# **克苏鲁迷踪**

## **浴血之舞**

**作者：Graham Walmsley**

**译者：骰运爆炸老白**

**剧本介绍**

在北英格兰一个被遗忘的，与世隔绝的地方，坐落着一个充满神秘与恐慌的村庄。当调查员们发现这个村庄的时候，他们得知了一个已毁灭了无数生命的秘密。

*浴血之舞* 是克苏鲁迷踪的第三个原旨风格剧本，和以往的剧本，例如 *圣玛格丽特之死* 和 *天空中的监视者* 相似，剧本中的战斗部分很少，获胜的希望也很渺茫，所有调查员能做的几乎只有逃命。

而在 *浴血之舞* 中，调查员甚至连逃命都做不到，因为他们会逐渐发现，他们自己就是怪物。

**引子**

在英格兰德温特湖区的一所旅馆里，一群素未蒙面的陌生人发现他们的人生交织在了一起。他们还不清楚，他们都出生在附近的一个名为马涅斯蒂的村庄，而在幼年的时候都被别人收养了。

**恐怖之真相**

在湖区的地下，一种怪物在泥土中穿行，它们是一种令人作呕的，如蠕虫一般的类人生物，这群生物把这片区域视为它们的领地。

每隔119年，即是它们力量最强大的时候，它们会从地下爬出，毁灭这片土地上的村落并屠戮那些居民。它们已经这么做过很多次了，1697年，它们毁灭了湖边的一个村庄。1816年，它们撕碎了在另一个原处建立的村庄，现在，马涅斯蒂村正修建在它们的土地之上，很快，她将迎来这群可怕的怪物。

当怪物还年幼的时候，它们有着人类的外表并和马涅斯蒂的村民生活在一起。这时的它们从生理上来说确实是人类：只有当他们经历了一段岁月之后，它们才会褪下自己的皮肤，露出它们蠕虫般令人憎恶的本质。

更重要的是，在这之前它们还坚信自己是人类。尽管它们当中的许多人会因为各种原因离开这里去别处生活，但当时机到来时，它们总会因某个原因回到马涅斯蒂。在这里，它们会梦到它们将经历的一个仪式：在自己的鲜血中起舞。

在马涅斯蒂村里，有着一群颇有影响力的怪物，它们被称作威尔林家族。在1895年，一位名叫杰克·威尔林的怪物，跟一位名叫维多利亚的人类女子结为了夫妻。很快不出所料的，维多利亚所生育的后代都成为了怪物的一员，它们便是今天的调查员，以及另一个人，名叫杰佛里·威尔林。

最终，维多利亚在许多当地传闻和威尔林家族的历史中发现了这个可怕的秘密，并意识到了她的子女都是怎样存在。于是她将她的孩子们全部交由别人收养，让他们尽可能的远离马涅斯蒂，然后自杀了。

过了几年，杰克再婚了，他的新任妻子玛丽生了一对双胞胎：一对新的怪物。

然后，杰克开始梦见自己的祖先，很快，他意识到了自己的怪物身份，然后他消失了。他听从了来自地底的兄弟姐妹的呼唤，加入了它们。

现在是那些怪物崛起并重新夺回这片土地的时候了，杰克·威尔林的怪物子女们被命运召回了马涅斯蒂，来毁灭这个村庄和她的居民。当然，这些怪物的后裔就是调查员。

用家谱图手稿来追踪家族的血脉。它有两个版本，如果你使用默认调查员，请使用第一个。如果玩家使用自创调查员，请使用第二个，并在相应的位置填上调查员的名字。

在两个版本中，调查员的名字都应该用斜体字写出。

**时间线**

随着故事的进行，会发现更多的时间线索。用这份时间线表（也可以在规则书的后面找到）作为一份手稿帮助他们追踪时间信息。把这张表的每个时间点都裁成一份小条。当他们发现真相时，便给他们相应时间的小条作为信息。

**1697**  沿湖而建的古马涅斯蒂村遭到毁灭，随后在该地重建了下马涅斯蒂村

**1816**  下马涅斯蒂村遭到毁灭，随后该地重建了新马涅斯蒂村，即现在的马涅斯蒂村

**1870** 杰克出生

**1900-1904** 几位调查员出生

**1905** 孩提时代的调查员拍摄了合照。照片中还有他们的父母，杰克和维多利亚，以及另一个孩子，杰佛里

**1905**  维多利亚把她的孩子送给别人收养

**1905** 维多利亚被确认自杀

**1925** 现年55岁的杰克与玛丽再婚

**1929**  玛丽怀上了一对双胞胎，杰克失踪

**1930** 双胞胎丽萨和贝瑟尼出生

**1935** 现在

**故事大纲**

一开始调查员们出现在位于英国湖区的凯兹维克小镇上的黑石旅馆中，起初他们并不认识彼此，然而他们发现了一张他们同为孩童时所拍摄的一张合照，出现在照片中的还有杰弗里，某一位调查员的兄弟，以及一对不认识的男女。

随着他们调查的进行，他们发现照片拍摄的对象是威尔林家族，一个生活在马涅斯蒂的村庄的本地家族。调查员们随即意识到他们都是威尔林家族的子女，在出生后不久便被外人收养了。

这些调查员都开始梦到一个奇怪的仪式：自己在半山腰的一个石阵中跳着奇怪的舞蹈，并用一把古老的匕首完成了一次人祭。另外，他们注意到所有当地的无线电都只是传出杂乱的沙沙声，不过，当地的居民似乎没有觉得异常，依然照常收听无线电。

当他们到达马涅斯蒂后，他们发现了杰佛里，因为某个他也不清楚的原因来到了这里，他已经没有了脉搏，而他指尖的皮肤也变得十分的松弛。

同样在马涅斯蒂，他们发现了玛丽·威尔林，杰克的第二任妻子。调查员们随即发现了杰克·威尔林的一个秘密藏身处：一个位于荒凉沼泽中的大宅。

在大宅里，调查员们发现了揭露了杰克怪物本性的古旧资料，在这个房子的上层房间，他们发现了那把出现在他们梦中的献祭匕首。

很快，杰克就利用房子里的无线电跟调查员们对话了。他现在已经成为了一个潜伏于地底的怪物，他鼓动调查员们献祭杰佛里，这样便可以唤醒杰佛里的怪物本尊，让他回归那些地底的先祖的怀抱中。

最后一幕场景中，杰佛里和调查员感觉到一种古老的呼唤，将他们带到了卡斯特里格的巨石阵，杰佛里的皮肤撕裂开来，皮囊之下的怪物随即现身。调查员们必须决定：要么完成这场献祭仪式，让杰佛里解脱，或是任他死去。

**调查员**

这里是五个为 *浴血之舞* 所设计的调查员。

每个调查员的姓氏都是收养他们的家庭的姓氏，但在出生时他们的姓氏都是威尔林。比如说，罗莎原名叫罗莎·威尔林，而现在她叫罗莎·帕克。

类似的，每个调查员的**坚毅之源**都有收养该调查员的家族的成员（并无血缘）。有一人例外：**迈克尔·劳斯**与**杰佛里·劳斯**确实是兄弟，刚出生时，他们是迈克尔·威尔林和杰佛里·威尔林，随后被劳斯家族所收养。

职业能力已用星号标出。

**罗莎·帕克**

**总体印象：**未婚的古玩经销商

**动机：**无聊

**职业：**古文物收集者

**性别：**女性

**坚毅之源：**我的姐姐，普希拉

学徒时期跟随学习的文玩商人，德雷克

跟我住在一起的报纸经销商，玛莎。

**心智支柱：**诚实是最好的待人方式。

总有人会因为我的为人喜欢上我的。

本质上，我是一个好人。

**调查能力：**考古学 2

建筑学\* 2

历史\* 2

文献查阅\* 2

察言观色 1

官僚 1

信用等级 3

威胁 2

口述采访 2

证物搜集 1

**一般能力：**驾驶 5

逃脱 5

健康 10

警觉 10

物品整备 8

坚毅 10

火器（霰弹枪） 10

骑术 5

心智 10

**角色故事：**

总有人说你只是一个平凡的女人，这也许有点道理，但你很不喜欢这样肤浅的评价。你非常的聪明，足够了解你的人还会知道你对待朋友是多么忠诚和充满爱心，然而给人们留下印象的往往是你身为大龄剩女的傲慢，这挺令人沮丧的。

你是一位非常成功的古玩经销商，居住在格洛斯特郡的斯特劳德。你的顾客大部分都是富有的本地人，或中年妇女，以及不远万里来参观你最新藏品的大收藏家。作为充满竞争的古玩圈子里的一位女性，你学会了顽强拼搏。你拍卖古玩时的声音总是很嘹亮，让你显得大大咧咧的，但你对你和你的顾客之间那巨大的阶级差异还是清楚得很。

除开表象，你是一个非常有爱的人，你的姐姐普希拉是你生命中最珍贵的事物。她住在康沃尔，所以你们只能用电话和书信交流。而你的母亲则跟普希拉住在一起，你姐妹俩跟她的关系也很亲密。

总的来说，你是个行动力很强的女性，你因为一场古董生意来到了凯兹维克，你希望能够以一个公道的价格谈下这笔生意。当你清楚你想要什么时，任何挡路的人都会失败。

**迈克尔·劳斯医生**

**总体印象：**喜欢社交的医院医生

**动机：**对知识的渴望

**职业：**医生

**性别：**男性

**坚毅之源：**我的兄弟，杰弗里·劳斯

我的导师，帕克医生

我的妻子，辛西娅

**心智支柱**：我拯救生命。

人性本善。

乡下使我感觉到身为人的美好。

**调查能力：**建筑学 2

生物学\* 1

历史 1

语言\* 2

文献查阅 2

医学\* 2

物理学 1

察言观色\* 2

议价 1

官僚 2

信用等级 4

奉承 1

口述采访 1

安抚\* 2

摄影 1

**一般能力：**运动 10

驾驶 10

健康 10

搏击 6

坚毅 10

火器 10

急救\* 10

心智 10

**角色故事：**

你对他人的关爱驱使着你选择了医疗行业，但你绝不是那种好高骛远的书呆子：比你的专业水平更值得令人称道的是你的职业精神，尽管你的专业水平同样高超。你用寥寥数语即可让病人安定下来，你认为这就是为何你被视为一个好医生，你很热爱你的这份工作。

