

守密人信息

如果你口胡能力很强，希望有更高的自由度，这个文件你不需要看，ullswater文件更适合你。如果你做kp的时间还短，希望对这个模組的剧情大致应该如何发展有个提前认识，请耐心等待下去，读完再使用ullswater文件带。如果你带的过程中遇到了一些.....超过自己预料的事情，不知道怎么将剧情拉回来，这个文件可以帮到你。

以下内容包含：

- 游戏开始前时间线
- 游戏开始后时间线
- NPC人设
- 所有主线\支线\暗线剧情

剧情梗概

1172年的英国，北部湖ullswater边，屹立着一座城堡。这座城堡是领主祖先传下来的，克雷斯特家族在这里定居约有几十代人了（那个年代人的平均寿命短）。

领主的祖上曾经和黑巫师有过来往，得到过一些古书。其中有与撒托古亚有关的书籍。但他们最终也没用上这些书，而且这件事传到领主这代早就没人知道了（整件事情也不是撒托古亚安排的），相关的书籍堆在图书馆的角落。

城堡原本的主人是一家四口，包括领主（伊利马福）、领主夫人（莱萨莎迪雅）、姐姐（温蒂尔）、妹妹（温莱尔），外加加起来30个左右的卫兵和仆人、7-8个领主家内骑士生活在这里。

相邻的领地为了讨好本地的伯爵，赠送了很多金银珠宝、食物、仆人。其中包括一位小女仆名叫奈梅斯·西莉亚：她是领主早年在外风流的结果。由于奈梅斯继承了自己母亲的紫色头发和紫色眼睛，因此领主一时间也没认出来。她从小被领地的人瞒着，只知道自己是私生子。

夫人靠着自己的路子得知了这件事，一直对这位小女仆的存在心怀不满，但她又担心她的存在会影响到自己的家庭，因此故意瞒着自己的丈夫不让他得知真相。

小女仆因为与这家的女儿温莱尔年龄相仿，便成了要好的玩伴。从小一起长大的她们宛如亲姐妹一般和睦，只是她们并不知道她们之间真的有血缘关系。为此温莱尔还恳求自己的母亲同意奈梅斯住到三楼去。

随着她们长大，两人经常出去玩，城堡后侧风景秀丽的ullswater便成了首选。她俩在湖边3点钟方向支起了帐篷，自称为秘密基地。她们在那边一起唱歌、画画，这样开心的度过每一天。

ullswater是一个天然的与幻梦境存在联系的入口，这种联系并不强，因此99%的情况下这都只是一座普通的湖。虽然很多与幻梦境有关的神都注意到过它，比如奈亚、阿特拉克、诺登斯等，但也仅仅是在漫长的历史长河中有过那么一瞥而已。

这里希望KP注意到，这座湖并不是什么传奇场所。也没有很多个神在这里互相争斗，甚至于这个本玩家除了初期会遇到诺登斯的化身外，就再也没有任何神话生物出场了。

如果你不喜欢这种很多神的调调，那么这几个神你都可以当祂们不存在，祂们仅仅是背景而已，PC直到结团都无法感受到祂们的存在

她们在湖边经常玩，两个小女孩又精力充沛，她们无意间在湖边碰到了阿特拉克留下的一丝灵感。伟大存在的强烈意志几乎完全摧毁了她们的灵魂，但可能是因为这丝灵感太久远也太随意了，两人靠着幸运和意志力居然真的活了下来。

即使活下来了，她们也昏迷了接近一个月。她们在湖边靠近城堡的地方被人发现，谁也不知道她们是从哪走到这边的。她们被抬回城堡仔细照顾了一个月后醒来，夫人发怒的将奈梅斯赶回一层仆人区居住，又过了一个月才在温莱尔的多次请求下松了口。

又过了几年，随着十字军东征的吃紧与王室在教会上的逐渐失利，王室要求克雷斯特家的大批士兵被支援东征。隔壁的很多领地认为这是一个美妙的机会，他们组织了庞大的联军从南北两侧翻山越岭杀向城堡，甚至还筹钱弄了一辆投石机，力求杀死城堡内的所有人。措手不及的领主带领卫兵和仆从英勇奋战，但最终寡不敌众，一家人磕磕绊绊地逃到了湖边，已是无路可退。

一家人在危难关头，亲情战胜了人性。虽然名声在外的大女儿无论如何都无法逃走了，但女主人为了保护自己的小女儿毅然决定将小女仆当做替身杀死，以图让自己的小女儿逃出生天。她掐死了小女仆，并将她抱在怀中，装作安慰吓坏了的小女儿的样子。指示亲卫将小女儿带离。

最终小女儿没能逃得太远，只得藏在岸边的一处小洞里，在恐惧与不甘中一日一日的虚弱下去。

很显然，这一家人包括城堡里的所有人全都被处死了，匪徒没有怀疑那被抱在女主人怀中的女孩是不是小女儿温莱尔，便没再检查。

只可惜，温莱尔一时间没能找到机会逃走，她在那小洞中失去意识，。强大的精神力作为主导，诱使城堡内所有被杀死的人，包括自己的家人在内共同构筑了两个巨大的梦境。一个梦境复现了他们还和平生存的时候，一个梦境则不断地在战争发生的当日循环往复。

一家三口人被杀死后，他们发觉自己来到了一个介于现实和冥界之间的世界，这里没有匪徒，但没有其它人。他们以为自己到了死后的世界，因为莫名其妙的原因无法前往天堂。

让他们感到不安的是，他们发现被自己杀死的小女仆的灵魂跟着他们一起到了这个世界，还真的把自己当成了温莱尔，并忘记了追杀最后时刻发生的事情。领主一家都对这个“小女儿”又怕又恨，但也没办法泯灭她的灵魂，只能把她关在漆黑的塔楼里，不知道真相的小女仆奈梅斯感觉非常委屈。

与此同时，他们对小女仆无可奈何，只得将其关在塔楼中，唯有大女儿温蒂尔会去送饭并看望她。

在现实中，隔壁领地的领主伊什力·米力马尔伯爵还不知道自己的部队战况如何，之前给他的情报只说是优势。于是他决定骗一拨人过去看看，如果打输了那他就只是去帮助不及时(面子工程)，打赢了就顺道接收战果，去把克雷斯特一家的人头拿回来。他在马车上放了信物，他的部队一看到马车就知道是怎么回事了。

领主一家人坚信自己被困在这里是因为温莱尔没和他们在一起，只要把温莱尔找回来就可以前往天堂。同时也为了摆脱奈梅斯灵魂的纠缠，他们开始祈祷能否得到帮助。

这种想法影响到了外界，诺登斯察觉到了这件事，他认为这是一个绝佳的机会对这个湖进行一次试探。于是他截取了玩家们的马车并将玩家们在半路引到梦中。

一家三口人还困在梦中，他们认为自己无法去天堂是因为小女儿逃了出去导致的，领主决定寻回小女儿的靈魂。而在这期间，三人又产生了巨大的分歧：

- 领主本着一不做二不休的态度，既然他们已经利用了这个女孩一次，就未尝不可利用第二次，只要能把自己的女儿找回来，什么都是可以做的。
- 夫人认为自己做的事情有愧，既然死都死了，也希望加倍的偿还对奈梅斯的亏欠。但与此同时，她认为自己的女儿没有来到这里也意味着她可能还活着，她并不希望自己的丈夫计划成功，但又不敢直接反对他，更不愿意再去伤害被哄骗来的人，只能不断地试图赶走、拖延他们的调查。
- 温蒂尔既同情奈梅斯的遭遇，又渴望着升入天堂。她决定脱离自己的父母单独寻找出路，她既会在女仆的问题上显得善意、忍让。又会在能解决问题的关键点上显得激进、强势。

