

克鲁鲁迷踪

杀死托马斯·菲尔的人

作者：威尔·希德玛芝



Labyrinth

杀死托马斯·菲尔的人

一个与你关系密切的男人——父亲、生意伙伴、消息来源、朋友——失踪了。

人们搜查了他的宅邸……但却一无所获。

对他的追踪，使你开始了一场惊骇异常、危险万分的冒险。

对他的寻找，会改变你的人生……以及他的人生……永远地改变。

今夜，你遇到了杀死托马斯·菲尔的人。

克苏鲁迷踪

克苏鲁迷踪

版权信息



出版人：西蒙·罗杰斯

作者：威尔·希德玛芝

艺术及排版：杰罗姆·尤根南

“侦探”系统专家：罗宾·D·劳斯



出版人：张昊

中文版译者：玖羽

编辑校对：张昊

美术及排版制作：卓尔

版权引进及出版商：北京乐博睿文化有限责任公司

© 2008 Pelgrane Press Ltd. All Rights Reserved. Published by arrangement with Chaosium, Inc. Trail of Cthulhu is a trademark of Pelgrane Press Ltd. © 2016 Chinese Translation by Labyrinth Culture Ltd.

杀死托马斯·菲尔的人

冒险简介

此剧本的设计宗旨是展示如何使用“侦探”系统的《克苏鲁迷踪》规则，但也会让你一尝未来在游戏中等待着你的冒险——各种令你颤栗的冒险，从调查悬念出发，进而遭到可怕的暴力，最终陷入骇人的疯狂。同时，此剧本以怪诞的方式致敬了经典老电影《第三个人》*，故事的核心角色并不在场——这个角色会从玩家自己的扮演和他们角色的行动中被塑造出来。就如同《第三个人》中的霍利·马丁斯对哈利·莱姆的看法一般，角色们自认为了解托马斯·菲尔这个人……直到他们的调查揭示出他身上的秘密——角色们以前从不知晓的秘密。在故事的高潮，托马斯·菲尔会戏剧性地出现——身上还带着他可怖命运的启示。

*：《第三个人》（The Third Man）是1949年的惊悚悬疑电影，背景是二战刚结束的维也纳，讲述了一位美国三流低俗小说作家霍利·马丁斯围绕其好友哈利·莱姆进行的调查和冒险。顺带一提，这部电影极其经典，对于《克苏鲁迷踪》有着很高的参考价值，在此强烈推荐。——译注

为了易于掌控，《杀死托马斯·菲尔的人》将角色置于一个封闭的环境内，所以你不必担心他们陷入规模庞大的全市调查，或者角色跳上火车

或马背逃离剧本舞台（在《克苏鲁迷踪》规则中，这种大型调查故事很容易发挥，但这个短小的冒险假设你没有那些时间）。

然而，尽管身处封闭环境，在调查中，玩家却有很大的自由度——选择进攻、撤退、重整旗鼓以及进行角色扮演。他们做出的选择将有助于塑造托马斯·菲尔在他们各自心目中的形象，乃至决定托马斯在游戏中的实际情况。而他们的角色会在故事结尾，被托马斯·菲尔着实地震惊到（参见“关于托马斯·菲尔的真相”一节）。

使用本故事

此剧本被设计为在一场独立或单次游戏中使用——在玩家建立自己的《克苏鲁迷踪》角色前，这可以使他们一尝规则的魅力。这一剧本亦是你在游戏大会上主持游戏或者初次涉足“侦探”系统时的绝佳选择。

这并非表示你无法把此剧本插入一场正在进行的《克苏鲁迷踪》系列冒险。此剧本可以成为一个优秀的引子，或者成为一系列冒险的序章。如果你想把这些角色的利用价值挖掘到底，或者继续使用剧本中的古董，在“尾声及续篇”一节里有更多的阐述。

如果你的《克苏鲁迷踪》系列

冒险正在进行，也不必担心玩家的角色们无法与托马斯·菲尔建立私人关系。这些角色可能是无畏的调查员，为了自己的理由寻找一个失踪的当地古董商。这里也提供了一些方法，让你设置玩家与托马斯·菲尔的关系，以便将剧本插入正在进行的系列冒险：

- 将托马斯·菲尔作为一名玩家角色的联系人。

- 在之前的故事中，让托马斯·菲尔作为证人或专家顾问，在一个不相干的场合中登场。然后就会有角色听到托马斯的儿子肯尼斯或罗杰说，托马斯家晚上一片漆黑，已经好几天了。他们会问：“你愿意和我们一起去看他家吗？”。

- 在之前的故事中，将托马斯·菲尔作为一名玩家角色的坚毅之源，特别是拥有考古学、艺术史甚至神秘学能力的角色。

- 将此剧本插入一场正在进行的系列冒险的唯一缺点是，你无法给予玩家通过自己的角色扮演塑造托马斯·菲尔的形象的机会。

阅读本故事

你可以在此剧本中找到本故事的设定、角色、怪物以及事件。

克苏鲁迷踪

冒险简介

有些文字似乎很适合你对玩家朗读——但请不要这样做。此剧本只是为了给你灵感和一些细节，让你能够用自己的语言描述情景、叙述事件。

在大部分情况下，直接宣读文本都会显得僵硬而过于正式。更糟糕的是，当你宣读文本时，玩家能看出你是在照本宣科，而不是即席表达。这可能会暗示他们：你宣读的这些内容是很重要的，并不是转移注意力的话题或者泛泛之谈。如果你愿意，完全可以不给他们这些超游的暗示，而是用你自己的方式阐释剧本的文本，仅仅在描写、设置、行动之前大略地浏览一眼剧本，从而创造出属于你自己风格的故事。无论如何，你的焦点应该是玩家，以及在角色周围实际发生的故事——而不是我们在这里写好的故事。

这场冒险包含了《克苏鲁迷踪》第194页中提到的所有故事结构。

引子

托马斯·菲尔失踪了。一连几天，镇里没有人见过他。他不接电话，也不收邮件。他的宅邸在晚上一直都是片漆黑。他在哪里？

场景开始于角色们聚集在托马斯·菲尔的宅邸的门廊上，他的房门前；门没有上锁。

恐怖之真相

托马斯·菲尔已经离开了他的家，借由使用一个神秘的古董——在

他地下室里的一块石碑，这些异界石碑可以让使用者在全球范围内进行传送。他此前已曾暗中用过了地下室里的那块石碑，并在旅途中获得了一个奇怪的石制工艺品——它呈蛋形，上面还蚀刻着符号（它绝非表面看起来的那样简单：一个蛋，蛋里是一只可怕的异界食肉动物）。

托马斯的行程是简·乔伊斯-克利夫兰资助的探索计划的一部分，但它开始得比预期的时间要早。当托马斯和他雇佣的四个同伴（用的是乔伊斯-克利夫兰的钱）在他家聚集、商谈计划时，传送意外启动，把他们抛到了一个神秘的山顶，这里位于一条遥远而危险的山脉深处。

在研究自己发现的石头时，托马斯已经被神话的启示变得疯狂。托马斯企图杀死探险队的其他成员、让他们远离自己手中的一块石碑碎片，这块碎片可以把他们传送回家。他杀死了一名成员，使另一个人受了致命伤；还有两名成员逃跑了，他们在山顶的怪诞荒野里遭遇到了那些产下卵、居住在岩石里的怪物的袭击。他们现在依然活着，因为他们已经被石头的“丝带”包住，变成了那些怪物和它们后代的存粮。

与此同时，通过使用刻在山顶石碑上的一道咒文，托马斯将石碑碎片吸收到了自己的体内，这是离开山顶的唯一希望。他的计划是找到一个甚至更多的怪物蛋，把它们“带回这个世界”。他的计划绝非随性和荒谬：他认为，自己应该把这些蛋带到其它的传送目的地，作为保护者孵育它们。在他心目中，任何挡路的人都是

为了各自不可告人的目的，要去控制石碑；他认为杀掉这些人是在对人类做贡献。

如果角色们想要回家，就必须得到那块石碑碎片，而这就需要切开托马斯的身体，把碎片拽出来。当然，托马斯肯定会死，这是必须付出的代价。只有这样，他们才能实现这个剧本的**胜利条件**——离开山顶。

大纲

本冒险由两个主要部分组成，这两个部分的故事发生地位于世界上的两个不同地区。其中的每一部分都可以被组合进任何冒险。

在故事的第一部分里，来寻找托马斯的角色们进入了他的宅邸，发现宅邸的一部分已经不可思议地被高耸的巨石和纠缠的藤蔓取代。在宅邸里，他们会寻找他的下落以及任何关于那个被传送走的厨房的线索。角色们可以在宅邸里任意寻找，一旦他们完成场景“地下室”，故事就将不可逆转地进入第二部分。

在故事的第二部分开始时，地下室里的古代石碑会把角色们传送到一个遥远而陌生的山顶，在那里，托马斯的神秘学兼考古学探险之旅遭遇了重大挫败。角色们要努力寻找托马斯，收集所有可用的线索以期找到一条回家的路，同时还要避免被居住在山顶的、奇怪而致命的生物咬伤，否则就会慢慢变成石头。这些场景会在角色到达某个地点，或者你的戏剧感觉需要它们发生的时候发生。

这个故事提供了很多绕圈子或走捷径的机会，但它的大纲十分简单。在完整的剧本中，角色们必须：

- 被超自然的力量传送到离奇的山顶废墟。
- 发现传送他们的石碑的真相。
- 找到托马斯·菲尔……并且为了逃离山顶，杀死他。

一路上，角色们都有机会发现托马斯的这支山脉探险队毁灭的真相，以及他的队友们的命运。你可以把这个故事作为一个长期战役的序章。

另一方面，玩家们会使用他们角色的能力，并在守秘人的帮助下，使用此剧本的特殊系统，为托马斯的形象增添个性和细节。参见此剧本的第XX页。

概览

第一部分： 托马斯·菲尔的宅邸

第一部分是简单的调查场景，鼓励玩家使用几乎任何一种调查能力，并给玩家深入角色性格（或炫耀能力）的机会，直到混乱开始。因此，很多场景中的线索可以用多种调查能力获得，要灵活处理。玩家们正确地使用能力获取线索是很重要的，但更重要的是让他们学会如何使用能力获取线索。

第一部分中的大多数线索是“引导式线索”，直到玩家们在第二部分中找到托马斯探险队的幸存者时，它们才会派上用场。同时，

第一部分也可以给玩家们提供更多机会，让他们通过自己的扮演完善托马斯·菲尔的性格。

在第一部分中，节奏至关重要——不要让玩家们变得无聊，以至于想离开宅邸。如果他们中有人想这么做，你要马上发动“石碑启动”场景，把他们立即传送到第二部分。

第二部分：山顶

一旦角色们激活了托马斯家地下室里的石碑，故事就将前进到第二部分——一个生存及调查的场景，角色们的目标是在被可怕的怪物杀死前找到托马斯。这一部分发生在一个偏远的山顶，它位于安第斯山脉中，已经被古老的、被遗忘的神秘力量转化成了一处温暖的异界庇护所。

在这一部分中，找到托马斯和跟踪线索很大程度上要靠证物采集、野外求生、艺术史等能力，以及社交能力，角色们必须找出逃离山顶的方法。线索链会引领玩家遇到各种可选遭遇，他们发现的场景集中在几个遭到攻击、死亡或濒临死亡的幸存者周围。在那里，他们可能会发现新的线索、准备最后的遭遇，最终在一座奇怪的神殿里发现托马斯。当最终到达这个故事的核心时刻，他们将面临一个道德困境：谁将是杀死托马斯·菲尔的人？

一路上，角色们都有使用他们的一般能力的机会——主要是用来与神秘怪物“石中口”战斗，或者从它们那里逃命。

阻碍

在此剧本中，玩家角色们会遇到两种阻碍：托马斯·菲尔，以及一种神秘的怪物“石中口”。

托马斯·菲尔对角色们的到来和调查的反应隐藏得越久越好，直到你准备好启动故事的最后一个场景。如果你愿意，也可以让他跟踪或者潜行监视在山顶漫游的角色们，但是这会削弱托马斯在最终场景现身时带来的震撼效果；角色们最好不知道托马斯还活着，直到他们得知他杀害了探险队的成员。让他们尽可能久地猜疑，托马斯到底在哪里，究竟是谁杀了他。

“石中口”是一种恐怖的怪物，有点狡猾，但不比任何地球上的食肉动物更聪明或更邪恶。它会对调查员们的存在作出反应、跟踪他们，并且，如果可能的话，通过石化噬咬把他们变成存粮。它的食欲和出现的时间完全由守秘人决定。如果你想要在冒险中引入一次绝望的危机或可怕的暴力，或者杀死一个非玩家角色以给玩家造成障碍时，就可以让它们发动攻击。

以上就是两种会积极地对抗玩家角色的阻碍。但在这个故事中，最主要的阻碍，还是角色们面临的困境：他们被困在了一个充满敌意的地方。一切的一切——怪物的威胁、托马斯·菲尔潜藏的危险，乃至可能的饥饿或致命的坠崖——都应被视为环境本身对角色们的阻碍。

特殊系统：关于托马斯·菲尔的真相

托马斯·菲尔的形象，取决于角色们怎么看待他

托马斯·菲尔的个性，能力和背景应完全从玩家们扮演的角色中体现出来，而玩家们与他的关系也是一样。通过对玩家的扮演作出反应（有意强调或顺带一提），你应确保他们的选择是有意义的，而在他们终于与托马斯见面时，托马斯也会同他们有许多私人间的联系。

例如，如果扮演肯尼斯的玩家明确表示，肯尼斯认为他的父亲是一个无害的老疯子，你就有了塑造托马斯人格的一个片段、一条数据。于是，他在某种程度上会表现为一个温柔的、甚至古怪的家伙——当他并未处于疯狂的杀戮状态时。也许他会继续戴着并调整他的眼镜，或者整理血淋淋的领带，或者在开始述说时由于羞怯而停止。另一方面，如果诺克斯的玩家认为托马斯是一个顽固的家伙，你就应该把他表现成一个顽固的家伙，至少在他对待诺克斯时是这样。记住，每个人的做法都与其他人不同。

除此之外更具体地说，玩家在托马斯宅邸花费的能力池点数会影响到托马斯的能力、关注点与弱点——这些会对他造成影响的细节，甚至可以通过他的疯狂行为有所体现。角色们可能会用到他们的所有技能，只为了塑造托马斯的性格细节。作为一条经验性的法则，在所有玩家都为托马斯的性格第一次付出点数之前，你可以禁止某名玩家第二次为此付出点数。

托马斯在故事的最后一个场景做出的反应可以由之前的“引导式线索”决定。本质上，玩家们为调查花费的每一点能力，都是一个关系到他可能拥有的形象的“引导式线索”。参见《克苏鲁迷踪》第196页。例如，如果玩家为找到托马斯的秘密图书室（参见场景“书房”）而花费了考古学能力，他的角色会发现秘门上有一个克诺索斯蚀刻，而这个象征性的或考古学上的标记可以在最终场景引起托马斯的注意，从而使该角色的一项社交能力得以渗透进他疯狂的思想之中。

因此，玩家在第一部分花费的学术能力、技术能力甚至一般能力，都可以揭示出托马斯·菲尔的一部分线索——作为前提线索——这些线索可以使该玩家在最终场景对托马斯使用自己的社交能力。

以下是一些范例，示范了玩家在最终场景中，如何将之前花费的调查能力和自己的社交能力结合起来。注意，这些只是举例，而不是规定：

艺术+奉承：“爸爸，你还记得我在学校遇到了什么问题吗？我很生气，因为我想让它变得容易一些，但它没有。你告诉我，‘值得去做的事情往往很难。’我知道我很难让你放下枪，爸爸，但……这是正确的事情。你教过我。你知道这是一件正确的事。你比我更聪明。”

拉丁语+察言观色：“你曾经教给我拉丁语的希波克拉底誓言，因为你说，如果我真的对誓言认真，就要学两遍。你相信我真的学了誓言，不是吗？‘绝不害人’，你不想开枪，对吗，爸爸？”

证物采集+审讯：“你对那个人的后背开了两枪，托马斯。你在背后射杀了一个人！你到底怎么了？你在想什么？如果没有同伴的帮助，你怎么能指望从这里逃出去？告诉我！”

神秘学+威胁：“你读过石头上的文字，不是吗，托马斯？你使用过它们。所以你知道如何让我们回家。现在你听我说：你的孩子们会在这里死去，饿死或被吃掉，除非你告诉我们怎么逃出这里。你告诉我，否则我们都会死，你也无法完成把它们‘带回这个世界’的任务了。”

文献查阅+议价：“我们已经看过你的袖珍日志了，托马斯。也看过你留在你家里的日志了。我们知道那些石碑和那些蛋的事。如果我们同意带那些蛋回来，你会带我们回家吗？”

让玩家来定义

玩家们知道他们在用自己的行为定义托马斯·菲尔这个人吗？默认的设计是，他们不知道。这可以最大限度地避免玩家滥用此机制。

另一方面，如果在你的游戏中，玩家主动询问以添加关于托马斯的细节（例如，“这里可能有一盒雪茄吗？”），而没有损害游戏体验，那么你可以让他们利用这个特殊系统，为托马斯这个人添加特定细节，因为这反映了他们对自己所扮演的角色，有过深入地思考。举例来说，罗杰的玩家可能会认为，托马斯当年没有从医学院毕业，因此总是有点嫉妒他儿子的成

功；这可以解释罗杰为什么显得有点傲慢。

只有你才能判断玩家的行为是否妥当。我们不能。

基本特点

虽然托马斯的兴趣和个性都会被玩家定义，但他仍必须具备一些重要的基本特点，好让这个剧本具有一点起码的逻辑。至少，当玩家们最终遇到托马斯时，他必须拥有以下特点或能力：

- 他的心智已被侵蚀殆尽——也就是0点。托马斯已陷入无可挽回的疯狂，因为他发现了一条神话咒文，并且对自己施放了。他的心智可能从一开始就不是很高。

- 他的坚毅很低，但还没有耗光。这使他在表面上表现得正常，甚至还能召集一支探险队。他的具体坚毅值由你决定，守秘人，以你想在最终场景中反映出的难度和基调决定。这也可以用来搪塞玩家，因为他们可能对托马斯在这次探险之前的坚毅点数产生疑问。

- 托马斯所读、所写的是一种古代语言，没有一个角色懂这种语言。石碑上用这种语言铭刻着关于克苏鲁神话的秘密。也许这是一种古老的印加方言，或者埃及象形文字的奇异衍生文字。无论它是什么，这种语言都是阻止玩家们在最终场景中使用神话知识或施放咒文的障碍。你应当暗示一种更大的、未知的恐惧，而非拘泥于

那个使托马斯遭遇厄运的法术的细节。

- 枪械、搏击和近战武器——在这三项能力中，托马斯至少应在其中的一项能力上拥有足够点数，以使他在最终场景中能构成足够的威胁。他的这些能力可能不会像专业能力那样优秀，但他毕竟还有霰弹枪：一把温彻斯特唧筒霰弹枪，拥有+1的伤害值（如果你需要理由，可以解释为他经常与梅克皮斯一起猎鹌鹑。这使他拥有8点枪械能力，足以在最终场景中成为一个足够危险的威胁）。

玩家角色

为了让你能够立即进行游戏，这里提供了五位预设的玩家角色，他们每人都和托马斯有特殊的私人关系。如果你在依照预设模式讲述这个故事，那么这里提供的角色信息可以让每个玩家都能想像托马斯·菲尔的样子，或者以角色的身份讨论他的为人。

如果你想用这个剧本作为《克苏鲁迷踪》系列冒险的序章，也可以按照基本吻合的方式，把这些人物关系和经历分配给玩家们的角色。尽管托马斯的个性和经历应尽可能被玩家们描述出来，但还是应该给他设定兄弟姐妹、友好的竞争对手、前妻等等任何有必要的、能够充满戏剧性而又令人信服的关系，将他和玩家角色连接起来。

让每个角色的背景故事都与托马斯·菲尔发生个人联系十分重要。

要，无论你是否使用预设角色，也无论这种联系是否会重要到使托马斯成为他们的“坚毅之源”。事实上，如果你希望这些角色能够活过多场冒险，最好不要用托马斯当“坚毅之源”，因为他的死亡是必然发生的。也许角色们会在乔伊斯-克利夫兰家的聚会上认识托马斯，或者通过莱特警探见过托马斯，或者通过梅克皮斯与他进行过交易。预设角色的任何人物关系都可以被降低到不足以让托马斯成为角色的“坚毅之源”的水平。

角色们之前与托马斯的关系不仅有助于提高结尾时道德抉择的两难程度，也可以让所有玩家在寻找他们失踪的朋友时拥有足够的扮演素材。他们会担心自己的安全吗？抑或担心，托马斯会背着他们获得一些伟大的发现？他们会谴责托马斯，把所有麻烦归咎于他，还是期望他能救自己？每个角色与托马斯的独特关系，都会给玩家提供塑造其角色个性的另一种可能。

肯尼斯·菲尔

职业：艺术家

动力：无聊

穷光蛋、放荡不羁，同时还被一种无力感攫住。你是一个真正的艺术家。但并不表示说你是一位艺术大师，而是说你在现实世界中工作、辛勤地创造，生活在污秽之中，但是却充满自豪：至少，你没有自卑地一味贬低自我，去从事那些没有灵魂的工作。你卖出去的作品屈指可数——一些雕塑、一些画——不过，所有这些作品都一定

会得到大众的认可，给你带来体面的生活和大把的钱，并且让人们因此而尊重你。你吃的是豆子罐头，住的是你的工作室——工作室紧挨着一间公共浴室的大厅，它便宜到你卖一单作品就能住几个月。某人可能会帮你变得有名，但你明白，这种事不太可能。

自然界是你获取灵感的一种方式，特别是这个世界的造型本身。火山、荒芜的断崖、海边的悬崖及其他天然的岩石都能把你迷住。这些都是你绘画和雕塑的对象，有时写实，有时虚幻。

你是托马斯的小儿子。你有一个哥哥罗杰，他是医生，是值得尊敬的人，成功人士。他身上有你父亲学术性、理性的一面，并在医学院学到了按规办事，也多了一点傲慢。你完全无法与此产生共鸣。野心、傲慢、尽责——这些都是海军上将的特质，它们属于其他人。你更敏感，有敏锐的观察力，也富有同情心；你告诉自己，这些会使你成为一个好人，即使你不医治病人。你们俩没有太多话说。

你父亲是一位慈祥的老傻瓜，容易忘记要量力而行的道理，尤其是在业务方面。他欠过钱，但不是什么坏人，只是被伪造者和赖债者骗了。现在就为他祈祷有害无益，因为他只是陷入低谷，试图想法赚钱偿还债务，以维持他的古董顾问和经销商的生意而已。如果他有了麻烦，你不知道该怎么办。当然，你会竭尽全力找到他，但如果他真的出了什么事，你真的不知道该怎么办。你来到了父亲的家，因为你真的很担心他。

角色之间的关系

下列信息应对所有玩家公开。可以选择在游戏开始前，通过直接的叙述，让玩家了解角色们彼此之间的关系：

对托马斯情况的关心始于简·乔伊斯-克利夫兰（出于她自己的理由），因为托马斯声称雇佣了一支探险队，然后就杳无音信。她找到了诺克斯·梅克皮斯，托马斯曾考虑将他吸收进探险队，但最后放弃了这个打算。梅克皮斯和托马斯是老朋友、老同事，所以乔伊斯-克利夫兰想问问他们最近是否接触过。

然而，梅克皮斯早就开始担心托马斯了。在他们最后一次见面中，托马斯的举止怪异而偏执——除了“目前的项目”，他对什么都不感兴趣，而且很易怒。他们见面一起吃午饭，但托马斯很快就怒气冲冲地离开了。所以，当托马斯现在的金主乔伊斯-克利夫兰问他是否见过托马斯时，梅克皮斯十分担心，他找到了托马斯的老朋友，警探诺曼·莱特，询问他的专业意见。

作为预先调查的一部分，莱特警探联系了托马斯的两个儿子肯尼斯和罗杰。当莱特提出他想去托马斯的家中拜访时，两个儿子也自告奋勇地来了——出于负罪感。他们已经几个月没有与父亲说话了，现在他可能已经失踪，而自己不是第一个得知这一信息的人，这让他们感到尴尬。虽然他们可能相信，他们的父亲是世界上最好的人，但也对他的工作略知一二：他有时会接触合法性成疑的古董。

一个电话带来更多的电话，很快，大家一个个组成了担心链，最终全都站到了托马斯家门前的人行道上。每个人都有自己的理由；就这样，这五个灵魂在托马斯抛下的地方相遇了。

心智支柱：

- 自然界的善良与诚实。
- 人类的慷慨终将胜过自私自利。
- 艺术的力量可以影响任何人的心灵和思想，只要以正确的方式去做。

坚毅之源：托马斯·菲尔（你父亲，难以相处但很可靠）、简妮·科尔曼（你时断时续的女友）、汉斯·西格勒（你的艺术家朋友，你赞

赏他的作品，同时又把他作为超越的目标）。

调查能力：建筑学2、艺术6、艺术史4、手艺4、信誉等级1、奉承4、地质学2、神秘学1、摄影2、安抚4

一般能力：驾驶4、偷窃5、枪械2、逃脱12、健康9、精神分析8、心智9、坚毅10、警觉5、潜行5、近战武器2

杀死托马斯·菲尔的人

罗杰·菲尔

职业：医生

动力：责任

你是一个丈夫、一个医生，你认为自己是一个正直的公民，总有一天，还会成为一个家庭的支柱。你努力工作，你赚得很多，养活妻子，从不给别人添麻烦。还有什么不满意的？

对你来说，医生是一种职业，而不是某种感召。你帮助别人，因为这很赚钱，也是很重要的工作，但是……你真的已经不喜欢这样做了。有时，你必须查预约表才能记住病人的名字。尽是同样的毛病——不是网球肘就是胃痛，真的让你有点累了。

你是托马斯的大儿子。你有一个弟弟肯尼斯，他是“艺术家”。他怎么能活成这样？吃豆子罐头、住在那个叫“工作室”的窝里，毫无自尊和抱负。这真是可悲，但你不能为了改变他而搭上自己的人生。总有一天，他会放弃艺术幻想，找到一份真正的工作。不管你想不想做，生活就是工作。你需要钱来生活，来把你的家人照料好。除了肯尼斯，你不担心任何人。

你的父亲明白这一点。他工作得很努力，但他并没有表现出最佳的判断力。他会出于兴趣而购买艺术品和古董品，而不是出于它们的价值。他可以在这种工作方式中得到足够的乐趣。从这个意义上说，他基本是你和你弟弟加起来再除以二。

最大的可能是，你父亲不是失

踪了，而是没有付电话费或者检查邮件或者什么的。如果那个老人跌倒在自己家里，受伤了，那是你的过错。你有一段时间没去看过他了——就像一个好儿子应该做的。如果他真的出了什么事，你知道你最终会责怪自己……以及肯尼斯。

心智支柱：

- 上帝的造物之美，特别是人类这一造物。
- 物理定律和科学知识的有效性。
- 希波克拉底誓言——少数忠于职守的人可以拯救生命。

坚毅之源：穆莉尔·菲尔（你结婚8年的妻子）、托马斯·菲尔（你父亲，他是个老顽固，有时还让人头痛，但依然是你父亲）。

调查能力：会计2、察言观色2、生物学4、信誉等级4、法医4、语言（拉丁语）2、医学4、药剂学4、安抚2

一般能力：驾驶2、急救20、逃脱10、健康10、精神分析10、心智12、坚毅7、搏击6

诺曼·莱特警探

职业：警探

动力：好奇

你是本地的警探，享受着这份工作的神秘。你爱好所有种类的侦探小说和解谜游戏，喜欢为出色的问题找到出色的答案。你献身于你的工作，但不是为了报复或者审判他人，而是为了放纵自己喜欢破案

的兴趣——这对你来说远胜于打击犯罪。你是个能干的警察，你能开枪，但你知道，你的智慧比拳头更强大。

你认识托马斯·菲尔是在几年之前，当时他帮你走出困局，找到了在一起抢劫杀人案中丢失的古董。在你设计的陷阱中，托马斯扮成买家，引出了那些盗贼。你感觉，那一天的你就像一个真正的警察。

从那时起，你和托马斯就成了朋友，因为你们都具有找出事物背后故事的热情——例如，这些古董落到它们拥有者手中的逸闻。他是一个有趣的人，贩卖有趣的古董，这让你们的交谈变得十分愉快。你不会在他那里花费太多时间，只是时而去他家里拜访一下，但如果他遇到困难，你会尽全力帮助他，以回报他的好意。你不会为托马斯破坏法律，但你会用全副精力确保他享有应得的一切权利。

当梅克皮斯来找你，说托马斯失踪了的时候，你很感兴趣。托马斯没做过什么不好的事，所以他不应该陷入太大的麻烦。但为什么他会几天不想见人？你打电话给他周围的人，想要询问一些信息，最终吸引了他儿子们的注意——挑起的麻烦比你希望的更大，但木已成舟。如果他们能帮破解这宗考古学家失踪案，那也是件好事。

心智支柱：

- 人类与生俱来的善良。犯罪使人变坏，这导致了更多的犯罪。但人之初，性本善。
- 爱国主义。美国是所有国家的

克苏鲁迷踪

玩家角色

典范，令人敬仰，值得忠诚。

- 热爱芝加哥，你的家乡，一座勤劳的美国城市。
- 守法。只要我们遵守社会规范，就可以成为伟大的人民。

坚毅之源：警监乔治·高夫（你的上司，一位饱经风霜的老警察，经历过“黑暗时代”而仍有充足的幽默感）、托马斯·菲尔（一个本地的好人，你父母去世之后，是他帮你处理了遗产的销售事宜——你们早就是朋友）。

调查能力：察言观色6、警方交谈4、信誉等级3、证物采集4、法医2、审讯6、法律2、野外求生2

一般能力：运动12、驾驶4、枪械14、健康11、机械维修4、心智12、坚毅8、搏击10、警觉14、潜行6

简·乔伊斯-克利夫兰

职业：风雅子弟

动力：血脉相承

乔伊斯-克利夫兰家一直都很富有。有些家庭比其他家庭更有能力，这是这些家庭的责任。这样的家庭会去究明世界中的奥秘（但不一定公布出来）、保护世界上的财富（但不一定分享出来），并给小人物一个支持自己的机会。乔伊斯-克利夫兰家出过许多环球旅行家和精美古物的收藏家，并且每一代人都试图在藏品的稀有和神秘方面胜过先人。

你是从诺克斯·梅克皮斯那里听说托马斯·菲尔的——梅克皮斯多



年来帮你父亲充实了许多古董和文物收藏。托马斯·菲尔是一位神秘主义者，更像你，而不像你的父亲。你给了他一块铭刻着异界符号的石碑，这是你父亲的藏品，但他目前出差在外。你希望托马斯能告诉你这是什么、是从哪里来的；他很快回答说是秘鲁。所以你给他开了一张够大的支票，让他雇几个人去寻找相似的东西，这样你就可以带回家去，给你的父亲留下深刻印象……并很有可能让

他相信，他收藏的一些物品比他想象的更为神奇。

托马斯于是雇佣了四个人——挖掘工、司机、勘探者，还开了一次会，商定他们的行程，但他们现在全都拒绝收信、拒接电话。他们没有登上飞机或火车（托马斯说：“哦，我不认为我们会在那里飞行”，那是他最后一次和你交谈）。所以，他们会去哪里？难道石碑被盗了，并且被秘

密地送到某个地方藏起来了？是你资助了他们，无论发生什么，你都要担上责任。

该死。虽然梅克皮斯找了个警探过来，但现在你可能必须向他证明这块出了问题的石碑的来源或所有权——或者你雇佣的人真的盗走了这块石碑。尽管对法律只是一知半解，你还是希望把警察排除在事件之外。现在托马斯的儿子们也扯了进来，这对事情完全没有帮助——除非你可以利用他们，把托马斯找出来。

心智支柱：

- 美学与精美的艺术——美会造福人类。
- 家庭。有些家庭比其他家庭更伟大。一个伟大的家庭可以领导和激励社会。

坚毅之源：格罗弗·乔伊斯—克利夫兰（你的父亲，他是投资银行家，也是你很有钱的原因）、托马斯·菲尔（你秘密的投资项目，罕见古董的专家，他会证明你的发现，帮助你创造自己的财富）。

调查能力：会计1、艺术4、信誉等级7、奉承4、威胁4、神秘学2、野外求生6、摄影2、安抚4

一般能力：运动12、枪械10、健康10、物品整備12、骑术4、心智8、坚毅12、近战武器5

诺克斯·梅克皮斯教授

职业：教授

动力：好古

当玩家较少的时候

如果你的游戏无法凑足五名角色，角色们就可能处于不利的境地。在设计上，这些角色本来就会通过自己独有的方法获取故事中的线索、彼此互动，而这个剧本是为四名或五名玩家设计的。如果没有一些能够关联到每一名角色的调查能力，就会有影响玩家乐趣的风险。

这里有一些可供考虑的解决方案：首先，如有必要，提供可以替代调查能力的线索，例如，在肯尼斯或罗杰缺席的情况下，为了弥补他们的地质学或生物学能力，你可以把一或两本书放在托马斯的书房里，让它们在以后发挥作用。

其次，你可以让剩下的角色成为非玩家角色。你可以在故事的前半部分进行足够的叙述，让没有玩家控制的角色提供自己的专业能力，然后在场景“石碑启动”中把这些人留在宅邸里。如果你愿意，也可以让这些角色一起被传送到后半部分，与角色们共同旅行，然后为了戏剧效果，让他们在山顶被怪物或托马斯·菲尔残忍地杀害。

你比大多数人都清楚历史的价值——包括知识价值和经济价值。不管是基于继承、捐赠还是国际法，把文物交给那些不关心或不会欣赏它们的人，都是不对的。除非华尔街的收藏家把希腊陶罐带回家是为了让你研究和记录它的历史，你才会承认陶罐在他的手中更好。

而且，你的时间是很宝贵的。你应该为这些文物找到最佳的去处。由于华盛顿的国会议员们不是很会欣赏文物，如果有必要，你必须绕开法律。

你和托马斯一起攻读研究生，并建立了商业关系，有时也会和他一起做生意。你和他构成了硬币的两面：你是出处可疑的稀世古物的供应者，他则是确定物源的专家。在他的那一行里，托马斯本来可以更加富有，只要他愿意为那些古董编造出更好的故事……或者愿

意出售更多的非法古董。然而，他的良心却令人钦佩，对你来说，就好像他的良心填补了你的良心本应存在的空间。

除此之外，他还是你的朋友。如果他最终接受你的建议、牵扯进一些不是很光明正大的事情，并因此受到伤害，你会十分心痛。如果这是你的错，你会感到很糟糕。但这些都必须保密。如果他的儿子们或莱特警探责怪你的话，出于某种原因，他们可能不会让你对托马斯的任何藏品宣称所有权。

心智支柱：

- 历史是有力的镜鉴，它可以帮助人类摆脱纷争、避免重复以前的错误。
- 艺术品的历史与艺术价值超越了简单的金钱：只有懂得欣赏它们的智者才配拥有它们。

坚毅之源：托马斯·菲尔（你的朋友，也是你在古董行当里的同事，在遇到神秘学问题时，你会求助于他，因为他相信这类事情）、多萝西·查普曼（你的秘书，帮你处理文书工作、排定计划表——她是真正的救世主）、约翰·艾伦·瓦德（黑市古董商，他从你那里购买文物，并赢得了你的尊重。他是这一领域的权威）。

调查能力：人类学2、建筑学2、艺术史4、天文学2、议价2、信誉等级4、历史4、语言2、文献查阅4

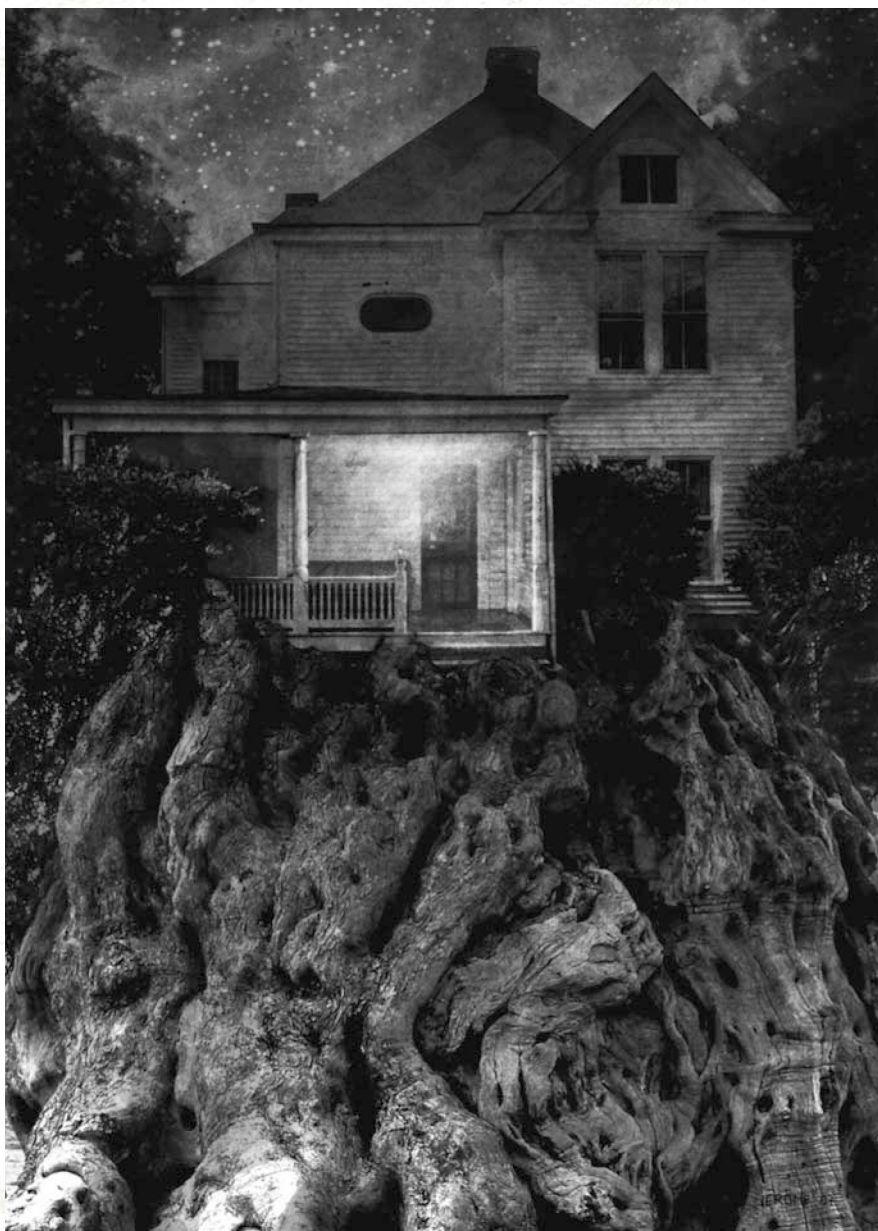
一般能力：藏匿10、偷窃10、枪械5、逃脱20、健康7、物品整備6、心智7、坚毅10、潜行5

第一部分： 托马斯·菲尔的宅邸

宅邸

（场景类型：导入）

在第一个场景中，应当让玩家进行彼此介绍，并展示托马斯宅邸目前的奇异状况：厨房和主卧从它们该在的地方消失不见，一块异界的岩石取代了它们——这块岩石坚硬、光滑，颜色像混凝土。一棵巨大的死树扎在宅邸中央的泥土里，许多棕色的藤蔓还在不依不饶地缠绕着它。树干一直延伸到二楼原本是主卧的位置。从整体来看，这座房子就好像在内部被打上了一块奇怪的、充满岩石的荒野补丁（事实上，这正是实际发生的事情：这块并非出自地球的岩石与第二部分山顶上的岩石同属一类）。



厨房的墙壁已被移除，裸露出连接着邻近房间（客厅、餐厅）的框架。它的天花板也不见了，主卧的地板和它内部的东西显然也是一样。主卧的墙壁还留着——墙上还有钉在花纹壁纸上的绘画，但藤蔓已经从岩石蔓延到整座房子，死树的枝杈也撕下了壁纸下的石膏。房间里到处都是粉尘，仿佛有人在这里碎过石膏或锯过石头。周围的空气完全静止、死寂着。

如果有人在这里随意挖掘，他们会发现厨房的瓷砖地面仍然存在于大约两英尺的松软黑土下，土里充斥着黑曜石般的石子。楼梯介于二楼第一间房和第二间房之间，而第二间房间就是托马斯的书房（以及秘密图书室）。从厨房往下的楼梯通往宅邸的地下室，那里有地下室里一般应有的东西，以及石碑。

证物采集能力可以发现托马斯

最近收到了很多专门生产户外运动装备及探险用品（皮划艇、背包、攀登工具等）的公司发来的邮件。

建筑学能力可以发现宅邸仍然保持着稳定；从楼梯上到书房或下到地下室都没有危险。

艺术史或历史学能力可以发现托马斯把他的很多前哥伦布时期的美洲文物从办公室带到了宅邸里，这些文物被放在地上、窗台上等处。

虽然这里没有任何额外的线索，但墙上的照片、绘画和宅邸里的古董都可以用来建构托马斯的个性。

书房

（场景类型：核心）

托马斯书房的墙上有硬木镶板，几乎完全被书架、装裱在画框里的地图和装饰用的古董充满。这间书房暗得如同山洞，所有的窗户都被书柜挡住。在一堵墙上，有一个不大的、烧木柴的壁炉。这里闻起来就像一间二手书店，地板上堆满了纸张——报纸、发票、地图、各种古董的报告单、信件等。

你应当用这个场景表现出书房主人野蛮、孤立、动物性的一面，为之后出现的托马斯做铺垫。这间书房是他的老巢，完全由纸张筑成。

托马斯的相机就在书房里，装了胶卷，随时可以使用。相机下面是一大堆照片，照片里有一些岩石遍布的场所，那些岩石十分类似于出现在宅邸里的岩石。有几张照片是对一座高耸的方尖碑的特写，在方尖碑上覆盖着奇怪的符号。



其中一张照片拍的是托马斯和四个男人在一起——两个其貌不扬的白人、一个留着一部严肃胡髯的高个子男人，以及一个亚洲人。他们站在起居室里，而在他们身后，岩石已经取代了厨房的位置（核心线索）。

艺术史或艺术能力可以发现照片中的方尖碑有着奇异的混搭风格：它本身看起来像是埃及式样的，但上面的奇怪符号却是前哥伦布时期的，看起来像印加人的符号。

文献查阅能力可以组织起托马斯的条理，并指出他在这个房间里主要关注什么。从地图上可以看出，托马斯的关注点主要在南美洲，他画了一些圆点，它们纵向分布于整个安第斯山脉。许多关于中南美艺术与文化的书籍都在房间里打开，许多专注于论述世界各地的石碑和立石柱的著作也是一样。后者的范围从英国巨石阵直到埃及方尖碑。艺术史或历史学能力可以看出，他着重研究的是立石柱。

会计能力可以发现，托马斯已经把他的积蓄花在了购买如下物资上：探险用品（邮购，但尚未送达）、机票、一把霰弹枪、还换了价值2,200美元的南美各国货币。这也显示托马斯最近一定得到了某人的资助，再具体点说，其实就是简·乔伊斯-克利夫兰的资助。

证物采集能力可以发现，会计能力发现的那些机票全都没用过，仍留在信封里，其目的地包括厄瓜多尔、智利、秘鲁。去往任何一个地方的机票都有五张。

在书房的一个书架后面，有一扇通往托马斯的秘密图书室的秘门，图书室就位于壁炉后面。找到它需要花费2点能力，但花费什么能力全由守秘人裁量——取决于有哪些玩家在书房里，以及他们在调查中重点使用了哪些能力。在这里，这一点是为了奖励玩家积极发挥自己的能力来解决问题，从而教会他们更加积极主动，以及使用“侦探”系统为自己谋利。或者，你也可以让一个还没有机会发挥的玩家使用他的角色的能力。

例如，人类学能力可以意识到书架上的一个阿努比斯雕像摆错了方向，从而发现它是可以旋转的，由此打开秘门。手艺能力可以发现，和二楼的空间相比，这个房间未免太短，从而暗示有壁炉的那面墙后还有一个密室。建筑学能力则可以发现，虽然墙上有一个壁炉，屋外却没有可见的烟囱。

秘密图书室

（场景类型：额外线索）

托马斯·菲尔的秘密图书室是一个壁橱大小、只比夹层大一点的房间，满是灰尘，令人窒息。这里一边的墙是宅邸的外墙，另一边则是书房有壁炉的墙壁。一个没有灯罩的灯泡就悬挂在天花板上。这里有少量的书籍——尽是一些学术价值十分可疑的神秘学著作，但它们的稀有程度使它们可以卖得高价，一张小拉盖书桌，以及一把木椅子。托马斯两个儿子童年时代的照片挂在这里的墙上。

找到这个房间的奖赏是托马斯的日记，其中记录了他的考察队里的同伴，包括他们的照片：

- 弗朗哥·格鲁伯，德国考古学家，专门研究印加雕塑；他在秘鲁进行过十七次挖掘。英语很差。
- 朱勒·法夸尔森，法裔加拿大人，旅行家，司机。足迹遍布整个南美。
- 韩武，中国登山家，挖掘工。要价很便宜，交换条件是带他去安第斯山脉。
- 詹姆斯·凯勒曼，美国狩猎爱好者、猎人、综合野外求生专家。“总是留着八字胡、拿着左轮手枪，一副牛仔样。”

这些人的线索属于引导式线索。这些情报可以激发玩家们在第二部分与凯勒曼或格鲁伯交易，向他们提出问题，或者利用他们的能力。



地下室

（场景类型：核心）

托马斯宅邸的地下室是一个没有完工的空间，墙壁是房屋的地基，天花板则是地板上方的外露支架。天花板上排列着蛛网般的管道，铺石地面上有一条阴沟。旧皮箱堆放在一个角落里，紧挨着一辆生锈的自行车。一扇破旧的木门安在一堵粗糙的墙面上。建筑学能力可以发现这扇门后方、房间的另一边，直接位于厨房下方（门后就是石碑，并且会进入场景“石碑”）。

这个房间的醒目之处是一个笼子，用金属丝挂在天花板上的管道那里。笼子里是一块卵圆形的岩石，有鸵鸟蛋大小，上面分布着很多凸起的花纹，看起来有些像外国的文字。人类学能力无法认出这些符号，除了（很明显），它们可能是自然形成的。地质学能力可以判定，它们应该不可能是自然形成

的，除非石头里有什么东西，使石头形成了这些凸起。

把石头从笼子里拿出来需要付出1点运动（打破门）或手艺（弄开门）。其他能力也可以。携带这块石头的角色——这块石头当然是怪物“石中口”的蛋——可能会在场景“怪物袭击”中被怪物放过一马。

石碑

（场景类型：核心）

在破门的另一边是一个潮湿而拥挤的小储藏室。一块四英尺高的石头填充了这个空间，石头上刻着奇怪的符号，周围是一堆碎纸和板条箱的碎片。人类学能力可以认出这些符号类似印加文字，艺术史能力可以发现这块石头是一块更大的立石的碎片，类似维京石碑或印加路标。地质学能力无法识别岩石的种类。艺术或手艺能力可以看出，石头上的雕刻非常下功夫，每一个细节都很精致。

会计能力可以发现在板条箱周围还有一个包装箱，揭示了这块石头是在恰好一个月前由简·乔伊斯-克利夫兰送到托马斯·菲尔这里来的。

如果在玩家分头搜索宅邸的情况下，有角色碰到了石头，可以考虑让传送“切掉”其他角色所在的另一部分宅邸，给他们最后一个总结调查结果的机会，并让地下室里的角色成为他们的悬念。然后，从不在地下室里的角色的角度描述场景“石碑启动”，让红色的电弧从地板上爆出，打在他们的脚上，使

石碑是怎样运作的

简单地说，这完全靠你的编剧才能决定。

在游戏世界中，这些石碑会通过神秘的能量管道传输对象。成功的传送取决于一系列综合因素，包括“出发”石碑和角色（们）要去的“目标”石碑之间的能量管道交叉和连接的情况。整个过程都通过魔法和巫术控制，并且需要克苏鲁神话能力。

