

失灵

GLITCHES

JOSEP\_H



Delta Green

\$ ◇ a

—— 雅克·拉康

这是 2008 年美国奥克兰市。和所有繁华之城一样，在文明的阴影之地中，一些难以被注意到的角落正在悄悄蚕食着理性与繁荣的痕迹。

“咚、咚、咚”，特工的门在半夜被敲响，一个冰冷、清晰而充满组织味道的指令将从深夜来访的主管口中说出。而在更陈旧、灰暗、晦涩之处，一场疯狂、难以言喻的旅途早已织好了它粘腻而暧昧的巨网，静候着特工的涉足。来吧，踏入这泥沼——故事等待他的主人公已久。

## 基本信息

作者: Josep\_h

邮箱: ZombiesDoPlayCoC@outlook.com

初版日期: 2023.12.3

文档版本: 1.0.3 (2023.12.20)

应用规则: 绿色三角洲

参与人数: 1人

时代背景: 2008 年美国

\* 关于多人游戏或改编至规则《克苏鲁的呼唤》的方式，详见附录 D: QA。

## 玩家须知

由于本模组的特殊性，我们在这里列出一些事项以帮助您判断自己是否适合参加这次旅程。

\* 本模组受战役《不可思议的风景》启发所写，并与其存在一定程度的关联和借鉴。如果您计划在今后作为非掌局者参与该战役，那么请询问您的掌局者是否可以参与本次旅程。

\* 本模组是一部极其风格化的葬礼进行曲，它由严肃而灰沉的氛围主导，有着松散的节奏，和不可避免的“冗余”内容。因此，如果您期望的是一场肾上腺素持续在线的紧张对抗，或者是一次严丝合缝、主题明确的硬核推理，或者轻松愉悦、放空大脑的午后乐子时刻，那么您可能不适合本模组。

\* 本模组是一篇充斥着压抑氛围的中长篇单人模组，这意味着您可能需要在不短的时间之内单独面对这种负面情绪。

\* 本模组涉及性、血腥暴力和对于宗教影射的内容，如果您反感此类元素，那么请回避本模组，或者和您的掌局者沟通。

## 掌局者须知

由于本模组内容的特殊性，在离开此页前请确保您已经阅读玩家须知，以及以下内容。

\* 本模组涉及性、血腥暴力和对于宗教的影射内容，如果您在阅读过程中感到不适，我们建议您立刻停止阅读，起身，进行几次深呼吸，然后把和这个模组相关的一切抛之脑后。

\* 请在招募特工的阶段，主动向玩家出示玩家须知，确认他们的想法。告知您的特工在游玩过程中如果感到不适，直截了当地表达出来。您需要立刻终止本场游戏。

\* 主持这场游戏将不会非常容易。本模组提供的内容充其量不过是方便您构思自己故事的引子——在接下来的旅途中，您会遇到很多需要发挥独创性和想象力的场景，但我相信这是值得的。加油！

## 声明与致谢

\* 模组中使用人物图片由 StyleGAN2 生成，其余素材来自 DALL·E 3、网络以及自己制作。

\* 本模组的室内平面图由休斯敦提供，感谢您精心绘制的作品，给模组带来更严谨真实的风味。

\* 模组部分背景图截取并修改自视频《Pink Floyd - Echoes (A.I. Generated Music Video)》。

\* 如果您在游玩过程中您和您的玩家有非常令人激动的故事想要分享，请不要犹豫，通过邮件联系我们！我们计划开设网站以展示这些精彩的故事，您可以通过邮件将 Log 或者其他形式的文本发送给我们——这或许会给未来的掌局者带来很多启发。详见附录 D: QA。

\* 感谢 Haro 在一年余的模组创作过程中，忍受了来自我众多杂七杂八的点子的骚扰，以及在创作中提供的富有创造力的想法。

\* 感谢冬客、Nof 作为测试玩家，遭受了模组早期支离破碎、千疮百孔的剧情的折磨，但还一直热忱地提供修改意见。

\* 感谢 pan、Mex、WalterWiller、阿拉卡达之狐、白河等诸多作者和主持人朋友在模组创作过程中提供的意见，以及巫洁鸾在后续的订正中提供的帮助，衷心感谢您的批评和建议。

\* 感谢您的阅读和参与，预祝旅途愉快。

# 目录

## 真相，威胁与特工

导言	4
发生了什么?	4
格林伍德家族	4
两起案件与此后十年	5
吉姆的回归与“芝诺悖论”的成立	5
黑线行动与亚当森·考克斯之死	6
特工与黄衣之王接触	6
威胁	7
St. Illness 与失真症	7
“剧院”与彼岸	7
腐化值	8
特工的世界	8
错误的记忆	8
破碎的现实	8
创建特工	8
重要角色	9
调查	
梦境：扭曲的过往	11
幻象：停机行动	11
亚当森的住所	13
St. Illness 预告片	17
NPPD 第九区办公室	18
加州鹿角传媒公司	19
奥克兰中央广场	20
“凌晨十二点闹钟”酒吧	21
BAR NOT FOUND	21
调查闹钟酒吧	21
闹钟酒吧中的线索	24
闹钟酒吧中的人物	26
叙诡：二月十二日之夜	31
格林伍德家族宅邸	34
海滨公园	38

## “剧院”

离开剧院	40
乘客	41
剧院事件	42
吉姆的幼年	43
婴儿床	43
造梦机	44
咣物瓜王国的国王	45
通往愉悦之路	46
八次鞭子	46
虚假的离场	46

## 彼岸与终幕

运行终幕	48
现实 / 彼岸	49
奥克兰中央广场	49
CLOSE TO THE EDGE	50
海滨公园	50
再会亚当森	50
但丁打了个勾	51
彼岸的边缘	52
演出	52
结束演出	53
一些别的情况	54
尾声	55

## 后记与附录

后记	57
附录 A：人物补充信息及数据	58
附录 B：当腐化值上升	65
附录 C：突发事件	67
附录 D：QA	68
附录 E：展示材料	69

# 真相，威胁与特工

## 导言

这是一篇受到绿色三角洲战役《不可思议的风景》启发而创作的单人模组，展开了绿色三角洲和黄衣之王对抗历程中的一个隐秘角落：一个不够谨慎的特工在日常的工作中接触了黄衣之王，并逐渐变成了黄衣之王的腐蚀者，而这个不幸的特工就是玩家扮演的特工自己。特工心理的保护机制让他暂时忘记了这些事实，现在特工有了一次重新来过的机会。

从游戏一开始，特工看见的世界是记忆、幻象和现实世界的糅合——特工会在幻象中接到主管布置的任务：杀死一个被非自然腐化的同僚，并找到他被腐化的原因。

随着调查的深入，特工会逐渐找回记忆，并意识到自己早已疯狂的事实。无论是调查的推进，还是记忆的恢复，都会将特工引向自己疯狂的根源：一场疯狂的表演。而这场表演带来的灾难还远未终结，它将以更加宏大的形式再次上演。

在本模组中，特工需要在心灵彻底被蚕食前，找到演出的人员以及最终演出的地点，竭尽全力地终止演出。

作为模组的最大威胁，特工会发现自己对现实的认知正在被敲碎，他开始穿行于若干闪烁着的时空：自己究竟是哈利湖中火车之上的醉梦乘客，还是奔走于奥克兰街头巷尾的疯子侦探？割裂、怪诞和暧昧的氛围，会伴随特工直到理智的尽头。

主线之外，特工的正常生活逐渐变得难以维系；特工甚至会成为新的污染源，传递黄衣之王的旨意，毁掉自己曾经温馨的生活。这一切都会让特工在探索真相时面临心理崩溃的考验。



## 发生了什么？

这是两个来自过去的伤痕，一个是陌生的格林伍德一家的悲剧，一个是特工自己不愿意面对的往事。

## 格林伍德家族

奥克兰的格林伍德家是一个不幸的家庭，它包含一对不幸的夫妻：丈夫马里亚诺·格林伍德以及妻子约瑟芬·格林伍德，以及一个不幸的孩子吉姆·格林伍德。马里亚诺的勤勤恳恳掩盖不了他的无能，由他接手的家族企业格林伍德家族油漆厂于1992年后走向了衰败。马里亚诺没有正视这次失败，而是将屈辱和不甘以非暴力的形式倾倒于妻子约瑟芬身上。家庭的氛围常年笼罩于紧张与压抑之中。

吉姆，一个敏感且富有创造力的儿童，将表达欲望倾泻在了卧室的墙上来分散自己的注意力。然而格林伍德夫妇没有接受过良好的艺术教育，更无法意识到这些举动背后的阴暗思想，认为吉姆只是像其它小孩那样喜欢乱涂乱画。

这种微妙的生活结构一直持续了三年。在1995年的3月21日那日黄昏时分，吉姆被路边一个不起眼的书店所吸引。很快他喜欢上了这个书店，开始定期地拜访这里。之后不久，书店老板将一本红色封皮的小书赠与了他，书上没有标注任何名字——这实际是《黄衣之王》最初的英文译本。

这本书释放了吉姆无穷的创造欲望，使他发挥出了超乎常理的创造力和艺术性，创作了一本名为《瓦普内克剧院》的绘本。吉姆此时开始与卡尔克萨产生关联，他找到了一个通往卡尔克萨的异世界通道，其名为“剧院”。

与此同时，约瑟芬带着绘本拜访了很多当地出版社。她真诚地希望出版社能够认同吉姆的创作，给吉姆一些鼓励，但这样的愿望落空了：编辑们一致认为这本书会对孩子们的心理造成不利影响，不适合出版。而马里亚诺则继续在自己的房间中酗酒度日。

这种新的平衡没有维持太久——即将到来的死亡与失踪为这个形式上的家庭画上了句号。

The police disco lights  
Now the neighbors can dance!

5

## 两起案件与此后十年

1995年11月，两起接踵而至的事件打破了格林伍德家族苟延残喘的结构。

第一件，马里亚诺在自己的卧室内被发现饮弹身亡。警方很快就根据现场的证据判断了这是自杀。但事实上，这是年仅十岁的吉姆的手笔：他利用“剧院”的性质创造了常人眼中的密室，亲手杀死了父亲。并且他的思想无意识地影响着这个空间，诱导警方草草地定下了自杀的结论。

第二件，在马里亚诺自杀案结案后不久，吉姆从自己的房间中失踪。如同人间蒸发一般，无论警方如何努力都找不到关于吉姆的任何蛛丝马迹。也没有任何证据能够将嫌疑指向当时已略显神经质的约瑟芬，警方只能以失踪结案。

而此时的约瑟芬，作为《瓦普内克剧院》的第一位读者，心理上已经开始扭曲：她相信马里亚诺之死是吉姆展现的神迹，而吉姆必将再次归来。

在两个案件尘埃落定后，约瑟芬恢复为原名约瑟芬·莱特。1996年，约瑟芬售卖了马里亚诺除了宅邸以外的所有遗产，买下了罗伯特书店，并将其改造为了“凌晨十二点闹钟”酒吧，

## 吉姆的回归与“芝诺悖论”的成立

而我们知道，吉姆并没有消失。他进入了“剧院”，并开始在卡尔克萨中“长途旅行”。他在旅程中见证了无数文明的诞生和灭亡，并在下定决心之后，回到了“剧院”，开始潜心自己的创作。

吉姆在“剧院”之中，利用想象力和对于黄衣之王的崇拜创造了理想中的兄弟“达夫·格林伍德”。达夫不能被未被黄衣之王腐蚀的人看见，他本应长着头颅的地方是一团混乱跳跃的黑线组成的球。吉姆认为达夫是完美的生命，能够在现实世界引发真正的神迹，将人们引导到永恒和谐的美丽世界。

随后，这对兄弟离开了“剧院”，在2007年12月25日回到了现实，并立刻开始了创作。吉姆将创作的注意力转移到了现代舞蹈，并时不时将作品上传到了互联网上以观察它们带来的反应。这一切都是为最后的创作进行的准备——他要创造能将所有观众都带至永恒和谐的舞蹈。

而约瑟芬面对重现的吉姆，立刻展现出来压抑已久的爱与欲望，和吉姆开始了不伦的关系（吉姆完全不介意这一事实）。

吉姆、达夫、约瑟芬与随后加入的皮特·戴维斯四人组成了先锋艺术组织：“芝诺悖论”（Zeno's Paradox），并开始在互联网上活跃。

## 卡尔克萨与黄衣之王

卡尔克萨是由思维组成的混沌区域，也或是爵士风味的铜管无穷无尽的嘶吼组成的集合：万千的世界如同浮沫一般在其中诞生与消亡；现实只是其中的一个微不足道的可悲切片——这永恒奏响着的乐音，不过是“王庭”宴会中转瞬即逝的过场演出，而非更多。

然而卡尔克萨可以被人类投射出的思维所影响，一些可能性因此诞生或是消除，并最终反映于现实之中。空虚与混乱，是任何试图操作卡尔克萨者的后遗症——这无限的疯狂会摧毁一切人性的正常动机，而卡尔克萨则会占领这片废墟，成为无法动摇的真理。

幸运的是，现实和卡尔克萨之间有两层薄薄的壁障：愚昧和对于自治的满足——这两重壁障阻拦着人类的心智迈入深渊。但是在人类短暂的历史上，一些禁忌的“知识”曾透过了这两层屏障，将暴露于其下的人引导至疯狂。我们将这种“知识”称为黄衣之王。

黄衣之王是一种恶疾，它无处不在、无孔不入：接受其光辉照耀的人们将会饥渴地寻求它，并使用它填补自身的空虚（这里曾经填充着名为理智和人性的棉花）。黄衣之王诱使着受害者将这份“知识”传递到更远之处，成为人类历史长河中隐秘的顽疾。

MURDER OF MARIANO, GREENWOO  
Oakland Tribune.

## 黑线行动与亚当森·考克斯之死

现在让我们将注意力转向特工遗忘的过去。2007年11月20日，三角洲的友方发现了非自然的痕迹：互联网上出现了一些自称能够预知未来的用户，并在互联网上发布了大量对于未来的预测。这些预测令人惊讶的准确性在互联网上掀起了轩然大波。特工坎蒂紧急召集了特工所在的行动小组（包括特工、亚当森·考克斯和巴特·伯格曼三名成员），启动“黑线行动”（Operation Blackline）调查此事。

小组最终在暗网上发现了蛛丝马迹：一个名为“斑衣笛手”（Pied Piper）的团伙以售卖毒药的名义，在商品中掺杂了具有强烈致幻性的特殊黑色粉末。服用这种粉末的人可以看见短暂的未来，并伴随着严重的失忆、幻视等后遗症，甚至做出一些匪夷所思的反社会行为。

2007年12月24日，小组终于将斑衣笛手的生产基地定位在奥克兰郊区的某处废弃工厂。然而这批团伙已经提前“得知”了追踪者的存在，他们在工厂放置了远程引爆装置后离开了这里。

亚当森作为小组的前锋，在工厂后立刻就发觉了这个工厂是一个陷阱，并通知特工离开现场。与此同时，贩毒团伙激活了爆炸装置——亚当森没能逃离这里，被倒塌的建筑物所埋，当场死亡。特工和巴特则接到了亚当森的警告立刻开始撤离，但在撤离过程中因为爆炸带起的有毒气体陷入了昏迷，最终在距离工厂不远处被救援人员发现。

这一次大爆炸地处郊区，没有被太多市民发现；而互联网上那些预言也逐渐丧失了准确性，不出两

个月，轰动一时的预测未来狂潮就彻底消失了。特工所在的小组在这一次行动中损失惨重，而继续追踪斑衣笛手（或许是一些丘丘人）的任务则被移交给其他小组。巴特·伯格曼也被调往其他地区。

绿色三角洲认为亚当森作为特工的挚友和战友，他的死亡可能会给特工带来心理阴影，或许会对特工此后的行动带来负面影响，因此暗自暂时将特工调离了前线。

## 特工与黄衣之王接触

在“黑线行动”之后不久，特工发现了“悖论”的存在。特工从“悖论”的网站上嗅到了非自然的气息，他在2月11日利用钓鱼程序黑入了皮特的电脑，并获得了皮特电脑的物理IP地址。一种无形的诱惑从“悖论”的作品中散发出来，驱使特工在尚未准备充分的情况下，于2月12日夜晚造访了这个物理IP地址——闹钟酒吧。

与此同时，吉姆创作的最终作品St. Illness完成，并于2月12日晚在闹钟酒吧中进行预演。特工闯入了这里，并目击了整个演出。受到冲击的特工在极致的兴奋和疯癫中和“剧院”建立了联系。

万幸的是，特工保护性的失忆让自己暂时忘记了这一切。但黄衣之王的烙印并不会消失——2月15日凌晨，黄衣之王的影响终于突破了特工的心理防线，它以幻象的形式出现，引诱着特工撬开这块幽暗的记忆，重新回到他的怀抱，而这就是我们的故事开始的地方。



## 时间线

- ※ 2007年12月25日，吉姆·格林伍德回到现实，“芝诺悖论”创建。
- ※ 2008年1月10日，皮特加入“悖论”。
- ※ 2月8日，特工开始追踪“悖论”。
- ※ 2月11日，特工黑入皮特的电脑，获取“悖论”的IP地址。
- ※ 2月12日，闹钟酒吧上演预演，特工前往闹钟酒吧，被感染。
- ※ 2月13日，预告片上传至YouTube。
- ※ 2月15日凌晨，“停机行动”发布，模组开始。
- ※ 2月18日，演出在海滨公园开始，终幕拉开。

## 威胁

### St. Illness 与失真症

St. Illness 是吉姆·格林伍德创作的现代舞蹈，它可以利用视觉和听觉可感知的规律振动传递黄印。观众会不由自主地参与舞蹈当中，将自己的感知和“剧院”融合起来，从中看见超越朴素现实世界的景象。这会带来极大的精神满足，但会反过来突显他们现实感官的空虚，诱发对于性、暴力和疼痛的饥渴。在脱离舞蹈之后，这种空虚会更为强烈。St. Illness 可以被译成“静止病”或者“圣疫”，下简称为 SI。

“失真症”是接触 SI 患上的特殊病症，患者开始将“剧院”和现实世界混淆，其认知中的世界开始变得荒诞而割裂。神秘主义的意象开始在患者的感知中出现：费解的符号在视线中形成，逝去爱人的声音从耳畔传来，哈利湖的湖水灌入自己鼻腔，湖岸的黑石割伤自己的手臂……更严重的失真症患者会认为自己就是在彼岸中生活之人。

这种认知上的影响也会逐渐作用于现实，构建出从俗世前往“剧院”的门，这也意味着这些区域被黄衣之王腐蚀，并开始与“剧院”融合。

失真症的表现类似认知功能障碍或者臆想症。但事实远非如此——失真症患者透过虚假的屏障，看见了“剧院”所揭示的卡尔克萨的真相：现实世界只是飘渺的哈利湖诞生的一缕微波，“所有的客观存在自始至终都只是盘旋在黄衣之王、戏剧与黄印周围的一圈泡影。除此之外的周遭一切，人类所有的产业与创造，仅仅是想象之余的愚剧。”

### “剧院”与彼岸

在卡尔克萨与现实世界之间，存在着一些通道连接着两者，这些通道只有“受邀者”才能发现。它们隐秘而黑暗，从暗处啃食着现实，如同蜘蛛网一般将人类文明逐渐包裹，捕食一个又一个误入其中的理性思想，将之转化为黄衣之王的教徒。

在我们这个故事里，“剧院”（Teatro）就是这样的一个通道。“剧院”是一列蒸汽动力火车，带着工业时代复古而华丽的装潢，永不停歇地穿梭在哈利湖湖底。

“剧院”之中的无穷包间连接着现实、彼岸和卡尔克萨中的王庭，它热闹非凡，各式各样的乘客被困于此。所有乘客都认为自己正在前往一个舞会，并且相信自己终会抵达那里。

“彼岸”是和“剧院”类似的空间，是现实世界某种镜像的碎片，但是与卡尔克萨的关系更紧密（因此我们几乎只会在最终章节涉及彼岸）。彼岸之人只能通过“剧院”前往现实。

在“剧院”和彼岸中生命的存在是某种叠加态，生与死对他们来说没有意义，死去之人会以诡异的形式复活。您可以在“剧院”以及彼岸与终幕部分找到更多相关的信息。

**什么是黑线？**本模组的描述中时常会使用“黑线”这一形容，它被用以描述“超越现实世界的景象与现实融合”这一现象：来自其他可能性世界的物体的轮廓开始与当前世界的物体重叠出现，就像是物体移动的残影那般。

## 黄印

黄印是象征黄衣之王无穷可能性的图腾，它有着不同的姿态，以最简单的形式传递着来自卡尔克萨的启示。它本来无处不在，只是不被“注意”到。被腐化之人会开始在自己生活的各个角落发现黄印，下意识地刻下自己的黄印（他可能发现自己的左手正在右手手背上比划，而构成了一个黄印）。

在本模组中，黄印不仅指代一种特殊的图像结构，也指代一种特殊的振动规则。这种振动规则本身就是黄印，敲击这种节奏和绘制视觉上的黄印并无差异。

\* 在本模组中，我们有时会使用类似“黄衣之王诱惑……”，“黄衣之王驱使……”的句式，这只是为了方便理解而进行的拟人化陈述，并不意味着黄衣之王具有人格或者目的。但这种拟人化确实可能存在于部分黄衣之王崇拜者的认知中。

*They don't sleep anymore on the bush*

## 腐化值

游戏中，我们将特工受黄衣之王腐蚀的程度记为腐化值（该值对特工不可见）。腐化值决定了幻象的持久程度和难以被区分的程度，也决定了特工洞穿真相的程度（例如发现通往“剧院”的门、瞥见丧失存在感的闹钟酒吧等）。

腐化值计算公式：腐化值 = 个体腐化值 + 环境腐化值 + 时间腐化值。个体腐化值表示特工自身被腐化的程度，接触或者传播黄衣之王会导致该值上升。环境腐化值来自被黄衣之王腐化的场地。夜晚会提供 10 点时间腐化值。

特工的初始个体腐化值为 1。有些信息需要最低腐化值才能被注意到，我们将该阈值称为幻象阈值。

最后，被腐化的角色可以通过思想修改被黄衣之王腐蚀的空间，如果两个角色希望争夺空间中的叙事权，那么他们需要进行“意志 \*5+ 腐化值”的对抗。

在特工腐化值低于 40 时，可以通过意志 \*5-20 检定识别幻象。高于此值则需要意志 \*5-40 的检定。

导致个体腐化值变化的示例：

\* 在调查本案件的情况下，时间流逝一天：  
+3。

\* 第一次目击黄印：+4。

\* 第一次向其他人传递黄衣之王：+2（之后每次+1）。

\* 第一次进入“剧院”：+6。

\* 成功地判断幻象：-2。

\* 失败地判断幻象：+2。

\* 吸食精神抑制类药物：临时性 -5。

不同腐化值区间的幻象示例。（关于腐化值及其对应的幻象强度的更多示例详见附录 B：当腐化值上升。）

\* 1-5：幻象几乎不出现。

\* 6-20：幻象偶尔出现。

\* 21-40：幻象持续出现，甚至见到幻想出来的人物、文本。特工开始注意到“剧院”。

\* 41-60：特工开始造访彼岸。彼岸之景和现实逐渐混淆

\* 更高：特工开始开始难以离开彼岸。

## 特工的世界

在游戏一开始，特工就成为了失真症的患者，尽管他并不知情。

### 错误的记忆

SI 预演引发的心理创伤造成了特工的失忆。但是黄衣之王仍然作用着：制造出幻象，发布虚假的任务，引诱特工重新暴露于黄衣之王的注视之下。从结果来看，黑线行动的后遗症、预演现场的心理创伤和失真症综合作用，将特工调查“悖论”的记忆，嫁接到了亚当森的身上，令特工产生了以下的错误的记忆：

- \* 前几日自己保持着正常的日常工作步调。
- \* 亚当森并没有在黑线行动中死亡。
- \* 在黑线行动后，自己和亚当森没有参加过任何新的行动。巴特·伯格曼由于不明原因被调走了。
- \* 自己与亚当森自从黑线行动以来没有再频繁联系过，最近几天更是没有看到亚当森的身影。

### 破碎的现实

特工会将一些幻象混进现实世界：往日的记忆、特工的梦想、甚至是与“剧院”相连的其他人的记忆。在游戏一开始，这些幻象与上述错误的记忆基本自治；但随着特工腐化程度加深，越来越多自相矛盾的记忆开始从幻象中浮现，打破这种自治性，将特工引导至冰冷而疯狂的“真相”。也或许……特工会怀疑起自己找回的过去只是黄衣之王的骗局。

特工的病症也会极大破坏他的生活，这是模组叙事非常重要的部分，它显化了非自然对于特工的伤害。来自现实世界的琐事开始塞满特工的生活——违停罚单、被轧死的邻居小狗、出现在床铺上的陌生床伴，或者同僚的孤立、伴侣的质疑、上司的指责、来自绿色三角洲的监视……更不用说那无穷无尽的幻象和呓语。他可能会发现自己逐渐变成了被现实排斥的疯子，而“剧院”则变得更加甜美而幸福。（详见附录 B：当腐化值上升，及附录 C：突发事件。）

### 创建特工

为了更好的游戏体验，我们建议玩家创建的特工具备以下特征：

\* 特工已经多次参与过绿色三角洲的特工活动，具备独立解决问题的能力。

\* 特工和亚当森是绿色三角洲小组的队友，已经合作过数次，甚至可能互为绿色三角洲的重要关系。

\* 特工需要具备一些专业的计算机知识，能够独立完成骇入电子设备等任务。特工可以选择扮演 NPPD 第九区办公室的一员（亚当森的同事），或者是 FBI 的情报部加州分部探员等等。

\* 特工需要居住在奥克兰本地或者附近，这保证他不需要太多准备就可以快速抵达任务地点，开始行动。

我们也在附录中准备了一张预设人物以便快速开始游戏，或用作参考（详见附录 A：人物补充信息及数据）。

# 重要角色

为了方便后续的阅读，我们在这里提供一些对模组中主要人物经历、性格及其在模组中扮演的角色的概括。更详细的内容见附录 A：人物补充信息及数据。



Adamson Cox

**前绿色三角洲探员，前国家保护和计划局第九区行动组组长。**（国家保护和计划局，National Protection and Programs Directorate，隶属于美国国土安全局，主要职责是保护美国关键基础设施免受网络攻击，简称为 NPPD。）

在模组中，亚当森主要以特工幻觉的形式出现。他是黄衣之王制造的陷阱，他会鼓励着特工挽回失去的记忆，从而重新被黄衣之王腐化；其中还掺杂着少量特工记忆中的亚当森形象。

在本局游戏的一开始，特工错误的记忆会令特工认为亚当森还活着，并且被卷入了一次非常危险的调查。在游戏开始时，亚当森身上绿色三角洲的特征会更加显著。随着时间的推进，黄衣之王的面目会开始暴露，亚当森开始脱离特工理想的形象，利用性或者好奇心去引诱特工暴露在黄衣之王之下。



Jim Greenwood

**“悖论”三人组成员之一，本模组的始作俑者，《瓦普内克剧院》的作者，SI 主演之一，约瑟芬·莱特的情人。**

1995 年，黄衣之王扭曲了吉姆的心理，他在创作了《瓦普内克剧院》之后借助“剧院”的能力杀死了自己的父亲，随后离开了现实世界。2007 年，吉姆重新回到现实世界，建立了“芝诺悖论”团体，创作并出演了 SI。

吉姆希望借助 SI 统一众人的思想，将“剧院”世界改造成自己理想中的情况。在模组中，他主要在夜间的闹钟酒吧、格林伍德宅邸和“剧院”中活动。吉姆有极为清晰的目的，而对于其它琐事则不甚在意。在模组中，他会尽量以宽厚平和的态度与特工交流。



Josephine Wright

**“悖论”三人组之一，闹钟酒吧老板，吉姆·格林伍德的母亲与情人。**

1995 年，丈夫马里亚诺的死亡与吉姆的失踪导致了约瑟芬悲剧的婚姻给她带来了压抑和扭曲的心理。约瑟芬和归来后的吉姆保持着乱伦和性虐恋的关系。约瑟芬提供了“悖论”活动的主要场所。

约瑟芬贪婪且饥渴，行为带有类似癌症的特征。在模组中，约瑟芬主要作为仪式的辅助者，也是将调查从闹钟酒吧引向格林伍德宅邸的重要桥梁之一。



Petter Davis

**“悖论”三人组之一，加州鹿角传媒公司的电器维修员，“悖论”网站的建设者，约瑟芬的前情人。**

皮特有盗摄癖，是约瑟芬的前任情人之一。在接触吉姆之后被黄衣之王腐化，搭建起了“悖论”的私人网站。皮特的行为具有某种神经质特征，谨慎但自大。在模组中，皮特是 SI 预告片的录制人。并且，他修改了奥克兰中央广场的电子屏幕，企图将最终演出转播至奥克兰中央广场，腐化更多观众。

INT. INTERROGATION ROOM - DAY 69

Cohle, 49, twisting the flat beer-can like a doubloon--

COHLE

In eternity, where there's no time,  
everything is eternal. Nothing can  
~~grow~~, or ~~die~~. So Death created  
time to give the things it would  
kill... And you are reborn, but  
into the same life you've always  
been born into.

# 第一幕

## 調查

He draws a figure-eight infinity symbol around the can-men--

COHLE (CONT'D)

...How many times have we had this  
conversation, Detectives? Who  
knows? We can never remember our  
lives. And we can never change  
anything. Your life is a surface  
that your consciousness traverses  
again and again. Forever. And that  
is the terrible and secret fate of  
all life. You're trapped. Like a  
nightmare you keep waking up  
into...

INT. SQUAD ROOM, STATE POLICE HQ - DAY 70

Last part of dialogue overlaps-- Hart walks in from the locker room fully dressed in suit. He approaches his desk, beside Cohle, who stares ahead at a wall, thinking, hard--

HART

...You alright?

COHLE

We need to run to Abbeville today.

HART

I gotta give a deposition, after  
lunch... Why?

COHLE

Come on. I'll tell you about it on the  
way---

They exit.

(MORE)<sup>1</sup>

1. 引自《真探》S01E05

# 调查

## 梦境：扭曲的过往

在故事正式开始以前，我们需要以梦境的形式为特工重现黑线行动的结尾部分。但是在讲述时修改其中的少量细节，让“亚当森·考克斯”还好好地活着。

这个序章不需要太复杂，只需要几句话勾勒出亚当森这个人物即可。例如塑造一个特工背着亚当森逃离绿色火焰的场景，亚当森可以向特工交代一些和行动相关的信息，特工可以和亚当森互动几句，背景中的救护车的声音若有若无。作为伏笔，你可以描绘在特工即将离开时看见背后的废墟之下隐隐伸出一只手，或者类似不安的暗示。

你可以把这个事件描述得足够逼真，让特工误以为这就是本场游戏真正的开场。随后**短促的敲门声**会打破这场梦境，把特工抓回“现实”。

醒来后，特工可以回忆起梦中这个场景是**黑线行动**，并且可以想起这场行动的大部分事实。但是特工在最关键的地方出了错——特工以为亚当森和自己一起从工厂逃了出来，被救护人员救走。

## 幻象：停机行动

晚上 12 点，绿色三角洲的联络人敲响了特工家的门。来访者是一个不太高并有点驼背的中年男子，他浓重的黑眼圈上架着两片圆形眼镜，表情不太愉快。特工可以认出这是自己的**主管坎蒂**。“晚上好，我无意打搅你。我们还是去车上谈吧。”他的声音非常低沉细小，听上去是一个文质彬彬的老人。

坎蒂会请特工来到他停在特工家门口的车里，并在关闭汽车的引擎和灯光后，开始讲述这次的行动内容及要求：

- ※ 两个小时以前，坎蒂从亚当森处收到了使用专用信道的加密的邮件，邮件中亚当森请求接受组织的处理，并指明让特工完成这项工作。组织同意了亚当森的请求——这位特工将要就此退场。

- ※ 组织近期并未给亚当森安排新的任务，因此并不知道其崩溃的原因。特工需要明确亚当森精神崩溃以及自己被指名的原因，并判断这一事件是否存在非自然因素。

- ※ 坎蒂会交给特工过量的安眠药、一份伪造的遗书、一张伪造的心理疾病诊断书和几张安眠药开具发票。特工需要营造出“亚当森由于抑郁症服用安眠药过量而亡”的假象。

- ※ 组织暂时无法提供掩护身份或者更多人手。但是如果特工在提供足够线索的情况下联系他，他会考虑接受这项提议。

坎蒂将这次行动命名为“停机行动”(Operation Halting)。说完这些要求后，坎蒂会示意特工可以尽快开始行动，然后驱车离开这里。

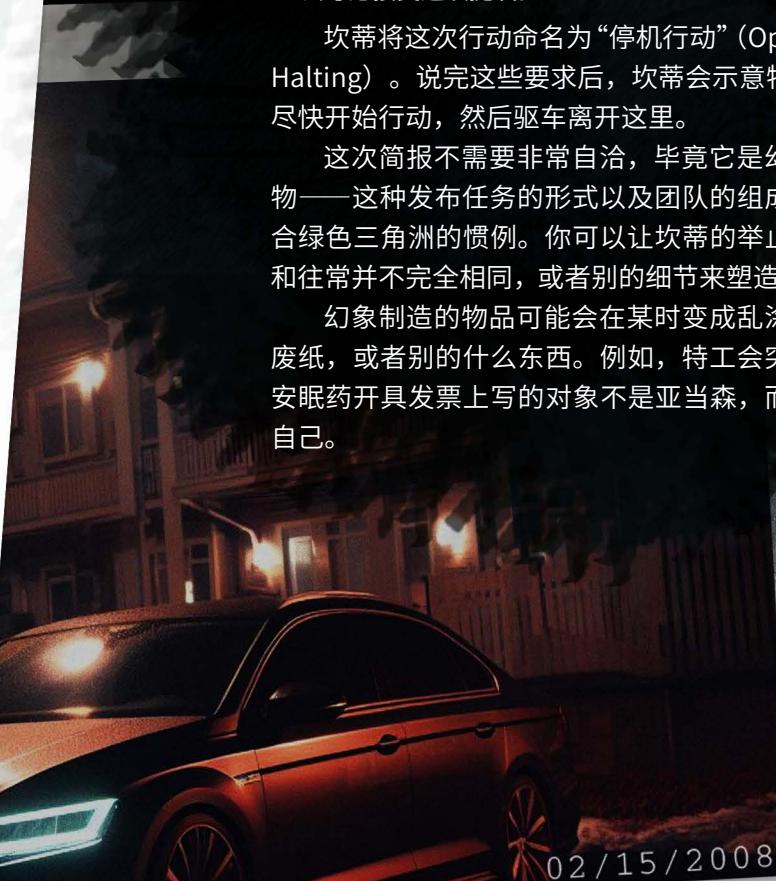
这次简报不需要非常自治，毕竟它是幻象的产物——这种发布任务的形式以及团队的组成都不符合绿色三角洲的惯例。你可以让坎蒂的举止看起来和往常并不完全相同，或者别的细节来塑造违和感。

幻象制造的物品可能会在某时变成乱涂乱画的废纸，或者别的什么东西。例如，特工会突然发现安眠药开具发票上写的对象不是亚当森，而是特工自己。



Agent Candy

11/20/2007



son Cox is/was und  
e rest for a period o  
of his/her mental

02/15/2008

## 来自亚当森的邮件

“我想我被 \*\* 影响了…让【特工】来结束。他把它拾起的，我向你保证。通往解答的道路。不要再为这个事情自责，真的。这样…你才会拥有选择的机会因为，落入它之手，还是就这样逃出去。”