与此同时，仆人们虽然蒙昧一直记不清究竟发生了什么，但在接连不断的记忆重置过程中，他们也察觉到了异常。

骑士长阿瑟利尔提醒他们可以去图书馆找找有没有什么线索，于是哈利在图书馆找到了与撒托古亚有关的献祭步骤。哈利看不太懂，就交给阿瑟利尔看，阿瑟利尔本来并不是邪教徒，但那张写有献祭的羊皮纸上本身就有控制人的法术。

可惜的是阿瑟利尔没能通过意志坚定被那张羊皮纸控制了，他以骑士长的身份私下安排仆人们准备献祭的方方面面，进而导致整个非贵族阶层便在错误的献祭路线上渐行渐远。

事实上，外面的温莱尔耗费如此心力构筑一个梦境，只是想让自己的家人反省，让奈梅斯得救，仅此而已。

注意，温莱尔在现实中其实只维持了4-5天的梦境，但梦境内时间流速非常快，在领主他们眼中，已经一百多年了。

主要登场人物简介

领主：伊利马福·克雷斯特

STR:80,CON:80,SIZ:80,DEX:55,APP:45,POW:70

这是一位大约30岁出头的老领主,他的头发是极深的棕黑色，眼睛则是海蓝色的.他穿着一身做工考究的薄皮衣，一袭浅灰色的马裤很是贴身，哪怕没有什么过多的装饰也让你感觉价值不菲，他整个人像一把利剑插在地上一样，给你一种虽不夺目但却锋利而危险的感觉。

他倨傲的扫视了你们一眼，只有看到骑士是露出了很少的一丝笑意，面对其它人则如同看到空气一般毫不理睬。

他邀请骑士一行人来到这里进行调查，但又对他们的能力存疑，因此他不会给直接的帮助而是持续观望，并试图考验玩家是否值得信任。

女主人：莱萨莎迪雅·克雷斯特（以前姓克莱尔）

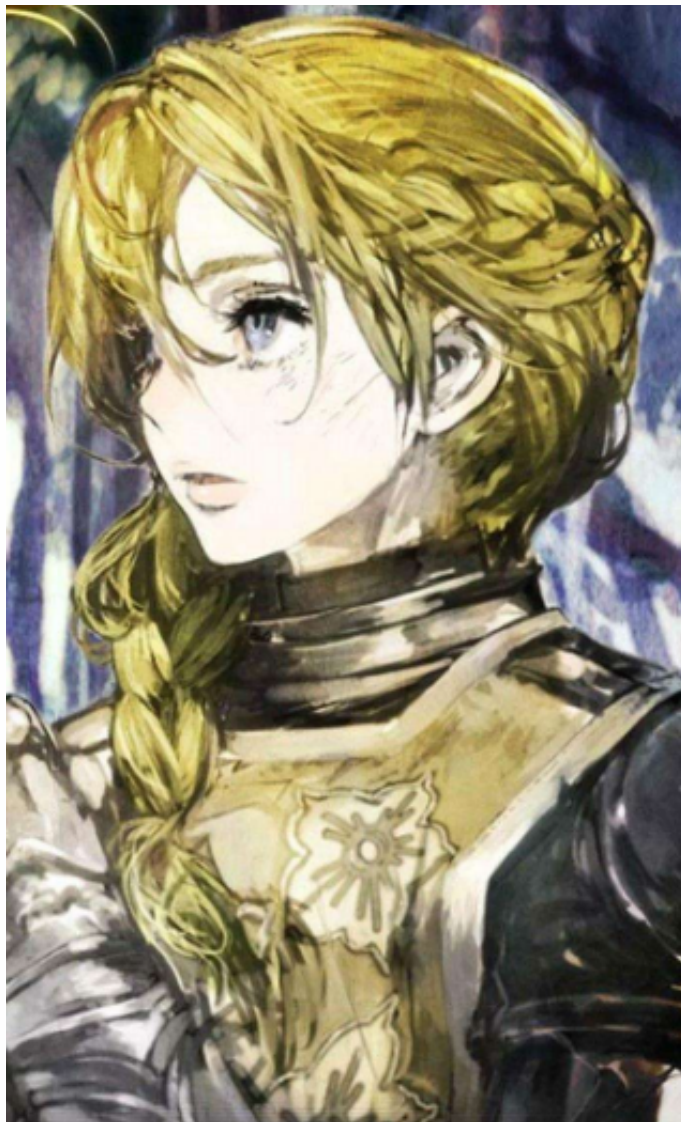
STR:30,CON:30,SIZ:30,DEX:40,APP:65,POW:40

锁血不死

金色带卷的长发从脑后披到胸前，她和蔼的笑着就如同迎接自己邀请来的客人。同样金色的眸子闪着审视的光芒，她穿着一身红色且装点着玫瑰流苏的华丽长裙，端庄典雅。

她认为自己的女儿没有来到这地狱，也意味着她还没有死或者死了已经去天堂了，那么丈夫的行动对自己的女儿是有害的，但她又不敢反抗自己的丈夫，因此会以和善的态度尽可能的诱导调查员们浪费时间最终调查失败，当然无论如何她不会付诸武力。

大女儿：温蒂尔·克雷斯特



受到良好教育的大小姐，继承了母亲的金发和父亲的蓝眼睛。

因为与骑士们经常打交道，性格更趋向男性。她的立场会随调查员自身的表现而改变。当调查员表现的好一些她会倾向于给予助力，当调查员表现得不好她倾向于独立侦查

小女儿：温莱尔·克雷斯特

STR:20,CON:20,SIZ:20,DEX:30,APP:70,POW:30



二号场：

一个被一直保护着的妹妹，胆小而又懦弱。同情心微微有些泛滥，长相甜美很容易引起他人的保护欲。虽然和小女仆一样大，但她显然还是温室里的花朵。

一号场：

不存在于死后世界

女仆：奈梅丝·西莉亚



STR:40,CON:40,SIZ:20,DEX:50,APP:65,POW:60

死后由于小女儿的主观美好印象app+10，这里加完是75

二号场：

即是二小姐的保姆+女仆，也是大小姐的闺中密友。所以她在任何危难时都不会丢下这一家人不管。虽然她被夫人当做替身杀死，但其实并不对此感到怨恨。甚至为了保护自家小姐也做好了牺牲的准备。

一号场：

死后的她显得惊慌失措，她不知道为什么家人对她的态度有如此大的变化（以为自己是二小姐），觉得很委屈，但她内心中的坚强支持着她。有时她也感到很神奇，她坚信自己是在经历劫难后成长了许多，不再胆小懦弱，而是更加自信了，似乎对什么都了如指掌。

骑士

阿瑟利尔

阿瑟利尔31岁，金色的头发垂到耳边，一双蓝色的眼睛嵌在有些沧桑感的国字脸上让他看起来值得信任，平时他显得正直、和善、虔诚，哪怕是面对仆人他也会笑脸相迎。

他是第一个发现这个世界不对的人，于是他开始自己偷偷探索回忆究竟发生了什么。不巧的是他也错误的以为图书馆中存在领主的秘密了。于是他提醒哈利可以去图书馆中寻找，并确实找到了那篇写有如何召唤撒托古亚的羊皮纸