你对整个人类的关爱自然而然的延伸到了你身边的人，你对你的兄弟杰佛里的关爱始终如一。你的妻子辛西娅是你最大的慰藉，尽管你得承认有些时候你可能不那么忠贞。尽管如此，你绝不会做任何伤害你身边人的事情。

尽管你现在正在伦敦工作，但你选择周末来到凯兹维克放松一下。也许你会散散步，难免的，你会去酒吧猎猎艳！毕竟人们永远不知道自己下一秒会遇见谁，也许你会遇见一位年轻的女郎，那肯定会让这个周末过得很愉快。

当你回去时，你会看见那些你所爱的人：你一定要联系一下杰佛里，你已经很久没看见过他了。但现在呢，你决定利用自己的时间好好地在这个地方玩一玩。

**琼斯（汤姆）**

**总体印象：**流浪的绅士

**动机：**责任

**职业：**流浪汉

**性别：**男性

**坚毅之源：**一位十分慈祥的老妇人，查韦斯女士；

我亲爱的老母亲，愿上帝保佑她；

小小，图书馆里的另一个流浪汉。

**心智支柱**：我是个货真价实的英国人

所有事情都会有一个好的结局

我会比你们活得都久

**调查能力：**考古学 1

历史 1

文献查阅 2

议价\* 2

奉承 2

威胁 1

口述采访 2

安抚 2

底层社会\* 2

艺术 1

开锁 1

野外求生\* 2

**一般能力：**运动\* 10

偷窃\* 10

健康 10

警觉\* 10

物品整备 5

搏击 8

坚毅 10

急救 5

机械维修 5

心智 10

潜行 6

**角色故事：**

这一定是最安逸的村庄，棒极了，你不觉得吗？多么美妙的地方，这让人神清气爽的新鲜空气简直是世界的奇迹。

你是琼斯先生，尽管很多人叫你流浪汉琼西，但这两个词完全不一样！相反的，你认为你是一个绅士，尽管你的圆顶帽，外套和手杖都破破烂烂的，但他们的质量可不赖。

但老实说，你的这些绅士模样不过是在装模作样。你来自于一个普普通通的家庭：你的老母亲，愿上帝保佑她，是一个坎特伯雷的女裁缝，她近日有了一部电话，但你打给她的机会屈指可数。你的口音也是完全装出来的，你对英语语法的理解也有很多的错误。

但你这些装模作样的行为似乎成功的影响了你，让你对身为一个英国人非常自豪，非常自豪！你感受到了一种使命，如果那些权威机所公布的奇怪事件的结果跟你的想法有出入，那你一定要把它们调查清楚，嘿，我是英国人，这是我的国家。

虽然现在这附近没啥需要调查的事情，但你很期待会有人请你喝一杯酒。尽管通常都是你自己付钱的，但最近手头有点紧。一杯加点奎宁水的杜松子酒再好不过——前提是不会惹上什么麻烦。

**让你自己陷入疯狂**

克苏鲁迷踪的一大乐趣便是让调查员陷入疯狂。为了方便玩家体验到不一样的游戏，下面是几条可替换规则。

首先，作为KP，给玩家一份坚毅损失表，这份表可以在克苏鲁迷踪的规则书背后或者守密人资源书中找到。

现在，鼓励玩家自己在某些影响他们角色的事情发生时主动要求坚毅鉴定，而非由你来进行。坚毅损失表只是一份指导，允许调查员自行设定可能的坚毅损失。记得提醒调查员们有关精神创伤的规则，通知他们第一个达到 -6坚毅值的调查员将承受精神创伤。尽量让这个规则听上去像是一种奖励：承受精神创伤是一次极好的游戏体验。

在这个鼓励疯狂的规则下，请无视那些低坚毅值时的惩罚规则：即允许动摇状态的调查员继续使用调查能力，并在一般能力的鉴定时不增加难度。

在整个剧情进行的过程中，玩家应该努力寻找降低自己坚毅值的机会。如果他们争论说自己的坚毅减损应该比你所设定的高时，你就知道他们正确的理解了这些可替换规则。每当他们损失坚毅，鼓励他们饰演出这种逐渐步入疯狂的样子，尤其是当他们刚刚达到 0 坚毅（动摇）或 -6坚毅（崩溃）时。

这些可替换规则可能并不适合每一个团，那些习惯传统的由KP进行坚毅鉴定的游戏方式的玩家可能觉得这些规则看上去很奇怪。没关系，传统的游戏方式也很适合浴血之舞。

牢记事件可能导致坚毅鉴定。在剧本中会有这样的记号，提醒可能的坚毅减损。

{5}

当这个符号出现时，询问玩家是否要进行坚毅鉴定，所有的这类鉴定都跟神秘事件有关。

**希拉里·埃克塞特子爵**

**总体印象：**吊儿郎当的上流社会人士

**动机：**自大

**职业：**风雅子弟

**性别：**男性

**坚毅之源：**我的哥哥马米，一个外科医生

我的哥哥佩里，一个考古学家

我的弟弟杰克，一个牧师

**心智支柱**：我的血统和权利

生命中美好的事物

我从生理上就比底层的人优秀

**调查能力：**人类学 1

考古学 2

建筑学 2

生物学 2

历史 1

文献查阅 1

医学 2

信用等级 6

物理学 1

议价 1

神秘学 2

奉承 2

威胁 2

口述采访 2

艺术 1

**一般能力：**运动 10

驾驶 10

健康 10

搏击 6

坚毅 10

火器 10

骑术 10

心智 10

潜行 6

**角色故事：**

你真的不知道你身在何处，之前，你正喝着香槟坐在前往格拉斯哥的火车上，而接下来，你却。。。好吧，你觉得是你下车下太早了，而且又在这个不知名的地方错过了另一班车，现在你不得不找一个小旅馆过夜了，好在这破地方至少还有个酒吧。小小的安慰，你这么想着。

尽管你认为自己是一个风流浪子，不过现实生活中你表现得更像一个吊儿郎当的小孩。作为你家族中的第三子，你确实不需要为家庭承担多大的责任。你相信你家族的名头一搬出来就会帮你摆平一切，所以你流连于美酒，女人和纸牌游戏，乐在其中。

尽管如此，你也并非完全不学无术。尽管事实上你学习只是为了能够在跟你兄弟们的争吵中不落下风。当马默杜克（马米）学医时，你认为被他打败就太丢人了，因此你学习了数年医学知识，然而最后放弃了。尽管如此你也有足够的干货来结束跟你哥哥的争论了。同样的，你学习了不少建筑学知识来跟佩里争吵，不对，等等，应该是考古学，又他妈的搞混了。

当你的弟弟成为了一个牧师的时候，你选择了一种不同的方式：不是在神学理论上跟他一争高下，你而是去了解了所有你能找到的亵渎上帝的文本。尽管你没能赢得争论，但你通过干扰他的信仰成功的让他厌烦并暂缓了这种争执。

啊，这世间所有的事都比不上你那高贵的姓氏。太阳快要下山，是时候喝一杯了。

**海伦·郎恩**

**总体印象：**狂野的超现实主义艺术家

**动机：**艺术的敏感

**职业：**艺术家

**性别：**女性

**坚毅之源：**格洛莉亚，我住在切尔西的母亲

朱莉·圣克莱尔，一个在卡姆登的艺术家同行

杰克，睡在我家门外的流浪汉

**心智支柱**：艺术潜藏在人们的灵魂中。

这座城市就是我们的家。

疯狂本身有一种奇特的美感。

**调查能力：**建筑学 2

艺术史 2

文献查阅 1

察言观色 2

官僚 2

信用等级 3

奉承 2

威胁 2

口述采访 1

安抚 2

底层社会 1

艺术 4

摄影 2

**一般能力：**运动 10

驾驶 10

偷窃 6

健康 10

警觉 5

物品整备 5

坚毅 10

心智 10

机械维修 5

**角色故事：**

天知道你为什么会同意来到湖区这个听都没听说过的鬼地方。你的一个客户把你送到了凯兹维克，叫你创作一幅以湖区为主题的画，他为你付了酒店的费用，所以你很难抱怨什么。

等等，不，事实上你可以抱怨，你可是一个艺术家，这里有什么可以激起你灵感的东西吗？风铃草，还是牧场？你打算干嘛，画画湖光水色吗？但你是一个超现实主义艺术家，你所创作的都是那些噩梦似的奇特风景，但这里除了极度的无聊之外可没有什么噩梦般的东西，而那玩意儿你又画不出来。你需要一些能激发你灵感的东西，一些黑暗的，扭曲的东西。而在凯兹维克你又能找到啥？只有一间该死的铅笔厂。

你现在十分想要回到伦敦，去看望下自己的母亲，最近她身体不太好。你还想和你的另一个艺术家朋友朱莉喝上一杯，她最近正在忙着立体主义的创作。除非接下来这几天发生点什么有意思的事情，你真的要搭一班火车直接回伦敦了。

**创建你自己的调查员**

玩家可以创造属于自己的调查员，要求如下：

·他们的年龄在30到35岁之间

·他们之间互不相识

·他们来到凯兹维克的原因各不相同

·他们的动力不能是血脉相承

·必须有人会**医学**能力

·某个调查员有一位名叫杰佛里的兄弟，建议将他设为该调查员的**坚毅之源**

有些能力在此剧本中格外有用，例如**文献查阅，物理学，建筑学**和**艺术**，除此之外则应该避免一些无用的能力包括：**艺术史，密码学，法律，警方交谈，化学，药剂学。**尽管调查员可能拥有这些能力，但他们应该准备更多的其他能力。

**不能是血脉相承**

你们可能意识到这个剧本中所有的调查员的潜在动机都是“血脉相承”，不管调查员们认为自己是为何来到凯兹维克，他们实际上都是因为血统才来到这里的。

然而调查员并不能将血脉相承作为动机，如果他们这么设定，那么将大大减弱这些神秘事件的冲击力：如果调查员发现那些奇怪的行为都深植于他们的血脉中，他们在发现自己的怪物血统时肯定不会觉得太震惊的。

**线索**

整个剧本中，线索以如下的方式呈现：在线索已经给出后，声明使用一个特定的能力来揭示线索。所有的线索都要花费1个能力点（核心线索除外）。例如：

1. *以常人的生命体征来看，杰佛里已经死了*

*·****医学：****你试图把握杰佛里的脉搏，然而你什么都没有发现：不仅他的手腕没有脉搏，似乎他的全身的生命律动都消失了。他摸上去十分的冰凉而湿冷，同时他还不停的抱怨道他感觉自己手部的皮肤在变得松弛。从医学的角度来说，这个人不可能还活着。*

