近在身旁的目光

模组作者：望舜

联系方式：310317047@qq.com

是否允许转载：是

是否允许制作小说和视频：是，不过请注明来源

是否允许修改后发布：是，但请必须注明来源

是否允许商业用途：是，但请必须注明来源

目录

模组介绍............................................................................................................................................................2

导入前.................................................................................................................................................................4

导入......................................................................................................................................................................5

1. ................................................................................................................................................................6

KS公寓...................................................................................................................................................6

旧商业中心........................................................................................................................................13

警局......................................................................................................................................................15

公园......................................................................................................................................................17

1. ..............................................................................................................................................................19

城镇中央.................................................................................................................................................19

旧商业中心........................................................................................................................................19

仓库......................................................................................................................................................27

女孩的家.............................................................................................................................................29

警局......................................................................................................................................................29

城镇东面.................................................................................................................................................30

古玩收藏家住所...............................................................................................................................30

夜鹰......................................................................................................................................................33

闲逛......................................................................................................................................................38

城镇南面.................................................................................................................................................38

邻江处.................................................................................................................................................38

城镇西面.................................................................................................................................................39

TR路.....................................................................................................................................................39

大街小巷............................................................................................................................................44

城镇北面................................................................................................................................................45

北部街区............................................................................................................................................45

AT剧院................................................................................................................................................46

寒寂教................................................................................................................................................49

1. .............................................................................................................................................................56

仓库.....................................................................................................................................................56

结局参考..........................................................................................................................................................64

NPC附录..........................................................................................................................................................70

**模组介绍：**

背景故事实际属于爱手艺部分原著剧情上的延伸，但模组风格参杂有推理。不过请安心，没有推理能力的人同样能在本模组的情节设计中正常体验游玩,不存在影响。

**调查员人数3-6人**，由于模组内角色扮演及场景判断众多，可能可以考虑另请额外助手辅助守秘人。每个调查员在制卡时都必须加上他（或他雇主的）失踪亲人或挚友的具体信息及关系。**职业自由，除警察皆可**，想选警察的可推荐退而求其次选私人侦探，不过推荐最好能有一位会精神分析的医生。模组内的战斗并非必选项，但一旦遭遇却又无还击之力就会立刻团灭，而且模组的战斗难度也相对较高，所以是否要需求战斗相关技能请告知并让其自行判断。若想简单一点通关，建议最好战斗和各类职业技能都分配（话术某种意义上也能解决一切问题）。

**时代背景处于现代某地区的一座现代化城镇**，模组尽可能的规避了一切各地区特有的地属及人文的信息，所以没了特定地区限制的束缚，尽情自由抉择喜欢的国家地区。若苦恼无法抉择，或许干脆放弃地区设定，照用模组给的代号名称也是不错的主意？如：为了保守秘密而维护普通人正常生活，让克苏鲁神话继续潜藏于阴影中。所以以保护当事者前提，一切人名地名皆代号（这想法怎样？）。如果设定于中国，枪支的携带会存在约束，如果调查员需要用枪的话，为代入感考虑，可以设定地区在欧美等枪支合法国家。对调查员将面临的敌人而言，几把枪算不上威胁。

之所以不设定具体地区信息，一方面，是想让所有人都能以自己最喜欢的地方风格去游玩。另一方面，是作者自以为是觉得，这个克苏鲁故事可以发生在任何地方，无论在哪，人总是可以找到共鸣点。

模组设计了不少分支，以应对各种广(奇)泛(葩)情况，或许可以让调查员尽情发挥？模组开端虽有pvp设计（玩家对抗玩家），但pvp情形完全可以提前解决或避免。可以说，该模组的pvp其实是从故事刚开始就交付给调查员的第一个困境难题。调查员常规下无需相互隐瞒自己的检定要求和检定结果（需要暗骰的行为都会注明）。如存在线下跑团等不方便隐瞒的情况发生，可以提前告知玩家pvp的存在，只要遵循【玩家知晓，但角色扮演的调查员不知晓】这个基本规则即可。但若有心设计，就让他们自己在跑团中发现着“意外之喜”吧。

模组内的剧情有时间限制的要求，从起始的下午直至第三天的正午，调查员若还不能直面事件中心，会直接团灭。只要调查员没摸鱼瞎逛，也许可酌情为他们调整时间，或者用提示给予一点机会。

**可选的时间设定：**

此模组需要路程计时，但是，考虑到有一些人困倦于计算时间，不想劳力费心。所以，也可忽略路程时间考量，简单直接地按自己的感觉及故事顺序走，一切会因时间产生差异的剧情分支，应该也足够仅依靠直觉逻辑判断。

出于“简化”计算时间的难题，在路程时间花费上如下设计：从城镇‘中央’到城镇的“东南西北”四个方位，步行、乘车或使用公共交通工具都记为“半个小时”路程。简单推算，那从城镇“东面”到“西面”，“北面”到“南面”，都会是“一小时”路程。从城镇各部到相邻两面，比如“东面”到“南面”或“北面”，也简单记为“半小时”路程（更准确点是42分钟）。在城镇某面内的两个地点移动的话，时间忽略不计（一切请自行判断，如想费心思计算更准确，也可以统一花费10分钟或视情况而定）。

**故事起始背景:**

马路上人群匆匆，如果每日擦肩离去的对方忽然消失，谁会察觉？调查员都为各自原因而居住（或前往）HL，虽不曾谋面，但却为相近理由结识。调查员（或雇主）的亲友失踪，事发之后尝试不少手段寻觅：通报警察、寻人启示、出入各所，但依旧一无所获。失意的调查员偶然在网上的某个论坛中获得一线生机：论坛内记录了不少失踪相关信息线索，失踪者的样貌特征失踪时间一应俱全。论坛上虽水友不少，却心有余，然力不足。调查员都恰好都是论坛中z区的贴友，彼此一见如故，决定一起出面追查。

**导入前：**

在每个人做表引入时，需单独配给每人属于各自的信息（情报具体在下图）

**信息一**：你偶然发现这个论坛的管理员不太寻常，他们倒是会留言论坛里的每区每贴，但却从不深入，如同事不关己，仅仅是单纯在观察各个网友的发言。后来，你发现有位管理员回帖历史记录留下过个人地址，此人凑巧正和你在同一个城镇。你困惑于是否要继续深入了解？（地址：HL的西区TR路4号）

**信息二**：在论坛里高谈阔论后你得到一位资深老水友的信任。他单独私信你，说他在这论坛初建起就在这了，在待论坛的那么长时间中他确定了一个秘密：这个论坛里总是有人在当叛徒！每每有人因合作出发去某处调查后，调查的人要么再也没出现，要么就绝口不提这次调查的经过结果。其实时间过了那么久，不少人心里也有些想法，因为据悉很多失踪者消失前曾被偶然目击在城镇中央的旧商业中心出现过。他表示自己已然看淡，逝去的也只能让它们过去了，你们这群人会有什么不同？机会就由你们自己把握。

**秘密（读完给予信息一及信息二）**：你在论坛里的言论触动了一位网友，他在你们结团准备出发时偷偷告诉你他其实是论坛管理员，而且他还确切了解整个失踪事件的部分真相。他对你坚持不懈追寻真相的行为很欣赏，所以给予一些私人帮助：他愿意主动联系告诉你一些失踪者的消息，甚至更多，但你必须解决你的团伙。穿白衣背白包作为标志来行动，会给你一点心意。

他故意在后台设置自己的回帖记录留下个人地址，好让“好奇的猫”发现。你大可放心隐藏目的，毕竟你的同伴对管理员的了解不过浅尝辄止罢了。为了防止你穿帮，他将给你同伙在论坛上得到的线索。（同时获得**信息一**、**信息二**）

以上三种，随机分配还是主动分配请自行安排，但最好别让不擅于扮演叛徒的人选择获得秘密者。【调查员共3-4人时，信息一1-2人，信息二和秘密各1人】【调查员共5-6人时，信息一2-3人，信息二1人，秘密2人】。即使有人身穿白背包和白衣，除非调查员刻意问起彼此的服饰颜色，否则守秘人不提及颜色信息。是否真的穿上白色衣物与携带白色背包，开团之前可以选择和每个调查员私下讨论，以此为叛徒打掩护。白色服饰穿不穿决定获得秘密者是否决意当叛徒。

**导入**：

调查员将会约好在星期五下午4：30去城镇东面的CC咖啡厅集合，这里接近城镇中央，而且是各路交通出入口的附近，通行便捷。

此刻是下午4:30，还未到大部分人的下班时间，咖啡厅里只有寥寥无几的顾客在聊天。调查员的出场由各自身份决定，这也是介绍彼此的好机会。可以适当提醒他们讨论各自的线索，引导他们决定第一个目的地：西区TR路或者是旧商业中心。假如调查员讨论起彼此所寻失踪者的失踪地点，会发现都指向在城镇中央的一座公园。在调查员决定好路线出发前，请记得提醒调查员，他们可是正常人类，必须考虑休息时间，晚上20:00-23:00左右才算合理,否则明天的所有技能数值减少四分之一。

如果某些喜欢动小机灵的调查员现在选择观察四周，侦查检定成功能察觉似有异样的眼神注目于此。调查员的行径早已被掌握，隐藏其中的私人侦探得以了解并传递情报。但无论调查员再怎么威胁利诱，这家伙都不吭声作态。调查员也难深入更多，毕竟这个侦探与客户单线联络、又只是个收钱做事的市井小民。

无论何种情况，当调查员离开之际，侦探口袋中的手机响铃起来，是一条新短信：

“你的工作已经没必要进行，你的情报也不需要了。钱已全额支付，请勿相扰。”

**第一天**

**HL西区TR路4号——KS公寓**

**路程时间提示：从咖啡厅出发，需要花费一小时。**

来到高级公寓的小区门前，门口的保安示意你们停下。保安解释，最近频现闯空门，再不对陌生来访者盘查就将饭碗难保。保安询问来意并检查随身物品，如果调查员此时被查出危险品或武器想必会很棘手。调查员或许会不配合协查，但保安不可能去相信一群素昧平生的路人，无论如何都会将不配合者拒之门外。门口看守的保安共4-5人，每位皆携带警棍和X26泰瑟枪。保安当中有一名被收买者，他会看来访者当中是否带有约定标志，并假借询问之际偷将一张纸条和门匙诅咒纹章**\***塞进叛徒的背包里（该地点结尾处记有纹章的细节）。

地址提供信息有限，你们刚走到公寓门前，才想到自己并不知道要去第几层。时机恰巧，你们看见有两个大妈从公寓门前走出，边走边聊着她们的遭遇。调查员可以投掷聆听，失败者想着听清楚点，却一不小心靠得太前，被轻蔑的眼神逼退。成功者假意漫步经过，听见了大妈间的谈话：

“我东西到了，待会回家你来我那吧！”

“来是可以，就是电梯坏了，爬楼梯我可不愿意！刚刚你也路过第三层了吧？我从来都没见过靠近我家这侧的那户人出过门，晚上快睡了还能听到楼下传来哒哒哒哒的声音。问到清洁工，她还说走过第三层的时候，经常还闻到一股恶臭，怎么会有这样的人住在这。”

此时，所有调查员过一个灵感检定，成功者因奇异云彩的形状而注目，被飞过的悦耳鸟叫所吸引，一时无暇关注其它；失败者中选择一人：你偶然抬头看向公寓，只见第三层的一个窗户在往外冒滚滚浓烟，隐约间好似有苦痛尖叫声。当发现这一情况的调查员选择与其他人谈及此事，就会意识到除自己之外无人察觉，心中的诡异与不安感难以消减 san check（0/2）。

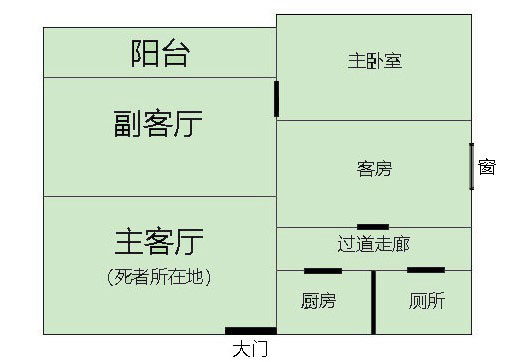
电梯确实坏了，无可奈何爬上三层的你们能看见左右各有一户，楼层里没有窗户可以探头观察，你们也一时分辨不出该去哪户。可投掷侦查，检定成功后发现门上居然没挂门牌号，应该挂的地方却只剩个白印，出现幻觉的调查员会看到上面竟留着清晰可见的血手印。去左边敲门的调查员，会认识这一层的1号住户画家P。

画家P被光怪离奇的噩梦折磨之久，已踏入疯狂的门扉半身。调查员敲门后，他并不会直接开门迎接，只是挂着门链锁稍开门缝作交谈。T对于调查员的大部分提问交流都答非所问。当问及身份时，P反倒会追问调查员来的目的是什么？P不愿一直跟调查员纠缠，只是催促赶紧滚开。若被强硬入门、又或者对方言语不善，早有准备的P会将左手握着的生石灰朝其脸撒（没有处理脸上生石灰前，无法使用一切与眼相关的技能），随即锁门逃避。不得已时，P也会手握水果刀战斗。但倘若调查员探讨梦境相干话题，P会惊恐不已，喃喃自语。假如调查员当面表示执意要进2号住户门，稍作迟疑后，P决心跟在你们后面，查看2号住户。

去右边敲门的调查员，在敲门过后并没有人回应。调查员或许会试图撞门，然而门却诡异般牢牢顶住，纹丝不动。等所有调查员都转身准备离开时，却听见背后传来“伊~”的门动声，回头再看，房门竟已经打开了。此前灵感失败看见幻觉的调查员内心发毛：

“门绝对是自己开的！”

一入门，被幻觉折磨的调查员远远就闻到浓浓的血腥味，该调查员此时已被幻觉操控，该场景内无法进行任何技能检定。走进客厅，只见家具整洁的客厅正中有具烧焦的尸体盘坐在正中央。尸体仰头朝天花板看着，那烧焦的脸庞依旧残存着惊恐的神情，如同被头顶上方的烈日照射活活烧死，但天花板上只有孤零零的一盏暗着的日光灯。直视这个场景的调查员 san check（0/1D4），被幻觉操控的调查员还会听到死者临终的惨叫声 san check（2/1D4+2）。P若在场，他神情平淡，好像早已料到：“就是我的终结吧，呵哈哈哈！”停在原地不动了。假如此时某位调查员陷入疯狂，手握门匙诅咒纹章的调查员“可能”会听见声音：“是时候使用纹章了。”调查员此刻已然踏进设好的圈套，由于被害者正好死在开门那一刻，费力调查的时间越长，凶案场留下的痕迹就越多。警察一到，调查员们就将被迫怀疑成第一嫌犯，而报案人——就是那位被收买的保安。警察会于**10分钟**后到场，每一次调查检定失败都会拖延时长，持有纹章的调查员在触碰物品时会被从纹章处传来的声音告诫，提醒其勿参和其中。**房间平面图如下： 客厅 厕所 阳台 厨房 客房 主卧室**

****

**客厅**——除死者外，并没有其它值得注意的事物。在客厅现场对死者调查后，发现尸体全身上下均烧焦严重，身旁掉落着一个黄金打火机。此时，除去被幻觉操控的调查员无法上前，若有其他调查员拾起打火机，在被幻觉控制的调查员眼内，却看见那正是能拯救当下的自己脱离苦海的解药，不由自主地冲上去争抢，打火机上也会留下两人的指纹。调查员无法直接使用医学检定就获得死亡时间，只有声明目的，然后进行简单尸检才能开始判断：被烧的尸体肢体紧缩，难以掰开；如调查员选择触碰尸体来尝试测体温，可发现尸体冰冷，此时提示使用医学检定，成功回想起普通尸体死后数小时内体温都还算接近常人，经过一天时间才可能接近常温。但由于死者因严重烧伤而亡，体表脂肪流失，现场环境相对通风，对死亡后的体温影响很大，只能说死者有可能是在数小时前死去的。如调查员想检查死者口腔，却因为尸僵而无法掰开咬紧的牙根，毕竟尸体有可能出现尸体痉挛，不好从尸僵去判断更准确的死亡时间。如调查员想检查死者眼睛的状况，需要走上前去掰开死者的眼皮，近距离观察眼角膜的状况，这必须同时过敏捷和运气的检定才能成功——敏捷检定判断掰开眼皮的过程中，是否有不小心破坏眼角膜；运气检定决定死者眼睑是否已被剧烈灼烧所损坏。再次医学检定，发现死者眼角膜清晰透亮，瞳孔正逐渐放大，可推论出被害者很可能刚死几分钟（**总用时4分钟**）。

**厕所和阳台**——能直接看到阳台窗门敞开着，有阵阵凉风吹来。除此之外没有任何值得注意的东西。两个地点想完成仔细的检查得出结论都要各自花费（**4分钟**）。

**厨房**——仔细检查后，只发现桌上还留有两杯装着柠檬水的干净玻璃杯，显然还没被人喝过，无其他异常。厨房有食用植物油、醋及干净的抹布，可用作生石灰的清洗（**4分钟**）。

**客房**——房间的窗户已拉上了窗帘，里面的东西都盖上了黑布。进行侦查检定后发现，其他黑布下都是各地各种文字的历史书籍，并无特别的东西，只有房间正中有一个柱状物被黑布盖着，靠近时手竟会不禁颤抖，使人犹豫是否真要掀开或许真会有某位鲁莽的调查员鼓起勇气去掀开中央的黑布，在场的人会看见一个古怪生物的白色雕像立在石柱上，怪物的身体像一个圆球，四周布满数十条触手般的肢体。圆球上长满正圆的眼睛，但瞳孔各异。而那些触手分两种，一种光滑柔软就像吸盘置换成眼睛的章鱼触手，另一种形似蚯蚓又像蠕动的水蛭。雕像雕刻之细腻，形象之怪异，难以想象这会是怎样一位技艺高超的雕刻家所创，还是说，正因雕刻家曾直面真实之物才得以做出如此精细之作？此前曾目睹异象的调查员心生恐惧 san check(1/2，克苏鲁神话知识增加失去值)。若看雕像的人有克苏鲁神话知识，可提出并检定，成功者内心察觉到这个生物的形象有种似曾相识之感却又不从曾听闻过完全相同的描述（**简单调查房间4分钟，调查房间时检定失败额外2分钟，仔细观察雕像额外2分钟**）。

**主卧室**——床铺整洁，墙地干净，还有一个摆放整齐的办公桌。进行侦查检定后发现办公桌上有台式电脑、笔记本电脑，还有UPS电源、NAS主机等各种电子设备，不过在场的设备全部都关闭了（2分钟）。细心的调查员决定打开电脑调查，却发现电脑根本打不开，按开关键后机箱只是发出鸣叫声就再无其他反应，而笔记本电脑也是如此。以计算机使用技能检定可得知电脑是主板电路损坏所致，这种情况不太可能现场修好。或许调查员会借此尝试带走硬盘，但日后检查就能发现，硬盘内已是个彻底损坏的空盘了（计算机使用需要2分钟）。当调查员调查完这个房间准备离开时，被困幻觉中的调查员若在该房间里（假如不在则选择在场san值最低的调查员）：你忽然被办公桌上的一张纸所吸引，这张原本空白的纸上写满了奇异的符号，更令人惊奇的是这一行行的符号正中竟有几个字，是用xx（此处为该调查员的母语）写下的自己的名字！手停不住去触碰，纸竟突然自燃，火苗沿着手臂烧上身，你却感受不到任何温度。没几秒火势消退，连身上的衣物也没有任何被烧的痕迹。虽然触碰者什么都没感觉到，但被衣物遮盖的后背已留下诅咒的烙印**\***（**2分钟**）。

**提示**：调查员若有意料之外的举措，如非特例，则统一需用时 **4分钟** 。

在时间走动至第**9分钟**时，屋外传来警鸣声，所有尚处调查的调查员过一个聆听检定决定是否听见。此刻的调查员必定还在调查或行动的中途（所有耗时皆为偶数，所以第九分钟调查员必定在行动中），请守秘人提前计算预算量，无需直接告知调查的成果，由调查员自行选择，可选择中断当前行动立即撤离，但行动失败，也得不到行动检定完成后的成果。

**根据调查员“总共”用时，有以下几种情形**

**恰巧在第10分钟结束调查或行动**：

就当调查员刚结束眼前的调查（或行动），突然传来大门抨击声，紧接着是急促的脚步声，3名警员举起警枪指着调查员们大喊：“警察！不许动！！你们在这里做什么？！”假如没有意外，第一位警员会开始呼叫沟通增援及法医，另一位进行现场排查及监督，剩下一位开始逐一质问调查员：a.关于现场这具尸体是什么情况？b.在这的目的是什么？c.你们是否就是光顾过此的惯犯窃贼？询问过程中，警员会要求搜身，假如调查员被发现携带着像是凶器的黄金打火机，警员将要求调查员等待增援到来，给所有在场者检验指纹。要是打火机上的指纹在现场对比后与调查员相符，一阵讨论过后，警察将认为有必要带所有人去警局审问，调查员也将进一步陷入圈套之中。若调查员没有让警察有额外怀疑的理由，经过合情合理的解释，也能尝试说服警察不带你们去警局，只需现场提供口供即可。调查员离开时，暗暗察觉到身后被人警惕地盯着，看来这段事非不会就这么轻易结束。（P并不会被怀疑或带走，因为警员已非第一次见P）

**还没有完成调查或行动时间就超过10分钟**：

同上，区别在于调查员尚未完成当前的调查或行动，会因为警察的突击而中断失败。

**在第9分钟时决定离开现场：**

与P打招呼分别，匆忙下楼后，只见门口的保安正和一位警员交谈。保安见你们下来，却并没有说什么，但警员却叫住你们，问：“我们是警察，请问你们有去或经过第三层吗？”也许调查员决定撒谎，警员会用心理学鉴定判断真假，没有判断出调查员是否撒谎的话，只好放走了。要是判断出撒谎或是承认去过，警员会问调查员有没有注意到异常状况，像是住户家门大开、翻找声、破窗破门声。不管调查员怎么答复，警员都会要求调查员的联系方式，解释日后可能还会需要协助，目送调查员离开。

**在前8分钟内就结束调查离开现场**：你们轻松地离开公寓。

离开公寓大门时，保安也未加阻拦，该是时候讨论接下来的行程和计划了。

**【地点时间流逝：直至离开小区，总共两个小时】**

**\*门匙诅咒纹章：**

这是一件特殊信物，也是一件工具。这是一块由奇异形状图案构成、掌心大小、轻薄的金属片。纹章紧密联系着纹章来源者的意志，会在入睡（昏迷或是被打晕都算为“入睡”）后 **与犹格·索托斯产生共鸣，陷入梦境**：

“在一片一望无际的平地间，四周缓缓升起奇异白雾。白雾构出无穷无尽的形态，你在其中竟能看见自然界各种动物、植物，微生物；当中还有更多闻所未闻见所未见之物尽入眼帘。在此中，曾所熟知的事物不过沧海一粟。白雾渐升，不禁抬头一望，却只见万千星光闪耀，似乎一切事物皆无处遁形。你直面苍穹，感觉好似要被漫天虹光照穿，与四周的白雾一并归散 san check（2/1D6+1，克苏鲁神话知识增加失去值）。当梦醒之后，却再也想不起梦中的景象，只觉好似隐隐做了什么噩梦。随着梦境次数越多，持有者会在梦中感到自己与星光越发靠近（每次入睡都进行相同的san check），直至自己也成为了星光的一部分（san值为0）。”

