**KPC家庭餐厅**

**KePiC GALLErY**

**“欢迎光临。”**

**KPC家庭餐厅快速就餐指南目录**

**Menu**

**一、**[**食客须知**](#使用须知)

**“No Fight”**

**二、**[**经营理念**](#经营理念)

**“Enjoy It”**

**三、**[**品牌故事**](#品牌故事)

**“Monkey Tricks”**

**四、**[**各方评价**](#各方评价)

**“At Home”**

**五、**[**菜品推荐**](#菜品推荐)

**“Fish Fodder”**

**六、**[**外送电话**](#外送电话)

**2747147692**

**1．食客须知-不要打架**

**1.1****使用须知**

欢迎使用“KPC家庭餐厅”进行游戏！

本模组的创作受到了**表情图**的启发。

模组内使用的图片素材均属自制；模组**禁止商用，作者保留所有权利。**

如有意见、建议或其他事宜请联系模组作者**谢蟹：QQ 2747147692**

欢迎私下分享交流本模组的跑团记录。

**1.2模组前言（面向KP和PL的基本情况说明）**

**本模组适用COC七版规则，模组内含有少量特殊规则。**

模组地点时代：中国现代

推荐游戏人数：三人以上

**平均**游玩时长：四小时

**※**模组对PC的国籍、身份、属性及其他相关信息无任何特殊要求，只需符合游戏基本规则即可。但在决定PC前，KP应向PL说明（提示）以下内容：

1．本模组内没有任何强制战斗内容，任何战斗行为都不是必要的。

2．本模组非常简单，适合入门，尤其适合新手KP和新手团。对于老带新团或老手团也有一定的可操作性，但为了游戏体验，不建议使用老卡。

**1.2.1关于模组剧情与预设文本**

* 本模组系生活化、注重社交的模组，鼓励玩家在正常社交过程中发现“异常”并~~解决~~应对问题，而不是~~特意玩自闭、~~强行找事和踢门送死。
* 本模组剧情路线较为传统单一，支持KP按照实际游戏情况依据框架自行增删情节。故事的节奏和氛围取决于KP，**预设描述应当被视为参考**。模组提供的预设描述偏向日常化，叙述风格较为轻松；喜欢严肃、搞笑以及其他各种风格的KP完全可以略过预设文本自行进行描述，按自己喜爱的风格进行扮演和引导。
* **出于一些个人需求与目的**，模组自带了一~~大堆~~点点给新手的建议，这些内容中的绝大部分已被缩小字号，烦请熟手自行略过。另外，本模组十（百）以内加减法的计算量较为巨大~~，请KP合理使用计算和记录工具~~。

**综上，PL跑完团来看模组，这没人不支持，但仅仅因为KP所述和模组略有出入就跑去指责KP的行为，是不可取的。**

**2．****经营理念-享受命运**

**2.1 写给守秘人（属于KP的秘密）**

为~~方便阅读~~保持信息的完整性~~和有序性~~，现将本节内容列序如下：

模组玩法及背景故事、设定及细节补充、登场角色属性及关系、模组特殊规则。

给**新手KP**的一点小建议：

请注意，下文所述的**部分过往事件及隐情**是为帮助KP理解、厘清NPC人物间的关系，从而更好的扮演NPC而存在的，这意味着在游戏中，无论PC做出怎样的努力，都注定无法从KP处得知其具体内容。

但请尝试着对PC的猜测（如果有）表现出模棱两可的态度，而不是强硬地阻遏它们。PC的猜测（即使完全错误）将极大增加本模组的游戏性。反之，如果隐情被和盘托出，整个模组将立即变得索然无味。

~~隐情是背景故事的一部分，服务于人物塑造。不同于关键线索和解谜要件，是否知悉故事隐情不影响正常的剧情推进。实际上，本模组的隐情并不复杂，若PC有心联想并且善于发散思维的话，自行猜到的概率其实很大。~~

~~KP需要保证的是PC除了猜和联想之外没有其他办法能知道它们。~~

**2.1.1模组主旨与故事介绍**

* **主旨**

***“……而有朝一日纠集合一的零散知识会点破那可憎又可怖的真实、公开指明我们在其中所处的可悲且可鄙的地位——到那时，我们要么因之陷入狂乱；要么干脆为了逃避这以死亡为标的的指引之光而闭目塞听，龟缩进新一轮的蒙昧与安宁中。”***

***——《克苏鲁的呼唤》***

无数调查员穷尽一生，所知也不过冰山一角；竭尽全力，所为亦有如螳臂当车。而在彻底步入虚无之前，他们往往还要受折磨于无尽的悔恨和痛苦——与其闻道而死，倒不如一叶障目。

**求知即原罪；求知欲是永生不死的，但求知者不是。**

在本模组中，**PC**只有两种选择，要么接受疯狂的真实，要么继续平和的虚假。若想生存，则必须平衡好求知欲、个人实力以及残酷现实三者之间的关系。

这个疯狂而致命的世界既不需要英雄的解放，也不需要科学的拯救。道德主义的崩塌和英雄主义的幻灭可能无处不在；**这种因面对残酷真实而生的无力感正是本模组的所求和所需。**试图打破世界规则者将注定失望，因他的行为必然是徒劳的，正如**牛顿第三定律**始终无法擦净痛苦圣母像上的泪痕一般。

**※本模组不是一个标准的任务型模组。**严格来说，模组里没有“拯救世界”的剧情设置和其他完全不可预见的、难以回避的威胁。它充其量是为已经做好准备踏入这个冒渎世界的调查员开始其调查生涯所奏的序曲，或真实的触角对调查员的一次温和试探——希望玩家通过扮演“被卷入事件的普通人”来参与并推进故事。模组最大的目的就是展示真相，预期的功能大抵类似于游戏作品提供的DEMO/试玩，以体验之方式辅助玩家进行选择：是直接脱离，还是深入游览，抑或继续保持观望。

* **玩法**

**模组目的：尽量使PC窥见其所处世界疯狂的真实并存活下来。**

首先，KP与PC间并非敌对关系。PC要平衡自己的求知欲，KP的引导和帮助是必不可缺的：当PC认为生活过于平淡乏味，以至于对周围表现得漠不关心时，KP就应该抛出有吸引力的的异常与未知来促进PC的好奇心；当PC沉浸在未知与神秘中，对探索表现得过于狂热，以至于将要危及自身时，KP就应该及时释放出危险与恐怖的信号，通过警示和其他手段对PC过与旺盛的求知欲进行遏制。**请不要采取相反的策略。**

模组内也许有反派，但除非在剧情上做出大量改动，否则PC几乎没有机会与神话生物或疯狂信徒进行**对决**。

**当局者迷。**认知真实与维持假象（刻板印象）之间应当存在一个临界点，一旦越过了这个临界点，PC就再也无法回归虚伪的平静日常。它的阈值在游戏进行的过程中是可调试的：KP应该根据实际情况（PC卡面/RP/接受度）自行合理判定。

世界的真实面貌可能是PC自己挖掘出来的，也可能是被无意揭露的，甚至还有极小的可能是突然曝光在PC面前的。模组有很大一部分游戏性在于演出未知的恐怖逐渐渗透/剧烈侵蚀PC原有的对世界的刻板印象所引发的反应（所以不建议使用老卡进行游玩）。其次，这是一个**生活化的、强调现实感**的模组，**PC在行为上的自由度受到现实制约**。

给**新手KP**的一点小建议：

秩序只在适用于正确对象时才被称为秩序。

人所创造的任意一种秩序，都是仅能用于**人与人**之间斗争的武器。将它们用诸人类之间的争斗，犹有获胜的希望；试图用它对抗异类甚至是世界固有的法则，那么除了失败之外将什么也得不到——即使这些失败有时看上去和成功并无二致~~（比如一些心理学大失败）。~~以人的秩序规范非人的族群，本身就没有意义。对于充塞世间的许多**非人存在**来说，以人类道德为首的“秩序”只是一种无力而可笑的压迫和**禁锢**。KP至少需要先于PC认识到这一点。

~~在被卷入未知的恐怖时，PC需要足够的幸运和技巧才能拯救自己。如果PC拥有~~**~~更好的运气和手段~~**~~，当然也可以去拯救他人。但这既不是必需的，也不是必要的，请尽量不要绑架或迁怒PL。~~

无论如何，人类虽然身处疯狂世界且地位微妙，但他们仍享有选择**闭上双眼**的自由，这是 无意为之的仁慈，是不幸中的万幸；与其说它是一种为人处世的态度，倒不如说它是一种动物性的本能。**请KP注意，本模组是一个温和宽容的模组**，这将通过特殊的剧情设置来实现。在本模组中，PC可能会因为不自量力~~（踢门）~~最终走向毁灭，也可能会因为过分随波逐流~~（划水）~~而失去自我，**但没有人会因为知难而退受到任何严厉的惩罚**（参见特殊规则节与结局部分）。

最后，本模组中，PC合理的探索行为依然受到鼓励；幸存的方法不止一种，但洞悉真相是通往真结局的必要条件之一。

\*另外，对于要不要减少掷骰的个人看法：

***“运气是未知的神秘~~骰子~~对人~~玩家~~的恶意嘲弄。如果有人对它不屑一顾、行事全不仰仗它，它就瑟缩起来，只对此人产生些若有若无的、微不足道的影响；可要是谁对它表露出了喜爱、尊重和崇敬，汲汲营营，趋之若鹜，它就将立刻放开手脚，积极地操纵并玩弄谁的一切。”***

* **概要**

**本模组拥有明暗两条故事线。**

明线：PC在陌生小城旅游期间，因一次用餐而意外引发的认知危机事件。

暗线：由于多种因素被迫滞留在该城的一名混血深潜者后裔最终得以回归深海的故事。

**两线并非同时发生，也不并进发展，但它们将共同落幕。暗线是明线的根源，明线是暗线的华彩；暗线的结局既定，不因明线的走向而发生变动或更改。**

* **详情**

***“我们的破灭的希望，流产的才能，失败的事业，受了挫折的雄心，往往积聚起来变为忌妒。”***

***——《幻灭》***

四十年前，一艘苏联商船在中国近海触礁沉没。船上人员几乎全数遇难，只有一名水手幸存。他被海浪冲上沙滩，得到了该地村民的救助。虽然救助及时，但水手似乎还是因惊吓过度而失去了大部分记忆。无处可去的水手在这个小渔村中定居下来；他很会捕鱼，又勤劳踏实，很快就用积蓄盘下了一家小餐馆。餐馆被水手经营得很好，他的日子过得还算不错。不幸的是，他被苦难和狂澜夺走的记忆也在这种风平浪静的日子里缓慢地回归着。更为不幸的是，当这个**混血儿**彻底地回想起了一切的时候，他**已经和那位救助他的姑娘结了婚。**

二十年后，昔日的渔村已发展成了中等规模的城镇。在一个台风肆虐的夏天，分别就读于镇上两所美术中学的两名男女学生因发挥失常双双落榜，与投考的美术学院失之交臂。为继续追求艺术，两人不约而同地选择前往俄国某知名艺术学院进行学习。

男学生名叫**谢辞**，就读于雕塑系；女学生名叫**陆挽**，就读于油画系。

谢辞在雕刻方面很有天赋，而且热爱学习，非常上进。他长于创造，从不仿作，与同龄人相比，谢辞的每件作品都显得格外有灵气——即使它们大部分都怪异抽象、难以辨识，有的甚至连标题都没有，但这些作品确确实实是**美感的集合与外现**，无一不令人惊叹动容。谢辞因在学院举办的某个小型雕刻赛事上夺冠而崭露头角，学院教师一致认为，只要他努力钻研，假以时日，必能成为一代大家。谢辞从此成了学院内炙手可热的人物，请他参与大小展览的邀约一时络绎。可他醉心艺术，原也并不擅长与人交流，对通过社交活动积累人脉也根本毫无兴趣。

另一边，油画系的新生却并不舒心。陆挽一直极为擅长临摹，其临摹作品有时几乎能达到以假乱真的地步。但相对地，陆挽在创作时拘泥于教条，匠气很重，她的非临摹作品大多风格死板，缺乏想象力和创造性，行家一看便知，它们并不具有什么特别的艺术价值。陆挽对此感到十分苦恼，她的老师们也纷纷表示惋惜，但是像这类与天赋密切相关的事，谁都没有什么能改善情况的好方法。

**有位学姐**建议她去看看校内举办的露天小型雕塑展，没准可以从中获得一些感悟。

陆挽接受了这个建议，但她匆匆观赏一圈后，只觉得展品平平无奇，丝毫不能**引发灵感**。当她准备离开时，一件没有标题、造型怪诞的作品却吸引了她的视线；它令陆挽完全挪不开眼，以至于她盯着它看了很长时间，这种入迷的状态一直持续到了展览结束。

当谢辞前来回收展品时，这个傻站在无题雕像前的女孩才回过神来，紧接着，她开始毫不吝啬地向他表达自己对其作品的喜爱之情。

***“我真的不知道该怎样夸你的作品才好！但是，如果可以，你能告诉我它具体是什么吗？”***

***“其实我也不知道它是什么，非要说的话……一个梦吧。”***

***“……什么？”***

***“这是我的一个梦——可能有点无聊，你要继续听我说吗？”***

两人言语投机，又是同乡，当下相谈甚欢。因为志趣相投，他们很快就走到了一起。陆挽是一个绝佳的听众，她给了谢辞无限的耐心和温柔。越是这样，谢辞越觉得自己和她有说不完的话。陆挽尤其喜欢听谢辞描述他的的**梦境**，每当听到那些奇异又荒诞的梦，她的内心就会升起一种无法用语言表达出的神妙感觉，这感觉由心脏泵往四肢，在她鼓胀的血管中奔涌咆哮、在她滚烫的脏腑间热烈地燃烧；它肆无忌惮地侵蚀着她的肢体，沿着她敏感的神经攀爬蠕动，一直蔓延到大脑和指尖——她觉得自己只要和谢辞待在一起，创作**灵感**就会喷涌而出，事实也确实如此——她画里拙劣的工匠气在逐渐减少，从前呆板刻意的画面一天天地变得灵动起来。

没有人不认为这是爱情的力量，陆挽本人更是对此坚信不疑。

是啊，她问自己，如果这不是爱情，那什么才是呢？

教师们乐于见到这样的转变，在他们眼中，仿佛有两颗新星正从学院里冉冉升起。

这一时期，陆挽创作了一系列以**美人鱼**为题材的高质量画作，她将其中自己认为画得最好的两幅作为礼物送给了谢辞。

两人的感情非常稳定，他们既是亲密的恋人，也是无话不谈的朋友。可惜好景不长，这段看似完美的求学生活甚至没能持续一年，就被故乡传来的噩耗所打破。

谢辞收到的**加急信**中明明白白地写着他父亲**因巨额债务跳海自杀**、母亲一病不起的消息。

他没有像之前描述自己的梦境那样坦诚地向陆挽讲述家中发生的变故，他果断而草率地放弃了学业、前途和爱情——在给陆挽留下了一封没有缘由但态度决绝的分手信后，谢辞便孤身一人回到了故乡。

回家之后，谢辞了解到，虽然人们在事发后立即展开了搜救，**但无论如何都不见其父的踪影**。谢辞只有强忍悲痛，咬牙处理父亲的后事。他的母亲虽不至于卧床不起，但确实在精神上受到了很大的打击，虽多少残存些理智，不至于完全疯了，但情形也并不比陷入疯狂乐观多少。她变得神情恍惚，沉默寡言，时常在睡梦中嗫嚅些意味不明的字句，动辄发出一些十分怪异的凄惨笑声，与谢辞印象中开朗温柔的母亲已然判若两人。谢辞为了筹钱还债，在母亲的默许下，将父亲从前送给母亲的所有来源不明的**古董首饰**都悄悄变卖给了暂时旅居此地的一名俄国富商。但等他东拼西凑，好不容易筹足钱款后，却被告知那笔债务实际上并不存在。

谢辞大受打击。他不明白父亲究竟为什么结束自己的生命，更不明白母亲为什么欺骗自己，但无论他如何追问，母亲都对此事闭口不谈。这使谢辞内心产生了难以排解的焦虑。他既迷惘又愤怒，在他觉得自己从没有比这时更需要一个倾诉对象的时候，他自然而然地想到了已经远在天边的前女友——他无数次想要回到艺术学院找陆挽，请求她的原谅和支持，但他的责任感和自尊心从来都不允许他这样做。心灰意冷之下，谢辞只能接手父亲留下的餐馆勉强经营。怀着对陆挽的思念，独自照顾精神状况越来越差的母亲。

他忙得脚不沾地，甚至没有时间做梦，那些藏有艺术真谛的神妙梦境也不再找上他，**艺术的灵感几乎与他绝缘了**。

之后，虽然遍访名医，谢辞母亲的病情却丝毫不见好转，她的精神健康每况愈下，最终自缢家中，死状凄惨，不能瞑目。

母亲的死对谢辞来说无异于雪上加霜。他一时只觉命运作弄，人生黯淡无光。在极端的忧郁与惶惑中，谢辞选择用和父亲一样的方式结束自己的生命，他毫不犹豫地跳入了海中。然而在窒息之前，他心中突兀地升起了一种感觉：他感觉**海洋在抗拒自己，这本是不该发生的**。这种抗拒给了寻死者足够的思考**时间**，求生本能驱使他不由自主地浮上了水面。谢辞没有死，而是漂到了稍远些的荒滩上。就像是受到了什么指引似的，谢辞在一丛不起眼的乱礁夹缝中意外发现了曾经**属于父亲的旧戒指**。失败的寻死和父亲旧物的寻回使谢辞的心中产生了一些隐约的知觉，虽然它们终究没能联系起来，化为更加清晰的思路，但也使得谢辞不再产生寻死的想法。就这样，曾经的艺术天才守着小小的餐馆，日渐消沉下去。

俄国这边的情况不说更为难过，但也绝不轻松。陆挽无论怎样都无法说服自己理解或原谅谢辞的无由之别。她无数次想要回到故乡，找到谢辞当面问个明白，但她的矜持和自尊心并不允许她那么做。陆挽就在这样的煎熬中日复一日地憔悴下去。也许是心境的影响，她好不容易提升了的绘画水平变得停滞不前，甚至隐隐还有倒退的迹象。莫名其妙地失去了爱情，事业上也看不到任何希望，陆挽开始自暴自弃。她酗酒终日，以此麻醉自己，整个人已经处在崩溃的边缘。

那位之前间接促成了二人好事的**学姐**对陆挽现在的状况深感自责。本着负责到底的态度，学姐硬拽着陆挽去了由某知名富商主办的**珠宝**展览会散心。虽然陆挽既没有兴趣也没有心情去看那些奢侈品，但烂醉如泥的她到底没有能拒绝掉学姐的好意。

展出的珠宝虽是古董，却比任何新冶炼出的金属都要璀璨夺目；它们的成色近似黄金，可细看之下却又是完全不同的质感和色泽，它们被神秘的图案修饰着，那些精妙的线条所折射出的光辉令人痴迷，令人悸动，更令人痛苦——

陆挽太熟悉也太怀念这种感觉了，这些珠宝带给她的感觉，确确实实就是**谢辞的作品、谢辞的梦带给过她的感觉！**只是比起那些转述，这些珠宝所传达给她的感受更为直白，更为真实，也更加**令人疯狂。**

从酒醉中清醒过来的陆挽开始依凭这些失而复得的灵感疯狂地进行创作，一幅又一幅，夜以继日，好似全然不知疲倦。之后，她用那些极具审美价值的画从富商手里换来了所有展出的珠宝，并将它们时刻带在身边。

随着时间的推移，陆挽发现这些珠宝渐渐无法满足她内心更为热烈的渴望——她需要更强烈的灵感。几乎是无师自通地，陆挽四处收藏搜刮着令人不齿的冒渎典籍与邪恶禁忌的知识。她如饥似渴地沉浸在脏污古旧的抄本和晦涩难懂的残章中间，逐渐在精神上跨越了人与非人的界限。终于，某天夜里，陆挽如愿以偿地在非常人所能拥有的梦境中听到了来自沉浸海底之城最深处的呼唤，并心悦诚服地接受了那伟大神祇的指引；她逼迫自己成为祂沉睡的无尽意志在人世上的无数微末化身之一，开始想方设法地满足祂一切污秽亵渎又没有穷尽的诉求，直至视人世一切秩序为无物——

数年后，不善经商的前艺术家的餐馆亏损严重，濒临倒闭。谢辞在打理父亲的遗产上可谓尽心尽力，为了装点素净寡淡的门面，也为了寄托一些无处倾诉、不为人知的思念，他参考陆挽那两张描摹美人鱼的画仿作了**两尊雕像**。可惜他压根没有生意头脑，努力的方向尽是错的，餐馆生意只能一天不如一天。当年他尽心尽力地治疗母亲，之前变卖首饰的钱本来也所剩无几，如此，谢辞的生活很快就到了山穷水尽的地步。但是，和为了还债而拼命筹钱那时不同地，他自己也没有意识到自己那变得有些奇怪的坚持，**他宁愿卖掉餐馆，也不想卖掉父亲留下的戒指。**

前来收买谢辞餐馆正是学成归国的陆挽。面对被自己辜负了的前女友的冷嘲热讽，谢辞心里没有任何愤怒或惊讶，有的只是无尽的愧疚和茫然。然而，本应上前道歉的他却**鬼使神差**地向陆挽递出了那枚一直被他小心保存着的戒指——他不清楚自己为什么会做出如此唐突无礼，甚至算得上是无耻的举动，但他确实能听见心里有个声音在对他说，这是结束痛苦、获得解脱的唯一方法……

出乎谢辞意料地，陆挽没有任何迟疑就接受了这枚戒指。在她看来，她并无理由不这样做——为了向祂奉献，她需要一个**据点**，也需要一个必定会对一切守口如瓶的帮手。陆挽接手餐馆后，从里到外彻底改造了这座建筑，之后的**招工采购**等大事小情实际全由她一手包揽，谢辞只是表面上的餐厅负责人。

换了懂生意的老板，餐厅生意蒸蒸日上，两人的日子却过得不咸不淡，关于过去的事，该问的人不想问，该提的人不愿提。

不知从何时起，谢辞心中萌发了一种极为深沉热切的对海洋的**渴望**。他不止一次地向妻子倾吐过这个烦恼，却只能得到她冷淡的回应。那些破碎零乱的知觉被谢辞理解为压力作祟，仍然没有能聚集成完整的线索。直到几个月后的一天，谢辞偶然在后厨中目睹了某种形体扭曲的半鱼半人怪物消失于泔水间内深井中的骇人景象，而更令他感到惊骇的，是从自己妻子口中说出的话。

***“你也想回你真正的故乡去，不是吗？但你被你的故乡所逐，这大概是对你无信的惩罚。”***

***“……你在说什么？”***

***“空有资质却不知使用，教我说你些什么好呢。我不信你不清楚，你们，你和刚才离开的那位，你们是一类的。但是你这样子是回不去的——除了信仰祂，我不知你还有什么办法能回去。”***

谢辞一时感到十分难以接受。他不认为妻子有理由欺骗自己，但他分不清自己究竟是更抗拒他身为肮脏丑陋的怪物的一员的事实，还是更难过于妻子言谈举止间的冷静和异常。谢辞当场拒绝了陆挽提议今后一同进行献祭活动的邀请，陆挽对此也并不强求，她只是摆弄着手上的戒指，对她怯懦的丈夫发出无声的嗤笑。

