活神之手

关于一个孤独的调查员面临着悲惨命运的故事

作者：Daniel Harms

翻译：lila

接着我沉入了深渊，并听见了身着黄衣的王向着我的灵魂耳语：“落入活神之手中是件可怕的事！” ———Robert W. Chambers

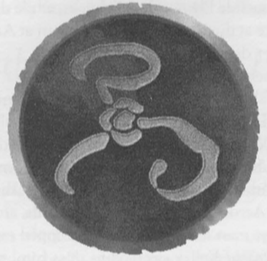
此模组为单人模组，已被改编，目前适用七版规则。此模组也可适用于多名调查员，不过并不推荐这样的配置。此模组的时间与地点设置为当今的阿卡姆附近，但是也可以发生在20年代或现代美国的任何地方。调查员的身份必须为一位学者。

在调查员们一边旅行一边寻找线索时，kp应当注意游戏内部的时间，如果文本内没有给出这个动作所需要的时间，那么kp可以编一个。无需掩盖玩家的时间管理漏洞，毕竟只要kp愿意，故事的高潮随时可以发生，但时间无情的流逝可以使玩家处于紧张状态。

由于缺乏大量的调查人员，有些技能可能无法顺利成功使用，为了防止检定失败导致线索卡住的情况，此模组在某些线索上使用了“双倍时间”的规则。比如，三十分钟的搜索可以允许进行一次图书馆使用; 如果这次rd失败，另外30分钟的搜索可以使调查员们自动得到信息。 虽然这可能看起来不公平，但调查时间有限可以平衡这一点。（模组内可以运用此规则的地方皆已标注 ）

此模组基于罗伯特·W·钱伯斯（Robert W. Chambers）的短篇小说“黄衣之印”（The Yellow Sign），可以在他的书“黄衣之王”或混乱小说选“哈斯塔之循环”中找到。 对于gm，这个故事，可以读来加深对模组的理解，但并不是必要的。 另一方面，其中包含的知识不会给予玩家过大的帮助。

导入

对于调查员来说，昨晚是一个不眠之夜，入睡后，不愉快的梦整晚都充斥着调查员的头脑，醒来后，他感到头脑有些混沌。（如果被问及具体的细节，gm应告知他们，他们不再记得梦中的情景，不过似乎与最近发生的事情有关。）不过，调查员现在并没有时间去关心这个问题，今天是周六，表的指针显示现在是早上九点，还有清洁工作要完成，以及一封信要写。如果调查员有着家庭或附近住着自己的调查员朋友，那么这个周末他们并不在家（探亲或在另一个模组调查），在接下来的模组中，调查员将独自一人。问pl他们想要做什么，并做出他们期望的行动，不管是处理无聊的国内纷争，抑或是带着枪搜寻着房子。不管调查员要做什么，一份邮件都会在上午9:30时抵达调查员的家。除了一些传单和各种账单之外，调查员还会从马修.宾夏，自己的同事兼亲密的朋友那里收到一个小包裹（约3x3x5英寸）和一封信。打开盒子，调查员可以发现一个刻着黄衣之印的吊坠。

吊坠如下：

信件内容如下：

星期五

我亲爱的朋友：

很抱歉过去的一周都没能和你见面，最近我生了场小病，以至于整整一周都没能去学校继续我的讲座。不过在这段时间里，我遇到了一件神秘的事情，并希望你能协助我找到答案。

随信送达的盒子里装着工艺品，是我从历史系的彼得.凯利教授那里得来的，一名隐士在本地的一个被称之为普多克之林的地方找到了它。那人觉得这件物品应该具有历史价值于是将它交给了凯利教授。彼得对于这个物品毫无头绪（虽然他认为这件物品很有可能是殖民时期所遗留下来的东西）。我也对这个物品的字符做了语言学方面的研究，不过并没有发现任何与其相似的东西。

我把它寄给你给你，也许你的研究方向正好能帮上我们。研究结束后，就在周一或者之后的日子带着它来办公室把它交还给我吧，医生说大约那个时候我就可以继续工作了。祝你好运！

你的朋友

马修.宾夏

P.S:如果你碰巧遇见了彼得，别告诉他我把这个给了你，我不应该将这件物品外借的，但这对我来说太神秘了，我不想放弃更多了解它的机会。

给kp的信息

以西洁.菲尔普斯居住在阿克姆的西南部，他在这个镇子上生活了许多年。 在巫师审判期间，许多当地强大的巫师被处死，菲尔普斯先生却设法保持低调，并继续秘密地进行魔法行为。 为此，他得到了一名米斯卡特印第安人的叛教萨满的帮助，他教导他向哈斯塔做出不可言喻的承诺（unspeakable promise），并给了他调查员所发现的黄衣之印。

