

KU'DAMM 666

模组信息

模组名称：选帝侯大街 666 号

游玩推荐时间人数：语音团/面团：少于 3 小时；
2~3 人

模组简介：德国柏林 1924~1928。一则混合着地狱景色和幽默风格的穿插式短篇模组，在魏玛的黄金时代，探索当时欧洲最大的奢品商场之一——卡迪威 (KaDeWe)，同时探寻一部失传电影的背后故事。



游戏背景时间

本模组特别建议游玩背景时间为 1924 年到 1928 年，即恶性通胀之后到大萧条之前。若要改为的其它时间段，模组中的许多其它背景设置需要守秘人注意一并修改。

当前版本发布时的作者：黄狗 (Bilibili @一条莫名其妙的黄狗)

当前版本发布时的作者联系方式：
hgyellowdog@outlook.com，欢迎合作联系

无版权声明

CC0 1.0  


This work is marked with CC0 1.0 Universal. To view a copy of this license, visit

<https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>

本作品 标有 CC0 1.0。要查看此许可证的副本，请访问

<https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>

无版权

 在法律允许的范围内，将作品与本契约相关联的人放弃了他或她根据全球版权法对作品的所有权利，包括所有相关权和邻接权，从而将作品奉献给公有领域。

您可以复制、修改、分发和执行作品，甚至出于商业目的，所有这些都无需征得许可。请参阅下面的其他信息。

其他条件

任何人的专利权或商标权均不受 CC0 的影响，其他人对作品或作品的使用方式可能拥有的权利（例如公开权或隐私权）也不受影响。

除非另有明确说明，否则在适用法律允许的最大范围内，将作品与本契约相关联的人对作品不作任何保证，也不对作品的所有使用承担责任。

在使用或引用作品时，您不应暗示作者或肯定者的认可。

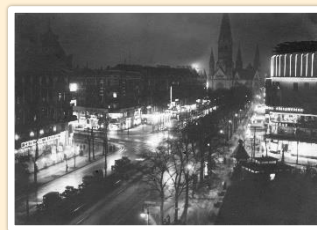
本模组被设计为适合穿插在同时代柏林长模组之中的搞笑轻松短篇支线，以几个小型封闭解谜游戏为核心，放松玩家在漫长调查间的心情。因此，并未设置过多强制性导入背景，也并非完全完整的故事。请守秘人注意按需使用并修改本模组。

本模组仅为纯粹的娱乐用途而写；本模组写作过程中，没有任何对政治内容的明示或者暗示，亦无任何讨论时事、历史事件、现实世界道理、哲学原理的潜在内容。请勿产生无关联想或基于此模组对作者产生无关评价。

守秘人信息

地点简介

选帝侯大街 Kurfürstendamm



选帝侯大街

简称“库达姆(Ku'damm)”，得名于勃兰登堡选帝侯，位于柏林西部的夏洛滕堡：该地区于 1920 年《大柏林法案》通过之前是独立的市镇，之后并入柏林。

1882 年在西南端哈伦塞测试过世上第一台无轨电车后，选帝侯大街在 1886 年完工建成。起初，它只是“西方”一条从公寓改来的富人住宅街，但在接下来迅速变为这座城市文化交流、新兴娱乐和大众消费及商业的中心，柏林的第二个“心脏”。到 20 世纪 20 年代，选帝侯大街已经赫然成为国际著名的旅游景点，和全德国最繁荣的新文化和商业地带之一。摄影师、画家、文学家、哲学家、音乐家、导演、演员、纷纷定居于此，电影院、餐厅、咖啡馆、酒吧、歌舞厅、百货商场在街边争相长出，到访者能在这里见到所有文化、肤色、语种、阶级的人和所有的观点。这是包容性和进取活力的汇聚点，现代性的顶峰，选帝侯大街。

根据笔者能找的资料，选帝侯大街上编号最大



选帝侯大街及卡迪威周边地图（改自《Berlin and its Environs》英文版附带地图）

的建筑是 237 号：“天堂与地狱”餐厅和蒙马特歌舞厅，选帝侯大街与兰克大街的交接处，奥古斯特-维多利亚广场的一角。

卡迪威 KaDeWe



西方百货大楼

全称西方百货大楼（Kaufhaus des Westens），在夏洛滕堡，位于选帝侯大街末端奥古斯特-维多利亚广场的东南边，维滕贝格广场上。其名中的“西方”意为 1871 年德意志帝国成立后，蒂尔加滕、夏洛滕堡和维尔默斯多夫等快速发展的柏林西部地区。

卡迪威在 20 世纪 20 年代是一座钢筋混凝土建成的严肃新古典主义建筑，它共有七层，其功能分别是：第一层——入口大堂和小型奢侈品，高端化妆品、配饰、珠宝、手提包等；第二到第五层——时装、皮具等奢侈品、体育用品和少数咖啡馆；第六层——美食广场、熟食部门和各类餐厅；第七层——玻璃穹顶下的餐厅区、一些商场行政部门、收货区、仓库、火警和医务室。（每层具体结构存疑，笔者无法找到确定的详细资料，此处仅供大致参考）。

作为欧洲最高端奢华的百货商店之一，同时也是柏林最受欢迎的购物场所之一和城市繁华商业的中心，卡迪威配备了多部极为先进的有精致挡门的电梯。为了在夏天纳凉，这里还有巨大的通风窗、通风橱和可以自动喷水雾的电风扇。商场里往往人满为患，且几乎半数为外国人（通货膨胀时更多）——俄罗斯人、土耳其人、意大利人、日本人、中国人、美国人、英国人、法国人等。要注意，卡迪威价格定位较高，期望更低定价的消费者会更多选择亚历山大广场周围的平价商场——所有人都能去百货商场。

主要人物简介

魔鬼 Der Teufel

——祖母的心肝宝贝、选帝侯大街的失败者、折磨灵魂的娱乐者、来自地狱



魔鬼

1300 年 4 月，但丁的确去过地狱，但只是地狱的其中一个。一群来自异界的智慧生物，自诩人类灵魂的管理者。他们被人类称作撒旦、恶魔或魔鬼，他们的地界被称为地狱。他们能够复制濒死人类的意识（人类称之为灵魂），然后收集拿来折磨玩乐——这是他们之间近几十个世纪来流行的娱乐方式。作为拥有自己地狱的成年体，这名魔鬼也喜欢这么玩。

进入 20 世纪，他发现家族手底下来自选帝侯大街的灵魂越来越多，逐渐对这片地区产生了兴趣，于是决定亲自去柏林看看，顺便为自己的地狱预选要在未来收集过去的有趣灵魂。带着祖母送给他的印钞机，魔鬼于 1911 年的一天在威廉皇帝纪念教堂的顶楼显身，随后化身一名绅士在选帝侯大街闯荡。在经历失恋、被诈骗、被抢劫、创业失败后，他最终感到人间险恶，灰溜溜地逃回了他家的地狱，依偎在他祖母温暖而安全的身旁。

可没成想，1920 年，魔鬼愤怒地发现，他 1911 年的那些事竟莫名其妙地被人类发现并拍成了电影——《选帝侯大街》。没办法，他只好开动祖母送他的印钞机，雇佣许多无名的街头小偷，坚持不懈地偷取世界各地《选帝侯大街》的胶卷，誓要收集所有的副本，销毁它们，让这部电影在人间销声匿迹。