可悲的是，对谢辞这样的存在来说，**本能**似乎永远无法抗拒。在两人的女儿**谢思**降生之后，谢辞心中对海洋的渴望愈演愈烈，为求解脱，他终于开始亲自参与向那位伟大存在献祭的事务。

第一次成功使用了从妻子那里学来的邪恶咒术之后，谢辞凝视着镜中那双手沾满鲜血的人影，感觉自己像在看一头陌生的怪物。

不知不觉间，**牺牲者的名单**已越来越长，可是谢辞身上仍然没有任何开始向怪物转变的迹象。这种疯狂、充实却看不到希望的日子越发使人感到压抑，而关于这段婚姻关系得以缔结的真正原因，该问的人不敢问，该提的人不能提。

五年时间一晃而过。在这期间，陆挽的工作并不只局限于经营这家餐厅，她同时也作为知名的艺术家活跃着。那些承载着秽渎意志的**画作**不断地吸引祭品投身海洋、迫使潜在的信徒确立和效忠信仰。但由于在某次画展上因一时疏忽而引发的严重后果，她被**禁止在公开场合展出画作**，心有不甘的她只好将视线转向餐厅。

又过了五年，得益于经济快速发展与大量旅游项目的开发，这座小城俨然成了新兴的旅游胜地。络绎的游人使混血种们处境艰难——如果不是有陆挽开设的这家餐厅，真不知道他们在转化期间该如何进行躲藏。

就在不久前，藏身在餐厅里的最后一名混血种员工也已经通过伪装成泔水井的“通道”回归了位于深海的故乡……

……

**临近中午**，餐厅深处某个光线昏暗的房间里，捏着纸笔的陆挽不知在盘算和酝酿些什么。终于，她扔掉手里的东西，头也不回地走出了那间黑暗的屋子。

***“我原谅了他，我原谅了那个身在福中不知福的家伙，虽然他仍对自己这与生俱来的幸运不以为意——但是不管怎样，我原谅他了。这既同我那伟大的信仰无关，也不是哪个更有权能的向我提出的要求，这实实在在、明明白白是我自己给出的原谅，我如今还受哪样东西的逼迫和威胁呢？只有爱情——必定是爱情驱使我这样做的……”***

陆挽憎恨因魔力流失而造成的疲惫感，餐厅大堂里亮得刺眼的灯光加深了这种憎恨。她面无表情地看着餐厅门外三三两两的游人，那双无意识的眼中逐渐无意识地流露出了无意识的厌恶。

是啊，她问自己，如果这不是爱情，那什么才是呢？

**2.1.2 设定补充与细节说明**

KP应有条件、有选择性地向PC展示本小节的信息，请结合[**品牌故事**](#品牌故事)一节中的内容使用。

另外，有些信息为只适用于本模组的二次设定，方括号题头下属的信息属于**玩梗**。

* **歌曲相关**

**《加州旅馆》**

一首名歌，广受赞誉，在世界各地都能找到这首歌曲的爱好者。

**※PC不需要进行任何检定就可以知道与该歌曲相关的所有信息。**

**《大海啊故乡》**

一首好歌，广受喜爱，尤其受到小朋友们的喜爱，在沿海地区的传唱度极高。

**※PC不需要进行任何检定就可以知道与该歌曲相关的所有信息。**

**《回家》**

一首老歌，上世纪末一度曾在游子、旅人之间流行。虽然随着时间推移逐渐被人遗忘，但在部分异乡客聚集的地区仍有一定的传唱度。

* **神话相关（模组设定）**

**封锁**

整栋餐厅的存在受到某种特殊咒文的保护，进入餐厅者将**不自觉地**在实质而非形式上陷入与外界的隔绝。比如可以发送讯息，讯息也会显示送达但该讯息实际永远不能传达；**试图离开却突然感到莫名的饥饿想要坐下用餐等**。这种暂时性的特殊状态即为“封锁”。封锁需要依托一定的道具（风铃）才能产生效果；离开餐厅需要摄入无形淤泥（仅限餐厅负责人意识清醒的状况下）或破坏封锁道具。

**※餐厅负责人/经理有权消耗1D6MP以更改/定义封锁的具体效力和内容。**

**※封锁道具处于隐藏状态，在PC查明餐厅真相前其位置无法被正确察觉。**

**法术：禁锢**

消耗：无

用时：持续

陆挽在梦中与克苏鲁之意志进行交流时获得的法术。该法术的其本质是将愿望转化为咒语，并藉由魔力作用于外物/他人，只有克苏鲁最虔诚的信徒才能够使用它。施展该法术需要施术者与目标持续接触。该术无法抑制人类的身心成长与变化，只能针对性地抑制混血深潜者后裔的变身，使其形态上的转化停滞，但同时也会**逐渐激发混血种对于深海的渴望**。

该术受到目标信仰缺失、恐惧或憎恨海洋等原因的加成。陆挽施术时至少得到了三种以上的加成，因此法术效果得以维持十数年。法术效果虽然会随着时间变化而自然松动，但这一过程是极为缓慢的；除非施术者主动解除法术，否则法术产生的效果不会突然消失。

**※解除该法术时需要施术者支付全部MP。**

**法术：献身真言**

消耗：3MP

用时：即刻

强力的言语蛊惑和精神暗示。成功率受到施术者信仰强度的加成，陆挽使用该术的成功率接近百分之百。目标将获得特殊的烙印，最终以投海自杀或其他形式沉入海中，成为奉献给伟大克苏鲁的祭品。该术对摄入过“无形淤泥”的人类使用必定成功。

**“放逐”**

一个被捏造出来的欺骗用语。参见“法术：禁锢”。在谢辞挣扎于回归深海的渴望和残存的人性时，陆挽欺骗谢辞他是因为信仰缺失而被放逐所以不能完成转化。

陆挽利用谎言使谢辞开始向克苏鲁贡献祭品并积极接纳、帮助其他深潜者后裔，借此来“惩罚”谢辞，并满足自身渴望与效忠于克苏鲁的生物/种群接触的扭曲欲望。

**通道**

隐藏在泔水间的、储存着无形淤泥的深坑。本质是通往深海的单向传送门。在员工（深潜者后裔）完成转化时可以藉由此通道快速地回归深海。传送门在使用前需要通过符合条件者（深潜者后裔/克苏鲁信徒）在《入离职记录》上写下穿过通道者的名字来激活。

**※该设施无法为人力破坏或堵塞。**

**无形的淤泥**

拉莱耶庭院中的漆黑泉眼的一小支分流。淤泥可以根据符合条件的使用者（同上）的意志被**暂时**塑造为任何形态的、生于或死于海水中的生命体以及一些特定物品。摄入淤泥对深潜者后裔无害，但对人类的肉体和**敏感的人类**的精神意志是有害的。

**返乡之热病**

当混血种的深潜者血统从长期压抑的状态下获得解放时，混血种的身心将在数小时内从人类迅速变换为深潜者。快速变化带来的高速代谢将引发机体的一系列生理反应；其症状类似于人类的高烧，但它对于正在转化的主体是无器质性损害的。

**※处于热病状态的混血种MP自然流逝，无力使用法术。详见3.1.4-**[**热病症状说明表**](#热病症状说明表)**。**

**“正确教育”**

基于观念灌输的精神暗示。教育者指导目标抛弃“丑陋而残缺的人性”，敬仰并效忠于“伟大的神和神性”。接受了这一暗示的深潜者后裔在成年后将迅速完成变身并立即回归深海，成为克苏鲁虔诚的信徒和积极的意旨执行者。

* **亵渎的偶像**

偶像分为两类，一类是基于冒渎事物的写实或以它们为蓝本作扭曲/加工的塑像，这类偶像更容易引发人在生理上的不适；另一类则是附着有禁忌魔力的物体：不论其具体形态如何，直视这类偶像都将对人类的精神造成无法挽回的侵害。餐厅内同时存在两种偶像。

**雕塑《美人鱼》**

谢辞参考陆挽送给他的两幅美人鱼画雕刻而成的理石像。是谢辞作为人的一生里唯二的仿作。人鱼像的形态优雅，给人以美的享受。

**雕塑《父亲》**

谢辞根据其他同类变身时的样貌想象的、他父亲完成转变后的样子。这件作品的标题隐藏得很深。此像的雕刻技法非常娴熟，但其形态丑恶至极，让人不想多看。

**拉莱耶城的碎片**

陆挽留学期间购得的藏品之一，在真正实现与克苏鲁的梦中接触前一直被其视作绝佳的灵感来源。后来它被放置在休息室，用来加固员工（深潜者后裔）的信仰并加速其变身进程。碎片蕴含克苏鲁的魔力，可以投射出拉莱耶城污秽而亵渎的图景，**意识到碎片存在**的人类将产生身临其境的幻觉，并直接陷入疯狂，他/她将永远在残酷的折磨中挣扎，直至其决定向伟大的克苏鲁奉献他/她的全部。

* **神圣的艺术品**

***“最高的艺术是把观念纳入形象。”***

这些艺术品在创作过程中被有意或无意地附加上了魔法，疯狂的信徒可以通过画面向有**一定鉴赏能力的观者**灌输与“伟大之克苏鲁”相关的信息。

**片面共鸣**

建立在**可视画面**上的一种幻觉体验。但由于创作**灵感**在本质上属于绘画者，观看者虽然在精神上会产生或多或少的动摇，但因为受到画作本身的排斥，他们不会**设身处地**地体验幻觉并因此而陷入疯狂。（参见2.1.4-特殊规则：嫉妒）

**临摹作《第一次圣餐》**

唯一一幅放置在餐厅大堂的画作。该作以毕加索十六岁时创作的油画为蓝本，但在细节上有所更改：着黑衣的牧师是一名更为年轻的男人，领受圣餐者周身**珠光宝气**，手捧一本黑色的书籍，地上四处散落着红色的玫瑰花瓣。其余人等则五官模糊，面貌不可辨认。

该画作没有署名。

**※该画具有特殊效果，在该画作一定范围内用餐的PC将感到难以忍耐的饥饿，这种饥饿只有摄入无形的淤泥后才可以得到缓解。**

**《沉没》**

该画描绘了一名头发散乱、两手交握、双眼紧闭的白袍少女正逐渐被卷入深不见底的黑色漩涡中的场景。

作品构图精妙，极具空间感；造型有力，用线大胆，尤其是在对漩涡的线条处理上相当用心，漩涡的层次鲜明，富有动感和生命力。作者通过对线条的精准运用赋予该画作的主体漩涡以“吞噬”的活力与“侵略”的野性。但在其他细节的处理上较为随意，特别是对人物细节上的刻画不多，笔触总体较为粗犷，用色单调保守，但主次对比强烈。

该画的署名和标题位于画框后。

※学问：美学/艺术：美术/心理学检定/困难知识或智力检定成功：该画表达出一种急于奉献身心的冲动和欲望。作画者在绘画时，内心怀有强烈的喜悦和期待。

**※观看此画作需要进行理智检定（1/2）**

**《黑船》**

该画描绘了一艘在暴风雨中航行的、通体漆黑、灯火通明的巨型邮轮正被无数粗壮的类似章鱼腕足的触须拖入海中的场景。

作品采用了重复交叠的双S型构图，却没有混乱之感，反而具有审理般的秩序性。作品主题悲壮，造型奇峻，用线精绝，触须、船身、波浪三种流线型物体之间的相互碰撞给人以天然的畅快感。用色夸张，冷暖界限暧昧，但主次依然鲜明；任何人都能看出画作描绘的主体并非船舶，而是绝大部分隐没于波涛翻滚的海面之下的未知生物。

该画的署名和标题位于画框后。

※学问：美学/艺术：美术/心理学检定/困难知识或智力检定成功：该画洋溢着浓重的复仇般的快感，以及隐约的悲伤与遗憾。作画者在创作时怀有难以抑制的仇恨之情。

**※观看此画作需要进行理智检定（2/1D4+1）**

**《圣殿》**

一幅与海洋无关的画作。该画描绘了太阳神阿波罗闪耀着黄金色光辉的神庙的内部场景。作品借助神庙石柱架设起回字结构，给人无限延伸、没有尽头之感。神庙内华美的饰物排列井然有序，由近及远，错落有致。用色厚重温暖，在光暗的表现和虚实的处理上相当出色。偌大的神庙之中空无一人，画面整体空旷浩渺，神圣庄严，处处透露出古老神祇沉寂的荣耀。

该画作没有署名，标题位于画面角落。

※学问：美学/艺术：美术/心理学检定/困难知识或智力检定成功：该画充斥着虚无感和绝望感，作画者在创作这幅画时内心怀有难以言表的痛苦和孤独。

**※理解此画作需要进行理智检定（1/1D4）**

**《祭司》**

这组画作描绘了一系列准备祭祀的场景和残忍血腥的活祭仪式的完整过程。

作画者对祭品的处理过程的描摹十分细致，唯恐漏掉任何一个细节。每幅画中都出现了半人半鱼的、履行着祭司职责的怪物，令人感到奇怪的是，由怪物组成的祭司群中总是会出现某个明显是人类的女性身影。

该画作没有署名，标题位于画面正下方。

※学问：美学/艺术：美术/心理学检定~~/~~困难知识或智力检定成功：这组画显露出极端的骄傲和狂热，作画者在创作时内心怀有几乎达到极致的幸福感。

**※观看这组画作需要进行理智检定（3/1D6+1）**

**《证明》**

看上去是一张十岁左右的小女孩的肖像画。不过女孩的脸上被人为地增添了许多鱼和蛙特有的的丑恶而怪异的特征。但这些非人的特征与属于人的面目搭配得天衣无缝，它们融合在一起时没有一丝违和感，好像它们生来就是一体的。

**这幅画的标题和署名题于非常明显的位置。**

※学问：美学/艺术：美术/心理学检定/困难知识或智力检定成功：该画飘溢着不可理喻的自豪感，作画者在创作时内心怀有满足感和欣慰之情。

**※观看此画作需要进行理智检定（1/1D4）**

**没有标题的速写画**

一沓速写，描绘人类逐渐向似鱼怪物转化的具有明显周期和阶段性差别的肖像。

虽然是没上色的速写，但画上没有一点草率或敷衍的痕迹。画笔像最精确的机器一样描绘着这个未知物种的变化过程，细致入微，栩栩如生，绘画者似乎用无比热忱的精神记录下了这些令人厌恶的非人生物的容貌，如同在执行一项神圣的任务一般。

※学问：美学/艺术：美术/心理学检定/困难知识或智力检定成功：画作弥漫着对描绘对象的赞叹之情。作画者在创作时内心怀有羡慕和隐约的惆怅。

**※观看这些速写画作需要进行理智检定（1/1D4）**

**※如果PC之前已观看过《证明》则无需再次进行理智检定。**

* **玩梗相关**

**~~【失踪案】~~**

~~该城存有大量未侦破的失踪案，因失踪人员家属/监护人多数态度消极，并考虑到该城形象和游客流量，消息传播不广，详情亦未予完全公布。~~

**【老道资讯】**

一款开发者不明、评分超低但无孔不入的垃圾应用，为了博取用户关注，经常无视各种禁令和相关要求，以种种言过其实的怪异标题发布一些不知真假的消息。

**【咕噜嗝】**

一家专做旅游景点周边美食点评的权威平台。

由于一些技术上的原因，KPC家庭餐厅的页面只有经认证的深潜者后裔可以登录评论，不利于餐厅营业的评论会被隐藏。

**【咕噜嗝用户：PDX】**

潘德勋，深潜者后裔。

美食家（前），强无神论者（前），KPC员工（前）。

观念相当陈旧迂腐，年近三十仍然没有开始变身。年前在潜城旅游时偶然接触了同类之后，开始向深潜者进行转化。但由于长期养成的刻板观念，加上对各种美食的不舍和留恋，变身期长达六个多月，今年**二月末**才彻底完成转化。目前已经迁居深海。

**【咕噜嗝用户：HMBB】**

贺明博，深潜者后裔。

水母饲养员（前），厨师（前），KPC员工（前）。

本来是搞水产养殖的，后来跑去做了厨师。潘德勋来潜城旅游时，贺明博刚好处于变身期间并在KPC餐厅后厨工作。同时，贺明博也是将所有蟹黄类产品添加到菜单上的厨师，曾经因蟹黄口味问题而被潘德勋闯入后厨点名怒斥，后与之和解。现居深海。

**2.1.3 登场NPC属性及关系示意图**

**谢辞**

**“涸辙之鲋”**

年龄：36

SIZ：65→75 STR：65→80 CON：60→80 DEX：50→80 INT：90 POW：60→20

EDU：66→- APP：80→-

SAN：1→-

MP：0（12）

技能：游泳：70→100 潜行：80→40

法术：献身真言

**陆挽**

**“纵壑之鱼”**

年龄：36

SIZ：50 STR：40 CON：50 DEX：50 INT：90 EDU：90 APP：90

POW：100

SAN：0

MP：0（？？）

技能：艺术（美术）：95 心理学：90 聆听：90 话术：90

法术：克苏鲁通神术 献身真言 禁锢

特殊信息：知名画家。五年前她的画展上发生了踩踏事故，造成多人死伤。虽然由于事故原因无法查明，事件最后不了了之，但陆挽也被禁止在公开场合展出作品。

**谢思**

**“尺泽之鲵”**

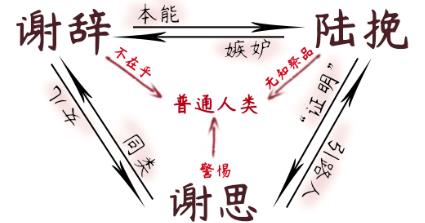
年龄：10

SIZ：25 STR：20 CON：60 DEX：40 INT：80 EDU：40 APP：85 POW：50

SAN：0

技能：聆听：70 心理学：65

* **NPC关系立场示意图**



**2.1.4 ※模组特殊规则说明**

* **核心剧情规则：**

**【离时结算】**

**PC食用菜品后，需要使用理智值支付餐单**。进食造成的理智检定和数值决定将由KP通过**暗骰**进行操作，并根据实际情况的发展，在**合适的时机**进行声明。

标价与结算规则（SAN）：

13→0/1D3 15→1D5 时价→2/1D10 120→3/1D20 150→5/1D50 1100→1D10/1D100

**由PC明骰出的理智数值变化不受影响，依然有效。**

**【质变】**

连同食用菜品造成的理智值的损失在内，KP应当秘密地时刻计算PC的理智值，当调查员的理智值降至**0或0以下时**，KP应当立即在餐厅内为调查员提供**永久的休息场所**。

**为了避免PC吃疯自己，KP应当在PC理智值减少（因暗骰造成的）10点、减少总值的四分之一和减半时给与额外的适当提/暗示。**

* **特殊剧情规则：**

**蒙昧**

在**不明真相**且因食用菜品损失的总理智值**不高于PC总理智数值**的情况下，PC不会认为自己吃了什么奇怪的东西，他甚至会认为自己食用的菜品新鲜无害，只是口味有些奇怪。**※本剧情规则在模组中具有最高优先级。**

**嫉妒**

灵应剥夺。由于**杂物间画作**的影响，**在餐厅特定区域内，因失去过多理智值（包括明骰与暗骰）而引发的智力检定视为失败，PC暂时不会陷入疯狂，但仍会感到恐惧。在脱离画作的辐射范围之后，一切因理智值减少而引发的检定和疯狂将立即得到清算。**

**2.2上菜和收款(SAN)表格**

请活用查找（Ctrl+F）功能进行搜索。

表格版菜单，**图片版菜单见**[**品牌故事**](#品牌故事)**一节**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **15（SAN1D5）** | | **时价（SAN2/1D10）** | | | | | **120（SAN3/1D20）** |
| 卤汁海葵手 | 脆皮海蛇 | 啤酒醉虾 | 碳烧奶糖海燕 | 火爆海象须 | 蟹黄蛋花汤 | 香锅海豹胆 | 烟熏龙骨 |
| 花雕甲鱼头 | 酥炸海绵 | 无壳生蚝 | 蒜蓉皇后春卷 | 活吃八爪鱼 | 铁板猪血蕉泥 | 香煎海豚肝 | 清蒸鱼脸肉 |
| 腐乳腌海星 | 软炸珊瑚 | 老醋鱿鱼 | 向日葵扒龙虾 | 番茄鱼籽汤 | 鱼油榴莲鲜奶 | 鲜榨墨鱼汁 | 海贝全家福 |
| 豚胆渍沙丁 | 脆炸鹦鹉螺 | 酱爆海鲶 | 苦瓜生瑶柱 | 红枣蚬子汤 | 玉葱活虾班戟 | 灯影鲸鱼肺 |
| 香辣海鸥爪 | 芙蓉松鼠鲍 | 海龟苓膏 | 苦杏仁嘎嘣虾 | 酸辣海兔糊 | 仰望星空桃派 | 黑醋海狗胃 | **150（SAN5/1D50）** |
| 紫菜猫耳朵 | 水煮海蜇 | 回锅海鸦 | 焦熘海牛尾 | 忘忧金丝露 | 海米苹果挞 | 蚝油鲨鱼脾 | 鱼籽淋进口黑山羊肉排 |
| 海笋龙须面 | 蜜裹虾虎 | 鱼皮奶 | 拔丝虾酱西瓜 | 鱼眼羊肝羹 | 泡沫彩虹椰奶 | 豆腐汆海肾 |
| 海肠通心粉 | 糖醋海菜丸子 | 蟹黄汉堡 | 樱桃鲜鱼煲 | 蟹黄三明治 | 脏脏蛇莓奶茶 | 菜豆海肾卵 | **1100（SAN1D10/1D100）** |
| 果味鱼油 | 热雷碧苦荞茶 | 蟹黄炒饭 | 海胆酿粉丝 | 蟹黄披萨 | 进口黑山羊奶 |  | 海鲜佛跳城 |
| **※板蓝根不是泥：（SAN0/1D3）；离店时额外永久失去1d4的意志，并获得1d4点体质。** | | | | | | | |

**3．品牌故事-兵不厌诈**

可能用到的背景音乐：《加州旅馆》、《回家》、《大海啊故乡》。

建议在抵达餐厅门口和结局时播放《加州旅馆》。

**3.1正式开始游戏**

开始前请再次确认模组前言。

下文给出的是**供比对细节的参考流程、供比对细节的参考流程、供比对细节的参考流程**及一些要点建议，**请不要照搬这个流程，也请灵活使用预设文本**。

※**此处仅罗列重要事件与线索，其它通过交流获取的信息需要KP自行把握。**

※其他帮助与疑难问题请见**第五节：菜品推荐**。

**3.1.1导入**

**有时你会觉得自己对整个宇宙无足轻重，在别人眼中也可能什么都不是。**

人类时常自诩万物之灵长、地球的主宰者，且不管这种论调正确与否，但至少谁都知道，这并不是针对任一人类个体的宣言。更使人感到悲哀的是，绝大多数的人类迟早会发现自己不光无法动摇这世界的法则，而且即便是发生在身边的很多日常小事，他们也**无力更改**，就像你现在的处境——

