# 约克郡恐怖事件

模组原载于煤气灯扩展包第2版

翻译：不思议国的岚光

约克郡恐怖事件是一个适合于4-6人的模组。将调查员们导入1890年代的方式在前述时间穿越一章中已经做过说明了（参见煤气灯扩展规则）。当然，建立本时代的调查员也可以的，只是他们最好拥有一定的克苏鲁神话知识也懂一些有用的法术。如果调查员不足4人，或者相对经验不足，KP也许会希望调整剧情让友方NPC尽快进入剧情，或者降低模组的难度。当然，KP也可能不这么做。

本模组的主要人物包括夏洛克福尔摩斯以及其他在小说中出现的人物，比如华生和莫里亚蒂。然而一个严重的问题是，福尔摩斯的加入也许会让调查员相信无论如何他们都会在最后获胜。既然福尔摩斯绝不会失败，而调查员都遵照他的指示调查，那么这位伟大的侦探怎么可能不最终解决案件并拯救英国呢?特别是当调查员们知道福尔摩斯最终会直接加入他们的调查.

解决这个问题的一种方法就是在调查员们开始过于自信和膨胀的时候向他们指出，福尔摩斯并不是成功解决了所有的案件（译者注：鉴于福尔摩斯差不多是官方给出过的NPC人物中最强的人类角色，这听起来毫无说服力）。他未能从莫里亚蒂教授手中拯救《恐怖谷》中的那位年轻的英雄。他也曾经担心自己无法保护华生的安全。在几起案件中，他虽然最终逮捕了凶手，但是却晚了一步未能预先阻止谋杀。福尔摩斯在侦探生涯的中期承认自己有四次被击败。这不是贬低福尔摩斯的能力，而只是指出事实。福尔摩斯并非完美。如果PL能够理解这一点，模组应该能更好地进行下去。如果KP想增强模组的恐怖感。调查员们应该相信，如果他们失败了，KP将会让福尔摩斯面对超出其能力的案件，并且直接导致麦考罗夫特的死亡。这将使他们真的感到紧张并用心投入到模组之中。在最坏的情况下，KP可能会不得不杀死一到两名福尔摩斯家族的成员。如果麦考罗夫特被杀，KP应当提示调查员。作为在英国政府中相当有影响力的头脑，他的死去将影响英国政府在世界大战中的表现。让他们意识到他们的个人行为将是造成战后“失去的一代人”的部分原因将会使他们更加紧张害怕。也许福尔摩斯小说人物还将会给跑团带来一些其他的影响。这些人物在模组之外的故事将会影响着你和你的PL们。不得已，你可以更换模组中角色的姓名。比如福尔摩斯将会叫做贝尔博士。贝尔博士是柯南道尔在自述中承认的福尔摩斯的写作原型，当然，这一点并不需要告诉PL们。

如果KP想将模组迁移到1920年代，约克郡恐怖事件可以作为一个普通Coc模组使用。许多电影和电视剧都曾将福尔摩斯从维多利亚时代移到其它时代演绎。对模组的必要调整完全取决于KP。

总之请不要让NPC夺走PL的主动性。跑团时最无聊的就是PL们坐在一起听着KP讲述NPC的故事而自己什么也做不了.

## 导入

调查员会收到一封来自福尔摩斯的求助信。如果调查员是美国人，那么福尔摩斯是从他在纽约大都会警察局的朋友威尔森得知调查员的。如果调查员是英国人，那么福尔摩斯本人就了解调查员。信的内*容如下：*

*您好，*

*我想您一定知道我的名字和工作，或许您甚至读过一两篇我的朋友华生记录下我工作的微不足道的文章。不得不说，以咨询侦探自居的我现在被迫写信向您和您的朋友求助实在是一种莫大的讽刺.*

*我现在被卷入了一件涉及皇室的案件无法脱身。甚至毫不夸张的说，大英帝国的安危均系于此案的结果。因此，我希望您等替我接手另一桩案件，我现在无暇顾及此案。以下是案件的内容。*

*我最大的哥哥，谢尔福德被指控谋杀了他的一个仆人。显而易见，他不可能真的犯下了此等罪行。所以我请求你和你的朋友立刻前往夏洛克家族的遗产，位于约克郡北部的迈克罗夫特庄园。在我和我的哥哥迈克罗夫特（他在政府的稍微有一点影响力）的干涉下，谢尔福德现在还没被逮捕。但是谢尔福德的冤屈必须被洗清。*

*在目前的情况下，我很难相信地方治安官能够查清此案的真相。如果不加干涉，当地警方必将草草了解此案。我知道您对我那套“特别的”办案手法颇为欣赏，也在您平时的工作中多有实践。对此我很荣幸，也让我对您的能力充满信心。*

*十分遗憾的是，我无法向你们提供更多的信息，因为我本人没有去过案发现场。在查清事实前就妄加推理，这是大多数侦探犯得最大错误。而这次，事情的真相就在约克郡。*

*由于我现在正在侦办的案件，你们是无法联络到我的。然而，如果必要，在调查中你们可以给迈克罗夫特在外交部的办公室或者他常去的第欧根尼俱乐部发电报，他也许能给你们提供一些额外的建议。最后，请您和您的朋友务必尽快行动。*

*你们的夏洛克·福尔摩斯*

如果调查员在英国，福尔摩斯会随信提供每人50英镑的费用。这足以让调查员前往约克郡。如果调查员在美国或者其他什么地方，福尔摩斯也会慷慨的承担调查员的全部费用。夏洛克准备在案件解决后提供每人500英镑的报酬。虽然他本人不会提及报酬的事情，但是谢尔福德可能会透露。调查员们的目的地是北爱灵顿，位于约克郡北部，在麦考罗夫特庄园西边几英里。

KP可以在煤气灯规则书中查看调查员前往约克的路线和费用。

## 旅行信息

（本节选译自煤气灯第二版关于交流的部分）

火车或者轮船旅行在1890s和1920s相差无几，而空中旅行则只能考虑诸如热气球之类的方式。

大西洋上有多条沟通新旧大陆的航线而主要的工业国家内已经修筑了大量铁路。一般来说美国和英国之间的航运需要6-10天。当时跨越大西洋的世界纪录是5天又7.5个小时。单程票价为12-35英镑，具体的价格取决于仓位等级。一般来说大西洋航线的起止点为美国的纽约和英国的利物浦。从利物浦乘火车前往伦敦大约需要花费 16-30 先令，根据不同的路线一般需要4.5-8小时。而从欧洲大陆跨越英吉利海峡大约需要1.5个小时。抵达多佛的乘客还要额外花费大约2-3个小时才能抵达伦敦。

英国最主要的交通工具是马匹，包括骑马和乘坐马车。伦敦地区典型的是2轮马车。1890s中期，伦敦有超过11000辆两轮马车。典型的两轮马车可以乘坐2人，如果挤一挤可以坐3个人。乘客坐在马车车厢内而行李和马车司机则统统在车顶。由于马匹产生的扬尘和视野遮挡，一般的马车车厢会把窗户开在侧面。而更大的四轮马车一般可以乘坐四人。当然如果车夫同意，第五个人可以坐在马车前头车夫的旁边。一般来说，公共马车起步价为1个先令，超过2英里每个人每英里额外收取半先令。如果愿意支付每半小时1先令的费用，马车司机会很乐意在原地等待乘客办完事情后再次乘坐。

1893年，现代意义上的自行车被发明出来。在乡村地区自行车偶尔会在短途出行中当作马车的替代品。而直到1896年，汽车才开始被英国接受，但是也仅仅是有钱人的玩具而已。

1890s时期，伦敦主要运营有3条地铁环线线路。早期的地铁机车为蒸汽机，会产生大量呛人的黑烟和煤灰。但是1890-1900年间，全新电力机车逐渐取代了老旧的车组。伦敦市区内的重要地区如国王十字车站、维多利亚车站等均有地铁站。

电报是本时代最快速的先进的通讯方式。整个大不列颠在1876年就已经建成了超过10万英里的电报网络。至1890年，与澳大利亚的电报通讯时间已经缩短至了3个小时。伦敦几乎每个街区都设有电报局。电报局每日8am-8pm营业，费用根据电报的长短决定。

截至1888年英国有大约2万部电话，绝大部分电话都在伦敦。但是电话的通话质量相当差。

至于邮政。整个伦敦分为8个邮区，工作时间为早上720-晚上745，市内的邮件一般可以当天或者次日寄到。

另外付费信差也在伦敦非常常见。这些人收费便宜，一般由退役军人担任。这主要是因为退役军人非常受人们的信任。

## 给KP的信息

谢尔福德显然是被陷害的。事件的幕后真凶是犯罪界的拿破仑，本应在5年前死于瑞士莱辛巴赫瀑布的莫里亚蒂教授。

莫里亚蒂教授本人除了策划和组织犯罪网络之外，还是一名出色的数学家，他在二项式方面的研究在欧洲十分有名，而他自诩在纯数学领域没有人有资格评论他的著作《小行星动力学》在他的数学研究和在整个欧洲的犯罪中，他意外发现了一种可以干涉时空的方式。他意识到人们一般以为的三维空间之外还存在其他维度。随着他对这些不可思议的异空间的研究，他开始从各种神秘学书籍中寻找答案。莫里亚蒂很快命令手下盗窃了原藏于大英博物馆的<死灵之书>（拉丁文版）。通过在这本恐怖的书中所找的可怕力量，并结合自己的研究，最终掌握了穿越四维时空的秘密。当莫里蒂亚在莱辛巴赫瀑布被福尔摩斯逼迫到穷途末路的时候，他的的犯罪帝国已然崩溃。然而他本能地并未使用这些可怕的知识，因为《死灵之书》中警告过他在其他的维度的世界中存在着某些极其可怕的生物。当他意识到自己的末日将要来临，他最终根据自己的理论和《死灵之书》在莱辛巴赫瀑布下方准备了穿越时空的“门”以防万一。莫里亚蒂明白理论是一回事而实际则是另一回事，所以他在莱辛巴赫瀑布还是希望能杀死福尔摩斯而不是使用这种不确定的法术。

对于福尔摩斯来说，他亲眼看到莫里亚蒂落入瀑布消失在了水花之中并相信他已经死了。然而，莫里亚蒂并没有死。他发现自己站在了外星月亮的昏暗光芒之中。然后当他试图在黑暗中探索的时候，某种存在出现在了他的身后。他转过身，看到了那个存在。他活了下来，他不但成为某个力量的仆从，甚至重新建立了传送门并再次回到伦敦.

回到 1894 年的伦敦后，莫里亚蒂立刻着手三件事情。首先是重建他被福尔摩斯摧毁的犯罪帝国然后进一步研究并掌握这不可思议的力量和时空穿梭的技术最后是寻找时机向福尔摩斯复仇。

当1896年时，莫里亚蒂已经准备就绪。他重新建立起了自己的犯罪帝国。他在神秘领域的研究已经让他掌握了时空门的法术，并在自己总部里建立了一个通向各个地区的传送门系统，其中就包括约克的麦考罗夫特庄园。而福尔摩斯则在逮捕莫兰上校后误以为已经消灭了莫里亚蒂的残党。现在莫里亚蒂已经准备好向福尔摩斯复仇了。莫里亚蒂在约克，福尔摩斯的老家建立起自己的犯罪组织。并指示自己的亲信史塔克混入庄园内部。陷害谢尔福德只是计划的第一步。他的目的是把谢尔福德当作诱饵，引诱麦考罗夫特和夏洛克两人离开伦敦。他计划将福尔摩斯家族的三人全部勒祭给旧日支配者。他计划在日历时间1896年4月30日，瓦尔普吉斯之夜，执行自己的计划。不过献祭的正真时间和地点并非在此，他将利用自己掌握的法术，前往一个群星处于正确位置的时代并寻找一个正确的地点，除非调查员阻止他。

即便不知道莫里亚蒂的回归，福尔摩斯并非没有意识到英国近期某些犯罪事件背后有了一个强大的主谋。虽然福尔摩斯深信莫利亚蒂已经死去，但是它仍然注意到了这个新的罪犯拥有和莫利亚蒂一样的才能和相似的犯罪模式。

福尔摩斯和苏格兰场里的少数几个人知道，莫里亚蒂的助手莫兰上校从监狱里消失了。唯一的线索就是墙上留下的粉笔痕迹和一个老鼠洞。福尔摩斯虽然无法破解这个迷案，但他意识到这与谢尔福德的遭遇也许存在某种联系。他开始怀疑存在某种神秘的力量，并意识到自己可能存在某些在神秘学上的盲区。于是他寻求调查员的帮助，因为他认为调查员足够聪明能找出苏格兰场忽略的信息，而又不像他自己，过于理智以至于否定某些荒谬的超自然结论。

福尔摩斯不了解克苏鲁神话，并且明白自己的不足。这么多年来，福尔摩斯第一次对自己感到不自信，甚至是一丝恐惧。

福尔摩斯本人会暗中调查约克郡发生的一切，但是为了不打草惊蛇他一般不会现身。KP可以把福尔摩斯视作保护调查员的最后一道保险.

KP需要为所有的事件设定一个时间表，并调整时间进度以便让调查员在4月30日进入故事的高潮。一般来说给调查员一周的时间就足够了。如果调查员需要更多的时间来调查或者学习法术那么KP可以适当延后结局来临的时间。反之，如果调查员们迫不及待，KP也可以适当加速结局的来临。但是一般来说，KP应该给调查员充足的时间准备。

## 前往约克

如之前所述，调查员们可以使用福尔摩斯提供的旅费，因此无需过于关注旅程。除非KP希望即兴发挥，调查员们的旅途并不会发生什么事件。如果调查员们从伦敦乘坐火车前往，他们将乘车前往约克市，然后转车前往北艾灵顿。北艾灵顿在伦敦以北约220 英里处。

如果（来自美国的）调查员从利物浦出发，他们将从曼彻斯特转车到利兹再到约克市，最后抵达北艾灵顿.

如果调查员们一早就出发，而且路上没有拖延时间，他们会在当天下午到达北艾灵顿。

### 约克

笔直的铁路线修筑在约克河谷之中。约克河谷位于Pennine山（约克郡最高的山脉）和Hambelton山脉之间，土地肥沃的农庄和茂密丰饶的林地遍布其间。只有东部的北约克大沼泽因不适宜耕种和居住而鲜有人烟。北艾灵顿虽然是当地首府和商业中心，但是比起伦敦来，只能算个小镇。当地政府和警方均驻在北艾灵顿。迈克罗夫特庄园在北艾灵顿以东2英里，乘马车只需要十几分钟，再往东五六英里就是北约克大沼泽。

### 车站

调查员会在火车站遇到前来迎接的格雷夫。他是庄园的管家兼马夫。他会用马车载着调查员去庄园。因为对调查员的不信任和对于谢尔福德的忠心，他不会像调查员透露任何信息，只是让调查员去庄园问谢尔福德。如果调查员询问警方的情况，他会说警察和苏格兰场的家伙现在就在庄园里。调查员坐上马车，马车缓缓向东。一路上十分平静，调查员只能看到两边都是些农田和村舍。如果调查员询问，格雷夫会指出其中不少是都是从属于麦克罗夫特庄园的佃户。从夏洛克的父亲一辈开始，福尔摩斯家族就已经拥有了这些财产。

## 警察

很快调查员就抵达了庄园。庄园并不大但也相当壮观。这是一座2层的小楼，上边似乎还有半层阁楼，庄园前边是一个打扫的很干净的前院。当马车停在小楼门口的时候，可以看到一辆马车已经停在那里了。马车上印有皇家警察的警徽。当调查员下了车以后，从楼里面走出来两个人。

一个人高个子男人穿着治安官的制服，显然是当地的治安官。另一位穿着乡下不常见的时髦风衣，看样子是从伦敦来的。治安官看到了你们，停下脚步，用一口约克口音问道“你们是什么人”

如果调查员告诉譬方自己是受福尔摩斯所托前来调查案件的侦探，治安官会有些吃惊，不过也会对有人来干涉自己的工作而有点不开心。另一个人则对福尔摩斯的名字嗤之以鼻。治安官会介绍自己叫丹佛斯，是北艾灵顿的警探，他身边的是苏格兰场派来的金吉斯警探。是当地议会要求苏格兰场援助地方治安官侦破本次的案件的。一个成功的心理学鉴定可以看出治安官觉得案件很清楚，根本无需大费周章。

金吉斯说“谢尔菲德显然是凶手，只要解决那些政治上的干涉。无论夏洛克福尔摩斯先生怎么想，他都会被逮捕然后送上法庭。虽然很对不起福尔摩斯先生，但是这个案子里用不到他那些花哨的把戏了”大卫看起来则没那么有自信“恩，差不多吧。”

治安官不希望在金吉斯离开前节外生枝，所以会尝试缓和气氛。他会提醒金吉斯再不离开就会赶不上回伦敦的火车从而防止调查员和警方发生冲突。如果调查员向和警方了解案情。治安官现在不会透露任何情况。但是一个成功的社交技能鉴定后，丹弗斯会答应调查员们之后可以来警察局向他询问案情。

而金吉斯则完全不会对调查员们感兴趣。“各位，请告诉夏洛克先生，我，托比亚斯金吉斯，已经给这案子结案了。”说完，他就会坐马车离开。

如果调查员们对治安官撒了谎，治安官也不会向调查员透露更多信息。治安官会在之后留意并核实调查员的话，如果他意识到了调查员们说了谎，他将不会再帮助调查员。特别的，如果调查员谎称有苏格兰场官方授权，金吉斯会立刻戳穿调查员并威胁当场逮捕调查员。如果调查员采用不明智的态度会被逮捕并带回伦敦。

等警方离开后，格雷夫会将调查员们带进房子里并向他们介绍庄园的管家杰夫。之后杰夫会带调查员们在书房休息，并让调查员在此等候谢尔福德。书房拿显出了谢尔福德的兴趣。挂在墙上的昂贵的猎枪和动物标本一整面墙的书籍，大部分为体育、小说、国际象棋棋讲，基本为英语，也有少量法语和拉丁语书籍壁炉煤气灯玻璃酒柜（里面有几瓶威士忌、白兰地）。

谢尔福德很快会走进书房。他是个健壮、英俊的青年。有一头金发，看起来很有教养。不过通过心理学可以知道，他有很深的烦恼。

他看起来迫不及待的想见你们。“我哥哥在电报里说起过你们。你们能来实在是太好了，这是那件悲剧以后我听到的第一个好消息。”

他给自己倒了一杯白兰地然后让你们都坐下。他开始讲述他的遭遇。KP可以朗读或直接把以下的文字发给PL们.

