* **The Haze of Klauck Bohr 作者：羊羊羽**
* **联系方式：邮箱1093120791@qq.com 微信qq:1093120791**
* **调查员背景+车卡**

所有调查员的职业任意，目标人数为4-6人，跑团时间建议为两天，本团故事易猜，难点为如何阻止仪式

当意志低于40或其他三项个人属性值为个位数可以申请重新投掷属性骰/可以合理性的佩戴枪支

因现代卡计算机初始值为20，如智力大于等于80（骰点智力16），可再加一门外语，数值为教育 \* 1d5

耗时半年的处女作。本次模组背景为现代，并拥有一定克苏鲁元素魔改，适用于克苏鲁跑团第七版规则。因网上彩票抽奖中奖，所有的调查员都收到了来自一封远方旅游社（Faraway Travel Agency）的一封信，获奖内容是免费的三天三夜的旅行，并附带了一张火车票和酒店入住凭证，发件人自称是旅游社的高管**特里萨**（Teresa），然而真实身份是**邪教徒基尔**（Kiel）。面对这一封奇怪来信，所有的调查员都不自觉的感到有些奇怪，各自怀着不同的目的，最终前往了目的地。调查员们可提前相互认识。

* **给守迷人的信息**

剧本自由活动的时间只有三天，分别为8.29,8.30,8.31。8.31日晚上八点复活节正式开始。剧情多变性高但固定事件不变，可随守密人根据人数不同进行随意调整。故事的发生地是一个名叫克劳克波尔的小镇，这个偏僻又不起眼的靠山小镇位于五大湖区域。随着事情的调查，调查员们会发现克劳克波尔的镇长**约翰-莱德**（John Ryde）在以及他的邪教徒同伴**基尔**湖泊旁进行不死仪式，**时间为9.1的凌晨12点**，仪式长度只有1（2）分钟，而幕后主使是旧日支配者的其一**格拉基**。祂会使用身上的尖刺刺入人类身体，注入特殊的液体，以使人类成为一具不死的奴隶，永生受祂驱使。但这位邪教徒的目的是唤醒格拉基的分身，而不是告诉**镇长莱德**所谓的的不死仪式。所以仪式并不会让人类获得永生，而只会唤醒出格拉基的一个分身，而成功仪式后的格拉基会通过湖泊的水源感染所有的小镇居民并奴役他们，成为格拉基之仆。

* **前情背景**

40年前的小镇由卡明斯基家族长担任镇长掌控，而这个家族从一战后就一直掌握着小镇的话语权。40年前小镇发生了一场内乱，而卡明斯基家之前的历史目前只剩下了传说。现在的克劳克-波尔的镇长**约翰-莱德**是在当年那场内乱后被推举成为了镇长，而他担任镇长已经有了40多年后的今天也步入了暮年。莱德从一开始的精明强干认真负责逐渐堕落并沉迷于不死的渴望，小镇从一开始的欣欣向荣随着他步入暮年逐渐混乱腐败。数年前修的道路以及搭建的桥梁，也都年久失修。就在一个多月前，一位略懂魔法的信奉格拉基的邪教徒**基尔**带来了一种**药剂并通过当地的传说**，借此说服了莱德，而喝下药剂的莱德看起来年轻了许多也精神了很多。根据基尔所说，这种药剂只是半成品稀释过的神的恩赐，还需要搭配正确的仪式才能抵达永生，但其实这种药剂已经是教团能做出来副作用最小的产品。莱德和基尔在这短短的一个月里也开始了他们的不死计划，谨慎小心的莱德一开始想尝试避免仪式，所以雇佣当地**小型黑帮绑架流浪汉做人体试验**，但发现成果不尽人意，只能做出来没有理智的失败品。一直到近两个星期，莱德下定决定进行献祭活人仪式。因为大批流浪汉的消失，心急如焚的莱德不敢轻易绑架小镇居民，于是借着远方旅行社，邀请一些不会引起主意的外乡人并绕开黑帮进行绑架。其实，因莱德的不作为，以及较为频繁的人口失踪和黑帮活跃，小镇里对他的评价越来越差，尤其是警方。

P.S. 黑帮并不知道内情，只是帮忙绑架流浪汉拿钱。莱德不知道仪式会召唤出邪神，但心知半成品不可能被实验成功的基尔，目的是唤醒格拉基并感染小镇居民，把他们变成不死奴隶。如果调查员成功说服莱德并让他知道真相，事情如何发展可由守密人自行创造，但在节日开始前，莱德会一直居住在自己的别墅里，而别墅里会有不少配枪保镖，如果已经与镇长方发生冲突则没有任何谈判余地。远方旅行社本质是一个信奉格拉基的邪教组织，名叫远方之眼，组织内部成员都是不死生物，但详情与本模组无关。因为格湖底拉基撞击地底造成地震。

* **真正的真相**

此处的格拉基分身于波尔湖中长达千年，这具分身也因长久以来的封印变得十分虚弱，但由于因为40年前的内乱，数百年的封印又慢慢松垮。基尔原本是一名居住在小镇的居民，在数年前一次偶然的梦境中被格拉基透过封印所“梦引”成为了祂的信徒并加入了远方之眼。为了向格拉基寻求更加深奥的知识以及法术，基尔决定打破封印。

传说中的英雄克劳克其实只是一位当年的普通的殖民者。殖民期间一切进行的井井有条十分顺利的时候，依靠着波尔湖喝水捕鱼的人们逐渐失踪或者变异，当地也流传起了湖怪的传说。迷信而又迷茫的人们听信卡明斯基家的给出的办法，推举了克劳克并把年轻的他绑了起来扔进了湖里，献祭给了湖怪。出人意料的是，这种荒唐的办法却慢慢地停止了格拉基分身解封封印的过程。自此之后，小镇逐渐变得风平浪静，于是就有了每年都要抽签推举一名镇民在复活节8.30日凌晨十二点献祭给湖怪，而负责抽签任务的则是当年献祭克劳克的卡明斯基家，而因为当年的功绩，卡明斯基家可以抽签豁免。但深知真相的卡明斯基家，不甘于献祭镇民维持安宁，他们想彻底解决湖中的隐患。但没等实验成功，维持了数百年传统的家族在40年前因不甘于抽签死去的镇民们联合推翻了，只剩个位数的卡明斯基家也被镇民们杀害，只剩下在管家拼命协助逃脱的阿道夫。而当年被抽到要被献祭并领导内乱的约翰莱德则被众人推上了镇长。约翰想以自己的努力不惜一切代价改变这个传统，在40年之内，凭借各种手段的他终于抹去了这项传统几乎所有的痕迹，到目前老一辈的知情人十分不愿提及他们的梦魇，而绝大多数年轻一辈都不知道这项传统。只有少数从长辈那里得到了一些信息，不过也被告知不能乱说。最后一些记录下的信息，存在于警察局的档案室。在抹去历史后的约翰，沉迷于权力的他想更进一步。

* **人物介绍**

**伦纳德-唐泰斯**：一名休假出来散心的联邦探员。曾经经历过一些离奇的事件。可以通过伦纳德走警察线。

**芭芭拉-班迪**：上了年纪的护工。40年前因小镇混乱而逃离的芭芭拉知道一些关于混乱的内情。癌症晚期的老年芭芭拉此次回来是为了在死去前再看一眼这个小镇。可以通过芭芭拉走游客线。

**阿道夫-卡明斯基**：自称古董商人。阿道夫是40年前卡明斯基家仅剩下的一名成员。当年年幼的他在内乱的时候被家里的管家救走并抚养成人。此次回来是为了调查卡明斯基家覆灭的真相。可以通过阿道夫走游客线。

**西尔-布兰德**：西尔是一位年轻男子，在当地兼职小镇司机，有毒瘾，被远方临时雇佣。间接走黑帮线。

**皮尔斯-布朗**：皮尔斯尔是一位上了年纪的老人，在当地管理火车站，也是一名老猎人。

**里芬-法雷尔**：当地的民选警长，一位40岁左右的中年男子。因正直获得声望，下一任的镇长强力候选人。

**爱丽丝-缪尔**：旅馆的接待生，对于游客们十分热情。

**伊芙-格林**：格林杂货店的老板娘，克里斯追求的对象，心里有好感但是还没答应。知道一些当年的传统和内情。

**克里斯托弗-格里森：**贝蒂酒吧的吧主，跟当地黑帮有些关系。是罗森的好朋友，但却不想成为黑帮，喜欢伊芙。

**罗森-塔尔：**小镇的黑帮老大，唯利是图，但因为镇长反常的表现有些不安。如果通过酒吧后门并进入密道可以到达黑帮总部。罗森会一直在这里，如果调查员抵达酒吧并说服克里斯，可以进入密道触发黑帮线。

* **故事开端**

**2006.8.28**，一个星期四，故事发生在一个偏远的**美国五大湖附近的小镇**，一个叫做**克劳克波尔**的地方，你们乘坐火车来到了这个地方。抵达后，**一位西装男子**在火车站接待了你们，他自称是远方旅游社的司机，名字是**西尔-布兰德**（Hill Brand）。他驾驶的是一辆大型商务车并对旅客们表现的很热情，除了调查员外，同行的还有三名旅客，分别是一名长相成熟面带微笑的一名中年男子，一名神态阴郁散发的中年男子，以及一位年老发色苍白而且精神不太好的老太太。上车后他们三位坐在了一起，但是阿道夫只会说自己的名不会说姓。

***克劳克-波尔导入***

***Carnival Of The Undead***

* **火车站**

到达克劳克波尔的时候，大约是**晚上9点左右**，站台上的牌子显得非常陈旧，挂满了铁锈，这个简陋的火车站只有一个月台和几个长椅，所见的轨道也只有寥寥几条，或许是因为时间有点晚，除了刚刚抵达的火车，其他一辆停靠的火车都没有。火车站的负责人是一名上了年纪的男人，调查员们可以看到这位男子虽然看起来健康，但走路却有点颤颤巍巍，精神也不是很好，西尔似乎和他比较熟悉，路过他的时候，西尔跟他打了声招呼。

“**皮尔斯**，复活节就要到了，开心一点，你这样无精打采的，会影响游客们的心情的。”西尔打笑道。

“嘿，西尔，有段时间没见了，糟老头子可不信我们的镇长大人能花精力办好这次的节日。“老人一脸调侃不屑地说道

西尔给皮尔斯递了一支烟，点了点头没说什么，回头示意你们跟上然后把旅客们的行李都装上了车。

调查员们上了车后，大家注意到了车上一同参加本次旅行的同伴。此处可做自我介绍。之后守密人可以告诉他们可以向西尔随意提问了，从火车站到酒店的路上他会尽情的为你们介绍本地的风土人情，不过你们聊天的时间并不会很多。一般都会问起复活节，镇长，以前的故事这类的，当然也会有人问是什么车，是什么车牌号一类的，西尔会给出如下解答，但路程很近，至多回答三个问题，守密人可随机应变。

**守密人描述**：从火车站出发后，可以看到克劳克波尔这座小镇现如今被当地独特的节日气氛所包围，本地小镇的庆典似乎跟普通的庆典没有什么区别。已经是晚上的克劳克波尔每一户都亮起了暗黄色的灯光，家家门前点以及小镇中央已经点燃了篝火。满街彩色旗帜飘飘，乐器声频繁作响，唯一有些引人注目的，是在街旁一个用稻草组成，高达几米的人身像，数人还正在编制修饰中。

**克劳克-波尔的复活节**

此时如果调查员们询问，就会得知每年的夏天末尾就会在小镇旁的湖边举办复活节。这个节日是为了缅怀祷告传说中的英雄克劳克以及宣告夏天的结束。每年复活节镇民们会在波尔湖边点燃克劳克的稻草像并喝下波尔湖的湖水。传统的复活节会从凌晨十二点正式开始一直持续到第二天的凌晨十二点，但是近些年来，复活节一般晚上八点就开始了。今年的节日被镇长特意定在了8.31日，而皮尔斯自己也有些疑惑，他自己在小镇里生活了快30年，还是第一次节日在8.31而不是8.30日。

