

# 机械之王

一个有关噩梦的克苏鲁 Gaslight 系列模组

作者：Geoff Gillan & Dean Engelhardt

翻译：阿尔克赛尔罗斯

推广一下跑团 qq 群 ^-^ 530865042

## 某个机械梦魇的苏醒

维多利亚时代的伦敦：

它是世界上最伟大的工业帝国的核心。一个由跳动的汽锤，抽动的活塞和旋转的齿轮构成心脏。

从上个世纪的工业革命开始，伦敦就一直走在机械化的最前线。工业革命带来的改变影响了人们生活的方方面面，这些冰冷无情的机械解把人们从繁重的劳动中解放出来。

工业化巩固了英国在世界上的主导地位...然而本该从繁重的劳动中解放出来的人类却再次被机器所奴役？难道机器有它们自己的抱负和野心吗？

最近伦敦市里流传着一些奇怪的消息，提到了一些难以置信的事情：有人目击到机械自行行动，并且攻击了无辜的人们。

到底是什么神秘的力量驱使了这些冰冷的机械去杀人？是什么力量使伦敦市民梦到恐怖的机械？

在一个由机械统治的世界...是谁统治着机械？

机械之王



---

# THE MACHINE KING — A Gaslight Nightmare of Steam-Powered Terror

---

## 【Clear Credit】

This scenario was first created by Geoff Gillan in 1995. The version that appears here has been substantially revised and re-worked by Geoff Gillan and Dean Engelhardt and the present text is copyright © 2014 by Geoff Gillan and Dean Engelhardt.

This edition was published in 2014 by Cthulhu Reborn Publishing  
([www.cthulhureborn.com](http://www.cthulhureborn.com))

Call of Cthulhu and Cthulhu by Gaslight are Registered Trademarks of Chaosium Inc., and are used with permission.

([www.chaosium.com](http://www.chaosium.com))

Project and Editorial by Cthulhu Reborn

Book design, cover design and book layout by Dean Engelhardt

Proof-Reading and copy-editing by Andy Miller

Original artwork on the book covers, title page, and illustration on

pages 3, 6, 21—31, 36—41, 46—49 and 55 created by

Cinthya Álvarez ([cinthebarbarian.deviantart.com](http://cinthebarbarian.deviantart.com))

and used by permission of the artist.

Maps and handouts by Dean Engelhardt

All remaining images are sourced either from clipart collections or sources

for which copyright has expired.

This PDF edition is released under an unported Creative Commons license.

Permission is granted for free duplication and distribution but all commercial

exploitation rights of the intellectual property are reserved by the authors.

-----  
-----  
目录

-----  
-----  
**作者说明**

**【该模组的制作的经历】**

---

**模组说明**

这个模组的故事一部分发生在英国，背景设定来定 1890s **【cthulhu by gaslight】**，还有一部分是陌生的，发生在一个梦幻般的脱离现实的世界中。这个陌生的地方——机械之王的梦境——由各种疯狂的设

计和一个疯狂的发明家来统治。这个地方和比较知名的“【lands of earth's dreaming】（出自【Chaosium】出版社的爱手艺的【Dreamlands】）”并没有直接关系，但是沿用了其中一部分有关异变的设定。因此该模组使用了【Chaosium Dreamlands】的机械设定，但是这不是该模组核心。最重要的核心技能描述在后文中。

这个模组的创作灵感来自于第一次工业革命，那时英国的乡间也被机器所占据。一本好的相关图册可以帮助 KP 理解和创作机械之王梦境里的场景。

Credit must be given to the following works inspirational to this piece: the Friedrich Engels' book The Conditions of the Working Class in England and the silent movie masterpieces Fritz Lang's Metropolis, Chaplin's Modern Times, and Keaton's The General (for the steam train chase).

## 给守密人的信息

随着18世纪末蒸汽机的出现，首先是英国，然后是其它西方国家开始了工业化。发明家发明了利用蒸汽力量的机械，工业家生产它们。前者功成名就，后者家财万贯。在这个一片欣欣向荣的黄金时代，金钱和功名却都没有眷顾莱斯特·赫姆达尔。他的发明被人嘲笑和盗用，赫姆达尔看着盗取他设计的小偷成为了工业巨头，自己却生活在贫穷之中，最终在痛苦和不甘中死去。

赫姆达尔创造发明的方法十分奇怪：他在梦中不停的在梦中梦到它们。

即使在孩童时期，莱斯特·赫姆达尔做的梦也和其它孩子不同。别人会梦到不同的地方—精灵，国王，女王什么的—但是赫姆达尔的梦境每次都会带他来到同一个地方：一片由无尽的齿轮和机械组成的灰暗土地。在他的梦中，穿着朴素无精打采的人们排着长队朝着铁铸的巨大机械走去。

这些奇怪的梦给莱斯特·赫姆达尔的生活带来了不小的影响。从小男孩成长到青年之后，他的思想一直被机械影响着：齿轮和发动机是他的梦想。在莱斯特·赫姆达尔成年之后，他对机械的痴迷变成了狂热。他不再满足于那些平凡的金属造物，他渴望发明一些更加卓越的东西，那些一直让他魂牵梦萦的机械。

每夜莱斯特都会进入那个奇怪的梦境。在这里他可以检视那些粗糙的样机，然后制作出来。他看见这些造物活过来，成为这里的统治者。然后他会回到现实世界，用其中的灵感来进行创作。尽管这些由梦境启发的作品是某种革新性的发明，但它们仍然受到了当时成功的工业家们嘲笑。这些造物 and 已确立的机械原理毫无干系，甚至连它们的发明者也不知道如何解释运作原理。赫姆达尔不仅没有被当做天才，反而被当时的工业家和发明家们称作骗子。他的这些巴洛克式的机械造物没能在工业帝国引起波澜；反而在他的工房里渐渐生锈。

最终，莱斯特·赫姆达尔在贫困中去世了。在他临死之前，一些诡异的事情发生了——在他的弥留之际，赫姆达尔的意识从肉体分离开，进入了他的梦中的土地。但是这次梦境被污染了，被那些叫做机器的东西占领了。他带着抱负回到了机械王国，但是同时充满了悔恨和怨恨。他开始建造造梦机，这是一个以现实中人们的梦境为能量来

源的设备，它可以把赫姆达尔那些狂野的幻想转化为真实。用这个设备他可以把那些在现实中不曾得到的东西转化为现实，制造一个由他统治的工业王国。

在他统治了120年之后。他的伟大造物---造梦机---开始渴求更多的力量。被奴役在这个幻想世界中疲惫痛苦的工人们已经不能继续满足造梦机的饥饿和可怕的需求。赫姆达尔知道只有一个地方可以获得足够的能源和劳动力--他指示造梦机，穿越维度把它的影响延伸到现实世界，去寻找那些喜欢梦想的敏感个体。那些被造梦机网罗的人们都有一个相同点---他们不像普通人一样会做一些寻常的梦，他们只会梦到机械王国。

赫姆达尔发自内心的认为他的所作所为是给活者的恩赐，即使入梦者每夜都被传送过去为造梦机服务，不久之后他们会发现自己变的和奴隶没有差别。事实上确实是赫姆达尔在压迫着这些人为他的邪恶机器服务，但他始终坚信这是给大家的恩赐，并且他不能认识到自己已经堕落了。最终造梦机奴役着不同阶层的工人和入梦者工作，现在它的规模甚至超过了赫姆达尔当初的构想。

这带来两个意外的发展。第一个，梦境的奴隶阶层变得臃肿，这使一些人看到了以数量推翻机械统治的曙光。在阴影之中，由少数人领导的反抗运动正在计划之中。这是一个由少量意见分歧者组成的地下反抗运动。

第二个让人意料之外的发展是，造梦机的力量已经壮大到了可以穿越维度轻微影响现实世界的程度。它的第一个尝试是将自己的一部分寄居在赫姆达尔的某个原型机里，以此在现实世界建立一个枢纽。这个原型机是个有些笨重的东西，它被遗忘在萨塞克斯的仓库几十年了，这个仓库属于伦敦博物馆。这个原型机是造梦机的在现实世界中的版本，即使它的力量远逊于本体。

最近造梦机又延伸了它的力量范围，继续在现实世界中传播它的影响。通过一些隐晦的手段，它让赫姆达尔的原型机被安排到伦敦科学博物馆的一次知名的特殊展出之中。它被运到伦敦---一个机械和忙碌的人们拥挤在一起的大都市---这会给它带来更多的力量，尤其是当夜晚成千上万的人们入梦之时。通过使用梦境的力量，造梦机把自己注入了维多利亚时期的煤气灯时期的一些机械之中，并且尝试用它的力量唤醒那些冰冷无情的机械。这些实验性质的尝试让一些工业机械和家用机械活化起来，并且制造了一些骚动。但是造梦机不满足于此，它渴望获得更多。

同时，另一条故事线也在进行中。通过学习机械之王梦境和现实世界的联系，反抗组织大胆的计划利用这个联系来获得帮助。在一个大胆的，甚至算得上有勇无谋的行动中，反抗组织偷偷运送了一个他们的成员---一个名为伊恩的年轻女性---进入了造梦机的内室之中。她的目标是通过两个世界之间的联系来寻找那些能够帮助他们对抗机械之王的力量。从那时起一个传说在这些衣衫褴褛的奴隶之间传播着...某一天来自现实世界的入梦者将会终结机械的统治。

## 机械之王梦境的起源

当调查员进入机械之王的梦境之后，观察到所有的特征都是幻化于莱斯特·赫姆达尔的梦想和渴望，他已经在这里统治超过一个世纪。

这个一生都陪伴赫姆达尔的机械梦境，在他重生来这里之前就已经存在了。这个冰冷的梦境最开始是诞生于阿萨托斯的梦境之中，它是万物的疯狂造物主。

起初梦境里居住着一些初级入梦者，并且不断被新来的入梦者改造着。之后由不同时期的疯狂发明家支撑着这里，直到最后工业革命到来使这里定型。随着英国平均地权论者的倒台，英国农民工人的绿色田园梦被蒸汽钢铁巨兽碾压过去。这些破碎的梦想糅合到了梦境之中，这里机械统治着人类，它是现实黑暗面的衍生。当莱斯特·赫姆达尔创造的造梦机日益疯狂，这个梦境成为了滋生他的憎恶的沃土。

## 调查员的导入

调查员因为一些神秘或者不同寻常事件被卷入故事之中。比如一些或者所有的调查员生活在实体造梦机的3或4英里以内。他们和大都市中的其他人一样---从温布利到南华克，里士满到伊斯灵顿---他们夜晚中的睡眠遭到了造梦机的恶意入侵。一个晚上，在伦敦科学博物馆展览开始一天或者两天之后，调查员们梦到了一些令人不安的东西，“蒸汽中的脸庞”。某一个调查员会被伊恩选中当做“天选之人”，也就是预言中的奴隶们的救世主。该调查员从此刻起将会和伊恩有着神秘的联系，他在清醒的时候也会看到幻觉。这会推动他走向伊恩坚信的命运之路：穿越到那个反乌托邦的维度并且推翻暴君的统治。

## 在英国其他地方或者殖民地上导入

在模组中故事预设设在伦敦，1890s。但是只需要调整很少的信息就可以改变故事的发生地点。

这个奇怪发明是伦敦科学博物馆藏品的一部分（属于肯辛顿的维多利亚和阿尔伯特博物馆）。但是对维多利亚时代的人来说，这个理由已经足够充分让他们去英国，苏格兰，爱尔兰或者根据你的游戏需求的其它地方去旅游。

这个展出也可以变成一个更加庞大的活动，“机械之王”的展品由汽船装载到英国殖民地甚至美国去展出。



## 蒸汽中的脸庞

一切都由一个梦开始。

某晚，所有的调查员做了一个同样的梦。在熟睡之中，他们发现自己被蒸汽一样的烟雾所围绕。他们首先感受到的是脚下石子的触感，这些石子上沾满了灰尘和油烟。当蒸汽散去，入梦者们发现自己站在一个碎石山的顶部，向下看去，远处是一片发出轰鸣声的工厂，不断喷吐着烟雾的烟囱，以及肮脏的矮房屋。

那些有过类似经历（DREAMLAND幻梦境背景）的调查员会本能的察觉到，这个梦境里缺少自由的感觉。总之这个梦境也不寻常。

在这个超现实的世界里，一些若隐若现的身影漫步在蒸汽之中。它们驼背肮脏，步履蹒跚，没法分辨出到底是不是人类。它们用奇怪的姿势蹒跚着移动，本该有肢体的地方却什么也没有。它们会发出刺耳的声音，听起来是金属挤压发出的声音打破了这里的寂静。

正当入梦者们观察周围的时候，梦境开始扭曲，然后调查员发现自己出现在一个巨大的机械内室之中，周围全是呼呼作响的机器声。到处是运动的活塞泵和喷射着蒸汽的喷嘴，灼热的蒸汽威胁着入梦者。入梦者们缓缓的穿过一堆机器，这些机器看起来没有任何实质上的运作目的，入梦者们朝着一个巨大的中央机器前进。这个机器由各种锤子，起降机，折叠机和压缩机组合而成。各式各样的齿轮和杠杆组成了一个可怖的丑陋的面具，它有着死气沉沉无情的眼神。

突然间入梦者意识到他们站在一个移动的通道上，这条通道正在把他们送到那个机器的胃中。在通道的前方，一个房子大小的蒸汽锤不停的击打着。

无论他们怎么尝试，入梦者始终也无法改变这个梦境---他们不能移动，传送带无情的向着冲击板前进。在冲击板的边缘，一只不知道从哪里来的手拖开了他们。同时机器的脸变的有血有肉：一个老人的脸，沉重的下颚，发黄的眼珠，头顶一个发黄的十八世纪风格的帽子，灰色的头发。

在把他们从死亡边缘拉回后，救助者消失的无影无踪，他或者她的身份对入梦者来说完全是个谜...只有一个人除外。其中一个入梦者在稍纵即逝的一瞬瞥见了他的救命恩人。

每个入梦者骰意志\*5。点数最低的成功者（或者是暴击的人，低于技能1/5）看清了把他们从机器上救下来的人：是一个年轻的女孩。身体瘦弱，脸颊干瘦，深灰色的眼眸里藏着惊恐。她身上穿着破烂的沾满灰尘的土褐色的罩衫。看见伊恩的这个入梦者，将在整个模组中和她始终建立着某种联系。

任何投出大失败的调查员（96-100），会被极大的恐惧笼罩，然后在现实世界里发生变形，万幸这些其实是幻觉。该入梦者在自己的床上醒来，一切如常，然而在他看向自己身体的时候，发现上肢被替换成了齿轮和操作杆，并且愚蠢的前后挥舞着。看到如此恐怖的场面调查员理智失去1D3/1D6。尽管这个幻觉是如此的真实，但这也只是梦境在他的意识中暂时残留带来的影响：其他人看到该入梦者的手臂是正常的。这个异象持续会1D10个回合。如果调查员进入临时疯狂或长期疯狂，该调查员会获得机械恐慌症：害怕机械。剩下的旅程中该调查员出现的所有发疯症状都将是机械恐惧症。





## 梦境中的机械

在蒸汽之中脸庞梦境之后，调查员一般会在早上尝试调查他们遇到了什么事情。尤其是看到伊恩的那个调查员。该调查员会开始每回合产生一些奇怪的幻觉（见旁边“伊恩的幻觉”）。