一天晚上，以西洁的邻居布莱克先生和他的儿子们在菲尔普斯的土地上偷猎，不幸的是，他们正巧撞见了以西洁召唤哈斯塔的仪式。出于对以西洁的魔法，当然还有法律的恐惧，他们杀死了以西洁并将他的尸体埋藏在了普多克树林中，那里恰巧是他施法的地方。

300年后，劳伦斯.石谷，当地的一位隐士在那个地方发现了依西洁的骨头连同巫师给予的他黄衣之印。处于兴趣，他联系了密斯卡托尼克大学（密大）历史系的凯利教授，凯利意识到这个符号是独一无二的，并将它交给了宾夏教授进行语言学的进一步研究。宾夏教授本人也对这个吊坠感到困惑，于是将其交给了调查员，以获得关于这个问题的另一种视角。

宾夏所不知道的却是，那些持有黄衣之印一小时以上的人会被“黄衣之印的守护者”所盯上。它被命令

将这个吊坠从凡人手中抢夺回来。由于依西洁和哈斯塔间的特殊关系，他并没有受到这个命令的影响。调查员和他的朋友们就不那么幸运了。守护者会根据吊坠到手的时间顺序，跟踪并杀死他们所有人，直到黄衣之印重新回到他的手中。石谷和凯利目前已经遇害，宾夏也马上就要随他们一起前往彼岸。今晚之前，调查员需要找到解决守护者的方法。

关于信

宾夏和凯利都是调查员的朋友（也可以被调查员所认识的学者取代）宾夏对于外借吊坠的谨慎反应是十分正常的，毕竟凯利的脾气臭名昭著。

关于黄衣之印

此模组中的黄衣之印由黄金铸成，并被镶嵌在一块闪耀的黑色石头（一个成功的地质学检定可判断石头的质地为黑玛瑙）。一个成功的知识检定，调查员将会了解吊坠上的标志并未出现在任何已知的字母表中。一个成功的历史，考古或神秘学检定将会告知他们在这些领域中并没有任何类似的东西被记录下来过。

一个成功的克苏鲁神话检定可以知道这个物品是黄衣之印，第二次成功的检定能得到黄衣之印与黄衣之王联系在一区，而第三次则可以了解黄衣之王是哈斯塔的化身。 如果角色曾经有过对黄衣之印的崇拜经历，则不需要检定就可以得到这些知识。

仅限kp

这个黄衣之印相比起其他与哈斯塔崇拜有关的黄衣之印更为强大，它只可能被那些做出不可言喻的承诺的人所使用，在这种情况下，所有与哈斯塔以及他的爪牙们有关的咒语都可以获得额外百分之十的补正。这种物品只会给予那些在旧神的崇拜者中有着极高地位和权利的人。

对于那些不那么得到特殊的祝福（即非邪教）的人来说，这个护身符的作用则完全不同。 首先，它将召唤黄衣之印的守护者，守护者将会前去取回不应属于他们的东西并摧毁它的所有者。 另一个作用则发生在与他人互动的时候，调查员现在似乎能看见周围所有人的基本情绪，比如愤怒，嫉妒以及欲望。起初，感情只是一次又一次的闪现，但是随着时间的流逝，这些感情在任何时候都将清晰地反映在他们的脸上。对于调查员，我们在行为举止及态度上的伪装已经消失了，这究竟是对于灵魂的真实描述，抑或是黄衣之印所制造出的使人误解的幻觉，谁知道呢？调查员每天都会丢失0/1d2 的san值，即使他每天都只会看见一个除自己以外的人。即使调查员将黄衣之印丢弃，这种副作用也会持续下去，除非按照后文所写的方式处理掉。

关于广播通知

在上午10:30（或正好在调查员们打算出门去做与模组无关的事情之前），调查员最喜欢的广播电台节目被突然暂停，并插入了一条公告，密斯卡托尼克大学的副教授

他们最喜爱的广播电台的节目停止了专门的公告 - Miskatonic大学的副教授彼得·凯利博士在密歇根州普利茅斯市的市外由于车祸丧生，当时，他正驱车准备前往密歇根大学。 目前还没有进一步的细节。

如果要获得进一步的信息，则需要打一个小时的长途电话给韦恩县（彼得出车祸的地方）的治安部门，以及一个成功的话术检定，那里的副警长丹尼斯.韦德鲁将会告知调查员们，事故发生时，凯利