罗莎·瓦莱蒂 Rosa Valetti

——演员、歌手、歌舞表演艺术家、咖啡厅老板、歌舞厅老板、左翼活动家、来自德国



罗莎·瓦莱蒂

罗莎·爱丽丝·瓦伦丁在 1876 年出生于柏林，她的哥哥也是演员。起初在剧院中表演，后来出演于歌舞厅，然后 1911 年开始作为演员拍电影。1920 年，她在选帝侯大街 18 号西方咖啡馆的旧址上创办了自大狂咖

啡馆，在那里表演弗里德里希·霍兰德和库尔特·图霍夫斯基为她作的曲目；她同年拍摄了《选帝侯大街》。

1922 年，自大狂咖啡馆因受通货膨胀影响而关闭。通胀过去后，她又开了自己的莱卡特歌舞厅，之后又有兰佩咖啡馆，1928 年再和埃里希·艾内格合作开办浮动歌舞厅拉里法里。瓦莱蒂喜欢各种某方面讽刺作品，坚持歌舞表演应作为表达自己某方面批评观点的手段。

如果不出什么意外，1928 年，她参演著名的《三便士歌剧》；1930 年，她在玛琳·黛德丽主演的《蓝天使》中出演配角。在此期间，她大获成功。1933 年，纳粹上台后，她受迫害而流亡了，移居奥地利，在维也纳和布拉格演出，次年终结了这二十多年的电影演员生涯。1936 年，她移居托管巴勒斯坦地区。1937 年，她在奥地利的维也纳去世，并葬在那里。她一生坚持自己的演艺事业，与路德维希·罗斯育有一女：莉丝·瓦莱蒂，演员。

亨利·谢 Henry Sze

——前工程师、前演员、魔鬼的侍应生、来自中国



亨利·谢

1885 年，“Tzeching Sze（暂时无法找到原始中文，笔者认为可能是“谢则行”。望补充）”出生于中国上海，1904 年前往美国纽约的雪城大学学习机械和工程学，1917 年在柏林的路德维希·罗威股份公司开始任职设计工程师。在德国，他始终使用“Henry Sze（亨利·谢）”这个名字。

工作至 1919 年，谢被导演乔·梅物色为《世界情妇》的主角之一，从此开始他的演员生涯，拍摄了数

部电影，其中就包括《选帝侯大街》。通货膨胀恶化前，他小有名气，接受过多家报社采访。1924 年，出演遭遇审查（理由为：具有美化犯罪的倾向）而没能成功的《扎拉莫尔特》后，他的演员生涯就此结束了，世人再无他的消息。

但不为人知的是，在魔鬼试图偷取谢的电影胶卷时，谢也像调查员一样，跟着小偷进了地狱。随后，他以要把魔鬼偷胶卷的背后原因散播出去为由，要挟魔鬼给他找活儿干、发工资——谢当时还在找工作。于是他便能每天在地狱的吧台为魔鬼接待几小时客人，领着永恒印钞机发的工资，与妻子埃尔娜（Erna，原名 Engelhardt）过着稳定的生活，偶尔还去地狱里躲躲人间的灾祸。直到 1967 年，亨利·谢在西德北莱茵-威斯特法伦州的阿尔滕贝格逝世。

理查德·奥斯瓦尔德 Richard Oswald

——电影导演、神秘学的合作者、来自奥地利



理查德·奥斯瓦尔德

理查德·W·奥恩斯坦（Richard W. Ornstein），艺名来自挪威剧作家、诗人亨利克·易卜生所作戏剧《群鬼》中的一名角色：奥斯瓦尔德。

奥恩斯坦 1880 年生在奥地利维也纳，1899 年由德国巴伐利亚进入戏剧界，后几年于德国、捷克、斯洛伐克与奥地利等地的剧院中穿梭。1913 年，与妻子结婚在柏林，诞一女露丝；1914 年，被儿时好友在 Vitascope GmbH 公司雇佣，作为剧作家广告专家，同年作出第一部电影《奇案》，即便因宣扬和平遭审核禁止。后来每年，他都有数部电影上映，成为德国知名电影导演之一。

世界大战结束，来到 1919 年。奥恩斯坦创办了

《选帝侯大街》

首映：1920 年 7 月 21 日—柏林，理查德·奥斯瓦尔德·利希茨皮耶尔剧院—6 幕剧（首映日期或地点存疑）

禁止青少年观看

演员：康拉德·维特（饰 魔鬼）；埃尔娜·莫雷纳（饰 冯·阿拉迪夫人）；阿斯塔·尼尔森（饰 莉莉和厨子玛利亚）；鲁道夫·福斯特（饰 恩斯特·达弗）；西奥多·洛斯（饰 拉乌尔·哈塞尔格恩）；保罗·摩根（饰 弗里茨）；亨利·谢（饰 李博士）；罗莎·瓦莱蒂（饰 莱瑟夫人）

制片人/导演：理查德·奥斯瓦尔德；编剧：理查德·奥斯瓦尔德；布景设计：汉斯·德雷尔；摄影：卡尔·霍夫曼、阿克塞尔·格拉特基亚尔；音乐（戏剧）：爱德华·梅

自己的发行商公司，然后收购一家剧院（原康德大街 163 号的普林泽斯剧院，收购后改名理查德·奥斯瓦尔德·利希特剧院，直到 1926 年）。期间，在寻找关于神秘学新题材的过程中，他认识了柏林的神秘学书商欧根·格罗什。相识不久后，后者为其提供了一段奇异的剧本概念——这来自格罗什窥见魔鬼在 1911 年生活的片段；于是在 1920 年，电影《选帝侯大街》诞生了。

又之后几年，奥恩斯坦与康拉德·维特、海因茨·乌尔斯坦、利奥波德·杰斯纳和海因里希·内本扎尔等人接联合创办多家电影公司。他作为奥斯瓦尔德，是教育电影（Aufklärungsfilm）的创造者和惊悚片（Horrorfilm）的早期代表导演，致力于揭露社会在性方面的禁忌话题与断罪状况，批判德国法律中相关条文的不合理与歧视性。

纳粹在 1933 年上台后，奥恩斯坦因受其种族主义迫害，他在德国的生活就此被终结，此后拍摄电影的数量屈指可数。历经五年颠沛流离，从奥地利到法国到荷兰到英国，奥恩斯坦最终于 1938 年底移民美国。最后，他不停歇的导演生涯停止在 1951。1962 年，奥恩斯坦去西德，北莱茵-威斯特法伦州的杜塞尔多夫探望亲戚，又在意大利罗马探望拍电影的儿子。他当时得了重病，次年死在西德杜塞尔多夫。

《选帝侯大街》(续)

情节概要：魔鬼无聊得要死，对地狱感到厌倦。他发现地狱中越来越多的迷失灵魂来自选帝侯大街，于是决定化身为人，亲自去选帝侯大街看看，寻找适合进入地狱或者为地狱服务的人。他的祖母给了他一台印钞机，这样他就好在人类社会的污水池里发泄情绪。

他从威廉皇帝纪念教堂的塔顶上醒来，进入了人类世界。印了几张钞票，他到一家裁缝店，借口衣服在化装舞会上被偷了，然后给自己了件漂漂亮亮的衣服。魔鬼假扮成绅士，走在街上，租进寄宿公寓的房间，开始了在选帝侯大街的那样广告里的冒险。