*我现在想起来。一切都源自于三个月前的一天，那天，死者，费茨拜因，开始在我这工作。他一直贼眉鼠眼的，弯着腰，从来不正眼睛人，你也不会想看他，他的眼睛像死鱼一样没有神采。一般来说，我是不会雇佣他的。但是史塔克向我推荐了他。史塔克跟杰夫和格雷夫一样，都是这的管家，他看人从来没看走眼过。他一直负责管理我这的仆人。*

*总之，史塔克说这个人是他在海军服役时候的战友，很诚实也很努力，而且他很需要这份工作。所以我决定让他试一试，不管我怎么看这个人，我不愿意拒绝一个愿意工作的诚实的人，如果史塔克这么说了，那就值得一试. 他摇了摇头又喝了一口酒。*

*但是，人无完人。不管史塔克认识的那个费茨拜因之前多么好，他现在变了。我早该听格雷夫的了，他之前就说费茨拜因不是好人。这个费茨拜因整日酗酒，喝的宁欧大醉。我不是说我不喜欢别人喝酒，但是如果是酗酒就是另一回事了。我听格雷夫说，这个人经常驴工，但是其他人替他打掩护。我问过史塔克，史塔克说这个人有旧伤，现在还时常发作。他疼的时候就会喝酒麻醉自己，有时候他疼的难以工作，其他仆人就帮他打掩护，替他把活干完。我听了以后替费茨拜因还有些难过。我还注意到他来我这工作以后似乎比刚来的时候精神了一些。总之我让格雷夫少给他派些活，让他好过些。*

*但是，我猜他很快就好到足以去勾引我的女仆露西，一个跟了我好几年的康沃尔女孩。在我注意到前，他骚扰这个可怜的女孩已经好久了。最终，晓珀，这的野师，向我报告了一切。她对待露西就像对待自己的女儿或者妹妹一样好，我立刻去了仆人的宿舍，然后告诉这个混蛋离那个女孩远点，否则我就解雇他。他一句话也没说，只是用他的那双死鱼跟盯着我。我气极了，只想揍他，就在这时史塔克进来了。他拦住我向我保证不会再发生了。我知道史塔克是个吉出必行的人，所以我走了，我当初就应该解雇费茨拜因的。*

*史塔克第二天来找我。他替费茨拜因道歉。他说费茨拜因当时刚吃了药，神智有些不清醒。所以才那么盯若我的。我告诉他，不是盯若我这件事，是露西的事情。史塔克对此十分吃惊，他完全同意我，保证会让费茨拜因远离露西的。我以为就这么结束了，史塔克能管住费茨拜因。但是我没有意识到，史塔克不可能面面俱到。*

*几天后，我骑完马回来。格雷夫牵着马。我们听到一声尖叫，就在后院里。我急忙转过马头，奔到后院。我看到，在佣人的宿舍外边。费茨拜因正对露西上下其手。我怒不可遏，跳下马来，用我的马鞭把他抽到。我完全控制不住自己，我的家教不应该做出这种事的。我把他按在地上揍他。*

*格雷夫跑了过来拉住了我。我这才缓过神来。看到仆人们都出来看着我，史塔克也在。他看起来脸色很奇怪，也许，他没见过我这么生气吧。而费茨拜因，只是盯若我，什么也没说。我甩了甩拳头，然后回到了屋子里。我尝试让自己冷静下来。*

*晚上的时候，我感觉稍微好了点。我吃了点羊肉咖喱。琥珀最拿手的菜，你们有机会也应该尝尝。你们也喜欢咖喱吧。然后史塔克进来想为费茨拜因求情。我干脆的拒绝了他。我要求这个人立刻滚出我的庄园。史塔克说，能不能让他明天早上走。现在已经天黑了，他身上又有伤，也许他会死在半路上。我不希望别人说闲话是我逼死了他，所以我同意了。我让费茨拜因明天一早就废蛋。如果他不走我就杀了他。我知道，我这么说真是爹透了，我们家的脑子都长在夏路克和迈克罗夫特身上了。*

*晚餐过后，我去书房看了会书。然后我觉得有些困了，然后就睡着了。我能记得的下一件享就是一声尖叫把我吵醒。我站在那里，眼前是费茨拜因的尸体。他被砍了很多道，到处都是血，胸膛上插着一把匕首。露西站在屋子的门口，尖叫若。我这才意识到现在已经是清晨了，而我站在仆人宿舍的门口，满身是血。*

*房间里的所有人都出现了，看若我站在血泊里，眼睛里充满控诉。恩，杰夫或者露西没有，也许吧。但是所有的仆人都盯若我好像我杀了费茨拜因一样。史塔克则不断地摇头，对我说，您不该这么做的，这不值得啊.*

*我立刻让格雷夫去找来治安宫。我只能这么做，毕竟有人死了。虽然不是什么好人。治安宫丹佛斯和赛克医生从北艾灵顿赶来查看了尸体并询问了每个人。当然，所有人都说了前一天下午的弃情，史塔克向治安官承认我曾说过要杀了费茨拜因。这不能怪他，是我说了蜜话，他不得不说出事实。然后我就被捕了。这真是场噩梦。丹佛斯也不想这么做，他是个好人，我们从小就认识。如果不是我的兄弟们的干涉，我现在不可能和各位在这里见面。也许我还会进监狱，如果各位不能证明我的清白的话。*

说到这，他的声音低了下去，摇了摇头。当你们问起他是否真的杀人的时候他说，我相信我没有。这个可怜的人认为自己不会杀人，但是他不确定自己是不是在一时冲动下，真的犯下了罪行。他完全记不起他在书房里睡着后发生了什么.

如果调查员提及任何关于神秘学的问题，比如精神控制，诅咒等等谢尔福德会表示完全不相信这种蠢话，誓察或者法官更不会相信。调查员们可以向谢尔福德提问题，他能回答的信息如下：

* 格雷夫，杰夫，琥珀从他父亲死后，他13岁时就在这工作。他不怀疑他们的忠诚。露西作为女仆4年前来到庄园，当时还是个孩子，现在已经是个称职的女仆了。史塔克2年前从海军退役后来镇上找工作，当时有个仆人不辞而别正好有职位就进了庄园。格雷夫非常反感外地人，所以并不喜欢招收不是本地人的史塔克，但是他觉的应该给想努力工作的人一个机会。
* 他没太注意被史塔克顶掉的那个仆人的情况，庄园有很多仆人，他不会一一完全了解。他大概记得那个仆人叫埃里克，似乎参加了海军所以不再来庄园工作了，具体情况建议询问格雷夫.
* 因为史塔克是外地人，所以保守的管家杰夫和他的关系并不好。但是因为史塔克踏实能干，帮了杰夫很多忙所以杰夫才同意他留在庄园的。因为他能力出众，所以现在史塔克负责管理仆人们，帮杰夫分担一些工作。当庄园需要新雇人的时候，史塔克总能很快去镇上或者通过私人关系找到合适的人，这些人，除了费茨拜因，都很好，既能胜任工作也没有异常。现在的仆人基本都是史塔克雇佣的。史塔克似乎比较愿意雇佣虔诚的教徒，所以仆人们常去教会，他猜想应该是本地的英国圣公会教堂，具体情况格雷夫也许清楚。
* 案发时间是一周前。他没见过凶器，那是一把奇怪形状的匕首。治安官检查完现场后就带走了。至于死者的尸体后来被赛克医生带走了。

谢尔福德能向调查员提供的信息相对较少且模糊。当调查员问完问题以后，他会招来杰夫，要求他配合调查员的工作，也会再次拜托调查员帮他查清一切。希望他没有杀人，但如果他真是杀了人，他愿意承担责任。

杰夫会带调查员到客房，杰夫会告诉调查员庄园里客房不够（除非调查员人数少于等于4人）。如果调查员们愿意，费茨拜因的床现在是空的，就在仆人的宿舍，可以有一个调查员睡费茨拜因的床。调查员可能会意识到这是一个有用的调查方向。杰夫会叫来格雷夫把想睡仆人宿舍的调查员带去安顿，自己则带着剩下的调查员前往客房.

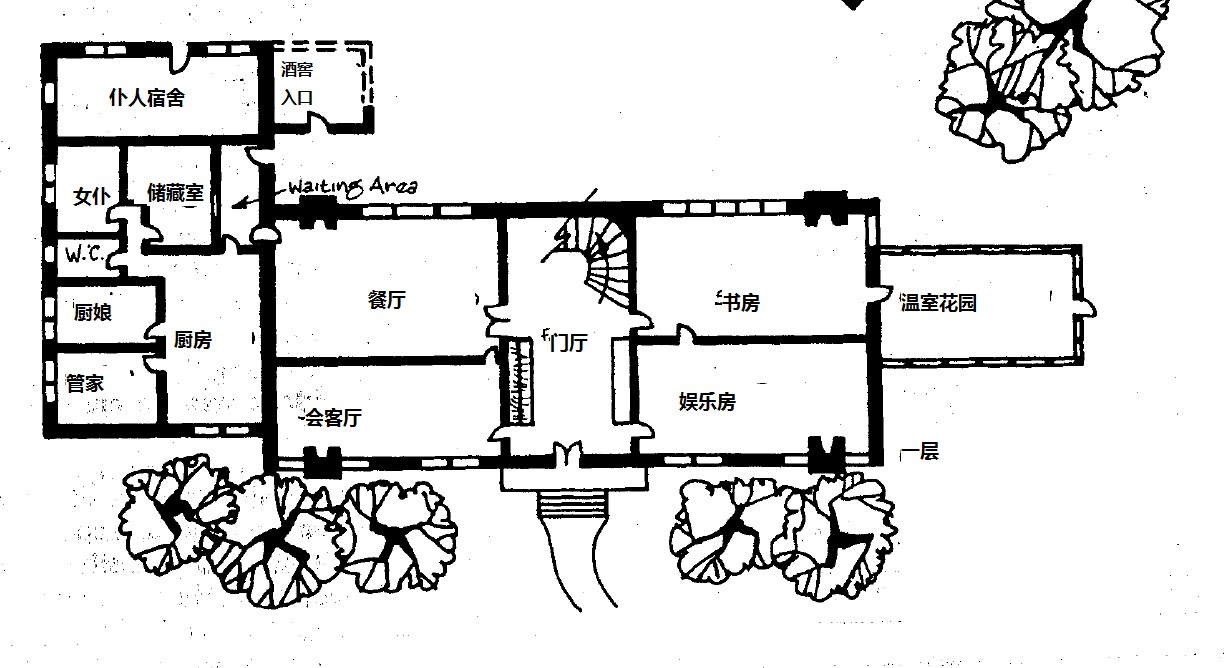
前往客房的调查员们有机会讨论接下来的安排。而前往仆人宿舍的调查员会发现，仆人们都在外边工作，自己单独在仆人宿舍。当然，如果住仆人宿舍的调查员因为别的事情耽搁了，他来到宿舍的时候仆人们就都已经回来了。更多关于庄园和仆人的介绍可以参见下一章。

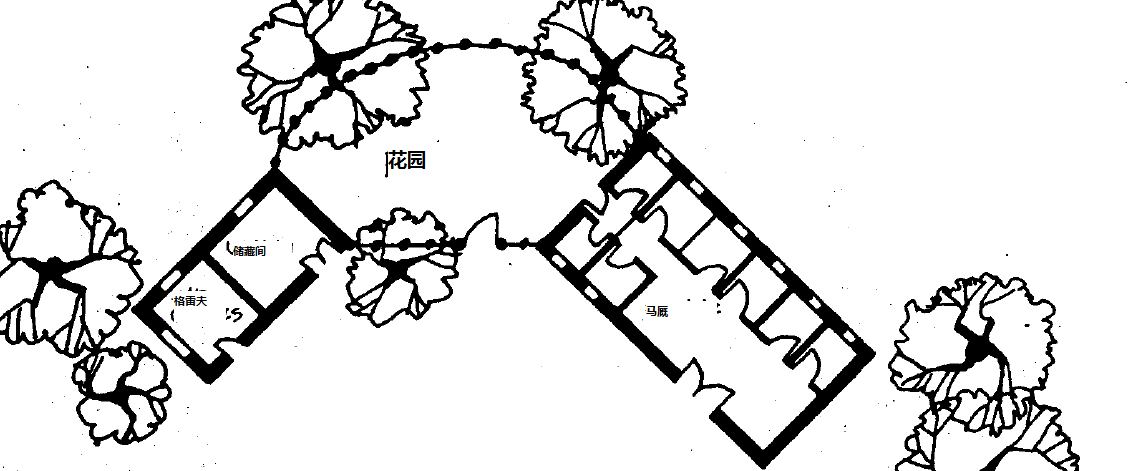
## 庄园

麦考罗夫特庄园是一幢有50年历史的2层建筑。两侧还有一些附属建筑，一边是仆人们的地方，另一边则是个大温室。外墙主要是约克本地的鹅卵石，房顶上则是威尔士产的深蓝色瓦片。所有窗户都可从内部销住。整体装潢为维多利亚晚期风格。庄园看起来相当现代也很漂亮，庄园后边是一片小森林。

庄园通向室外的门均有125力量对抗，当被从内部销住时有165。窗户和庄园内的门均有 75 力量对抗，被从内部销住时有 100 力量对抗。受限于乡村地区煤气供应不稳定，庄园内的照明仍然以蜡烛为主，但也有便携的煤油灯。会客厅和二楼主人房间有召集仆人的铃铛。