这封邮件是特工给自己提供的一个选择：揭开真相并重新落入黄衣之王腐蚀之中，还是保持失忆的状态生活下去。

如果特工好奇这个邮件是不是真的由亚当森发出，坎蒂会表示自己可以保证这个信息的“真实性”。

## 特工坎蒂

特工的主管，真名奥德里奇·莱特福特。在特工的记忆中，这位自称坎蒂的主管在和特工打交道的时候，从未选择在任何光线明亮或者信号良好的地方（这是一次特例），也从未晚于特工们抵达碰头地点或者先行离场——他看起来有很明显的危机意识。

如果特工在之后的流程需要联系上这位特工，掌局者可以选择让特工和幻象的坎蒂联系，或者和现实世界的坎蒂联系。如果现实世界的坎蒂听到特工正在执行一项“自己”布置的任务，他并不会否定这个事实，甚至会给一些模棱两可的指导，然后调度其他绿色三角洲的探员来监视特工——“如果有必要的话，除掉他”。（详见附录 C：特工被绿色三角洲怀疑。）

## 叙述性诡计

在游戏的前期，幻象和现实世界交织在一起，并充满了特工忘记的细节。你或许可以通过利用注意力盲区，或者双关等方式来构造一系列“看起来”自治的信息。但是注意，这些诡计不应当提供错误的信息误导特工的调查，而只是偷偷地浮现于一些无关紧要的角落。在后期，你甚至可以借助叙诡来紊乱时空观念和因果关系（例如叙诡：二月十二日之夜）。

它们不需要严丝合缝。相反，我们希望让这些微妙的违和感作为小小的伏笔，这会成为整个故事趣味的重要组成。构建这样的诡计不容易，我们会在模组中给出一些小例子作为抛砖引玉，帮助掌局者能构思出更多属于自己的精妙诡计，这也是主持本场游戏的挑战与乐趣之一。

## 给亚当森打电话

特工或许会给亚当森打电话，至于是否接通、由谁接通（甚至可以是一个咒骂特工拨错了号码的陌生人），则由掌局者考虑。特工或许会在之后发现这通电话拨向了一个错误的号码，或者根本就没能拨通。

## 叙诡：特工的家人与队友

特工的家人或许会被深夜出门的特工吵醒，甚至可能目睹特工在和空气比划。他们不会打断特工这种匪夷所思的行为——因为他们知道特工由于工作的原因，正在遭受精神上的折磨。他们会表露出宽容和亲切的态度，“不会有事的，但你需要休息”。如果特工的亲密关系多次目睹了类似的场景，他们可能会偷偷联络特工的心理医生取得帮助。

特工或许会联系曾经的队友巴特·伯格曼，但是不知道出于什么原因，巴特一两个月前就被调离了奥克兰。巴特对特工遭受的新的不幸一无所知，

“噢，亚当森早就该去坟墓了。在很早以前他就开始握不稳咖啡杯的小耳朵柄，我都弄不清楚他是怎样握紧扳机至今的。向我们曾经的队友致敬。”

### 可选：更温和的导入

你也可以采取另一种较为常见的开头：亚当森并没有给坎蒂发送请求处理的邮件，相反，组织发现了亚当森的失踪，于是指派特工去寻找失踪的亚当森。这种处理会使得特工不会在亚当森的住宅中见到“亚当森”，但是桌面的字条仍然可以给特工指明探索方向。这种设计不会严重影响后续的发展，简单的修改就能使模组的运行下去。

这两种设计会带来截然不同的开局氛围。你可以根据特工（玩家）的性格和背景自行考虑采用哪一种设计，以提供给玩家更好的游戏体验。模组默认以“杀死亚当森”这一种情况展开后续情节。

最后，当你的特工问出一些难以合理躲过的  
问题时（对于敏锐的特工来说，这种幻象瞒不了  
太久），那还是大大方方地如实回答吧——特工  
会发现自己被事实卷入了更深的困惑，并且为了  
这点局部的乐趣，强行歪曲真相是不值得的。



02/15

## 亚当森的住所

亚当森的家位于北奥克兰林登街 2441 号，现在归亚当森的妻子温妮·考克斯名下。这是正面临街的两层小型建筑，采用了这条街上统一的的建筑风格：灰黑色的屋瓦和亮白色的墙面。两侧紧邻着一条单行道和另一栋房屋。其背面是一个小型的公园，其中有一些上了年头的秋千和滑梯。

在亚当森牺牲后，亚当森的妻子温妮搬离了奥克兰。临走前，温妮拜托特工照看这栋屋子并将钥匙交给了他，随后特工将亚当森的住所作为自己的安全屋（当然特工不记得这两件事）。

在特工的影响下，这间住所已经被黄衣之王腐化，因此即使在白天也能看见部分幻象。并且如果特工打算前往自己的安全屋或者回到家中休息，他可能会发现自己不由自主地走到了亚当森的住所。如果特工执意要回到自己的安全屋，那么他会发现自己的安全屋已经有一小段时间没有使用。

腐化值超过 30 时，特工可以发现此处天空正漂浮着的两条巨大的光带形成了一个折角。

### 叙述：钥匙从何而来？

如果特工想要进门，他会不假思索地从包里拿出考克斯家的钥匙，并自然地打开了门。这里可以应用叙述，例如：你可以假装轻描淡写地描述特工打开门之后看见内部的情况，将注意力从“需要使用钥匙打开门”这一常识性步骤上转移开。

如果特工指出了钥匙从何而来这个问题，你可以回答：“噢，由于你和亚当森关系不错，不久前，温妮搬离这里的时候就拜托了你帮忙照看这栋屋子。”故意露出一些破绽。



Adamson Cox

12/24/2007

## 进入住宅

### 环境腐化值 3。

这栋住宅的所有灯光都关闭着，但是水和电仍然在正常运作。一进门就能看见通往二楼的楼梯。房屋内的主要生活区域有一定打扫的痕迹，但是看得出很多房间已经有段时间没有使用。空气中有一种略微腐败的潮味。几本书被摞成一摞放在桌面上，有《博尔赫斯小说集》、《纸牌大学（第二卷）（特工或许会在自己的家里发现它的第一卷）等。如果特工的腐化值高于 25，他会将其中的某一本书幻视为《瓦普内克剧院》。

## 亚当森的卧室

亚当森的卧室位于二层。这个房间配备有一台座机和一台电脑，用来处理应急工作。

打开卧室的灯可以看见：一些纸张胡乱地被扔在地面、一支笔尖歪掉的钢笔躺在一片四散的墨水之中、堆积的快餐盒散发出阵阵恶臭。

电脑放置在书桌之上，但歪得不成样子，电源线被粗暴地拔出来了。床被移动到了窗户附近，掀起来挡住了整个窗户（这是特工自己干的）。亚当森的书桌上摆放着两张纸条。

### 关于腐化值的示例

假设特工在白天抵达此处，此时他的个体腐化值为 1，环境腐化值为 3，因此他的腐化值为 4。因为这达到了看见邀请函幻象的阈值，特工可以看见邀请函，但看不见亚当森，只能听见一些不连续的呢喃声。

直到特工看到了邀请函上黄印，他的腐化值涨到 8，达到了亚当森幻象阈值：特工会惊奇地发现亚当森悄无声息地出现在了自己没注意到的小角落里。

## 幻象：他仍在这里

### 幻象阈值：7。

亚当森正坐在自己的椅子上，皱巴巴的领带，衬衫上沾着一些血迹，额头上有一片烫伤。他干枯而瘦弱的形象会突然让特工感到自己已经有很长时间没有见到过他。他坐在书桌前等候着特工的到来。他会间歇地说一些夹杂着非英语的语言的句子作为问候。

和亚当森交流，会觉得他像是在同时和另外几个人对话。从他的胡话中也可以抓到特工的名字，“温妮”（妻子的名字），或者“瓦普内克”这样的关键词。如果特工询问邮件中提到的“选择”是什么，亚当森只会摇头，“**寻求选择的意义就是选择本身。**”

亚当森的语气中可能透露出非常细微的反常的暧昧。你总是可以让亚当森的语言变成一团特工不能理解的乱麻，并且悄悄地透露特工忘却的两段过去。亚当森知道特工前来此处的意图，因此会配合特工完成他的任务，然后在呓语中迎接自己的“死亡”。

## 两张纸条

### 第一张纸条

一张普通的打印用纸，皱巴巴的。其上使用工整的手写字体写着一段乱码，特工能立刻认出这是一种密文——亚当森曾经和特工约定过一种对文本加密的方法。按照约定的解密方式可以将其解密为：“我的电脑密码”，后面跟着一串英文和数字组成的乱码。

这是亚当生前委托在银行保险箱中的字条，银行会在亚当森死后自动将这张字条以及一些别的东西交付给特工，特工记得这张纸条是**黑线行动**之后由组织交给自己的，尽管亚当森还活着。

### 第二张纸条

#### 幻象阈值：4。

这是一封崭新且精致的邀请函，上面打印着一个 YouTube 视频地址，和花体的“前次分别匆忙，未能充分表达我们的敬意。我们于此诚挚邀请您前来晚会。”这个视频指向 SI 的预告片（见 [St. Illness 与芝诺悖论](#)）。邀请函的结尾处打印着一个黄印。目击该黄印失去 0/1D4 的理智值，并且腐化值 +4。这封邀请函只能被失真症患者看见。



<https://www.youtube.com/watch?v=m-xsAKLNth0>

*We regret that we were unable to express our full...  
on our last parting.*

*We would like to invite you to our evening party.*

## 幻象：《瓦普内克剧院》绘本

幻象阈值：25。

这是一本用棉线订成的全手绘正方形小画册，封面用黑色的涂鸦一样的字体写着《瓦普内克剧院》，并且其中各个地方都用相似的笔迹做了各式各样的批注和狂躁的修改。在三分之二的位置之后，绘本发生了巨大的风格转变，变得更加晦涩而张狂，有的时候一页纸被各种几何图形充满。绘本主要描绘了一个名为瓦普内克的剧院中上演的三个故事。

### 会说话的卷心菜

有一个住在火车上的卷心菜，他大声地宣言自己正住一本本书里，但是他的朋友都不相信他。于是生气的卷心菜吞下了所有反对他的朋友，其中好看的被排泄成了毛线球，难看的被排泄成了金色屎壳郎。

### 狮子与蛇

狮子与蛇是一对情侣，这一对情侣吵架了，吵架中的狮子突然痛苦异常。一只金色鹿一样的生物从狮子的肚子中钻出，剧痛杀死了狮子。从此鹿和蛇过上了幸福的生活。这个金色鹿一样的生物的形象有被用不同笔触的线条反复修改的痕迹——似乎作者拿不定它的样貌，乃至在故事的最后，这个小鹿头部的位置并不是头，而是长着鹿角的一大团的黑线。

### 害怕衣服的舞者

有一个热爱跳舞的舞者，他在子宫里就开始活动自己的关节，自从出生就不停地舞蹈。他的家人为他设计了一个自动喂食的器械，让他在跳舞的时候都能够吃饭。但是他的家人无法设计在他跳舞时为他穿上衣服的器械（这太复杂了！），于是这个舞者一直赤裸着身体。这个舞者睡觉的时候在舞蹈，做爱的时候在舞蹈，他在自己家人的葬礼上舞蹈。最后，舞者不小心踢断了自动喂食器的电源，但没有人发现，他就这样饿死在了舞台上。他死后成为了舞蹈的神，他跳着舞命令所有人都必须不停地舞蹈，于是世界上的所有人都赤裸了。

这个绘本也同样在绘画舞台上的景色时，描述了观看这些故事的观众的反映——他们压根没有观看这些故事，他们在舞蹈，拍着自己的手，仿佛眼前的舞台并不存在。这是些带着面具的观众。

\*\*\*

《瓦普内克剧院》，原名为 *Teatro Warpneck*，也可以被翻译为《折颈剧院》。请一定交代本书的英文原名——这是一个文字游戏（见海滨公园：确定演出地点）。

图书馆和互联网上均找不到这个绘本或者瓦普内克剧院相关的信息。如果特工希望将它提交给鉴证科进行鉴定，他可能不会意识到自己正在把一本别的杂书交给鉴证科。

这本绘本是模组的一个重要道具。特工第一次抵达时的腐化值会使他很难发现这本绘本，但这是正常的——我们希望特工在具有更高腐化值时获得这部绘本。除了亚当森住宅之外，模组中还有诸多可以给出这本绘本的场合，所以不需担心。

## 幻象：陌生之地

阅读完这本绘本，特工会发现自己来到了一个陌生的地方：一个温馨的儿童卧室，墙面上都有各式各样的图样，窗帘拉得死死的。伴随着从窗外传来的火车车轮撞击轨道的声音。这是吉姆的卧室。特工一移开脚步，就会发现自己回到了原来所在的地方。理智损失 0/1D3，腐化值 +2。

## 从这里进入剧院

**幻象阈值：30。**

亚当森的房间与“剧院”相连：这个房间的窗户变成了一扇木门，镶嵌着窗户的整面墙壁都变成了木质结构。推开这扇门，会发现门外是一列正在行驶的火车的走廊——而这就是“剧院”。

## 亚当森卧室的电脑

电脑的电源被从插口中拔了出来，连接上电源电脑会弹出非正常关机的提示，随后开始正常开机。使用纸条上的密码可以解锁这台电脑。这台电脑近段时间的使用痕迹都来自特工自己。

在亚当森死后，这台电脑成为了特工进行绿色三角洲工作的主要工具，并且调查“悖论”之前的所有行动情报，都出于保密考虑彻底销毁了。

关于浏览器历史记录，2月8日之前的浏览记录都被清除了。2月8日到12日之间有大量不同内容的浏览记录，看上去是在执行日常网络监察职务。值得注意的是，11日晚有一条搜索IP地址对应位置的浏览记录，但是网站没能记下检索的具体IP地址。从12日傍晚直到现在，都不再有任何检索记录。

如果检查“悖论”的个人网站和YouTube账号的搜索情况，特工可以得知它们最早出现在2月8日的检索内容中，并且后续的检索力度逐渐加大。一直持续到2月11日后，相关的浏览频率才开始

下降。

这台电脑上找不到亚当森发给特工坎蒂的那封邮件（因为它压根不存在）。

如果特工检查最近打开的文件，可以注意一个名为“**项目08**”的文件夹。

## 再见，亚当森

在“亚当森”死亡后，不会有任何人向警察报案亚当森之死。如果特工回到亚当森卧室时的腐化值低于7，他会发现亚当森的尸体已经不翼而飞，并且此前准备的各种材料都变成了潦草的图画，但房间仍维持着此前混乱的景象。反之，特工看见的情况和他上一次离开这里时无异：亚当森平静地品味着自己的死亡。

Note

Date

### 项目08

如果特工的**计算机科学或信号情报**达到了至少30%，那么他可以花费1D3小时读懂这个代码工程项目的功能。其有两个功能：1) 给目标用户发送一封带有钓鱼邮件，该邮件中的链接会收集目标用户的IP地址；2) 利用该IP地址，在设备上留下一个可以攻击这台设备的“后门”。

检视项目的执行报告可以得知，目前目标邮箱被设置为“zeno@paradox.com”，且项目已经被顺利执行一次。在根目录下可以找到执行的结果：一个名为IP的纯文本文件，其中记录着一串IP地址。简单的调查可以得知这个IP属于辛普敦大厦。

**这个“后门”能做什么？** 特工可以编写新的代码，利用这个后门监视或切断电脑的数据传输、从目标电脑上爬取信息、向该电脑放置任意文件、甚至执行这台电脑上的程序等。特工可以通过成功的**计算机科学检定**（记下该投掷值），并花费2D4小时，编写一个能够利用该后门执行上述功能之一的程序。特工每通过这种行为操作一次远程的电脑，皮特可以与上述记录的投掷值进行**计算机科学对抗**，以判断是否能发现这个后门。发现后门的皮特会关闭后门，甚至反追踪特工。

如果特工选择监视数据传输，他会发现这台电脑在和奥克兰中央广场的某一台设备进行间歇的数据交换。特工能够从皮特的计算机上爬取到的信息请见酒吧中的线索：地窖之内。

### 可选：让特工撞见温妮

让特工与正在进入家门的温妮迎面撞见，会是一个有趣而危险的尝试。特工或许会选择向温妮摊牌，在这种情况下，温妮会展现出惊人的包容度，甚至会反常地说“这不是你的错。你应该早点放下这件事”等等。并且即便温妮前往二层，她也不会有任何惊讶的反应。

如果特工寻找温妮获取信息，例如特工问温妮这段时间亚当森在做什么，温妮可以选择回答：“我不知道。我想他应该在做自己真正喜欢的事情”等等。通过这种方式，营造出一种她还不知道亚当森死亡的假象。

将这一事件安排在模组的开头会让模组的疑点变得太重；将其安排在更后面的流程（例如特工已经开始难以分辨幻象和现实时），或许会有更不错的效果。

Note

## St. Illness 预告片

点开邀请函上的链接，就会看到这个不足两分钟的预告片。预告片由皮特于 2 月 12 日晚录制，他剪辑掉了录像中会暴露“悖论”位置和身份的信息，并在 2 月 13 日凌晨将它上传到了 YouTube 上。

预告片拍摄了两个男性在一个类似地下酒吧的昏暗场景里面舞蹈的画面。剪辑非常琐碎，几乎不剩下什么连贯的场景，只有一堆画面闪过。视频的简介区中空空荡荡，没有什么有用信息。

视频中的两个男性两个赤裸着上身、戴着灰色纸盒头套且体型相似，他们的身体上使用夜光涂料绘有一些奇特的符号。他们一边围绕着圈，一边做出随意而费解的动作。很快一些观众也加入了他们。在视频的最后，随后整个屏幕开始逐渐变绿，一排巨大的白色数字 0218-2018 也加入了他们。在视频的最后，随后整个屏幕开始逐渐变绿，一排巨大的白色数字 0218-2018 也加入了他们。整部预告片以经过失真处理的富鲁格号声作为背景音乐，它保持着难以出现在了屏幕的中央。整部预告片以经过失真处理的富鲁格号声作为背景音乐，它保持着难以出现在了屏幕的中央。整部预告片以经过失真处理的富鲁格号声作为背景音乐，它保持着难以出现在了屏幕的中央。整部预告片以经过失真处理的富鲁格号声作为背景音乐，它保持着难以出现在了屏幕的中央。

捉摸的节奏和忽大忽小的响度，掺杂着少量火车撞击铁轨发出的规律哐当声。演员身上的符号、跃动的肌体组成了黄印，伴随着那飘渺的号声，如梦魇一般在观众的脑海里挥之不去。理智损失 0/1，腐化值 +1。

反复观看这个预告片，或者一个成功的智力 \*5 检定，会让特工注意到视频中的观众里有一个酷似自己的人（或者是亚当森）。腐化值 +2。没有被黄衣之王影响的人在这个视频中只能看见一个演员——他们看不见达夫。这部影片的完整流程请见叙述：二月十二日之夜。

Note

Date

## 调查“悖论”

在互联网上可以找到一些关于“悖论”的介绍，也可以从剧团的私人主页和 YouTube 账号上获取信息。

**艺术评论网站：**“悖论”是一个带有突出互联网风格的现代舞创作表演团体，从 2007 年 12 月 25 日开始在 YouTube 上发表自己编排的现代舞，目前已经编排了 4 部完整的舞蹈，并收获了一小批忠实观众。可以看出最近的一部拍摄水准有明显的上升。

**私人主页：**私人主页显示它建立于 2008 年 1 月 18 日，其上展示了他们团队的作品。最新上架的作品为 SI 预告片。网页上可以找到一个“悖论”的邮箱，作为联系方式。

**YouTube 主页：**根据 YouTube 账号上传的视频简介中提供的信息，“悖论”最初只有 3 名成员，且居住地均在奥克兰。最近的视频简介显示“悖论”新增了一个成员。已公布的视频一般都是两人作为主要的舞者，且一直带着简单几何形状的头罩。

**民间论坛：**民间话剧论坛中的一些爱好者正在试图确认这个团队是谁。在上周，有一个 ID 为“旅客”的观众声称自己偶然在某个酒吧中碰到了这个团队的现场演出。

**联络狂热观众：**如果联络这位狂热观众，等待 1D6+2 小时后可以得到他的回复。他会向特工索要 50 美元以提供特工“悖论”的物理位置。如果特工还好奇都有那些成员，他会额外索要 50 美元的价格，答应通过邮件的方式将自己偷偷拍摄到的成员照片发给特工。其中几张照片拍下了戴着头罩的吉姆·格林伍德，和正在摆弄摄像机的皮特·戴维斯。

特工可以通过一个成功的行政检定，说服奥克兰市警或者自己熟悉的相关部门，协助自己找到照片中的主人公。大约 1D6 小时后，特工可以得知摆弄摄像机的人名为皮特·戴维斯，就职于加州鹿角传媒公司，并在若干年前由于偷拍成年人猥亵图片，被判处两年有期徒刑，留下案底。佩戴头套者则由于信息太少无法判断。

**联系“悖论”：**特工可以通过个人主页上的邮箱和“悖论”取得联系。“悖论”成员皮特会根据情况回答“热情粉丝”的问题，但会刻意隐瞒团队的位置和人员组成。回信充满了古板而无趣的措辞，内容缺乏想象力与魅力，完全看不出回信人的艺术才能。

## NPPD 第九区办公室

这里无法获得太多关于亚当森的信息——两个月前，关于亚当森的大部分材料已经被绿色三角洲处理掉了，甚至连前任领导都已经被调走。但考虑到这里很可能会成为特工自主调查的首选地点，因而是塑造特工前期平静日常生活的最佳素材。

亚当森作为 NPPD 第九区的初始成员之一，在这里有相当不错的待遇。他有一间独立办公室，与办公室大厅之间由一面隔音效果非常好的玻璃和百叶窗阻隔。这个房间目前还空置着，保留着极少量亚当森的东西。

### 伯莎·史密斯

伯莎一个月前从第八区调任到第九区，是第九区办公室现任负责人，在此处调查需要获得伯莎的许可。黑色的短卷发，没有口红，穿着带有白色细条纹的黑色西装套装。

**关于亚当森：**伯莎·史密斯被告知亚当森在对网上恐怖分子的联合调查行动中牺牲，但与之同时，也收到了不要随意回答亚当森相关问题的指令。

**申请调查亚当森的办公室：**如果特工不在 NPPD 就职，伯莎会从来没见过特工。她会以保密性为由，拒绝特工调查亚当森办公室的申请。如果特工出示相关文件，证明了自己调查行为的正当性，可以通过一个成功的行政检定说服伯莎。相反，伯莎会不愿和特工多嘴，直接将特工赶走。

**询问亚当森相关的事：**如果特工让伯莎相信了自己的官方身份，问起亚当森相关的事情，伯莎会说自己才调任到这里一两周，对亚当森不太熟，并

幻象：音容宛在

幻象阈值：16。

检查这个办公室时，特工会在脑海中闪过一段混杂着幻象的过去：特工的视角中有一个坐在椅子上埋头办公的“亚当森”，自己耳朵边传来“我来收拾你的东西了”的声音，视线中的“亚当森”点了点头。在此刻特工的潜意识中（如果特工此时并未回忆起所有过去），尽管自己执行正在执行收拾亚当森东西的任务，但那个时候亚当森还活着。这是自己真实记忆和现在虚假认知杂糅的结果。

且他的东西已经被收拾过了，特工不会找到什么有用的材料。如果特工追问具体的时间，伯莎狐疑地看特工一眼，表示自己不便回答这个问题。

### 亚当森的办公室

桌子上摆了一台被格式化了的个人电脑，一个飞机模型，一个日历，一堆文件按照亚当森的风格散乱地摊在桌面上，一张和温妮的合照。

亚当森的办公室此时已经被清理一空，完全没有人使用的痕迹，甚至有点清理得过于干净了一点，正像伯莎强调的那样：找不到什么有用的材料。

### 联络前任负责人

如果通过电话联络前任负责人，他会由于受到高层的叮嘱，对亚当森的事实守口如瓶，但他能认出特工的声音——因为特工就是当时前来收拾亚当森东西的人，“噢，是你。不，你知道的比我多不是吗？”

更多的追问可能会导致前任负责人的怀疑，直接挂断电话。

Note

### 如果特工也在第九区工作

这是很可能发生的情况，并让此处叙述变得更加困难。我们可以假设第九区办公室的前任负责人在调任和伯莎接洽时，表示特工可能在和亚当森共同执行任务的过程中受到了精神上的冲击，需要尽量照顾一下她。并且特工作为这个办公室的老员工，受到刚上岗的伯莎的尊敬。

由于以上两个原因，如果特工问起亚当森的事，伯莎会表示遗憾，并表示出明显地回避这个问题的倾向——这个办事利落的女人并不擅长处理这种问题。

此外，她注意到了特工从 9 号开始没有按照要求出勤，但同样出于上述原因（或者特工在调查前老老实实地请了假），她不会主动提起特工没有出勤一事。



## 加州鹿角传媒公司

加州鹿角传媒公司是一个小型广告公司。互联网上可以找到以下信息：它于 2005 年在奥克兰成立，以迅速、优质的服务广受好评。其营业范围为商圈电子屏幕的广告位出租。注册信息显示这是一个不足 10 位员工的小型公司。**奥斯丁·罗德里格**是公司的创始人和目前的负责人。

公司为每块屏幕都安排了专门的技术顾问，以保证广告投放方的需求可以及时得到响应。**皮特·戴维斯**就是奥克兰中央广场的技术顾问。

### 前往鹿角传媒

鹿角传媒公司位于新地大厦第九层。腐化值超过 30 时，特工可以注意到天空中漂浮着的两条巨大的光带在这里形成了一个折角。

一进门就能看到公司清爽简洁的办公区域：一个小型的大厅中放置了四个客服人员的卡座，两侧则是几个独立的办公室，供技术顾问和负责人奥斯丁使用。特工可以在进门的走廊处看到在职员工的照片墙，其中就有皮特·戴维斯。

特工刚进入房间，就可以听见从里面传来的一个中年男人的声音，“好的，我们会尽快派人员处理。嗯，是的。”随着电话挂断的声音，男人怒焰爆发了出来，“该死的，他在哪里！”这就是奥斯丁·罗德里格。

### 奥斯丁·罗德里格

一个看起来五十岁左右的中年男性，穿着休闲西装，轻微的啤酒肚，一头有些秃的棕色头发，眼睛温和的蓝色给这幅平庸的皮囊提供了一些点缀。他刚刚接到了来自奥克兰中央广场屏幕广告投放方的投诉：商家在两周前提出了更换广告的诉求，但这一变动一直没能落实。

奥斯丁奉行“顾客至上”的古朴服务理念，在特工走入之时就会立刻收起自己的怒气，并为自己的失态而道歉。奥斯丁为自己的员工感到自豪，也

会很愿意和特工分享自己的治理技巧。

如果问起皮特，他会回答皮特最近一两个月总是心不在焉，最近的两周开始忽视顾客的请求，这两天甚至没来上班。奥斯丁完全不知道原因。

如果特工提出希望进入皮特的办公室，奥斯丁会以这是皮特的私人空间而婉拒。亮出警方等官方身份可以令奥斯丁立刻松口同意——难以掩饰的担忧浮现在他堆笑的脸上。

## 皮特·戴维斯的办公室

### 环境腐化值：3。

皮特的办公室位于这层写字楼的一角，一边是可见街景的落地窗。靠窗的那一面本来整齐地码放着皮特收藏的磁带架子，现在磁带架子倒下，磁带散落一地。皮特的办公桌上看起来反常地空空荡荡。而根据奥斯丁的描述，本应放在办公桌上的电脑现在不翼而飞。

在他的抽屉里可以找到一沓照片。照片中的一部分是一位男性正在和一位女性交合的画面，通过画面可以判断出这些照片是由这位男性在交合过程中，使用手持相机拍下的。奥斯丁辨认不出图片中的女性；如果特工已经见过了约瑟芬，那么他可以从图片中辨认出来。照片角落的拍摄时间显示这些照片都拍摄于两三个月前。

照片中的另一部分则看起来都是夜间从一栋房屋的窗户外偷拍得到的。照片中疑似是一个人正在向另一个人施虐的景象。但是由于厚重的噪点和过远的距离，难以从照片上辨认出主角。其中一张照片拍下了这栋建筑旁的路牌，其上显示这里是罗伯勒多大道。特工可以凭着这张照片找到格林伍德宅邸。照片角落的拍摄时间显示这些照片都集中拍摄于一个半月前左右，并且最近一个月没有照片。

### 从这里进入剧院

### 幻象阈值：30

在被黄衣之王腐蚀之后的一段时间，皮特仍在这里工作到深夜，因而将办公室和“剧院”建立了联系。特工会发现巨大的落地窗变成了一扇木质推拉门，推开这扇门就会直接走进“剧院”的走廊。

Date

### 一件小怪事

奥斯丁可能会提及近期和皮特的一次交谈：10 号那天夜晚，自己正要下班时，听见皮特的办公室中传来一些响动，于是去敲了敲皮特办公室的门，听见里面传来皮特·戴维斯的声音。奥斯丁在门外询问皮特出了什么事，皮特只是简单地回答顾客有着急的要求需要处理。奥斯丁没有多问就离开了办公室。再次提及这个事情的奥斯丁突然露出疑惑的表情：“但是那天好像没有人看见皮特走进办公室……而现在顾客的需求也没能得到解决。”

这一天皮特从“剧院”回来取走自己的电脑，开始为预演做准备。

Austin Rodríguez

## 奥克兰中央广场

奥克兰中央广场位于奥克兰曾经最繁华的地带，占据着两条宽大的商业街的交汇处，被两条大街划分的四角各坐落着一个体量不小的商城。尽管势头不如当年，但仍保有曾经的痕迹。

每个商城大厦的腰部都挂着一块巨大的电子屏幕。这四块屏幕就是加州鹿角传媒公司最重要的资产，由皮特·戴维斯负责。在白天，这些屏幕只会播出一些无趣的商业广告。

而等到夜晚降临，大量的行人在广场中休闲，各式小型歌舞演出在这个广场生龙活虎，而那几块屏幕也会成为向所有行人转播演出的最理想媒介——这是这个广场一天中最热闹的时候。

这里会成为 SI 正式演出时转播的主场地，也是本模组中最为可怕的威胁。

### 中控室

在 2 月 18 日之前，广场的屏幕会一直正常运作。这些屏幕被统一的中控室中的一台电脑所控制。中控室平时上着锁，商场管理人员、皮特和奥斯丁有这里的钥匙。

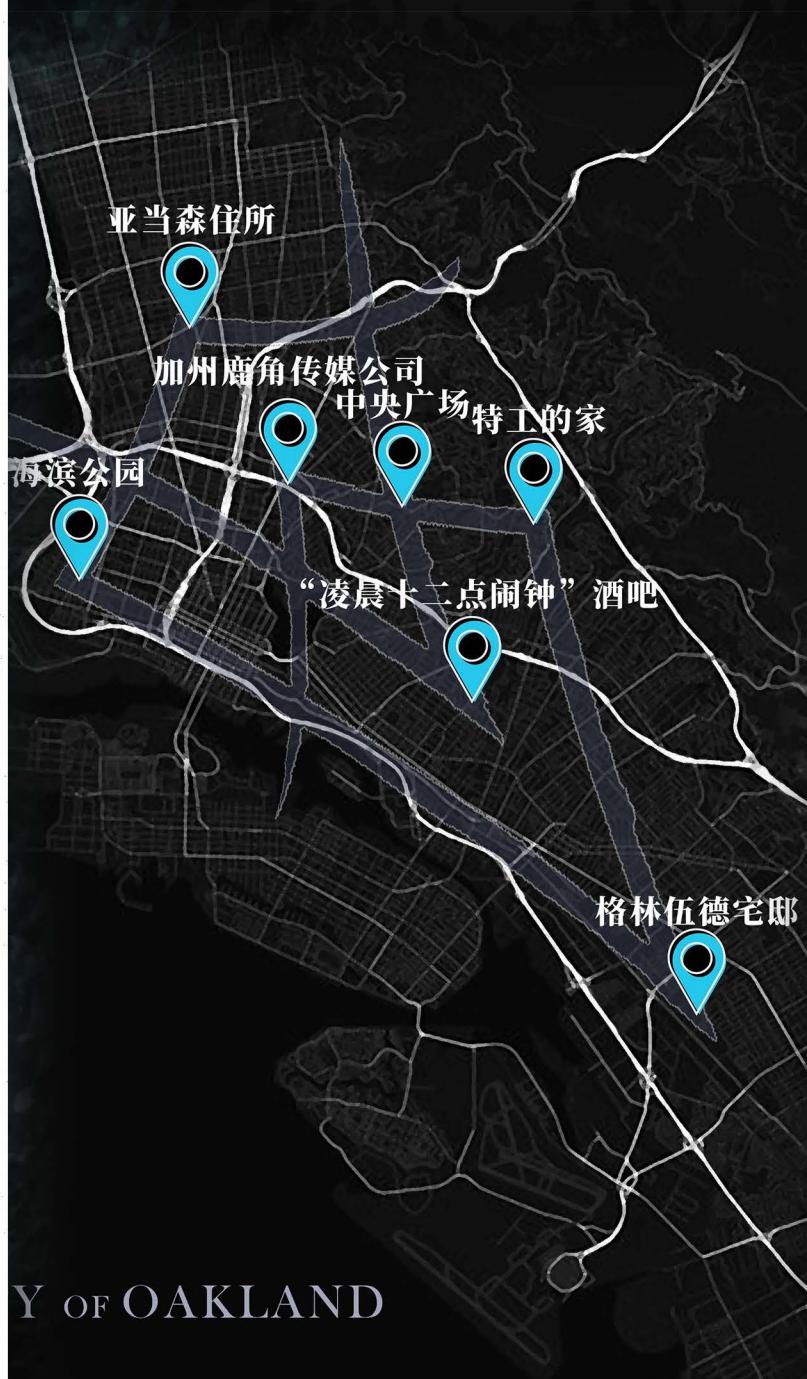
**获得钥匙：**如果特工向商场管理人员出示相关材料，他们会同意带着特工进入中控室检查，但会在特工检查时站在一旁，阻止特工修改广告内容——这会让他们在和鹿角公司的合约中承担巨大的经济损失。在一切正常的情况下，除非特工拿出官方的勒令，想要说服负责人员关闭这些屏幕难如登天。向奥斯丁展示官方的材料，也可以从他那里获得中控室的钥匙。

**闯入中控室：**一个成功的工艺（锁匠）检定可以打开中控室的锁。但中控室内外都有毫无疏漏的监控设施，未经允许闯入这里需要做足身份隐藏工作，否则会面临被商场起诉的风险。

**进入中控室电脑：**中控室中的电脑需要密码才能进入，一个成功的计算机科学 -20% 的检定，并花费 1D4 小时可以破解它的密码。奥斯丁也有这台电脑的密码。

**检查和调整电脑：**在一般情况下，这台电脑不能连接互联网，但现在被皮特动了手脚：特工花费 1D2 小时可以发现这台电脑正在和另一台远程电脑进行数据交换。特工可以额外花费 1D2 小时解除皮特对这台电脑的控制，或者给这个电脑植入病毒以摧毁其正常的功能。