查看纸条解答，拥有者可以得知一种特殊的法术信息，并了解自己能得以借用纹章的制作者去施放这种特殊法术且无需任何代价。这是一种衰弱化咒术，被施咒者下一次的行动检定时，骰值+25（总值超过100时算作100，大失败）。但法术一天只能使用4次，仅能对人类及不完整人类使用（譬如食尸鬼及混血深潜者皆算不完整人类，纯种深潜者与人类无关），且无法对De使用（他为纹章制作者的其中一员）。掌握该咒术者只需手触纹章，注视目标即可成功施放。所以在需要使用时，调查员只需单独告诉守秘人他这一行动即可。但每次使用，守秘人先投一个暗骰，检定施术者的<DEX+25>，以此检定施术者是否会被周围的人发现其施术行为，假如在公共人数多的场合或夜晚昏暗场合，则假意暗骰，默认成功。被施咒调查员的情形描述：你突然感到浑身乏力，萎靡不振，好像精力被抽空，下一次的行动检定，骰值+25。根据调查员不同的行动，守秘人可以依此表述更具个人风格的情节场景。像：你刚瞄准，眼睛就进了砂一样不停眨眼；你才静心思考，却耳鸣不止。施咒者的暗骰检定失败时有额外描述：环顾四周，只见XXX（施咒者名字）正用恶毒的眼神注视着你，你不禁寒毛直竖。法术效果并不推荐使用惩罚骰机制替代，劳请自行斟酌。

**\*后背的烙印：**

身负烙印者，可以接受使用克苏鲁知识解除烙印诅咒，但每一次检定失败减少1点HP上限。如不消除烙印，每一次入睡（昏迷或是被打晕都可算为“入睡”）都会被梦境所引领。

**第一次入睡，回望40亿年前地球上的光景**：

在那渺无边际的绿色海洋之中，在那稀缺初起凹凸不平的陆地之上，空气中弥漫着恶臭气息，墨黑色天空怒鸣不止，孤身到此的你只像片小小树叶在这股狂风之中飘摆不停。在你冷静下来停稳脚步，仅刚抬头，竟见此种地狱之境里竟然还有恶魔存在：一群悬浮空中光怪陆离的球状怪物舞动着触手，像是在搬运碎石，又像在搭建什么。它们韧皮上的光散布周身发出流彩的光晕，那灵活舞动的触手无缝不入探向各处各物，还有布满身躯的眼睛不停地转动着望向四周，似乎一切事物都无处匿形。下一刻，它们就像发现了你，发出难以入耳的古怪韵律。正当这股声音在脑海里嗡嗡回响，脑浆都将迸裂之际，梦醒了 san check（2/1D6+1，克苏鲁神话知识增加失去值）。

**第二次入睡，将梦回10亿年前地球的南极之上**：

一片茫茫白的雪地冰山丛中，一栋栋奇异形状的建筑有规律地拼凑在一起，形成了一个壮观的巨石迷宫。然而迷宫此刻却已然坍塌过半。只见有穿梭其间的筒状带翼生物不止逃窜，它们尖细令人不适的悲鸣回荡在群山，而追逐者，正是你曾于40亿年前曾目睹的恶魔。就在这时，城市正中央耸立的白色巨门发出炫目光芒。再下一个瞬间，门中有两只个头更高更大的展翼圆柱生物走出，并用它顶部的触手举起一块难名其状的符印朝向了侵犯者。那被举的符印不断变换着形态图案，时为像五芒星、松叶、十字，尚可辨认；更多却是描绘不清，无从想象的飘动轨迹。逐渐消失的光点遵循着难以琢磨而又深藏奥秘的奇妙规律逐自重现，即便世上最出色的密码学专家看见，也难恐惊叹摇头。符印闪耀着像似有无形的光在刹那间照向在场所有的恶魔，这些丑陋可憎的怪物竟发出尖锐令人抓狂的嗡鸣声，身体越发变得透不可触。突然，当中一个用其所有眼瞳望向了站在半山山崖上的你，正当你惊恐颤抖，梦却已醒，难忘此惊世骇俗之景的你 san check（ 2/1D6+2，克苏鲁神话知识增加失去值）。

**第三次及更多后入睡**：

在一片浓雾之中，不知是被什么追赶着，你无助地奔跑。但不管怎逃，前方依旧是模糊的黑影，来自背后的压迫也越发沉重。终于，疲倦不堪的你停下了脚步，眼前的景象竟也清晰起来：一群群衣衫褴褛的人跪在满是碎石的贫瘠之地上四处爬动，在他们背后正是那长满触手的可憎怪物。猎食者像在驱赶猎物般舞动着触手，那些像水蛭一样的触手时不时吸允着地上的“蚜虫”。突然，你被后背的一股劲推倒落地，刹时腿上发出的灼烧感让你站立不起。你恐惧着颤抖着，怎么都不敢回头，只好绝望地向前爬去，直到疲惫感袭上身来，扑倒在地······ 你倔强地将眼皮牵强睁开，发现自己已满身冷汗躺卧在床 san check（2/1D8+2）。

如果因为梦境扣光san值，将永远被留在梦境之中。如果被烙下烙印的调查员出现检定大失败，守秘人可以考虑用合适的方式让该调查员入睡以作为替代惩罚：你不经意间摔倒而撞晕过去；疲劳和困倦让你打起了瞌睡；同伴的失手将你击晕在地......等等。

**注意：**

P无论如何都不会离开这里，即使发生争斗。在调查员离开后的当晚，P就会迎来他尚且清醒时的最后一梦。

**位于城镇中央的旧商业中心**

**路程时间提示：从咖啡厅出发或从城镇西面出发，都是花费半小时。**

城镇的中央本来应该是人流涌动的最多地方，但在此时哪怕是个大胖子走来，也会被这空气间弥漫的冷清感冻得哆嗦。居住HL超过2年的调查员能依靠常识获知信息，而未曾居住那么久的调查员能通过手机（图书馆使用技能）查询资料。回忆（查阅）的人想起（得知）原商业中心地处城镇中央、道路四通八达、寻求合作更方便快捷，各商务企业都纷纷买进入驻。但8年前，各个公司内部高层的丑闻内幕突然如雨后春笋般爆出，自杀与离职的事件越来越频繁，具体情况还未等查清，好像大部分企业就已经嗅出了危机，接连撤走了该处写字楼的职员雇工，还剩部分未收牵连的普通民宅和政府机构尚且存留。

你们漫步在无人大街， 突然被前方一座大厦门口处的声响吸引，靠近过去。一阵吵闹，一个女孩被几名保镖模样的家伙推开，女孩正好撞到你们身上。

“Boss已经讲过，请不要再影响我们。” “哼。”

你们可以看到那几个保镖虎背熊腰，不像是你们可以对付或讲理的对象。保镖和女孩对视了一会，离开了，留下女孩一人。你们看完戏，女孩也看向你们，片刻无声，还是她先开口打破了沉默：

“没什么特别的啊，就是和公司有点金钱观念的矛盾，一言不合就被赶出来了。 ”

面前调查员的身份女孩D已大致猜到，因为这不是她第一次与调查事件人员相遇。但在坦诚相待之前，她想要确定这一次与过去又有什么区别——过往一次又一次失败，D看着接触者一次次失败、一个个“消失”，内心越发感觉失落，也许从一开始就不要理会不是更好吗？她想要了解这次相遇的调查员能走多远，更想确定自己还是否有信心继续。若调查员不能敞开心扉与女孩交谈，她恐怕就不会给予调查员任何帮助，只想离开这里。之后有关D的所有事情都不发生，所有提及女孩D的事件情节全部跳过，默认她已经离开HL。D无论如何都不会透露自己的真实名字。她好似表现得玩世不恭，其实是对调查员信心不足，因此在面对调查员提问时未必是真心回应。调查员若能够真诚的表达自己——调查员未必需要用流露伤心博取同情的方式打动D，只要守秘人认可玩家身为一位具备说服力的调查员饰演，就可以受理。下面有一部分可能发生的谈话仅供参考，难以预料各种调查员的言行举止，可能要准备好随机应变。

**1.当调查员简单自我介绍后**：

“干嘛看着我，我又不是NPC，我要为什么傻愣愣地向你们坦白身份自我介绍啊。”

**2.有关公司内部的工作**：

“偷偷告诉你们，这家公司有几十个‘销售经理’，他们可忙了，但其实也不怎么忙，毕竟不需要天天上班，只要达到公司指定要求就行了。”

**3.关于这座大厦**：

“反正我只知道这里地价挺便宜的，要是我能和政府的人勾搭上，我也想在这里开公司当老板走上人生巅峰！”

**4.是否了解附近失踪案件**：

“不知道......毕竟,很多人都不会去操心与自己无关的东西吧。 ” 心理学能发现对方言语有些过于强硬，是不是在掩饰自己的谎言呢？

**5.当调查员表示自己是来找失踪的亲友**：

“或许不是你们找不到他们，而是他们不想被你们找到呢？我的确没见过你提到的人，不过你可以留下电话，要是以后我知道了什么一定会通知你的。”如果调查员此刻就此打住，选择离开找其他线索，也同样当作调查员表现失败，关于女孩D的事件全部跳过。如果不希望关键剧情就此错过，想再给机会，下述为引导相关参考——你们转身离开，才没几步，有意无意回头看了一眼，却发现D还留在原地双手紧抱，神色冷淡，默默站着。调查员转身问起，D却不会正面应答，只反问：“怎么？还有事吗？”

**6.当调查员察觉出D了解失踪案件却不愿坦诚相待**：

“好吧，我当然知道这里发生过失踪，因为我被警察问过话了！他们不希望我对别人过多讨论相关事情，而且我确实也没见过失踪的人，所以帮不了你们。”此时用心理学，能感觉她讲的应该都是实情，但似乎还有所保留。

**当调查员的真诚使D认可，她也以真诚回应**：

“嗯，没有对你们说真话真的很抱歉，我只是不清楚你们是怎么考虑的。这事很复杂很危险，我不希望有人作死...... 但如果你们还要坚持深入，明天上午11点的时候请再来这里吧，我会在那等着你们。”她指向大街不远处的一个拐角口，“到时候我会向你们解释更多，还会有一些安排。但要是这些要求你们感到不耐烦了，那就当我们现在没见过面，再见吧。”

调查员此刻再问更多也于事无补，说服、恐吓等类似技能也将无效，D眼中坚决的神情能让人感受得到这就是她此刻最重要的抉择。调查员接受后，若还问D的名字，“谜题解不开，又想解开，你才会忘不了。”说完，她挥手转身离开了。此时确实可以跟踪D，但即使跟踪成功，调查员只会发现她独自回家，这里离刚刚的M大楼不远。对于那些没有被允许就要硬闯民宅的调查员，请给予一些合理的惩罚作为警示。

此时的调查员除了离开旧商业中心，显然还有一些选择，比如调查刚刚女孩D离开的M大厦。M大厦门口被2名身着白礼服的门卫看守，调查员或许会尝试与门卫交涉，但无论调查员提出怎样的请求门卫都不会应答，只会回复：

“这里是私人场所，没有出示正规证件的人不得入内。”

硬闯入内并非完全不可能，调查员除了要战胜6~7名警卫人员外，还将面对10分钟后到场包围的警察。硬闯失败而投降的调查员，将被赶至的警察抓往警局，后续情节查看第一天的警察局地点。依旧坚持不投降的调查员如果能逃离战斗闯进大楼内部，进入S结局。

除去调查M大楼，调查员还可能继续在附近徘徊以寻求其他线索。然而四处徘徊的调查员并不能发现任何有用的线索，只能空手而归，但对另些人而言却不一样了。调查员的来访引起了潜伏在此的打手注意，他会一直尾随调查员直至这一天结束。要是调查员今日分别之际还没有发现这位尾随者，那将强制进入特殊事件1**\***（在第一天结束前处记有其具体情节）。每一次调查员结束一个地点准备离开，全员都获得一次机会进行半值的侦查检定。侦查成功的调查员能发现这个鬼鬼祟祟的人一直在偷偷跟踪你们。调查员可借此出面对峙，他才会不得已逃走。

**【地点时间流逝：不管调查员如何选择，都将花费两个小时】**

**城镇中央的警局总部**

**路程时间提示：同区域移动时间忽略不计，其他区域到这都是半小时。**

警察局显然不会是调查员的必经之地，进警察局原因或许有以下几种情况：硬闯M大楼被警察逮捕、主动来询问失踪案的线索、被怀疑与公寓杀人案件有关被带来。如果调查员因其他行为被抓，那只能请他（她）来监狱里面壁了。若所有活着的人尚未解决事件就都被抓入监狱，B结局。

**来询问情况**：

若是调查员以报案人的身份来访询问，不会得到任何有用的线索，咨询处的女警员只是像条件反射一样回应：“请您耐心等待，我们已经开始调查，等掌握具体情况时就会通知您。”若调查员当中有侦探，他回想起曾从渠道得知这件案子被托给警部的特别行动小组去调查，凭自己根本无从了解具体信息更无权深入。显然只是白跑一趟，但时间却不会为怜悯而留步。

**【时间流逝：花费半小时】**

**因硬闯M楼被抓**：

鲁莽的调查员不会有好下场，警察表示你们为自己的恶劣行径负责，扣上带去警局。一进警局内，你们不免感到有些怪异，偌大的警局里几乎没有人在办公，难道他们都出去执勤了？你们一伙人被一起带进一间问讯室，接着警察这么就离开了。（图？）调查员无论再等多久也不会有人来，要是去检查问讯室的门就会发现门根本没锁，走出来也没人看着。（要是调查员愚昧地选择等下去，那么到明早就会被警察不闻不问地推进监狱，B结局。）调查员确实可以暂且安心地离开警察局，门口的看守根本不理会，但从明天起，所有调查员都会被全城通缉。可以运用一些方法暗示调查员这一信息，能让调查员越早知道越好，因为之后的旅程调查员将变得无家可归，也不能入住旅馆，购买商品必须使用现金。这个特殊情况可以旁敲侧击地告知玩家，毕竟调查员再被抓到就只能到此为止，进入B结局，也未免太扫兴。在调查员被通缉后，可以适当加戏营造氛围，比如在第二天即将结束时告知突然有警车路过，假意进行暗投（可选项）。在调查员想做出格行为时，可以善意提醒一下，让他们知道自己已被全城通缉，恐再生事端就得锒铛入狱了。

**【时间流逝：花费一小时】**

**因公寓杀人案被带来**：

警车上沉闷的气氛使人压抑，所幸没多久你们就到了警局。大家各自被分开到指定的房间单独问讯，你们在被问讯时能明显感觉出两个警员态度的恶劣。他们接连不断甩出提问让人应接不暇，当你不知过多久才等到结束，离开房间时早已疲惫不堪，刚刚的问答早忘一干二净。其中嫌疑最大的调查员（之前的可疑度决定）最先被问讯完，离开房间时投一个聆听，成功后：你竟碰巧听见走廊外传来铃声，闻讯望去，一个急促的身影没入洗手间，你偷偷靠在洗手间门外，牵强听见了里面的谈话声：

“不要再拿这件事压我！我已经第一时间和你汇报了...... 我知道怎么做，也早就准备好了，等他们要走，我就以袭警逃跑的理由直接进行抓捕，这样的方案你满意吗？”

交谈声停，你匆忙离开，但刚刚偷听的话不由让你心生疑虑。不管调查员是否察觉危机的临近，他们已经没有其他选择。当所有人集合在警局门口准备离开时，突然听到背后传来喊声：“我被楼梯死角袭击！有人抢走我的配枪，拉警报！”

话音刚落，XXX（射击技能最低的调查员）不经意把手伸进好像装有东西的口袋（或裙裤后背被透明胶贴上），冰冷坚硬的触感让你一下把它拿上了手，居然正是一把手枪！百口莫辩的你们只能做一件事——跑！（被抓进入B结局）

你们刚逃出警局门口，身后就传来警报声。看来已经没时间了，但大家刚刚被审讯完，此时又已入夜（当前时间：被审讯直到结束，原时间+2小时），难免感觉精力疲乏，进行一个意志检定来振作精神。精神振作起来的调查员可以进行灵感检定，思索如何走出困境。检定成功者迸发出灵感火花：你回想起城镇中央的夜市，几乎每晚直至凌晨都人流涌动。大隐隐于市，要是你们挤进夜市的人海之中，警察也不可能在没有请示的情况一下展开封路盘查的行动，所以很有希望在今天躲过追捕。

调查员要是没能想出方法，那很可能将进入B结局，所以检定失败的话，酌情考虑再给机会让调查员进行一次智力检定看能否获得提示。允许调查员使用其它不同的方法解决，只要合情合理即可。有了目的地的你们可以毫无顾虑地向前狂奔，警局距离夜市不远，不过才跑几条街就到了夜市大街。繁忙的夜景莫名使人安心，再回头看向来时的路，早已被人海所淹没不见。调查员现在是时候静下心考虑将来，时间已经很晚，可以提示让调查员去公园或者有座椅的地方休息一晚，回家或者去旅馆的风险太大。但要是调查员执意回家或去宾馆睡觉，过一个幸运检定，成败决定警察有没有闲工夫去搜查住址或旅馆网络上报的登记记录，幸运失败的调查员逃不过被抓的命运。

关于在警局中被迫获得的警枪，是一把普通的六发左轮手枪，弹夹填满。追捕的警察若被攻击，会有更多增援，城市的士兵也闻讯出动进行封锁，那时调查员就真无路可走了。

**【时间流逝：被审讯用时两小时，逃跑半小时，总用时两个半小时】**

**城镇中央的公园**

少有人来往的公园已许久没有清洁工打扫，不过反而因此不必担心被检举报案，可以放心休息，不过这里蚊虫很多，而且睡椅子容易脖子疼，恐怕会是“难忘”的一夜（可任选合适惩罚，放过有认真扮演的玩家）。但还有一件奇怪事，恰巧在场所有调查员想找的失踪者按网站记录都是在这里失踪。大多失踪者失踪的地点按网站记录表示，应该各地区都有，所以这只是机缘巧合吧？调查员可以四处搜寻线索，但绝不可能有任何收获，只会浪费时间。

**【地点时间流逝：休息离开具体时间由调查员自行定夺，搜寻公园中失踪者线索会花费一个小时】**

**第一天结束前：**

**特殊事件1：**

在这一天结束之前，可以为了限制调查员漫无目的地闲逛，让调查员遭遇该事件；若被旧商业中心的打手所追踪且尚未摆脱，必定会遭遇该事件。正当调查员前往休息处的路上，突然看见迎面走来3个身穿白衣头戴白色兜帽的人。如果之前有幸见过偷偷追踪的家伙，那你就能发现3人里带头的那个正是他。还未等调查员反应，打头的人已经开始掏枪，看来已难逃一战。要注意，如果调查员是独自遭遇特殊事件1，那么应该适当降低战斗难度。袭击者并非在以死相搏，受到较重的伤或同伴被击倒都会使他们决定逃离现场。只有身穿白衣的调查员叛徒借此成功解决同伙后，余下自己和袭击者，袭击者才会告诉背叛者请明天去TM大楼顶层领赏。击败的袭击者若被审问，会告知调查员，今天这一天他的同伙都会搜寻调查员，别以为打赢了自己就可以闲庭信步悠游自在了。对于不信邪的调查员可以再赠予一场相似的战斗。

**【时间流逝：可忽略不计】**

**关于购物：**

调查员如需购物，结束前的这个时间点就是最佳机会，之后不允许随意在移动期间购物，如提出需要购物，默认为搜寻及挑选【额外花费一个小时】。

**第二天**

提示：假如调查员已经被警察通缉，那现在起就不能用手机来彼此联系（频繁多次使用手机的调查员不必留情，进监狱里玩自己的手ǒ手ō吧）。这一天，调查员可以去的地方较多，城镇的东南西北各个方位哪怕没有目的地，也可以选择【自由探索】来前往。当调查员迷失调查方向、或有闲余时间无所事事时，可以建议提出让调查员选择【自由探索】，不使剧情推进卡壳。凡可【自由探索】到达的地点，地点标题前皆有提示。同一方位的多个【自由探索】点先依据地点标题先后顺序，再决定每次将要前往的目的地。在这一天，无论何时，只要同伴全死，叛徒都能得到纹章中声音的暗示，前往TM大厦，进入S2结局。

**城镇中央**

**旧商业中心**

**在第一天与D有约的情况之下**

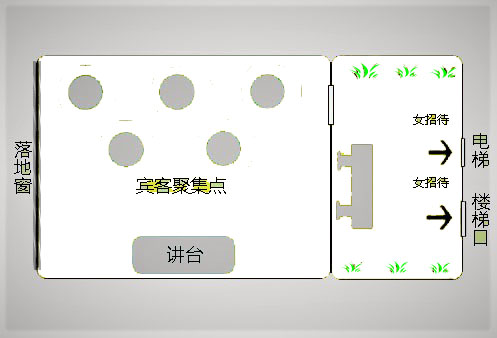
遵守约定的D如约在11:00出现（D会等迟到的调查员一直到13:00）。眼前这个女孩微笑向你们招呼：“你们来啦，昨天我还没有向你们自我介绍，我的名字叫F。”若调查员已经被通缉，D会不忘提醒一句：“你们要小心，要是被抓了就再也没有机会继续调查了哦，记得关手机，连电影不都这么演吗？之后需要的话可以藏我家没问题。”此刻起默认所有在场调查员都已获悉女孩家的地址，就在旧商业中心附近。

“我想就不拐弯抹角了，你们要找的绑架犯就是这座大厦。 他们很有手段，不管是警察还是市长、有钱的人有权的人，他们都管到了。不过也没听起来那么可怕啦，都只是为了攀关系搞金钱，要是你抓住把柄，公开罪行，其实那些家伙都会跟他们撇清关系，谁想陷入丑闻纠纷呢？这听起来确实有点超现实，他们到底是怎么做到这些确实奇怪。不过我所知道的，是你们可以进去偷件东西，他们恐怕就会发狂，那是块石头。你们也不用担心这块石头会是什么值钱东西而良心谴责，我亲眼所见，他们先前买到手可是分文未花，所以你们现在零元购买难道不行吗？他们十一点半要进行一个盛大的集会，这就是你们的机会啦，可惜我没有办法给你们邀请函让你们可以直接进去，所以这个问题只能交给你们喽。以上就是目前的计划，只可惜我已经被拉上黑名单了进不去。其实，我也不想巴拉巴拉的说个不停，所以不要埋怨我不讲完啦，时机到了你们就会明白的。嗯，你们可以不相信我，但如果愿意相信，就为你们自己选择尝试一次，好吗？你们觉得呢？”

若是问起事后会合点，她叫让你们安心：“我会一直在这个拐角里看着，放心吧。”调查员或许会对石头表示疑惑，但是D只表示只要见到就一定会知道是它。

调查员该思考如何进入大厦而不会被赶出。路上时不时有手握邀请函的人走来，或许可以对他们下手？若调查员对宾客套话成功，能得知这是一个商业投资聚会，至少表面上是如此。到来的宾客大多都是普通投资者，所以不能指望从他们嘴里了解更多。TM大厦门口有2位警卫看守，强攻不行，也许能智取？（强攻的调查员只会遭遇与第一天硬闯相同的S结局。）警卫一直保持警惕，无意义的谈话只会让他更不放你们进去。如以正规方式参加聚会，警卫会请你们搭乘电梯去第8层（共9层），电梯内有电梯服务员确保宾客到他们应该去的层数。

**第8层：**

****

电梯门开，两旁有女招待迎宾，金壁红帘配青瓷白砖，旁人皆西装革履，这或许让休闲装扮的你们此刻到来感觉略显尴尬。调查员此刻起的所有行为都能被MS的boss得知，包括任何隐蔽举动。调查员如有手段跟在场宾客对上话，或许可以得知他们是来商讨入股聚会举办方MS公司。MS公司并不是个广为人知的私企，它从事提供各种信息资料服务。调查员若谈吐表现高明（或者骰子表现出色），某些宾客或许会告诉调查员一些更私密的信息：

MS公司手段不简单，总能提供各种私企拥有的保密资料、政府尚未发布的信息，而且没有任何泄露源在事后被发现，你也找不到MS公司任何不合法行径，也许，算得上MS公司唯一不合“法”的地方只能是知道的太多。对于特别石头的信息，在场宾客并没有人了解。调查员不太应该错过靠近楼梯口，因为那里将是下一步剧情的推进点。当你走到紧急出口处，看守的门卫叫住了你：

“先生（女士）有什么事吗？这里是楼梯口。只有789层楼为我们公司所用，所以您有需要请搭乘电梯，我们可不希望您走失在其他楼层了。”

门卫会回答调查员的正常提问。关于第7层他将如实回答那里是公司的杂物室，一向没有人在那里看管，也没有去的理由。关于第9层，门卫会反问要找谁，第9层是MS公司高层的办公室，也包括boss。告诉要找的人，他就会用对讲机帮忙通知。不过如果想找boss，门卫会提醒调查员到了中午12:00他就会来第8层，或许那时候就有机会找他谈话。对于特别石头的信息，门卫不清楚。门卫所有回答都是实话，毕竟这也是他这个层次所能知道的信息了。门卫是不会让调查员轻易通过楼梯口去其他层，或许可以提示给予一点帮助，用对话来分散注意力？又或者有办法把他支开？调查员可以用走楼梯的方式，下往决定去的那一层。

**其余楼层的探索**

**第6层及以下的楼层：**

这些层的确都是空层，调查员来这里搜寻只会白费力气。当你们走回楼梯时，只见一早警卫就在这等着，他们面带微笑强制“邀请”了你们回去第8层参与公司演讲。（时间跳到12:00）

**第7层：**

****

此地无银三百两，既然门卫说这里没人看管，说不定反而是关键地点，抱着这样想法的你们走进了这层楼。调查员推开楼梯口的安全门，映入眼帘的是一个地板满是脚印灰，无人看守的走廊。仔细观察四周，可以预想这里的清理工一定还在罢工抗议。目测看来有不少的房间，粗略扫过，只见门上有门牌标识，只需稍稍依靠一下调查员的智力（检定），不出意外的话（检定成功时），厕所、食物储藏室、家具存放室等不相关的房间都可以直接排除，只剩杂物室和一个没有门牌标记的房间有搜索价值。

**杂物室**——一入杂物室，只见一堆堆纸箱层积在一起。箱子里都是些废弃的办公用品以及旧文档，没人能找到有价值的东西，除踩狗屎运的调查员（检定大成功时）。当你搜查完准备离开，却一脚滑倒，狠狠的摔在地上（HP-1）。正当你愤怒地起身寻找是什么竟敢将你绊倒，一张奇怪的纸吸引了你的注意。上面布满歪歪斜斜的字迹：“我看见它了，我看见它了，我看见它了！...... 死寂时生生即是死哈哈哈哈哈哈哈！”这张不明就里的纸张就这么孤单的被落在这。

**无门牌标记的房间**——没有门牌标记的房间在这显得格格不入。门一推就开，但你们所能看见的就跟这房门一样只是空无一物的四壁。正当你们决定转身离开之际，留在最后的xxx（调查员）却突然被猛烈抽打在地（HP-1），一只诡异恐怖的怪物已然出现在房间正中。假如调查员已经在西区高级公寓里见过某个房间正中的雕像，又或身负烙印入睡，那对眼前的怪物会有几分熟悉感，但它又确实不完全相同。当这是调查员与它第一次的约面：那股漆黑在这苍白的四壁之中更显深邃，一只又一只不自然的瞳孔堆砌其上像是在用眨眼来不停互相排挤，这股黑色脓液溢出的触手填充着整个空间，已被包围步入虎穴的你们 san check（1/1D8+1，克苏鲁神话知识增加失去值）。开战前夕之际，叛徒能听见从纹章处有声音传来：“这是最后一次的机会，错过，你就不会再有了。杀死身边这些碍事的人，为你自己。”叛徒该考虑“鱼亦熊掌”，必须作出选择。拔刀相向自己的同伙后，失败，将被濒死的怪物一并带入那片虚无（此即叛徒的最后结局）；如若成功得手将前往S2结局。艰苦作战后，你们杀死它，布满墙壁上的血肉逐渐消退，余下一堆人类的白骨散落四周。检查白骨，若检定成功，可发现之间还留有两把枪，用图书馆检定或之前曾在警局获得过警枪的话能立马察觉出这两把是警枪（弹夹子弹数量1D6决定）。历经此景，你们也已无心再探寻，只好回往第8层。（时间跳到12:00）

**其余无关房间**——用于耗费时间，两次进入无关房间的话时间直接转到12:00，循声而来的警卫将强制带离调查员回第8层。在无穷无尽的警卫面前，反抗毫无意义。（时间跳到12:00）

**第9层：**

****

没有良好的话术哄骗，调查员是过不了消防门旁的门卫的。一进来，只遇见茫茫然的办公桌一间并一间，着实让人有些许困扰。不过很快你们就发现留守办公的只剩一个人，C女士就坐在消防门附近的办公桌上。听到脚步声的C女士头也不转，停下手中的笔急忙伸手递过来一张纸：“麻烦把这张通知赶紧放到13号桌，他已经一个星期没来报告结果了，让他赶紧滚！”接过通知的调查员向她提问也于事无补，C女士只是低头作业着无尽的纸海。无可奈何的你们循着牌号走到13号桌前，只看到桌上正中央放着一个白色木漆盒，你们理所当然地打开了它，理所当然地得到了 什么都没有 。一个空盒子，失踪一个星期，侦探情结上头的你们还想不到答案吗？想不到没关系，你们还欠缺些。侦查13号桌，桌上还留有才完成一半的文书工作，倾倒在桌下的咖啡杯还剩有咖啡的污渍，不过走廊明显已经打扫干净，试问那家公司会有一个星期都不打扫一次卫生的呢？线索好像断了。所有调查员此时灵感检定，检定失败的人毫无思绪。

检定成功后，像是灵感的女神在牵引你的思绪，让你看见了答案扣人心弦的隐秘处（全程根据下述内容引导，直至完成）：你突然领悟，如果抓捕者已经得到了盒子里的东西，那为什么不把盒子一并带走呢？把东西留在盒子里再带走不是更方便更安全吗？所以盒子里的东西抓捕者一定没有获得。那东西会在哪呢？假如你是受害者，你面临人赃俱获之际，你怎么办？应当把赃物藏起，提出要挟，留存生机。那藏在哪？先以最简单情况的假设起，假设物品价值特殊，只有受害者和抓捕者能理解。东西当时并未被找到，人就被抓走了，结合前面猜想，受害者当机立断提出东西已被隐秘藏起，所以抓捕者应该会直接抓走受害者，去其处所后审问交易，抓捕者就没理由搜查除13号桌以外的地方。因此紧要关头，只要把这个“其他人都不理解其价值”的东西直接偷偷扔到走廊角落里就行了。掉落在地的失物被捡走，也许会有公司的职员看见而捡走，也可能会被其他外来人员碰巧带走，但最值得考虑、也最容易验证的，应该会是它被清洁工存在了公司失物招领处这种可能性。

去询问消防门的门卫失物招领处在哪，门卫当即回应：“所以你们在帮C姐找东西吗？哦，确实最近清洁工有捡到些东西，一切遗失物都放在我安排的档案柜里，这就带你们去看吧。”门卫打开了7号档案柜，一堆圆珠笔，些许挂饰耳环，还有一块奇怪的石头**\***就静静的放在角落。石块拳头大小，看似未经雕琢，外形却透露着如同黄金比例般优美。仔细测量各部分，却怎么都测不准，每一次得出的长宽结果都与上一次不同。虚眼一望，其灰色外壳隐约间散发着幽光，细看下去，却又怎么都说不准到底是什么色彩。此前因烙印进入过第二场梦的调查员只能回想起自己对它有似曾相识之感，使用克苏鲁知识无效。门卫看到它，说：

“啊，这玩意就是那个很多人喜欢的什么来着？哦，手办对吧。哎，也不知道是谁的，那么久都不拿回去，放这怪占地方，你们喜欢的话直接带走吧，反正也没什么大不了的。”

调查员不一定要按模组上述给出的推理来获得奇怪石头，但漫无目的的随便乱找是不可能在有限的时间内找到并打开存放奇怪石头的档案柜的，只有使用合理的搜寻方法才给予认可。调查员若检定失败，又不能想出手段解决，时间将流逝至12:00，被安保强制带离去第8层参加演讲。能发现公司boss的办公室，可以了解到公司boss的名字：De。但除此之外并未更多有用之物了，正常反派怎么可能把重要信息物品放在随手可盗的地方呢？回第8层参加12点的演讲吧。（时间跳到12:00）

**第8层，正午12:00演讲**：

临时讲台站上了一名西装革履的中年男性，四周的人像似回避般挪空了位置。从臃长无趣的发言中，你们了解到这个公司即便不常获得充足资金支持，却一直不曾上市公开。这次集会的目的也并非需求更多的投资，反是一场感谢会，感激不少特别支持者的鼎力相助。

“在新时代来临之际，你们的贡献将定能得到丰硕的回报！”

掌声中演讲结束，正当大家这么想，忽然，演讲者用手指向（任意一位调查员）：

“除了你！我怎么不认得你，在座中无论哪一位都和我诚心交识，可是你我却从没见过。你是其他公司派来的间谍！？”被指出的调查员如何应对这种场面，只看其表现了。恰到好处的话术也能解除“误会”；这名调查员若表现失常或者直接摊牌，不立马就逃将会被四周自告奋勇的宾客给抓起来。对抗或袭击讲台上的中年男性的话De将从后台登场，进入S结局。被抓的调查员将在其余调查员离开该地点时会被杀害。此时，若没有去过第7层与触手战斗，叛徒能听见从纹章处有声音传来：“这是最后一次的机会，错过，你就不会再有了。杀死身边这些碍事的人，为你自己。”叛徒该考虑“鱼亦熊掌”，必须作出选择。叛徒成功杀死同伴之后，进入S2结局。逃跑脱离并非难以预想，调查员位于第8层，演讲处旁就是落地窗，但离地20米的高度难以忽视。从电梯逃离不切实际，一旦进入就会被断电困死。可从消防门处楼梯下楼，第8层的警卫虽已撤离，但在入口层门口却留有7名警卫阻拦，战斗每拖3轮，就会有一名新的警卫增援加入战斗，不击败或制服全部敌人是无法直奔大门逃脱的。其他调查员不挺身援助时是不会暴露身份可以安全离开，但一旦出手，就不能回头了。调查员于入口层陷入困境之际，或许考虑给予一些提示：调查员并非只有从大门才可以逃离大厦，这是一座共9层的高楼。（可从第2层窗户跳窗直接离开。但要注意欧洲等地区应该是在第1层跳窗，因为第0层才是入口层。）

正步离开或急迫逃离大厦的你刚出了大门，就能看到D在远处拐角处招呼。跟着她绕了几个圈，算是确保没人追上，你们就在某个胡同里停了下来。“你们还好吗，没被发现吧？拿到那块石头了吗？”调查员表示失败的话，D显露出些许失望，但并没有责怪：“实际上我也不是很清楚这个石头的具体用法，所以没拿到就算了吧。”调查员表示成功的话，D虽是祝贺，但并不清楚石头的具体用法。无论调查员是否偷到石头，D都会讲述关于石头的主人：“我就是知道它很重要，因为他们为找这块石头花了很多功夫，不过想清楚意义的话，你们应该找下它的卖主G。一个古玩收藏家，住在东区的XD路附近。新闻说他算个挺古怪的人，所以你们讲话小心点。他不单是石头的主人，他跟大厦的MS公司还有别的关系，说不定你们可以从他那获得更多线索。”D故意停顿了一会，然后释然地对你们说：“要是告诉你们明天或许将是世界末日，你们肯定觉得我疯了，但如果陈述所见所闻就会成为疯子，那我就是吧。我其实接触MS公司很久了，他们一直暗地里和某种我认为来自外星的怪物在联系。而且他们要让那些外星怪物统治这里，这样，他们也能荣获奖赏。在大厦旁的TP路那有一个超大的仓库，我偷听过他们的计划，在明天的正午，那里就会是新世纪到来的起点。我一直想做点什么，但或许，人就是会在某种时刻到来时变得太孤单的生物吧。 我知道让你们加入这种奇怪又吓人的事情里其实很过分，但我已经没有其他可以坦白的人了，你们 可以帮我吗？”

调查员接受请求后，D请调查员找到对抗仪式的方法后，来她家集合谋划，为阻止明天的仪式准备。调查员不可能再回TM大厦，身份已经败露，门卫会直接进行抓捕。若想调查仓库，可前往仓库地点。当调查员定好目的地，准备离开时，进入特殊事件2 \*。

**【地点时间流逝：12:30集会结束，调查员成功逃离。】**

**没有与D有约的情况之下**

大厦内部情节实际与情况一大致相同。但在早晨到11:00前，TM大厦门前只有上班时间上班的人。到了11:00商业聚会准备开始，12:30结束。提前11:00之前进入大厦也同样需要手段（合理表现即可），进入后，第7层可以有充足时间调查，不会因为调查无关房间而被安保带离。第8层只看到正在为聚会做准备的员工，打探能获知11:00将开始举行大型集会。第9层情节虽与情况一相同，但没有了以石头为目标的调查员是否会带走奇怪石头由其定夺。已无其他信息的调查员只能离开，在离开旧商业中心之际，进入特殊事件2 \*。

**【地点时间流逝：进入大厦后，每去一层，都要花费一个小时】**

**\*奇怪石头：**

只要调查员见过异界诸神、听过H的解释、或得到收藏家G回答，就将知其名为“旧石”。为方便表述，模组故事后段都统一用“旧石”称呼，但在调查员了解其真名前，请勿使用“旧石”一词。旧石是一种异界诸神所造的工具，能抵消异界诸神对自然法则的**部分**干涉。但旧石唯独无法被个体所使用，而流淌着异神之血的后裔每一员都与其先祖相近，成为独一无二的个体，因而与先祖一样无法使用旧石，也同样会被旧石所干涉。若想使旧石之力起效，唯有面临异界诸神的侵扰和所留痕迹之时，与同族共同触碰，才会发挥它的效力，使异界诸神的干涉几近消除，让异神后裔的躯壳被剥除。同族越多，其力越强，共触者如若尘砂，甚至乎能与异神之力匹拟。旧石为何被异神设计成如此，旧石过往的历史是怎样的，在特殊结局中有更详尽的解释，这里先不深入概述。

**\*特殊事件2**：

正当你们在马路边准备离开，一提着东西的老头一挪一蹭地靠了过来。

“哎小伙子能帮过一下道吗？我这老腰不行了，走不快。就过到对面就好，用不了多长时间。”一时反应不来的你们面面相觑，怎么样？若忽略不帮，特殊事件2就此结束。一时心软的你们还是决定帮这手提黑塑料袋的老头过路。过路上，这老头走步停步，挨个托会，叹口气才继续挪步。正当你们好不容易快到对面人行道旁，叭一响，身旁老头竟不见，转头一看，远处只剩个人影，转眼就跑没了。你们干瞪了眼，没想过人能跑那么快，霎时才反应起自己丢没丢东西。不出意料外，钱包空了，手表也顺了，（若身上并未携带有从大厦偷得石头，特殊事件2就此结束）最关键的那块石头竟然也找不到了。调查员不得不重新考虑当下处境：没了石头怎么办。

当调查员刚讨论完，一个在旁的路人S走了过来，“你们丢东西啦？还不快打电话报警？”若调查员因为被警方通缉而不能掏手机打电话，婉言拒绝，路人S又说："这世道小偷就不能惯着，现在说起来刚刚那个人我好像在附近见过，你们拿手机留一下我的号码，我看有没有机会给你们拿回来。”调查员选择理所当然地掏出手机后，正巧操作屏幕，手突然一滑，手机不见了，抬头一看，人也不见了。

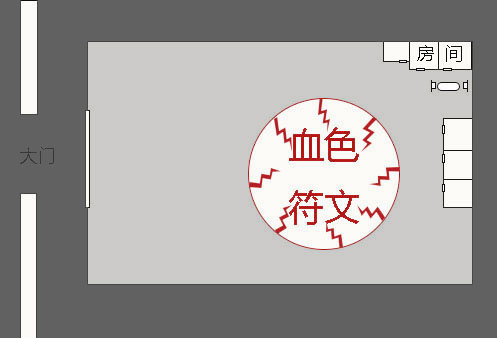
缓了一会，终于意识到于事无补的调查员决定离开时，一个带兜帽的人走了过来。“你们好像运气不好啊，一时不注意就被偷走了东西。”若调查员没有抗拒，带兜帽的H继续说：

“其实很巧，你们被老人偷东西的时候，我正巧瞥见那样东西，应该在你们看来是一块石头的东西吧。你们完全不懂这名为旧石的古物所具备的价值，这绝不是用来交易的商品。不过能了解的人恐怕也不是普通人了，你们若有兴趣，或者你们其实需要旧石的力量，可以跟我去个地方，我想你们或许就能得到想要的。”

调查员可以拒绝，那特殊事件2就此结束。也可以接受提议，这将前往城镇东部的地点——“夜鹰”。特殊事件2只出现一次。可以在遭遇老头和路人S的时候提出防范的想法。

**【时间流逝：半个小时】**

**TP路巨型仓库【可经自由探索抵达】**



一个巨大的仓库周围被大量门卫严格看守，时间紧迫的你们无法考虑观察门卫巡逻模式及换班时间来找到突破口。正面突破要面临数十个门卫（持枪），着实无可奈何。若要乔装身份，也没有确切的目标可行，想以政府职员或是各类特殊职业浑水摸鱼都会失败，被直接警告，再不离开就得挨枪。政府早被仓库所有者买通，不可能有相关漏洞可钻。

调查员穿上得获的仪式教服，经过合理的表演，也能带所有人一起进入仓库。仓库内一片乌黑，随手触摸后开灯一亮，只见一个巨大血色的正圆形符文正印于脚下。符文直径正好36米，探手触碰符文边缘，只留鲜血在手，意图擦拭却只余更多，意识到符文诡异之处的你们惶恐不安 san check（1/1D4，克苏鲁神话知识增加失去值）。对符文使用克苏鲁知识检定成功，能了解到这是一种门的开启方式，这种门超越了时空的界限，甚至能赋予穿越者特殊的性质，性质与材质有关。领悟到消不掉符文后，你们就只好四处搜察。在角落有几个房间，房外有一桌一壶，几个杯子。几处房间内也只剩一摊草席，一碗一勺，若经检查，能肯定有人呆过的痕迹。

调查员可以停留仓库，直至晚上19:00，De会来到木桌前等待仪式开始。关于De的角色扮演，只需清楚De从一开始就知道调查员的真实身份及动向，但无意揭穿，更喜欢话里藏话地调侃或玩弄调查员。既已身穿教服，暗暗嘲弄的De并不会直接对调查员发难。袭击De就要有所准备，De身周的屏障无法用攻击打破，出手还会暴露自己攻击的行径。De不是第一次被刺杀，哪怕在内部也有人曾试图取而代之，所以不到不得已，De是不屑于与调查员较真的。只要调查员不被直接目睹有奇怪举动，谈吐中不过分暴露身份，其所做所为都可以考虑接纳（包括能想出特别手法将De杀死）。与De交谈，能有机会了解到从晚上24：00点起将不能有其他人再作停留，所有人包括调查员都必须离开，任何质疑抵触都是不可接受的。到了深夜24:00，整个仪式场所都会被无形的屏障隔绝，除执行仪式者，其余人都会被推开在外无法入内。两位姗姗来迟的仪式信徒此刻也赶至现场在屏障附近看守埋伏。即使在这个时间段De已被杀死，姗姗来迟的仪式信徒也会接替他继续执行完成仪式召唤。调查员对此只能选择打破屏障，或者提前预料到替代者的存在，并于仓库外伏击这些他们。

**注意**：屏障正常手段无法打破，关于屏障设定见模组剧情最后一段。额外注意：时间从24:00起，在仓库内的所有剧情请移到第三天的“仓库”地点处查看。

**【地点时间流逝：调查完仓库就离开，消耗一个小时；若有其它计划，依据调查员的时间规划决定】**

**女孩D的家【可经自由探索抵达】**

你们来到D家附近，发现这里就在TM大厦附近。除开11:00-13:00时间段，其余时间来到的调查员还能与D碰巧撞见。这一天D休息不用上班，所以很欢迎调查员来她家拜访。坐躺在沙发上的你们边喝着泡好的茉莉红茶，边看屋中摆放的闲暇旧照与窗外流云前摇摆的树杈，近日疲惫感有些许缓解，全员san值回复2点。一些细心的调查员经观察，能发现家中并没有摆放D与家人的合照。

当调查员找到对抗MS公司所举行仪式地方法，D微笑起来，决定给你们办个小小的庆功宴，她亲自下厨，端上了很多口味特别的蛋糕点心和啤酒上桌。D看向大家，表示普通的甜点她已经做过太多太腻了，今天做的都是一些她从没做过的特别料理：脆鸡皮蛋糕，芥末夹心巧克力，煤球松糕，仰望星空派...... 还有很多很多，不一定希望大家吃得流连忘返，但绝对希望大家吃得开心。酒足饭饱过后，D在旁询问倾听调查员对付仪式的方法。如果调查员没有想好出发的时间，D会推荐在明天的5:50一起出发。不管怎样，D都一定会跟随已获知对抗仪式方法的调查员前往仪式点——仓库。注意，D不会选择走进仓库，而会选择在仓库外的隐秘处等候。但在最紧要关头，她一定会成功进入仓库并协助调查员。

**【地点时间流逝：半小时】**

**警局总部【可经自由探索抵达】**

调查员或许在第一天没有联想过来警局调查关于失踪案的线索，但现在来却也迟了。

来到警局门口，一个门卫拦住了你们，说：“警局日前有大规模的重要特殊任务需要执行，请隔日再来好吗？如果有要事，请拨打报警电话，接听员会记录你的情况和需求进行安排，请耐心等待。”你们在门卫说话间，还能看到他身后的警局内像是有不少士兵以及各种警务人员在交谈和进行各式装备的准备。看来今天来得不是时候，又或者正是时候？

**【地点时间流逝：无其它意外，花费时间忽略不计。但抵达该地点的路程所需时间照旧计算】**

**城镇中央闲逛【可经自由探索抵达】**

几个流氓强盗趁四下无人，竟持刀攻击你们，进入战斗（人数：1D4）。调查员非逃即战，若能打赢，对其中有被调查员制服但还清醒的流氓施以手段（可软可硬），流氓会愿意坦白，表示是有人花钱请了他们好好“招待”图片上的人，而手机图片显示的正是调查员一伙。由于聘请者带口罩墨镜，想找人对质怕是很难。

**【地点时间流逝：半小时】**

**城镇东面**

**XD路，古玩收藏家住所**

路旁不乏深宅大院，眼前大门看起来也“高人一等”。按响门铃，门旁的对讲机亮起：“你们干什么来的，这不是展览馆，不欢迎成群结队的来逛。”调查员话术（嘴炮）成功合理，方可大步悠哉地走进；不懂手段，就只能被人拒之门外。离近的别墅外表略显低调，宅门一推，却是一个精致的唐三彩坐放正中，红毯铺地，四周也皆是精美的瓷器花瓶。收藏家G从侧旁走来，仔细打量一番，说道：“上一次那么多人来我这的时候，还是很多年前的事了，但还是以往的人事物更讲究规矩。行吧，有事进客厅一谈。”G高傲但不拘小节，对钱财早失兴趣，只对关注的学识探究深有执念。另外，调查员能隐约看见G身上挂着的收藏室钥匙。杀死G（请给予合理惩罚），还会收获别墅钥匙。经过搜查别墅，除大量金钱财物，还能在G家中找到门匙诅咒纹章被放在紧闭的箱子里，看起来很干净，不像被使用过。想要得到G认可，观赏G的藏品、解答石头的问题，至少满足下列一种条件。

**条件一**——携带奇异石头。调查员仅仅是提及石头的存在是不够的，必须呈献G看才行。G见着，感叹：“这曾算是我最自傲的藏品，你们居然又把它领回了这住了十几年的家。你们先借让给我带它缅怀回忆一会，到时我会告诉你们关于它的故事。”说罢，便带你们进了他用厚重钢门锁着的收藏室。

**条件二**——展现自己的克苏鲁知识。你谈及的深奥知识让G两眼放光。“哼哼，你到是知道点真东西，实际我也对此略知一二。这些学识还往往连带不少异宝珍物的趣闻，这些异宝奇闻太多，总有些学者喜欢嚷嚷着不许讨论某些离经叛道之事，哼，我看来他们不过是不懂深浅罢了。各位不嫌弃的话，可以进我藏室看看，里面也有几件与之相关的物件。”说完，便带你们进了他用厚重钢门锁着的收藏室。

**条件三**——表露出高深的考古学知识（技能检定）。你展露的考古学识确实让人信服，G点头：“看样你也不像在糊弄，是入行的人。不过我的收藏可比你学见的多得多，你看完不是......哼，随我来吧。”说罢，便带你们进了他用厚重钢门锁着的收藏室。

沉重大门嗡响，脚步声在收藏室回荡。你们惊叹于各式收藏的同时，也被眼中的某个古物吸引。每个调查员都会被众多收藏里的其中一个拉拢注意力，是什么由在场者各自使用1D6决定。不同点数的调查员不能相互一起查看。

**点数1——鹦鹉螺化石**

你困惑于这里那么多稀奇古怪的收藏，怎么会有看上去这么普通的一块海螺化石。不过这块鹦鹉螺化石确实有点不寻常，螺纹中的一节象被腐蚀寄生长出许多方块状突出物，方块间夹杂着奇特的几何图形，思索半天也只想出一个词：古怪。过一个灵感检定，成功后，联想起鹦鹉螺是太平洋的海洋生物，太平洋上曾听闻有不少神秘海域，好像其中一个曾有相关描述？忽然，眼前浮现昏暗无光的海底深处，无数黑影围绕一座庞大建筑群，建筑之间总是在不断变化蠕动，好似有活物附着在上头。突然，就在那建筑的最顶端，那三双巨大而幽绿的眼睛望向了你，你本能的恐惧控制着你不断后靠，身体却不受操控地后退摔倒，幻境早已结束，你脑海深处却依然记忆清晰 san check（0/1D6，克苏鲁神话知识增加失去值）。

**点数2——六七枚旧银币**

几块带土的银元就这么静静的躺在红垫上，你不用猜也知道这玩意肯定值不少钱。想起小时候谁家谁户总能找到几枚旧币旧钞，要是碰巧里头有几个值钱的不知多好。说什么纪念价值，你心想其实这跟普通的银币也没多大区别，不都是银造的嘛？泥土和汗渍历经百年的发酵也能成为价值所在？看来现在的钱和硬币该屯一屯了，不然后代子孙哪天跟自己想到一块去，那不得怪罪此刻在此的这位老祖宗不曾有先见之明了吗？你一时沉浸在你同你后代一般得偿所愿后为所欲为的梦中，可惜梦尚未成真，时针倒是动了不少。

**点数3——一副20世纪10年代所作的立体派画作**

画上的横七竖八的线条略显诡异，但细看一处，其实不过一块上色的多边形，就好似画上每一块图案你都能画，但凑在一起就变得难以捉摸。恰巧你小时候颇为擅长在数学课上画立方体，有时不禁一想，自己若恰巧成为一代名画家会如何？如果说绘画功底可以练习，那想象和创作又从哪来？脑海突然闪过拉莱耶一词，什么鬼，你应该从来没有听过这个词啊？这是曼德拉效应在作祟？皱紧眉头想半天，绞尽了脑汁，总算得出结论：“果然我不适合当画家！”你微笑地点了点头。

**点数4——蒙娜丽莎的赝品**

曾今失而复得的蒙娜丽莎因失窃得以闻名平众，也因失窃增了不少赝品，这会不会就是当年艺术诈骗犯卖出的其中一幅？说起古画的价值，有的人总会探讨说这是其绘画的艺术技巧赋予，又或说是它能给观摩者新的思考方式所带来。可那些模仿逼真的赝品，就不曾学其精湛的绘画方式和给予观看者相同的遐想空间吗？所以凭什么赝品的价值就不及真品的千万分之一呢？这时，人们又说，不是达芬奇亲笔所画又怎么会有价值呢？尚且赝品的存在永远是对市场的伤害。看来古画的实际价值并不源自其引领的独特精神思想，而应当是某些拥有者的专利或财产来判断。那画作所给予的无价想象力和技艺引导，又要由怎样的规则才能得出真实准确的金钱价值？你摇了摇头，难题那么多，今日不揣摩，还是留以后再想吧。

**点数5——几页残旧的拉丁文手抄**

手抄字迹实在过于潦草难辨，哪怕是精通拉丁文的学者上来，也难从手抄上认出几字。无人能懂的书也就变得毫无意义，因此你提问G了解多少？G答道：

“这几张手抄若说起来，还有个故事。一开始手抄是被某位古董商从个没落贵族手中买下，然而古董商请遍四处学者，也不曾看懂其内容。直至某天，一个身高八尺披肩戴帽的怪人走来，他说想看上一看，古董商没有遮拦，就请他观摩，没想到怪人看后破口大骂：‘狗屁不通！这纸就该喂狗！’说完，气势汹汹离开。古董商不解，又拿起手抄查看，说也怪，一堆杂乱难辨的文字中还真碰巧有个‘canis（狗）’的词能牵强认出。古董商思索再三，自觉应当是被骗了，这定是那卖手抄的贵族为捞钱财耍手段造假，只好贱卖给他人。不知传了多久，终转手到我这。现在的手抄比当初又缺几页，但故事却还一字不落地传承下来，也算有趣。但更有意思的，是后来经手者都曾在纸上找过‘canis’这词，却都找不到。”

听完故事，调查员也可以来找找这剩余的几页里有没有“canis”这个意为狗的词。然而检视半天，还是找不到相似的地方。过一个灵感检定，检定失败则到此结束，检定普通成功：但心思缜密的你，却意外地从字里行间中看见自己能读懂的xx（此处为调查员的母语），按顺序阅读，竟然是关于一个名为明晰之迹**\***的咒语描述。若打算学习，需要花额外一小时。检定大成功：你不断观研细究，好像身心都浸入了文字的海洋。正当你心力憔悴，稍稍眯眼，迷糊间的眼缝中反透进了真相——这字是活的！纤细的笔迹游走龙蛇，百折千回的笔划层叠交错，如同世间一切文字都已被刻录其中。但它们好似渐渐畏惧了你超凡的执念，字迹活动逐缓，最终停下。你心中突然有种感觉，它好像以后也不会再动。心满意足的你总算停下钻研，自觉精神得到磨练，POW提升1D10点。或可用上的检定大失败：你百无聊赖地反复扫视，感觉自己正像那当初被骗的古董商，气上心头，一拳打在了墙上。谁知这手抄上的字居然浮动起来，原先潦草难懂的字迹也逐渐规整，竟变成了你所熟识的xx（该调查员母语）。上面所写，全是些嘲弄耻笑之语，被这怪象所吓，你惊得往后跳。环视周围，同伴和G也嗤笑你莫名其妙，看不见手抄上的变化，你不由显得难堪又害怕 san check（0/1D4）。多个调查员同时在场时，每个人都只能看见他自己的母语写在上面。

**点数6——一尊古埃及的猫雕像**

雕刻的黑猫形态优雅端庄，修长的身姿之上挂着奢华的金色项圈，毛发细看像真的一般蓬松柔顺。恰巧，唯独这尊雕像周旁没有用玻璃罩封存，你瞟了眼G，他还沉浸思索不曾望你。你伸手轻轻摸了摸猫头，好像猫也跟着顶了顶你的手。看着这怜人可爱的小动物，你感觉近日紧绷的额头终于松弛下来，心情变好不少。（调查员若为爱猫人士san值回复至上限，无感则不回复。）离别时，你瞥见底座上有一个小小的标签，上面用着一种不常见的文字做标识。若拥有历史学技能或者掌握古象形文字语言的调查员在场，他（她）能认出这正是因为罗马统治埃及后逐渐被冷漠的世俗体，上面写着：“芭丝特之子身形留于此。”读出含义的你好似在那刻撞见猫雕像向你瞥了一眼，它的嘴唇微微上弯，好像在对你笑。

**无论如何，在调查员结束各自的观赏后，G都将开始讲起关于石头由来。**

G轻咳了几声，示意各自分神的你们听他说话：“这块名为旧石的古物是于20世纪上叶一次北美东海岸的考古学探究中挖出，出自拉伸纪地层的化石生物群，当时组织的发起者应该是一位叫阿米蒂奇的人。事实上我相信，哪怕是你们当中不懂考古学的人也能看出这旧石的“与众不同”，这对10亿年前的拉伸纪而言，就比石器时代出现汽车还要疯狂。但就如同后来人对非洲最古老核反应堆“奥克洛核反应堆”看法一样，考古界觉得这只是自然界奇迹般的巧合。它随后就被当时的发起人阿米蒂奇以需要回大英帝国进一步研究的理由带走，时间一长，又不再传出更多新消息，世界也就逐渐遗忘了它的存在。但后来，我也机缘巧合获得阿米蒂奇留下的手稿，上面记录着当初挖掘现场里不可思议的一件怪事。起初旧石刚挖出，在场者也没特别重视，恐龙热才结束不久，美国人还是更喜欢恐龙化石。直至当天深夜，阿米蒂奇和朋友想摆弄研究一下旧石，不料他在递旧石给朋友时，旧石竟于两人手中发亮！手吓得一松，旧石已然摔落脚下回归暗淡，两人却还久久停留原地不动。随即，阿米蒂奇决定要把石头带走，上面只写原因道：‘留待日后的特别时刻作准备。’我能说的就这么多了。”

调查员听完，可以选择使用灵感检定。成功者想到，难不成旧石只要两人一起触碰就能出现特殊效果？或许就这么简单，往现实想，人类平日又有多少允许他人与己共持一物的机会呢？所以很合理啊！调查员可以尝试共持旧石，但不会有任何反应。若调查员尝试携带旧石贴近鹦鹉螺化石时，能感到旧石微微发烫。仅当调查员得到了G的解答并告别G后，再次复返时，将看见G的尸体就躺在大宅门口内。简单的检查能发现是被一刀（枪）致命，应该是杀手所为。但杀手并不是提前埋伏在此，而是径直前来击杀的。无法找到窃听器等相关设备。

**【地点时间流逝：三个小时，学习法术明晰之迹会额外加一个小时】**

**\*关于咒语明晰之迹：**

每次使用消耗6点魔法值，2点理智值。施法只需于脑海中冥想吟唱，即刻起效。施法成功后，施法者在下一次的行动瞬间，好像能看见自己片刻的未来景象，从而预先做出更为正确的判断。施法者下一次行动检定时，骰值-25（总值少于1时算作1，大成功）。根据调查员不同的行动，可以依此表述更具个人风格的情节场景。像：你提前看清对手出拳的轨迹后，选择了更合适的闪避方向；你提前预知了自己一定会搜寻无功的查找点，使自己的侦查变得更有效率。考虑对应克苏鲁的呼唤第七版规则书，所以此法术也有深层版法术作为可选项。对于使用第六版规则书的守秘人而言，也可以自行抉择是否作为额外规则添加。当施法者处于疯狂中并成功释放法术，或者使用法术后使得下一次检定大成功时，投1D100并将它和调查员的「克苏鲁神话」技能相比较。检定成功时，法术的新深度得以探索出。明晰之迹深层版：施法后，你看清了未来的那一刹那中属于自己所处的空间位置与时间，一切事物发展顺序皆了然于心。下一次行动检定的骰值固定为1，算作大成功。但施放成功后你的双眼疲乏不堪，血泪涌流不息（hp-2）。

**夜鹰**

一路历经蜿蜒曲折的小道，你们走到了这个隐蔽房屋。四旁绿树成荫，枝繁叶茂，常人经旁若不留意，还真难寻踪迹。到了门前，路上沉默寡言的H终于开口：“房子的主人不喜欢聒噪的客人来访，所以希望进屋后你们不要大声提问喧哗，请见谅。”入门后观望，发现这与门外落叶满地，斑驳墙灰截然不同，这住宅室内宽敞，内部装潢的是黑与白相搭的简约风居室，简洁大气。在H的带领下你们穿过客厅，往个人居室走去，途径一个房间，门内摆放着几十个鸟笼。鸟笼内饲养着各式各样的鸟，有博物学或动物学的调查员能进行检定，成功后能发现这些全属于候鸟，囊括各洋各洲。突然，一双双圆眼睛齐刷刷看过来，对着你们不停叫唤，这股鸣叫声隐约间就像在演唱死亡交响曲。面对此景，你们忆往着这两天中坎坷曲折前景不明的经历，不免变得心慌意乱 san check（0/5）。在此刻进入疯狂的调查员，必定变得对未来感到悲观，一旦陷入濒死，会尝试妨碍他人对自己援助，持续整个模组。H会在力所能及之内对陷入疯狂的调查员提供众多帮助，对疯狂者进行精神分析，安抚在场调查员的不安情绪。调查员若对H问起这间饲鸟的房间，H会诚实应答，解释这为屋主所饲养，但她也不清楚平日安静的鸟怎么突然就发生这种状况。绝不能攻击该房间里的鸟，这将导致H愤怒的驱逐调查员离开，而且也等同于惹怒了屋主“夜鹰”。

插曲结束后，H继续带调查员见面屋主。调查员若表示不相信屋主，H会声称愿用生命担保，屋主绝不会在此刻伤害调查员。调查员可提出一些要求，只要不过于苛求、强人所难，H都不予拒绝。终于走到一间空房门前，H提议让调查员把能伤人的物品留在原地，调查员也许不答应，但不卸下武器以及门匙诅咒纹章等各种奇异物件（唯一例外：被偷的旧石可以带入），尝试穿过房门时都会被看不见的空气墙所阻拦。进入房间，拐角角落处有一个像是地下室的门在地板上。弯身步入H所提起的地下门，只见一片漆黑，四处探摸，却怎么都碰不到墙壁。正当你们心生疑惑，有声音传来：“你们没资格在这，滚开！”除了走向残存光亮的地下室出口，你们没有其他选择。出来后，H不做任何有关地下室的解答，直到调查员甘愿离开。但在你们将要踏入住宅领地之外时，H却现身阻拦，微笑说：

“这是近几年必须执行的规定，你们现在可以进地下室见夜鹰了。”

查员若执意离开，H也不会再加以阻拦。再次步入地下室，竟感觉到刺眼的亮光，原来四周全是反光的镜子，你们的身影映照回射，填满出房间的模样。你们再次听见声音：

“你们不能停留太久，我也不会解释太多问题，你们最多可以向我询问四次。”

对于调查员的提问，下一段为可以获得的答复内容。屋主“夜鹰”不倾向于使用守序稳重的言行表达，但也并非不使用，只是极度厌倦用相同的方式回应。夜鹰在回答过程不允许调查员随便追加提问，想知道更多，就必须多用一次提问机会。若调查员有无关紧要的提问，夜鹰都会不予回应，只让调查员考虑清楚再动口。正当回应完两个问题的时候，调查员能听见清脆的碎裂声，此时选择四处张望，能看见房间上的镜面出现裂纹。从这次起进入地下室后，调查员若选择留心观察彼此精神状况，就总觉得对一切事物心生怀疑。但只要一直保持心怀疑惑，于地下室中不需要进行任何san check。当调查员发现这一点时，可以对自己或队友使用精神分析，被成功精神分析的人，离开地下室后，需要san check。每当调查员离开地下室，这一精神状态会自动消失。

昔日曾有与外界诸神争斗者，其为当中最历久弥坚的一位，亦是最隐秘莫测的一位。亘古之战中，其与宿敌相战而受诅，自此不以形体显现世人。其寿与天并肩，见证过浮空两栖物的盛衰、目睹过巨型爬行物的起落，直至现时直立行走猿统揽四方，乃至未来征领大地者皆无一不知。她是征兆本身，是混沌的起源，她遍布万事万物之间，因此她借以万物为名。无名者居于地球时用名甚多，但姓名于其不过作为代号标记，这一次，其名为“夜鹰”。

夜鹰看见了调查员来到的可能，所以这次相遇算意外也不算意外。如若问起对失踪案知道什么，夜鹰只会含糊解释调查员苦寻真相从不曾显现。提及调查员的敌人姓名，夜鹰拒绝相告，因其不愿意传诵敌手之名。有关旧石失窃，夜鹰对此似笑非笑，丢失旧石并无所谓，她也不会为此赠予更多，因为机遇尚存。调查员是无法再找回失踪者，但夜鹰却并不述明，只让调查员前往城镇中央的一个仓库，并提示先去往城镇西面探寻，有一个隐秘藏身处或许能带来进去的方法。若调查员请求夜鹰帮助，夜鹰不满：

“每当你们需要灵感的时候，就已经得到帮助，未来还拥有更重要的时刻，我不可能给予你们更多了。”

若调查员再三请求帮助，夜鹰只会对懦弱无能者心生厌烦，单独展露给提出请求者意外之境\*。唯有当调查员看破或谎称无名者的宿敌既然是事件幕后的推动者，就更不该让宿敌获得机会；但无名者的身份注定无法直接干涉，这才是“夜鹰”此刻出现的真相。对此，无名者愿意回应挑衅之人，给予他的右手手臂附上肉眼看不见的无名者印记，唯宿敌现身之际才是触碰印记之时。调查员若真想说服或者欺瞒无名者，其表述必须要有独到之处。关于独到之处这里提供一些思路参考：向无名者展现未被窃的旧石，并借此佐证自己追随了无名者的信仰。

刚结束最后一个问题问答，四周的镜面骤然崩裂，好像房间本身也将不复存在。时间紧迫，接下来会发生什么已经不容思考，该撤了！调查员可以提出继续留下，留下也无妨，后续看本地点结尾处“突变”**\*** 。当你们急忙逃离地下室，最后一个人刚抽身，等候多时的H立马“砰”拍下了地下室厚门。调查员也许忍不住提问H地下室怎么回事，H无法回答，只建议调查员不要再停留，先去完成其它更重要的事情。但调查员若不相信不认可H的提议，还想回去地下室一探究竟，H不会帮但也不会拦，任由调查员自行选择行动。调查员再次前往地下室的话，后续遭遇同样为结尾处“突变”\*。当调查员停步喘息，考虑不再回地下室后，之前由于精神分析而清醒的人回想起地下室的种种奇异，夜鹰陈述中的不可言喻，过去建立的牢固世界观霎时遭受冲击 san check（1/1D8，克苏鲁神话知识增加失去值）。调查员离开居所时，如果和H关系不错，H会告知调查员这里将会被抛弃，而且新的居所地址尚不得知，所以有缘再会。

调查员或许会疯狂的敌对一切，惹怒的夜鹰，但夜鹰不可能真正被伤到。被攻击的夜鹰不会再回答调查员问题，并且，之后的所有灵感检定都将跳过检定，直接判定失败。杀死H，搜身发现在她身上除了身份信息钱包外，还有一张刻有奇异符号的羊皮纸。有克苏鲁知识的人能认出符号是“旧印”，更不可思议的是此刻怀揣在身的旧石竟微微颤抖，你们将旧石掏出，发现上面竟显现出相同旧印符号。但符号一闪而过消失了，旧石也再无反应。（无旧石则无此段剧情）

**【地点时间流逝：两个小时，遭遇“突变”再额外再加一小时】**

**\*突变**：

是处于好奇还是求知若渴已不重要，重要的是承受选择的代价。崩裂的镜面碎屑逐一坠落，沉入后脚下的黑色深渊熄灭消失。夜鹰的声音你们也无法再听见，四下只剩沉默与寂静相伴。唯独后方远处的地下室门还透露缕缕光亮，H或许还在上方等待。然而此时，在这黑暗中也亮起异样的光芒，一盏盏紫灯在四周照来，灯光团团包围，你们好像醒悟之际才发现自己已然无路可退。那些紫灯的真相也在靠近你们的那一刻终于看清——这是一只只竖立的眼睛，它们在看着你！眼睛的主人也终于被自己的瞳光所照亮，它体型宽长肿大，扭曲的身形像是面饼被拉扯延申，那一条条看不清的黑色触手挥舞待命，毕竟猎物已经羊入虎口了！曾在西区的高级公寓见过雕像以及被烙印折磨的调查员能发现它的复眼就跟所见之物相同，曾在TM大厦的7层与怪物战斗过的调查员能认出它与当时击败过的怪物意外相像。不曾见过它并且被精神分析过的调查员 san check（1/1D8+1，克苏鲁神话知识增加失去值）。此次战斗与以往不同，调查员虽毫不知情，却已获得无名者的庇护，战斗中所有技能判定骰值-20，所有造成的伤害全取最大值；大部分低阶法术不需要支付一切代价，具体的法术强弱或是否需要额外支付代价请自行裁决，但须注意，凡与召唤相关的法术全部都必须支付代价。当调查员感受到这一特别状态时，对应的相关描述要尽量往运势靠拢：“你掷出的这一枪恰巧完美地命中怪物的薄弱点，伤害取最大值！”“这一次施法像是水到渠成般顺畅无比，你甚至自行比划出连自己都无法理解的非人能所为的举止，法术已然生效。”使用旧石可直接将怪物赶走。成功虎口拔牙的调查员能看见周围的幽幽紫光已经暗淡，又可以重新逃离出地下室，地下室也已经没有更多可探索的事物，只余一间漆黑空荡的房间。无名者的庇护也会在战斗结束后消失。

**\*意外之境**：

你的视线突然模糊，刚刚熟悉身旁又不知去向。忽然，你猛地发现自己回到了踏入地下室的那一刻，前迈的脚步在这瞬间停住，眼前却是异样的景象。你看见环带土星与褐黄木星在这一刻交接重叠，一颗飞滚的圆球完美贴合中击球手的棒球棍正中；你看见不知名的蓝色彗星陨落向月球哥白尼环山的山旁，蛋糕在小手上滑落浸染了脚下瓷砖的淡青；你更看见遥远星际的湛蓝色星球被一条庞大的蠕虫贪婪吞食，微风绵雨下的润土有蚯蚓在翻腾扭曲渴求呼气。无数充斥眼帘的画面都在脚步落下的那一刻停留。你好像知晓所有，又好像对一切漠然；你徒劳无功地寻觅片刻间一切的联系，却又恍然认清那捉摸不定的纤纤细线。才渐入片刻宁静，惶恐又慢步走来，刚刚一刹那的所闻所见之多，溢满了你的记忆，超越了你的一生，你却依旧。到底何为何物，你惊地后退一步，一切回归起点。终于，这场无止尽的探险因为你的精力匮乏结束，眼前又回到了镜子的世界，但你却不曾离开。入梦境者 san check（5/5，克苏鲁神话知识增加1D2+4）。

**在城镇东面闲逛【可经自由探索抵达】**

在这富人区最不缺的就是购物了，调查员可以在这里尽情购买，甚至是防追踪的手机，各种冒险装备，于可购枪支的国家地区情况下，这里也就可以提供枪支购买。但是调查员这种生面孔的出现可能会找来一些麻烦，就比如小偷或巡警。

**【地点时间流逝：一小时。视守秘人安排，时间花费可能会额外增加】**

**城镇南面**

**邻江处【可经自由探索抵达】**

这条WS河为HL南部的常用路标，曾几何时水质望去浑浊不清，邻近能闻到异味扑鼻，因此过往路人也越发不愿贴近。出生HL的调查员能想起15年前河水水质就开始逐渐变差，如今肮脏的河水在过去的年代还有不少小孩喜欢来玩水嬉戏。但居民上报市政厅的投诉源源不断，却也无法断绝污染的源头，久而久之居民也习惯了熟视无睹。精通化学或环境学的人可以探前观察，但也只能确定污染源的种类很多，绝不是单一因素。当调查员闲步在WS河旁，进行1D10暗骰，依据点数决定调查员的遭遇。调查员可多次往返邻江处触发暗骰，每次往返都需要一小时。

**点数1~6**：走在异味弥漫的淤河旁简直自寻烦恼，你能期盼什么？才一会你们就难以忍受，只想暂避一阵。但即便远离了河岸，焦郁烦躁如同异味难以消除 san check（0/1）。

**点数7~9**：在浑浊不堪的污河旁走了一阵，偶然迎面走过一个灰衫灰帽的路人，他默不吭声和你们擦肩而行。

“你们这些东西还敢来这丢骨头？这回终于让我再一次撞上，呵呵呵呵，我要把你们丢的每一块骨头全都塞进你们的胃里！”

后背声响，你们扭头看，刚刚的路人一把摘下兜帽，露出了他怪异丑陋的面容，肿胀的眼珠镶嵌在他凶狠的面容上，理应平滑的脸颊却如鱼鳃般鼓起，龇牙咧嘴间显露的獠牙泛着暗红...... san check（0/1D4，克苏鲁神话知识增加失去值）河中心此刻也浮出两个长着相近脸庞的鱼头怪物开始爬上岸，调查员不想无谓损失应当当机立断转头就跑。

**点数0**：死气沉沉的淤河伴着灰暗的天空，却也能存有一丝明亮惹人注目——一枚银戒指丢落在地，你们把它拾起，然而四周却无交付人的踪迹，只剩余你们自己。此时选择观察河面，能隐约看见远处有眼镜，手帕等一些私人物品在河上漂过。观察戒指的话，发现戒指表面虽光滑，但依旧留存不少细微的划痕，说明佩戴者时常随身佩戴，戒不离手。戒指内圈刻着“L＆F”，有可能是情侣戒指，也可能是结婚戒指，然而答案已无从找起。调查员是不可能找到戒指的主人，但于网上论坛发帖，会有其家属认领，经深入能得知其同样是失踪事件的受害者。

**【地点时间流逝：每次触发事件都将花费一小时】**

**城镇西面**

**TR路【可经自由探索抵达】**

调查员（再次）来到了这条路上，能看到附近的KS公寓已被警戒线封锁，非此地住户皆不能入内。不经意间，你们听到围观的路人窃窃私语：“这里附近真是越来越不安全了，本来最近就失踪过好几个人了，到现在都不知道是死是活，警察还要封闭流言，不让媒体透露。现在这里又闹死人了，干脆搬走，不住这了。”你们不禁感到困惑，明明按照网站论坛的描述，在这一块最近应该没有失踪过人啊，难道网上论坛信息有误？但论坛上的信息确实拥有太多可信点了，像失踪者的穿着样貌，某些旁人不得而知的私人信息，以及准确无误的失踪时间，全是对的上的。或许正因为这些亦真亦假，才让人深信不疑？如此看来，你们有必要在这里进一步调查，要靠自己，问出答案。最后一次失踪的失踪者，正好是其中一个调查员所追寻的人（请任选一个调查员），调查员可以借此试图询问路人，看有没有线索。调查员每次询问路人，需以取悦、话术、恐吓以及说服的其中一项技能进行检定，检定成功才能让路人不顾警察先前的警告回答问题。调查员一共需要四处搜寻路人提问成功三次以推动剧情，并且还需避开警察耳目。不管调查员有没有被通缉，在命案发生的敏感时期，有人竟然在四处打探不该问的消息，警察绝不会坐视不理。每次调查员询问结束，进行一次1D100暗骰，50以上算失败，被巡视的警察察觉。可提示调查员选任意一人提前使用潜行或乔装技能检定成功去避免暗骰失败的后果（乔装为警员，或是缓缓带着路人到隐秘角落）。当（暗骰失败）警察发现调查员这种可疑行为，会不分青红皂白将调查员抓捕进警局监狱，等待更多线索再逐一审讯，但那时仪式将无人阻止，进入B结局。调查员第一次被警察试图抓捕时，仅有一次机会，每个人以力量（STR）、体型（SIZ）、敏捷（DEX）、智力（INT）中最高的一项属性进行检定，检定失败者将被抓拿归案；力量检定成功的人用他的蛮力猛地挣脱了无能警察的束缚，得逞跑走；敏捷检定成功的人用他灵动的身姿避开了愚钝的警察，迅速脱离；体型检定成功的人用他坚实的身体撞倒了欺软怕硬的警察，轻松脱身；智力检定成功的人用他巧妙的言行手段分散了慵懒懈怠的警察注意，闲庭信步离开。若再被警察发现第二次，将被直接抓获。注意，调查员每一次提问都有时间流逝，应留意统计一下调查员的失败次数，本段结尾处有相关的时间合算。

**成功地询问三次以后**——你们四处询问信息，但还是一无所获，没有一个路人见过你们要找的人。气喘吁吁的你们不经意间走到一个街边的小吃摊子坐下，缓缓气。小摊老板好心给你们免费递上了水，问：“你们是干什么的？这么折腾？”调查员只要用正常的方式正面回复，小摊老板笑道：“嚯~ 请勿见怪呀，我也不是故意要问的。其实，只是在前些天的时候，也有几个像你们这样气喘吁吁的人跑来我这坐着。不过我一问他们干什么的，他们居然支支吾吾搭不上话，我看他们不对劲儿，身上还揣着东西，就偷偷到后面报了警。警察后头就把他们给抓着了，还跟我解释他们很可能是人贩子，嘉奖了我的正确举措。刚刚我看你们走来，我还以为又遇到人贩子了嘞！”

此时可向小摊老板提问调查员要找的人，小摊老板皱了皱眉，点点头：“你说的这个人我还真就见过，我依稀记着是在天黑之后看见的，只是记不清具体时间了。不对啊，那些人贩子是在中午的时候被抓的，所以你们要找的人应该没出事吧？”作为基础常识，你们想起该城镇的下班高峰期应该在7:00到23:00左右，那时街上人流涌动，想要绑架恐怕不方便动手。如果失踪的他（她）最后是在这里出现，那很可能会在23:00往后的时间段被带走的。

**【时间流逝：三个小时，每一次失败的提问额外需要花费一个小时】**

夜深人静，午夜的街道中没有了繁忙，平日微不足道的声响被放大得吓人，不经意间闪烁的光亮牵动着内心思绪。就像在原始丛林之中，放下手中石矛的猿猴就快睡着，却还是害怕着那层层叠叠之后夹藏的黑暗，害怕着那浓墨溅染间忽现的光点，那是捕食者奸诈的陷阱，那是猎物最本能的恐惧。

赶来的调查员还能看到先前的小吃摊子还开着，若选择靠近，却发现小摊老板已经收拾东西准备收摊了。

“晚上的生意越来越不好做，以后得再搬到别处去咯。”

小摊老板自言自语着，就把摊子收完离开了。从抵达后的恰当时间点开始计算（必须于23:00及往后才算恰当），每过半个小时，在街上徘徊搜寻的调查员选择进行一次幸运、聆听、侦查中任意一项技能的检定。失败则只能继续等待下一段半小时，直至1:00后若依旧失败，已经完全看不到人影的调查员再继续浪费更多时间也于事无补。

**幸运检定成功**：倍感无聊的你不经意地掏出了硬币，还没想好选正面还是反面就抛了出去，硬币像是埋怨你做不出选择似的，居然从指尖滑过，滚落到地上，你的眼神追逐着滚动的硬币，突然看见硬币不甘心停下的那处角落小巷，有人影没入，是机会来了吗？你跟了上去。

**聆听鉴定成功**：你边走边打听着四周的动静，却猛然发现，自己急促的脚步反而是大街上最清晰的声响。正当你停下检讨自己犯下的愚蠢，却听见窃窃私语：“我们是不是不该再来了？”“你嘴上倒会反对，结果还不是跟来了？”再来？这两个字眼在你耳中额外响亮，就好似耳边敲响响指。你自是不会放走这机遇，循着声音找了过去。

**侦查检定成功**：你不断观察着周边的细节，福尔摩斯可以从泥土中看见线索，你就不能在路边寻获绑匪犯人的蛛丝马迹吗？然而像是被命运捉弄着，你无论如何都看不见任何有价值的线索，像烟头、折断的发卡、鞋印、手印，净是些无用之物。等下！那个浅浅的手印，你看着它却有异样感触。那不是小孩的手印，小孩的手指间距没那么大；那是倒着的手印，普通人不会主动反手撑墙；最重要的，是手印上有一丝早已干竭的血迹，像是被什么划伤。沿着手印附近的小巷，你竟发现小巷内壁也同样能找到那残存的一丝血迹，而凑巧的是，小巷的深处正好有两个黑影正慢慢走远。

**【时间流逝：每一次检定都花费半小时，直至结束】**

你远远跟着那两个黑影，一直走，走进了城镇边的一座小树林。没进小树林几步，你就看见了一块半径5米的空地。黑影站在空地正中，他们脚旁有一个地窖门，但就这时，那两个黑影似乎主动看向手握之物，突然你听见一阵奇特的旋律传来，脑海中竟看见此时此刻的自己和自身所躲藏的角落。然而你还未来得及反应，两个黑影就急促逃跑了。但地窖门可没法带走，怀着这样的心态，你走上前去查看地窖。调查员能惊奇地发现，地窖门没有锁孔也没有门栓，只是往上一提就开了。进入垂直狭长的地窖通道，你发现里面空间狭小，至多八九人就能站满。地窖内杂乱无章地摆放着各样的生活用品，不像是能使人暗藏起来。使用侦查检定，可以发现众多杂物之间有一样物件有些与众不同，那是一个巴掌大小的精密保险箱，像这种款式的定制保险箱一般价格不菲，其价值都能足够买下这里剩余的全部杂物。仔细观察保险箱，你还能发现保险箱的缝隙间隐隐有一丝微光散出。若想撬锁，对付这种特制保险锁需要花费半天才可能打开，显然当务之急不应是开锁而应该是找人。

黑影的真身——两个仪式教徒已经发现了调查员的尾随，躲在树林远处观察。调查员每次出地窖门的时候都可以使用一次侦查检定，看能否会发现躲藏在树林远处的两个仪式教徒。但即便发现，由于相隔十几米，调查员是无法追上仪式教徒两人的。假设调查员只身前来，没有发现保险箱，又无法远程联系其它调查员过来，很显然该调查员只能离开此地去通知其他调查员过来协助调查。但这将注定致使仪式教徒会借调查员离开之际，使用保险箱中的神器逃脱，调查员也将彻底丢失线索和踪迹。仪式教徒之所以发现了调查员，是因为他们本能想起防范，于是利用门匙诅咒纹章询问追迹者的存在，纹章背后传来异神后裔的奇异音律，闻声者脑海间自然浮现追迹者的踪迹，所以调查员不可能能够随意依靠潜行去接近仪式教徒。当调查员试图靠近仪式教徒，就会察觉出这种异样感：无论你们怎样夹击包抄，总会被巧妙避开，着实气人却又无从宣泄。

当调查员终于察觉出仪式教徒肯定在用某种方法知道了自己的踪迹位置，静心思考，发现地窖的调查员向大家回忆起最开始发现地窖的遭遇，此时此刻所有人进行一次灵感检定，灵感涌现的你开始思索：那两人明明起初是准备进入地窖，却在发现贴近者后立刻逃离了，为什么？地窖内又没有藏身处，他们是怎么带走抓来的人？如果说起整个地窖中最奇怪的事物一定是那个精致小巧的保险箱，或许这就是他们用来逃跑的真正方法？这会不会是某种密室开启的钥匙，但对方却为了不被发现或抢走，所以才没有在调查员藏身附近时进地窖使用吗？一个大胆的奇思妙想从脑海涌现，或许该是时候尝试给对方上演一出魔术了。事先安排两人假意搜寻来推动对方走位规避，但又要保持距离让对方安心回到地窖之中。对方在地窖找不到被你们拿走的保险箱，势必只能又退出地窖在附近埋伏等待。为吸引对方注意，必须要让搜寻者中的一人持握保险箱并主动落单，直径回到空地中。不要给对方行动的机会，剩余的其他人就出场接应空地上落单的那个人。关键就在这些接应的人之间，利用对方的视野死角，遮藏一人于身旁。夜色昏暗，躲藏一角的对方又只能从固定的角度观察，不会发现你们之间还“藏有一人”。你们排开一行站开，方便对方看清“实际”人数。一切到位，你们“焦躁”地等待另一个搜寻者回来，却也不曾“发现”躲藏树林之间的观众。“不耐烦”的你们终于等不下去，决定所有人再尝试进地窖搜寻，看看能不能发现新线索。进入过程一人接一人，有序相同地爬入地窖。就在这时，远处的搜寻者试着发出明亮声响，吸引对方注意，人类需要0.1-0.3秒的时间才能做出反应，所以暗藏者务必等待并掐准时机纵身跃入地窖中，等对方回过神，你们所有人依旧相同有序地爬入地窖，被分散注意的对方难以察觉这期间发生的微妙变化。过一阵子，已经“完成搜寻”的你们再有序爬出地窖。摇头叹气的你们无可奈何，将拿在手中的保险箱看上一眼，失望地将它丢回了地窖之中，转身离开，让对方目睹着你们远去的身影。实际上，对方从一开始关注点就保持在保险箱上，紧接着你们就让对方轻易掌握自己的在场人数。进去是几个，出来也是几个，这种简单直白的场景，加上对保险箱迫切需求着的心态，正是使对方忘记对事况质疑而使用纹章的关键，人类总是如此，避免不了倾向于对事物做出更简单的判断。而早在最初，他们就已经检查过魔术师的空帽子了，不会想到此时的地窖里还会多出一人。当他们跻身爬入那狭长的入口通道，埋伏者可以很简单就将其逐一击晕制服。这场魔术最少需要4个人，人数不够的调查员可以联系D请她协助，D会很乐意充当你们的女助手。调查员不一定必须使用这种方法来抓住两个仪式教徒，只要能想出合理且能规避仪式教徒主动使用纹章去获取追迹者位置的手段，也同样可以去实施并取得成果。

当你们打开保险箱（逼问仪式教徒或直接撬锁），你们看见保险箱里装着一个散发着淡蓝色荧光的透明立方体，它的大小刚刚好嵌入保险箱的整个内部空间。当你们将它倒出，试着拿起它，却发现无论如何去握紧，都拿不起它！每一次你的手覆盖其上去拿，你的指尖都总会不可思议的滑过，最后靠在立方体的顶面。你将手呈钳状去抓，立方体却总是滑向你的掌心或掌背。你只能靠着一面去推它去压它，如果没有台阶或是将手铲入地下，你甚至无法将它抬起！可以试着审问仪式教徒得到其信息。

**二次方晶体**：它来源于他们的主教第二次与神的交流。主教从不让他们接触到神，也不让他们知道与神接触的方法，但主教愿意传授神的信仰，那便是一切事物的知识，所有生命的真谛。他们正因为见识了主教通晓一切的知识所带来的力量，才甘愿的为主教服务，为完美生命的回归作准备，而这二次方晶体就是用来实现的工具。想要使用二次方晶体，就要事先用其他不透光的物质包裹住它的五个面，然后让未施展过法术的人（即满MP的人）用手彻底遮盖住晶体最后剩下的发光一面，不能让一丝光泄露。成功的那一瞬间，遮盖者的力量会被抽空（即MP归零），方圆直径10米内的一切生物都会被传送到一开始创造者所指定的位置，那里就是实施仪式召唤的场所，而使用后的二次方晶体依旧停留原地，继续散发着那异样的淡蓝色光芒。（PS：使用使用二次方晶体会刚好传送在仓库内的血色符文边缘，屏障的外侧。）

调查员可以向仪式教徒审问更多有关绑架的事情，被“严刑逼供”的仪式教徒会交代他们每次的犯罪过程：他们事先寻找落单目标，主教要求一切必须持续且高效的运作，所以目标不会是小孩，因为小孩比不上成人为仪式贡献更多。确定目标后，向纹章呼唤完美之物的回应，失去真名的完美之物就会提供协助，使用它的声音使目标进入幻觉从而简单地推动目标的行动方向。路途中若有怀疑，只要求助完美之物，它们就能帮助自己躲开那些追踪的人。最后再挟持着目标来到地窖中，用目标的手去遮盖二次方晶体，任务就完成了。然而目标之后会遭遇的事他们不清楚，因为他们只负责将目标带至仪式点，然后就必须留下目标迅速离开。调查员可向其询问仪式地点及进去方法，仪式教徒会表示仪式举行的地点就在城镇中央TP路上的那座最大的仓库，想进去必须身穿仪式教服才不会被驱逐。仪式教徒身上额外带着两件用于替换的仪式教服，调查员若不嫌弃当然还可以直接扒教徒身穿的衣物获得一共4件教服。尝试将这两个教徒交付警察确实可行，只是警察未必会相信这种离奇的犯罪方式，没有证据就更难以将其拘留。而即便是能拘留，警局中的内应也会用“正当手段”将问题解决。

**【时间流逝：没能抓获仪式教徒而放弃将流逝两个小时，抓获仪式教徒并审问将花费三个半小时】**

**大街小巷【可经自由探索抵达】**

你们漫无目的的随便乱逛，没想到竟会被受钱指使的流氓盯上。随机有3-4个流氓结队袭击调查员，被袭击的调查员必定在第一个战斗轮中后发行动。流氓别的本事不行，但对雇主的身份保密倒足够讲义气，任打任骂，钱色诱惑也无动于衷，只是大喊：“这是老子的职业节操！”

**【地点时间流逝：半小时】**

**城镇北面**

**北部街区【可经自由探索抵达】**

无论出于何种念头何种情况选择前往城镇北部，只要调查员能在11:00-19:00之内抵达，都必定与一位寒寂教传教士“不期而遇”。传教士熟记这带人的面孔，所以不曾谋面的调查员一下就能吸引她的关怀。传教士身穿寻常便装，简约时尚的打扮并不使人膈应。传教士初步与调查员亲切关心问候之后，对于基督教信仰的调查员，她彬彬有礼：

“其实我也是上帝的子民，我想上帝也喜欢倾听所有子民的声音。虽然我们或许不是同一个长老指引，但我们都信奉同一个的真理，希望您能来我们的教会一坐，我也想倾听交流您的想法。”

对于佛教一派信仰的调查员，她宽厚相待：

“依《大宝积经》开示：一毕定成佛转于法轮。二生死众生令得解脱。三令无量众生住阿耨（nòu）多罗三藐三菩提。四舍自身乐，令诸众生得无漏乐。寒寂教并非旁门左道，渡者自渡，只求成就正道，仁者何不来陋居一坐，共谈心得？”

对于无神论，或未入教的调查员，她表现宽松：

“我其实没有想说什么特别的事，只是今天有一场公开的演出想邀请所有有幸认识的朋友观赏，并且借此做一次免费慈善。现在我们教会已经提前准备好大约一百万的资金，愿来观赏的人只要填一个签名，我们就会以所有来观看表演的观众为名义，把签名和资金一起捐给本地孤儿院的孩子们。不知道你们愿意来吗？”

心理学对传教士无效，甚至让使用者怀疑她到底是训练有素的特工还是根本不是正常人。传教士了解大量常备知识和梗文化，扮演可以尽量在言语上表现出诱惑和针对性，上述提供的对话仅供参考，对付言辞强硬的调查员表达无需过于刻意执求，蜻蜓点水般点到为止即可。问及剧院表演时长，传教士会回答需要两个小时，调查员最好合理考虑当下时间是否冲突。即使调查员拒绝并离开后也能随时复返，只要不超过第二天19:00并且没有答应传教士的请求，就都能再与传教士碰面。答应传教士提议后，传教士会带领调查员前往当地的AT剧院。

**【地点时间流逝：除开调查员的意外之举，时间花费皆可忽略不计】**

**AT剧院**

剧院外只有一个售票员看门，但对这入口宽敞、红毯铺地、铭牌醒目的门厅而言略有古怪，也许周六休息？传教士让你们稍候，她走前和售票员解释了一下你们的来意，售票员便招手示意请进。宽大的室内剧场里有两层观众席，可惜上座的观众人数让空荡的剧院略显冷清。你们被安排坐在最前两排，两旁也坐满了各式各样的人，当入口门一关，灯光便暗了下来，刚刚还在近旁的传教士也不见踪迹。

帷幕拉开：在一个平静的村庄里，人们安居乐业，怡然自得。可惜生老病死，世事无常，一位农夫的妻子身染重病，难寻医治。农夫去找村中唯一一个曾出外留学的医师求救，可是医师虽然早就看出他妻子已病入膏肓、无药可救，却依旧哄骗农夫花高价买药，并解释虽药到病除，但必须按时服药，不然白费心机。农夫信以为真，每日起早贪黑，按医嘱每相隔4个小时就喂一次药。妻子看着农夫日日辛劳，于心不忍，便鼓作精神，强颜欢笑给农夫看。农夫见状，更加对医师深信不疑。但每日劳作，又需操心各类家务，一日实在太过疲倦，不小心睡过头，醒来时却发现太阳当空，本该半夜用药的时辰早就错过，农夫急忙跑去妻子房间，却发现妻子早已断气。农夫将妻子葬于后花园后，每日自责不已，不过几月，竟头发全白，历经沧桑的脸庞上爬满了皱纹。此刻归家的女儿才知此事，农夫却已卧病在床，奄奄一息。女儿愤寻医师争论，却斗不过医师名望。正当农夫女儿在家中哭泣，却听见后花园有声音传来，女儿闻声而去，只看见母亲竟好似无事发生一般站在眼前。农夫妻子告诉女儿不必悲伤，只要将她的尸骨挖出，用骨肉煮汤，一份给农夫，一份给医师，就行了。话音刚落，女儿才发现只是自己睡在桌前的一场梦。但女儿还是照梦中母亲的意思做了汤，先递一碗给了农夫。农夫喝下，奇迹的一幕发生了，扮演重病农夫的老人，脸一下就年轻了，没有替身换人，没有拂手变脸，更没有提前在脸上化妆！你们身旁的观众顿时惊呼，还有人喊道：“这，这是神迹啊！”突然，一直坐在你们身旁的胖子挺站起：“不怕传销耍流氓，就怕传销有文化，你们这些个搞传销的，还变起魔术来啦？！”台下的观众纷纷扭头，胖子看众人都看着自己，继续说：“我是警察，我已经调查很久，这个寒寂教有涉嫌传销的行为。我劝大家现在赶紧退场离开，不要再浪费时间接触这个教会！”话音刚落，胖子的头竟然当场炸了。炸开的血浆溅到了你们身上，但奇怪的是，你们竟然闻不到一丝血腥味，就好像只是被颜料溅脏。而胖子的身躯好像只是一个玩偶，软绵绵的躺了下去。现场顿时一静，紧接着尖叫四起，一阵慌乱，但谁也没有离开自己的座位。惊慌之余，你们也想试图挪动屁股，却怎么都动不了，这到底是惊吓过度，还是真有什么邪术 san check（1/1D4）。

此前的相邀你们到来的传教士于此刻出现在舞台，她表情平静，面带微笑：“大家不要惊慌，这只是一场魔术表演而已，我为我们魔术师的临时演出吓到大家深感歉意。这样吧，我们现在就发放签名簿，请大家签上自己的名字，每一个签名都会多一个孩子能得到更好教育和住所，谢谢大家。”说完，过道旁走来几个身穿天蓝色连帽风衣的教徒手持一叠纸和笔，挨个挨个的开始索取签名。落笔声响，传入尚未轮至的你们耳中，这时，一个握笔的人颤颤巍巍发声提问：“我可以不签吗？”递纸的教徒没有答复，只是望向台上的传教士。而台上的传教士微笑说：“可是您就不想为孤儿院里饥寒交迫的孩子献上一份礼物吗？不过您执意如此的话，那请离开吧。”离开的门被打开，拒签的人一下飞奔而出，出了门，你们看不见他，也听不见他的声音了。轮到你们了。调查员若仔细阅读签名簿，能发现签名不单意味为孤儿捐款，而且还代表同意为寒寂教完成捐款过程的事宜而出力，并且寒寂教将愿视你为本教居士。签与不签是一个重要抉择点。

调查员若选择拒签，感觉先前身体的束缚已经感觉不到，可以逃离了。出门后能看见先前拒签的人正与两个制服警员交谈，调查员可以靠近，听见拒签者正诉说刚刚剧院内发生的事，并请求警员入内调查。警员似乎心不在焉，只是例行公事随笔一记，然后就请举报者离开。调查员也可以同样上前举证，但结果相同，此次插曲就此结束，即使调查员之后再访AT剧院，也已人去楼空，无法再度深入。

调查员选择签名，等待所有来观者抉择完，所有留下人都能被赠予一件寒寂教淡蓝色教服以及一本寒寂教圣经**\***。此时，一位身披普蓝色教衣脸带面罩的人站在了原先传教士的位置：“我是教会的指引，引导各位完成教会的指示。在此我需声明一下，诸位应当相信寒寂教的安排，而不应质疑。若有疑惑，可以请教我，我必认真答复。请诸位放心，我只是想让大家亲手完成关于孤儿捐款的事宜，孩子想要的不应该只是一叠叠的钱纸，而是更心仪贴切的惊喜礼品吧？所以我们准备了捐款给诸位，使大家现在就能准备礼物。我等候大家两个小时，请届时来此地的寂静教教会圣所统一递交礼品，务必不要失信。”话毕，一旁的教徒已然准备好现金站在一旁，观众被指引着有序走向舞台，每个人都亲手从指引上接过了五万现金。轮到你们时，你们也伸手接过指引交付的钱，然而指引的手在递交时似乎用力的握了握接钱的手背，当你们下台检查手背，发现隐约间好似沾污一点蓝色，用力搓用力洗也弄不掉。离场的门此时已打开，出门能看见两个警员似乎因巡视停留在剧院一旁。调查员此时可以上前举报寒寂教和发生在AT剧院里的事情，然而警员心不在焉，只是推脱调查员大惊小怪，被魔术吓的出现幻觉而已。必然听到调查员向警察举报的指引会出来，表情平淡：“既然你们不信任寒寂教，就请交回捐款离开吧。”无论如何，只要调查员没有正确地使用或退回捐款，两小时后将遭遇特殊事件3\*。调查员此时可以直接在城镇北部搜寻平价商店购物，若使用地图搜索或提前去过，也可以前往城镇东面的富人区购物。在北部搜寻购物需要花费额外时间。在剧场攻击寒寂教，即使打败敌人，也无法获得任何有用信息，只能离开。

**【地点时间流逝：至表演结束共一小时。直接在城镇北部购物需要花费额外两个小时】**

**\*寒寂教圣经**：

每个人阅读圣经都不一样。圣经总会描述阅读者喜欢的内容，从事建筑的人能看见各种奇妙构建的建筑设计，追求厨艺的人能看见各式别出心裁的独特菜谱，但无论内容为何，总隐隐暗藏对求死的见解，对消逝的赞美。阅读者越是醉心于其圣经中对其喜爱之物的描述，越容易被书中漠视一切有生之物的思想所侵蚀。当读者陷入执念对活物下手之时，也就将开始转变为食尸之鬼。（每阅读一个小时，进行一次 san check 0/1D4 ，直至陷入疯狂。）

**\*特殊事件3**：

让指引不满的调查员还未曾离开城镇北部，领命的食尸鬼已经来到了前方等待调查员。调查员若在乘车，会被食尸鬼侧面冲撞致使车失控而车祸，敏捷决定是否在车祸过程受伤（-3HP）。步行的调查员会被半透明食尸鬼偷袭，半透明食尸鬼会先出现在阴影处，然后再伺机攻击，致使被袭者受伤（-3HP）。一共有三只食尸鬼需要对抗，其中一只半透明食尸鬼，在攻击它时因为无法看清其身体及距离，所以一切伤害在未检定大成功的前提下都将减少1点。食尸鬼会专门挑选阴暗处发起攻击，但如果将食尸鬼勾引至明亮场所再与其作战，食尸鬼的战斗技能数值全部减半。模组在此不给予详尽情节描述，请自由发挥，能表现出食尸鬼的出其不意，让调查员惊慌失措和深感棘手为最佳。

**【时间流逝：一个小时】**

**寒寂教**

购买完礼物的你们来到了指引告知的寒寂教教会圣所，圣所是一座哥特式建筑风格的教堂，可提示使用历史学或建筑学技能，可得知这最初应该是以建基督教教堂为目的所筑。

进入圣所，迎面一片白底蓝纹屏风，屏风下堆满了送给孤儿的礼物，指引就站在侧旁。他看见你们来，直视说：“你们是最后一队，我还误以为你们来不了了，请把礼品置于屏风下吧，我会请人安排妥当。现在若无要事，先入圣堂一坐吧。”此时的你们感受到莫大的压力，像是被猛兽注视，又像有巨石压身，这股精神压力让你们迈不开脚离开，只能进去。调查员可以使用POW对抗来抵抗寒寂教指引的精神压迫，成功后能选择离开圣所，但之后圣所的门将紧闭，复返也无法再深入其中。绕过屏风，你们能看见之前在AT剧院见面的人就在长椅上坐着，但好像比之前签名的人数又少了一些。你们也安心坐在空余的长椅上，指引此时也走向讲台，扫视台下的居士，开始讲述寒寂教的教义，一开始你们还不屑的排斥着指引所陈述的邪说歪论，但不知怎么的，指引对教义的解述你们却怎么都无法从脑海里排开，想离开座椅，却又如同深陷泥潭难以自拔——空荡的教堂墙壁变得朦胧透明，一座座墓碑显现包围在外，你自己也像变成某种站立的野兽，独自向前徘徊。你控制不住自己的身体，双爪探向坟头，开始拼命扒拼命的扒，一个未腐烂的尸体从土里被逐渐挖出...... 突然，尸体竟然睁开了双眼，口也在动，好像在说：“救我！”你却控制不住自己的身体，尖锐的利爪不单继续不停的扒，直到他变得血肉模糊，更像是腐烂破损的尸体令人作呕，你对着它却浮现出另一种感觉......

此刻所有在座调查员分别和指引进行POW对抗，调查员可以在此时提出一些想法（若对木讷的玩家于心不忍可以直接给予提示），若能用双眼看清眼前自我，或者不放追寻失踪真相的执念，POW对抗皆可获得大幅度的额外奖励。上述每有一个例子，都能给予该调查员计算POW对抗时其个人意志值+75点为模组推荐，惩罚那些已经阅读寒寂教圣经的调查员计算POW对抗时其个人意志值-25点。每个提出的想法都允许数值叠加计算，从而使调查员的个人意志有机会抗衡指引。针对调查员的不同想法而产生的更多奖罚方式，可自行定夺。这一次的POW对抗不容失败，玩家实在是思绪枯竭时适当放低难度。POW对抗成功者，不会被精神幻象影响，失败者san值直接扣除当前的三分之二。描述该段意志的较量中，要明白正是漫无目的者才更容易受干扰蛊惑，内心越是拥有执念就越能抵抗来自指引的精神法术。“你想起与小孩的约定，说好一定帮他找回母亲(+50意志)；你想起对自我言行的苛求：不让困境来等自己，要让自己来直面困境(+50意志)...... 你淡忘了眼前幻象的冲击，四周的梦境也不再真切。”此处情节描述以这种基调或许更激斗志，但不必过分苛求。失败者感觉到自我灵魂的一部分被侵染，永远无法摆脱寒寂教烙印在内心的阴影：“吃人！”就是救赎之路！——san值减少当前三分之二。

完成对抗的调查员已经隐约感觉到寒寂教到底是什么，这是个推崇一切生者求死的教，只有回归尘土，才能获得重生。从血肉中，从骨髓中，噬尸者为王，噬噬尸者为神。拥有克苏鲁知识可以得到更多信息：你敏锐的感知到，这教会与食尸鬼有关，又或许，更应该与食尸鬼的神有关。指引询问四周，让排斥寒寂教拒绝寒寂教教义的人自行离开，而接受寒寂教的将能准备正式入门寒寂教。有一些人用异样目光扫过留坐长椅上的你们，急促地逃离了这里。但你们已经走到这一步，不深入虎穴，焉得虎子？不打入寒寂教内部，怎么能知道这里会不会与失踪事件有关？不是回头的时候。

指引看向留下的信徒，注意到在座中有一伙人总是并肩出行，决定给这些人安排一个特别考验。即使只有一个调查员在场，指引理所应当还选调查员，此情况可以换一种表达方式。指引指示：“寒寂教的信徒们，现在需要你们为你们的忠诚做一件事，以寒寂教之名找到那个不服劝言的剧院老板，将他的结婚戒指连同左手一起带回寒寂教。完成之后我将直接授予你们无上的嘉奖。此项任务或许有些挑战，所以我现借与你们教会黑铃，必要时诚心摇响四声，教会就将伸出援手...... 不要让寒寂教失望！”话毕，他就将一个黑色摇铃交付你们并告知目标的居所，接着便挥手让你们开始执行任务。黑铃摇响四次以后，会有一只半透明食尸鬼在一切可能的阴影处现身。它将监督调查员的任务执行情况，并在剧院老板在场上将他杀死吞食，留下左手。食尸鬼只要存活，就会在摇铃的10分钟后消失，回归寒寂教向指引汇报所见所闻。

跟随地址走到了剧院老板的家，你们却发现其家门半掩。剧院老板在大厅坐着，有心者往客房看，能看见好像有个精致的黑色棺材。剧院老板早就知道自己必定因没有诚意配合寒寂教举办演出遭其报复，所以对调查员的到来并不意外。剧院老板的妻子已然离世，唯独这枚两人共选的结婚戒指是他最重要的挂念，所以他会恳求只要不抢走他的戒指，什么都可以让调查员拿去，即使是这条烂命。此时可“善意提醒”调查员必须带一条左手胳膊连同戒指回寒寂教复命，否则指引不太可能放过调查员。剧院老板不会接受调查员直接放走自己，他会说寒寂教教徒嗅觉一向敏锐，听说无论任谁的血只要闻过，那他就永远逃不过寒寂教的魔爪。所以与其让调查员无法复命，还不如让调查员至少砍了自己的左手交差。此前因克苏鲁知识获知食尸鬼相关知识的人现在也联想起：食尸鬼嗅觉发达，而且只要能划伤猎物，就能一直追寻血腥味，直至啃食其尸为止。正当调查员身陷两难处境，焦头烂额之际，灵感突现（检定），（成功）联想到了一个办法：将剧院老板妻子尸体的左手砍下，溅满剧院老板的鲜血，用它替代剧院老板的手与戒指交差。灵感失败并不意味着调查员就不能靠自己苦思冥想去获得此答案。调查员此时选择弃之不理，直接不顾寒寂教离开也未尝不可，毕竟寒寂教的指引是绝不会为此而报复调查员。亲自动手去砍剧院老板的调查员被他恐惧和惨叫惊吓，鲜血溅满了你的脸，你回想着自己竟被一个无谓的邪教命令所指使，连心也变得冷血无情吗？难道自己已经变成教堂里幻境中的那个血腥怪物？动手者 san check（1/1D4+1），围观者 san check（0/1D4）。调查员选择摇铃，在阴影中忽然有脚步声传出，脚步声开始不断回荡整个房间，你们和剧院老板左右四顾，却看不见任何东西。突然，一阵风呼啸而过，你们的眼睛被风压刺激，一下眯上了眼，一声声惨叫接连不断，等你们慢慢睁开双眼，只看见剧院老板躺在地上已经血肉模糊，白骨外露，唯独那只左手被折断在旁，完整无缺 san check（1/1D4+1）。

回到寒寂教圣所，若调查员什么都没有带来，又或者只带来剧院老板的左手以及各种拙劣替代物，指引眉头紧锁，嫌弃地让调查员离开圣所，调查员出门后将遭遇特殊事件3**\*** 。唯有当调查员带来真正属于剧院老板的人手及戒指，指引才会点头满意。当调查员带着其妻子血淋淋的左手给指引，指引眯眼端摩，然后贴近了脸好像嗅了嗅，“这只手好像还沾了点其它味道。”他说完，眼神静静盯着你们，好似要一个答复（给一会停顿吓吓调查员）。但你们还未来得及解释清楚，手上的闪光又吸引了指引的注意，原来是手上的婚戒因为屋内的光亮而反射得有些许耀眼。指引凑近看了看，又试图用手拔下，戒指套牢不动，指引似乎眼神变得温和，点头满意。

指引认可了你们，对你们的表现满意：“你们很好的执行了寒寂教的意志，你们也有资格成为寒寂教的一部分了。你们应当感到荣幸，因为本只有入教4年，才能真正成为寒寂教正式一员，但现我教已缺失人手，所以才破格接纳——”突然，指引被入门声打断，一个天蓝色教衣的教徒从侧门跑进，在他耳边窸窣。指引眉头逐渐紧皱，赶忙挥手让报信的教徒站开，对你们话锋一转：“新入教的信徒们，现在正是需要你们的时刻，寒寂教时有不义之徒入侵，现你们先跟随他去埋伏入侵者，正好了解一下教会未来的生活。等结束后再安排你们的入教所需。”你们只能跟着这位新结交的“兄弟”去教堂的后院了。圣所后院是一个墓园，一排排的墓碑从山脚堆上山头，数之不尽。带路的寒寂教“兄弟”不怎么爱说话，当你们问起他，却发现他的声音低沉沙哑得有点吓人，他对提问只是平淡回绝，无意交谈。绕到了墓园另一个门口附近后，寒寂教“兄弟”让你们蹲下靠旁，示意绝不能发声，等待即可。你们才蹲下，就听到了脚步声，一个身穿制服的警员和两个穿军用战术服的持枪士兵走到了附近，警戒地巡视着四周。曾在第一天西区的公寓小区被赶至现场警员询问的调查员会发现，此刻眼前的警员正是那天搜查现场的那一位。

“你不用再跟着我们了，这里是门口，有情报我会通知的。”看到一个士兵满脸不屑，警员表情有点泄气，只好低头从墓园大门离开。见警员走后，一个士兵抱怨道：

“唉，今天真是什么都不顺，本来现在我应该在家躺着！这下又要来这鬼地方！而且我说，为什么我们现在必须装备新配的这把该死的三连发步枪，还限制不许切换连发模式？凭什么我们在市镇区执行任务就得为财政考虑节省弹药？我看这分明是市长他中饱——”

军衔似乎更高的士兵打断了他的话：

“不要在这宣泄你的不满！给我咽回肚子里去！你要搞清楚这种话如果在头面前说会是什么结果。市长的考量就是我们的考量，这是不容质疑的。”

“可是这三连发根本就不能在近距离进行火力压制，这里之前已有过多起近距离袭击发生——”忽然，附近的墓碑有摩擦声响起，你们注意到摩擦声并不是在自己这边，而是在你们的对面远处。那两个士兵神情严肃起来，靠前的士兵直接用三连发步枪对着墓碑连射两轮，但除了墓碑碎裂声，没有其它回应。你们和士兵都全神贯注盯向前方，连心跳声此刻都变得异常清晰。又是一连响！阴暗天气中看不清的一股黑影在离士兵更近的墓碑间一窜发出声音。一连枪响，紧接又一连，就在这刻枪响衔接的微妙停顿之间，那股黑影突然窜出，将前肢猛地一探，第三连枪响停下，一位士兵的头颅高高飞起，“草你妈的三连发！”他的头重重的摔在你们的身旁，不动了。此时，继续窥视的你们还未来得及看清，黑影就从另一个士兵脖子上拔下“爪子”跑走不见，只剩地上还残留着不属于两士兵的血迹。这第三者的血迹颜色红得发黑，相比士兵的鲜血它更显深沉。经历这骇人一幕的你们 san check（1/1D4）。调查员或许会被士兵察觉，但是士兵对这里情况陌生，而且有“先例”在前，所以士兵绝不允许调查员靠近，也不会听信调查员的片面之词；已被通缉的调查员将直接被士兵射杀。在墓园入口处为士兵与食尸鬼发生交战时，士兵还是会被剧情杀，而调查员虽可以捡漏打赢即将面临的敌人，但也会失去进一步线索，只能离开这里。当情况没有发生其它意外，在旁的寒寂教“兄弟”看入侵者已死，上前拾起枪，从旁掏出铲子招呼调查员一起就地掩埋尸体，之后就可以跟他离开准备入教事宜。

掩埋完尸体，寒寂教“兄弟”会带调查员到坟山山腰处的一个隐秘地窖，暗藏于墓碑丛的地窖入口隐蔽，没有带路人将难以发现。地窖之内很宽敞，还有好几间储物室门并列一排。寒寂教“兄弟”把先前收到的枪支扔进了其中最大的一个储物间，又进了另一个储物间，把找到的天蓝色教服递给你们，说“待会请到圣山山顶，真正的入教仪式在等待各位。”说完，他就离开了。调查员可以在这里搜寻，能发现这里储备丰富，生活用品具备完善，唯独没有食物。在存枪的储物间中，内有大量枪支存放，甚至还有两个已装填上弹药的M72式LAW火箭筒，但要数最多的，还是那如山般堆积在旁的三连发步枪。调查员可以在这里获得各种现代枪支，但是弹药有限，1D4决定能找到的弹夹数，三连发步枪除外。（关于枪的型号如有兴致深入，可以根据地区作具体的设定规范。有关三连发步枪的型号问题上，不少现代步枪皆可经由改装达成三连发的功能。美国军方的M16A4突击步枪，中国的03式自动步枪，俄罗斯的AK12（AK74）自动步枪，英国的L85A1式5步枪皆是可选型号，上述仅供参考。）调查员可以在此时不赴约入教仪式，直接原路返还到墓园入口，离开这里。

**【时间流逝：至此，共六个小时。若在完成关于剧场老板的任务过程中选择逃离，共四个小时】**

**调查员继续选择上坟山山顶**：你们发现不见月的夜空深邃像是望不见底，黎明却还为时尚早。从地窖处上山并不困难，好似一切早已准备妥当，恰巧在这就有条通畅小路可以直达山顶。山顶处人头涌动，似乎入教仪式已准备多时。你们一到，就被指引安排在一条队伍内排队，队伍中有很多不认识的人，也有认识的——最终选择坐在圣所的那些剧场观众也在这，不过人数又少了一些。队伍的最前排，有一位同样身穿普蓝色的教士在端送一碗浑浊淤黑的汤，每个领到的人都将其喝下才许离开。调查员也许会试图吸引众人注意创造时机打乱仪式，然而在场所有皆沉默不语，只是静静地继续仪式的过程。正当调查员想要强行做点什么，或者快要走到队伍面前的时候，意料之外发生。

一个满身是伤的青年被捆着带至圣山，教徒将他背靠捆在墓碑上面，指引走上前，说：“你为什么就是要与寒寂教作对？我们安顿照顾好了你的母亲，也放过了你蒙昧无知的行为几次，你是在用鹤立鸡群的方式证明自己的存在感吗？哼，毫无意义，也毫无作为，留在这座无名的墓碑上忏悔吧，直至你受鞭笞的身体和忏悔的灵魂回归神的怀抱。”青年单薄的衬衣上沾满血迹，不过他的表情轻松，更像释然。他看着包围在旁的教徒，看着那条冗长的队伍，反驳：“你们都觉得自己是对的吧，你们当然可以为所欲为怎样都行，我只是认为你们不怎么聪明。说到底，你们愿意忠实地崇拜着信奉的神明是为什么？是因为神一定会给予你们奖赏吗？是你们看不清短见和愚昧为何物吗？是你们蛮横独断不在乎别人的见解吗？你们只是害怕努力一世，全都是枉然，全都是错误罢了！神我不知道它存不存在，更不知道它真会许诺什么，我只知道你们都甘愿做愚蠢的奴仆，为愚蠢献上自己的所有，骑虎难下之时又怎么说骑虎难呢？”在旁的教徒面无表情，指引的神色依旧，可坟山此刻明明无风却在狂啸，队伍上的人也被这古怪风声惊吓，纷纷看向青年，这正是调查员想做任何事情的最佳时机。但下一瞬间，青年就被贯穿墓碑的尖爪刺破胸膛，可以确定没得救了。此时调查员若开枪，队伍众人一下都被吓得四散逃离，只留下寒寂教众人。

战斗开始，当你用枪打中教徒的身体，诡异的一幕出现，他流的血全部滑落身体流入地下之中，伤口也变得枯竭干裂，同样的事情也将会发生在调查员的身上。这一场战斗中所有成功造成的伤害都将增加1点额外真实伤害，真实伤害无法被任何手段阻止或防御；除了对濒死者可以照常急救外，战斗中任何时候都无法进行包扎或治愈伤口。但如果调查员使用旧石，旧石可以让使用者免受上述来自外神的影响——你们触碰旧石，发现旧石并没有任何变化，可是你们身上的伤却再不像对手一般枯竭干裂。但要注意，使用旧石必须用手一直触碰，这势必会影响使用者的战斗方式。寒寂教恐怕是没有想过此时此刻还会有干涉者出现，所以在场仅有两个低阶教徒，两位食尸鬼祭司，以及藏在坟墓间的两只食尸鬼。其中一只食尸鬼受了枪伤，行动也不再那么敏捷，调查员对抗它就没那么麻烦。但另一只食尸鬼必定在它第一次袭击之前，无法被调查员抓获并反击。

击败寒寂教了，但被俘的教徒情愿咬舌自尽也不回答任何问题。空荡荡的坟山上只剩下你们，以及一片寂静。当调查员有携带旧石在场时：正当你们准备离开，坟山却剧烈的颤动了一下，一股渊远的声音直接从脑海中响起：“且慢！吾已见证尔等所作所为，杀吾子孙，坏吾仪式！...... 然吾并无责备之意，吾只来提个建议，不知汝等可愿听否？”不会等调查员来得及反应，声音又再次传来：“吾只需尔等留下旧石，并埋入土中，以此，吾只怨吾子孙胆怯懦弱不能成事，赐尔等无罪。吾早已通晓凡人之事，也亦熟知\*&#@%之为，吾可授法咒于汝等，待时机成熟，施法咒即可。”（\*&#@%：调查员并不能听懂这里说了什么，只是听见一段刺耳杂音。但是考虑到线下团需要阅读的问题，这里给出实际文字以方便阅读：“犹格·索托斯（Yog-Sothoth）”）你们此时此刻实在不知怎会途生变故，声音是从哪里来？它又怎么会知道你们的事情？它竟能让坟山颤动，那又怎么知道它是否直接就能埋葬在场的所有人？怀着对未知的困惑和恐惧 san check（1/1D6，克苏鲁神话知识增加失去值）。

调查员可以听从声音的指示，将旧石留于土下，纳格（Nug）将给予调查员名为“永闭之门”法术**\***。当调查员不听从声音指示，拒绝交出旧石。坟山又开始剧烈摇动，连地面都出现裂痕，站立山顶的你们一眼就看见了山脚下墓园的出口，敏捷检定，失败者下山时不断被崎岖的山路绊倒摔伤，-4 HP。

没有忤逆纳格，或者没有遭遇纳格的调查员准备下山时，发现除了先前上山的路，还有一条小径。从山顶望去，小径的尽头是一块坑地。选择前往，走到坑地，才看见这里尽是无数的尸首残肢，有的新尚染血，有的旧成白骨，刚刚经历血战的调查员内心波澜，却也没被吓倒；没有与食尸鬼作战的调查员慌恐不安，胆颤惊怕着后背的山顶之上，那些寒寂教在此时此刻，会看向这里吗？ san check（1/1D4+1）。调查尸坑，先前有在MS公司被抓的同伴，现在也已与在场尸首相伴。先前若有在高级公寓处陷入被警察怀疑的处境，此时能发现一个刚死不久的士兵尸体，尸体的枪已被拿，但似乎口袋却没被搜过还装着东西。查看尸体口袋，发现还留着一部手机，打开手机，屏幕页面就停在短信一栏。查看短信，发现曾被警察询问而被怀疑的所有调查员，其名字与图片竟都出现在手机内储存的唯一一条接收短信，短信写道：“他们就是最新的线索，如果于寒寂教内部发现，立刻回报总局！PS：不要先动手，不要先动手！”手机上没有更多有用信息了。

你们终于可以离开这座墓园，但可惜并没有查到对失踪案有用的信息，教堂此刻空空荡荡，没有人，也没有任何有价值的线索。当你们转变心情刚刚离开，却听到坟山之上有一个女人的声音远远传来，讲述故事的终结：“ ......望眼四周皆寂静无声，各处不见那黑心医师，村内居民更无踪无影。正当女孩漫步走回家，所有的人，所有的人！原来大家都在等着她。所有村民站立祝贺着，农夫妻子在旁微笑着：‘我们都一直在等你呀，等待你回来这一天啊！’”

**【时间流逝：四个小时，有可能已来到第三天的早晨】**

**\*法术永闭之门：**

默念该法术咒语，可关闭一切与犹格·索托斯有直接关联的仪式召唤，包括犹格·索托斯的血裔后族。因为此法术只有异界诸神才能真正掌握，所以人类施法者每次使用该法术都需要额外支付2点san值。对于召唤场所，直径每有9米，就需要完整的清空一个人的MP，如果被清空者的MP在使用前就是不完整的，则缺少的值需要用其他协助者的MP去填补，以此类推。如果MP无法凑够，可用双倍的HP代替，割腕撒血，直至补足。当代价补足，永闭之门就会在施法者面前出现，只要施法者不被击败倒下，法术就会一直生效，直至吞噬一切召唤之物......

**第二天结束前**：

假如这天调查员没有去过TM大厦，在彼此即将分手之际或是就要进入休息之时（最迟23：00），叛徒能听见从纹章处有声音传来：“这是最后一次的机会，错过，你就不会再有了。杀死身边这些碍事的人，为你自己。”叛徒该考虑“鱼亦熊掌”，必须作出选择。只要同伴全死，叛徒都能得到纹章声音的暗示，前往TM大厦，进入S2结局。

**第三天**

提示：这是最后一天，因为某些原因引起警察“关照”的调查员还会继续被警察通缉。而对警察而言，面对市政厅给予的施压、各类恶性案件的频发、人手丢失造成的短缺，已经被逼入箭拔弩张的精神状态。任何不确定情况在眼前发生，都会尽量以最原始最直接的方式迅速解决。所以调查员若是激起了警察注意，就要小心警察枪火无情了。

**其他一切场所及地点**

调查员如果在第三天开始却还未弄清楚自己的目标所在（即TP路仓库），那将跳过这一整天过程，直接进入各类普通死亡才会遭遇的结局。如确有去往其它地点的需求，守秘人可以依情况接纳。如购物等，只要在合理时间段（按当地地区商店开门的时间点判断），合理的物品需求，都可以答应，但不要忘记这将额外花费路程及时间。第二天的剧情不会再触发，但调查员还是可以在这天发现些许上一天剧情的结果，如：TM大厦已经紧闭大门，无人上班。古玩收藏家的大宅已被警戒线封闭，似乎有紧急案情发生，你们已经找不到G的身影，更不可能用电话联系得到。夜鹰的住所已经空无一人，甚至进入到饲鸟的房间能发现所有的鸟笼都变空了，而鸟笼的门还关着。邻江处还是可以照常闲逛，只是调查员不会再遭遇深潜者的袭击，而是会被警察发现并驱赶，被通缉的调查员结果自是明了，省略不提。TR路的KS公寓依旧封闭，闲人无法入内。而北部街区的街道上空空荡荡，好像没人出门，寒寂教的圣所及AT剧场也依旧大门紧闭。

**【时间流逝：多数情况皆忽略不计，购物需要一个小时】**

**城镇中央**

**TP路中的最大仓库**

从午夜00:00起，用于保护的屏障**\***会自动打开，杜绝妨碍者的干扰。在黎明初的太阳发出的第一丝阳光照亮大地（6点），召唤之门才能正式开启。直至正午12:00，召唤的大门才能完全敞开，使完美之物降临。每一次调查员从产生想法、执行想法、到获得结果都会消耗时间，直至彻底失败或者成功阻止一切的仪式召唤。时间流逝的长短可以由守秘人自行随意把控，也可以简单粗暴的按照每执行一次完整行动将耗费1个小时的方式计算，实际情况请守秘人自行判断。

De等待这一天已经太久了，他不能让任何意外发生，所以一切的应对方式都必竭尽考虑周全。也正是如此，每当调查员做出失败举动，De会嘲讽拉满地回应调查员的愚蠢尝试，来让调查员深感不爽。De与犹格索托斯接触已久，调查员别指望仅凭劝说就能让De放弃这次机会。连亲情爱情、金钱权力他都已甘愿抛弃，没什么再能干扰到他对答案的渴求。

当你们正式与De会面并交锋这一刻开始，De只是轻蔑一笑：

“呵，终于到这一刻了？你们是来干什么来着？我不记得了，因为你们太没存在感了。”

不管任何情况，只要时间抵达6:00，De都会准时守刻地开始从口袋掏出那把钥匙，接着将钥匙甩出，像有念力般将钥匙摆在了符文正中间。调查员也对铁锈钥匙有所反应：

你忍不住注视这把诡异的钥匙。钥匙锈迹斑斑，一层一层的锈迹包裹出钥匙的形状，这或许是因为年代久远？但那层层铁锈的色泽却鲜艳欲滴，分明像刚才铸成。就在这片刻宁静间，那把钥匙竟好似发出了声音回应着你，嗡嗡刺耳延连不绝的声响在你的脑海回荡，为什么会有股熟悉感？

这一瞬间，灵感检定，失败者还是什么都想不起来，（成功的）你在脑海看见：【你好像看见了一直一直 一直在找的人，他（她）就在那，那熟悉清晰的声音，那绝对不忘的面孔，就是他（她），毫无疑问！】

与失踪者有更亲密关系额外想起：【你看见了你们相遇的第一天，听见了你们在一起说过的每一句话，那些场景不断在重现，你要抓住它，不停的尝试！直至梦已消散，你又怎么放弃？】你好像明白了什么，想要摇头否认，但却又能如何？放弃？坚守？这一切的意义是什么？ san check（0/5）。

De见状只是嘲笑道：“没有她，你们根本不可能走到这一刻。你们只能看见怒，却看不懂恨。你们看得见答案，却看不清真相。你们和这个城镇的所有人一样，一样可悲。”

调查员也许会尝试使用二次方晶体进入屏障内部，但只会失败的传送在屏障外侧的边缘。De讽刺道：“是啊是啊，我竟会愚蠢到把进门的钥匙送给外人，我真是太失败了，呵呵。”

调查员尝试使用旧石之力，但却不懂得正确的方法，De闭眼摇头：“唉，就算是再精致完美的工具，送到蠢货手上也只会成为废品垃圾。”

调查员用蛮力试图击穿屏障，却没有足够力量击穿时，De蔑视道：“就这样？就这样也想打破障碍靠近真理？不过是群愚蠢无能之辈。”

随着时间不断流逝，你们看到巨大符文上的鲜血开始流动汇集，注入进铁锈钥匙的中心，一条透着暗红的裂缝从钥匙处逐渐向上延展裂开，那微微的裂隙间发出了缕缕白光，那恐怕就是他们要召唤完美之物（怪物）的大门了。

调查员使用永闭之门法术时，De鄙夷道：“你们这么厌恶我的所作所为，而自己还是同样屈服于蛮力和强者之下，真是可笑。”

调查员若因为背叛而缺失同伴，在正确使用旧石时，会发现旧石无法回应，以下场景陈述情况：

【你们都把手共放旧石之上，明明终于到最后一次合作了，反倒想起大家刚开始认识的时候。有些人不打不相识，有些人由喜好结交，朋友最初相互了解的形式很多，但都怀抱着相似的心愿才一起前行。然人心各异，从古到今，历史古籍上写得满满都是“争斗”二字，因争执才相斗，直至人类历史终结恐怕也难与其分离。到底是同族相煎，还是赶杀异类？此时此刻，你还敢真心肯定身在一旁的是站自己一方吗？旧石无法作答，只是依旧。】

旧石只回应将彼此视为同族的生灵，由不同族类共持时无法生效。

De讥笑道：“生命总是免不了依靠相互排挤来证明自我价值。但从结果来看，你们生命的价格根本一文不值啊！哈哈哈！”

如果调查员因为缺失同伴而无法使用旧石，或者在使用永闭之门法术时MP不足，女孩D会突然现身跑来帮助你们。旧石在D的鼓励和触碰下得以成功发挥其力。永闭之门法术所需的MP支付D会支援补全，甚至割腕洒血去填补。

当永闭之门法术成功使用后，你们能看到施法者面前出现一扇用金边几何花纹拼接而成的大门出现，大门的花纹不断延伸，开始吞噬面前的隐形屏障和血色符文......

当旧石之力终于迸发，你们看见旧石上开始显现出奇异图案和轨迹光点，无形的屏障开始像玻璃一样在你们眼前崩裂粉碎，符文的血迹也开始干涸消退......

当使用足够强大的外力击碎屏障的一部分时，直觉告诉你们，这对血色符文上的裂隙应该能同样有效才对（设定与屏障相同）。不过,想使蛮力，得看有没有人妨碍才行......

不管调查员用何种方法通过了屏障，开始威胁血色符文，某人可绝不会袖手旁观。你们还没反应过来，对方突然冲上，一脚把站在最前的人踹开出去。De守在血色符文面前，不解决他，恐怕就没有办法摧毁掉裂隙之门了。由于维持召唤仪式需要消耗大量法力和精神意志，所以De会主动选择用肉搏近身战斗。De虽然精通一切搏击格斗技巧，但是精神与意志的消耗是武术格斗的最不该有的状态。因此，De的所有战斗技能都会在每次战斗轮结束时-10点数值，直至归0。隐身在旁的两个仪式信徒也会现身并加入这场战斗，但如果女孩D在现场，其中一个信徒会出现在她身后，朝着她后背捅了一刀。“你碍我们事太久了，我早该偷偷下手杀了你！呵呵呵，你就这样慢慢的痛苦的死去，刚好偿还你所拖累我们的一切。”

肺部受伤的D无法加入这场战斗，而且如若不及时送医院治疗，十几分钟内就会无法呼吸而死。但D是绝不离开的，她将会一直协助调查员直至将血色符文和裂隙摧毁，但恐怕......

随着时间继续流逝，符文上方的裂隙越来越大。终于，裂缝的周围如同斑驳的墙灰剥落下来，大门终于敞开——门的后面似乎没有什么怪物，只有一片片白光不断地在与黑暗扭曲结合。仔细看，那一片片的白光就如同活着一般在蠕动，它们以极其巧妙而复杂的方式拼凑在一起，组成了一个个形体，这难道就是外星怪物吗？你们越是观察，越是觉得不可思议：那些光与光之间线条是如此优美，如同黄金比例的断臂维纳斯那般魅力动人，又像似梵高的向日葵那般澎湃燃烧。但这些生命好像察觉不到对方的存在，即使各自开始涌向大门之时彼此的身形变得重叠交织，却又毫不介意互不干扰，让人迷惑费解。 san check（0）

此时，一条光鞭伸出了那扇敞开的大门，却是一条血红又肮脏的触手出现在门外，曾与大厦中的怪物或夜鹰居所地下室中怪物战斗过的调查员能感觉到一股既视感，你们见过它，虽然形态并不相同，但这股原始的憎恶与恐惧是不会欺骗自己的，它就是那个怪物！怪物将触手伸出后竟也好像有了知觉似的向后退缩了一下，好似也会厌恶自己外探的躯肢。或许，正因存在不相同的目光，才会察觉丑陋与肮脏吧。先前没有见过怪物的调查员被这种巨大的反差所惊吓，进行相同的 san check（1/1D8+1，克苏鲁神话知识增加失去值）。但怪物还是明显挤不过来，因为裂隙之门的大小依旧远远不足。

当调查员终于干掉了两个仪式信徒，将De打倒地上（若De在第二天时就被杀死，此刻会由两个仪式信徒去完成下述举动）。De咬紧牙关，依旧全然不顾地站了起，他不能接受就此失败，即便自己已经无法迎接完美之物的降临，也要为它们抚平道路。只见De拼尽全力高举单臂并抬头向上，嘴中默念了一句无法听清楚的词语。突然，上方凭空出现一扇由蔓藤花纹装饰的圆门，门立刻就打开了，你们却只看见一片漆黑。集中精力注视，那片黑暗之间隐约似有点点亮光，那些闪光点缀着黑色让人片刻间就联想起了星空，只是从门的视角去看，所有的星星都离这很远很远，就像身处浩瀚宇宙的边界之中。这时，被赐无名者印记的调查员能感觉到手臂的留印记处灼烧发烫，好像是要你去碰它，可以选择不去触碰。正当你们深感困惑之际，圆门的背后竟有声音传来——那是一股奇特嗡鸣声，倾听的你们却完全无法从中找出韵律声调。然而声音才停下，你们的脑海却回荡出声音的意义：

【它被世人称为犹格·索托斯，是万物归一者，是门之创造者，是一切知识与规则的掌握者。它无爱无恨，不援强者，亦不扶弱者，它超越善恶。】

这时，一（那）种奇怪的感觉（再次）出现，你们心中对一切开始产生质疑，混乱与不安充斥着内心，你们无法再对种种离奇现象产生恐慌，就好像这一切皆是虚幻。门后的声音再次传出：

【它不会打破规则，也无需打破。因此，这一次，它不会直接阻拦你们，但它会提示你们真相。 血色符文召唤的完美之物是它之子裔，它们早已存活了千万年之外的亿万年，它们还会存活至旧寰宇灭后的新寰宇。它之子裔虽身形俱灭，但其之旧躯依旧存在。而它们过去在看着这里，现在也依然在看着这里，只因它们不曾远去。它之子裔其复返之意心切，复仇之心日增，人类所有所作所为无一不在它们眼下，没有任何事情可以瞒得住它们。与其惶惶不可终日，倒不如接纳它们。它们从不曾停止，更不懂停止，哪怕就是此时此刻，也在——看着你们。】

感受完声音意义的你们，再次回想起曾经有过的遭遇：在第二天仓库遇见De的时候，为什么De好像完全清楚你们的底细；在TR路的时候，为什么那两个仪式教徒只要询问纹章，就能看见你们的准确位置；在TM大厦的时候，为什么刚演讲结束演讲者就一下指向了你们；MS公司为什么能够知道一切机密信息却又不被发现方法；为什么曾经的商业中心，变成了旧商业中心？一切的一切都联系到了一起，原来完美之物一直都近在身旁，看着你们。就像De所说，在阻止召唤之前，对完美之物而言你们毫无存在感，但等你们现在阻止了召唤之后呢？恐怕它们将无时无刻不窥视着自己和自己的家人，等待时机成熟的那一刻，直至生老病死来临之际，也只能担心着害怕着，复仇该不会恰好是现在来找上门了吧？！ san check（被奇异感觉控制，暂时无法执行）。

当持无名者印记的调查员触碰了印记后，于犹格·索托斯解释了完美之物为何时，你们忽然发现，明明自己身处密不通风的仓库之内，身旁却有阵风吹起；突然有阳光直照在你们的眼睛上，抬头看，发现封闭的天花板居然已经开始扭曲变形，如同与天空相融合。空气变得凝结，身体也变得轻盈，那个熟悉的声音再次出现：

“你们还在犹豫不决吗？”

夜鹰来了。

夜鹰继续督促着你们：“继续行动啊，摧毁掉血色符文。难道说感觉害怕，只会让你们站着不动吗？”如果发现调查员有手持旧石，夜鹰会说：“既身并同族，触碰旧石靠近血色符文，就足以治之。哼，现在可不是思考未来的时刻，我的人类。”如果此时调查员问夜鹰为什么旧石只有这样才能发挥作用，夜鹰也像似会笑：“正因为只能给予同族使用，才是旧石诞生的意义，这才是信徒存在的价值。”夜鹰不会再停留回应更多，但调查员可以发现圆门已经开始闭合，犹格·索托斯的声音也没有再传出。

无论调查员是否有使用旧石，法术等各种方法封闭召唤仪式，无名者都会借此与犹格索托斯再次相战。当调查员再次选择看向圆门内的景象，才会从中窥见这一幕：

星光闪耀，无穷无尽更胜似星宇的虹色光球与星罗密布如细沙般的闪烁绚光铺满整片星空。琳琅满目，各样色彩不断碰撞交融更似一朵又一朵灿烂星河随时随刻永不停息地绽放着。法不成术，规无方圆，一切可言之物皆化虚无。风起云涌，水推成浪，一切有形之物皆化成真。孰胜孰负，何以分明？ san check（10/1D-10）

无论无名者是否出现干涉，犹格·索托斯都不会阻止调查员继续摧毁血色符文。当血色符文及裂隙之门要被彻底摧毁时，圆门会关闭，犹格·索托斯也随之离开。调查员可以向犹格·索托斯提问，但是，唯有满足下面的条件中的三种，犹格索托斯才会有所回应。

**1**.能看清整起失踪事件的全貌，大致知道了MS公司是如何利用城镇各个方位地点完成对被害者的处理。

**2**.能在第二天时，不选择跳窗、也不与守卫正面作战也能逃脱TM大厦

**3**.能携带旧石与无名者——“夜鹰”见面

**4**.能提前在第二天结束前杀死De

**5**.能在TR路抓住仪式教徒

**6**.能在寒寂教的考验中以不砍断剧院老板的手和不夺走他的戒指为前提，满足寒寂教指引。

犹格·索托斯的回应：【它欣赏你的智慧，认可你对知识的掌握。如果你愿意接受，它可以赐予你一切凡人所不曾拥有的唯一一次机会。那是神的知识，是超越凡人所理解之外的世界，你将无法回头，也无法再拥抱过去的自我。即便如此也甘愿的话，就踏入裂隙之门接受考验吧。】接受者单独进入特殊结局。

当De注意到失败已经不可避免，你们看见他绝望的纵身一跃，跳进了裂隙之门。奇怪的是裂隙之门好像懂得区分，在他跳的那一瞬间，门内又打开了一另扇奇异颜色的门，随着D的身影消失，门也消失不见了。

随着你们的破坏，血色符文上的裂隙之门也逐渐闭合，完美之物似乎也并没有再尝试逃出，但那些光线条却在剧烈的颤抖着，也许它们也像人类一样会愤怒？裂隙很快消失了，整个仓库空空如也，好像从来就没放过东西。背有烙印的人能感觉到后背的负担似乎已经消失，之后入睡也终于暂时不必被噩梦所困扰了。若是用旧石去摧毁，在血色符文消失的那一刻，旧石似乎因为用尽了其蕴含的力量，碎裂成了细砂。

根据调查员具体解决事件的方法，有以下几种分支：

**分支1**：你们事先引来的警察和军队将这扫荡一空，你们趁乱逃了出去，好像也没有人再跟过来。（进入M结局）

**分支2**：......D走了，但你们也无法为她再做更多了。仓库外传来了警笛声，你们意识到不能再停留，只能赶紧离开......（进入N结局）

**分支4**：除去上述三种情况外，剩余的所有情况皆进入N结局，特殊的情节细节请由守秘人自己把控。

**分支3**：仓库外传来了警笛声，你们平静的走出仓库，奇怪的是门口的警察并没有阻拦你们，只像没看见似的自顾自冲进了仓库。刚出门，才发现原来D就在门口等着你们。一路上，D没有说话，只是倾听你们炫耀着哀怨着解释着，看着你们表现出的喜怒哀乐。“我要回家了，如果以后有机会的话，希望我们不是再因为一些奇奇怪怪的事情才聚在一起了。我希望那时候，是因为我们都是来分享大家最开心的事情才在一起。。。再见啦！以后见！”

（G结局）

不管怎样，你们至少可以确定失踪事件已经结束，再也不会有人因为这种诡异可怕的事情而牺牲了。

**\*屏障**：

最正常打破法术屏障的方法，就是以满足旧石发挥条件的方式使用旧石，否则只能图求另辟蹊径。可以使用永闭之门打破法术屏障，因为屏障与召唤仪式是关联在一起的。

挖地洞绕过屏障未尝不可，只要时间赶得上。仓库的地板是1.6米厚的混凝土，没有专业工具，仅靠人力是不切实际的。De对于该行径会尝试阻止，但只要能击败他就不会再有干扰。

当调查员主动用蛮力攻击屏障时，应该给予一些声音的反馈来提示调查员屏障并非坚不可破，如变形声，碎裂声等。屏障实际是可以依靠外力强行突破的，不过非正常手段能达成。当单次攻击中对单个点造成16D6及以上的伤害时（现代的火箭筒一发火箭弹可造成伤害：8D6/1码），被攻击的屏障就能短暂碎裂出一个可让人通行的大洞（持续两分钟）。使用“远程攻击”可较为轻易对单个点施展同时进攻，但使用“近战攻击”不可以叠加伤害合计输出，只算作单次攻击对多个点造成了伤害的情形，理由可简单参考牛顿摆（配图）。【在牛顿摆中，多个“同方向”的球确实能共同传导力。但是牛顿摆中的球可看作近似“刚体”，人和其它生物绝不能看作“刚体”！并且考虑到传递过程中，恐怕最前方的生物要先承受后方传来的绝大部分力。即比如：最前方的一只普通深潜者能造成2D6的伤害，为达成条件，还需要生物后方再传递14D6的伤害。所以请先让最前方的深潜者HP承受14D6的伤害值，若没有压扁，骨头还如钻石般坚挺，或许能尝试一同瞬间发力，传递出16D6的伤害。可惜，只有13HP的渣渣不可能达成。】所以于众多异界生物中，也许仅巨噬蠕虫这样的庞然大物可只凭借“身躯”达成破坏屏障的条件，但对异界诸神而言则都不是事。关于16D6的伤害要如何转换成如D10、D8等各种不同面的骰子，有以下较为简单的方法，能方便进行大量不同面骰子的计算：所有骰子的“骰值最小值的合计”必须大于16，“骰值最大值的合计”必须大于96，同时满足两项条件才符合伤害量。如：5D8+2D4的骰值最小值为7，最大值为48，不满足条件；8D10+10D4的骰值最小值为18，最大值为120，满足条件。

对于有计算困难症的守秘人，请凭感觉走，感觉对了，就让调查员过吧。

**结局参考**

**一切无特殊注明，遗憾于中途命丧黄泉的**：

“今天又来这里狩猎吗？”

“当然，你又不是不知道，最近这附近的野猪野兔都特别躁动，简直随便捉，就差猎物它们自个往我身上撞了！”

“奇怪，明明最近也没发生啥奇怪事呀？不是发情期，林业局也没有自然灾害的预警，这些动物怎么了？”

“唉，你管那么多干嘛，待会确定目标后，你把它往那块荒地上赶，我保证一击必杀！”

“话说，你对那块荒地有印象吗？我都想不起来这地方什么时候起就有了，总感觉好像它一直都在，可又没印象，明明小时候经常来这玩的。”

“少罗里吧嗦的，等会要是抓多了，我还得送一只给堂哥呢！等等，我好像口误了，我没堂哥，应该是我妈才对！唉，你老是在这讲一些有的没的，搞得我脑子都糊涂了。走吧走吧，会给你留几只带回家的。”

**S结局**：

你们走进电梯，理所当然地按了最顶层的按钮。最终boss就站在电梯门开后的你们面前，事实上你们也不可能知道他就是幕后黑手，甚至连他的名字都不清楚，但他那安然自若的姿态，蔑笑轻视的神情让你们心中肯定了这点。

“你们来错方向了呀，朋友们。我本来都安排好一切了，但从结果来看，你们似乎更喜欢两点一线啊，不过这也确实是人之常情嘛。”他抬起左手摇了摇一把钥匙，“甚至，我还想邀请你们做一个二选一呢。可惜钥匙已经完成，你们不需要选了。”

调查员此刻再做任何攻击都是徒劳，有一堵看不见却坚不可破的屏障阻隔在了双方面前。你们眼前的这个人开始朗诵着无法理解、奇特发音且不属于任何已知语言的词句，左手举前对着空气拧动了钥匙，你们感觉到空气好像变得稀薄，一切都安静起来。再下一个瞬间，你好像就已经离开了刚刚站着的地方，眼前的一切变得不可思议：你看见无数的自己，无数的思绪重叠一起。过去的你、现在的你、人类的你、非人的你，所有的你都站在同一个点，又同时站在无数的地点之上。眼前所见的景象令人抓狂，但却比不过另一件事更让人疯狂——你无法意识到真正的自己在哪。每当你留注其中一个，自己又变成了另一个在注视自身的你；你尝试把右手前举，所有面前的你都举起了右手，自身却没动。你对自我的感知依旧，但身躯却已无法分清，这样的体验让你深陷不安与窒息感而不断胡乱挣扎。尔后，这股折磨心智的感觉好像终于停下，眼前一切回归静止，你似乎又可以重新稳身立足。环顾四周，只见一片死寂，连黑暗似乎都能被握住，但是你竟握不住自己的双手！不对，你不断尝试触摸身体，却什么都触碰不到。更不如说，你根本无法触碰，你根本没有形体！一切只剩黑色弥漫，无形的你无法再看见其它，无法再感知事物。时间似乎无尽，你好像只能等待至彻底的疯狂去结束这份痛苦。也不知道你的同伴，是否就在你身旁，与你一样在用那绝望的目光看着你......