教授正沿着41号国道从他在普利茅斯的酒店向着西边行驶。根据目击者描述，大约是上午8点，一名体型庞大，身着灰色大衣的男子走上了公路，在凯利教授的车的正前方停下，距离凯利教授正在行驶的车大约有一小段距离，凯利教授急转弯以避开他，却导致车子驶离了公路并撞上了电线杆。那个应为凯利教授的死负责的人尚未找到。

给彼得.凯利打电话

如果调查员们准备做这件事，那么kp应事先提醒他关于凯利的火爆脾气。如果在10:15之前打电话的话，他们会被转接到凯利的答录机上，答录机上信息会告诉调查员们凯利教授这个周末将前往密歇根去参加一次会议。10:15分之后打，则会是凯利的邻居接电话。凯利太太听到了她丈夫的死亡消息后立即给她打了电话。这次谈话的时间和内容被尽量缩减，毕竟邻居正在等待有关于这次车祸的进一步的消息。

给马修.宾夏打电话

马修的住所应与调查员的住所保持着相当大的距离（至少是城镇的另一边），因此调查员可能会想先打电话给他。 这个电话只会在第九个响铃后被接通（gm应慢慢地计数响铃，给予调查员每个响铃之后挂断电话的机会）。

接通电话后，宾夏显得很冷静，此时一个成功的心理学检定可以发现他的声音里掩藏着巨大的悲伤和焦虑。关于过了这么久才接听电话，他的解释是他最近从一个人那里接到了一些神秘的骚扰电话，在他挂断之前，打电话的人一直用着一种低沉的喉音重复着一些难以理解的东西。他已经得知了凯利的死讯，但是并没有将其与黄衣之印联系起来。他对调查员的想法会十分感兴趣，只要它不是太令人不可置信，凯利就会邀请调查员去他家一起商讨解决方案。gm应给玩家这样一种印象：马修.宾夏是一个对于调查员来说十分有帮助的角色，尽管事实并非如此。直到调查员决定拜访他的房子为止，马修都可以通过电话联系上。这意味着调查员可以给马修打许多次电话。然而，在调查员与他见面之前，他将先与黄衣之印的守护者进行一次小小的会晤。

调查马修.宾夏的房子

宾夏的住处是一所五室的小房子，位于口碑较差的郊区之一，周围环绕着保养得十分差劲的草坪。阳光斜射下来，在稀落的草坪上拉出了一道细长的阴影。敲门得不到任何回应。两个成功的锁匠检定将成功开启房门，但是还需要一个成功的机械修理检定用于处理房间内部的铰链。不具备机械类技能或时间和耐心的人，可以选择打破一扇窗户进入室内，或者直接通过没有上锁的后门。如果调查员没有特意说明他们要绕到房子的后面去做这些事，那么可以使用一个暗投决定马修的邻居是否有发现调查员的闯入，并报警。

由于没有房子的平面图，gm可以根据自己认为合理的布置来制作一个，唯一需要关注的房间就是已经被宾夏改造成书房的餐厅。书房的三面墙上都排列着书架，中间则放着一张结实的桌子，上面拍着一台打字机和几捆手稿。桌子被掀翻了，天花板上的吊灯也已经被打破了，一个书架翻倒了，书本洒了一地。散乱的书籍下面伸出了一只手臂和一部份肩膀，这无疑是宾夏，他已经死了。（不习惯见到尸体的调查员sc0/1d3

虽然这看似是一起国内经常发生的简单事故，但是一个成功的侦查检定可以发现实则不然。书架后面有着已经断裂的金属和螺栓碎片表明了书架曾是被牢固支撑着的，不应倒塌并压在教授的身上。

实际上，此次事件是黄衣之印的守护者所为，他进入了房子，与宾夏搏斗了一番，最后推倒了书架，将他压在了下面。

如果调查员决定将警方报告这起“事故”，他们会在警察局被审问一个小时然后被释放。另一方面，如果调查员选择不通知当局此事，宾夏的死亡将在几小时后被邻居发现。如果调查员没有做好非法入侵的准备（戴手套，从房子后面进入等），那么他可能在当天晚些的时候被警方逮捕。虽说被黄衣之印的守护者所最终还是的调查员可能对于坐牢一事采取乐于接受的态度，但是守护者的到来并不会为人所察觉。而就在调查员最需要黄衣之印的时候，它将会被锁在另一个房间中的一个上了锁的箱子里。

调查彼得凯利的房子

凯利一家的邻居，普拉瑟夫人将会为调查员开门。凯利夫人因她丈夫的死，心神错乱，近乎崩溃，于是医生给了她一针镇定剂。出于保护心理，普拉瑟夫人将阻止调查员们询问凯利太太有关任何事。尽管在凯利家调查员能发现至少一条线索，他们必须想出一个合理的理由来翻看凯利遗留下来的文件。这种情况下玩家们需要充分利用自己的聪明才智（来说服kp）。如果玩家没有提出一个可信的理由，那么只有一个成功的1/2快速交谈骰才能说服普拉瑟夫人允许调查员们搜寻凯利的房间。

经过半小时的搜寻以及一个成功的侦查鉴定（如果鉴定失败，搜寻所需的时间将延长到一个小时）

调查员将在凯利桌子附近的地板上发现一张小纸片。上面写着劳伦斯.石谷这个名字以及一串地址。地址后写着一行小字：宝物在普多克之林边。

其他调查

如果调查员想要了解更多关于黄衣之印的信息，他可以前往密斯卡托尼克大学的图书馆（开放时间9a.m-9p.m）。如果调查员对黄衣之印的“神话”性质一无所知的话，在一个成功的图书馆检定和半小时的搜寻之后将发现以下内容之一：

1）“巫毒史图解”：在新奥尔良的某个地方的一个现代巫毒师的照片（没有具体的地理位置）。这个标志被画在一个挂在门廊上的葫芦上，门廊上还挂着其他形形色色的手工艺品。

2）“新圣经考古”杂志的最后几页：在加利利地区，克罗拉泽废墟中发现了一块涂鸦，涂鸦的样子和黄衣之印的图案十分相似。一个成功的历史检定或者一个耗费五分钟的知识搜寻将揭示，克罗拉泽是因为亵渎神明的行为而在福音书中被谴责的城市之一。

3）几年前发表的“新闻周刊”上的一篇文章，讲述了泰国的当地警方捕获了一批由毒贩和职业杀手组成的小型邪教。邪教成员所穿的长袍上，有着与调查员所持有的吊坠上的图案十分相近的纹样。

那些试图浏览图书馆中的神秘学禁书的调查员，必须知晓它的书名并通过说服或信誉检定（如果调查员是密斯卡托尼克大学的教师/学生的话，判定成功率加百分之20）。调查员们将不被允许阅读神秘学+ 10％以上的书籍。观看这些书籍将需要总图书管理员的特别许可，不过他今天不在。扫描其中的一本书将花费至少半小时的时间（这是假设调查员只扫描插图的情况下）。成功的克苏鲁神话×5％检定将使调查员在他所借的那本书中找到关于黄衣之印，黄衣之王和哈斯塔的关系。书中将没有任何与黄衣之印的守护者或他的任务有关的信息。

一些狡猾的玩家会在密大图书馆试图寻找“黄衣之王”这本书。如果调查员本人曾经有过于这本书有关的经历，那么这一举动是可以理解的。在这种情况下，“黄衣之王”一书要么损坏正在修理中，要么由于被不慎保管而丢失。另一方面，如果玩家的知识对游戏有过大的干扰，那么他们，在一个成功的图书馆检定后，将会得到罗伯特.W.钱伯斯的短篇小说集（没有克苏鲁神话加成或san丧失）不过在此书中，“黄衣之印”所在的几页被撕掉了。

当调查员要离开图书馆时，他们的一小片衣物将被卡在安全门的门缝中。在将其拔出来的过程中，调查员将注意到桌子后的图书管理员正在冷冰冰地盯着他们，然后才回到他的本职工作。如果调查员面对面地质问他，图书管理员将会否认做了这样的事情。

调查普多克之林

调查员可能决定了解更多关于普多克之林，黄衣之印被发现的地方的信息。一个成功的图书馆检定可以告诉调查员普多克之林相关的信息被记载在一本由沃德.菲利普斯牧师所著名为“新英格兰迦兰的奇术奇才”一书中。此书也被收集在密大的禁书区内。如果调查员无法出入此领域，那么图书管理员将告知他，此书的副本被存放于历史学会内（周六下午5点后开放）。一个成功的英语检定加上45分钟的阅读，调查员将得到如下内容：

…但是，即使是在巫术邪恶面目众人皆知的时代，也有人借着神圣的名义去控告那些曾使他们感到不满的人。其中一个例子就是以西洁.菲尔普斯一案。以西洁居住在阿卡姆以西，离城镇很远的地方。是个具有良好品格的人。众所周知，以西洁与其邻居卢卡斯.布莱克常在领土问题上发生争执。在1695年的秋天，布莱克先生和他的两个儿子在库珀法官面前讲述了一个“有趣”的故事。故事中，父子三人在普多克之林中漫步时，在一个林间空地中看到了他们的邻居—菲尔普斯，他似乎正与什么看不见的事物交谈着（至少那三人声称如此）。见状，三人冲上前去，杀死了可怜的菲尔普斯，并将他埋葬在了那里。在这之后，他们来到了库珀法官面前并坦白了他们所做的一切，对于此事，他们的良心是清白的。

正直的库珀法官听闻他们的供词后，并不愿意相信，因为他知道菲尔普斯和布莱克之间曾发生过争执，以及菲尔普斯先生曾多次上诉声称布莱克先生在他的领地里偷猎。库珀法官听取了他们的声明后，要求布莱克和他的儿子们第二天都回到法庭。但是当晚，布莱克先生和他的家人悄悄的离开了他们的家，并带上了所有的财产，登上了一艘前往英国的渡轮。他们选择了逃跑而不是直面当局的愤怒。

成功的图书馆检定加上30分钟的阅读时间（如果图书馆失败时间增长为一小时），调查员将找到以西洁.菲尔普斯曾居住过的确切地理位置。

在阿卡姆发生的其他事情

当调查员在阿卡姆四处乱逛收集情报的时候，kp可以要求玩家进行一次侦查检定。如果成功，调查员将发现一个穿着破旧的灰色外套，脸色苍白的大块头男人正在附近的一条小巷中看着他。成功的心理学检定将表明这个人的确是在观察着调查员，但是看不出此举的动机。任何试图接近这个男人的尝试都将失败。他似乎转了个弯，随即消失在了稀薄的空气中。如果侦查检定失败，调查员则会发现一个骑着三轮车上的无辜的年轻人正好奇地注视着他。

调查劳伦斯.石谷的住处

劳伦斯的拖车式活动房屋位于小镇西郊，从市区开车大约需要一小时的车程，并需要经过一个水库。这个地区的路面已经开裂，变得坑坑洼洼的。调查员需要一个成功的智力检定才能

找到正确的地址，否则他只能停下来像当地人询问方向。当地人给出正确的方向后，就转身走开了，离开的路上仿佛在自言自语地嘟囔着什么。此时的听力检定，无论成功与否，调查员都会听到他说的话“你找到了黄衣之印吗？”。

劳伦斯的房子坐落在一段碎石路旁的一小片土地上，被尘土覆盖的车道旁的树上贴着三张有着“禁止擅自闯入”字样的海报。劳伦斯的皮卡停在他的拖车旁。皮卡已经生锈了，黄橙色的油漆正从车身上剥落。

一只脏兮兮的边境牧羊犬被拴在拖车附近的一根柱子上，看上去疲惫不堪以至于除了无力地摇动着尾巴什么都做不了。靠近一点观察的调查员，可以通过一个成功的智力检定得知这只狗在过去几天时间里都没有被投喂食物或水。如果调查员决定把狗带走，它会心甘情愿地跟着调查员，不过很遗憾，它在本模组中并没有用处（除非挡刀），除了可能通过四处游荡和发出诡异的声音来吓唬那些胆小的调查员。

如果调查员进入了劳伦斯的房子，他会发现拖车的内部阴暗潮湿，还可以闻到股股霉味，靠墙的地方以及角落里堆积着成山的报纸和空掉的啤酒罐头。一个成功的侦查检定可以使调查员注意到，在一个阴暗角落的书架上摆放着一些书。例如施利曼的“特洛伊及其遗迹”和弗雷泽的“金枝”。

在卧室里可以发现劳伦斯.石谷的尸体。他的喉咙上系着一节床单。他似乎是在吊灯上上吊自杀了，之后，吊灯由于长时间无法承受那么大的重量，砸落在了地上，损坏了。不过此案还有其他的疑点。由于见到劳伦斯死亡已久已经开始腐烂的尸体，sc0/1d6。一个成功的医学检定显示劳伦斯已经死了3天以上。

一个成功的1/2的灵感检定，调查员会注意到劳伦斯在去世时脸可能正对着他卧室的窗户。向窗外看的话将发现地面上那沉重而引人注目的一串脚印。一个成功的导航检定，调查员跟着脚步的方向行走了几码，随即脚印完全消失了。

调查员可能想搜查房子，一个成功的侦查检定以及半小时的搜查时间，调查员将发现（如果检定失败，一小时的搜查也可以得出以下结果）：在劳伦斯起居室的地板上放置着一张劳伦斯家附近的地型图。此处大约向东边一英里半的一小片森林被圈了出来，旁边写着几个小字“普多克之林”。

调查普多克之林

普多克之林距离劳伦斯的家，步行大约需要30分钟，如果调查员有一辆车，时间将会缩短，不过茂密的矮树丛将会迫使他们抛下车子选择步行。

普多克之林是坐落于一片开阔地中的大面积松树林。调查员一进入普多克之林，松树枝将会遮住他们的头，阻挡了大部分的光线。松树掉下的针叶形成了一个厚实的垫子，隔绝了他们脚步的声音。他可能会发现自己正在制造着噪音以稍稍驱散笼罩在他们身上的寂静。

森林的中央有一小块被矮小的野草所覆盖的空地。到处都是裸露的土地和石块。在一块大石头旁，调查员可以发现一块亮蓝色的防水布，由一些小石头和几块木桩固定住。在防水布的下面躺着一具骨架，穿着一件时间久远的破烂西装，西装已显然遭到了侵蚀。成功的人类学检定将表明他曾是一位欧洲血统的老人。考古学或医学检定将表明这具骨头似乎没有被风化或被细菌，真菌等腐蚀。一颗子弹穿透了头骨的右侧，左手的三根手指不见了。

如果调查员尝试抬起防水布旁边的大石头则需要做一个对抗检定（调查员的str对抗岩石的siz30，每次尝试需要两分钟时间）。他们将发现岩石下的一个中空的区域，里面有一个被油布裹着的包裹。这是巫师以西洁.菲尔普斯的日记，虽然它和它的主人一样并没有腐败，渗入岩石下的水已经将它毁得差不多了。可辨认的内容如下：

…曾尝试着与Yr-Nhhngz恶魔进行交谈， 他们建议我去问那位不可提及的…

…在那时候，湖中的游泳者们正在嬉戏，在那种时候，注视着它是不明智的…

…部落的萨满告诉我，他是黄衣之印的守护者，当神圣的印记落入世俗之手时，他就会显现…

…一个向不可提及者作出承诺的人，黄衣之印可能会赐予他最伟大的力量……

…守护者只渴望着两件事被亵渎的印记和亵渎者本人，虽然他的一部分也可以满足守护者的渴望…

…今晚，我将前往拜访我的主人，布莱克总是在窥探我的举动，不过他的行为应该不会造成什么影响…

返回阿卡姆

调查员离开劳伦斯的小屋后，天气将会恶化。雨水从阴暗的天空落下，渗入了调查员的车内，让他变得又冷又湿。每隔一段时间，月亮都将冲破云层，它的周身好似环绕着一种奇怪而不规则的阴霾，它仿佛刚被喷雾器喷过，现在正在滴水。当调查员们继续前进的时候，他们将穿过一排穿着黄色雨衣的孩子们，玩着“跟着领头人的脚步走”的游戏，一个熟悉的黄色符号在前方的天空中闪烁着，但当调查员靠近后，那个符号将化成一个流行的快餐连锁店的标志。黄衣之印的守护者就在附近的山坡上，静静地看着他的目标。如果调查员停了下来，他们所遇到的每个人似乎都饱含着不可言喻的愤怒，慌张和沮丧，尽管这些情绪并没有被付诸行动。

可选规则

这次经历发生在精疲力竭的调查员入睡后的梦中。使用这个规则的最佳方式是在调查员回家的路上。当调查员打开门上的锁进入家中时，这里看起来很安静，但是可以隐约听见什么东西移动的声音。如果调查员拿出了他的武器，它会突然被击落。灯亮起来，他们听见“惊喜！”的喊声，并发现自己被家人、朋友和邻居包围着，他们由于任何kp可以想到的合理的理由（最近的成就或者升职，在某次失败后对调查员进行鼓励）来到这里，给调查员办了一个惊喜派对。没有人表现出黄衣之印给调查员带来的影响，如果调查员去寻找黄衣之印，他会发现它消失了。继续描述这个幻象，来自远方的朋友向调查员递过食物和饮料，要求调查员说祝酒词，一直到调查员（不情愿地）接受。

一段时间之后，调查员可以发现活蹦乱跳的马修·宾夏在房间的角落里。马修从他正进行着的对话中脱身并向一个出口走去。任何有智商的调查员都会抓住这个机会去调查到底发生了什么。当他们接近这位朋友时，某处十二点的钟声响起，他转向人群说道：“女士们先生们，摘下面具的时间到了！”

