**藏于心底**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 模组作者 | 联系方式 | | | |
| 红黑 | [邮箱](mailto:邮箱steadymk2@qq.com) 384612181@qq.com （加Q也可以） | | | |
| 允许转载 | | 是 | 允许制作小说或视频 | 请联系作者 |
| 允许修改后发布 | | 否 | 允许商业用途 | 请联系作者 |
| 备注 | 转载请保留作者名及本表格信息 | | | |

**模组概述**  
推荐人数 3人

模组难度 0.5星（满难度5星）

职业限定 精神病医生 年龄最好超过30  
属性要求 教育至少75 心理学必须75   
推荐技能 把侦查和灵感加高可以降低通关难度  
本模组为现代背景的英语国家，人物要会说英语  
人物背景可以不用写因为剧本会洗背景。跑完剧本后可以根据剧本内信息再编写人物背景。

模组耗时 约6-8小时

# 给KP的话

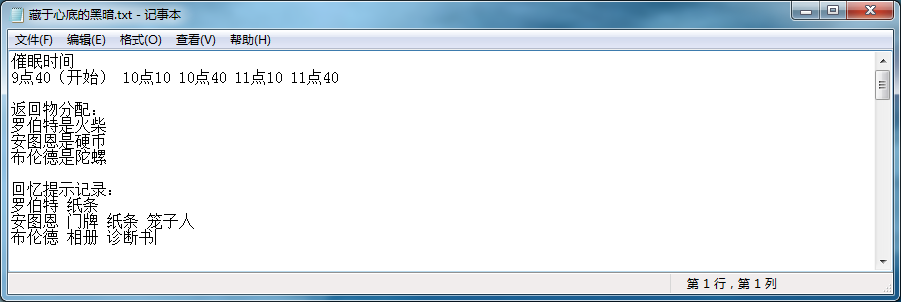
本篇模组对PC来说，难度很低。它的谜题简单，地图线性没有分支，非常适合刚入门的新手。但是对KP来说，则需要有些带团经验才能面面俱到。本篇模组一言概之，就是三个心理医生作死去一个san值为0的疯子的心灵世界探索的故事，而这个人是曾被邪教徒绑架并当做和邪神阿撒托斯交流的媒介，所以心灵被完全侵蚀才疯的。而玩家全篇的任务是有两个，第一个就是先找回自己角色的记忆，第二个是从这个疯子的心灵中逃脱。

特殊设定一： 在模组中，为了保证游戏时间不会太长和节奏把控的需要。KP需要每隔现实世界半个小时就让所有角色产生一次幻听和幻觉，任何世界的幻觉累计次数达到八次后（也就是现实时间四小时后），他们就会被直接传送到更深的心灵空间。同理，在第二层经历八次幻觉和幻听后，玩家们会被直接传送到患者心灵最深处去面对阿撒托斯的精神投影。而这个设定的故事来源，是三个心理医生出于谨慎，不打算一开始就直面患者的心理障碍源头，而是利用设定好的催眠旋律逐步降低自己精神强度，来帮他们逐步进入患者更深层次的精神空间。

特殊设定二：在精神世界中人物不会死亡。而是会在一个相对安全的地方复活，并

sc 1d10/1d20。

作者自己在带本团时，常用记事本记录以下信息。在这里粘贴出来以做参考。



**特殊设定三：**在模组发布以来，很多KP都反映玩家刚拿到硬币就会扔，然后就脱出了。实际上这是对设定理解有偏差。实际上，PC们想要离开，是需要用特定的道具，进行一次“仪式”，然后才能离开。仪式想要成功，不仅是要行动准确，也必须明确知道“自己这个行为会让自己逃脱”才能生效。举例来说，一个拿到硬币就扔的人，虽然根据设定他扔一百次，一百次都是正面，但不会有效。但是如果他在单人剧情后意识到，自己的离开是因为扔出了正面，他由此联想到会不会自己离开精神世界也是要扔出正面，于是他扔出硬币尝试逃脱，这种情况下，他是可以脱出的。

**每隔半小时的催眠描述：**

（恢复记忆前）突然，你们所有人都听到了一阵模糊、幽远的奇妙旋律不知道从何处传来。

接着你们看见眼前的世界闪烁了一瞬，如同蛛网般的裂纹布满了空间，仿佛下一秒整个世界就要崩碎。但是也只有不到一秒的变化，马上一切就恢复了原样，你们惊讶的发现身边什么都没有改变，刚刚的一幕恍如错觉。只是，好像周围的世界比刚才更模糊了。

（恢复记忆后）随着一阵奇妙的旋律和幻觉到来，你们知道设定的催眠起作用了

【如果试图找寻旋律来源】

你努力试图辨识出声音来源，但却感觉它来自四面八方，从天空从大地从周围的建筑，哪里似乎都有可能

**阅读提示**

因为模组里我写了大量的描述和一些举例，因此模组全篇字数已经接近2万。为了方便第一次阅读和KP把控模组大纲。在下面我会把所有描述部分用蓝色字体标注，所有判定部分用绿色字体。提醒部分用红色字体。例子使用外框线。

目录

[给KP的话 1](#_Toc18369)

[导入： 5](#_Toc10499)

[第一层：表层空间 6](#_Toc31759)

[场景一：大街 6](#_Toc9508)

[场景二：老杰克的屋子 8](#_Toc28455)

[场景三：森林 13](#_Toc32139)

[第二层：里层空间 21](#_Toc6282)

[陀螺之路 21](#_Toc4795)

[火柴之路 25](#_Toc10640)

[硬币之路 32](#_Toc24581)

[汉克之路 38](#_Toc27190)

[第三层：藏于心底的黑暗 41](#_Toc10143)

[结局 43](#_Toc28001)

**模组背景故事**

现代的美国，三个年轻的心理医师们，合作研究出了能够通过群体催眠让自己的意识进入他人精神世界的技术。他们希望能够借助这项技术，创造一种全新的心理疗法，通过让心理医生进入患者的内心，来寻找到患者的心理疾病根源进行治疗。而在实际运用之前，他们已经通过进入彼此的心灵这种方式了解到了一些这项技术的注意事项，包括最重要的，“**返回物**”。所谓返回物，就是在进入对方心灵之前，预先准备好的小道具，比如一个陀螺。只要预先设置好返回物，并且设置好对应的动作，那么探索者就可以随时从对方的心灵中离开。（比如按照正反正的顺序转动陀螺三次）之所以这是最重要的一点，是因为如果没有这样的保险措施，一个人很容易就会在他人光怪陆离的心灵中永远的迷失自我。**（剧情中玩家不会知道返回物的设定。只会隐晦的暗示这些道具用法）**

在经历了数十次内部的探索完善之后，三人终于决定探索一个真正的精神病患者的内心。他们选择的对象，是一个数天前刚进医院的新患者（患者真名叫汉克）。这个人据说原来是一个业余的考古组织中的一员，在被发现时已经失踪了一个月，直到五天前才一身血污、神志不清的被人从树林中找到。蹊跷的是，虽然几乎被鲜血包裹，但他本人却没有任何伤势，只有在森林中游荡时被树枝划破的伤痕和少许淤青。警方高度重视这个男人，认为他有可能牵扯到一起谋杀案中。于是很快这个男人就被送进精神病院，警方希望医院能够用最快的手段恢复这个男人的神志，至少让他说明白这失踪的一个月他在哪里并都经历了些什么。然而医院在常规的检查和治疗后，沮丧的发现以现在的技术，几乎不可能在短期内让这个男人开口说出任何有逻辑的话。于是，年轻的三个人就打算以这个男人为试验品，试验他们的新技术，来弄清这个男人身上到底隐藏着什么秘密。

三人很快就完成了一系列的准备工作，**但出于谨慎，他们并不打算一开始就直面这个男人最深的心灵空间。他们计划先进入这个男人的浅层意识，再通过事先已经设定好的催眠，一步一步的降低自己的意识强度来进入更深层次的精神空间。这样如果一旦发现继续深入会有任何的危险，他们就可以使用返回物直接回到现实。**

然而当实验真正开始了之后，不知道是因为这个男人的心灵过于混沌，还是他们的鲁莽行动被某个不知名的强大存在盯上了。他们虽然成功进入了男人的心灵，但是却丢失了自己的记忆。而更可怕的是，虽然他们尚未意识到，但他们的心灵空间，似乎正在和这个疯子的空间不断地同化……