难得有空来**潜城**旅游散心，却没赶上好天气，天空阴云密布，好像随时都要下雨。你想拂走头顶上这片阻挡了你好心情的阴云，但你就是不能做到；你想调低路边密密麻麻、几步一个、反复循环着老歌的外放音响过高的音量，但你就是没法那么做；你想忽视自己胃里的饥饿感，但它反而愈演愈烈，更不安分起来。这种大大小小的令人不快的事情充满了你的生活，而你无可奈何。

坏天气和无力感总是能使人产生一些莫名其妙的悲观念头。有几个瞬间，你盯着不远处那条由现代文明规划出的人造海岸线，注视着阴云之下呈现灰黑色的海洋慢慢侵蚀着苍白色沙滩的森冷景象，冷不丁地生出一个奇怪的想法：你知道一些人会特地选择在美丽或出名的地方结束自己的生命——**自杀行为在任何一个旅游胜地和景点都并不少见。**不知你眼前的这片海域，又有多少人曾投身其中呢？

这不明所以的思绪使你感到一阵颤栗，对于那些投海者，你没有权利设身处地，也没有时间感同身受。你所有的、所能做的只是一些微不足道的怜悯和疑惑。因为这些冷漠又慈仁的主意，你情不自禁地觉得你要做的就是活着，和尽可能长久地活着——又或者你可以有一个更高的追求，比如保持清醒地活下去。

一阵风绕过你沉入大海。满是褶皱的海面使你想起近年来甚嚣尘上的科学论调，人类起源于海洋——**那我们的生命又将终结于何处？也是在海洋之中吗？**又一个不那么让你愉快的荒诞假设从你脑中一晃而过，它使你不想继续在阴沉沉的海边呆着了。

咸涩的海风追随你，它是你看不见的向导，陪同你在这座美丽而陌生的城市中漫无目的地徘徊。你走过纵横交错的街道，你不知道它们的名字，它们也不知道你的名字。你们是彼此的过客，仅仅保留相互遗忘的忠诚。

一路上，你绞尽脑汁地想着，这世上有没有一件你能完全掌控的事物？不是你不想做什么地球主宰，可这个目标离你实在太过遥远。不甘之下，你大胆又盲目地将世界投影在了自己身上，这使你的身心都有些飘飘然了；你感到只要你能做你自己的主，就能驯服这偌大的世界，强迫它允许你肆意妄为。于是乎，像是要和某位压根不存在的凶恶敌人较劲到底似的，你和你腹中的饥饿感展开了一场全无意义的抗衡。

毫无疑问地，你失败了。然而奇妙地，你心中那股不知所起的无理恼恨很快就烟消云散，取而代之的是一阵突然而至的喜悦：你想到你虽然不能叫饥饿感凭空消失，但你确实知道如何消灭它的办法。你心里升起一种使命感，好像用食物填饱自己的肚子真的是一项多么了不起的神圣任务一样。

这座城市的餐饮业非常发达，各种各样的快餐店和小吃摊随处可见。你路过一家炸鸡店，你看见禽肉和淀粉在高温中迸发出来的香气与香料酱汁舒展开的芬芳纠缠共舞、合二为一。但你看不起这支舞，像约翰看不起莎乐美、更像莎乐美拒绝亨德里克。你以主宰者的傲慢姿态给廉价又浮夸的油腥味判了死刑，你认为这种劣质的宝剑不足以杀死盘踞在你胃袋中的那只饥渴而贪婪的恶龙。

**你需要一顿大餐。**

你迫不及待地打开**美食平台**进行定位。你发现不论你如何设置搜索条件，一家本地老店都稳居搜索结果的首位。

看来它的人气和口碑都相当不错。这样想着，你几乎已经决定了自己用餐的地点。

幸运的是，它就藏身在这几条靠海的街道里，和你的距离并不遥远，这更加坚定了你选择它的决心。

* KP**可以**选择在这里稍作停顿，给PC一些时间。现代人的**手机**可以提供很多帮助，如果PC忘记/一时没想到可以深入查看美食平台上的评价以获取更多信息，提醒PC这样做。时刻保持生活化的气氛有助于本模组的推进。

你开始**浏览餐厅的评价**，打算尝试一两道广受好评的推荐菜。你离目的地尚有些脚程，好在浏览美食评论并不是件复杂的工作，它不需要你全神贯注，你完全可以边走边看。你所能见到的是清一色的好评，以及店家的热情回复。你深知这年头刷单刷评是常用的营销手段，招牌可以作假，历史也能伪造，真真假假，难以分辨。但有时怀疑既不是必需的，也不是必要的，至少，它对解决你眼下的饥饿问题没有任何帮助。

你大略地看了看这些评价，逐渐对满屏的溢美之词感到麻木。你注意到该店的评价以短评居多，图片内容很少，除此以外，好像也没有什么特别之处。

**图书馆使用 / 其他合理的行动：普通成功；其他等级成功可以获得额外信息。**

你又多看了几眼餐厅页面，随手点了点，意外发现了一个不知出于什么设计目的，隐藏得很深的按钮。你点击了这个按钮，发现内页是一些显示不全或干脆一片空白的匿名评论，以及一条在近一年前被写下的差评：

***用户：PDX***

*这家破店卖的蟹黄根本不是蟹黄，它就像狗屎一样难吃。*

***评价于20X8-08-21***

你仔细浏览了一圈，发现这条评价居然是该餐厅唯一的差评，也是唯一一条有具体内容却没有获得商家回复的评论。你试着点进用户界面，却发现了该用户留下的另一条截然相反的评价：

***用户：PDX***

*从没吃过这么美味的菜肴，简直好吃极了，完全就是家乡的味道。*

***评价于20X8-11-26***

你还可以看到一名**ID为HMBB的用户**给这条新评论点了赞。

\***额外信息：**PC浏览完评价后将额外收到一条来自“**老道**资讯”应用的消息推送，这个低评分垃圾应用很有可能是什么其他应用捆绑安装的。

**“震惊！从未被揭发的新闻！神秘海滩疑现灵异事件！游客频频失踪，背后的真相简直令人不敢相信！”**

PC点进去之后会发现推送内容因涉嫌违反相关法律法规已被删除。

不知不觉，你已走近了你为自己决定好的用餐地点。

你抬起头，看到悬挂在不远处建筑物檐下的干净招牌上整齐地排列着红色的亚力克字，没错，这就是你决定好的目的地，**KPC家庭餐厅**。

**导入结束。**

给**新手KP**的一点小建议：

本模组的导入非常简单，唯一的待解决事件就是PC的饥饿，KP只需要给玩累了的PC一个去吃饭的理由。重点在于代入感的营造和线索的给出。

关于代入感，KP最好根据PC的卡面信息修改/重制导入部分，不要完全照搬预设文本；线索给出也没有太大难度，提供线索的关键信息已做出醒目标记，请不要遗漏。

~~别太在意骰子，PC图书馆失败了也没事，还有其他合理行动可以拯救非洲PC。而且我就不信一团PC全都失败。大失败则可以考虑让PC手机摔到地上，PC在抢救手机时意外点出信息然后KP再没收手机。~~

**3.1.2餐厅门前**

**餐厅周围环境与外部整体：**

KPC餐厅是一幢位于餐饮一条街的深处的罗曼风格独栋低矮建筑，背靠大海，不与周围其他建筑的墙体相接。整座建筑的艺术气息浓厚，乍看上去**更像是间画廊**。餐厅顶部设有假钟楼、假拱顶和立柱若干；外墙装饰古典而富有情调，浮刻有许多美丽精巧的花纹；屋檐被塑造成十分考究的鱼尾样式，线条的起伏极具美感。值得一提的是，几扇形式复古的拱形飘窗使用了淡彩色的磨砂玻璃，兼顾采光和食客隐私，让人感觉非常安心。

餐厅明显处于正常营业状态。但可能是由于天气不好的缘故，现在明明是饭点，周围的人却不太多，餐厅的门前也没有看到迎宾服务人员。透明玻璃大门两侧放置着两尊大小接近真人的美人鱼雕像，人鱼面容姣好，栩栩如生，不知出自哪位名家之手。

附近的外放音箱正播放着著名摇滚歌曲**《加州旅馆》**的录音室版本。老歌总是特别有情怀，你知道这是景点商铺用来吸引外国旅客的常用手段之一。

* PC在理论上已经同步到达餐厅门口，如有合适动机，彼此之间能够展开交流。
* PC可以通过任何相关行动自动得知关于《加州旅馆》的全部信息。
* PC只要宣言观察整座建筑/绕餐厅一周，就能发现餐厅后面没有窗户，也没有门，看起来就只有正门一个出口。

**侦查：外墙角落不起眼处贴着张纸，上面同时写着低价转让和高薪诚聘员工的字样。**

**侦查大成功 / 仔细观察这张纸：两条信息的字迹出于同一人之手，但它们的书写时间并不相同，“低价转让”明显更新一些，应该是最近写上去的。**

**\*这张纸PC可以撕下来拿走。**

**【事件1：陆挽】**

**陆挽离开餐厅是一个必然事件，但KP可以根据实际情况决定它发生的具体时机。**

**\*另外，在这一场景内，除特殊情况外，PC对陆挽使用的的心理学将全部自动成功。**

**\*请KP注意，陆挽不会说谎，但这不代表她将知无不言。**

你看到一位端庄优雅，仪态亲切，但不知怎么看上去有些疲惫的美貌妇人领着一名十岁左右的可爱女孩从这家餐厅里走了出来。女士唇上的**口红花了一块**，应该是在餐厅内大快朵颐之后留下的证据。

从长相上可以轻易判断出两人是母女关系。小女孩的瞳色很淡，头发微卷，可能具有外国血统。她紧紧牵着母亲的手，口中小声哼唱着一首歌。

你通过旋律判断小女孩唱的歌曲是**《回家》**。

**聆听：可以听到小女孩所唱段落的具体歌词。**

*回家的渴望又让我热泪满眶*

*古老的歌曲有多久不曾大声唱*

*我在岁月里改变了模样*

*心中的思念还是相同的地方*

* 聆听成功后，当且仅当PC没有对歌曲的年代产生更多想法时，KP可以建议PC进行一次知识检定，如果知识检定成功，PC将意识到这是一首相当有年代感的歌曲，它应当在小女孩的父辈之间流行过一段时间。
* \*知识检定大失败：PC觉得这首歌是近日发售的新潮专辑中的主打曲目，好听。

\***和陆挽距离最近的PC可以得到的信息：**

你看到妇人左手的无名指上箍着一枚嵌有珍珠的金色戒指，戒指的材质近似黄金，但即使是在阴天，其表面也显露出一种比任何贵金属及合金都要闪耀、更加具有诱惑力的光泽。除了这枚戒指之外，她没有佩戴其他任何饰物。

\***该PC宣言观察戒指后可以得到的信息：**

这枚戒指从样式和尺寸上看都不像是一枚女士戒指，它比佩戴者的无名指大了一圈，为不使它脱落，佩戴者在戒指上缠绕了一些红线。

**\*如果PC选择上前搭话：**

小女孩非常怕生。看到你走过来，她立即停止歌唱并躲到了母亲身后。妇人则一边安抚女儿一边用亲切温和的态度同你对话，言语之间对KPC餐厅的菜品赞不绝口。

在与这名女性的交谈中，你隐约觉得自己**好像曾经在哪里见过她**。

**灵感检定：普通成功 / 困难、极难成功；大成功；大失败可以获得额外信息。**

**\*拥有艺术领域相关技能的PC可以获得一个奖励骰。**

灵感检定普通成功：你想起自己面前的女性叫**陆挽**，她是一位知名**画家**。

灵感检定困难/极难成功：你想起五年前，在这名画家举办的画展上发生了一起严重的踩踏事故。事故原因和处理结果你都不甚明了，但你知道这位知名画家从此逐渐**淡出了公众视线**。

\***灵感检定大成功额外信息**：你立刻就想起来自己面前的女性是谁。你眼中的热切和惊喜大大取悦了这位久负盛名但如今已并不活跃于公众视线中的画家，你得到了陆挽的亲笔签名！**（该签名是艺术签名，只能用于署名对比，不能用于日常字迹的对比。）**

\***灵感检定大失败特殊信息**：你想不起任何与面前女性相关的信息，但你感觉这名女性的面容和餐厅门口的美人鱼像十分相似。你一阵恍惚，一时分不清自己面对的究竟是人还是雕像。**理智检定：（0/1）**

* **特殊对话：如果PC在与陆挽的交流过程中谈及了五年前的画展事故，对方将会对此事件深表遗憾。**
* **此处PC使用的心理学不会自动成功，且需要与陆挽的话术进行对抗。对抗失败则PC不会获得任何有效信息。**

心理学成功：你看出陆挽确实对当年的事故感到十分遗憾。但她的语气稍微有些不自然，言辞中似乎也别有深意，她眼中流露出的并非单纯的惋惜和歉疚之情。

\***心理学大成功额外信息**：你感到这名端庄女性的面目在一瞬间变得狰狞起来。她的眼神里满是仇恨、耻辱和不甘，你发觉到她对挑起这个话题的你产生了强烈的敌对情绪，她像在蔑视蝼蚁一样**蔑视**你。一股汹涌而来、几乎要将你撕裂的凶猛**恶意**令你脊背发冷。**理智检定：（1/1D3）**

\***心理学大失败额外信息**：谈到五年前的事故，陆挽变得相当沮丧，你感觉她几乎就要哭出来了。似乎只要谈起这个话题，她就会陷入无尽的悲伤中。她的话语中满是痛苦和哀悼之情，你不由得开始懊悔，自己干嘛要提起如此令人不快的话题呢！

这家餐厅果然值得一试——你一时间对自己明智的选择感到十分得意。

你结束了和陆挽的交谈，并同她礼貌地作别。小女孩好像很不愿意和生人多做交流，这点倒是和她的母亲截然不同。察觉到母亲马上就要带自己离开人群的小女孩立刻开心起来，她心情很好地哼唱起了另一首几乎每个人都耳熟能详的经典歌曲，**《大海啊故乡》**。

母亲牵着女儿的手离开了，她们渐渐消失在了你的视线中。你踏入餐厅大门，听到属于女孩的、逐渐远去的稚嫩歌声与外放音响中流淌出的**《加州旅馆》**的旋律交织在一起，明明是两首不同风格、不同语言、不同情感的歌曲，此刻在你耳中却产生了一种奇妙的谐和感。

正当你想要仔细品味这种感觉时，一声从你腹中传出来的、令人尴尬无比的绵长响动破坏了这场合唱。

**现在，你真的很饿了。**

给**新手KP**的一点小建议：

这一场景非常注重社交行为的演出。由于心理学自动成功，KP在表达上需要一些技巧。在线索提示方面，**“宣言”只是说明用词**，动作当然需要PC通过RP表现。KP需要关注的是“**合理行动**”而不是技能使用。

如果PC与NPC之间的相对位置比较模糊，可以掷D100决定，戒指相关信息将由**点数最高**的PC获得。

~~我知道PC有时可能……所以请KP不要忘记，陆挽的POW是100，谢思的心理学有65。~~

**3.1.3进入餐厅**

就在走进餐厅的大门时，你听到了一阵毫无规律可循的、**风铃**响动的声音。这声音听上去就像是**经过打磨的贝壳和空心玻璃球**撞击在一起时发出来的，非常清脆悦耳。你试图搜寻风铃的位置，但你很快就发现，大门底下干干净净，每扇飘窗都处于关闭状态，而且窗檐下方空空荡荡，**你没发现**门窗下悬挂有任何装饰物。

就在你纳闷的时候，风铃的声音变得越来越遥远。渐渐地，除了从自己肚子里传出来的饥饿咆哮外，你什么声响也听不着了。**就连门外音响的声音也离你远去**，你不知道刚才是真的有风铃因风响动过，还是自己由于过于饥饿而产生了幻听。

**宣言分辨幻觉 / 有其他相关行动的PC可以进行一次现实认知检定。**

**现实认知检定成功：**你确定刚才真的有风铃声，你确实听见了，它们可能藏在你看不到的、更隐蔽一些的地方，你觉得自己可以**进去慢慢找**。

**现实认知检定失败：**你太饿了，这声音根本只是你的幻觉。饥饿使你感到无比混乱，你无力思考，只想**快点享用大餐**。**（理智数值-1。）**

※自PC踏入餐厅时起，特殊状态-封锁即刻生效。特殊规则-嫉妒亦开始运作。

**餐厅内部环境-大堂：**

走进大堂，令人舒适的温馨气息扑面而来。餐厅的装潢风格清新自然，空间布局相当合理，蜜色的地砖一尘不染，整体观感无比舒适亲切，给人一种如处家中的放松感觉。

和灰蒙蒙的室外不同，餐厅的大堂非常明亮。一盏巨大的枝形吊灯从室内拱顶的正中心垂下，像深秋的太阳一样恬静地发出淡黄色的暖光。你感觉这座建筑似乎没有外面看上去的那么矮，屋内的圆形拱顶设置得非常高，它被漆成了黑色，拱顶的穹面上描绘着一幅看起来非常凌乱的**星象图**。

这张半写实的星象图方位错乱，北极星不知道藏在哪个角落里；视星等暧昧不清，绝大多数星团像一堆被熄灭了的灰烬那样黯淡；天体的运动轨迹扭曲难辨——它所描绘的天体间的相对位置也完全不正确。图上恒星的排列与散布违反常理，包括月亮在内的卫星则完全被忽略，至少，在这张天文图里，你一个也找不着。有的行星变换了自己环绕的对象，还有一些正处于壮年的恒星突兀地消失了，大部分星座干脆被打乱拆散，又以某种奇怪的规则重组。

不过这没什么大不了的。你知道，有时为了**追求**和强调**艺术**感，人们总会**牺牲**掉一些现实、常识与合理性，这本来就无可厚非。

**宣言观察星象图的PC进行知识检定：普通成功 / 大失败可以获得额外信息。**

知识检定普通成功：根据你掌握的天文知识，这在地球上是任何时令、任何地点都不可能会观测到的情况。

\***知识检定大失败额外信息：**你认为这张星象图描绘的天体状态完全符合科学常识。在你看来，它根本就是宇宙中最简单正确的法则，**是真理，也是未来但终将到来的必然**。

**对星象图使用学问-美学 / 艺术-美术：普通成功 / 其他等级成功可以获得额外信息。**

学问-美学/艺术-美术检定普通成功：你认为这幅星图虽然不符合常理，但从创作意图和工整的笔法上看都绝非是作者随心乱画或偶然为之，每一颗星的位置都经过了精妙而严格的排布，其状态都得到了仔细又明确的描摹。

\***学问-美学/艺术-美术检定其他等级成功额外信息：**你感到整个画面狂乱而压抑，与餐厅的温馨氛围格格不入。你能看出某种特定的**秩序**就隐藏在这片凌乱的星空之中。

**【事件2：谢辞】**

**谢辞迎接PC是一个必然事件，它发生在PC看完星图之后，进入餐厅其他区域之前。**

**\*KP应当根据实际情况安排谢辞出现的方式。**

**谢辞：**

从**服务台**后身走出来迎接顾客的男人看起来不像是个普通服务生。

他大约三十五六的年纪，肤色苍白，相貌英俊，岁月好像待他格外宽容仁慈，并没有狠心在他的面容上留下过分沧桑的痕迹——但他那较常人更为深邃一些的眉眼之间似乎埋藏着一股**永远无法化解**的忧郁气息。

质地精良、样式考究的长袖工作装熨帖整洁地套在他身上，或许是为了方便干活，制服衬衫的袖子被仔细地挽了起来。两条略显细瘦但并不柔弱的手臂坦荡地曝露在空气中，上面没有任何饰品或纹身，看上去干净利落。

根据他的着装，你能判断他应该是这家餐厅的老板或负责人。可是你同时也感觉到，比起这个身份，他给人的第一印象倒更像是个寄人篱下的**落魄艺术家**。

当男人看清走进餐厅的顾客时，他那张天然就能令人产生好感的脸上便立刻习惯性地浮现出了职业化的微笑。这笑容既不过分热情殷勤，也不带一丁点勉强的意味，它正正好好能使看到它的人感觉到安全而疏离的客气和礼貌。虽然这种熟练的逢迎姿态和男人骨子里透露出来的艺术气质并不相符，但它好歹也打散了一两朵不知为何而聚集在他周身的愁云。

他走过来，自然而然地对你做出迎接的动作。你能看见他伸出来的手非常粗糙；**上面有些皲裂和细小的伤口，掌纹已被磨蚀得很淡，指甲很短，指间生有厚厚一层老茧，想来他平日里的工作是非常繁重和辛苦的。**

**“欢迎光临。”**

**3.1.4落座**

**【事件3：拼桌】**

**谢辞提议拼桌是一个必然事件，当谢辞出现在PC面前之后，它将立刻发生。**

餐厅正常营业。但落座前，谢辞会以“店内近日可能需要重新装修，大部分桌椅都被归置起来了”为理由建议PC拼桌。如果PC同意，谢辞会对顾客的体谅表示感激，并向每位顾客赠送一份饮品（**板蓝根**）；**如果有PC表示异议并坚决拒绝，将直接触发事件A。**