**克劳克-波尔的英雄**

克劳克波尔的有着关于英雄克劳克的传说。自从1783年巴黎和约后，五大湖的土地归于美国，一位名叫克劳克的殖民者率领着一些穷苦的白人农民和逃跑的契约佣工以及他们的家人们踏上了这个小镇位于的土地，并率领人们从当地残余的印第安人和野兽中保护他们的小镇。而在一次普通的狩猎中，克劳克不幸滑落这处湖中并被湖草缠住，奇怪的是水性极佳的克劳克却没有任何反抗，反而一脸神圣的说道“波尔，我的使命已经结束了。”最后被拖入湖中消失不见。人们怀念并感谢克劳克给他们带来的一切，所以把这处小镇命名为克劳克，而克劳克死去的湖，命名为波尔。

**克劳克-波尔的波尔湖**

克劳克波尔的水源基本全部来自这个小镇旁名叫波尔的湖，所以湖对小镇的居民有独特的意义。而在庆典的凌晨12点所有人喝下湖水也是每年的传统，据说喝下湖水的人可以长命百岁，不过这个小镇的平均寿命确实大于外界至少五岁。小镇只有一条平整的路通往湖的南侧。

**克劳克-波尔的墓地**

小镇所有死去的人都会被土葬在波尔湖的东侧。一般情况下没有人会去东侧的墓地，除非有小镇居民死亡，几十年前建立的猎人小屋也被废弃被转移到波尔湖的西侧。

**镇长**

如果调查员们询问任何关于镇长的信息，就会得知**约翰莱德**这个名字以及他的生平事例。西尔会以一种心情复杂的态度表达他对镇长近些年的不满以及不小心说漏嘴这段时间的小镇气氛不寻常之处，还会着重强调似乎从一个月前，很少能看到镇长的行踪了。

**以前的故事/最近的传闻**

如果调查员们询问最近小镇的传闻，但因为考虑到调查员游客的身份，西尔并不愿意主动透露。这时过一个**话术/说服/魅惑**，如果通过，西尔会表达对于流浪汉失踪的微微不安，并会告诉调查员们流浪汉们在这一个月里频频失踪，现在在这个小镇里已经见不到任何流浪汉的踪影了，似乎是黑帮所为，所以现在黑帮和警方对立冲突十分严重。而且三天前，小镇轻微的地震了一下，只是听说会有些财产损失，但是没有任何人死亡甚至受伤。这次地震是我自从出生以来第一次在小镇里遇到的地震。

但当调查员们问完了三个问题后，芭芭拉会问西尔关于卡明斯基家的事情，除此之外之后找到西尔或者其他小镇居民问以上的问题都可以得到相同的回答。

“...话说，卡明斯基家现在还存在么？”芭芭拉问道，如果此时调查员们过两个侦察，成功可以发现芭芭拉是一种语气和脸色十分复杂的状态，阿道夫面色晦涩不明。

“卡明斯基家？嗯...真是有些久远的。”西尔有些惊讶地回答道。“已经不存在了，一个人也没有。”

“...谢谢，知道了。”芭芭拉沉默了几秒，回道。

* **入住旅馆**

正当调查员们还在车上聊天时，却已经不知不觉到了旅馆。这个旅馆普普通通，只有小二层楼那么高，从远处看过去有一点老旧，但依旧被庆典的气氛所影响，旅店外面也被人们布置起来了。当车快要停到旅馆门口前时，西尔会在车上接到了一个电话，调查员们可以听到零星的几句“嗯…已经到了，啊！……好的好的，我这就跟他们说。”挂掉电话后会有些着急地跟调查员们说“客人们，今晚请你们休息一个晚上，等到明天一早9点左右特里萨会来旅馆找你们，如果没有什么事就先行告退了，最近晚上不太安全请最好不要出行。

”

如果调查员们坚持问问题的话，西尔会很有些不耐烦，并表示明天早晨会带你们参观，请到时候再问，或者问下小镇居民也可以。在帮你们把行李搬进旅馆大堂后，就匆匆忙忙地开车走掉了。

当你们进入旅馆，时间已经为11点多，一位年轻的白人姑娘热情地迎接你们。“欢迎你们，我是旅馆的服务生爱丽丝，我已经接到远方旅行社的联络，大家的房间被安排在第二层。旅馆里的小餐厅还在开放，您们可以去吃个饭，但今天已经不早了，希望大家早早休息。”此时调查员们已经可以入住了，此时的小旅馆在第二层有十个个空余的单人间，两侧各五间。伦纳德会选择右侧第二间，芭芭拉会选择左侧第二间，而阿道夫会选择左侧第四间。

“因小镇位置偏远，旅馆里没有设置网络和电脑设备，只有一台老旧电视。如果打开会只有几个台，是一些新闻电影搞笑综艺的节目。会发现所有的房间里都挂着一幅巨大的画，画上是一个稻草编成的巨大人像。“此时守密人应该暗示调查员立即睡觉，如果入住后调查员们要出行，得到的结果全部为一无所获。

这时，当所有旅客入住旅馆后，不一会儿，你们清晰地感受到了一阵房屋的摆动，房间里的体积较小的物件在左右摇晃，此时需要过一个**幸运**检定，如果成功则调查员不会失去重心摔倒或者画不会掉落砸到调查员，检定失败的调查员需要过一个1d3的生命流失。地震过后的房间显得乱糟糟的，而守密人此时需要通过**暗骰**选择一个检定失败的调查员过一个**侦察**判定，如果成功则发现地上有一张纸，上面用很大的字体夸张地写着，“不要去墓地”，失败则不会发现任何线索。

当所有调查员入睡后，请过一个**意志**检定，成功则安然入睡，失败则会听到朦朦胧胧完全听不清楚的低语以及若有若无的湖水声，并且苏醒过来。San Check 0/1d3。

此处有伦纳德过**图书馆**暗投，图书馆为25，如果成功则触发明日白天剧情，搭话并让调查员注意安全。伦纳德会从得知最近一个月小镇流浪汉频频失踪的消息以至于现在开始警惕。

可增加的彩蛋：如果晚上要串门，屋内的人需要过聆听，npc则需要暗投。聆听判定可以通过描述串门时的动作，比如按门铃，大声敲门，大声喊人名，获得屋内**聆听**检定增值。Ex：相应数值+20/+20/+20 超过80则统一算作80。不过一般会用手机交换联系方式吧。

***8.29/克劳克-波尔的第一天***

***First Day Of Klauck-Bohr***

* **苏醒**

第一天晚上会下一场大雨。无论昨晚何时入睡，所有调查员的手机在第二天的早晨七点会收到一条信息。

时间7:00 a.m.“客人们好，欢迎来到我们风景优美历史悠久的克劳克波尔镇，我是远方旅行社的特里萨。九点钟我会到旅馆的大厅等待大家并提供给诸位本次旅行的必要信息。到时候见。” 署名：特里萨

当调查员们阅读完信息，就在此时，一声巨大的摔门声传了过来。守密人应要求调查员们过一个**聆听**检定，如果通过会听到一声苍老并压低怒火的声音。“够了，我不知道卡明斯基家发生了什么。”以及下楼梯的脚步声。

如果此时调查员们到一楼就餐，可以看到芭芭拉和阿道夫在餐厅不同的餐桌上用餐。根据暗投结果，伦纳德会选择搭话或者也在餐桌上用餐。

触发剧情：此时，伦纳德也会从房间里走出来，并跟你们搭话。“女士们，先生们，早上好。不知道昨晚诸位休息的可好？”

“昨晚我去查了一下这个小镇最近的传闻，似乎最近不是特别安全的样子，希望大家注意安全。”伦纳德说完之后，向芭芭拉和阿道夫走去，似乎也是去提醒他们了。

* **特里萨**

如果调查员们等到了九点，特里萨和西尔会十分准时地到达旅馆的前台大厅。调查员们可以看到，特里萨是一位长相中上但有些精明干练的中年女子，而且今天西尔似乎比昨天神情还要恍惚一点。当旅客们集齐的时候，不管来了几位，她会说：“各位旅客好！再次欢迎大家来我们克劳克波尔镇旅行，此次旅行为期三天，从今天8.29一直到今年9.1日凌晨的复活节，西尔会作为你们的司机全程陪同，而且不用担心，本次旅行的生活费和出行费都由我们远方旅行社承包。”特里萨话说着从口袋中掏出了两份地图和几份卷，“这是我们旅行社的地图和旅游券（coupon），旅游券可以用到各个景点处。吃喝的话只能由各位旅客破费了，克劳克北街的贝蒂酒吧是当地不错的消遣场所，如果有任何问题，请大家发短信联系我，祝大家旅游快乐。”移交完信息后，特里萨就离开了。当特里萨离开后，非强制性地，如果有调查员灵机一动想过一个灵感，如果成功则让他得知没有返程的火车票。

此时伪装成特里萨的基尔并不担心游客们是否发现任何异常，因为祭品基本已经足够，而且今晚就会派来袭击。

但第一晚的突发事件和警察的保护导致袭击延后了一天，原因是之前故意放出来吸引警察注意力的失败实验体意外的倒在了旅馆小巷旁，此时的实验体只是行尸走肉，没有灵性。第二天晚会派魔法转变的格拉基之仆袭击调查员们和其他的几位游客。

当特里萨走后，西尔会说道：“小镇当地的特色景点是波尔湖，今天大家可以跟我一起乘车去参观。波尔湖距离小镇不是很近，走过去的话需要40-50分钟。今天推荐去划船钓鱼以及湖边烧烤，第二天可以爬一下南边的小山也是很不错的经历，最后一天希望各位旅客养足精神参加我们一整天的复活节。如果大家不想跟团也是没有问题的，所以不跟团的旅客现在就可以跟我说一下。”守密人此时应该暗示分队的可行性，以及去地图其他场所的可行性，比如图书馆。

* **湖边剧情**

当调查员们跟随西尔抵达波尔湖，或者任意方式抵达波尔湖，会触发以下场景描述。在温暖的阳光下，映射在你们眼前的波尔湖闪闪发光。当走近后，岸边的湖清澈见底，而平静的湖面犹如一面明亮的镜子，将远处的山峦四周的树林以及蓝天白云都倒映其中，此时，阵阵微风恰好吹来，湖面扬起了一阵小波浪，而你们此时也感到心旷神怡。可以看到湖边有几艘小船停靠在那里还有一家小型的商店，商店旁摆放着数个钓鱼竿以及烧烤盘。值得注意的是，庆典的布置似乎已经安排完善，舞台也已经搭建了起来。

“这就是我们小镇的波尔湖，很漂亮吧。”西尔说道：“客人们可以随意游玩了，中午这边已经预定上了烧烤，到晚上六点多我们会回旅馆，夜晚大家请自由活动。”不管调查员们做了什么，划船钓鱼或者去商店买东西，守密人应编足够的剧情。但当中午烧烤的时候，会有固定剧情。

但此时如果有去划船的并且昨晚意志检定没有通过的调查员划到了湖中央，此时过一个**灵感**检定。如果通过，则触发一下对话，“当你不经意间看向湖底时，你看到了一佛奇怪的景象。在灯火交加的一个晚上，你看到了另一片湖泊。这个湖泊跟波尔湖几乎一摸一样，唯一的差异是这个湖泊里的水掺杂着像血一般的红色。在幻想中的波尔湖畔旁，很多镇民把一个单独的镇民围了起来并捆了起来，你似乎看到那个被绑起来的镇民手上有什么东西，但你看不清。可以过一个**侦察**。通过则发现手中似乎是一个白色的小纸条。之后，几位镇民乘船把他扔向了湖中央。这一幕场景不停的反复出现，而且所有被绑的镇民穿着都不一样。随着一个个的镇民被扔进湖泊，这片湖水也变得越来越清澈，直到和你眼前这片湖泊一模一样。”

此时如果有去钓鱼的调查员，拿到鱼竿和鱼饵后在指定湖畔区域钓鱼时，可以过一个**侦察**。如果成功会发现草地上有一个挂饰。这个挂饰是一个挂环加上一只半睁着的眼的组合。如果调查员对这个挂饰进行主动**侦察**，则会觉得自己突然头晕目眩神情恍惚。San Check 1/1d3。

当所有人去烧烤的时候，全员过一个**灵感+侦察**，全部通过的调查员则发现不远处的森林有一个血红色的影子在看你们，但迅速消失了。如果只过灵感则发现不远处的森林似乎有什么东西在窥视调查员们。此处默认其他三位npc完全没有通过判定。此时守密人应该暗示调查员们前去观看，如果调查员们选择深入丛林调查，需要过一个**幸运**，如果没过则过一个**闪避**，如果没有过则会被满地的荆棘绊倒了并流失1点HP。当调查员接近后，会闻到很刺鼻的血腥味，顺着味道行走会发现一具浑身沾血的动物尸体，因为这具动物尸体浑身皮毛都被很粗暴的剥了下来，调查员会很难分辨出是什么动物。过**意志**鉴定，San Check 1/1d3。如果此处过一个困难医学或者自然学，可以看出是一只野鹿，而且右脚有明显的受伤痕迹。