### 一层

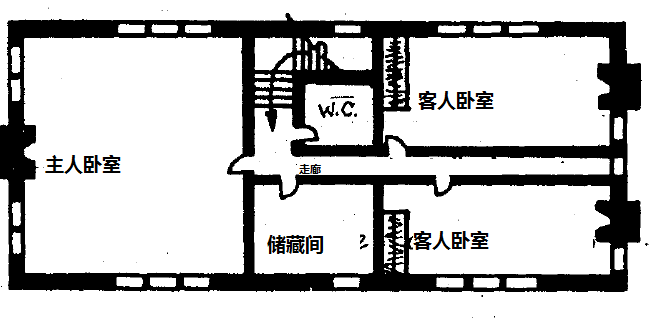


* 书房：书房如前述，还有张桌子，上边有庄园的帐本，但是没什么特别的。北侧墙上有壁炉。房间很暖和也很温馨。没有什么特别的。侦查成功可以发现桌子后的安乐椅后边有一个粉笔的痕迹，但是很模糊，看不出什么来。再次侦查可以发现墙角在几乎被书架挡住的地方有一个老鼠洞。谢尔福德得知后很吃惊。要求格雷夫想办法抓老鼠。叫来露西要她打扫的时候多加注意。庄园的人会猜测粉笔应该是娱乐室里边打台球用的。但是没人承认知道是怎么回事。
* 温室：有很多植物，多部分是英国本地植物或者法国产植物，也有少量热带植物。谢尔福德冬季比较喜欢呆在这里亲近自然。格雷夫负责照看植物，露西和琥珀有时也会帮忙。自从以前有一株珍贵的热带植物被仆人不知怎么得养死了之后，格雷夫就不在让仆人们照顾温室。白天这不会有什么奇怪的事情。如果调查员夜间呆在这里，因为周围十分安静，通过聆听，会听到奇怪的摩擦声，就像有什么小动物在植物间奔跑。再次聆听，似乎可以听到很小的说话声，就像很小的孩子在说话。虽然声音很清晰，但是却听不出来在说什么。到后来，你甚至无法分清楚，你是真的听到了这一切还是这一切都是你的想象。如果拔起靠近别墅的墙边的植物，成功通过侦查和幸运鉴定后，可以看到一个老鼠洞。但破坏这些植物会让格雷夫和谢尔福德很生气。如果调查员要求检查植物，通过医学或者博物学鉴定可以发现一株罂粟藏在温室里。这种罂粟可以作为强力麻醉药。没人知道怎么回事。
* 娱乐室：中央有一个台球桌。墙上有壁炉，桌子上有没下完的国际象棋。任何认真研究棋局，并通过智力鉴定的人可以知道六步之后白棋胜。这是谢尔福德（白）和杰夫（黑）在谋杀事件前下的，时间发生后就被遗忘在了这里。墙上有打猎得到的动物标本。台球桌下边用粉笔画着一扇传送门。这扇门很难被发现，因为台球桌下边太靠近地面。只有调查员明确说明查看台球桌下边，并且通过困难的侦查鉴定或者爬进台球桌下边（这种情况下不需要侦查鉴定）才能看见。这是史塔克教唆露西画的，傻姑娘露西（原文如此）以为这是某种幸运符号。伸手去摸这扇门，手会穿过去。10%概率调查员会觉自己被什么东西抓住了，这取决于KP。抽回手以后，会损坏粉笔记号，门消失了。门厅正门进来的门厅。门厅两侧橱是挂衣服用的立式衣橱。门厅靠近西侧的地有一个传声筒，管家可以用来通知谢尔福德客人来访。侦察鉴定可以发现东侧橱柜一角有一个老鼠洞。
* 接待室：一间舒适的用于接待客人的房间。主人也在这里举办聚会。有一张舒适沙发以及一些桌椅，壁炉，酒柜，一些装饰植物，墙上有几幅画。其中一张画着一强壮的像谢尔福德的人，面孔稍稍和夏洛克有点相似。庄园的人知道这是夏洛克的亲的肖像。画像的签名是“vernet”，通过历史或教育鉴定，可以知道这是个著名的国画家。（译注∶这是一个关于福尔摩斯的梗）
* 餐厅∶有一张大餐桌，足够谢尔福德和调查员一起使用。仆人们在厨房吃饭，扮成仆人的调查员也是。墙上有几幅画Vernet的画，有一个在晚餐时用来临时放食物和餐的小橱柜。只有晚餐时间这里会被使用，调查员们可以在这里用餐，这一点杰夫会诉调查员们。早餐谢尔福德都在卧室吃，午餐一般也是一样。而调查员在早上和中以在厨房和琥珀要东西吃。
* 储藏室：储藏着食物。干货和应季食物，还有一些咖喱。通过检测，医学或者化学检定成功，可以发现咖喱里边有麻醉药。单独品尝咖喱原料的话，教育检定以发现咖喱的味道不对。如果调查员没发现这一切，咖喱可能会被做成菜。烹饪过后的咖喱会掩盖麻醉剂的味道。调查员有15%的概率会吃到有问题的咖喱，当天晚上（饭后20分钟）敏捷和全技能减半。当调查员的技能减半后，可以通过一个智力检定意识到自己中毒了。成功的药学检定可以确定并缓解调查员的不适，将中毒惩罚改为1 个惩罚骰。否则调查员只会觉得身体不舒服。需要注意的是，每天晚餐除了可能提供咖喱外，都会有红酒、面包，调查员也有可能会对酒产生怀疑。如果调查员深入调查，晚餐是琥珀烹饪的、露西帮厨。咖喱煮好后会放在储藏室边上，之后由露西负责上菜（当有正式宴请时则是杰夫）。露西在下毒问题上虽然最有嫌疑，但实际上任何人都有可能趁人不注意在咖喱中添加麻醉剂。
* 厨房：琥珀管理的典型维多利亚风格厨房。有炉灶，锅子，盆子，橱柜之类的。有一个传声筒通向2层，谢尔福德通过传声筒叫餐。另外有一张仆人们用餐的桌椅。厨房后门外边几码的地方有通向地窖的活板门，地窖里有些蔬菜，培根，水果之类的。地窖内十分黑暗，15%几率发现老鼠类动物。厨房内的刀具、斧头均可以作为武器。琥珀每天夜里会把手斧拿回房间防身。琥珀大部分时间都在这里，晚上在自己房间。露西会在做饭的时候来帮忙。一个成功的侦查检定，可以在橱柜中发现老鼠洞，琥珀会对此很不高兴，并且立刻会想办法把老鼠洞堵上她也会在厨房角落放几个老鼠夹子。回 琥珀的房间很小的房间，有床和柜子，梳妆台和椅子。桌子上放着一本圣经，圣经被打开显然经常被阅读。房间里还有些其他宗教物品，比如小的圣母像等等。神秘学鉴定可以发现，大部分物品是用来防御黑魔法和巫术的。甚至有用来防御吸血鬼的大蒜。如果调查员问起，琥珀会告诉调查员她是从吸血鬼小说《吸血鬼瓦涅爵士》上学到的，虽然她并不认为这是虚构的。她晚上会从里边把房间锁住，只会给信任的人打开。
* 杰夫的房间：杰夫的房间装修很好，品味不错。无论是床，梳妆台还是桌椅，质量都是上乘。有一个小书橱，里面有一些小说，还有一些时尚杂志。还能找到国际象棋棋谱和棋手的传记。有一个引人注目的落地穿衣镜，镜子不同寻常的在阳光下闪闪发光。困难教育检定或者职业为业余艺术家可以知道，镜子里边掺了水晶粉末，使得镜子在不同的光线下可以发出不寻常的闪光，这是一种维多利亚时期制造高级镜子的常见技术。但是不了解的调查员可能会对这面镜子产生误解。
* WC∶新式厕所在那个时代算是相当先进的东西，只有有钱又追求时髦的人才用得起。PC在使用的时候有10%的几率出现管道故障。格雷夫会来修理。如果PC一起帮忙的话或者PC有机械修理能自己修理那么可以发现老鼠的痕迹。
* 露西的房间：露西的房间有些杂乱，这可能是她内心叛逆的一种体现。屋子里除了床之外，还有梳妆台和一个衣橱。梳妆台上放着她父母的照片。她们4年前死于一场马车事故。梳妆台上还有几本琥珀借给她的惊奇小说，包括《吸血鬼瓦涅爵士》中的一卷。床的枕头下边有一个金项链，上边有一个像是长着蝙蝠翅膀怪物的饰物。调查员必须声明自己要检查床铺才能看到这个项链。如果调查员之前表现出敌意，或者表现出要搜查房间的想法，露西会把项链藏在身上。
* 仆人宿舍：仆人宿舍里住着。有7张床，史塔克在最里边。每个人有一个床头柜，一个鞋柜。有一个巨大的公用衣柜放在房间最里边。费茨拜因的柜子是空的。如果调查员睡在费茨拜因的床上，可以闻到有一股淡淡的鱼腥味。仆人们白天工作时间基本不在屋子里，休息时间则会在屋子里。史塔克的床头柜是锁着的。撬锁或者困难的机械修理可以打开箱子，额外的困难敏捷鉴定可以不留下开锁的痕迹。使用锤子等武器造成20点伤害也能打开床头柜，超过20伤害的部分将会作用箱子里的物品，造成物品损坏。里面的物品包括一把匕首，和杀死费茨拜因的凶器是一对，也将是杀死露西的凶器一本《萨赛克斯手稿》，里面包含法术大天使加百列召唤术（优格索托斯召唤术）、天使召唤术（旧神仆役联络术）、其它法术。任何暴力破坏箱子的行为会触发箱子里的保护咒文，1d6只人面鼠会被召唤出来围攻调查员，使用旧印理论上可以破除防护咒文。公用的衣柜里边有很多衣服，柜子后边有一扇粉笔画的门。调查衣柜后边需要蜡烛或者煤油灯。如果是用蜡烛，需要过幸运决定是否会点着衣服。史塔克会很快将箱子里的东西转移走，但不会擦除粉笔门。在夜袭事件中，史塔克的人可能会通过这扇门潜入庄园。

(庄园后院地图）

* 格雷夫的屋子：格雷夫的屋子很整洁，也很简朴。放在床边的猎枪保养的很好。屋子的一角有一些木工用品。格雷夫在闲暇的时候会做木工活，他之前给谢尔福德做过不少玩具。调查员可以在一堆栩栩如生的小马，小羊，小鸟木头雕刻品中发现一个长着蝙蝠翅膀的章鱼。格雷夫会解释说这是他父亲告诉他的怪物。他父亲以前在苏格兰湖区曾经见过这东西，小时候经常讲故事给他听。格雷夫的房间可以和容易地查看庄园的情况，他会发现企图潜入庄园的人。
* 仓库：有大量工具，如铁锹，斧头，锤子，梯子，调查员需要的工具基本都能找到。可以找到煤油灯用的煤油，还能在仓库的一角找到炸药，这些是格雷夫用来清理石头的。仓库平时是锁着的，但是只要调查员要求，格雷夫很愿意打开它。如果PC试图拿走炸药，需要说服格雷夫或者用暴力制服格雷格。除非KP能说服谢尔福德给出明确指令，格雷夫不会帮调查员使用炸药。格雷夫不会同意调查员携带大量煤油，因为这十分危险。但是他会同意灌满煤油灯或者少量容器。如果调查员没有获得格雷夫允许，直接打开了仓库，需要使用侦查才能发现炸药。
* 马厩：马厩里有5匹马，1辆马车。有一些草垛。草垛上的草叉可以作为武器（基础伤害2D6，也可以作为投掷武器）。调查员如果一直呆在马厩有15%概率发现人面鼠一闪而过，遇人面鼠到之前马会显得不安躁动。

### 二层



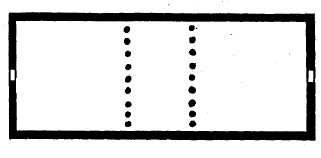
（二层地图）

* 楼梯：以通过大厅的楼梯进入二楼。二楼有通往阁楼的活门，但是需要梯子。侦查活板门可以发现门上的钉子最近被动过，而且可呢不止一次。但是没人承认知道怎么回事。杰夫和谢尔福德会声称这里已经好几年没人上去了。走道里有一面窗户，边上是一些烛台，每天露西负责保养。
* 谢尔福德房间：庄园里最豪华的屋子。有一张大床，梳妆台，衣橱，床头柜，壁炉，书柜，桌椅，安乐椅。梳妆台上有洗脸用的脸盆床头柜上有一瓶白兰地和一个杯子有一个传声筒通向一层书柜里有关于运动，打猎和艺术的，还有些小说。一个很大的穿衣镜。壁炉在西边的墙上，其他三面墙上有窗户。窗户可以从内部销住，但是现在是开着的。成功的侦查壁炉可以在壁炉的石头上找到粉笔的痕迹，观察粉笔周围可以找到一个老鼠洞。
* WC∶新式厕所在那个时代算是相当先进的东西，只有有钱又追求时髦的人才用得起，比楼下的WC更豪华。厕所里放着一些伦敦的杂志，调查的话可以找到1893年9月的“河滨月刊”，上面有华生写的“希腊译员案”。（译注福尔摩斯梗）
* 储藏室：储藏室里有一些不用的家具，物品，衣服等等。询问这些东西，杰夫或谢尔福德会说，这些东西本来准备运到阁楼去，不过阁楼里也放了很多旧东西，所以一直堆在这里。可以找到一些孩子的玩具，这是谢尔福德小时候的，其中一些是木头雕刻的动物。有一把破旧的小提琴，如果询问谢尔福德，他会说“是我母亲要我学的，不过我不擅长小提琴，夏洛克比较擅长。”
* 客人房间：普通的客房，有床，壁炉和梳妆台。还有烛台。每个房间可以住2人（可以适当调整）夜晚的时候，成功的聆听检定可以听到老鼠在阁楼里和墙壁里跑动的声音。

### 阁楼

布满灰尘，有很多旧箱子。只能透过墙上的一个很脏的小窗子照进光线。因为没有壁炉之类的所以很冷。因为箱子造成的阴影，即便是白天探索也需要光源。除了底层仆人之外所有人都知道箱子里边是福尔摩斯的旧东西。如果打开箱子（50力量对抗），可以看到很多旧东西，其中包括一些旧的马车配件。如果询问谢尔福德，可以得知这是福尔摩斯家族在欧洲大陆上旅行时候的马车，是大概30年前的东西，福尔摩斯对此有着美好的回忆。

在越过这些箱子后，可以看到墙上有一扇画出来的门。体型小于等于40的人可以直接发现门，否则需要使用工具挪开箱子。门用涂料画出来，如果想掉需要使用工具或者化学试剂。如果试图将门擦除，画出来的门上会冒出泡泡，破裂后会有烟雾，然后形成最后进入门的人的画像。（这里建议是PC的敌人比如莫兰上校）。对阁楼里的灰尘侦查可以发现有什么东西来过，追踪或者动物学检定可以知道这些痕迹并非简单的老鼠造成的，而像是非常小的人或者小猴子的痕迹。



（阁楼示意图）

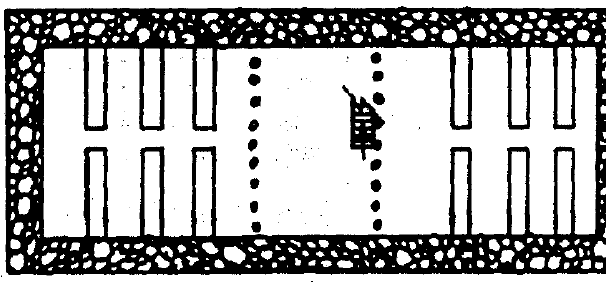
### 地下室

地下室基本作为酒窖使用。前往地下室需要通过一个陡峭的楼梯，虽然楼梯又老又破，但是是安全的。但是如果调查员行为引起史塔克的注意，他会让仆人在楼梯上做手脚，走上楼梯的人如果幸运失败则会踩空，敏捷/跳跃失败，则受到1d6伤害。事后检查楼梯可以发现楼梯被人动了手脚。地下室有很多酒，从便宜的到昂贵的都有，有估价的话可以找到价值几百磅的名贵葡萄酒。

如果调查员携带蜡烛进入地下室，且没有关闭地下室的门。成功的侦查检定可以注意到蜡烛的火苗被东风吹动。如果PL没有意识到地下室有隐藏通道，那么可以过一个灵感来提示PL。如果检查对应的墙壁那么可以发现墙壁上的老鼠洞。敲击墙壁可以发现墙壁后边是空的。如果调查员希望拆开墙壁，他们必须使用工具（仓库里有），并且至少2个工时（人数增加的话可以减少时间）。当他们拆下一块石头以后，能感觉到一阵阴风，并看到墙壁后边是一个狭长的隧道，隧道十分幽深，灯火下无法看到尽头。庄园里没人知道这个隧道。如果调查员继续3工时，可以把洞扩大到1个人能通过的大小。隧道通往被遗弃的教堂，详细见教堂部分说明。

调查员有30%的几率在下地下室的时候瞥见人面鼠。如果拆除墙壁则必然遭遇人面鼠。如果调查员动物学或侦查成功，则意识到这些东西并非普通老鼠，而是某些其他生物。如果人面鼠出现，在它消失在酒架之间前，距离合适的调查员可以发动攻击（来不及拿出武器，但是可以使用手里的工具），因为人面鼠非常小，且移动速度很快，斗殴投拼等会有2个惩罚骰子。如果攻击失败，需要过幸运。失败的话会不小心击中架子上的酒，每3点伤害会打碎一瓶酒，d100决定被打碎的酒的价值（从1磅到100磅）。如果人面鼠没有被杀死它会溜走如果伤害恰好4点，则能完整保留人面鼠的尸体，看到人面鼠的PC需要进行SC1/1d6如果伤害为5-8点，能勉强分辨出来这不是老鼠，能看出来某些畸形的器官伤害超过8，因为尸体被打烂了，无法调查出任何信息。

（地下室地图）



## 庄园里的人

谢尔福德·福尔摩斯

STR70 CON 80 SIZ 75 INT 75 POW 65 DEX 55 APP 75 EDU 80

SAN 78 HP 17

技能

会计45%艺术75%天文学20%植物学25%信用70%马车驾驶45%说服45%急救40%历史25%法律20%聆听50%骑术75%侦察35%隐蔽45%追踪55%动物学35%

法语70%德语40%拉丁60%意大利35%希腊20%

战斗

肉搏加成 1d6 霰弹枪 65% 马鞭 70% 斗殴 65%

谢尔福德感觉上是个普通的庄园主，就像他父亲期望的那样。但是如果和他多呆几天就会意识到他并不喜欢庄园主工作，而其实对艺术，绘画之类的更加喜爱。庄园里的画和艺术书籍暗示着他如果不是继承了庄园也许能成为一个艺术家。

福尔摩斯是个随和的人。他十分热心和慷慨，比如他免除了他的佃户的很多债务。他十分在乎别人怎么看他。这也造成了他有时会怀疑自己是不是真的犯下了罪行。谢尔福德想象力不丰富，虽然他没有他的兄弟那么机敏，但是也不是笨蛋，他下棋能赢过麦考罗夫特。少数会让他动怒的是对女性的不礼貌行为。这也是史塔克成功陷害他的原因。

格雷夫

STR70 CON 50 SIZ 60 INT 65 POW 75 DEX 10 APP 55 EDU 40

SAN 75 HP 11

技能

植物学65%动物驯养90%木工70%克苏鲁神话6%爆破50%马车驾驶55%急救69%园艺75%机械修理65%骑术50%投掷70%博物学55%木雕85%

战斗

肉搏加成 1d4 霰弹枪 70% 斗殴 65%

作为管家，格雷夫在庄园有很大的权威。个子矮小的她有一张饱经风霜的脸，说明他一生的大多是时候都在从事户外工作。但是他精神的眼睛和银发显示出他还能继续工作很久。格雷夫工作高效而认真。虽然只受过有限的教育，但他见识广博。他曾经两次目睹过妖精，按照他的形容，“看起来像是丑陋的小虫子，和画里画的完全不一样。”他也不相信达尔文的进化论，不过他一般不和别人说这些事情。

格雷夫从一开始就不信任史塔克，虽然这种不信任于事无补。如果调查员获得了他的信任，他会告诉调查员是史塔克坑害了老爷。如果他认为调查员相信他，他会猜测史塔克是魔鬼的朋友。他与调查员交流的时候会一直关注调查员的表现，如果调查员表现出不信任，他就不会再说下去了。

如果调查员迎合他，他会讲述自己碰到精灵的过程，以及他父亲在苏格兰湖区遇见长着蝙蝠翅膀的章鱼般怪物的经历。他会声称，世界上有很多事情是科学解释不了的。如果调查员感兴趣，他会描述精灵“某种丑陋畸形的东西，不超过3-4英尺高，铲子形状的尾巴，有着恐怖的花纹的身体，像蛇一样的舌头，还有一双他见过的最邪恶的眼睛。”他对于他父亲所说的怪物知之甚少，但是他根据他父亲的描述雕刻了怪物的小木雕塑，调查员可以在他屋子里的桌子上找到。即便调查员对于谋杀有某些超自然的解释，他也会相信。如果调查员询问被史塔克赶走的仆人的去向，他会提供有用的信息。

“史塔克来了以后最先离开的两个人是汤姆和乔尼。他们俩总是抱怨老鼠，说晚上有老鼠跑来跑去，有时候还会咬他们。但是别人都没见过什么老鼠，我也弄过些捕鼠夹，但是什么也没抓到过。他们俩身上是有伤，但是看起来不像是老鼠咬的。我还专门去找过赛克医生，医生也说不像是老鼠咬的。总之，汤姆很快就走了，他担心被老鼠传染上什么病。乔尼呆的时间稍微久一些。然后有一天夜里，他尖叫着跑来找我，说他看见了一个巫师。他说他看见了一只老鼠，但是有着一张巫师的脸。我不知道他看到了什么，但是他第二天就辞职离开了。之后史塔克就安排了一个人替代他。”“然后是史密斯和莱克。他俩一起来找我要求离开。我问他们原因，他们什么都没说。但我能看出来他们很害怕。我觉得是史塔克逼他们离开的，但是我证明不了什么。最后是米勒和菲尔，他们俩在一天晚上尖叫着跑出了庄园，再也没有回来过。史塔克说他看到这两个人偷偷吸鸦片，所以导致精神有些不正常，但是我不相信他说的。米勒和菲尔都是好人。史塔克就是找了个借口把他们赶走了。”