可惜，他因为识字的缘故更能理解那篇羊皮纸上的邪恶，他没能挺过来。于是他作为被那篇撒托古亚的邪恶典籍控制最深的人，以骑士的身份引导仆人们开始献祭。

无论如何，他都没得救了。

比尔博

比尔博是个只有16、7岁的孩子，他一头黑色短发，棕黑色的眼睛，小圆脸不太高，身体很健壮但并不显得臃肿。

他是阿瑟利尔的骑士学徒，渴望着成为真正的、秉承正义的骑士。比尔博人挺不错的，识大体得分寸，尽可能的以骑士美德来要求自己。

当然他也有年轻人毛毛躁躁、冲动易怒的一面。

比尔博完全没察觉到哪里不对了，而阿瑟利尔起初是为了保护他才把他蒙在鼓里。而后来阿瑟利尔被控制后，就完全是在骗他了。

仆人

汉娜

汉娜大概20岁，一头红发，身材很好，脸上有一丁点雀斑但还算漂亮，平时穿着一身女仆装拿着扫帚扫地。她思考的时候喜欢用手指卷着头发捎一圈一圈的绕。

她有个弟弟叫米奇在马厩看马，两人都是很小就来了。但汉娜不是很爱说话所以她不会主动提起弟弟和奈梅斯小时候的事情。

她会知道小女儿的一些相关信息。但由于为人过于敏感，哪怕有一丁点让人不舒服的用词就会让她不高兴。如果玩家中有女性，她会搬去米奇在外面的屋中暂住。

基利安

一个有些粗鲁的中年男子，他有这木棕色的头发，并蓄着大胡子。平时总是穿着一身有些脏的厨师服，大大咧咧的有些低俗，会拉着PC谈论玛莎和汉娜的一些……低俗的事情。

如果玩家与其志趣相投，他会大大咧咧的说些自己的猜测，不过由于都是猜测他又是个二愣子，他能提供的信息半真半假。只有在丢食材这件事情上他说的是假话，其余的即使他说错了心理学鉴定也会得到是真的。

如果玩家显得假正经，他会为玩家有些意见，并且会和玩家少说话，轰玩家离开厨房。

哈利

哈利是个矮个子男人，大概24-25岁，一头略显暗淡的金发并有些瘦弱，平时穿着仆从的服装，但服装很是干净能看出他对自己的形象非常在意。当他觉得自己被玩家跟查户口一样问时会双手交叉抱紧搭在腿上，抿着嘴唇观察玩家的态度。

他生性多疑，玩家询问他时他会迟疑并尝试观察玩家的心理（心理学40），并在可能涉及自己的问题上隐瞒、说谎。

在关于奈梅斯（女仆）的问题上他知道的很多，因为他曾经暗恋过奈梅斯。而且他对于领主家的组上可能与黑巫师有过来往这件事有些了解，但不敢多谈。

艾尔伯特

艾尔伯特是这家的花匠之一，他一头黑发长的瘦高，年纪不大18、9岁吧，穿着一身有些破烂的衣服，大多都是被树枝刮破的。经常打理草木的他很有耐心，有点慢性子，但内心中戏很多。当他有如欺骗玩家向远处走这样的规划时，会垂下头摸摸鼻子。

基诺的失踪让他对这边产生了很多怀疑，因此他是玛莎计划的坚定支持者。

每天下午会带一些藤条回城堡，在城堡外交给其他仆人，主要负责收集材料，因此在故意的回避玩家，当然他并不会骗玩家，有时候会故意塞线索让玩家离开。

米奇

红发的米奇是汉娜的弟弟，但他平时在马厩，对奈梅斯的事情不太清楚，人有些结巴。他还是会主动提起自己姐姐的，尤其是会为自己姐姐的暴脾气为玩家道歉。

他知道的不太多，但比较怯懦。他认出马厩中剩下的三匹马状态都非常差，由此对这里发生的事情有些猜测，因为他的胆小，比其他人表现的更为明显。

玛莎

一个大约27、8岁的金发女性，她盘着头并常穿一身得体的女仆装。性格温和可靠，但有些倔强的女性。一旦遇到为难的问题喜欢用左手打着额头向上看，右手撑着腰，以这样的姿势思考。

她会提供基本的仆人需要的信息如哪位仆人平时在哪做什么，她与骑士交流时会尽可能的少说话并不提供信息。

此外因为她在主持仪式，所以相关问题她必定有所隐瞒。

基诺

基诺是个棕发的高个子，有些壮硕（尤其是右手），他性格高傲看不起其它仆人。但说话并不带刺，属于没有必要就不多说话的类型。他常穿一身质地还比较不错的衣服，右胸有自己锈的领主家的徽记，自称是自己来这里工作时带来的衣服。

和艾尔伯特一起工作，但实际上是隔壁领地派来策反奈梅斯的人，被奈梅斯拒绝后心存不满。但已经深处险地他也不敢造次，人还算热情不过对于神鬼之说比较深信，会疑神疑鬼的吓唬玩家。

艾尔米亚斯

他是领主的亲卫，但为人和善有些市侩。平时总穿着一身鳞甲拿着骑士的长矛，带着头盔看不见他的相貌。

他是黑发，个子很高也很壮实，右手的肌肉比较发达因为经常用矛。

他平时住在三楼亲卫的房间，与他同住的还有好几个马赛克NPC亲卫。

他也参与了玛莎的计划，虽然很少说话，但他会尽量避免玩家在一楼经常晃悠而鼓励他们偷偷去二楼。

维尔斯塔

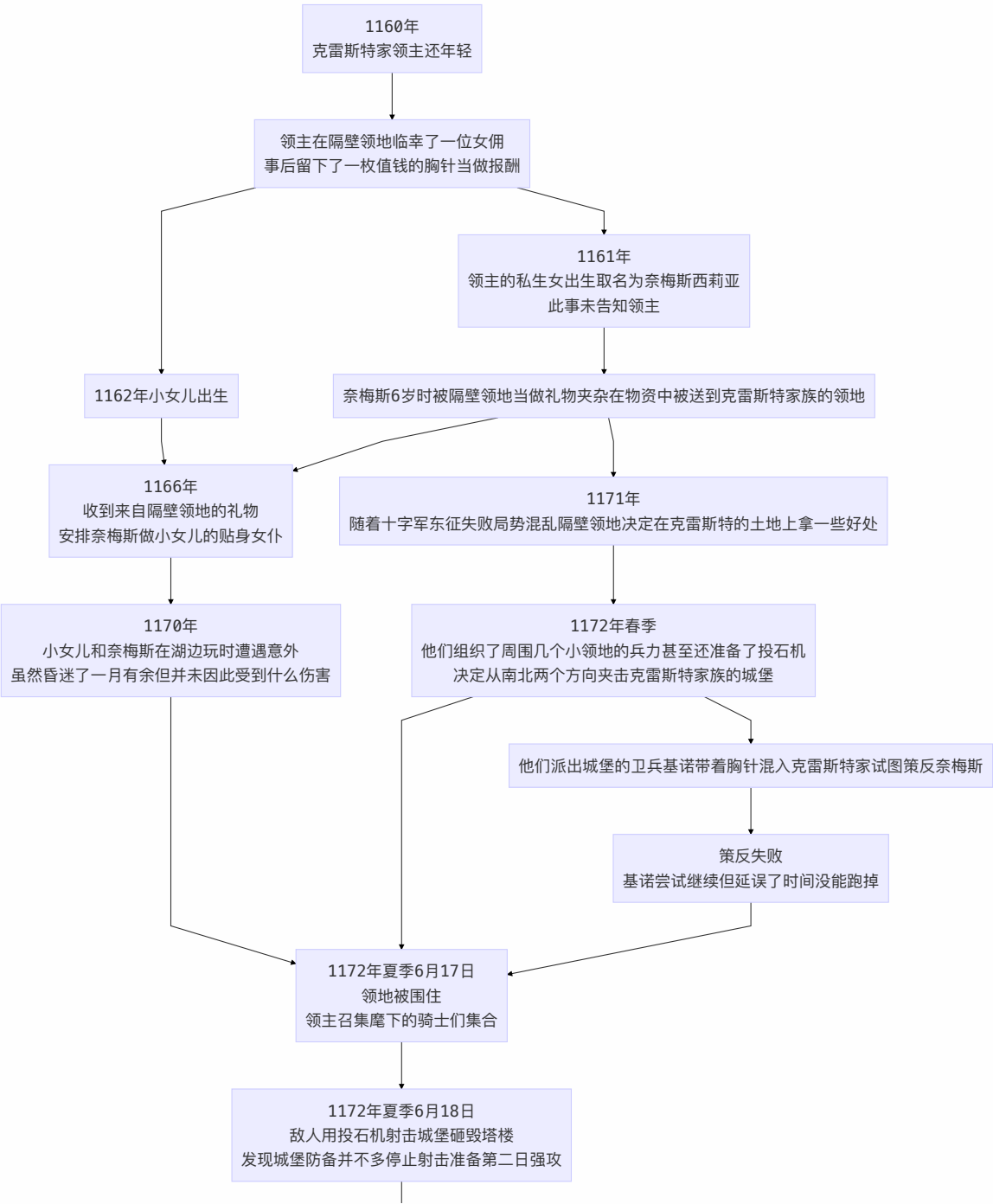
维尔斯塔是个普通的卫兵，他向往骑士阶级并因此特别重视荣誉、规矩。他不希望仆人PC上二楼，但只要艾尔米亚斯发话他也会遵守。

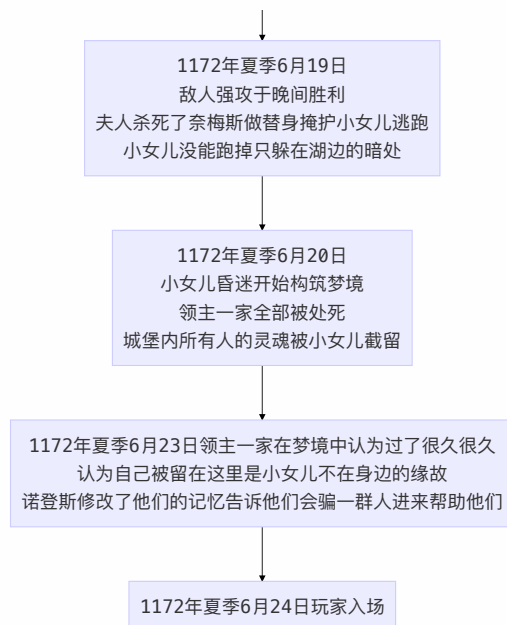
他一头棕发，沉默寡言，腰间别着佩剑。

他和基利安住在一起，没参与也不知道玛莎的计划。

前置时间线：

图描述:





文字描述：

1160年领主在外风流，上了隔壁领地的一个小女仆

1161年小女仆出生，为了不被人发现血缘关系，取名奈梅斯·西莉亚

1162年，温蒂尔·克雷斯特出生

1166年奈梅斯作为礼物被送到领地

1170年温莱尔和奈梅斯在湖边玩时遭遇意外，虽然昏迷了一月有余但并未因此受到什么伤害。

1172年6月17日，城堡被敌人围攻，他们找来了一架投石机从正面峡谷外攻击城堡，并命人从西北方的山脉处翻山越岭包抄后路

1172年6月18日，敌人围城一日，领主自己的部队分散在下属的各个领地中，实在无法及时赶到。尽管城堡内做好了战斗准备，但无论怎样调配人手都远远无法与敌人抗衡，当夜敌人用投石机射击城堡，刚好砸毁了城堡的塔楼。

1172年6月19日，敌人发起了进攻，毫无疑问领主一家毫无还手之力的就被打败了，最终一家人在湖边被杀死，只有夫人依靠奈梅斯的尸体做替身才换的小女儿温莱尔逃到湖边并躲藏了起来