在中国“向导”李博士的带领下，魔鬼结识女孩和女人。莉莉·阿斯塔·尼尔森是个漂亮的时髦女孩，魔鬼陶醉于她，她渴望去看电影，最终她在那谋生；玛丽亚是个厨子，早已结婚了，她又被魔鬼在后来沉醉上了。魔鬼创办了家电影公司，要做电影，他做得很烂，还被嘲笑了。之后，魔鬼浸淫在选帝侯大街寻欢作乐的生活当中，其中那么一回，他被骗了且被抢了！

最终，他发觉，即便是魔鬼，也并非选帝侯大街的对手；而比起这条街，地狱竟是个更好的地方。他回到了他渴盼的安全的地狱家园，在祖母的身边，他重新开始找回自我。

开幕：法餐品鉴师

无论是曾经常常光顾自大狂咖啡馆的老顾客、演艺圈的合作伙伴、抑或只是老朋友相聚，这天正午，罗莎·瓦莱蒂约上调查员们，在卡迪威第六层的一家餐厅里聚会。如果调查员们让瓦莱蒂选餐厅，聚餐地址将会是这家虚构的法餐厅“巴黎星辰宫（Étoile de Paris）”。

聚餐

聚餐开始之前，调查员可能想在现实中的卡迪威游

玩一番。守秘人应按照相关历史资料为玩家重构卡迪威的结构和游玩体验，在此不加赘述。若没有特殊说明，瓦莱蒂会是最先到的。餐厅里边有座位，门外也有，围着半圈装饰用的围栏。瓦莱蒂就坐在门外靠近围栏口的一桌上，和桌上的一本菜单一起等待调查员；一桌旁放了四把椅子。如果聚餐人数大于4人，瓦莱蒂会主动喊服务员来添椅子。若有其它情况，如餐桌在门内，请守秘人按实际情况修改接下来的事件细节，并保证瓦莱蒂的胶卷能被偷走。餐厅的具体地点与**地狱入口**有些距离。

走过商场干净得像镜子的瓷砖和实木道路，坐到位上，电风扇送风凉爽，暖黄色电灯的光舒适且稳定，熙熙攘攘的人流在餐厅围栏外经过。伴着商场广播中优雅欢快的爵士乐，服务员为调查员分发菜单，然后建议调查员把随身的行李（手提包等）放在餐桌一侧的竹制编织篮筐里，大衣则可以挂在椅背上或者交给服务员挂起来。如果用餐地点在巴黎星辰宫或其他法餐厅，菜单上可能有：红酒炖鸡、香煎蜗牛、法式海鲜汤、鹅肝酱和焦糖布丁等。

向置物筐里放东西时，调查员会看见瓦莱蒂已经放在筐里的东西：一个LV牌精致女士手提包，和一个比一部书更大的粗笨黑箱子。前者是瓦莱蒂随身带的包，后者则装着电影《选帝侯大街》的胶卷副本。问她，她会说是这次聚餐后，要顺路拿给以前合作过的理查德·奥斯瓦尔德导演的——他要用到这电影的胶卷，可他的那份被偷了。杀青后，每个演员都获赠一份电影胶卷，但现在联系几人都没有。所幸，瓦莱蒂还能找到。所以他们要去一家专卖神秘学书籍的书店会面，店主是欧根·格罗什（Eugen Grosche，真名 Gregor A. Gregorius，神秘学爱好者，时时举办占星术和神秘学课程，组织了些神秘学结社，是杂志

枪支管控

虽然暴力武器在本模组中并不重要，但玩家很可能提出要携带。则守秘人当告知：1922年7月《共和国保护法》颁布并实行后，如非特殊职业需要，或持有很难获取的持枪证明，在德意志帝国内携带或保存枪支都会违法。还要提醒有些不太清楚的玩家：故意伤人或杀人也都违法，要坐牢。

书商和出版商)。

教育检定成功或任何喜欢看电影的调查员都会想起，罗莎·瓦莱蒂和理查德·奥斯瓦尔德的合作，那应当是于1920年上映的《选帝侯大街》了。此处该向调查员说明该电影的大致情况。如果也问瓦莱蒂，她会热情应答。



调查员也可能会要求吃这家著名的卡迪威美食大厅

偷我的包！

寒暄一阵，菜上齐了。享用美食，待调查员沉浸于聚餐的氛围中，放松警惕，一名青年小偷伺机而动，立马朝调查员与瓦莱蒂聚餐的这一桌飞奔而来！他是魔鬼雇佣的小偷，目标在瓦莱蒂的胶卷。但为了（小偷）图方便和引导调查员，小偷会连带放有调查员物品的整个篮筐一把抢走。

只有当一名调查员**侦查**检定和困难**敏捷**检定同时成功，他才能在小偷抢走置物筐前，有能力进行1个行动。如果这样，小偷也没能成功，保安会将小偷拉出餐厅外，服务员则来报警和安抚调查员。当调查员的注意力都集中在先前的小偷上时——突然，两名青年从人群里冲出，也试着要抢走放有那盒胶卷的容器，最好能带上调查员的物品一起。他们也是魔鬼雇佣的，有相同的目标。无论如何，要进入游玩这个模组，守秘人都要使这里的抢劫成功。

抢成功后，小偷就要开始逃跑。无论是1个还是多个小偷，他们的最终目的地都是位于地图下侧电梯旁一家凭空出现的无人店铺：那里是**地狱入口**。心急于拿回自己或瓦莱蒂物品的调查员，可能直接上前追小偷去，或者可能提出要去医院（如果受伤）、去报警等警察。如果是后两者，有相关背景的调查员会想起：去医院，光是路上就要花好久；去报警，如果价值比5000马克更低，那么忙的警察一般都不会管。到那时，小偷早就带着赃物跑远了。

活人的特权，以及购物和死亡

注意！这一段是为守秘人解释模组内交互机制而写，本模组的解谜乐趣从根本上基于玩家对这些机制的探索和应用。请务必不要将此部分文字直接展示给玩家。

在整个模组的三层地狱场景里，除了地面、地板、电梯和调查员以外的所有物体，都可分为两类：**地狱物体**和**灵魂物体**。对于在这里受苦的死人灵魂，这两类对其没有区别：都可互动、都不可穿透，就如人间的正常物体之于正常人一样。但对于还活着的调查员，它们各有特性。

地狱物体是构造魔鬼地界的基本物体。如果一个物体不含有灵魂，那么它就是地狱物体。当调查员对其施力或压强较小时，地狱物体对调查员而言就是普通物体；施力或压强较大时，调查员身上衣物等来自人间的随身物品，还有除了头部以外的身体部分，都会像穿过空气一样不受什么阻力地透过地狱物体穿过去——当力或压强变小，它们对调查员又成了普通物体，若这时调查员的肢体还在物体之中，在交错的部分轻微移动或稍稍施力会使调查员感到撕裂的疼痛。为方便理解，守秘人可以将之想象为直觉上的性质相反的非牛顿流体（只是宏观简单的直觉上，此处不讨论严谨的物理内容）。

灵魂物体含有灵魂，就像调查员的头部一样，对于调查员自己，都像普通物体，无论施予的力和压强大或小。模组中，灵魂物体的出现会特殊说明，否则一个物体就为地板或地狱物体。