和这些梦境后遗症无关的是，调查员的注意力被早报上奇怪的新闻所吸引。

无论哪个早上调查员看的报纸上都写着下面这个故事。如果调查员来自伦敦，那么故事应该出现在头版。如果是英国的其他地方，故事就排的后面一些，可能需要一个侦察来找到。

在这张报纸中还有这样一个广告。广告十分的显眼，不需要侦察来找到。在伦敦以外的地区，广告会提到地区时间，伦敦是行程的起始点。

## 工业革命

工业革命是当机械动力出现后席卷了整个西方世界的经济和社会改革。传统意义上讲在蒸汽引擎被发明和改良后，改革大约起源于1769年的不列颠，即使有更早的蒸汽机发明记录。革命使那时的人们从农耕时代进化到工业时代。他们的生产方式被完全改变了。工人不能再依靠手工艺品和劳动力来换取食物，他们的工作全被工厂的机械代替了，工厂的所有者，那些工业家抢走了他们的饭碗。这导致了男人，女人和未成年人的劳动力被残酷剥削。其中包括在危险的环境下工作。相比于工业时代之前的受伤，机械事故造成的后果更加严重。为了追逐利益最大化，很多工业家都忽视了工人们最基本的人道和安全保障。

革命中最亮眼的还是各种机器的发明。为了满足不同的工业生产需求，洪水一般的各种的机械被发明出来，在市场中占领不同的位置。

那些无情的机器体型巨大。巨大的铸造厂，汽锤，精妙的齿轮和活塞，这些以蒸汽为动力的怪物工作效率比经验丰富的手艺人还快上十倍不止。再之后，西方的其他国家也开始效仿不列颠，陆续进入工业化。美国，尤其是在内战之后（1861-65），很快就成为工业时代的巨头之一。

还有更多工业革命相关的信息，见“博物馆展品”。

## 伊恩的幻觉

在接下来的一天，和伊恩建立联系的调查者---那个来自梦境的女孩---不管在哪都会看到她干瘦的脸颊和不安的眼神。调查者每次遇到一个NPC都要一个理智鉴定。失败不会丢失理智，但是会看到奇怪的幻象：调查员看到的不是

NPC而是伊恩的脸。她哭求着说：“帮帮我们。”即使骰点成功伊恩的脸仍然会出现（除了大成功，SAN的1/5），但是调查员可以确信NPC不是她。一旦确信成功，幻觉就解除了。只有大成功，调查员才能正常的看到NPC的脸而不是伊恩。

这个奇怪的现象一直持续到该调查员去参观科学博物馆，之后这条信息会发生变化（见“原型机”）。

## 资料 1

### 失控的机器

伦敦：昨天发生了两起看起来没有关联的灵异事件，据一些可靠的目击证明，一些机器状态异常，专家对这些机械的古怪行为表示“无法解释”。

在比较严重的那起事故中，两名克拉肯威尔的加维&柯伊印刷店中的工人死于突然自动运行的印刷机，事故原因不得而知。印刷店的经理哈罗德·莱默先生否认他的公司应该承担任何责任。他今早说道“这就是个罕见的事故，没有什么更多的了。”

警方的调查员任何无法解释第二名受害者是如何死亡的，他在车间的另一边工作。他的尸体在远离故障机器的地方被找到。

另一起案件，在昨天早些的时候，住在巴恩斯的艾琳·坎伯女士被厨房里“异常反应”的工具给弄伤了。她的丈夫，芬奇利&普莱斯事务所的律师弗兰克·坎伯先生联系到本报并声明坎伯女士之前的报告有误。坎伯女士报告中提到的看见闹钟在“跳舞”和一个罐头起子在木桌上慢慢的移动”都是由于近期一起事故压力导致的幻觉，因此出版商和读者不应该轻信那些传言。坎伯女士目前正在萨里的一家私人精神病院疗养。

## 非同寻常的一天

对早报上新闻有兴趣的调查员会开始和那些不同寻常的事件互动。这一部分会讲述可能出现的调查结果。

怪异机械展览的新闻和调查员的梦境发生在同一天看起来有些巧合。这可能会引导调查员去参观博物馆---下一节描述这个选择的信息。

## 资料 2

### 伦敦科学博物馆,

肯辛顿,

很荣幸的向大家展出工业革命时期的不朽作品。这是人类迈向机械时代的第一步留下的印记, 展品选自

**伦敦博物馆**

和

**专利局博物馆**

### “机械之王”

将在科学博物馆的展会将会展出, 这些科学的奇迹将在接下来的一个月中在全英国各大博物馆中通过铁路巡回展出

展出时间: 上午 10 点至下午 4 点

购票参观 – 成人 6 便士; 未成年人 2 便士; 博物馆资助人 4 便士。

## 报纸

这份报纸包括了一个简要的博物馆展品的列表, 引自不列颠博物馆教授克兰菲尔德·菲尔普斯, 伦敦科学博物馆的管理者和展品收藏者。

## 不列颠博物馆

如果调查员到菲尔普斯教授的办公室咨询展览信息，他们会得到一个廉价打印的展览宣传单。传单上空洞浮夸的写着“某些藏品是几十年来首次展出，来自专利局博物馆的尘封已久的私人收藏。与此同时，还有一些工业革命中名不见经传的小人物的发明，来自被埋没了一个多世纪的发明家。”

菲尔普斯不会出现在不列颠博物馆；他办公室里的工作人员会告诉调查员“机械之王”展览已经开放，为了确保他宝贵的机器们会被好好看管，教授大概正在伦敦科学博物馆处理事务。不列颠博物馆的员工会含蓄的表示有些看不起那个比他们小的同类型博物馆。

## 图书馆

寻找工业革命相关的历史信息很简单。任何地方书店里都至少会有一本相关主题的书籍。

尝试寻找梦境中那张的老人的脸或者年轻女孩有关的信息都是没有用的。他们两个都没有留存的照片，除了博物馆的展览中有张莱斯特·赫姆达照片。（见“被遗忘的入梦者”）

## 不幸的坎伯女士

如果调查员想要和坎伯女士谈谈---那个不幸中产阶级家庭主妇，声称她的厨房用具攻击了她---很难找到她，但不是不可能。

坎伯住在巴恩斯，一个半乡村化的郊区，在河的南方，属于的一部分萨赛克斯。弗兰克·坎伯被她妻子骇人听闻的故事吓到了，他认为他的妻子得了癔病，这些故事都是她的“精神病”的症状。如果调查员追问弗兰克他妻子癔病的事情，他会说因为他的妻子想要和他离婚。“很明显她的想法不正常，我想您也是这样认为的，先生。”

坎伯把她的妻子送到了瑟比顿，萨里的一家私人疯人院，叫做萨瑟兰郡疯人院。他会耐心的给所有调查员解释(重点强调)他们不会从她那里得到任何信息，因为她被注射了大量镇定剂。

弗兰克·坎伯很高，头发花白，有些傲慢，大约四十岁，并且完全不能理解任何想要干涉他和她妻子关系的人。由于他很难相信别人，更不提说服他提供更多信息了。他拒绝其他人进入他在巴恩斯的屋子，他坚称“他的家不是游乐项目。”如果向他施压，他会提醒调查员他是一个律师，并且知道如何维护自己的权益。

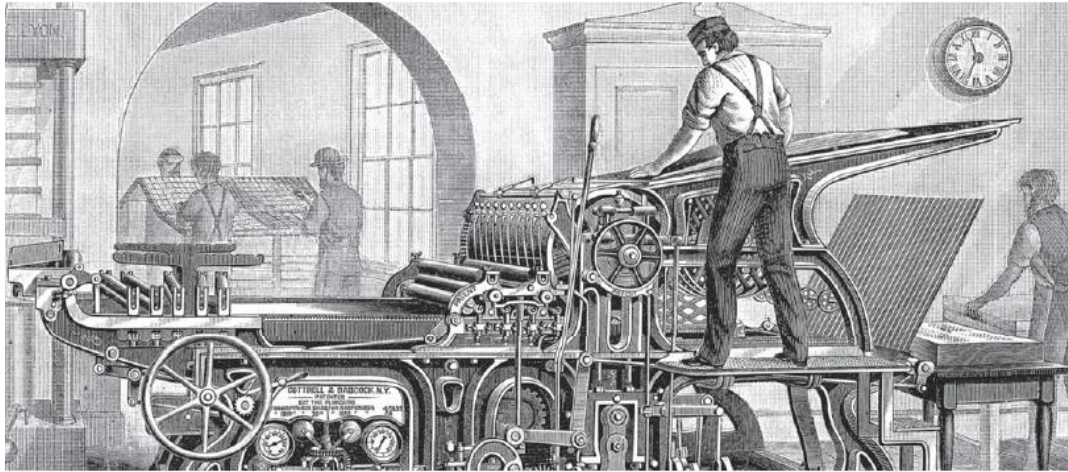
如果问起他的妻子，坎伯会简短的严肃的告知调查员，如果没有他的书面同意，萨瑟兰郡疯人院的工作人员不会让她妻子见到任何外人（这是真的）。坎伯有一个弱点：目光总是停留在漂亮的女士身上。外貌APP12以上的女性调查员可以有对等的机会使用交流类的技能。这种情况下，他会说出他的妻子晚上的睡眠状况十分糟糕，不



停抱怨着噩梦(他自己梦到过一次怪物机器)，他认为她过度紧张了。如果调查员以某种方式进入了坎伯家的厨房，他们会发现一切都十分正常。

申请去萨瑟兰郡疯人院和坎伯女士见面需要和乔森纳·沃辛医生预约。如果调查员有医学背景或者可以说服沃辛他是医生，那么他会泄露出坎伯女士很显然是轻微的歇斯底里症状，以及不常见的由噩梦的机械恐惧症。

如果调查员最终还是和坎伯女士说上了话，他们什么信息都得不到---坎伯女士没什么可以补充的。她的存在是给那些超游玩家的转移注意力的诱饵。



## 印刷店

哈罗德·莱默，印刷店的经理，加维&柯伊印刷店位置在克拉肯威尔，因为印刷店里两个工人的死，他正苦恼于如何洗脱印刷店的责任。他被那些声称“纯粹出于好奇”的人弄的心烦意乱。如果调查员能证明他们拥有官方职位或者同情他的处境（并且可以为他做点什么）的话，就可以和哈罗德顺利的交流下去。在他因为自身的利益被说服后，哈罗德会带调查员们去看那台造成事故的印刷机。这是一台巨大的莱诺整行排字机，有着裸露的齿轮和危险的外观。侦察技能可以发现机器挡板上残留有一些血迹。

哈罗德无法推测到底发生过什么。他当时在车间前面的办公室中（他粗鲁的指出，他离事故现场至少300英尺）。他当时听到车间里传来尖叫声，当他急忙赶来时，两个工人已经死亡了。接着他晕了过去。然而在他昏迷的瞬间，他想起了一些奇怪的事情。“固然可能是因为我过于紧张出现的幻觉，但是车间里好像哪里不对劲。我敢发誓这台印刷机当时不在它平时的位置，它跑到房间的另一边去了，差不多是可怜的乔死的地方。”

两名受害者乔·艾伯特和文斯·法多，都是非常能干的员工，但是当天早上他们有些无精打采，一直抱怨着什么“糟糕的噩梦”。哈罗德认为是事故是因为他们疲劳工作导致的。“我也有过噩梦，但是在这种人人都需要努力工作的社会里，我还会不会因为疲惫就让职责产生疏忽，”他有些不善的补充道。

文斯被发现卷入了印刷机的巨大的卷筒里面。按照哈罗德的描述，“当意外的故障发生后，文斯很快就被滚筒卷了进去。”他很难解释第二起死亡---乔·艾伯特在车间另一边工作，机器发生故障的时候他正在几码以外填充墨水容器。他推理乔因为某些原因离开了他手边的工作，当事情发生的时候他估计磨磨蹭蹭的在和文斯闲聊。然后他也被可怕的事弄伤了---然而机器完全是无辜的，他肯定是摇摇晃晃的从机器那里走开，带着致命伤回到了平常灌墨水的地方然后死去。

调查车间可以发现水泥地上有划痕，几条平行的划痕，正好吻合印刷机的脚。看起来有什么力量推动了巨大沉重的印刷机并且穿过了整个车间，把它推回了原位。这个诡异的证据，明显反驳了哈罗德的理论，意识到这点的调查员理智鉴定O/1D3。调查印刷机会发现它运行正常而且很普通。当然，在调查员在附近的时候，这里总有一个机会开始“入梦”（见“入梦”）。

如果调查员问起事故发生的时候印刷机正在打印什么东西，他有些犹豫的看着他们然后结结巴巴的说“呃，我想当时他们只是印刷一些传单。”那一叠叠的传单仍然在印刷厂的角落里放着---它们的内容是伦敦科学博物馆的机械之王展览。如果问起，哈罗德可以告诉调查员至少有十二批传单在过去的两个星期内被印刷出来；在之前的印刷中没有任何奇怪的事情发生。如果好心的KP想要把调查员们引回正途，可以让他们在车间里观察的时候使用侦察技能瞥到角落传单。

如果有调查员问起他的梦境内容，他会认为这是一种冒犯。哈罗德的梦境十分枯燥并且很模糊的和机械有关。在描述完之后他会告诉调查者他认为这是一个预知梦，预示了事故的发生，因为他在悲剧发生前几晚都做了这个梦。

## 入梦

从旅程刚开始，调查员将会以一些奇怪的，不自然的方式遭遇一些机械。这是由于造梦机不仅仅通过梦境影响现实世界，还通过暂时寄生在机器中让他们自主移动（“机器活化”）。这是报纸里的机械事故和奇怪事件的起因。

假如调查员遇到了机械---包括他们自己的---KP需要周期性的判断他们的机械是否受到影响。被造梦机寄生的设备会表现出有自己的生命力。他们会变得有敌意，离奇的或者只是简单的怪异。手表可能会像个蝴蝶一样飞走，一把猎枪可能会射出香槟并且发出猫的呼噜声，火车引擎可能会完全解体然后重新组成一个钉东西或者压东西的机器（例如调查员）。

KP有必要提前决定调查员将遭遇的机械活化怪异（包括潜在的威胁）。通常情况最好弄出一些怪异的组合---包括改变调查员的装备---只要十分的戏剧化。调查员在使用相机对犯罪现场重要线索拍摄时发生异变显然比路过一个商店然后看见玻璃里面的照相机更有趣。

出于简化造梦机影响效果的目的，拥有或者是遭遇机械的调查员骰意志。异变的可能性和物体大小有关，较小的物体更容易被影响，大的物体则可能性比较小，但是后果往往更严重。任何机械构造的物体都有潜在异变的可能性。参照下面来决定该机械是否被影响：

小物体：手电，怀表，开罐器，打火机：（持有者或者观察者的意志\*5）

中型物体：自行车，咖啡机，望远镜：（持有者或者观察者的意志\*3）

大型物体：火车，工厂机器，飞机：（持有者或者观察者的意志\*1）

举例来说，假如一个打字机（中型物体）被一个意志 15 的调查员使用或者拥有，当调查员 ROLL 出  $15*3=45$  以下，KP 可以决定当调查员碰到打字机的时，它被造梦机污浊的能量影响了。

目击到自动变形的机器理智丢失 1D3/1D6。描述这种异变的时候，KP 应该尝试给调查员带来潜意识下的危机感，看到这些平凡无奇的东西---甚至用了好多年的物品---发生了不可能的异变。

造梦机带来的变形效果持续 1D10 分钟。

## 在海外的梦境

几乎所有在伦敦西边和西南方的人在过去的1D3天里都做了机械相关的梦。这个可以追溯到“机械之王”展品从西萨塞克斯的长期仓库到达维多利亚车站的那天晚上。日期可以从克兰菲尔德·菲尔普斯教授那里确认，他是伦敦科学博物馆的馆长。

梦中不是所有人的细节都一致；他们根据每个人的往事经历而不同。只有一个事情可以确定，没有其他入梦者见过救援他的女孩的脸。这个荣誉只给那个和女孩伊恩建立神秘联系的人（“蒸汽中脸庞”）。