1172年6月21日，温莱尔最终体力不支陷入昏迷，她构筑了两个梦境。

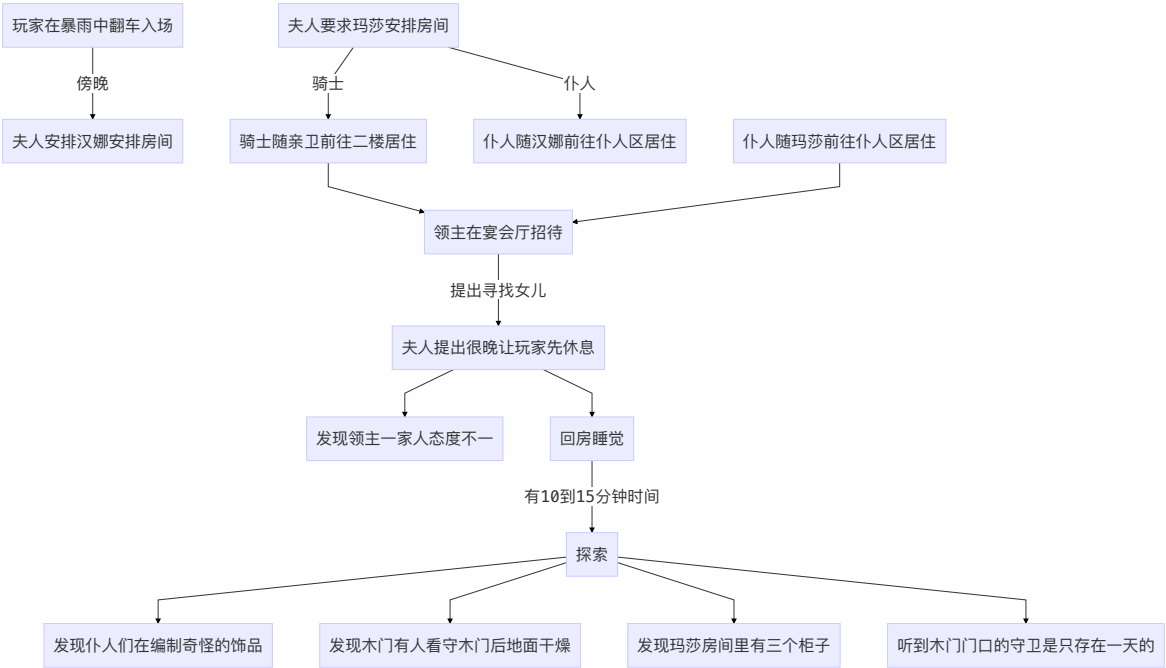
1172年6月25日，玩家到来并在不经意间直接进入了梦境世界。

玩家入场后时间线

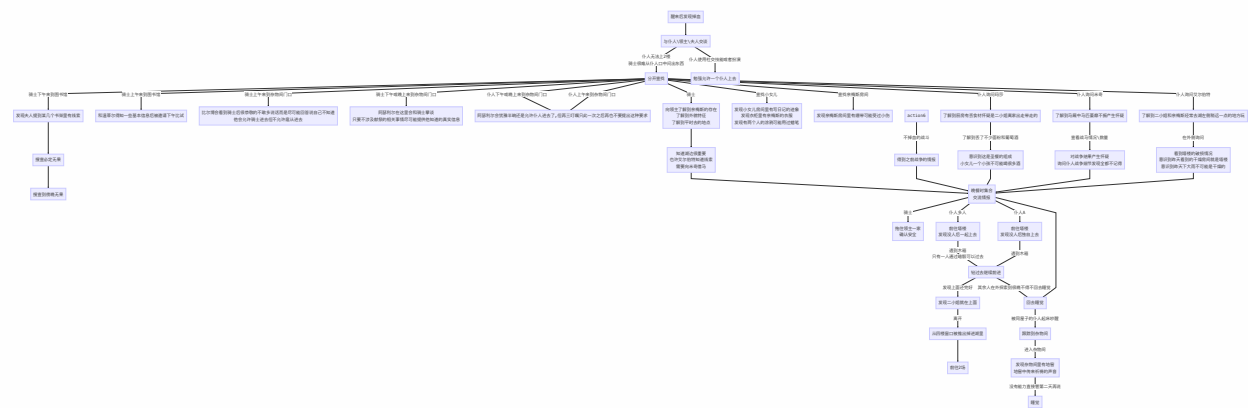
这是主要事件的时间线，玩家在模组中开辟自己路线的时候，时间线可以让KP有一个参考的框架。