此时过一个**侦察**，成功则调查员们可以清晰地看到有类似人类的脚印来往于森林深处和湖边。如果调查员们深入森林寻找线索，此处过一个**领航**，会发现正在往波尔湖的东侧前进。走了大约十几分钟，会发现你们面前有一个写着“墓地”的木制告示牌，如果调查员继续向前走，会发现在茂密的树林中央，有一片面积巨大的空地，这片空地上面堆满了十字架。此处过一个**侦察**，通过则发现在十字架底下，甚至有一些白骨裸露了出来，并且蚯蚓的数目出奇的多，而且很统一的在往南边小镇方向前去。

此时脚印已经很难分辨，需要**追踪**检定。成功则会在前方发现小屋旁有一个奇怪的大石头，大石头上面雕刻着石像。过**神秘学/侦察**，通过则感觉到这个石像放在这个地方有一段时间了，但奇怪的是你们很难分辨出上面究竟雕刻的是什么东西。这种无法辨认不是因为原本的形象被腐蚀或者技艺不精造成的，而是由于雕刻出来的东西超过了你们的认知和知识体系。从未看到过这种石像的调查员，感觉到一阵眩晕，并且有一种溺水的感觉。San Check 1/1d5。增加两点克苏鲁神话。石像地下是秘密实验的场所，并且连通着镇长家的密道。

当你们回到烧烤营地时，每个人身上都满身树叶，精神不济，被绊倒的人腿上会受伤，并且还有些零星的血迹。留在营地的几个人会询问发生了什么，如果详细询问西尔相关信息，精神本来不是很好的他不会在意并很不用心地猜测尸体有可能是什么野狼导致的，而对于石像会感到困惑，他会说东侧除了墓地应该只有一个废弃的狩猎小屋。（西侧和北侧有两个还在使用的小屋）如果调查员对伦纳德提到石像，伦纳德会一定前去看石像，之后会发现看完石像的伦纳德脸色变得十分难看。其他几人不会去森林深处。

* **突发事件**

大约是晚上六点左右，当回到旅馆门口的时候，调查员们和西尔会看到在一个巷口突然冲出两个浑身是血身体溃烂肿胀近几乎不成人样的人，或者在你们眼里是僵尸一样的生物，并且口中发出无意义的嘶吼声。这生物在以很快的速度前往车前，但当这生物即将到达车前时，似乎用完了最后一丝力气一般，倒在了你们车前，或者守密人可以安排此处直接进入战斗轮，San Check 1/1d3。受到惊吓的不只是调查员们和其他的三位旅客，也包括旅馆的招待员爱丽丝和两位经过的路人，甚至西尔已经有些神情恍惚并且做干呕状。

此时如果过一个**医学或者神秘学**，会发现这个不明生物已经完全失去生命力而且本体是人，死因似乎是力竭。此时如果过一个**灵感**，成功则会想起下午树林里的血红色影子。

此时如果去扒开衣服去主动过**侦察检定**，会发现这个死者心脏处有一个半睁的眼的纹身。

经历了一天的精神冲击，你们都有些疲惫不堪。不一会儿警察就到达了，带队的是一位中年男子。当抵达现场后，他会对见证现场的每个人说：“我是克劳克博尔镇的警长，里芬-法雷尔。请刚才在场人员配合我们做一下检查以及录一下口证。”似乎是知道这种事情一般，警长并没有特别为难你们，但为了安全考虑，他留了一位警员今晚看护你们并让你们今晚必须留在旅馆。之后登记了一下你们的个人信息并记录一下在场人员的证词就带上这具尸体匆匆离去了。

第一晚晚上。当所有调查员入睡后，请过一个**意志**检定，成功则会听到朦朦胧胧听不清楚的低语以及若有若无的湖水声，并且惊醒过来。失败则会听到从湖底深处传来的不知所谓的低语。这种低语声音十分轻微，无法理解，不像是人类的语音一般。如果此处过一个**灵感**，调查员可以体会到这仿佛是某种生物的嘶吼一般，而且这种嘶吼蕴含恐怖的力量。意志检定失败则无法苏醒。San Check 1/1d3。

* **第一天可以探索的地点剧情：**

小镇图书馆：小镇普普通通的图书馆。可以进行总共三次检定，第一次如果成功可以获得克劳克波尔小镇的信息，第二次可以得知40年前有一次内乱，而这次内乱结束的时间，也是正好现任镇长上任的时间。第三次可以得知小镇有人为抹去历史的痕迹，似乎是关于复活节的传统。

格林杂货店：可以购买一些补给品，比如食物药品。如果在杂货店过一个**侦察**，可以发现有很多用稻草组成没有任何面部的小小人身像，跟来时街上的人身像很像。如果调查员第一天来到杂货店，会看到两个人相谈甚欢，一个是伊芙一个是克里斯。当调查员前去询问信息时，克里斯这时会向伊芙告辞，并表示晚上可以来酒吧喝一杯。如果问起杂货店老板娘伊芙，她会跟调查员说，在复活节当天，人们会穿上两个世纪前的衣物，会把稻草人像用火葬的方式祭奠当年的英雄克劳克。小型的稻草人像在当地有庇护的象征。

贝蒂酒吧：白天会没有人。晚上时酒吧的主人克里斯会在擦拭吧台。如果得知调查员是游客，会请他们喝一杯。如果调查员询问情报，会得知之前来酒吧的旅客似乎消失的信息。

***8.30/克劳克-波尔的第二天***

***Second Day Of Klauck Bohr***

无论昨晚何时入睡，在凌晨时，所有调查员的手机上都会出现一条信息。

时间4:53 a.m. “亲爱的旅客们，你们好。我是当地的警长里芬-布雷尔，很荣幸地欢迎你们在复活节期间来到我们小镇。但不幸的是，小镇这两个星期有一些不安全，甚至上周有来访旅客失踪。考虑到昨天晚上的意外事故，我在此代表警方建议旅客们从明早开始尽量不要出行。小镇一下次的回程火车日期为9. 2日，火车票可以在市政厅旅游部买到。如果遇到任何异常情况请及时拨打911或立即前往警察局，警察局位于波尔北街。” 署名：里芬-布雷尔

此时的调查员们应该已经能意识到了危险，但依旧迷茫的调查员们应该没有明确方向。有可能第二天会去旅游部，也有可能会继续从其他地方探索信息。晚上伦纳德被噩梦惊醒，发现事情不对，没有通知调查员们便退队并亮出身份跟当地警方合作。右侧第一间和第三间的调查员如果通过意志检定并惊醒可以过一个**聆听**，如果成功则会听到伦纳德房间的开门声和下楼的脚步声。此时如果跟上去可以先前进入警察线，或者之后去警察局也可以进入警察线。芭芭拉和阿道夫也同样会被惊醒，会分别认为自己年老并且埋骨与此和当年真相的不简单并加快调查的速度。但总归会认为是个噩梦罢了，如果调查员们第二天醒过来后没有交谈第一天晚上的噩梦是不会放在心上。如果提及，经过了第二晚袭击的他们会在第三天跟调查员们**透露一些信息**。

第二天醒来后，大约是上午九点左右，当所有还在旅馆的调查员集合后，如果分享了信息，检查了自己所有的信息资料后会发现，没有返程的火车票。以及，没有出现的伦纳德有可能成为大家的调查对象，但即使进了伦纳德的房间也什么都不会发现。守夜的警察已经离去，所以此时调查员们大概率会去旅游部。不知道会不会联系西尔。）

* **旅游部剧情：**

当调查员们抵达了市政厅并询问前台关于旅游部的话，会得到消息说因为旅游部近期刚刚建立，目前办公室位于地下一层。但当调查员通过电梯走进地下一层并抵达旅游部门口时，会看到墙上印的旅游部几个字并发现门口是一个带有密码锁的玻璃门，推了一下，发现门是锁着的。如果此时给特里萨打电话，需要过一个**幸运+聆听**检定。成功则会听到手机铃声从办公室传来。一直到铃声中断，都无人接听。只过幸运则手机会被打通，其他人可以过聆听。如果此时有调查员主动过**侦察**，如果通过则发现门口有一个隐秘的监控摄像头。

此时调查员应该想方设法破门。此处有几种解决方法。第一种为过**计算机使用**检定，成功则黑掉密码锁。第二种为过**电子学**检定，可以使密码锁失效。第三种办法为**妙手**，两个困难成功的妙手或者一个极难成功的妙手可以判定为解锁。第四种方法可以使用**力量对抗**暴力破解，通过打碎玻璃进入。这时应该过一个**幸运**检定是否有被玻璃划伤，划伤则1d3判定出血量。而且使用此种方法，守密人应该暗投判定**聆听**是否有其他人听到玻璃碎裂的声音。前排接待员的聆听为60，如果判定成功，接待员会报警，警察们会在大约十分钟后赶来。如果使用前三种方式，基尔会收到电子锁失效的信息并匿名向警察局举报非法闯入，此时会暗投基尔幸运，如果成功，大约二十分钟后警察们会赶来，如果失败，则不会进行第二次报警。如果以上剧情都没有触发，接待员会在第二天晚上6点下班前发现玻璃碎裂并默认成功报警。

如果使用以上几种方式破门后，芭芭拉和阿道夫会表明不参与并返回旅馆。当调查员们进入办公室后，会发现办公室里所有文件散落一地，十分杂乱，但还是能够分清之前手机铃声传来的方向。

当调查员们抵达铃声一直在响的办公桌时，会发现办公桌前的地上倒地了一个跟昨天差不多模样的死尸，死尸情况跟昨天一模一样。挪走死尸后，此处应过总共三个**侦察**。成功则发现桌上的电脑并没有关机并处于待机状态，需要输入密码，登录名是特里萨。二次成功则发现一些文件夹下面压着一部手机。三次成功则发现办公桌上有一支只剩下一点点液体的试管。

如果此时对电脑使用**计算机使用**，成功可以发现在工作的文档之中，潜藏着一个加密文档名叫教团并进行解密复原。解密复原这个加密文档需要花费1/5/10分钟不等对应极难困难和普通成功。文档里唯一被成功复原的信息是如下的一段话。“听教团的长老说过，他曾经见到过祂。祂形象为一巨大的蛞蝓状生物，全身上下都覆盖着金属质的尖刺。祂身体的顶端有一对带有眼球的触角，使得祂能够从水中窥视水面，但只要被祂看上一眼，那无穷无尽的知识以及力量就会使人疯狂。祂是被囚禁在数枚陨石中降临这个世界的？我不明白，但我知道，这枚陨石堕落时他并没有获得自由，祂依旧被禁锢在那里，而我要…… ”

如果此时对手机使用**计算机使用**，成功可以破解密码，需要花费1/5/10分钟对应极难困难和普通成功。会发现此时邮箱没有退出，除了旅游社的邮件和一些工作的邮件外，最近的一封邮件是前天，8.28晚上九点半。收件人是祭品，上面写着“最后一批已经到了，虽然数量已经足够了，但还是以防万一，明晚行动。”收件人回复“收到，9.1日晚上见。”失败则破解不了密码。

如果此时对于试管使用**医学/药剂学/生物学/神秘学**，需要十分钟的时间判定。前三者会发现这不是你们熟悉的任何一种药剂反而像是某种未知生物的液体，这种液体无色透明，仔细闻起来有种咸味还有土腥味。如果神秘学检定成功，则会意识到这种液体里蕴含着某种神奇又无法理解的力量。P.S. 如果此时调查员喝下这种液体，会觉得咸咸的并且感觉身体放佛更加年轻了。随后，脑内仿佛多出了某些奇奇怪怪又无法理解的知识。理智永远失去三点，**克苏鲁神话**知识增长三点。

当调查员们得到如上所有的信息后，根据破解方法的不同，警察到来的时间也会不同或者根本不会抵达。如果警察抵达，依旧在门口放风的调查员可以过一个**聆听**，成功则可以听到楼上传来一阵嘈杂的声音。“我是警长里芬，刚刚接到报警，请配合一下检查。”脚步很多，大概有20名左右。