*·****安抚：****你注意到杰佛里试图自己去感受自己的脉搏。你将他的手腕缓缓地托了起来，尝试帮他寻找脉搏，然而你什么都感受不到。杰佛里开始哭泣，他感觉自己是一个将死之人，他认为自己的呼吸都比常人缓慢了许多，他害怕他要死了。*

这个范例中**，医学**和**安抚**就是两种揭示线索的能力，任何能力，只要使用得当，都能揭示线索。比如说，一个调查员可能使用**生物学**来意识到杰佛里的心脏已经停止了跳动。同样，你也有可能发现如何用**神秘学**来发现这一线索，比如说：一名调查员回忆起了一本神秘学著作中有关心脏停止跳动的症状，而它和杰佛里的样子正好符合。

再重申一遍，任何能力，只要使用合理，就能揭示任何线索。有些时候，似乎一个能力是毫无理由去揭示某一线索的。比如说，**建筑学**这个能力似乎跟如何发现杰佛里已无生命体征这一线索毫无关联，然而，只要守密人觉得合理，就可以给出这个线索。

许多场景有很多的线索，你不一定要全部揭示他们。

**姓名识别**

如果你喜欢扰乱你的调查员，可以尝试一下这个的诡计，它让背景故事变得稍微复杂了一点，但绝对值得。

将整个剧本中的威尔林这一姓氏替换成任意一名调查员的姓氏。比如说，如果你的一名调查员名叫哈罗德·怀特里亚，就在整个剧本中使用怀特里亚这个姓氏。马涅斯蒂村的显赫家族变为“怀特里亚家族”，NPC则叫做杰克·怀特里亚和玛丽·怀特里亚。

当某位玩家意识到马涅斯蒂村的一家人跟他们的一位调查员有着相同的姓氏时，整个气氛自然会变得诡异起来。

整个情况可以如下解释：那位具有相同姓氏调查员并不是被陌生人，而是被马涅斯蒂村家族的一个远亲收养的。比方说，哈罗德·怀特里亚是被杰克和维多利亚送给一户也姓怀特里亚的远亲收养的。

这是一个让调查员困惑的好设定，但如果你很难把握，那就不用管它。

**扮演角色**

下面是剧本中一些配角的简要介绍，每个角色的描述中都包含了三样可以让你在面对面游戏中提高带入感的设定。

这些角色的数据都是：

能力：逃脱 5 健康 5

命中阈值：3

使用武器：-3（徒手、非专业人士）

**奈吉尔·约翰逊，黑石旅馆的酒保**

奈吉尔不喜欢他的工作，也不喜欢工作时要打交道的那些人，他希望酒吧里的人都走得远远的，这样他就能安静的看书了。那本书是阿加莎克里斯蒂的《东方快车谋杀案》，他自认为已经知道了谁是凶手。他最不想看到的事情就是各种各样的骚乱：人群吵闹，有人昏倒，以及任何看上去很麻烦的事情。

扮演奈吉尔时：

·默默地倒酒

·以一种很无聊的冷冰冰的音调讲话

·当有人跟他说话时，心理总默念着“闭嘴闭嘴闭嘴”

**亨利·洛克戴尔医生**

亨利是一位年长而富有耐心的睿智医者，他在凯兹维克医院工作。

扮演洛克戴尔医生时：

·说话坚定，明确，富有耐心

·习惯回想曾在自己脑海中做过的记录

·在你思考的时候，要表现出停顿

**玛丽**

玛丽是一位自闭内敛的乡下女人，她的丈夫数年前去世了，而她不想再回忆起他。在这之前，她更希望自己的两个女儿：丽萨和贝瑟尼能够被好好抚养长大，即是：远离一切奇怪的东西。

扮演玛丽时：

·双膝并拢，双手紧紧握在一切

·说话的时候很焦躁但有意克制

·一个一个的审视调查员，仿佛他们中的一位会马上变成怪物一样

**丽萨和贝瑟尼**

她们是玛丽的女儿，年纪尚小。她们很天真也很文静，实际上却是可怕的怪物。

扮演丽萨和贝瑟尼时：

·直直地看着跟你说话的调查员

·玩着一个想象中的玩具，或者是身旁的一把小刀

·当讲述你喜欢的东西时露出甜美的微笑，尤其是说到一些其实恐怖的东西时

**艾达·沃尔沃思**

艾达是马涅斯蒂村里一个名叫背风客栈的小店的老板，在她丈夫去世后她便拥有了这间店铺。旅店的住户几乎都是本地人，收入足够让她过一个安定的生活。对于本地人，她显得很友好，而对于外地人，她显得很有戒心。

扮演艾达时：

·就算你无意说出了一个秘密，你也要显得很自信

·目光要显得很警觉

·不时用更友好的态度去招呼其他客人，和对调查员冷淡的态度形成对比

**尤金·格雷格森**

尤金是一个农夫，正住在马涅斯蒂的一个农场里安度晚年，尽管他已经不再年轻，但他牧羊的身手依然不减当年。他因为酗酒花费了大量的金钱，现在他的生活只能算是勉强过得去，尽管他看上去沉默寡言，但几杯啤酒下肚，就足以让他变得格外健谈。

扮演尤金时：

·不时叹气

·用双手捧着酒杯

·讲故事时望向远方，并不时看向调查员

**杰佛里**

杰佛里是一位温柔而有教养的未婚男士，他幻想着过一个平静而有规律的人生，现在却被他的心脏问题困扰着。更确切的说，他心脏已经不再跳动了，但他的身体情况却没有异常，这种现象令他十分的恐慌。他不知道他为什么会来马涅斯蒂。

他是一位调查员的兄弟。

扮演杰佛里时：

·语速放慢，与跟你说话的人有目光交流

·睁大眼睛

·不时皱眉

**杰克**

杰克是一个在地底游荡的怪物，与他的家人通过无线电交流。在地下生活的数年时间，他的英语能力已经渐渐地退化了，他很高兴能够与他的子嗣交谈，而且为他们很快就将加入自己而感到兴奋。

扮演杰克时：

·不要看着调查员，因为你只是通过无线电在跟他们说话

·声音显得激动而高兴，尤其是在描述那令人不快的事物时

·时不时地，挣扎一段时间以回忆某个确切的词语

**凯兹维克，黑石旅馆**

凯兹维克小镇坐落于英国德温特湖区诡秘的乡下。调查员们从不同的地方来到这里，在他们的旅途上都注意到了他们所翻越的那些造型诡异的山丘。天空下着暴雨，升腾而起的水汽遮挡了视线，道路也变得泥泞不堪。

如果调查员是乘坐汽车从伦敦来到这里，他们已经舟车劳顿了一整天，看到的景色从农田变成工厂再变成了闭塞的山丘。如果他们是乘坐的火车，旅途也同样令人疲惫，早晨从尤思顿火车站出发，中途在彭里斯转车，最后乘坐巴士来到了凯兹维克。

晚上，他们来到了黑石旅馆，从这里可以看到凯兹维克的集市广场。这个老旧的房子还保留着些许古老的感觉。金红色的海报很久以前就已经褪色成了红色和土黄色，地毯和家具都已经严重磨损，还有一股霉味。最令人不爽的是，煤油灯的光实在太昏暗了，房间的角落显得又脏又暗。

现在的时间是八点半。询问调查员为何会来到这家酒店。**信用等级**在3或以上的调查员可能是打算在这里过夜。**信用等级**1或2的调查员可能只是在去一个更廉价的去处之前在这里的酒吧喝喝酒。**信用等级**为0的调查员可能是正在敲着旅店厨房的门讨要剩饭。

同样询问调查员现在身在旅馆的何处。这给了调查员们一个完善自己角色的时间：他们是在酒吧独自喝酒，在餐厅安静的吃饭，还是跟员工交谈？最终，他们都会前往旅馆的酒吧，也就是这一幕场景开始的地方。

墙上粘贴着许多当地人的旧照片，然而房间一头的一张照片不知为何吸引了一位调查员的目光。在靠近观察后，这个原因就显而易见了：这是调查员儿时的一张照片。显然，调查员之前从未见过自己在这么小的时候拍摄的照片。

也许，他认为这只是一个巧合。如果是这样的话，那这个巧合就开始变得越来越奇怪了。一个接一个的，其他的调查员也注意到了这张照片：也许是他们自己注意到了这张照片，也有可能是第一个调查员的行为引起了他们的注意。

所有的调查员都以孩提时代的样子出现在这张照片中。更奇怪的是，他们的名字正好正确的写在照片的底部，而他们的姓氏却都叫做“威尔林”。

{3}

这张照片便是这幕场景的引子。调查员们从这里开始冒险。

**召集调查员**

为了注意到这张照片，所有调查员必须全部身处酒吧。这也许要花点功夫，但并不困难。毕竟，这是一家英格兰的旅馆：所有人都会在同一时间去酒吧。

如果一个调查员正在餐厅，一个服务生会提醒他去酒吧取咖啡；如果一个调查员正在他自己的房间，一场骚乱会把他带到酒吧。

相似的，如果一个调查员正在厨房要饭，一些东西会吸引他们的注意力：一声尖叫或者一个没人留意的钱包，也许是一个调查员在看见照片里的自己时发出来的尖叫。

更好的做法是，让玩家们自己把自己的角色召集在一起。只用简单的告诉他们：找一个身处酒吧的原因。这比单纯的强制让他们前往同一个地方自然得多。而他们总能找到一个原因。

最后，如果这听上去太困难了，可以采用一个替代的方法。直接从所有调查员在一起的时候开始这个场景：身处酒吧，发现照片。

**酒馆，客栈和旅馆**

这里简要介绍英格兰的小酒馆、旅馆、客栈和酒吧的区别。

酒馆是一个聚会和喝酒的地方，通常他里面的东西比酒吧更多：一个简洁的

设公共酒吧，有木制桌子，椅子以及酒吧的高脚凳，通常来说是男人最常去的地方。

而且这里的气氛也比酒吧活跃很多，有更多更舒服的椅子。

客栈就像一个酒馆，但它提供可以租住的房间。它是旅行者经常选择的休息的地方。

旅馆就像一个客栈，但更豪华，它主要是提供住宿而非酒水。也许它会附带一个酒吧，以供住客喝酒。

**注意到照片**

开始慢慢地解释，调查员们是怎样注意到他们就是照片中的人的。

首先，告诉一位年长的调查员这张照片吸引了他的目光，让他感觉到这张照片有些许不对劲。当他们靠近观察这张照片时，他们会注意到照片里的那几个四五岁大的小孩子跟他们像极了。