图描述

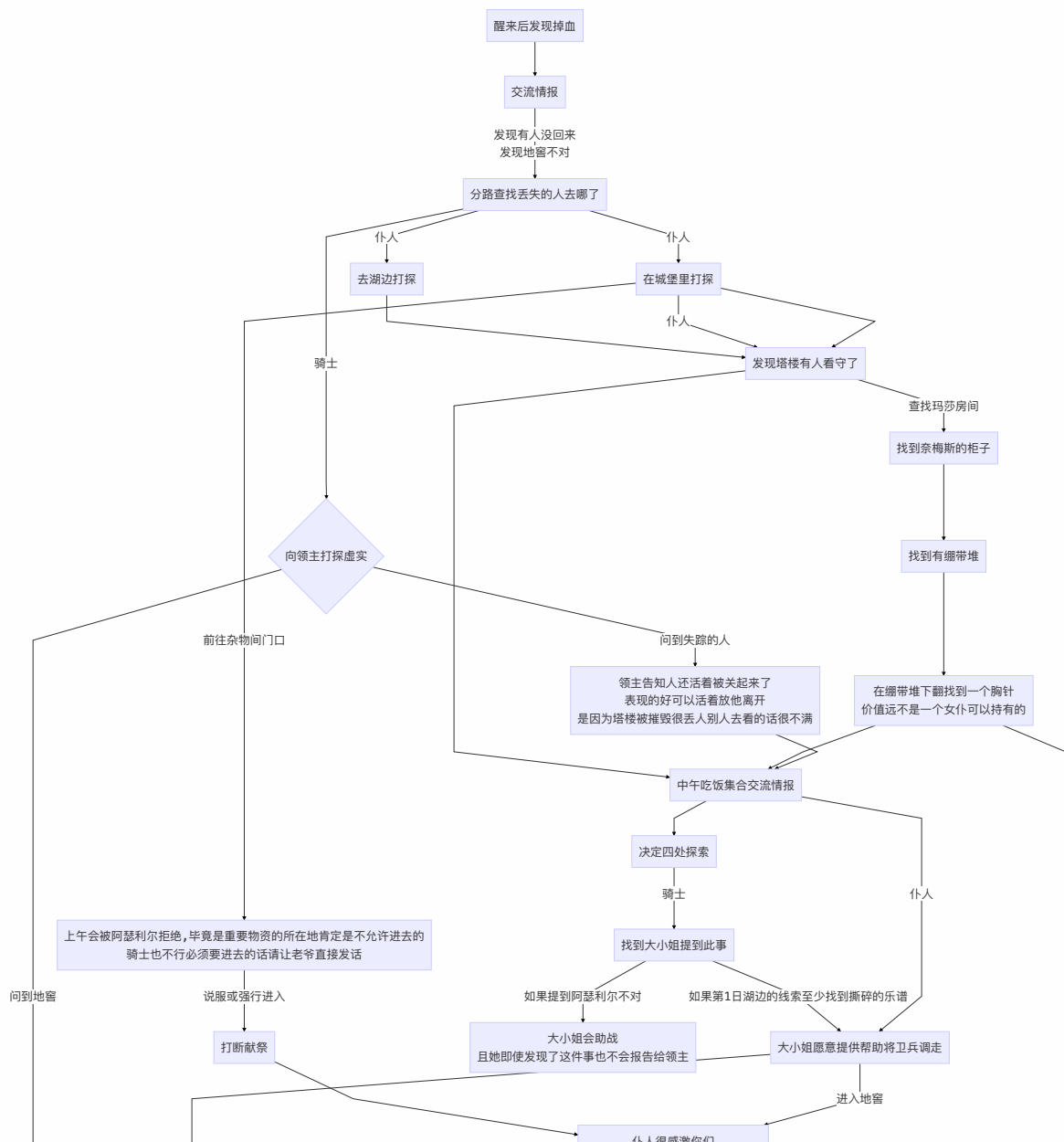
第0日

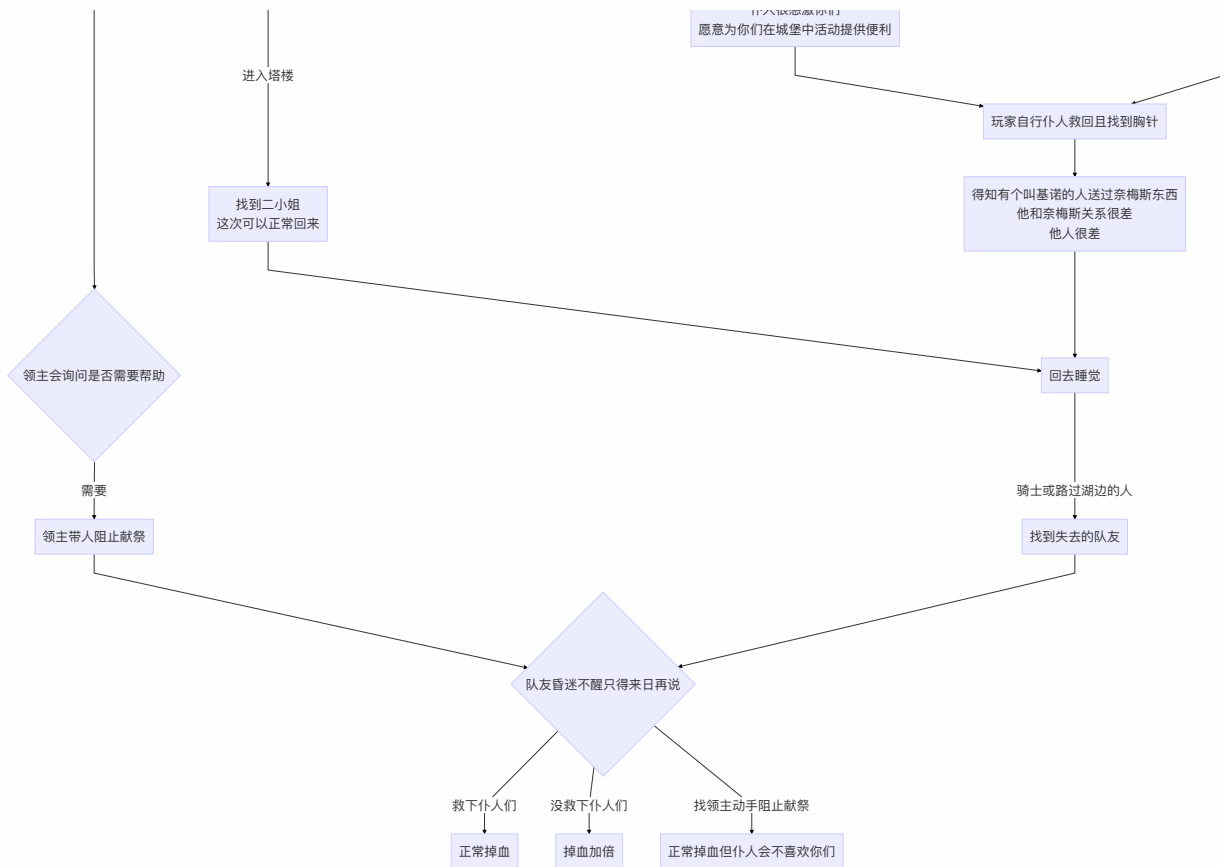


第1日

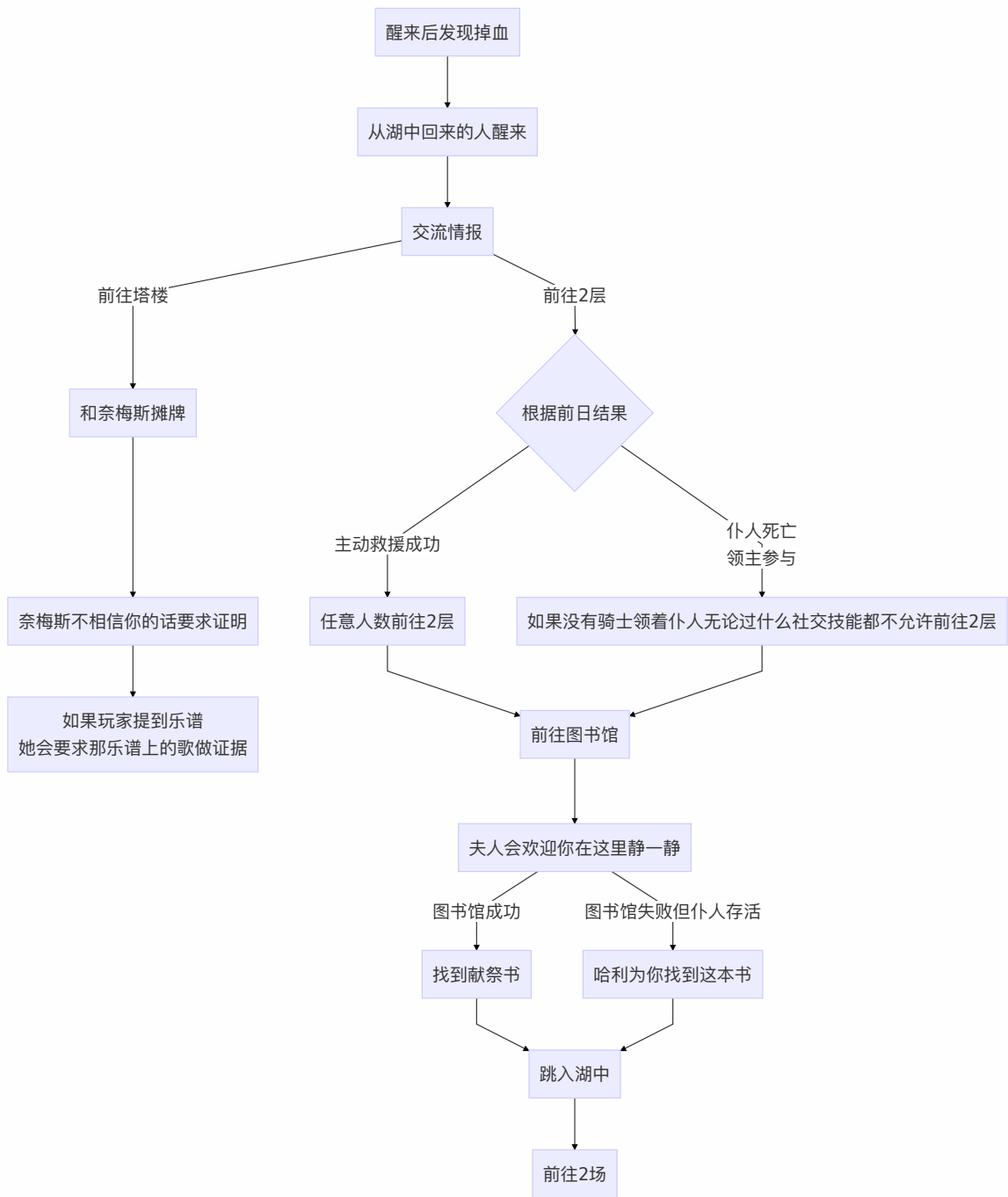


第2日





第三日



文字描述

第0日

第0日玩家刚刚到来，简单的向玩家介绍委托内容、安排房间、引荐NPC即可，傍晚让玩家可以发现仆人似乎有些异常但不严重，让玩家发现木门后是干燥的这件事情即可。

领主

傍晚，领主感觉到有人进到这片世界，心知是有人来了。他安排了守卫看住塔楼以防骑士一行人过早的发现异样被吓跑。并宴请这群人向他们提出自己的小女儿跑丢了，希望他们协助寻找。

仆人们

发现这群人来有些敏感，因此暂停了一天的仪式准备，将他们做好的饰品、面饼藏在床下，熬夜继续制作饰品。

温蒂尔

得知这群人的到来已经很晚了，她刚给关在塔楼上的妹妹送了饭后就急匆匆的赶下来。

夫人

正常参加宴会，但会以旅途劳累和太晚为由尽力阻止玩家立刻开始调查，同时会对玩家尽可能的提供生活上的帮助

仆人

此时所有仆人的行为都相似，留在房间内编织装饰品。

塔楼守卫（亲卫）

会在门口睡觉，塔楼门打开会被吵醒，对任何试图接近塔楼并询问的人持有敌意，但不会直接发起攻击。

第1日

第1日玩家应从各个NPC处了解到温莱尔、奈梅斯两人的相貌，经常去湖边玩的情况。在图书馆得知夫人的态度，在下午训练场与温蒂尔交手得到关于那次战斗的一些信息。发现塔楼没有积水的异常，发现仆人们的嫌疑加重。并且在第1日结束时探查塔楼的PC落入湖中。

领主

在书房召见骑士，详细的回答自己女儿的相关情况，他会在书房一直待到下午的行动轮结束才回房间休息。

夫人

上午会带着大女儿前往图书馆翻找自己女儿的故事书，并会邀请玩家也翻找这些她女儿经常看的书籍，但其中并无线索。下午夫人会独自回到三楼的房间。

温蒂尔

会在下午独自前往训练场练剑，如果上午她碰到了骑士则会邀请骑士下午和她比试，期间会提供关于当年那场战争时的线索。

晚上的行动轮如果有任何人上去，无论怎么小心她都会在自己的房间里靠近塔楼的一侧墙壁处听到这个事情，她一定会想办法前往塔楼，当玩家见过小女儿温莱尔并返回时将其从四层窗口推下。