如果调查员询问是否能找到以上几个人。格雷夫会说只有乔尼还住在镇上，现在在镇子里的酒吧打工。不过他脑子现在还是有些问题，经常一惊一乍的。

如果询问史塔克和他的手下有什么异常，他会回答他曾经见到过在深夜的时候，史塔克带着他们的手下离开庄园。他们前往沼泽方向。但是因为晚上太黑，他没能跟踪史塔克他们到底去哪里了。他知道沼泽里有一座废弃教堂，虽然不清楚位置，但他很乐意和调查员一起行动，如果调查员取得了他的信任。

杰夫

STR55 CON 60 SIZ 65 INT 70 POW 45 DEX 55 APP 65 EDU 60

SAN 55 HP 13

技能

会计55%说服45%话术35%马车驾驶40%礼仪90%历史45%法律35%图书馆45%隐蔽30 希腊语 35%拉丁语45%

战斗

斗殴 25%

杰夫是谢尔福德的贴身仆人，也是庄园的管家。他从谢尔福德的父亲时期就在庄园工作，和格雷夫一样，他忠心耿耿。他自视甚高，同时对没能完成工作的仆人们也比较严格。因为他对自己的自信，他不相信任何超自然力量。事实上即便在他眼前出现什么超自然的东西，他也会用科学的方式来理解。他甚至顽固到自欺人的地步。调查员们也许可以和格雷夫一起调查。但是杰夫更愿意留在庄园照顾谢尔福德。劝他离开自己的岗位，需要一个成功的说服。话术对他没有用。

他总是打扮得体，穿着燕尾服，这是他对自己的职业要求。他不太会帮助调查员除非庄园遭到袭击。他也不能给调查员提供更多信息。他和庄园里的所有人关系都还成。他不相信谢尔福德有罪。对于史塔克和他的那些人，他十分厌恶，但是碍于谢尔福德，他也只能忍受。

琥珀

STR45 CON 60 SIZ 40 INT 60 POW 50 DEX 55 APP 50 EDU 20

SAN 50 HP 10

技能

厨艺90%急救45%神秘学65%药学25%话术20%

战斗

斗殴 35%斧头 20%

琥珀夫人是庄园的厨师。她从以前就在庄园里当厨娘，而且准备一直做下去。她有一颗柔软的心，他视谢尔福德为家人，视露西为妹妹或者女儿。她没受过什么教育，但是熟悉当地的传说和故事，尤其是关于那些精灵、女巫、以及把灵魂卖给恶魔的人。如果调查员愿意听，她可以讲上几小时。不过大多都没什么意义，除了她会告诉调查员，沼泽附近有一个石阵，传说在那里女巫们会和精灵交流。虽然她没见过，但是她十分确信这一点。同样的她也知道废弃的教堂。

关于史塔克和他的手下，她不喜欢。不单单是因为他们是外乡人，也因为可怜的露西被骚扰。对于费茨拜因，她觉得这个人死了活该。她觉得谢尔福德是无辜的，但是说不出什么所以然来。她每天晚上会把斧头放在屋子里防身，除非他认识的人叫她，她才会开门。

露西

STR50 CON 55 SIZ 50 INT 45 POW 40 DEX 65 APP 80 EDU 15

SAN 25 HP 11

技能

厨艺45%克苏鲁神话10%马车驾驶30%急救45%打扫80%唱歌65%

斗殴 25%

露西是庄园的女仆。只有17岁，她在庄园工作了4年了。他没受过教育也很天真，但是是一个性感而充满活力的美女。她很感激谢尔福德收养她，也很喜欢琥珀。他很喜欢庄园里的生活，对外边的陌生世界略微有些害怕和好奇。

当史塔克到来以后，她很快被这个神秘的男人迷住了。而史塔克则开始利用她的天真。包括费茨拜因的事情，她一直在包庇史塔克。但她并不知道这一切会以一场谋杀结束。她十分害怕如果自己说出来一起史塔克会杀了她。成功的心理学可以注意到她在隐瞒什么。

调查员有可能看到她一个人偷偷流泪，她会解释这是因为她担心谢尔福德。如果调查员对她很和善，取得了她的信任，她会表现出想告诉调查员什么但是十分犹豫的样子。最终她会与调查员约定明天说出一切（立一个flag），然后第二起谋杀就发生了。

史塔克

STR80 CON 75 SIZ 75 INT 75 POW 105 DEX 60 APP 70 EDU 25

SAN0 HP 15

技能

天文学30%驾船70%植物学25%乔装35%克苏鲁神话75%话术80%领航45%

神秘学80%制药50%心理学45%潜行50%游泳65%投掷55%萨摩亚语25%

战斗

斗殴 75% 伤害加成 1d3

咒语

联络深潜者、联络奈亚、联络人面鼠、制造传送门、人面鼠诅咒、召唤夜魇、召唤黑山羊幼患、维瑞之印

史塔克作为邪教徒的首领控制着福尔摩斯家的所有仆人。史塔克在南太平洋上成为了克苏鲁信徒，当他回到伦敦以后，他与莫里亚蒂取得了联系并成为了他的亲信。莫里亚蒂的手下大多数把关于旧日支配着的那套理论视为莫里亚蒂用来威吓和控制他们的手段，但是史塔克不一样。史塔克视自己为莫里亚蒂的盟友，而非手下。他在伦敦纠结的邪教徒们也把他作为领导而非莫里亚蒂。

当莫里亚蒂委派给他毁灭福尔摩斯家族的任务时，他用夜魇绑架了一个庄园的仆人并在第二天来到庄园顶替了他。他很快开始将庄园里的仆人替换成他的手下。他在附近废弃的教堂发现了人面鼠并取得了它们的帮助。在人面鼠的帮助下，他赶走了大部分仆人。他给最后不是他手下的仆人服用了某种毒药，使其陷入了疯狂。

史塔克在废弃教堂建立了自己的指挥部。他在某些特定的晚上会去联络旧日支配着以获得指导。最后他用花言巧语欺骗了露西，许诺带她去见识大城市里的世界。另外他还勾引了镇上杂货店老板的女儿，准备把这个可怜的女孩一起用于献祭。他是一个高大的男人，某种意义上很有魅力。如果被询问，对谢尔福德的事情他充满不安和忧虑。总之，他看起来很无辜，对谢尔福德的伤害也并非故意。

如果询问他对于谋杀的看法，他认为谢尔福德就算是凶手也不能怪他，是费茨拜因本身有问题。但是他相信谢尔福德杀了人。如果进一步询问，他会承认自己管理仆人不善，但是会为自己开脱说自己没有精力管每一件事情。他也会暗示谢尔福德和露西一直在一起，所以关系亲密，会一时冲动可以理解。

史塔克会表现的很尊敬谢尔福德。如果调查员指出庄园里其他人不喜欢她。他会显得有点惊讶，并把一切归结于他是个新来的，又是个外地人。作为一个古板的乡下地方，他也许需要在这里工作十年二十年才能真正被人接受。同时他会暗示调查员，这里的人都对外乡人并非真的那么热心，而他可能是庄园里唯一开明的仆人。

如果问他费茨拜因的状态。他会提起他的旧伤，并声称费茨拜因会从塞克医生那里拿药。如果调查员和塞克医生核实过并指出，费茨拜因并没有开过药。他会十分惊讶，并说费茨拜因一直告诉他塞克医生给他开得药。他会承认没有亲自核实过。如果调查员指责他，他会转去指责格雷夫，因为格雷夫是所有仆人的头。如果问他晚上为什么离开庄园。他会说他们喜欢散步，喜欢大自然。白天要工作没有时间，晚上的时候他们会去散步。显然这不是实话，如果调查员询问其他仆人或者试图对史塔克使用社交技能逼他说出实话。他最终会承认这些仆人们都是单身汉，他有时候会带着他们晚上去花钱找女人。因为这不是什么光彩的事情，他会请求调查员不要声张。

如果问他为什么离开海军来这里工作。他会声称自己在亚洲染上了传染病，后来虽然治好了，但是身体再也没法承受热带环境了。所以他回到了英国，然后碰巧找到了这份工作。他对这的工作也很满意。他沉黑式了一小会，然后坚定地说，如果不是离开海上，他永远不会有机会获得为谢尔福德老爷当差的荣誉。

总之，史塔克给人的感觉是个诚实，工作认真的人。他目睹了不幸的悲剧并且真心希望这一切从未发生过。KP在扮演史塔克时也应该注意。尽量让调查员摸不清楚史塔克到底是不是无辜的，到底是他有问题还是仅仅是其他仆人们不喜欢他这个外地人。调查员是无法从他本人身上看出来他是个极其危险的人物。

如果任何调查员或者NPC死去，他可能会把死去的调查员变成人面鼠。

普通仆人

仆人们都是些从事体力劳动的男性，考虑到战斗场景，这里给出5个仆人的重要属性范围。

DEX40-55 HP 12-14 伤害加成1D4 斗殴 60%-70%

携带武器棍棒、小刀、手枪（只有1支，伤害1d6）

全部均为邪教徒、深潜者。但是因为血统中的英国人成分较高，所以很难察觉并且都取得了英国公民身份。他们服从史塔克的指挥，等待着群星位置正确之时。他们愿意为史塔克战斗或者贡献魔法力。

如果调查员单独询问他们，他们基本上会证实史塔克说的话。如果调查员在史塔克在场的时候询问他们，会注意到这些人在回答问题前都会瞟一眼史塔克，史塔克会对他们点头。如果调查员指出这一点，史塔克会表示他是他们的朋友和上司，他们这样做是人之常情，如果调查员不愿意，他可以先离开。

关于谋杀，他们会声称完全不知情。而关于史塔克他们会说史塔克是个好人，但是对仆人们和别人都很严苛，所以惹很多人不高兴。关于晚上的外出，他们会不好意思地承认他们是外出去找女人，他们不想让谢尔福德或者格雷夫生气，所以都是晚上偷偷溜出去的。

对仆人任何话术都是无效的。成功的心理学可以知道他们并非完全诚实，并非是完全说谎了，至少有所保留。

任何跟踪行为需要追踪和隐秘行动均成功。否则调查员要么跟丢目标，要么被仆人发现。仆人发现被跟踪后可能带着调查员兜圈子让调查员浪费时间，也可能把调查员引入无人之地袭击调查员，甚至召唤怪物。

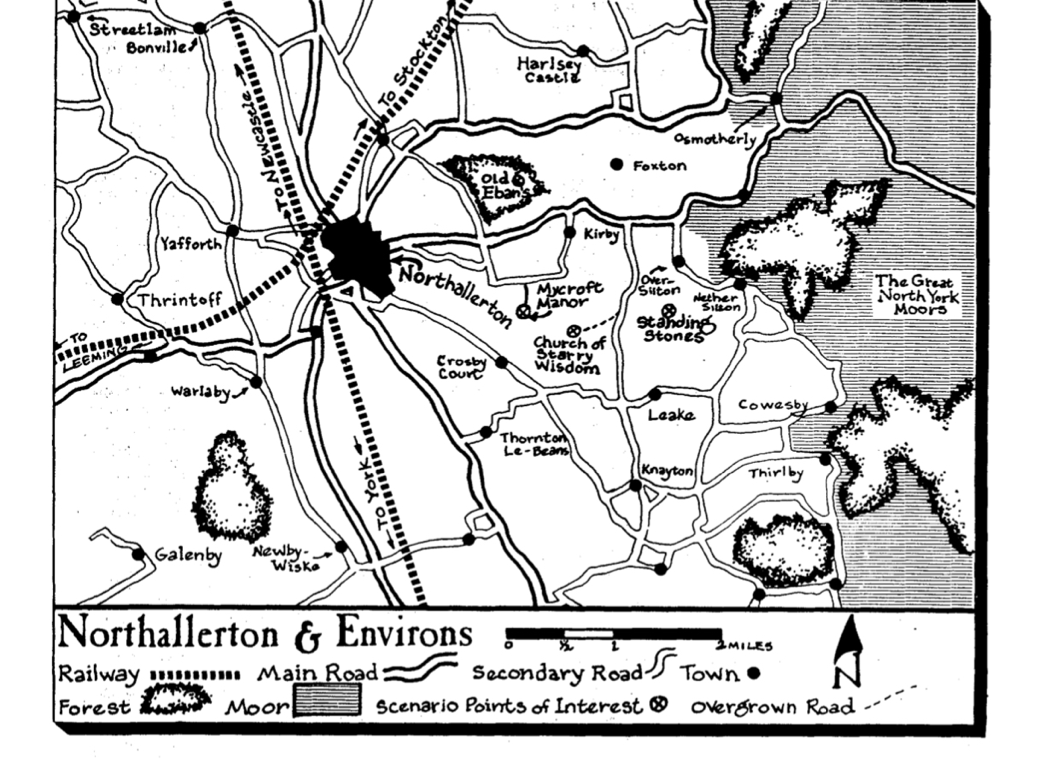
睡在仆人宿舍的调查员在第一晚会被仆人们包围并质问身份。如果调查员实话实说仆人们会对调查员失去兴趣。如果调查员谎称自己是新来的仆人。他们中会有一个人去自己的柜子翻找，并找出一瓶威士忌。他缓缓举起酒瓶，就像是准备要砸调查员。但是最终他露出笑容，然后把酒递给调查员请他喝酒。如果调查员采取任何自卫行为，比如一拳打上去，会发生一场混战。如果在几回合后调查员没有被打昏或者调查员拿着枪。史塔克会出现并大吼一声结束战斗，仆人们会辩解他们只是想开玩笑。史塔克会斥责他们并向调查员道歉，然后结束这场闹剧。如果调查员喝了酒他们会很高兴和友好，不过他们并不会因此向调查员透露更多。如果不喝酒他们显然变得对调查员冷淡.

如果他们知道了调查员的真实目的。他们会试图在地害楼梯上制造事故。为了防止和他们在一起的调查员碍事，他们会在酒里下安眠药。如果调查员坚持不喝酒，他们甚至会敲晕调查员并把调查员捆住。

所人都会建立时空门法术，其中一个人会召唤黑山羊幼患。他们每个人都有一个克苏鲁样子的纹身，不过只有他们在裸体时，或者检查他们的尸体时才能发现。

## 庄园周边

调查员在调查庄园之外，也需要对庄园周边进行调查。如果调查员不愿意这么做，可能会带来致命的不良后果。



（约克郡周边地图）

### 周边村庄

调查员可以步行前往周围的农舍，骑术如果超过20%则可以骑马。格雷夫可以向能够骑马的调查员提供马匹。基本上庄园周围的土地都属于福尔摩斯家族，属于维多利亚时期的普通农村，具体的安排可以根据KP的意愿设计，但是农民们所知有限。农民们基本都认为谢尔福德是一个好庄园主，宽限了他们不少债务。不过农民们不喜欢外来者，无论是史塔克的手下还是调查员，尽管他们并没有什么确切的理由这么做。只有本地人或者英格兰北部（不包括苏格兰）人才会受到欢迎，否则需要说服，信誉等才能与农民问话。D100，如果结果为1-5，农民们会提到附近废弃的教堂，恶魔潜伏在教堂的传说以及在晚上看到教堂方向有灯火和歌声出现。

另外，在这里可以安排一个与易容后的福尔摩斯见面的场景。当调查员走在街上的时候，一个站在街边的老人会向他们说话，话语的内容由 kp 决定，比如“调查得如何呀，小伙子”如果调查员的调查很不顺利，可以让福尔摩斯提供一点模糊的线索，或者是一句鼓励的话。如果调查员开始对现状失去信心，可以允许通过一个灵感从这个人的身形上联想到福尔摩斯，让调查员知道福尔莫斯并没有放弃他们。当然也可以将这个神秘的人留到以后福尔摩斯正式出场的时候在揭露，比如让福尔摩斯登场时重复一下这个场景里的话。不过无论如何，调查员看到这个老人说完话以后就转入了街角。无论调查员做什么，都无法找到或追踪福尔摩斯。当地人也对这个老头毫无印象。

### 石头阵

石头阵是位于位于一座山丘上的一处前罗马时代的遗迹，有点像巨石阵，不过规模要小许多。在此处释放魔法较为容易。史塔克会在此召唤夜魇或者任何他想召唤的怪物，联络奈亚仆从等。史塔克会在袭击庄园前，会前往此地召唤他需要的生物。如果调查员成功跟踪了史塔克，会看到史塔克在和一个从天空中传来的声音（奈亚仆从）对话。如果隐秘行动失败，史塔克‘会发现调查员，他会立即召唤2只怪兽袭击调查员并逃走，同时他会将所有行动的时间表立即提前。调查员如果消灭两只怪物，它们会在几分钟内变成一滩恶心的血水，并在很快消失得无影无踪。

怪物没有名字，调查员只会看到獠牙和触须之类的。属性如下（以下属性可以根据剧情斟酌修改）

Str 110 con 110 siz 110 int 30 pow 50 dex 40 Hp 22 move 9 飞行生物

尾击40% 伤害2d6 噬咬30% 伤害3d6 目击san损失1/1d6

如果调查员在没有史塔克的情况下调查。一个历史，艺术或者神秘学检定可以知道这里的遗迹历史悠久，是前罗马时期的遗迹。如果是夜晚，站在石头阵内部的调查员可以投聆听，会听到耳边有奇怪的低语声，但是无论如何努力，都无法听清楚是什么。如果调查会员使用联络奈亚（比如从史塔克的魔法书上学来），声音就会越来越大。声音会介绍自己是奈亚之仆，并询问调查员有什么愿望。无论调查员问什么，回答往往都是没有意义的甚至是错误的。比如“优格索托斯是一切的关键。”，“没有凶手。”等等。