此时如果放风调查员及时过一个**敏捷**检定，则可以通过地下一层的后门并回到大街上，进办公室调查的调查员则需要连续过两个**敏捷**检定。成功则此时过一个**幸运**，只要一个调查员成功则会发现西尔此时正好把车停靠在了马路旁，当他看到你们上车后会立即开走并不会等其他敏捷检定失败的调查员。如果全员幸运失败则会发现路边没有停靠的车，而路边守候的警察会把你们扣下并带回警察局。

此时如果调查员**敏捷**检定失败或者放风的调查员没有通知办公室里还在侦察的调查员们，则会看到里芬局长带领着很多持枪警察抵达门口，并说“所有人不许动，都举起手来。”如果你们照做，似乎是认出来你们一般，他会停顿一下，并说“你们在这里干什么。先跟我们去局子里一趟，好好配合，老实交代情况。”

电脑此处因几分钟没有触碰重新进入待机模式并需要重新输入密码。手里有特里萨手机以及试管的调查员需要过一个**敏捷**，成功会及时把物品藏起来，失败则被警员看到当做证物收起来。

* **黑帮线：如果非要给黑帮起个名字，就叫塔尔的花园。**

当逃脱的调查员们上了西尔的车，西尔会询问你们到底发生了什么，市政厅大门前全是停靠的警车。调查员们如果道出真相和发现，西尔会犹豫再三并询问你们要不要回他家避避风头，此时可进入黑帮线。如果调查员们没有道出真相只是要求回旅馆，则线路依旧不明。

当调查员们抵达西尔的家门前，此处不用过侦察就可以看到，有大约十位黑西装高大男子正在西尔家门前。西尔会有些尴尬地朝你们笑笑，并且下场前去沟通。调查员们陪同或者隐蔽**聆听**则会听到以下对话。

西尔一边说道并会从口中掏出钱包拿出钱币：“大哥们好。这是，这是上次未付的钱。这次能不能也像上次那样，先给货后交钱啊。”

最中央的黑西服男子看了看西尔手中的钱会说道：“西尔，想要货没问题，上次的货味道更好吧。但这些钱。“他砸了咂嘴：”可不太够啊。”

他会一把推开西尔，并对你们说道：“而且这次来的目的不是你，你的那个时间应该还不到吧。请客人们跟我们来一趟，我们老大有请。”根据情况不同进行改编。

如果调查员们没有反抗，则会被带上三辆黑色轿车，朝不同方向开了过去。这些黑衣男子给你们蒙上了眼睛，看过地图的调查员知道小镇道路并不复杂。此时过一个**领航**检定，困难成功及以上则记住这是去酒吧的路。当抵达酒吧后门后，调查员会被蒙着眼推入酒吧后面密道。走了大约五分钟后，眼罩被摘了下来，而眼前是一个类似于秘密基地一般的，不大不小的场所。正中央坐着的是一个梳着大背头的眼神精明的中年男子，而他附近又有数十位黑西装保镖模样的男子。

“你好，旅行者们，我是本地的黑帮老大，罗森-塔尔，这次来不为别的，只是想拜托你们帮我做一件事。先别着急拒绝，这件事也关系这你们的生命安全。”

“我和约翰，也就是这个小镇的镇长，是老朋友了。但老朋友之间也有会有矛盾的。而他，最近有些不太正常，导致我们生意上出现了很多问题。这很不对，所以我希望你们去帮我查查，到底发生了什么。”

“你们可以在这里避避风头，据我所知，里芬那家伙肯定会封锁现场让警察巡逻起码到下班时间。而且由于我们绑架的事情不知道如何传了出去，虽然没有证据，但最近我们和警方关系很紧张，我不希望刺激到这群疯狗。”

此时调查员们可以跟罗森对话，套取信息。罗森所知道的信息和资源都会给与，旅客失踪的信息和他绑架流浪汉的事实也会透露。因为一个月前的流浪汉委托，罗森只是下意识想到约翰-莱德要做人口生意或者器官生意，为了利润就去做了。但是最近由于绑架的流浪汉过多，也没有道明原因，近两周约翰的神出鬼没无法联系，以及旅客失踪，这让精明的罗森感觉到了有些不对。他已经派出了黑西装去调查，但是还没有具体眉目，所以他想多一条线帮忙调查，没准有新的收获。刚刚知道**旅客失踪是由镇长旗下的旅行社所为**的罗森第一时间找上了调查员们，因为他们同样情况危急，而且东奔西走也有旅游的名号不会被小镇居民或者警长们怀疑。但是罗森不知道的是，事情已经远远不是那么简单。

你们谈了很长时间，而为了避风头，调查员们趁着夜色被送出据点回到旅馆时已经是晚上八点多了，芭芭拉和阿道夫这时会在旅馆大厅等候。取决于你们给出的信息，芭芭拉和阿道夫会有些神情不自然。如果问起他们所知道的情报，他们依旧会模糊不清，但这取决于守密人对于整体跑团剧本的把握，是否给出一定量的信息。此时依旧可以进入旅客线并且黑帮线和警察线同时存在，但是9.1日，也是第三天时，每一位调查员必须决定自己的那一条线。

* **警察线：**

如果调查员们晚上跟上了伦纳德前去警察局，则会发现警察局警长和其他几位警员依旧在熬夜加班。此时时间为早晨六点。伦纳德会让你们进局等候，他则会进门跟里芬沟通。当大约花了将近半个小时时间，里芬确认了伦纳德的身份并初步理解了事情的不同寻常时，他同意带领伦纳德和调查员前往档案室查询资料。此时有两条信息可以查询，默认在上午十点伦纳德加上里芬警长**图书馆检定**成功一次，他们会得到在40年前，每年在复活节会有抓阄的传统，但之后发生什么资料上没有给出。而在这时，如果触发了报警事件，里芬警长会带领20位警员前往市政厅，伦纳德会留下继续查资料。调查员如果通过**图书馆检定**则可以得到一张几乎看不清的羊皮纸地图，上面描绘着似乎是一个地道。得到信息后，警员们会让调查员不要随意走动，为了安全考虑留在此处。

当没有逃脱的调查员们被带上了警车并返回了警察局，如果没有在阅览室查阅资料的调查员们的帮忙，会被带去审讯室被里芬亲自审问。如果没有太大疑点，伦纳德会来保释。

“老老实实地说，到底发生了什么。为什么会有一具跟昨天现场一模一样的死尸？”里芬很严肃地问道。

如果调查员们老老实实地回答，里芬并不会把你们关押起来只是让你们暂时在审讯室里滞留几个小时到将近夜晚六点。如果调查员此处主动过**说服/话术/魅惑检定成功**，则关押时间会酌情考虑减少，失败则关押时间变长甚至这部分调查员失信并断掉警察线。但不论如何，晚上六点伦纳德会前往来假释，办公室的线索如果敏捷检定未过则会询问这方面的线索信息。因为今晚的袭击他会邀请你们跟他一起调查。

“朋友们，看来你们今天过得并不好，我们时间紧迫，但还是能回答你们几个问题。等我回答完之后，你们也可以诚实地回答一下我的问题。”此时调查员们可以询问伦纳德的调查进度，伦纳德也会分享他的发现。过第一条线索时灵感过波尔湖中心的调查员可以过一个**灵感检定**，白色纸条和抓阄可以对应上，或者之后今晚袭击后睡觉的时候也可以进行**灵感检定**，都可以得到线索。此处可以过一个**图书馆暗投**，伦纳德图书馆只有25，如果判定成功则会获得第三条线索会跟你们分享，线索是当地克劳克的传说似乎并不是真的。当年殖民地不知如何流传起了湖怪的传说，迷信的人们推举了克劳克并把年轻的他绑了起来扔进了湖里，献祭给了他们心中的湖怪。这一种说法是几十年前一位当地长者跟一位游访说者谈论时说起来的并被记录了下来。这条信息也可以通过杂货店老板伊芙得知，但是伊芙会说流传的克劳克的传说存疑，而且当年有湖怪的传说。

当你们交流完信息后，伦纳德会说：“感谢你们的分享，这对于我们的调查很有帮助，这两天发生了这么多事情，你们一定很累吧，稍等一会儿会有顺路的警察送你们回去的。很抱歉的是，今晚警员有限，不能看护你们了。不过如果有紧急或者意外的事情发生，请立即拨打911。”不一会儿，来了两位开车的年轻警员，你们坐着警车回到了旅馆。

Again：芭芭拉和阿道夫此时会在旅馆大厅。虽然警察线和黑帮线得到的线索会不太一样，但很有可能调查员们在第二天两条线都会走。取决于你们给出的信息，芭芭拉和阿道夫会有些神情不自然。如果问起他们所知道的情报，他们依旧会模糊不清，但这取决于守密人对于整体跑团剧本的把握，是否给出一定量的信息。此时依旧可以进入旅客线并且黑帮线和警察线同时存在，但是9.1日，也是第三天时，每一位调查员必须决定自己的那一条线。

* **夜晚袭击：**

无论在回到旅馆后做了什么，今晚都会迎来袭击。你们得到的消息是，如果说昨天警员还能紧张地腾出一个的话，今夜所有的警员们都在疯狂加班工作。但其实旅馆旁的居民宅里有3位守株待兔的持枪警员。

第二晚晚上。当所有调查员入睡后，大约是在凌晨三点左右，所有人发现自己身处于一片森林之中，而且你们发现自己无法行动而无法说话。这时，森林尽头处冒出了一片火光，并且传来了一声悲惨的嚎叫，你们不由自主地觉得，这声音饱含发自内心的绝望和不甘。听到这声嚎叫的你们感到头晕目眩，仿佛要失去理智和所有的方向感一般。这时，请过一个**意志**检定，San Check 1/1d6。如果检定失败则会看到以下景象。

这时，你迷迷糊糊的走出了这片森林，映入眼前的是一片湖泊。这个湖泊跟波尔湖几乎一摸一样，唯一的差异是这个湖泊里的水掺杂着像血一般的红色。你知道这是梦境，而在梦境中的波尔湖畔旁，很多镇民把一个单独的镇民围了起来并捆了起来，你似乎看到那个被绑起来的镇民手上有什么东西，但你看不清。可以过一个**侦察**。通过则发现手中似乎是一个白色的小纸条。被绑的镇民在疯狂的挣扎，虽然你听不见声音，但你可以看到他们的嘴一直在做出嚎叫的样子。直到上了船，他终于停止了挣扎，一动不动，身旁其他几位镇民把他扔进了湖中央，没有漂浮起来反而慢慢的沉了下去。这一幕场景不停的反复出现，而且所有被绑的镇民穿着都不一样。随着一个个的镇民被扔进湖泊，这片湖水也变得越来越清澈，直到和你眼前这片湖泊一模一样。所有看到这一幕的调查员陷入了噩梦无法自拔。

如果检定成功则会被惊醒并且过一下**聆听**检定。如果成功则会听到走廊上传来一阵悉悉索索的声音，这些声音可以听出是脚步声，但这些脚步声过多，而且十分沉重，在这个时间点传来十分不正常。此处距离战斗轮开始还有两轮的时间。此阶段调查员们可以采取准备行动。守密人可根据不同准备行动进行增值减值调整。时间过后，这些不死仆从会根据房间从左往右暗骰1d7开始进行无脑拆门攻击。

-此时进入战斗轮，格拉基之仆数值如下。看到格拉基之仆的调查员损失1/1d4的San。

| **属性** | **平均** | **掷骰** | **#1镰刀** | **#2镰刀** | **#3镰刀** | **#4镰刀** | **#5** | **#6** | **#7** | **#8** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STR** | 50 | 3D6X5 | 50 | 50 | 50 | 50 | 55 | 55 | 60 | 60 |
| **CON** | 105 | 3D6X10 | 100 | 100 | 100 | 100 | 105 | 105 | 105 | 105 |
| **SIZ** | 65 | 2D6+6×5 | 45 | 45 | 55 | 55 | 65 | 65 | 65 | 65 |
| **DEX** | 15 | 1D6×5 | 10 | 10 | 15 | 15 | 15 | 20 | 20 | 20 |
| **INT** | 65 | 2D6+6×5 | 45 | 50 | 55 | 60 | 60 | 65 | 65 | 65 |
| **POW** | 50 | 3D6X5 | 30 | 30 | 40 | 40 | 50 | 50 | 60  | 60 |
| **HP** | 17 | 17 | 14 | 14 | 15 | 15 | 17 | 17 | 17 | 17 |
| **DB** | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