在调查员各自的童年里，都在自己家中看到过自己童年时的照片。但这张照片上的自己比他们所看到过的照片里的自己年纪还要小，而他们之前从未见过自己在这么小的时候拍摄的照片。

更奇怪的是，照片底部写着的这些孩子的名字，正是调查员自己的名字，然而姓氏却不同。

事情发展到这里已经够奇怪的了，给调查员一点反应的时间。

现在，跟另一个年长的调查员重复此过程，也许他们在第一个调查员在看这张照片也上去查看，然后他注意到了照片了里跟儿时自己很像的一个小孩，又一次，名字对上了。

再给这两位调查员一点时间做出反应，也许他们会交谈，也许他们会向酒保提出疑问。当然，他们应该会注意到双方的相貌。

接下来，用这两位调查员引入第三位调查员：也许是这两人注意到了在酒吧某处的一位调查员跟照片上的某个小孩惊人的相似；也许是第三位调查员看到了两人震惊的表情决定过了看看他们到底发现了什么。

同样要利用好杰佛里这个角色，当调查员开始联想到杰佛里是否也在照片中时，给他们肯定的答复，而且照片上标注的名字也是杰佛里。

最年轻的的调查员在照片上也许还只是一个婴儿，这让他很难把自己的童年和照片上的人联系起来。但是他应该很自然的联想到那个照片上的婴儿就是他自己。

然后，调查员们逐渐注意到了他们都在这张照片上，但不要立即肯定他们就是有血缘关系，让他们保持足够的好奇并问更多的问题。

**凯兹维克**

**场景类型：调查**

这张照片暗示调查员们其实都是威尔林家族的子嗣，只是之后被他们以为是生身父母的家庭所收养了。

不管他们怎样否认这一事实，他们都只能得到令人失望的答复。比如说，如果有调查员打电话给他的父母求证，他的父母会承认他是被收养的。如果一名调查员的**心智支柱**是他家族的祖先，这个真相的揭示可能会动摇该**心智支柱**甚至直接摧毁它。

更奇怪的事是，当地的凯兹维克居民甚至认出了调查员们。他们会在街上拦住他们，然后以“杰克”或“维多利亚”称呼调查员。当然，这些人很快就意识到他们认错人了，但这样的错认实在是令人不安。

当然，许多调查员，尤其是那些具有很强的家族依赖的人，会否认他真实的出生。随他们去吧，不要强行给他们灌输他们确实是杰克的孩子这一信息。相反的，将让他们意识到和接受自己真实身世作为他们在这一幕场景的目标。

随着调查员们的深入探索，比如跟酒店员工或凯兹维克当地居民的交谈，这些线索将对他们开放。

**核心线索：**威尔林家族来自马涅斯蒂，一个靠近凯兹维克的小村庄。

**·口述采访：**深夜的时候，你在酒店的一个昏暗的角落找到了鲍勃，一个当地居民。作为你请了他两杯杜松子酒的回报，他大谈特谈了当地的一些历史。在你耐心的听完了一些神神怪怪的东西后，你向他展示了照片里写到的那个家族姓氏。“是的”他说道，“杰克·威尔林，他住在马涅斯蒂，但好几年没看到过他了。”

**·摄影：**你不顾酒保的阻拦，你将相片从相框里取了出来。照片上几乎没什么线索，但你在照片背后发现了一个摄影师的记号，上面记录着一个地点：“马涅斯蒂”。酒保随后从你手里拿走了照片，并建议你不如去哪里调查一番，他说道：“那是一个在德温特湖另一边的小村庄。”

从现在开始，调查员身上开始发生一些奇怪的事情。当他们入睡时，他们开始做梦；当他们听到无线电时，他们只能听到静电的杂音。

**梦境**

**场景类型：阻碍**

当调查员们入睡时，他们开始做梦。给每一个调查员安排一个下列的梦境情景。你不需要用到全部的梦境，但确保有人梦到的是第一个和第二个情景。不止一个调查员可以梦到第二个梦境场景。

一位调查员梦境中出现的那些人是杰佛里和其他的调查员。如果做梦者已经见过他们，他会立即认出他们。如果没有，他会在之后的现实生活中见过他们后立即反应过来。（所有梦境都是一次3点的坚毅鉴定）

1. **献祭：**你站在一个石阵的中心，其他人围绕着你跳着奇怪的仪式舞步，他们双手平举，不停的旋转。当你低头时，你看到了杰佛里，水平的躺在一个挖开的坟墓里。你手中握着一把以怪异金属材料制成的呈弧形的古老匕首。你知道你必须做什么，你沿着斜线的方向，依次划开了杰佛里的喉咙，肩膀还有小腿。你惊醒了。
2. **舞蹈：**你站在一个石阵中起舞，你的动作很奇怪：你双手平举，不停的旋转跳跃。你的步伐似乎是完全没有经过思考，你的躯干也是在纯粹的本能驱动下扭动，你认为这个舞蹈占据了你生命的所有。在这个石阵的中央，有一个拿着一把闪亮匕首的人影，那个人影的下方有一个人正在被献祭。随着那个人影将匕首刺下，你惊醒了。
3. **葬礼：**你正躺着，有一种熟悉的，令人愉悦的气味围绕着你。然后你意识到：这是泥土的气味。你感觉被紧紧包裹，却又充满了一种安全感和温暖。当你睁开双眼，你只看见了泥土；而当你张开嘴巴，无数的泥土便灌了进来，但你却依然可以呼吸，你没有感到害怕。你在地下越沉越深，舒适的感觉也越来越强烈。
4. **铲土：**你手持着一把铲子，走过了一个山脊。远处是一片湖泊，月光的倒影，让她在黑夜中闪闪发光。你很疲惫：毕竟走了那么远的路啊！但是，你还有一个使命没有完成，你必须继续。前面就是石阵了，你朝它走去。

{3}

不要只是单纯的将这些梦境给调查员读出来。告诉他们每个梦是怎样开始的，然后问他们要怎样做。不要担心这些梦境会因为调查员的一些出乎意料的行动而以一种不同的方式结束。比如说，在第一个梦境中，调查员可能会丢下匕首逃跑，这没关系，这么跟调查员讲：在他逃跑的过程中，“切开杰佛里的喉咙”这一念头突然出现在了他的脑海中。他们立刻就会明白，那把匕首究竟代表着什么了。

这即是说，这些梦境其实并没有提供给调查员们作出实际行动的机会。他们可以对事件做出反应，但并不能真正的干涉事件的发生。这些梦境只是一种预兆，并非调查场景，因此不宜太长。

如果调查员打算尝试一些高难度的事情，就让他们进行一次合理的能力鉴定。比方说，在第三个梦境中，如果一个调查员尝试逃离坟墓，让他进行一次**运动**能力的掷骰鉴定。如果他通过了，就让他成功：也许当这名调查员爬出坟墓后，发现自己正处在一个石阵之中。当调查员醒来时，所有花费的能力点不会恢复，毕竟这些梦是那样的真实。

在这些梦境之中，没有什么是可以确定的。作为KP，调查员们可以看到多少信息取决于你的判断。比如说，第二个梦境里的调查员可能认不出那是一个人祭仪式，甚至也没有看到自己身处石阵之中。第三个梦境里的调查员可能知道自己有使命需要完成，但不知道自己身在何处。

调查员醒来后，他们可能会去调查自己梦中的情景。如果这样就鼓励他们在不离开湖区的情况下去调查。比如说，鼓励他们给伦敦的一个同事打电话咨询，而不是前往伦敦。要强调凯兹维克拥有所有方便调查的设施，包括一个完善的图书馆。

在调查梦境时，下列的线索将是可以提供的。第二个线索可能通过一次简单的问话而不是鉴定某项能力就可以找到，做好记录，毕竟巨石阵很出名，还是一个著名的旅游景点。

1. 那把匕首的年代十分古老，甚至古老到不可能留存下来。

**·考古学：**你开始回忆你梦中的细节，你画下了那把匕首的样子，试着思考这种形状的匕首到底是什么来头。然而你在分析了它应该出现的时代后，以你的专业素养都不足以解释它是怎么做出来的，因为这种设计跟你之前所见的所有古物都不相同。但很肯定的是，这也绝不可能是一个现代的手工艺品。

**·信用等级：**你给一个在苏富比（伦敦拍卖行）的朋友打了一通电话。“是的”他说，“这把匕首跟我很多年前卖给一个匿名投标人的一把很像，这东西的年代肯定很古老了，但奇怪的是它的造型跟任何一个已知古文明的做工都不符合。”

1. 那个石阵就是卡斯特里格的巨石阵，离这儿不远。

**·奉承：**早餐时，你向一位旅店的员工询问了你梦中出现的石阵。“这附近有什么石头阵吗”你问道，“那种可以俯瞰整个湖景的那种？如果你能帮上忙我会很感激的。”“当然”酒店的员工说道，“那应该就是卡斯特里格的巨石阵了。”

**·神秘学：**当你醒来时，你一直试着把那个石头阵的景象印在脑海里。早餐时，你独自坐在一旁，试着回想一些当地的民间传说。终于，你回忆了起来：那个石阵就是卡斯特里格的巨石阵，当地的一个奇怪的景点。

1. 那种仪式舞蹈跟历史上的一种纪念死亡与重生的舞蹈很相似。

**·人类学：**梦醒后，给你留下印象的就是那个舞蹈。它让你回想起了你曾经所看到的一张插图：一本布满灰尘的古书中的一张图片，一个人正跳着同样的舞蹈。这天早晨，你前去了凯兹维克图书馆。尽管这里并没有那本书，但你在一本有关历史上的舞蹈的书中发现了类似的插图。很显然，这种舞蹈是史前时代原始人的一种舞蹈，在仪式上用来纪念一个人的死亡和重生。