**【 \* 事件A：自闭】**

**PC自闭是一个不确定事件，它只在落座过程中发生，但完全由玩家决定它是否发生。**

**\*该事件将带来一系列后续影响，请KP提醒PC谨慎考虑。**

由于一些理由，PC拒绝拼桌，坚持独自用餐。餐厅负责人虽然有些为难，但还是尽可能快地给PC在餐厅的**另一端**安排了单桌。

\*拒绝拼桌的PC（最多只能有一人）视为开始**独自行动**。

PC会被安排到餐厅另一侧角落里一个相对隔绝的地方，PC将处于**《第一次圣餐》**的辐射范围之内。由于受到该画作的影响，该PC会莫名地感到难以忍耐的饥饿。

**该PC必须先行点单，并掷2D4+2决定点单的菜品种类，如无指定，则默认为时价菜品**。

由于饥饿感，独桌PC应当**至少食用四种菜品**。

\*本模组内，拒绝拼桌的PC在独自行动的情况下，**隐蔽和乔装类的技能都会获得额外的奖励骰**。

\*自闭PC在**开始用餐前**可以随时通过合理行为回归人群，结束自闭状态。

独行PC的优先点单行为将造成拼桌PC方面**短时间的等待**。为表歉意，稍后谢辞会额外为拼桌的PC提供免费的饮品**板蓝根**。

\*如果期间PC针对负责人对所有工作都亲力亲为，或不见其他服务人员等现象和情况发出疑问，谢辞会告知PC，餐厅其他服务员都离职回家了。

**若PC在之前看到了外墙纸片上低价转让的信息，并询问之，将直接触发事件B。**

**【事件B：纸片】**

**询问纸片信息是一个不确定事件，由PC的行动决定它是否发生，以及具体何时发生。**

**\*必要条件：PC侦查到了外墙上的纸片、谢辞在场。**

**※该事件与事件b：字迹 互斥。**

PC向负责人询问低价转让的事，谢辞会表示他**必须回故乡去**，不能继续经营这家餐厅。

* **特殊对话：如果PC当时把纸撕下来，并在这时拿出来的话，会触发特殊的对话。**
* **这段对话由KP根据实际情况描述；但它应当包含/涉及以下信息：**

一．谢辞会对着PC持有的纸片发愣，好像**他从来没见过这张纸**一样。

二．他会质疑PC把纸撕下来的动机，却并**不会对此深究**。

三．他会**本能地要求PC**在离开时帮他把这张纸贴回去，但很快他就会改变主意，决定还是由自己去贴。

四．他会要来这张纸片，将它**小心折好**，放进自己的口袋里。

**对与第三或第四条信息相关的行为使用心理学成功：这张纸上的信息让他十分在意。**

**\*对与第四条信息相关的行为使用心理学大成功：他在看着这张纸上的字迹时，眼中充满了渴慕与悲哀。**

\*即使PC撕掉这张纸，谢辞也不会生气，只会显得有些消沉，并变得沉默。

**\*撕掉纸片后所有PC对谢辞使用的所有洞察检定都将获得一个额外的惩罚骰。**

**【事件C-Ⅰ：关系】**

**询问陆谢二人的关系是一个不确定事件，由PC决定它是否发生，以及具体何时发生。**

**\*必要条件：之前认出了陆挽、谢辞在场。**

**※该事件与事件C-Ⅱ：婚姻 存在信息互斥。**

**【事件C-Ⅱ：婚姻】**

**询问谢辞婚否是一个不确定事件，由PC决定它是否发生，以及具体何时发生。**

**\*必要条件：谢辞在场。**

**※该事件与事件C-Ⅰ：关系 存在信息互斥。**

**事件C-Ⅰ中可获得的极限信息量：**谢辞与陆挽**以前是同学关系**。

**事件C-Ⅱ中可获得的极限信息量：**谢辞已经**结婚十多年了**。

\***无论两事件是否都发生，也无论它们发生时间的先后，PC都只能得到其中一种信息。**

**\*****热病症状说明表：**

陆挽离开餐厅后，谢辞的热病即开始发作。但他的快速转变仍然需要**一段时间**。

**本表为KP的扮演、节奏把控和PC的洞察检定提供参考依据。**

|  |  |
| --- | --- |
| **阶段** | **症状表现与说明** |
| 觉察期 | 主体会**逐渐发觉**自己即将发生转变的倾向，但本阶段其**精神意志上不会出现太大异常**。生理表现变化仅限于**瞬目反射的逐渐减弱**。 |
| 初始期 | 主体**心跳加速、发热多汗**，但体温仍处于人类体温的极限状态范围内。主体注意力逐渐难以集中，**仍残存有理性者内心则会同时感到喜悦和恐慌**。 |
| **\*瓦解期** | **主体周身开始出现难以隐藏的急剧变化。初始期的汗液将变得粘稠，直至粘液/胶质化并覆盖全身；皮肤上会显现按压不消失的流动性青灰色斑块。同时，眼睑的完全撕裂和脱落、体表鳞片的生长、体内骨骼与器官的扭曲和位置变动会带来一定程度的生理痛苦。**  **此前仍然保持理性的主体在步入该期后会精神涣散，逻辑混乱，失去语言组织能力，无法与人沟通交流。**  **主体作为人类残留的理智会急速丧失。他将本能地寻求克苏鲁强大魔力的慰藉，以此缓解意志瓦解和精神崩溃所带来的痛苦。**  **※谢辞在步入瓦解期时必须离开大堂前往休息室。** |
| 完成期 | 主体的躯体结构完成重组，其意志得到洗涤，在身心上都彻底成为众多信仰伟大克苏鲁的深潜者的一员。族群的新成员将**不惜一切代价迅速回归**其位于深海的故乡。  **※完成转化的深潜者必须经由通道离开餐厅。** |

给**新手KP**的一点小建议：

从这个场景到用餐结束，社交行为仍然占据核心地位；信息获得基本取决于PC的合理动作，骰子在这一系列场景中并不那么重要。与餐厅外场景不同的是，**陆挽考验PC，谢辞考验KP。**

**KP不能让PC察觉出谢辞~~目前没有MP~~实际在各方面都处于劣势和被动地位；为此，应当尽可能地避免冲突。**

**就演出上来说，扮演谢辞肯定要比扮演陆挽困难一些，因为他的心境和生理都处于不断变化的状态，且这种变化并不是向他本人可知的方向前进的，特别是有关“信仰”的部分。谢辞身上固然具有怪物的冷漠与残忍，但也仍保有作为人类的惯性，即使这种后遗症与通常意义上的仁慈和高尚没有任何联系。**

**最重要的是，与陆挽所使用的虚假保护色不同，谢辞身上残存的人性虽然所剩无几，也即将彻底消逝，但它们是真实的。**

**~~看到那一点理智值了吗，它在哭啊。~~**

**~~谢辞没有社交技能和心理学~~**~~，POW不仅只有60还在不断下降，如果遇到了动不动就要心理学或者钟爱各种神奇操作的PC，这段演出对KP来说可能就像噩梦一样……~~

**关于自闭PC设定的题外话：**

**简述修正性测试**的时候我**万分惊恐**地发现有位朋友怀有极其强烈的、**不满足就哭的**、想在餐厅里玩自闭的愿望。

这神奇的愿望真的搞得我很震惊、很迷惑、很不知所措……**难道这是什么新社交潮流吗？那样的话也不是不……**

**从我的角度看自闭属于十分影响其他玩家游戏体验的行为本来我是要坚决拒绝的但到了要拒绝的时候我发现根本没有可操作性啊不行啊完全没办法啊毕竟我们可是朋友啊怎么能让朋友流泪呢那可是眼泪啊这么冷酷这么坏还是不是人啊。**

于是我思考了一下，虽然我觉得故意搞自闭也不好，但是比起踢门，自闭其实也不算特别难接受。所以如果KP发现PL无论如何都一定要搞自闭的话，不如就干脆让PL玩个够好了……后来这位朋友还是哭了，我请了好几天奶茶。

**3.1.5点单（拼桌区域）**

**\*菜单：**



**\*只有明确注意到菜单上“ GALLErY ”字样的PC可以进行观察。自闭区无法观察。**

**侦查：普通成功 / 其他等级成功；大失败可以获得额外信息。**

侦查检定普通成功：你抬头扫视四周的墙壁，发现上面有一些**大大小小的矩形区域**的颜色和周围的墙体有细微的差别，就好像有谁曾经在上面悬挂过什么物体一样。

\***侦查检定其他等级成功额外信息**：你找不到任何墙钉或胶纸痕迹一类的东西，墙面平整如新，也完全不像是被重新粉刷过。

\***侦查检定大失败特殊信息**：你环视四周的墙壁，它们却猛地向你挤压过来。一阵天旋地转之后，你感觉自己被扔进了一艘大船上的**厨务间**里。你透过巨大的、凹陷的舷窗向外看，发现天上既没有月亮，也没有星星，但你却感觉到天海之间有什么东西在发光，它照亮了掀起了血红色巨浪的、即将把整艘船一口吞没的海洋。**理智检定：（1/1D3）**

\*除进行点单剧情之外，KP可以在此整理节奏。落座段落中提及的、符合条件的不确定事件的发生概率在这一时期可以得到完整的延续。但请KP注意，虽然它们仍能发生，**但由于热病的影响，谢辞的回答与态度也会发生一定变化。**

* 完成点单后，负责人会暂时离开PC视线。走前他会告知PC，本店餐后付款。并表示如果PC觉得不好吃的话，不付款也是可以的。
* 在此处使用心理学将自动成功，PC可以感觉到负责人说话的态度很认真，根本不是在开玩笑。
* 完成点单后，谢辞处于觉察期即将结束的状态。

**3.1.6上菜**

※一旦开始上菜，此前提及到的所有不确定事件都将无法发生。从开始上菜直到上菜完成，都是拼桌PC可以不受干扰地通过RP进行信息整理和相互交流的时间。

**【事件4：垄断】**

**电视突然发出过大音量是一个必然事件，它发生在谢辞暂离之后，上菜完成之前。**

**\*电视的作用很大，请KP活用电视。**

**\*自闭PC看不到电视。**

正对桌子的、一直开着的电视里突然传出一声响亮的呵斥：

“别再问了！你们不要总是——我们不会对外公开这次考古调查的发现，学院已经报备了相关部门并获得了批准，这是法律所允许的！”

你看向电视，画面正中央是一位被记者和保安簇拥着的男轻男子。你看着屏幕右上角写着新闻二字的台标，回味了一下刚才说话者态度强硬却并不轻蔑的声音，能感觉出这名西装革履的发言人虽然尽力保持着礼貌，但话里多少还是有些气急败坏的意味。

台下又传出几声来自不同记者的追问，有的问话指桑骂槐，相当刻薄，听上去十分刺耳。台上的男人几乎就要恼羞成怒，但还是在非常勉强地保持着风度和强硬，不管这些记者旁敲侧击、软硬兼施，他仍然死不松口。

就在这时，一名看上去有些神经质的记者突然毫无预兆地开始对着发言人破口大骂。这名记者用词肮脏下流，极为粗野难听；这些不堪入耳的脏话成功地引燃了导火索，发言人压抑许久的情绪终于彻底爆发，而且一发不可收拾：

“你们懂个——懂得越多，傻得越快！公开公开什么都要公开 你怎么不去要求公开核弹制作方法啊？说话啊？！核弹怎么造是不是也要教给你？

“我说你们每天搞这些——咸吃萝卜淡操心！有些精力过度旺盛的家伙迟早要为自己的好奇心付出惨痛代价！既然我们没做错什么，那我们就没什么好道歉的！”

这显然是潜城本地的新闻采访**直播**，而你是个初来乍到的外乡人，没理由知道到底发生了什么才让这些人大动肝火。虽然你对引发争执的事件始末一头雾水，但你觉得发言人起码涵养过关，在这种情况下还能忍住没有用脏话骂回去。

“知道那么多有什么用！**不用担惊受怕是何等快乐幸福**，你们偏偏不懂珍惜——”

发言人仍在滔滔不绝，看来是真的气极，怒火一时难以平息。正当他忙着训斥这群记者时，台下突然传来了一声“考古发现属于人民群众，垄断知识可耻”的怒吼。镜头一转，你看到发声的男子动作灵活地脱下一只鞋，并以迅雷不及掩耳之势把它朝台上一扔。

这只鞋非常准确地命中了发言人的右脸，打断了他的讲话。遭此一击的发言人愣了几秒才回过神来，他下意识地捂着被打到的地方，仿佛不敢相信这种野蛮粗鲁的行为真的在大庭广众之下发生了——那张俊秀的脸上明晃晃的满是屈辱和冤枉。

他的脸和眼眶都涨红了，就像只被蹩脚斗牛士激怒的公牛一样；如果不是保安及时控制住了他，他几乎就要冲上去和那个扔鞋者厮打在一起。

新闻台的信号在这时突然中断了，愤怒得快要烧到屏幕外的火焰不知被谁熄灭，屏幕上只剩灰白色的雪花一片一片，**前仆后继地坠陷进漆黑的泥泞之中**。

**图书馆使用 / 宣言搜索“潜城考古·新闻”等关键字：普通成功**

**\*考古学相关职业或专业的调查员可以自动成功。**

新闻台节目信息：你在网上搜到不少信息。近日有多家媒体联名抗议潜城某知名大学考古学院搞知识垄断，爆料说他们秘密隐藏考古发现，拒不对外公开信息，侵犯民众获取知识的权益。今天学院举办这场记者招待会的目的，应该是想通过声明行为的合法性来挽回学校和学院的形象；让刚才那位长得相当帅气的年轻人负责发言，或许还掺了些博取大众好感的心思，只是没想到与会者素质太低，最后竟然会是这种闹剧一般的展开。

※接下来是自由讨论时间，请KP鼓励交流，PC之间聊得越开心越投入越好。

※KP可以根据RP决定PC是否享受下一次理智检定（不包括暗骰）的豁免权。讨论没有对错，PC只需自行表达意见即可。

**讨论结束后，PC可以发现电视遥控器放在十分明显的地方。**

\*遥控器是损坏的，只有“向下换台”按钮灵敏可用。取得遥控器的PC在征求其他PC同意后可以进行换台操作。直到浏览完全部节目之前，PC都可以自由向下切换频道。

\*如PC没有相关操作，KP应当在合适时机暗示PC换台。

**\*当PC将电视节目全部浏览一遍后，遥控器会彻底坏掉，此后无法继续更换节目。**

**遥控器可以修好。修理虽然不需要进行任何检定，但需要特定工具；大堂服务台内有包括螺丝刀在内的各种小型维修用工具。**

**\*服务台相当于补给站，里面有一些常规、常见的合理物品。比如，在开场时被没收了手机的PC如果之后进行搜寻替代用照明物的宣言，就可以在这里找到手电筒。**

**电视节目表与节目说明：**

这台电视只能收看潜城本地的电视台。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **顺序台名** | **节目内容简介** | **锁定观看节目效果** |
| 1.新闻台 | 信号已中断 | / |
| 2.纪录片 | 外国海底废墟考古纪录片 | 侦查检定额外奖励骰X1 |
| 3.购物台 | 气功大师代言的产品广告 | / |
| 4.动画台 | 一部和海洋有关的外国动画片 | 额外增加5点理智值 |
| 5.法制台 | 刑侦节目：连环凶杀案侦破纪实 | **食欲衰退** |
| 6.科教台 | 生命科学栏目 | 任意检定额外奖励骰X1 |
| 7.电视剧台 | 一部没有什么收视率的偶像言情剧 | **/\*隐藏信息** |
| 8.音乐台 | 专门放送中外歌曲的频道 | **/\*隐藏信息** |

**关于电视节目的详细说明：**

\*观看电视获得的奖励可以多种并存，但每种奖励只能获得一次，即使PC修好遥控器之后重新跳转回该台也不重复累计；

\*看动画获得的理智值增加视为数值上的额外增加，既**不能抵消**之前理智损失带来的影响，也**不能防止**之后的理智损失造成的后果。

\***纪录片详情**：电视画面中，不知道是哪个国家的科考队正在进行水下作业。纪录片没有字幕，你无法理解他们在说什么。他们一边用你听不懂的语言交流着，一边慢慢地向废墟深处进发。那里看起来像是个古老城市的遗迹，破败不堪，满眼荒凉。在你眼中，这里除了大片的断壁残垣之外一无所有。然而，就在你以为这群寻宝探险家、伟大**求知者**将空手而归时，带队人却凭借其敏锐的观察力和**老道**的搜索经验，在古城市遗迹的某个角落里翻找出了不少陶器碎片和小型雕像的残骸。科考队成员们举着战利品，对尾随其后的摄像机露出了欣喜的笑容，看来这次考古探索使他们收获颇丰。

\***电视购物广告详情**：打着镁光灯的舞台上，一名须发皆白的“气功学界泰斗”正在向电视屏幕前的观众们推销深海螺旋藻冻干冲剂。**不知道这人收了厂家多少代言费，他讲得口沫横飞，不遗余力，完全是在呕心沥血、苦口婆心地推广这款产品。**车轱辘话说了几个来回后，为了进一步向电视机前的潜在购买者们宣传该保健品具有“提高内力气劲”的效果，这名“气功大师”和他的徒子徒孙们当众表演起了小学广播体操似的、无比滑稽蹩脚的假摔杂技。

\***动画片详情**：你看过这部动画！动画主角是一块**生活在深海中**的，方方黄黄、伸缩自如的海绵！正在播出的这一集中，**他**正在和**他的好朋友**一起捉水母！这块迷人的海绵举着网兜，看上去纯真烂漫，开朗活泼，非常非常非常的可爱！！！

\***法制片详情**：经过警方数日不眠不休的侦缉，某连环杀人案的嫌犯终于在近日落网。犯罪嫌疑人精神似乎不正常，其嗓音尖利，后经特殊处理过的电子音更显怪异。经查，嫌犯将受害者的特定器官藏匿家中，作各种骇人听闻的**用途**。这些场景过于恐怖，部分血腥的画面即使经过了处理，也非常影响人用餐；你一时只觉食欲不振，胃口全无。

\***生命科学节目详情**：老生常谈！又是围绕“**生命起源于海洋**”的不精彩辩论大会！地方台竟然积极转播这种节目！在你的印象中，这帮人已经利用这个老掉牙的话题换汤不换药地做了好几期访谈了！每次都没有什么新观点，有些专家总是一遍又一遍地重复那套自以为是的学说！你完全不想看和这个话题有关的任何节目！**你对生命的起源有你自己的看法，一点也不在乎他们翻来覆去的争论！**

\***电视剧详情**：这是一部风格怀旧的小成本言情剧。你对它略有耳闻；从某种意义上来说，这是部完全失败的作品，虽然演员们的表现都不错，剧方的宣传也没少做，但剧集热度却始终上不去，追剧的粉丝几乎没有。眼看着快要完结了，可它连之前剧集的梗概都残缺不全，仍然在关注结局走向的观众更是少的可怜。你看了看右下角的集数标识，发现这一集居然刚好是大结局。

被后期调成昏黑色调的画面正向你描绘着一对男女恋人在海港码头分别的场景。男主角是个金发碧眼的外国人，他马上就要离开女主角，坐轮船回到他遥远的故乡去了。你没看过之前的剧集，完全不知道这一幕离别为何会发生。

细雨迷蒙，栈桥上的少女没有打伞。她攥紧了衣角，望着渐行渐远的即将离去的恋人的背影，表情凄迷，眼神空茫。女孩苍白的嘴唇微微张开，但很快就又死死地抿紧了；她似乎想说些什么，可是又因为某种深藏于内心的窘迫和羞耻而无法开口。

终于，在男人即将登上轮船的前一刻，女孩再也无法抑制住内心的冲动——她还是喊住了他。男人听到恋人的呼唤，立刻停下了脚步，他靠在舷梯的扶手上，静静地看着站在码头上的女孩，好像在等她说些什么。然而，少女如同身负什么已融入骨血，无法割裂的压迫和诅咒一般呆若木鸡，这种天生带来的，又在后天得到了许多加固的矜持对爱情来说几乎是致命的；身处这方人来人往的别离之地，鼓起勇气呼唤对方的名字已经是她所能承受的极限，她支吾地和心爱的恋人对望着，却实在说不出更多的话了。

男人目不转睛地看着久不开口、没了下文的恋人。他面上没有显出一丁点儿苛责或不耐的神色，只是轻轻地发出了几声忧郁的叹息。随后，他扔开行李，快步走下舷梯，匆匆跑向了立在雨中的女孩。

下一幕，他已温柔地将脸色通红的女孩抱在怀里，并轻声向她说了些什么。你不知道女孩有没有听清楚男人的话，但你确实听清了，你听见他说的是‘我也爱你’。

你以为男女主角会幸福地厮守一生，但你没想到，最后男主角还是独自登上轮船离开了。

这个结局使你非常不解。**为什么就非得让他们分开不可呢？**你怎么也想不明白，也压根就不想明白——但至少，你搞明白了另一件事——唉！难怪这部电视剧没什么收视率！

\***音乐台详情**：这个频道刚刚播放完In This Moment的 “Into The Light” ，现在即将播放的歌曲是Set It Off的 “Kill the Lights” 。

**\*这两首歌曲是彩蛋。**音乐台也可以作为给KP的福利，因为在游戏里出现的东西总是会获得玩家的特别关注，所以如果想向朋友们推荐什么歌曲的话就趁现在吧！但还请稍微注意一下它们营造出的气氛。

\***上菜应当迅速完成。请利用电视模糊处理上菜过程。**

\*上完菜后，谢辞已经处于初始期一段时间。鉴于瓦解期随时可能开始，为免暴露，他应前往休息室。谢辞上完菜后将立即离开。KP应当根据实际情况对谢辞的离开进行处理，如果PC过于警觉，请合理利用**电视和遥控器修理工作**分散其注意力。

**3.1.7用餐**

\*关于菜品的详细描述请见**5.6 餐厅菜品的具体描述**。

菜在你们看电视的工夫里就已经全都上齐了。但你们看不到负责人的身影，不知道他是什么时候离开的。

**仅当菜品种类不小于四时，PC可以进行博物学 / 知识检定：普通成功 / 困难成功。**

博物学检定普通成功/知识检定困难成功：这些水产品来自世界各地不同的海域，以人类目前的货物运输速度来说，它们看起来实在过于新鲜。不仅如此，一些深海鱼类也完全像是现杀现烹的一样。

\***对菜品使用生物学、植物学、药学等科学则无法看出任何异常。**

**观察生鲜、活吃类菜品：这些水产品完全没有被冰冻过的痕迹。**

**【 \* 事件D：触及】**

**盘中八爪鱼碰触PC是一个小概率事件，它仅在PC的进食行为正式开始前发生。**

**\*必要条件：桌上存在菜品-活吃八爪鱼。**

**\*该事件仅针对一名PC。**

**\*自闭PC不受该事件影响。**

\*桌上存在菜品-活吃八爪鱼时，所有拼桌区PC掷1D100，**掷骰点数最小的PC将成为事件主体。**

你面前摆着一道八爪鱼。你记不清这道菜是不是自己点的，但现在，你想吃它。在你试图取食这道菜时，躺在盘子里的、本应奄奄一息的八爪鱼突然疯狂地扭动了起来，这回光返照的可怜家伙！你怀着一丝怜悯之情，面露慈爱和期待，想用餐具去按牢、抓紧它，让它在你的胃中结束濒死的痛苦，不料它却非常迅速地顺着餐具攀上了你的手、你的臂膀、你的脖子！几条灰扑扑的触爪黏糊糊地拍在你脸上，你眼前的景物在一瞬之间就被软体动物身上大量的粘液扭曲了。还好你及时地**闭上了眼睛**，这些液体才没有渗进你的眼眶里。

你在惊慌之中把这只八爪鱼剥下来往地上狠狠一摔，它立刻不动弹了；这道肢爪四散的菜肴可怜兮兮地趴在那，软绵绵像**一滩烂泥**。

你拿湿巾擦干净了自己的脸，但那股海物独有的腥味怎么都擦不掉。经过这段插曲，你不饿了；满桌本来色香味俱全的菜品此刻在你眼中变得令人作呕，你连一下也不想去碰。**理智检定（1/2）**