**格拉基之仆，改造过的不死奴役**

每回合攻击：1次

战斗方式：经过基尔改造的格拉基之仆具有人型生物的通常空手，也可能装备武器，通常是镰刀。

格斗 60%（30/12），造成1D3点伤害+伤害加值(如果因怪物太弱可以适当加强 ,伤害加值1D3)
或者取决于武器（通常是镰刀，造成1D6点伤害+1+伤害加值）
躲避 40%（20/10）护甲：无



对于有热武器的调查员们，8只格拉基之仆应该不是什么难事。但如果其他两位npc有出现死亡，则游客线从此断掉。可以花费2个轮次时间叫醒一位身处于噩梦同一房间的同伴，不用过任何判定。调查员们也可以花2个的轮次的时间报警。也可以对房门进行临时的加固，加固需要1一个轮次。根据不同规则书对于战斗轮时间描写的不同，此时给出的战斗轮时间为10-20秒，所以警察们会在4个战斗轮也就是大约一分半后到达。

如果战斗轮胜利，不一会儿大批的警员将跟随伦纳德和里芬到达旅馆。他们将把这些不死仆从搬回局里，并且询问你们发生了什么。此时的调查员应该明白，在明天波尔湖旁举办的复活节一定是有问题了。如果调查员还猜不出，守密人可以用**灵感**的方式给与提示。

* **第二天可以探索的地点剧情：**

小镇图书馆：小镇普普通通的图书馆。可以通过图书馆检定来查阅之前列举的小镇的相关信息。和第一天一样，每人可以进行总共三次检定，第一次如果成功可以获得克劳克波尔小镇的信息，第二次可以得知40年前有一次内乱，而这次内乱结束的时间，也是正好现任镇长上任的时间。第三次可以得知小镇有人为抹去历史的痕迹，似乎是关于复活节的传统。

格林杂货店：可以购买一些补给品，比如食物药品。如果今天跟伊芙搭话，听说了僵尸情报的伊芙会说她认为流传至今的克劳克传说有很多疑点，而且当年波尔湖有湖怪的传说，也可以加上卡明斯基的一些信息。

贝蒂酒吧：白天会依旧没有人。酒吧的主人克里斯今天会在擦拭酒杯。再次见到同一位调查员会很开心，并询问游玩经历。如果调查员询问情报，根据时间段的不同，得到的情报也会不一样。如果是在跟罗森会面之前，会得到建议不要去波尔南街的古宅的情报。如果具体询问，会得知这个古宅闹鬼的信息。如果是在跟罗森会面之后，得知了酒吧的情报并提议想见一下克里斯，过**交涉技能**检定成功后，克里斯会同意见面并提供古宅是卡明斯基家的线索，克里斯会认为古老的卡明斯基家没准会有当年的传统和现任镇长的一些线索。

西尔家：调查员们有可能不会回去旅馆而是去西尔家躲藏避风头。但西尔家并没有线索，只是一个十分脏乱的二层独栋。但是可以躲避第二天晚上的袭击和警长们的搜捕。

医院：如果前去医院调查会一定触发以下剧情。当调查员抵达医院附近，你发现一辆救护车飞驰而过，医院门口正在进行激烈的抢救。你看到救护车上抬下来一个人，他上身衣服破烂不堪，浑身肿胀并且出血，一只胳膊从担架上垂了下来。调查员意识到这个人和之前旅馆门口倒下的人极为相像。调查员之后可以潜入地下一层的太平间，潜入后会发现，有一个装尸体的铁柜此时是虚掩着的。此时如果过一个**侦察**可以调查这个铁柜，调查员会发现这个铁柜上的死亡日期是今天，尸体是刚刚的那个救护车上刚刚抬下来的那个人。这个人的心脏处有一个半睁的眼的纹身。如果去翻他的尸体，会发现一张破破烂烂的便条，上面画着一个大石头。/如果第二天没有前往医院而是第三天因警察线前来调查，这个铁柜则已经被伦纳德调查过，也会发现便条。

***8.31/克劳克-波尔的第三天***

***Third Day Of Klauck Bohr***

本是来旅游的你们短短几天你们受到了太多的精神冲击。无论昨晚何时入睡，在将近早晨时，所有调查员的手机上都会接受这样一条信息。

6:38 a.m.“我想跟你们好好谈谈，明天一早9点餐厅见。”署名：阿道夫-卡明斯基。

阿道夫此时不清楚是因为自己身为卡明斯基的最后一人信息已经被小镇里的某些掌握权力的人所知所以才派来袭击，还是因为这个小镇出了别的问题，但不管怎样，出于种种考虑，他思索再三还是向外乡人的旅客们求助了，并且在第二天下午已经询问过芭芭拉关于卡明斯基家的事情并道出了自己的经历。被袭击后的芭芭拉对于卡明斯基家虽然没有任何好感，但是对于年幼逃脱的阿道夫也不可能有恶意。所以在早晨7点他们率先见面，阿道夫也得知了一部分信息，不过，他依旧困惑为何自己的家族要做出献祭这种事情。

如果调查员们不出意外，即使不在旅馆的调查员也能在早晨9点赶回来，当然也可以不和阿道夫见面。进入餐厅的时候，你们会发现阿道夫和芭芭拉坐在餐厅的一张最大的桌子。当调查员们走进房门时，他们会第一时间发现你们，并说道

“早上好，朋友们，很抱歉我在凌晨给你们发了短信，希望我没有吵醒你们…”他停顿了一下，接着说道，“但昨晚发生了那样的事情，我一直到今早没有睡着。”你们可以看到阿道夫的脸色很差，旁边的芭芭拉也点了点头，并且露出了一些惊恐的眼神。

“我不知道你们对于卡明斯基家了解多少，事实上，就连我也是刚刚才了解到一些我们家族的事情。对于家族我唯一清楚记得是，四十年前还是七岁的我，亲眼目睹了我家被小镇镇民们闯入并且打砸抢烧，一位佣人被好几个拿着草叉的镇民直接插死，以及我父亲被镇民中领头的那一个年轻人暴打并且下跪求饶的那一幕。我…我无法忘记。之后，我们家的老管家帮助我一起逃了出去。而在路上，我似乎昏了过去，再次醒来后，已经在另外的一个城市的宾馆里了。”阿道夫深吸了一口气，继续说道，“所以这次回来我是想隐藏身份并且调查当年的真相，但没想到，发生了这些事情。但为何40年前的暴乱会发生…”阿道夫看向了芭芭拉，而芭芭拉也顺口接着说。

“自我出生以来，当地就有了每年抽签推举一名镇民在复活节8.30日凌晨十二点献祭给波尔湖的湖怪传统，而每年负责抽签的则是当地的镇长家族卡明斯基家，据说是因为和湖怪达成协议的卡明斯基家，可以豁免被抽签选中。听我的父母所说，这个传统已经维持了上百年，但是…就在我28岁那年，我刚刚辞去工作，准备去附近的大城市闯一闯，内乱爆发了。支持镇长维持传统的镇民们和不甘抽签坐地等死的镇民们的冲突爆发了。这场内乱持续了十多天，从一开始的几十人游行，警察维持秩序，到最后几乎全镇人暴力对立，警察完全无力维持秩序。而我在内乱的最后几天赶上火车去芝加哥了，之后从警察局打来的电话得知，我的父母也在那场内乱中丧生。”芭芭拉沉闷地说道。“这就是，我所知道的全部了。”所有人都可以体会到，芭芭拉心情十分复杂。

调查员如果还有其他问题，可以一直询问，守密人需要考虑给出多少信息才算是合适。当聊得差不多时，调查员们问完了所有的问题，阿道夫会向你们寻求帮助：“朋友们，从昨晚的袭击中，之前旅客的消失中，大家应该也能明白了，我们被盯上了，而警察们保护不了我们的安全，虽然下一班的火车是9.2日，但在这之前我们应该想办法求生。旅馆已经不安全了，所以我提议，不如去当年我家宅子避避难，而且我也想知道，我家族背后有什么秘密，为何当年我和管家能在那种规模的暴乱下逃出去，没准会有遗留下的信息。我希望我们现在就立即出发，时间已经不多了。”此处调查员可过**心理学**，成功会发现阿道夫所说感觉真诚，但有所隐瞒。事实上，阿道夫已经知道家里密道的位置，这个密道是卡明斯基家运营小镇一百多年的成果，在小镇内可以四通八达，但因为40多年的年久失修，目前只有能通往小镇外废弃的狩猎小屋的这一条路可以走。当你们聊完，时间已经到了上午11点。

而在这时，你们的手机上分别收到了两条信息。第一条是伦纳德发给你们的，“朋友们你们好，我们刚刚收到报警电话，有镇民说在小巷里发生了一具尸体，经过警方调查，我们发现这具尸体是特里萨，因为特里萨死前的相关人事包括你们，所以需要你们尽快来医院的停尸间一趟。不要把特里萨地死告诉任何人。”

第二条是罗森发给你们的，“朋友们，我需要你们尽快来据点一趟。手下的探子发现了一些不得了的事情。你们现在在哪里，我现在就派手下去接你们。记住，不要跟警察告密。”

此时调查员们必须要选择一条线进行了，当然旅客线一定程度上是可以和黑帮线或者警察线后半部分共存的。但是黑帮线和警察线是不可能共存，得到消息的警方/黑帮会第一时间怀疑你们并且让你们自行离去。

* **旅客线：**

如果此时调查员们选择跟阿道夫前往卡明斯基旧宅就会进入旅客线。旅客线是安全程度最高的一条线，因为阿道夫会感谢调查员们的选择，并且在最后说出暗道的事情。抵达宅邸已经是十二点了。

无论何时抵达旧宅，都会触发以下的描述。“当你们站在这栋老旧宅邸前，你们感受到了它经过了岁月和刀火的洗礼，但却不缺乏那种庄严和华贵的气质。白色灰泥墙已经变得灰暗破败，浅红屋瓦也有了裂缝的痕迹。望向宅邸正门，门口的白色拱门和铁栅栏连在一起被锁紧紧捆住。往远处望去，即使现在是白天，所有的窗户都显得晦涩不明，不少玻璃窗都是损坏的，还有不少窗户被厚厚的窗帘所遮蔽了。花园里杂草丛生，所有植物都是一副野蛮生长的样子，甚至覆盖到了正门的石砖路上。”

在大门前，可以使用**巧匠/力量/敏捷和攀爬**检定来进入宅邸。成功的巧匠可以撬锁，力量对抗需要使用武器破坏门上的锁，成功的敏捷和攀爬可以翻阅年久失修的围墙。在正门前，走在最前面的阿道夫轻易地拉开了门。进入正门后，所有人看到了满目狼藉，被火焰和暴力损坏过的大厅。此处过一个**聆听**，检定成功则会听到一声从宅邸不知道哪个方向传来的木块掉落的声音。

阿道夫沉默了一会儿，说道：“我不知道我家里还剩下什么，但是来之前据管家所说，家里的一层有个小型的藏书室，二层父亲书房里有一个密室。我想，即使藏书室不剩下什么的话，密室应该不会那么轻易地被发现。我们推测想只有这两个地方会有一些线索了吧。”

藏书室里有零星的几本书歪歪扭扭地被摆放在了书架上，还有几本书甚至散落在地上。一次成功的**侦察**和**图书馆**检定会发现两本有意思的书并且大体了解上面的内容。《古药剂学理论》和《异教徒的宗教迷信》。第一本书会介绍古代草药制成药剂的理论知识以及一些具有神秘色彩的药剂知识，研读一个月后会提升4%的神秘学和8%的药剂学。第二本书会由一位神父的视角介绍古代当地流传的湖怪传说以及尊奉湖怪的本地教派目之眼的故事。研读半个月会提升8%的神秘学和3%的天文学。在古代印第安人成立的目之眼也逐渐被演化成现代信封格拉基的远方之眼，而且复活节也有记录，是在每年的8.30凌晨持续到8.31的凌晨。