## 伦敦科学博物馆

伦敦科学博物馆的位于一座新古典主义的建筑之中，位于南肯辛顿的展品街，离肯辛顿花园和海德公园不远。在它旁边是新近完成的华丽的布朗普顿圣堂。

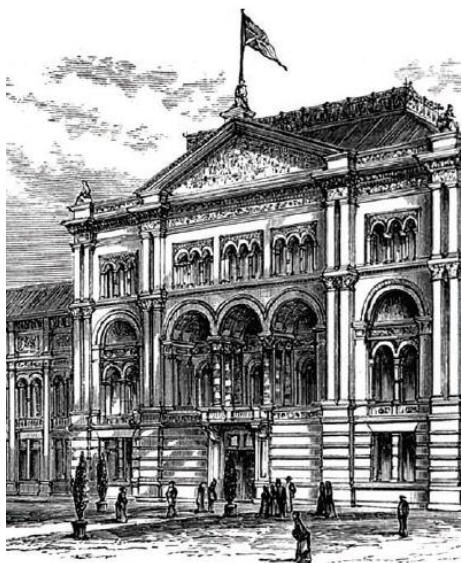
当调查员们到达博物馆的时候，他们发现自己在一个拥挤的前院。不停的有公共马车（一马两轮两座）在这里停停走走，杂乱的接送着衣着光鲜的绅士们和淑女们，他们看起来都是来参观这个过量宣传的机械之王展出。一个演奏着手摇风琴筒风琴的欢乐的街头艺人让这里洋溢着节日的气氛。

在这不断变化的拥挤人群后面，是通向博物馆的入口的石头台阶，调查员注意到这里有两群人不太协调。一群看起来有些愤怒的绅士围着一个站在木箱子上牧师装扮的人。牧师没把握的举着一个可以挂在身上的告示牌，上写着口号“神爱世人，不是机器”。在木箱子上面，这个人正在热火朝天的对着一个显然不同意他的新勒德主义的



参观者布道。如果调查员愿意花五分钟去听他的演讲，他们可以确定这个牧师的观念---人类变得过于依赖机械，这种依赖会导致人们像机器一样思考。“哪怕这一天是非常遥远的，但是绅士们我问你，当人们像机器一样做梦的时候!神还会拯救他们吗？”牧师呼吁所有的基督教徒抵制“机械之王”展览。少数几个人看起来接受了他的号召。

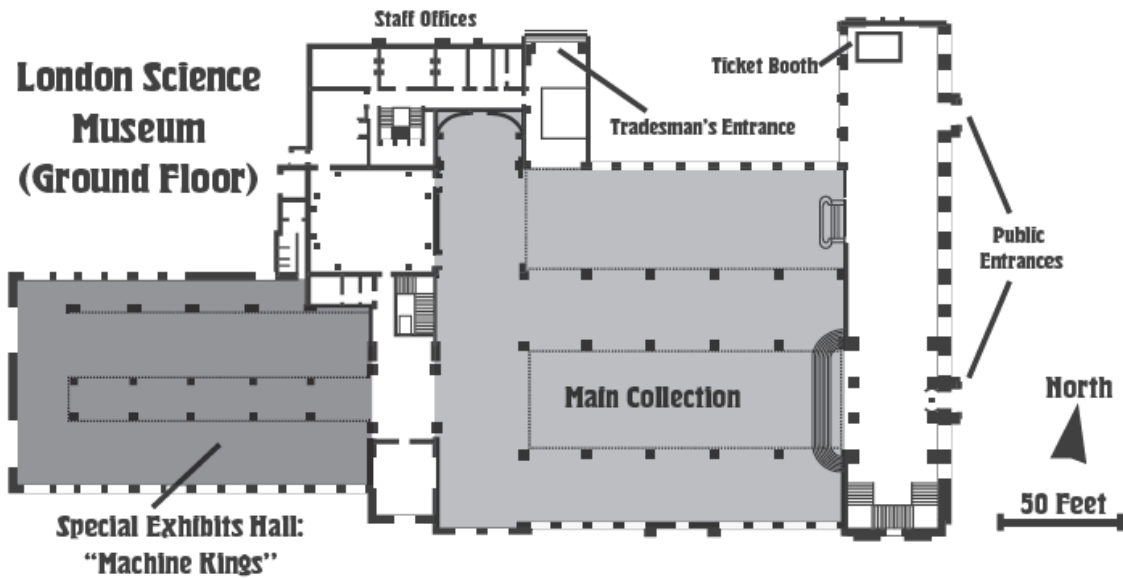
另一个引人注目的是一个衣衫褴褛的男人，他不像其他人穿着礼帽和华丽的衣服，他穿着工人服装和一顶灰色变形的帽子。他带着外地口音的断断续续的自言自语着。他看起来年龄很大，他的眼珠一直往后翻着。过去帮忙的话只会被他挥舞着手杖生硬的拒绝。他是布莱尔·乔巴，调查员一会还会在里面见到。



## 进入博物馆

从正门进入博物馆后，调查员来到了售票点和寄存室。

根据调查员来此的原因，他们可以来这里找“机械之王”展览的管理者或者只是来参加展览。选项在后面描述。



## 菲尔普斯教授

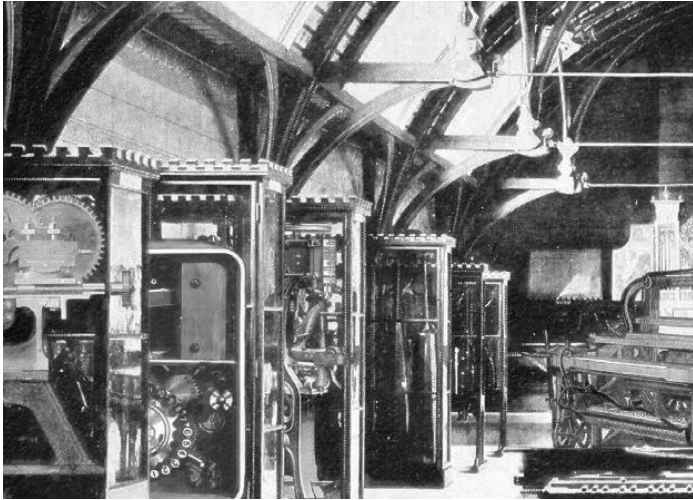
克兰菲尔德·菲尔普斯教授是“机械之王”展览的举办者。他目前在博物馆中，正在忙着管理展览的后台组织，确保那个“科学博物馆怪胎”不会弄糟这个展览。他十分繁忙，只有特别紧急的事情员工才会去打断他计划好的谈话和出席。调查员必须有充分理由的才能说服他见面——如果他们成功了，他们仍然需要等一个小时才能见到菲尔普斯教授。

菲尔普斯是一个52岁的干净整洁的英国人，带着贵族的气质，友善热心的讨论着他喜欢的话题：工业革命带来影响和尤其是“机械之王”收藏品的故事。他对这次展览感到自豪，纵然他承认已经梦到这个展出几个星期了，简直让他到了狂热的程度。他记不起到底是哪一天开始做这个梦的，也没兴趣去追寻这件事，因为这是个人的私事，这不是他的工作。

调查员可能会追问他举办“机械之王”展览的具体原因或者展品中是否有什么不同寻常的东西，教授只会简短的介绍一下。他现在正在忙于给一群莽撞的采访者科普工业革命的知识。他会建议调查员去买票看展览并且自己去看相关的学术论文。如果继续发问，他会三言两语的打发调查员。

调查员如果告诉教授想要辨认他们在梦境中看到的机器的这种奇怪要求，马上会被冷漠的拒绝。

参观完“机械之王”展览后，调查员有可能找到菲尔普斯，然后再次提出他们古里古怪的关于造梦机的要求。如果调查员们可以转变教授对他们的坏印象，他会热情的提供他知道的一点点怪事。详见“菲尔普斯所知的关于莱斯特·赫姆达尔和他的造梦机”。



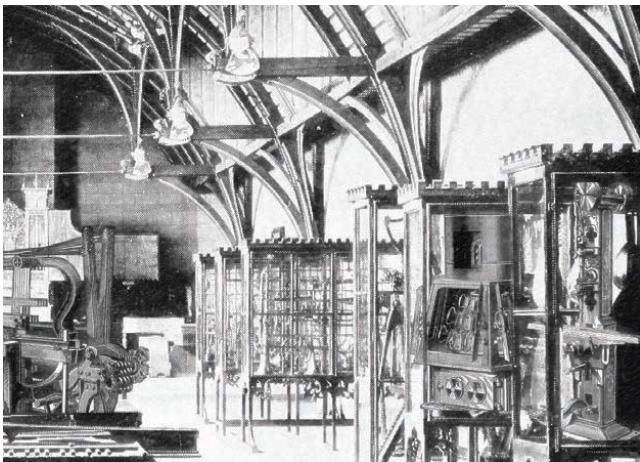
## 博物馆的展览

在售票点购票之后调查员可以进入门厅等候参观开始（6便士，除非他们正好是科学博物馆的会员，那样价格是4便士）。

“机械之王展览”在第一层的一个单独的大厅之中，这是博物馆为了特殊展览特别预留的地方。展厅东西两面各有两个门。东边的门通向室外，北边是售票点。西边的门通向博物馆过道然后是特殊展览房间。

展览由八个区组成，它们被临时搭建的挡板划分开来，每个区域都放着一些机械或者照片还有相关的说明文字。参观者不允许在里面自由闲逛，所有人必须跟随着前厅里的免费导游。一个导游可以一次带十五个人，博物馆里一共有三个导游，它们将带领大家参观展览并且附带预先准备好的讲解。

调查员在导游开始前需要等大约十分钟。他们被一个漂亮的红绳拦在外面，如果有人想要穿过去，穿着制服的工作人员会礼貌的把他们推回原位。



# 差强人意的机械时代之旅

调查员的导游是萨利·本娜，一个本地的女孩，她正在博物馆做兼职，很少会有女士做这一行，但是她不顾母亲的反对。本娜20出头，是个充满热情的健谈者。

调查员的团体进入展厅不久后，它们会注意到团体中有一个古怪的家伙。唐突的，喧闹的，粗暴的那个年长约克郡人，调查员可能之前在前面的庭院中见过的，他看起来一直处在狂躁的状态中。尽管调查员此时估计还不知道，这个烦人的家伙事实上是有些危险的---一个新勒德主义的革命者，他叫做布莱尔·乔巴。

当萨利·本娜正在给大家讲解的时候，乔巴大声粗鲁的打断她，并且表达他对这些压榨穷人的“受人尊敬的工业家”的厌恶。尽管他的评论并不具有说服力和逻辑性，但是这个约克郡人成功的引起了大家的注意。年轻的导游十分失措，不知道该如何应对这种尖锐的言辞，于是只好依照英国刻板的传统无视了这些话，当做没有听到一样。

即使乔巴在白天给古典的维多利亚科学博物馆的管理制造了混乱，但是这远比不上他的计划糟糕。作为反抗行动的象征，他计划今晚把整个展厅都炸上天。在白天他正好出现在调查员的行程中只是因为他要过来踩点。而这个约克郡人并没有意识到在侦查中他不该如此的引人注目：然而暗中调查并不是他的长处。布莱尔·乔巴穿着破旧的衣服，薄薄的黑色领带和一顶俄罗斯帽。蓬乱的头发，有胡茬的脸，用线绑过的眼镜。

以下是八个展区的主要信息：

- 展品的说明信息
- 导游的讲解
- 乔巴带有讥讽的评论

如果调查员用武力威胁布莱尔，他就会闭上嘴（可怜的萨利正处在不知道如何应对他的状况中）。如果一直没有人去责备他，终于在他咒骂第N个展品的时候一个博物馆的员工会过去找他谈话。哪怕主办方威胁将他踢出展览也不能制止他的谩骂---在博物馆员工介入之后，他就开始小声的自言自语。

当调查员们在参观各式各样的展品的时候，KP应该时常的要求调查员骰侦察。事实上八个展区中的前七个都没有任何有意义的发现，但是这会防止调查员直接猜出第八个展区的特殊性---因为这里有个非常重要的发现。

## 1. 史蒂芬森的发动机

展品描述：著名的早期蒸汽列车的完全复制品。这个展品包括了史蒂芬森的原型发动机和许多其他铁路公司的小古玩。

导游的解说：“这是乔治·史蒂芬森的蒸汽列车，它在1829年赢得了最快的列车称号，被用在利物浦到曼彻斯特的铁道线路上。在1814年史蒂芬森制造了第一台蒸汽动力的火车头，他是铁路的先驱者。”

布莱尔的讽刺：“是啊，然后他成为一个压榨平民的大资本家。”

## 2. 纺织革命

展品描述：一个仿真的多轴纺织机，它是一个用来纺纱的机器。展品还包括了一些其他机器的复制品：理查德·阿克莱特的纺丝机和塞缪尔·克朗普顿的走锭细纱机。从下面一块小板子可以知道，这大概是一英尺大小的复制品。

导游的解说：“这些机器革命性的改进了纺纱工艺。每个机器都在前一个上进行了提升，直到蒸汽动力和动力织布机的出现。它们让手工仿制者被淘汰，取而代之的是工厂。这台早期纺纱机是1765年发明的。这些发明家中大多有着不同的早期经历---比如说，理查德·阿克莱特以前是个理发师。”

布莱尔的讽刺：“屠夫都比这些剥削工人的家伙好。”

### 3. 动力织布机

展品描述：一台制绳机（1792），一台羊毛精梳机的复制品（1789）和一台动力织布机的复制品（1785）。还有一些埃德蒙德·卡特赖特的照片（1743-1823）。都陈列了日期。

导游的解说：“这个展区是埃德蒙德·卡特赖特的作品，他发明了所有这些机器。在从事发明之前他原本是个牧师。他和罗伯特·富尔顿曾经研发过蒸汽航行，罗伯特·富尔顿是个美国人，被认为是蒸汽轮船之父。我很确定我们的美国兄弟因为他们是第一个使用蒸汽发动机航行的国家而感到高兴。”

布莱尔的讽刺：“我们会感到很高兴的，如果他们美国没有从不列颠学会剥削平民。”

### 4. 蒸汽机之父

展品描述：不同时期的工具和小古玩和一副大型的詹姆斯·瓦特的肖像画。

导游的解说：“这是詹姆斯·瓦特，发明了带有凝结室的蒸汽机的苏格兰发明家，这是蒸汽动力使用上的巨大进步。瓦特发明了“马力”这个单位而且他被认为是蒸汽动力之父，因为他拿出了蒸汽问题的实际解决方案，使之成为可以有效利用的能源。”

布莱尔的讽刺：“可惜他把肮脏的思想都用在剥削童工上。”

### 5. 工业之王

展品描述：一些工业家的描述，一些韦奇伍德的陶器收藏品。

导游的解说：“这些是把梦想变成现实的人，他们把新发明转变为可以产生利润的工业。他们其中有乔治·哈德逊(1800-71)和乔赛亚·韦奇伍德 (1730-95),陶艺制造商。他们的名字始终留在他们的产品上。”

布莱尔的讽刺：这个约克郡人只是摇着脑袋然后悲伤的说“应该有个人在这下面埋个炸弹了解这一切！”（并且在此时一个男性的博物馆员工偶然听到了这个粗鲁的新勒德主义的发言并且告诉他如果他不停止这种谩骂就会强制让他离开。他选择留下来。）

### 6. 土木工程师

展品描述：一个工厂的立体模型，其中的重点有研磨厂，运河，桥梁，铁路。展览中还包括了一些工程设计原稿。

导游的解说：“土木工程师协会是一个集合了所有这些发明家和制图员的组织，在这个机械时代他们制造了研磨厂还有巨大的建筑物。他们重新定义了“白手起家”这个词，他们给自己创造了工业社会中的重要地位。”

布莱尔的讽刺（小声的说）：“然后用廉价物制造了大量惨剧。”