被托马斯·菲尔植入自己内脏的石碑碎片来自他的地下室中的那块较大的石碑碎片，所以它可以把对象传送回他的地下室。他的地下室里的那块刻有象形文字的石碑通过能量管道与山顶的方尖碑连接，所以它们永远相连（至于连接是单向还是双向的，全凭你的选择）。

事实上，在这些传送石碑的操作背后没有经验可言。它们在设计上就是用来给玩家提供艰难抉择的。这很明显：为了回家，你愿意做什么？石碑是可用还是故障，全看你的需要。你可以宣称，它是由未知的远古力量驱动的；但真相是，传送石碑是否有效，全凭你的一己之念。

他们突如其来地、超自然而离奇地进入传送。

石碑启动

（场景类型：核心）

这一幕将发生在任何一个角色触碰到石碑的时候，或者守秘人认为合适的任何时候。如果有角色想要离开托马斯的宅邸，这一幕就会在他离开之前发生，并把游戏带入第二部分。

托马斯第一次尝试使用石碑时，拙劣地使用了一道神话咒文，从而把石碑搞得无法正常运作。因此，它现在会周期性地对宅邸内的振动产生反应，随机把屋里的物（例如，无助的人或厨房）传送到秘鲁的某座山顶，托马斯已经先去了那里。只要角色们还在宅邸里，它就会被飘荡的灰尘碰撞（毫无疑

问，来自角色的活动），并把他们和位于秘鲁的事物等量替换。

首先，石碑仿佛发射出电光。它开始振动。闪电通过微妙的红色弧线，接触到最近的人物，无视中间地面或墙壁的阻隔。这名角色消失在一阵耀眼的白色闪光之中，只留下一些奇怪的岩石和依附其上的藤条。片刻之后，宅邸内的所有其他角色都被类似的电弧袭击，并且消失。

角色的感觉是：首先，像是在火炉上被烘烤——接着是突如其来的退开、喘息。然后，下降，最后，冲击。

餐厅里的椅子、客厅里的灯，以及任何你觉得会有趣或有用的东西都会被石碑神秘地和人物一起传送到山顶。第二部分的冒险开始。

第二部分：山顶

山顶的地理位置

并没有地图把角色们指引到山顶。因此，主要依靠你的慈悲，他们会沿着峡谷的底部穿行，从一个场景到下一个场景。另一方面，他们可能会积极地想办法来形象化他们周围的环境，并计划通过峡谷，而不是带着希望徘徊，或是跟着血迹，从一个悲伤的场景到另一个同样悲伤的场景。因此，你需要关于山顶的简单地理介绍。

画一座典型的山，在它的顶部画出一块圆形的平坦高原。高原上到处堆积着灰色的异界石头，它们层层叠叠，堆成了类似狭窄迷宫的模式。不规则的峡谷和杂乱无章的通道在高原上纵横交错。有些通道位于高原的边缘，如果从那里掉下，就会在剧情上掉到覆盖积雪、充满敌意的寒冷山脉中。所以的通道上都紧扒着浓密的、攀附力极强的咖啡色藤条，在某些地方甚至必须把这些藤蔓推到一边，才能穿过狭窄的峡谷或通道。

在高原南部边缘，是一块广阔的空地，树立着一座爬满藤蔓的巨大方尖碑（见场景“方尖碑”），这就是角色们到达的地方。在北部最远的边缘有一块类似的空地，堆积的石头和低矮的石柱在那里筑成了一座原始的神殿——托马斯·菲尔就在那里研究传送石的神秘力量。（见场景“神殿”和“凶手”）。在这两块空地之间，无论是小块空地、十字路口还是峡谷的各种死路，都属于中间场景。

从山顶摔落是致命的。无论任



何人往下看，都会立即看到光滑的山脊，任何逃离这个场景的企图都只会得到一次英勇的坠落，然后在安第斯山脉的积雪上摔死。没有逃离这里的办法。

幸运的是，峡谷里不会有把人吹下山顶的风。穿越这些异界岩石的顶部以避免在峡谷中行进是可能的，但只有当你希望加快行动或奖励积极

的角色时才可以实现。这可能需要通过一个难度为3的运动检定。如若不然，直接翻过岩石就是不可能的，因为这相当于用耍赖的手段损害了这个异界山顶迷宫般的气氛，翻过峡谷就可以稀松平常地得到线索。你可以说岩石的顶部是尖利的锯齿，只留下了极少可以攀爬而不被割到手脚（造成1点伤害）的空间。

在峡谷或通道的顶端，只高出少许距离，就有咆哮而激烈的寒风吹过。这是合理的，因此，翻过峡谷就相当于只穿着衬衫登山。但峡谷里却怪异地温暖，翻过峡谷的角色会受到“极端寒冷”的伤害，直到他们再度回到温暖的区域。

线索

在山顶及峡谷中，积极的角色可以花费1点能力值或成功通过能力检定，获得如下信息：

- 一个难度为4的运动检定可以让角色爬到岩石顶部，俯瞰山顶。这会揭示出位于南北的两块空地、东边的红色车厢（见场景“火车车厢”）及你想让玩家看到的任何奇怪事物，包括场景“怪物的牺牲者”。
- 地质学能力可以认出，这里是安第斯山脉中的布兰卡山脉（“白山脉”），位于秘鲁的安卡什大区（如果在找到托马斯的秘密图书室时花费的是地质学点数，则这一场景在他的书里出现过）。
- 野外求生或生物学能力对这些藤蔓一无所知——这是非常明显的。它们与角色之前遇到的任何藤蔓都不像。在厚厚的藤条中，薄薄的叶脉流淌着清晰的树液，角色记不得自己听说过这种植物。这些藤条的特征就像树根。
- 神秘学或人类学能力可以发现山顶的岩石和峡谷形成了某个图案，类似中南美洲的象形

文字（只有克苏鲁神话能力可以真正认出这个象形文字，但它的真相，无论是阿兹特克人召唤什么东西用的符号，还是关系到后续的冒险，都随你喜欢）。

新生物：石中口

石中口的样子，就像在柔软的、鳗鱼般的身体尽头长着一张嘴。除了追踪、进食和产卵之外，它完全不进行任何活动。它们来自一颗遥远的、几乎毫无特征的异星卫星，被远古的巫术和神秘石碑的传送魔法带到地球。这些生物也遵守少数支配着地球生物的自然法则。石中口的新陈代谢速度以千年，而不是以几天为单位，它更像是一种地理现象，而不是生物。

通过一种地质上的传送能力，以及释放一种气味像氨水的排泄物，石中口可以在岩石中自由穿行。它的样子看起来就像石头上伸出了一条残忍无情的长吻，吻的尽头是一张圆形的嘴，嘴里长着黑曜石般的黑色利齿。它的身躯光滑，带着颗粒状的软泥。石中口通常会扭曲歪斜地从石头中冲出，咬一口猎物，用它噬咬时的特殊效果让猎物慢慢石化，但它也愿意咬住并摇晃目标，直到把目标撕成它能吞咽的碎块。

石中口的身躯覆盖着有卵石花纹的、柔软的硅质表皮，对振动（包括声音）和光非常敏感。它没有眼睛或其他感觉器官，扁平的尾巴和嘴巴是它身体上仅有的明显特点。它的体内有一个半岩石半生物的驱动器官，可以把生物原料转化为

能量。有些生物原料会被它反刍出来，像一团柔软的雪花一样包裹着它，然后，石中口会在其中下蛋，直到新的石中口孵化出来。新生的石中口极其饥渴，大小像一条狗。它的长度每天增加一倍，直到长成大白鲨的大小。

对它们的远古召唤者来说，石中口的使命是巡逻及保卫神秘石碑，它们的蛋埋在整个地球的立石柱下，在类似的使命中被魔法约束，等待着孵化的日子。但石中口在地球上的本能就是

吃掉一切生物、尽一切可能产卵，总有一天，所有的蛋都会一齐孵化，这也许是在万古之后，也许是在明天。

石化噬咬：石中口的牙齿上有一种外星细菌。这种神秘的细菌在与血液接触后会迅速增殖，把空气中的微粒和皮肤细胞转化成一种完全无机、像岩石一样坚硬的化合物。这块区域还会迅速扩散，吞没受害者的躯体，穿过他们的血肉和衣物。受害者将无法移动，直到细菌将他们的身体完全石化，等着石中口来吃。

在游戏的设置中，石化的速度会减慢，但最终仍会使受害者无法移动。被咬之后，受害者的运动和/或逃脱点数每10分钟减少1点，外星细菌会一直停留在受害者的血肉中，其时间（天数）与受害者的健康点数相当，直到受害者被完全裹入石头。石中口用这种能力来储存食物，它最终会穿过化合物，吃掉受害者。

克苏鲁迷踪

山顶

游戏数据：

能力：运动11，健康21，搏击25

命中阈值：3（巨大）

警觉调整：+2（只有当目标生物站在岩石而非泥土上时才有效）

潜行调整：+2（在岩石中潜行）

武器：+4（利齿）

防护：-5 vs 任何（坚韧的、岩石般的外皮）

坚毅减损：遭到直接攻击或目睹其从岩石中钻出，+2

调查：

生物学：石头“生长”在受害者身上，就像树脂或钙化剂，但它似乎不是有机的，我完全看不出它是什么。晶石，或者更准确地说，是石头组成的带状物，像冰柱一样插入体内生长。损害已经不可逆转，并将最终导致受害者死亡。（医学）

地质学：石头不会这样。无论怎样的岩石，都不会生长在身体上。它不是……地球上的。它的生长速度像珊瑚一样快，但它的材质更像花岗岩。这只岩石“野兽”通过了固体的花岗岩，这里没有裂缝可以让生物通过，生物也不可能通过它。（法医）