如果没有阿道夫领路，调查员们调查了卡明斯基旧宅，在大厅里应该过一个**灵感**。检定成功则发现这栋宅邸的楼层构造让人感觉十分奇怪，在一层本来应该是有一部分镂空的区域反而被附上了墙壁。如果对于这片墙壁或者二楼书房的地板进行**侦察**，用手指敲门的方式敲了敲这片墙壁或者地板，你们发现传来了“咚咚咚”的声音，你们知道这片墙壁后方/地板下方是空的。如果对书架进行**侦察**，困难成功以上检定则会发现最左侧书架从上往下数第二层夹层中有一片区域有一点点凹陷。尝试了很多办法后的调查员如果过一个**机械维修**，成功则得到此处应该是力度感应装置。大约用拳头狠狠击打此处则会有一个带着钥匙孔的暗格凸显出来。如果过一个成功的**妙手**，则书桌前的地板会被打开。失败则会触发机关，一个锋利的刀片从夹层一角向调查员的手臂砍来，一个成功的敏捷可以躲避，失败则掉1d6的血，暗骰1d2是否手臂被砍断。

当抵达二楼的书房时，会发现书房也是一幅杂乱不堪的样子，书房里的书架上一本书都没有，而且有斧头刀具劈砍过的痕迹。调查员们会看到阿道夫进了书房，在最左侧书架从上往下数第二层一直摸索。似乎找到了什么似的，阿道夫用握拳狠狠地打向此处，不一会儿，你们听到类似“砰”的声音，一个带有钥匙孔的暗格突兀地从夹层中出现。随即，拿出了钥匙的阿道夫把钥匙插入孔中，“嘎吱嘎吱”地，在书桌面前的地板被打开了。连通密室的梯子因为年久失修已经摇摇欲坠，需要一个一个调查员接连过**幸运**。如果一个幸运失败，梯子就会断裂，之后需要过**攀爬**检定，如果有绳子和接应的人员可以有相对应的20/10增值，下面的空间大约有一层楼的高度，直接跳下去需要减1d4的HP。

如果成功抵达密室，调查员们会发现密室是一个大约一人间卧室的空间。此时过一个困难**聆听**，如果成功则会听到在密室中有微弱的呼吸声。如果失败暗骰食尸鬼**聆听和潜行**，成功则满伤害。取决于调查员们的行动，如果坚持探索密室战斗轮必将发生，不过可以提前做好战斗准备。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 能力值 | 掷骰 | **年幼衰弱的食尸鬼** |
| 力量 | 3d6+6 | 16～17 |
| 体质 | 2d6+6 | 13 |
| 体型 | 2d6+6 | 13 |
| 智力 | 2d6+6 | 13 |
| 意志 | 2d6+6 | 13 |
| 敏捷 | 2d6+6 | 13 |
| 伤害加权 | +1d4  |
| 武器 | 钩爪40% (1d6+伤害加权) |
| 每回合攻击：3次 战斗方式：食尸鬼具有人形生物的通常空手战斗方式。食尸鬼也有像剃刀一般锋利的肮脏爪子；这些突出的骨质可以毫无阻碍地切开人类的血肉，伤口若不及时得到处理就会感染破伤风。咬住（战技）：如果食尸鬼的撕咬命中，它会咬住不放，不再使用爪子攻击。被咬住的受害者每回合会持续受到1D4点伤害。需要进行对抗STR检定，才能挣脱食尸鬼的撕咬，不再受到撕咬攻击。 |
| 装甲 | 火器或投射武器只造成一半伤害（小数点后无条件进位） |
| 技能 | 闪避50%，攀爬85%，躲藏60%，跳跃75%，聆听70%，潜行80%，侦察50% |
| 理智值丧失 | 0/1d6 |
| HP | 13 |

当你们深入密室时，看到了一种长着像胶皮一样有弹力的皮肤的类人怪物。它的脚像蹄子、脸部像狗，还长着尖尖的爪子。当看到你们时，他发出了一种急促的、像是在哭泣的声音。如果仔细观察，它的身上还覆盖不同颜色的真菌。看到食尸鬼的调查员，San Check 0/1d6。



**阿道夫数值：**

STR 11 ; CON 11 ; SIZ 13 ; INT 12 ; POW 10 ; DEX 12; APP 12 ; EDU 16 SAN 50 ; HP 12 ; DB 0；

技能；格斗50%；射击50%；闪避50%；侦察50%；聆听50%；急救50%；估价80%；伪造80%；

.357 马格南左轮1D8+1D4伤害

**芭芭拉数值：**

STR 7 ; CON 8 ; SIZ 9 ; INT 16 ; POW 16 ; DEX 6; APP 9 ; EDU 17 SAN 85 ; HP 8 ; DB 0；

技能；格斗20%；射击20%；闪避20%；急救90%; 医学50%；心理学80%；图书馆使用80%；

贝瑞塔M9手枪 1D10伤害

当成功击败食尸鬼时，就可以探查密室了。密室里值得注意的有三个线索，需要过三个成功的**侦察**可以发现，此处可以加上阿道夫和芭芭拉的侦察。第一个线索需要额外的**图书馆**检定。是书桌上的一本笔记，上面记录着卡明斯基家的历史和一些小镇秘闻，笔记有不少损坏之处，很多字多看不清了，但是笔记后半部分有这么几句话吸引了你们。

1807年8月30日，“我们错了…我们一直都错了，波尔湖里的水怪是真实存在的。书里记载的是正确的，是对的，书中神父说的是对的，镇民们的表现跟记载的一模一样。但事到如今，一切都太晚了…我们只能这样尝试一下了。”

1807年8月31日，“这个办法竟然真的成功了，不可思议，封印没有被打破……我，我们，还活着…”

1912年5月2日，“传统已经维持了一百多年了，但先祖们的这种方法不可能再像以前那样维持下去…这本书上的知识又太过于恐怖，而且残缺不齐…”

1912年9月2日，“我们还是那么无力，只能向现实妥协。但是我们并不是一无所获，祂的力量依旧在慢慢地流失，但是这个脆弱的封印又能维持多久呢…”

1966年8月21日，“小镇里的气氛越来越不对劲了，但是还好，我们几代人的实验已经快要完成了。希望这个恶心的东西能在复活节上派上用场吧。”

第二个线索是在旁边的书架上的一本书，上面写着《尸食教典仪》，这本书破烂不堪，大部分内容都残缺了，文字全部为法语。因为是残篇，需要花一个月时间就可以全部读完，但是依旧需要过**法语**检定。读完后理智永久损失1d4/1d8，克苏鲁神话+4%/8%，习得法术：接触食尸鬼，黑之束缚。

第三个线索是密室角落里一排的试管。这些试管里流淌着一些时而无色透明时而有些浅蓝色的液体。调查员们不需要过灵感就可以得知跟特里萨办公室里的那个试管里的液体很相似。但这种液体本质是湖水，融合了几乎没有的格拉基体液，跟基尔的提炼过后的的格拉基药剂有很多不同。如果调查员们喝下，只会感到有一些恶心。

调查完密室后，此时已经将近晚上七点，阿道夫和芭芭拉神色越发复杂。此处应过一个**暗骰意志**，阿道夫意志为50，如果成功，阿道夫会认为目前小镇十分危险，跟当年的情况十分相似，身为卡明斯基家的最后一人有责任和义务守护小镇，他会联系当地的警方并且道出真相。他会用这一具食尸鬼临时充当献祭的祭品，但是警方由于在四点左右在石像被镇长方袭击，如果调查员们不帮忙并从密道逃走，因失去里芬领导的警方和阿道夫合力不一定能够打破仪式。如果是失败，心灰意冷并得到真相的阿道夫想要彻底离开这片土地，开始属于自己的生活。无论如何，得到真相的阿道夫都会感谢调查员们并告诉密道的存在。

“感谢你们的帮忙，朋友们，事实上，我们家族在地下室里有一条通往小镇外界的密道，当年管家就是这么带我逃出来的。小镇的事，本来就与你们无关，现在情况也十分危险，我会给你们带路的，快点离开吧。”

如果此时调查员们拒绝逃走，并选择继续调查，此时可以和黑帮/警察说出你们的发现。如果第三天调查员们选择了和这三条线同时进行，警察和黑帮会选择不相信你们并且让你们自行离去，只能继续走旅客线。如果没有走黑帮/警察线，在凌晨十二点时，他们手下的格拉基之仆会直接冲向人堆开始杀戮。

旅客线此时也赶不上前往镇长家的黑帮线以及前往神秘石像的警察线。于是会直接进入最后的**庆典**剧情。如果调查员们没有选择旅客线，阿道夫和芭芭拉依旧会前往，并被食尸鬼杀死成为食物。暗骰？真相永远被掩埋了。

* **黑帮线：**

第二条是罗森发给你们的，“朋友们，我需要你们尽快来据点一趟。手下的探子发现了一些不得了的事情。你们现在在哪里，我现在就派手下去接你们。”

收到短信的调查员们如果选择不去卡明斯基旧宅并选择黑帮线，不一会儿两辆黑车轿车就停在旅馆门前。黑衣司机一言不发，上了车后，你们会听到一条广播。

FM 35.6，“根据本台记者追踪报道，得到最新消息，小镇失踪案获得巨大进展，今夜复活节依旧可以正常举行。警方表示希望镇民依旧要注意安全，结伴出行。”

如果黑帮得知你们发现据点可以通过酒吧抵达，就不会蒙你们的眼。如果尚未得知依旧会把你们的眼蒙上。抵达据点后，时间大约为中午十二点。罗森会第一时间跟你们说：“我们已经确定了，失踪的旅客现在就在镇长的别墅里。我们黑帮还不到跟镇长撕破脸皮的时候，所以就需要麻烦你们一下，去镇长家帮我们调查一下情况了。你们现在就在据点里休息一下，尽快做好准备，如果有需要的东西，我们都会给你们提供。手下说今天镇长会在五点钟会回到别墅，我需要你们在至少在三点钟之前出发，我也会派两位司机送你们去跟你们一起调查。”

此时调查员们并没有什么选择的余地，如果拒绝，罗森会让手下的黑西装把你们绑起来，如果选择武力冲突，据点里20多位黑西装的存在毫无疑问会把调查员们团灭。如果此处过一个**说服**，罗森会同意多派两位黑西装跟你们调查镇长家。

**黑西装数值：**

STR 12 ; CON 12 ; SIZ 14 ; INT 10 ; POW 10 ; DEX 12; APP 10 ; EDU 10 SAN 50 ; HP 13 ; DB 1D4；

技能；格斗60%；射击60%；闪避50%；侦察30%；聆听30%；潜行30%；急救50%

贝瑞塔M9手枪 1D10伤害

**罗森数值：**

STR 15; CON 15 ; SIZ 15 ; INT 14 ; POW 16 ; DEX 16; APP 15 ; EDU 14 SAN 80 ; HP 15 ; DB 1D4；

技能；格斗90%；射击90%；闪避70%；侦察50%；聆听50%；潜行50%；急救70%

沙漠之鹰 1D10+1D6+3伤害

此时默认调查员会在三点出发，当抵达镇长家后，在远处望去可以说是卡明斯基旧宅的翻版，没有丝毫破败的痕迹。镇长家没有大门，是一个独立的小别墅。此时调查员们可以随意行动了，不过跟信息不符的是，约翰莱德现在正在家。听到敲门声的约翰会出来迎接你们，得知你们旅客身份后会欢迎你们来访小镇，并且表示自己现在有些事情要做不方便接待你们，如果没有很紧急的事情会请你们离开。如果调查员们的理由不足以说服约翰，他会要求你们立刻离开并且前去密道，准备逃脱。即使理由合理充足，小心谨慎的约翰也不会欢迎你们进入家门但不会立刻逃离，只是会在预定时间的六点到达石像处提前到五点到达石像处。

镇长家的门窗全部属于锁的状态，想要偷偷溜进镇长家需要对门或窗**需要妙手检定**。当调查员们进入镇长家后，需要过**潜行**检定，失败则会触发地下一层约翰的**聆听**判定，数值为60。这时的一层和二层都不会有任何怪异之处，如果前往了二层卧室并通过一个**侦察**判定，会在床旁发现一个半睁着眼睛的挂饰。

此时调查员们会知道，约翰和失踪的旅客只能是在地下室里。不过，调查员们依旧有选择的余地。可以选择前往地下一层或者直接离去，回据地向罗森报告情况，甚至把司机们杀掉夺车逃跑。

如果选择向罗森报告情况，罗森会表示按兵不动，过了今晚的复活节再做打算。他会让你们前去复活节打听消息，并派两位黑西装保护/监视你们。

如果有杀掉司机的念头，守密人此时应该提醒调查员们，小镇只有通过火车才能通行的设定。车辆目前因为前段时间的地震而修建道路无法通行。不过到了晚上六点时，会迎来第二次地震。