\***被袭击的PC将产生强烈的想要洗脸的冲动。**

※PC进食后，核心规则-离时结算即生效。不要忘记对因暗骰损失理智的PC进行暗示。※一直看电视的PC除非进行明确的进食宣言，否则一概视为没有进食。

\*如果PC有进食行为，KP应当根据实际情况询问/明示/暗示/PC是否离开。离开的PC直接进入**结局-食而不化/食物中毒**。

\*食用五种蟹黄产品且暗骰理智值减少总值在10及10以下的PC将直接离开餐厅，进入**结局-生死苦海**。

如有不离开并继续进食的PC，KP请自行把握暗骰时机；若此前种种暗示均告失败，KP可以将暗骰及理智损失暗示作为最后的警戒手段使用，以此**避免全员摄入淤泥**。

**\*在PC进食（如果有）完毕，KP完成所有暗骰结算并记录好结果后（不要忘记角落中埋头苦吃的自闭PC），谢辞自动步入瓦解期。无论PC如何呼唤都不会得到回应。**

**谢辞步入瓦解期后，无论PC是否摄入淤泥，都将无法离开餐厅。**

**※如果谢辞在餐厅内重伤或死亡（无论转化是否完成），将直接触发事件H1：呼唤。**

**藏有拉莱耶城碎片的房间的两道暗门将自动打开。届时，所有PC都将受到不可挽回的理智损伤（理智值减少至0）。**

**\*3.1.8开始探索**

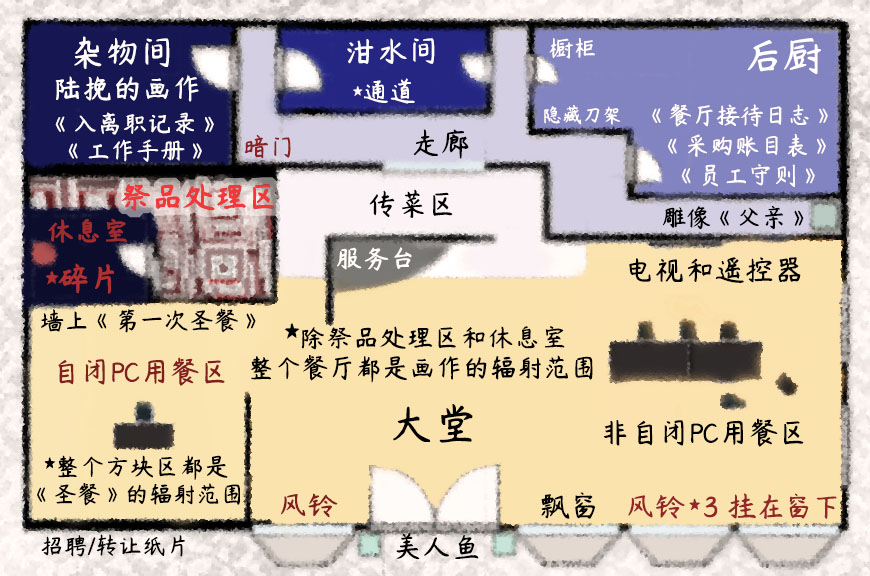
* 确保谢辞安全进入休息室并成功步入瓦解期后，探索即告开始。
* PC可能会因无法离开餐厅而自动开始探索。如果成功触发了事件D，KP也可以利用之前获得‘我要洗脸’BUFF的PC，使之充当探索的先锋和主导者。
* KP可以根据实际情况决定是否鼓励PC分头进行探索。

※自闭PC如果在结算之后仍然活着，并仍处于餐厅内，此时应当处于刚刚吃饱的状态。如该PC没有宣言结束自闭的动作，视作独自行动。

**餐厅地图：**

**※餐厅地图仅供KP描述时做参考使用，KP在任何时候都不应将地图直接展示给PC。**

**※在探索后厨未知区域时，PC只能通过宣言行进方向（左右前后） 进行移动。**



**\*色块说明：后厨区域使用的蓝色越深，代表此处的光线越暗；泔水间需要使用（手机）手电照明，杂物间、灯坏掉后的走廊则至少需要借助两支手电的光线才能勉强看清。**

**※餐厅设施与相关道具请搭配2.1.2-设定补充与细节说明一节中的内容进行使用。**

**区域Ⅰ- 餐厅内部外围：**

**【事件5：楚囚】**

**PC发觉自己无法离开餐厅是一个必然事件，它将在谢辞步入瓦解期后、未获悉真相的PC靠近大门区域时立刻发生。**

餐厅的门不知道什么时候关上了。你用手去推它们，两扇薄薄的玻璃门却纹丝不动。你看见玻璃门外一切如常，阴沉沉的云层、低空中盘旋的海鸟、不远处的外放音箱……但你感觉这些事物距离门后的你十分遥远，它们可望而不可即。也有不少游人从餐厅门口路过，然而，他们既看不到你，也听不到你。

在你想要继续尝试推开玻璃门时，你的耳畔突然传来了一阵风铃声；和门外的风景不同，它离你很近、很近、非常近——几乎是贴着你的耳膜响动了起来——那就像是某种坚硬的**钙类化合物**和碎玻璃相互剐蹭后发出的刺耳声音，让你牙周的神经酸涨无比。恍惚之间，你仿佛看到餐厅门口的两只美人鱼雕像缓缓地调转了身躯，她们瞳孔的周围漂浮着血红色的凶光——四只充满恶意和渴望的**无睑之眼**，正一眨不眨地贴在餐厅的玻璃门上注视着你……

你**揉了揉眼睛**，发现门外的美人鱼雕像**一仍旧贯**，朝向着你的分明是四瓣翘起的、不会摇摆的尾鳍；八条昏沉冰冷的优美弧线两两闭合，正在向无法触碰到它们的你发出阴森无情的嘲笑。**理智检定（1/1D3）**

**【事件6：流彗】**

**星象图的内容发生变化是一个必然事件，它将在PC观察星象图时发生。**

**\*仅有摄入过淤泥的PC可以感知到星象图的变化。**

你看到一颗闪烁着深红色光芒的彗星正从头顶虚假的黑色天幕上漂流而过。一眨眼的工夫，这苦命的配角就不知掉到哪儿去了。但彗星尾遗落的黯淡残光并未消失，它们缓缓地集拢、凝聚、一分为二，像两条正在交媾的**红斑蛇**一样扭曲、组合、翻来覆去，留给你一长串暧昧不清的字迹：

*悠悠空尘，忽忽海沤。浅深聚散，万取一收。*

等你**眯起眼睛**，想要将这些字看得更真切些时，它们却突然消失了。

\***仅当PC意识到星图景象变化并非所有人都能看到时才需要进行理智检定（1/1D3）**

**【事件E：预报】**

**发现报纸是一个不确定事件，它可在探索过程中发生，但由PC决定它是否发生。**

**\*必要条件：仔细翻找服务台。**

\*服务台内有备用餐具、**手电筒、**抹布等常见物品，如果PC寻求其他非常规配备但可能存在的合理物品，KP可以要求PC进行幸运检定。

**侦查：服务台的角落里好像有一团纸球。**

侦查检定成功：一团纸不知被谁随手塞进了服务台柜角的缝隙里。展开灰扑扑的纸团后，你发现这是本地报纸**《潜城气象》**的一部分。

**天气尽在掌握之中！**

今日平均气温：25℃ 风向风速：**东风**5至6级 相对湿度：72

白天**阴转多云转晴**，夜间有中到大雨。

潜滩景区 浪高1.10m **轻浪** 水温16℃。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 潮时 | 02：14 | 11：59 | 17：21 |
| 潮高 | **404** | **200** | **505** |

* **外围其他区域：**

\*拼桌区PC可以调查**临摹作《第一次圣餐》**；由于‘用餐’已经结束，该画将不再产生效果。

\*若如此做，之前在餐厅门口获得过陆挽戒指相关信息的PC将自动意识到戒指同画中人佩戴的饰品的式样和风格基本一致。而此前侦查拼桌用餐区墙壁成功的PC将自动意识到餐厅内曾经悬挂过许多画作。

※PC可能会试图摘取或损坏画作。但请KP牢记，这座建筑内**所有的“神圣艺术品”**都受到**庇护和祝福**。PC可以摘下它们，但无法损毁它们，KP也应当通过适当描述来向PC暗示这一点。如果PC在KP进行暗示后仍然继续尝试，KP应以其具体的行为做依据来判断它们是否将**引发理智检定**。

\*PC有其他行动后再回用餐区看电视的话，会发现八台正在播放**名为《吻别》**的歌曲。

传菜区：这个区域摆放着一大块**吸水性极佳**的地毯，顶上铺满了半干不湿的足迹。

**区域Ⅱ- 餐厅深处：**

**门后整体环境概况：**

你推开通往后厨的门往里看，发现门内的装潢风格和温馨的大堂截然相反：里面光线不佳，色调苍白单一，让人体会不到一丝生气与活力，反倒有种**阴冷而肃穆**的格调，无端唤起来访者的苦闷和哀愁。呼吸之间，你感到这里的空气既稀薄又凝滞，而且**咸得发涩**；暗灰色的墙壁上满是水汽凝结成的液滴，不时能听到这些廉价明珠坠落碎裂所产生的空旷回音。

你试探性地踩了踩脚下的地面，发觉地砖似乎是用什么奇怪的材质制成的，说硬不硬，说软不软，非要形容的话，只能说它接近半死不活的革珊瑚和死透了的硬珊瑚搅拌在一起、又放在时好时坏的冰箱内冷冻了几小时之后的质感。地面上薄薄地积了一层水，这使你根本**无法辨认出任何脚印**。奇怪的是，这个地方分明已长久处于潮湿的气氛中，可四周却看不出来有一点点发霉的痕迹。

**【事件7：漆黑】**

**后厨走廊照明失灵是一个必然事件，它在PC（试图）踏入走廊后、继续深入前发生。**

在你头顶柔柔弱弱地发着光的、不耐水的照明设备显然远不如四周挂满水珠的墙壁那样朴实和坚强。或许这柄横嵌在石中的白色长剑在你到来之前**已经坚持了太久**，现在，在你需要它的时候，这把剑的剑柄却当着你的面开始崩解溃散；它那不知是自暴自弃还是在向你埋怨的情绪愈演愈烈，好像连最厚实的剑格都要立刻锈烂成酥脆的粉末。白色长剑的光辉顷刻间分崩离析，惨白的碎片在你面前高频率的闪烁，空留残影发出垂死挣扎的呜咽。这是它最后的声息——**它没给你留下一丝挽回的可能**，不等你说任何安慰鼓励的话，它便已抹了泪，捂着脸，不胜娇弱地投向了死的怀抱了。

你眼前一片漆黑。黑暗深处潮湿泥泞，粘滞着窸窸窣窣的细小声响。一时之间，你分不清自己是身处于一座文明社会随处可见的现代建筑内，还是钻进了哪个爬满了海蜘蛛的、陈腐朽烂的蛮荒洞穴中。

\***看不见，怎么办？服务台，补给站；手电筒，翻一翻；气象报，看一看。手机坏了无需闹，照明不够请去找。**

**这里最后提一次服务台，之后流程和建议里就不再提了。**

* 不要给PC看图。在探索深处时，PC只能通过宣言行进方向进行移动。
* KP可以参照地图进行描述，也可以自行变换房间位置进行描述。

**※以下区域预设描述按地图从右至左的顺序排列**：

**房间-后厨概况：**

这个房间里不像走廊上那么潮湿，至少里面的灯还幸存着，不过它们似乎也撑不了太久。你勉强看出来这是间厨房，它起码有九成新，你在此处闻不着一点油烟或厨余垃圾的味道。作为餐厅后厨，它似乎过分整洁和干净，虽然连包括烤箱、冰柜、油烟机等一些基本的厨用设备也没有装置全，但洗手池和透明池子倒是有好几个。每面裸露在外的墙壁都洁白如纸，没沾染任何烟痕或油渍，**像是在建好之后就没开过火一样**。放在门边的垃圾桶像是个装饰用的摆件，里面空空如也、干干净净，桶内甚至没有铺设塑料袋。工作台上的几张木头案板倒是很旧了，顶上满是深深浅浅的刀痕。旁边摆放的刀具全是**剔骨刀**，虽然有些钝，但任何一把刀上面都没有锈迹。

碗碟柜四敞大开，清一色的白瓷餐具歪歪扭扭地挤在一起。厨房深处的墙壁上嵌有储存食材用的**橱柜**，柜子下边的墙上贴着张**纸**，厨房更深处的地方略显突兀地放置着一张木质小型写字台，桌身带有几个小**抽屉**。

\***在洗手池/水池洗脸、喝水**：水龙头中流出来的/池子里的水都是海水。

\***试图打开燃气灶**：燃气管道是断的，这里**根本没接燃气**。

\***摆弄/观察剔骨刀**：每把**钢刀**上都雕刻有细小而怪异的花纹，它们重叠交织在一起，狂乱地描绘着看不出是什么的事物。有些刀具的纹路缝隙中残留有**红黑色的不明物质**。

\***用血液沾染刀具上的花纹**：**血液将迅速消失在这些花纹的缝隙之间。理智检定（0/1）**

※虽然这个房间内**所有的刀具**都可以轻易地被拿走，但请KP**不要鼓励**PC这样做。

\***打开橱柜**：扑鼻而来一股呛人的中药味；橱柜里塞满了经过粗加工的棕黄色的植物的根，有些被胡乱剁开的干瘪的根茎上面沾着少许**黑色的泥状物**。虽然这些中药基本都已腐朽，但它们没有任何虫蚀或生虫的迹象。

**※该泥状物的成分无法通过任何技能和检定进行分辨。**

**对朽烂药材使用博物学 / 知识检定：这是一种叫做板蓝根的中药。**

\***阅读墙上的纸**：一张**打印**着员工守则的纸。

**《员工守则》**

**员工之间**不得打架斗殴。

**发生意外情况时须自行处理，处理时不得污染水池和通道间。**

**※严禁在处理区内进食。**

**………………**

**…………**

**……**

**…**

**二零X八年八月二十二日**

\***调查写字台**：写字台的桌面上有许多墨渍。抽屉紧闭，但没上锁。

\***打开抽屉**：抽屉内有两本厚厚的册子，封面上印着 “餐厅接待日志”和“采购账目表”。

\***浏览《餐厅接待日志》**：在这本厚厚的日志里，多种明显不同的字迹严整仔细地记录着光顾餐厅的食客的用餐时间和名字。

通过翻阅，可以看到，**去年八月二十一日**那天最后记录的名字是**“潘德勋”**，但这个名字后来被划掉了，**这是整本接待日志中唯一一个被划掉的名字**。

\***浏览《采购账目表》**：近几年的餐厅账目，**笔迹非常潦草凌乱，好像书写者很不情愿去记录这些东西一样。**

翻阅后可以发现，该账本里**没有任何一条关于餐饮原料的采购信息**，主要都是一些耗材和刀具采购的相关记录。账本的厚度显示出这家餐厅对刀具有大量的需求；不只是厨用刀具，还有数目可观的**雕刻用刀**订单记录。

餐厅所购产品无论种类，均价值不菲，通过常识就能判断出这些支出的资金远远超过一家规模并不很大的餐厅的正常收入。

**刀具订单供货商的名称无一例外都是“马什精工（Marsh Refinery）”**。

* 如果PC想，可以携带这两本册子。
* 从这里开始逐渐回收伏笔，如果PL忘记或忽略了之前的信息，KP应通过适当方式进行提醒。

**侦查 / 宣言靠墙仔细寻找暗格之类的机关：普通成功**

侦查检定普通成功：你发现并打开了一个隐藏在厨房拐角处的暗格，里面藏着刀架，上面摆放着一整套精致的小型**雕刻用刀**——它们和那些厨用刀的制作工艺水平，尤其是装饰花纹的数目和细致程度根本不在一个量级上，纹路所勾勒出的形象更为具体，看起来有点像是**某种介于鱼和蛙之间的怪异生物**。制作者显然在它们身上倾注了更多的心血，这使它们看起来更加美丽、昂贵、富有吸引力。

**这些刻刀被制作成了方便夹在指间使用的样式，也许是根据使用者的习惯特别定制的。**

\***雕刻用刀的材质、颜色、光泽与陆挽的戒指和《第一次圣餐》中描绘的首饰相近。**

**【 \* 事件F：非类】**

**厨房照明失灵是一个不确定事件，由PC的行动决定它是否发生，以及具体何时发生。**

**\*必要条件：有PC将任何带有花纹的刀具带离厨房。**

**\*即使PC将刀送回厨房，照明也不会恢复。**

当（携带刀具的PC）踏出厨房时，厨房的灯光突然毫无预兆地熄灭了。此后，无论你们怎么尝试，这些灯都没有再度亮起。

**※该事件是一个单纯的警告，目的在于阻止PC携带刀具。KP可以引导PC思考，但不应向PC明示这一事件的本质和目的。**

**走廊-雕像：**

走廊太黑，手电的照明效果实在有些凄惨。你瞥见一条通道的尽头处盘踞着一个黑影，本以为有谁站在那里，走近后再定睛一看，才发现这只不过是一尊雕塑。

雕像的材质不明；它不如大理石坚硬，也不似粘土柔软，更不是任何一种木头或胶。这玩意颜色古怪，苍白的青色和黯淡的灰色以某种怪异的规律纠缠交织，在一些边角的地方，还有几块发黑的脂肪色油腻地堆积着，令人感到黏腻作呕。但这些胡乱搭配起来的颜色不是人为漆刷的，而是**这块素材本来就如此驳杂多疵**。

至于这尊雕像所刻画的内容——除了丑恶你简直不知道还能怎么形容——你甚至不清楚这东西的蓝本能不能被称为“生物”。在你的观念中，它歪曲的形态和狰狞的状貌与任何你能称之为“科学”的道理都没有一点联系，它形体扭曲、怪畸至极，绝不可能是自然所孕育的产物！但只要你照过镜子，你就能看出来，它并不是什么完全的由鳞**鱼和蛙**类捏合成的怪胎——从这东西的五官和身形里，你隐约竟能寻出一点**属于人类的特征**来，然而这非但不能给你宽慰，反倒更叫你感到毛骨悚然。

这**亵渎人类尊严、几乎摧毁你审美观念**的**糅杂物**在颤抖的手电灯光下生出摇摇晃晃的阴影，一时显得更为骇人。那两只分得极开的、浑浊的、外凸的、脂肪色的**鱼**的巨眼直勾勾地盯着你，如同审问般的视线使一股厌恶之情在你心中油然而生：**你甚至不是在厌恶这雕像本身，而是在厌恶看到了它的你自己。**

你觉得自己实在是没有心情和勇气去仔细 “欣赏”这尊雕像或保持客观地去分析雕像作者的创作动机和思想情感了。

**理智检定（2/1D3+1）；持有雕刻用刀的PC进行理智检定（3/1D4+2）。**

**\*该雕像无法被破坏。**

**两支手电及以上的光线下的侦查 / 一支手电光线下的侦查：普通成功 / 困难成功**

侦查检定成功：这雕像没有署名。你强忍着对这恶心作品的厌恶仔细摸索，终于在雕像底座背面一个非常隐蔽的角落里发现了它的标题：**《父亲》**

**\*如PC之前浏览了或此时携带着《采购账目表》，在宣言仔细观察该标题后可以发现标题的书写笔迹与记账者的字迹是一致的。**

**房间-泔水间概况：**

整个房间充斥着一股浓稠的腥臭味道。但这强烈的令人不快的感受**并不是源自你的嗅觉或味觉器官的反馈**，它是一种直白粗鲁、冰冷残酷的凶暴印象，它不由分说服地死死烙印在你的**精神**上，它想把你所有用来思考的脑回路都变成一条条漂满腐烂腥秽之物的封闭沟渠，而且似乎并没打算先征得你的同意。

**理智检定（2/1D6+1）**

* 此后，PC如宣言不离开这个房间则需要进行意志检定。

**意志检定：普通成功 / 大成功；大失败可以获得额外信息（效果）。**

意志检定普通/困难/极难成功：你勉强/基本/完全抑制住了想大吐特吐的欲望。你可以艰难/正常/顺畅地探索这个房间。

意志检定失败：这种无法回避的难耐感觉几乎使你晕厥。在这个房间内，你**无法集中精神展开探索**。

**\*意志检定大成功额外信息：**你稳定心神，发现房间内其实**根本没有任何特殊味道**。

**\*意志检定大失败特殊效果：**你真的快要被这**似真非真的感觉**给折磨死了！你崩溃了！**掷1D10决定崩溃（无行动反应）时间（分钟）。**

**侦查：地面上有一圈缝隙，这个设施可以开启，下面好像藏着什么东西。**

**\*打开看看：**

沿着缝隙撬开地面之后，你发现这是一口深不见底的暗井，井中似乎充盈着什么液体。像是察觉到了有人造访一样，井内的液面高度在以肉眼可见的速度缓缓爬升。

终于，一小摊污黑色的、滑溜溜的泥状物试探性地从井中溢了出来，你从它扭曲变换形状的速度上判断出它完全可以自主运动。现在，它非常小心地控制着自己的步伐，虽然并没有立刻接触你，但是似乎在示意你向它靠近。

你想说服自己这一幕只是错觉、只是不可置信的谬幻，但眼前的事实使你只能相信：

它，或者说它们——这些黏糊糊的黑色烂泥，**确实具有生命或智慧**。

**理智检定（2/1D3+1）。**

**【 \* 事件G：沥血】**

**碰触淤泥是一个不确定事件，由PC的行动决定它是否发生、具体何时发生以及具体进展到何种程度。**

**\*必要条件：碰触无形的淤泥。**

\***用手/非餐厅内物品碰触淤泥：**这滩淤泥迅速地萎缩下来，像条**死透了的鱼一样**失去了所有的行动力，现在这东西看起来就和普通的淤泥没有任何两样。

\***用非雕刻用刀的带有花纹的刀具碰触淤泥：**淤泥的形态好像有一些变化，但不是很明显，它们只是又蠕动了几下后就不再有任何反应。

\***用雕刻刀具碰触淤泥**：

淤泥先是以一种**困惑**的态度扭曲着溃散，但只在一瞬之间，这些黑色的流质便毫无征兆地向着你手中的雕刻刀具扑来——它们极为迅猛地裹住了雕刻刀和你握着刀的手，很快，你发觉手中的雕刻刀开始发烫——这些烂泥好像变成了翻腾的岩浆，即将烧融所有它们能够接触到的东西；你想甩掉刀和这些泥，但雕刻刀变得滚烫的握柄像是融化了一般黏在你手上，你感到你的皮肤、血液、肌肉都在急速蒸发，和这把刻刀关联的一切事物都逐渐被烧毁、化成了血色的灰烬，只有你的痛觉神经仍然强韧无比、坚不可摧；灼烧的痛觉顺着你手掌的神经挤入了你的大脑，你怀疑你的脑浆随时都会被烧沸。你想依靠晕厥来逃避这痛楚，但剧烈的、流动着的疼痛却使你无法安稳地陷入昏迷。

**死亡抽搐着脸孔冲你发出咆哮**，你眼前一阵发黑。但当你从剧痛中恢复时，你看到的却是自己不见任何损伤痕迹的完好的双手，和握在你手里的、一丝异状都没有的雕刻刀。

**理智检定（3/1D4+2）。**

**※这个事件在理论上是模组内最后一个关于“不要携带有花纹的刀具”的警告。**

**隐藏房间-杂物间概况：**

**※PC需要先行调查过后厨的刀具和雕像后才能意识到该房间的存在（不必携带刀具）。**

凌乱不堪的阴郁淹没了你。

明明地上点满了蜡烛，整个房间却仍然呈现出一片漆黑的状态。当你意识到那些跪伏在地的摇曳烛光不过是凝固的遥远假象的同时，你发现自己手中的照明设备也仅能在几步之内距离里发挥作用，所有试图**越界**的**光线完全无法逃离黑暗**的制裁，它们只能束手待毙，任凭昏沉的的迷雾将之销蚀殆尽。

身处此地，你无法估计空间，亦无心在意时间；有几个瞬间，你甚至产生了想要在这不知通往何处的、满溢虚无气息的混沌回廊中蹉跎一生的念头。

你明明不敢在这里多作停留，却也不甘心就这么离去。

你仿佛听见寂静之中有**谁**对你幽幽呢喃：

**“看吧，看你想看的、拿你想要的！”**

无数昏黑的间隙中漂浮着极淡的**松节油**味，如妙龄舞者所着的无形的丝纱罗。**她**殷勤地用大片靡曼的风光撩拨诱惑着不肯抛却枷锁、彻底放纵的旅人和访客，要他们收起自欺欺人的滑稽把戏，解除自诩清高的可笑姿态，**睁开双眼，一探究竟。**