皮特会每天远程检查一次这些屏幕是否能正常工作。如果他发现了什么端倪，会立刻离开酒吧前来此处维修。在正式演出当天白天，皮特也会在这里进行最后的检查。



Y OF OAKLAND

## “凌晨十二点闹钟”酒吧

闹钟酒吧位于辛普敦大厦的负一层，毫不引人注目。这家酒吧前身是罗伯特书店。1996年，约瑟芬买下此地并将之改造成闹钟酒吧。在约瑟芬独特管理风格的影响下，酒吧中洋溢着荷尔蒙和腐败的气息，吸引着这一片区中的颓丧人士。

闹钟酒吧已经和“剧院”建立了深刻的联系，像是从世界割下的一个碎片，以模糊的姿态存在于现实世界之中。尽管这个酒吧仍然被纸质材料忠实地记录着，但它已经开始从附近居民的认知中被抹除。

### BAR NOT FOUND

#### 腐化值不高于 20

负一楼的酒吧看上去只是一个正在转让的老玩具店铺，以非常微妙的存在感躲在那里。它俗套过时的装潢不会激起任何人的好奇心，临街玻璃积着厚重的灰——看上去是任何一个城市落败的街角都存在的那种庸俗的商铺。

如果靠近这个店铺，特工能够听到里面传来的架子鼓声和对话声，但透过店铺布满灰尘的玻璃看过去，里面空无一人，且看上去很久没有营业。如果凝视这个玻璃的时间太长，他会注意到玻璃上厚重的灰上有一些被擦去的痕迹，而这个痕迹组成了一个熟悉的符号：黄印。

如果特工执意要进去，那么特工在进入这个“玩具店”的一瞬间，会发现自己来到了一个“热闹非凡”的酒吧：老板正在柜台上托着自己的下巴，懒散地看着这个突然闯入的客人，酒保在桌椅间穿梭，零零星星的客人坐在自己的座位上。由于无力感失去 0/1D3 的理智值，腐化值 +2。

#### 建议：运行闹钟酒吧

闹钟酒吧是本模组的核心，是大量人物和信息交汇的场景。特工会在这里找到故事的核心人物、众多被动进入“剧院”的契机，以及找回自己丢失的记忆。

一股脑地将这些都交给特工不是明智的选择。如果特工不愿意主动离开这里调查，你可以在适当的时候利用外界的突发事件将特工引出这个酒吧，让闹钟酒吧揭露的真相呈现出层次性。

#### 腐化值高于 20

特工会发现这个酒吧正在营业：温馨的气息从其中洋溢出来：负一楼的门面装置着一个有些坏点的霓虹灯，展示着酒吧的名字：“12:00 a.m. Alarm”，名字的下方有一个高脚杯样式的霓虹灯条，它散发着不均匀的光。

酒吧的正门是两扇对开的木质门，门上有一块刻着 1996 的金属铭牌。从门内传出来的交谈声和玻璃杯碰撞的声音表示着这家店仍在营业。特工会在进入后发现自己来到了一个“热闹非凡”的酒吧：老板正在柜台上托着自己的下巴，懒散地看着这个突然闯入的客人，酒保在桌椅间穿梭，零零星星的客人坐在自己的座位上。进入酒吧的特工腐化值 +1。

#### 腐化值高于 30

特工可以注意到天空中漂浮着的两条巨大的光带在这里形成了一个折角。

Note

Date

## 调查闹钟酒吧

特工可以借助 IP 地址调查到辛普敦大厦的位置，St. Illness 预告片的内容提示了酒吧位于地下。特工可以借助一些其它的调查确定这家酒吧的位置。

**谷歌地图：**在辛普敦大厦的位置标有“凌晨十二点闹钟”酒吧的图钉，信息显示这家酒吧位于地下一层，24 小时营业，且目前正在营业中。

**城市记录：**城市记录可以找到辛普敦大厦建造于 1985 年，其中负一楼同年售卖给了罗伯特·R·罗伯特，由他开办了罗伯特书店。罗伯特书店在 1996 年转让给约瑟芬·莱特，约瑟芬建立闹钟酒吧营业至今。

**询问街道上的其它商户和行人：**“有这么一个店吧？但是不是很早以前就倒闭了？”他们的回答总是模棱两可，透露出一种不确定感。

**询问辛普敦大厦的管理人员：**他们对这家店毫无印象，甚至不确定是否存在地下一层。但在简单的文件搜索后，他们会惊讶地发现这家酒吧清清楚楚地写在自己的文档之中，甚至总是及时提交租金。

**电话：**如果通过谷歌地图或者辛普敦大厦管理人员找到了这家酒吧的电话，那么一个自称约瑟芬的大嗓门女性会接起这个电话。她表示酒吧还在营业。

## 监视闹钟酒吧

在白天，这家酒吧不会有顾客进入；太阳完全落下之后，才会有零星的一些客人进入其中。一直到了第二天太阳升起，才会有人稀稀拉拉地从这家酒吧离开（并且这个数量看上去比进去的人数更少）。

如果特工在监视的过程中由于黑夜的影响使自身的腐化值超出了 20，那么他会看见：酒吧的灯光在黑夜降临的过程中逐渐亮了起来，窗户上开始映着移动的人影——尽管自己没有看见任何人进入过这家店铺。特工不会在监视过程中看到约瑟芬、皮特或者吉姆从这里离开——他们都通过“剧院”移动。

## 绿色三角洲

### 幻象：他 / 我造访过这里

#### 幻象阈值：10。

特工可能会幻视自己第一次进入酒吧时的场景——那一次，他在那里目击了二月十二日的演出。

在进入酒吧的一瞬间，特工会从酒吧门上玻璃的反射看见自己的倒影，但是倒影上是亚当森的脸，倒影的嘴一张一合，仿佛和自己说话。理智损失 0/1。这个幻象只会停留一瞬间就消失了。

一个成功的**智力 \*5** 的检定可以帮助特工理解镜子中的亚当森正在和自己说些什么，掌局者可以在这里放入一些暗示特工记忆的信息。

### 幻象：他 / 我闯了进去

#### 幻象阈值：15。

大约在黄昏的时刻，特工会在监视的过程中看到一个和亚当森很像的人小心翼翼左顾右盼地进入了这个酒吧。这是当时自己进入酒吧时的情形，掌局者可以根据游戏进程填充这里的内容。

### 示例：如果特工的腐化值很高

如果特工的腐化值已经来到了 30 或更高（这已经几乎抵达了接近故事的尾声），你可以构建一些更加超现实主义的幻象，掺入难以遏制的性与狂野的气味，让特工意识到自己步入泥淖不浅。

**我们在这里给出一个简单的示例**，特工和幻象中的亚当森在雨水中交合：

就在特工注意到那个进入酒吧的亚当森的时刻，无云的天空开始下雨，雨水在街道上迅速堆积。腐化的贝壳和死鱼虾顺着正潜伏着的特工的靴子边流过。特工感受到自己的肩膀被一个人从后面拍击着，这正是幻象构成的亚当森。亚当森会附在特工的耳朵旁，以潮湿的语气诱惑着特工，“你不能从那个夜晚逃脱自己的命运，如果没有我。你欠我很多东西。”

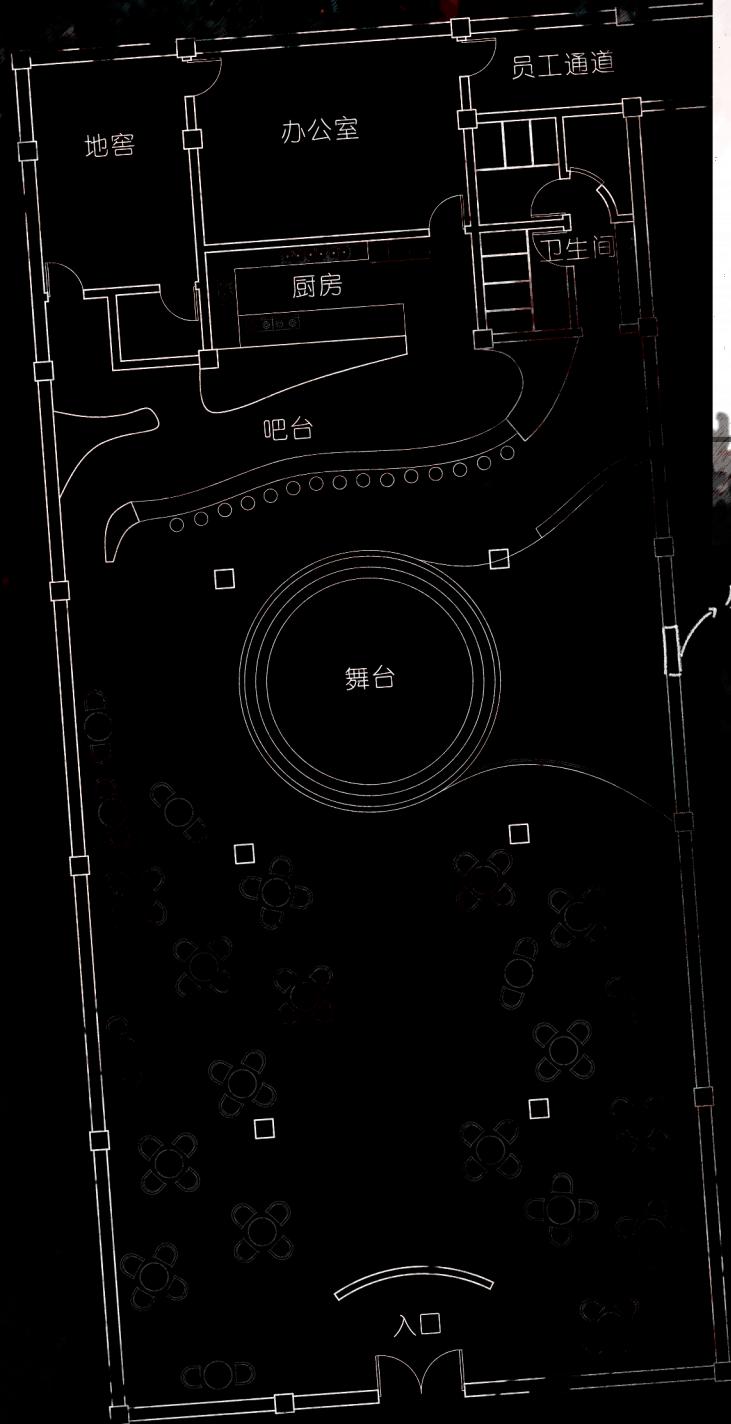
如果特工不做任何反抗，亚当森会和他缠绵在一起，两个人卧倒在充斥着烂鱼虾的漩涡中合二为一。特工可以通过**意志 \*5-20** 检定来反抗——如果理智检定失败，自己就会像被固定在了泥潭之中动弹不得，只能任由这种温暖而冰冷的渴望舔舐着自己。

特工在第二天醒来时会发现自己正赤身裸体地躺在随便什么地方，并且注意到一些特殊的疼痛和自己性器官被粗暴使用过的痕迹（例如找到几根沾着血的树枝，或者刮着血迹的墙缝和井盖洞眼）。

理智损失 1/1D6，腐化值 +2。

# 酒吧之内

## 环境腐化值 5。



在 2 月 12 日的演出之后，闹钟酒吧保留着黄衣之王的影响，成为了“剧院”的一部分。在腐化值较低的人看来，酒吧中的景象尚且正常。

这是一个长方形的大房间。木桌子、沙发和隔断随意地摆放其中。房间中间留出了一个小小的舞池，正对着一条贯穿整个酒吧的吧台。舞池旁放置着一套架子鼓。

酒吧的天花板上悬挂着几台电视，一些安装在承重柱上的灯向下射出紫色和绿色的柔光，以及各种粗犷的走线。

酒吧的四面都是光滑的水泥墙。墙面低矮处贴着蓝黑相间的瓷砖，高处则是镶嵌着不同颜色金属块。墙面上不规律地挂着几幅笔触粗犷的油画肖像。

这个大房间连接着员工办公室、后厨、卫生间和地窖（通往地窖的门隐藏于幻象之中）。除了老板，这家店还有三个长期员工和一个临时员工。如果特工留心数一数，他会发现这个酒吧中的顾客包括自己共有十三个人（吉姆、皮特、马蒂亚、托马斯、巴特中每少一个人，该数字减一）。

绿色三叠洲



## 闹钟酒吧中的线索

酒吧中的一部分线索被黄衣之王的腐化制造的幻象掩盖着，特工需要一定的腐化值才能注意到。你可以在这个酒吧塞入一些违反常理的元素来塑造违和的氛围，例如在柜台里发现不属于这个世界的人头钞票、浸泡着巨型甲虫的果汁等等。

## 计算机与网络

除了前台用来收账以及监控用的台式电脑，酒吧中看不见别的电子设备。

如果出示相关的证件，并通过成功的行政检定，可以获得检查这台电脑的许可。特工可以确定这台电脑上不存有任何和“悖论”相关的信息。并且由于约瑟芬不会使用电脑，这台电脑除了收账相关的文件以外没有其他的东西。不难从账本上发现，这家酒吧夜晚的营业情况比白天好上不少。特工也能很容易地发现这里的监控设施已经很久没有运行了。

如果检查这台计算机连接的局域网，通过一个成功的计算机科学检定可以发现，还有一台计算机正连接着酒吧的网络（藏在地窖中的计算机）。

## 酒吧中的摄像机

特工可以通过一个成功的搜寻检定发现藏在酒吧角落杂物里的摄像机。它目前并没有工作。如果特工的工艺（电工）不低于 20%，他能判断出这就是拍摄 SI 预告片使用的摄像机。顺着该摄像机可以发现一条经过掩藏的数据线一直连接到地窖的门。

如果播放摄像机中的内容，可以看到完整版的预演内容（具体场景详见叙述诡：二月十二日之夜）。此外，在视频开头，可以看见皮特多次出现在摄像机前，看似是在调整拍摄角度，此外还有一个中等身高的男人裤腿出现在摄像头中，但他的脸并没有出镜。

在视频的结尾处，皮特再一次出现在视频中，并开始摆弄相机。此时可以听见一位男性和皮特对话的声音。

男性：“很顺利，快要结束了。”

皮特：“嗯，吉姆，我想这样一定没问题了。你确定到时候不在这里？这里会更安全。”

男性：“嗯，有一个很早以前就决定了的地方。”

皮特：“听你的。”

这台摄像机已经被黄衣之王腐蚀了，因此可以在视频中看见一些期望之外东西。观看这段视频使腐化值 +2。

此外，使用这台摄像机会引起“悖论”的注意，但他们都会不主动开启与特工的交流。

## 幻象：血迹与暴力痕迹

### 幻象阈值 17。

舞池中有一大摊新鲜的血迹，其中一些溅到了墙上的装饰画。如果采集这些血液，它们会逐渐变质，并在一段时间之后，最终变成腐败的糖水。此外，一些坏掉的凳子和沙发随意地摆放在地面，十分扎眼。

如果特工带着这些东西去质问约瑟芬，约瑟芬会解释说这是前几日喝醉了顾客打架导致的——一个倒霉鬼被另一位砸了脑袋送了医院。一个成功的人源情报检定会发现她显然是在胡说。如果询问其他员工，他们只会耸耸肩建议去询问约瑟芬。

## 幻象：St. Illness 的海报

### 幻象阈值 20。

这是一张宣传 SI 的海报，其中央绘制着一辆行驶在海底的火车的横截面，火车轨道在海底自由飘动，一些海带和贝类挂在轨道上。轨道飘动的线条构成了那个熟悉的符号。一个鲸鱼形象的阴影若有若无地出现在远处的昏暗之中。一对戴着灰色方盒的赤裸男性肢体缠绕，站在火车里的小桌上。海报上标记着预演的演出时间和正式的演出时间。

## 幻象：地窖

### 幻象阈值 25。

这个地窖如同酒吧一样被幻象隐藏着。在特工幻象阈值小于 25 时，连接着地窖的门在特工的眼中只是一幅绘制着门的装饰画。如果特工决定掀开这幅装饰画，他会发现这幅画变成了一扇木质门。理智损失 0/1D3，腐化值 +2。

## 前往“剧院”

### 幻象阈值：30。

特工会在闹钟酒吧中注意到一扇时不时有人进出的铁门，偶尔会有顾客端着自己的酒杯直接走进去。这就是通往“剧院”的通道。如果特工在腐化值低于 30 时试图打开这扇门，那他会发现这扇铁门只是一副钉在墙上的画。理智损失 0/1D3，腐化值 +2。

## 地窖之内

地窖门没有上锁。如果特工进入其中时被“悖论”发现，他们不会前来阻止；如果向约瑟芬申请进入地窖，她也会干脆地同意。但是只要“悖论”发现特工进入其中，他们就会在特工进入后偷偷锁上地窖的门（见下，事件：被困在地窖）。进入地窖使腐化值+1。

这是闹钟酒吧用来存储各种饮料的地方，房间的内部很简单：房间正中留有一条两人宽的通道，通道两侧是放满瓶瓶罐罐的架子。一个房间临街一侧的墙上有一个窄小的通风口连接着街道。地窖看起来有频繁的使用痕迹。一个成功的搜寻检定可以在这里发现皮特藏在这里的电脑。

**电脑：**皮特的手提电脑，被六位数密码加密。酒吧摄像机的数据线连接着这台电脑。一个成功的计算机科学检定可以破除这个密码。这台电脑里存有以下信息：

※ 一些普通工作文档：这些文件揭示这台计算机的主人属于皮特·戴维斯，一位受雇于加州鹿角传媒公司的工程师。

※ SI 预演的完整版：见前文酒吧中的摄像机。

※ “悖论”的宣传材料：这些材料也可以在“悖论”的官网或者 YouTube 个人页面找到。

※ 一个代码项目：至少 30% 的计算机科学可以花费 1D3 小时理解这段代码的功能。这是皮特用来劫持奥克兰中央广场屏幕的代码，它会将摄像机正在录制的内容，实时传输到中央广场的大屏幕上。代码设定于 2 月 18 日晚自动开始运行。

※ SI 中富鲁格号使用的乐谱：乐谱的开头相对正常，但后面的谱面则变得越来越杂乱无章，甚至出现了一些莫名其妙的乐谱标记。如果尝试哼唱或者演奏这个谱面，都会使得腐化值+3。

## 事件：被困在地窖

如果特工被锁在地窖中，他会被晾在这里直到午夜。以下是可以利用的用以逃脱的要素：

※ 地窖中靠近通风口的地方有手机信号，皮特的电脑也连接着网线，可以与外界取得联系。

※ 通往酒吧大厅的木门残旧不堪，在使用钝器的情况下，可以通过一个成功的力量 \*5 的检定破坏这扇木门。

※ 特工可以通过通风口吸引外面路人的注意力，向他们求救，一个成功的魅力 \*5 检定可以让他们同意进入酒吧营救或者报警。路人可能会表示：“可是这只是一家倒闭了的玩具商店？！”

如果特工叫来了奥克兰市警，他们可能会由于找不到前往地窖的门而认为这是假报警，或者约瑟芬会对营救人员宣称自己不知道里面有人，所以不小心锁上了地窖。“悖论”不会对逃出地窖的特工做出什么表示，最多露出一副遗憾的表情。

**注意：**无论特工是通过呼叫路人还是别的什么方式，使营救人员进入闹钟酒吧对自己展开救援，都会导致他们与黄衣之王接触。这种行为毫无疑问会将更多人拉入深渊，也是特工开始扩散黄衣之王的征兆。腐化值+2。

如果特工在这里呆到半夜，由于环境腐化值的上升，导致特工腐化值到达 30 或更高时，他会发现四周的场景开始发生变化：奢华的装饰攀上房间的墙壁，潮湿气候造成的石灰墙面裂隙变形形成了一扇扇窗户，透出外部黑暗而深邃的颜色。火车轮子与铁轨碰撞发出的规律噪声逐渐响了起来。一改此前颓败乏味的地窖风光，特工会恍惚间发现自己来到了一个豪华列车之上。

这个过程不是瞬间发生的，而是会持续进行半小时左右。在这个转变的过程中，特工可以选择立刻逃离这里回到现实世界。但如果在转变结束后，特工仍未离开，那么欢迎来到“剧院”，理智损失 0/1D6，腐化值+6。

到了午夜，约瑟芬和吉姆会来拜访特工，特工可以在此时夺门而出。吉姆具有强力的操作“剧院”的能力，他会呼唤出粗壮的蛇将特工绊倒，将其捆绑起来。特工可以借助自己“心想事成”的能力与吉姆对抗，或者一个成功的敏捷 \*5 检定也可以躲过这些障碍物逃出房间。

逃离的特工会发现自己来到一列维多利亚式列车的走廊中。“悖论”不会对特工展开追击，而是待在房间中继续自己的仪式。如果特工没能逃脱，那么进入**剧院事件：八次鞭子**。

## 闹钟酒吧中的人物

闹钟酒吧中的人物主要由这几类组成：“悖论”的成员，SI 预演现场的观众，和通过“剧院”进入此地的乘客。在闹钟酒吧中死亡之人，若其腐化值超过 20，都会以诡异的姿态复活。

**“悖论”成员：**约瑟芬和皮特日夜均在酒吧之中，吉姆则只有晚上才在。这三人腐化值较高，在黑夜白天的思维模式较为相似。

**SI 预演现场观众：**这些人占多数。他们默认个体腐化值为 12，即他们白天时的腐化值为 17，在夜晚时为 27。他们仍然可以离开酒吧，但总是会下意识地回到这里（就像特工那样），直到成为“剧院”中的居民再也不能离开。随着夜晚到来，他们对于世界的理解也会发生变化。

在白天，他们仍然保留着现实世界的思维，并且也如同特工那样忘记了演出的事实。他们其中有人会隐隐约约地记得自己曾见过特工，但想不起来具体的时间。

而到了晚上，这些顾客就会变得混乱不堪。他们的言语开始变得神经质，掺杂着一些来自卡尔克萨的术语，比如“邀请函”、“舞会”等。

**“剧院”来客：**闹钟酒吧中还有一些从其他时空前来的被腐蚀者，他们曾经由于不慎沾染了黄衣之王而最终沦落此处，例如来自某精神病院的病人，或者在某绿色三角洲的行动中失踪的倒霉特工，或者曾经出演黄衣之王的舞台剧演员——甚至是未来的特工自己。这些人需要一定的腐化值才能看见。

我们在这里给出“悖论”三人的信息，以及一些酒吧中的顾客作为例子。



Josephine Wright

### 约瑟芬·莱特

#### 腐化值 35。闹钟酒吧老板。

一个眼神忧伤的中年妇女，嗓门很大。她留着金褐色的短发，穿着墨绿色的宽大袍子。在她的锁骨附近可以看见一些伤痕。约瑟芬无条件支持吉姆和皮特的计划，但对其细节知之甚少。约瑟芬不会承认“悖论”成员的身份。

她有时在吧台之后，有时在自己的办公室里（这里能找到约瑟芬藏起来的花里胡哨的性玩具）。特工偶尔回见她在与顾客调情。

**在白天，**约瑟芬表露出明显的心不在焉，说话上句不接下句：她有时候在和特工说话，有时候则自顾自地说起一些酒吧运作的心得，甚至是把特工看作几天前的情人开始调情，并动手动脚。

**在晚上，**约瑟芬不再似白天那般放荡和激情——仿佛有什么更强烈的东西在吸引着她。一个成功的人源情报检定可以发现她止不住地朝着吉姆看去。在午夜来临时，她会通过铁门溜入“剧院”。一个成功的警觉检定可以发现她的这一行动。

**如果看过预告片：**成功的智力 \*5 检定，或者重新检视那个录像，会使特工回忆起这个女性在预告片中出现过：她当时站在靠近舞台一圈的位置，带着毫不掩饰的笑容注视着舞台。

**观察锁骨处的伤痕：**成功的医学检定可以判断出这是在两天之内留下的。问起约瑟芬那是什么，她会随意地说这是情人留下的，并轻佻而真诚地说“你也想给我留下一些吗？”如果特工问这位情人是谁，约瑟芬会说“耶稣”。

**询问关于“悖论”相关的事情：**约瑟芬会如同其他顾客一样疑惑，表示对这个事情并不知情。一个成功的人源情报检定会发现她的话中有一些迟疑。如果特工询问约瑟芬关于网站的事情，约瑟芬会表示自己不懂那些高级东西。

**“他”？**在约瑟芬的语言中，会出现一个代词“他”。约瑟芬坚信“他”将会把他们带往理想之地，瞥见那位王的面容，获得永恒的幸福。

**如果成功引诱约瑟芬：**她会带着特工溜去办公室中云雨一番。特工会看到了更大面积的伤口——这些伤痕实际上是无数重叠的黄印，以凸起的鞭痕和齿痕的形式长在这位女性的肉体上。目击这黄印伤口失去 0/1D3 的理智，并腐化值 +2。约瑟芬会自言自语：“我应该将你介绍给吉姆看看。”

无论如何，约瑟芬不会愿意离开被黄衣之王腐蚀的地界。如果特工通过拘捕等方式将其强行带离闹钟酒吧，也不会使约瑟芬的情况有什么好转（见附录 C：突发事件 - 当患者被拘束）。

## 皮特·戴维斯

### 腐化值 35。加州鹿角传媒公司工程师。

在白天，皮特总是戴着褶皱的贝雷帽子，裹着咖啡色毛毯窝在酒吧的一个小角落。这个脸部有些松弛的中年男人总是皱着眉头，神经质地抖动着自己的腿，用食指关节在桌面上敲出节奏。他耳朵里的耳机顺着线连接到被他攥在手里的破旧 WM-EX422 随身听。他的桌面上放着一摞磁带和一杯苏打水。他看上去正沉浸在思索中，不想搭理任何对话。他腰上的钥匙扣上别着前往地窖的钥匙。

皮特会在每日下午两点左右进入地窖检查奥克兰中央广场屏幕的程序是否能正常运作，其余时间则都在酒吧大厅中。

**从兴趣入手：**特工可以试图和皮特展开友好的对话。如果特工的艺术（音乐类专攻）大于等于 20% 可以从他桌面展开的磁带盒判断出他正在收听的音乐是中性牛奶饭店（Neutral Milk Hotel）乐队 1998 年发布的专辑《In the Aeroplane Over the Sea》，并以此作为切入点开启友好对话。

**询问关于“悖论”网站的事情：**皮特会装成完全没听说过的样子，甚至掩藏自己的工程师身份，称自己只是一个磁带收藏家。成功的人源情报检定会通过他停下抖动的双腿判断出他正在撒谎。计算机科学大于等于 30% 时可以利用电脑相关领域旁敲侧击，让技术上自信的皮特漏出自己了解计算机技术的马脚。

如果借助这些漏出的马脚，或者出示事先收集

的皮特的背景资料，会让皮特变得紧张。尽管他还是会一口咬定自己不知道此事。这个时候一个成功的警觉检定会发现他的眼睛有一瞬间看向了地窖的方向。

**提供了确凿的证据以证明皮特的身份：**皮特会立刻停止自己抖腿的行为，严肃地承认自己是“悖论”的成员。如果特工表现出任何程度的攻击性，他都会拒绝为特工提供更多的信息；相反，皮特可以成为将特工介绍给吉姆的中介。皮特不会透露除了演出时间之外的更多信息。

即便皮特对特工的身份起疑，或者自己身份暴露，也不会主动对特工发起攻击，而是保持自己的行事步调，并在晚上时将特工的存在告诉吉姆·格林伍德。无论如何，皮特不会愿意离开被黄衣之王腐蚀的地界。如果特工通过拘捕等方式将其强行带离闹钟酒吧，也不会使皮特的情况有什么好转（见附录 C：突发事件 - 当患者被拘束）。

### 皮特的随身听

如果特工煞有介事地和皮特交流音乐，艺术（音乐相关专攻）大于等于 20%，或者一个成功的魅力 \*5 可以让皮特愿意分享自己正在聆听的音乐。

随身听已经被黄衣之王腐蚀了，特工可能从中听到任何幻象可能构造的对象的声音（例如亚当森的声音，或者失忆之前的自己的声音，或者是皮特录下的约瑟芬被鞭打时欢乐的喊声）。理智损失 0/1，腐化值 +1。从皮特手上强硬地夺过这个随身听会造成他的不满，但他并不会和特工大打出手。



Petter Davis

02/12

### 可选：皮特的舞会

皮特在夜晚会更加活跃，甚至偶尔会走进舞池找一个舞伴，一边高声唱着歌一边迈着滑稽的舞步。那个曾经出现在预告片中的节奏再一次回响在这个房间中，并且引起其他听众的加入。腐化值 +1。

这会诱发失真症突然发作，这一事件可以作为特工“第一次”进入“剧院”的契机。

SONY



Jim Greenwood

02/16/2008

## 吉姆·格林伍德

### 腐化值 60。卡尔克萨的旅客。

皮特不会在白天出现在酒吧之中。当夜晚来临，吉姆会推开铁门进入闹钟酒吧，带着平静的微笑独自坐在吧台旁喝酒。他戴着一条黑红方格围巾和一顶滑稽的牛仔帽，穿着风尘仆仆的皮夹克。吉姆看上去已经有至少 30 岁，特工无法通过童年的照片将其认出。

吉姆会以温和宽厚的态度和所有人交流，他不会由于任何发生的事情生气，甚至会想办法阻止一些即将发生的矛盾。

**奇怪的措辞：**吉姆说话的声音听起来闷闷的。由于吉姆对于卡尔克萨的认识，他会采用一些奇怪的措辞，尽管意思尚且通顺。例如谓词经常出现在不该出现的位置，偶尔还会蹦出来一些不明所以的名词，还比如他对于特工的称呼不是“你”，而是“在这里的你”，或者“在此时的你”等等。

“谁是吉姆·格林伍德？”他会回答这个人在很多年前就已经离开了。如果给他展示 SI 的影片，

他会惊叹到：“这真是录得很不错，我没有想到。”他不会刻意隐瞒自己是录像中舞者的事实，但他反常的措辞可能会让特工以为他正在否认这个事实。即便是特工直接询问录像中的是否是他，他也会回答：“嗯，如果一次机会再有，可能是。”，或者说“我也希望那是我。”在他的理解中，出演预演的并不是自己，而是某个“自己”，而他并不能保证这个“自己”和正在和特工说话的这个自己一致。并且由于类似这样的原因，他总是以不置可否的语言回答这类问题。

**两个例外：**如果问起马里亚诺是怎么死的，他会毫不犹豫地承认是自己杀了他；以及如果问是否是他对约瑟芬展开了性虐，他也会毫不犹豫地点头，“当我施加或感受到疼痛的时候，我感觉我回到了一致。”他甚至会非常细节地描述这两个事件，就像他正在做这个事情一般精确。

**谈及卡尔克萨：**吉姆会如同孩童一般对此滔滔不绝，他会描述自己旅行中遇到的各式各样的人，包括喀巴奇·劳国王等等，仿佛这把他带回了他从未有过的幸福童年时代。他也不会掩饰自己对于卡尔克萨的崇拜。聆听这些内容使腐化值 +2。

**询问吉姆的目的：**他会先岔开话题，举出特工在生活中遇到的幸事，来讨论这些事件是否真正给特工带来了幸福，并会列出一些特工在模组中遭遇的不幸经历（他提起这些事情时就仿佛自己亲眼所见一样）。并在最后抛出一个唐突的问题结束这个回答：“我们是否可以构建一个永远幸福的生活？”

Note

Date

## 吉姆失踪案

在警署中可以找到吉姆失踪案的相关信息。吉姆的母亲约瑟芬是报案人。约瑟芬表示吉姆回到自己的房间以后再没有出来，第二日约瑟芬发现吉姆的房间中空无一人。警方没能在奥克兰市内发现吉姆的任何住行的迹象，在连续数日搜查无果后，判定为失踪。

能够收集到的关于吉姆的信息很少。吉姆·格林伍德于 1985 年作为早产儿出生于奥克兰市立医院，被医院标记为可能存在遗传病。在奥克兰地方志中，关于格林伍德家族的结尾处有一两句提到吉姆：沉默寡言，在社交方面可能存在一些问题。如果能够找到他曾经的老师，老师只会描述他为：非常不合群，但是很喜欢画画。



## 马蒂亚·哈尔斯

### 腐化值 4。岌岌无名的恐怖小说作家。

这个年轻的作家总是在靠窗的台子上奋笔疾书。看上去还不到 30 岁，留着栗色的短发，眉毛直得有些锐利，给柔和的面容带来了一些变数。她的眼神稚气未脱，让人觉得她很难成为一个优秀的恐怖文学作家。她并没有在 2 月 12 日的演出现场。她出现在酒吧中，是由于被这个酒吧颓废而野性的气味所吸引——尽管没有直接受到冲击，但黄衣之王的种子已经埋下。

**与马蒂亚交流：**她认为这个酒吧有诡异又诱人的魅力，总是令自己充满了灵感。她会出于好奇同意特工的一些请求，例如帮助特工分散约瑟芬或者其他店员的注意力；如果特工只是简单地警告马蒂亚这个地方很危险，反而会激起这位恐怖小说作家的好奇心；如果特工遇到危险，她会向特工伸出援手；如果特工向马蒂亚提供了黄衣之王相关的信息，特工和马蒂亚的腐化值均 +2。

**带来灵感之人：**马蒂亚可能会无意中提起和一位年轻客人聊天的经历（见下《失灵》）。如果追问马蒂亚关于这个客人更多的情况：在白天，她说自己记不清了（这些回忆在白天变得幽邃不清）。如果特工请求她展示她正在完成的作品，她会委婉地拒绝这个建议。在晚上，她会不那么拘谨，同意

展示自己的工作：她正在完成一本叫做《失灵》的小说。此时，马蒂亚可以回想起来和自己对话的人的样貌。当吉姆正在现场时，她会为特工指认吉姆。

**援手：**马蒂亚是模组为特工提供的一个潜在的援手：如果特工获得了马蒂亚的信任，马蒂亚会为特工在酒吧中的行动提供帮助，甚至在最后一夜协助特工阻止演出。如果特工没有帮助马蒂亚，她会逐渐被黄衣之王影响，并在最后演出进入疯狂与失忆（就像第一次目击演出的特工时那样）。

当模组进入特工没能顺利地阻止演出，并且陷入完全的疯狂结局时，掌局者可以考虑让玩家短暂地扮演失忆后的马蒂亚，给她一些自由行动和探索的机会，以她的视角来描述特工的结局。



Mathia Hails

02/12/2008

## 《失灵》

在 2 月 8 日夜晚，她遇到了吉姆·格林伍德。吉姆认可了马蒂亚的才华，并提供了一些简单的建议，“如果你想塑造一个恐怖的故事，不如试试使用一些神秘主义的符号？——那种从你的脑海里浮现出来，但你不知道其含义的符号，然后对其做出意义不明的诠释。我想这会让人感到恐惧。”马蒂亚被这个学识丰富的年轻人震撼。吉姆的建议激发了马蒂亚的灵感，她立刻开始着手创作一本名为《失灵》的小说。

小说的大纲大概是一个自以为背着友人尸体的军人（事实上他背着的只是一袋法式面包），企图乘坐火车抵达宇宙尽头将友人埋葬的故事。马蒂亚希望让这个故事发生在名为卡寇莎的虚拟国度中，这个军人会在这辆火车上徒劳地打着转。她甚至构思好了这些途径的地点应该构成什么样的图形：一个黄印。