任意召唤魔法或联络术在此处释放都有1个奖励骰，但是需要时间和环境才能释放的魔法依然无法进行。

### 老伊本

在接近沼泽地区有一片比其他地方格外茂密的树林。老伊本住在树林里的一间农舍。他是一个德鲁伊，会攻击任何接近的人，除非调查员用神秘学识破了他的身份并表示善意。调查员如果是骑马前来，他会向调查员附近开枪。如果调查员骑术检定失败就会摔下马受到1d5的伤害，马匹也会丢失。

在开第一枪后，他会叫调查员滚出去。如果调查员拒绝，他会在开2枪警告并再次威胁。如果调查员仍然不离开树林，他会再次警告调查员。如果调查员还是没有离开，他会向调查员开枪。此时任何交流技能都是无效的。如果调查员还击，则双方会继续交火。

老伊本在建筑内有掩体奖励，任何向他的射击都有惩罚骰。

如果老伊本的子弹用光了，他会召唤一只黑山羊幼崽而自己会逃入森林。如果他被杀死他会在临死前召唤1只黑山羊幼崽。如果调查员试图烧毁森林之类的，他会召唤1d3 只黑山羊幼患。如果邪教徒试图攻击老伊本，他们会召唤黑山羊幼崽，但是黑山羊幼崽会变得服从老伊本的命令反过来袭击邪教徒。

如果调查员离开后向任何人提起他，当地人会告诉他们老伊本是个疯子，会向侵入自己领地的人开火。如果调查员被射击，它们会说，“老伊本警告过你吧，这是你自己的错。”

如果向治安官报告，治安官不会去抓捕这个疯子而是要调查员乱惹事。如果有调查员被杀，他会承诺和老伊本谈谈，但是治安官会因此丧命。如果调查员击伤了老伊本，治安官不会处理。但是如果调查员们杀了人，治安官会将调查员全部逮捕。所有人都知道老伊本开枪前会多次警告，而调查员却无视了警告。

如果调查员使用神秘学成功，那么他会知道老伊本是一个德鲁伊。老伊本就会说“你们不懂我、不懂德鲁伊，也不懂树林，快滚。”但是他将不会再开枪。如果调查员们想继续和他交流需要再次做神秘学检定和博物学以及植物学（也许可以以困难的或极难的知识检定代替）检定，以证明他们还是懂的。那么调查员可以与德鲁伊很好地交流，而德鲁伊会认为他们是友好的从而愿意帮助调查员。

德鲁伊知道教堂里的邪教徒，也知道有邪教徒在庄园，了解史塔克的真面目。不过他对此不在乎。他在调查员和史塔克之间保持中立，但是会反击任何袭击他的人。

老伊本

Str 40 con60 siz60 int 75 pow 90

Dex50 app35 edu40 san0 hp12

武器20口径霰弹枪65%，小刀 90%

技能克苏鲁神话35%，驱除疾病25%，预测天气60%，神秘学80%，与植物对话95%，检测毒药55%聆听70%，隐匿70%，侦查40%

咒语 召唤黑山羊幼崽，维瑞之印，伊布哈兹之粉

特殊能力：无需任何咒语黑山羊幼崽必然会服从他的指示，其他人召唤的黑山羊幼患会立刻服从他的指示

物品：有一本英文手写法术书藏在房间里。完整阅读需要骰英文，学习完成后可以增加10%神秘学成长。

## 北艾灵顿

调查员们下火车的地方，一个并不大的传统英国小镇。和路上的人谈话会得知福尔摩斯的风评很高，民众认为他是个好领主，不过不喜欢他招募外地人来本地做工。他们知道酒吧的乔尼的事情，但是对沼泽中的废弃教堂一无所知。

### 警察局

这是一间只有两张小办公桌的办公室。墙上挂着两支霰弹枪。门口有个小书架放着英国法典和管理条例等。墙角有一个保险箱。保险柜只能由治安官打开。保险柜的力量为200，强行拆开几乎不可能。

每次到访治安官和副官在办公室的概率均为70%（分别计算），除非调查员提前和治安官约定好见面。如果调查员在第一次见到治安官的时候没有撒谎。那么一个成功的说服可以让治安官提供他知道的大部分信息。他虽然同情福尔摩斯但是认为杀人案证据确凿。他审问过庄园里所有的人，所以可以向调查员补充一些调查员未能在审问中发现的细节。他也会介绍调查员去塞克医生那里察看尸体。如果说服失败，他会要求调查员有任何发现及时报告自己，但是不会透露任何信息。如果他知道自己受骗了，他会拒绝调查员的请求并威胁逮捕。

如果调查员获得了治安官的信任且足够礼貌。治安官会同意察看凶器。凶器是一把形状奇怪的匕首。神秘学鉴定可以知道这把匕首是古代暗杀者使用的匕首。治安官会透露，匕首是一个月前从一个伦敦的私人收藏家家里失窃的，当时谢尔福德正好也在伦敦。（给kp的信息：匕首是莫里亚蒂的手下盗窃的，但是无法追查。）如果只有副官马文在的情况下。他很崇拜夏洛克并梦想也成为一个侦探，所以如果调查员表明身份。他很愿意告诉调查员他知道的信息，但是他不会打开保险柜。保险柜里还有一些费茨拜因的私人物品比如旧航海图，罗盘，威士忌瓶子，一个戒指。戒指上有克苏鲁的印记。但是治安官不会让调查员碰这些东西。无论如何，当露西被杀后，治安官将不再相信谢尔福德和调查员，并逮捕谢尔福德。当然如果调查员能提供有用的新情况，他也可能恢复对调查员们的信任。他本人十分自信，不相信任何超自然的东西。

治安官 大卫

Str 65 con60 siz65 int65 pow 90 Dex55 app60 edu 60 san50 hp 12

武器警棍70%1d6+1d4 霰弹枪50%

助理治安官 马文

Str55 con55 siz60 int65 pow55 Dex70 app45 edu55 san55 hp12

警棍40%1d6 霰弹枪30%

### 诊所

埃蒙德·塞克，是镇上的医生也是法医。他看起来总是满怀忧虑，行为有时候有些神经质，容易杞人忧天。当调查员拜访他的时候，他会认为调查员是来就诊的。他会选择 con最低的调查员并认定他就是病人并立即开始检查。当他检查身体的时候，他会谈起现在越来越快的生活节奏让人们变得不健康了，比如每天人们都吸着被火车和工厂污染了的空气。除非有人用说服或者话术打断他，否则他会一直说下去，调查员将没有机会插嘴。调查员询问任何关于费茨拜因的信息都会被立即拒绝。医生会声称一切都属于保密信息，特别是涉及到一起谋杀案的时候，需要获得治安官同意才能查看尸体或者阅读报告。如果调查员有治安官的授权或者本身是警员且说服成功，医生会向调查员说明以下信息，但是依然不会将正式的报告交给调查员。

费茨拜因显然是被在现场发现的匕首所杀。塞克医生从未见过这种凶器。费茨拜因在被一刀刺中胸口毙命前被刺了很多刀，不过因为他体内检查出了大量麻醉剂，所以他显然是在昏迷状态下被杀的。他身上的伤痕很奇怪，看起来像是某种形状，不过塞克医生毫无头绪。

费茨拜因有些畸形。也许是某种遗传病他的眼睛不正常地向外突起，而且脚趾有些粘连在一起。而他的脖子，一开始塞克医生以为被折断了，但是后来发现他天生畸形弯曲。医生会一直盯着调查员看，如果调查员希望继续听下去。他会开始谈论达尔文的进化论和返祖现象之类的。他对任何超自然或者神秘学都嗤之以鼻。

如果调查员询问费茨拜因的旧伤或者服用的药。医生会毫不知情。他声称他之前从没见过费茨拜因而且费茨拜因身上也没有什么旧伤。费茨拜因的尸体现在已经被埋在了镇上的公墓里。

如果被问及麦考罗夫特庄园里被老鼠咬伤的人，他会显得警觉而不愿配合。他最终会透露那些伤口并不像老鼠咬伤，更像是猴子之类造成的。他不知道为什么乔尼会发疯，不过那些伤口应该不是原因。他觉得乔尼的脑子大概是没法变好了。他会提到乔尼目前在镇上的红公鸡酒吧工作，好心的老板收留了他。

如果调查员和他关系良好，当新的死者出现后，他会允许调查员查看尸体，无论有没有治安官的许可。

神经质的医生

埃蒙德·塞克

Str40 con50 siz65 int 80 pow60 Dex75 app45 edu75 san60 hp12

急救80 医学65 药学55 动物学40 植物学35 希腊语60 拉丁语75

### 红公鸡酒吧

当地的一间酒吧。北爱灵顿的人会在这里喝酒，赌博，找乐子，交换奇谭怪文。当调查会员接近酒吧的时候能听到里边吵吵嚷嚷，人群气氛十分热闹。但当调查员走进酒吧的时候，所有人忽然都安静了下来，并且盯着调查员们走进来入座。不过几分钟后，他们又会继续刚才的事情，不再关注调查员。

老板娘艾琳会微笑着走到调查员身边询问他们要点什么。除了艾琳其他人都对调查员毫无兴趣且不愿交谈。任何询问都需要困难的说服才行。而一点小费或者普通的说服都可以让艾琳回答调查员的问题。

不过无论调查员和谁说话，结果都基本相同。大家很尊敬福尔摩斯也对谋杀案震惊。乔尼在工作时间会在店里，当地人可以指给调查员看。如果问起庄园里的仆人，他们会提及史塔克勾引了一个当地的女孩，其他人的情况并不清楚。女孩叫米娜，在阿尔伯特杂货店工作，是店老板的女儿。也不知道她是怎么看上这个前水手了，甚至不顾她父母的反对偷偷溜出去幽会。她现在也不去教堂了，大家也认为是因为史塔克的原因。

一个边上的人会插嘴，史塔克是个异端，就跟那些来自东方的不信神的中国人或者岛屿上的野蛮人一样。如果追问原因，他会说，水手个个都是这样，在野蛮的地方和野蛮人混在一起。他显然喝多了，烂醉如泥，不能提供更多信息。如果调查员持续追问也许他会吐到调查员身上。

如果碰到乔尼，调查员可以和他随意交谈。成功的心理分析可以看出来他完全疯了。KP可以参照规则书的疯狂表为他安排4-5种疯狂和恐惧症。如果花足够的时间（1小时）使用心理分析它可以安静下来回答调查员。如果失败，他的故事里会充满胡言乱语，不过他仍然能够勉强回应调查员的一些问题。

他会指出当他们睡觉以后，老鼠只咬了他和另一个仆人（失踪了），其他人都没有事。他们俩曾经见过这些老鼠长着人脸。他会提到随着情况严重，他向格雷夫管家求助。但是管家并没有放在心上。他开始看见幻觉，他向史塔克求助但是史塔克也不在意。终于有一天老鼠不再咬他了，第二天格雷夫管家告诉他已经被解雇了。于是他就离开了庄园，后来被酒吧的爱琳收留。

当他提到人面鼠的时候，如果调查员心里分析失败，他会惊叫着发疯，然后跑掉。如果调查员是在酒吧问话的。老板娘会赶来向调查员发火，责备他们为什么刺激这个可怜的人。老板娘会把调查员赶出酒店，（必要的话会在其他人的帮助下），并且告诉调查会员自己不想再见到他们的脸了。如果是在乔尼家里，他的父亲会生气的拿着霰弹枪把调查员们赶出去。不过如果心理分析成功了，谈话可以继续。调查员没法获得更多信息了。如果调查员再次来见乔尼，他们会发现乔尼已经忘记了调查员。

可怜的疯子

埃蒙德·塞克

Str60 con55 siz70 int 50 pow35 Dex65 app55 edu40 san20 hp13

攀爬65克苏鲁神话7隐匿70骑术25游泳45机械维修35

### 阿尔伯特的杂货店

阿尔伯特杂货店是当地最大的一家商店。可以买到调查员需要的各种东西，比如绳子，锤头等等。当然这里也可以买到20号霰弹枪和子弹。一些比较不常见的东西比如梯子等有存货的概率为60%。店里没有标价也没有价目表，除非有本地人陪同或者成功使用估价，调查员买任何东西都会被宰。米娜和她的父亲工作时间都在店里。他们会很热情。如果调查员提及史塔克，他父亲会生气并且不问缘由地把调查员赶出去。不过米娜之后会偷偷跟出来询问调查员有什么事，她以为调查员带来了史塔克的口信。

如果她意识到调查员在调查史塔克，她会很警惕。她声称史塔克是个善良勇敢的好人。当问起他们之间的关系，她会说史塔克答应以后带她离开这个无聊的小镇去伦敦、欧洲甚至神秘的非洲，亚洲看看。如果调查员指出史塔克涉嫌谋杀，她会生气并告诉调查员“这不关你们的事。”，之后他不会再理调查员，调查员再去店里她也不会搭话。如果调查员继续纠缠，她会尖叫着呼救并指责调查员袭击她。这将引来一位拿着霰弹枪的父亲和本地治安官。米娜的父亲要求治安官逮捕调查员，不过一般来说治安官只会把调查员赶走并安抚情绪激动的父亲。不过如果调查员之前有过任何劣迹或者做出过不当的行为治安官有可能真的把调查员带回警察局审问。

### 地方档案馆

档案馆有着本地的旧报纸，书籍档案等等。在这里可以找到一些有用的信息。管理员托马斯很有礼貌也很乐于助人，只要调查员礼貌待人，那么他愿意帮助调查员查资料。（图书馆使用+1奖励骰）

调查员可以看到档案馆墙上有一张地图。上边有北爱灵顿周边的各种地方，甚至包括麦考罗夫特庄园和废弃教堂。图书馆使用可以找到的信息：

1、根据福尔摩斯的祖父的契税文件，麦考罗夫特庄园始建于1789年。庄园建造

是在座哈克尔庄园的基础上扩建而来，哈克尔庄园的主人将地产和房屋卖给了福尔摩斯家族。

2、当调查员要求查询哈克尔庄园的资料时可以发现一本1649年希尔曼·哈克尔所写的手写文书。需要骰英语以识别略有残损的古英语。书籍大致是他的回忆录。他提到他的祖父曾经向他提起过，1551年在建造哈克尔庄园的时候。工人们挖掘地基时意外发现了一间废弃的地下室和墙壁。为了降低成本，庄园在建设的时候利用了这些遗迹。一位工人还发现了一把古代的剑和骨头。骨头被送到墓地埋葬而剑则被扔掉了。后边还有希尔曼·哈克尔对他祖父如此短视地丢掉文物的批评。

3、调查教堂可以知道。被废弃的罗马天主教堂原名圣约翰教堂。于1328年在一座罗马时期的建筑上改建而来。可以看到在这段话的边上用现代英语手写着句话。“罗马遗址也许有什么。”如果询问管理员他会回忆起大概15-20年前曾经有一位德国教授来查阅过这些资料，也许是他写上去的。很少有人看这些东西，特别是一个外国人，所以他记得。不过年代久远他记不起来那个人的名字了。

4、调查3中叙述的教授的信息。可以发现赫尔曼·克鲁格教授的笔迹出现在另一本关于本地历史的书中夹着的纸上。手稿是拉丁语的，而批注是德语的。会不同的语言可以读到不同的信息。手稿是一张发黄的陈旧的拉丁文件，看起来是从某本书籍上影印下来但是被教授遗留在了这里。手稿内容如下方括号内为手稿中克鲁格教授写的德语注释圆括号内为译者注释∶

***自从总督离开本地返回罗马争取更大的权力，北边的野蛮人就跨过了长城（指英国的哈德良长城），我们也与埃博拉肯（约克郡北部城镇）失去了联系，也许我们明天早上就要死了。【公元197年克劳迪乌斯埃尔拜奴斯是罗马帝国的英国总督，他指挥的军队曾经控制若哈德良长城，之后他返回罗马短暂的担任过帝国皇帝】野蛮人不但数量众多而且他们发动攻击前还会排除来自森林的牧师。【德鲁伊】请米特拉将我们这些可怜人从这些野蛮人牧师制造的黑暗中拯救出来吧【米特拉，英国本地神话，光明之神。】我可以看到他们在营地的边缘，在山顶的石头上，呼唤着黑暗阵临。很快他们就驱使着……【此处已被损毁，似乎是“树”，还有个词看起来是“会走路的”】***

***地道是我们的希望，虽然我不喜欢地道。很多士兵将继续战斗掩护我们逃走我们必须要加快速度。如果那些被森林中的人驱使的怪物将一切吞噬，我们就都完了。我逃走只是为了把这些邪恶的野蛮人的情况报告给罗马……【这里被污渍邀住了，似乎是血手稿中断了】…恐怖。也需在我完成之前我就要疯了。士兵们正在地面上英勇地死战，劳工则不断加固城墙以阻挡径物。但是这一切都无法阻止黑暗悲惨的命运降临到我们身上。【怪物?真希望他能讲细描述一下。也许是某种罗马人不熟悉的被驯服的野兽】当我们用石头修好隧道的时候用，贾斯汀被一个冲进来的野蛮人用短剑刺中，他被从人变成了恶魔。【恶魔?】在我的眼前，他的身体不断萎缩，盔甲似乎空无一物。几秒钟后他的盔甲动了动然后一只小动物从盔甲下边跑到了墙后边.【老鼠】它消失了，我听到它从墙缝里跑远的声音。然后我从墙上的一个缝隙里，看到了我最好的朋友的最后一眼。那只小动物的脸和我的朋友的脸一模一样只不过蒙若一层惨灰色。我大叫若想冲出去，但是被其他人拉住了。我们进入了隧道，而米特拉的牧师在隧道的石头上画下了咒文以防止野蛮人的怪兽追上我们。【他为什么编造这个故事，是为了解释自己丢下同伴逃走么？】***