汉娜

在一层大厅扫地一整天，晚上的行动轮在房间中休息，第1天晚上其它人睡觉后会前往地窖

哈利

哈利会很早离开房间去二楼打扫，下午前往大厅与汉娜一起打扫，晚上的行动轮在房间中休息，第1天晚上在同屋的人彻底睡着后会尝试起来前往地窖。

艾尔伯特

早起出去修建湖边灌木并悄悄收集枝条作为材料，晚上的行动轮会带着几包枝条回承包进行分发。当玩家询问时会尽量让玩家向西北方走远一点，并会尝试阻止玩家靠近灌木丛以免找到其中的包裹。第1天晚上其它人睡觉后会前往地窖。

玛莎

早上会叫玩家起床，一整天都呆在城堡里，晚上的行动轮在房间中休息。第1天晚上其它人睡觉后会前往地窖。

米奇

上午打扫马棚，下午随阿尔伯特一起在灌木丛中搜集材料。傍晚回到房间后休息，第1天晚上其它人睡觉后会前往地窖。

艾尔米亚斯

全天看守一楼与二楼相连的楼梯，对玩家较为宽松，可以说服同伴通融仆人们在白天上二楼，第1天晚上其它人睡觉后会前往地窖。

维尔斯塔

全天看守一楼与二楼相连的楼梯，态度较为死板但可以被同伴说服，所有人都睡觉后会回房间休息，他不参与仪式也不知道仪式。

第2日

第二日玩家应发现夫人给出的方向都是错误的，进而对其产生怀疑。同时因为领主的谎言、加派二楼守卫的行为而对领主一样产生严重怀疑。对温蒂尔的信任逐渐加深并依靠温蒂尔尽早的解除塔楼的守卫。玩家应在第2日全天发现所有的仆人都不见了，在下午的行动轮结束之前撞破并阻止献祭。在第2日结束的晚间进入单人剧情的PC将回来但昏迷不醒。

领主

在书房召见骑士，如果第1日晚上有人去过塔楼，则会告诉骑士那人被囚禁在地牢了，但不会杀死他，如果骑士们可以完成任务，可以放他活着离开。

夫人

持续之前的动作

温蒂尔

继续之前的动作，一旦从玩家处得到塔楼的信息会尝试支走塔楼的守卫，一旦从玩家得知湖边小屋的确切位置则会独自前往查找，她会带走画并将木盒扔在那里。

再过后一天她发现自己无法利用这幅画了，才会把这幅画又扔回营地那边，但不会放进木盒里去了。

仆人

所有仆人上午都不会出现，并在下午的行动轮结束后献祭成功，死在地窖里。玩家掉血改为r2d2

若被玩家打断并规劝成功，会为玩家在城堡内的行动进行掩护，此时玩家可以随意往来于1、2楼，前往3楼时他们会尽量帮助掩护。

阿瑟利尔

阿瑟利尔会上午也看守杂物间的门，问为什么换人了就用各种谎言搪塞过去。

下午会也进入杂物间，杂物间变成无人值守的状态，并在下午的行动轮结束的时候死在地窖里。

掉入湖中的玩家们

进行单人剧情，这部分单人剧情KP可以自行选择待其余人第二日剧情结束后大家一起过，也可以完全单独过，这里如果单独过推荐使用文字带，事后可以为其他人提供log代替玩家之间的交流

在这里玩家们可以得知塔楼上的人是奈梅斯而不是温蒂尔，得知两个女孩在之前的神秘事件中遇到了什么（消息很模糊），得知战争失败，得知奈梅斯替死的情况

塔楼:温莱尔（实际是奈梅斯）

会待在塔楼，她不太记得战争后续发生什么事情，只会提供一些真实的关键信息，并拒绝跟出塔楼，玩家也没有能力带她出来

第3日

第3日，单人剧情的PC醒来可以交换情报。得知塔楼上的并不是温莱尔而是奈梅斯，得知战争的真相。制定计划准备再次前往湖中，在前往湖中之前玩家会尝试获得更多资源。如果阻止仆人献祭成功，会从仆人处得到图书馆处的书。

领主

如果仆人献祭成功，他会非常生气的不见玩家。

如果仆人献祭被阻止，他会因为玩家解决这次事件而很高兴，之前的所有不愉快一笔勾销。在这个前提下，如果单人剧情的人存活返回，他会透露其实战争失败了，这里的人都已经死了。需要玩家找小女儿的靈魂回来，并重申自己会给出的奖励

夫人

让玩家多思考一下，但既不建议玩家伤害女仆，也不建议玩家跳湖

温蒂尔

如果玩家需要帮助且局势不太好，kp看情况发放奈梅斯身世线的吊坠。如果玩家还未找到书的话，温蒂尔可以根据玩家表现发放献祭书。

仆人

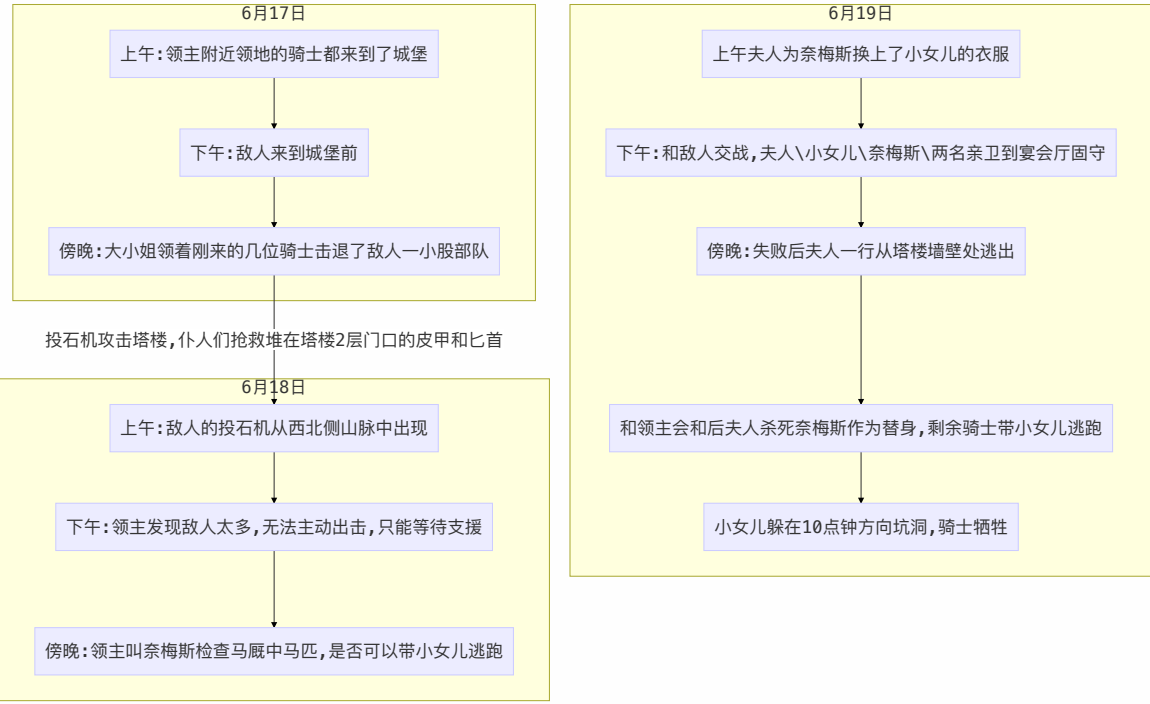
若玩家未从温蒂尔处拿到东西，仆人至少会带书给玩家。

第4日

这一日按最好情况应开始进行2场剧情

内容详见2场时间轴

2号场时间轴



从1号场到2号场这个过程，要求PC扣除自己总血量的一半，血量不足则过湖失败，不扣血返回。

二号场分为2天时间，时间轴和一号场保持一致，对应如下：

1号场	2号场
下午	6月18日下午
傍晚	6月18日傍晚
上午	6月19日上午

任何落入湖中（包含“游泳失败且没被营救+幸运失败”、故意沉下去、被推下去等）的，转为单人剧情

tokp:如果你熟悉自己的PC，知道他们不会轻易把PC知道但PL不知道的信息进行超游使用的话，可以这部分放在1场第三天跑完之后，2场单独带着所有人去跑单人剧情，否则的话，就只带着进场的一个人跑