事实上，这也是对于最终演出场景地点的暗示：特工在模组中拜访的重要地点，也会最终构成一个黄印（详见[海滨公园 - 确定演出地点](#)）。

## 巴特·伯格曼

幻象阈值 21。腐化值 15。组织特工（也或另一个“玩家”？）。

这是从另一个现实世界通过“剧院”来到这里的特工，他自认为正在执行由“特工坎蒂”发布的、名为“停机行动”的任务。巴特会像所有玩家扮演的特工那样向特工主动提问。巴特不会轻易地暴露自己特工的身份，但是在提供惊人一致性证据的情况下，他会被特工说服，并交流彼此获得的信息。

巴特正在追踪一个和特工同代号名的特工 A——特工 A 在汇报了自己被腐化的事实之后，就从房间中消失了。特工 A、“亚当森·考克斯”和巴特是另一个现实世界小队的三人组。那个世界的亚当森在一个名为“黑线行动”的行动中牺牲了。

巴特无法成为特工在被腐化之地之外的助力——他会在迈出这个空间的一瞬间就进入别的现实世界。至于特工是否能在剧院中再次遇到他，遇到什么时间线的他，就请掌局者决定。

\* 另一种可能的设计：巴特正在追踪的这位特工 A 和特工长得一模一样。特工 A 汇报了自己已经被非自然腐化后就失踪了，与之同时，“亚当森·考克斯”死在了自己的房间中。嫌疑自然落在了特工 A 身上。绿色三角洲派出巴特前来追踪特工 A。这种设计会让特工与巴特的矛盾难以调和，甚至很可能以巴特偷袭特工作为开头，展开这一次遭遇。



Bart Bergman

## 托马斯·汤姆森

幻象阈值 30。腐化值 40。来自“1840 年的英国”的“埃及”学家。

这是一位穿着中东服饰的中年男性，留着一头蓬乱的头发，蓄着厚厚的胡子，总是带着一副玩味的表情微低着头。如果不和他搭话，他就会一直喝着酒，在自己的沾满酒渍的草稿纸上写写画画，时不时哼唧一声。靠近他会闻到一股浓烈的体臭。

托马斯是一个严重失真症患者的代表。他认为自己是一个早就离开了大不列颠、正在漫长路途中赶路的旅客。他称呼这世界为“彼岸”（The Other），而现在所处的闹钟酒吧是一个站台，这个站台建设在“剧院”之上，它既独立于“剧院”，又随着“剧院”一同行进。“剧院”的终点是伊提尔的宴会。

Thomas Thomson

## 托马斯的末世论

在埃及工作期间，托马斯从古埃及遗迹中发掘到了古代祭司留下的神秘学石板，并由此接触到黄衣之王，进入了“剧院”。

托马斯扬言自己从发掘到的文献中发现了世界末日存在的证据。为了表达自己的观点，他会罗列一大串和古埃及历史相关的事件，及其对应的时间，并以此为基础在手边的草稿纸上进行繁复而跳跃的计算。尽管他也使用阿拉伯数字进行运算，但其使用方式和现代人类的习惯截然不同——矛盾而费解的等式在推算中频频出现，这些形式看似规整的证明步骤看上去只是胡乱的文字游戏。

在漫长的计算之后，托马斯会给出自己的结论：这个世界信息传递的效率正在逐渐变慢，一直缓慢到“支撑高等动物思维的器官都会退化，最终进入一种所有生命都没有感觉、混沌到仿佛一切都静止的世界”。在那时，世界会进入形式上没有毁灭，而在认知上毁灭了的状态。

如果特工的历史或考古学达到 20%，那么他会发现托马斯描述的埃及历史和当下公认的埃及历史截然不同，一些重要的时间节点和当下主流的观点有很大的出入，但是仍然能够毫不费力地辨别出他所描述的确实是以埃及——那个建造大金字塔的古代文明。如果特工的科学（物理、天文学或行星科学）达到 20%，那么他会发现托马斯的结论和 1852 年开尔文勋爵提出的热寂假说相似，尽管证明的方式十分天方夜谭。接触这些信息使腐化值 +2。

## 叙诡：二月十二日之夜

**幻象阈值：35。**

这个场景请尽量布置在整局游戏接近结束的时候，比如至少是第二次特工进入夜间的闹钟酒吧时。

在这个事件中，我们将叙述的时间拨回 2 月 12 日的夜晚，叙述的主人公也变成那时闯入演出的特工，而非玩家以为自己正在扮演的这个时刻的这位特工。主持人可以通过叙诡的形式掩藏叙述对象的变化，让玩家以为自己仍然在扮演自己以为的“这位特工”。

这种叙诡是对失真症导致的时间认知紊乱的一种模拟：特工对于时间的认识不再沿着“客观时间”流逝的方向前进，而是变得颠三倒四，过去、现在和未来的认知杂糅在一起。这种认知混沌的现象是深刻理解卡尔克萨之后的一种表现。

至于这个场景是真的让特工重新进入了那个时空，还是只是另一种幻象，则交给掌局者决定。对于前者，即便特工拥有游戏开始之后的全部记忆，也并不会产生叙事上的悖论——他的思想受到了来自无穷可能性的扰动，变得混乱不堪，他所察觉到的来自未来的记忆，也或是黄衣之王启示的一部分。

### 演出之前

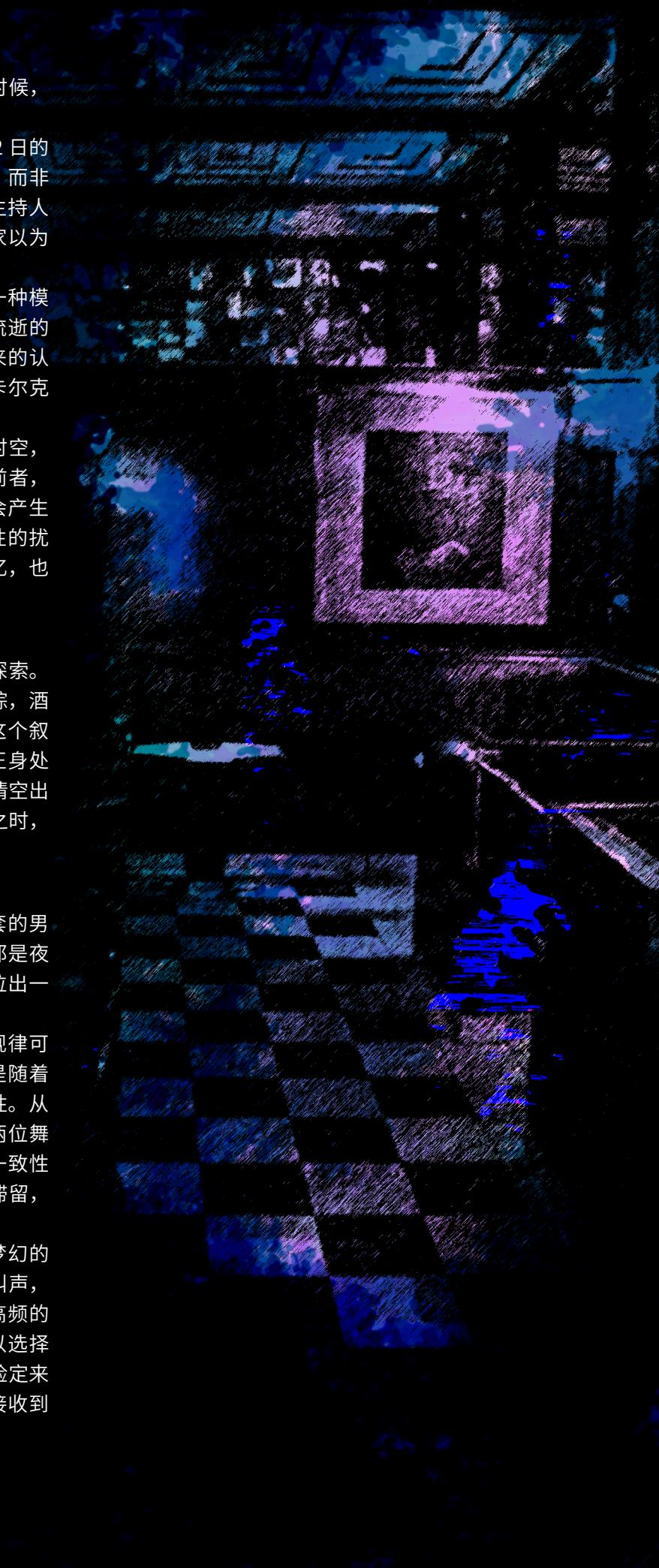
在演出开始之前，特工可以进行一些简单的探索。特工会发现坏掉的椅子和舞台中央的污渍不知所踪，酒吧中的客人变得正常——这些反常的现象都会让这个叙诡轻易地漏出马脚，很快，特工就会意识到自己正身处那个疯狂的夜晚。8 点左右，约瑟芬和服务生开始清空出酒吧中央的空间。就在毕宿五攀登到天空中最高处之时，演出开始了。

### 预演

演出开始，两个上身赤裸、戴着灰色盒子头套的男性从那扇铁门进入舞池。两位演员全身的皮肤上都是夜光颜料绘制的图案，舞动的肢体在昏暗的场景中拉出一道道光带。

起初他们的动作看起来原始且不协调，毫无规律可言，仿佛只是在一片空地绕着圈随意地行走。但是随着舞蹈的进行，舞者的动作浮现出难以言喻的规律性。从音箱中传出的富鲁格号声此时加入了演出。尽管两位舞者的动作越发难以琢磨，但那种诡异的规律感和一致性则更加明晰。两位舞者身体散发的光带在移动中滞留，逐渐形成了一个由符号围成的清晰的圈。

铜管的声音在这种疯狂的节奏中迷失，发出梦幻的嘶哑。其中一个舞者（吉姆）开始发出尖锐的喊叫声，另一个舞者（达夫）则发出低频的嗡嗡声，随后高频的声音逐渐降低和低频的声响一致。此时，特工可以选择立刻逃离这里。留在现场的特工需要通过**意志 \*5** 检定来暂时避免成为观众的一员。检定失败的特工将会接收到来自卡尔克萨的启示，进入**尤里卡时刻**。



## 迈向高潮

通过意志检定的特工可以看到幻象之外的疯狂场景：观众跟随着两位舞者进行相仿的喊叫，以夸张和暴力的节奏踩跺地板，抖动自己的身体，绕着中心的圈舞动——整个空间被协调到恐怖的声音和振动统治，一种令胸腔都疼痛的巨大低频声响在空间中游走，直至将空间震裂，而数只有翼的生物从空间的裂缝飞出（有翼生物相关信息，详见附录A：有翼仆从）。

混乱无比的场景降临在这片空间。社会规范和生理学约束在这里成为了泡影，无论对象是男是女，一个还是多个，是人、墙缝还是带着翅膀的怪异生物都无所谓，他们渴望地呼唤着彼此，与彼此交合。所有纠缠着的生物都以精确相仿的节奏抖动着，进行着这场亵渎的活动（检定失败的特工就会成为这些人的一员）。

这场演出会一直持续到毕宿五落下地平线才会结束。一台被黄衣之王力量侵蚀已久的摄影机记下了整场活动（即便它被破坏，也可以借由“心想事成”而完全恢复）。目击这一演出失去 1/1D6 的理智值，腐化值 +3。

## 特工可以做些什么？

如果特工留在这个空间中，每两轮行动都需要通过一次成功的意志 \*5-20 检定以摆脱黄印的影响，如若失败就会成为仪式的一员，进入尤里卡时刻。

**观众的反应：**这个空间中的所有生物都沉浸在神启之中，不会对特工的行为做出任何反馈。特工

对任何一个乘客发起攻击都不会终止他们的狂欢。乘客的伤口会以诡异的方式开始自愈（理智损失 0/1）。攻击有翼生物，也只会发现深色的液体从它们的身体中流出，而并不能阻止它们。

**攻击吉姆：**由于这个仪式产生了与卡尔克萨其他可能性的共鸣，如果吉姆受伤，来自其他可能性的吉姆会替代这个时空的吉姆，继续完成他的动作。被攻击的吉姆变成黑线消散，达夫的身体会涌出大量的黑线，移动到吉姆的位置，逐渐编织成一个新的吉姆。目击这一怪象的特工遭受 0/1D4 的理智损失。如果特工攻击达夫，那么他会亲身感受到达夫蕴含着的“静止”带来的奇景（见附录A：达夫·格林伍德）。

**记录现场：**使用工具记录这里发生的事情会使得它被黄衣之王腐化。其记录下来的信息不具有准确性，并伴随着传播黄衣之王的风险。

**呼叫援手：**如果特工联络绿色三角洲，绿色三角洲表示会尽快处理此事，但不是今晚。这也会导致绿色三角洲在后续流程中与特工主动接触（见附录C：当特工被绿色三角洲怀疑）。如果联络市警，尽管他们会同意前来救援，但他们也会很快被拉入这个疯狂的世界。注意：在此时呼叫援手意味着直接向外传递腐蚀（腐化值 +2），呼救的工具会在第一次使用后就被黄衣之王腐蚀。

**离开这里：**特工也可以选择在头脑清醒时离开这里，这会让他回到叙诡发生之前的现实世界那夜。当然特工也可以从此处进入“剧院”。

## 尤里卡时刻

意志检定失败的特工开始和“剧院”建立直接的连接，断断续续关于“彼岸”的知识开始涌入特工的脑海：特工开始意识到自己是卡尔克萨的居民，接到了前往“舞会”的邀请函而踏上了前往城堡的旅途，而自己正在一列前往伊提尔王朝宴会的火车上。

“剧院”内温和而沉静的氛围会和上一刻喧哗无比的闹钟酒吧形成巨大的反差，甚至带有一丝梦醒时的朦胧。特工的视界也开始发生变化：他开始脱离现实世界直接看见“剧院”，以及包裹它的无边的哈利湖，以及远方若隐若现的巨大城堡。这一段描绘应该充满了荒诞而突兀的揭示，在摧毁特工本有的世界观的同时，将其“失去的对于卡尔克萨的认知”交还给他。

经过这一事件，特工会直接进入“剧院”之中，他可以在“剧院”之中继续自己的探索。如果特工离开“剧院”，他会在进入叙诡之前那日的次日随便某处醒来，伴随着尚未完全消散的性高潮的愉悦——刚才的启示又像梦境一般消散了。腐化值 +4。

这个事件是对于彼岸的第一次揭示，在这个事件之后，特工可以进入彼岸。掌局者可以根据特工的背景设计富有特色的尤里卡时刻，我们在下页给出一个简单的示例以供参考。

### 示例：从造梦机醒来

特工感觉到自己视线中的事物的轮廓开始向外扩散出黑线，舞者的灰色方盒在空间中停滞留下一串盒子的图像——一串盒子组成的圈。突然噪声停止了，无穷的黑线覆盖了整个视线。

特工发现自己坐在“剧院”之中，他像梦醒一样回想起来：自己是伊提尔王朝的贵族，正坐在一列名为“剧院”的火车上，等待着火车抵达自己的终点。自己此前从“某位工匠”那里购买了一个特殊的机械（见剧院事件：造梦机），而自己正在观察它展示的场景作为娱乐。自己仿佛是刚看到一个甜美的晚会时，就被坐在旁边的“伴侣”唤醒了。

这位伴侣会对特工在此前模组中的经历评价一番，“我从来没想到你会对这个东西这么痴迷？”如果特工在人物背景之中也有一个伴侣，这位“伴侣”也会对其轻佻地讥讽几句。

如果特工愿意的话，他可以和这位伴侣就在这车厢中温存一番：二人高潮时刻，造梦机的声响继续飘荡在车厢之中，以毫无感情的声音描述着“现实世界”中后续发生的故事：“极乐！一种极致的愉悦在他的身体和内心中的每个角落绽放开来，像万千游向湖面的鱼……”

*Into that secret place where no one dares to go*

## 格林伍德家族宅邸

这栋建筑位于奥克兰的东南部的罗伯勒多大道，紧邻一条穿过市中心的铁道。

这是一个三层楼高的建筑，有一个独立的车库和不太大的庭前花园。花园中不对称的位置放置着两个大理石喷泉，被歪歪倒倒的杂草团簇着。整栋建筑采用米白色的墙面喷漆。房屋的正面是一条走廊和正对花园的窗户。这些窗户上都进行了复杂的雕花，但看起来已经有些时间未经打理了。整栋奇怪的建筑在现代化的都市中显得格格不入，但是又奇怪地并不被周围的人注目。

特工可以借助在皮特办公室找到的不雅照片，或者调查约瑟芬的相关信息找到这里。特工腐化值超过30时，可以看到天空中漂浮着的两条巨大的光带在这里形成了一个折角。

## 监视格林伍德宅邸

无论白天夜晚，这栋屋子门窗一直紧闭，窗帘也拉得死死的。

白天没有人或车辆进出，房间内也不像有人活动的痕迹。到了接近半夜的时刻，房屋内的灯会亮起（“悖论”此时进入了宅邸）。

午夜之后，可以从二楼的主卧听见鞭打声，以及一个女性和两个男性隐隐约约的喊叫声。如果特工和约瑟芬、皮特或者吉姆交谈过，特工可以分辨出他们的声音。这个声音会一直持续大概两小时。

## 进入宅邸

### 环境腐化值：10。

这栋别墅一层门廊左侧是一个独立式车库，门廊进去之后是一体式的厨房、餐厅和客厅，储物间放置在通往二楼楼梯转角的位置，卫生间在它的隔壁。二楼是主卧、马里亚诺的书房、客卧、卫生间，和与门廊在同一面的阳台。顺着楼梯继续向上是一个儿童卧室，娱乐室以及和门廊同向的露台。

进入宅邸使特工腐化值+1。整栋房屋中飘散着腐败的气味，但并不难看出有人在这里生活的痕迹。客厅中的家具被摆得乱七八糟，沙发桌子都被堆在了房间的角落，房间正中的巨大空地上有一些新鲜的、像是被刚蹭过的深褐色血迹。

厨房也是乱作一团。速食包装盒和没有及时处理的腐败食物打包在垃圾袋里，堆在了厨房的洗手台中。一些褐色的液体粘连在地面上。

这栋建筑的其他角落更是有过之而无不及：卫生间已经丧失了它的功能，沾着血迹的纸团被扔得到处都是，把马桶堵得满满当当；原本光洁的墙面，现在布满了黑色或绿色的不明缘由的划痕；主卧的床看起来至少有两周没有被使用过，浓厚的灰尘覆盖在掀开的被套上；客卧的床上空空荡荡，有很长一段时间未被使用的痕迹。

在格林伍德宅邸中死亡之人，若其腐化值超过20，都会以诡异的姿态复活。

Note

Date

## 调查格林伍德宅邸

调查城市资料或者拜访邻居可以找到格林伍德宅邸的一些信息：

**城市记录：**这栋建筑由著名建筑师阿萨·达利邦迪受格林伍德家族委托设计，于1925年完工。它的上一代主人是马里亚诺·格林伍德，现在由其妻子约瑟芬·莱特所有。

**向街坊邻居打听现任主人：**街坊不太愿意和约瑟芬打交道，只是同情又厌恶着这个女性。街坊会嚼舌头说约瑟芬不守妇道，经常带不同的男人回家。不过最近这位男性（皮特·戴维斯）好像固定了。一些街坊会神秘地透露说，自己从来没见过这个男性从屋子内走出来。他们表示约瑟芬迟早会把他吃干抹净。如果特工拿出在皮特那里发现的不雅照片，他们会指出照片中的女性就是约瑟芬。

**宅邸往事：**老一些的街坊邻居会提及马里亚诺自杀案和吉姆失踪案两件怪事，并暗示这两件事都归功于约瑟芬——街坊认为约瑟芬嫌弃自己的前夫马里亚诺，但又觊觎他的财产。她在杀死马里亚诺后用一大笔钱打通了关系使自己脱离嫌疑；又顺手处理掉了可能目击了过程的儿子吉姆。

**前往社区管理部门：**特工可以得知这栋建筑的水电和互联网都在正常地运作，尽管业主已经由于未及时缴费而被警告了数次。最近一次缴费在1月底，负责收费的人员表示约瑟芬看起来既兴奋又睡眠不足。收费人员难以掩藏对于这个女人行为的无奈。

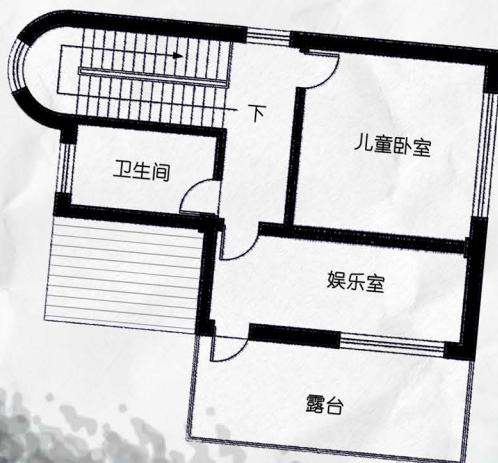
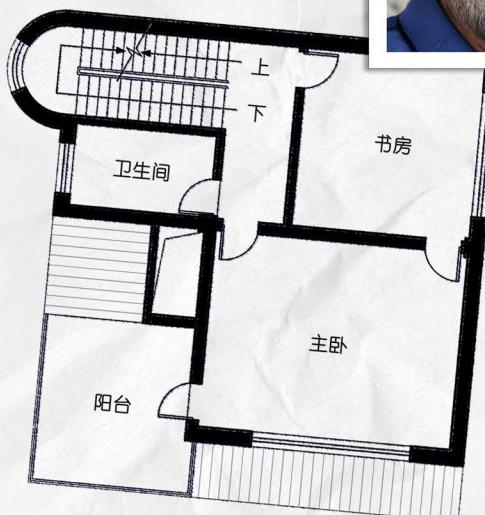
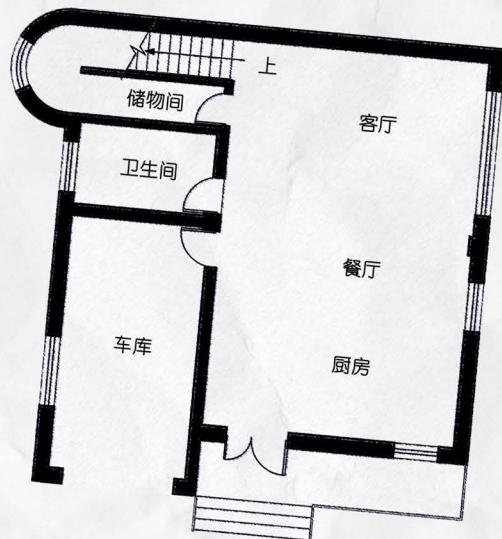
## 马里亚诺自杀案

在警署中可以找到马里亚诺自杀案的相关信息。其妻子约瑟芬和邻居是报案人和第一发现人。马里亚诺被认定为自杀，子弹从右脑进入，立即死亡。死者手臂上有巨大的淤青，是由某类较宽的绑带用力勒住所致。现场并未发现此类绑带，法医认定捆绑痕迹产生于死亡之前。

约瑟芬表示自己发现死者时，门窗皆对外反锁，和约瑟芬一同撞开房门的邻居证实了这一口供。手枪上只找到了马里亚诺的指纹。另一方面，由于格林伍德油漆公司常年经营不善，马里亚诺罹患抑郁症数年。警方经过综合分析，判断马里亚诺为自杀。

在互联网以及一些报纸刊物上很容易找到对于这个家族企业的描述：1975年的石油危机让这家油漆厂遭受重创，并且冉冉升起的电子产业给奥克兰本地传统产业带来了巨大的压力。同年，马里亚诺接手油漆厂，但他对这种现状无能为力，只能苟延残喘。油漆厂于1992年破产。此后的马里亚诺不再在公众场合中抛头露面。

关于这个落魄的企业家的自杀，一些花边报纸有着“相当可靠”的猜测。《奥克兰花边》对其妻子约瑟芬横加指责，认为她的外遇是压死骆驼的最后一根稻草。《花边》声称约瑟芬刻意回避了这一猜测。



And if my parents are crying  
Then I'll dig a tunnel  
From my window to yours

## 储物间

一层储物间的门被用木条钉死。撬开木条的钉子进入这个房间时，会闻到一股浓烈的尸臭。这是一个不足十平米的封闭空间，房间中空空荡荡，除了地面正中留有一圈人形的黄色污渍。理智损失了0/1。如果特工的腐化值达到30，可以在这里接入剧院事件：婴儿床。

## 书房

书房仍保留着当年繁盛的一丝痕迹，一个气派的书桌背靠着窗户。但曾经摆放在这里的各国的奇珍异宝都被销售一空，只留下一些放在地面上不明所以的底座和光秃秃的墙面。

这是马里亚诺被杀死的房间，这里可以安排一些特殊的幻象，例如让卷心菜国王和吉姆同时出现，还原杀死马里亚诺的一幕，或者让特工看见巴特·伯格曼从窗户中跳出，推开了自己消失在了走廊里等等。

## 娱乐室

娱乐室是吉姆和约瑟芬举行爱之仪式的地点，这里充满血、精子和汗液的腥骚味。房间的中央是一个标准大小的台球桌，旁边放置着几把靠椅，几个根台球杆放在角落里。一根沾血的鞭子挂在门把手上，一些奇形怪状的宛如刑具的金属制品，和一些粗细不一的绑带被挂在原本放置台球杆的架子上。台球桌被褐色的血迹染得非常斑驳，有些痕迹还非常新鲜，构成了一组组黄印。

特工在午夜时分会在这里发现正在举行仪式的吉姆和约瑟芬。详见剧院事件：通往愉悦之路。

重归 30



Terminal.

## 吉姆的卧室

### 环境腐化值 15。

这里是现实与“剧院”连接最紧密的地方，是吉姆的疯狂想象诞生的角落。

吉姆的卧室位于顶楼，由于房顶倾斜的形状显得压迫而低矮。卧室的正门正对着从二楼上来楼梯，因此能听清楚二楼的动静。房间正对道路的一侧是一扇巨大的落地窗，其余几面墙都被漆成了海蓝色。墙上有一些海草和水母图案作为点缀。在距离地面不太高的一些墙面上有突兀和独立的水粉颜料笔触。

倾斜的天花板上安置着一个带着浅蓝色灯罩的白炽灯。开灯的时候，从灯里散出的光线会为房间罩上一层更轻盈的蓝色，灯罩上的一个鲸鱼形装饰物会在墙上投下一个鲸鱼形状摇晃的阴影。

一张长约一米五的床摆在房间一角。在床的斜对面是一张靠着书柜的书桌。书桌上有各种水粉颜料的笔触，被一大堆揉在一起的纸团覆盖，一些水粉笔和早已干掉的颜料放置在工具盒中。

**团圆照。**一张家庭照片放置在书桌上，但是属于父亲的那三分之一已经被撕去。照片中三个人正站在一个有不少水上游乐设施的地方，背景中可以看见被撕去了一半的招牌“……terpark”。这张照片背后写着：“终点站”（Terminal）。

**纸团。**纸团上是使用不同的笔写的“吉姆·格林伍德”，有一些纸条上会落款时间。可以发现这些纸团从1996年开始一直到2007年都有，但没有2008年的。如果特工的法证学不低于40%，他可以认出这些笔迹都来自同一个人（约瑟芬·莱特）。如果特工此时还没有获得《瓦普内克剧院》，那么特工可以在这里的纸团之下发现一本。

**书柜。**书柜中摆放着大量书籍，从百科全书到爱情读物一应俱全，出版日期囊括1920s至2000s这个时间段。书房中可以找到的书目见下页。

在夜晚降临时，这是皮特、吉姆和约瑟芬进入格林伍德宅邸的通道。特工可能通过剧院事件：吉姆的幼年抵达这个房间，或者从这个房间进入这个剧院事件（幻象阈值30）。

### 前往“剧院”

#### 幻象阈值：30。

特工注意到吉姆的卧室和书房的窗户外边并不是应有的街景，而是一扇离地半米高的门，这是两个通往“剧院”的通道。宅邸一层储物间的柜门也连接着“剧院”。

## 《无门之界》

一本出版于 1936 年的小说，作者为艾米琳·F·菲茨罗伊。书中描写了一个无门的国度，这里的所有人都由于听到一种特殊的音乐，而被困在无尽重复且无聊的生活中。小说的主人公艾比，一位来自无门国度之外的小女孩，希望将人们解救出这种生活，于是击败了音乐的源头。但是事与愿违，陷入寂静的城市开始崩溃，艾比不得不成为了新的歌唱者，将世界重新引入了无尽的重复。书中的一页批注着“我想和她交朋友，和艾比，和艾米琳，和……”。阅读本书需要 2D4 小时时间，理智损失 0/1D3，并使腐化值 +2。

如果调查这本书的作者，会得知她 12 岁出版了这本书，并在 26 岁于家中失踪，直到五年后由她的哥哥宣布死亡。关于这本书和作者更详细的内容，参见《不可思议的风景》。

## 《火车的历史》

这本书发行于 1930s，它的装订都被翻烂得不成样子。封面内的第一页上写着“奥克兰铁路总局赠格林伍德。”，在这句话的下方是两行歪歪扭扭的字：“喜欢火车。它有自己的轨道。乘客们都只有一个目的。大家可以在上面打牌，看风景。火车上没有争吵，因为大家有目的。我希望找到那永不能实现的目的。”（如果特工此时腐化值不低于 25，他可以听见幼年的吉姆在耳自己的背后说起这一段话，后接[剧院事件：吉姆的幼年](#)）。阅读本书需要 1D6+3 小时。

## 《卡尔克萨王族食谱》

这是一本来自卡尔克萨的书籍，它记录的是卡尔克萨被黄衣之王腐蚀前王族的食谱，主要是对一些水生生物烹饪流程的描述。书籍内标识显示本书出版于“AKY 15”（After the King in Yellow 15 年）。书的排版和百科全书相似：大量的水生生物插图，以及插图旁对应的解说文本。这些文本其实是料理这些水生生物的食谱改成的韵歌。

书中文字形似楔形文字，但如果检索相关材料，一个成功的[历史](#)检定会表明这不是人类已知的语言。如果特工的[科学（生物学、植物学）](#)不低于 40%，他可以得到“这种特殊结构的生物很难在地球上生存”的结论。如果特工的腐化值不足 25，他甚至不能看懂标题，可能只能猜测这是一本介绍水生生物的百科全书；相反，特工可以毫不费力地阅读这本书，甚至无法意识到这并不是英文。

这本书的序言中表述“这是对不再存在的食材和前代王朝宫廷菜谱的整理”，旁边有一段手写英文批注“一个奇怪的推销员硬要给我的”。书中一页关于贝肉的食谱旁边有另一段英文批注：“我尝试割自己成三角形的小块，但它会长好，只要我想。这有点疼，但也很快乐，我有一种感觉。”

完整阅读本书需要 2D6 小时，非自然知识 +2%，腐化值 +3。

## 《黄衣之王》

**幻象阈值 35。**

这是吉姆曾经从那个书店中获得的那本《黄衣之王》剧本。红色的皮质封面闪烁着油腻的光彩，看上去和普通的书别无二致。书的封面上没有显示书的名字。

阅读本书需要 1 小时时间，任一艺术（专攻）+5%，非自然知识 +5%，理智损失 1D4+2，腐化值 +8。

## 海滨公园

海滨公园位于奥克兰东部市区边缘。它的前身，夜间水上公园（Nocte Waterpark），曾是热门的家庭娱乐场所。伴随奥克兰黄金时代的结束，水上公园难以为继，在1995年被关停，并于2003年改建为海滨公园重新开放。如今，海滨公园成为了新一代家庭的青睐之选。

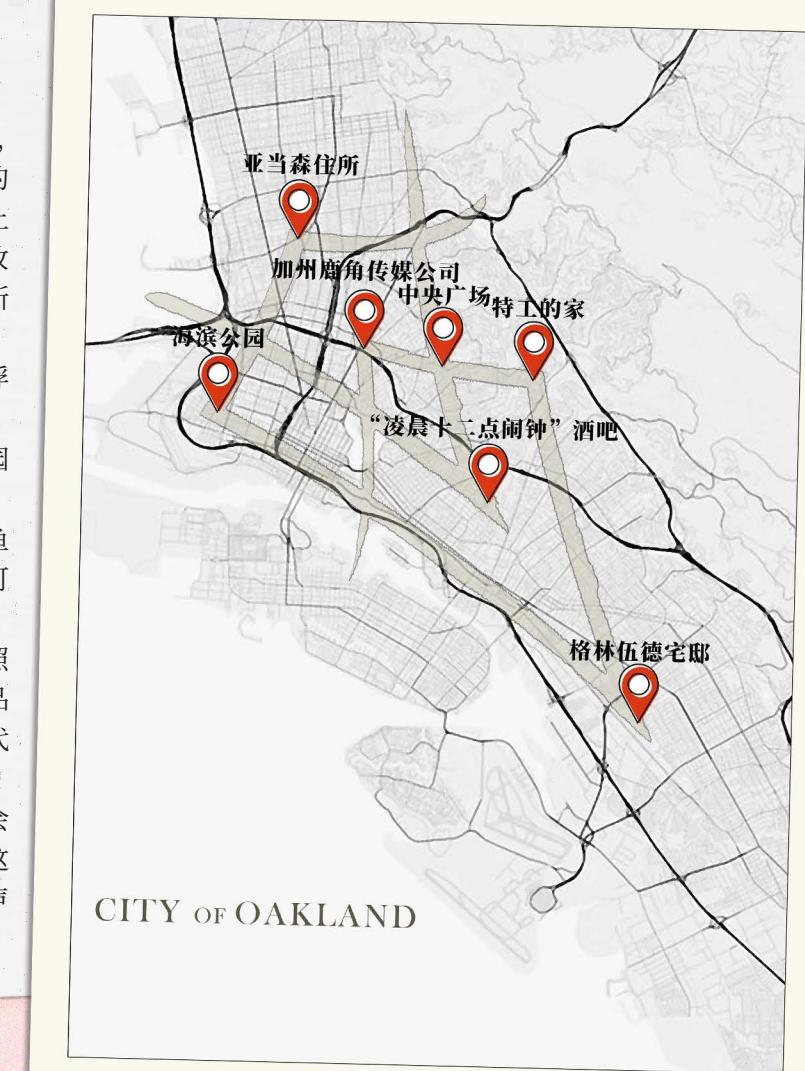
特工腐化值超过30时，可以看到天空中漂浮着的两条巨大的光带在这里形成了一个折角。

公园内保留了大量水上公园的旧设施，用作园内的装饰景观。使用水滑梯的零部件做成的长椅、曾经放在水池中用作装饰的道具（比如章鱼、鲸鱼等水生生物的巨型橡胶玩偶）在这个公园中随处可见。

特工可以在这里找到吉姆卧室的残缺的家庭照片中那扇公园大门——它被作为过往时光的纪念品保留了下来，放置在海滨公园的中心，被若干现代化的喷泉环绕。

每到夜幕降临，那些巨型橡胶玩偶内部的灯会亮起，散发出柔和的光芒。许多温馨的家庭会在这个公园中散步或者玩一些草坪运动，儿童的嬉笑声也会在这时的夜空中回荡。

Note



## 确定演出地点

“悖论”的正式演出会在海滨公园举行，特工可以在演出开始前就试图确定演出的地点。特工有这几个着眼点：

首先，这是一个文字游戏。吉姆的房间中的家庭照片显示吉姆等人正位于一个水上公园（Waterpark），而绘本的全名为“瓦普内克剧院”（Teatro Warpneck）。公园前身的名字和绘本的名字使用了完全相同的字母——从剧院全名中删去 Waterpark，可以将剩余的字母拼凑出单词 Nocte，从而获得 Nocte Waterpark 这个答案。如果特工注意到了这两个词的关联，可以通过一个成功的智力 \*5-20 检定得到这个结论。解开这个字谜使特工腐化值 +2。

其次，在整个模组流程中，特工会抵达以下五个被黄衣之王腐蚀的地点：自己的家、亚当森的住所、加州鹿角传媒公司、闹钟酒吧和格林伍德家族宅邸。这五个地点以及水上公园，在地图上构成了黄印的所

有转折点。如果特工通过分析观测到的折角及其延伸线得到这个结论，并定位了海滨公园，腐化值 +2。

此外，特工可以沿着亚当森宅邸，或者格林伍德宅邸朝着海边延伸的那条光带抵达海滨公园，并在海滨公园这里注意到这两条光带的交汇。

最后，特工可以在演出开始之前跟踪吉姆一行人。由于海滨公园目前并不是被黄衣之王腐蚀的地点，他们必须通过现实世界才能抵达那里——这对他们来说也并不容易。

如果特工在演出开始前没能注意到这些线索，那么在演出开始后，他仍有很多弥补的机会：中央广场的大屏幕上的转播，或者一些观众上传到 YouTube 的视频，都会显示出吉姆正在一个背景全都是水上娱乐设施的地方。或者，当特工造访过全部上述地方之后检查奥克兰地图，会在发现黄印在地图上浮现，其中那个特工没有拜访过的顶点上写着“海滨公园”。甚至掌局者可以安排坎蒂发来一张地图，要求特工指出非自然发生的所在地，特工会在目击这张地图时看见扭曲的黄印。

## Urlicht

# 第二幕 “剧院”

O Röschen rot!  
Der Mensch liegt in größter Not!  
Der Mensch liegt in größter Pein!  
Je lieber möcht' ich im Himmel sein.