**汉克简介**：一个中年男子，声音刺耳粗糙。对外宣称自己是业余考古队的一员，实际上是一个盗墓组织的联络员和先锋。一个月零五天前，他从接头人老杰克处得到了一个委托，到某个森林中挖掘一个古墓并把墓中的一本书带出。而在对这个任务踩点的时候，他发现古墓周围似乎有一群邪教分子正在活动。不幸的事发生了，汉克被邪教徒们发现并被抓住囚禁了起来……而等到汉克再一次出现在人世已是一个月后，他浑身血污神志不清走在林中。谁也不知道在这一个月里，他都看见了什么，遭受了什么。

# 导入：

（三个PC一开始都是失忆状态，不知道发生过什么。也不知道自己在哪，也不知道自己要干什么。）

你们突然发现自己站在陌生的大街上，周围空空荡荡。

你们试图想起这里是哪里，为什么自己在这里，但你们发现根本没有任何有关的记忆。

你们还记得自己叫什么，你们还知道如何说话，如何沟通，如何使用知识。但是过去的经历却是一片的空白，你们不知道自己亲人的姓名，甚至有没有亲人都不知道。你们不知道自己曾经的工作，甚至有没有过工作也不清楚。总之，你们已经完全忘掉了自己的“身份”和“经历”。

就好像上一秒你们刚出生，下一秒你们的脑袋里就被塞了一堆杂七杂八的知识然后站在了这里。你们感觉到了深深地无助，看向周围，你们也看到了两双同样无助的眼睛。

在这陌生大街上，只有你们三人。

PC如果检察自己身上物品可以发现口袋里的“返回物”，分别是陀螺、硬币和两根火柴。由KP随机指定谁带着什么样的物品。

返回物的检查不需要骰点，而对给“返回物”的说明是，“你翻来覆去的看，最后不得不承认这就是一个普通的火柴/硬币/陀螺，它是你身上除了衣服以外唯一的东西，你不知道它有什么用，只是觉得这是一件非常非常重要的东西，绝对不能丢失。”

如果PC在过程中真的消耗或者丢失了返回物，那么KP可以酌情让PC能再一次从衣服口袋中找到返回物。（特别说明，火柴不可点燃）

（在PC们对周围稍微观察后，KP就可以开始第一次让全体产生幻觉和幻听，之后以第一次起始点，后面每半个小时出现一次）

# 第一层：表层空间

（在第一层心灵空间中，PC们是失忆的。他们一路上的所见所闻，都是汉克有关那一次调查的记忆重现。而PC们的心灵因为逐渐和汉克的心灵空间融合，所以会在汉克的记忆中找到和他们相关的线索。这些线索在这里叫“回忆提示”。PC要做的就是在经历中找到一定数量的回忆提示，并想起自己的身份和来这里的目的。然后他们就会进入更深的心灵空间。

当某一个PC看到了3个回忆提示时，那么KP就可以让他过一个极难灵感来找回记忆。当得到4个回忆提示时，就过困难灵感。5个就是普通灵感。6个就是加奖励骰的灵感。

一旦有一个PC成功过了灵感找回了记忆，那么**全体PC**同时进入下一层的心灵空间。

在第一层一共有三个场景，每个场景都有数量不同的回忆提示。回忆提示一共6个。）

回忆提示举例：假如有ABC三人。他们三人在第一层空间中都发现了**回忆提示1**和**回忆提示2**。但是在后面的探索中，他们选择分开搜索，A找到了**回忆提示3**。那么在这时候KP就应该让A过一个极难灵感。假如A极难灵感没过，那冒险继续。

在之后三人再次碰头的时候，A如果没有和其他两人说起这个发现，那么BC就还是只知道两个回忆提示。然后他们继续探索，一起找到了**回忆提示4**。这时候A是发现了第四个回忆提示，应该过困难灵感。而对BC来说这是他们发现的第三个回忆提示，应该过极难灵感。

## 场景一：大街

PC四处观察：

这是一个看似和现实世界相同，但实际上绝对不会是现实空间的地方。所有的一切都有一种隐约的不真实感，似乎都蒙上了一层扭曲的薄雾。宽阔的大街上，没有任何的行人和车辆，但却隐隐的有街头喧闹声从虚空中不真切的传来。

街道两边的建筑都是朦胧的，似乎都被一层磨砂玻璃盖住一般，只能通过大致的形状和颜色辨别哪里是窗哪里是门，至于想看清招牌和门牌，则是完全的痴心妄想了。

你向后看去，看到的是一面非常突兀而又顶天立地的雾墙。

似乎只有前行的路没有被挡住。

PC试图倾听

你试着仔细倾听这些若有若无的声音，分辨它的来源。但是你发现声音实在是过于轻微，你不确定自己是不是幻听了 。因此你一无所获。

如果PC调查雾墙

你来到雾墙前仔细观察，但你发现你对继续向前走进雾中有一种隐隐的恐惧，走进它让你觉得就像走进一个怪物的食道。

如果PC试图走入雾中，会在一段时间的跋涉后诡异的回到原地。

如果PC想要和建筑互动

你走向两边的大楼，发现随着你的走近，那些建筑越发的模糊。你试图（），结果发现你的手居然直接伸进了建筑里！你吓了一跳，赶紧把手缩了回来。

PC在对周围有一定了解，并第一次经历幻觉和幻听之后，

正当你们为这莫名其妙的幻觉疑惑时，突然看见有一个人形的半透明虚影从你们身后的雾墙走出。那个虚影大约有一米八左右，淡白色，透明状。没有五官，身体上也没有细节。

虚影无视你们，它自顾自地迈着稳定但有些略快的步伐一路向前走去。

（这个虚影不可触碰，无法互动）

若PC们选择跟随虚影

这条大街并不长，你们跟随这个虚影走了不到十五分钟，就发现了前方的道路也被雾墙挡住了。而虚影则在离雾墙还有五十米左右的地方停了下来，然后就这么原地站立着缓缓消散了。

PC可以选择检查虚影消失的地方，然后过一个[灵感]

你看到虚影消失的地方，一行脚印突然出现并通向右边的一间公寓。

在街尾，PC们可以用[侦查]来发现

街道右边有栋公寓上的一扇门的画风和周围不太一样，那扇门没有丝毫模糊的感觉。（这里如果侦查过了极难或大成功，将会同时发现门牌）

PC如果询问了门的样子或者问了其他类似的观察细节的问题，就可以发现门旁的门牌号：

【12，阿荼之屋，斯卡大街，印斯茅斯镇，美国马塞诸塞州】

看见门牌号的PC过一个[灵感]

普通：你觉得这个门牌号码非常熟悉 ；

困难及以上：不仅熟悉，而且你隐约觉得这个门牌号对应的是另一个地方，但是具体是什么地方你却想不起来

大成功：不光这些，你还觉得你曾在这个门牌号所在的地方待过很久

（门牌是一个回忆提示，它实际上是PC现实中工作的医院地址）

PC趴在门上聆听

你听到屋子里有走动的声音

PC踹门撬锁等其他有敌意的举动：

你们发现这扇门根本无法破坏或是撬开，仿佛有神秘力量阻拦着你们。

PC敲门后，

里面似乎传来有人走到门口的声音，短暂的停顿后，门开了。一个敦实的中年白人，带着笑用粗糙的声音对你们说：“进来吧汉克”。说完这句话后，他转过身，停在了玄关长廊的另一端，倚在门框上，用一种难以捉摸的表情注视着你们。

本场景内“回忆提示”有：门牌号码

## 场景二：老杰克的屋子

NPC描述：这个男人叫做老杰克，和汉克属于一个盗墓组织，汉克的任务几乎都是从他手里拿到的。他的性格非常的粗鲁，三句话不离脏字。同时也非常的照顾汉克，和汉克有很深的私人交情。耐心有限，会动手。（KP可以想象一下水浒传里的李逵）当PC表示不合作的时候，老杰克会反复要求PC这么做，并且语气一次比一次差。如果PC仍然不按照老杰克说的做，他最终会暴怒并把不合作的PC扔出屋外。被扔出去的PC从本场景剔除，并在下一个森林场景归队。（不合作的行为包括：进屋不关门，劝酒不喝酒，或者总是打断老杰克说话。）

为了体现出精神空间的诡异迷离，老杰克是一个重要的点。这里是PC们正在经历汉克的记忆。所以这里的老杰克的行动也只是重演当时汉克经历的一幕，他的行动变化也是根据汉克对他的了解的模拟。因此玩家会发现老杰克会把他们所有人都当成汉克，同时老杰克哪怕被玩家A惹怒了，他对B和C的态度还是和什么都没发生过一样。