如果调查员们前去地下一层调查，会发现地下一层的门并没有锁，轻轻一推就可以推开。但是如果推开，在门旁面前的格拉基之仆就会发现你们，而嘶吼的怪物会招来其他怪物，而约翰会在其他房间第一时间逃跑，逃跑需要过3个战斗轮，每一轮会增加三个格拉基之仆，第一轮会有三只。如果在三个战斗轮之内解决掉九个格拉基之仆，则过**敏捷**可以追上逃跑的约翰。地下室总共有15只，剩余的6只会掩护逃跑的约翰。如果约翰逃跑成功，则会把石像的密道锁住。此处并没有很好的办法来潜入地下一层，只能硬闯。格拉基之仆的数值参考第二天晚上袭击。

**约翰数值：**

STR 9; CON 8 ; SIZ 10 ; INT 16 ; POW 14 ; DEX 9; APP 12 ; EDU 16 SAN 16 ; HP 9 ; DB 0；

技能；格斗20%；射击20%；闪避20%；侦察60%；聆听60%；法律85%；心理学85%；图书馆使用85%；神秘学50%；话术70% ；克苏鲁神话3%/ 法术：格拉基通神术

.32(7.65mm)自动手枪 1D8

如果通过了**敏捷**判定，就可以绊倒约翰，其他的六只格拉基之仆会加入战斗轮。抓住约翰后，已经堕落的约翰会说出所有的计划并祈求调查员们放他一命。如果约翰逃跑，结束了战斗轮的调查员们可以探索密道，会发现尽头的铁门被锁住，此处需要过一个**困难难度以上的力量对抗或者妙手**，才能打开铁门。力量对抗默认失去1d3的HP。此处如果调查员们通过了密道，会发现密道上方是蓝天白云，而且距离上方有至少五六米的高度，此时需要过**攀爬**检定，**敏捷**检定可以助跑并且增加成功率，如果有绳子也可以增加成功率，分别为20/20。第一位攀爬成功的可以帮助之后攀爬的调查员，成功率加20。抵达上方后会发现，此处竟然是在森林旁，密道就处于石像下方。第一次看到石像的调查员需要过San Check。这时罗森会打电话给你们，因为小镇信号不好，而且处于地下，手机一直不会接受到。因为远超预计时间，他会让你们赶快回据点，时间来到了晚上六点多将近七点。抵达据点时已经到了晚上七点，而在晚上七点，第二场地震会来临。地震过后，等你们交流完信息，罗森会跟你们一起前往参加复活节。

如果调查员不走黑帮线，则不会触发前往镇长家调查的事件。联系不上调查员的罗森会派遣手下黑西装继续跟踪镇长，并且派人前往复活节。

* **警察线：**

第一条是伦纳德发给你们的，“朋友们你们好，我们刚刚收到报警电话，有镇民说在小巷里发生了一具尸体，经过警方调查，我们发现这具尸体是特里萨，因为特里萨死前的相关人事包括你们，所以需要你们尽快来医院的停尸间一趟。不要把特里萨的死告诉任何人。”

如果此时调查员们选择跟警方合作，需要第一时间前往医院，可以叫警车来接送，当抵达医院时，已经是十二点左右，伦纳德会在大门口抽烟，看见你们到来后会跟你们打招呼并让你们去地下一层的停尸房。

“伙计们，不好意思又要麻烦你们了。事情是这样的，今早七点，有镇民在小巷发现了一具尸体。警方叫来了家人朋友失踪的镇民们，经过核对，这个人是旅游部的主管特里萨。但是就在刚刚，操作失误的警员不小心把水洒到了死者的脸上，意外的是死者的脸脱落了下来，露出了另一张脸。这具尸体，是被易容过的。”伦纳德一脸严肃地跟你们说道。

这时，到了地下一层的你们，看到里芬警长和西尔站在一旁，你们听到

“所以，特里萨跟你到底是什么关系，她为什么会雇佣你来当司机。”里芬

“我不知道，我不知道，我只是那天去市政厅正好看到有招临时司机的公告就去应聘了。我很缺钱，需要…需要很多的钱。”西尔

“无论如何，你需要到警局来做客了。”里芬

当里芬看到你们时，会扭头并跟你们说道：“旅客们，我很抱歉在旅游期间发生了这么多糟糕的事情。本来是需要你们来辨认一下尸体的，但是没想到会发生这种事，所以今天还是需要请你们到警局来录一下口供。”

当警方跟死者家属处理完所有的手续，这时过了大约三个小时。调查员们同意后，会坐上警车从医院前往警局。这时，在车上的里芬警长接通对讲机，并且脸色变得十分差。他用对讲机跟其他两辆警车对话道：“我们现在立即前去波尔湖，有巡逻的警员被袭击了。很抱歉，旅客们，时间紧急，只能麻烦你们跟我们走一趟了，但因为你们也有嫌疑，所以希望你们一会儿跟我们一起行动。”

跟里芬坐在同一个警车上的调查员们可以看到前排里芬向你们表达歉意，另外一辆车的伦纳德也向你们无奈的摇了摇头。但不容你们拒绝，两辆警车直接开向了波尔湖，此时除非调查员们过一个大成功级别的交涉技能，不然里芬会坚定自己的想法。不一会儿，警车门停靠在了你们熟悉的波尔湖南侧，由里芬警长带队前往东侧的树林。

“巡逻的警员有两位，为了确保今晚节日的安全，从下午开始就安排了巡逻，没想到现在就出事了。”里芬警长说道。“我们先从波尔湖的东侧开始找吧，如果没找到，就沿着湖岸逆时针走一圈。”

跟波尔湖的南侧不同，东侧的波尔湖仿佛还是半个原始森林一般，像是几乎没有开发过一样，就连节日的气氛也没有影响到这片土地。当所有人深入丛林调查，如果第一天没有深入丛林的调查员，需要过一个**幸运**，如果没过则过一个**闪避**，如果没有过则会被满地的荆棘绊倒了并流失1点HP。探查过的调查员因为已经走过一次，变得熟练了不少。再次进入这片森林，会发现当时动物尸体已经消失不见，取而代之的是一位躺在血泊的警员。里芬看到后会掏出枪立马上前，再看到警员还剩下一口气会立即询问警员发生了什么。只剩下一口气的警员，用手指了指前方森林深处，自此没有了呼吸。如果过一个**侦察/医学**，成功会发现警员浑身都是利爪的抓痕和刀具引起的致命伤，而且有血迹往墓地的方向，死因是因为出血过多。

为了尽快找到另一位警员，熟悉地形的当地警员们和警长会掏出手枪组成队形并快速地往墓地的方向跑去。抵达墓地的空地时，可以看到五个人形的怪物在墓地旁正在食用一具尸体。当这些怪物看到你们时，因为人数过多，他们会朝森林深处继续前进。因失去两位伙伴的里芬会怒火交加，而且线索就在眼前，警会选择继续前进。

追赶怪物的警方和调查员们来到了大石头前，而前方逃走的五只怪物也停下来了。这时，里芬会很惊讶，因为在他的印象中，废弃的狩猎小屋前是没有这个古怪的石像的。不管里芬的惊讶，此时除了大石头前五只怪，四面八方从森林中会冒出另外的八只怪。进入战斗轮，默认数据为夜晚袭击怪物数值。

**警员数值：**

STR 12 ; CON 12 ; SIZ 14 ; INT 10 ; POW 10 ; DEX 12; APP 10 ; EDU 10 SAN 50 ; HP 13 ; DB 1D4；

技能；格斗60%；射击60%；闪避50%；侦察30%；聆听30%；潜行30%；急救50%

9mm格洛克17手枪 1D10伤害

**里芬数值：**

STR 15; CON 15 ; SIZ 15 ; INT 14 ; POW 16 ; DEX 16; APP 15 ; EDU 14 SAN 80 ; HP 15 ; DB 1D4；

技能；格斗90%；射击90%；闪避70%；侦察50%；聆听50%；潜行50%；急救70%

.45(11.43mm) 左轮手枪 1D10+2伤害

**伦纳德数值：**

STR 14; CON 16 ; SIZ 11 ; INT 12 ; POW 14 ; DEX 15; APP 8 ; EDU 14 SAN 70 ; HP 13 ; DB 1D4；

技能；格斗31%；射击88%；闪避70%；侦察81%；聆听70%；潜行80%；急救70%；说服76%；医学69%；克苏鲁神话9%；图书馆使用25%；

.45(11.43mm) 左轮手枪 1D10+2伤害

当击倒八只怪物后，基尔也会从暗处加入战斗。这时，所有的怪物不约而同的汇集到了一处，而一位身披灰色斗篷的人出现在了怪物群的身后，并开始吟唱什么。基尔出现后会直接吟唱绿腐术两个战斗轮，可以通过**侦察**检定，调查员们会发现两位警员此时身上出现了很多绿色菌落并且迅速扩大。两个战斗轮后，在七天前中了法术的两位警员会在此时立即化为一堆绿霉。在此之后，基尔并不会使用任何法术，只会使用手枪射击，因为他所有习得的法术使用条件目前都不满足。目睹化为绿霉的调查员们，San Check 1/1D3。

**基尔数值：**

STR 10; CON 9 ; SIZ 11 ; INT 17 ; POW 13 ; DEX 16; APP 14 ; EDU 17 SAN 0 ; HP 10 ; DB 0；MP：17

技能；人类学30%；格斗20%；射击50%；闪避20%；侦察50%；聆听50%；急救30%；游泳80%；潜水80%；心理学50%；神秘学90%；克苏鲁神话30%；

**习得法术**:

绿腐术，格拉基通神术，阿撒托斯请神术，道罗斯请/送神术，莎布尼古拉斯请/送神术，艾霍特通神术，

9mm格洛克17手枪 1D10伤害/格拉基启示录

**绿腐术-魔改**

消耗:15点魔法值；10点POW；2D8点理智值；

施法用时：1天

本法术是可以将人类化为一堆绿霉的诅咒。施法者需要一天的时间对预期的目标聚集法术的能量，并且要向格拉基念诵咒语。此后的24小时之内，施法者必须亲自交给目标一片绿叶。转天清晨，施法者须和目标进行一次1D100的POW对抗检定并胜出，法术才能生效。若目标失败，绿腐就开始了。

七天之后目标实际上就会变成一堆绿霉。首先皮肤上会出现绿色的霉斑，然后霉斑会长出霉菌 一般的毛来。随着时间推移，目标的皮肤变绿的部分越来越多并逐渐腐烂，器官也会次第朽烂。到第六天，目标的精神状态会急剧恶化，并且无法行动。唯一已知的治疗方法是找到施法者并杀了他，来逆转法术的效果。

**本模组魔改版本的绿腐术可以通过施法者立即激发，而目标会立即变成一片绿霉。消耗10点魔法值可以立即使用一次，因基尔连续使用两次变得虚弱不堪，HP-3，此后所有技能成功率减值20%。**

守密人可以通过调查员们的行动改变剧情走向，比如打断施法。但一般由于两位警员莫名奇妙的死法，此时调查员们感到情况不妙可以选择撤退或者继续硬拼。如果选择撤退，只需要3个调查员断后并且通过**敏捷**判定，就可以逃脱。如果选择继续战斗，在死去另外四只格拉基之仆后，最后的四只会掩护基尔逃离并缠住调查员。此时剩余的调查员和基尔进行**敏捷**对抗，成功则基尔被你们追上无法摆脱，继续战斗轮。失败则基尔逃脱。如果成功抓住基尔，控制了基尔的格拉基会立刻让基尔服毒自杀，你们只会在基尔的随时物品中，找到一部手机，一本《格拉基启示录》，和一个半睁眼的挂饰。

**《格拉基启示录》远方之眼著**

英文，本书分为了10卷，每卷都由不同的足作者撰写，讨论了格拉基的不同方面，和它相关的存在和它们的教团。此版文本明显有删节，但保留了许多信息，并且记载着数个法术。通过**英语**检定，则可以阅读。

理智损失：2D8 克苏鲁神话：+5/+10%

神话等级：45 学时：32周

建议法术：阿萨托斯请神术，道罗斯请/送神术，莎布-尼古拉丝请/送神术，埃霍特通神术， 格拉基通神术，绿腐术。

如果对于手机进行**计算机使用**检定，成功则会在手机发现除了邮箱里最后一条邮件，手机空空里的信息空空如也。8.31日3:14 pm，收件人祭品，上面写着“我去湖边做检查，仪式不容出错，只要在今晚完成仪式，你想要的都可以得到，保持联系。“ 8.31日3:22 pm收件人回复：“收到，晚上11:50见。”