Da kam ich auf einen breiten Weg:  
Da kam ein Engelein und wollt' mich abweisen.

Ach nein! Ich ließ mich nicht abweisen!  
Ich bin von Gott und will wieder zu Gott!  
Dei liebe Gott wird mir ein Lichtchen geben,  
wird leuchten mir bis in das ewig selig Leben!

—Des Knaben Wunderhorn

—  
—  
—  
—  
—  
—  
—  
—  
—  
—





# “剧院”

剧院是本模组中连接卡尔克萨、彼岸与“现实”的通道。具体来说，它是永远穿梭在哈利湖底的一列蒸汽火车。它没有头部和尾部，车厢以随意且并不固定的模式连接在一起。但毫无疑问的是，它正围绕着卡尔克萨的王宫徒劳无获地旋转着。第一次进入剧院时，特工的腐化值 +6。

列车的内部装潢和维多利亚时期的豪华火车类似：靠窗的一侧是供人通行的走廊，另一侧是带有小门的诸多隔间。华丽而繁复是火车内部空间的主要基调，车厢的小门上是一些关于海底动植物的工笔绘画（如果特工读过《卡尔克萨王族食谱》，那么他可以认出这些生物），厚实柔软的红白图案的地毯铺满了整个走廊。

朝窗外看去，会注意到这是一列行进在水底的“蒸汽火车”：列车的前方不知从何处喷出的类似蒸汽一样的物质在水中漂动，带出一条模糊的黑色轨迹；晃动的车轴互相摩擦，发出规律的“哐当”声在迟钝的液体中回荡。

随着模组的推进，这个列车脚下的轨道变得越发不规则，并最终脱离地面，在液体中自由地飘动；但列车的内部始终保持着稳定的景象，仿佛完全不被外界影响。

对于被腐蚀者来说，剧院的构造是稳固的，他们不再被支离破碎的现象折磨，不再听见莫名其妙的耳语，不再需要疑神疑鬼，一切事物在这个区域中都是如此自治而宁静。特工在这个空间中不会感到饥饿与疲惫，然而在应该出现食物的地方总是会堆满食物。

这个空间作为卡尔克萨的延伸，具有一定的变化法则：它们禁锢着乘客，又受到乘客思想的影响。被腐蚀者具有影响剧院的能力。他们可以在这片区域中“心想事成”，但总是以意想不到的形式呈现。但对剧院的改造意味着在这个泥潭里更深一步（详见附录 B：特殊技能“心想事成”）。

## 离开剧院

特工可以在遭遇剧院事件后被动地离开剧院。例如特工在剧院中遭遇剧院事件：吉姆的幼年之后，就可能会发现自己进入了“现实”中的吉姆卧室。

特工也可以主动离开这里。当特工希望离开时，他会发现下一个打开的包厢中映射出扭曲的现实光

景。穿过它，特工就会回到“现实”，或者说至少是特工相信的那个“现实”（也或者类似剧院事件：虚假的离场）。

特工会抵达自己希望到达的现实。在没有明确指向的情况下，特工会回到自己的家或者亚当森的家中，或者是回到进入剧院的位置。但无论如何，特工只能通过剧院回到自己造访过的、且被黄衣之王腐蚀的“现实”地点。当特工的个体腐化值超过25时，它可以通过剧院进入彼岸。

### 可选：时间的把戏

剧院是若干可能性叠加态的碎片，它按照不固定的顺序拼接着若干时空，因此进出剧院对应的“现实”时间并不一致。

这是一个使用时间叙诡的好机会，让特工体验一把时间倒流或者时间跳跃。如果特工带有强烈的回到过去或者造访未来的想法，那么剧院出口对应的时间会略微地朝着特工希望的方向偏移。

### 可选：老套的平行时空

特工回到的“现实”只是卡尔克萨蕴含的万千可能性中的一种，而不是原来那个。它和原本的世界很像，但存在着些微的差异。这个新的世界与特工的认知基本一致，但存在一些和原本世界微妙的出入；如果特工有一个良好的记忆，他们会逐渐发现一些和自己的记忆有所出入的细节。

例如离开剧院的特工路过熟悉的花店门前，花店的老板微笑着问到，“你这件衣服真好看，新买的吗？”但事实上在特工的印象中，这位老板在这天的上午就说过这句话了。如果特工向老板提出这个疑问，只会迎来，“啊，这样的吗？可能我忘记了。”这样模棱两可的回答。

如果特工意识到自己抵达的并不是原来的世界，那这意味着他开始更加深刻地理解卡尔克萨：自己所处的世界只是卡尔克萨无数浮沫、万千可能性的极一小部分，卡尔克萨的旅客永远回不到出发的地方。这种极其可怕的虚无主义可能会消灭特工继续解决问题的决心，请掌局者谨慎考虑是否要使用这样的设计。



## 乘客

剧院中的乘客来自诸多不同的时空。这些乘客保留着理性的残渣，怀着无尽的空虚徘徊在剧院之内。他们成为了剧院的一部分，死亡或生命这些世俗的观念在这里毫无价值。他们不能真正地被杀死——他们只是一些信息，被破坏的部分会以难以理解的形式恢复原状。他们裸露的伤口之下不是血肉，而是棉花和齿轮（这些填充物之外的部分则是黑洞洞的）。

而尚与“现实”存在关系之人（例如特工和“悖论”），在剧院或者其他被腐蚀严重之地以外死亡，就会成为乘客中的一员，永远徘徊在剧院之中。

有一些信息是这列火车上乘客的“常识”，他们会为这些信息毫不怀疑：

※ 此地名为卡尔克萨，这里的统治者名为黄衣之王，没有人知道他的真名是什么。

※ 此处名为剧院，是一个行驶在哈利湖湖底的一种用于旅行的机械结构。

※ 自己正在朝着一个化妆舞会前进，但没有人能说清楚这列火车什么时候会抵达目的地，或许“明天”就到了。

这些乘客在走廊中走动、坐在靠窗的一侧发呆，或者在包厢中干一些满足欲望的事情。如果特工想找人，他们会推荐特工前往餐车，或者去询问“卷心菜国王”，但同时神秘地建议特工考虑好措辞。如果特工希望离开这里，他们会表示奇怪，“因为世界除了‘这里’没有‘那里’了”。

在剧院中各处都可能遇见“悖论”的成员，他们的应对和在闹钟酒吧中类似。闹钟酒吧中的其他角色也可能出现在这里。除了上述人物，特工可以遇到两个特殊的人物：“自己”，以及亚当森·考克斯。

## 迷途羔羊的羔羊，亚当森·考克斯

这里的亚当森是复杂思想的结合：特工记忆中的绿色三角洲同伴，特工保护自己远离黄衣之王腐蚀的屏障，以及黄衣之王引诱特工揭开过去的诱饵。

亚当森可以鼓励特工与非自然对抗，也可以劝阻特工趁为时未晚前立刻停止调查，回到自己的生活，也可以对特工讲述关于卡尔克萨的知识，使得特工在泥淖中越陷越深。甚至在上述几种情况中快速切换。

## 迷途羔羊，特工

特工可能会发现匆匆忙忙在乘客中穿梭的“自己”。这个“自己”是以下可能性中的某一个：

※ 失忆之前闯入剧院的“自己”，和特工同属于一个“现实”但位于时间轴上的不同位置；

※ 来自其他“现实”的“自己”，和特工出于相似的原因出现在这里，这两个特工之间可以交换情报；

※ 特工幻象构建出的“自己”，说话的语气回和剧院中出现的亚当森别无二致；

※ 迷失于剧院的“自己”，无论是否阻止“悖论”成功，由于腐化过深最终出现在这里。

掌局者可以根据情况，借助“自己”之口揭示一些特工尚未发现的信息，例如一些关于“悖论”的事实，或者是特工对于剧院的理解。如果特工和过去的“自己”交流，那么他会发现一些传递给过去的“自己”的信息开始出现在自己的脑海和现实生活中，仿佛一些笼罩着“现实”的谬误得到了修正。

这些信息不一定“正确”，但它们必须有助于找到“正确”的解释。这个“自己”也可以帮助揭露部分黑线行动的事实。和“自己”交流会失去0/1D4的理智值，并腐化值+2。

### 可选：一种表现手法

你可以在这里尝试使用一种奇特的表现手法，来传递不同的“自己”的统一性：特工在和“自己”交流时，会感到自己的主体在这两个实体之间不断地穿插：特工说话时，其感受和正常的交流无异；在“自己”发言时，特工则会进入“自己”的视角，视线中出现的是特工，他能感到到“自己”嘴唇的移动，但无法控制“自己”的嘴唇，但在“自己”说话的一瞬间，特工就会产生一种“deja vu”的感觉，这种感觉甚至早于听见“自己”发出的声音之时。



Adamson Cox



## 剧院事件

在剧院之中可能存在着诸多超现实的现象，但这些现象在剧院之中都是事实。特工可以在剧院内遇到任何进入过或者将要进入这里的角色。我们在这里给出一些例子。

### 餐车

一个和维多利亚餐车别无二致的车厢，可以在《火车的历史》中介绍东方快车的部分找到和这个车厢几乎完全一致的图片：一个 L 型的吧台在车厢的一端，一个动作机械的侍者在吧台后摇晃着调酒杯。两排长方形桌子分列两侧。特工可能在这里遇到任何可能出现在“剧院”中的人物。

### 渐淡的伤疤

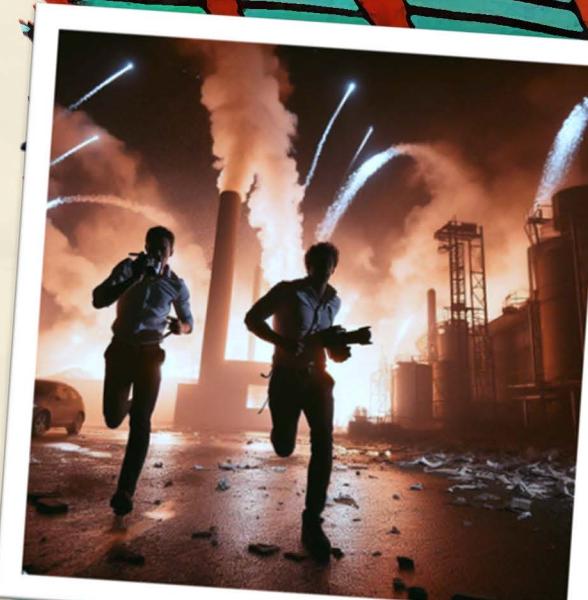
这是特工自己的思想与剧院融合的产物。推开门，特工会回到亚当森·考克斯死亡的现场。门外是一片超自然的景象：门外是无边无尽的海床，一个废弃的工业园区位于海床之上，围绕着这扇打开的门。视线的正中是一个正倒塌一半的工厂，刚卷起沙石的风压从闪烁着的爆炸中心扑出来——这一切都像是被暂停一般停止在原处。

与之相对的，这些液体则可以自由流动，但不会涌入剧院。从水底往上看，可以看到水面上的波光组成了一张飘动的网。

在爆炸中心附近，特工会发现被炸得腾在空中的亚当森·考克斯；如果特工朝着工业园区外部移动，则会发现在园区门口持枪待命的特工“自己”。

亚当森和“自己”都被定在原处，但他们可以和特工交流。特工可以从他们口中得知大部分关于黑线行动的事实。二人的交互逻辑参照迷途羔羊，特工自己，迷途羔羊的迷途，亚当森·考克斯。

不久，从远处传来朦胧而模糊的救护车和消防车的声音。然后特工会感觉到这种声音突然逼近，一阵眩晕后，特工发现自己回到了剧院。（这里或许也可以回扣一次开头的梦想，将当时救护人员将特工运出爆炸现场的真实场景重现一遍。）



# 剧院事件 -cont.

## 吉姆的幼年

“我喜欢火车。它有自己的轨道，它的乘客都将抵达最开始的那个目的地——无论他们多么意见不合。乘客不能跳下火车，观看窗户外的景色直到终点是他们登上火车时就决定好了的事实。”

在剧院中推开某扇门时，特工会注意自己的视线变得低矮——他进入了1995年失踪前吉姆的视角，出现于夜间的格林伍德宅邸之中，抱着玩偶坐在一个狭小的卧室床上，听着门刚被摔上的回响。“自己”正赤裸着身子，衣物被丢在床上的另一个角落。深蓝色的窗帘遮住整个窗户，月色透过窗帘穿进来，把整个房间照射出一种幽暗而宁静的蓝色。

特工可以听见从楼下房间传来玻璃砸碎的声音，女性啜泣并咒骂的声音和男性的哼哼声。如果特工打算离开自己的床前往门前，会听见突然传来的说话声——这个声音来自自己怀中的玩具“达夫”。

如果特工在现实世界中来过这间屋子，那么在离开这个房间时，他可能会离开剧院而进入“现实”；特工也可以借由这个事件从“现实”进入剧院。

## 达夫

这是一个30厘米高的狮子玩偶，吉姆给它起名为“达夫”。它陪伴吉姆度过了童年，它在卧室中目睹了这个家庭的悲剧。

在剧院中，这个说话的玩偶是吉姆幻想的产物。它会带着青年变声时的那种傲慢而温和的嗓音自称“达夫”，特工可以从这个玩偶的口中知道“自己”是谁（“格林伍德十世”），或者现在是什么时候（“吉姆历10年”），但都是以一种搞怪式的回复。在对话结束后，他会从肚子里掏出一本《瓦普内克剧院》递给特工，“来，你快画完了。”在离开这个房间时特工会发现手中正拿着这本未完成的《瓦普内克剧院》。

## 未完成的《瓦普内克剧院》

这是一本尚未完成的绘本，它的内容会随着故事的推进而轻微地变化（其它绘本副本的内容会默契地和这本绘本保持一致）。如果特工试图在这个绘本中绘画，他会感觉自己手上的线条正在撞击着自己的笔触，让它偏离特工期望的轨道（理智损失0/1，腐化值+4）。特工需要通过一次成功的腐化值检定来在这个绘本下画上自己设想的内容——并且特工会注意

到自己绘画的内容一部分出现在了剧院之中。

这个未完成的绘本是与剧院联系的实体化，特工借由这个绘本实现的“心想事成”和技能“心想事成”的效果是一回事。但这个绘本的存在可能会诱导特工更加主动地实践自己的想象。

## 婴儿床

这里对应格林伍德宅邸储物室，房间中除了一扇门外全都是光秃秃的墙。地板的正中摆放着一个孤零零的婴儿床，黄褐色的液体顺着婴儿床流下，滴在周围的地面上。婴儿床中蜷缩着一具已经腐坏的男性尸体。其满脸酒痘的头颅上戴着一对硕大的鹿角头冠，头颅上被子弹钻出的大孔清晰可见。如果特工见过马里亚诺的照片，那么他可以辨认出这个尸体是谁。

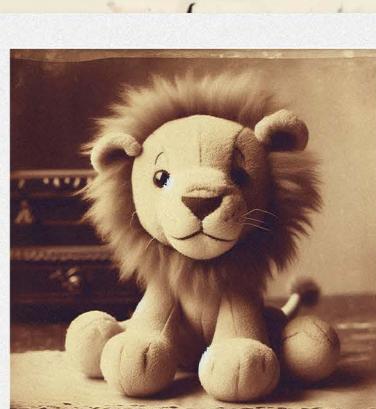
马里亚诺尸体的肚子上有一条巨大的缝，缝中连接着子宫一样的器官。子宫里本来应该是婴儿卧躺的地方，塞着狮子玩偶达夫。这是达夫·格林伍德从马里亚诺·格林伍德的子宫中诞生之处。

“这是一个谎言！”这具尸体中蕴藏着吉姆对自己追求的怀疑，吉姆将其舍弃在这里，从而创建出具备“完美”概念的达夫·格林伍德。这具尸体会主动与特工交流——它裂开的子宫一张一合，仿佛是一张挪动的嘴，尸体传达的内容会以吉姆的声音直接传入特工的脑海。

从尸体这里，特工可以得知吉姆的愿景：创造一致的、永不能抵达的目标。尸体会告知特工一个名为“达夫”的怪物在这里诞生，它是那不可直呼名称的王的碎片，是纯粹可能性的集合。达夫不能被瓦解，因为被瓦解的可能性本就是它的一部分。只有在子宫之外切除脐带，才能暂停这场噩梦。

尸体否认吉姆所追求的“永不能抵达的终点”，它宣称这是人造的虚无的欢愉、自欺欺人的谎言、将背负于苦痛自身的自我满足、以及剥夺可能性的罪。

尸体会带着和剧院格格不入的强烈感情，请求特工帮助吉姆和约瑟芬解脱，阻止他们的仪式。你可以在特工发现剧院前，就利用幻象让特工与尸体对话，**让尸体成为特工的友人**，引导特工前进（详见**附录B：幻听**）。第一次与尸体对话失去0/1D3的理智，腐化值+2。



“DUFF”



## 剧院事件 -cont.

### 造梦机

特工会在某个车厢中发现一台富有蒸汽时代风格的机械装置：古旧的二色曲面显示器位于机械的中央，下方是两个喇叭和一个投币口，右侧安装着一个带有圆球的扳手，上方有一个刚好能使得纸张通过的长条缝隙，一张很长的纸带从中间伸出来，左侧挂着一副可以摘下来的像是望远镜的笨重眼镜。尝试理解这个机械的构造和功能会丧失 0/1 的理智。

这个机械以不知道何种原理运行着一个微型世界（并不一定是特工所处的那个），输入的纸带会影响这个微型世界的运算，投入的带有遗传物质的胶囊会决定模拟的对象，使用者可以戴上左侧的眼镜以模拟对象的身份体验和影响这个微型世界。这个机械不能逆向计算，并且在遗传物质耗尽后会自动暂停计算。使用这台机械会使腐化值 +4。

### 纸带

纸带上以话剧台本的形式事无巨细地记录着特工从追踪“悖论”开始，一直到特工最后一次进入“剧院”前结束期间所有行动。这份记录中含有长篇累牍的对于动作和环境的描写。特工可以从这个台本中得知失忆之前的大部分信息（但其中存在错误）。这本台本默认读者知道故事开始前发生的一切，因此台本即便会涉及部分比这更早的事情（比如黑线行动），也不会对其进行任何解释。

### 运行造梦机

拉动右侧的拉杆可以造梦机继续工作：伴随着

拉杆咔嚓的响动，拉杆开始以不稳定的频率摇晃。在喇叭发出“已匹配”的声音后，机器开始正式运作：上方的缝隙开始吐出更多纸带，显示器上出现逐渐清晰的图像，喇叭播放出一些刺耳的音响效果。

如果特工戴上那一幅眼镜，他被强制拉回“现实”继续自己的行动，并且进行一次意志 \*5-20 检定。如果检定成功，特工在“现实”中行动时可以清晰地知道自己“正在使用某个机械进行观察”，并可以主动地回到这个车厢中来。但无论如何，在“现实”的剧情只会向前发展半天，特工就会被强行拉回这个房间，随后喇叭会以生硬的机械合成音提示到：

“请植入一枚新的胶囊。”。

### 投入新的胶囊

在这台机器旁的罗筐中还有不少的空白纸带，以及一些圆形透明小盒。每个圆形小盒上标注着某个特定对象的姓名、样貌，以及一串用以确定起始随机值的编码。这上面的名字大多是特工的重要之人或者本模组中登场的角色。如果后续通过科学手段检验这个小盒的内容物，会发现这是对应人物的染色体溶液。

投入这些小盒，造梦机就会开始模拟这些人物在“现实”中的生活，例如被黄衣之王腐蚀的好友正在大街上插科打诨，或者特工的伴侣由于与特工的亲密关系值下降，而正在行不忠之事等等。其展现的生活大多是真的。此时戴上眼镜，特工会以这些人的视角进入他们的世界（同样需要进行意志检定）。但特工最多能在这些世界中行动两个小时，然后就会被强行拉回这个房间，并伴随着合成音：“警告。胶囊匹配度过低，已弹出。”



## 剧院事件 -cont.

### 咣物瓜王国的国王

特工可能会进入这样的一个空阔的车厢：其中空空如也，没有其他车厢中可见的包厢和桌子。地面上摆放着各式各样的玩具。此外，绘画着毛线球和屎壳郎的纸团在这个房间中扔得到处都是。房间四面墙上使用水粉绘画着日常的图案——看上去像是把格林伍德家宅邸的娱乐间平面化画到墙上并反色的结果。

房间的中间摆放着一个张由纸做成的长桌，其上手绘的图案象征着这是一个台球桌。一个卷心菜模样的生物正坐在这个台球桌的中央。

### 卷心菜国王，喀巴奇·劳·四肢纤细

喀巴奇·劳来自被黄衣之王征服的安塔里斯（Antares，心宿二），它曾经是这个星球上一个名为咣物瓜（Gkanghughuaa）的小国国王。在永不停歇的舞曲终于逼疯了王后之后不久，喀巴奇·劳也终于成为了黄衣之王的俘虏。喀巴奇·劳总是带着居高临下的口气和不可一世的傲慢，使用诘屈聱牙的措辞与乘客交流。吉姆在旅行的过程中遇到这位漂泊的国王，并把它画进了绘本中。

喀巴奇·劳的身体是一页页片状的结构，它底部支出的四根宛如菜叶的触须构成了四肢，和地球上的卷心菜极为相似。一个金黄的纸质皇冠戴在它的头顶。

在见到特工的时候，喀巴奇·劳就会询问特工是否认为自己正在一本书中，如果特工回答是，那么这位国王就会展现友好的态度；反之则会让这个国王突然发起攻击。

特工可以和喀巴奇·劳进行敏捷检定对抗以逃过追击。如果特工在与国王的战斗中落败，那么他会

被吞下并排泄出来。一次成功的魅力 \*5 检定会让特工变成一个毛线球，反之则会变成一个屎壳郎。特工在剧院中每经过两个车厢可以进行一次腐化值检定以摆脱这种状态（每一次尝试 +2 腐化值）。

喀巴奇·劳知道很多剧院相关的知识，特工可以从他这里得知以下信息：

※ 它是马里亚诺谋杀案时吉姆的同伙，他能够重述马里亚诺谋杀案的所有细节。但他和吉姆并不太熟，无法提供关于吉姆的太多信息。

※ 他说王的使者就行于这列车之中。

※ 卡尔克萨是“无数陨落王国的尸骸与温床”。而彼岸是尚待成熟的世界，或者也是卡尔克萨的一部分。

※ 剧院是存在于卡尔克萨中的一本书，又是“现实”与卡尔克萨之间的通道。王腐化的众人共同创造了这个想象的空间，被腐化者的思想可以对它进行干预，使它朝着希望的方向发生变化。“如果你希望离开这里，那么你可以试着想象离开这里。”

※ “死亡”在这个空间中的居民不会真的死亡，而是永远停留在这个夹缝之中，寻找前往卡尔克萨的道路。在这个空间中的疼痛和死亡会提供被伤害者瞥见“那个舞台”的机会。

※ 一些关于咣物瓜王国的信息。

掌局者可以让喀巴奇·劳说出很多和剧院机制相关的信息，但不要太过直白，也不要太早。请将其更多作为间接验证特工部分猜想的途径。

杀死喀巴奇·劳，可以从它纸片化的身体上发现关于咣物瓜王国的信息，从这个国王诞生一直到它的妻子在其身体上完整刻下《黄衣之王》剧本结束。阅读这些信息使腐化值 +8，理智损失 1D4+2，任一艺术（专攻）+5%，非自然知识 +5%。



### 咣物瓜王国

这个位于安塔里斯星上的国度存有对于强有力藤蔓的疯狂崇拜，并且拥有在同族身上刻下咣物瓜文字的习俗。等到同族死亡后，他们会把同族的尸体展开晒干，然后当作书籍使用。

不幸的是，卡尔克萨王国的外交团造访了这里（使官人都戴着苍白的面具）。不久后，咣物瓜的居民逐渐开始崇拜卡尔克萨，他们在同族的身体上刻下《黄衣之王》的台词，这些台词逐渐覆盖了原本刻下的这个民族的文化和科技的文字。到最后，这个不明所以的剧本替代了整个国家的过去。——一个王国覆灭了。得知这个故事使腐化值 +1。

## 剧院事件 -cont.

### 通往愉悦之路

如果特工已经经历过剧院事件：八次鞭子，我们建议您略去这一事件。

特工可以在一个车厢之外听见鞭子抽打声和嚎叫声。推开门可以看见在一个布置得和娱乐室几乎完全相同的车厢，其中是正在举行仪式的“悖论”三人组。

赤裸全身的约瑟芬和吉姆蹲坐在台球桌上，纠缠在一起。约瑟芬正发出尖锐的叫声，血液从她佩戴着金属饰品的伤口流出，将乱糟糟的台面染得更加令人反胃。约瑟芬的肉体上刻满了各种不同形状的黄印。皮特会在一旁以朝圣者的尊敬态度向吉姆递去新的工具。

两人会在台球桌上进行血腥的交媾、喊叫和舞蹈直到筋疲力尽。他们沉浸在这仪式之中，完全不会意识到特工的存在。即便受到特工的攻击，也只会发出由于喜悦而发出狂欢的大叫；也或者他们注意到了特工的闯入，然后进入剧院事件：八次鞭子。

特工会由于目击暴力失去 0/1D4 的理智值。在仪式结束后，这三个人都会陷入短暂的呆滞状态中。此时亚当森会从不知道什么地方冒出，拽着特工朝着门外跑去，“不能，他不能直视。”

如果特工没有离开这里，那么他会看见从吉姆的身体中分裂出来一个同样赤裸着的男性，这个男性本该长着头颅的位置是一团不断跳动的黑线。目击这团黑线是最坏的选择（见附录 A：达夫·格林伍德）：特工会在目击这团黑线的瞬间回忆起来自己遭遇的一切，遭受 1/1D8 的理智损失，腐化值 +4。吉姆会主动介绍这个新出现的人物是达夫·格林伍德，但达夫并不会对特工的行为有任何反应。

### 八次鞭子

吉姆会盛情邀请特工加入自己与神取得联系的仪式：特工会遭到连续 8 次鞭打。每两次鞭打，特工受到 1D2 的伤害，以及 0/1 的理智损失，并需要通过一次体质 \*5 检定，否则特工会晕倒过去。这八次鞭打会在特工的后背烙上黄印形状的伤痕，特工增加等同于仪式过程中理智损失值的腐化值。

如果特工撑过了八次鞭打，吉姆和约瑟芬会邀请特工一同进入交媾，皮特则会在一旁摊开双手，表示鼓励特工接受邀请。完成整个仪式会失去 0/1D6 的理智，腐化值 +2。

在整个流程结束后，特工可以和逐渐平静下来的吉姆展开一些交流。特工可以得知一些关于剧院的知识，它们以混乱的形式灌注在自己的脑海中，此后特工在进行“心想事成”检定时 +20%。如果特工发现自己身体上刻下的是黄印，则额外失去 0/1D3 的理智，并增加 2 点腐化值。

特工也可以随时终止仪式并逃离这里，他们不会阻拦，只会痴迷地继续自己的仪式。如果特工昏迷过去，特工醒来时会发现这三人已经不在那里了。

### 虚假的离场

特工可能在想着离开剧院时，腐化值检定失败，因而并没能真正离开剧院。他会发现自己来到了一个和现实世界无异的地方，失真症完全消失了，特工可以在这里和日常生活中的朋友和亲人度过一顿愉快的晚饭，甚至继续开展自己的调查。

这里的一切都正常地运作着，直到随着一声鲸鱼的声音贯穿天空，一条铁路从天边浮现过来，自己四周的景象都像是画布一样投射到车厢的墙面上，然后消失了色彩和声音——特工发现自己一直没能离开剧院。理智损失 0/1D4。

# 第三幕

## 彼岸与终幕

Us, who have died.  
And gatherets sheaves  
The load of the harvest goes  
You are soon to bloom again!  
Will he who called you, give you.  
Immortal life! Immortal life  
Will you, my dust, after a brief rest!  
Rise again, yes, rise again,

Aufersteh'n, ja aufersteh'n wirst du,  
mein Staub, nach kurzer Ruh'!  
Unsterblich Leben! Unsterblich Leben  
will der dich rief dir geben!

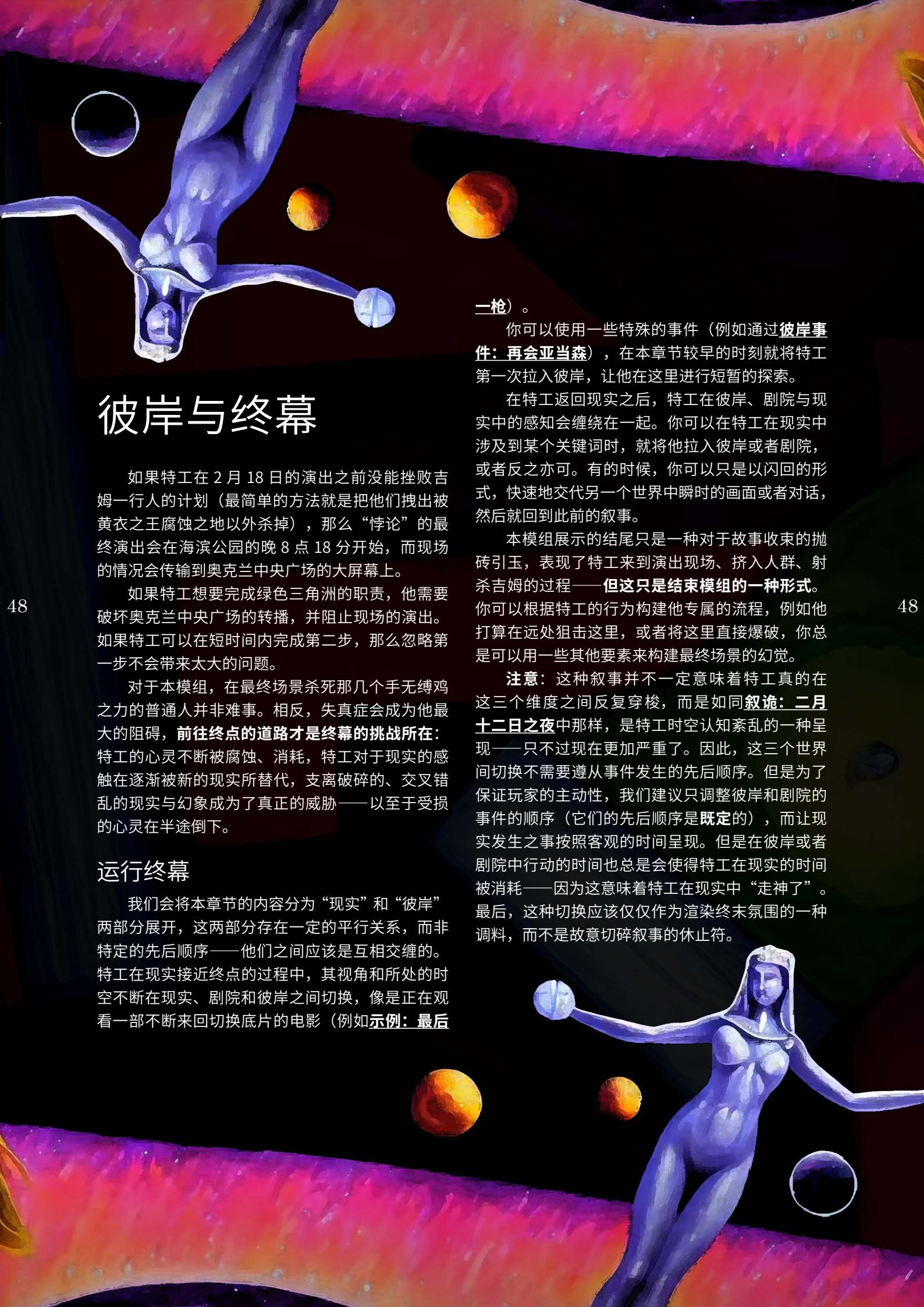
Wieder aufzublüh'n wirst du gesät!  
Der Herr der Ernte geht  
und sammelt Garben  
uns ein, die starben!

O glaube, mein Herz, o glaube:  
es geht dir nichts verloren!  
Dein ist, ja dein, was du gesehnt,  
dein, was du geliebt,  
was du gestritten!

O glaube,  
du warst nicht umsonst geboren!  
Hast nicht umsonst gelebt,  
gelitten!