### 7. 工人

展品描述：一个大的栈桥机旁边有一个人体模型，模型穿着这个时期工人的服装。机器和衣服都很逼真，衣服破破烂烂的靴子也是旧的，机器像个肉食野兽一样笼罩着操作员。

导游的解说：“工人总是长时间的在糟糕的环境下工作，一般一天能工作14个小时。这包括了男人，女人和未成年人。他们是工业革命中默默无闻的伟大英雄。”

布莱尔的讽刺（小声的说）：“今天说的第一句实话。”

#### 8. 被遗忘的梦想家

展品描述：玻璃陈设柜中摆放着一些原创的奇形怪状的样机。这些展品中也包括了绘画和肖像画，大多来自十八世纪不同的人，展品的下面都标着名字和日期。从背景可以得知这些表情严肃的人是那些被遗忘的发明家，同时也是这个展区的主题。

导游的解说：“这些是被时代遗忘的发明家，他们的作品要不是被人无视，要不是被人据为己有。”

布莱尔的讽刺（小声的说）：“可惜这些家伙再也见不到光明。”

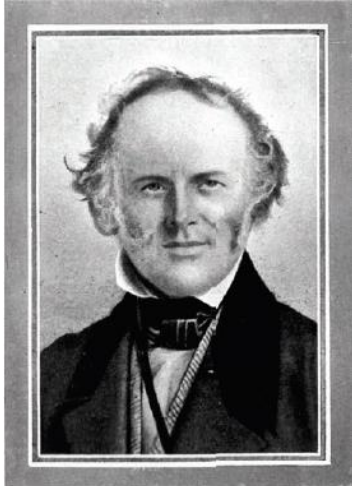
## 关键物品

当调查员观看这个展区的时候，这里有两个重要的物品等待着被调查员发现。每个物品都需要经历过“蒸汽中脸庞”事件的调查员一次成功的观察技能鉴定，即使所有人技能失败也会吸引他们的注意力。

第一个可以被调查员找到的物品是当他们观察那些肖像画的时候。调查员的目光从这些脸上瞥过的时候（侦察技能通过）发现其中有一张脸看起来有点眼熟。这正是“蒸汽中脸庞”那个梦境中最后在古怪机械中出现的脸。看了说明文字之后可以得知这个男人是莱斯特·赫姆达尔(1735-1805)。

第二个值得注意的是玻璃陈列柜中的一个奇怪收藏品。需要一次成功的侦察鉴定，一个调查员会意注意到其中一个造型奇特的机器，就是那个在梦境最后要把他们压碎的巨大机器的缩小版。这个造梦机的缩小版，后面会详细描述。





LESTER HEMDALE

## 布莱尔的癫痫病

在本娜女士解说完被遗忘的梦想家，并且乔巴小声的发表完他的反驳之后，旅游团可以在这些展区随意闲逛几分钟。这允许调查员侦察前面表述的东西。

在一到两分钟之后，调查员的注意力被一个很大的声响吸引，有点类似尖锐的吸气声和悲伤的高音的哭泣。当他们查看是谁发出如此古怪的声音时，他们发现原来是那个目中无人的布莱尔·乔巴，他惊恐的目不转睛的盯着玻璃陈列柜的展品。在任何人反应过来之前，这个脏兮兮的男人身体向一边倾斜，然后缓缓的滑倒在地上。他的嘴巴里面字面意义上的冒出泡沫。至于团体中其余的那些富有的男人和女人，一些人轻蔑的袖手旁观，一些人厌恶的把头扭向一旁。没有人向这个令人作呕的约克郡人伸出援手。过了一会，尴尬的萨利带领着大家离开这个展区，留下了抽搐的乔巴一个人在地板上。

## 观光的尾声

被遗忘的梦想家是展览的最后一部分；在乔巴造成骚乱后，萨利带着大家回到博物馆的前厅并且感谢大家的参与。尽管实际上乔巴的事请让她有些恼火，但是她表面上没有流露出来，并且告诉大家欢迎去博物馆楼上的休息室品尝美味的茶水和烤饼。

在观光团其它的陆陆续续朝着烤饼和果酱去了之后，如果调查员们再逗留一会就会看到两个没穿制服的博物馆警卫抬着失去意识的乔巴从听众区去了里屋。如果调查员不合时宜的想要跟过去，他们需要一个好的理由（也许有人出来提供医疗救助），信用技能或者说服技能也行。

守卫抬着毫无反应的乔巴通过一个挂着“职工专用”牌子的门，进入到一个稍稍有些脏乱的储藏室，房间在建筑的后部。他们粗鲁把他丢到一个破旧的帆布担架上（通常是守夜人工作时小憩用的）。布莱尔仍然处在昏迷之中，持续大约10+1D10分钟。那些对这个约克郡人好奇的调查员，可能会留下来呆在这里等他意识复苏。如果这样做，当乔巴醒过来后，他会摇摇晃晃的尝试站起来并要求释放自己。他生气的大叫“这是非法监禁！我要把皮勒斯叫来，把你们都抓起来！”

调查员需要骰出40点以下的快速交谈，说服或者信用来使布莱尔冷静下来并回答他们的问题。如果用这种方式安抚成功，这个愤怒的约克郡人可以向他们解释癫痫发作的原因，见“布莱尔·乔巴的陈述”。

博物馆的员工自然希望乔巴尽可能快的醒过来。听到储藏室里的声音，粗鲁的警卫会回来并且要求制造骚乱的乔巴尽快离开这里。如果磨磨蹭蹭的，两个警卫会每人抓住他的一只胳膊强行把他拉出来，拖出博物馆的后面的交易商入口。然后他们粗暴的把他推下石阶。并说道“你要还敢来就死定了。”

## 布莱尔·乔巴的陈述

乔巴说话带着很重的约克郡口音。尽管他的年龄很大（他看起来至少八十岁）但他看起来是个意志坚定且有些焦躁的人。

“当勒德分子暴乱的时候，我当时在西区还是一个小男孩。我们当时破坏了机器，而且我们应该继续破坏下去的。因为我当时还太年轻了，拿起锤子和他们一起战斗成为了我一个永远的梦想。可能那些人已经死去了，但是他们的精神永存，我会用尽自己的最后一口气最后一分钱来完成我的使命。

现在有些其他的东西跑到了我的梦里。那个疯子的梦正在成为现实，必须有人阻止他，我们将要阻止他并且摧毁他的机器。否则他会从我们的梦中冲出来然后取走我们的生命！”

只要 KP 愿意乔巴可以一直持续这种态度咆哮，但是他不会说出他的计划。乔巴已经彻底的糊涂了，他的疯狂混合了机械之王梦境和这些博物馆机械的影响，一个典型的精神失常事例。调查员如果想要逼问点什么出来。他雇佣的流氓（见“勒德分子的复仇”）会来救他并带走他。在后面当他们试图炸掉博物馆的时候，调查员可能会认出他们。

调查员如果愿意去深度调查勒德主义的事情，可以在大部分图书馆找到差不多的资料。然后 19 世纪文章中描写的勒德分子黯淡无光，他们是自作自受的危险的改革者。



## 勒德份子

勒德份子是一群 1812 年在北英格兰武装对抗工业革命的反抗者。他们使用大锤子砸烂机器。点燃磨坊。他们大部分的行动都在黑暗中进行，但是也会联合一致公开对抗磨坊主。

他们的行为得到了特别的关注，他们的威胁程度也被过高评估。当局很重视这些人：破坏机器可能处以死刑，很多运动领袖都被绞死或者送往澳洲殖民地。统治阶层对他们感到恐惧，派去对付勒德份子的军队甚至比在惠灵顿对抗拿破仑的军队都多。

他们行事张扬是受到重视的主要原因。他们的首领是勒德将军，是一个指引起义运动的神秘人物。事实上这个人并不存在。勒德是一个虚构出来的有超自然能力的人。勒德份子为了躲避追捕有时候不得不穿上女装。

勒德份子并不是人们普遍认为是反技术主义。他们反对是因为他们的收入和生活方式改变了。最开始的勒德份子主要是农耕者和手艺人，因为他们的生计和地位被高效机器所占领，机械就成了他们的首要目标。之后在 1830s 英格兰南边农业工人也加入了进来，他们的首领是虚构出来的斯温上尉。

**课外阅读。**KP 和玩家去查查 The Luddite Link，这是一个很棒的纪念勒德主义 2012 两百周年的在线多媒体资源。直接在搜索引擎里输入关键字就行。

## 造梦机-原型机

第八个展柜中的那个机器就是真正造梦机的微型版---调查员在梦中看到的那个巨兽般的机器存在于机械之王的梦境之中，它秘密的将影响延伸到现实世界。这个缩小版本，是莱斯特1790制作的一个原型机，它充当了现实世界和机械梦境之间的桥梁。同时它也是伊恩尝试寻找救世主去解放另一个维度的关键物品。

一旦调查员对这个实物版造梦机感到兴趣，伊恩会认出和她有联系的那个人（假设调查员在博物馆；如果不在，KP需要编个理由让该玩家回去）。此时，只有这个调查员会观察到一些古怪的变化：当他注视的时候这个小机器的“脸”淡化了，替换成了伊恩的脸。调查员可以通过传心术听到这个女孩的声音：“帮帮我们。你必须帮助我们，同时也是帮助你自己。我们都处在危险之中。今晚，你必须回到这里。带来你信任的同伴。求求你，一定要来。”从这里开始，只要这个调查员遭遇到的NPC的理智鉴定不是大成功的话，出现的幻像全部替换为这个绝望的请求。

伊恩传达完信息之后，原型机开始抖动并发出嗡嗡声，齿轮和操作杆开始运作。它喷出的蒸汽在玻璃展览柜上凝结出水珠。这是一个全部“机械之王”展品要进入活化的信号。它们不会像前文中提到的那样活化变异，但是会按正常情况运转起来。那些梭子，齿轮，活塞在没有能源的情况下开始工作。此时任何在机器附近的调查员都要通过一个躲闪，否则可能会被突然动起来的机械弄伤，伤害1D6。大失败的会出现机械事故，参照后面的机械事故

表。目睹机械自行工作的诡异场面，理智丢失0/1d4。这个异象持续1D6回合，然后异象突然停止。这个异象出现在乔巴癩痢之前或者之后，完全取决于调查员和KP的意愿。

其他的目击者会把这归咎于地震或者其他理性但没什么说服力的想法。任何尝试移走造梦机的行为都会招来博物馆员工的干涉（并且很可能会被拘捕）。

在极端情况下假如调查员不顾博物馆员工反对坚持移动造梦机，这个行为仍然会被机器自己阻止，机器们再一次活化，阻止自己的主人（那个原型机）从这里被带走。

## 机械之王的真面目

在知道噩梦中出现的老人的身份之后，调查员可能会去寻找更多有关莱斯特·赫姆达尔的信息。“革命中的迷失者”这本书可以在大型的伦敦图书馆中找到，包括不列颠博物馆阅读室。分别有两个章节提到赫姆达尔，找出每个章节都需要一次成功的图书馆技能鉴定。两个都是在阅读室就可以找到的印刷品。这些是所有可以通过图书馆研究找到的关于莱斯特·赫姆达尔的资料。

## 资料 3

摘自**革命中的迷失者**，第二章：人物百科

赫姆达尔, 莱斯特. (1735-1805): 一个有强迫症的发明家，性格极其的顽固，命运之神没有眷顾他，他的个性不招人喜欢并且导致那些潜在的盟友也疏远他。他的许多发明总是被人抢先一步（传闻他和卡特莱特同时开始发明动力织布机），偷取他成功发明的工业家们既没给他报酬也没给他荣誉。他还是个很糟糕的商人，他日益古怪的行为让他的命运更加悲惨。在生命的最后时期赫姆达尔从堕落变成疯狂。

## 资料 4

摘自**革命中的迷失者**，第十一章：因创造而疯狂

另一个让人遗憾的发疯的天才发明家是莱斯特·赫姆达尔，他在漫长的发明生涯中只获得了一点点成就(见第二章中关于他职业生涯概略)。尽管赫姆达尔不招人喜欢，但是所有认识它的人都说他的思维清晰。然而在他迟暮之际他常常有些不切实际的幻想。比如有一次他声称发明了可以利用梦境能量来制造真实的机器。他的同行们认为这些精神错乱的幻想应该是以前工作习惯导致的。他多次声称他会梦到新发明，晚上在梦中设计发明，然后早上醒来制作。

但是大部分人都认为这些其妙的言论都是编造的，只是为了营造一种神秘感，然而有些人指出他的有些发明表现出来的奇怪特性能只可能在梦中见到。

同时赫姆达尔的精神错乱发展成了妄想，身体也很快衰弱下去。在临终前他开始不停向他的朋友和同僚们胡言乱语，说着什么奇妙的地方，说着什么可以让他的抱负成真的“梦想之地”。他本可以成为天才，然而这些妄想是他悲惨的一生最后留下的东西。

## 菲尔普斯和造梦机

当调查员们意识到赫姆达尔的造梦机是所有展品中最古怪的东西之后，他们很可能会展开进一步调查。去询问展览的管理人可以得到一点信息...尽管杰出知名的菲尔普斯教授也发现这个东西充满了谜团。

菲尔普斯会说他认为这个古怪的设备是一个鲜为人知的发明家的作品，他叫做莱斯特·赫姆达尔，但是他也不确定。菲尔普斯对赫姆达尔知道的并不多，除了知道他在工业革命中是一个名不见经传的人物，并且大部分的作品都被别人无视或者剽窃了。如果调查员们还没在“被遗忘的梦想家”展区发现莱斯特·赫姆达尔的肖像，菲尔普斯可能会指给他们看。如果询问关于这个无名发明家更多的故事，他会告诉调查员们一本很棒的书“革命中的迷失者”，或许可以帮助他们了解莱斯特·赫姆达尔。

即使撇开这个发明家本身默默无闻不谈，那个造梦机本身就是一个迷。菲尔普斯教授告诉调查员这部分展品是在很奇怪的情况下加入展览的，它好像凭空出现在萨里的专利局博物馆仓库的装卸区，和其他打包好的展品放在一起。他认为这是来自一个私人收藏家的馈赠，估计是某个有些古怪的人---不列颠人总是为他们那些古怪的人感到自豪。这个东西是一个很具有代表性的早期工业发明，因此他很高兴把它放入展览中。“我以后肯定要找出这个捐赠者，问问他是否愿意当博物馆的赞助人。”

## 黑暗中的约会

调查员很可能会意识到如果想要在一系列的神秘事件中获得突破就需要遵循伊恩的指示，他们会在夜晚回到博物馆看看会有什么发现。如果调查员们使用信用技能（需要有合适的职业）并且加上交流技能（说服或者快速交谈），也许可以说服菲尔普斯教授允许他们在歇业时间进入博物馆。否则他们必须非法闯入。从晚上6点开始这里会有2个警卫一直到第二天博物馆开门。

然而不幸的是，由于另一个因素的影响，今晚的见面远比一次探险要复杂的多。因为正好这一晚乔巴（和一群雇佣的打手）计划炸掉“机械之王”展厅。

为了戏剧性，KP应该让乔巴和他的下手在调查员前面一点点进入博物馆。下面的说明是这种情况下将会发生什么。如果调查员通过了博物馆的允许，他们就会成为打手的目标，KP要在调查员开启蒸汽之门前把他们放出来。

## 勒德份子的复仇

布莱尔·乔巴计划用一个自制的炸弹炸飞机械之王展览，炸弹是6根用胶带绑在一起的炸药管，并且导火线和一個计时器连在一起。这个计时器设定在乔巴离开一个小时之后爆炸。炸药无意去伤害无辜的人，所以他把爆炸设定在后半夜，这里一个人都没有的时候。

布莱尔雇佣了四个打手去打晕警卫。他没有告诉打手他准备炸飞这里，并且给了足够的报酬不让他们问东问西。打手敲昏了警卫并把他们拖到（远离特殊展品大厅）博物馆的主厅绑了起来。这样做是主要是为了防止他们醒来之后发现炸药，同时也让他们远离爆炸。

当调查员来了之后，这些打手会尝试袭击他们，他们会从阴影中出现用警棍敲打他们。如果他们这个计划失败，他们就会掏出一把枪来吓唬调查员。他们四个人中有一个人带有.32左轮手

乔巴和黑社会的命运基本取决于调查员的行动。他们肯定不会死战到底，一旦发现打不过就会逃跑。

## 炸弹

一般情况调查员出现的时候，炸弹就已经被设置好了，因为这是乔巴夺取博物馆后做的第一件事。炸弹安置在装有造梦机的那个陈列柜的底部，也就是调查员今夜来此的目标。任何在“被遗忘的梦想家”展区观察的调查员都会直接看到炸弹---炸弹并没有特地藏起来。同样的，调查员如果在这里多呆一会，聆听技能成功可以听到炸弹上计时器的滴答声。

离炸弹爆炸的剩下的时间取决于调查员和乔巴的黑社会打斗的时间（这也取决于调查员什么时候到达博物馆）。乔巴的计划是在凌晨2点博物馆没人的时候炸掉这里，但是这个时间可以根据KP的需求调整（比如说调查员们选在2点以后闯入这里）。

如果调查员们找到炸弹并且想要拆除它需要使用机械维修技能（Mechanical Repair）。他们还可以把计时器的指针往前调，以此获得更多的时间，这样做也需要机械维修来确保不影响到炸弹的机制。

如果调查员没有发现炸弹或者选择在拆除炸弹前先研究赫姆达尔的原型机，那么他们会被送去机械之王的梦境（见下文）。如果炸弹仍然起作用，但是由于两个维度的时间流逝不一样，他们基本上可以在炸弹爆炸前回来。但是回来时事态又发生了变化，炸弹变的更难拆除了（见“炸弹机器人的苏醒”）

无论调查员们是否拆除了炸弹，只要炸弹的组件还在博物馆展品的附近，在模组的高潮部分那个邪恶的机械聚合物会吸收炸药到体内然后组成了炸弹机器人。

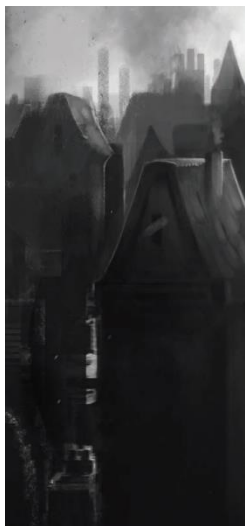


## 蒸汽之门

在调查员们处理完（看起来是这样）乔巴和他的黑社会帮手之后，它们就可以随意接近造梦机了。机器必须先从前玻璃展览柜中拿出来，但是这个问题已经被解决了：原来的锁已经变成了一个蓝色绸带，只要解开就可以

了。这些机械没有任何生命的迹象，直到与伊恩建立连接的人拿起原型机。然后他听到了那个女孩的声音。“触碰它。把你的力量借给它。你们所有人的力量。”

此时无法和伊恩进行交谈来获得更多的信息。任何尝试都没有回应。一旦所有人都触碰到造梦机，它会再次动起来。很难相信这么一个小机器能释放出如此多的雾气。从体质最低的开始，调查员一个接一个的陷入了沉睡。然后他们在机械之王的梦境中醒来。



这个模组的第二部分基本发生在由机械之王（曾经的莱斯特·赫姆达尔）统治的另一个维度之中。这个诡异的世界中的通行规则和现实世界有些不同，它更接近于一个不稳定的梦境。关于这梦魇之地的遭遇机制请见后文。

伊恩---这个自由斗士首先是把调查员们拖进机械之王的梦境---然后她有一个计划交给“天选之人”，她相信把人们从机械之王的统治下解放出来是命中注定的。调查员抵达梦境之后的首先几个遭遇很可能是由伊恩的任务决定，她目前最紧急的任务是带入梦者们去见反抗军的领袖。

如果选择跟随看起来很迫切的伊恩，她会带领调查员急匆匆地穿过机械之王的梦境。如果调查员选择无视她的请求，并且动身自行探索这个梦境，KP需要使用“独自探索梦境”里的信息来确定他们的进程和将要面临的挑战。然而所有的路，最终都会通向面对机械之王，这部分内容见“机械之王的宫殿”

### 机械的眷顾

穿过蒸汽之门的消耗取决于机器对他们的喜爱程度。这和意志成反比。意志越低人越容易进入机械之王的梦境。穿过蒸汽之门要把所有调查员的法力值 MP 减到 6。高意志（和高 MP）的代价会更大。MP 低于 6 的调查员什么都不会失去。穿过蒸汽之门没有代价。

## 山顶的风景

从蒸汽之门中出来之后，入梦者发现他们站在黑暗的，粘稠的，矿渣一样的材质上面，并且它们在脚下不停滑动。它们是一些覆盖了脏污的，破烂的，大号的，看起来穿着不舒服的靴子。周围的蒸汽还是太浓了以至于调查员无法辨别方向。伊恩从蒸汽中出现，呼唤着调查员们。她穿的和机械梦境的其他住民一样。她很瘦，少量的食物和过度的工作让她憔悴不堪。她现在不像之前一样充满了不安。现在看起来很高兴见到入梦者。

“欢迎，”她说，“这个世界就是这样了。”雾气渐渐变薄，入梦者们终于可以看到远处的环境了。从山顶上看去，那是一个不停制造着污秽和苦难的巨大的城市。以中央枢纽为中心一圈圈的环绕着。最外环是一些破破烂烂的小屋东倒西歪的挤在一起，好像疲惫的野兽一样；里面一圈，是大型的机械和巨大的钢铁建筑互相紧挨着；然后是高耸的巨大机械，机械臂不断升起落下，一次次重重的砸向地面；在这片丑陋的土地后面是熊熊的火焰，灼热的钢铁和跳动的汽锤。最后，是中央枢纽，是一个由各种机械纠缠在一起的高耸入天际的建筑。这个世界所有的东西都覆盖着厚厚一层的煤灰和油污，好像罩上了一层肮脏的帷幕。

## 伊恩的任务

伊恩会给入梦者一小会来接受眼前的一切。然后她会开始急着催促他们。她会直接和那个建立联系的入梦者说话，除非她认识了其他调查员。

“你必须相信我。我现在没法解释清楚。你必须跟着我去见我们的组织，然后我会告诉你需要做什么。”她急促的说着，并且不停的观察着周围，好像预料会有什么麻烦发生。

她很着急而且不容争辩。她正处在被看守者机器从远处发现的危险之中，如果玩家们逼问她如实相告，但是她本能的希望先移动到安全的地方再解释。

剩下的内容是假设入梦者跟随伊恩的情况。在她热情的演说之后如果入梦者不愿意跟随她，她会表现的十分沮丧。“天选者肯定不会放弃我们...也许现在还不是时候？如果你的命运是在这个危险的世界中走出一条自己的路，那么去吧。再会，访客们...注意安全。愿你们安全的到达干涸之血---在那里会找到需要你帮助的人们。”她不安的看向一边，在说完这些话然后安静的离开了。KP需要使用“独自探险梦境”部分来决定入梦者的冒险旅程。虽然最终调查员还是会被引入矿井深处和伊恩以及她的反抗者同伴们见面（见后文“干涸之血”）。

# 探索梦境

机械之王的梦境是一个梦幻般的世界，它和现实维度有很大的区别。这个世界和Lands of Earthly Dreaming（在爱手艺的梦中故事和Chaosium出版的 Dreamlands中描述过）没有联系，即使它的超现实和不稳定的物理规则确实和幻梦境有些相似。机械之王梦境的规则和现实有些不同，具体见下文。虽然这些规则可以在幻梦境的设定书中找到，但这里会总结KP所需的所有东西---所以不需要专门去买本爱手艺的幻梦境来跑这个模组。

## 深入和离开梦境

普通人进入机械之王梦境的时候是可能记不清他们的经历的，和普通的梦境一样，一般人也不能主导这些梦境，对他们来说通常这只是一个稍纵即逝的梦。这些其妙的梦境通常只会留下一些不舒服的感觉。

有极少数与生俱来受机械眷顾的人，他们的梦境会更加真实生动，但是也像普通梦境一样无法互动。莱斯特·赫姆达尔以前就是这样的一个人。KP需要决定这些调查员中是否也有这样的“机械思考者”。

除去这些模糊的和机械之王梦境接触的方法，还有一个方法（已知）可以更加清晰的穿梭于正常世界和梦境之间，那就是使用莱斯特·赫姆达尔发明建造的造梦机。伦敦科学博物馆中的原型机制造的蒸汽之门是唯一穿梭到机械之王梦境的方法（前文描述过）。梦境里对应的蒸汽之门是回去的唯一途径，除了“死亡”和自我苏醒（见下文）。

通过造梦机旅行到梦境并不是物理意义上的传送，但是几乎是把入梦者的意识传送到了另一个次元的梦中身体里。无论调查员在哪里，穿过蒸汽之门后身体都会保持睡眠状态（基本上都是躺在博物馆的地板上）。和普通的幻梦境不同，入梦者和机械梦境的联系强大到物理影响也不会让调查员醒过来（例如被博物馆守卫打了一巴掌，或者给他闻了鼻盐（碳酸铵））。

调查员梦中的身体和现实中的一样，以及额外两个新技能：机械梦境学和机械构筑，描述见下文。这些技能只能在机械梦境中使用，回到现实世界后遗忘。

当入梦者进入梦境之后，只有少量装备可以转化为梦境形态被持有者拥有。和机械相关的物品可以原样带入梦境，但是比工业革命时期更精密复杂的科技会被替换为低端的科技（手枪也许会被替换成17世纪的滑膛枪）。使用电力学的一部分会相应的换成机械结构。也许一个电力提灯变成了一个由复杂齿轮组成的发光的迷之装置。一些纯粹审美用途的物品无法带入这个肮脏绝望的世界；这些东西不会出现在入梦者身上。原型机在任何情况下都不会从博物馆中传送到机械之王梦境中去---这个装置和现实世界联系十分紧密，多亏机械之王设计成这样。



## 新技能：机械梦境学

这个技能代表了入梦者对梦境中的文化，地貌和法则的解析程度。由于梦境的本质是机械和工业原理的衍生，那些拥有专业机械知识或者被机械眷顾的调查员将可以凭直觉来判断这里的规则。初始技能等级等于：机械维修或者操作重型机械技能等级的一半（取高的那个）。

## 新技能：机械构筑

机械之王的梦境和其他普通的梦境有个相似点，可以一定程度上主观改变---这需要点努力---利用创造冲动来操纵这个世界。普通的入梦可以把外来者代入这个幻梦境，然而在这里艺术想象不起作用。对应的是---机械构筑技能。这个技能允许调查员通过他的天赋在梦境中创造物品，或者改变已存在物品的属性。

这个技能只能用来创造或者修改机械工程装置。但是必须是工业革命时期存在的东西。火炮，坦克不在其中，因为它们不属于当时那个环境。枪可以创造出来，但是必须是18世纪或更早以前的科技。

在梦境之中成功的创造或者改变东西的时候需要通过机械构筑技能，以及花费一定量的法力值。所需的法力值由KP来决定。创造一个简单的装置需要花费大约9点法力值，创造巨大的重型机械体可能会需要几百的法力值（还需要很多次技能鉴定）。在已有的物体上进行改变会简单一些，改变一个物体的物理属性（比如把大小减半）可能只需要创造该物体的1/4或1/2的法力值。KP需要记住调查员们穿过蒸汽之门后法力值MP为6，因此他们暂时没可能使用技能，直到法力值按正常程序渐渐恢复。

注意造梦机和原型机可以用来很大程度的提升入梦者的创造和改变能力（见“使用微型造梦机”）。

## 机械之王梦境中的时间

这里的时间流逝和现实世界有很大的不同，时间流逝时快时慢。因此即使调查员们在梦境中花了很多时间经历事件和面对挑战，他们现实世界中的时间估计只过去了几分钟几小时。

## 自己苏醒

如果有入梦者想要离开梦境，他可以尝试自己醒来。但是实际上没有这么简单。尝试如此做的调查员需要先通过一个机械构筑技能说服自己这里只是一个噩梦，这里不是真实的。无论他们的身体此时在哪里，他都可以安全正常的醒过来。技能失败则代表了尝试醒来失败，KP在下个时间节点可以再允许一次尝试。大失败会让入梦者陷入混乱，无法分清两个世界哪个是梦境。这种情况下该调查员无法继续尝试自己苏醒。

当入梦者离开机械之王梦境之后（无论是自己醒来还是通过其他方法），在梦境中的同伴会看到他们的梦中身体突然坍塌下去，变成了一堆生锈的齿轮和表盘。这说明他已经离开了。

## 梦境中的理智

在机械之王梦境中增加或失去理智可以直接参照规则书；但是理智丧失带来的震惊可能会影响他们在梦境中的身体或者周遭的事物。在一次遭遇中失去5点或以上的理智时，他必须骰一个灵感---失败代表了机械梦魇会影响他们。点数参照旁边的机械梦魇表格。

如果入梦者在机械梦境中失去所有理智，那么更加悲惨的命运等着他们。这样的入梦者会回到现实世界，他们的身体从物理结构上变成了机械巨人。点数参照机械巨人表格来确定种类。



## 在机械之王梦境中死亡或受伤

机械之王梦境中的入梦者生命值的失去和恢复参照正常规则。一些恐怖的伤势可以用机械构筑技能来治疗伤口---每回复一点HP需要1D3的法力值MP。用这种方法治疗的伤口很丑陋，肉体会被丑陋的金属和黑油代替。

假如入梦者在梦境中死去，会马上受到机械梦魇的影响（见表格），同时在现实世界惊醒并失去1D10理智，并且不能再次使用蒸汽之门进入梦境。死亡还会给他带来某种形式的终身的机械恐惧症。当调查员理智下来之后这个恐惧会渐渐淡化，但是如果一旦理智掉到了某种程度。他们会变成新勒德主义信奉者。

在机械之王梦境中死去不会阻止他们进入幻梦境DREANLAND(反过来也是)。

## 机械梦魇

根据情况选择一个合适的效果，或者骰1D10来随机决定机械梦魇的效果。

- 1— 入梦者携带或佩戴的某个物品不可思议的变成了一堆有活动的齿轮，滑轮，阀门或者发条的集合体。这个被变形的物体发出不祥的嗡嗡声抖动着想要逃离调查员。一旦它脱离了调查员，掉到地上它会匆匆的跑到阴影之中。
- 2— 入梦者突然发现自己出现在一个传送带上，带着他无情朝着一堵墙或者建筑前进，接着墙或者建筑变形为了一个恐怖的脱粒机。状态持续2D6回合，入梦者必须向外疾跑才能和锋利的机器设备保持距离。每回合需要骰体质CON\*5，第一个失败代表入梦者被绊了一下，此时基本就在机器的入口处；第二次失败意味着机器吞噬了入梦者（见机械事故表格）。
- 3— 入梦者周围的环境突然融化然后变成了一个乱糟糟的工厂车间，里面装满了磨床，切割机和碾压机，还有其他类似的机器。所有这些机器都在以最大的功率运行着，在入梦者周围发出震耳欲聋的声音。突然，他注意到后面有一台机器对他有生命威胁，这会造成理智丢失；一旦入梦者注意到那个威胁，他马上会发现所有门和窗户都是锁死的。这个威胁会追着入梦者2D6回合---每次他接近一台机器，它就会射出刀片或者銼铁（如果他们太靠近那些机器，那么会导致机械事故）。在这场苦难的最后，这个入梦者会被送回原来地点---没有任何时间流逝。
- 4— 某一个入梦者的同伴（不是另一个玩家）变形成为了一个恐怖的工业机器追赶着他。如果他不能逃离这个可怕的事物，则会导致该入梦者机械事故。
- 5— 入梦者身体的一部分（可能是之前受伤过的地方）很神奇的被替换成了机械。这个人工肢体可以和肉体正常运作，但是看到这部分肢体的梦境住民将很难去信任他们。
- 6— 入梦者直接在现实世界醒过来，但是会把看到的人和物品当做机械。幻象持续1D10小时。
- 7— 根据对抗表，入梦者的理智SAN丢失和智力INT对抗。如果他的智力输了，该调查员会马上从噩梦中醒来，但是会忘记所有关于机器操作的知识。这个选择性遗忘症包括了最简单的工具使用---调查员就是不知道那

