模组名称：逃离疯人院

模组时代：现代？

模组地点：美国，哥谭（高登）市

推荐玩家人数：4-6人

模组梗概：民风淳朴的哥谭市，在黑暗骑士的保护下虽然饱受摧残可却仍然留有着希望。现在，似乎某些不可描述的存在也对这座城市感到了兴趣。而这一次……

模组时长：未知

导入：几个来到哥谭的外乡人从沉睡中醒来。他们惊讶的发现自己醒来的地方已经不是自己下榻的旅店，而是一间充满着白色软垫的狭小房间，这房间就像是精神病院专门用来收容病人用的病房一样……

给KP的信息：本模组虽然采用了蝙蝠侠的世界观，可是并不需要KP或者调查员多么了解蝙蝠侠。在剧情设置上，故事的起因是因为阿布霍斯出现在了阿卡姆疯人院的地下（被关在疯人院里的小丑太无聊了，他尝试了一些从不知道那里听来的东西。），而此时恰好赶上了贝恩（武装犯罪分子头目）来劫取一位被关押在疯人院的危险罪犯。阿布霍斯的出现使得疯人院的工作人员和武装犯罪分子们团灭在了疯人院的地下深处，并且改变了疯人院的结构。而此时几个之前刚刚被送入病房的“病人”则刚刚醒来。

“病房”开始地点

PC们此时被分别关在单独的病房当中。病房中的墙壁和地面上都是白色的软垫。而PC们的所有随身物品也都不见了，身上的衣服也都被更换为了白色的病号服。此时的PC们需要在状态栏中增加状态“失忆”。（PC不得向其他人透露自己的姓名，具体年龄，以及职业等信息，在游戏开始前也不允许玩家们之间交流这些信息。同时在失忆期间，角色的职业技能点数加成不受影响。）

病房当中除了墙壁之外唯一不同的东西，只有房间的门。每一个病房中的门都是相同的，就像每一个病房内的情况也相同一样。这扇门的顶部有供看守确认病人状况用的栅栏型窥视孔，但是出于安全的考虑，这个窥视孔的高度要明显高于一个正常成年人的高度。可见看守在牢房外向内窥探的时候都是踩着些什么东西。而门的中下部有一个专门为了送入食物和回收餐盘用的豁口，豁口上装有可以内外翻开的铁片以阻挡视线。

尝试着检查病房中的墙壁也是徒劳，这个病房中唯一可以尝试着进行交互行为的东西也就只有房门而已。在轻推房门之后，调查员会发现病房的房门果不其然是上锁了的。但是在数量众多且相互比邻的病房中，有一个调查员的病房却没有上锁。这个调查员的病房门外侧有着一个“0”的红色油漆数字。（在‘失忆’这种异常状态的影响下，KP可以通过给病房编号来称呼调查员。除了0号房间比较特殊之外，其它的病房号可以完全由兴趣决定。）

走廊

0号病房中的调查员在离开房间之后，会发现病房外是一条狭长的走廊，走廊两侧有着数量不等且房门互相错开的病房。走廊肮脏不堪，与整洁的病房产生了鲜明的对比。无数黄色的，褐色的甚至暗红色的污渍被随意的涂抹在走廊的墙壁和顶部，并且不断散发出臭不可闻的气味。

而值得一提的是，这些病房的房门上都插着钥匙。这里要注意，0号房间处于走廊的最深处。而在走廊两侧的房间数量会远多于调查员的数量，而如果开错了房间门，就会放出一些可怕的东西。（不需要描述病房中存在的模样，因为在病房门被打开的那一瞬间，开门者就已经死了。）

不过所幸错误房间中的东西并不会对声音产生反应，也不会主动发出声音，只要不胡乱打开房间，0号调查员就可以通过喊话或者敲门等类似的方式和病房中的调查员们取得联系。（KP可以通过一次灵感鉴定或者隐晦的提醒０号调查员不要随便的打开病房的门。毕竟谁也不想故事在一开始就结束不是吗。）

在调查员们全部从病房中解放出来之后，探索势必会向走廊的深处进行。这条走廊是没有岔路的，继续朝着走廊另一边前进的话，会发现两边的病房越来越少，而墙壁上的污迹则越来越多，继续向前地面上开始出现还没有干涸的液体。这些液体不知道是由什么物质组成的，贸然之间还是不要接触为妙。