房间里挤满了精美的画作，从风格上看，它们明显出自同一人之手。然而，等你**不由自主地凑近了这些充满诱惑力的艺术品**后，才发现在它们瑰丽的表象之下，涌动着无数令人憎恨的扭曲情绪和疯狂渴望。

这无端的恶意使你惊惶。你觉得自己成了横身侧躺在黑色砧板上任人宰割的维纳斯，但你面前是纯黑的帷幕，既没有镜子，也没有为你捧镜的**丘比特**——当然没有！**这里哪儿来的别的神明或神使呢？**惊雷般的训诫在你脑中炸开，你慌忙收起了自喻为神的高傲念头，你一生中再没有比此刻更能认识到自己也只不过是个凡人的时候了——不清楚向什么东西屈服了的你终得恩赦，不知道是何种残酷的慈悲作祟，你可以看到镜子了，但那无人托举的镜子是碎的；在万千枚角度奇诡的汞色的镜的碎片中，有**谁**在用某种冒犯性的露骨目光上上下下、里里外外地打量着你，不知收敛的寒意像某种**无药可医**的致命传染病，它从一丛阴暗潜行到另一丛阴暗、从一束昏光融合到另一束昏光、从一丝晦盲黏连到另一丝晦盲，肆意攫取你对平稳的依赖，大口侵吞你对安详的希冀……

**可是，无论你如何搜寻，碎裂的镜中都不见人的身影。**

**※PC在该房间内自主行动前，必须先欣赏完全部画作；PC观看画作的次序完全随机。**

**\*关于每幅画作的具体描述请见2.1.2 设定补充与细节说明-神圣的艺术品。**

* 观看画作时，如PC的美学、美术技能在60及以上则自动理解成功；使用心理学进行解读需要进行困难级别的检定（明骰）。
* 所有技能只需检定一次。
* PC获得的信息可以向其他PC转述，接受信息的PC同样需要进行理智检定。
* **观看画作/获知画作信息时，理智检定每失败一次，就将获得一点克苏鲁神话值；看完全部画作的PC额外掷1D6的克苏鲁神话技能增长数值。**

**\*克苏鲁神话点数不为零的PC已经可以发现餐厅内部分被隐藏起来的事物了。**

**〖事件a：签名〗**

**比对签名是一个条件事件，仅当PC持有陆挽的亲笔签名时，该事件才有发生的可能。**

**PC如宣言将陆挽的签名和某些画作上的签名进行比对，即可发现字迹出于同一人之手。**

**\*观察过星象图的PC宣言观察蜡烛：它们的排布摆放和大堂拱顶上的星象图如出一辙。**

**侦查 / 宣言仔细搜寻这个房间的地面：普通成功**

侦查检定成功：一小片没亮着烛光的空地上躺着两本纸册，其中一本是摊开的；一具圆珠笔的尸体凄凉地睡在被摊开的纸册的附近，它已经彻底被摔坏了。

**\*调查合上的纸册：**轻巧的小簿子，封面上印着《工作手册》。只是稍微触摸了一下它，你就感到头脑发沉，昏昏欲睡。

**\*浏览《工作手册》：**整本手册里的内容毫无疑问都是用汉字书写的，但你却**完全看不懂**里面究竟写了些什么东西，每一个篇目、每一个段落、每一个句子、每一个词语、每一个标点符号……你**这时还无法理解它们**，就像一个**牙牙学语的婴儿**无法走马观花地倒着看一次就理解《量子力学》第一卷第五版第四十至第三十七页所展示的知识一样。**直觉告诉你，虽然这里面记载的内容可能和任何一本你看不懂的书一样有价值，但它们对你来说绝对不会是什么好东西。**

**\*对《工作手册》使用克苏鲁神话技能成功：你觉得这本册子很危险，你不应当接触它。**

* 《工作手册》可以被任何PC携带，但只要离开杂物间，该书册就将**自动转移**到持有带花纹的刀具的PC处；**KP不必声明书册的转移。**
* 可以放着《工作手册》不管，但除非立即毁掉这本书册，否则持有带花纹的刀具的PC必然会携带这本册子离开杂物间（若存在多个符合条件的对象，则随机掷骰选择）；**KP不必向包括该PC在内的任何PC声明其持有手册的状态。**

**\*调查摊开的纸册：**这似乎是一本记录员工入离职信息的底册，它并不很厚。

**摊开的这页是载有内容的最后一页，顶上写着“谢辞”，标注的离职日期是今天。**

**〖事件b：字迹〗**

**确认字迹是一个条件事件，仅当PC持有布告纸片时，该事件才有发生的可能。**

**※该事件与事件B：纸片 互斥。**

**PC如宣言将之前的纸片拿出进行比对，即可发现记录册上书写“谢辞”和日期的笔迹与布告纸片上书写“低价转让”、“高薪诚聘员工”的笔迹相同。**

**\*该字迹只能使用纸片本体进行比对，如PC之前曾对纸片进行过拍照，现在将发现相片上一片空白，根本什么也没有拍到。**

**\*仅在PC对此表现出强烈的怀疑时触发理智检定（0/1）。**

**\*往前翻这本册子：**除了中间这页，底册记录的最近日期是几周之前。整本底册里满是不同的字迹，这些记录应该是由**员工自己写上去**的。册子的封面上印着《入离职记录》的字样。另外，你发现除了被摊开的那页，记录册中书写离职日期的字迹总是显得十分狂乱粗野，这些变得扭曲丑陋、几乎难以分辨的文字就像是什么东西用**蹼爪**蘸取着墨水写上去的一样，它们附近满是大大小小的、呈滴落状散布的污渍。

**\*如PC此时持有《餐厅接待日志》，进行比对后即可以发现两册中相同的字迹基本能够按日期区间相互对应。**

**\*PC宣言对具体的时间/姓名进行查找可以获得的信息：**

贺明博

入职日期20X8-08-17

离职日期**20X8-11-26**

**潘德勋**

入职日期**20X8-08-22**

离职日期20X9-02-26

**\*查找“谢辞”的入职日期记录：底册上找不到“谢辞”的入职记录。**

**幸运检定：只有明确宣言离开此处的PC可以进行幸运检定。**

**\*本次幸运检定的结果中如有大成功将产生额外效果，KP必须优先描述大成功。**

**\*持有带花纹的刀具的PC不得进行此次幸运检定。**

**\*幸运检定大成功的额外效果：**你不知哪根筋搭错了，突然将【持有禁忌刀具的PC（们）】绊倒在地。**虽然你是要绊倒别人，可最后你自己反而摔得最惨。**你感觉你们摔在地上的时候**好像有什么东西一起摔了出去，又好像没有。**但是不管怎么样，这一摔不知让你伤到了哪，你的身体很疼，你觉得非常难过，也非常不好意思，现在你只想快点离开这里。

* 掷出大成功的PC的**HP-1X刀具总持有数，损失的数值最大为3。**
* 结算完成后，默认PC中**无人持有带花纹的刀具。但这并不能限制此后PC再次宣言的围绕禁忌的刀具做出的任何行为，也不能规避其行为带来的任何后果。**

**※这是PC可以抛弃不该携带的道具的最后机会。**

幸运检定成功：在你打算离开这个房间时，脚下踢到了什么东西。

**\*捡起这个东西：**这是一个坏掉的**风铃**。

这个小巧精致的艺术品是用银色金属丝串起来的。有一些金属丝已经断裂，你猜测这就是它被冷落在此处的原因。

然而，你很快就发现，这些银线所牵引着的东西绝不是什么廉价的塑料、贝壳或玻璃珠子，那些部件是一节一节、被抽尽了内容物的半空心的人类指骨，和形态各异、几近镂空的人类牙齿。你甚至一点也不怀疑这是树脂或石膏的仿制品，**你隐约知道这座礼拜所似的建筑受洗于什么样的存在，它的主人、这间房间的主人根本就不会允许那些低劣的赝造物来玷污自己高傲而冷酷的信仰——更别说这世上遍处都是取之不尽、用之不竭的新鲜真货，如此，就更找不到什么使用假货的理由了。**

这些钙类化合物的外表面上被人**刻**满了无法忽视、精美密集的浮雕，如果没有掌握非常熟练的技巧并在雕刻时保持极度专注，根本就无法创造出这些纹路。你无法想像雕刻者具体是如何做到的——并非是惊叹于这种娴熟老练的艺术技巧，而是恐怖于雕刻者竟能在面对同类的骸骨时依然保持如此极端的冷静。

**你手里的风铃就像一把开启禁忌和邪恶之笼的钥匙**，现在，捧着它的你能看到不远处的地面上还有更多、更多、多到你数不清的风铃的残骸，你不用逐个确认就能知道它们是由同一种材质制成的；你不敢仔细去思考这些加工原料的来源，加工者丧心病狂的程度已然超出你了想象。

你颤抖的双手不小心使你可怜的同类的遗骨们晃动了一下。

你亲眼看见这些曾经属于不同人类的身躯的不同部分撞击在一起，你已准备好迎接这次碰撞即将造成的令人毛骨悚然的脆响，**你记得自己听到过那种清脆的铃声，就在你刚刚进入这座建筑的时候。**但实际上，此刻这些确确实实碰触到了彼此的遗骨却根本没有发出任何声音。你终于发觉，无论你怎么摆弄它们，这些死去多时的、不再拥有生命或灵魂的骨殖碎片和牙齿都只能以沉默向你传达并不存在、也不剩任何意义的悲哀。

**理智检定（2/1D4+1）**

* **持有带花纹的刀具的PC在意识到（包括但不限于看到、听到、触及）杂物间内风铃的存在之后，将永远无法在餐厅内抛弃其所持有的刀具。**
* **KP依然不必声明这一点。**

**接触过风铃后，PC可以走出杂物间前往餐厅大门尝试离开了。**

**在整个探索过程中，除了照明协助属于硬性要求之外，PC可以自由地宣言自己的行动，这些行动的合理性与可操作性由KP根据情况自行判断。**

**※至此，PC所应进行的合理探索已基本结束，下一节将展示结局过渡与其他探索事件。**

**3.1.9结账/逃单**

**【事件8：归乡】**

**谢辞完成转化是一个必然事件，它发生在PC掌握脱离餐厅的方法之后，由KP根据实际情况调整本事件的具体发生时间。**

**\*本事件下可以展开战斗轮，但所有战斗都是不必要的，参见第三十一页第三段。**

你走出了房间。

走廊上依然水汽迷蒙。电筒发出的几束微光胶水一样相互黏连着，它们细碎而脆弱，比老电影里被**跃出海面的人鱼**所惊破的淡黄色的月光还要不如。一丝若有若无的、属于鱼类的腥气不知从哪扇墙壁上的哪道缝隙中逃逸了，它钻进你的鼻腔，又从你的耳朵里钻出来，殷勤地把你的耳道里里外外、仔仔细细洗刷了一通，好叫你听清楚某些**离你越来越近的**，黏黏糊糊、窸窸窣窣的怪异响动。

虚假的月光沿着声音的波纹慢慢刺探，终于照见了它隐藏在水雾之后的真容：

你宁愿相信眼前这只身上挂着一绺一绺潮湿得往下滴水的**衣物的碎片**的、在昏光下泛着令人作呕的滑腻光泽的东西是鳞、腮、两栖与猿猴而非人类所交媾并诞下的无伦的混血。

它是泥里生的、沼中长的无理的畸怪；是**灵魂**被基路伯的火剑烧灼过、被七头十角的恶兽践踏过、被利维坦抓挠过、被刻耳柏洛斯撕咬过、**被斯库拉爱抚过、被海德拉祝福过**的凶邪造物；它是足以替代**拿非利之恶**的新的**洪灾**之源，是无妄而来的天启：**本该拘束它的权能者明知它将污毁人的精神，却故意叫它出来人世、为你所见，而拒不将它禁锢到昏黑的地狱里去**——

你埋怨、侮辱、咒骂着所有你知道名字的神明和圣人，你再也不打算皈依你从前所知的神祇中的任何一个，因你知道它们是无用的，那些玩意儿救不了你——你只是找个由头、寻些还不了手的事物来宣泄你的愤怒和恐惧；你假作不知道自己其实早已见过这东西的形态和姿容，就在这里，就在附近——不管是平面的还是立体的；有色的还是黑白的……你忘了自己当时到底是主动去看了那些摹本，还是被迫让它们停留在你的视网膜上的，但是——

拙劣！何等拙劣可笑！不管是画还是雕像，在正体面前不过只能落得黯然失色的下场！此刻你对那些曾经使你感到惊惶、颤栗、恐怖的艺术品的评价，惟剩拙劣二字——

你不知道该怎么评价那些拙劣的东西——**你爱它们，爱它们从前留有余地的仁慈；你恨它们，恨它们当初力不从心的欺瞒！**

**你更恨被你自己攥在手里的那一小块冰冷又滚烫的月亮，你恨世上所有照耀过你的光辉！**

**理智检定（0/1D6）**

**〖事件c：辞诀〗**

**本事件是事件B的后续。如果可以确认谢辞持有布告纸片，那么该事件必然发生。**

这东西完全无视了你们。它的行动显得跌跌撞撞，就像还不能很好地适应这副身体似的，但它依然匆忙而坚定地向什么地方快步前进着。

你们注意到这只畸形怪物的身后遗落了一张软塌塌的、几乎被黏液泡烂了的纸片。

**捡起纸片：这正是那张贴在餐厅外墙的布告，但上面的字迹已经模糊不清。**

**……**

你们的耳畔传来重物落水的声音。但很快，声的波纹和水的波纹都悉数散尽在这座比之苍茫海洋不知狭窄逼仄了多少的**牢笼**中，一切又重归黑暗和死寂。

**\*完成快速转化的深潜者一心归乡，没有战意，此处默认其直接通过通道离开。但KP可以根据情况（PC的意愿和宣言等）自行决定是否允许展开战斗。**

**\*PC捡纸和辨认的行为固定耗费一回合行动。**

* 归乡事件结束后，藏有拉莱耶碎片的内侧暗门默认关闭，但祭品处理区外侧的暗门将自动开启。
* 如完成转化的深潜者未能安全归乡，则视为**两扇暗门全部开启，触发事件H1。**
* 如完成转化的深潜者安全回到深海，KP需要求PC进行团体幸运检定；若该检定失败，则再由意志最低的PC进行一次意志检定。该意志检定**结果只要不为大失败，全体PC即可顺利返回餐厅大门**。如果该次意志检定掷出**大失败**，也将触发事件H1。
* **如完成转化的深潜者安全回到深海，有PC持有禁忌刀具，将直接触发事件H2。**

**【事件H1：呼唤】**

……

在某个深暗的角落里，有什么无形的事物冲破了束缚。

一股强烈的、凶暴的、不祥的、触爪似的气息将你的**魂灵和知觉**死死地攫住了。

它们很快就会使你明白，做一个又聋又瞎的痴傻麻木之人所能得的好处与幸福。

你踏进了某座用**黑绿色巨石胡乱垒成的诡怪之城**，你走入了它没有边际的无色棋盘似的苍白的王庭，你看到了那口不断向外涌出无比腥秽、没有固定形状的黑色淤泥的泉眼，你拥抱了糜烂腐臭的死海藻，你亲吻了只剩半副挂着沤烂肝脏的骨架的死海豚，你爱抚了肢体异化如半干柏油似的死珊瑚——

是哪位淫虐的暴君替你立下并主持见证了这桩沦丧**人**性的婚姻誓约？你不清楚；你被迫与**疯狂**激烈的媾合，你与它融为一体，你们的生命将属于彼此，**再难分离**。

死的、死的！一切全都是死的！这座城内，连同水和你的呼吸，它们都是死的——死！多么幸福的奢望！……对！你不必继续忍受这一切！你还可以杀死自己！死亡！你需要它！**你要永恒的睡去，告别这歪曲和丑恶的世界，永远、永远不再醒来！**

你想逃脱来自疯狂的折磨和欺辱，转投死亡的怀抱，但残酷高傲的死亡却不愿意向你提供最后的慰藉。

在鼓起勇气结束自己生命的前一秒，你，一个怯懦的、不忠的、可悲的、失败的逃避者，还是看到——**不，你意识到，在那邪秽扭曲而又异常奢华的宫室的最深处，如死去一般沉睡着的是——**

你作为你自己的思考恐怕也就只能到此为止了。不等你彻底看清酣睡者的面目，一阵阵足以摧毁你神志的绝望便汹涌而来……

最后一件让你感到庆幸的事是，这大海啸对你造成的悲恸和伤痛并未持续太久；冰冷的怒涛和沸腾的狂潮迅疾地淹没了你的恐慌和无助，只在顷刻之间就将那些折磨着你的东西涤荡成了难以言说的、狂乱的**喜悦**……

**Ph’nglui mglw’nafh Cthulhu R’lyeh wgah’nagl fhtagn**

**Lost Cause Ⅰ**

**【事件H2：涉血】**

**该事件的主体固定为持有禁忌刀具的PC，且数目只能为一。**

**\*若持有禁忌刀具的PC不止一名，则需要所有持有禁忌刀具的PC进行意志对抗，成功等级最低者将成为事件主体。**

**隐藏房间-祭品处理区概况：**

并不算大的房间内没有任何一扇窗，也不见任何一盏灯，你却觉得此处异常宽敞和明亮。

**在这里，光明仿佛是一种永生不灭的印象，它慷慨地向每一位造访者描摹最真实最美妙的理想，不费吹灰之力就能俘虏所有像你一样长期蜷居于黑暗中的愚钝羔羊。**

你发现房间内赤色的地砖之间没有任何缝隙，那些时隐时现的不规则深红纹路好像只是地砖表面带有的花纹；它们安静地铺陈在地，看起来就像完全无风的水面一样平坦。

但是，你放在这些砖上的脚却实实在在地告诉着你，你所踩踏的这片地面是凹凸不平的。越往深处走，你越感觉自己正在缓慢地下陷——你甚至以为自己的脚踝已经被这些**没有生命的砖块**给濡湿了。你惊疑地用手去摸地上这些奇异瑰丽的红纹地砖，终于发现这些本该是固体的地面装饰材料确实具有一种流动性，它们更像是水银一样的液体，你试着用手沾取一些，它却在你手上迅速地干涸了。

这一小滴脱离了地面的液体开始散发出强烈的血腥气，你几乎立刻就明白了它是什么

**整个房间的地上全都是不知什么用什么手段保存的、保持在半凝固状态的血液。**

* 持有带花纹的刀具的PC会主动走进祭品处理区。
* 当该PC学会法术：献身真言或成功被所持刀具接管意志后，其余PC迫于被自动更改的“封锁”，最终也会陆续踏入此处。
* 该区域不受特殊规则：嫉妒的影响，除本事件主体之外，其余踏入此处的PC均需**执行先前游戏中理智检定后本应触发的智力检定的结算**。

**\*如果事件主体恰好持有《工作手册》，则需要进行幸运检定；只有在检定结果为大成功时，该PC才能学会手册上记载的法术：献身真言。**

**\*事件主体将会无差别地对房间内所有人类（包括自己）使用此法术。**

**\*在此区域内使用该法术必定成功。**

**\*如果未持有手册或没有成功习得法术，禁忌的刀具在此区域内会接管该PC的意志。**

**\*事件主体成功使用献身真言：身负祭品印记的牺牲将永远失去自主掌握命运的能力。他们将完全遗忘这里的一切并离开餐厅。如果KP允许，牺牲依然可以保持自己的生活方式和行为习惯，但它们最终必然会在数天之内投海自杀，主动完成身为祭品的使命。**

**Iä! Iä! Cthulhu fhta**g**n!**

**Lost Cause Ⅱ**

**\*事件主体未能成功使用献身真言：主体持有的禁忌刀具会直接接管主体意志，代替主体以其他方式处理祭品（其他PC）。**

**助祭与圣餐刀**

……

痴迷到几乎麻木地看着手中刀锋的你自然而然地想明白了、想明白了铺满这个房间的地面材料究竟从何而来。

你心中或许恐惧，但比恐惧更多的是景仰；这把冰冷得有些发烫的、不知曾几度**擘肉喋血的圣餐刀**让你又惊又喜。你混合了慌乱和兴奋的颤抖几欲使它脱手而去，但终究没有——你和它都没有。

**你知道这件事的发生已经不被允许，它是你决然割舍的、永远无法成真的梦幻；是你早就抛弃的、再也不能实现的愿望。**

你死死攥住了这把缀有纹饰的雪亮的刀。

紧接着，你的耳边好像传来**谁**的呢喃；是谁？究竟是谁在说话？

**是“谁”在对“你”说话？这些话又真的是在对“你”而说吗？**

你不清楚。**你既不记得这个声音，也不太能记得自己了。**

但这并不妨碍你理解它们字里行间所隐含的意义。

“恭喜！你已从不受欢迎的闯入者**荣升**为本店的临时负责人。现在，**你必须迎接我们**对你忠诚度和工作能力的考察，你必须立刻证明你自己的**资质**，你必须做**你该做的事**……你必须服从**祂、**你必须服从**我**、你必须服从你手中的**祭器**！”