商铺里卖的**商品**含有购买者支付的部分灵魂，也属于部分的**灵魂物品**，可以在调查员施予较大的力时不被穿透。要注意，尽管推销员会向调查员推销商品，售货机的按钮也可以按下，但调查员没法购买它们，除非他以死人灵魂的形式参与本模组的情景。与其互动也不会消耗活人的寿命。

地狱里的受苦灵魂既不是**地狱物体**，也不是**灵魂物体**。对于调查员，他们就像幻象。

这里，行动起来的调查员将与小偷在商场密密麻麻的人流和错综复杂的商场道路中展开一场追逐战，守秘人可以使用标准的追逐规则，抑或可自行简化流程（如只进行2到3次敏捷对抗）。回合快结束时，小偷一步溜进一家敞开着门、没有窗户、没有往来顾客的店。外面的装饰是巴洛克式的。如果调查员分批先后到来，这门会显现出逐渐关闭的趋势，到最后一批调查员来，门只剩下一条缝，像马上要关了。如果只有部分调查员追上去，瓦莱蒂和一旁的其他人会不断担心追走的调查员的安全，并由一名保安引路，促使调查员会和。如果邀请瓦莱蒂加入追逐，她会因显出明显的体力不支，而非常落后于调查员。

调查员需要知道，卡迪威以前似乎从没有过这家店，在这个位置，而其他顾客也像看不见这家店。闯进门以后，有相关背景的调查员才能通过灵感检定想起此事，或者由其它随行者指明这点。

门内第一眼，是像餐厅里的布置，前台背后是酒柜，正对着这门。店里开着橘红色的灯光，小偷好像跑进去了。进门后，调查员才看见这店里竟只有个前台，空间狭小，没别的东西了。再回头看门，门的开放程度与其进来时一致，同样橘红色的灯光透进来，好像还有移动的影子。光影与外面不一样了。没路可走，调查员会推开门，回到门外。

地狱：时尚男女装

他回答道：“我会简短地告诉你。这些人没有死亡的希望（...）”

——地狱篇，第三歌，第46-48行

门外的情景，一眼上去好像是卡迪威的第二层或第三层，或两者的混合体。其实，这里已经并非真实的卡迪威：调查员来到了地狱——魔鬼的地盘。他模仿着自己最讨厌的卡迪威设置这里的场景。为了方便小偷返回交货，他才在这里定时打开一道门，结果让调查员也跟进来了。

注视橱窗

这层里，建筑的每一处都被照着橘红色的光，乍一看

来自头顶的电灯，可细细看那里却没有光源，仅有无光焰红的跳跃火苗在玻璃的灯管里。每间橱窗都从上方投下一样没有源头的灯，其中商品眼花缭乱的

光就来自于它。

糅合了卡迪威多层的特征，地狱里的这一层建筑分为三个区块：时尚男装、时尚女装、户外装备。每个区都分布着相应功能的店铺建筑，一些供参考的描写如下。同时，三个区域各有一种潜在的谜题关卡。这是下文在调查员的行动中要用到的。



卡迪威的女装展示橱窗

- 户外装备店：所有登山、徒步、野炊用的户外装备分类挂在四墙上的挂钩，店里到处铺满柔软的暖黄色绒地毯。
 - **谜面**：几架平放的售货机一样的展示柜，躺在店铺正中地板上。里面出售商品，底部有出货口。其中一架放了各种形状和用途的登山杖。柜旁列了几排按钮，每个按钮旁都标着各个商品的价格年限。厚重坚实的玻璃隔开了展柜里的商品和调查员。调查员要得到里面特定的一件登山杖。
 - **谜底**（仅为其一解决方法示例）：识别那件商品，用力穿透玻璃，抓住商品，把它向出货口扔。
- 时尚女帽店：店铺一周都是放置女士帽品的展示架，店中每根多立克式支撑柱的四周也是四台放帽子的展示架。店内一角设有面大镜子，边框镶嵌宝石。
 - **谜面**：作为店门口外墙一部分的服装展示橱窗，许多穿着时尚衣饰、举着促销标牌的人偶以夸张的姿势拥向中间，人叠着人。人偶全戴着帽子，所有帽上全在外边镶满各式宝石。钻石、翡翠、红宝石、蓝宝石。这些宝石全都是完全的灵魂物品，并被切割得极度整齐且锋利。若调查员不作防备随意摸上去，手指皮肤马上就被割破流血；当然，这意味



地狱地图

着宝石比隔开调查员和展柜内部的玻璃墙更硬。调查员要得到里面特定的一件帽子。

- **谜底** (仅为其一解决方法示例): 托住帽子不镶宝石的那一面, 用其上的宝石切开橱窗玻璃, 拿出商品。
- 时尚男鞋店: 展示了零星双层的皮鞋架, 净是上油擦到锃亮的男士皮鞋, 地上是深色的抛光木地板。
 - **谜面**: 金字塔样层层向上堆叠的许多正方体皮鞋展柜, 每只除了底面, 五面都是玻璃, 摆上精致的皮鞋。最顶层那一双正是调查员需要的商品 (比一人高)。如果调查员试图爬上这堆鞋窗的山, 则会因为体重直接穿过, 掉下到地板上。
 - **谜底** (仅为其一解决方法示例): 用任何可行的手段砸开顶部展柜和前往道路, 扫清碎片, 跳过去, 用头将商品顶下来。

每间店铺都有共通点: 收银台里站着收银员。他或她不会动, 包括表情, 除非调查员接近, 被视为顾客。收银员此时要向调查员推销店内的各种商品, 并口头负责商品的结账。

以上三个谜题的顺序从易到难, 循序渐进。按照模组中的引导, 这也是调查员最可能做谜题的顺序。除此之外, 守秘人还可根据实际需求, 自行编写其它谜题。

还要注意, 如地图中所示, 本层调查员可抵达多个**楼梯间与电梯**。除了下文中小偷在时的那间楼梯, 所有楼梯间的门都锁上了; 所有电梯的构造都一致, 和下文调查员在中心遇到的 8 台电梯一样。

受苦灵魂

这层里还有着许多被魔鬼抓来折磨的人类灵魂。当调查员靠近它们, 它们便会显现, 穿着整洁的礼服, 大致与常人无异, 但调查员的任何部分都会穿过他们, 就像幻象; 远离它们, 又会渐渐隐形消失。所有调查员遇到的灵魂, 初始状态都是受到魔鬼的命令而不停做着重复的动作、因此受到折磨。

这层里的商店和商品都是为它们准备的。每件商品都有各自以“年”为单位的价格。买了多少“年”的商品, 灵魂就要立即接到魔鬼的命令, 重复多少“年”一个动作或行为。做完了, 魔鬼将商品给他们, 他们就要买下一件商品了。如果他们接触到自己所要买的商品, 当前商品的购买就会立即达成, 行动也会因魔鬼忙着和小偷交接而暂时自由了。但在自由之前, 他们将很少和调查员说话, 只被限制着一味凄惨地求助, “帮帮我!” “救救我! ”。这可以避免调查员过早知晓情况, 让后续对话成为解谜完成的奖励。

关于地狱的真相, 这些灵魂一概不知。他们只记得的是, 他们死了, 然后来到这里。在魔鬼的诱惑(精

神控制)下,买下一件又一件商品,永无止境重复着被命令进行的行为。

这些灵魂在这里是为了向调查员发起谜题。以下是几个供参考的灵魂,守秘人也可以自行添加。作为解决谜题后的玩家奖励,守秘人需要按情况适当丰富以下仅作简写的灵魂生前故事和交涉细节:

- 灵魂 1: 莫里茨·哈伯曼
 - 执行行动: 不停地做俯卧撑
 - 所购商品及支付价格: 一支 Alpa700 型登山杖, 14.32 年/48.99 年
 - 寻找该商品地点: 户外装备店, 在发现他的地方向地图右侧走 6 个店, 接着每次向反方向走上次所走店数的一半(向地图右侧第 4 与第 5 家店之间)。
 - 生前故事: 某公司的宣传部员工, 刚从大学广告专业毕业, 在选帝侯大街有业务, 喜欢自己装得自信。他死于肺病。
 - 交涉细节: 彬彬有礼、好说话, 带点精明的感觉。只要调查员一说, 他就会跟着走。
- 灵魂 2: 卡罗琳·珀尔斯坦
 - 执行行动: 不断地与另一名女性灵魂互相穿脱外装(或做女装店的收银员)
 - 所购商品及价格: 一件镶满蓝宝石的钟型帽, 4.63 年/687 年
 - 寻找该商品地点: 时尚女帽店, 时尚女装区第二靠近户外运动区的楼梯, 它地图上边, 走 2 个店(地图左下角楼梯上侧第 2 家店)。
 - 生前故事: 大堂服务员, 工作地点在选帝侯大街上一家餐厅, 她很喜欢到处坐电车观景。她死于过期食物中毒, 抢救不治。
 - 交涉细节: 很有礼貌, 但也很小心, 她可能出于自身安全考虑拒绝调查员。取得她的信任, 她才会跟调查员走。
- 灵魂 3: 阿列克谢·涅姆佐夫
 - 执行行动: 不停地独自跳踢踏舞(或等待舞伴并跳舞)
 - 所购商品及价格: 一双裹满锡箔、光洁银亮的男士皮鞋, 2.21 年/215 年
 - 寻找该商品地点: 时尚男鞋店, 绕地图右侧四台并排电梯的圈数之于所用分钟数是个只有 1 项的首一多项式, 它的二阶导数是非零常数。调查员总共需要转 2 分钟的圈(转 4

圈)。

- 生前故事: 是某公司的工程师, 从俄罗斯移民。他住在维尔默斯多夫区, 漫步选帝侯大街是他最爱的娱乐。他死于一场车祸。
- 交涉细节: 严肃非常, 一直皱住眉头。他没戴眼镜, 视力稍弱, 有点畏于社交。只有用浪漫的借口打动他, 他才会答应调查员同行。

小偷在那边!

出了门, 调查员们在**地狱地图, 位置 1**。左右两边是女装店铺, 路前面也是。无数舞动的人的影子影影绰绰, 径直透过前面的店铺照过来; 富有节奏感的优雅爵士乐在空间里回荡。跳舞的人和爵士乐都来自**地狱地图, 位置 3**, 详见下文 *Geh in die Mitte, und lass uns tanzen!*。去那里前, 守秘人要时时提醒玩家爵士乐的播放。

如果在先前追逐轮中把小偷追得紧, 调查员在出门时会直接看到小偷在门的右手边, 刚要过弯, 向**地狱地图, 位置 2**匆忙逃跑。如果跟得稍远, 则调查员刚出门时不会看到小偷的踪迹。可能在两旁的店铺稍微探索一会儿(这里探索时, 可能遇到**灵魂 2: 卡罗琳·珀尔斯坦**), 调查员听到**地狱地图, 位置 1**地图上方的丁字路口右方传来一人向右的急促跑动声。循脚步过去, 可以看到 3 名先前的小偷青年(可能其中有些没见过, 但调查员跟随的小偷一定在其中)在**地狱地图, 位置 2**讨论着什么, 装胶卷的黑箱子在他们手中。

调查员一上前去, 无论是被跟着的小偷, 还是聚集的小偷, 都会立马冲入**地狱地图, 位置 2**一旁的楼梯, 把门合上。此时, 门就是锁了。调查员赶到, 对这一扇不知道是否上锁的门, 可能会进行一番互动。按照**活人的特权, 以及购物和死亡**中的规则, 守秘人应从调查员行动推算合理结果: 因为调查员的头过不去, 所以他们下不去。门是打了蜡的实木的, 有门把手。看锁孔或门缝, 里面是楼梯间, 有向下的楼梯; **锁匠**检定能发现, 这锁结构不一般, 也能说这门没有一把通常意义上的锁, 那只是个单纯的洞。这里是设置的为玩家了解互动规则的教学, 如果错过了此处, 玩家可能对之后的谜题感到困惑。

爵士乐还在播放, 这是调查员唯一的指引。现在

他们要向声源去，那是**地狱地图，位置 3**。去的路上，他们会遇见**灵魂 1：莫里茨·哈伯曼**。

Geh in die Mitte, und lass uns tanzen! (向中心去，然后让我们跳舞!)

越向中间，显现的人群越密集。人群不会显得拥挤，因为调查员都从这些人身上直接透过去了。穿过弯弯绕绕的商场道路，各处店面掩映间，该层中心的场面出现了。数十名、数百名绅士淑女围绕着电梯跳舞。他们一直在跳舞，尽管神态各有各的痛苦，他们仍成双成对，扭动腰肢，随着音乐。这里便在**地狱地图，位置 3**。

这区域有些淡淡烟雾，像夜总会里无时不刻不缭绕的香烟烟雾。调查员们也该发现，这些人多围着中心的的那四道和另外四道电梯。大——电梯，带着精致的铁雕装饰，还有自动的挡门，信誉较低的调查员可能都没见过：有挡门的电梯，甚至电梯，都可还是稀缺物。爵士乐从这里播放，该是各个电梯间的里面，但没有音响，声源的地方是空气。这是灵魂舞池。

所有在这里的灵魂都受到魔鬼的跳舞指示，只有一名例外。长相如此靓丽的漂亮小姐，穿花色连衣裙，金色的顺直长发。她优雅地邀请调查员加入舞池，牵起**外貌**最高调查员的手，将之引领到符合该调查员性取向的一名待跳舞灵魂前。这可能是**灵魂 3：阿列克谢·涅姆佐夫**；或者**灵魂 3**可以出现在其他地方。接着，是按照**外貌**顺序的所有调查员，她邀请他们所有人加入。如果被拒绝一次，她也不会生气，只是继续她对下个人的邀请工作；如果全被拒绝了，她就呆在原地，左顾右盼，同调查员刚来前一样。

跳了舞，也不会发生什么，只是一直跳舞，舞伴有些怪异，调查员会变累。除了舞池，调查员继续被一旁音乐的来源吸引，去看电梯。

精致电梯

烟雾和爵士乐在每座电梯里最响，这些电梯居然是轿厢式的，在外面一下就能按开电梯门。电梯门开了，轿厢里面由精致的实木装饰，见不到通常电梯有的操作员。门边一旁，有选楼层的一个按钮。然而按钮

在上下闪烁着出现，凭空地，它并不停留在一个地方。只有通过成功的**敏捷**检定才能准确按到。检定全失败时，应提示面板后木板有可拆卸缝隙，或由某个力量较大者在试图按下时直接将附近木板打碎，露出后方电路：很普通。**电气维修、机械维修**或**教育**检定能让调查员修好这里。无论如何，按了按钮也不会动。电梯门一直开着，这是因为在按钮所能出现地方的最上面，那里写着：最小承重：- 人。