当走廊两侧完全消失之后，调查员们会发现走廊的墙壁上出现了金属制的防护挡板，而且会在墙壁发生这样变化的地方发现两个相互对称的房间。这两个房间是为了防止被关押在病房中的危险病人逃走所准备的“哨所”。

两间“哨所”的前方就是一扇被合上的闸门，这扇闸门如此沉重，以至于它完全不存在被人力打开的可能性。想要开启它，必须要解开“哨所”里的谜题。

打开闸门后就会发现闸门后是一间大厅。

哨所

两间哨所中的布置完全相同，以走廊为轴，呈现出对称的布局。哨所内并没有多余的装饰，除了一张供守卫休息的椅子和一张工作台之外别无他物。而此时的哨所中也充斥着和走廊里一样的污秽物质，甚至还有一些会从屋顶滴落下来。

在两侧的哨所中调查员们可以分别找到一根金属撬棍，一张署名尼格马（谜语人）的纸片和一具被某种不明生物撕扯并杀死的守卫尸体。其中守卫的尸体上虽然明显有被巨力破坏的痕迹，可是他的头部和躯体还大致完整。

工作台：开启闸门需要同时在两个哨所的工作台上插入两把不同的钥匙，否则无法启动哨所中的机器。而两张工作台上也分别设有相应的两个钥匙孔，除此之外，工作台上还可以找到一份被守卫拿来消遣的报纸。

报纸：报纸上的大部分内容都被那些不明的污渍弄得难以辨认，可是通过细心的翻阅还是可以找到一些有用的信息。如果要解读报纸上得到的零散内容需要进行一次图书馆利用或者侦查鉴定。通过后可以从报纸上零散的单词上推断哥谭市最近可能受到过某种巨型生物的袭击。

守卫尸体：从守卫的尸体上无法直接找到开门的钥匙。但是却可以得到一把装有五发麻醉子弹的警卫用手枪，以及一根电击警棍（电量可使用三次，不足以致死）。除此之外，这个守卫身上并没有携带钱包，手机等可以证明身份的东西。（对守卫使用侦查之后会发现这具尸体有被人‘处理’过的痕迹，不能通过侦查直接获得钥匙的位置）

两把开启闸门的钥匙分别被藏在守卫的左眼后和右眼后（想要解剖尸体拿到钥匙则需要进行一次0/1d3的san值鉴定）

纸片：纸片上写着两句话，分别写在了纸片的两面，一面是“上边毛 下边毛 中间一颗黑葡萄”（提示钥匙的位置，该谜语答案为眼睛）。以及另一面“什么东西是你的但是别人用的比你还多?”（支线线索提示，该谜语答案为名字）。

大厅，地下四层（大厅以后的场景如无特殊说明，则都遍布着那些肮脏的污垢）

这间大厅原本被用于对精神病人们的日常生活进行辅助。在大厅中，可以看到四条道路，它们分别通往厕所，隔离式心理咨询室，浴室以及医务室。在这些房间中，心理咨询室和医务室的门是上锁的。

大厅原本就不是用来承担什么实际功能的场所，所以在这里也很难找到有用的东西。在大厅的一角，有一台被吊挂在屋顶上的电视。而电视的遥控器就在电视下方的小桌子上。

尝试打开电视的话会发现电视中开始出现雪花屏，并在几秒之后自动转为播放录像功能。录像的内容是一个戴着维多利亚时代英式高礼帽的矮小男人（疯帽匠）对着摄像头的自语。他在录像中不断重复“它来了！它们来了！这个城市完蛋了！都死了！所有人都死了！”诸如此类的话，加上他神经质的表情和背景音乐中极为违和的欢快旋律，每一个看到这个录像的人都需要进行一次1/1d3的san值鉴定。同时在播放完这一段影片之后，一道之前不存在的门出现在了电视旁的墙壁上。

突然出现的门上有着极为古怪的锁，说是锁，不如说是一个有着四个不同形状凹槽的平台。这个奇怪的平台边有英文的说明，想要打开这扇门，至少需要两个凹槽被放上正确的东西。（这四个凹槽的形状分别对应了从四个房间中获得的道具。）