些东西怎么用。最终他会想起那些忘记的知识，但是在此之前他的机械维修，操纵重型机器，和非近战武器技能都是0。

8— 根据对抗表，入梦者的意志POW和理智对抗。如果意志失败，调查员会马上醒过来但是会对机械有种病态的狂热。任何空闲时间都在发明创造一些小玩意解决一些不太重要的小问题。必须过一个POW\*5才能停止这个古怪的状态。

9— 根据对抗表，理智和体质CON对抗。如果体质失败，调查员会马上醒过来，并且会有轻微的心脏病发作。如果体质CON\*10失败，就会立刻死亡。即使成功，调查员永久的失去一点体质CON。

10— KP需要给这个入梦者量身定做一个噩梦。通常，所有的噩梦都和机械有关，并且是扭曲，可怕，致命的。这个噩梦应该是基于被他的机械造物所控制的梦境。任何对现实身体造成的折磨都会让调查员自动从梦境中醒来（即使他们可能不会立刻意识到这点）。任何对梦境中身体造成的不良改变都可以通过使用机械构筑技能来修复。任何对现实身体或者梦境身体，由机器造成的伤害需要参照机械事故表格。

## 梦境中的独自探险

大部分时候，如果他们同意的话，入梦者在机械之王梦境中的探险是在一个或者多个本地工人的向导下进行的。如果玩家不想要“导游”陪同或者认为单独行动更好。这种情况下，KP需要使用下面的这些信息来描述那些入梦者到达的不同地带以及一些独一无二的危险。

在描述机械之王的梦境的时候，KP应该尽可能的去表达它的黑暗，苦难和荒凉。那些简陋建筑的门窗和烟囱里面不断的向外翻滚着蒸汽。随处可见遍布裂纹，沾满烟灰的砖墙，墙上疯狂的布满了大量机械结构，就像是有生命的寄生物。尽管一些建筑和地区很开阔，但整体上这个世界给人一种幽闭恐惧症的感觉。

## 矿渣区

从蒸汽之门进入机械之王梦境的入梦者总是会出现在矿渣区。这片区域主要都是由工厂加工的副产品组成的巨大垃圾山。除了看起来可怕以及偶尔散发出的恶臭，这里是梦境中一个相对安全的区域，因为当权者们几乎不会过来。

这片区域星罗棋布的都是巨大的矿渣山，来自附近矿山的废弃材料，矿山可以在地平线上看到。风中带着矿渣的碎屑，吹到调查者的眼睛，衣服和头发上。这个会对身体造成有害的影响，体质CON鉴定失败的（会在接下来的

1D6小时，咳嗽，皮肤过敏或者眼睛过敏），但同时会给他们提供保护色，看起来和其他的梦境住民差不多脏。那些后来的入梦者总是会到达这里（例如，自己醒来的调查员想要再次进入这里）。

如果入梦者什么时候又回到矿渣山，尝试寻找返回现实世界的方法，他们将会失望。虽然这里是蒸汽之门当初显现的地方，但是那只发生在造梦机被触发的时候。除非入梦者可以强行操作或者欺骗造梦机，否则蒸汽之门不会出现。

有一条看起来走的最多的小路通往工人的小屋，它还通向化工池和玻璃厂。在最高的矿渣山上还可以看见城市的边缘，以及环绕的城墙（见后文）。

## 机械城市的城墙

组成工业区的那些地带都被巨大的铁锈城墙围起来，上面到处是人头大小的螺钉。城墙完全遮挡住了外面的风景。般情况下是不可能到达城墙的，但是从矿渣山，小屋，工厂，矿山和玻璃厂这些区域很容易看到城墙。

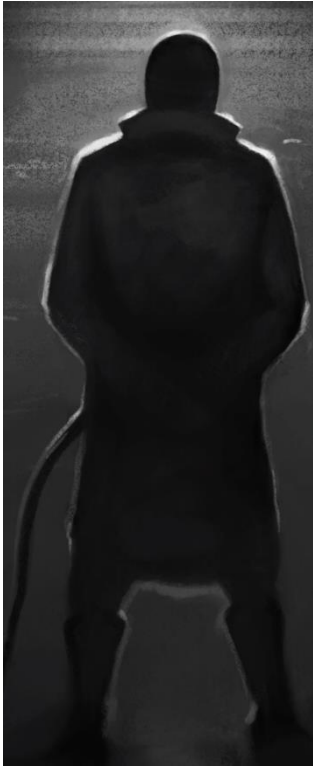
在梦境结尾时，调查员很可能会因为某些原因穿过城墙（通过火车隧道）来到城市外面的世界。

## 化工液体和化工池

散发着刺鼻气味的氯水河流过机械梦境。氯是工业革命时期新发现的非常重要的亚麻布漂白剂。氯水把河的两岸漂白了，周围地草地是苍白的带一点绿色。奇怪的青蛙一样的东西在岸边跳来跳去发出叽里咕噜的声音。氯水流进一个潮水坑，直到流入一个大瀑布。瀑布倾倒入巨大的化学工厂，那里的工人穿着全套的帆布衣服，戴着长鼻子的防毒面具。

太靠近氯水河的入梦者需要通过体质检定。失败要受到1D6伤害，并且呼吸困难1D3小时。大失败会永久去1D3点体质。这里还会有个机会被氯水溅到，灼伤。入梦者幸运鉴定失败被氯水溅到会受到1D4的伤害，并且会感到疼痛和刺激，直到用清水清洗。

这个巨大的化工桶临近矿渣山（那里倾倒了大量的废弃的化工副产品）；这里也有一条路通向工人的小屋。



## 研磨厂

从研磨厂那里只能通向工人的小屋；这里没有其他路径穿过这片地区。这些磨坊沉闷且灰暗，对于维多利亚时代的人来说并不陌生。它们像是关押着最恶劣的囚犯的监狱一样，大门是关闭的而且还有守卫看着。哪怕站在建筑外面也能听到机器发出的震耳欲聋的嗡嗡声。如果入梦者冒险进入里面，他们会发现一排一排的机器正在工人的照管下工作着。巨大的鼓状物在生产线上方向不停地把线轴放到弯腰工作的工人前面，永远没有停下来的意思。

## 玻璃厂

玻璃厂，工人小屋，铸造厂，矿山和矿渣区之间有道路（用来运送废弃物的）。玻璃厂是些长长矮矮的建筑，烟囱持续不断的喷着烟。和研磨厂一样，它们有大门和看守者。在里面，工人们把各种材料分流到巨大的熔炉里，

然后在另一头产出灼热的玻璃。如果偷看玻璃容器的形成，入梦者会看到非常不人道的情景。看到这种场面理智丢失0/1D4。

## 工人的小屋

梦境中受压迫的民众---工人们---全都生活在这一区域的肮脏破旧的建筑中，这里通常被称作“小屋”。到处是一模一样的狭窄的低矮房屋，黑色石子铺成的街道让人感到压抑和忧郁。这个区域在后文还有描述。

穿过这个地区相对安全，然而这里有例行巡逻的看守者，KP可以用这些东西来挑战入梦者们。如果没有一个有说服力的故事，这些带着机械头盔的冷酷看守者应该会假设这些陌生人是逃避分配的工作的工人---惩罚是公众鞭刑然后被粗暴的拖回去工作。

入梦者遇到的第二个麻烦是寻找穿过这片迷宫般小屋的路径。KP需要每五分钟要求一次团体灵感（和其中最低值对抗）来确保他们不会迷失。否则入梦者将在扭曲的街道迷失方向，无法从这些相同的房子中找到出路，除非一半的人通过灵感鉴定才能找到熟悉的地标。这样的行为每小时可以尝试一次。

这些小屋是机械之王梦境中的一个交叉路口：从这里可以通向矿渣山，化工池，矿山，玻璃厂，铸造厂和工厂。这是被奴役折磨的工人们通向受苦的工厂的道路。

## 工厂地带

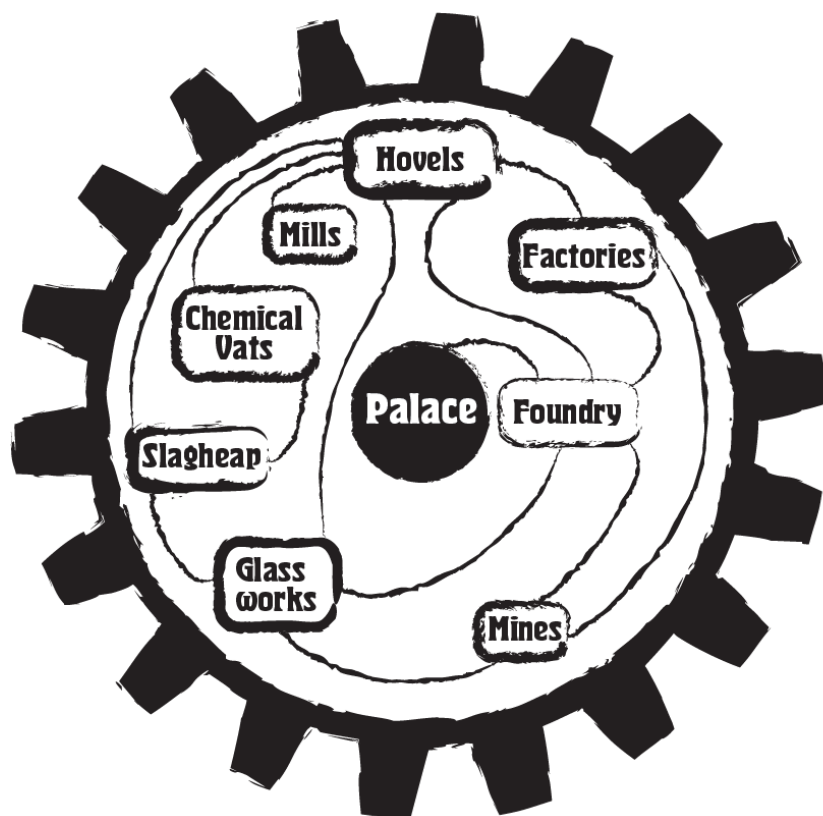
这片区域挤满了矮胖丑陋的工厂，它们持续不断的向空中喷吐着蒸汽和黑色的烟雾，好像永不停歇的生产着大量的工业制品。一些是波纹铁构成的长型建筑，一些是碎裂的砖块组成的庞然大物，这些建筑有的部分还是机械构成的。更多的细节描写见后文。

在工厂地带到处都是被机器强制奴役的工人们。入梦者观察到的任何地方，都有几十上百的辛苦的工人正在操作机器。一些庞大笨拙的看守者来回巡逻着，他们鞭打或者殴打那些没完成配额的工人，或者是胆敢挑战他们权威的人。这些残酷的监工可以召唤恐怖的机械怪物---机械巨人---如果他们需要额外的力量来维持秩序或者追捕逃犯的话。

穿越工厂地带十分危险，特别是对那些之前已经登记在工人名册的人来说（见“效忠国王”）。看守者只要看到，哪怕是从远处瞥到就会直接知道他们现在应该在哪工作。这还包括了所有给入梦者们当向导的居民---他们所有人都有自己的工作任务。只要发现旷工的工人，巨大的警报声就会响起，周围的看守都会过来。如何躲避看守和机械巨人的追捕，安全穿过工厂地带对调查员来说是一个巨大的挑战。

在工厂地带可以找到通向矿山，铸造厂和回到工人小屋的路。

## 梦境地图



## 王宫区

王宫在机械之王梦境的中心地带，里面的君王很少离开他那些疯狂的机械城墙。入梦者遇到的所有住民都想不起来国王有巡视过其他地区。王宫本身就是一个巨大的机械。在“王宫城门”那里有详细的描述。



## 矿山区

矿山区是一片巨大的荒凉的碎石地，成百上千的矿井漫山遍野。每个矿井的上面都安置着一个丑陋的建筑，多数的建筑顶部有着巨大的滑轮或者带着铁锈的突出物---这些不祥的机器不断的把各式各样的笼子和平台从矿井中升起降下。这些矿井难以置信的密集，这些高矮不同的机器挤在一起好像一个巨大的邪恶生物。

矿井内部的细节在“绝望矿井”这节有详细描述，如果他们进入矿井，KP应该参考这个来决定入梦者的旅程。矿井的参观者将面对的危険和“工厂地带”相似---看守者在地面上巡逻，偶尔在也可以在矿井深处遇到。在阴暗潮湿的矿井深处最大的危険是被游荡的机械巨人发现，矿井中的一部分机械由于长时间的与世隔绝，开始发展出自己的意识。这些不满的机械在矿井底层漫游着，处于半疯狂状态。

矿井区和工厂地带，铸造厂，玻璃厂挨着，通过肮脏的石子路可以很容易到达这些地区。

## 铸造厂

机械梦境中的铸造厂和梦境中其他地方的工厂差不多，但是这里硫磺的味道更加刺鼻和温度更加灼热。在庞大的建筑里面，从矿井中运来的矿石被精炼成金属锭（尤其是金块），国王囤积它们没有特殊的理由，只是为了满足他的自大的欲望。

铸造厂的内部在后文有描述。这些恐怖的建筑里面装满了巨大的高温的熔炉，用来融化和搅拌精炼金属矿物。这些粗糙的加工工艺伴随了大量的有毒有害气体产生，毒气在加工厂中翻滚着。工人们对这些死亡之云没有任何形式的保护措施---他们只知道哪些必须躲开，哪些可以在其中活下来。参观这里的入梦者如果没有人护卫的话，不太可能获得和毒气相关的信息，并且或早或晚会碰到有毒气体。KP应该决定什么时候如何遭遇到毒气，以及毒气的毒性POTency---毒性可以从轻微（POT 4）到致命(POT 16)。

穿过铸造厂还有一个巨大威胁，这里有独特且致命的机械怪物---熔融巨人。这些熔融的金属巨兽在后文中有描述；具体数据见后文。

铸造厂是梦境中唯一可以通往机械之王王宫的地区。这个地区还通往工厂地带，玻璃厂，矿井和工人小屋。

## 通过工人小屋

伊恩带着入梦者们从矿渣山上下来进入肮脏的石子小道。她轻车熟路的快速前进着，并且一直警惕着四周。“不要和任何人说话，”她警告道，“但是要仔细注意周围。不久这里整个土地都会变成这样，然后你们的世界也是。”

关于工人小屋。是一些肮脏的，破烂的建筑---像是盒子堆叠在一起，没有考虑过任何设计或者安全的样子---过道十分狭窄。很少会有人出现在街道上，这个地区的住民在大量的繁重工作之后既没有精力也没有兴趣去和人交流。

一些有施虐倾向的戴着机械面具的人在街上巡视着，时不时的指责无精打采的工人偷懒，并鞭打他们。他们是看守者，后文会描述。当入梦者到达工人小屋的中心区域，就会发现街道自己转了回去。通道不仅蜿蜒曲折，还有一种梦中才有的怪异。沿着路走，结果发现从反方向走出来；其他人没有明显进入的途径。