***我们现在终于安全了。贾斯汀曾经告诉我，并不是他们建造的地道，地道本来就在这里，他们只是用石头加固了地道。如果不是我们，那会是谁傻建的地道呢【是谁呢】野蛮人，或者当年凯撒派出的探险队【不太可能】不过，无论如何，我们…***

|手稿在这里结束了。显然作者从隧道逃走了。那么隧道现在在哪呢?如果教堂是建造在造迹上边的那么也许隧道仍然在教堂下边的地基里。调查员不能带走手稿但是可拍照，抄写难以理解的文字可能会导致抄写错误。向德国的大学确认克鲁格教授的信息需要花费数周时间且毫无成果。

5、关于圣约翰教堂，它于1832年被废弃。原因不详。托马斯记得萨顿神父曾经借走过关于教堂被废弃的文件。

### 北艾灵顿新教教堂

一间普通的教堂。萨顿神父是一个五十来岁的和善的人，也很虔诚。如果调查员问起他借走的文件他会记起这事。会把调查员带进自己的书房。需要骰一个侦查帮助神父找到文件。如果找到文件需要一个英语来读懂古英语。不过即便没有找到神父也能把文件中的内容复述出来。

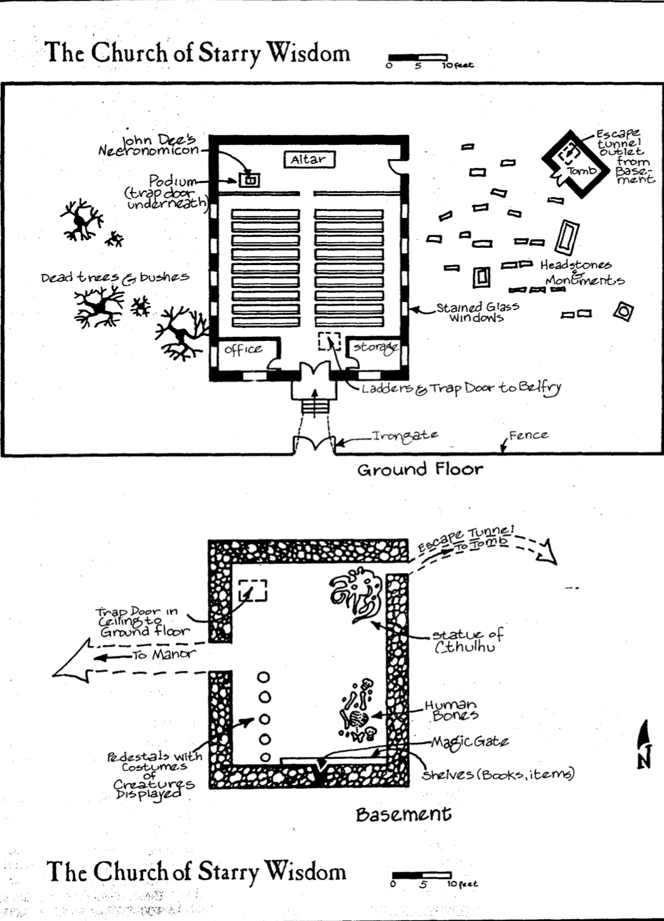
文件记述了一个叫做博尔顿的天主教女性的投诉，她投诉教堂里有恶魔。样子有点像小精灵。其他也有一些关于教堂里寄宿着恶魔的流言蛋。之后教堂中发生了有人被袭击的事件，教堂就被关闭了。关于袭击，并没有过多的记载。如果调查员向神父询问更多的事情，神父爱莫能助，最多祝福一下调查员。

另外神父知道费茨拜因的尸体埋在教堂的墓地里。调查员可以轻易找到。如果调查员想查看尸体需要在夜里挖开坟墓。挖开坟墓的时候调查员会闻到鱼腥味。成功的克苏鲁神话可以知道他是个深潜者。

### 与麦考罗夫特的电报联络

如福尔摩斯信中所说，调查员可以向麦考罗夫特发电报。麦考罗夫特可以确认伦敦地区的线索，给调查员提示，但是他不相信超自然所以不能指望他得出超自然结论。不管是通过在教堂还是在庄园阁楼中得到的情报，如果调查员们的电报涉及莫兰上校，莫里亚蒂或者任何危险人物，麦考罗夫特会决定前往约克。如果调查员们陷入困境，那么麦考罗夫特也会给调查员们拍电报提供线索或者宣告自己将前往约克。

## 被废弃的教堂-星空智慧教会



（教会及地下室地图）

### 地道

地道是废弃教堂和庄园之间的直接通道，也是人面鼠进入庄园的路线。一旦找到地道调查员应该会开始探索。地道完全黑暗需要携带光源。一个博物学可以知道地道的建筑风格非常古老。稍微往里走一些，骰侦察，可以发现墙上有一些拉丁字。通过拉丁语检定可以理解出这是一些警告，意思是前面有恶魔，要求立即回头。

地道向东或东北方向延伸1英里。半路可以看到一具骷髅，使用历史可以判断出他身上的衣服是罗马时期的，骷髅已经腐朽。医学鉴定可以看出，头部后边有个伤口，看起是某种动物的抓伤。之后的路上调查员骰聆听，可以听到老鼠跑动的声音，侦察可以发现老鼠的痕迹。

隧道的尽头是教堂的地基，不过调查员只能看到一堵石墙。侦察可以看到墙上有个旧印，还有一些老鼠洞。如果调查员了解废弃教堂，一个灵感可以让调查员意识到这里是哪里。单人6小时可以打开石墙，因为隧道空间狭小，所以只能有一个人负责挖墙。一旦挖开，调查员会受到1d6只人面鼠袭击，并且注意到后边还有一堵墙。额外2个小时可以让调查员打开到第二堵墙的通路。第二面墙需要8 工时才能打开，但是可以多人一起工作。每小时有50%的几率受到2+1d6只人面鼠袭击。

炸药可以用来打开墙，但可能导致危险的后果。如果格雷夫愿意帮忙，爆破检定可以得到1个奖励骰。如果爆破是在庄园进行的，每次尝试将会有10%的概率破坏庄园的地基，5%的概率导致隧道塌方，这都将导致挖掘无法进行。如果爆破发生在隧道内进行，在破坏掉教堂的地基前隧道会发生塌方。

### 地面道路

通过沿泽地的一条主干道上边有一个不起眼的小路，这条路被过度生长的杂草和树木掩盖。相关路径如果需要可以从了解教堂的人处得到或者从镇上找到的地图确定。这条小路年久失修，很偏远，一路上调查员不会遇到任何人。在小路上从远处调查员就能看到教堂。教堂被一圈铁栅栏围着，朝南有一扇大铁门。东边是一个小墓园，不过现在已经是一片废墟了。西边则是泥地和树丛。教堂修建在沼泽平原的中心，教堂以北以东几百码外都是森林。往东一英里是一座山峰（前文所提石头阵即在山上）。

当调查员从正面接近教堂的时候，可以看到教堂的牌子标有“星空智慧教会”。如果调查员通过正门进入教堂，破旧的铁栅栏门会发出巨大的声音。想爬过栅栏则需要过攀爬检定。教堂已经破败不堪，正在自然腐坏。教堂彩绘玻璃都已经破碎，只留下了窗框，所以从窗口可以直接看进去。从正门很容易进入教堂，不过一样也会发出巨大的声音。教堂有侧门，侧门锁着需要做90的力量对抗才能强行破门。

打开大门后是教堂大厅，大厅看起来已经废弃。教堂入口左右各有一个房间，边上有一个通向阁楼的梯子。阁楼被钉子钉起来了。力量对抗100才能打开。里边又脏又暗，几乎空无一物。只有一个印着旧印的石块。可以看到地上有一些动物走动的痕迹。如果晚上前来，这里有2D4只夜魇，如果凌晨前来，会遇到2D4只夜魇回来。

左边的房间门是开着的，里边有一些旧家具，都已腐朽损坏了，没有什么有用的。右边的仓库门是锁着的，撬锁或机械维修均可以打开，锁的力量为90。里边有一些教堂废弃前遗留的物品，但能注意到这里最近被使用过。会发现一些铜器和蜡烛，神秘学可以知道是神秘学常用的仪式物品。一本书《白魔法解析》，英文，1%克苏鲁神话，-1d3san，包含咒语召唤空精灵（召唤夜魇）、诅咒不信神者（阿萨托斯的诅咒）

调查员只要进入大厅就可以发现一些最近被使用过的痕迹。这里虽然不干净但是并不像多年无人的样子。房间里到处都是灰尘但是并没有大的杂物，玻璃窗户虽然已经只剩下窗框但是地上却没有玻璃碎片，天花板上没有乌类做窝或者蝙蝠栖息。大厅里的长椅在两侧，长椅尽头是一个略微高出地面的圣坛。圣坛上有一个布道的讲台。

如果调查员靠近圣坛，会注意到脚下的地板发出空洞的声音，显然有一个地下室。另外会注意到有什么动物的尸体在圣坛后边。靠近后可以发现是一只死狗，狗的头已经没了。狗已经死了很久了，已经干掉了。成功的侦查检定可以发现隐藏在地板下的地下室入口，那是在一块地板下的活板门。

机械修理/撬锁或者90的力量对抗可以打开地下室的门。下边很黑，即便有蜡烛也只能勉强看见有什么东西，但能看出来地下室相当大。活板门边就是一个梯子，可以下到地下室。下梯子需要过敏捷，因为梯子很不稳，如果失败则会从梯子上掉下去。掉下去的人需要过一个跳跃，如果失败会受到1d5的掉落伤害。

如果调查员在夜间来到这里。可以看见圣坛上本来放圣经的地方是一本书。查看会发现是一本拉丁文书籍。如果拉丁文过关会发现这是本拉丁文版《死灵之书》，否则只能猜测这本书显然不是拉丁文圣经。

### 地下室

地下室由罗马时期的建筑改建而来。黑暗，寒冷而安静。除非调查员带了灯光否则什么也看不到。活板门透下来的光和调查员手里的光源能照亮一小块区域。在地下室的东北角看到一尊石头制克苏鲁雕像，雕像巨大且令人不适，一直顶到天花板，sancheck0/1d4.

灵感检定可以让调查员产生疑惑，这么巨大的东西是怎么运进地下室的，是否除了活板门还有什么其他途径。一个对雕像或者墙壁的侦察检定可以发现雕像背后有一条隧道。因为雕像封住了隧道口，除非把雕像推到否则无法进入。推倒雕像后没有特别声明自己在地下室远离雕像一侧的人都要过幸运+闪避，都失败会被雕像砸到4d6伤害。推倒雕像后可以发现一条只能单人通过的，隧道隧道有几十米长，最终出口在教堂旁的墓地。

地下室的西侧有一排塑像，塑像的形象大多十分可怕。（包括深潜者、拜亚基等等），看到这些雕像后sc1/1d8。调查员可能一开始会以为这些是活的东西，之后才会意识到这些东西是一些标本。而且它们是用普通动物的骨头、皮毛外加以下木头和金属拼接出来的东西。

地下室东南角堆着一些骨头和残破的衣服，可以看出来至少5具尸体的。这些尸体显然已经死去很久了。侦察可以在骨头里发现一块坏了的怀表，怀表里刻着“赫尔曼·克鲁格”（典型德国名字）。

靠南边有一个大书架，书架覆盖了整面墙壁，上边有书和许多奇怪的东西，具体如下：

1、一个装着红色粉末的罐子史塔克用来逼疯庄园仆人的致幻剂，每茶勺可以使人进入幻觉1d6小时。体质失败额外损失1d6生命和1d20san。使用越多效果越强。如果刚喝下不久使用药学成功抑制症状可以使症状造成的损失减半。罐子里有38份药品。

2、一罐清澈的液体某种不知名的强酸，能够很快腐蚀掉骨头。

3、拉丁文版死者之书的副本，如果是白天的话。否则这本书在圣坛上。

4、清澈的粘稠液体这些液体如果加入到血液之中可以使血液保持新鲜，如果饮用会造成恶心呕吐，但没有严重毒性。目前有3品脱液体。

5、16加仑鲜血一般来说放置在外的血液会凝固，所以很难认为这些东西是鲜血。但他们确实是鲜血，只不过用某种方法保持了新鲜。鲜血被用于召唤，没有显微镜+动物学是不能判断血液来源的。

6、英文版Ponape手稿英语，+5克苏鲁神话，2个魔法，-1d6san

7、一个装着粉末的盒子成功的克苏鲁神话可以知道是伊布哈兹之粉，否则无法理解是什么东西。

8、一罐鸦片和几只风干的蛇

9、其他两本书天主赞美诗与祈祷书全集（污损严重）、小行星力学（这本书的作者是莫里亚蒂教授）.

10、史塔克的日记-0/1d2san。讲述了他如何在太平洋里遇到深潜者，如何成为克苏鲁信徒。他回到英国，从一位“长者”手里接到一个任务，彻底毁灭福尔摩斯家族。日记中没有提及“长者”的名字，但如果夏洛克或者麦考罗夫特读了日记会意识到长者是莫里亚蒂。日记不能作为取信警察和大部分人的证据。面对书中描绘的诡异情形和奇异的怪物，警察会认为这是史塔克写的小说。只有格雷夫会以字面意思接受书中的内容。

如果推开书架，后边是一扇巨大的传送门（用来传送那个克苏鲁雕像），类似于在庄园阁楼上的。从庄园通向教堂的隧道连接在西侧的墙壁上，但是墙壁相当牢固。正如前文对隧道的描述一样，发现和打通隧道将相当困难。

每半小时进行一次判定，80%几率会有1d6+2只人面鼠袭击调查员。调查员也能看到四周的墙壁上都有老鼠洞。

### 墓园

墓地中有一个大型的石头坟墓。坟墓周围的几扇窗户不是非常狭小就是有金属杆封住，完全无法用来通行。墓室的门上雕刻着一些常见的的宗教图案，使用工具和撬锁检定可以打开墓室的门（或者 300 力量对抗）。墓室中的一面墙上有一扇粉笔画的传送门，是邪教徒用来侵入庄园时使用的。

墓地的正中央是个精美的木棺。打开木棺可以发现一条暗道，暗道通向教堂的地下室。暗道的入口处有梯子可以让人安全上下。如果是通过暗道进入的墓地，可以从内部较为容易地打开墓室。

## 在夜间前往废弃教堂

### 一般情况

调查员来到教堂的时候如果是晚上，那么可以看到那本死灵之书。如果仔细看开着的那一页，可以看到是召唤夜魇的魔法。如果时间正好是黄昏太阳落山的那一刻，那么调查员可以听到教堂门口有一声响声然后是教堂阁楼里有什么东西的声音，紧接着是抓挠木头的声音。如果调查员坚持不离开或者进入阁楼，他们会遭到2d4只夜魇的袭击。

如果调查员立即离开，几分钟后他们会听到木头爆裂的声音，然后看到2d4只夜魇飞向空中就像一群巨大的病态的蝙蝠一样搜寻附近的牺牲品。调查员如果步行，夜魇需要2轮追上调查员。马车或者马的话1d4+2轮或者KP可以在此处建立一个追逐。这个给了调查员更多的时间使用枪支击退这些怪物。移动中射击全部需要困难的射击检定。但是如果马车驾驶或者骑术成功可以获得一个奖励骰。如果调查员被夜魇追上，会分别袭击调查员。如果调查员数量较多，则优先袭击siz最小的人。夜魇会两个一组袭击调查员，试图把受害者抓到空中，如果成功他们会带受害者进入幻梦境。此时一般可以认为这位受害者永远的离我们而去了。

夜魇在被全部消灭或者甩掉或者抓走了能抓走的调查员后战斗会结束。如果调查员拿着死灵之书，一只夜魇会优先试图抢回这本书。

如果调查员事后再次返回教堂，他会注意到教堂顶上被木条封住了，死灵之书也不见了。

### 教堂遭遇战

如果调查员之前来到过教堂并留下任何痕迹（比如移动了雕像，破坏了门，惊动了夜魇）或者此时邪教徒已经放弃庄园了。那么教堂周围会有一到多名邪教徒在监视。一旦调查员进入教堂，邪教徒会在窗口监视调查员。即使调查员是通过传送门进入的教堂地下室的，也必然会发生遭遇战。

当调查员进入地下室后。如果调查员们有人在上边望风，侦查检定发现悄悄接近的邪教徒。如果没人发现邪教徒，可以骰聆听来发现邪教徒的偷袭。聆听成功会进入战斗。如果则失败会被袭击，受到1d4伤害，并掉进地下室收到1d5点坠落伤害。

当调查员们在地下室后，邪教徒会从上边把活板门关上。被困在地下室后调查员有3d6分钟在邪教徒喊来支援前逃走。强行破开活门需要对抗120的力量。且因为梯子的位置每次只能一个人尝试。每次尝试花费1d3分钟。逃出后调查员有几分钟逃跑或者躲藏起来。

如果逃出失败，莫兰带着其他邪教徒赶到，他会在上边和调查员谈判要求调查员投降。任何之前知道莫兰的人可以听出来他的声音。如果调查员不投降或者寻找其他出路，莫兰会派人一个下去攻击调查员。但是因为梯子狭小，每次只能有一个邪教徒通过，调查员可以较为容易地击退进攻。如果此时还在模组早期，史塔克和他的手下不会出手以防被调查员直接识破。如果至少2个邪教徒被干掉，史塔克会在第三次进攻时召唤黑山羊幼崽。

当黑山羊幼崽出现在教堂中时，调查员会听到上边有某种重物摩擦拖动的声音然后活门被打开了，黑山羊幼崽伸出自己的触手试图进入地下室。调查员如果呆在梯子上会被直接袭击，否则黑山羊幼患需要5轮进入地下室后才能袭击调查员。如果调查员能消耗黑山羊幼患一半耐久它会暂时撤退。莫兰会继续围困地下室，但是调查员们会有足够的时间寻找出路。

地下室被围困期间调查员每小时有60%的几率遭到1d6只人面鼠的袭击，地面上的邪教徒也有可能来帮忙。如果调查员试图破墙，那么需要过隐秘行动，否则邪教徒会发现调查员的企图并派人下来妨碍。破墙的时间参考前述。如果调查员成功打开第一道墙，那么他们在第二道墙前边会听到墙背后有某种生物接近，徘徊的声音。这其实是人面鼠故意制造的噪音试图阻止调查员挖开第二道墙。如果调查员发现了传送门，参考传送门部分决定他们会进入哪里。

