a hit is taken).

Weapons: Frankish sword and scabbard, small knife and sheath.

Skills: First Aid 40%, Insight 25%, Intimidate 40%, Natural World 50%, Navigate 30%, Own Kingdom 60%, Ride 55%, Spot Hidden 35%, Status 55%, Stealth 45%, Throw 35%, Track 45%.

Languages: French 85%, English 51%.

Brawl 50% (25/10), damage 1D3+DB, or knife
Frankish Sword 80% (40/16), damage 1D8+1+DB
Dodge 30% (15/6)
Shield 65% (32/13), damage 1D4+DB

衣着：上好的束腰外衣，上好的靴子，上好的毛皮斗篷，象征荣誉的链饰，腰带。

装备：磨石，麻袋，小钱袋，火把x2，燧石和铁片，猎号，十字架项链，用来擦拭头盔和剑的小羊皮。

便士：10

NOTES:



背景

外貌：看起来朴实无华，淡棕色头发，绿眼睛。

信仰：基督教，很迷信。

重要之人：夏洛特女士。

特质：慷慨，总是乐于助人。

你在诺曼底出生，女主人夏洛特女士加入伯尼菲斯的宫廷时你也随她而来。女主人去哪里，你就陪她去哪，帮她排忧解难。你的女主人非常信任你，城堡里的人也很敬爱你。

罗维娜女士，23岁，女

职业：夏洛特女士的侍女

出生地：诺曼底，法兰西

城堡职位：随女主人拜访此地

STR 65 CON 80 SIZ 75 INT 90
POW 60 DEX 70 APP 55 EDU 70
Luck 55 Sanity 65 Build 1 Move 7

Damage Bonus: +1D4

Hit Points: 15

Magic Points: 12

Weapons: Small knife.

Skills: Charm 25%, Conceal 35%, Fast Talk 65%,
Insight 55%, Library Use 65%, Listen 55%,
Persuade 30%, Repair / Devise 40%, Status 45%,
Stealth 50%, Spot Hidden 60%.

Languages: Latin 50%, Celtic 70%, English 60%.

Brawl 25% (12/5), damage 1D3+DB, or knife.
Dodge 45% (22/9)

衣着：上等长裙，上好的靴子，披风，帽子，手套。

装备：圣经，小荷包，刷子，针线活用具。

便士：20
NOTES:



背景

外貌：饱经风霜的棕色皮肤，黑短发，棕眼睛。

信仰：异教徒

特质：实事求是，狡猾。

伤疤/标记：左边脸上有疤。

你是本地的撒克逊人，是伯尼菲斯大人的训犬师。你生的大块头，但是能很好的照料自己。你可比看上去聪明多了。诺曼贵族都没发现你已经暗中帮助本地强盗3年了。你给强盗通风报信让他们避开巡逻队的抓捕，甚至还故意给巡逻队带错路以便避开强盗老巢。反正强盗们抢的都是富人或者诺曼人，你觉得没什么不妥。你深知谢尔伯恩周边森林非常危险，里面潜伏着野狼和更糟的东西。

维德里克，32岁，男

职业：猎场看守、向导

出生地：谢尔伯恩，韦塞克斯，英格兰

城堡职位：训犬师

STR 65	CON 90	SIZ 80	INT 75
POW 40	DEX 55	APP 40	EDU 80
Luck 65	Sanity 40	Build 1	Move 7

Damage Bonus: +1D4

Hit Points: 17

Magic Points: 8

Armor: Soft leather (1D2-1, roll to determine armor effectiveness each time a hit is taken).

Weapons: Bow, quiver, arrows (24), boar spear (long), hunting knife (small).

Skills: Art/Craft (Bower) 25%, First Aid 50%, Intimidate 30%, Natural World 60%, Navigate 60%, Stealth 55%, Spot Hidden 75%, Throw 45%, Track 70%.

Languages: English 80%, French 31%.

Brawl	60% (30/12), damage 1D3+DB, or knife/club
Long Spear	50% (25/10), damage 1D10+DB
Bow	70% (35/14), damage 1D8, Range 60 yds
Dodge	30% (15/6)

衣着：厚羊毛外套，马裤，腰带，高筒靴，毛皮斗篷。

装备：小钱袋，磨石，备用弓弦，麻袋，陷阱，小铲子，20英尺麻绳。

便士：15

NOTES:



背景

外貌：很有魅力，黑色长发，高个子。

信仰：虔诚的基督徒

重要之人：伯尼菲斯大人，侍女罗维娜。

特质：别傻站那儿废话了，行动起来。

你出生在诺曼底，小时候就带着侍女罗维娜来到了韦塞克斯。从那以后你就住在伯尼菲斯领主的城堡里，他是你二表姐的丈夫。因为你受过良好的教育，英语讲的非常棒，姐夫常派你负责接待撒克逊贵族，或是以领主的名义传递重要消息。

夏洛特女士，24，女

职业：宫廷官员

出生地：诺曼底公国，法兰西

城堡职位：一位女士

STR 60 CON 75 SIZ 70 INT 80
POW 70 DEX 55 APP 75 EDU 85
Luck 50 Sanity 70 Build 1 Move 7

Damage Bonus: +1D4

Hit Points: 14

Magic Points: 8

Weapons: Small knives (3).

Skills: Art/Craft (Embroidery) 40%, Conceal 15%, Charm 60%, Insight 61%, Library Use 54%, Listen 65%, Own Kingdom 20%, Ride 40%, Spot Hidden 30% Stealth 45%, Status 55%, Write Language (French) 21%.

Languages: French 85% & English 60%.

Brawl 65% (32/13), damage 1D4+DB, or knife
Dodge 30% (15/6)

衣着：上等女士长裙，上好的短靴，上好的毛皮斗篷，帽子，手套，戒指。

装备：圣经，小荷包，刷子，镜子，针线活用品，羊皮纸，墨水，羽毛笔x3.

便士：50

NOTES:
