策划案：

详细的剧情

矿洞&祭坛怪物

人物的小人

所有数值判定->投骰子

分不同地图

不同的节点类型

战斗节点，精英战斗节点，安全屋节点【调查局设立的安全屋】，商店节点，大保健节点【完全恢复所有数值，概率极低1%】

随机事件

技能

角色【起名】

有怪谈

有小孩消失了

半夜母猪惨叫

村民噩梦

有时候窗上会有血手印

晚上森林里会有哼哼啊啊啊啊啊啊啊啊

调查员【初始属性：攻击，防御，法抗，生命值，闪避值，魅力，智力，sanity，灵感】

物伤 == 攻击 - 防御

法伤 == 攻击 \* (1-法抗)

生命值第一次减到0过一次体质骰，成功可恢复百分之五，大成功恢复百分之十

魅力可用于商店交易讲价

sanity到达30%的时候大幅增加攻击力，无法进行防御，普通模式下会出现幻觉，困难模式下幻觉全为负面属性，商店出现额外代价

sanity到达15%的时候攻击变成真伤，加伤20%

某一天发现了祖父留下的死灵之书

发现某地有异常

来调查

村子->询问村民，发现小孩有去森林里玩不见了

森林->在森林的中间发现洋房

洋房->地下室里面发现一个黑黝黝的洞口

洞口->地下的废弃矿洞深处有个祭坛

到达的时候刚好召唤出boss，四处是血污，友好的村民【被污染】。

发现boss，跑，洋房前面都是村民，让大家快跑，大家都看着你

这是第一周目，一周目的结束是你回到了村民中，和他们永远生活在了一起

二周目：一周目可以遗留一个能力或者物品

人物：同事

发现你消失了，调查局派同事去追查，由于你是个经验丰富的调查员，同事更小心了

获得了调查局批准的一个道具，道具可以对你的某些属性加成

同剧情杀

调查局因为这件事损失了两名经验丰富的调查员，设立了专门处理的小组，每一次损失调查员会获得额外属性加成，直到玩家第一次通关

这里游戏才刚刚开始