·**艺术（舞蹈）：**梦中的那种舞蹈在你清醒后依然困扰着你。这种舞蹈跟你表演和学习过的所有舞蹈都不相同。但有一种感觉一直在你脑海中挥之不去：这是一种宗教性的，带有超自然色彩的舞蹈。突然，你回想起来了，你曾经读到过的一本书上记录了中世纪的一种“舞蹈瘟疫”，被感染的人会不受控制的舞蹈直到死去。这种舞蹈跟你梦中的舞蹈很相似。教会曾宣布这种舞蹈是一种纪念死亡和重生的异教仪式。

**静电杂音**

**场景类型：阻碍**

不管何时调查员们发现了一个无线电，它都会发出静电杂音。调频也没有用：任何频道都会传出这种声音。

然而，其他人却能正常收听。当一个NPC在调查员们听不到的音乐声中开始唱歌时，这种情况就突然变得明了了。

如果调查员听得够久，他们就会在静电声中听出来一些东西：一开始是一段旋律的片段，然后是模糊的人类声音，但是调查员们并不能确定他们听到了什么。这些声音持续了一段时间，然后就消失了，不由得让调查员开始怀疑这是否只是他们的幻想。

{2}

无线电几乎可以在任何建筑里找到，包括：

·旅馆的酒吧

·玛丽·威尔林的房子

·凯兹维克医院

如果调查员开始研究静电杂音，可以提供以下的线索：

1. 所有的科学都无法解释这种现象

**·物理学：**理论上，用一个发射器将白噪音传播到一个地区的所有无线电中是可行的。但是这无法解释为何只有一部分人可以听见噪音。

**·精神分析：**在静电声中听见声音和旋律很容易解释：这是因为人们在潜意识中往往有着对人际交往的需求，而这种需求反映出来便是听见了一些不存在的声音。但其他人为何表现得是毫无障碍的收听音乐？只能解释为是一种严重的妄想。这种案例你从来没有接触过，一定是什么地方出了问题。

**让调查员留在原地**

调查员可能会被各种情况吸引住而想要离开这个地区。比方说，他们可能想离开湖区去调查一下其他地方的无线电是否还是播放杂音，或是前去伦敦的大英图书馆查找资料。

就算他们这么做剧情也能进行下去，但是尽量劝阻他们：如果调查员坚持赶回伦敦，那么会破坏这种孤立无援的氛围。尽可能的鼓励他们在湖区完成调查。

你也可以采取直接的方式，告诉玩家如果你们留在这片区域，游戏体验会更好。对合适的玩家来说，这种诚实的方式更有效。

**卡斯特里格巨石阵**

**场景类型：过渡**

在梦到身处石阵中的一个仪式后，调查员可能会去寻找这个石阵。这很简单：卡斯特里格的巨石阵在当地很有名，从凯兹维克驱车前往巨石阵只需要花十五分钟。

但他们来到巨石阵时，他们很快就认出了这就是他们梦中出现的地点。

{2}

周围的景色跟调查员们梦中出现的场景一模一样，如果调查员尝试朝西南方向走一里多路，大致在马涅斯蒂村的方向，他们会发现出现在“铲土”梦境中的那个山脊。

除此之外，这里就没什么线索了，如果调查员在他们梦到有一个人被埋葬的地方尝试挖开土地，他们一无所获。

至此，周边没有什么需要进一步调查的东西了。这个场景也很难算是一个常规的场景，只是一个制造疑惑的转场。如果调查员们来到了这里，他们只需短暂的停留，然后前往马涅斯蒂村。

**马涅斯蒂**

马涅斯蒂村在幽暗而闪闪发光的德温特湖的另一侧，调查员若要从凯兹维克前往马涅斯蒂村，必须顺着绕湖公路前进。也许他们在主干道上一路向南，然后向西开上了一条陡峭多风的山道。或者是，他们向西沿着一条看上去直入水中的高速公路前行，然后翻阅了一座山丘进入了马涅斯蒂村。最终，他们也许乘坐渡船从凯兹维克出发，穿过德温特湖进入了布兰德赫森林。

这个村庄修建在一片灰页岩上，看上去灰暗又闭塞。由砖石搭建起来的建筑看上去与四周格格不入，粗暴的镶嵌在一片乡间景色之中。这些建筑的四角处的石头被打磨得十分尖锐和锋利，就像是这个村庄在试着保护自己一样。

在马涅斯蒂两旁较高的山丘上有两片阴暗荒凉的荒野，分别叫做猫铃铛沼泽和少女沼泽。这两片荒野里唯一有点人类生活过的痕迹，就是几个被废弃的铅矿。如果调查员顺着马涅斯蒂的山丘走下来，他们会来到德温特湖南边的沼泽地。

在马涅斯蒂。三个地点会激起调查员的兴趣：背风客栈，玛丽·威尔林的房子和旧校舍。每个地方都能找到同样的线索。

**威尔林的房子**

玛丽·威尔林住在一个灰色的小屋里，坐落在一条很久未使用的马车道旁的不远处，风恰恰顺着这条车道吹过了整个村庄。当调查员靠近时，他们感受到了一种强烈的亲近感。他们听到了前方的鸟鸣和碎石在他们脚下摩擦的声音。

当他们敲门时，告诉一个调查员，在这扇门打开之前，他的直觉已经告诉了他这屋子的墙纸是怎样的:那墙纸是黄色的，带有郁金香的图案。当玛丽打开门时，他们的直觉应验了，尽管墙纸比他们想象中的褪色了不少。

{2}

这样的感觉很明显来自于儿时的记忆。调查员们是在这间房子里长大的，当他们在房子里徘徊时，其他的回忆又开始浮现：这间房子里灰尘的气味；花园的景色；某件房间里应该有一张桌子（几年前它就被移走了）

玛丽邀请调查员在起居室稍作休息，并给他们制作茶点。当她意识到调查员们都是谁时，她昏倒了。在清醒过来后，她表现得非常害怕而且不愿跟调查员谈话，她建议调查员不如到村庄下面的旧校舍去看一看，杰克曾是那个学校的校长。

在交谈中，玛丽的双胞胎女儿，丽萨和贝瑟尼，在门厅的一头盯着调查员。过了一会儿，她们就觉得无聊了，然后去了另一个房间听无线电，这台无线电传出的当然是杂音。

如果一名调查员留心观察这对双胞胎，他们会发现有时候这对双胞胎会对着无线电讲话。如果问她们原因，她们会显得很惊讶。她们经常跟无线电对话，因为无线电再跟她们对话。无线电是她们的朋友，它经常向她们问好，还会问她们最近过得怎么样。如果调查员进一步询问，她们会承认她们也听到了电台里的杂音，这个杂音一直存在。

通过跟玛丽谈话和探索这间房子，可以获得在“马涅斯蒂的线索”里面所列举的所有线索。

**背风客栈**

一个破旧褪色的招牌为马涅斯蒂村唯一的客栈招揽着顾客。当调查员进入客栈后，他们会发现一个黑暗阴冷的酒吧，通常村民会在晚上来着儿喝酒。客栈的女老板艾达怀疑的看着调查员。

不管怎样，既然这是一家客栈，不管调查员的信用等级是多少，几个先令便可以在这里留宿。客房都是很简陋的木头房间，里面有一张小床和一盏古老的油灯。

在酒吧，调查员发现了杰佛里，任何跟杰佛里有关系的调查员都会立刻认出他。其他情况下，一名调查员会意识到他是照片里的另一个孩子。

他很害怕，他感觉自己是被强迫着来到马涅斯蒂的，但又完全不知道他为何要来到这里。他一个劲儿的喝酒，但又在担心这会使得自己对那些正影响他思维的东西更敏感。奇怪的是，他一直在试探着自己的脉搏（参加21页的线索1）

通过跟杰佛里，艾达还有其他村民的谈话，调查员可以获得在“马涅斯蒂的线索”里面所列举的所有线索。

**旧校舍**

调查员们可能不会立即注意到旧校舍这一地点，这是一个毫不起眼的废弃场所。靠近观察可以得知，这是维多利亚时期的一所私营小学，两个分开的入口分别标记着“女孩”和“男孩”。

这个建筑没有上锁，甚至所有的陈设在六年前杰克失踪后都没有被动过。木质课桌上积满了厚厚的灰尘，结满蜘蛛网的黑板上写着二次方程的等式，杂草和苔藓从石板路的缝隙中铺满了整个地板。

又一次，年长的调查员感受到了一种可怕的既视感：他们记得童年时的这个房间。对他们来说，这个房间感觉比原来小了许多。年长的调查员还有可能发现他们依然保存在学校办公室里的老旧练习册。

{3}

一名调查员会有一种强烈的感觉，某一张课桌就是他儿时的课桌。确实，如果他们掀开课桌的盖子，他们会发现自己的名字正写在盖子背后，那是自己儿时的笔迹。

{3}

这个学校里有许多值得调查的事情，有许多写满儿童故事的练习册，有许多有关本地传说的文章，还有学校存留的记录档案。列举的线索都可以收集到。

**马涅斯蒂的线索**

这些线索可以在马涅斯蒂的任何地方找到，尤其是在背风客栈，威尔林的房子还有旧校舍。

1. 以常人的生命体征标准来判断，杰佛里不可能还活着（作为一次坚毅鉴定，如果杰佛里是该调查员的**坚毅之源**的话，使用较高的减损值进行鉴定）。

{3} {5}

*·***医学：**你试图把握杰佛里的脉搏，然而你什么都没有发现：不仅他的手腕没有脉搏，似乎他的全身的生命律动都消失了。他摸上去十分的冰凉而湿冷，同时他还不停的抱怨道他感觉自己手部的皮肤在变得松弛。从医学的角度来说，这个人不可能还活着。

·**安抚：**你注意到杰佛里试图自己去感受自己的脉搏。你将他的手腕缓缓地托了起来，尝试帮他寻找脉搏，然而你什么都感受不到。杰佛里开始哭泣，他感觉自己是一个将死之人，他认为自己的呼吸都比常人缓慢了许多，他害怕他要死了。

·**信用等级：**到达凯兹维克医院后，你把杰佛里带到了最近的医生跟前，“他到底出了什么问题？”你要求医生对他做一个检查，一次又一次。结果是：他的心脏已经停止了跳动。“什么意思，他不是还活着吗？”你问到，“看上去确实是这样，但他的心脏真的没在跳动了。”医生回答。