调查完所有线索的调查员们，收拾完警员尸体的里芬，处理掉怪物尸体的伦纳德，当你们重新聚在一起，时间来到了将近晚上七点，而此时会迎来本模组的最后一幕。如果不走警察线，警员们会被袭击，只剩下重伤的伦纳德和里芬勉强逃离，抵达警局后昏死过去。

* **复活节：湖边的狂欢**

约翰和基尔原本的计划，是在不引起任何的注意下，在9.1的凌晨12 pm，当镇民们焚烧克劳克的稻草像时，前往西侧小屋献祭绑架的旅客进行解封仪式。在第二天晚上，约翰已经把六位绑架的游客们通过密道，转送到了波尔湖的东侧废弃小屋里，再等到基尔袭击调查员们无果，心知有可能暴露的基尔，回到废弃小屋后会将这些游客转移到西侧的猎人小屋里，因为明天就是复活节，没有猎人回去打猎。但为了保险起见，还是留下了两只在小屋前。而在晚上八点时，镇民们会前往湖边，开始庆祝复活节。

但如果警察线和黑帮线任一一条线抓住基尔或者约翰，长时间的失去联系都会导致另一方得知事变，不过依旧会继续施展他们的计划，但是仪式的时间会从1分钟延长到2分钟。如果任一一方都没有遭受到袭击，在凌晨12pm时，基尔和已经疯狂的约翰会在湖边把所有的怪物放出袭击镇民们并开始仪式。本模组除了夜晚袭击的格拉基之仆，基尔和约翰各有15只护身。

无论是哪一条线，在晚上七点都会有一场地震。“就在这时，你们感觉脚下一阵晃动，但是晃动的幅度并不大，过了几秒钟，你们就稳住了身子。你们知道，这是地震了，同时你们可以感觉到，这次地震比三天前，振幅要大了一些。”此时过一个**聆听+灵感**检定，成功则触发以下描述，“在这短短的十多秒中，除了地震的晃动，你冥冥之中从远处还听到了一股声音，这股声音像是嘶吼，是一种急不可待的嘶吼声。”

当调查员抵达波尔湖南侧的庆典时，庆典此时会刚刚开始，“当你们看到了远处已经燃起的灯火，你们知道庆典已经开始了。走近会场后，你们随着人群移动，沿着主路朝湖边走去。人们的欢呼声夹杂着笛声和太鼓声从你们耳边身旁传来。仿佛回到了古代一般，你们随处可见两个世纪前风格的服装打扮，以及遍布的小摊，正售卖着小吃饮料和一些装饰工艺品。你们几乎没有看到任何现代风格的服饰和道具。身穿棉织长裙的女孩和一身牛仔工装的男孩，或是像从职场偷跑出来、满脸黑抹抹的工匠学徒，还有衣服上别了三根羽毛的旅行布道士，以及轻便装扮的佣兵骑士，真可说是聚集了各式各样的打扮的镇民们，汇聚到了这场一年一度的庆典。”

进入庆典后，就可以自由行动了。在九点，十点，和十一点在庆典会有相应的剧情。如果询问到镇长的去处，所有的镇民们都会说没有看到。

**九点剧情**（伊芙+克里斯剧情）：“当大约九点时，人们不约而同的把湖边的一块区域空了出来， 有几名装扮奇特的人从人群中跑了出来，他们一边前进，一边跳舞。受到了这些人的影响一般，越来越多的镇民们也纷纷跳起舞来，随着人们聚集的范围越来越大，转眼间湖边变成了大型舞池。“

这时，你们听到，身后有人在喊你们的名字，“旅客们，晚上好，这就是我们小镇的复活节，怎么样，还不错吧。“ 转过身来会发现，挽着伊芙的克里斯向你们笑着说道，他们也被庆典所感染一般，换上了传统的服饰。 “我们刚刚跳完舞，你们不考虑也去么。我们小镇的姑娘们和小伙子们可都是很热情的。”此时调查员们可以进行任何行动，当然打探情报是可以的。如果问到有什么不同寻常之处，你们会得知每年镇长都会全程在庆典中并且宣布庆典的开始，但今年并没有发现他的踪影，反而是一个市政厅的人宣布的。

**十点剧情**（仪式前半部分）：在将近十点时，你们听到演奏着欢乐愉快曲调的笛子声和太鼓声逐渐销声匿迹。取而代之的是，是具有更加具有仪式意味的管风琴的声。在连接小镇和波尔湖南侧的主路上，那些演奏乐器的镇民们从头部套上了黑色长袍裹住了全身整齐的向着湖边走来。在这些黑衣人身后，是一个远远超出人类身高的几米高的用稻草编成的人像。这个人像被架在木头组成的支撑架上，由数十名男子扛着支撑架前进。队伍逐步前进，快要到湖边时，这些黑衣人们脱离了队形，开始四处走动，穿插在人群之中，而人像被放置到了湖水前。就在所有人被稻草人像和黑衣人们的举动吸引目光时，黑衣人们不由而同的指向了小镇的方向，而所有人的视线也移了过去。你们看到，不知何时，有好几辆载着大桶子的手推车停在那里。围绕在手推车四周的镇民们做出夸张的大笑模样后，便立刻推着手推车来到庆典中央，并打开桶盖用勺子舀起桶中的液体，开始洒向四方，周围的镇民欢笑着喊道‘波尔湖的湖水！’在此刻，庆典的气氛被推上了最高潮。”此处，调查员们可以过一个**侦察/灵感**检定，成功发现，湖边似乎开始起雾了。这种雾不像是纯粹的水蒸气，更像是山火导致的雾霾。

**十一点剧情**（仪式+传言）：“过了一个小时，你们发现镇民们的热情并没有消散，反而现场气氛变得更加热烈。此时，在人像摆放的湖边，不知何时建起了一个未点燃的篝火台。你们看到，上了年纪的皮尔斯大叔，拿出了自己的弓，精准的把一支火箭射向了篝火。瞬间，整片篝火台被点燃，镇民们再次欢呼，而有人提出了射箭比赛，并让皮尔斯也去参赛。你们听到皮尔斯中气十足的回答，“哈哈哈哈哈，老了，老了，不中用了，还是要看年轻人的。箭好像不太够用，我去猎人小屋去取一些回来。”你们看到，说完，皮尔斯就向着西边走去。

此时调查员可以过**潜行**跟踪皮尔斯，会发现他会快步往西侧的狩猎小屋走去，大约十分钟就到达了，但当他开门的一瞬间，他会被屋里和屋外两只格拉基之仆袭击，并直接死去。目睹这一幕的调查员，San Check 0/1d3，就当调查员还没反应过来，两（一）个穿着灰色斗篷的人（基尔/约翰），走到皮尔斯的尸体旁，并把尸体搬进了屋里。大约过了二十分钟，从他身后出现了你们熟悉的那种怪物，一些怪物身上还抱着一些昏死的人。他们慢慢地走向西侧的湖边。

如果调查员们没有潜行跟踪，会在11:30听到周围不少镇民们，有些担心地询问皮尔斯的下落，年老的皮尔斯为何还没有回来。这是最后的警告了，调查员们此时肯定会前往西侧小屋，抵达后过一个**侦察**，会发现小屋前有血迹的迹象，也可以看到很多脚印朝着湖边走去。

* **复活节：最后一幕**

在仪式之前，调查员们还是会有很多机会阻止这场计划的。但是无论如何，直到最后，调查员们依旧有机会去解决本次事件。在11:40时，灰袍人会抵达湖边，并开始等候时机的到来，而怪物则会分散开保护灰袍人。但如果调查员们的行动惊动了任一一个怪物，灰袍人会立即开始献祭。献祭的法阵是一个经典的六芒星，而昏死的人们被摆放在每一个尖角处，当献祭法阵一旦开启，会自动生成40HP的护盾，并需要3/6个战斗轮完成献祭（1/2分钟）。

“你们看到，在数十只怪物身后，是一位站在六芒星法阵中间的灰袍人，和在法阵六个边角的昏迷的人类。那位灰袍人在吟唱着什么，是一种你们完全听不懂的语音，并短短几秒钟内，他的吟唱速度越来越快。”

如果在预定时间还没有将法阵破坏，或者击杀灰袍人，湖底的格拉基分身封印会在凌晨十二点被彻底打破，无论灰袍人死亡与否。十二点，克劳克的稻草像也将被同时推入篝火中。你们，所有镇民面临的，将会是绝望。

“十二点时，当人像被篝火化为灰烬，即使在远处也能看见火光冲天的那一幕。你们的脚下，开始了剧烈的晃动，而一个庞然大物突然从湖中冒出，溅起的水花打湿了还在湖边的每一个人。这个生物，卵形身体上支棱出无数尖细锐利，像多彩的金属一般的脊刺；在卵形较圆的那一端是长着圆而薄的嘴的松软发泡的脸，上面伸出三支顶着黄色眼睛的眼柄。身体底侧长满了可能是用来移动的白色锥体。它的身体直径至少宽有10英尺……长长的触手在上面虬结生长……它耸立起身，搏动和摇摆的轰鸣震耳欲聋。这时你们知道，地震只是由这个怪物引起的。

**格拉基分身，虚弱的湖中栖物**

STR150 CON200 SIZ400 DEX40 INT120 POW120 HP60

伤害加成：+3D6 体格：8 魔法值：28 移动：6 攻击 每回合攻击：1次

战斗方式：用脊刺对目标进行凿击或者射向目标。

格斗100%（50/20），伤害3D10

（由守密人决定，虚弱因素变为格斗90%（45/18），伤害2D10，伤害加成1D6）

护甲：40点外壳。每根脊刺有4点护甲和6点HP。

法术：格拉基分身了解大部分法术，但不会传授很多给它的奴隶信徒。

理智丧失：直视格拉基丧失1D3/1D20点理智。



* **克劳克-波尔的阴霾**

如果格拉基封印被破坏，无论调查员们能否战胜这具分身，长久喝下带有格拉基体液的湖水的镇民们，在封印打破的一瞬间，会被格拉基庞大的精神力所控制并且陷入昏死状态，在24小时昏死状态内会转化成次级格拉基之仆，如果过程中转化失败，则会彻底死去。如果成功，则会变为不老不死的仆从，并潜入湖底供奉他们的神明。只有少数的婴儿不会被控制，但是这些仆从会第一时间把这些婴儿杀死。当9月2日的火车来到克劳克波尔的小镇后，会发现这个小镇几乎被毁坏了，而且空无一人。当国家知道这件事情后，永久的把这个地区封锁并把此处从所有的地图上划去。小镇，沦为了禁地。

破解封印的格拉基会追杀任何没有被转换的人类，如果调查员们战胜了这具分身，而且逃了出去，则会被国家第一时间找到并要求保密。如果有体制内的调查员，国家则会邀请你们加入一个组织，名叫**卡洛兰**（Caroline）。具体关于卡洛兰的故事会在之后的模组里写。

如果在破解封印前阻止了仪式的发生，并把这些怪物的尸体和灰袍人放入水中，封印则会被加强并可以维持投扔的尸体数量X年。如果此时伦纳德依旧存活，会告诉调查员根本问题还是无法解决，格拉基的分身依旧存在于此。真相是唯有提供一定量的魔法值才可以维持封印。魔法值来源于活人或者新鲜的尸体，或者传输法力的法术。他会上报国家，并且邀请你们加入**卡洛兰**。如果伦纳德此时死去，则你们无处得知。

如果伦纳德死亡且不加固封印，两年后另一场相似的仪式将会发生。这次可没人阻止邪教徒们，格拉基依旧会破开封印并转化所有的镇民。离开的调查员们则会在两年后得知，一场地震把一个五大湖的小镇彻底毁灭了，这个小镇名叫克拉克波尔。

Credit To：1.<https://www.bilibili.com/read/cv2870607/>

2.<http://wiki.cnmods.org/doku.php?id=wiki:%E6%80%AA%E7%89%A9%E7%99%BE%E7%A7%91:%E6%A0%BC%E6%8B%89%E5%9F%BA%E4%B9%8B%E4%BB%86>

3.http://wiki.cnmods.org/doku.php?id=wiki:%E6%80%AA%E7%89%A9%E7%99%BE%E7%A7%91:%E9%A3%9F%E5%B0%B8%E9%AC%BC

调查员地图，挂饰，房间分配图片附于pdf