这扇门是一扇电梯门，每在平台上放置一件道具，就可以使电梯上升一层。此时大厅位于地下四层，所以只放置一个道具是没有办法启动它的。在启动电梯之后，放有道具的平台会跟着电梯一同上下，可以通过这部电梯往返于几个楼层之间。（电梯最高可以到达地下一层，最低只能返回地下四层）

厕所

这是一间开放性的厕所，鉴于病人们可能具有的攻击性，这种厕所在设计的时候完全没有考虑过给人一点点的隐私。而现在厕所中的环境也是这样的一目了然。满地的肮脏液体和半固体充斥着这间厕所，这间厕所是如此的令人作呕，以至于每在这里待三分钟，就需要进行一次意志鉴定来判断会不会呕吐。（在呕吐之后可以根据呕吐物的内容来确认最近只有少量进食。可以按照呕吐物的外表来判断进食的物体多半是面包。除此之外，如果调查呕吐物的话，还会在里面发现一些类似微型机器人的东西。这是蝙蝠侠用来定位调查员用的机器人，其中已经有大部分进入了血液循环系统，无法被取出。）

调查这间厕所，可以在第二个马桶中发现里面似乎有什么东西。（总共有五个马桶，如果侦查没有通过的话，想要获得道具似乎也就只有挨个伸手掏一掏这些马桶了。）但是如果要把手伸到这么恶心的东西里的话，需要过一次-20的意志坚定，如果失败则进行一次1d3的san值鉴定。最终从马桶里掏出来的东西，似乎是某种大型食肉动物的牙床。（鳄鱼人）但从这个牙床的大小来看，这个牙床的主人看起来要比普通人类稍大一些。

除了这个沾满污物的牙床之外，这间厕所里没有其他东西可以利用了。

浴室

浴室跟厕所有着异曲同工之处，除了挨着墙壁两侧的花洒，没有什么其它的东西。而与其它房间不同的是，这间浴室的状态十分整洁，里面并没有污秽的附着物或是其他什么类似的东西。

也正因为这间浴室十分干净，如果调查这里的话，会发现这里的地砖有些奇怪。白色的砖块中夹杂有一些红色的砖块，而且这些红色砖块的样子组合起来正好是1/2（二分之一）的图案。当数量正好是调查员一半人数的人进入这间房间的时候（很遗憾，如果调查员数量为单数，则需要调查员中有一个人横跨在浴室的入口处，符合二分之一这个概念，才能解开这个房间的谜题。）房间里的花洒会一起开始喷水。但是其中有一个花洒却似乎被什么东西堵住了。（侦查技能也好，或者KP主动引导也好，只要让调查员们注意到这个现象就可以了。）

拧开被堵塞的花洒头，会发现里面有一枚两边样式相同的美式硬币（双面人）。

医务室

医务室的门锁是可以用暴力手段（撬棍，开锁，直接撞门的话需要进行一次10的力量对抗）打开的。

医务室内的摆设比较复杂，但是可以被调查的也就只有病床，药品架和书桌这几个地方。

药品架：药品架上并没有什么可以被实际使用的药品，毕竟这种医务室更多只是存放即将用在病人身上的药物，不会有太多存货。不过如果仔细翻找的话，还是可以找到两管应急用的镇定剂针剂。

病床：病床上只有一张薄薄的床垫和一个看上去就不舒服枕头，床上有抑制病人活动用的皮带。撕开枕头的话会发现里面有一本阿卡姆（阿克汉姆）疯人院院长，阿卡姆（阿克汉姆）医生的治疗日记。

翻阅这本日记需要一个小时的时间，一个图书馆利用可以更有效的找到其中的关键信息（时间减半）。但是总之，调查员们可以在日记中找到的内容并不是治疗某一个病人的记录。它更像是在描述某种无形的力量在影响着阿卡姆（阿克汉姆）疯人院，某种可怕的疯狂的东西出现在了阿卡姆（阿克汉姆）疯人院的地下深处（阿布霍斯）。但是医生本人却并有胆量探索它。医生也就此事拜托了他的某位朋友（蝙蝠侠），但是这位朋友最近却在另一桩麻烦事里无力脱身。所以他也只能任由这种扭曲的力量在病院中扩散。（这段内容可由ＫＰ自由发挥变成日记中杂乱的语句，这里就不单独写出了。）

注意：在日记本的最后，阿卡姆医生提到那位朋友（蝙蝠侠）将几个人送来这里寻求他的庇护，虽然他很惊讶为什么以那个人的情况会需要自己来保护这几个看起来经受过巨大刺激的病人，可是在蝙蝠侠的强烈要求下，他也只能接受。有趣的是，阿卡姆医生在日记中提到的病人数量要比调查员的人数多了一个。（多的那个人是小丑，调查员的名字不在日记中，日记里只记载了人数。）

阅读这本日记的人会因为受到日记中阿卡姆医生恐惧的影响而进行一次0/1d3的san值鉴定。

书桌：这张书桌就像你其它医生的办公桌一样，有着一个宽大的平面和两侧自上而下的抽屉。不需要进行侦查，只要逐层拉开抽屉就可以在左侧的最下层抽屉里发现印有阿卡姆（阿克汉姆）字样的钢笔。

隔离式心理咨询室

想要打开这个房间的门必须要使用特殊的门卡。因为看起来为了防止接受治疗时的病人做出失控的举动，心理咨询室的门经过特殊的加固处理。而这张门卡则在地下三层中。

在获得门卡打开这间咨询室之后，调查员们会发现一个自称是三个人的疯子（小丑）蹲在墙角里说胡话。当然，这个人现在脸上没有厚重的油彩，身上也没有紫色的西装，连嘴角两侧的刀疤都没有。没有办法从任何外貌上来判断他就是小丑。（对小丑使用心理学则必然失败，毕竟丑爷的疯狂已经深入骨髓了。而且根据他曾经的表现，正常情况下的小丑毫无疑问是一位心理学大师。同理，对其使用任何说服，恐吓或者类似的话术都是在冒险，一旦这些鉴定成功，不仅无法说服小丑，成功的调查员必须自己过一个0/1d2的san值鉴定。）

跟这个疯子对话也是徒劳的，他只会说一些毫无边际的胡话罢了。但是如果调查员对他说出了谜语人的谜语，他会下意识的回答正确答案。同时，如果调查员用在地下二层的话询问他，那么他会在突然发出一阵刺耳的狂笑之后从怀里掏出一副假牙玩具（实际上是炸弹）送给调查员，并且热心的告诉他们按下假牙上的某一颗牙齿（起爆按钮），你会获得无比的快乐。（与小丑说话是一件很富有挑战性的行为，他的语言天生就带有使人失去理智的魔力，每听他说三句话，都需要进行一次0/1d2的san值鉴定。）

如果将其它房间得到的物品给小丑看的话，他会做出以下回应：

鳄鱼人的牙床：天哪！把那东西从我身边拿开！它比在鳄鱼人嘴里的时候还要臭！

双面人的硬币：哈，哈维总在想着用这东西来逃避选择。

阿卡姆医生的钢笔：这可是我一位老相识的东西，他用它写过很多有意思的东西。（病症报告）

杀死这个人也可以从他身上获得假牙炸弹。他并不会自己使用这个东西。而且在调查员伤害小丑的时候，他也不会做出任何形势的反抗，反而会一边笑着一边鼓励调查员们这么做。小丑的生命值以一般人平均值来计算。

这个人不会同意和调查员同行。（当所有调查员都离开此楼层且咨询室打开时，小丑会走出房间并在大厅里继续召唤阿布霍斯。但是此时的小丑其实并不是阿布霍斯的信徒，他这么做的目的只是单纯的想要让所有人看看“真正的疯狂”是什么样子。此召唤时间为60d3分钟，期间如果调查员返回，可以打断召唤。）

地下三层（植物园）

在电梯上摆放随机两件物品就可以来到地下三层。

地下三层已经被茂密的反常的植物所覆盖了。同时不同于地下四层照明用的灯具，地下三层的照明灯具发出一种暗红色的光。

漫步在这一层要小心那些在四周蠢蠢欲动的植物触须和带有不同毒素的且会主动喷射花粉的花朵。（触须伤害为1d2）

这一层的大部分房间都被巨大的植物所塞满了，所以无法进入。不过可以进入的房间还是有很多，这里不做固定的数量要求。只要在这些房间中安插两个关键房间即可。

通过一次自然史可以得知，虽然这一层的植物看起来种类繁多，但其实它们的源头都来自于一个母体。即这一层的所有植物其实都是一株。

通过一次侦查（这个我也不知道要过什么了，KP自己决定何种鉴定可以知道这个信息。）得知，这里的植物长的如此茂盛可能和屋顶的照明灯有关系。灯光中可能含有可以帮助植物进行光合作用的物质。

关键房间1（青藤长眠之地）

在这个房间中，调查员们会看到这一层所有植物的源头。一颗巨大的藤蔓植物，它的主干已经有半个房间那么大了。而在主干的一面，一个年轻且美丽的女人（毒藤女/毒青藤）已经和这株植物融为了一体。

毒青藤之所以会变成这个样子，是因为她在小丑的蛊惑下用跟自己共生的植物吸收了阿布霍斯的污染物，导致身体被古神改造变异。此时的她神智已经基本丧失了。但是调查员还是可以尝试着和她进行一些基本对话。

与毒青藤对话的话，她会声称自己是一名叫做帕米拉（毒青藤本名）的女人。同时她不记得除了这个名字之外自己的人生履历。但是她会警告调查员们这里的地下有着十分可怕的东西，希望他们尽快离开。（话虽如此，可是此时的毒青藤已经没有办法控制自己被古神污染过的植物，她所能做的也就只有警告调查员们而已了。而她的身体也已经基本木质化，不存在被从树上剥离的可能性。注：毒青藤的身体各部位上都有可以让男性疯狂的毒素，贸然对她进行身体接触的话，后果请尽情发挥。）

关键房间2

这个房间是这一层里唯一没有植物渗入的房间。房间的门没有上锁，打开房门会发现在房门的正对面坐着一个结实的男人（贝恩/班恩）。这个男人赤裸着上半身，露出结实且健硕的肌肉，下半身穿着一条军用长裤。（门卡在他的裤兜里）他的背后有两个因为长期使用而无法愈合的伤口，这是他长期给自己注入某种类似毒品的强化剂的结果。

注意到调查员们打开了房门，贝恩会以清醒的头脑询问调查员们的来历以及目的。他是这所疯人院中最后一个正常的npc。同时，他也保管着心理咨询室的门卡。对于贝恩的问题，其实调查员们不论说什么都是一样的，因为他们身上穿的正是疯人院的病号服。

贝恩会出现在这里的目的原本是要救毒青藤越狱（二人并无感情纠葛，纯粹是毒青藤的研究在很多时候真的很有用。），可是恰好赶上了阿布霍斯出现在疯人院深处，随贝恩前来的士兵悉数成为了古神的祭品，就连这个几乎达到人类极限的战术大师也耗尽了自己的强化剂。他受死于疯人院地下的阿卡姆医生所托保管着小丑的门卡。同时，在见识到了古神的存在之后，贝恩已经放弃了生还的打算。

与贝恩交流可以得知部分事件的真相，但是关于阿布霍斯的种种，贝恩也完全不知情。

询问贝恩关于门卡的事情，贝恩会很爽快的说出门卡在自己手里，并且拒绝交给调查员们。想要拿到门卡，要么就要彻底说服贝恩（需要三次成功的话术鉴定或者一次大成功的鉴定。），要么就要击倒这个男人。（考虑到如果真的有人说服了贝恩，甚至让他成为团队的一员，那么贝恩会拒绝和小丑见面。小丑也是如此。）而在和贝恩交谈的时候要十分小心，一旦某一次话术鉴定失败，就会触怒这个家伙，进入战斗状态。

NPC信息：贝恩 str80 con 80 siz 80 dex 70 技能：擒抱（伤害1d4,被擒抱者下一回合无法行动，可被打断） 黑暗骑士陨落（擒抱状态下使用，将对手高高举起，然后在自己的膝盖上折断他的脊柱。伤害1d6，附带状态，脊柱粉碎。）

地下二层（支线，寻回姓名）

在电梯上摆放随机三个物品就可以到达地下二层。

地下二层原本是疯人院的工作区和员工休息区，但是因为建筑的结构扭曲了，于是就变成电梯上的“地下二层”。这一层有着很多的资料柜和办公桌，还有一些供员工休息用的地方。而想要找到调查员们的病历表吗……则需要进行一次解谜。谜语被放在了电梯出门的布告栏上。署名仍然是尼格马（谜语人）