外表描述：这是个身高中等的人，虽然是白人但肤色偏黑，外表有些不修边幅，衣物却非常干净。略有驼背但身躯强韧有力，行动敏捷。全身上下看不出有什么贵重物品。本NPC不可触发战斗，如果玩家试图攻击老杰克，KP可以直接跳过本场景并将玩家全部传送至下一场景。时间回溯也行，攻击无效也行。当然如果KP心情不好,希望让老杰克痛揍踢门党，请自行设定老杰克人物卡。毕竟这里是精神空间，发生什么都合理。

PC们进屋（要全部进入才行）

你们进屋后，发现这个中年男人就站在门廊尽头，面对着你说：“哦，汉克，我的老朋友！把门关上，我们到客厅聊。”

PC在门廊观察屋子内部

这是一个常见的美国三层公寓，全部都是木质结构。屋里面的摆设不多，但是充斥着古董，随意一扫似乎都是价值连城的宝物。令人惊讶的是，和主人的粗犷不同，屋子里分外的整洁，桌子上没有多少杂物，橱柜里也只是放了少数几样纪念品。然而这个屋子里大部分地方和外面一样，都给人一种朦胧的不真实感。

而更多的东西你在门廊也看不到，因为那个男人挡住了很大一部分视野。

（在门廊里只能选择是否关门，因为中年男人堵着路所以也无法观察到屋子内部。这里假如PC们磨磨唧唧试图套话或者耍小花招，可以让老杰克通过大喊、辱骂的方式让PC们按照他的话行动。如果PC们还是不照做，老杰克会把第一个进门的人拎起来丢出去。然后让下一个人关门。）

将你们迎进屋里后，这个男人站在客厅里，对着你们说：

（这部分转述的时候，用正常说话的节奏一句一句说）

“汉克，我知道你女儿的病了，那些狗屁心理医生，就是一群神棍，对吧？”

“所以这次，我特意留了个大活要给你。”

“还是那个人，他要另一卷书了。”

“是的，另一本，墓的地址已经找到了，在个深山老林里。你要做的就是从里面拿回那本书。”

“他没有说，不过那个人说看到了书，你就明白了。不会拿错的。”

“好了，除此之外，你如果从墓里拿到了别的东西，最好也都交给我，我会给你一个公道的价钱。我们信任彼此，对吧？”

“地图在地下室，你自己去拿吧，我去给你倒一杯威士忌，喝完了再走。”

就这样，男人自顾自的说了一堆话，然后也是自顾自的走开，拐进后面的一间房间并关上了门。

然后玩家可以自由探索场景。

在这段对话中，PC有任何疑问或者打断对话，男人都会非常不耐烦的说：“汉克！不要一次问我这么多问题！”或“汉克!等我说完再轮到你！”**。**也就是说，在说完以上固定台词前，这个NPC是无法交互的。

如果PC反复试图插嘴，这个NPC会狂怒并让捣乱玩家滚出去。然后该玩家本场景被剔除，在下一个森林场景汇合。

对话结束后：

如果某些新人玩家直接说“我要去地下室。”

你对这个屋子毫无印象，根本不知道地下室怎么走。

在客厅观察屋子内部

这是一个常见的美国三层公寓，全部都是木质结构。屋里面的摆设不多，但是充斥着古董，随意一扫似乎都是价值连城的宝物。令人惊讶的是，和主人的粗犷不同，屋子里分外的整洁，桌子上没有多少杂物，橱柜里也只是放了少数几样纪念品。

你仔细的观察了客厅后，哪怕对考古学所知不多的你，也能够理解到这客厅里物品如果全是真品，那价值会有多么可观。但是除了客厅正中的茶几和靠墙立着的大橱柜，你发现其余的东西都染上了这个世界的“通病”——细节之处模糊不清。除了这个客厅，还有一条似乎通向别的房间的走廊还显得比较清晰。

老杰克的屋子只有两个地方可以探索，就是玩家所在的客厅和地下室。

而其余地方玩家试图进入，都会发现“明明看上去可以走的路，身体却无论如何都穿不过去。好像前面有堵无形的墙。”或**“**你试着开门，发现虽然没锁，但门把手却纹丝不动”。也就是有空气墙。

客厅描述:

PC检查大橱柜：

这是一个老式的大橱柜，里面塞满了照片和其他一些纪念品一样的东西。但是看上去都模糊不清，就是一团团稍具形状的色块。给PC过侦查。

PC过[侦查]后

你发现在角落一个疑似奖杯的物品后面，有一个轮廓清晰的相框。你拿出来看了看，发现里面是三个年轻人的毕业照。然后给看到照片的人过个[灵感]。

PC过[灵感]后分别是【普通：照片里似乎是你们三人年轻时的样子 ；困难：（同上）+而且看上去你们还在同一个班级； 极难+大成功：（之前的）+仔细看照片，你想起这是你们心理学硕士的毕业照】。）

PC检查茶几，需要过一个[侦查]

侦查通过会在茶几下面发现一张纸。纸上前后段落都模糊一片，只有如下片段可以阅读：……该精神病人在五天前被人发现，被发现时他满身血污的在一个丛林里游荡，诡异的是，他身上没有任何大的伤口，只有在森林中游荡时被树枝划破的伤痕和少许淤青,还有在头皮上的奇怪圆形疤痕。警方高度重视这个男人，认为他有可能牵扯到一起谋杀案中……

本篇文章只有这些，无法用任何技能看出更多。

**同时PC如果想要调查客厅里的其他东西，KP就按照场景一的建筑物说辞应付就好**

地下室描述：

玩家可以顺着那条走廊来到地下室门口

地下室门没有锁，你在门口可以看到这是一个十分昏暗而且塞满了杂物的地下室。你抬头看了一下，采光用的天窗居然被木板从内部钉死，只有丝缕的光线能从木板缝隙中透进来。地下室主要的光亮来自深处一张简单木桌上的老式提灯，你很惊讶在21世纪居然还有人使用这种东西照明。桌子上似乎还放着一张摊开的地图，但在门口看不真切。地下室四周的墙上似乎全是些朦胧的神秘符号，你分不清那只是墙纸的花纹还是某种神秘的印记。

**(本场景玩家除了桌子什么都不能探索）**

调查杂物

在昏暗的灯光下你也看不清这些是什么，摸上去后感觉也很奇怪，就好像是一堆堆的纸箱子，又像是摞的很高的书堆。但是这些东西都拿不起来，而且凑近看后你发现它们也都非常的模糊。

在桌子上，玩家会直接发现地图，如果能成功用[博物学/领航]解读，会读出【普通：地图上显示，墓地似乎是在一片森林中； 困难：墓地似乎是现实生活中敦威治附近的某处； 极难or大成功：玩家会回想起敦威治附近有很多邪教的新闻报道】

玩家如果对桌子/提灯使用[侦查]，会发现提灯下面贴着一张纸条。纸条上面用英文写着一句东方的谚语：善用兵者，不虑胜先虑败 ——荀彧【这是对返回物的提示】

**PC们在查看完地图，并找到至少一个回忆提示之后**

老杰克会出现在客厅，并逐个呼喊玩家都来喝酒，如果玩家磨蹭或者起疑心，都会使老杰克不快。酒精可以帮助玩家缓解紧绷的神经，暂时逃避这毫无逻辑的世界，因此喝了酒的玩家回复san 1d3。

在这里不明真相的PC一般都会非常抗拒喝酒。这时候KP需要充分RP出老杰克李逵式的性格。用大喊，辱骂或者其他方式强迫“汉克”喝酒，如果PC始终不喝，那么老杰克会直接拎着他的衣领把他扔出去。然后就像什么都没发生过一样，回来高兴的劝下一个“汉克”喝酒。

喝酒描述：

你小心翼翼的喝了一口杯中的酒，这酒初入口辛辣非常。但是很快，一股清香在你嘴里散开，这的确是你生平从未喝过的好酒 。酒精帮助你缓解了紧绷的神经，暂时逃避这毫无逻辑的世界。回复1d3 san值。

男人看你小心翼翼的样子，哈哈大笑：“汉克！你还怕我下毒不成？”