一瞬间，灯光黯淡，阴影笼罩，微小发光的黄色印记在房间的每个表面上显现。人群中快乐而充满生气的脸由于被扭曲而显得愤怒痛苦。如果PC站在窗户旁，他会注意到远处城市的高塔，一轮巨大病态的月亮正从最高的建筑物前升起。SAN CHECK0/1D4。当聚会的人们转向PC时，可以在房间正中看到黄衣之印的守护者的脸（可能继续损失SAN值）。

人群中有一个人站出来对调查员说：“先生，你应该摘下面具。”如果调查员显得困惑不解或坚持说自己没有面具，另外一个人会说：“到时间了。除了你，大家都去掉伪装了。”PC可以试图将他的脸扭曲成其他人的样子，但这样做时，房间后侧会传来一声喊叫：“是真的！他没有面具！”不管调查员作出什么举动，房间中都能听到“没有面具？”的低语。人们在黄衣之印的守护者穿过人群时让出一条路，低声交谈着，并用饱含恶意的目光瞪视着调查员。当黄衣之印的守护者几乎到达调查员面前时，马修·宾夏在调查员耳边轻声道，“落入活神之手是件可怕的事！”

调查员在这之后就会醒来。如果在梦中损失了任何SAN值，醒来后的损失只有1点。

黄衣之王

如果kp想的话，随着调查进入高潮，“黄衣之王”剧本的副本可能落入调查人员手中。但这种结果并不是调查员的搜查所得。相反，这本书将以意想不到的方式落入他们手中。或许他们正在读一本神秘的书，寻找线索时突然意识到，他们并没有在阅读那本他们以为正在阅读的书，反而在阅读这本剧本，而且已经有一段时间了。剧本也有可能出现在他们的桌子或他们的书架上，前提是调查员没有在直视它出现的地方。它的出现始终是一个谜，调查员也并不能确定这本剧本是不是一直都在那里。

虽然调查员可能由于无法阅读足够的时长以获得任何明显的好处，然而当他们这样做的时候，他们能感到周围似乎有一种衰败的感觉。现在与过去自己所经历的一切似乎只是一个幻想，而这个调查员所珍视的物品现在感觉就好似是舞台道具一般（丢失0/1 D2 SAN）。在远方，风雨的背后，调查员仿佛可以听到哈利海岸上波浪破碎的声音。书内无法找到调查员目前所面对的麻烦的解决方法，而且每当kp需要的时候，这本书将突然消失，正如它突然出现。

现在应该临近夜晚了，而调查员也应该准备好面对他即将到来的厄运。守护者的拜访将于天黑之后降临，最好是当调查员孤身一人时。虽说进行这种探访的最佳时间是午夜，但守护者是可是不同寻常的生物，自然也不会受到这种俗气的约束。他将向前滑行，没有任何物理屏障可以阻拦它，直到他完成自己的目标。

逃离

在整个模组中，kp应强调调查员是孤身一人的。任何寻求帮助或飞离此地的尝试都应该有无休止的语音邮箱和应答机，帮倒忙的接线员，无法解释的亲友的缺席，死板的警察及早已满员的航班。试图唤起别人对他们所处的困境的注意力只会引来他人的难以置信和嘲弄。调查员必须独自面对他的敌人。

现在的情况已经很清楚了，把黄衣之印扔掉或将它给予另一个人并不会阻止黄衣之印抑或是它的守护者所带来的令人疯狂的效应。杀死黄衣之印的守护者是一个解决方案（并有1d8的san值回复），但是，黄衣之印将继续将调查员推向疯狂，除非调查员选择在孤身一人的境界中度过余生。另一种解法将在后文提及，不过在解决前，调查员的精神状况将持续恶化，并对自身及其他人的人身安全造成威胁。

解决调查员问题的唯一方法可以在以西洁.菲尔普斯的日记片段中找到。调查员必须将自己的一部分与黄衣之印绑在一起，然后将其交还给黄衣之印的守护者。一小撮调查员的头发已足以达到这个目的，尽管调查员并不知道这一点。kp将评估那些为了得到所需的零件而采取极端措施的调查员们的san值损失。

一旦调查员将黄衣之印以及自己身体的一部分交还给了黄衣之印的守护者（递给，扔出都可以），守护者将会停止对调查员的追踪（大部分情况下可能是追赶？），将黄衣之印抱在怀里，在一阵等离子体的放电特效中，黄衣之印消失了。守护者的肌肉也失去了力量，他跪倒了下来，在地面上缓缓下沉。与此同时，他身体正在以令人难以置信的速度腐烂着，最后化为了一团破碎的骨骼，液化的肉以及贪婪的啃食着肉与骨的蛆（sc1/1d6）。调查员由于摆脱了黄衣之印的诅咒，san值回复1d10+2.