2.杰克·威尔林在6年前毫无预兆的失踪了，这一点都不符合他的风格。

**·奉承：**在玛丽给你倒茶时，你报以了一个善意的微笑，你问到：“杰克为什么要离开呢？我想象不到任何思维正常的男人会心甘情愿的离开自己的妻子。”但玛丽并没有如你期望的那样以微笑回应。她皱了皱眉，说她也不明白。只知道杰克在做了一些噩梦后，他就突然的消失了，甚至连行李都没有收拾。

**·官僚：**在整理了学校办公室里的文件后，你有了一些眉目。你希望能在文件里找到一些有关杰克失踪的信息，但你什么都没有找到。他就是在某一天不明不白的消失了，而在那一天孩子们还是照样来到了学校。一个孩子留了一张便条写着“你不在学校，我们就回家了，当你重新回学校开课的时候我们再来。”很显然，学校再也没有开课过。

3.杰克·威尔林在看到他镜中的倒影后显得十分惊恐。

**·证物采集：**当玛丽在收拾茶杯时，你请求借用一下厕所，然后你借机快速搜寻了一圈房子。在浴室的镜子上，你发现了一些奇怪的抓痕。这些抓痕构成了一个类似头部的形状，应该是某人照着他自己的镜像抓出来的。通过这些抓痕的高度判断，它的主人应该是杰克，但这个头部的形状又明显不像常人。有几条水平的线条从形状中穿过，让脸部看上去像一个蠕虫，而眼睛看上像一条细长的缝。

**·察言观色：**你向玛丽询问其他的一些有关杰克的问题，她说她什么也不知道。但她依然不敢跟你有眼神接触，你意识到她肯定在撒谎。“你到底在隐瞒什么？”你向她逼问，玛丽显得有点动摇，但她还是回答道“这听上去有点蠢，杰克说他被一个镜中的怪物吓到了，但那只是他自己的镜像啊。”

4.当地的民间故事提到了一种生活在地底的，蠕虫似的怪物。

**·口述采访：**在背风客栈，你意识到你只能在艾达讲的故事中找到一些信息。你忍受住了她一开始的冷漠，但事情很快就变得有意思起来。她开始讲述一个当地传说。“人们说这里的地下潜伏一种蠕虫形的怪物”她缓缓说道，“有些时候，有农夫会在田间发现一个滑溜溜的灰色手掌，但一碰它它就立马缩回土里了。”

**·文献查阅：**你坐在学校办公室里翻看学生的练习册。一个学生的文章吸引了你的注意：这是一个虚构的故事，讲述了一个女孩被一个蠕虫似的生物杀害了。这篇文章的下方还有一幅配图，画着一个人首虫身，有着光滑皮肤的怪物破土而出。

1. 一头猪失踪了。

**·议价：**你坐在背风客栈的火炉旁，跟当地农夫尤金开展了一段愉快的谈话。作为你请了他一杯啤酒的报答，他告诉了你一些信息，尽管对你来说不怎么重要：他养的一头猪失踪了，他完全不知道是咋回事，肯定不可能是被人偷了吧，偷猪贼不会来马涅斯蒂这个穷乡僻壤的。

**·生物学：**你在当地四处闲逛，但你只发现一个小猪圈有点不对劲。这里的猪不见了，但肯定是最近才不见的：这里的粪便还很新鲜，离它被排泄出来不超过12小时。但这只是一头还未长成的小猪，肯定不可能被抓去屠宰了。你向农夫询问，但农夫只是沮丧的回答说他养的猪就是突然间消失了。

1. 在马涅斯蒂村修建之前，这里曾有一个名叫下马涅斯蒂的村庄，已经被毁掉了。

**·口述采访：**喝了几杯啤酒后，尤金开始变得唠叨起来。他讲了很多很杂的故事：他提到了什么了温德米尔湖的幽灵，还有黑色手掌的传说，这些在你看来不过是人畜无害的幻想罢了。接着他告诉了你关于下马涅斯蒂村的故事“那个村庄以前就在那儿”他指向了一个方向：山丘的下方，德温特湖畔。“但现在只剩下废墟了。”

**·考古学：**马涅斯蒂村看上去挺新的，应该是在维多利亚时代晚期修建的。但透过背风客栈客房的窗户观光时，你注意到了风景里的一些奇怪的线条，应该是先前的定居点。第二天早晨，你前去探查，而你的怀疑得到了确认：这些景色是先前的一个村庄，应该修建于十八世纪，大概在一个世纪后遭到了摧毁。

1. 据传闻卡斯特里格巨石阵曾经举行过献祭仪式

**·神秘学：**你看到的景色越多，你越常回忆起多年前看过的一本关于德温特湖区北部的女巫教会的书。卡斯特里格的巨石阵很显然是女巫们经常集会的地方，而那里时常有人祭的传闻，而受害者都遭到了活埋。

**·人类学：**当你在阅读学校里的练习册时，一个孩子的故事让你联想起了一个当地的传说：这个传说讲述的是在卡斯特里格巨石阵进行的人祭仪式，仪式的结尾令人毛骨悚然：仪式的牺牲品遭到了活埋。

**核心线索：**杰克曾经去过少女沼泽的少女之屋

·**文献查阅：**在寻遍了学校的文件后，你总感觉你漏掉了什么。之后，在你半梦半醒的时候，你突然想了起来。在一本练习册里曾写有一个故事：一个少女沼泽的疯汉。在深夜，这个疯汉会在沼泽地里不断地向少女之屋爬行。也许那个疯汉就是杰克？

**·信用等级：**晚上，你在背风客栈看到了玛丽·威尔林，她依然躲避着你的目光。你露出霸道的一面，质问她发生了什么。她显得很羞愧，说她在你走之后清点了一下杰克的东西，在其中发现了一张地图，上面有一个地点被做了标记：位于少女沼泽中的一间房子。

**·开锁：**威尔林家的阁楼被上了锁，但是从正确的角度用一把折叠刀便能将其打开。打开阁楼门后，你发现了一个盛装杰克所遗留的东西的小盒子。里面只有一样东西值得留意：一张在少女沼泽上做了标记的地图，标记旁边标注着“少女之屋”。

**记住你的童年**

大部分人记不得他四岁之前发生的事。因此，在两岁之前就离开马涅斯蒂的最年轻的调查员不会对这个村庄有任何的印象。

两到三岁时离开马涅斯蒂的调查员大概会有一些大致的印象，比如看到玛丽家中的墙纸时，会有一种奇怪的熟悉感。

最年长的调查员对马涅斯蒂会有更多的印象。然而，因为之前他们极力否认自己是被收养的，现在他们也不太确定自己童年时的记忆是否准确。随着剧情的进行，他们会回想起越来越多的事情。

**凯兹维克医院**

**场景类型：转场**

凯兹维克是一个黑暗哥特风的建筑，很不协调的伫立在一片田野中。调查员沿着一条砂石路来到这里，穿过橡木大门进入了医院。

这个医院是德温特湖北区的主要医疗中心，这里的员工都很友好。此外，这里还具备调查员可能需要的各种设施，包括让杰佛里修养的地方。医院的主要员工之一是洛克戴尔医生，一位上了年纪但经验丰富的顾问医师。任何具有**医学**能力的调查员可以判断他的医学素养无可挑剔。

让我们挑明了说，这间医院就是为了保证调查员在需要医疗设施时不需要跑回伦敦而安排的。

此外，这间医院可以保证杰佛里能够安稳的待在这个地区附近。当调查员得知杰佛里的心脏不再跳动时，他们可能希望杰佛里能得到一定的医疗帮助。凯兹维克医院可以提供相应的医疗服务：毕竟以杰佛里的状况再让他赶路去伦敦再蠢不过了。这间医院可以提供一个时刻观察杰佛里身体状况的医疗房间。

而现在，如果调查员坚持要把杰佛里送离德温特湖区，也请不要阻止他们。整个事件可能显得没那么戏剧性，但也不会打乱剧本的节奏。不管怎样，如果可以的话，请你控制好调查员跋涉的距离，以便他们可以在剧本结尾的仪式上及时赶到。当你跟合适的玩家游戏时，你也可以简单的告诉他们让杰佛里待在这附近能让故事更好进行下去。

在医院时，调查员可能会揭露之前的一些线索，尤其是关于杰佛里的，当然也有可能会发现下面的新线索。

1.1816年曾大概进行过一次关于贝蒂·威尔林的医学病例研究，贝蒂的症状跟杰佛里很相似。这个贝蒂，当然就是杰克的祖先。

**·医学：**你介绍自己是伦敦一家医院的主治医师，然后要求和洛克戴尔医生私下谈话。你向洛克戴尔询问杰佛里的情况到底该怎么解释，洛克戴尔医生欲言又止。在你的追问下，洛克戴尔医生回想起了一个相似的病例，是他在研究一个医学课题时偶然发现的。在医院的档案馆里，他找到了一份维多利亚时期的文件，里面详细的描述了这个病例，而患者的名字叫做贝蒂·威尔林。

**·奉承：**你假笑着眨了眨眼睛说道：“当然，像洛克戴尔大夫这么有经验的医生肯定知道这是什么情况，对吧大夫？”洛克戴尔对你的奉承似乎很受用。尽管有些突兀，他说他回忆起了维多利亚时期的一个相似病例。他从医院的地下室里取回了一本书，“这个，贝蒂·威尔林。”他说道。

**下马涅斯蒂**

朝马涅斯蒂村庄下方前进，穿过田野和森林，就会来到德温特湖潮湿的南湖畔。随着调查员的探索，他们会穿过一扇门来到一条木质的小道。

在这路旁边便是下马涅斯蒂的遗迹了，除了几米高的断墙外什么都没留下。在检查过程中，这些建筑的废墟看上去跟现在马涅斯蒂的建筑很相似：小屋、教堂，以及很原始的酒吧。靠近观察时，调查员们发现了一些人类的骨架和畸形的头骨，没有一个是完好无损的。

朝湖边的方向前进时，调查员发现了一个更早的村庄的痕迹，当地人似乎把这里称作“古马涅斯蒂”。古马涅斯蒂的历史就更久了，大概在十八世纪前就被毁灭了。现在，只有几片砖瓦和骨头陷在这里的沼泽中。