你听不到更多声音了。

**“我”是谁？“你”又是谁？**

该做的事……圣物——

祂、**祂**！

你的思维仍然保持着战栗和畏缩的惯性，**但你的双手已经先你一步，真正地、彻底地领悟了它们被下达的、应当执行的命令……**

**非事件主体的PC每人需进行一次幸运检定。**

**\*本次幸运检定的数值将决定掷骰PC在结局中的死亡顺序，数值更小者将先告解脱。**

**\*检定完成后固定进入结局-为虎作伥。**

* 接触风铃后成功抵达餐厅大门的PC只需卸下店内所有风铃即可以成功走出大门。
* 这些PC的结局请转至下一节进行查看。

**※至此，在模组内所能够进行的所有探索在理论上均已结束。**

**4．****各方评价-宾至如归**

***“时光盛逼。杯盘渐渐来收拾。主人便欲留连客。末后殷勤，一著怎生得。***

***来时便有归时刻。归时便是来时迹。世间万事曾经历。只看如今，无不散筵席。”***

***沈瀛****·****一斛珠***

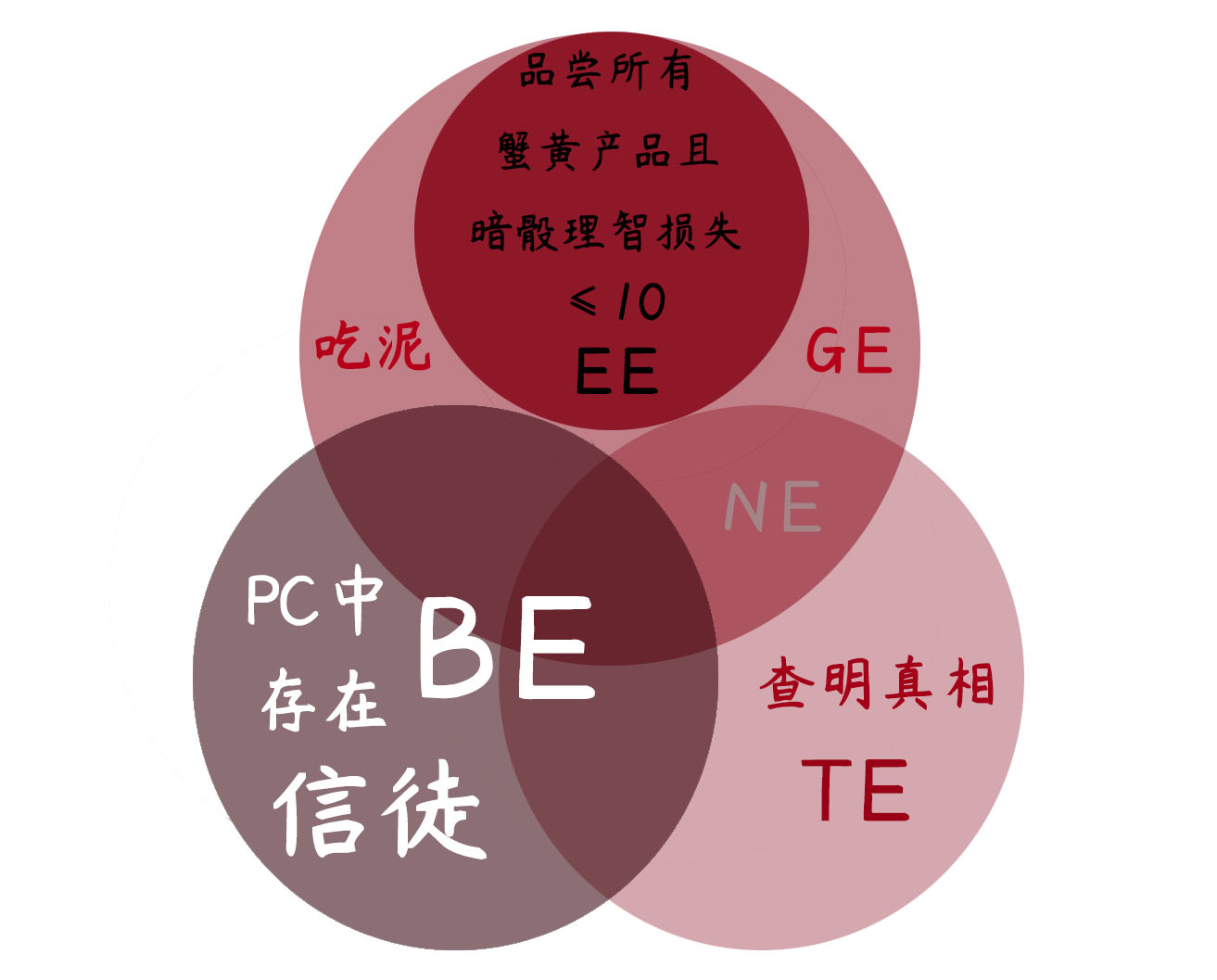
**4.1结局**

包含彩蛋结局在内，本模组共六个结局。

**※全部结局都是达到一定条件才会出现的特定结局；由于踢门、暴食等原因造成的死亡或理智归零属于半途而废（Lost Cause），不适用任何结局。**

**※需注意，除坏结局外，PC的具体行为可能导致不同的结局。**

**4.1.1各结局条件简略示意图**



* **GE 食而不化/食物中毒**
* **EE 生死苦海**
* **NE 从善如流**
* **BE 为虎作伥**
* **TE 人知其一**

**4.1.2结局详情**

* **好结局**
* **好结局仅适用于用餐完毕就离开餐厅，不展开调查或消极调查的PC。**

**……**

**走出餐厅大门后，你发现附近一直循环着某支老歌的外放音响不知被谁关闭了。**

**……但是，到底是什么歌呢？你无论如何都想不起来……**

**PC进行体质检定，决定是否呕吐（成功则呕吐）。**

**呕吐：Good EndⅠ食而不化**

***——你今天没有任何收获，除了一顿难吃到吐的午餐。***

**【达成本结局的PC在离开餐厅结算时固定损失2点理智值，且不会因本日内造成的理智损失陷入疯狂。但PC此后每次吃海鲜都将损失2点理智值。】**

**不呕吐：Good EndⅡ食物中毒**

***——你好像有点儿饿。***

**你在一个白色的房间里醒来了。**

**你大脑一片空白，完全想不起来你为什么在医院。护士说你晕倒在大街上，被好心人送来了这里。诊断出你是食物中毒，已经做了催吐，其他检查也无大碍，看不出什么问题；现在你只要结完账就可以离开。**

**——虽然在你的记忆中，你分明刚到达潜城，压根还没吃过任何东西——**

**但这不重要。你发觉自己实在有些饿，这一定是催吐造成的后果——现在要是能来点有潜城特色的菜品填填肚子就最好了！这么想着，你拿出手机，打开了美食平台……**

* **彩蛋结局**
* **彩蛋结局仅适用于品尝完餐厅全部蟹黄产品后暗骰理智损失在十及十以下的PC。**

**……**

**啊呀（Aye）！**

**你不能再在这间小小的餐厅里待着了！你有更重要的地方要去！你有更重要的事情要做！**

**不能再吃啦！**

**也不能继续等待下去啦！！**

**大海在等着你！朋友们也在等着你！**

**你不顾一切地飞奔到了海边，情不自禁地唱起了那支歌——**

**Extra End 生死苦海**

***——“是谁主宰深海之哱罗？”***

**【达成本结局的PC即使在离开餐厅进行结算时也不会陷入疯狂。】**

**\*该PC的幸运将永久增加6d10+10。**

**\*该PC所患的（如果有）任何与海洋有关的恐惧症都将痊愈。**

**\*该PC的游泳技能将自动提升为99。**

**※此后，每当该角色位于海边时，都需要进行游泳技能的检定。**

**需要注意，不管本模组是否结束，也不论该角色身心健康状况如何，在任何不受外力控制的情况下，只要该PC位于海边且游泳技能检定成功，他/她就将毫不犹豫地跳入海中。**

**当且仅当角色幸运值大于99时，PC才存在活着上岸的可能；但当其恢复行动能力后，他/她将不断重复这个过程直到无法继续重复为止。**

* **普通结局**
* **普通结局适用于得知/查明真相且摄入了除板蓝根外任意菜品/饮品的PC。**
* KP应在符合条件的PC离开餐厅一段距离后对其执行理智与疯狂的结算。
* 该PC因此产生的所有异常表现固定只持续一分钟，其精神将逐渐被**淤泥**侵蚀。
* 一段时间后，**摄入过无形的淤泥的敏感的人类**将会收到由KPC餐厅寄来的新菜推荐。

你看着手里的菜单，回想起了那家开设在潜滩附近的餐厅。

老实说，你对那次去潜城旅游的印象**并不深刻**，过了这么久，你现在**肯定也不可能**记得自己当时吃饭时到底点过些什么了——

但你完全可以确定，你脑海中剩下的全是关于菜肴的美味的记忆。

**“从没吃过这么美味的菜肴，简直好吃极了，完全就是……”**

**……就是什么？**你想不起来。

难道这些**评论**——难道这句话是**谁**曾经说过、又被你捕获在脑海中的吗？又或者它只是**幻觉**，只是从你自己内心深处发出来的声音？

这不重要！你想，记不起来那些话又有什么大不了？无非是些为了——的**溢美之词**罢了！

临入睡之前，你暗下决心：如此令人念念不忘的美食，改天你一定要去潜城再品尝一次——你紧紧捏着菜单，迷迷糊糊地**闭上了眼睛**。

**你一定要再次光顾这家餐厅！**

……

夜，潜城。

在潜滩附近某条街的深处，拐角处的监控器红色的指示灯有气无力地亮着。

意识到你是这条街唯一的访客的浑浊的电子眼兴奋起来。这眼睛不知被晾在这里多久了，它太寂寞了，以至于它突然寡廉鲜耻地开始以难以言说的温柔频率对你眨动，试图用卖弄风骚的下作手段**挽留**你，阻止你的深入。但你却立场坚定，丝毫不为所动，毅然决然地从这张充满诱惑、扭捏和迷乱的网下离开了。黑暗中还有其他的眼睛，但它们见了这状况，终于也知趣地收拾起了声息，讪讪放任你在**没有星的夜空下**头也不回地远去。

你不是第一次踏足此处，你想你以后也会常来。

你莫名觉得在门口招待你的女性有些**熟悉**，可无论如何你都想不起自己在哪里见过她。女性修养极好，她**像是**完全没有被你疑惑的神情和打量的视线所冒犯到似的，笑着将你迎进了店内。

你听见餐厅里的音响正播放着加州旅馆的爵士改编版本。歌手慵懒的声音轻快而暧昧，厅堂之内一时涌动起旖旎的气氛：

*Mirrors on the ceiling, The pink champagne on ice*

*天顶悬镜，酒下浮冰*

*And she said*

*人娉婷，吐息轻*

*We are all just prisoners here, of our own device*

*南冠皆自困，不必叹零丁*

乐曲美妙无比，你不由沉醉其中，在餐厅中纵情饮食、恣意作乐直到深夜——

**你再也没有能够凭自己的意志踏出餐厅的大门。**

**Normal End 从善如流**

* **坏结局**
* **坏结局适用于圣餐刀开始接管和主持献祭后的全体PC。**

**其他PC处于疯狂状态时**

**……**

你终于把两脚都踏进了祂的圣所中了——

你心里想这间圣所里和世上其他地方一样明亮，又知道照你的是必有的、不熄的、自然在的、恒不动情的光。这光张了肢爪庇荫你，使你在它的权下，却不必顾你的意愿。

你瑟缩逃避，然而你的行动不能受你左右。

**半梦半醒间，你看到一个持刀的人影正慢慢地向你走过来。**

你想藏躲，但听这光告诉你说，那刀岂是阖眼的愚者所能持的？幸仰祂以慈爱行洗施，故有谁拿了圣物却不信的，久了也必蒙**感化**，要自己张了眼做贤明的信者、行良善的礼。

你沉默，这光又告诉你说，那持圣刀的助祭受了膏，从此有了大权能，于是这权能教他划开他脚下拦路的赤红的海的恶浪，来指懵懂羔羊们当行的正道。

**他不为自己流泪，也不为羔羊流泪，因为虔诚使他不知辛苦、不知伤悲。**

如此，凡奔向这里的蒙昧的羊就都有福了——

**——你们就都有福了！**

那助祭来到你们边上，拿沾了血的白刃谆谆诱劝：

**隐秘自己血的，那血必速速凝固干涸；贡献自己血的，祂当使它永远流动鲜活。**

**……**

**其他PC的疯狂症状结束后**

你们依旧对变故发生的原因感到惊惶和疑惑，但你们也很清楚，现在做什么都已经晚了，一切都已经无法挽回，你们只能在挤在这团粘稠腥腐的可憎的**光明**中等待自己的命运。

封闭紧锁的房间隔音非常好，但恐惧仿佛能使你们听见餐厅外的音响在嘶声咆哮：

*In the master's chambers*

***在主人的房间里***

*They gathered for the feast*

***他们因盛宴集聚***

*They stab it with their steely knives*

***为血肉挥刀攻击***

*But they just can't kill the beast*

***却如嬉戏，于事无济***

*……*

某个同伴的惨叫声和并不存在的歌声纠缠在一起，两者都没有丝毫要消散的意思。在这种毫无人性可言的残酷折磨下，你们的意识渐渐难以保持清醒……

终于，你们眼前只剩下一簇又一簇浸透血液和痛苦的、刻在刀上的花纹在晃来晃去——

你们只能等待——等待看似极其荒谬和不公，而在实质上又将必然是**绝对公正和平等**的**最后的判决**。

**Bad End 为虎作伥**

* **真结局**
* **真结局属于符合以下全部条件的调查员：**

1．得知/查明真相后成功离开餐厅

2．未摄取**板蓝根以外的餐饮产品**

3．**作为人类的自我意识尚未崩塌**

你走出了餐厅。

你的头顶上悬挂着一片**晴朗**的天空，**无遮掩的阳光亮得刺眼**。

你听见不远处那只过于老旧、即将寿终正寝的音箱所发出的哀鸣；歌手原本醇厚的声音被快要散架的音圈扭曲变调，变成了时而尖利时而嘶哑的噪音。

**你当然记得这首歌。**

也许是因为太熟悉它了，即使这首歌眼下遭到了如此残忍的对待，你的脑海中却仍然能无比清晰地浮现出它的歌词。

只是，相同的词句此刻却硬生生的在你脑中折射成了完全不同的含义——

Last thing I remember, I was

**我最后的记忆**

running for the door

**是等待这扇大门再度开启**

I had to find the passage back to the place I was before

**为了重返故地，四处搜寻信息**

Relax, said the night-man,

**不必着急，守夜人悻悻言语**

We are programmed to receive.

**我等生来渴望知悉隐秘**

You can check out any time you like,

**你大可随时查明一切，只凭愿意**

**but you can never leave!**

**但你将永远无法逃离**

……

**——无法逃离！对极了！**

你头脑昏沉、失魂落魄，但在那昏沉和失落之中，又好像是要跟谁**较劲**似的夹杂着些微不可觉的、**失常**的**快意**——事已至此，你又需要逃离和躲避些什么呢？被见证的真实已然深深烙印在你的神经网络中，和你的血肉融为一体，你注定永远、永远也不能回到曾经那个**虚假的**、平静而安稳的世界当中去了！

你自暴自弃，破罐破摔，还强行往不可说的悲痛和怨愤里掺了些自傲和自大。因此你又有了勇气，于是恶狠狠地回头去瞪你身后那座建筑的招牌，近乎自虐般地招呼那些荒诞而真实、从里到外浸透了污秽和罪恶的红色亚力克字像火一样在你的视网膜上燃烧——

但你实在太高估自己了，你的肉体和精神都还不足以支撑你忍受这种灼热的痛苦。

**就连勇气，都只不过是自欺欺人的错觉。**

……

**某种动物性的本能短暂地夺取了你的意志**，它及时制止了你可笑的挑衅，并驱使你不顾一切地向远处奔跑。

你要离那家餐厅、那座魔窟、那个鬼地方远远的、你要去人多的地方，人越多越好、越多越好！那能给你**安全感**！那里是**安全**的！

……

你跑得上气不接下气，力竭之前，终于到达了你为自己设定好的目的地。

如愿身陷人潮之中，你看着周遭来来往往的、和你有着相似面孔的男男女女，却突然感到有些无所适从；你觉得十分怪异，可一时却说不出来哪里不对：

这里的的确确是你需要的、想去的、人多的地方，你呆愣愣地反复咀嚼起了自己的愿望，人多的地方……人多的！**人**！这个字眼在不经意间打碎了一种保护性的迷惘，使你完全地从某种**下意识**的、自欺欺人的麻痹中醒悟过来——这茫茫人海和你需要的安全感压根就不存在一丝一毫的关系——

**谁知道、谁又知道他们到底是你的同类，还是、还是那些……**

……这世上**真的**还存在你所追求的**“安全”**的地方吗？

你知道自己不能再往下想了，但你同样不能就这么把你**不听话的脑子**挖出来扔掉。

你想你不该停下来，你该一直跑下去，因为步伐的停滞平复了急促的喘息，这直接导致你一度宕机的思维趁机开始重启，并自动运行起了**恐怖**——那个**系统自带**的、一直**不太能接受用户命令和控制**的、木马似的程式。它倒是有很高的效率，愚钝无知的病毒转眼间就被它无情地杀灭殆尽；此前屈从于**蒙昧**之淫威，又被这程式给拯救了的**惊惧此刻终于悠悠转醒**，这得了自由的受困囚徒满怀感激之情，欣喜若狂地用满腔爱意淹没了你。

你匆匆低下头、用力闭紧了眼睛；你甚至不敢去看往来游客的面目，唯恐自己再看见那些——**那些东西**！

然而，这幼稚的行为实在于事无补；你终究能够**自主开始顺畅的思考**，而且你不能阻止它，即使这种无意中进行着的运算对现在你来说显然并不是什么好事——你不受控制地**回忆着刚才发生过的一切——**

**\*求生欲的缓冲期结束后，KP立即执行所有应执行但未执行的结算。**

**\***因为没有受到淤泥的干扰、神志完全清醒地见识了更为广阔的世界，并通过各类艺术品陶冶了情操，调查员的观察力、注意力、思维力、记忆力、想象力——尤其是在想象方面的能力——得到了有效锻炼，**总的来说可以认为调查员的智力得到了开发，所以调查员的智力检定将获得一个额外的奖励骰。**

**\***如果调查员曾宣言过搜集餐厅内违法犯罪等证据/记录，并在此时宣言拿出或检查证据/记录，那么在KP向调查员描述证据/记录的离奇消失后，**调查员接下来的智力检定视为自动成功。**

**\***给KP的提醒：除了常规的智力检定和疯狂判定外，也不要忘记**板蓝根**（如果有）与克苏鲁神话相关的结算。

**\***根据时代背景，在热门旅游城市当街发疯、周围还全是人的调查员有极大可能被**拘留、强制送医或扭送精神病院**。当然，根据调查员的疯狂症状，也有可能出现围困、抓捕和拒捕等等情况……这些事件和场面请KP自由发挥。下面只是给出一种曾经出现过的情况（不定疯狂——暴力：惊吓游客、扰乱治安，造成恐慌，殴打上前劝阻的警察；遭其他警察制伏之后狂言乱语、不知所云，终被扭送精神病院接受强制治疗）的后续来作为**真结局剧情的描述参考**。

↓

……

你不知道自己在这里呆了多久了。

诊断书说你精神有问题；你也希望自己是真的精神有问题。

医生挺喜欢你这种积极配合治疗的态度。

但警方不这么想。因为你没有任何精神病史，一贯遵纪守法、表现良好，身上又没发生什么**有迹可循的不寻常的事**，警方——尤其是那个当时几乎被你打晕过去的警察——对你的诊断结果充满怀疑：起初他们认为你想靠装疯卖傻逃避法律制裁，个个神情鄙夷不忿；后来还有人旁敲侧击，试图给你做笔录，但最后，他们——包括那个被你狠狠揍了的警察——他们看你的目光中无不充满了遗憾和怜悯，对，**那天**之后，他们看你，就和看其他疯子完全一样了。

**因为那天你找回了点儿理智，言语错乱、吞吞吐吐地向他们说了一些实话。**

**有人当即开始为自己的怀疑感到羞愧；你可不就是一个完完全全、彻彻底底的疯子么！**

……

医生真的很喜欢你这种只要闭上嘴不说话就和正常人没什么两样的病人。

**别人说你疯了，你知道你没有。**

皮外伤能自愈，心中创却难医。

你忘不掉，也知一切别人以为是痴话和梦呓的、从你口中说出来的那些絮语都是**真的**，虽然你也希望它们不是。种种表达的手段你都已试过，但是你的话从来无人信，渐渐地，连说话的你也无人理了——**如此，你便学会沉默。**

……

可容你藏身的黑暗已日渐稀薄，它无法遮掩那些可怖的图景和面容；那些怪物潜藏在你憋闷的梦魇之中对你虎视眈眈，那数以万千的视线名为禁忌，只等你松懈下来就要将你整个撕碎吞没。

在等待“康复”的日日夜夜中，你将时间分成无数碎片，找寻一切可以容身的阴影——你渴望它们，**黑暗使你感到安全。**你所构建出来的那些充满黑暗的小世界让你觉得无比亲切和舒心。

有时你会冷不丁地想起那个和你隔着电视屏幕有过一面之缘的、新闻台里的男人。

你真爱他！你对自己说，世上再没有人比他更伟大可爱了，你心室里挤满了对他这样的人的感激和喜爱。

但你又恨透了像他这样的、掩藏真相的人，**要不是因为他们**——哪怕你事先能有一丁点儿的准备，怎至于落到今天这步田地？于是你心房里又充盈了对他的敌视和仇恨。

在两种不可调和的矛盾情绪之中，你不停地催眠自己；你渴望睡眠，但你又恐惧着睡眠： **有睡眠的暗夜总是不断重演你的梦魇，迫使你在惊醒和昏沉中循环往复。**

……

医生说你快痊愈了，他看起来竟然还有些舍不得你。

**别人说你将痊愈，你知道你本未患过病。**

但是你得离开这了。

然而你怎么能回到你**旧的生活**中去呢？你想你除了自欺欺人之外恐怕别无他法——你开始对接收信息和表达信息表现出强烈的排斥。你变本加厉地蜷缩在**黑暗**中，战战兢兢地指望时间会冲淡一切、指望不牢靠的、能被软化的**记忆**能结束你的挣扎，可是时间却根本不是对你病症的良药，乱投医似的等待始终不能令你如愿。

**无论如何，不管医生怎么诱导，你都彻底不说那些“疯话”了。**

**你骗医生，也骗自己。**

**你看，至少医生很高兴。**

**别人说你好了，你自己却清楚，你根本再也“好”不了了。**

**但这倒不是人们所谓的病；从来也不是。**

……

生活总要继续。

你一头扎进虚假的**黑暗**之中，刻意模糊了自己的某些经历，对它们不闻不问如不存在。

但午夜梦回之际，你已锁紧的心里总莫名有一种怅然若失的苦恼。

在某一天，你终于意识到，你的躯壳已经渐渐为一种陌生又熟悉的蠢动所紧紧包裹。于是你陷入了新的恐慌：你知道它将不再完全属于你，因为它正在一点一点地挣脱你理性的掌控。有一颗看不见却难以忽视的种子在你的内心悄然生长着，它生根发芽的声音微不可察，却又无比清晰，不能泯灭……

你很清楚它是什么，更清楚它会给你带来怎样的痛苦和绝望。所以，你想驱逐它，彻底地、永远地！你攥紧手，下定了决心，不惜一切地想要将这株带有致命剧毒的植物连根拔除，但只在一瞬之间，它生长出的成千上万根藤蔓就已狡猾地绕开了你的大脑，灵敏地缠进了你的耳蜗，迅疾地钻出了你的耳道——

它们低低弯下腰肢，垂在你紧闭的眼前，摆出一副哀乞的姿态；又轻轻张开唇瓣，用你听不懂的语言，在你耳边无助地哭诉。你命令自己不许看，警告自己不能听，可是你的躯体挣脱了你的懦愚和苟且，它背叛了你，然后战胜了你——于是你看见了，听到了，也理解了那话语——