乞丐差不多都集中在这片区域。他们是机械事故中的受害者，他们失去了工作能力并且只能靠那些其他幸运一些的人的施舍来生活。伤痕累累的皮肤，被截断的肢体，扭曲的脊柱在他们之间随处可见。受害者们从老人到小孩，虚弱的青年到失去眼睛的女性。他们为了食物祈祷，他们不会要求更多，也没有其他东西可以帮到他们了。“我们已经帮不上这些不幸的可怜人了”伊恩说道，“但是你可以阻止其他人变成这样，如果你愿意。”

如果入梦者在街道和小屋那里离开伊恩，他们将会迷路。入梦者在没人护送的情况下乱逛，KP需要所有人灵感鉴定（取所有人中最低值）每五分钟一次，来穿过这个不断变化的迷宫。失败意味着入梦者绝望的发现自己迷失了方向，不知道自己在哪里应该怎么出去。迷路的入梦者们可以每小时进行一次集体灵感检定（至少一半通过）---成功代表有人发现了熟悉的地标并可以重新定位。同样，任何时候伊恩可能会通过聆听和追踪再次找到它们。如果入梦者漫游时间过长，它们将会找到一个工人（他将会从冷漠中提起兴趣去帮助他们）或者一个看守（在把他们送到工厂地带之前，他会殴打入梦者，因为他们缺席了分配的工作）。

如果入梦者在穿过这片区域的时候和伊恩分开了（无论是自愿还是意外导致的），KP需要从“独自探索梦境”中选择可能的遭遇。

## 工厂地带

从工人小屋那边可以来到工厂。这里有一些长型的钢铁建筑，通过敞开的大门可以看见里面安置了一些巨大的机器。还有一堆堆的机器由光秃秃的小路连接着。这些机器都体型庞大，并且永不停歇的运作着。它们不仅仅是工业革命时期的机械，更像是把各种部件精神错乱般组装到一起的东西。这些巨大的，丑陋的机械耸立在地面上。他们的机械部件杂乱的组装在一起，看不出来有什么明显的用途。这些机器不断的发出突突声和喷气声，就像脾气暴躁的野兽。它们之间有些有传送带连接，搭建成了无尽的疯狂的螺旋。

当他们穿过这个恐怖的地带的时候，有一个特殊的巨大机械建筑很容易吸引到他们的注意力。一个巨大齿轮一样的东西在旁边占据了一整块场地。这个大齿轮分成四等份，分别涂着黑色和白色，上面分别写着词---“Power”，“Force”，“Motion”和“Drive”【大约是权力，力量，运作，动力的意思】。在这个大齿轮的中心，有一个工人被困在里面，显然是某个革命失败的家伙。这个可怜的人看起来在极度的痛苦之中。当入梦者穿过广场的时候，他们看见那个工人萎靡下去，显然是死了，然后他被一个看守者粗暴的拖走，换上了队列中的下一个人。尸体被丢到一个防水帆布覆盖的尸堆上。

这些机器要求同时多人来管理，机器周围的操作台上到处都是被汗水浸湿的工人。这些工人穿的和入梦者们差不多，他们在机器旁边辛苦的工作着。入梦者看见工人的手反复快速伸进有撞铁的机器中然后抽出，撞铁几乎擦手

而过。因为工人必须把水洒在编织的亚麻布上---在机器前工作的工人不断的被水喷洒着，他们的皮肤皱缩着泛着鱼肚的白色。（成功的历史鉴定可以分辨出这个恐怖的场景和历史书里描述的一样，这些机器以前是由未成年人操作的，因为不停的被水喷洒在身上，他们后来发展出慢性支气管炎。）

这里到处都是看守者，他们监督着工人们。这些带着机械面具的人挥舞着鞭子或者棍棒强迫工人们回到机械那里继续工作，应该是疲惫让工人从工作岗位上溜开。看守者的面具是一个厚重的盒子一样的机械装置，覆盖了整个头部。面具有给眼睛的齿轮和给嘴巴的碰锁。看守者们不停的来回巡视着工人们。

当入梦者们小心的从这片危险的区域穿过时，伊恩一直小心翼翼的避开所有看守者。入梦者在这里需要小心谨慎的行动，以免看守者因为拖延工作和偷懒等原因打他们（或者看守者只是把他们丢在哪个机器那里工作）。没有伊恩陪同的入梦者在穿过这片地区时，入梦者十分容易碰到危险，并且很可能会触发机械巨人的攻击（见下文）。

## 警报

不管伊恩有多小心，她也没有办法完全避开看守。当入梦者们在工厂区走到一半的时候，一个尖锐的警报声响起。伊恩整个人都绷紧了。“他们注意到我没在机器前工作了。我们必须跑！”她会带着他们离开。成功的观察鉴定可以发现看守者们离开了他们的岗位四处徘徊着，四处搜寻着伊恩。

当她跑到两个不停滚动的大轮子的机器之间时（像是一个倒置的巨大自行车），一个看守者突然朝她冲过来，并且抓住了她。看守者开始打她并且她没有反抗。如果入梦者干涉这个打斗，看守者会连他们一起攻击。当看守者被威胁或者被攻击的时候，一台机器突然停止了运作。

## 机械巨人

几秒钟过后。一台看起来结构怪异的织布机开始翻折变形，离开了原来的位置。然后所有机器重新开始运行。这台织布机扭曲变形着，重组成了一个巨怪。工人们看到这一幕都工作的更卖力了。每个机械巨人都有区别。一些是金属支架和滑轮，一些没有身体形状或者人类学的特征。他们的武器都不一样，从脱粒机到各种刀片到灼热的铁块。（机械巨人的数据见后文；KP可以骰点决定机械巨人的类型）。

机械巨人被创造出来是为了维护梦境里的秩序。如果伊恩持续躲避看守者，在她离开工厂地带之前其中一个怪物会追踪过来。如果入梦者们独自穿过这片地区，但是和看守者敌对，他们也会吸引到机械巨人的注意。无论哪种情况，这些畸形变异的东西会一直追着他们的猎物直到他们的机械机构损坏，从物理层面上不能继续工作。

如果入梦者和伊恩一起被追赶，然后他们选择分头跑，那么机械巨人会追着最开始引起麻烦的人。伊恩一旦看到机械巨人，她会鼓动入梦者们逃跑。“只要我们能够抵达矿井，就可以安全了。”

## 机械梦境中的追逐

逃向矿井的过程中要穿过各种机器，简直就像是噩梦成为现实一般。各种机器之间的道路狭窄且扭曲，到处是尖刺，齿轮和刀刃，威胁着大意的入梦者们安全。（如果连续三次敏捷DEX\*5失败，该入梦者就遇到麻烦了，他被机器拖了进去并且会遭遇一次机械事故，见后文机械事故表格）。

如果理智鉴定失败，入梦者们会觉得每个经过的机器都在变成机械巨人来追捕他们。产生这样的幻觉理智丢失0/1D2。假定他们一直逃跑的话，这个工厂地带要花去18个回合才能逃脱。KP可以放出游荡的看守者或者机械巨人来给入梦者增加点麻烦，直到他们最终抵达矿井。

## 绝望矿井

离开工厂地带后，来一个巨大的扇形隧道这里，隧道通向矿山的内部。在这里，这些看起来不牢固的竖井正在把男人，女人，未成年人和装备送到地底下去。沾满了尘土的装载箱降入深渊般的地底深处。男人和女人在这里游荡着，身上满是煤烟的黑色和一些不知道是什么东西的红色，看起来像是干的结块的血，而且不少。

如果他们和伊恩一起来访，她带着入梦者们来到一个竖井。“那些家伙下不去竖井；他们太重了。我们在这里暂时安全。”如果入梦者们自己跑来了，一个灵感鉴定可以得到同样的结论。

伊恩带着入梦者来到一个井，这是两个挨在一起的深井，上面是一个丑陋但是结实的铁滑轮组，大约12英尺高。油腻的，臭烘烘的缆绳从滑轮组伸入两个竖井中---想来两边应该都是平台，互相起平衡作用。不过当入梦者们到来的时候，此时并没有哪个平台在竖井上面，可以带他们安全进入井下。

当他们靠近的时候，一匹被马具系起来的马正在被工人吊着进入一侧的竖井。它在马具中立着并且恐惧的嘶叫着，它的身体战栗着，眼睛里充满了恐惧。如果伊恩在这里她会告诉他们“下面的绳索太大太重了，我们需要这四匹马来转动。”（一个成功的历史鉴定也可以知道这点，历史上发生过先例）工人绞着摇柄放马下去了。如果伊恩在这里，她会跑到另一个竖井那里，用力的从空井之中把绳索卷起来。过了一会儿他看向入梦者，感到欣慰宽慰。“平台要上来了。”如果入梦者们没有向导，KP可以要求入梦者们使用操作重型机械（或者机械维修的一半）来让一个调查员知道他们该做什么。

如果他们正在被追捕中，机械巨人追到他们的时候这是一个戏剧性时刻：在他们焦急的等待着平台上来的时候，两个怪物版的机械巨人摇摇晃晃走进了隧道。伊恩，如果她在，叫喊着“吸引它们注意力！”并且拉动着一组看起来很复杂的操作杆。如果伊恩不在旁边，入梦者们必须通过另一个操作重型机械来使用这个复杂的机械。如果情况陷入了困境并且KP允许，一个矿山的工人可以跳出来代替他们操作那些拉杆，团结一致的对抗那个恐怖的怪兽。在入梦者们逃跑的时候，这个勇敢的工人基本可以肯定会被机械巨人残忍的撕成碎片---任何人看到或者听到这个工人死亡，理智失去1/1D6。

操作杆被拉动后，在平台抵达之前入梦者们必须等待2D10回合。如果伊恩（或者入梦者或者那个悲惨的矿工）没有被干扰操作，时间减半。入梦者们需要决定如何拖延或者摧毁接近的机械巨人。通过侦查可以发现这里有一捆

矿镐和大锤子装在矿井旁的一个盒子里。这是唯一可以发现的武器。另一个选项是让隧道顶部塌方，但是这很危险，用武器造成的每一点伤害会有1%的机会造成崩塌。在隧道塌方的情况下，矿井仍然可以运作，但是入梦者们和工人们必须通过运气鉴定，否则会被黑色黏土掩埋直到被挖出来。掩埋时使用普通的窒息规则。

这个模组中工具可以当做武器使用。最明显的是铲子，大锤子和镐。这些工具很大而且不是很好用。伤害1D10，镐可以穿刺，基础命中10%。



## 干涸之血

在平台抵达之后，它可以安全装载六个乘客到地底。装载更多的乘客会带来危险（每个多出来的人5%几率）绞索可能会断掉，升降台带着它们的乘客们落向矿井的底部，瞬间造成悲惨的死亡。等待另一个平台（带着马的那个）需要额外的2D10回合。

平台下降的很快并且很不舒服。矿井不可思议的深，并且由于古怪地方的特性，入梦者偶尔清晰感觉到平台在向上移动，即使视觉上入梦者们知道他们仍在下降。这里也是干红色赭石的来源。没错，它就是血：来自埋葬在矿井里的成百上千的尸体，男人的和女人的。他们的尸体摆着痛苦的姿势，他们的伤口触目惊心。木杆穿过胸腔，金属穿过肚子，手和脚被残酷的斩断。

如果伊恩和他们在一起，她会给入梦者们解释，“这些是之前被杀死的矿工。每层都有几百这样的。国王只是命令我们往深处挖，不要去管这些死去的人。”看到这些恐怖的场面理智失去1/1D6。伊恩看起来不舒服并且承认从来没有下到这么深过。

矿井里可以看到整个干涸之血的尸体，干燥并且碎裂的人体碎块，然后平台突然一个急停。所有入梦者必须骰敏捷\*5，失败会摔下去造成1D3的伤害。失败的体质鉴定\*5会导致入梦者感到强烈的头晕恶心。

# 飞地反抗军

一旦到达底部，伊恩如果在，她会带领着入梦者们快速离开竖井。这里有一个很大的绞车装置，由两匹小型马拉动着工作，还有一些缆线蜿蜒到这一层的其他机械那里。除去机械梦境中随处可见的蒸汽这是唯一的动力来源。这小马看起来无视物理规律，可以同时向任何方向拉动，甚至是向上。

如果有伊恩陪同，她会带领入梦者在迷宫般的渐渐变窄的隧道中穿梭。单独过来的入梦者们需要在没有协助的情况下通过。下沉的隧道顶部把支撑的木板挤压的发出呻吟声，水持续不断的从上面滴下来。入梦者在绕过最后一个弯道后终于看到了亮光。

如果仍然和伊恩在一起，她自信的带着入梦者们朝着光源走去：一个小房间。“他们来了，”她宣布到，带着入梦者们进来。

如果在之前的旅程中他们和伊恩分开了（无论是故意还是意外），当他们接近发光的房间时，可以从远处听到伊恩说话的声音，并让他们打消戒心。

这个小房间只有一个矿工安全灯照明。四周都是黑暗，人们脸上的细节很难分辨；缓慢的，带着警戒的，五个陌生人聚到了灯光前。如果入梦者和伊恩分开了，她会是第六个走向前的人，带着掩饰不住的笑意。

这群人是飞地反抗军，对抗机械之王的核心领导层。他们的首领是法拉金，一个矮小瘦的男人，他有着铁灰色的胡子，脸上总是带着悔恨的表情。他的手粗糙有力，他会和入梦者握手。“我们很高兴你的到来。相信我，你不知道我们有多高兴。”法拉金介绍组织里的其他人。他解释他们是一个要推翻机械之王统治的革命组织。没有人见过这个统治者的真面目。他们只知道机械之王必须被打败，而入梦者们是预言中提到会推翻他统治的人。

组织成员有：



米拉

一个性格坚毅的年长女性，左手缺少三根手指。在失去了三个孩子之后，她怀着怨恨的对抗机械之王，除了杀死机械之王别无他想。



拉亚

一个高高的面颊凹陷的男人，不到三十岁。拉亚有自己的孩子，孩子们差不多到了要去工厂的年纪。他希望在这之前看到机械之王的垮台，但是对使用暴力有些犹豫。



克莉

一位眼神温柔的年轻女性，她的爱人被机械带走了生命。她以他的名义进行复仇并为了自由而战斗，但是她不希望工人因为她的行动受到伤害。



布莱

布莱来自勒德份子布莱尔·乔巴的梦境（那个尝试炸掉伦敦博物馆的暴躁约克郡人，）但是梦中的他完全认不出入梦者。和他的现实世界相对应，他可以接受使用任何暴力手段来达到目的。他希望王宫被摧毁，并且让胜利的工人们站在国王的灰烬之上。

## 计划

法拉金会给大家解释，大家一直相信入梦者会来，传言中像他们这样的外来者终有一天会来到这里，他们将打开工人们身上的镣铐，还给给大家自由。没人知道这个传闻是什么时候，或者如何开始流传的，但是所有人都相信这是真的，如果没有这个信仰的支撑，这里将只剩下空虚和绝望。反抗者们目前没有取得什么进展主要是出于两个原因。在外来者加入他们之前，他们对清除行动一直犹豫不决，而且反抗者在使用多少武力的问题上无法达成一致。对法拉金来说，他希望尽量不使用暴力，暴力只应该在需要的地方使用。最近他们准备了一个计划，他们会根据自己的信念告诉玩家应该做什么。

从根本上来说这个计划是：法拉金和他的组织将会帮入梦者们进入国王的王宫。只要进到王宫，他们相信入梦者，会因为外来者的特殊身份，他们被直接带到机械之王那里去。

在这之后，入梦者也许可以获取他的力量，确定造梦机的位置，那个拥有至高力量的设备。破坏这个东西之后，会让那些机械进入中断的状态，这样就可以让工人们从压迫者那里获得自由。

反抗者们意识到了他们的这个计划还有很多漏洞，其中包含了很多假设，但是这就是他们全部能做的了。他们很确定，不管在什么情况下，国王都会对这些外来者很感兴趣，肯定会想见见他们。