喝酒的时候，玩家如果想和老杰克交流，KP可以依据老杰克的人物性格来设计对话。

喝完酒，老杰克就送客了。等玩家全部都走出大门后，老杰克会把门关上。这时候，KP可以宣布，玩家们突然发现自己身处一个森林中。场景转换

本场景内“回忆提示”有：客厅里的合影，茶几上的诊断书片段；地下室里的谚语

## 场景三：森林

场景转换剧情：

随着“砰”的一声关门声，你们突然感觉到了一阵恍惚，眼前的景色模糊了一瞬。等回过神来，你们惊异万分的发现，自己已经身处一个密林之中！你们猛地回头望去，发现身后哪里还有屋子，取而代之的是一条不知通往何处的森林小道，而向前望去，则是熟悉的浓厚白雾。

环境描述：这里的树木层层叠叠，密密麻麻，将路两边的视野遮的严严实实。树木之间的间隙有的甚至不能容下一个人侧身钻过。这绝对不是正常的树林。

玩家如果想要观察树木，需要过[植物学]，

【普通过会发现这是温带大陆性气候的树木。困难及以上过的话，会联想到敦威治所在的马塞诸塞州也是温带大陆性气候。】

玩家如果想钻树林的话，就会发现树林一开始还能钻，可后面树木之间的缝隙越来越小，只能退回到小路。

和场景一一样，KP需要让玩家明白，只能走上这林间的小道。

PC向前走一段路，会发现一个邪教祭祀现场。

现场描述：你们在路上并肩走了一会，突然听见远方传来了神秘的祷告声。那声音扭曲却洪亮，用亵渎的语言赞颂着不知名的神。每一次主要的祷告声落，就会听到几十个同样扭曲的声音高声重复刚刚的话。隐隐的，从祈祷声里，似乎还蕴含着痛苦的呻吟。你们想要逃离，但控制不住自己的躯体。

你们的身体就这么继续前行，终于，你们看到了一群正在祭祀的邪教团体。这里所有的人都穿着黑色的斗篷，遮住了自己的身躯和面容。而带着扭曲面具的主祭，则侧对着你们正在对着一个小巧的雕像高举双手大声称颂。你们还看到了就在这群邪教徒的背后，有着排成一排的铁质囚笼，里面都是一些身形扭曲或缺少肢体的人，赤露着身体蜷缩在里面，每个人身上都是布满伤痕和疮疤，连性别都区分不出。Sancheck 1/1d4作者：往好处想，也许是主教祈求神明来治疗他们也不定呢23333)

这里玩家需要过[隐蔽]，【普通过：你一闪身藏在了树后，邪教徒没有发现你； 困难过：你在确认自己藏好之后，还能偷偷的向外看一眼，发现那些笼子里的囚犯似乎有些眼熟； 极难：除了囚犯，你还发现个别邪教徒拿着的武器，也有些蹊跷； 大成功：（前面所有）+ 你发现了一个绝佳的躲藏地点，不光能藏住你，还能再带上你的一个队友】

失败的玩家，就会被邪教徒发现。进入追逐战。

你的偷窥被发现了！主祭大喊着“抓住他！！”，一边狂热的带着所有教徒向你跑来，你看见他们人人拿着武器，根本不敢有一丝抵抗之心，只能拔腿向来路跑去。

隐蔽成功的玩家，可以在树后对雕像、囚犯做侦查。（如果全体隐蔽成功，那么也可以对邪教徒做侦查。）

雕像，PC可以用任意的相关技能（灵感，神秘学，侦查……）做侦查，不论过不过，PC都会收到同样的信息：你试图去研究这个雕像，但是只要你稍微把注意力集中到它身上，你就会感觉到一股从内心深处迸发的恐惧。你也不知道为什么，甚至你都看不清那个雕像的外表，但就是害怕。也许这股莫名的恐惧，来源于渺小的人类天生对神的敬畏。总之你赶紧把头扭过去，再也不敢多看一眼。Sancheck 1d3/1d6.

囚犯（回忆提示）：需要PC过一个[侦查]/[灵感]【普通过：你发现囚犯的脸的确是非常熟悉，似乎都是你认识的人；困难过：你发现虽然认不出名字，但是你非常确信笼子里的都是你的熟人！；极难：比尔！克里斯！艾达！看着这些可怜的囚犯的脸，你脑海中一一浮现出了对应的名字！你绝对认识他们！sancheck 0/1d3 】

这里是逃跑的玩家的剧情

剧情：狂奔了几分钟后，你们/你气喘吁吁的停了下来，羸弱的体质在这个时候成了你们的索命绳。你们/你向后看去，发现大约二十多个邪教徒正蜂拥着向你赶来，你不敢多留只能再提起一口气向前继续逃跑。但是刚刚一撇让你发现了一件奇怪的事情，有些邪教徒的武器和其他人不太一样。然后就是玩家自由选择行动。

在这里，玩家如果想要看邪教徒的武器或者观察邪教徒，需要过一个[侦查]（在奔跑所以有惩罚骰）。

邪教徒武器（回忆提示）：普通过：你发现有些邪教徒手上拿的并不是普通的刀，而是手术刀和其他一些狰狞的医疗用具； 困难过：你发现有些邪教徒手上拿的都是开颅手术专用的医疗用具； 极难过: 你发现有些邪教徒手上拿的都是开颅手术专用的医疗用具，包括一些只会在精神病院里才有的道具； 大成功：（极难过的说辞）+ 你对这些东西都非常熟悉，似乎你不光见过，而且用过。

如果选择藏起来，就需要过一个[困难隐匿]，成功的话就可以躲在树后观察邪教徒。

如果继续逃跑，那么玩家会很快来到雾墙前。如果玩家试图冲入雾墙，就会在一段时间的穿行之后，回到原点，并和邪教徒们撞个正着。

任何时候玩家试图与邪教徒搏斗，都会被二十多号人直接生擒，关进一个囚笼。

在抓不到全部玩家的情况下，邪教徒领袖会撤回到祭坛并施法，召唤邪恶生物直接把玩家抓进笼子。在笼子里，玩家有足够时间去看邪教徒的武器和旁边大囚笼中囚人的脸。

首领做法描述：

（躲藏玩家视角）邪教徒主祭带领教徒在路上反复寻找，都没有找到你们的踪迹。终于，主祭压制不住自己的怒气。他带着所有的邪教徒撤回到了原路……

（祭祀场附近玩家视角）你看到主祭带着一帮邪教徒怒气冲冲的跑到了小雕像前。然后在他的带头下，每个人都掏出了武器并狠狠的在自己的手腕上划出了一道深口。鲜血掉落在地面上，却没有渗入泥土，反而如同有生命一般蜿蜒着向着小雕塑爬去，并附在了雕塑表面。很快的，十几只只有在普通人噩梦里才会出现的有翅野兽从雕像上空浮现了出来。主祭用嘶哑的声音狠狠的命令了什么，它们就直接消失在了空气里。

（隐藏玩家视角）XXX和XXX（隐藏起来的PC名字），你们突然感觉有一只爪子用力的捏在了你们的肩膀上，不等你们挣扎你们就被带上了半空。接着你们被从空中直接扔进了祭祀现场，重重的摔在地上，又被邪教徒们抓住关在了笼子里。

一起掉落在地面上的还有一道乳白色的人形幻影，正是你们最开始看到的那一个！它浓雾一般的身躯在邪教徒的臂膀间挣扎着，但还是被按在了主祭面前的祭祀台上。

主祭又开始唱起了妖异而扭曲的曲调（聆听，灵感：能听到主祭发出的声音里掺杂着一种令人不安的尖利乐器声，仿佛是人类笛子之类的管乐器吹出的声音，但是这笛声不属于人类所能理解的任何一种音乐体系，仿佛一把钢刀剐蹭着听者的耳膜1/1d3），主祭的声音忽高忽低，带着颤音和盘旋，突然，他发出了一声又尖利又低沉的呐喊，那显然不是人类能发出的声音，果然，他付出了代价，他咳了一口血，吐在地上一口血肉模糊，那是他的声带。

主祭突然癫狂起来，抛掉了手杖，双手高举仰面朝天，双唇开合但却没有发出一个声音，现场突然陷入了一种压抑的寂静。连浓雾的幻影也停止了挣扎，任由邪教徒用开颅手术的专用工具在他头顶操作。主祭的吟唱也进入了尾声，双目圆睁，双手高举，嘴巴大开嘴角还有丝丝的血迹，片刻诡异的寂静，寂静