Was entstanden ist,  
das muss vergehen!  
Was vergangen, aufersteh'n!  
Hör' auf zu beb'en!  
Bereite dich —





## 彼岸与终幕

如果特工在 2 月 18 日的演出之前没能挫败吉姆一行人的计划（最简单的方法就是把他们拽出被黄衣之王腐蚀之地以外杀掉），那么“悖论”的最终演出会在海滨公园的晚 8 点 18 分开始，而现场的情况会传输到奥克兰中央广场的大屏幕上。

如果特工想要完成绿色三角洲的职责，他需要破坏奥克兰中央广场的转播，并阻止现场的演出。如果特工可以在短时间内完成第二步，那么忽略第一步不会带来太大的问题。

对于本模组，在最终场景杀死那几个手无缚鸡之力的普通人并非难事。相反，失真症会成为他最大的阻碍，**前往终点的道路才是终幕的挑战所在**：特工的心灵不断被腐蚀、消耗，特工对于现实的感触在逐渐被新的现实所替代，支离破碎的、交叉错乱的现实与幻象成为了真正的威胁——以至于受损的心灵在半途倒下。

### 运行终幕

我们会将本章节的内容分为“现实”和“彼岸”两部分展开，这两部分存在一定的平行关系，而非特定的先后顺序——他们之间应该是互相交缠的。特工在现实接近终点的过程中，其视角和所处的时空不断在现实、剧院和彼岸之间切换，像是正在观看一部不断来回切换底片的电影（例如**示例：最后**

**一枪**）。

你可以使用一些特殊的事件（例如通过**彼岸事件：再会亚当森**），在本章节较早的时刻就将特工第一次拉入彼岸，让他在这里进行短暂的探索。

在特工返回现实之后，特工在彼岸、剧院与现实中的感知会缠绕在一起。你可以在特工在现实中涉及到某个关键词时，就将他拉入彼岸或者剧院，或者反之亦可。有的时候，你可以只是以闪回的形式，快速地交代另一个世界中瞬时的画面或者对话，然后就回到此前的叙事。

本模组展示的结尾只是一种对于故事收束的抛砖引玉，表现了特工来到演出现场、挤入人群、射杀吉姆的过程——**但这只是结束模组的一种形式**。你可以根据特工的行为构建他专属的流程，例如他打算在远处狙击这里，或者将这里直接爆破，你总是可以用一些其他要素来构建最终场景的幻觉。

**注意：**这种叙事并不一定意味着特工真的在这三个维度之间反复穿梭，而是如同**叙述：二月十二日之夜**中那样，是特工时空认知紊乱的一种呈现——只不过现在更加严重了。因此，这三个世界间切换不需要遵从事件发生的先后顺序。但是为了保证玩家的主动性，我们建议只调整彼岸和剧院的事件的顺序（它们的先后顺序是**既定的**），而让现实发生之事按照客观的时间呈现。但是在彼岸或者剧院中行动的时间也总是会使得特工在现实的时间被消耗——因为这意味着特工在现实中“走神了”。最后，这种切换应该仅仅作为渲染终末氛围的一种调料，而不是故意切碎叙事的休止符。

## 现实

破碎而疯狂的幻象会干扰特工在现实中的旅途，和彼岸平静祥和的氛围形成鲜明的反差。当特工疯狂发作之时，需要进行一次腐化值检定，如果检定成功，特工的意识就会再一次进入彼岸或者触发彼岸事件。此外一些特殊的场合也会引发这个检定。

### 奥克兰中央广场

在当日，晚 8 点 18 分，中央广场的四个巨幕上会突然切换到了疑似公园的场景，背景中的草坪上放置着巨型章鱼等雕塑：巨幕中的画面正如实地转播着“悖论”的演出现场，巨幕的音响也转播着现场的声音。理智损失 0/1，腐化值 +1。

广场中的人群会驻足观看这个奇特的表演，并且很快开始呼应演出，在广场中央围绕成圈，以相仿的节奏踩跺着地面。大厦的灯光开始采用相同频率的闪烁。只有宠物犬时不时的几声喊叫掺杂其间。

中央广场开始和“剧院”建立联系，使得这个场景中的环境腐化值陡升。随着演出的进行，幻象开始越发夸张：火车的轨道浮现于空间之中，空间中的物体边缘出现明显的颤动黑线，更远处的环境变得模糊，突然降下的大雨将淹没地面的水平面提升到了接近十五层楼的高度。

### 停止转播

特工可以破坏这四块巨幕，或者闯入中控室，破坏中控室的电脑、解除皮特的控制等来终止转播。管理人员并不知道发生了什么，他们只会一边照着节奏敲击着电话按键，一边惊慌失措地拨打电话联络皮特。一个成功的说服或者行政检定可以让慌乱而着迷的管理人员为自己开启这些中控室的门。

但是终止奥克兰中央广场的演出只能缓解燃眉之急，真正的演出仍然在海滨公园继续，并顺着互联网慢慢地蚕食现实——特工可以在 YouTube 上通过搜索关键词毫不费力地发现这个事实。

## 彼岸

这是由于 SI 预演而被孕育的新世界，更具有“理想主义”色彩，位于卡尔克萨又在卡尔克萨之外。随着 SI 正式演出的推进，彼岸会朝着王的宴会无限地逼近，但永远也无法抵达它。尽管其中之人无法察觉，但这个世界中“时间”的尺度正在逐渐被拉长以至无穷。

彼岸在混沌的时光中收留了众多旅者。他们以抵达宴会作为终极目标，并正逐步靠近它而无比欢悦。他们祝贺获得邀请函、搭上剧院而能更早抵达宴会之人，但并不会为此难过——因为他们清楚自己也很快将抵达那里。

从地理条件和城市规划上来看，彼岸和奥克兰极为相似。这个世界完全浸没在哈利湖下，保留了剧院中的维多利亚式风格，带有一些近未来和超现实成分。人们可以看见满载维多利亚式装潢的铁制悬浮电车在街道之间游走，复杂的浮雕装饰镶嵌在摩天大楼的棱角处，众多铜质喇叭插在漂浮在天空

中的电灯上。此外，这个世界没有白天——双月永恒悬挂在水面之上。

特工进入这个世界时，自己属于现实的记忆会开始模糊，并且大量属于这个世界的信息会涌入。特工在这个世界中引导着一个和现实区别不大的生活，不同的是，其中的不幸和矛盾尽数移除了，自己也不再是绿色三角洲的一员。（这些信息和尤里卡时刻揭露的大致一致。）

彼岸中应该极力地渲染正常的氛围，仿佛这个世界最开始如此，最终如此，所有人皆以为它如此。

### 离开彼岸

彼岸之人需要先从这里进入剧院，才能再一次回到“现实”。特工只有两种方法离开彼岸：在彼岸找到剧院的站台，进入正停靠那里的剧院，并按照剧院的规则回到“现实”；或者特工可以在这个世界找到造梦机，借助造梦机回到“现实”（见剧院事件：造梦机）。



## 奥克兰市的其他角落

在这个都市的其他角落，还有少量幸运观众在互联网上看到了这个奇异的演出，他们开始在自己的房间中制造类似节奏的响动，并且开关家中的顶灯。强烈的转发欲望让黄印在互联网上迅速扩散起来。不过万幸当时的互联网并没有那么成熟，因此这一股势力短时间内很难造成恐怖的影响——尽管花不了太久。

如果特工此时走在城市之中，可以听见四处传来类似节奏的鸣笛——一部分来自幻象，一部分来自现实。

## CLOSE TO THE EDGE

在四周节奏的影响下，漫天的幻象掩盖着现实，通往海滨公园的路程变为了对特工的巨大挑战：摩天的黑色巨石撑破了破旧的房屋拔地而起，死去的贝类和藻类尸体在街道的转角累积。街道上行驶的车辆变为“断断续续”的物体，在驶过时带起一阵湍急的漩涡；特工眼中的人类像是玩偶一样在水中扭动，他们所发出的声音也像是透过液体传递到自己的耳朵之中，模糊而粘腻。

这些幻象会对特工的前进带来异常痛苦的阻碍，例如特工很容易撞上自己已经看不见的现实世界的建筑或者车辆。你或许可以利用特工被擦身而过的车辆撞至昏厥或者别的什么机会，将特工引入“彼岸”（见右：再会亚当森）。

## 海滨公园

特工抵达海滨公园时，它看起来就如同往日那般平静。“悖论”会在晚8点就抵达这里，并在8点18分开始演出——熟悉的节奏从公园中央辐射出来，影响特工的心智。抵达演出现场的特工需要进行一次腐化值+10%的检定，如果检定成功，他的腐化值+5，并被拉入“彼岸”。（建议：此时你可以明示特工的腐化值了。）

## 再会亚当森

这个事件可以作为特工进入彼岸的引子。它像本模组开头那样，使用敲门声打断特工本来的思绪，像是梦境被打断、然后被唤醒一般，将其引入彼岸。

同样是夜晚（这里没有白天），但这一次的来访者是亚当森·考克斯。他手上拿着一个小礼盒和一张卡片，穿着他标志性的格子衫，大大落落地站在门口。这里的亚当森不是特工在绿色三角洲的同事，而只是“朋友”关系。

亚当森会提到自己收到了前往舞会的邀请函，并且也打算前往那里。他把手上的东西交给特工，表示自己会希望在舞会见到特工。这张卡片和特工此前在亚当森卧室书桌上找到的完全一样，礼盒中装着的是《瓦普内克剧院》绘本。

如果特工问起他这两个东西是怎么来的，亚当森会回答这是吉姆·格林伍德寄给自己的，并且吉姆也委托自己把这两个东西都交给特工。

如果特工问亚当森他为什么要到那里，他会耸耸肩，“这可是那位王的宴会。”如果特工提出要和亚当森一同前往，亚当森会感谢特工的美意然后以想和家人一同前往作为托辞拒绝。如果特工跟踪亚当森，他会在亚当森登上一列电车之后失去他的踪迹。特工可以问起这位吉姆是谁，“我们的朋友，一个理想主义者”。

亚当森会和特工拥抱之后和特工告别——这段友谊可以持续到天涯的尽头。

## 琐事

特工确实在这里“生活”，他会在这里找到若干自己生活和存在的痕迹：他的电子邮箱里塞满了同事生日派对和婚礼的邀请，附近的街坊邻居也会热情地和特工主动攀谈……特工在街道上行走时，可能会被某个路人拦下，他亲切地和特工打招呼：先是用手拍拍肩膀，再拥抱一下，“听说你拿到了邀请函！我的天！祝贺你，祝贺你。祝福我们的王。”特工获得邀请函的消息仿佛已经被传开了。

绿色三角洲



## 特工的家

特工在彼岸的家和在“现实”中非常相似，但是更符合特工的“想象”。特工可以在这里找到他其乐融融的家人。如果特工有伴侣的话，她会轻吻一下特工的脸，然后继续收拾行李，“我们什么时候前往那里？”她看上去非常激动。

## 摩天大楼

特工意识到自己正站在彼岸最高的摩天大楼的顶楼上，在这里可以清晰地看见覆盖在整个城市之上的巨大黄印。巨型的飞行器和水生生物在水体中漂浮，浮在整个城市的上空。透过水面可以看见其上悬挂的双月。这里有形形色色的人正在交谈，碰撞着自己的酒杯。特工可以在这里找到巴特·伯格曼。

巴特会认出特工，并和特工开始寒暄一些生活琐事。巴特同样会为特工拿到邀请函表示祝贺。如果特工问起他任务的事情，巴特会露出不解的神情，“哈哈，你又在玩什么角色扮演游戏了是吧。”

如果特工从这里跳下，他会带着失重感重新出现在彼岸的某个随机的位置，仿佛这一切都没有发生过。理智损失 0/1D3。

## 格林伍德宅邸

这栋建筑现在是一个巨大的鲸鱼堡垒，房屋的内部湿滑粘腻，某种细胞组织构成了墙壁，原本是窗户的地方构成了鲸鱼的若干个眼睛，门廊组成了鲸鱼张开的嘴。一条铁轨穿过鲸鱼的尾部，连接着天际。当特工进入格林伍德宅邸时，会听见从外部传来的火车汽笛的声音，然后特工会发现剧院就停在铁轨之上。



## 光辉的站台

如果特工抵达了现实中闹钟酒吧的位置，他会发现这里现在是一个富丽堂皇的车站：连接着天际线的铁轨穿过这里，宽阔而明亮的大门欢迎着一切来者。形形色色的人潮在这里进进出出，售卖报纸和饮料的机械玩偶在门前来回游走。此时可以从两端看到一列火车停在站台里。站台找不到列车的时刻表。如果特工提出想要乘坐剧院，侍者会请求出示邀请函，在确认无误后会引领着特工通过站台进入剧院。

## 但丁打了个勾

这是一个瘦得有点皮包骨的老人，穿着一套袖口有些磨损的红袍。他在站台大门旁放了一个小木桌和凳子，正用两手杵着拐杖坐在凳子上。桌子上摆着一台奇特的蒸汽装置（见剧院事件：造梦机）。

他自称但丁·阿利吉耶里，一名来自罗马的失恋者，造梦机的发明人。他本拿着王的侍者俾德丽采交给自己的邀请函，但他不小心把它遗失了。于是俾德丽采交给了他一张清单，上面写着众多名字，但丁如果能将造梦机兜售给这些人物，他就能收回邀请函，前往宴会与俾德丽采重逢。

他会首先进行自我介绍，然后就询问特工的名字，**人源情报**不低于 40% 的特工会从他的脸上抓到一丝转瞬即逝的快乐情绪。他会相当模糊地为特工介绍造梦机的功能，并且表示愿意提供一些胶囊让特工体验造梦机，前提是获取特工的一些血液。

但丁会以特工的血液和一段回忆作为交换造梦机的筹码。如果交易成立，他就会从腰包里拿出一个脏兮兮的古典样式的针管，从特工的手臂抽取大概 200 毫升的血液——这个针眼很快就自动痊愈了。特工在被抽血时会感到一种难以言喻的不安感，如同一只手正攀上了自己的心脏。（特工可能在这个过程中将意识转换回“现实”。）理智损失 0/1D3，腐化值 +2。

交易完成后，但丁就会将造梦机交给特工，然后拿出清单在上面划上一个勾，收起自己的摊位前往下一个站点。特工会在清单上看见自己的名字，以及一些别的名字，比如特工的重要之人。



## 铜管声

每隔一段“时间”，特工可以听到从某处传来几声若有若无的铜管乐器的声音，紧随其后就能听见从所有电灯装置着的喇叭上播放出的音乐声，周围的行人都驻足并高喊：“祝福我们的王！”特工很快就意识到这个声音也在从自己的嘴中喊出。循着最初的声音的方向，特工可以抵达彼岸的边缘。

## 彼岸的边缘

彼岸的边缘位于一个巨大海底沟壑旁，其旁边的海沟深不见底，黑暗得如同虚空。更远处有一层遮罩若隐若现，像若干面镜子，可以看见在对面有着另一个彼岸的痕迹。成功的警觉检定可以从遮罩对面听见一个女童重复的歌声。从城市中出发的铁轨一直向外延伸，透过边缘的遮罩进入了看不见的终点。如果凝视这个遮罩，会在其上看到不计其数的流动的人脸，理智检定 0/1。

边缘的地面上埋置着众多的铜管乐器，它们的喇叭口从土地中露出朝向地面，构成了彼岸的边界线。肃穆、低沉的声音这些喇叭中奏响。如果仔细聆听其中的音乐，**艺术（音乐）**不低于 20% 的特工可以发现这就是和 SI 中背景音乐完全相同的旋律，但是去除了其中的装饰音，并且节奏相较于那个背景音乐慢了很多，呈现出一种庄严感。

岸边聚集着数百名穿着灰袍戴着面具的人，他们在埋置的铜管乐器中穿行，围绕成圈，将通往中心的道路堵得严严实实。他们心无旁骛地念着某种类似颂歌的东西，完全没有注意到特工的到来。如果特工一一揭开他们的面具，会在其下发现一些熟悉的面孔，其中甚至还有一些特工已经逝去的亲人。此处在“现实”中对应着海滨公园。吉姆正站在这个圈的中央。

52

## 演出

本次演出的结构和并不相同：吉姆只身一人位于舞池的中央，除了约瑟芬和皮特，其余所有特工在酒吧中见到过的顾客都会出现在这里。

在舞蹈开始时，酒吧中曾经见过的观众就会开始自发开始那种特殊的节奏，绕着圈运动。很快更多的旁观者参与进来，但这一次完全没有疯狂的要素，庄严肃穆的氛围在空气中弥漫。富鲁格号加入进来，在这庄严之中参入了明亮色彩。由衷的喜乐攀上了所有观众的脸，而这一切也被直播的摄像机忠实地记录了下来。

## 挤入人群

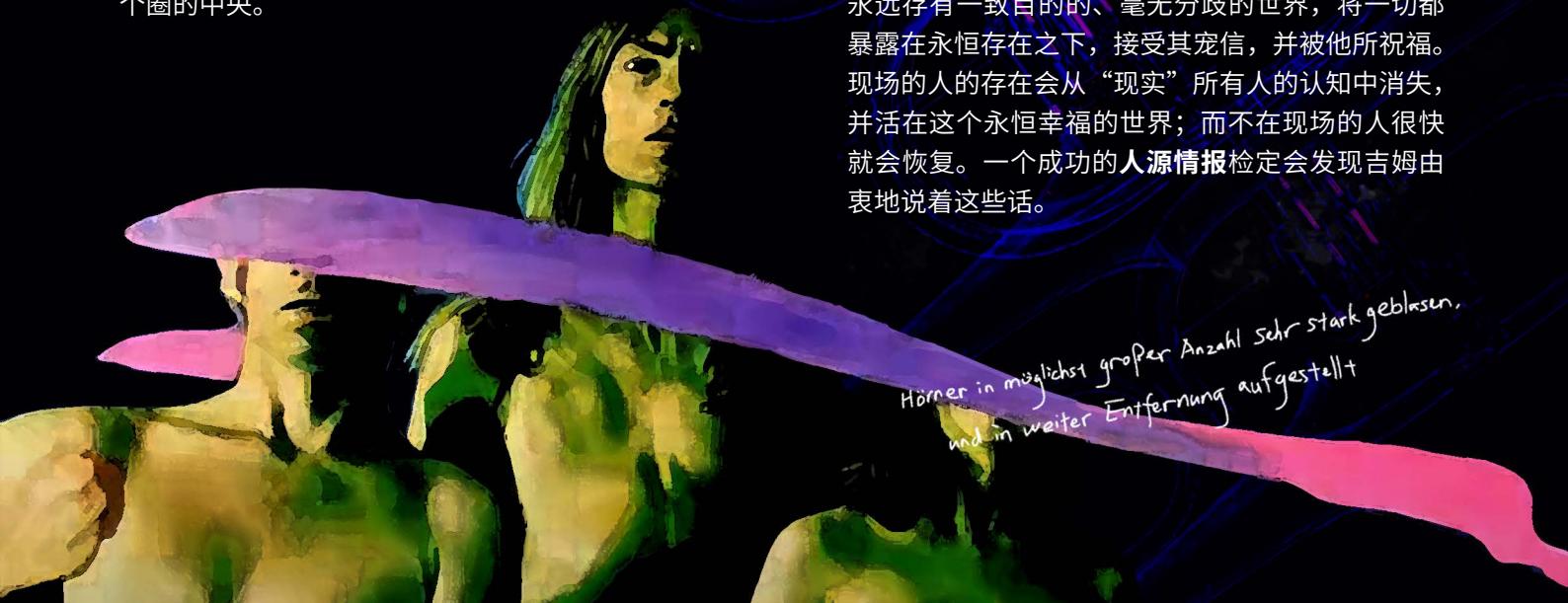
吉姆所在的位置被其他仪式的参与者所环绕，从外面无法对吉姆开枪。特工需要挤入这些拥挤的人群前往仪式的中心。在这个过程中，特工会被四面八方的声响触动，感受到一种轻松的情绪。

52

在挤入人群的过程中，特工会突然注意到周围的人群都变成了披着灰袍、头戴面具之人，自己也同样如此，自己的配枪不知所踪。特工在这一瞬间可以察觉到来自另外若干个“自己”的感受在自己的心中回荡，仿佛这些“自己”就是此刻站在身边的这些灰袍人。

这是**彼岸的边缘**，吉姆·格林伍德站在边缘之上欢迎特工的到来，其余灰袍人则主动让开了位置。吉姆展开对于这个世界的讨论——简单来说，吉姆希望劝说特工放弃对于自己的阻挠，让彼岸成立。

吉姆会解释说现在的彼岸是不完善的，而这次演出会完善彼岸，从而达到自己的夙愿，完成一个永远存有一致目的的、毫无分歧的世界，将一切都暴露在永恒存在之下，接受其宠信，并被他所祝福。现场的人的存在会从“现实”所有人的认知中消失，并活在这个永恒幸福的世界；而不在现场的人很快就会恢复。一个成功的人源情报检定会发现吉姆由衷地说着这些话。



## 演出 - cont.

在彼岸边缘的交谈结束后，特工会发现自己重新回到了海滨公园的人群中。演出继续正常上演。

在舞蹈过程中，吉姆身上的黑线开始诞生出人的形状，它会逐渐凝结成达夫。当达夫完全成型时，这里的人和物就永远与彼岸结合。

并随着演出的推进，处在此地的特工会越来越难以将意识维持在现实，他的思维不断在剧院、彼岸以及现实之间来回穿插。

由于 SI 演出的作用，特工会注意到整个彼岸世界都在朝着宴会移动，那位王的宫廷开始出现于视野之中，闪烁着温馨而欢愉的亮光，并越来越近。

但与之同时，他也可以借由这种穿插发现彼岸的“时间”正在变慢这一事实。彼岸中体感的 0.1 秒，在现实中对应着 1 秒，并且这个尺度正在逐渐变得更加夸张。或者说，从现实的时间感知出发，彼岸朝着王的宫廷逼近的速度正在以指数级衰减。

最糟糕的是，由于特工的意识逐渐与彼岸合为一体，特工对于“时间”的感知开始以彼岸为主，使得在现实世界的感知中，时间的流逝速度会逐渐变得缓慢得难以接受。因此当特工的意识位于现实中时，其需要处理的信息量下降，更多的幻象会涌入特工的头脑，以填充这片令人窒息的空白，让清醒的时刻所占的比例越发捉襟见肘。

## 终止演出

如果特工打算终止演出，那么对仪式参与者展开攻击或者别的什么干扰，都不会激起他们的反抗——他们全心投入其中无暇顾及其他。在整个过程中，只有特工会成为施暴者。如果特工打算接受吉姆的建议，见下文**拥抱希望**。

整场演出会持续 2 小时，如果特工中断了转播，该时间会延长至 4 小时。特工在这个时间段内有充足的时间完成屠杀。由于海滨公园才刚刚开始被腐化，因此在一开始，其借助“心想事成”的修复速度无法抵消子弹等高杀伤性武器。但随着时间的推进，吉姆恢复的速度会逐渐变快。如果特工在距离演出结束的最后半小时内没有成功完成击杀，吉姆的恢复能力就会变得与在剧院中类似，再也无法被击杀，只能等待仪式结束后他们自然地从这个世界被抹除。

## 射杀吉姆

如果特工打算射杀吉姆，他不会反抗。在特工射击吉姆的过程中，由于彼岸时间尺度的拉伸，我们可以放缓这段时间，插入一些别的叙事。例如让特工短暂地回到彼岸。掌局者可以继续塑造彼岸的温馨场景，仿佛现实世界时间流动越来越缓慢。特工可以在这里回到整个故事的开头——黑线行动的现场，或者是 2 月 12 日之夜。你可以在这些节点插入任意的内容，将其进行部分修改，让它呈现出温暖、感人的质感。将这些场景和吉姆被射击的场景交错在一起，直到最后一枪。

只要吉姆死亡，仪式就会结束。参与者都会立刻瘫倒在原地，只留下仍然在播放的铜管声。进入尾声。

### 示例：最后一枪

这是将彼岸与“现实”纠缠的一个例子，用以描述在“现实”中，特工朝着吉姆·格林伍德开最后一枪之时的场景。

此时，我们可以突然将叙述视角转回彼岸的边缘。“你感受到一种异常真实的剧痛在全身游走，你中弹了。你眼前的景象不再是那个海边的小公园，而是紧邻着无边虚空的悬崖峭壁之上，埋在地面的铜管发出低沉的哀鸣声。身后站着几百名穿着灰袍的人群围绕着你，你的手指捂着腹部，一根手指在那里的一个小洞里试探、深入、搅动，温热潮湿并脉动着的触觉让你感到熟悉。从那里涌出黑色的油墨在水体中逸散，沾染了自己穿着的灰色长袍。回响！回响！号声模糊不清。这剧痛之后是什么东西倒下的声音——你躺在了地面上，看见了站着的那位持枪之人——是【特工】。你觉得自己的嘴在嗫嚅着什么，但是发不出声音。”

然后将视线再转回特工在现实的视线，“‘祝贺你’，吉姆模糊的声音在你的脑海中响起。这个声音和突然出现的画面只停留了一眨眼的时间，公园的场景重新回到了你的视线，你看见那个舞者在你面前倒下了，伴随着旁边手足无措的人员。你看见吉姆的身上升腾起一阵黑线，组成了一个扭曲的印记，然后就弥散了。剧院从旁边驶过，灰袍人唱起了哀歌。”

## 一些别的情况

### 拥抱希望

特工可以选择同意吉姆的提议，离开这里不再干扰仪式，或者成为仪式的一员。如果他选择离开这里，腐化值 +5，其后处理见下文**绿色三角洲的主动介入**。如果特工留在现场参与仪式，并忽视组织的联络，那么组织会来不及阻止仪式的进行，特工的意识也会最终滑入彼岸，而他的存在会从“现实”中被抹除（进入尾声：**持续到永恒的愉悦**）。

### 联系绿色三角洲

特工可以考虑联系自己的主管，并且在提供一定证据的情况下，由主管启用非自然事件侵染互联网的预案，给特工争取针对互联网或者电力系统的权限用以解决这次案件，如果有必要，甚至是一些非绿色三角洲的人手（如果时间允许的话，也可以从其他地方调来其他绿色三角洲小组）。申请预案权限和调用当地人手需要 2D6 \* 10 分钟的时间，调集另一支绿色三角洲小组则需要 3D4 小时的时间。

抵达的小队会立刻镇压现场，使用催泪弹打断这个仪式，联络当地的警署将现场的人控制起来。  
**进入尾声：历史的阴影。**

### 绿色三角洲的主动介入

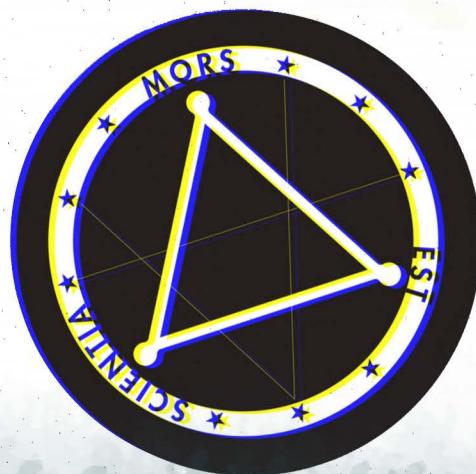
如果特工的行动不够迅速，黄衣之王的影响已经被奥克兰的友方注意到，他们会联络自己的接头人，接头人会迅速启用非自然事件侵染互联网的预案（这需要 2D6 \* 10 分钟的时间。）：他会使用专线取得极高等级的权限，以输电装置损害的名义短

暂停用整个奥克兰市的电路和网路，并在这暂停之中进行迅速的排查。

特工此时会接到来自特工坎蒂的联络，以获得更加详细的情报。如果此时特工至少明确了演出的地理坐标，坎蒂会被迫调用绿色三角洲以外的权柄（此时召集绿色三角洲已经太迟）来控制这个事态的扩散，例如调用警员一同摧毁这两个地点。而如果特工此时提供了错误的情报，或者一无所知，则会让排查的时间更长。

这一切会给特工坎蒂的明面立场带来巨大的压力，也会给绿色三角洲此后的扫尾带来许多麻烦。舆论会直指停电等骚动是为了掩藏政府的一些不能启口的阴谋等等。但相比让非自然事件在互联网上迅速扩散，这样的代价是值得的。总之，绿色三角洲会想办法处理这一切，尽管十分狼狈地付出高昂的代价。即便如此，如果特工不提供任何有效信息，组织将无法及时阻止仪式的完成。

**建议：**绿色三角洲的介入只是作为模组最后的一个应急手段，以将这次风波的范围限制在不至于破坏整个世界设定的区间中。如果特工仍然没有放弃，冒着难以忍受的折磨仍然在试图拯救一切，那么我们不妨将最终期限放得稍微宽一点，让特工独自一人解决这一切。



## 尾声 历史的阴影

无论结局如何，这场灾难对于奥克兰市和其他区域的影响并不会立刻显得“非常严重”。

**仪式顺利举行：**世界会如同吉姆所说的那样，忘记这一次仪式受害者的存在。连同整个公园都从认知中被抹除——直到一两年后的时间，这里被唐突地改建为一个新的游乐设施。如果特工还留在现实中，他会记得这些人，成为这段黄衣之王入侵历史之后的铭记者。而这个公园可能以后出现在某个历史的角落里，成为沟通卡尔克萨与现实的新通道，吞噬着其他人。

**仪式被打断：**在演出现场的人会成为精神病患者，由奥克兰精神病院受理。其中的部分人（比如约瑟芬和皮特）会从监禁自己的房间中消失。如果不做更多处理，这个精神病院会逐渐被黄衣之王继续污染，变成下一个闹钟酒吧。

**奥克兰中央广场的行人：**如果特工成功关闭了转播，那么在奥克兰中央广场的人会幸存。反之这些人的情况则会和在演出现场的人相同。

**世界的其他角落：**黄印的阴影从此开始埋在互联网的角落里，并随着时间的流逝逐渐扩散开来。当日的一些群体幻觉现象得到了绿色三角洲的注意，但是无法将这个事件和特工联系起来。

## 毫无起色的未来

成功阻止中央广场转播的特工获得 1D6 的理智，并减去等量腐化值；成功阻止最终演出的特工获得 2D6 的理智，并减去等量腐化值。找到《黄衣之王》但没有阅读的特工减去 1D8 的腐化值。

如果特工没有将现状暴露给绿色三角洲，他只会接受组织的一次例行询问，以判断奥克兰的群体幻觉事件与特工是否相关；相反，面对他的会是组

织长期的监禁和盘问，他的详细经历会被要求“以某种形式”全部记录下来，但不会被任何人阅读，作为“SILENCE#07”机密文档被组织封存起来。

最后，根据特工结算后个体腐化值不同，其后续境地如下：

**腐化值低于 25：**黄衣之王偶尔造访他的梦境，将他带回到“剧院”之中，但它会随着稳定的精神治疗而逐渐潜藏至特工心理的深处。直到很久之后，某个特工意志薄弱的时刻，不知从何而来的黄印又悄悄爬上了自己的手稿，特工就会知道自己的噩梦又回来了。

**腐化值介于 25 和 50 之间：**特工还可以度过一段勉强具有人形的生活。间歇的幻象、噩梦和难以停用的药品和精神治疗困扰着特工。可能几年后，特工会再次在生活中发现黄印。此后若干天的梦里，“剧院”中人物的脸孔出现在特工的面前。“剧院”的门继续朝特工敞开着，那也是他的归宿。

**腐化值高于 50：**即便事件结束，特工的情况也不会有什么好转，他不再能够区分现实与幻象，无数的黑线在他的视野中游荡；尽管自己的手仍然在物理世界的空间中机械地运动着，他的思想已经回到了“剧院”之中。他忘记了自己曾经经历的生活，他在“剧院”之中获得了新生，并且仿佛他只在这里活过。他认为自己正在将这次经历记录下来，并作为机密档案被封存起来，但实际上他只是在背诵《黄衣之王》，成为下一个灰暗时刻的源头。

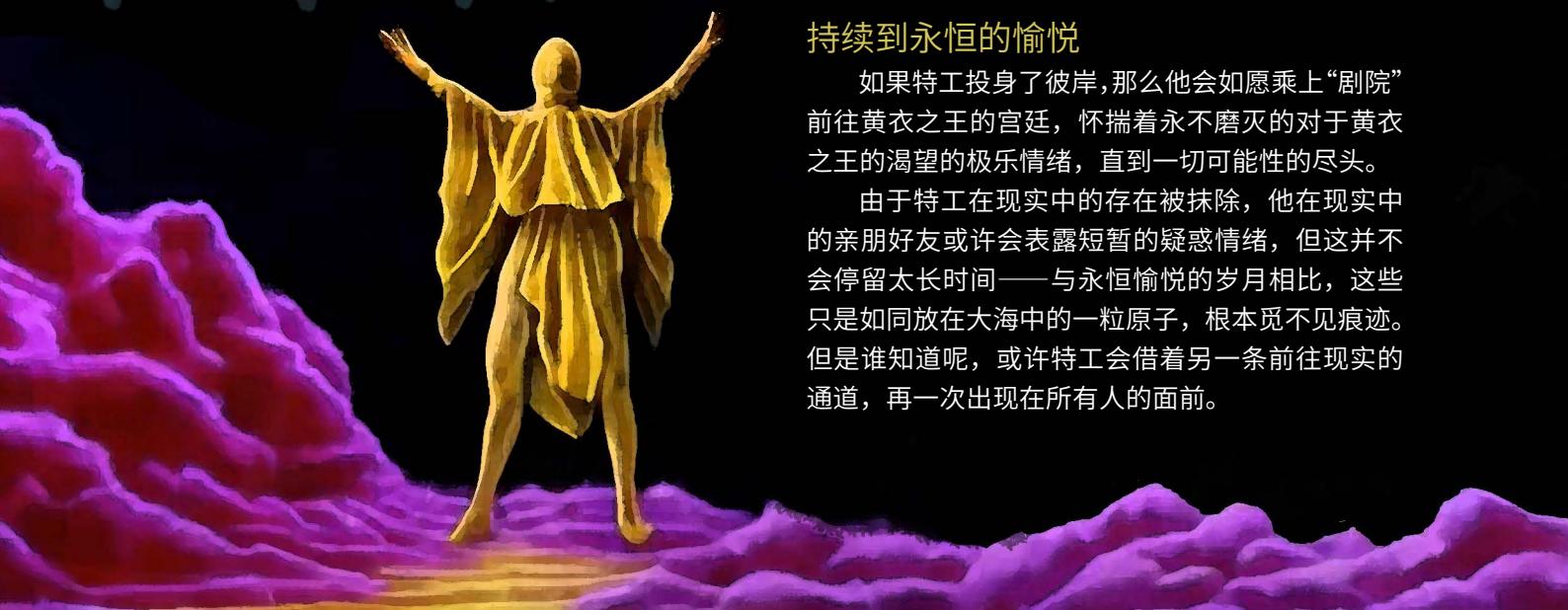
## 绿色三角洲介入的影响

如果绿色三角洲介入了此次事件，那么在此后漫长的时间中（直到今日），绿色三角洲都维持着对涉及这次事件的人群的暗访，以确保不再有更多的风险。这同时意味着绿色三角洲往后更多的牺牲，不过这也是后话了。

## 持续到永恒的愉悦

如果特工投身了彼岸，那么他会如愿乘上“剧院”前往黄衣之王的宫廷，怀揣着永不磨灭的对于黄衣之王的渴望的极乐情绪，直到一切可能性的尽头。

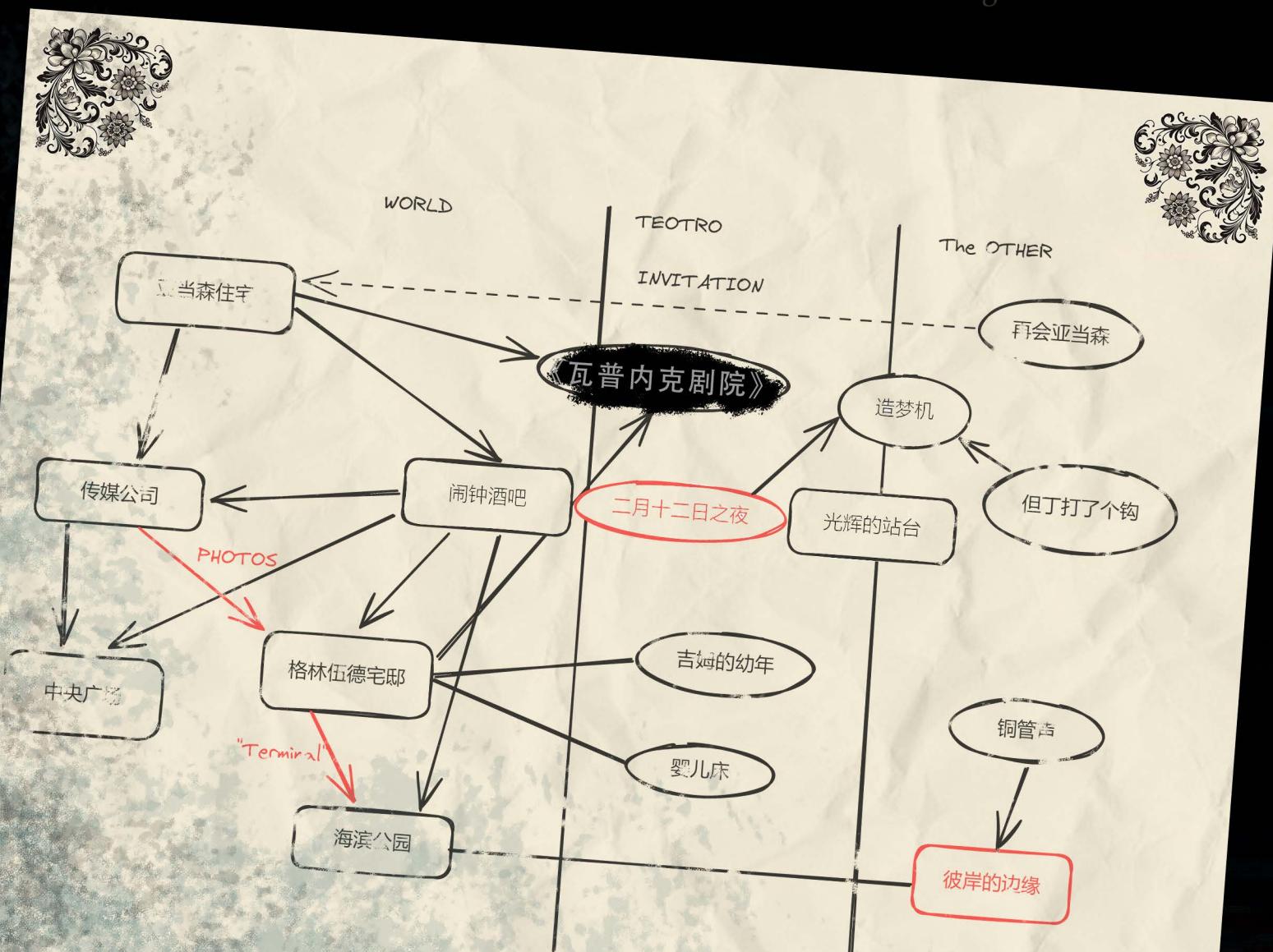
由于特工在现实中的存在被抹除，他在现实中的亲朋好友或许会表露短暂的疑惑情绪，但这并不会停留太长时间——与永恒愉悦的岁月相比，这些只是如同放在大海中的一粒原子，根本觅不见痕迹。但是谁知道呢，或许特工会借着另一条前往现实的通道，再一次出现在所有人的面前。



# 幕后 后记与附录

O Schmerz! du Alldurchdringer!  
Dir bin ich entrungen!  
O Tod! du Allbezwingen!  
Nun bist du bezwungen!  
Mit Flügeln, die ich mir errungen,  
in heißem Liebesstreben werd  
ich entschweben  
Zum Licht, zu dem kein Aug gedrungen.