卡迪威里的四架并列电梯

最小承载人数意味着玩家发动电梯所需带上电梯的最少人数，包括他们自己、随行人员和灵魂。这人数应该由守秘人决定，因为它决定了游戏时长。通常来说，是调查员加随行的总人数，再加上需要寻找灵魂的数量。每寻找一个灵魂进电梯，大概需要花费 20 分钟（文字团则可能 40 分钟）。

此外，电梯轿厢的顶上有个活版门，是维修用的。只要想在电梯里找找东西的调查员，都会立马注意到它。它向下会卡住，只能向上或侧面移动，于是移到缺口的一边，露出向上的洞口。这通常是用来给电梯维修人员用的。使用搭人梯等辅助增高手段，抑或成功一次**攀爬、跳跃**或**敏捷**检定能让调查员上这里来。这上边就是轿厢的顶部，四周被电梯井外壁围住，黑漆漆的，只有一侧闭合的上层电梯门，从缝里透进来点光。在这里，调查员莫名其妙地找到一条很长的粗麻绳，而那顶板可以分成钢制的和木制的两层，木制的那一层原本向下。麻绳像条缓慢的活蛇到处扭，它的末端会“吸住”接触那里的东西，用力一拔就能拔下来。这两者都可以通过调查员上来的洞口再扔下去，它们是为了下文**滑腻地板**准备的。

要解决变换楼层找小偷的问题，调查员现在得出去解决谜题、给灵魂行动的能力，说服他们随之进入电梯。

炼狱：大厅和奢侈品

所有的羊都深陷在泥浆中，就像面容不再显露，我们保留着知觉，感觉到它们的编织。

——炼狱篇，第二十七歌，第58-60行

够人数，按动按钮，电梯下行。过一会儿，电梯减速，平稳到了个地方。电梯门打开，正前方便是著名卡迪威的大门，宏伟，门厅也十分高大，电梯两旁有上二楼的楼梯，然而灯光依旧是橙色的，尤其是来自吊灯，照得玻璃橱窗里所有商品都熠熠发光。调查员们现在在**炼狱地图：1层，位置1**。不论从哪个电梯口进来，他们如今都在这里。有相关背景的调查员知道，这现实中不存在的电梯占据了原先卡迪威大厅中央几排玻璃展柜的位置。



卡迪威一楼大厅（该视角摄像机后不远即为大门）

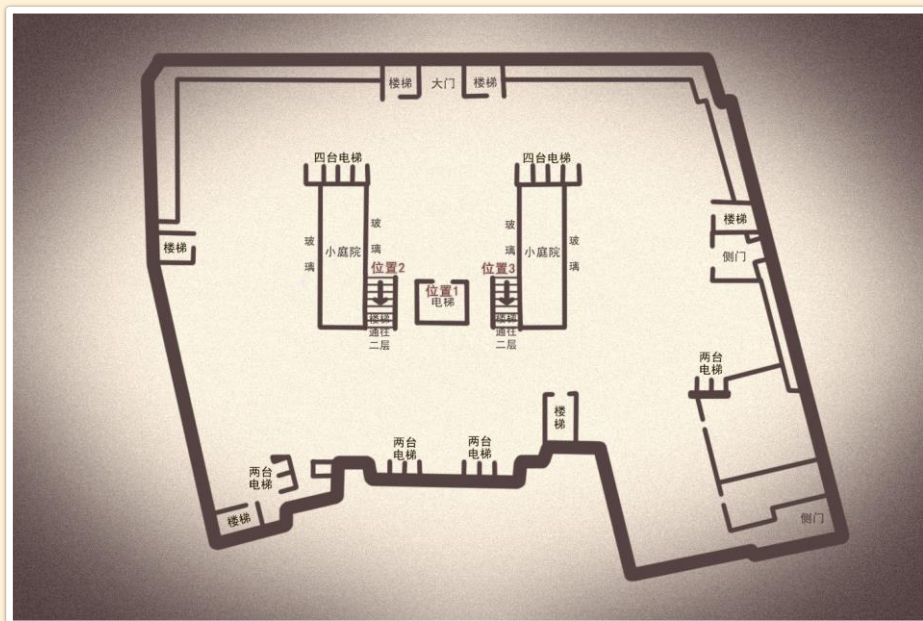
滑腻地板

看着大门，调查员们便知道要离开去那里。但上次遭亨利·谢威胁后，魔鬼早就改变了这里的结构。如果来访的客人，或任何落在地上的物品没有预约，地板就会朝其移动的反方向快速移动，旨在把它上面的东西全送回**炼狱地图：1层，位置1**，也就是中心的电梯这里。而如果是地狱物体落在它上面，地面对它运行的速度会慢一些。

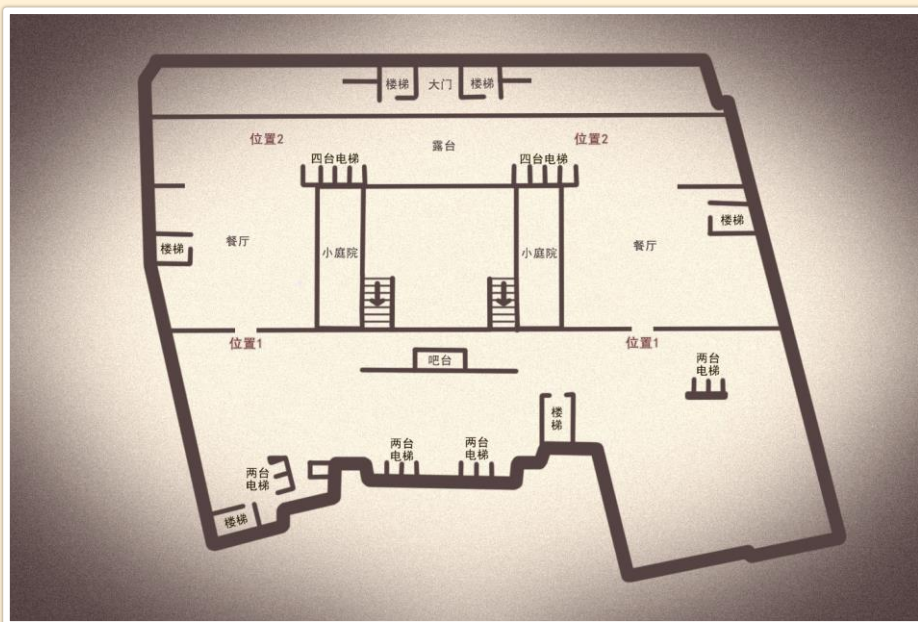
调查员折腾一会儿，中年男性的声音从电梯后部的上方传来，德语母语者知道这声音带有他国，音。亨利·谢在这里二楼的吧台里上班，他注意到调查员们的动静。这时，他对调查员的到来表示好奇，大概解释现在的情况后，他要找机会提示调查员：电梯两侧**炼狱地图：1层，位置2和位置3**的楼梯不属于1楼地板，调查员能在那里站住。

调查员可以通过攀绳子等只要守秘人认为合理的方式来到楼梯上，于是见到楼梯前的吧台，和里面煮茶的谢。

谢邀请调查员一起品尝这地狱特产茶水，然后分享自己所知道所有关于地狱、恶魔和胶卷的事，幸灾乐祸地怂恿调查员们去找魔鬼的麻烦。他必须明确说明：小偷带着胶卷在大门外街对面的房子里；魔鬼要偷胶卷的真实原因。