突然好像主祭的身体里好像进了一个乐队，不可名状的管乐器弦乐器打击乐器的声音一同响起（听过的1d4/1d6没听过的1d6/1d8）伴随着令人战栗的音乐，一只漆黑的腕足，优雅的从主祭的口中伸出，末端缠绕着一枚漆黑的小球。邪教徒毕恭毕敬的用装满血的碗接过了这枚球体，又用镊子把它塞入了浓雾幻影的大脑，漆黑的球体在白色的人形中闪着光，异常的明显，黑色的光芒越来越强，终于，包裹了你们二人。

如果这里，所有的PC还是没人成功过灵感。就让他们看看邪教徒活祭活人吧。看到了之后扣除SAN2D4。

然后就是一系列的邪教仪式，直到第八次催眠到来，所有人进入下一层。

本场景内“回忆提示”有：祭品的脸；邪教徒的武器

**回忆提示使用方法：**

当一个玩家知道了三个提示之后，他就有机会过一次[困难灵感]回复记忆。之后每一次发现新的回忆提示都可以多一次骰[灵感]的机会。找到四个提示就是过[普通灵感]，五个就是过[普通灵感]+一个奖励骰，六个就是过[普通灵感]+两个奖励骰。

*原则上回忆提示都是只有发现者才知道，不交流的话其他人并不知道。*

**只要有一个PC成功的回忆起了身份，所有人一起进入下一层。**

**理论上PC最早在老杰克的屋子里就可以收集到足够的回忆提示并成功回忆。**

**另一个进入下一层的方式，就是经历第八次催眠。**

**PC成功回忆或八次催眠后：（请KP说剧情的时候一段一段的粘贴，给PC阅读时间）**

开头一：熟悉的门牌……毕业合影……诊断书的片段……东方的谚语……死者的面庞……那些疯子们手上的兵器……(这里过了的PC找到了几样，就说几样)

这些事物组合在一起，就如同钠入了水，在XXX的脑海里掀起了惊天的化学反应！

他想起来了 ，你们也都想起来了！（正常剧情）

开头二：伴随音乐的，是一阵又一阵的眩晕，你们的大脑越发的痛苦。但伴随痛苦而来的，却是整个世界越发的模糊……（这是第八次催眠的剧情）

突然，周围的世界如玻璃一般崩碎了!

铺天盖地的万千碎片四散纷飞，每一片都记录记忆。记忆里有些主角是你们，有些主角却是汉克。

这是无法用语言形容的雄伟画面，四个人的一生就这么化为漫天的棱型碎片，展现在你们面前。你们并不是看到了这些碎片，而是每当视线扫过，你的脑海中就会凭空出现一段回忆，一段属于你的、或是别人的回忆！

脚下的立足之处也崩碎了，你们惊慌的向下坠去。不！这已经混沌的空间早已没有上下左右之分，你们只是觉得有一股无形的伟力在拖拽着你们，将你们拉入更深也更黑暗的地方……

通过四散记忆的碎片，你们了解到了自己真实的身份。你们都是马塞诸萨州最有前途的心理医师，也是多年的同窗好友。半年前，你们合作研究出了能够通过群体催眠让自己的意识进入他人精神世界的技术。你们希望能够借助这项技术，创造一种全新的心理疗法，通过让心理医生进入患者的内心，来寻找到患者的心理疾病根源进行治疗。

在经历了数十次你们互相之间的探索完善之后，你们终于决定探索一个真正的精神病患者的内心。你们选择的对象，是一个数天前刚进医院的新患者。这个人据说原来是一个业余的考古组织中的一员，在被发现时已经失踪了一个月，直到五天前才一身血污、神志不清的被人从树林中找到。蹊跷的是，虽然几乎被鲜血包裹，但他本人却没有任何伤势，只有在森林中游荡时被树枝划破的伤痕和少许淤青，并且头顶有一个奇怪的圆形疤痕。警方高度重视这个男人，认为他有可能牵扯到一起谋杀案中。于是很快这个男人就被送进精神病院，警方希望医院能够用最快的手段恢复这个男人的神志，至少让他说明白这失踪的一个月他在哪里并都经历了些什么。然而医院在常规的检查和治疗后，沮丧的发现以现在的技术，几乎不可能在短期内让这个男人开口说出任何有逻辑的话。于是，你们三个人就打算以这个男人为试验品，试验你们的新技术，来弄清这个男人身上到底隐藏着什么秘密。

出于谨慎，你们并不打算一开始就直面这个男人最深的心灵空间。你们计划先进入这个男人的浅层意识，再通过设定好的旋律逐渐催眠自己，分八次降低自己的意识强度来进入更深层次的精神空间。

然而当实验真正开始了之后，不知道是因为这个男人的心灵过于混沌，还是你们的鲁莽行动被某个不知名的强大存在盯上了。你们虽然成功进入了男人的心灵，但是却丢失了自己的记忆。而更可怕的是，从一路上的种种迹象来看，你们的心灵空间，似乎正在和这个疯子的空间不断地同化……

当然，你们也如愿以偿的看到了这个男人的身份。他叫汉克，是一个盗墓贼，一个月前从一个叫老杰克的接头人那里得到了一个盗墓的任务。而在对这个任务踩点的时候，他发现古墓周围似乎有一群邪教分子正在活动。不幸的事发生了，汉克被邪教徒们发现并被抓住然后囚禁了起来……至于他被囚禁的这一个月里发生了什么，你们没有看见相关的记忆碎片。也许是这段记忆被藏在了更深的心灵空间，也许是被邪教徒用什么手段抹去。不过，你们已经一点都不好奇了。现在你们唯一的想法，就是想办法从这个疯子的心灵中逃出去！

坠落……坠落……

三人的记忆混杂不堪，你中有我，我中有你……

只能闭上眼睛无助的尖叫，哪怕声音都发不出来……

不知道是谁先停止了尖叫，睁开了双眼。你们发现自己已经从无尽的记忆混沌中脱离，站在了地面上。

尽管你们的精神收到了极大地冲击（sc 1d3/1d6），但是你们仍然能明确感知到自己的“存在”。何等的幸运，你们承受住了记忆的乱流，仍然保持着自我意识。

环顾四周，你们发现自己站在了一个三叉路口的正中心，周围都是厚重的浓雾。你们能看见的，只有三条看不见尽头的小道和小路前的三个指路牌。

【第一章，表层空间，完】

# 第二层：里层空间

玩家观察指路牌：

你们看了看，三个牌子上面分别画着 圆，×和一个小女孩的侧面剪影 。

（这里玩家的精神空间已经和汉克的融合了约有一半。所以他们进入了汉克的精神里层空间，也是进入了他们自己的精神里层中。所以这里有三条和他们对应的路。也有和汉克对应的路。）

每条路只能让对应的那个人走，其他人同行会迷失在雾中并回到十字路口（手牵手就是走着走着突然手中一空）。只有正确的人能走到尽头。

## 硬币之路

你走上了这条路，一条很寻常的、蜿蜒的土路。路上没有任何绿色的生命，也没有恼人的砾石，就是一条平坦、狭窄、死寂的小路。你走啊走啊，不知道走了多久，不知道走了多远。

突然，你看到一个圆形的建筑物远远的现身在地平线上，待你慢慢走近，你发现这是一个马戏团专用的小帐篷。帐篷大概两米多高，红白相间的条纹，门口上挂了一个牌子，写着“小丑芬葛的赌博小屋”。（自由行动）

玩家选择听：

（过聆听）成功：你听到了里面传来拍打桌子和脚尖点地的声音, 似乎隐隐还有一个人在哼歌

玩家如果选择掀开帐篷：

你掀开了帐篷的一角，小心翼翼的向里面张望。你看见了四条桌腿，两个椅子的椅子腿相对摆放在桌腿两边，一个铝筒，还有一双穿着小丑靴的腿在一个椅子前不耐烦的脚尖点着地面。

玩家如果选择任何对抗：

你试图……，却发现你的行动无法影响到这个帐篷/无法到达那双腿。这是精神世界，一切都无法用常理去揣摩。

玩家如果试图去钻进帐篷：

虽然你选择了一个刁钻的角度钻进帐篷，但是你还是被帐篷的主人发现了。你听到从它那传来了刺耳的尖笑：“哈哈哈哈哈，笑死我了，我的朋友，你真的太伟大了！看看你的狼狈相，你比小丑芬葛更适合小丑！哈哈哈哈哈！”。（然后一切照旧）