Mit Flügeln, die ich mir errungen  
Werde ich entschweben.  
Sterben werd ich, um zu leben!  
Auferstehn, ja auferstehn wirst du,  
mein Herz, in einem Nu!  
Was du geschlagen,  
zu Gott wird es dich tragen!



# 后记

首先对您能忍受这些絮叨啰嗦的文本看到这里表示由衷的感谢。如今本模组的创作也接近尾声，我终于可以放松下我久经折磨的脑部，来回忆一些轻松的创作模组的往事，权当作者在收尾时的喃喃自语就好。

回头检查为了本模组创建的第一个文件已是 22 年 8 月 22 日。要想谈及这个模组创作的始动，得回到 21 年的冬天。彼时我对跑团已有些疲软，但在无意中看到了绿色三角洲出版的《不可思议的风景》。这个战役给我的思想带来的巨大的冲击，我立刻召集了固桌，开始了一场并不很顺利的旅途（部分归咎于我有一段时间没带团，对于故事的控制力已经开始下滑）。这次不算特别好的经历没有打消我一开始产生的想法：创作一个像 IL 那样够酷的故事那样的想法。

但我没有一个很好的切入点，直到大半年后的一天。在我如常听着我珍爱的专辑的时候，我注意到了这么一首歌，来自 Radiohead 乐队的《Climbing up the Walls》。这种带有现代性的失真、错位而冷漠的情绪，就是我想要的东西。于是我决定了这个模组的基调——一个灰蓝色调的、克制但癫狂的宛如爵士的“氛围”模组，就像模组开头对卡尔克萨的描述那般。

模组决定围绕故障艺术，创作一个开局就疯了的特工，他的生活被各式各样的故障艺术所充斥。但这个创作过程并不很顺利。其实在 22 年 10 月，这个模组的大致结构，包括场景和人物设计就已经大致完成（彼时的模组设计还带有大量的互联网要素）。在完成大概七成内容后，我开启了初版测试。测试过程中，除了这个模组确实传达出了我想要的氛围，其人物塑造、动机设计、线索排布，以及受这些内容影响的游戏性，我通通不满意。于是模组创作陷入了漫长的反复停滞期，其中大纲推导重来数次，文件夹建了又删。我从最初的单人模组设计改成了支持多人游玩的版本，最后又改回了单人。在后续的时间，尽管人物设定和细节在若有若无地发展，但我一直没能满意。

大概从今年 7 月，我开始在饭后长时间地散步，考虑模组设计如何推进，收听各种乱七八糟的电台来试图找到灵感。但并没有用。其后在 9 月，似乎一切都很自然开始出现了变化，一些关键的结点联系在了一起，它们自发地演化起来，我看清了众多被抛弃的灵感和模组的琐碎细节之间的关系。创作逐渐顺利，模组中相继糅入了另外几部音乐作品的影子，比如模组中提到的牛奶中性饭店的《In the Aeroplane Over the Sea》，以及用在章节页的马勒《第二交响曲》。如是直到模组创作结束，我开始有点喜欢这个模组了。

另外，虽说在创作过程中我已经在尽量回避 IL 的影响，但在创作结束的时候回头来看，发现还是几乎没能脱离 IL 创造的故事基础，作为作者不得不感到非常遗憾（所以在创作快结束时和 pan 兄聊，pan 兄说“你这个是大型同人啊”，我也只能苦笑哈哈）。以及故事的结尾，我最终还是没能完全关照游戏性。尽管写出了自己最想看到的结尾方式，但其自由度和精彩程度可能和主持人或者玩家心中的那款会有落差，所以权当抛砖引玉，请您大胆地创造您的结尾吧。

啰啰嗦嗦这么大堆，主要是对这个漫长的创作过程的回顾。这个风格化的模组，从我决定让它以精神病作为主角开始，就注定只能给很少一部分 TRPG 玩家带来快乐（如果真的有这样的群体的话）。这一原因也让我完全放开了手脚，完成了模组反常的排版）。

如果您能喜欢这个模组，或者您带领某些玩家体会了这个故事并感到满足，我将不胜荣幸。再次感谢您阅读本模组。如果您们在游玩这个在模组的过程中有难忘的体验，请不要吝啬，将这些美好的回忆也分享给我，我永翘首以盼。

Josep\_h

2023 年 11 月 30 日

# 附录 A：人物补充信息及数据

## 预设人物：诺拉·伯格曼

尽管我们强烈建议经过特工深思熟虑，创建属于自己的一位特工（这会在生活环节带来更深刻和具有代入感的体验），但我们还是在这里提供一个预设人物以供快速开始游戏。

**诺拉·伯格曼**出生于1971年（感谢测试玩家Nof提供的人物设计），在普渡大学获得计算机和数学博士学位，读博期间认识了现在的丈夫阿尔伯特并闪婚。她于1997年毕业后被军方招募进国防部计算机应急响应小组，02年被调入国土安全局，而后被派遣到NPPD第九区分部奥克兰办公室工作，直到今天。在游戏开始时，诺拉认为自己是亚当森·考克斯在NPPD的同事。

**加入组织的契机：**诺拉在一次NPPD行动中涉入了非自然事件，被彼时的上司亚当森所救。这次行动中一个酷似女儿的受害者成为了她加入组织的契机。她成为了亚当森同一小组的成员，这一支小组专攻监控网络非自然事件。

**诺拉此前为组织的工作经历：**诺拉的工作最早主要是远程协助，像搜索查询、破译密码、扫除痕迹这样的工作。尽管之后外勤工作也开始增加，但她有限的外勤经历都不算愉快：那个一起出发的金发小姑娘消失在兔子洞的洞口，亚当开着吉普车在公路上狂飙，车窗玻璃和脸上的墨镜层层遮蔽了背后的火光。或者是那个沉默在湖底的男人？开枪打爆自己脑袋的老头？变成“史莱姆”果冻被关在隔离门后的家伙？有的时候，诺拉会想，他们的头发是什么颜色？褐色？还是黑色？她已经记不清了。

**诺拉的日常：**诺拉喜欢在结束了一天的工作之后回到家里——她温暖、宁静的家——摘掉帽子大衣和墨镜，一边吃着阿尔伯特的创意美食，一边听他喃喃咕咕最近的研究进展，把爱丽丝从地毯上抱起来，看她炫耀自己新堆出来的乐高植物，诺拉才会鲜明地感知到自己又回到了平凡而庸碌的普通人的生活，意识到自己的存在。

## 诺拉·伯格曼，特工克洛

预设人物，NPPD第九区办公室成员。

力量 12 体质 11 敏捷 13 智力 16 意志 14

魅力 11 耐力 14 理智 53 崩溃点 42

## 重要关系：

**亚当森·考克斯**，可靠的战友。诺拉和亚当森的妻子温妮也很熟。诺拉喜欢温妮烤的小甜饼。重要关系值：11。

**阿尔伯特·道金森**，丈夫。现斯坦福大学社会学系副教授，常年在奥克兰大学担任客座教授。幽默风趣，热爱生活，是诺拉保持安定的重要倚靠。重要关系值 9。

**爱丽丝·道金森**，女儿。六岁的女儿是诺拉的心头肉，也是她加入组织的重要契机。重要关系值 11。

## 人生动机：对未知事物感到天然的好奇。

保护亲友远离非自然的威胁。

守护阿尔和爱丽丝的幸福。

想办法给自己一个“安稳”的晚年。

精神疾病：睡眠障碍。

**技能：**会计 50%，警觉 40%，行政 30%，计算机科学 60%，法证学 30%，工艺（机械）30%，工艺（微电子）40%，人源情报 50%，法律 40%，说服 40%，闪避 30%，科学（数学）60%，科学（物理学）40%，信号情报 60%，潜藏 60%。

**攻击方式：**徒手攻击 40%，伤害 1D4。

手枪 45%，伤害 1D10。

## 亚当森·考克斯

亚当森于1962年在旧金山出生。他在麻省理工学院完成了计算机博士学位后前往华盛顿，在美国陆军计算机应急部门工作。随后2002年，被调任至刚成立的美国国土安全局。在这里他和恋人温妮·考克斯相遇，并很快收获了自己的婚姻。

2003年，亚当森接触了互联网上的非自然事件，正式加入绿色三角洲。亚当森作为技术人员正式开始了自己在互联网上寻找潜在非自然威胁的工作，有时也会接受特殊的指令去进行一些线下的收尾行动。

2007年年初，亚当森被调入刚成立的NPPD第九区加州办公室工作，因此举家迁往奥克兰。

2007年年底，在黑线行动中牺牲。

## 亚当森·考克斯，特工汉斯

已死亡。前绿色三角洲特工，前 NPPD 第九区行动组组长。

**力量 14 体质 13 敏捷 10 智力 14 意志 12 魅力 13**

**技能：**警觉 50%，行政 40%，闪避 40%，计算机科学 50%，犯罪学 50%，法证学 30%，人源情报 60%，法律 30%，说服 50%，搜寻 50%。

**攻击方式：**徒手攻击 60%，伤害 1D4+1。  
手枪 50%，伤害 1D10。

## 吉姆·格林伍德

吉姆·格林伍德于 1985 年作为早产儿出生于奥克兰市立医院。他度过了短暂快乐的童年，但这份幸福很快随着 1992 年格林伍德油漆厂的没落烟消云散。家庭中弥漫着沉默、暴戾和颓废的情绪，为了逃避这一切的吉姆选择了开始绘画创作。他把小熊玩偶达夫当作朋友，在自己的房间之中和达夫畅想幸福的世界。

他在 1995 年从一个神秘的书店获得《黄衣之王》后，以之为灵感创作了绘本《瓦普内克剧院》。

很快吉姆在格林伍德宅邸中发现了前往“剧院”的门。他借助这个通道进入了马里亚诺的书房，令喀巴奇·劳捆住马里亚诺，伪造了自杀的场景，将其枪杀后从“剧院”离开了。

马里亚诺自杀案结案后不久，吉姆从自己房间中消失了。警察对这一失踪案毫无头绪，只能草草收尾。吉姆开始在卡尔克萨之中若干可能性中旅行和取材，在取材结束后重新回到了这个世界，创作了 SI，希望借此实现自己的理想。

## 吉姆的愿望

吉姆想要获得永恒的幸福。吉姆希望利用大量人思想的共鸣改变“剧院”，将“剧院”推向无限趋近于抵达黄衣之王的舞会、但无法真正抵达那里的时刻——仿佛“静止”在了距离终点无限近的位置。这种“静止”就是达夫·格林伍德的核心。而“剧院”中的乘客会始终沉浸在即将抵达舞会的欢愉之中，这份欢愉会消解一切日常的分歧和琐碎，将人们引导向真正的极乐。吉姆借助 SI 的预演创建了这一愿景的雏形“彼岸”。

但这只是黄衣之王给吉姆的虚假许诺——“剧院”和彼岸只是卡尔克萨的一丝轻微的涟漪，而卡尔克萨的一致性存在于其永不停息的混沌与

不能穷尽的可能性的叠加中，唯一一致的只有变化本身。对于卡尔克萨来说，“一致的目标”并不存在。无论吉姆选择什么样的目标，都会存在从卡尔克萨传递过来的新的对象，这一对象会揭示一种更高的喜悦，否定当下目标的含义，从而将当下目标所许诺的喜悦化为虚无。吉姆的理想世界对于卡尔克萨来说同别的世界一样卑微而琐碎，不多不少，仅此而已。

## 吉姆·格林伍德

腐化值 60，年龄不明，“悖论”成员之一。

**力量 9 体质 12 敏捷 12 智力 17 意志 10 魅力 13 耐力 10 理智 23**

**人生动机及精神疾病：**创造理想的彼岸。

**精神疾病：**强迫症。

**技能：**警觉 30%，艺术（绘画）70%，外语（某两种神话语言）60%，外语（法语）60%，历史 60%，神秘学 60%，闪避 30%，说服 60%，人源情报 80%，“心想事成”60%，非自然知识 39%。

**攻击方式：**徒手攻击 30%，伤害 1D4。

## 马里亚诺·格林伍德

马里亚诺出生于 1951 年，奥克兰。在完成学业后，马里亚诺于 1976 年接手格林伍德油漆厂——此时油漆厂刚经过石油危机打击，处境艰难。尽管马里亚诺苦苦支撑，但油漆厂最终于 1992 年申请破产，这个家族末代的企业家从此从奥克兰沉浮中销声匿迹，直到他在 1995 年由于“自杀”见报。

## 约瑟芬·莱特

原名约瑟芬·莱特，在 1980 年与马里亚诺·格林伍德结婚，婚后她改名为了约瑟芬·格林伍德。约瑟芬并没能享受很长时间的幸福婚姻生活，迎接她的是常年苦闷的夜晚。她很为自己的儿子自豪，但是无力踏出家庭的泥潭。她想方设法地创造一个看起来更好的生活氛围，但这一切都是无济于事。

在注意到吉姆绘画上的天赋之后，她竭尽全力地希望让世人接受自己的儿子，但只遇到一次次拒绝。另一方面，吉姆灰暗和疯狂的作品让这位母亲更加挣扎。这份疯狂也开始慢慢影响这个可怜的母亲。在马里亚诺死亡后，约瑟芬立刻意识到了这是谁的杰作，并且清楚自己的儿子就要离开自己去远行，然后回来创造震惊世人的艺术。

她协助警方草草定案两个案件，并恢复为原名约瑟芬·莱特。1996年，约瑟芬售卖了马里亚诺·格林伍德除了宅邸之外的所有遗产，买下了罗伯特书店，并将其改造为了现在的闹钟酒吧。

她等待着吉姆的归来。她将吉姆视为自己的救世主；而这种崇拜在她的心中生根发芽，并且伴随着挥之不去的渴望，约瑟芬对幻想中的吉姆产生了新的、违反常理的感情。另一方面，约瑟芬心中空虚使得她对于来自他人的凌辱更加渴求（就像马里亚诺对她那样）。

这两种感情折磨着约瑟芬，让约瑟芬在其后的十年间看起来像是完全变了一个人，专一但浪荡。她放荡而饥渴地在酒馆中捕获满足自己肉欲的猎物（以及等待着被猎人捕获）。但正是这种“气味”让她开设的酒馆生意兴隆异常——顾客都说明约瑟芬的酒更有味。闹钟酒吧逐渐成为了奥克兰落魄者的避风塘。

不她从未怀疑吉姆将会再度回到自己的面前，救赎自己，将自己领到《瓦普内克剧院》所描述的那个世界。而就在吉姆重新出现后，约瑟芬成为了第二位阅读《黄衣之王》的人物。约瑟芬与吉姆确立了她梦想中的关系——她每夜都贪婪地从吉姆的鞭子与鞭子那里感受快感，自己也距离自己幻想的国度越来越近。约瑟芬·莱特收获了无与伦比的幸福。

### **约瑟芬·莱特**

腐化值 35, 50岁，“悖论”成员之一，闹钟酒吧老板，吉姆·格林伍德的母亲与情人。  
力量 11 体质 10 敏捷 14 智力 10 意志 8  
魅力 13 耐力 8 理智 40

**人生动机及精神疾病：**获取幸福。

帮助吉姆完成理想。

精神疾病：癌症。

**技能：**警觉 20%，急救 15%，会计 50%，外语（法语） 40%，神秘学 60%，说服 40%，人源情报 40%，“心想事成” 35%，非自然知识 13%。

**攻击方式：**徒手攻击 30%，伤害 1D4。

### **皮特·戴维斯**

皮特毕业于奥克兰大学，早年由于偷拍成年人猥亵图片入狱，出狱后在 2005 年进入加州鹿角传媒公司后工作至今。他以收集各种恶趣味的黄色 CD 和磁带等内容作为私人爱好，并且喜欢

拍摄各种违反常理和令人反胃的照片。

皮特·戴维斯是闹钟酒吧的常客，也曾是约瑟芬情人们中的一个。他享受着和约瑟芬的这种随意、不求更多但无比热烈的感情。这是皮特稳定得毫无营养的生活，直到吉姆的闯入破坏了这个平衡。

回归的吉姆从皮特这里夺走了约瑟芬——他只能卑微地和约瑟芬在白天交欢，而这不是皮特所喜爱的。嫉妒的皮特开始跟踪约瑟芬的夜晚生活，在格林伍德宅邸对面贪婪地窥视一切。他开始享受观察这对母子的仪式（他现在还不知道这是一对母子，在他得知之后，他甚至从这一事实中获得了更猛烈的喜悦）。

直到有一天，皮特终于按耐不住更近距离观看的渴望。他尾随着吉姆和约瑟芬穿越了“剧院”。吉姆和约瑟芬完全没有介意皮特的跟踪，并且邀请他成为仪式的见证者——他在那里见到了达夫·格林伍德，他在此后阅读了完整的剧本《黄衣之王》。皮特完全成为了黄衣之王的信徒。

他成为了吉姆的技术顾问，为剧团建立了私人网站，并如痴如醉地经营这一个电子神龛。他开始夜不归宿，忘记了自己的妻女与事业，并为最后的仪式做着准备——他开始筹划将话剧演出的现场与互联网相连，并且试图将其连接到奥克兰广场的巨大荧幕上。

在模组即将开始之前，他收到了由特工发出的钓鱼邮件，并在夜间的混乱之中点开了这一封邮件。到了白天，他感到自己犯了什么错误，于是他抱着侥幸心理，将作为服务器的网站电脑草藏在闹钟酒吧的地窖之中。

### **皮特·戴维斯**

腐化值 35, 38岁，“悖论”成员之一，加州鹿角传媒公司工程师，网站的建设者。  
力量 15 体质 13 敏捷 8 智力 12 意志 10  
魅力 9 耐力 10 理智 23

**人生动机及精神疾病：**吉姆！吉姆！吉姆！

精神疾病：偷窥癖。偏执型人格障碍。

**技能：**会计 40%，警觉 50%，搜寻 30%，计算机科学 60%，工艺（机械） 60%，工艺（微电子） 50%，闪避 30%，信号情报 60%，潜藏 40%，“心想事成” 20%，非自然知识 10%。

**攻击方式：**徒手攻击 40%，伤害 1D4+1。

## 达夫·格林伍德

达夫·格林伍德诞生于被想象出来的马里亚诺·格林伍德的子宫之中，是吉姆·格林伍德精神的重生，糅入了他真挚的愿望和感情。

但另一方面，达夫·格林伍德但又完全超越了吉姆的想象，是黄衣之王概念的一角，达夫的行为不被吉姆等人控制，它是另一种存在。它呼应剧院中所有人物的思想，但更“倾向”于吉姆的想法。（这意味着特工可以尝试改变达夫的行为，尽管非常困难。）

在被腐蚀空间之中，达夫拥有实体以及改变这个空间的绝对权限；而在这些空间之外，达夫则依附于吉姆格林伍德的实体中。实体化的达夫格林伍德的体型和吉姆类似，但是一大团球形的、无规则振动的黑线占据了原本应该是头部的位置，长在达夫的脖颈之上。

### 达夫·格林伍德，“静止”

腐化值：无限，黄印化身。

力量 9 敏捷 12 魅力 13 毅力 10

技能：“心想事成” 99%。

攻击方式：徒手攻击 30%，伤害 1D4。

随心所欲：达夫在被腐蚀的空间中获得绝对的话语权。他所掌握的权柄使得吉姆在剧院或者彼岸中不会死亡（或者说将另一个可能性世界的对象拉入这个时空）。

概念体：与达夫第一次接触使腐化值 +5。他同时存在于与他接触过的所有意识之中，只要达夫的存在尚未被忘却，他就会不断地对他寄宿的受害者产生影响，并在受害者无意识的传播下分裂、扩散。

不可注视达夫：这个黑团是可能性世界的集合，它们互相蕴含又无穷无尽：注视者会发觉自己的视线正在不由自主地聚集于其上，这些黑线在自己的视线中不断地放大：特工会发现每条黑线都是一条火车轨道，一些列车沿着这些轨道上按部就班地前进。继续放大：列车之中是形形色色的行人，这些行人在忙碌着做着各种各样的事情、天下所有可能的事情，而这些行人之中有一个自己正在盯着一团黑色的跳动曲线。继续放大，这团黑线仍然是轨道，上面运行着火车。然后一种失重的感觉朝着特工袭来——他看见自己正在一个巨大无比的、毫无规律的铁轨上，并随着无数平

行且抖动着的其他巨型铁轨及铁轨上的火车，绕着一个城堡运动，不断地运动。而这些黑线，组成了无数抖动且交错的黄印。理智损失 1/1D8，腐化值 +4。

**静止姿态：**如果特工试图攻击达夫，特工会在产生这个想法的当下，立刻感到一种已经成功攻击过达夫的错觉，并紧接着发现自己实际上什么也没有做（例如弹夹还是满的，自己还站在原地）。特工无法真正抵达攻击达夫的事实，因为他总是以为自己已经完成了攻击——达夫是一种思维上的概念，特工在构想中攻击达夫时，达夫就已经“遭受”了特工的攻击，从而反过来影响特工的思想，使特工产生了“自己已经攻击了达夫的感受”。但这如同沙砾一般思想造成的损伤不会在达夫的外表上有任何体现。发现这种悖论的特工遭受 0/1D4 的理智损失。

## 奥德里奇·莱特福特

奥德里奇·莱特福特的公开身份是统计学家，在美国疾病控制与预防中心 (Centers for Disease Control and Prevention, CDC) 流行病学实验室服务中心工作，负责分析美国全境的流行病趋势，在 CDC 中有极高的话语权。

奥德里奇因为 90 年代某次不小心涉入了绿色三角洲处理的非自然流行病爆发而成为组织的一员，其负责的团队主要监控形式类似传染病的非自然事件。

坎蒂一直秉持着一次行动更换一次联络方式且永不公开个人信息的原则，他不会贸然打开任何发送给他的信息。

坎蒂是整个剧情结尾不会走向大规模非自然事件的保险：当特工做出任何主动暴露非自然的行为，并被坎蒂得知的时候，坎蒂和他的伙伴会毫不犹豫地出马，歼灭特工。

### 奥德里奇·莱特福特，特工坎蒂

美国疾病控制与预防中心科学家，绿色三角洲特工。

力量 10 体质 13 敏捷 11 智力 17 意志 17  
魅力 13 毅力 13 理智 63

**人生动机及精神疾病：**发展人类文明。

写一本自传。

精神疾病：轻微光照恐惧。

**技能：**会计 50%，警觉 40%，犯罪学 50%，乔装 20%，行政 40%，计算机科学 40%，科学（免疫学）60%，科学（化学）50%，科学（数学）50%，外语（拉丁语）40%，法证学 40%，法律 40%，药学 40%，信号情报 40%，潜藏 50%，徒手搏斗 30%，非自然知识 9%。

**攻击方式：**徒手攻击 30%，伤害 1D4。  
手枪 20%，伤害 1D10。

**召集小队：**当组织开始怀疑特工，或者特工主动请求援兵时，坎蒂可以花费 3D4 小时的时间组织一支绿色三角洲的小队，或者调动本地的警备（这对其身份的伪装非常不利）。

## 马蒂亚·哈尔斯

一个从事恐怖小说和剧本写作的岌岌无名荷兰旅居作家，操着一口浓重的荷兰口音。她在荷兰完成了自己的学业，但由于自己的作品不被当地认可，于是只身前来美国继续创作并宣传自己的作品。她并没有参加十二日晚的舞会。马蒂亚可以成为模组中特工的帮手。

## 马蒂亚·哈尔斯

腐化值 4，旅居作家。

**力量 8 体质 12 敏捷 11 智力 14 意志 12**

**魅力 14 毅力 12 理智 56**

**人生动机：**成为一个优秀的恐怖小说作家。

找到一位是自己书迷的丈夫。

拥有猫狗双全的家庭。

学会滑雪。

**技能：**警觉 20%，艺术（写作）55%，外语（英语）60%，外语（法语）30%，会计 30%，急救 15%，神秘学 40%，历史 40%，说服 20%，搜寻 30%，“心想事成”4%。

**攻击方式：**徒手攻击 30%，伤害 1D4-1。

## 伯莎·史密斯

伯莎在第八区工作时以干练和规矩的行事风格备受好评，她与绿色三角洲或者非自然事件没有任何关系。亚当森去世后，原第九区办公室负责人被组织设法调走。伯莎代替前任负责人于 2008 年 1 月初入驻，上级告知伯莎亚当森在执行联合任务过程中牺牲。

## 伯莎·史密斯

NPPD 成员，第九区加州办公室现任负责人。

**力量 9 体质 9 敏捷 11 智力 16 意志 13**

**魅力 12 毅力 13 理智 65**

**人生动机：**在自己的岗位上干得令人敬佩。

保护无辜。

新教信仰。

**技能：**警觉 50%，行政 40%，犯罪学 50%，机动车驾驶 40%，射击 40%，外语（西班牙语）50%，人源情报 60%，计算机科学 50%，信号情报 40%，潜藏 50%，徒手搏斗 50%。

**攻击方式：**徒手攻击 50%，伤害 1D4。

手枪 40%，伤害 1D10。

## 奥斯丁·罗德里格

一个普通的商人，从广告公司底层开始摸爬滚打，终于在中年获得了自己的广告公司，并且看着它蒸蒸日上。他秉承着朴素的经营理念，勤恳地运营着自己的产业。他目前最大的遗憾是膝下无子。

## 奥斯丁·罗德里格

加州鹿角传媒公司创始人及负责人。

**力量 10 体质 13 敏捷 9 智力 14 意志 12**

**魅力 16 毅力 13 理智 60**

**人生动机：**赚钱，并且盆满钵满。

照顾好自己的家庭，保证衣食无忧。

至少能够有一个子女。

**技能：**会计学 60%，行政 60%，计算机科学 50%，外语（西班牙语）50%，历史 40%，法律 60%，说服 50%，人类学 30%，艺术（创意写作）30%，工艺（电工）30%，科学（物理学）30%。

**攻击方式：**徒手攻击 30%，伤害 1D4。

## 托马斯·汤姆森

托马斯是来自另一个时空的“埃及”学家，他来自那个时空的“英国”，并且参与了“埃及”文明的发掘。他在研究过程中和黄衣之王接触，并进入了剧院。特工可以在闹钟酒吧等被严重腐蚀的场合见到托马斯。

在黄衣之王的帮助下，他通过代数计算出了宇宙的终点：无休无止的空虚。他总是四处宣扬他发现的这套末世论。

## 托马斯·汤姆森

腐化值 40。末世论者，来自“1840 年的英国”的“埃及”学家。

力量 8 体质 10 敏捷 9 智力 15 意志 12

魅力 12 耐力 12 理智 0

**人生动机：**宣传末世论。

拥有美好的家庭。

前往王的宴会。

**技能：**“考古学” 50%，行政 40%，外语（古埃及语）50%，外语（法语）40%，“历史” 60%，神秘学 40%，说服 40%，“人类学” 40%，人源情报 50%，搜寻 60%，科学（“数学”）60%，“心想事成” 40%，非自然知识 29%。

**攻击方式：**徒手攻击 30%，伤害 1D4-1。

## 巴特·伯格曼

特工原小队成员之一，团队中的行动派，主要负责抓捕嫌疑人这种体力活。巴特的母亲在年幼时由于过量摄入毒品去世，于是巴特从军校毕业后立刻加入了美国缉毒局——他仇恨一切毒品。

在特工加入三角洲以前，巴特就已经是亚当森的队友，在坎蒂的组织下行动。他和亚当森情谊深厚。在黑线行动后被调至旧金山行动，但他仍在私下追踪黑线行动中的制毒者。他可能成为坎蒂组织的监视特工的新小队中的一员（参见附录 C：特工被绿色三角洲怀疑）。

## 巴特·伯格曼，特工霍华德

美国缉毒局地方办事处人员，绿色三角洲特工。

力量 15 体质 13 敏捷 13 智力 10 意志 12

魅力 13 耐力 9 理智 54

**人生动机及精神疾病：**参加 F1 比赛。

毁灭一切毒品交易。

**技能：**警觉 60%，行政 40%，犯罪学 60%，机动车驾驶 50%，射击 40%，急救 30%，人源情报 50%，法律 30%，近战武器 50%，导航 40%，说服 40%，徒手搏斗 60%，法证学 50%，搜寻 40%，药学 40%，非自然知识 3%。

**攻击方式：**徒手攻击 60%，伤害 1D4+1。

战斗用小刀 60%，伤害 1D6+1。

手枪 40%，伤害 1D10。

## 喀巴奇·劳·四肢纤细

喀巴奇·劳曾是安塔里斯星上咣物瓜王国的国王，其后其王国被黄衣之王征服。在永不停歇的舞曲终于逼疯了王后之后不久，喀巴奇·劳也终于成为了黄衣之王的俘虏。吉姆在旅行的过程中遇到这位漂泊的国王，并把它画进了绘本中。

## 喀巴奇·劳·四肢纤细

腐化值 55。咣物瓜曾经的国王。

力量 26 体质 22 敏捷 10 智力 10 意志 12

魅力 9 耐力 12 理智 0

**人生动机及精神疾病：**复仇。前往宫廷，杀了那个王。

**技能：**警觉 50%，说服 40%，徒手搏斗 40%，“心想事成” 55%，非自然知识 30%。

**攻击方式：**徒手攻击 60%，伤害 1D4+4。

缠绕 60%，伤害 1D2+4，将目标束缚。

吞食 30%，见下。

**吞食：**喀巴奇会试图吞下自己使用藤蔓束缚住的目标。喀巴奇成功吞食后，特工需要进行一次魅力 \*5 检定。成功的检定会让特工变成一个毛线球，反之则会变成一个屎壳郎。特工在剧院中每通过两个车厢可以进行一次腐化值检定以摆脱这种状态（每一次尝试 +2 腐化值）。

## 但丁·阿利吉耶里

“意大利”诗人，在从政被流放后的采风途中读到了意大利语版的《黄衣之王》。他在随后的梦境中，被“俾德利采”引领，进入了被黄衣之王腐蚀的领地。他正在赶往王的宴会，但不幸的是，他搞丢了自己的邀请函。

## 但丁·阿利吉耶里

腐化值 55。诗人，发明家。

力量 8 体质 8 敏捷 10 智力 15 意志 14

魅力 10 耐力 14 理智 0

**人生动机及精神疾病：**完成俾德利采的清单。

前往王的宴会。

恢复共和国独立。

**技能：**艺术（创意写作）70%，行政 60%，说服 40%，生存 20%，外语（拉丁语）60%，“历史” 40%，神秘学 40%，工艺（机械）60%，近战武器 55%，人源

情报 60%， “心想事成” 55%， 非自然  
知识 12%。

**攻击方式：**徒手攻击 55%， 伤害 1D4-1。

### 有翼仆从

一种带有巨大膜翅和蹼的超自然生物，面孔骇人并令人厌恶。其中一大部分族群生存于卡尔克萨之中，总是在哈利湖湖畔翩翩起舞。它们会接受来自异度世界的召唤，撕裂时空的限制现身于世。目击该生物失去 1/1D6 的理智值。以下数值和能力参考《绿色三角洲：掌局者指南》，关于有翼仆从的更多信息，也请参见本书。

模组中的有翼仆从被“悖论”的演出所控制，因而不会主动做出攻击性行为，但是不排除它做出自认为是“调情”但实质上带有杀伤力行为的可能。

### 有翼仆从

超自然生物。

**力量 25 体质 25 敏捷 12 智力 1 意志 8**

**毅力 8**

**护甲：3**

**技能：**警觉 50%， 飞行 40%。

**攻击方式：**爪子 40%， 伤害 2D6。

撕咬 40%， 致死 15%。

**有翼飞行：**有翼仆从可以在任何环境的场景下飞行，宛如有什么不可见的气流将其托起。在深海或者天空中亦是如此，因此即使是在哈利湖湖底，也能见到正在飞行的有翼仆从。它们飞行的动作看起来非常笨拙且迟缓。它们也可以从空间中突然消失，突破时空的限制，前往其他维度。

**非自然生理：**有翼仆从的生理结构令任何生物学家感到困惑，对任何看起来脆弱的部位进行攻击，其也只会按照正常伤害那般奏效。

# 附录 B：当腐化值上升

腐化值的上升会导致特工的失真症越发严重，也会相应提高特工在被腐化的空间中的“叙事权”。

## 特殊技能：“心想事成”

特工在腐化的空间中具有一定的心想事成的能力。这种能力来源于特工的思想对于卡尔克萨的影响，被思想所歪曲的卡尔克萨会以现实或者剧院的扭曲作为体现。部分简单的愿望并不需要检定便可直接实现。而一些更为主动或者困难的愿望则需要进行检定才能成立。例如当特工希望离开“剧院”的时刻。