总结

玩家共有3次机会进入湖中：

- 第1次强制进入。
- 若第一次玩家进入后未能了解到温莱尔、奈梅斯最终发生了什么的真相，则失去一次机会，因为如果不是提前知道是来不及阻止夫人杀死奈梅斯的。
- 若玩家未能阻止仆人献祭，则失去一次机会，因为后续的加强掉血会让玩家没有足够的血量重新进入湖中。

- 若玩家未能在2场战胜领主，则只能获得2号结局。

这个剧本的主要游戏性在于，推理型玩家通常会基于较为保守的推理心理而不直接前往塔楼进而被迫留在1场。他们会在塔楼人身份、仆人线中获得多次推理的推翻重来的感觉，这是1号场推理型玩家的主要乐趣

而掌控激进型玩家喜欢对剧情更有把握、更多的战斗。因此2号场在模组内为他提供一个超游开卷的机会，如果这部分KP用单人剧情带，则他可以体会到整个团队中只有他提前了解剧情发展的快乐。

游戏内需要安排的事件或者说支线

仆人支线

由于温莱尔和仆人、卫兵、亲卫们的关系较远，对他们只有一些刻板的了解。因此温莱尔没有刻意的保护他们的灵魂，他们的灵魂也因为蒙昧而过于脆弱，因此在所有仆人、卫兵、亲卫的眼中，距离上一次战争只过了一周时间。

不过这样日复一日对时间的错乱还是让他们察觉了。当然，贵族阶级在那个年代的他们眼中就是神，是天使，是不可能害人的。于是他们开始思考自己是不是做错了什么事情，导致陷入了某种"神的考验"中。而领主大人不说破这一点，是要求他们自己通过考验证明自己的虔诚和愿意为主牺牲的精神。

骑士长阿瑟利尔原本是个好人，他主动愿意帮助仆人并提到了图书馆。因此哈利才从图书馆里一堆很久很久没人翻看的旧书堆中，发现了一本邪教徒的典籍（领主祖上有与邪教徒接触的经历）。哈利看不懂它立刻交给阿瑟利尔，而阿瑟利尔因为看懂了反而被法术影响，他没有撑过意志后反而被控制的更加深了，他开始欺骗仆人们说这是神圣的献祭。

在这个时代的仆人将高贵的领主视为天神派下凡间统治他们的天使，根本没有去想会是一本邪恶的书。于是他们将书偷偷藏了起来，拿给仆人中唯一一个勉强认识一点字的仆人哈利去辨识，他们在字里行间看懂了神、祭品、获得等字眼，于是他们认为这是天使大人给他们的考验，要让他们自发的献祭自己才可以去天堂。

于是，几个仆人开始了自己的计划，他们偷偷瞒着其他所有人在地窖绘制出了一个法阵，在第二天晚上开始准备献祭，于第三天下午行动轮结束时完成献祭。献祭的形式是用含有回归、晋升的饰品铺满房间，辅以大量的葡萄酒、硬面饼来代表圣子的血肉，最终把自己绑在十字架上焚烧。

很显然他们的献祭并没有用，错误的仪式最多只是令撒托古亚向这个小小的梦境一撇便不再理会，然而仅仅是一道目光，也使梦境压力骤然加大，温莱尔不再有能力维持足够稳定的梦境，每天玩家们的掉血量都会因此翻倍。

- 如果玩家没有自行解决这件事情，而是把献祭一事告知了领主，领主会亲自派卫兵解决这样一场事情，并在仆人中严查邪教。仆人会认为是玩家剥夺了自己通过试炼的可能性，也将不再与玩家进行必要之外的交流。
- 这场献祭发生在地窖之中，在献祭结束之前，仆会将木箱堆在一起借用地窖的阴暗来避免被发现。通过联合力量搬开箱子，对箱子堆中间侦查才可以发现入口
- 如果玩家闯入地窖后，应按地窖章节内容进行判定。
- 如果玩家自主的毁掉了纸条、法阵来阻止献祭的同时没有伤害任何人，也没有将这件事告知领主的话，那么仆人会请求玩家不要将这件事告知领主，作为交换玩家将会得到城堡内所有仆人和卫

兵的好感和帮助，因此在接下来的时间里可以随意前往城堡任意地点。

- 玩家如果未能及时阻止仪式完成，会感受到自己身边的世界犹如崩塌一般，sc1/1d6。温莱尔不再有能力维持足够稳定的梦境，每天玩家们的掉血量都会因此翻倍。

女仆身世支线

奈梅斯是领主的私生女，醉酒后的露水情缘而已，对方是个普通的女佣。

领主扔下了一个镶金的宝石胸针便不再理睬这个被他当作玩物的女人了。直到后来奈梅斯被接进城堡，他也不是很清楚这件事。毕竟他只是个战争领主，心思都在打仗上。

反而是夫人依靠贵妇们的八卦网知道了这件事，一直瞒在心里对奈梅斯也心怀芥蒂。

- 大女儿、夫人知道
- 奈梅斯、小女儿、领主不知道

后来随着战争临近，那个女佣也早就已经去世了，但敌方领地的领主想起了奈梅斯的存在，认为可以是一个突破口。于是他派了士兵基诺带着胸针来这里试图奈梅斯搭上线，却被奈梅斯干脆的拒绝了。

基诺怀恨在心，但他又不敢没完成任务回去或者直接将这件事捅破，只能希望再做一次尝试。可惜他还没有成功，战争就已经到眼前了。

显然在这个年代的战争中，基诺没有能力在乱战中证明自己的身份或保全自己。

大家都知道基诺与奈梅斯不和，温莱尔也有所耳闻。因此她在构筑梦境时下意识的撕碎了基诺的灵魂，他并不会在1号场中出现，在2号场中也回显得尤为机械木然。

温蒂尔的调查行动暗线

温蒂尔也经历了这一切并持有了所有记忆，只是因为母亲的态度不希望自己的女儿灵魂以这种形式回归而一直在阻止温莱尔。随着调查员到来，她终于可以开始自己的行动了。

她既不站在玩家这边，也不站在领主、夫人那边。她对玩家不是很信任，对父亲又有些恐惧，而面对母亲时则是有些失望。因此她决定自己解决这一切。

- 如果调查员展现出足够的能力，她会辅助调查员尽力提供帮助，包括调走卫兵、透露情报等。
- 如果调查员表现的过于愚蠢，她会窃取调查员的本应获得、已经获得的线索、信息尝试自己查证。

任何玩家的信息都将触发温蒂尔暗地里的行动，详情见训练场部分。