玩家从正门进入帐篷：

你掀开帐门，第一眼就看到了一个坐在桌子对面的小丑，那是你小时候看的恐怖片里最骇人的小丑形象，是你童年夜晚的梦魇。



看到你进来，它非常非常高兴的冲你喊道：“嘿！朋友，欢迎来到小丑芬葛的赌博小屋！来吧来吧来吧，来和芬葛赌一把吧！”（自由行动）

玩家观察：你环顾了四周，发现这里的摆设非常简单。只有一张桌子，两把椅子，一个小丑，还有一把沾满了血迹的匕首插在桌子上，一个铝筒放在小丑的脚边。

调查椅子：你仔细检查了一遍椅子，发现并没有任何的特别。

调查桌子：你看了一眼桌子，发现桌面染满了红色。

调查匕首：你可以看出这把刀极其锋利，发现你在观察它，小丑对你露出恐怖的笑容。（如果试图拔出，会被小丑阻止）

调查桶：你绕过桌子，往桶里看去。看到的东西让你惊骇万分！桶里的全是一节一节的手指，你不知道有多少，只看到手指堆积的几乎漫出桶去。更恐怖的是，所有的手指都在不停的抽搐，蠕动，像是无数只扭动的环节昆虫。过意志，没过扣1，过了扣1d4

调查小丑：它只是双手撑在桌子上，咧着嘴冲你狰狞的笑。似乎观察你的反应让它非常高兴。除此之外，你看不出它和普通的小丑有什么区别。

（过一段时间）

“不要瞎看了，快坐下和我赌一把，嘿嘿嘿，赢了你才能出去”

玩家坐下以后

“哦！太棒了太棒了！又一个勇敢的挑战者要和芬葛玩游戏了！”小丑夸张的冲你喊道。

“勇敢的人，告诉我你的名字”

“好的！XXX，芬葛的游戏一向简单、好玩又刺激，哈哈哈哈哈哈……”

它说完这句话后，夸张的笑了接近1分钟。

突然，它的笑声戛然而止，接着它用一种极为冷漠的语气，快速地说道

“你和我，猜硬币。输的，切手指。”

说着，它用魔术师的手法在手上变出了一枚硬币。你发现这枚硬币你非常眼熟。（小丑说：“这是你一直没发现的，就藏在你身上的硬币，我们就用它来玩游戏。”）

“这是你的硬币，我们就用它来玩游戏。”

“扔到反面，我赢。扔到正面，你就离开这里。”

“准备好了吗？”

（PC行动）

这里PC如果试图用匕首攻击，就会直接被杀，然后san1d10/1d20 ，接着传送到帐篷门口再来一次。

PC如果试图自己来扔

小丑会说：“不不不，先生。不要作弊。”（因为玩家自己扔硬币必然是正面向上，理由见最后。）

PC表示对小丑的不信任：

“哈哈哈哈哈哈，你不相信小丑芬葛，你居然连小丑都不相信。先生你简直要笑死我了，全世界的人都知道，小丑从不撒谎，小丑从不欺骗，小丑是世界上最好的人！”

PC如果磨磨唧唧，小丑就强行开始

然后过幸运，没过的话。

你看见小丑高兴的狂笑。接着趁你还没反应过来，它就闪电般的伸手握住了你的左手，再狠狠的按在了桌子上。你只见它的左手一闪，匕首就已经握在它的手上。

你看见它狰狞的大嘴冲你笑了笑，接着“咔嚓”一声！

你的小拇指被活生生的切下。

生命值减1，san减1d3（如果幸运一直不过就一直切，直到san值到底进入最后一层。如果，如果真有非洲人切完了十根手指。那就让他手指再长出来吧，总是能过的。）

它从桌子上捡起你的手指，在嘴里吮吸了一下，.扔进了那个铝筒。

“来，我们继续。小羊羔。”

如果过了

看着正面朝上的硬币，小丑似乎非常的惊讶。

“不……不可能……你，别，不，不要拿走我的手指！不要拿走我的手指！”

你看到它的表情从一开始的惊讶，很快变成了歇斯底里，同时夹杂着因为恐惧产生的泪水。

它苦苦的恳求你：“求求您，好心的先生，请不要拿走可怜的芬葛的手指。您可以拿着您的硬币离开。求求您了，芬葛知道一些东西，芬葛知道所有东西。”

玩家如果选择不要手指：

“哈，哈哈，谢……谢谢您，好心的先生。我马上告诉您，马上芬葛就告诉您所有的秘密。您也许会惊讶，逃生的路就在您的身……呃……呃……”

你正在聚精会神的听着小丑的话，突然看见它沾满了白粉的脖子猛地鼓了起来，它的话自然也被打断。你看见小丑仰着头翻着白眼，双手死死的抓着自己的脖子，双腿无力的蹬来蹬去，非常痛苦的样子。

接着这团卡在小丑脖子的东西迅速的上冲，很快就从小丑的嘴里喷出。

你看见了……手指。

无数还在活动的手指从小丑的嘴里喷出，如同呕吐物一般顺着小丑的下巴覆盖了它的衣服。这些从嘴里喷出的手指仿佛无穷无尽，掉到地上还会四处乱爬。

再看小丑，它早已双手下垂摊在椅子上一动不动，只是偶尔的抽搐仿佛证明它还活着。

San 1/1d4

玩家如果选择要手指

“不……”你看到芬葛眼里含满了泪水。但还是把手放在了桌子上，另一只手高高举起了匕首，接着狠狠的剁了下去！

鲜血四溅，一根不断扭动的白色手指躺在桌子上。

芬葛拿起手指，递给了你

“滚吧！你这畜生！拿着可怜的芬葛的手指！滚！”

它眼中的怒火简直可以化为实质，两排参差的尖牙气的咯咯作响。

你拿到了芬葛的手指和硬币

（请自由行动）【如果玩家能出去，那么这根手指将会出现在玩家的衣兜中。效果是让一次幸运鉴定直接通过，一个剧本使用一次。】

## 火柴之路

你走上了这条路，一条很寻常的、蜿蜒的土路。路上没有任何绿色的生命，也没有恼人的砾石，就是一条平坦、狭窄、死寂的小路。你走啊走啊，不知道走了多久，不知道走了多远。

逐渐地，你看见了点点绿色点缀在了路的两旁，两旁的雾也渐渐消散，隐隐约约你可以看到路两边高大的身影，像是一颗颗的树。

你走啊走啊，你走的越远，路边的绿色就越多。很快，你就发现自己已经走在了一条林间的小路上，高大的树木在两旁拱卫着小路，茂盛的青草随着微风轻轻点头，草丛中连绵又五颜六色的花朵伴随着你前行，你仿佛进入了童话世界里。

接着，你发现前面的路旁有一个树桩，树桩上有什么东西。

等你走近一看，发现那是一只穿着衣服的兔子。它正坐在树桩上低着头很沮丧的样子。在它身边，有着一把半人高的斧头。斧头和它萌萌的身材显得有些不成正比。



*这只兔子是只欺骗者，它被童话世界逐出，试图利用玩家一起回到童话世界。它在一开始会表演的很谦卑甚至懦弱。但是后面被拒绝后它就会展现它的暴躁并恶毒的诅咒玩家。*

它一开始并没有注意到你，直到你走近了之后，才听到你的脚步声。你看到它抬起头看了你一眼，然后猛地蹦了起来，站在了树桩上。

“哦，你好，你好人类。这可真是，真是太慌张了……”兔子手忙脚乱的整理起自己的衣着。

“突然有人来，我没什么……哦，对不起对不起我居然连自我介绍都忘了。”

“我是兔先生，唔，是童话世界的公民，因为被邪恶的魔法诅咒现在回不去了。人类，能告诉我你的名字吗，能给我你的帮助吗？”

“好的好的，XXX，真是好名字。”

“我是是童话世界的公民，因为被邪恶的魔法诅咒现在回不去了。”

“我的女王被囚禁，现在整个魔法世界都在猫头鹰的统治下。”  
“而它也死死把守着大门，不让我回去。”  
“我太过弱小，也没有力量和它对抗。”  
#抬起头看向你

“人类，请问你可以帮我吗”

“我刚刚还在头疼该怎么办才好呢。人类你简直是女神送给我的救星！跟我走，前面就是树的路，路的尽头就是童话世界。”

“对了，这把斧头你也带上吧。我太小了，拿不动它。也许前面的路我们用的上。”它毛绒绒的兔手指了指树桩上的斧头。

你拿起了斧头，发现它意外的沉重。除此之外，这就是一把普通的斧头。带着它你的敏捷及相关属性将降低20%。

你拖着斧子跟随着兔子在这童话世界里前进。很快，你来到了一个像是入口的地方，这里的树木不再笔直，而是在顶部弯曲，两两贴合，延伸出去仿佛一道拱门走廊。而在这树木走廊的前面，有一只带着礼帽穿着西装的猫头鹰在冷冷的看着你们。