炼狱地图：1层



炼狱地图：2层

除此之外，他还确切知道以下关于魔鬼和这地方的事：这里与基督教中的“地狱”完全不是一回事；“灵魂”是假的；不是所有死去的人都会有“灵魂”来到这里；魔鬼是真的，但也不是基督教里那样；魔鬼害怕真实的活的人类。

玻璃餐厅

交谈过后，告别谢，调查员们要更接近大门，又不能站到1楼，于是他们向**炼狱地图：2层**的地图上方走去，即上来楼梯的两边。这里每边上都有一道关闭的装饰木门，里面是一样的餐厅。两扇门各自位于**炼狱地图：2，位置1**。

一打开门，正要进去，一板密密麻麻钉上阵列灯珠的方形铁架从天而降，掉在门前不远，然后悬在空中。铁架上，有一行闪亮红橙色的霓虹字牌：“餐厅欢迎您！”，对调查员们呈现为他们各自能看懂的语言，字体优雅顺滑。紧接着，灯珠挨个亮起，按序拟出以下图像：1. 空的餐盘，盘旁有刀、叉和勺乱摆着，上方浮个问号；2. 许多排成阵列的灯泡，右上角有一个感叹号；3. 左边张开人嘴，中间向右扩散线条，右边四个正方形排列的灯泡；4. 放有长鸟翅膀的老鼠一样东西的餐盘，盘旁的刀、叉和勺竖起来，上方浮个笑脸。它是这家餐厅的智能侍应生，这段动画是为了引导调查员们在需要帮助时询问它，它则会根据每个问题，显示对应的答案或建议图像。它也

是灵魂物体。但除了以下提及的特殊行动以外，它无法作出除了图像回答和跟随调查员以外的实质性行动。

紧接着，灯板让开，已经变黑，只留下边缘一圈灯珠，沿顺时针逐个熄灭和亮起。在之后，它会当调查员们于餐厅里时跟在他们身侧或身后，即使在玻璃的内部。现在门内的景象可以一览无余了——这里面像卡迪威美食大厅的室内装潢，但内部只凭空分散地摆上很多只放叠餐巾纸的孤零零的餐桌，或者装有珠宝饰品的、与餐桌几乎相同高的华贵玻璃展柜。每个桌或柜之间都由无色的玻璃分隔开并包围住，而反射的眩目光线暴露了它们。透过这些玻璃，调查员直接看见：快靠近一楼大门的方向有一列露台，在**炼狱地图：2，位置2**。

只要调查员向灯板提出有“要进入玻璃里面”这一含义的问题或请求，在灯板回应的同时，一台餐桌就会降下周边的玻璃，来到调查员这里，再升起它的玻璃，与地面一同带调查员去到餐厅中间。如果调查员表示想要离开，桌子会带调查员回到大门处，放他们出去，之后归位，升起玻璃。灯板也会回应。若调查员想要用餐，桌上会凭空显现一些由奇异生物拼成的食物——待守秘人自行编写。

又倘若调查员提出了有要“去露台那边”这一含义的问题或请求，灯板会通过它的图像提示调查员：1. 他们需要会员资格才能到露台观赏；2. 会员资格

通过持有会员凭证证明；3. 一名会员可以带多名顾客去露台；4. 会员凭证是：一张纸状物，上面印有人类的唇印，边上放颗宝石样菱形物体。这宝石的形状和调查员之前可能获得的任何宝石都不同，只有在这附近的展柜里才能找到。

纸和唇印都好解决。只是要去露台，调查员还得搞到宝石。宝石所在的展柜离玻璃壁较远，调查员不能直接伸手够到。他们可能用一些办法破坏部分玻璃壁、用绳子吸起宝石，穿过破洞拿回来。

现在，有了会员资格，调查员可以随意在门与露台之间往返。桌子和地板将调查员们送到露台处，这是在二楼，有些高，但已经可以到离1楼大门很近的地方了。调查员要找攀绳子之类的办法下去，只要出发点在中间，他们就能到大门前。这里的地板不会动。推开大门，调查员就来到阳光灿烂的外边了。

天堂：魔鬼和印钞机

噢，永恒的光，只能在你自己里面存在，只能由你自己理解，被你理解和理解你自己，爱你并对你微笑！

——天堂篇，第三十三歌，第124-126行

从大门看出去，对面也是个木制大门，有锁。那应该是座较为豪华的联排别墅，有巴洛克式的古典外立面，嵌在街对面一排选帝侯大街一样风格的建筑里，连绵不断。仔细看，对面门旁的门牌号是：选帝侯大街666/2号。向前走两步，再回头看：背后的确是卡迪威建筑正面的样子，却同样嵌在选帝侯大街风格的一排建筑中；大门也如人间的卡迪威一样，可门牌号却变成了——选帝侯大街666/1号。

走到街上，脚下也是像选帝侯大街上的石板路。两旁没有建筑阻挡，似乎无穷无尽，头上有四道平行的粗黑电线，也是一样没有来由。街边所有的灯都关了。抬头向上看，每栋房的顶部都装了对街的霓虹灯大字标牌，但其字母组合都毫无意义。调查员向任意一方向跑去，很快便又回到两扇门这片区域里。

我在家门口

所以对面的大门是有锁的，正如谢所说，偷了胶卷的魔鬼在里面。调查员在门前时，魔鬼正与真正的小偷交接，交换胶卷和印制的马克。

若调查员偷偷地、或是突然地一下进门，就看见魔鬼与小偷进行亲密交接的现场——接着，两者都吓了一跳，小偷夺过魔鬼手中钞票，赶紧向侧门逃跑。若调查员提前发出了足以让门内人注意到的响动，比如敲了敲门、或者大喊，魔鬼会在门内否认一切相关事件，并哄骗调查员从关闭的666/1号的门进去，好使他们返回现实中的柏林，而当调查员最终进门时，只会有魔鬼在会客桌前，紧张看着门口。两种情况下，瓦莱蒂被抢走的那份胶卷都已卷入地毯清扫器的肚里。如果有别的东西，比如餐厅的置物筐或调查员的行李，都放在会客桌下面，桌布盖着。侦查一下，就能注意到这马脚。

门内是魔鬼的“家”，他的休息处和住所。调查员直接进入的，是其中巨大的折衷主义风格厅堂，豪华待客厅：墙壁涂成柔和的淡绿色；窗边和门框上都是复杂的花卉图案；天花板上有个大型彩色玻璃天窗，其上有绿色和金色的漩涡图案，投下五彩缤纷的折射光幕；壁炉由绿色大理石制成，曲线流畅，雕刻着罂粟花；壁炉上方悬挂一面椭圆装饰镜，镜框形状如藤蔓缠绕，由青铜制成；高大的盆栽植物被巧妙地摆了许多；柔和的人工照明由几盏吊灯提供，有染得鲜艳的彩色玻璃做它们的灯罩。

不过最让人在意，房间中间有一张椭圆形的深色樱桃木会客桌，表面嵌着复杂的珍珠母图样。桌子周围有高背椅，是精致弧形木制的，铺有柔软的绣花垫子。沿一面墙，配套的餐具柜正展示一系列华美的水晶杯和银器。此外，一扇小小精致的侧门立在柜旁，有藤蔓和树叶浮雕装饰，应当通向别的房间；一台普通的地毯清扫器也竖在这旁边。