“插播一条新闻：HL及周边地区已因自然灾害原因被封锁，所住居民几乎全部遇难，尚存13名幸存者逃离出警戒区，请被通知家属携带他的衣物、个人生活用品及身份信息前往政府为此设立的特别调查所。为确保您的安全，请（huan）勿（ying）前往HL。”

**S2结局:**

得到纹章暗示的你前往TM大厦的顶层。电梯内的服务员好像知道你是谁，一看见你进来就自作主张地按下了第9层的按钮，对你的提问也不做回复。门开了，你踏步出电梯，却惊奇的发现这里好像不是第9层而是第7层仓库！你扭头想回电梯，去发现电梯门早已关闭，怎么按按钮也毫无反应。

“你不是想见你想找的人吗？”

突然，有钥匙拧锁的声音发出，再下一个瞬间，你好像就已经离开了刚刚站着的地方，眼前的一切变得不可思议：你看见无数的自己，无数的思绪重叠一起。过去的你、现在的你、人类的你、非人的你，所有的你都站在同一个点，又同时站在无数的地点之上。眼前所见的景象令人抓狂，但却比不过另一件事更让人疯狂——你无法意识到真正的自己在哪。每当你留注其中一个，自己又变成了另一个在注视自身的你；你尝试把右手前举，所有面前的你都举起了右手，自身却没动。你对自我的感知依旧，但身躯却已无法分清，这样的体验让你深陷不安与窒息感而不断胡乱挣扎。尔后，这股折磨心智的感觉好像终于停下，眼前一切回归静止，你似乎又可以重新稳身立足。环顾四周，只见一片死寂，连黑暗似乎都能被握住，但是你竟握不住自己的双手！不对，你不断尝试触摸身体，却什么都触碰不到。更不如说，你根本无法触碰，你根本没有形体！一切只剩黑色弥漫，无形的你无法再看见其它，无法再感知事物。时间似乎无尽，你好像只能等待至彻底的疯狂去结束这份痛苦。而你也清楚的领悟到，这里只会有你一人......

“插播一条新闻：HL及周边地区已因自然灾害原因被封锁，所住居民几乎全部遇难，尚存13名幸存者逃离出警戒区，请被通知家属携带他的衣物、个人生活用品及身份信息前往政府为此设立的特别调查所。为确保您的安全，请（huan）勿（ying）前往HL。”

**B结局:**

显然你得为自己的鲁莽付出代价。然而入狱才没过多久，尚未适应的你就发现了不对劲：应该已到中午，狱警并没有按时出现，更别说有人给你送狱餐了。侧身靠在铁门上聆听，隐约间好像传来人类的惨叫声。你无从得知更无从猜测外面发生了什么，因为你与外界唯一的接触点就只剩下铁门上的小窗。你甚至都无法主动打开铁窗，毕竟这就是它的作用所在，把好奇心过度的人老老实实地关在里头。你能说不是吗？进狱的人多多少少都在为自己的“好奇心”泛滥而付出代价，区别只在于好奇什么罢了。不过此时此刻的你显然已无暇自我反省，一阵声响逼近过来，你不确定这是什么声音，甚至你怀疑自己从不曾听过这样的声音。这股声响冲击你的脑门，刺激你的神经，你的心脏不受控制地剧烈跳动着。声音突然停下，但这片刻的寂静却没有让你内心平静，因为在下一刻，铁窗被打开了。铁窗外一片漆黑，这似乎是合理的，这里的牢房在地下，牢房外的走廊也没有窗户，不可能有阳光照进，看来外面的灯是灭了？然而本能的恐惧却在呼喊，理智的力量已然消逝，就在那，那片漆黑之中有只非人的眼睛睁开，它直视着你，直视着站在铁门前惊惶失策的你，你无路可逃。

“插播一条新闻：HL及周边地区已因自然灾害原因被封锁，所住居民几乎全部遇难，尚存13名幸存者逃离出警戒区，请被通知家属携带他的衣物、个人生活用品及身份信息前往政府为此设立的特别调查所。为确保您的安全，请（huan）勿（ying）前往HL。”

**M结局**：

世界疯狂怎敌你更疯狂？不着逻辑的行为，不经思索的举止，或许混沌的奈亚拉托提普都自愧不如。不过这一切并非不可理喻，因为宇宙就是阿撒托斯，阿撒托斯就是这个世界。秩序或是混沌，清醒或是迷糊，在无心智的舞者环绕之下，在盲目的外神嚎叫之下，她染指一切，它等同一切，他见证一切。（此结局仅供参考，请随意选取并为每位调查员判断从而描述各自的专属结局。）

**N结局**：

你很肯定，在那天自己亲眼目睹着De走进那道门，他的身影刚没入，门就消失了，他应该不可能再出现在这世界上了。在新闻上，警方方面一如既往的“无可奉告”，但连续失踪事件好像的确不再发生。这次事件所见证的可怖真相，在你心中挥之不去：那些无形者怕是绝不会放弃这块曾经开拓的土地，它们又会怎样卷土重来？最难以回避的真相，是它们一直就存在于人类身边，了解着人类的生存方式，认识人类的缺陷弱点，而破坏了它们计划的你就更不会被轻易放过。每当孤身一人，总有一股莫名的恐惧油然而生，它是否就在身旁窥视着你，暗暗窃笑着你的可悲，你的愚蠢，你怕是永远都逃不掉了！（此结局仅供参考，请随意选取并为每位调查员判断从而描述各自的专属结局。）

**特殊结局 TrUuRtEh**：

你义无反顾的走向裂隙，又或许该说，当选择走进的那刻起，你自己就已经无路可退。那是一片柔和的白光，无论如何去看，去试探，白光似乎延绵不绝，永无止境。你发现自己的身体也好像融入了白光之中，但是伸手去触碰，它们都还在，你依旧完整无缺。在这里，时间无法再感受到它的流逝，空间无法再揣测出它的距离，一切像是静止的，又像在飞逝中。考验，你想起犹格·索托斯回应时提及的考验，这就是最终的谜题吗？你开始思索着，回忆着，那片丢失的羊皮纸、那顶失踪的金塔尖；那座被遗落的古城、那块被淹没的大陆······ 是什么，到底真相被遗弃在了哪一个记忆的抽屉里？到底谜题的结果是否被自己所掌握拥有过？一切的答案究竟是什么？面前的白光之中，你开始看见了自己脑海中的想象：是那一片被卡特遗失的羊皮纸、是被风沙所吹散的金字塔顶；是那座永远漂浮空中的失落之城，是被大西洋所吞噬的荒古大地······ 大道至简，答案原来就是一切。是万事万物色彩的汇聚，那就是凝结所有音韵的纯白。你的身体从一开始就在白光之中，无需再感受，因它们从不存在，你已然消逝无影。

再次回首，你看见昔日的同伴，看见了那块粉碎的旧石，你终于理解了旧石的意义：异界诸神纷争纷扰，永无尽头。有一日，诸神似乎也感受到厌倦和疲乏，彼此休战，其实却是用另一种方式分定胜负。由法则创造出了第一块旧石，其以信仰为源，只需信奉追随，旧石之力将源源不断。然有异神忿忿不平，只因法则之信奉最多，最广，旧石之力，根本为其所用；有异神以其通天之力创立丰碑，使追随源源不绝；有异神竭力孕育子嗣，亲者信者······ 旧石终究被无尽长流所吞没，但其存在却不曾被异神遗忘，见标记，如见旧石，恼者必避之。

此刻的你感受终于切身体会到了这个世界的存在。旧石以维度混淆异神之力，每一段时空都被唯一的异神主宰。也正是因为维度为异神分而治之，沉睡的拉莱耶之主、孕育千万的森之黑山羊、奸诈与绝望的千面之神，它们被时空所约束，被无边无际的四维所迷惑，所以人类才能于众多疯狂与混乱之间夹缝生存，而你掌握这一片时空，你也将成就异神。何以谓神，何以分正邪，何以分善恶，唯独为己。

**G结局**：

结束？幕后黑幕被击败？胜利并非苦涩，但对平凡的你，拯救世界这种事更应该像是毫无意义吧。或许，可以在酒吧上来点疯言疯语？又或者在朋友面前吹嘘？作为故事向小屁孩讲述？这是自然，你可无法指望事后会有什么功勋爵位嘉奖赏赐，若全盘托出，你能想象众人异样目光，亲友慌恐与不安？只能沉默。想追寻过去，却发现D已经搬了家，不知道会去了哪？也不了解那起事件的关联者都是怎么收尾，至少新闻报纸上是毫无信息。或许自己已无需深入，你只是个不想被恐惧和痛苦折磨的普通人罢了。

（可到此为止，也可接续下段）

但，你们回想起那一晚的并肩作战，想起那些可憎之物在关门之前愤怒嘶吼，既然已挫败它们一次，就当然能再挫败它们无数次。看似它们无时无刻不在世界的另一侧窥探算计，不知何时又会将触手伸向我们的世界；你们眼中它们却更像被困囚徒只能嘤嘤狂吠，妒忌也无能触碰眼前的自由。至少此时此刻，一想起那些天的几个朋友，你可以微笑：“不过一群战五渣！”

（此结局仅供参考，请随意选取并为每位调查员判断从而描述各自的专属结局。）

如果守秘人你已经读到这，那就算看完模组故事全部了。或许在最开始你有疑问：为什么模组不从开头就把故事的真相写出来？

其实作者有一个想法，守秘人辛辛苦苦的给玩家按照模组的流程去体验模组本身，玩家确实体验到了完整顺畅的故事，获得了快乐，可守秘人自己呢？守秘人从一开始就知道了故事的答案，所有的伏笔都变得毫无惊喜，当调查员惊奇的时候，守秘人自然是理所当然不觉意外。所以模组用接近小说一样的方式写下这个模组，是想要守秘人读完时，同样感受到伏笔所带来的惊讶和反转，也能感同身受到玩家他们所体会到的乐趣了。

**NPC附录：**

**依照模组故事推进顺序排列**

**脸色苍白的画家P**（年龄40）

近来一直受噩梦所折磨，浑浑噩噩，言语不清，对前来询问关怀的人并不信任。

STR:55 CON:60 SIZ:60 DEX:50 APP:55 INT:60 POW:60 EDU:75

HP:12 MP:12 MOV:6 DB:0

幸运：15 信用：20

侦查：90 聆听：90 斗殴：40 水果刀：45 绘画：66 博物学：90 说服：20

图书馆使用：85 闪避：25

**一众保安**

就是混口饭吃。

STR:50 CON:70 SIZ:70 DEX:50 APP:50 INT:50 POW:50 EDU:40

HP:14 MOV:7 DB:0

聆听：45 说服：60 急救：30 闪避：25 警棍：50 X26雷瑟枪：45（击晕）

**尽职的警员**

喝酒不上班，上班不喝酒，什么醉醺醺的神探都是不存在的。

STR:55 CON:65 SIZ:60 DEX:65 APP:50 INT:55 POW:55 EDU:50

HP:12 MOV:8 DB:0

侦查：50 聆听：55 说服：60 心理学：30 急救：15 闪避：32 警枪：41

拳击：45 汽车驾驶：86

**碎碎念的两个大妈**（年龄50）

背后戳人又不犯法！

STR:75 CON:70 SIZ:65 DEX:45 APP:40 INT:45 POW:55 EDU:45

HP:13 MOV:6 DB:+1D4

聆听：79 话术：80 闪避：22 斗殴：60 急救：30

**D**（年龄19）

选择相信还是不相信，由对方的举动来回应吧。

STR:50 CON:50 SIZ:60 DEX:80 APP:70 INT:70 POW:55 EDU:75

HP:11 MP:11 MOV:8 DB:0

幸运：90 信用：40

侦查：60 聆听：65 话术：60 闪避：40 斗殴：30 急救 ：45 厨艺：80

舞蹈：50 钢琴：80 心理学：40

**混混及打手**

做什么都要有职业节操！

STR:50 CON:55 SIZ:50 DEX:55 APP:50 INT:35 POW:50 EDU:30

HP:10 MOV:8 DB:0

斗殴：30 棍棒：39 闪避：27 说服：30 恐吓：30

**被贪欲所吞噬的不完美之物**

潜藏于TM大厦第7层的房间之中等待猎物送上门。

STR:200 CON:50 SIZ:240 DEX:30 INT:50 POW:50

HP:29 MOV:0 DB:+4D6

体格：5

每回合攻击次数：2次

触手鞭笞：50%，伤害值等于DB

攫取：40%，成功抓住猎物后，开始吸允其血液，直至榨干。每回合1D6+2点CON。可以击断触手救下受困者，需要集中对该处触手造成至少6点伤害才能成功。

吞并猎物：100%，当猎物不再挣扎，再无血液可吸时，会将其消融吞没，成为自己身体的养分，HP+5。

闪避：15%

理智丧失：1/1D8+1

**执念于完美的De**（年龄45）

当恨意只能用知识来填补时，学识也就成为了凶器。

STR:99 CON:99 SIZ:60 DEX:65 APP:60 INT:99 POW:220 EDU:99

HP:15 MP:44 MOV:8 DB:+1D4

幸运：35 信用：99

侦查：99 聆听：99 恐吓：90 话术：90 闪避：32 天文学：85

考古学：50 急救：50 空手道：99 截拳道：99 泰拳：99 柔道：99 跆拳道：99

拳击：99 所有近战武器：99 所有枪械射击：90 驾驶：90 跳跃：90 爆破：99

克苏鲁知识：65

**掌握法术**

宇匙之门：用于与犹格·索托斯进行交流。

制作血匙：支付一半CON和POW，可以自身为引，创造血匙。制成最初的血匙之后，可主动使用血匙去消耗其它生物的CON和POW来强化血匙直至其完整。必须以自身MP值与目标MP值对等消耗，直至归零一方将被血匙吞没。

血匙之门：运用完整血匙可将目标放逐至虚空间隙，也可以反过来将虚空间隙中的物质召唤到现处的时空。MP值消耗视放逐或召唤的生物的POW大小（除于20）决定，非生物则无需支付MP。

裂隙屏障：运用完整血匙时的进阶技巧，使绝大部分的物理冲击转移至虚空。依据屏障大小来每日持续支付MP值（如人类身体大小需2MP，如仓库大小需40MP），并且屏障越大，能转移的物理冲击量越少。

犹格·索托斯之拳：施法者创造一股巨大的无形力量打击单体目标。目标必须在施法者视野范围内。法术中每使用一点魔法值即产生2D10点STR的力量。施法者和目标的距离每增加9米（超过第一个9米的部分），就要额外消耗1点魔法值。 当目标被击中时（如果他是活物的话），必须用法术的STR和目标的CON进行对抗检定。如果成功，目标将被击晕。不论目标有没有被击晕，他总会被撞离施法者一段距离，此距离为打击的STR减去目标的SIZ，单位为0.3米。

渊识馈赠：受犹格·索托斯的异神之力所影响，STR、CON、INT、EDU直接额外增加自身克苏鲁知识技能的数值。

**NPC警卫及门卫**

NPC可供复制、粘贴、废物回收、以及循环利用。

STR:70 CON:60 SIZ:60 DEX:50 APP:50 INT:50 POW:55 EDU:55

HP:12 MOV:7 DB:+1D4

聆听：50 闪避：25 警棍：50 急救：20

**傲慢不失骨气的收藏家G**（年龄60）

生于冒险，死于冒险，得偿所愿。

STR:55 CON:50 SIZ:50 DEX:65 APP:45 INT:65 POW:60 EDU:80

HP:10 MP:12 MOV:4 DB:0

幸运：50 信用：80

侦查：60 聆听：60 考古学：80 估价：70 闪避：32 历史：65 图书馆使用：77

古希腊语：50 拉丁语：50 英语：50 中文：50 日语：50 世俗体：50 话术：50

跳跃：69 克苏鲁知识：10

**温和守礼的无名教徒H**（年龄30）

守则是为了能更无序，冷静是为了能更疯狂

STR:50 CON:50 SIZ:50 DEX:50 APP:60 INT:60 POW:50 EDU:50

HP:10 MP:10 MOV:8 DB:0

幸运：50 信用：30

聆听：50 攀爬：50 跳跃：50 导航：50 取悦：50 潜行：50 斗殴：50

投掷：50 急救：50 克苏鲁知识：50

**夜鹰**（ ？）

无名者的化身，精通人类语言的艺术

STR:？ CON:？ SIZ:？ DEX:？ APP:？ INT:？ POW:？ EDU:？

HP:? MP:? MOV:?

时常化身为鸟，俯瞰大地。如果化身的鸟被袭击，时而以展示命运的方式嘲弄对方，时而并无意理会。

理智丧失：？

**潜伏于虚空与现实之间的不完美之物**

窥视着人类，妒忌着人类，憎恨着人类

STR:220 CON:70 SIZ:240 DEX:80 INT:70 POW:85

HP:31 MOV:100 DB:+4D6

体格：5

每回合攻击次数：3次

触手鞭笞：50%，伤害值等于DB

攫取：40%，成功抓住猎物后，开始吸允其血液，直至榨干。每回合1D6+2点CON。可以击断触手救下受困者，需要集中对该处触手造成至少6点伤害才能成功。

视线迷惑：51%，挥舞其带着紫光的触手干扰所有目标的视线，使自己更难被击中。闪避值增加20。

闪避：40%

理智丧失：1/1D8+1

**寻求报复的混种深潜者们**

不爱护海洋的深潜者不是好深潜者。

STR:65 CON:65 SIZ:50 DEX:65 INT:65 POW:50 APP:10

HP:11 MOV:10 DB:0

跳跃：45 聆听：50 潜行：46 游泳：60 闪避：30 徒手：45（伤害1D3）

**唯利是图的小摊老板**（年龄52）

蝇头小利就不是利了吗？

STR:40 CON:60 SIZ:60 DEX:60 APP:40 INT:50 POW:50 EDU:40

HP:12 MOV:6 DB:0

侦查：43 聆听：66 厨艺：55 闪避：30 跳跃：89 话术：51

**并不被信任的两个仪式信徒**（年龄28，31）

吃人的人被人吃

STR:40 CON:45 SIZ:50 DEX:50 APP:40 INT:40 POW:30 EDU:35

HP:9 MP:6 MOV:8 DB:0

幸运：50 信用：10

侦查：15 聆听：50 攀爬：59 跳跃：52 导航：60 恐吓：40 潜行：30 斗殴：20

急救：30 闪避：25

**长相动人的寒寂教传教士**（年龄32）

玫瑰怕扎带手套

STR:40 CON:40 SIZ:50 DEX:45 APP:80 INT:65 POW:50 EDU:80

HP:9 MP:10 MOV:7 DB:0

幸运：40 信用：60

侦查：52 聆听：48 取悦：86 心理学：81 语言中日英：60 读唇：58 催眠：24

闪避：22

**心机算尽的寒寂教指引**（年龄??）

等候古神归来时

STR:85 CON:75 SIZ:75 DEX:65 APP:10 INT:70 POW:110 EDU:80

HP:15 MP:22 MOV:9 DB:+1D4

每回合攻击：2次

侦查：45 聆听：82 克苏鲁知识：42 格斗：40（伤害1D6+DB） 闪避：32

恐吓：60 跳跃：75 潜行：70

**掌握法术**

追迹印痕：消耗1MP，在目标上留下法力凝结的蓝色印迹，以此掌握目标行踪，蓝色印迹无法被直接擦除，只会在一天之后自然消失。

噬血肉幻术：消耗5点MP，与所有目标单对单进行POW对抗，对抗失败的目标会被幻境折磨，迷失自我，逐步走向成为食尸鬼的道路。

**寒寂教教徒众**

吃！吃！

STR:50 CON:40 SIZ:45 DEX:45 APP:50 INT:40 POW:50 EDU:50

HP:8 MP:10 MOV:7 DB:0

斗殴：30（伤害1D3） 闪避：22

**食尸鬼众**

吃肉！吃肉！

STR:80 CON:65 SIZ:65 DEX:65 INT:65 POW:65

HP:13 MOV:9 DB:+1D4

体格：1

每回合攻击次数：3次

护甲：枪械和抛射武器造成的掷出伤害的一半，向下取整。

格斗：40%，造成1D6点伤害+DB

咬住（战技）：被咬住会死咬不放，不再使用爪子攻击。被咬住的受害者每回合会收到1D4点伤害，进行STR对抗才能挣脱。

躲避：32%

攀爬85% 潜行70% 跳跃75% 聆听70% 侦查50%

理智丧失：0/1D6

**伺机准备取而代之的两个仪式信徒**（年龄35，36）

王侯将相宁有种乎？

STR:60 CON:50 SIZ:50 DEX:50 APP:45 INT:50 POW:80 EDU:40

HP:10 MP:16 MOV:8 DB:0

侦查：50 潜行：64 拳击：40 匕首：42 闪避：25

**掌握法术**

隐入裂隙：消耗15点MP，可依靠现实世界存在的微小裂隙让身形隐遁，不被发觉。由于该法术的特殊性质，红外线的现代反隐设备均无法发现施法者。

犹格·索托斯之拳：施法者创造一股巨大的无形力量打击单体目标。目标必须在施法者视野范围内。法术中每使用一点魔法值即产生2D10点STR的力量。施法者和目标的距离每增加9米（超过第一个9米的部分），就要额外消耗1点魔法值。 当目标被击中时（如果他是活物的话），必须用法术的STR和目标的CON进行对抗检定。如果成功，目标将被击晕。不论目标有没有被击晕，他总会被撞离施法者一段距离，此距离为打击的STR减去目标的SIZ，单位为0.3米。

宇匙之门：用于与犹格·索托斯进行交流。

Cthulhu homeland talk road suspect paint despair mountain point