“尊敬的人类你好，我是猫头鹰阿尔莫，我来这里是来阻止你和那只肮脏的兔子进入森林的。”

这时候你感觉到脚边的兔子拉了拉你的裤腿，接着你听到兔先生低声对你说。

“猫头鹰绑架了女皇，干掉它我们才能继续前进。”

*猫头鹰是童话世界的守门人。也是一名拥有强大力量的生物。就是它驱逐了兔子，同时也可以随时开放和封锁童话世界的门。它是一名绅士，非常有礼貌。*

下面是可能的提问和回答：

Q：为什么兔子是肮脏的？

A：因为它是一个下流又无耻的欺骗者，我们童话世界的毒瘤！/ 兔子会反驳：“猫头鹰才是个独裁者，它把反对它的动物都杀死或者驱逐了。”

Q：我能不能自己过去？

A：抱歉，朋友。森林中充满了童话，而人类的本性不适合童话，如果你进入了森林。要么你会被这个世界的意志抹除，要么你身上的毒素会污染这个仙境。回去吧，人类。回到你那污秽的现实。那是你诞生、也是唯一适合你们的地方。/ 兔子会威胁玩家，“你没有一个领路人，就算进入童话世界里也会很快迷失，不知道会遇到多大的危险。”

在这里，兔子会不断低声罗列罪名，控诉猫头鹰的暴行。而猫头鹰则是一直冷眼看着玩家，玩家不答话猫头鹰也不会主动回答。

（如果玩家听从兔子的话，或者执意进入森林）

你认同兔子的话/你被猫头鹰的傲慢激怒了。拖着斧头冲向猫头鹰打算硬闯。但是没等你冲到走廊前，猫头鹰就已经预知到了你的行动。

它只是挥了挥翅膀，你就感觉一股庞然的风力向你席卷而来，将你如同一根枯草一般吹的飞了出去。所幸这里都是草地，你没有被摔伤。

等你从眩晕和震惊中清醒过来后，发现前方哪里还有什么走廊和猫头鹰，只有一面熟悉的白雾墙耸立在天地间。

这时候你听到旁边传来了一个尖锐又恶毒的声音，你能认出来这个陪伴了你一路的声音来自何人。“废物！垃圾！空有那么大的身体居然这么蠢！像你这样的蠢货就活该活活困死在这里！告诉你，你一辈子都不要想出去了！死在这里吧！”

你抬起头，看见兔先生站在茂密的树丛前，大声的辱骂你。在你有什么动作之前，它就一转头钻进了茂密的丛林中，不见了踪影。

（玩家选择听从劝告）

看到你没有硬闯走廊的意图，兔先生狠狠的啐了一口。然后用让你眼花的动作蹦跳着窜进了路两边的树丛中消失不见了。而猫头鹰则是对你鞠了一躬，开口说道：

“谢谢你的理解，人类。你明白什么是对的，什么是错的。我很清楚你接下来面对的恐怖存在是何等的伟大，也很清楚你现在的迷惘。虽然我无法给你什么实质的帮助，但是我希望这还能有点用。”随着猫头鹰的话语，它扇动了一下翅膀，你感到自己混沌的大脑中冒出了一丝清凉。（回复2d4点san）

“现在，请回头吧。我也会把这个入口从这里移走。”猫头鹰做出了“请”的手势。接着它转身飞进了走廊，不知从何而来的白雾出现组成了雾墙，把猫头鹰和它身处的走廊都遮住了。

玩家如果试图走进雾中，会在一段时间的跋涉后回到原地。

你拖着斧子原路返还，一路上的所见所闻让你思绪纷杂万千。就在你一边思考一边赶路的时候，你远远的看见两根柱子挡在了路上。在你来的时候，路上明明什么东西都没有。等你走进一看，这哪里是两根柱子，分明是一双高耸入云的长腿。

“喂？下面有人吗？”还没等你细看，你听到天空云上传来了一个遥远又浑厚的声音。

（玩家选择观察）：你看见了一双皮鞋的大脚站在地上，往上看是彩色的袜子，再往上就是一条棕色的西装裤。你高高的仰起头试图再往上看，发现两条腿直接延伸到云中，你连这个巨人的腰都看不见。

（下面是杜沃尔夫可能的对话）

“你好，朋友，我叫杜沃尔夫，是童话世界的守门人”

“抱歉我太高了，没办法和你握手”  
“朋友，你来这里，是想要出去吗？”

“我负责阻拦想要从童话世界出去的生命”

“抱歉，我负责看管这个世界的进出。朋友，我的职责让我不能放你出去”

“好了好了，矮子，我已经说的很明白了，我不会让你出去的”

“抱歉，朋友。任何人，任何生命，任何存在，我都不能放他出去。”  
“这是我存在的意义，也是我的责任。”

任凭你怎么叫喊，杜沃尔夫不再理会你。

【杜沃尔夫也是个礼貌的人，但没有多少耐心，无论如何仅靠语言都不会让玩家出去】

（玩家试图用其他手段通过）

你发现虽然巨人两腿间的缝隙过一个人绰绰有余，但是当你想要钻过去的时候，却发现有一股神秘力量挡住了你。正当你想要尝试别的方法，天空传来了杜沃尔夫的嘲讽：“别费功夫了，朋友。只要我还站在这里，你没有办法离开。”

（玩家试图返回）

你决定不和守卫继续墨迹，想要返回到森林。结果你刚一回头，就发现来的路已经被雾墙所替代。你已经没有退路。

【这里玩家只有打断巨人的腿才能出去，不然就会被困在这里】

【玩家可以选择用斧头，劈断巨人的腿。也可以过一个力量打断它。（低于10就是困难，高于的话就有加成）】

（玩家砍断以后）

你举起斧头，狠狠的砍在了巨人的腿上，沉重的利斧像砍木柴一样干脆利落的砍断了他的左腿。瞬间，你听到了一声响彻天际的哀嚎。

你看到了白色的骨茬，粉红的肌肉，淡黄色的脊髓和喷泉般涌出的鲜血。

你不敢多看，马上举起斧头砍断了他第二条腿。

然后你就听到杜沃尔夫惨嚎着，如同被锯倒的大树一般，倒向了侧面的森林。路上仅剩下两个不断涌出鲜血的断脚立在原地。

你发现手中的斧头不知道为何在沾了他的鲜血后，就仿佛被腐蚀了一般，迅速的生锈、老化，最后在你的手上化成了齑粉。飘落到了地上。

你可以离开了。

（玩家行动）

（玩家打断以后）

你双手合拢高高举起，狠狠的砸在了巨人的腿上，巨人的腿比你想的更脆弱，如同木棍一样被你干脆利落的砸断。瞬间，你听到了一声响彻天际的哀嚎。

你看到了白色的骨茬，粉红的肌肉，淡黄色的脊髓和喷泉般涌出的鲜血。

你不敢多看，喘了口气就再次举起双手打断了他第二条腿。

然后你就听到杜沃尔夫惨嚎着，如同被锯倒的大树一般，倒向了侧面的森林。路上仅剩下两个不断涌出鲜血的断脚立在原地。

你发现沾染了他鲜血的手，仿佛被浸入了开水一般，烫的你差点叫出来。（生命损失1d3）

你可以离开了。

## 汉克之路

（牌子上画的是一个小女孩的简单侧影）【三条路都有人走过才能走通】

你们走上了这条路，一条很寻常的、蜿蜒的土路。路上没有任何绿色的生命，也没有恼人的砾石，就是一条平坦、狭窄、死寂的小路。

随着你们的前进，你们看到道路两旁的雾中出现了一个又一个对称的光点，平均每10米出现一对。

随着你们的深入，雾越发的稀薄。你们发现自己原来走在一个砖砌的隧道中，两边的光点是隧道墙壁上摇曳的火把。

火把闪烁，你们看到隧道两边都是一个又一个被铁栅栏封闭的监牢。牢中漆黑一片，似乎任何的光线都无法照射进去，你们也听不到这些监牢中有任何声音。仿佛只是一个个无光的空牢房。