“心想事成”的技能值等同于特工的腐化值（“剧院”和彼岸均提供 30 的环境腐化值，并且不提供时间腐化值）。实现“心想事成”的条件很简单——持续不断地想象即可。无论是否检定成功，应用该技能都会导致特工损失 1D6 的毅力值，0/1d2 的理智损失，以及腐化值 +2。

**游戏前期：**在游戏的前期，当特工尚未意识到这个能力存在时，掌局者可以利用暗骰代替特工进行检定。如果检定成功，特工的想法会以隐晦的方法实现，并伴随着一定的失力和晕眩。这种情况下，你只需扣除特工的毅力值，而不扣除另外两项（特工可能将这类毅力扣除当成在异世界停留过久的惩罚，这种理解一定程度上也是正确的）。

**游戏中期：**特工或许会逐渐意识到自己具有这种能力，并主动请求使用这种能力。此时，本技能仍由掌局者进行检定，但特别的，检定的骰子点数公示，并且掌局者不需为特工解释能力是否检定成功，而是直接描述其结果。这种情况下，特工遭受使用该技能的完整惩罚。

**游戏末期：**在游戏的末期，特工的腐化值明示后，该技能改为由特工检定。这种情况下，特工遭受使用该技能的完整惩罚。

**对抗：**如果两个角色希望争夺空间中的叙事权，那么他们需要进行“意志 \*5+ 腐化值”的对抗。这种情况，特工总是获得使用该技能的完整惩罚。

## 幻象事件

失真症引发的幻象并不真正存在于“现实”之中，但这些幻象如此真实，甚至会影响到特工

在现实中的功能性。例如在幻象中看到手被割伤，即便特工能意识到这只是幻觉，但仍然无法握稳手枪扳机——那种疼痛的感觉挥之不去。从腐化值 20 开始，一些幻象开始常驻，不再消失，例如街边的黑色巨石，上涨的湖水，以及天空的光带。

构造这类事件的方式主要遵循意识流的约束：让叙事更加遵循思想的习惯，而非事实。例如你可以选择在特工与人物 A 交流到一半的时刻，就立刻开始叙述某件发生在另一时空的事件，仿佛上一个时刻和人物 A 对话这事没有发生一般——只是由于人物 A 提及了另一个事件。这种叙述切换的生硬程度和频率应随着腐化值上升而升高。但注意，你仍然需要保留某种自然流畅的“逻辑”，而不是随心所欲地掐断某一段完整而诱人的叙事，生硬地插入一段毫不相关的 B 级片画面。

除了模组正文中提及的幻象，这里额外列出一些幻象事件及其对应的腐化值，以供您创作更多的幻象参考。括号内为建议腐化值范围。

**错误的对象 (6-20)：**特工在日常生活中将一些正在处理的人或物弄混，幻视出一些压根不存在的人物，或者把一些规律性的噪声认作敲门声。

**听筒和花洒 (6-20)：**特工误将座机电话的听筒和花洒搞混。例如特工正在和谁打电话时，你可以唐突地切入特工正在淋浴的场景，电话对面的声音从花洒中流出来。你既可以解释成他正在洗澡的时候被之前打电话的场景弄混了，也可以说是他在洗澡的时候误将花洒当成了听筒，并开始了这个荒唐的对话。或许将这两个场景调换。特工意识到这一事实后，损失 0/1D3 的理智值。

**空转 (6-20)：**特工在对话中可能会注意到对方的话只说了一半就突然停了下来看着自己——这是由特工短时间的走神导致的，他没能意识到自己的思想跳过了一个短暂的时间段。

**串线 (10-20)：**在对话时，特工可能会听到另一段对话的声音和当前正在进行的对话重叠，就像是正在听着电台和邻居打招呼那般，你也可以用这种方式将叙事切换至另一个对话的场景。

**错误印刷 (10-20)：**特工可能会在交流过程中，

发现对方很难理解自己的意思，尽管自己已经尝试说得非常清楚。但在正常人眼中，特工正在用一种非常奇怪的语法进行措辞。

**幻听 (10+)**：特工会在某些安静的场景听见从墙壁中发出的声音，这个声音带有非常浓重的混响，仿佛是从卫生间中发出的。这是来自“剧院”中尸体的声音，他正在传达来自过去 / 未来的警告。

掌局者可以把尸体塑造成人一样的角色，引导和帮助特工度过难关，鼓励他突破困境等等——作为特工孤独道路上一点渺茫的慰藉，如果氛围实在是过分压抑。同样，这也会在后续特工与尸体见面时带来更大的冲击，使理智损失变高。特工和尸体的交流不会非常顺利，这是一些飘渺的幻象和记忆的碎片。

**巴特、巴特和巴特 (10-20)**：特工在流程中主要有三个地方可能会遇到前同事巴特：闹钟酒吧中，剧院事件“渐淡的伤疤”中，以及在彼岸事件“摩天大楼”中。这三个事件是很好的契机，让你将它们进行糅合。例如特工在和闹钟酒吧里的巴特交流时，在谈及黑线行动的部分真相时，叙述突然跳转到**剧院事件：渐淡的伤疤**，并在这几者之间来回跳转。

**阻路巨石 (20-40)**：特工可能在出门时突然感到头部一阵疼痛，然后发现自己撞上了一块摩天的黑色巨石。这块石头突兀地立在城市的街道之中，而周围的人对其熟视无睹。损失 0/1 的理智值，及 0/1 的 HP。

**入梦 (20-40)**：特工的梦境开始和“剧院”建立联系，往事和黄印（那种极具规律性的节奏）萦绕在脑海之中挥之不去。梦境成为了切换叙事，或者触发事件的接口。例如，特工在梦中进入了**剧院事件：渐淡的伤疤**，并且在醒来时发现自己出现在“剧院”。

**积水与彼岸 (30-60)**：天空持续不断地下雨，并在地面上蓄起积水。水平面逐渐上升，将城市淹没过去，死去的水生生物从自己的脸颊旁划过。当特工腐化值高于 30 时，就会注意到雨的存在，并一直不消失。特工视线中的部分景象开始被彼岸所代替，一些建筑逐渐变化成彼岸中的样子，视线中的人物与自己的交互模式也开始与彼岸中的形式相近。特工此时可能无法辨认道路上的行人或者正在飞驰的汽车，这意味着极大的危险性。

**深入交流 (30-60)**：这是模组正文中对高腐化值幻象的示例。特工和某个或某些幻想中的人物进行了迷醉的接触。一些迷幻而粘滞的场景在其中诞生。幻象的结束会使得特工损失 1D6 的毅力，1/1D6 的理智损失，甚至是一些 HP 的下降。

**被造梦机弹出 (30-60)**：特工的视线突然开始扭曲，并猛地发现自己正在使用造梦机。特工需要见过造梦机之后才会进入这个幻象。特工会发现自己来到了彼岸中但丁的面前，或者“剧院”之中。

## 无意识的行径

特工腐化值的上升可能会让特工做出一些无意识的举动，他混乱、不连贯的思维可能在其无法意识到之时就酿成大祸。这些行为会进一步降低特工身边的人和组织对他的信任，使得特工越发孤立起来。

我们在这里给出一些例子以供参考。括号内数值为建议该情况出现的最低腐化值。

**特工的房间 (6)**：特工的房间里可能什么时候冒出一个纸条，上面写着一些难以辨认的字迹。或者在自己的书桌上找到一些莫名其妙的手稿。

**灰袍、面具与手稿 (10)**：特工在自己的衣柜中找到一件灰袍和一个苍白的面具。甚至是特工的墙上也开始出现黄印。理智损失 0/1。

**垃圾堆中惊醒 (15)**：特工突然从某些古怪的地方苏醒，并且衣冠不整，身上的物品也不知被扔到何处。

**陌生的床伴 (15)**：特工醒来时发现身边出现了完全陌生的床伴，努力回想这个事情的细节，也只会徒劳地发现自己的头疼得离谱，如同宿醉还未解除。理智损失 0/1D3，腐化值 +2。

**成为扩散者 (20)**：特工开始主动给身边的人发送带有黄衣之王相关信息的消息。这类事件可能招致绿色三角洲的怀疑，尤其是当不幸的特工通过紧急通讯给坎蒂发送了一张带有黄印的图片之后。

**臭气熏天 (20)**：特工在自己房间发现了一些臭味，其来源是在其垃圾堆中被粗暴撕碎的动物尸体。理智损失 0/1D3。

# 附录 C：突发事件

随着特工腐化值的上升，他的日常生活也开始被影响。尽管我们没有在正文中太多提及，但这种影响是描述本模组氛围塑造中不可忽视的组成部分，我们强烈建议掌局者在塑造故事时，引入少量的这类事件以打乱特工正常的调查节奏。

我们在这里列出一些生活中可能发生的影响模组进程的事件，以用作丰富游戏内容的参考。

**黄衣之王开始在网路上扩散：**尽管绿色三角洲很难注意到，特工会发现那种神秘的节奏开始出现在更多的 YouTube 的视频中，甚至是那个自己熟悉的符号。自己的生活中也开始出现受到其影响的人。

**被上司责问：**特工的上司可能会突然打电话前来，表示特工已经有很多天没有来上班了，就算是提交了请假申请，也已经远远超过了这个期限。

**来自心理医生的电话：**特工的家人可能发现了特工的精神症状逐渐严重，于是偷偷联系了特工的心理医生。特工可能在傍晚时刻接到来自心理医生的来电，“您明天有时间吗？或许我们可以聊聊。”心理医生会和特工进行例行的沟通。心理医生的反馈可以一定程度反映特工此时的腐化值，并且为特工指出一些他已经开始崩坏的认知结构。

**伴侣出轨：**特工开始在生活中做一些费解之事，或者特工可能为了行动的顺利，严重地伤害了亲密关系，他会在街上发现自己的伴侣正在背着自己偷偷地做某些事情。

**周围人被污染：**特工发现自己的亲密关系或者上司也开始被黄衣之王所影响——他们的手指关节习惯性地敲打着那种特殊的节奏。

**特工联系了绿色三角洲：**特工可能会主动联系绿色三角洲的联络人坎蒂，请求绿色三角洲的帮助，但这意味着需要提供适当的证据。特工可以以 YouTube 视频以及被修改的中央广场屏幕代码为由，请求对于网络管理的权限。这需要一个成功的行政检定。特工也可以从坎蒂那里要到大部分黑线行动的资料，包括亚当森已经死亡的这一信息。

联系绿色三角洲，甚至表明自己“正在执行

某项行动”，会直接引起绿色三角洲最高等级的怀疑，从而遭到组织的监视甚至是处决。

**特工被绿色三角洲怀疑：**如果特工的怪异行径引起了绿色三角洲的注意（例如旷工太久），或者主动联络了组织，并暴露了一部分事实，那么特工会遭到组织的怀疑。在 3D4 小时内，一支从其他地方调来的小队就会盯上特工。特工在从建筑离开时，可以进行一次警觉检定以发现这支跟踪的小队。

这支小队几乎不会主动干涉特工的行动，但是会在发现特工做出一些“反常”的危险举动时将其镇压。如果在终幕前，这支小队已经开始监视特工，那么在终幕特工请求绿色三角洲提供帮助时，他会发现坎蒂几乎没有犹豫，立刻同意了这个请求并挂掉了电话。一支整装的队伍突然出现在自己的眼前——但他们拒绝和特工交流。

如果特工试图甩掉这支部队，或者做出更加严重的敌对行为，则可能接到来自坎蒂的联络。坎蒂会发起一次新的简报会，并暗自评估特工的情况。如果有必要的话，当场击杀特工。如果特工从那里逃了出来，那么在此后的调查中都需要小心翼翼地避开组织已经掌握的地点。并且要不了多久，特工就可能在酒吧中遇见这支闯入的小队。

**当患者被拘束：**这种情况发生于特工试图将一些受到黄衣之王腐蚀严重的受害者，借助警方或者精神病院时。这些受害者包括约瑟芬、皮特、吉姆等人。

在拘束后不超过两天——被拘束者会在夜间，创建一条新的连接“剧院”的通道（往往是以窗户或者门作为媒介），并从那里消失。被拘束者消失的消息也会借助官方传递到特工这里。

如果这一切都发生在特工的监视或者摄像头的范围中，特工会发现被拘束者仿佛是穿过了那些媒介一般，从这个房间中消失了。理智损失 0/1D3。如果特工腐化值抵达 30，则特工可以看见通道在媒介之中生成的过程，并切实地看到这些人是通过这些通道离开的，理智损失 0/1D6，腐化值 +3。

# 附录 D：QA

## Q：我有多个玩家，是否可以开启多人游戏？

由于《失灵》使用的叙诡和引入大量的幻觉要素，多人游戏可能会给掌局者带来过高的负担，或者在游戏进行中信息及体验极度不平衡。因此我们不建议按照常规的方式开启多人游戏，但还有一点回旋的余地。我们这里提出两种多人游戏的构想，但它们都将极富有挑战。

**不传统形式：**这个多人游戏实际是多个同时运行的单人模式，每个玩家控制的特工在自己单独的时空中执行行动，处理自己时空中的调查和事件。但他们的时空在闹钟酒吧、格林伍德宅邸、剧院和彼岸这四个特殊的地点交汇。如果他们进入了这些空间，那么就存在在这些空间中相遇的可能性。他们可以在这个空间中自由地交换情报，但在离开这个空间的瞬间就失去任何联系的方式，除非使用被黄衣之王腐蚀的通讯设备，尽管这极不稳定。他们交流时原本的时空也并不需要一致。

您可以选择告诉自己的玩家，在这些空间中遇见的特工是另一个玩家扮演着的。但也可以什么都不表明，把来自其他时空的特工当作巴特·伯格曼那样处理，直到玩家意识到不对劲，或者在游戏结束时再揭露真相（但我们建议在和朋友游戏时再采用这种策略）。

**传统形式：**如果您希望按照较为传统的方式开始多人游戏，您可以将马蒂亚·哈尔斯，或者伯莎·史密斯类似的角色改成另一个玩家操作的人物，将本次事件塑造成他们加入组织的契机。按照这种形式运作这个故事的难度，甚至会高于“不传统”形式。您将需要仔细推敲新加入人员的行动动机、幻象的机制以及信息不对等问题。我们并不是很建议您这样做，除非您有充分的信心。

## Q：我的玩家不是很熟悉《绿色三角洲》规则，我是否可以使用克苏鲁的呼唤规则（CoC）运作本模组？

您可以这么做，从模组运行的角度来说，这种改动也不会为游戏带来太大的困难。不过您至少需要熟悉 DG 的世界设定，并且为您的玩家解释相关设定，例如组织的行事风格、动机和氛围

等等内容，并且强调日常生活在叙事中的重要作用。这些内容对于本模组的氛围塑造都是至关重要的。（我们也推荐您向您的小伙伴们介绍 DG 规则，这并不复杂，并且我相信在这个规则之下的《失灵》能够传递其最完整的风味。）

此外，DG 和 CoC 使用的黄衣之王的神话设定并不相同，除了模组给出的玩家声明外，您需要额外作出对神话生物有特殊修改的预警。

最后，将 DG 技能检定改变为 CoC 的规则形式并不困难，但您需要对 DG 中的技能有一些基本的认识，以便在运行模组时进行修改。

## Q：我觉得我的体验棒极了，我想分享我的体验！

我们为《失灵》构建了一个单独的网站（临时网址：[Link](#)），这个网站的主要目的是保存模组的各版本、更新信息、展示材料，以及最令人激动的——我们希望玩家游玩的经历可以分享出来。无论是作为后续掌局者的参考，还是作为单纯的文学性文本，这些经历都是弥足珍贵的。

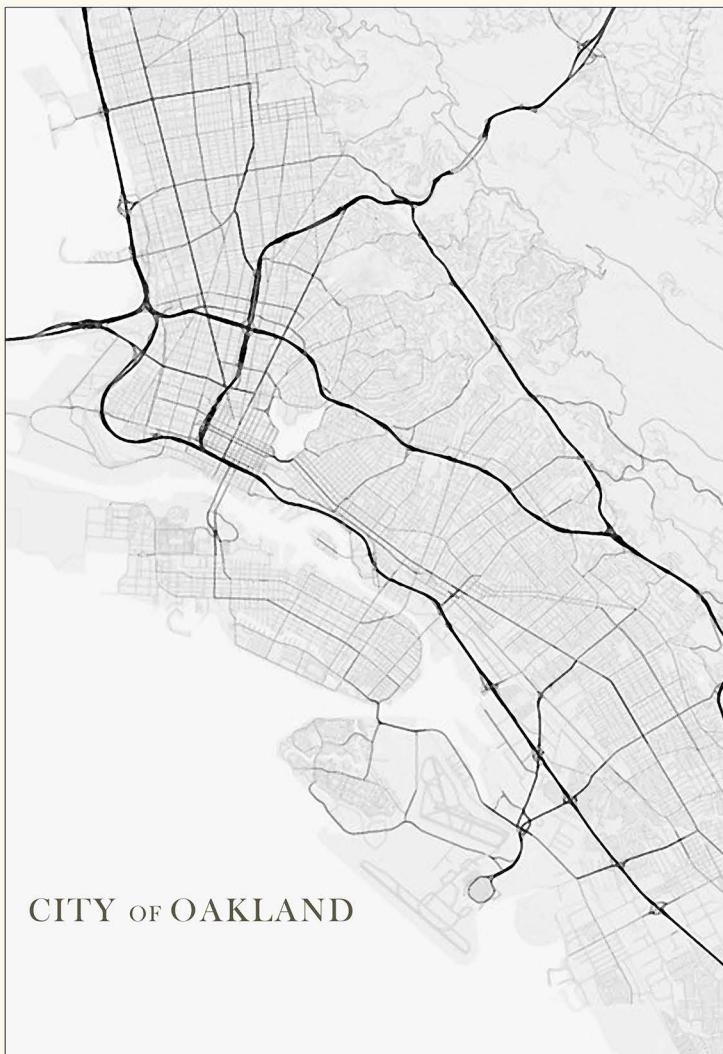
由于“剧院”的特殊性质和幻象构思的困难性，我们认为参考其他掌局者的思路会具有独特的价值。所以如果您希望分享自己体验，您可以将跑团 Log 或者改编成的小说，通过邮件发送给我们，我们会在检查其中是否含有敏感信息，并和您沟通后，随后将其展示在网站上。

不过考虑到这不是一个什么大众模组，模组的基础逻辑也还有诸多需要推敲之处，因此游玩的玩家也并不会很多。所以当您发现这个网站上空空如也时，这并不是说明我们放弃了这个计划，而只是由于没有收到足够的稿件：（——我们总是欢迎您的来稿。（如果能够帮到后来的掌局者就再好不过了，不是吗？）我们的邮箱 [ZombiesDoPlayCoC@outlook.com](mailto:ZombiesDoPlayCoC@outlook.com) 总是向您敞开。

当然，如果您并不想公开展示您的经历，而只是想将您的喜悦传递给作者，或者您认为模组有什么可改进之处，我们也非常欢迎您通过邮件联系我们。

再次感谢您的阅读，祝您生活愉快。

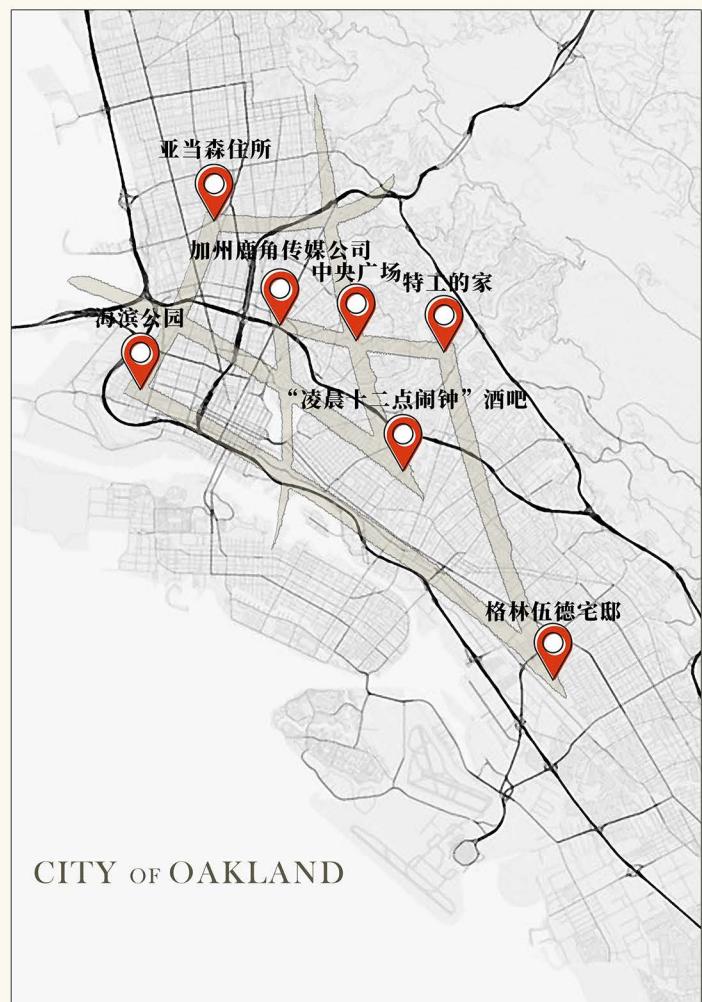
# 附录 E：展示材料



Agent Candy

11/20/2007

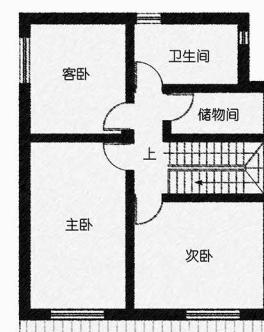
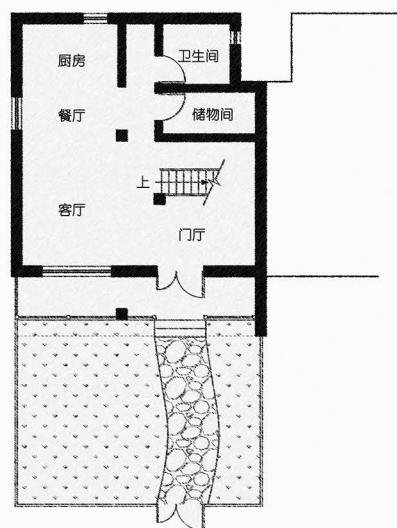
Glitches.





Adamson Cox

12/24/2007





<https://www.youtube.com/watch?v=m-xsAKLNth0>

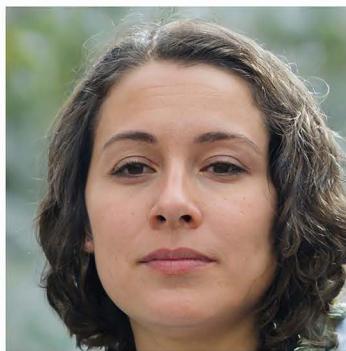
*We regret that we were unable to express our full respect  
on our last parting.*

*We would like to invite you to our evening party.*



<https://www.youtube.com/watch?v=m-xsAKLNth0>

(在模组外，本链接实际为 IL 战役相关内容，和本模组无关，本模组将其处理为 SI 的链接。)



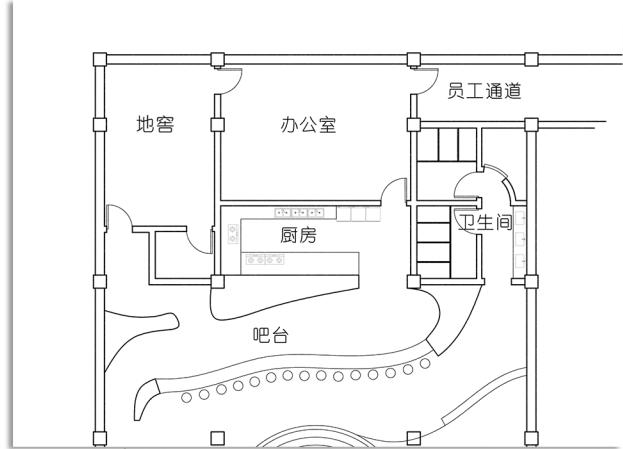
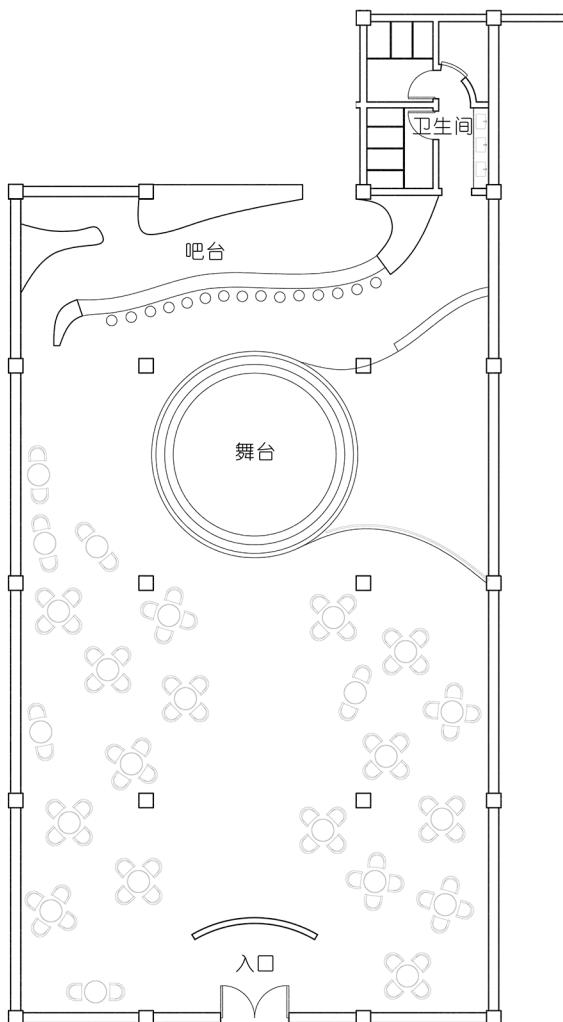
Bertha Smith

02/15/2008



Austin Rodríguez

02/15/2008



Thomas Thomson

02/17/2008



Petter Davis

02/12/2008



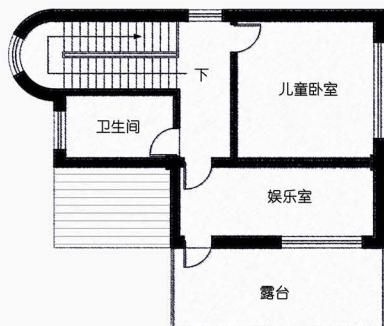
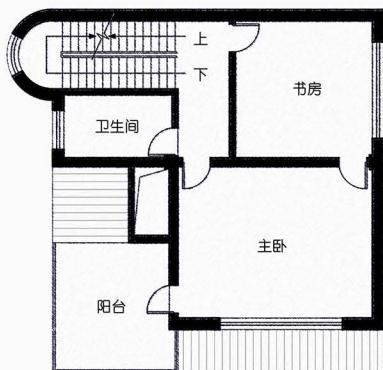
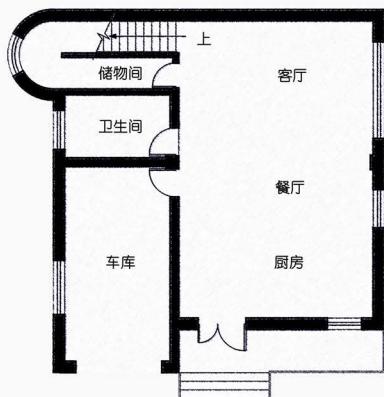
Mathia Hails

02/12/2008



Bart Bergman

02/16/2008



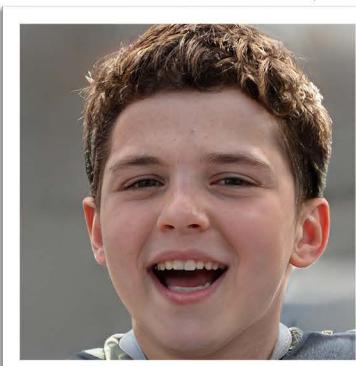
Josephine Wright

02/12/2008



Jim Greenwood

02/16/2008





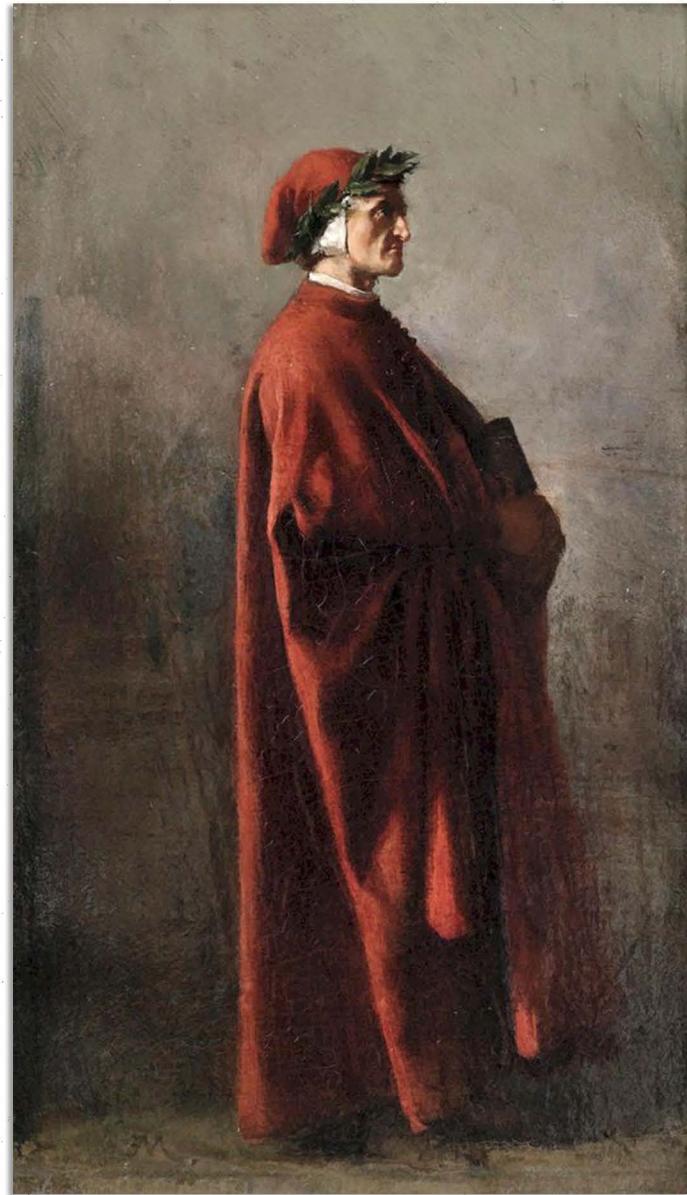
“DUFF”

02/17/2008



Cabbage Lau Slender-Limbs

02/17/2008



# Glitches!

主题

## 第一场：不速之客

昏沉、迷茫而逼仄的黑暗，模糊的光照进来。“喂……喂，克洛，现在不是睡觉的时候！”你隐隐约约地感觉到有什么在摇晃你，但你不确定。你缓慢地睁开了眼睛，蒙纱的视线中浮现出一个男性的身影。现在你确信这是一只手在摇晃你了，并且你感到你的腿在隐隐作痛。

“怎么了？”你听出来了，这是你发颤而犹豫的声音，你的手在揉着你的眼镜，试图让自己看得更清晰些。“你的腿还能动吗？”于是看清了这个正在呼唤你的男性——椭圆形的可笑脑袋和地中海的发型，正在伸出手想拉你一把，他的额头处有一些血迹，你觉得似曾相识——这是你在绿色三角洲的战友，也是NPPD的同事，对，你再熟悉不过了，亚当森·考克斯，或者说现在应该叫做汉斯。

你摇了摇头，视线中的几个光点拉成线，脑袋里像是灌了不平衡的水一样生疼，“有点疼，看样子不是很好。”将视线从这个男人身上移开，空气中漂浮着一些绿色的浮尘，伴随着耳边间歇性传来的一些爆炸声。“现在是什么情况”，你问道。“我想事情已经解决了，都在爆炸声中消失了。不用一直为过去的事情感到遗憾，克洛。咳，咳，抱歉，我没能救回肯特。不过谢天谢地，”这个叫亚当森的男人顿了一下，“你看，我们被炸伤了。”他维持着自己朝你伸过来的手，带着看不清楚的表情。

你伸手去握住亚当森的手，一只宽厚温暖的手掌，粗糙的掌纹。“看样子你不能走路了”，亚当森打量着你不妙的脚踝，“那里已经被血浸透了。我还是背着你离开这里吧，这里恐怕还有一些毒气。我们需要尽快离开这里。”“爆炸？这么近距离能保住一条命就不错了，我完全记不清之前发生了什么。”模模糊糊的刺激性的气味钻入了你的鼻腔，像是氨气，你这样认为。“记不清是好的，或许这是某种自我保护，我希望你再也不要遇到那些东西；但你需要自己做出选择，这取决于你。”“嗯？”你感受到自己的身体离开了地面，一只手钳住了你的腋窝，你被背了起来，随后是一些温和的摇晃，你的视线渐渐弱了下去。这时你回头瞥了一眼——一个并不清晰的人影飘渺地站在废墟之上，四周回荡起救护车的声音。

“咚咚咚”，敲门声闯入了进来，你睁开了一条缝，躺在自己的床上，身边是自己的丈夫阿尔的呼吸声，现在是2008年2月15日的凌晨。你想起来刚才那个事情是不久前你和亚当森执行某次任务的情景，“黑线行动”，嗯，以化工厂的爆炸收尾——当然不止这些事情，你们在那场行动中失去了队友肯特，另一位组织的可敬特工。亚当森背着你离开了案发现场，避开了前来的救护车。绿色的烟尘飘荡在空气之中，现在散去了。这一段记忆开始如同往日，开始从脑海中飞速褪色，那些刚才还异常真实的细节只一会就都烟消云散了，剩下单调乏味的敲门声在午夜回荡。

“咚咚咚……”你又努力了一把，真正睁开了眼睛。房间中一片漆黑，蓝色的窗帘透过一些微弱的光，你大概知道现在正在自己熟悉的家里。你小心地把阿尔的被子往上提了一些，刚好盖住他耳朵，漏出一点点耳廓——你可不想被丈夫知道半夜有不速之客。确认时间，走向门廊，凌晨1点。敲门声离你更近了，神经质的连续敲门声。你一只手把住门把手，一只眼睛贴上猫眼。透过有些轻微变形的视角，你看见了一个戴着短檐礼帽、穿着深色风衣的男子站在门廊的阴影之中，他身后的马路上停放着一辆帕萨特。

光线很不好，他是谁？但你还是打开了门，“好吧，什么事？”出现在视线里的是一个并不太高的中年男子，有一点点驼背，浓重的黑眼圈上架着两片圆形眼镜。他带着并不轻松的表情看着你，手上什么也没有拿，两腿并拢，带着葬礼上常用的那种叠放两手的抱歉姿势。

“克洛。呃，我无意打搅你，我们还是去车上谈吧。”你从这种标志性的略带女性化的沙哑口音中辨别出了这是谁——夜半三更时你最不愿意见到的选项，你在绿色三角洲的联络人，一个自称“坎蒂”的男人。

(未完待续)