野外求生：可恶——踪迹到这块岩石就消失了，这些凹槽就像什么东西拖过了岩石似的。还有这气味……像是麝香或尿，就好像石头出汗了。

警觉：你闻到了什么。是氨水？在这里！一些有色彩的石灰，在……呈水滴状的岩石里，就像凝缩的玻璃。

关于坚毅

这个故事在设计上就会对角色们的坚毅造成严重负担。为了凸显《克苏鲁迷踪》的核心主题，每当他们目睹恐怖的事件，精神健康就会立即受到侵蚀。遭到攻击、发现启示，乃至一切被他们称为“在故事中进行扮演”的行动都很有可能毁灭角色；其他角色则有可能死亡。鼓励玩家们接受这种恐怖和焦虑的气氛，通过具体例子描述他们的恐惧感，让他们扮演出自己的角色正在“枯萎”的坚毅（在《克苏鲁迷踪》第71页中有具体的例子）。

不要把恐惧藏在这个短篇剧本的后面；把它全部抖给玩家看。提醒玩家（以及，当然，他们的角色），他们是孤独的，在游戏中没有什么旁观者，他们不用特意展示或压抑自己的情绪。当一名角色的坚毅受到损伤时，其他角色应当看到这个人尖叫、颤抖、哭喊、诅咒、恳求。

即使你在进行通俗风格的剧本，也不要让玩家摆脱他们的责任。他们角色的反应，可能是下更多的决心、发出更多复仇的怒火，但他们仍然必须作出反应。甚至在英雄行为可能葬送他们的情况下，也可以喊一声“我的上帝！”或让他们喘口气，并保证他们还有重来的机会。

除了剧本中给出的具体细节，你也可以在更多的场合让玩家检定坚毅减损。注意参考《克苏鲁迷踪》第70页的“坚毅减损表”。

方尖碑

（场景类型：核心）

传送过来并非一次致命的下坠，但有受伤的风险。任何未通过难度为2的运动检定的角色损失1点健康，因为他们脚踝受伤、擦伤或碰伤了骨头。

角色全部传送到了南部的空地上，散落在托马斯照片上的那座巨大埃及式方尖碑脚下。它上面的符号有点像印加文字，和刻在地下室中的石碑上的符号一模一样。

地面满是碎石。岩石在三条峡谷通道（北、东北、西北）那里露出缺口，藤蔓杂乱地生长。一股寒冷的风从悬崖后吹来，不舒服，但不危险。

托马斯的厨房就在这里，在陌生的岩石和藤蔓之中，组成了一幅奇怪的景象。它的墙壁扭曲但完整，橱柜里的菜撒在砂石覆盖的地面上。冰箱像一个醉汉，斜靠在厨房的中心。天花板和上面的主卧室地板形成一种奇异的屋顶，覆盖着一张床、一个梳妆台，以及一张软椅。

在盘子的碎片中躺着一具破碎的、沾满血迹的尸体，他的表情震惊而痛苦。这是托马斯照片中的一位（具体地说，是朱勒·法夸尔森，尽管调查员只有去过托马斯的秘密图书室才能认出他。否则，这只能在所有其他探险队员被发现之后被推断出来）。

证物采集能力可以确定他的死

因：背部的无数小伤口，像是被折叠刀刺的。法医能力可以发现，从血液飞溅的样式来看，不仅是刺，还有砍；这里盘子上的鲜血不是这个受害者的。

此外，**证物采集能力**还能发现血迹从厨房延伸到盘根错节的树根和藤蔓周围，进入超现实的丛林。**证物采集**或**野外求生**可以用来追踪这条线索，来到场景“火车车厢”。**野外求生**也可以揭示出，有足迹沿着另一条路线进入岩石丛中，这会使角色进入场景“怪物的牺牲者”。

地质学能够揭示出，这里的岩石有着不安的细节：它们不属于这座冰雪覆盖的山脉，而更像是在海洋中形成的。它们很光滑，像黑曜石，色如石灰，还带有无数孔隙，像干枯的海绵。从悬崖上可以望见，别处尽是白雪皑皑的山峰，但这个高原上却完全是山腰处的温带气候。为什么这里不下雪呢？

火车车厢

（场景类型：可选核心1）

多年来，传送石碑及其碎片把许多奇怪的东西传送到这个山顶，其中就包括托马斯·菲尔的厨房和这个红色的金属车厢，它深深地楔入了岩石。

你也可以让其他物品被传送到山顶以渲染这里的神秘，或者用于搞笑。例如，一架轻型货运飞机的尾部、半石化的骆驼、雪橇、大约一半的汽车，以及教堂最高处的一个钟楼。合理地付出1点调查能力——特别是**神秘学**——可以让角

色意识到这些东西是怎么出现在这里的：在刚才或者别的时候，地球某处的一座传送石碑被激活了，而这些东西恰好在石碑附近。

血迹从方尖碑脚下一直延伸到这里。在火车车厢里，关上的滑门后面，是韩武的尸体，他被托马斯刺伤，流血致死。他用自己的血在地板上涂了遗言：

- （核心线索）“托马斯·菲尔杀了我”。它好像被人努力擦过，但血迹已经太干，没法完全擦掉。

法医或医学能力可以发现，韩武死于身体侧面及胃部的三处砍伤造成的失血，伤口似乎是一把直剃刀造成的。

证物采集能力可以发现，韩武的尸体已经被彻底搜查过了。他的手上沾满了自己的血。

野外求生能力可以发现，韩武的装备根本无法让他离开这里——他穿着一双很好的靴子，但没有登山背包、水罐或任何其他装备。他的衣服就是平常的衣服。

支付1点**证物采集能力**的角色会产生坚定的预感：韩武的遗言没有撒谎——没有人会在这种情况下撒谎。

怪物的牺牲者

（场景类型：可选核心2）

这是第二个可选的核心场景。剩余的探险队员们从方尖碑那里逃过托马斯·菲尔的攻击后，分别逃到了这两个地方。两个场景提供的信息都是相同的。这里留下两个幸存者的原

因是，守秘人应当在至少一个场景中保留一些灵活性。你可以定为第一个受害者已经死去，只留下一些关于怪物的提示，或者让一个幸存者的叙述突然被怪物的袭击终止。或者你也可以只让每一个幸存者对不同的人际关系作出反应，让更多玩家有机会表现闪光点。

这些幸存者已在攻击中离散，因此他们是分别遭受攻击的，现在正躺在山顶峡谷的两个不同地方慢慢石化。如果这符合你的目的，你可以定为他们中有一个已经死了。

除了给予角色机会，让他们找到关于石中口的调查证据之外，这些受害者能够给予以下线索（需要支付1点社交能力的线索会特别注明）：

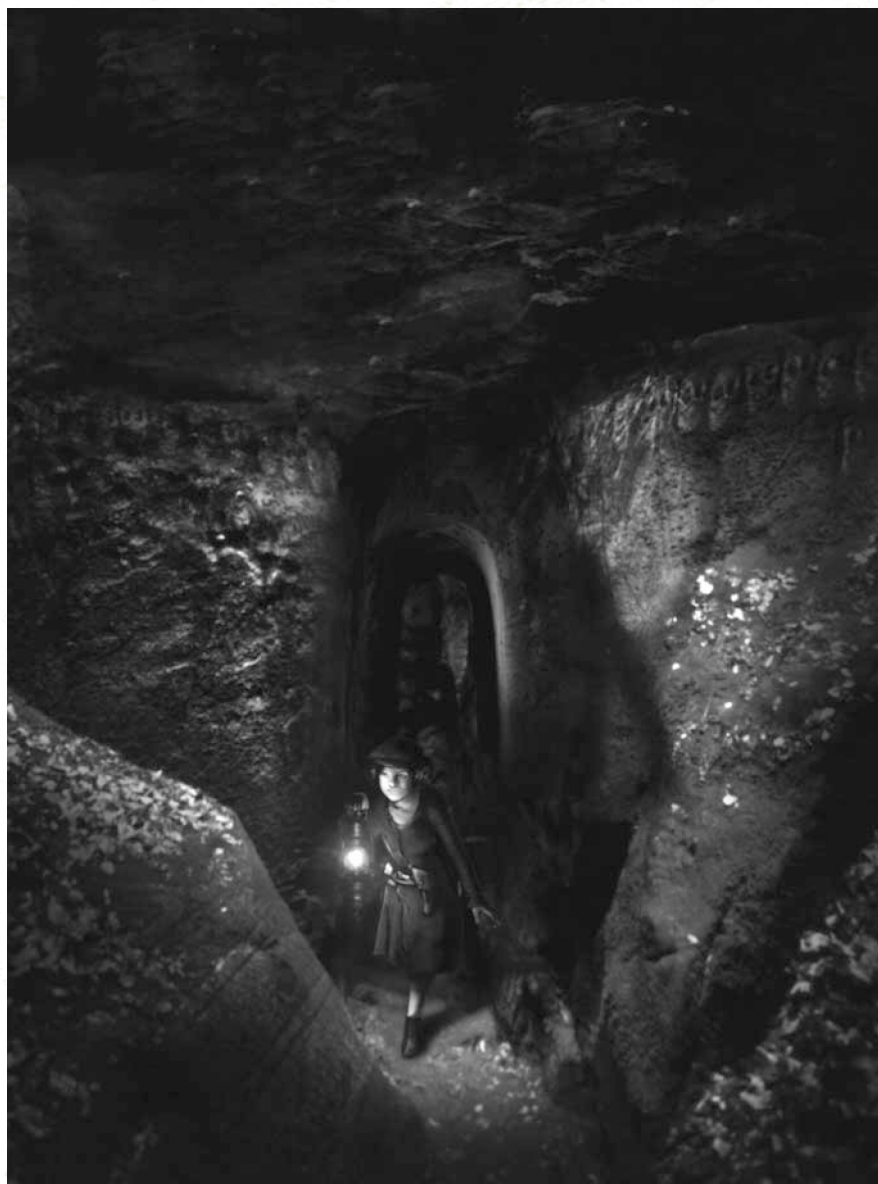
- （核心线索）托马斯·菲尔摸到石头后就疯了。来到这里后不久，他就杀死了法夸尔森、刺伤了韩武。