**那正是对光明的追求。**

**True End**

**人知其一**

***WELCOME TO THE CLUB, INVESTIGATOR.***

**4.2模组内双关语一览图**

**此处不对词语作具体说明，请随意理解，按需使用。**

****

**4.3 通关奖励**

~~因过于简单，本模组不设通关奖励。~~

达成真结局的调查员的智力固定+1。

达成真结局的调查员任意洞察类技能可以额外骰1D4的增长。

**\*如就医，有不定疯狂者默认痊愈，并应根据就医条件和其他合理活动进行理智回复。**

**\*其他奖励请KP根据实际情况自行决定。**

**\***达成其他结局的PC在理论上已经不需要什么奖励了。

**\***牺牲、回头客，甚至操作得当的“潜水员”在理论上都还能再活几天。

**5．****菜品推荐-鲜肥滋味**

本节内容：模组事件一览、NPC简略行为逻辑、疑难问题、~~部分问题实例~~、模组类型转化相关建议和~~菜色描述~~。

**5.1模组内事件一览**

**故事线-必然事件**

**事件1 陆挽**

**事件2 谢辞**

**事件3 拼桌**

**事件4 垄断**

**事件5 楚囚**

**事件6 流彗**

**事件7 漆黑**

**事件8 归乡**

**线索Ⅰ-不确定事件**

**事件A 自闭**

**\*事件B 纸片**

**事件C-1 关系·事件C-2 婚姻**

**事件D 触及**

**——开始探索——**

**事件E 预报**

**事件F 非类**

**事件G 沥血**

**事件H1 涉血**

**线索Ⅱ-其他事件**

**事件a 签名**

**\*事件b 字迹**

**\*事件c 辞诀**

**事件H2 呼唤**

**5.2 NPC行为逻辑简略示意（时序）**

**谢辞**

习惯性迎接顾客

↓

**※**接待过程中逐渐察觉转变倾向

↓

没有**强烈的**杀心，热病导致无力更改封锁和使用法术

↓

**※**敌强我弱，敌众我寡

↓

勉强接待，希望这些人不要碍事，赶紧吃完离开

↓

意识涣散，因不可控的热病症状被迫前往安全的休息室

↓

意识瓦解，信仰确立

↓

完成转化，回归故乡

**陆挽**

在布告上增加转让信息

↓

**※**解除禁锢，MP归零

↓

**※暂时**无法解决这批送上门的祭品

↓

正好餐厅需要**新帮手**，这批祭品中如有**资质**好的，让他来当也无所谓

**谢思**

祭品可不可以**不要和我说话**，很烦

*~~“我懂了，ADC和辅助都是法师，你这模组的主线事件就是因为敌方法师没蓝引发的。”~~*

*~~“……也对。”~~*

*~~“那我当时向谢辞推销肾宝片不是很合理吗？你为什么……”~~*

“……”

**5.3模组疑难问题**

※由于测试回数和精度有限，本节和下节的内容都并不全面；只讨论模组本身的一些难点，会列举但不能穷举故意搞事和自由拓展的情况，请结合模组主旨和玩法进行浏览。

**5.3.1如何将PC迎进餐厅**

虽然吃饭只是一件普通的事，但铺垫仍然要具有合理性；代入感就是最大的合理性，它有赖于**KP对PC的了解**；本模组中，**日常感与真实感**直接服务于模组游戏性。

人向往安全的外部环境，但当人长久处于过于安稳的外部环境中时，又或多或少会感到乏味，这种感觉必然会促进和刺激猎奇心境的产生，这基本是每一个人都有的共性。

**这里姑且先将大部分PC游玩本模组时的可能产生的心理状态概括如下：**

**1.对固有秩序的自信 2.对新鲜事物的好奇 3.对异常状况的惊疑 4.对未知存在的恐惧。**

这些状态并不矛盾，它们相互交叉，但根据游戏进程，这些感觉的强烈程度会产生**显著变化**。**就本模组来说，前期是加固1、引发2的过程，可以适度渗透3，但不应唤起4。**

另外，要是KP对PL也有一定了解的话，把握心态就会变得更加容易。

万一实在拿捏不好PC的心态，KP可以将模组内的NPC作为辅助手段使用。NPC的话术和APP并不只是数字，KP可以通过RP和描述让PC听信/沉迷于NPC。当然，把数字完全变成语言、通过扮演使NPC的技能可以达到自动成功的效果是最好的，能不掷骰就不要掷骰，至少在掷骰之前先自己努力尝试一下。

假如不想让游戏变成干巴巴的大小点赌局，那KP在RP时就要以身作则；KP的游戏态度会在很大程度上影响PC的游戏态度，且不管KP心里作何打算，这件事都一定会发生。

**KP敷衍PC，PC就一定会敷衍回来。**

**如果问我，我就会回答说机械降骰是下策。**

**5.3.2如何表现无自觉的隔绝**

KP需要将幻觉和刻板印象结合起来，用它们去模糊PC对其所处的现实的认知：利用周围表面一切如常的事物去营造一种看似没有任何异常的气氛，再通过大量的暗示去描述PC可能会产生的**感觉，并让PC自然而然地接受这些感觉。**

说回四种心态，无自觉的是PC，**绝大多数PL都不可能是毫无自觉的**。尤其对于较为警觉的PL来说，第三种心态的产生从根本上就不可避免。KP不要去强行否定人之常情，主持重心应该在于不要给PL把第三种心态过多地**投射**到PC身上的机会。

对第三种心态的处理：风铃声——针对铃声的现实认知检定——饥饿感/求知欲

**这个阶段仍然处于1的固化期；KP可以将3转化为2/食欲或其他感觉，不要唤起4。**

**5.3.3如何避免PC与NPC发生冲突**

避免冲突本质上是一个准确扮演NPC的问题；如果KP仔细阅读了暗线故事详情和逻辑简图，就会知道NPC并不在乎向PC暂时**示弱**。

NPC会尽可能满足PC的合理要求；如果PC热衷于试探和挑衅，KP可以在给出洞察类信息时使用一些符合规则但似是而非的描述，以此**降低NPC在PC心中的可疑和威胁程度**。如果KP比较熟练，还可以试着将PC与NPC之间的交锋转变为PC与PC之间的**交流**。

**从心态上说，这种情况下应该大肆渲染1，淡化或转移2，尽量削弱3，暂时完全抛弃4。**

**5.3.4如何避免PC过早开始探索后厨**

由于设定，自闭PC会专注于自己的饥饿感，KP不必过多关注自闭PC（我几乎完全忘记了自闭PC的存在）；**在PC决定探索后厨前，KP一定要提示PC大堂里还有线索！！！**

PC可能会以种种借口四处走动；虽然地图上没画，但PC寻求洗手间的话临时造一个问题也不大，主要也就是直接闯进后厨的问题值得注意。KP需要清楚这是在通过**暂时阻遏/限制PC的探索行为来保护PC，而不是要扼杀PC的求知欲或控制PC**。针对这一倾向，KP可以先借上菜速度等传达**后厨人数众多的假象**，以各种手段明示或暗示PC乱闯后厨并不是明智的选择，然后就可以请PC们**快乐看电视**了。

**电视的作用：明示—2可以战胜3~~（有时候）~~；暗示——1能够打败4~~（骗你的）~~。**

KP允许PC直接跑到后厨去固然也可以，但PC必然会错过很多线索，也会承担很多不必要的风险；首先电视节目肯定看不到了，其次NPC匆忙之下可能忘记关暗门……

**软踢门仍然是踢门**，食客硬往后厨钻在生活中好像也不是很常见的事情。

总之，如果KP之前气氛铺垫比较**恰当合理**，**本应好好等菜吃饭**的PC**经各种提示后却仍然一定要做出不符合逻辑的行动的话，本模组的游戏性可能会大大降低**。

**5.3.5如何避免PC不探索**

KP不应该剥夺任何PC知难而退的权利。

虽然模组在这一点上非常友好，但从游戏性上讲并不推荐直接进入结局。为了避免这种情况的发生，KP可以多思考一下自己是否做好了铺垫、是否给足了暗示和线索，是否在正确的场合和时机确确实实地起煽动了PC的求知欲。

**从心态上讲，此时应当并重1、2，视情况模糊/增强3，暂且不论4。**

**但是无论如何，请KP不要强迫本来可以一走了之的PC深入探索。**

**5.3.6如何应对过差骰运**

**适当放水、奖励扮演、多鼓励PC玩手机。**

前两条就不说了，我就不信一个团那么多人，那么多手机就能全部被KP没收。玩手机一开始就有提示，**但手机不能提供超游信息，可以表现为：“部分搜索结果未予显示”**

既然讲到骰子，那车卡建议干脆也在这里一起说了；

这个模组里车卡建议其实意义不是很大，也没有特别去给的必要，KP可以自己看着办，但我觉得大家都搞一样的技能职业也真的是没有什么意思……**懂行有懂行的玩法，不懂行有不懂行的活法**，模组也不完全是死的，而KP和PC显然是活的。**事在人为**，**技能、属性无非就是在顺畅程度上稍微影响一点**，**这个模组里不应出现**那种“啊这个技能我们不会这个属性我们没人达标这骰子灌了铅我们玩不下去了”的情形。

**~~虽然不大想承认，但在这一点上模组确实比现实要温和得多了……~~**

还有一点，桌上骰子比较残忍/慈爱的KP看完流程可能会问，这骰子真操作起来哪儿来那么多大成功/大失败啊，**那我这信息不是给不出了么**！

这很对，每桌骰子恶意程度都不一样，**流程里只是提供一些可能的参考**。理论上部分信息确实需要比较极端的运气才能获得，但如果KP认为有需要，也可以将信息进行修改之后适当给出；更可以通过PC使用手机的辅助，合理拆分重要信息然后发布；化整为零，通过各种手段进行暗示。

**~~个别大成功和大失败的设置是有故事的，它们充分说明要想不被骰子坑害，那就少掷骰。~~**

**~~5.4部分问题与意外情况实例~~**

这里主要是分享一下部分测试和游戏情况。虽然我没有每次都作为正式玩家参与游戏，但基本所有的事都还是发生在熟人之间的，因此**参考价值可能非常有限**。有问题还是多看上一节和主旨玩法，自己多思考，**这节的内容就当笑话读一读轻松下。“跑团”和“跟朋友跑团”有时是两码事，能看到这里的各位肯定也都清楚这个道理，就不多说了。**

**5.4.1我要吃炸鸡**

会在导入过程中发生的情况。看似无理取闹，但其实这是一种相当正常的思路，而且这种情况的出现是值得高兴的，它是PC开始作为角色行动的一个标志，说明PC已经融入游戏气氛了~~（自我安慰）~~。

**机械降骰不可取，对待~~搞事PC~~朋友要充满耐心，最好以理服人而不是以骰服人。**

**下面是关于如何~~和平~~解决炸鸡问题的一点小小经验：**

*“我想吃炸鸡。”“去旅游城市吃街边无名小破店的炸鸡吗？”“对，我就要吃炸鸡。”*

*“你看到炸鸡店里苍蝇乱飞，店员把鼻涕纸到处乱扔。炸鸡用的油已经发黑了，上面漂浮着不知具体是由什么物质组成的黑色颗粒。”“我不管，反正我就要吃炸鸡。”“店员装炸鸡的手上还残留有未干涸的鼻涕。”*

*“我假装看不见。”“店员一边递炸鸡给你一边随地咳痰，不幸地，一些唾沫溅到了炸鸡上。还吃吗？”“吃。”*

*“你吃了，并吐了，然后你感觉自己更饿了。你的胃觉得它现在非常需要一些****干净卫生的好东西****。”*

*“……我还是想吃炸鸡。我找一家干净的炸鸡店。”“你觉得平台上这家叫做KPC的店里会有炸鸡。”*

*~~“骗人，根本没有炸鸡！”“我没骗你，而且~~****~~来都来了。~~****~~”“不，我要出去吃炸鸡。”“~~****~~你听……~~****~~”~~*

~~最保险的方法是提都不要提炸鸡。~~

**总之，请不要忘记KPC家庭餐厅的经营理念：**

**“享受命运。”**

**5.4.2知法守法好公民**

PL具有较强的法律意识，这不是坏事。当有PC指出菜单上的某些菜品的原料属于国家保护动物时，KP可以声明，该店**没有野生动物。它们只是有名无实的由其他原料制成的仿制菜品。~~这不仅没撒谎甚至还能解释看上去很便宜的菜价。~~**

比如：

菜名叫鹦鹉螺，菜看上去也很像鹦鹉螺，~~甚至吃起来也很像鹦鹉螺，~~但它不是鹦鹉螺。

这不是很简单的道理吗，就像蟹黄堡其实也不是蟹黄堡……

或者可以参考一下**花生酱。**

虽然较真的话，PC的探索在本质上可能属于非法取证，但PC仍然可以随意调查取证自己觉得涉及违法犯罪的内容，比如用手机拍摄一些资料或做一些纸笔记录，或者干脆就带走餐厅里的原物；这些都是**普通人的正常反应和策略**，KP甚至可以鼓励PC这样做。**但是最后餐厅里的所有东西都一定是带不走的，不管是实物还是影像：**

**PC将意识到除了将它们装进脑子里外别无他法。而意识到这一点的PC会进一步体会到一些未知的力量、看清这个世界的真相，也会产生更加绝望的情绪——绝望程度和PC搜集证据的认真程度成正比。当然，这需要KP自己在结局部分做出相关描述和暗示。**

~~同理，还有营业资质、各类工信证件、纳税记录等等等等，这类情况不一一列举，请KP灵活应对。~~

**5.4.3我十分想见厨师**

“这菜太难/好吃了！厨师在哪儿？我现在就要当面批评/表扬他！”

如果请求发生在上菜中，可以告知PC厨师忙着做菜；如果发生在上完菜后，可以回答说厨师已经下班了。这些都属于不撒谎而且还可以推进剧情的回答。

**批评的话先免单试试。如果宁肯钻后厨也还是一定要见，KP可以提醒（现实），绝大多数餐馆的后厨对食客都是禁区。~~怒闯后厨不可取，PC又不是PDX……~~**

最好的做法是暗示PC在NPC上完菜后去后厨堵厨师，然后PC会发现不仅没有厨师，仅有的NPC也没了……

**※理论上已经没有厨师这个NPC了，建议KP不要想着为了满足PC骰一个混血种出来，因为这个不该存在的角色会带来无穷无尽的问题和麻烦，它不是靠展开战斗就能解决的；要改剧情还在其次，主要是处理不好很容易导致节奏和逻辑崩盘……**

**5.4.4就不让你走**

关于NPC上完菜之后的退场，比较理想的方式应该是模糊处理，但有时会出现无法模糊处理的意外情况。

有时PL的思路比较独特，出于各种各样神奇的理由、目的和心态，他们**完全不看电视**，全程死盯NPC，然后在他上完菜之后以各种方法绊住他，对其进行骚扰嘘寒问暖，关怀备至，更有甚者，对着NPC一通医学之后开始疯狂推销保健药品说些什么X虚有时是在过度劳累之后一类的怪话当时场面简直不堪入目就是不让他走，这样的场面确实让人头疼。

* **合理的RP：**

KP要牢记负责人唯一的目的就是回到休息室迎接转化。可以使用：有些不舒服/疲劳需要休息/老毛病等理由做合情合理的回应。这种情况往往是对KP控场和扮演的考验，因为人并不是无感情的跑团机器，虽然任何形式的**挑衅和激怒**对NPC都是无效的，但它们对操纵NPC的KP本人来说却往往相当有效，而且效果立竿见影……

总之要稳住，一定要稳住，如果被推销肾X片那就……买了呗。

* **强行控制和激烈的暴力手段：**

**想不通，这么温和的模组真的有任何踢门的必要吗……**

**某种未知的神秘力量开启了深藏暗处的门扉，一股沉重、压抑、无法抗拒的气息夺门而出，向大堂席卷而来……**

**5.4.5其实我是奎托斯，我是来解决**

~~一说到暴力啊那有些事情就不得不提了……~~

~~“我杀老板。他肯定有问题。先杀了肯定不亏！”“我要使用（道具/技能/不知道啥法术）把这个餐厅夷为平地！”~~

~~哇，好强啊……~~

~~是这样的，有一款更爽更好玩的游戏，它也叫COC，我看我们大家不如一起杀两盘……~~

**5.5将模组转变为标准任务型模组的参考**

虽然在理论上发现真相并活下去也是一个“任务”，但部分玩家可能更喜欢带着明确而具体的任务展开行动。KP可以根据实际情况将本模组转变为一个标准的任务型模组。

最简单便捷的思路就是围绕“失踪”做文章：

出于某些原因被迫中止调查失踪案的菜鸟警察；

梦想着查出什么大事件并因此名声大噪的无名侦探；

通过各种渠道了解到了某些事件的小报记者；

潜城失踪者的关系人——

**~~更大胆一些，潘德勋或贺明博的关系人……~~**

但是，出于游戏性的考量，不管怎么转变模组，都应当避免使用“这餐厅有问题我们去调查看看吧。”之类的直接信息。因为它毕竟是个餐厅，是个常用的生活设施，

**只要角色需要吃饭，那么他/她本来就有足够的理由踏进这家餐厅。**

**模组框架确实更适合新手进行使用和体验，关于具体如何修改它在这里就不展开了，有需要的KP可以自己协调剧情。**

**5.6餐厅菜品的具体描述**

**\*强烈建议不要过多描述餐厅菜品以免勾起玩家食欲。**

**\*所以本节除了海盐乳鸽的相关描述之外什么都没有。**

**海盐乳鸽：**

一整盘盐。很白，很亮，也很咸。

鸽子在哪里？这是世上最难回答的问题之一。

我猜，那些向往自由、热爱旅行、志存高远、目空一切艰难险阻、连咆哮的海洋都不能奈何的勇敢斗士们，此刻也许正无拘无束、无比快活地翱翔在你我所无法触碰到的遥远天穹之上吧……

你是否也被它们不屈的精神深深打动？每每想起，是否也会情难自抑、热泪盈眶？若你此刻百感交集，不知该说些什么，那就和我一起唱出那首赞美的诗篇吧——

**唱吧！**

**放声讴歌！讴歌它们洁白轻盈的羽翼；大胆祝福！祝福它们永不泯灭的雄心！**

**“锢咕箍咕估固咕！雇咕顾咕故孤辜！孤辜！！！”**

【禁锢鸽子，将它们的爪子箍紧，估计很牢靠地固定住了，不会再咕咕咕咕咕地叫了！敢于雇募鸽子，是因为事前已经决定好精心照管、时时顾念、重点关注它们的缘故。但像这样矫改和扭曲它们天生本性的事又怎么能够轻松如愿呢？所以这苦心孤诣终究难免落空，最后还是坑害和辜负了那些苦苦等待着的孤单又无辜的人们！！！】

谁非要点这个菜谁就请理智检定：（174/1748）

**6．****外送电话-2747147692**

***“If nautical nonsense be something you wish! Then drop on the deck and flop like a fish...”***

***若探寻深海异闻实为君之所愿，何妨弃船而去，沉潜如鱼。***

***——《The Pirate and Kids》***

* **参考及引用作品列表**

《SpongeBob SquarePants》（Stephen Hillenburg Et al.）

《马汀惊喧》（Sonia H. Greene & H. P. Lovecraft）

《克苏鲁的呼唤》（H. P. Lovecraft）

《我的第一只鹅》（Isaac Babel）

《印镇阴云》（H. P. Lovecraft）

《守秘人须知写作指南》（章鱼）

《Hotel California》（Eagles）

《幻灭》（Honoré de Balzac）

《达贡》（H. P. Lovecraft）

《神庙》（H. P. Lovecraft）

《二十四诗品》（司空图）

《大海啊故乡》（王立平）

《自杀》（茅盾）

\*《回家》（词-刘虞瑞）

\*《水手》（词-郑智化）

~~《中菜集锦》（金少玉）~~

* **人物杂谈**

由于个人习惯，我在模组内使用了大量的双关；其中就包括“陆挽”这个名字，它也是一个双关。除去字词涵义上的寓意，额外地，她既是拉绳子的人，也是绳子本身。模组里关于“船”的指代和隐喻很多，但“绳”是一个更复杂的象征——这个设想来源于《马汀惊喧》中所描述的一场围绕“绳索”的角力。该小说是一篇极为引人深思的佳作，不得不说，索尼娅女士的场面描写尤其令我印象深刻。

力所不逮，人生长恨。

* **再多说两句~~废话~~**

这是我第一次制作COC模组，缺乏经验和技巧，没有做好规划，导致文字量在不知不觉中超出了原本的预想。为了看上去能更条理清晰点，我~~自作聪明地~~使用了超链接+分级标题的形式。~~但有试阅者表示还是觉得贼乱，然而在我尝试更改之后获得了更多“更乱”的评价，这搞得我很痛苦，所以最后我决定不改。下次，下次我觉得我的排版会进步的，一定会的。~~在提示和细节方面我参考了经验者的写作指南，也结合了我自身较为有限的跑团经历和测试，尽我能想到的去方便KP了。然而，模组不管是在形式还是在内容上都仍有很多需要继续学习和改进的地方；如果还有更好的做法请务必指导一二。

制作匆忙，水平有限，上至规则下至标点都难免出现错漏，尤其这里要重点说一下涉及翻译的部分：模组内《加州旅馆》的歌词翻译是为了贴合情景的具有归化性的、有**断章取义**之嫌的完全意译，我化用它们，并不代表这首歌就是这个意思。**有些原文引用则是我按自己的理解翻译的**，文法措辞等等方面也不一定正确，欢迎批评指正。

~~如果觉得菜单看上去还挺好吃的，也欢迎拨打外送电话继续品尝。~~

这个模组对我的最大意义在于我借助故事剧情完成了一次自我表达。虽然它对各位的意义可能仅仅止步于一个用于展开跑团游戏的框架的取得，但这并不是一件令人感到遗憾或不满的事，游玩者并不需要强迫自己认同或接受模组内涉及到的任何非规则性的观点。我一直觉得玩家不一定非要在娱乐游戏里学到什么大道理或者产生什么这样那样的感悟……~~但既然是创作那想表达的东西还是要表达的，表达不好也要表达，强行表达也要表达。~~

写这个模组的初衷是想~~拉感兴趣且跃跃欲试的好朋友入坑，这也是为什么模组前半部分里那么多给新手KP的小建议的原因；目前我已经达到目的了~~让朋友们获得快乐。~~后来不知道为什么演变成了请大家听故事。~~虽然由于个人习惯，模组内可能还是包含了一些比较严（现）肃（实）的内容，但我认为**私下**把这个模组跑成搞笑团或者玩梗团也实在没什么不可以，~~虽然我觉得没人会想打出彩蛋结局……~~同理，在具体游戏中将看不懂或者不喜欢的梗自行替换掉也没问题，~~因为要拉朋友进坑，所以模组里放了好多我们都喜欢玩的梗，有的已经很古老了。（还有餐厅里的电视，本来我是想在一台的新闻结束之后放歌的，后来思考了一下，在新闻台放流行歌很怪，所以就新开了八台。）~~只要确保能给出线索，让游戏能顺利继续下去就可以了。

就这个模组来说，因为只是心血来潮的小作品，而且~~事发突然~~时间有限，所以我设置的剧情框架非常简单，在细节的处理上也并不那么精细和成熟，基本每次测试后都要再添改些东西。从简述、修正测试和正式游戏来看，模组整体比较依赖KP的补充和发挥。不同KP根据同一框架所构建的故事的叙述和构思可能在技巧上存在优劣之差，但我相信，只要是真正用心去想了，那构建出的故事本身就一定没有什么对错之分。

说实话这模组因为规则在某次测试中得名**失智餐厅**哈哈哈哈其实说的一点也没错就是失智餐厅

**“模组本身至多只是一副残缺的骨架。”**

而我这个可能是骨渣

最后，归根结底，模组的属性是娱乐工具而不是教材或经典，跑团是游戏而不是自动机械工程流水线作业或祈祷顶礼。不过，既然人与人之间展开了社交游戏，那就要**相互尊重，这是底线**。底线自然有高有低，但这不是我区区一个写模组的有资格去管理和批判的事，我也并不想去关心别人爱吃什么口味的萝卜：

**其他人在游戏时具体如何定义和设置“底线”与我无关、与本模组无关。**

**在进行私人游戏的情况下，所有玩家都不需要对游戏桌之外的任何人负责。**

利用这个模组讲述一个什么样的故事、用什么方式讲、从哪里开始讲、讲到哪里结束都应当由游戏参与者自行决定。

**选择权始终在玩家手中。**

**谢蟹**

**2019-08-01**