你们忍住心理上的不适，往前继续走着。

突然！你们左边的牢房有个人猛地扑到了栅栏上，发出了“砰”的巨响。

你们向左边望去，惊讶的发现那个人的脸你们认识！那张脸，和XXX（某一个PC）一模一样。

你们看见这个和XX长相一样的人正双手紧抓栅栏，脸上的表情狰狞可怕，尤其是他/她紧闭着的双眼中有一行血水流下。他用变了调的嘶哑声音，大声反复哭嚎着：“求求你了！！放我出去！！”。

目睹了这样骇人的一幕，全员过一个2/4的sancheck

（全员自由行动）

（观察或类似行动）你惊讶的发现这个人的脖子上挂了一把小巧的金色钥匙，看形状正是他所在牢房的钥匙。正当你想要进一步行动时，一双漆黑的手从黑暗中猛地伸出！一把扼住了他/她的脖子，用力之猛简直要把他的脖子折断一样！

这个和XXX很像的人脸上瞬间布满了痛苦之色，双手也从栏杆上放下，无力的抓挠着脖子上的黑手。然后他就被那双黑手猛地拉回了黑暗，只留下了一连串不清晰的惨叫。

全员sc 1/1d6

（其他动作）你发现触碰不到这个人。他对你的行动也无动于衷，只是一昧的哀嚎着：“求求你们了！！放我出去！！”

然后接下来，玩家一路前进。

你们怀揣着恐惧，继续前进。

突然，你们右边的监牢里传来了熟悉的惨嚎

求求你们了！！放我出去！！

你们往右边看去，发现这一次，是一个和XXX长相相同的人在呼救。

和之前一样的场景，使你们收到的剧烈的惊吓。虽然这一幕仍然恐怖，但你们已经不像第一次那么害怕。

而后，你们同样发现了他脖子上的牢房钥匙。他也同样被一双黑手扼住拉走。同样的，你们也感觉到恐惧，但已经有些适应。

过一个SC 2/1d6

两个人全部看完了之后。

你们心中只有疑惑，和更多的疑惑。

幸运的是，周围的牢房再也没有过动静。你们就这么战战兢兢的向监牢更深处走去，终于，你们看见了前方的路被一堵墙挡住，墙上则是一扇关闭的白色木门。

这是一扇普通的门，可以直接推开。只要推开门，就全员进入第三层。

当然耗时过长，16次幻觉之后，也会进入第三层。

# 第三层：藏于心底的黑暗

你们感觉到了一阵恍惚。

周围的一切都像是被劲风袭过的水塘一般，飘荡起一层一层的波纹。而每一次波纹激荡，整个世界的颜色都会减弱那么几分。

已经恢复了记忆的你们，明白这是你们即将进入汉克最深层意识的前兆……

白色……

空旷……

纯净……

这是汉克的意识最深处给你们的第一印象。没有距离，没有颜色，没有物体，只有一个褪尽颜色的男人，呆呆的站在离你们不远处。



你们明白，这是汉克。最本质的汉克。

从以往进入心灵的经验来看，此刻这个最本质的汉克应该对你们的到来有所表示才对。或惊讶，或愤怒，或热情，或喜悦。因人而异。但唯独此时的冷漠是最不可能，除非他的感情已经消失殆尽。

但现实就是如此，汉克就这么的站着，抬着头不知道在看着什么……

当然，马上你们就明白他在看什么。

因为有什么东西“进来了”。

不，不能说是“进来”，而是出现，从汉克的人性之下出现。

人性之下，有着比最深的心灵还要深邃的地方，那里是人类这个种族自诞生以来就深深铭刻在基因中的恐惧。

那是人类蜷缩在洞穴中，对外面喧闹黑夜的恐惧。是人类在苦寻果实果腹时，看见天火毁灭森林大地的恐惧。是人类在亿万年前，第一次意识到那些存在的恐惧。

所有的一切，就是蝼蚁对伟大的恐惧。

你们的精神能够感受到这一切，某个伟大的存在，某个不可言说的存在，某个代表着毁灭也孕育了一切的存在！正逐渐地从汉克的本能恐惧中浮现，即将降临在你们所在的精神空间！

不能“看见”祂！不能“听见”祂！不能“触碰”祂！不能“崇拜”祂！不能“赞颂”祂！不能……“知道”祂！！

逃出去！！！！

一定要在祂降临之前逃出去！！！！

留给你们的时间已经不多了。

恐慌占据了你们全部的内心，你们的本能声嘶力竭的告诉你们要逃出去！但是在这没有距离没有方向的精神空间。你们该如何逃跑？

（玩家有十分钟的时间尝试逃跑）

KP可以在时间还有五分钟和最后一分钟的时候让玩家们过灵感，给出下面的提示：

五分钟

你回想起自己经历过的场景，那些会是逃生的提示吗？

一分钟

想想看，你都经历了什么，才“离开”了场景？

（如果有玩家逃跑了，那么剩余玩家会看到：“在做了那奇怪的动作后，XXX突然消失在了你们的感知中。”）

在这里每个玩家都需要正确使用他们的返回物进行一次“仪式”以离开。

陀螺玩家需要按照 正反正的顺序转动陀螺。这是最简单的谜题，芭蕾舞演员的暗示浅显易懂。

硬币玩家需要 抛硬币，且硬币必然会是正面。 小丑说的话就是提示。

火柴玩家需要 折断两根火柴。 提示是打断巨人的双腿才能离开。

# 结局

结局一：感知伟大存在投影

太迟了！太迟了！太迟了！！！！

蝼蚁不该面对自己的命运挣扎。

接受这伟大的存在吧！接受这万古的唯一吧！听啊，那是多么美妙的声音！看啊，那是世间一切的颜色！

直面阿撒托斯是一个1d10/1d100的鉴定

(san归零的）

XX的脸上露出了幸福的笑容。那笑容如此的动人，纯粹的仿佛襁褓中的婴儿……

XX的心灵世界彻底的和汉克的心灵融为了一体。

而他的精神则和汉克一样，被伟大存在的“真实”，侵蚀的分毫不剩。

但他是幸福的，因为起码在一瞬间，他明白了“真实”。

（san还有剩的）

你猛地醒过来，大汗淋漓仿佛做了一个恐怖绝伦的噩梦。梦的具体内容你已经无法想起，只是那份大恐怖仍然环绕在你的心头。

你擦了擦头上的汗，看到了躺在病床上的汉克，和自己两个似乎昏迷过去的同伴。你回忆起了一切，也明白自己做了什么样的蠢事。不过还好，最后这只是一场梦，或者说只是些逼真的幻象罢了。

正当你暗自庆幸于自己的回归，你突然发现，病床上躺的不是汉克！

病床上的脸，分明是你自己的！

你吓坏了，哀嚎着跑出了病房。路上所有人都在奇怪的看着你，而你却惊骇的发现他们所有人都长着同一张脸！你的脸！

你不敢停下面对这份恐怖，只敢不停地跑。终于你再也跑不动了，你撑着膝盖气喘吁吁。

等到你缓过劲来，你惊讶的发现你来到了一个绝对不是现实空间的地方。

你来到了一个大街，一个两边建筑都仿佛被罩在了磨砂玻璃下的大街。你绝望的回头看去，发现了一面突兀却又顶天立地的雾墙。

欢迎回来。

（无论san剩余多少，直面阿撒托斯都是LOST结局。区别是变成只知道吃喝排泄的傻子，还是变成永远被困在幻觉中的疯子）

结局二：使用返回物

你的动作起作用了！

你感觉周围的一切都以光速离你远去，你的所有感知都越发的稀薄、模糊……

你醒来了。

这一切都像是一场噩梦。

虽然你很庆幸自己能够死里逃生，但也有一丝若有若无的遗憾萦绕在心头。

你明白自己曾经有机会触碰世界的本源。

当然，现在说这些都已经晚了。

你没有理会两个同伴的死活，更不会去关心汉克的命运。

你只是拿了把椅子，来到了病房的窗户旁，静静地坐了下来，看起了窗外的月亮。

月色真美。

（回复1d10 san值，克苏鲁神话值+1d5）

隐藏结局：在第二层偷跑

你的动作起作用了！

你感觉周围的一切都以光速离你远去，你的所有感知都越发的稀薄、模糊……

你醒来了。

这一切都像是一场噩梦。

你看着躺在其他两张床上的同伴和中间同样沉睡的汉克。心里有着一点愧疚。

你不知道他们是否还能醒来。

但你还活着，这就够了。

你摇了摇头，不去想以后的事情。只是拿了把椅子，来到了病房的窗户旁，静静地坐了下来，看起了窗外的月亮。

月色真美。

（回复1d10 san值）