谜题共有两个

第一个是“我可以挑起或终结战争，我可以给你力量，让你成为英雄，也可以使你无力。只要一瞥，就能诱走我，但却没什么能逼我驻留我是什么？”（答案是时间）对应的地点是这一层唯一的一座大型落地钟（位于工作区）的表盘后面。

第二个是“什么东西由绿变红?”（这个答案有点恶心，但是我就是非常想用它。答案是搅拌机里的青蛙。）青蛙被饲养在员工休息区的饲养箱里，搅拌机则在员工休息区的桌面上。将青蛙放入搅拌机中，不需要启动搅拌机，搅拌机下方就会打开一处暗格。（在搅拌机中放入其它东西也有这个效果，里面只是装了一个压力感应器。）

除此之外，这一层没有什么其它有意义的东西了，KP可以自由发挥，根据调查员们的情况给予一些补给或者武器之类的东西。

地下一层（原地上一层）

这里是原本疯人院的一层，因为扭曲的力量才变成了地下一层，但是对于调查员们来说，通过电梯到达的地方本来就不一定在空间上具有逻辑性。

总之，收集完所有的道具的调查员们终于看到了这间该死的疯人院的出口。这一层中并没有阿布霍斯的污垢。接下来只需要跳窗也好，走正门（走正门需要经过一层大厅。）也好，都可以安全的离开这间疯人院。如果没有前往一层大厅就离开了的话，见结局一。而如果前往或者途径了一层的大厅，则会在那里见到正好赶来的蝙蝠侠。

蝙蝠侠知晓调查员们所有知道的情报（因为调查员们身上有纳米机器人）。他会告诉调查员们更多的真相（但不是全部，蝙蝠侠可以隐晦的解释阿布霍斯的存在。蝙蝠侠本人也并不完全了解阿布霍斯。）然后他会告诉调查员们疯人院外面时安全的。（蝙蝠侠不会和调查员发生冲突，哪怕调查员主动攻击他，他也会将调查员当成是极度恐惧下的精神错乱。他会以常人无法理解的手段制服调查员或者调查员们，并让剩下的人带他们离开这里。如果所有调查员都加入了对蝙蝠侠的战斗…………蝙蝠侠会把他们打晕后送离疯人院。）

如果调查员们询问蝙蝠侠接下来会怎么做，蝙蝠侠会坦言他要去对付造成了这一切的元凶。并和调查员们告别前往这栋扭曲建筑的最后一层。即阿布霍斯的所在。

如果调查员们选择离开，则见结局二；如果执意要和蝙蝠侠同去的话，见结局三。

结局

结局一：调查员们顺利的离开了这座异常的疯人院，可喜可贺。

结局二：调查员们和蝙蝠侠告别并离开后1d20分钟后，疯人院的所在被重型火力轮番轰炸，整栋建筑连同附近三公里的建筑消失无踪。这是蝙蝠侠发现自己无法对抗阿布霍斯后作出的最后手段。

结局三：勇敢的调查员跟着蝙蝠侠穿过了通往最后一层的隐藏楼梯。可是蝙蝠侠巧妙的欺骗了调查员们，他是不会让这些普通人参与到自己危险的工作中来的。蝙蝠侠会趁调查员们不注意将他们用瓦斯迷晕，然后送出疯人院。之后调查员们可以在第二天医院的新闻上看到阿卡姆疯人院爆炸的消息。

结局四：小丑在调查员们还没有离开疯人院的时候就完成了对阿布霍斯的召唤，那就没啥好说的了，整个哥谭市都将不复存在。

奖励阶段

生还奖励：恢复1d5的san值。尚未找回自己名字的角色找回了自己的名字，失忆状态解除。

在模组中找回自己的名字则额外恢复1d5的san值

每解开一个谜语，解开谜语的玩家获得1d3的智力

除此之外，在此模组中所受到的伤害自然恢复。

如果保留了开电梯用的道具，则可以获得此道具。

至此，剧本结束。感谢各位的使用，希望这个剧本可以让各位获得一段快乐的时光。湖中羊敬上。