在下马涅斯蒂和古马涅斯蒂可以找到这些线索：

1. 下马涅斯蒂是在1816年被摧毁的。

**·考古学：**你判断出下马涅斯蒂建于十八世纪初，而毁于维多利亚时代早期。你希望得到一个更确切的时间，于是你前去了凯兹维克图书馆，一本记录本地历史的书里提到在1816前后不知为何当地人口数量骤减。你推测这大概就是下马涅斯蒂被毁灭的时间。

**·口述采访：**你尝试从尤金的口中套出更多的消息。在他的长篇大论中，你提炼出了一个有用的信息：尤金的祖父曾跟他讲过一个故事，而这个故事又是他的祖父从尤金的曾曾祖父那里听来的，那就是在下马涅斯蒂被毁灭后，当时盛行的饥荒就结束了。尤金把这归结于某种神秘的力量，但你却推理出一个更合理的解释：下马涅斯蒂是在1816年的那个臭名昭著的寒冷夏天中毁灭的。

1. 古马涅斯蒂是在1697年被毁灭的。

**·文献查阅：**你开始寻思古马涅斯蒂是在何时被毁灭的，于是前去查阅教区的记录。你注意道许多的修道士的记录在18世纪，尤其是在1697年的时候，消失了。也许这就是古马涅斯蒂村被毁灭的时间。

**·神秘学：**尽管你在凯兹维克图书馆里呆了很久，你也并没有找到多少关于古马涅斯蒂的资料。然而，你注意到一个信息：当地的异端教派在18世纪的时候异常活跃。一份1697年的教会布告中记录了一次渎神行为，提到了当地的一个村庄被魔鬼毁灭了。也许这说的就是古马涅斯蒂。

1. 建筑都被彻底撕碎了。

**·建筑学：**你很熟悉建筑会因什么原因而崩塌，但这里的情况实在是反常：这些建筑散落各处。也许这里曾发生过一场地震，但地震不可能直接把砖头震成两截，而这里的断成两截的砖头四处都是。你只能怀疑是是某种生物故意把这些房屋撕碎的。你当然知道这是不可能的，否则你敢肯定，这些砖头上的一些痕迹绝对是被牙齿咬出来的。

**·文献查阅：**许多教会的文献都记录到某种“渎神的恶魔”撕碎了下马涅斯蒂。一开始，你认为这不过神棍的幻想。但是当你凑近观察这些砖块时，你看到了似乎是牙印的痕迹。

{3}

1. 有一些记录，描绘了一种蠕虫似的怪物，从土地中爬出。

**·艺术：**一些出现在断墙下的涂鸦引起了你的注意。那是一幅素描，散落在碎砖之间，你将他们重新拼在一起，然后看到了完整的图案。这幅涂鸦描绘一个有着人类外形，却生长着蠕虫一般手足的生物从土地里爬出。这一定是摧毁下马涅斯蒂的生物之一。

**·信用等级：**你不耐烦地要求尤金来下马涅斯蒂协助调查。“你确定要去那里吗？去那里干嘛，调查几块破砖头吗？那能有什么帮助？”但你在你丢给他半个克朗后他就乖乖听话了。他跑到了一个断墙边，给调查员指出了一个雕刻品。那个作品雕刻着一个有着人类外形，却生长着蠕虫一般手足的生物从土地里爬出。“这个就是毁了村子的东西。”他说。你弯腰检查，又随手丢给了他半个克朗。

**浴血之舞**

**场景类型：转场**

深夜，音乐声将调查员们吵醒。那是一种奇怪却又抓人的旋律，就像是潜藏在无线电杂音中的一种信号，以一种很不自然的方式冲击着他们的思维。这个旋律让调查员们无法入睡，似乎恰是在呼唤他们一样。

调查员循着这个噪音来到了旧校舍，当他们靠近时，这个声音开始变得更加的紧张，就像鼓点一样传来声声撞击，音调也在剧烈的变换。就像是一个将死之人的心跳，更像是某种来自异界的音乐。

从校门外望去，调查员看见丽萨和贝瑟尼正在院子里跳舞，那正是调查员们所梦到的舞蹈。她们双手平举，以一种奇怪的步伐不停地旋转和跳跃，抱以一种超凡的专注和热情，围绕着地上一个黑暗的东西起舞。

{4}

那是尤金失踪的猪，姐妹俩已经用一把面包刀划开了它的喉咙，肩膀和小腿。现在，它的鲜血已经流成了一个巨大，黑暗的圆环，她们便在这鲜血之中疯狂舞蹈。在黑暗之中，这对双胞胎的双腿和睡衣似乎与背景融为一体。当靠近观察时，那黑色的部分分明就是已经凝固的鲜血。

除了双胞胎之外还有一个无线电，应该是从威尔林家的房子里搬出来的。里面正传出那熟悉的杂音，在那杂音之中，调查员听到了那唤醒他们的诡异音乐。

调查员们是否阻止了她们的舞蹈？如果他们这么做了，这对双胞胎猛然从恍惚中清醒，然后开始哭泣。

“为什么，小猪死了吗？”她们问道。“这个舞蹈应该会让它醒过来！为什么它不会像我们梦里的那样沉入土中？”

如果调查员把双胞胎带回玛丽那里，玛丽瞬间变得面如死灰，然后迅速把双胞胎领进了家门。以下的线索从玛丽或双胞胎那里都可以得到：

1. 双胞胎跟调查员做着同样的梦。

**·安抚：**你在学校院子里一个靠近双胞胎的地方坐了下来，温暖的血液渗进了你的衣裤。“别担心”你说道，“我也听到了无线电里的声音，你们做过什么有意思的梦吗？”

“是的呢，我们梦到了跳舞和活埋，你也在那个梦里。”

**·威胁：**当玛丽把双胞胎领进屋时，你把一只脚伸进了门缝“这里他妈的都发生了些什么事？”你吼道，“你的孩子沾了一身血！”玛丽看上去很害怕，她回到起居室坐下，说道：“她们都做了怪梦，跟活埋有关，她们说在梦里学会了怎么跳舞。”

1. 双胞胎以前就做过这种事情。

**·议价：“**好吧，如果你们跟我说说到底发生了什么事情，我保证不会告诉你们的妈妈。”

她们对视了一下，回答道：“这个舞蹈从来没起过作用，那些东西从来没有活过来。我们以前拿一只狗狗试过，但他也没有沉到地里面去。为什么那个梦是错的呢？在梦里，当你围着一个人跳舞的话，他们就会活过来的。”

**·医学：**你摆出了医生对病人的态度，告诉玛丽无需担心。但是，你坚持要求了解发生了什么。玛丽变得温和了许多，回答道：“两年前，她们杀掉了自己的狗，就是家里养的宠物狗，然后围着它的尸体跳舞，在看到小狗没有复活的时候很是失望。”

善用这个场景来震撼调查员，当他们的调查员进度很平稳时，将这幕场景抛出来。

如果有必要，更换这幕场景的时间和地点：调查员可能在任何时候听到这奇怪的音乐。除了在学校的院子里跳舞，双胞胎可能在其他任何地方出现。一种可能的情况是，当调查员在探索玛丽的屋子时听到了这诡异的音乐，然后看到女孩正在外面跳舞。

**欢迎进入沙盒**

你可能注意到了，马涅斯蒂村是某种意义上的沙盒。当调查员来到这里时，这里有许多事可以做，许多地方可以去。

因此谨慎规划你的场景。当你揭示了有关少女之屋的线索后，调查员就会离开马涅斯蒂而且很有可能不再回，因此在他们充分探索这个村庄前保留这一线索。调查员不需要每一个地方都去一遍：通常，他们会漏掉下马涅斯蒂或者旧校舍。在你提到少女之屋前要保证他们探索了足够多的线索。

除了所列举出的线索之外，马涅斯蒂村里还有很多供调查员发掘的东西，比方说：

·无线电里的杂音

·梦境

·杰佛里

·双胞胎的舞蹈

你不需要用到他们全部。但在这部分内容结束之前，你必须提到无线电杂音和有关仪式舞步的梦境，因此尽可能早在凯兹维克就跟调查员描述无线电和梦境的内容。

如果你能把握好时机，你可以加入以下的元素。让他们比之前更加诡异：

·杂音里潜藏这一个人的声音，听上去像是在跟调查员说话，尽管他们听不清楚

·更多有关献祭和在地下穿梭的怪梦

·杰佛里变得冰冷，呼吸缓慢

这里列出一些你必须做的事情：

·描述无线电杂音，两次，最好是两部不同的无线电

·描述有关仪式舞步的梦

·描述有关献祭匕首的梦

·描述杰佛里没有脉搏

·尽可能将提及少女之屋的核心线索推迟提供

其他的内容就请你游玩时视情况添加，就算漏掉些什么也不用担心。

**少女之屋**

在少女沼泽的另一端，暗藏着一间废弃的木屋。它修建在一个山脊上，风声在它四周回响，深入来访者的骨髓。没有道路通向少女之屋，甚至连前人的足迹都没有，调查员必须自己在开阔的荒野中找到通路。

这间屋子的窗户关得紧紧地，但门没有上锁。走进屋子便闻到一股木头和灰尘的混合气味，以及一种不可名状，让人联想到胆汁和泥土的恶心味道。地板已经裂开了，踩在完好部分时发出的声音又十分刺耳。如果调查员想保持安静，让他们进行一次鉴定**潜行**的掷骰，难度为6：没有人会听到，但让他们丢吧。

这里就是杰克从马涅斯蒂失踪，在被仪式送进土里之前度过他最后时光的地方了。他的手稿和书本散落在地板上：一个集合了草图、素描和科学图表的大杂烩。一个煤油手提灯放在一旁，墙上还有一面镜子，似乎这间房子的时间还停留在杰克离开的那一刻。

这里有一个无线电台，打开后，在一段时间里是没有声音的。

二楼有两个房间，左边的是一个杂物间，里面放着厨具，碎纸，和衣物。右边是卧室，窗台上放着一把在调查员梦中出现过的献祭匕首：详见之后的第二个核心线索。

当调查员正在探索时，无线电开始传出杂音（即使调查员已经关掉了它或移除了电池）。像以前一样，那个虚无，诡异的旋律夹杂着杂音，影响着调查员的心智。在音乐的背后，似乎有一个人声正在喃喃低语。

让调查员再调查久一点。如果他们想要让无线电安静下来，不管是破坏它，移除电源还是关掉开关，这个杂音就会消失，但很快又会再次响起。

一个人声从无线电中传了出来，呼唤着调查员们的名字。那就是杰克，他的音调尽管很友善，但听上去却扭曲而哽咽。他很愉快的欢迎调查员来到自己的房子，他说他正身处地下，而且很期待调查员能够加入他。他询问调查员是否感觉到了那种呼唤。很显然，他希望调查员能够回应他：如果调查员这么做了，他们就能够跟杰克开展对话。