入室抢劫！

进门后，调查员在每种情况下都与魔鬼直接对峙。所有人进来后，大门自己合上，虽然这对调查员没什么用。

为了与小偷成功交涉，魔鬼现在化作人形，是个

穿得体西服的中年绅士，胡子剃干净，头型梳好。对于调查员或他自己，他现在就像个普通人；就算要变回原形吓一下调查员，也要费好大精力，至少变不了。因此，魔鬼现在很忌惮突然冲进门的这一群调查员，实际上也应付不了。尽管他最不愿意把胶卷给出去，但只要多与他交涉两下，比如威胁，他马上就会供出来——被他卷进地毯清扫器里了。

不要消解死亡的意义，除非你想

虽然本模组只能算个小插曲，但由于同一角色卡下的世界背景大概默认相同，且死亡的意义在许多模组的驱动中都扮有重要的角色，守秘人绝不能让玩家在生与死的判断方面产生误解。无论通过谢或魔鬼的话，都一定要让玩家和调查员意识到：魔鬼族类手下的“灵魂”是人类意识的复制品，绝非本品；他们所复制的只是极少数人，世界上几乎所有人的意识都还是随着肉体的死亡而一同消逝的。

谁知道，地毯清扫器竟然是活的！调查员一不怀好意地上前去，清扫器自己就立即一颠一颠地、吸着地毯逃离了。



20 世纪 20 年代的地毯清扫器

现在，叫调查员好好发泄精力吧！一边可以欺凌可怜弱小的地狱掌管者，一边可以跟在可爱的清扫器后边、在魔鬼满是高端家具的家里上演追逐戏码。除了地毯清扫器和魔鬼自己，调查员还可能想自己找找被抢的东西都在哪：

盆栽植物的土里，到处扎着许多魔鬼烧毁先前胶卷的残渣，勉强还能看出它们原先是胶卷的外形。

壁炉里，有许多未燃的煤炭。一眼，这后面是半开的铁皮。后面还有东西。拿开铁皮，里面好像是台

大型机器，好像是印刷机，又应该有区别；有相关背景或教育检定成功的调查员，就知道这应该是台印钞机。对着调查员这一面的左下角，贴着粉嫩的便条：

送给我的小淘气甜心小宝贝一台印钞机♥，在外面要玩得开心哦♥。注意安全♥。

——最爱小宝贝的、

小宝贝最亲爱的

爱你的祖母♥

最终，调查员还是会拿到胶卷，可他们仍待在这待客厅里。即便不情愿，但被调查员提醒自己已经身处绝境，魔鬼还是会极力请调查员出去，不要再来祸害自己的地狱了。关闭的待客厅大门或侧门都会成为魔鬼设定的地狱出口。只有调查员主动打开门，走进去，他们才能出去——吗？魔鬼如此害怕的原因，谢也不会提及。任何调查员在这里呆满 8 小时，其实也就自动返回到那间厕所了。限制调查员留在这里，只会对魔鬼有害，而不会威胁到调查员。

幕终：重回柏林人间

一脚踏进门，所有调查员都互相撞了个满怀。原来他们现在在个厕所隔间里，和只擦得干净的抽水马桶挤在一起。开开隔间门看，他们已经回到人间的卡迪威，不过是 6 层的男厕。一溜排队等着上厕所的穿西装者，一个接一个地看着从隔间涌出的调查员，但他们不会做什么特别的反应，只是愣在原地。

这场聚餐算是毁了，但好在正午的阳光仍没落下。调查员回来，离他们走只过了半个小时，瓦莱蒂女士在那里担心，警察可能会来问话。没关系，以后能聚餐的日子还有很多，我们下次来吧！要相信，生活会一直很好的。

还有之后……

之后，调查员可能想去见见奥斯瓦尔德导演。他可能才和格罗什商量过，怎样拿这份原始胶卷再做一次

占卜，寻找新的电影素材。但无论如何，经过这样一番折腾，瓦莱蒂的那份胶卷已经磨损许多，不能用了。这事最终只好作罢。

再之后，如果调查员们打了或者杀了魔鬼，他的祖母会带领一家魔鬼，在将来某天找调查员麻烦；但更有可能，活着的魔鬼仍没放弃他回收胶卷的事业。他最后可能成功了，因为在这篇模组写下的今天，《选帝侯大街》的确成了一部失传的电影，其中大部分内容画面早已无从可考。

奖励

- 克苏鲁神话 技能成长值+1d2
- 其它奖励由守秘人自行决定

参考资料

danismm. "Kaufhaus des Westens (KaDeWe), Berlin, 1907." *Tumblr*, accessed August 9, 2024. <https://danismm.tumblr.com/post/641777444410572800/kaufhaus-des-westens-kadewe-berlin-1907-arch>.

Baedeker, Karl. *Berlin and Its Environs: Handbook for Travellers*. Leipzig: Karl Baedeker; New York: C. Scribner's Sons, 1912.

Fritsch, Peter. *Conrad Veidt on Screen: A Comprehensive Illustrated Filmography*. McFarland Publishing, 2009.

Klahr, Douglas Mark. "Luxury Apartments with a Tenement Heart: The Kurfürstendamm and the Berliner Zimmer." *Journal of the Society of Architectural Historians* 70, no. 3 (September 2011): 290-307. <https://doi.org/10.1525/jsah.2011.70.3.290>.

Nash, Brendan. *A Walk Along The Ku'damm: Playground and Battlefield of Weimar Berlin*. Illustrated by Ian Stuart Campbell. Kindle edition, January 15, 2015. ASIN: B00SBNW7F4.

Sze, Henry. "Theater und Film in China." *Sport im Bild*, January 16, 1920: 66-67. Online at ANNO.

Dante. *神曲：地狱篇、炼狱篇、天国篇*. Translated by 田德望. 北京：人民文学出版社, 2013.

"Kurfürstendamm." *MUBI*, accessed August 9, 2024. <https://mubi.com/en/us/films/kurfurstendamm>.

"Kaufhaus des Westens." *Wikipedia*, accessed August 9, 2024. https://de.wikipedia.org/wiki/Kaufhaus_des_Westens

"Kurfürstendamm." *Wikipedia*, accessed August 9, 2024. <https://de.wikipedia.org/wiki/Kurf%C3%BCrstendamm>.

"Kurfürstendamm (Film)." *Wikipedia*, accessed August 9, 2024. [https://de.wikipedia.org/wiki/Kurf%C3%BCrstendamm_\(Film\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Kurf%C3%BCrstendamm_(Film)).

"Rosa Valetti." *Wikipedia*, accessed August 9, 2024. https://en.wikipedia.org/wiki/Rosa_Valetti.

"Rosa Valetti." *Wikipedia*, accessed August 9, 2024. https://de.wikipedia.org/wiki/Rosa_Valetti.

"Richard Oswald." *Wikipedia*, accessed August 9, 2024. https://de.wikipedia.org/wiki/Richard_Oswald.

"Henry Sze." *Wikipedia*, accessed August 9, 2024. https://de.wikipedia.org/wiki/Henry_Sze.

"Gregor A. Gregorius." *Wikipedia*, accessed August 9, 2024. https://de.wikipedia.org/wiki/Gregor_A._Gregorius.

"Divina Commedia." *Wikipedia*, accessed August 9, 2024. https://it.wikipedia.org/wiki/Divina_Commedia.