如果调查员发现了通向墓地的密道，那么在他们进入密道的时候需要过隐秘行动，否则邪教徒会冲下来试图阻止调查员。如果调查员成功通过隧道逃入墓地他们还需要越过教堂的铁栅栏以逃脱邪教徒。从墓穴出来的调查员能看到从教堂侧门冲出来的莫兰上校和黑山羊幼崽。有一个邪教徒手里拿着钥匙正想打开墓地的门。

如果调查员超这个邪教徒开火阻止他开门，莫兰会让黑山羊幼患直接把门撞开。调查员需要尽可能逃离教堂，即便他们能消灭一只黑山羊幼患，莫兰还能够再召唤出来新的。当他们回到庄园或者北艾灵顿他们才能暂时安全。

### 夜间潜入

调查员可以通过跟踪一个邪教徒在夜间潜入教堂。如果是在米娜被抓走献祭的晚上，他们还能看到被献祭的仪式（sc1/1d4）。史塔克作为祭祀而其他邪教徒跪拜着低声吟唱着。当调查员抵达教堂外的树林边缘时，教堂里的灯光让他们能够看到这一切。莫兰也会在仪式中出现，但是只是站在一旁冷冷的看着。有一个邪教徒在放哨。潜行失败会让他发出警报。除了庄园的仆人，还有莫兰的手下以及30%概率出现1d6个深潜者，他们会试图抓住入侵者。

无论如何，一旦调查员被邪教徒击败，邪教徒会尽量活捉调查员。这不限于在教堂的战斗，也包括邪教徒袭击庄园等情况下。莫里亚蒂教授会亲自审问调查员。他试图弄清楚调查员知道些什么，夏洛克知道些什么。为什么夏洛克福尔摩斯没有来而是让调查员们来调查。当他问话完毕他会把调查员交给史塔克和他的手下。莫里亚蒂自己和莫兰上校会带着自己的手下通过传送门离开。

邪教徒会用喜欢的方式杀死调查员。比如召唤黑山羊幼患，人面鼠攻击被捆住的调查员，从远处扔飞刀等等方式折磨调查员。不过这也给了其他调查员拯救自己同伴的时间和机会。

此时福尔摩斯也可以出来救场。他在调查员们被捉住时赶到了教堂，等到莫里亚蒂离开后才会行动。如果有调查员没有被邪教徒抓住，他也会指挥这些调查员参与营救。他会在调查员最危险的时候出现，制造大量的枪声和响动让邪教徒以为遇到了袭击。趁着混乱的机会，调查员有机会逃脱出来。

福尔摩斯会给生还的调查员每人一只上好子弹的左轮手枪让他们加入战斗。史塔克会在混乱中失去冷静，只需要简短的战斗，他就会带着邪教徒暂时撤退。福尔摩斯会趁机带着调查员们前往半英里外的一片树林，他在那里藏了一辆马车。他会驾驶马车带着调查员们返回庄园并给他们鼓劲，但是他有其他事情要做所以没法留在庄园。如果调查员要求回去抓捕史塔克，福尔摩斯会拒绝。史塔克和莫里亚蒂很快会意识到他们在虚张声势并带来更多增援，他们现在回去是没有机会的。

## 关键事件

KP需要为以下事件建立一个时间表，根据PL的行动决定如何让事件发生，尽量保证最终的决战发生在4月30日晚上。当然这并不是一个必须的要求，KP可以根据实际需要合理安排时间.

### 第二件谋杀

时间应发生在调查员来到庄园的第二天或者第三天晚上，当调查员对情况稍微有所了解的时候，或者自以为有所了解的时候。晚餐时分，调查员会注意到露西心事重重。如果威吓她，她会不住地哭泣，完全崩溃。否则她会承认有些事不对头。她会显得有些犹豫，但最终会擦干眼泪对调查员说，晚一点她告诉调查员自己知道关于谋杀的一些线索。但是隔墙有耳，她现在不能说。她要求调查员晚上所有人都睡下以后，来她的房间。用（3-2-2）的方式敲门，她就会开门。她十分害怕，要求调查员要格外小心，不能和任何人透露此事.

露西最终决定不再帮助史塔克和他的同伙们，她担心史塔克不会就此停手，还会有谋杀降临到庄园。但是不幸的是，她的决定来得太晚了。

晚上，当所有人都睡下后，当和露西做好约定的调查员准备和她见面时。一声惨叫从露西的房间传了出来，然后没有了声音。如果调查员试图通知谢尔福德，他房间的门锁着而且敲门没有回应。到达露西房间门口的时候，杰夫和格雷夫都在，他们在敲露西房间的门。琥珀也站在自己房间的门口，手里拿着斧头。史塔克和其他仆人则站在厨房门口。无论如何喊叫和敲门，里边都没有反应。门被从里边反锁，需要强行把门破开。

打开门口可以看到，月光下露西的倒在自己的床上，而一个黑影就站在露西的床上。黑影手里拿着一把闪着寒光的匕首。黑影对任何呼喊都没有反应。如果有人扑上去，黑影不会抵抗。

当有人拿来灯光的时候，可以看到露西已经死了，死法和费茨拜因十分类似。伤口有奇怪的形状，到处都是都是鲜血，特别是拿着匕首的那双手上。同时也能看到黑景就是谢尔福德福尔摩斯。匕首和杀死费茨拜因的匕首是一样的（一对）。格雷夫和杰夫不可罡信的看着眼前的一切。史塔克则叫到，说道“天哪，为什么要杀她。”

这时满身鲜血的谢尔福德开始颤抖，手里的匕首也掉到了地上。他显得茫然无措。扇他，给他脸上喷水或者灌下一杯白兰地都能慢慢让他清醒过来。当他看到血迹，露西的尸体和匕首时，他十分害怕也不知所措。之后格雷夫和杰夫会把他挣到会客厅，让他喝点白兰地，最终他会镇定下来。调查员此时才能和他正常交流。不过镇定下来以后他会让格雷夫立刻骑马去找治安官和医生来。谢尔福德是个诚实的人，既然有谋杀发生，就需要通知警方。

如果调查员询问他，他会回答“我吃完晚饭以后准备在自己的房间一边读书一边喝点饮料。后来我好像睡着了，然后我做了一个梦。梦里墙上有一块石头发出了光芒，然后几个人从光芒里出来。他们一言不发把我抬了起来，然后我们就好像幽灵一样直接穿墙而过。我们走过一条常常的走廊，两边有无数的房间。他们把我抬进了其中一个房间，房间里有一个很大的衣橱，两个人打开了衣橱然后一瞬间我就来到另一个房间，似乎就是露西的房间。之后一切似乎都变得模糊了。然后我听到一声尖叫，等我再次清醒过来的时候我发现我满身是血，站在你们面前。我好难受。”

杰夫认为福尔摩斯的状态很不好，会坚持他需要休息，反对调查员继续问话。调查员在警方赶来前有很小一段时间来调查。在露西的房间，成功的侦察可以发现墙壁上有几乎被擦干净的粉笔痕迹。因为被擦了所以看不出来原本是什么样子的。再次侦察成功可以发现一个老鼠洞。如果之前搜查过露西的房间可以知道这个老鼠洞是新的。

搜查谢尔福德的房间，可以发现在他梦里说的那面墙上有一个类似的被擦掉的粉笔记号。如果调查员之前漏掉了壁炉上的老鼠洞，调查员如果声明要找老鼠洞可以自动发现这个老鼠洞。使用化学或者药学，在谢尔福德的酒里可以发现鸦片麻醉剂。如果没人有调查白兰地，它会被邪教徒第二天偷偷移走。

搜查仆人的房间会一无所获。衣橱后边的痕迹已经被擦掉。睡在仆人房间的调查员会处于昏迷状态。成功的急救才能唤醒他。调查员会觉得头痛，只能记得昨天晚上睡前好像喝了一杯酒。

当治安官赶来后，他会询问每个人并勘察现场。最终他会得出结论，谢尔福德因为试图与露西发生关系但是被露西拒绝。争执之中他杀死了露西。除非谢尔福德受伤了（比如在露西的房间被调查员意外打伤），治安官将立刻逮捕谢尔福德。如果谢尔福德有伤，治安官会承诺去警察局办理完手续，明天早上会把谢尔福德送回庄园修养。同时他会让塞克医生带走露西的尸体，史塔克作为证人也会被带走。

给KP的信息当天晚上，在谢尔福德的酒里下药后。史塔克派出一只人面鼠，人面鼠在谢尔福德的屋子里画了传送门然后史塔克的手下通过传送门把昏迷的谢尔福德带到了仆人房间。之后人面鼠会用自己的毛擦掉粉笔痕迹。之后，史塔克带着谢尔福德通过同样的手法从仆人房间进入露西的房间。他用匕首在露西的尖叫声中杀死了她，然后带走了她的那个克苏鲁挂坠。史塔克把刀塞到谢尔福德手里然后从传送门离开。另一只人面鼠在调查员撞开门之前擦掉了墙上的传送门。史塔克将自己带血的外套通过传送门扔掉，擦掉传送门然后和其他人一起来到露西的房间外面。

### 第三件谋杀

第三起谋杀发生在第二起谋杀的次日，或者谢尔福德被警方传唤拘捕的次日。情况和露西类似。调查员会在清晨被一声尖叫吵醒。调查员可以看到杰夫和格雷夫都在琥珀门外，但是史塔克和其他仆人都不在。琥珀的房间和露西的一样，从里边被反锁。破门之后可以看到琥珀被那把奇怪形状的匕首刺死在床上。侦察同样可以发现老鼠洞和粉笔痕迹.

这次，凶手并不在房间内，但是房间的窗户是开着的。大家都知道琥珀不会给除了杰夫，格雷夫和谢尔福德之外的人开门。而刚才格雷夫的杰夫都在厨房里聊天，谢尔福德则已经被治安官带走了。但是就在调查员去做出进一步行动前，治安官的马车抵达了庄园。他愤怒地声称谢尔福德越狱了。今天早上他前往处理一起盗窃案（实际上是误报），等他回到警察局时，他发现谢尔福德从警察局消失了，负责看管的马文治安官昏迷不醒。警察局的保险柜也被打开，作为凶器的两把匕首也被带走了。显然是谢尔福德打伤马文，带着匕首越狱了。

如果有人问起监狱里是否有老鼠洞或者粉笔痕迹，治安官会震惊并且怀疑调查员参与了越狱。杰夫会出来解围，指出调查员整晚都在庄园里（如果是这样的话）。如果还没有人注意到，仆人们都不见了，治安官会注意到。如果当晚有人住在仆人的房间，那么他会被下药麻晕。格雷夫会提出提出仆人们也许也参与了谋杀然后潜逃了，治安官会同意考虑这种可能性但并不会真的做什么。他已经认定谢尔福德是凶手，在越狱后返回了庄园，杀死了琥珀。

即便此后仆人们完全失踪了，治安官也只会认为接连的谋杀和庄园主的被捕把仆人们吓跑了。无论调查员摆出什么证据，治安官会固执地认为谢尔福德就是凶手。虽然调查员无法再得到大卫的信任。但如果调查员之前和马文关系不错，可以偷偷询问马文越狱的细节。马文会透露确实有粉笔痕迹，但他并没有注意到老鼠洞。如果调查员向他提起，他事后会回警察局确认并在下次遇到调查员是告诉调查员确实有老鼠洞。

### 米娜失踪

如果调查员在北艾灵顿。他们会得知杂货店老板女儿米娜在琥珀被杀的前一个晚上失踪了。她一天一夜没有回家。居民传言她和史塔克私奔了。她的父母非常担心，特别是她父亲几乎发疯了。如果之前调查员与米娜有过过节，她的父亲认为调查员与失踪有关并找来。

米娜目前被邪教徒绑架到了伦敦莫里亚蒂的老巢。调查员除非幸运地通过传送门到了伦敦否则是不能营救她的。琥珀被杀次日的晚上，邪教徒在废弃教堂举行了一场献祭仪式，祭品就是米娜。献祭的火光可以从庄园二层隐约看见（观察骰），或者仪式的吟唱在室外被隐约听到（聆听骰）。如果调查员成功潜入教堂附近，那么可以看到莫兰，史塔克，莫里亚蒂和一个高个子黑人男性（奈亚拉托提普）站在火堆旁，周围是一群邪教徒。米娜被放在祭坛上，被紧紧地捆住。史塔克挥舞着那把奇怪的匕首并且吟唱着不知名的咒语。

如果调查员不行动，米娜会被杀死。她的 pow 会被匕首吸收。调查员需要 san check 1/1d4.

其他部分参见之前的“夜间前往废弃教堂”章节。

如果调查员进攻邪教徒。黑人男子立刻消失。调查员会陷入与邪教徒的战斗。如果救下米娜，她会承认她是史塔克的情妇。史塔克约她出来，之后她就被绑架来了这里。她不能提供更多的信息，但是有助于调查员改变治安官的态度。

如果调查员没能救下她，第二天调查员只能在祭坛上看到一潭鲜血。她的尸体已经被人面鼠啃食殆尽，骨头则在地下室里和其他尸骨一起。

### 袭击庄园

如果调查员知道的太多，或者去过废弃教堂。每天晚上有50%的几率史塔克会组织对庄园的袭击。如果调查员看到过莫里亚蒂或者莫兰那么他们必然会被在晚上袭击。袭击分为两种。

第一种（一般情况）史塔克召唤1d6只夜魇袭击庄园。夜魇会用1个回合从窗户冲进庄园里调查员所在的房间。如果庄园的窗户锁着，夜魇需要3个回合才能进入庄园。一个窗户只能供一直夜魇通过。格雷夫和杰夫会及时赶来支援调查员。格雷夫会接受看到的一切，协助调查员保卫庄园。杰夫则不能相信眼前的一切，不过他还是会帮忙保卫庄园的。

第二种（更危险的情形）莫兰上校指挥邪教徒们从传送门偷偷潜入庄园。如果成功进入庄园，他会潜伏在阁楼或者地下室里拿出他在印度捕猎老虎的耐心，等调查员经过的时候袭击调查员。如果无法使用阁楼的传送门，他会指挥邪教徒里应外合袭击庄园并用自己的步枪在远处狙击可以看到的调查员。

莫兰的进攻不成功，特别是如果莫兰上校受伤了，莫兰上校会撤退。如果他在庄园里，他会通过传送门回到教堂。调查员有机会跟着他进入教堂的地下室，但是会立即遭到教堂里的邪教徒围攻。如果莫兰在室外，调查员和他可以上演一场追逐中的枪战。当教堂里的邪教徒注意到枪战后会召唤夜魇甚至黑山羊幼崽助战。

如果战斗中调查员受了重伤，格雷夫会自告奋勇去请塞克医生，即便这很危险。调查员们也许会已危险为由劝说他，但是他还是会去。他会平安带来塞克医生救治调查员们。但是塞克医生在回去的路上会并失踪，之后没有人再见过赛克医生，尸体也未能找到。他被一只黑山羊幼崽吃掉了。

### 绑架麦考罗夫特

当调查员觉得已经无法战胜邪教徒，特别是面对莫里亚蒂和莫兰的时候。调查员也许会发电报求助麦考罗夫特。麦考罗夫特会回电报，在4月29日早上亲自来约克郡支援调查员。如果调查员没有发电报，莫里亚蒂也会代他们发电报引来麦考罗夫特。如果此时调查员们还不清楚莫里亚蒂或莫兰出现的情况，麦考罗夫特会电报里略作解释。麦考罗夫特会与调查员约定在艾灵顿火车站见面。

如果调查员在火车站等待清晨第一班火车。调查员会看到火车到站，男男女女们从火车上下来但是并没有麦考罗夫特。火车开走了，麦考罗夫特并没有出现。如果调查员继续等待结果也只是令他们失望。向伦敦发电报也没有回音。

如果调查员试图通过铁路办公室核查麦考罗夫特的行程。铁路公司会通过几个电报确认，麦考罗夫特确实从国王十字车站上车前往约克了。但是有人看见他在北艾灵顿之前一站和两个人下了车。当然这是莫里亚蒂策划的绑架。

即使调查员希望麦考罗夫特早点来，他也会因为处理政府事务不能前来，而只能在4 月29日早上来到约克。

### 贝克街的来信

当麦考罗夫特失踪以后，调查员也许会向贝克街求助。无论调查员怎么做，几小时后他们就会收到一封简短的信。我已获悉你们的紧急状况。华生将会尽快前往约克郡协助各位。

紧接着调查员们会收到一封电报，华生会坐下一班火车来约克，查阅时刻表可以知道火车会在黄昏抵达约克。华生会如期抵达北艾灵顿火车站。他会观察一下每个人样子然后学福尔摩斯那样推理每个人的身份信息。不过他会把所有人的情况全部都搞错。虽然有些尴尬，但华生确实是一位可靠的朋友。

当华生与调查员谈论的时候他会从口袋里掏出烟斗。他会摸出一张纸片然后低声叫道∶“天啊!”然后他把纸片递给调查员们看。

*很高兴见到你华生。我现在也在北艾灵顿，但是我已经伪装起来了。请不要来找我。现在莫里亚蒂也在寻找我，他的目标是我。如果他发现我和你们在一起，这对我们谁都不是件好事。请让（调查员）负责一切就好了。不要忘记把这个便条毁掉。夏洛克福尔摩斯*

调查员看完以后，华生会把便条塞进烟斗里然后烧掉。这时候华生脸上出现了笑容“我就知道福尔摩斯不会坐视不管的。我都没注意到他什么时候放进来的。他的变装术真是厉害。”

### 史塔克再度归来

当调查员和华生返回庄园后，华生会建议调查员制定一个计划。所有人可以过神秘学，成功的话他们会意识到明天，4月30日是瓦尔普吉斯之夜。如果没有人成功，那么华生会注意到这一点。灵感成功的话，可以意识明天这个特别的日子十分利于邪教徒进行宗教仪式。如果调查员提议夜间袭击教堂，华生和格雷夫都会反对。他们认为邪教徒在白天应该更虚弱。