{4}

在少女之屋中调查员可以发现这些线索，不管是通过阅读杰克的手稿还是跟杰克对话。

1. 轮回

**·威胁：**你难以控制你的愤怒，你朝着杰克咆哮道“这他妈的的是什么意思？”“这是一个伟大的轮回”他回答：“没有人可以阻止，每一个世纪，我的同胞都会破土而出，重夺大地，我们会撕碎那些人类还有他们的房屋和孩子。很快，我们将升起并摧毁马涅斯蒂，而你们将作为我们的一份子，与我们共同见证。”

**·神秘学：**在杰克的书桌上，你看到了一些老书，他们的名字你很熟悉，但这些古籍你从未有机会亲眼所见。你翻看了一本封面已经遗失的有关当地传说的书籍，这里面提到了一个持续一个世纪的轮回。每当这个轮回走到尽头，怪物就将崛起，然后撕碎人类的小镇。他们已经摧毁了下马涅斯蒂和古马涅斯蒂。很快，他们将摧毁现在的这个。

1. 地球深处的存在

**·口述采访：**尽管杰克很不情愿，你还是鼓动杰克说出你想知道的事情。但你很难跟上杰克的语速：也许他已经疯了；或是太久没有说话了。他强调这里有比那些怪物更伟大的东西：一位母亲，一位先祖，一个起源。他说这个东西自远古时期就深埋地底了，之后他所说的话你已经无法理解。

·**艺术：**杰克画了许多的怪物，也许就是他自己，或者是他认为自己将要变成的样子。然而，你注意到每张画的下方都有一片黑暗。一开始你以为这只是画的画褪色了，但之后你开始怀疑这是某种象征。表现的是一个更庞大的生物，也许就是这个生物创造了这些蠕虫怪物。

1. 信号发射器

**·物理学：**杰克手稿里的一个十分怪异的东西提起了你的兴趣，那是一张设计图。这个设计图实在太引人注目了，尽管这设计的肯定是一个信号发射器，但跟你所见过的任何发射器没有任何相似之处。有一些线路的设计你完全不理解，而当你仔细观察后，你发现这些线路实际上并不是真正意义上的线路，他们并不是通电的，而是基于某些其他的原理：也许是通过气压驱动岩层中的节点？尽管这个设计图令人难以置信，你认为这个东西说不定真的可行。

**·安抚：**你调整了一下你的声音，询问杰克他是怎么能跟我们说话的。杰克显得很兴奋，他说：“看看桌上的那份设计图，那是一个信号发射器，能钻开岩石，深入地底。”

1. **核心线索：**调查员都是怪物（注意：如果调查员已经跟杰克交谈过，你不应该让他们再做一次坚毅鉴定，不需要的）

{7}

**·文献查阅：**你快速地浏览杰克的文件，你找到了：一份包含你名字的家谱；描写地底怪物的当地传说；有着人类外形的蠕虫怪物的诡异绘画。把他们联系在一起，结果已经十分明了，尽管听上去是那么的荒唐：杰克是一个怪物，你们也是。

**·安抚：**你镇定的通过无线电要求杰克的语速慢一点，并问到“你是什么意思？我们怎么能加入你？”杰克抑制住自己的兴奋，告诉你们：他现在正在地底游荡，他是一个怪物，你们也是。

1. **核心线索：**今晚，杰佛里将要展示他身为虫族的真正形态。如果调查员能够使用献祭匕首切开他的身体，并完成他们梦中的仪式之舞的话，他们就能将杰佛里送回大地之中。

**·文献查阅：**在杰克的资料中，你发现了一篇介绍了一把奇怪匕首的文献。这把匕首古老的不可思议，是一个有关死亡与重生的仪式的重要道具，那一定是你梦中的那个仪式。杰克其他的文件所记录的信息更加震撼：他希望你能用那把匕首切开杰佛里，然后用仪式将他的本体送回土里。

这些就是最终的线索，但并不是剧本的结束。现在调查员知道了所有的真相，他们必须选择是否完成仪式。

**下一个**

现在，一个调查员已经开始显现跟杰佛里相似的症状了。选择最年长的调查员或是任何一个仍不愿意相信自己是怪物的调查员开始吧。

那个调查员的心跳停止了，他的皮肤，尤其是指尖的皮肤，开始变得松弛。也许甚至他指尖的皮肤直接裂开了，露出下面蠕虫形状的手掌。如果这个调查员尝试撕开他的皮肤，那么这个创口就会扩大，展现出更多蠕虫形态的部分。但调查员还无法将他所有的皮肤撕扯掉。

更令人恐慌的是，当他看向一个镜子时，他会看到一个怪物。如果他看镜子不止一次，每次他所看到的镜像会变得越来越像怪物。

**仪式**

在造访了少女之屋的那个夜晚，调查员们在午夜醒来。直觉告诉他们，时辰已到。他们必须前往卡斯特里格巨石阵，去完成仪式。

杰佛里也醒了。如果有一个调查员正跟他在一起，他会说是时候出发了。除非被人为限制，不管他身在何处，他都会毫不迟疑地直接向巨石阵走去。他穿过了黑暗的荒野，细雨和泥泞对他似乎毫无影响。最终，他躺在了巨石阵的中心，等待着被献祭。

如果杰佛里被某位调查员控制住，他会尝试挣脱：进行一次**搏击**掷骰，杰佛里的数据以之前提供的为准。在争斗中，杰佛里的许多血肉脱落了，露出了下方的蠕虫之身。如果调查员成功的控制住了杰佛里，他会变成完全的怪物形态。但如果没有进行仪式他将无法生存，因此时的他开始慢慢死去。若调查员选择继续控制他，杰佛里就会彻底死去。剧本也就在调查员控制着一个死去的怪物这一情景中结束。

{5}{8}

若杰佛里是**坚毅之源**的话使用较大的值进行鉴定。

如果杰佛里被关了起来，调查员将收到他尝试逃脱的消息。他乞求释放自己，如果没有人愿意放他出去，剧本就在杰佛里变形成了一个怪物后缓慢死去的过程中结束。在这个过程中，他朝着门外疯狂叫喊，他的声音混乱而诡异。

{4}{6}

记住，即使调查员有意识的让自己远离巨石阵，他们也会有一种强烈的冲动要回到那里。杰佛里也是一样，不管他在何处醒来，他都会即刻步行前往巨石阵，即使这会耗费数天的时间。

在到达巨石阵之前，一位调查员将感觉到他必须去拿一个铲子，同时另一位调查员将感觉到他们必须拿到献祭匕首。很显然的，这两位调查员就是梦到“铲土”和“献祭”的两位调查员，尽量遵循你之前的情节，但不遵循影响也不大。不管调查员们和匕首在哪个地方，总一个调查员会有一种要取得匕首的强烈冲动。

在巨石阵，调查员们知道他们该怎么做。一个人必须挖一个供杰佛里躺下的坟墓，另一个人必须用匕首划开杰佛里的喉咙，肩膀和小腿：没有这些伤口他将无法在地下生存。同时，其他的调查员用梦境中学到的舞步，在一旁舞蹈。

{5}{8}

当划开杰佛里后，持匕首的调查员便将杰佛里放到坟墓中，另一个调查员往他身上铲土，让他缓缓的被泥土掩埋。与此同时，其他的调查员依然在跳舞。

调查员们感觉到了接下来会发生什么：杰佛里会潜进地底，跟其他的怪物汇合。（用一种开心，乐观的方式来讲述这一剧情，把他描绘得像一次家人团聚。玩家肯定会因此狠你的。）

然后便结束了，调查员们从一个不知在何处的半山腰上离开了那个刮风下雨的山丘。他们知道终有一天他们会像杰佛里一样。如果这个仪式没有完成，杰佛里就开始褪皮，变形成一个怪物。在他变异的过程中，他恳求调查员切开他的皮肤。如果调查员没有照做，杰佛里就会在他们面前缓缓死去。

{5}{8}

**这不是一本道**

不要直接将调查员引入最终场景。只需要简单的将选项丢给他们，然后让他们自己做出决定。他们最终是选择了献祭杰佛里，让他入土为安，还是任由他死去？

尽管调查员感觉到一种意志在强迫他们做某件事，但他们依然可以拒绝。他们感觉自己必须前往巨石阵完成仪式，但其实并不是必须完成。他们感觉到自己必须要拿到仪式匕首，但也不是必须拿到。他们感觉到必须要划开杰佛里并围着他起舞，但也不是强制的。

最终场景能够以很多方式结束。调查员甚至不需要去巨石阵：尽管那里是结束这个故事的最好最有戏剧性的地点，但他们也不一定要去。也许最终场景结束于一个医院房间里，正是调查员合力控制正在变成怪物的杰佛里时。

也许，另一种可能是，剧本确实是在巨石阵结束的，但仪式并没有成功，因为一个调查员开枪射击了另一个调查员。总之，由调查员选择他们要怎么做，怎么做才给他们带来最大的恐怖。

的确，在这幕场景中，杰佛里推动着这场仪式。他恳求被献祭；他在自己被刀子划开时微笑；他要求将自己埋进土中。当你扮演杰佛里时，看着玩家的眼睛并微笑。

享受这最终幕吧，就算仪式没有顺利完成也不要太惊讶，毕竟它往往在枪声中结束。

**尾声**

伴随着自己是怪物的这一事实，调查员离开了德温特湖区。他们会怎么做？依次询问每一位玩家，他的调查员的故事是怎么完结的。他们是什么时候离开的，他们走的时候愿意吗？另一个调查员又是什么时候离开的，他们参与了仪式吗？

除非他们死去，所有调查员终会潜进大地之中，在地下与他们真正的家人一同穿行。到时候，丽莎和贝瑟尼也会加入他们。终有一日，他们会从地下崛起，摧毁马涅斯蒂。玛丽·威尔林会死，艾达会死。背风客栈，旧校舍和威尔林的房子都会被一片一片的撕碎。而且，119年后，在马涅斯蒂村之后的那个新城镇也会面临同样的命运。

他们在地下穿梭，膜拜着创造他们的那个伟大存在，并期待着他们升起并为她夺回大地的那一天。

附：地图