•（核心线索）托马斯曾对他说，要回到地下室中的那块石碑那里，石头是绝对必要的。他说，无论任何人，只要碰到石头，就会被石头传送走。

•（核心线索）石化是极为缓慢的。“根据我的推测，我几天前就该死了。”

•（1点）遭到怪物攻击时，凯勒曼丢失了他的手枪。它就在离这里不远的峡谷里（只要获得这条线索，就可以自动找到手枪）。

•（1点）托马斯看起来并不怕那些怪物。他说，它们不会攻击带着它们的“蛋”的人。



- (1点) 那些怪物会从岩石里发动攻击。如果你闻到动物的尿骚味，它们可能就在附近。

巢穴

(场景类型：次要挑战/阻碍)

这个不深的洞穴出现在两条峡谷的交汇处，里面十分黑暗，散发着腐烂的味道。地面是坚硬的岩石，散乱着骨殖和自然形成的木乃伊，它们覆着茧状的岩石。这些都

是石中口的古代受害者早已石化的遗体，全都被吸干了肉质和体液。

在这个可怖洞穴的另一端，是通往另一处小空间的岩石裂缝。穿越这凶残的藏骸所需要进行3点坚毅检定，并让玩家来到“窝巢”。

这里也是石中口发动攻击的理想所在。它们会从岩石地面上猛扑过来，同时掀起一堆变成棕色的、恶臭的骨头。

窝巢

(场景类型：额外奖励)

这是一个只比岩石裂缝大一点的小空间，地上堆满了被收集来的沉积物，周围是一堆光滑的卵形石头，和角色在托马斯家的地下室里发现的那块一模一样。这些就是石中口的蛋。这里有12个蛋，每个都如鸵鸟蛋或足球那样大，重量约10磅。

关于这一场景的更多线索，参见场景“地下室”和石中口的描述。石头对携带者产生的效果，参见场景“怪物袭击”。

神殿

(场景类型：核心)

在山顶的最北端，某些古代民族建立了一个神殿。它由堆叠的异界岩石筑成，上面覆满藤蔓。在这座神殿中心有一座石碑，石碑上用几种死语言刻着古代的克苏鲁神话秘密。这些文字会在阳光下闪闪发光，就像玻璃一样。石头摸起来是热的，涂着血腥的指纹，还发出低沉的、放电般的嗡嗡声。

- (核心线索) 一些托马斯·菲尔的个人物品就散落在这里：他的夹克、他的袖珍日记、一把沾满鲜血的直剃刀、他的鞋子、他的儿子们青年时代的照片。

- (核心线索) 托马斯的袖珍日记记录了他加速疯狂的过程。他的记载变得愈发狂热、缺乏秩序、缺乏科学性。在结束的时候，他热切地记道，他影响了这座石碑。他已经成功地施放了一个法术，并为此欣喜若

狂。他被“这座神秘的旅行钥匙石”所“深深吸引”，而且现在“我似乎可以自由地在石头和石头之间旅行了！”。

- （核心线索）袖珍日志还记道，他正在寻找更多的“蛋”，并带着它们踏上旅程。

- 证物采集或野外求生能力可以发现，有人一直住在这里，显然是吃藤蔓、喝树液过了几天。

- 人类学能力可以发现，这座神殿的风格类似印加旅行者的圣地，但石碑更像维京人的道路标记。和托马斯地下室里的那块石碑相比，这块石碑的铭文更加复杂而有序，可能是完整的文本，而不是简单的标记或仪式性作品。

- 神秘学能力可以猜测出，这块石碑是另一个“发射器”的接收器，但显而易见，它无法通过简单的触摸启动。石碑上的雕刻一定是一道咒文，如果是这样，石碑还“热着”，说明咒文刚刚被施放过。

这一场景的意义，是预示托马斯的疯狂和危险。更重要的是，它是为了让玩家和他们的角色认为，他们来得太晚了，托马斯已经自己一个人消失了。他们似乎被困在了这里。

从这里可以直接转到场景“凶手”，你在你认为充满戏剧性的时刻让托马斯登场——他仍然和角色们一起留在山顶（他在寻找石中口的巢穴，以找到更多蛋，把它们带到别的土地上去）。当时机来临时，托马斯

会返回神殿所在的空地，并发现角色们正在翻找他的物品。

怪物袭击 （场景类型：阻碍）

每当你需要一场戏剧性的冲突或一次绝望的行动时，都可以让石中口从附近的岩石后冲出，袭击角色。石中口可以轻易地发动一次戏剧性的攻击，一口咬掉一名场景“怪物的牺牲者”中的半石化幸存者的脑袋。目睹这样的场景需要进行4点坚毅检定。

只有当所有角色都携带着它的蛋的时候，石中口才会攻击携带着蛋的角色。它被某种神秘的力量强迫着，希望自己的蛋被带到别的立石圈中去，但又被天性强迫着，想要自己孵化这些蛋。它平衡了这两种冲动，只以没有携带它的蛋的对象为食，只有当没有其他目标时，才会攻击携带着蛋的角色。

如果这是一场单场冒险，不要惮于让石中口吃掉你的一两个角色——在《克苏鲁迷踪》中，死亡是意料之中的事情。

凶手 （场景类型：核心-高潮）

这一场景可能与场景“神殿”重合，如果你决定把冒险的高潮放在角色们到达神殿的那一刻；这是一个简单的场景，可以作为任何路线的结尾，并让玩家的做法决定最终的调子（然而，要知道，如果托马斯彻底地攻击了角色们，他就可能在战斗中身受重伤，从而使角色们从他身体里取

出石头时感到紧张，因为“不管怎么做，他总会死的”）。

当托马斯出现在这一场景中时，他会半裸着，全身都是灰色的污垢，被一块刻有符文、发着红光的石头照亮——这块石头嵌在他的体内。如果有必要，他可以做一场有点邪恶的独白，解释他是怎么成为一个“有石头的人”的。

托马斯只会在“重伤”（参见《克苏鲁迷踪》第62页）的时候放弃战斗。为了戏剧化的目的，他的意识应当不需检定就能保持清醒，以提供必要的证词。如果因为什么原因，他在规则层面上死了（健康点数为-12或更低），他会徘徊在死亡边缘，意识依然保持清醒，并声称：“我想，是那块石头……让我活着的！”。这样会比较好，而且，这依然不会让玩家卸下重担——因为回家的唯一方法就是杀死托马斯·菲尔。

引导式线索或付出2点社交能力也许可以减轻将他杀死时的坚毅检定。这会让他放下枪，站在那里——他将面对“生存还是死亡”的哲学问题。托马斯为神殿里的石头疯狂而痴迷，不愿回家。“为什么在我可以往前走，去看那些新地方、新景色的时候，你们却让我后退？”他说道，“你们难道不明白这些石头可以带我们去任何地方吗？！”

如果强迫他，他会挑战道：“如果想要这石头，你就得杀了我。我现在能去看全世界，我不愿意再回到那座小房子里。”他会用搏击技能抵御，不惧死亡，但依然有可能战胜角色们。

角色中的一人必须上前杀死托马斯，拿到石头。这是一个纯粹的角色扮演场景，和他有不同关系的玩家必须想出他们的角色解决这个难题的办法。确保他们有时间互相争论，并让所有角色都在这个场景中发挥自己的反应。但没有太多时间可以让他们浪费：石中口已经被他们的打斗吸引到了附近。

如果角色们选择跟随托马斯去某处旅行，你有这样几个结束故事的选择：

- 托马斯·菲尔自己传送走了，把他们抛在山顶上等死——一个悲伤的结局，而且和标题构成了绝妙的讽刺。
- 托马斯·菲尔把他们全都传送到了一片废墟里，这里是一座巨大的城市，也许位于外星，也许在异世界。角色们发现自己被立石柱包围……许多巨大的触手堵住了他们的去路，触手顶端长着庞大、悬停、微颤的嘴，就在他们头顶。他们都被这些巨大的无底洞吞没，包括托马斯·菲尔。也许他们的鬼魂会出现在后续的故事里。
- 角色们和托马斯·菲尔传送去了一个迟来的高潮，他们的目的地不会向玩家透露，除非你想让这些角色（作为非玩家角色）在后续的故事中回归。

尾声及续篇

任何角色当然都可以在后续的故事中出现，但他们如今已经揭开了石碑的真相。你可以考虑把传统

的调查行动与可能利用石碑进行的全球冒险结合起来，例如以下这些情况：

- 石碑本身就可以成为后续调查的主题，角色们可以试图从全世界的邪教徒、贪婪的艺术品黑市商人、失落都市那里寻回这些石碑。
- 石碑可以成为各种盗窃和谋杀的动机，角色们可以去追踪另一个企图把石碑用于自身邪恶目的的组织。
- 角色们发现，全世界的大部分石碑都已被捣毁或毁坏，可用的石碑只可能存在于某些古老而神秘的失落都市中，必须通过传统的旅行手段才能到达这些地方。在这种情况下，石碑的作用只是把角色带入秘术的世界——而且，无论如何，你的角色已经准备好获得山顶神殿中的石碑上的神话法术了。

另一种更为复杂的做法，则是让这个故事中的角色成为其他故事中的非玩家角色。你的后续冒险可以让玩家选择新的、更加个性化的角色，让他们调查失踪的简·乔伊斯-克利夫兰，或者被诺克斯·梅克皮斯卖到黑市上的古董（这里只是举例）。

无论是什么吸引了这支新的调查员队伍，玩家们只有让自己的新角色继续追踪线索，才能发现他们的旧角色的最终命运。他们可能受莱特警探委托，去调查梅克皮斯被谋杀的案件，也可能在一个城市中进行广泛搜索，想找到被绑架的

简·乔伊斯-克利夫兰。他们最后面对的，可能是一个以石碑为中心的邪教教派，而这些抢走石碑的人受发疯的肯尼斯·菲尔领导。

一旦这个故事结束，故事的幸存者就可以任你玩弄了。