如果调查员执意夜间进攻教堂，那么史塔克次日早上就不会出现了。

次日早上，当调查员们与华生和格雷夫谈论的时候，从门外传来一阵噪音。调查员可以看到一辆运货马车上面装着些厨具之类的杂货，一个赶车的老头一边走一边吆喝叫卖。当杰夫走到马车边上的时候，这个人用锅子砸晕了杰夫把他拉上马车绑架走了。调查员如果没能看到这一切，看到杰夫没有回来的华生和格雷夫也会意识到杰夫被绑架了。

当调查员们跑到大路上的时候，马车已经跑出手枪或者霰弹枪的射程了。调查员可以看到飞驰的马车上，车夫的假发掉了下来，他们能认出来车夫就是史塔克。史塔克的目的是引诱调查员离开庄园在外边袭击他们。

华生会要求格雷夫立刻准备马。当格雷夫把马牵过来以后，华生飞快的番别身上马并说道，“我在阿富汗虽然是在步兵团，不过我早就想试试骑兵了。”无论调查员是否决定追击，华生都会捣出手枪骑着马追上去。即便调查员可能会犹豫不决，但是他们应该意识到如果他们不追上去他们可能会像失去其他人一样失去华生。

很快华生会因为他精湛的骑术或者较好的马匹慢慢领先于调查员，最后消失在一片树林后面。之后调查员会听到枪声。当调查员们赶到时可以看到华生倒在路上，他的马则站在一边。不远处，可以看见史塔克的马车正在飞快逃走。

如果调查员停下来查看华生。华生没什么大碍，他会说，他快追上马车的时候，试图开枪逼迫马车停下，对方也向他还击。他的马在枪声中受惊，把他摔了下来。华生勉勉强强站起了说他需要回庄园处理一下伤口。

如果调查员全部停下来了，他们会跟丢史塔克。当然使用追踪可以继续追终史塔克的车辙。如果部分调查员没有停下来他们可以继续追击史塔克。不过在不远处的一处树林里，史塔克埋伏好了一只黑山羊幼崽袭击调查员。任何骑马或者驾驶马车的调查员需要骰骑术或者驾驶，失败会导致马匹受惊调查员摔下载具。受到1d5的伤害并进入与黑山羊幼患的战斗。无论调查员击败了怪物或者逃走，他们都没办法追上史塔克了。

### 苏格兰场介入

当调查员们回到庄园的时候他们会看到一辆马车，马车边上站着两位警官。雷斯垂德和霍普金斯对华生的出现十分惊讶。他们会介绍自己并给调查员们看一封电报∶

*即来约克麦考罗夫特庄园见我。庄园的案件是阻止莫兰和莫里亚蒂的关键。*

*福尔摩斯*

电报的日期是昨天，显然这是福尔摩斯昨天从约克发出的。两位警察询问华生情况，华生会说调查员们更加清楚并把调查员们介绍给苏格兰场的警官。雷斯垂德是少数知道莫兰上校已经越狱的人，他对此不会有什么反应。但当两人得知莫里亚蒂还活着的时候都会十分震惊。听完后，两位警官会迫切希望去废弃教堂抓捕邪教徒。但是无论是警察还是华生都不会相信调查员关于魔法或者超自然的说法。华生甚至会安慰调查员那一定只是莫里亚蒂的诡计而已。

无论如何，所有人都意识到抓捕莫里亚蒂的紧迫性所以调查员们需要准备好在教堂展开最终决战了。

## 最终决战

当调查员们和他们的帮手来到教堂的时候，教堂空无一人。史塔克的马车停在教堂门口，骰侦察可以找到有东西被从马车上上拖向墓地方向。调查员可以在墓地找到杰夫的一只鞋子，和一些血迹。以在教堂后边找到一扇尚在工作的传送门。（给KP的信息：这扇门是福尔摩斯留下的。）

如果调查员搜查教堂内部，教堂里现在什么也没有。

如果调查员犹豫不决，雷斯垂德会说已经走了这么远了不能因为一扇暗门就放弃。华生也会急切的希望追踪下去。如何解释传送门完全取决于调查员。任何会传送门魔法的人都能立刻理解如何使用传送门去任何地方。

## 穿越时空之门

莫里亚蒂的时空门魔法不同于原本的魔法。穿越时空门需要消耗3点魔法，建立时空门则需要15点意志。时空门直接通向一个叫做“Limbo”的异空间。这个异空间由莫里亚蒂发现并改造。使他对时空穿梭魔法的重大改进。当然，用于实验和改进魔法的POW并不是他而是他的手下和无辜的受害者提供的。“Limbo”相当于一个巨大的中转站，只要进入对应的门就可以前往想去的时空了。不过如果不清楚应该去哪扇门，那么也许就会迷失在门的背后了。

从 Limbo中没法直接建立传送门，只能从现实世界中建立。所以莫里亚蒂无法抵达没有门的地方和时代。

当调查员进入门的时候。他们发现自己置身于一片浓重的粘稠的令人恶心的浓雾之中。这雾让人想起了伦敦烟甚至更糟。调查员感觉自己走在一片云雾之中失去了方向感。Sc0/1d4。调查员感觉每个方向都一样，感觉不出上下左右也感觉不出重力。同时调查员会看到周围有无数的类似的传送门。调查员和其他人都急切地想在 limbo 里找到邪教徒。他们会看到有一个人影消失在一扇门里。如果调查员不想跟着这个人或想先试试别的门或者准备下次再来。那么调查员需要骰一个1d10来随机决定他们去了哪里。调查员随机的目的地是哪里完全取决于KP，但是应该是一个可怖的令人作呕的世界。这里列举一个随机目的地的列表作为参考。

在旧日支配的时代由旧日支配者的信徒所统治的城市

远古一个剑齿虎的巢穴中

特底都市拉莱耶，并遇到1d6个深潜者

阿特拉克·纳特亚居住的洞穴

澳大利亚沙漠中的旧日支配物城市，有飞水螺游荡

优格斯信徒的城市，1d6个优格斯真菌

西藏的洞穴，里边是方庚

千柱之都

莫里亚蒂在伦敦的巢穴。1d6个武装歹徒

2000年前的巨石阵。知果是在本场景进入，那么可以遇到其里亚梅和邪教徙，其他时间的话这里空无一人。

如果 KP 认为这还不够残忍，或者认为调查员还需要更多的挑战。那么他们在使用传送门后会被廷达罗斯的猎犬盯上。

### 巨石阵的仪式

当调查员穿过正确的时空门后，调查员看到眼前是一片晴朗的夜空。他们身处一片平原之上。不远处有一圈被火把照亮的石头。成功的历史、知识、考古学可以知道他们在巨石阵。但是巨石阵有些不太一样，石头都被立起来了，没有倒塌的。火光之中还能看见许多身影。调查员可以听到之前在废弃教堂听到的吟唱声。考古学成功还可以额外知道在调查员所处的时代，巨石阵里的一些石头已经找不到了，但是现在很齐全。一个成功的侦察可以看到不远处站着一个邪教徒，看起来像是在时空门这里放哨。如果调查员都失败了，雷斯垂德会成功。

无论调查员隐秘是否成功，当调查员试图攻击或者接近他的时候，他会转身说到，“哦，我亲爱的华生，晚上好。还有雷斯垂德，看来你收到我的电报了。很感谢你们来帮我。”显然，这个人是福尔摩斯。“福尔摩斯。”华生惊喜地脱口而出。福尔摩斯继续说道，“请小声点，华生。我从你们出来就听到你的声音了。”

“现在，跟我来。”福尔摩斯指了指靠近巨石阵的一块大石头。之后福尔摩斯会带调查员们躲在石头后边的阴影之中并且简要说明了一下自己的经历。福尔摩斯也一直在约克调查。之后他追踪绑架了杰夫的史塔克来到了教堂，目的是找到莫里亚蒂。福尔摩斯在传送门前出现以至于史塔克没机会销毁传送门。之后史塔克逃进了Limbo。两人搏斗之中史塔克掉进了一扇不知名的门里“里边的大气看起来并不适合人类。”之后福尔摩斯进入了史塔克本来想进入的门然后放倒了卫兵。当福尔摩斯刚换好邪教徒的衣服的时候，调查员们从门里出来了。

如果问道杰夫，福尔摩斯会低声回答，“他没能撑过来。”杰夫迷失在了Limbo中。调查员可以从这里看到巨石阵里有20来个邪教徒。他们中间是莫兰，莫里亚蒂，黑人男子（奈亚拉托提普）以及谢尔福德。谢尔福德似乎被催眠了一动不动站在那里，没有人看管他。另外麦考罗夫特被捆住放在这几个人面前的祭台上。他看起来一动不动。一个邪教徒挥舞着那把奇怪的匕首，而莫里亚蒂不住地点头。随着他的挥舞，周围邪教徒的吟唱声越来越响。福尔摩斯会补充之前他看到匕首上有奇怪的雾气出现流到了巨石阵的石头上，有什么能量从匕首到了巨石阵上。

如果直接突袭的话邪教徒数量众多，即使能够解决掉邪教徒，麦考罗夫特等人应该也已经被杀了。福尔摩斯会征求调查员的意见。调查员有充分的自由制定自己的计划拯救麦考罗夫特。如果调查员没有注意，福尔摩斯会提议所有人分成几组声东击西。如果调查员试图冲进去直接攻击莫里亚蒂或者保护麦考罗夫特需要花费一个行动轮。如果调查员闪避成功则可以避开邪教徒，否则需要面对每轮1d3个邪教徒的攻击。邪教徒并非普通人类而是半人半深潜者或半人半蛇。没有邪教徒带有武器。混血蛇人的攻击均带有毒性且每回合攻击2次，抵抗毒性需要过困难的体质。

以下属性仅供参考

混血深潜者的属性HP:7-14

爪击/啃咬20%-50% 伤害1d3+1d6

混血蛇人的属性HP: 8-10

爪击/哨咬15%-40% 伤害1d3+1d6

其他NPC都会自行战斗。如果调查员接近了莫里亚蒂或者战斗陷入僵局。之前庄园的仆人（带着武器）会加入战斗，莫兰也会拿出步枪射击。除非子弹打光莫兰不会近战。莫里亚蒂则会闪避和后退。如果调查员试图抓住莫里亚蒂，福尔摩斯会大叫“他是我的。”然后冲过邪教徒亲自去抓莫里亚蒂。

奈亚在战斗期间只会冷冷的看着。如果被攻击则会变成怪物形态。奈亚需要花费5轮变成怪物形态。变化完成后会飞上空中消失在夜空里。当奈亚消失后，拿着匕首的邪教徒会发了疯一样的冲向调查员。神秘学、克苏鲁神话成功可以猜测出来，不管这是什么仪式，没有黑人男子在场仪式应该已经失败了。不过即便如此莫里亚蒂也会尽力杀死调查员和福尔摩斯.

如果调查员看起来要胜利了。莫里亚蒂会在祭台边上开一扇时空门，这需要3回合的时间。他会把谢尔福德拉在身边。如果调查员要成功阻止他的时候，他会把谢尔福德扔给调查员然后试图自己跳进传送门。一旦他逃跑其他邪教徒也会四散逃走。如果调查员看起来要输了。福尔摩斯会向他们喊叫，让他们再试一试。然后他会从怀里掏出一个圆形的物体。侦察成功的话可以看到是一颗炸弹。惊慌的莫里亚蒂会派邪教徒攻击福尔摩斯。而调查员的敌人将只剩下剩余的庄园仆人，莫兰和莫里亚蒂。同样的当调查员接近莫里亚蒂以后他也会试图开一扇时空门逃走。如果来不及他会步行逃跑，然后应该会被调查员追上。

4轮后，福尔摩斯的炸弹爆炸但其实是哑弹。莫里亚蒂害怕邪教徒面对炸弹退缩所以立即命令邪教徒去攻击福尔摩斯。这反而被福尔摩斯利用，给调查员创造了机会。如果福尔摩斯有机会在事后向调查员解释的话。

不过无论如何KP不应当放跑莫里亚蒂。如果调查员表现很好，他们会抓住莫里亚蒂。警察会建议逮捕他，但是福尔摩斯会说世界上没有监狱能关住他了。他会亲手杀死莫里亚蒂。雷斯垂德会要求福尔摩斯听从警察，但是福尔摩斯会说，“我们现在所处的英国可没有什么苏格兰场。”最终警察会沉默。

如果调查员表现不佳。除了福尔摩斯和华生其他NPC和调查员都可以作为牺牲品。麦考罗夫特或者谢尔福德也许会被杀死。他们两个人任意一人死亡会导致福尔摩斯悲痛欲绝，之后他不再会见调查员因为他不想起悲惨的回忆。如果麦考罗夫特被杀，英国政府的外交政策将出现问题，世界大战将比历史更早爆发。

### 法术

巨石阵拥有强大的法术加成，使用请神术成功率增加100%可以使用的请神术包括∶阿萨托斯请神术、优格索托斯请神术

其他类型的法术并无加成，但是KP可以根据需要自行调整。

## 结局

如果调查员彻底失败。那么莫里亚蒂将完成仪式献祭麦考罗夫特和谢尔福德。同时他将匕首杀死的人的全部 POW 集中到了自己身上成为了某种超越人类的存在。之后他会回到英国建立起庞大的地下帝国，没有人能阻止他了。

如果调查员很早就成功侦破案件，找到了足够定罪史塔克的证据或者保护了福尔摩斯家族。那么谢尔福德和麦考罗夫特都会安然无恙。莫兰和莫里亚蒂不会出场，他们被认为已经死亡。史塔克会在不久后被莫里亚蒂灭口。

如果在决战中消灭了莫里亚蒂。会获得福尔摩斯的感谢。之后废弃教堂会被福尔摩斯彻底推平，人面鼠也会被消灭。调查员回复2D10的san。每有一名福尔摩斯家族成员死亡，少回复1d8的san。

## 法术信息&其他人物信息（仅包括主要信息）

## 时空门

参考前述“穿越时空之门”的部分。

译者注原模组中对于时空门的描述存在一些矛盾。为此我姑且做一点微小的工作。为时空门魔法做一些更详细的描写。如果你不认可译者的设计完全可以略过本节。）时空门建立

施术者必须先在需要建立时空门的地方绘制魔法阵。绘制使用的工具没有限制，但必须能保持稳定，因为一旦魔法阵被破坏时空门就会消失。

施术者必须在魔法阵几英尺内吟唱特定的咒语并支付15点意志。时空门建立需要永久消耗15点意志。魔法阵的大小决定了时空门的大小，而无论时空门的大小，所要消耗的意志都是相同的。施术的成功与否也只取决于能否支付意志。当时空门建立后它自动与Limbo连接。

时空门的使用任何穿过时空门的生物必须支付3点魔法，如果魔法不足3点则直接损失相应数量的耐久。

时空门的摧毁如果魔法阵被破坏时空门立刻被摧毁。

时空门的关闭时空门也可以被关闭。当施法者不在Limbo 中的时候，施法者可以用手接触时空门并吟唱一句特定的咒语，时空门就被关闭了。关闭时空门没有代价但是再次开启依然要支付15点意志。时空门关闭后Limbo中这扇门依然存在但无法穿过。如果破坏一扇被关闭的时空门，时空门在 Limbo 中的部分也会消失，寄宿在其中的魔力会释放出来。在门的外侧可以看到出现烟雾，时空门会重现最后一个通过门的生物的样子。

### 匕首献祭

使用特定匕首进行献祭，将被献祭的人的精神力（POW）转移到匕首上，施法过程需要在奈亚的监督下才能正常进行。

### 人面鼠

HP4 MOV8 DEX 100

护甲：因为体型，任何攻击需要困难才能命中。

法术：随机1d3个法术闪避95% 隐秘80%

San∶ 0/1d6 如果是由认识的人变成的o/1d8

攻击爪子 35% 伤害 1d3

### 夏洛克福尔摩斯

SRT 85 CON 90 SIZ 75 INT 95 POW 90 DEX 65 APP 45 EDU 90 SAN 94 HP 17

语言：法语90德语65希腊语75拉丁语80

技能：估价53 植物学72 化学48攀爬77 信誉50化学检测90说服86伪装99 装病29 急救51 话术91 隐秘88 闪避76 马车驾驶62 法律90 图书馆 79 聆听 86 撬锁85 领航63 神秘学55 历史65 炒手66 心理学100 骑术57 侦察94 追踪83 投掷78 游泳 78 动物学 73 小提琴63

战斗：力量加成1d4 斗殴85 手枪25

### 华生

DEX 55 APP65 STR 65 CON 65 SAN82 HP14

语言：法语75德语40希腊语60拉丁语80

技能∶急救96心理分析30闪避40投掷56心理学68骑术67

战斗：力量加成1d4 斗殴55手枪89

### 雷斯垂德警官

DEX 65 APP50 STR 55 CON 60 SAN89 HP12

战斗：力量加成0斗殴67手枪42 闪避52

### 霍普金斯普官

DEX 65 APP70 STR 60 CON 65 SAN70 HP14

战斗∶力量加成1d4 斗殴66手枪63

### 莫里亚蒂教授

DEX60 APP45 STR65 CON 60 INT100 SAN99 HP13

信誉100数学100

战斗∶力量加成1d4 斗殴73手枪51

法术：联络奈亚 制造传送门

### 莫兰上校

DEX 60 APP45 STR 80 CON 75 SAN86 HP16

闪避63马车驾驶44聆听80观察86骑术77

战斗：力量加成1d6 斗殴88手枪79步枪90

或战斗∶力量加成1d4 斗殴66手枪63（难度较低时）

## 译者写在最后

模组本身为官方扩展规则附带模组。原模组使用第6版规则，在翻译时转换成了第7版规则。同时因该模组原文极长、内容繁杂且本身存在一些错漏，故在翻译时进行了一定删减及修改，但并未调整模组整体内容。更多信息可以参考《煤气灯》扩展规则。