即使这种尝试取得了成功，调查员也将会有一些遗留的琐事来清理。 一个死去许久的人的尸体正躺在他附近，甚至有可能在他的房子里; 他将如何处置这具尸体呢？ 他会告知任何人有关于3名死者的真实死因吗？ 警方是否会调查他的行动？ 而基于黄衣之印的的世界范围的崇拜究竟是什么呢？还存在在其他地方吗？



黄衣之印的守护者

str 125 con 125 siz 85 int 45 pow75 dex40 hp25 move8

攻击方式：

手臂连枷（arm flail）：50%，2d6+狂热状态（fever）（如果调查员的con与守护者的pow对抗失败，调查员将每天全属性失去5点，直至死亡）

装甲（armor）：枪支将对守护者造成最小伤害，守护者每小时回复1hp

san值损失：对于不知道守护者超自然特质的调查员sc0/1d2，其他的调查员sc1/1d8

黄衣之印的守护者是哈市他的仆人，他致力于将黄衣之印从亵渎它的人手中夺回。这似乎仅限于哈斯塔教派的高级成员所持的特殊的黄衣之印，为了实现他的目的，守护者通常会寄生在一个大块头，最近死去的人的尸体中。接着，他会杀死第一个持有黄衣之印超过一小时的非教派高层人员。如果那名持有者在死亡时依旧占有着黄衣之印，那么守护者将带走它并离开他的身体回到哈斯塔身边。另一方面，如果黄衣之印已经被转手给他人，那么黄衣之印的守护者将自动感知持有链中的下一个人，并继续他的任务。如果有两个会两个以上的人在他们中间相互传递黄衣之印，那么守护者将按照他们持有的顺序逐一杀死他们，将目前的现任持有者留到最后。

这根杀戮链唯一能被打破的方式是，持有者之一在黄衣之印的守护者找到他之前先死去了，这将挫败守护者的干劲。在杀死最后一个受害者后，守护者将会目睹着黄衣之印消失，然后返回哈斯塔身边，留下他曾寄居过的空壳。

虽然守护者没有一般人聪明，他却有着与生俱来的狡黠。他并不会在光天化日，或者人群中袭击受害者，除非这对于他来说是绝对必要的。

守护者使用的魔法

发送梦境（dream-sendings）：调查员即将遭受的厄运将有守护者发送给他的受害人。例子已在上文给出。如果需要其他的梦境，kp可以给调查员量身定做，比如涉及调查员的恐惧症等等。

空间移动：这个法术被用于将守护者转移到他的下一个受害者身边，或逃离他人的追踪。这个能力所能传输的位置并不精确，并会将守护者传送到离目标几英里内的距离。

占领（Possession）：在更为严重的状况下，例如一队警察包围了守护者的目标，守护者可以离开自己的身体并占领另一个离受害者距离更近的身体。守护者可以感受到接近目标的，拥有最低pow的人并将会尝试将自己的意识集中在那个人的身体上。如果那个人在与守护者的pow对抗中获胜，那么他们将保持自我意识，而守护者的意识将返回哈斯塔身边，否则，守护者将寄生在这个新的身体中，然后获得该个体的所有属性和能力。守护者

在情况严重的情况下，例如围绕其预定受害者的一个警察营，守护者可以离开其身体并拥有另一个更接近受害者的身体。 守护者可以感觉到最接近其目标的那些人拥有最低的战俘，并且其尝试将集中在该个体上。 如果个人成功进行战俘比战役，他们就保持了自己的想法，守护者的意识必须返回到哈斯图尔。 否则，守护者就会在这个新的身体中居住，然后膨胀并获得守护者的所有统计和能力。 守护者离开后，这个过程总是让人死亡。 黄色牌吊灯的过去或现在的持票人可能会以这种方式受到影响。守护者的离开将会导致躯体的死亡，不过黄衣之印的持有者，不管是过去还是现在，都不会受到这个法术的影响。

后记：大家好，我是这篇短模组的译者lila，这是第一次翻译模组，许多地方都有不足，还请各位姥爷海涵。如果有翻译错误，大家可联系我改正。抱歉发放时间拖了那么久，中途发生了很多小插曲，不过最后还是圆满完成啦！活神之手这个模组个人十分喜欢，和小伙伴们试跑的时候大家也玩的十分开心，也希望大家能喜欢这个模组，谢谢。（鞠躬）