## 入梦者的命运

上面这些人都假定入梦者愿意帮助工人们的前提下。入梦者可能会在下决定前他进行进一步的调查。通常情况下，现实世界的威胁来自那些无法忽视的偶尔活化的机械；所以入梦者们大概会意识到最终他们必须做点什么，在此时任何盟友都比没有要好。

然而这些入梦者们可以拒绝这个计划。即使他们对成为救世主没有兴趣，入梦者们仍然需要找到回到现实世界的途径。他们使用的方法可能是简单自我苏醒---见“探索梦境”中这样尝试的相关机制。如果不能这个方法离开机械梦境，剩下的唯一方式是找到造梦机。这需要穿过铸造厂，进入王宫并且见到国王。接下来的内容是假设他们因

为善良无私和无私去帮助工人。但是即使他们的目标没有那么崇高，入梦者只是想要脱离，到达内室之后他们在本质上会走上同一条路。

## 铸造厂

要到达机械之王的王宫，入梦者们必须穿过铸造厂，因为这是到达那个巨大机械城堡的唯一途径。如果入梦者们自己行动，他们需要自己发掘出这个结论---而且由于王宫有着回家的方法，发现这点对他们来说十分重要。如果入梦者们和反抗者们一起行动，他们的组织不仅指给他们通往铸造厂的路，还会提供一个向导帮助他们穿过这片危险的地区。布莱被选择负责这件事，尽管伊恩也热切的希望在这段旅程中陪伴入梦者们（她的动机在之后揭晓）。

从矿井里面，入梦者们沿着隧道可以一直到达铸造厂的边缘。如果他们是有人护送的，法拉金和其他人会在这里道别入梦者并祝他们好运，留下伊恩和布莱来照顾他们。在铸造厂区，巨大的烟囱不断的向空中喷吐着火舌，就像永恒不灭的人造火山。火焰的红色充满了这个区域。

金属的撞击声回响着。巨大的汽锤砸向白热的铁块，锤子太过巨大以至于必须要四十个工人同时拖拽。工人们皮肤上面因为高温起了水泡。火车轨道蜿蜒着通向机器中和矿山里。成群的工人在那些巨大的熔炉前辛苦的工作着，工人的身影在翻腾的热浪中扭曲着。如果布莱在这里，他会面如土色的催促着入梦者们通过这里，好像这里对他来说有无法言说的恐惧。汽锤重击着汗流浹背的工人们运过来的金属锭，汽锤每次升到最高点的时候都会开始颤抖，好像在兴奋的享受这个制高点的风景一样。

不被发现的最好的方法就是和巨大的矿车一起跑出来，矿车在隆隆声中从矿山驶向熔炉。如果反抗者还和入梦者们在一起，他们会建议使用这个策略。

这片地区由一种特殊的机械巨兽监管：叫做巨块熔融巨人的古怪巨兽。他们是巨大的白热的熔融金属块，依靠融化的身体流动来移动，并且会把自己的一部分喷吐到受害者身上。这些发光的机械有30%几率发现入梦者们并且追逐他们。如果入梦者们在穿过铸造厂的时候潜行或者隐藏大失败，就肯定会被发现。

摧毁熔融巨人十分困难，甚至比其他的机械巨人更难。他们没有其他巨人身上的机械结构劣势（具体数据见后文）。如果布莱在这里，他会建议把这个熔融的东西引到巨大汽锤的下面。这个策略应该会成功，巨块熔融巨人会被汽锤重击成一个普通的金属块。尝试这个危险的策略入梦者需要在汽锤下呆足够长的时间把巨块熔融巨人吸引过来，然后通过一个闪躲。然而这里还有10%的几率汽锤（汽锤有自我意识，即使它是有些愚钝的机械怪物）会意识到发生了什么并且改变汽锤的节奏。如果这发生了并且入梦者没有在最后一分钟的时候发现锤子的节奏改变了（侦察来发现，躲闪来快速反应），他会被重击5D10的伤害。这基本上只会留下一个扁平的尸体。



# 王宫城门

在铸造厂之后，高耸的围墙几乎触及灰蒙蒙的天空。这些灰色的，包着外壳的机械围墙把机械之王的王宫保卫起来，机械巨人在城墙上像哨兵一样徘徊着。因为入梦者在最底下，这些巨人排成一排像毛毛虫一样沿着围栏缓慢的移动，在昏暗的光线下很难被发现。

城门是唯一通向王宫的路。需要通过特殊的挑战才能通过这里。如果布莱还在这里，他会告知入梦者们城门奇怪的特性（“这些门的大小会不停的变化；你们必须在合适的情况下溜进去”）。

如果入梦者们独自来到这里，他们必须通过观测城门不断变化的规格尺寸来推测出它的古怪特性。

无论他们来到机械之王的王宫是否有人护送，从这里他们就必须靠自己了。布莱告诉他们他含糊不清的解释之后，他会祝入梦者们好运并且走掉。伊恩会留下来，但是只有一小会。她把一个小物体偷偷塞到那个和她有链接的入梦者手里。这是一个缩小版的造梦机，和博物馆中的那个造梦机原型机很像，但是小到足够一个手掌捏住。“某天早上我醒来发现这个东西在我旁边。我不知道它怎么出现的，但是我可以用它联系你。这个东西看起来只能在王宫的附近使用。我之前那么紧急就是因为我必须潜行到这里才能尝试联系你。我不能被发现离开了自己的岗位。我不知道它能帮你做什么，但是我觉得现在把它给你是正确的。”然后她会祝大家好运并且快速离开，只转身挥手道别了一次。

拿到微型造梦机是打败机械之王的一个重要前提条件（看后文），所以假如入梦者们因为某些原因来到这里，没有伊恩和她的组织的陪同，KP需要用某些方法让他们收到这个奇怪的“礼物”。比如即使她的救星拒绝他们的组织和计划，伊恩仍然不会帮助他们，但是会在他们最终面对机械之王之前和那个与她有链接的入梦者见面。又或者在入梦者击败熔融巨人之后在它的核心里找到这个东西。

当他们最终（再道别之后）进入不断变化的城门时，他们会强制幸运检定**失败**。他们会发现自己被困在城门之中。从这样的困境中逃出来需要另一个入梦者的机械维修鉴定。被困在门中是一个恐怖的体验---每回合，被困的入梦者会永久失去1点意志POW给造梦机。

## 使用微型造梦机

和造梦机一样给梦境和原型机提供能量，这个微型造梦机也有类似的能力。因为造梦机的本质是让梦实体化，因此所有这些设备都可以增强机械构筑的技能和强度。

使用微型造梦机可以让入梦者轻松的获取机械的构筑方法。使用微型造梦机可以使机械构筑技能\*5，并且构筑使用的机械法力值价值\*10。这允许入梦者创造一些巨大壮观的构筑物，即使使用者只有基本的技能点。

举例来说，如果入梦者机械构筑技能是 10%，使用微型造梦机的时候是 50%。另一个优势是他们花费的法力值允许入梦者建造更大的构筑物而不需要永久的消耗意志。然而，所有的构筑物都必须是机械或者一些机械组件。尝试构筑一个棍棒实际上出来的会是一个小的汽锤。同样的规则适用于“探索梦境”中提到的可以构筑的东西。

赫姆达尔的造梦机（城市中心的可怕巨物）使用同样的原理但是强大几千倍，并且从他的工人那里吸取意志作为建造大型建筑的燃料。

微型版只能造梦机的 1000 码以内工作，因为它需要造梦机提供的能量来维持存在。博物馆中的原型机实体是穿过梦境/现实的世界之壁链接在一起的，它在可以在任何地方使用。

## 国王的宫殿

在城门的另一边是国王的宫殿。但是这里和其他地方不一样。这里塞满了机械，机械太多了以至于这里看起来像一个复杂的巨大的机器。在它的中心是国王的王座。

入梦者们可以看到一条弯曲的小径在机器之间通向宫殿深处。这里还有些缝隙通往机器的内部，大到可以让人在里面直立。成功的机械梦境学可以获得信息，他们的（人类的）直觉告诉他们沿着扭曲的小路可以找到国王，但这其实不是正确的选择。这里是国王按照自己的意愿构建的—机械世界的核心—他会更愿意居住在机器的内部。入梦者们需要进入其中的一个缝隙去寻找通向国王的路。失败的机械梦境学，会让入梦者得到错误的推论。

## 小径

小径会深入机器之中并且最后自己转了回来，这会让入梦者们失去方向感。在这里面有一个叫做工头的生物，等待着误入歧途的倒霉的工人（或入梦者）。

工头是一个由十个男人和女人融合在一起的恐怖聚合生物。受害者的肢体从机器里面伸出来。这个生物摇晃着胳膊，胡乱地挥动着急切想要抓住任何接近它的人。在机器的胸腔里面可以看到被困在里面的人的痛苦的脸。他们无声的痛苦地尖叫着。工头会抓住受害者吸取他们的意志 POW，把他们困在这个梦魇般的身体里。看到工头失去 1D4/1D10 理智。它会追赶任何入梦者直到他们离开王宫或者进入某个机械缝隙。

## 机械之内

在机器的中央王宫周围是一系列的缝隙，狭窄的通道里面有着各种各样的齿轮，操作杆和活塞。几乎就要挤压到入梦者。不管看起来如何，进入缝隙还是安全的，而且这是通往机械中心和王宫中心的唯一路径。然而这段旅程也不是完全没有麻烦。在传送带上，入梦者们被各种机器推进推出，被各种齿轮上上下下的折叠，旋转，拖拽。在这段旅程中他们只能任由机械摆布。这些扭曲没有让入梦者们受到任何物理性质上的伤害，在他们通过了这些机器后马上就弹回原样了。但是当他们从机器的操纵里出来的后他们的样子看起来很怪异；在这样的折磨之后入梦者们必须骰理智鉴定1/1D6.

最后他们被折叠成一块肉块，最终被放置到机械之王王座的前面。入梦者们可以在痛苦中展开身体，然后就要面对国王的威严。



## 齿轮王座

国王的主殿是由巨大的齿轮组成的。他的王座是一个不断转动的齿轮，椅子和其他部分朝着前方。他的周围和后面是其他的齿轮。这些齿轮没有轴承或者其他的推动力，而且时不时的朝着不同的方向转动，形成了让人疯狂的流动的图案。主殿的天花板是密集成堆的管道。它们从房间的中间伸出，然后都通往同一个方向，好像要争先恐后的挤出这个地方一样。

莱斯特·赫姆达尔，机械之王，穿着国王盔甲，这是一套厚重的金色的盔甲，由齿轮发条和上过油的活塞组成。他的头上戴着一个金色的链轮齿边缘的头盔样式的东西，他的权杖是一个一人多高的镀金扳手。白色的头发搭在肩膀上，差不多垂到手上。他看起来神色沉重疲惫不堪。但是入梦者们在他的眼睛里看到了火花...还有一闪而过的恐惧。

## 国王的噩梦

在入梦者们到达这里的时候，国王从他的王座上起身。他盔甲上的发条机械装置运动着，大步朝入梦者们走来。“就是你们这些人，”他愤怒的谴责着“该死的命运把你们这些恶心的爬虫从我的噩梦中带到这里。”

国王会指责入梦者想要摧毁他的“天堂计划”。他声称他梦到和入梦者们一模一样的外来者前来推翻他的通知。他咆哮说着他活着的时候打败了那些否认他权利的人。他会像打败他们一样打败这些入梦者。他语气轻蔑，但是眼神流露出对入梦者的恐惧。“在噩梦中我看到工人得到了我的造梦机，并用它来对付我。我梦到你们这些人在我的城市中捣乱，想要使用卑鄙的计划推翻我的统治。”

通过灵感鉴定可以让入梦者们联想到伊恩大概是如何得到微型造梦机的（在赫姆达尔被分神的时候，溜进来让造梦机制造一个微型的造梦机）。所以讽刺的是，就是这个赫姆达尔噩梦的产物把入梦者们带到他的世界并且给他们打败他的方法（见下文）。

和赫姆达尔讲道理没有什么用。他相信他的所作所为对给这片土地是恩赐，没有他的“解放的”机器，人们将会迷失。他会说这些是他应得的，是现实世界所遭受的痛苦的补偿：穷困潦倒，鄙视和侮辱。他相信这个梦境是他的，机器是他的奴仆，而那些工人们足够幸运才被他的照管。按照他的想法，这个地方是一个理想之地，在他的展望中，未来整个土地，甚至还有现实世界，都会成为他的领土。他完全不能理解他的所作所为给别人带来了什么样苦难。“现在，你们这些魔鬼，”他告诉入梦者们，“你们到此为止了。”

如果在机械之王自说自话的时候，入梦者们希望对他进行任何行动来，或者是离开这个房间，他们会发现有一道屏障阻挡了他们。想要接近国王的入梦者，在他和国王之间会撞到一堵冰冷的坚硬的无形之墙。尝试离开大厅的人会发现门那里也有类似的屏障。鼓起勇气攻击对机械之王使用弹道武器会发现，子弹或者武器撞到了隐形的玻璃一样的屏障，并打下来一小块碎片。屏障上会出现一小处裂纹，一小块碎片挂在国王和入梦者们之间。不停的攻击的话，理论上可以把这处小裂纹变成一个洞，但是事件进展太快以至于一般无法等到这个策略奏效。

最终，赫姆达尔将会结束这一切。这可以发生在他说完所有废话之后，又或者被入梦者们提前攻击时候。不管哪种情况，机械之王突然沉默下来并且快速在齿轮地面上叩击着他的金色的扳手。他闭上眼睛，然后入梦者们发现自己突然被造梦机的力量震到空中，笔直向上飞去。

## 空中的入梦者

入梦者们开始头昏眼花的上浮着，被造梦机用无形的力量往上拉着，他们无力阻止这一切。如果在向上飞的时候往下看，他们会发现造梦机像防护墙一样包围环绕着国王的主殿。它的伪装只能从这个角度看到一部分，但是这仍然看起来让人敬畏---大量的齿轮，活塞和各种各样的金属，大多都很贵重的样子。

最终入梦者们因为急速的上升昏迷了过去...然后无法确定过了多久，他们在下面的两个岗位之中醒过来，发生了一些改变(见下文)。

每个入梦者都进行一个幸运鉴定。失败的入梦者醒来发现自己变成了看守者，这显然是造梦机在入梦者昏迷的时候操纵的结果。相反成功的入梦者会发现自己变成了工人，并且被安排一个和他的同伴不在一起的地方。基本上入梦者们最终变成了看守者或者工人，这将团队分成两部分。两种不同的命运见下文。

## 效忠国王

变成看守者的入梦者发现自己身处工厂地带，正在监督着一群工人。他戴着一个和其他看守者一样的可怕的齿轮头盔，并且发现头盔把一些精神触须刺入他们的思想中，强迫他们服从。看守者们需要立即做一次理智鉴定。失败的入梦者会被头盔所支配。这样的入梦者会被完全奴役，他们会忠诚的履行自己的职责，工人们分配在机器前面，一直工作直到完成指标。被头盔支配的入梦者可以用语言指令控制机械巨人(意志\*5)，没有经过尝试的话这点并不明显。变成这样的入梦者没有方法靠自己的力量清醒过来；他们只能依靠其他人摧毁头盔并且破坏他们和机械之王之间的连接才能清醒过来。

头盔十分的精妙复杂，只需要3点伤害就可以让它的精神控制能力停止。部分损坏的头盔仍然可以控制机械巨人，但是完全损坏的头盔(超过6点伤害)就是废铁了。KP需要谨慎的判定尝试破坏头盔的行为，来决定是否伤害到了佩戴者（举例来说，使用武器攻击头盔基本上会给穿戴者造成同样的伤害）。

尝试破坏头盔还有另一个风险。如果在任何大型机械的附近这样做（这很可能会发生，除非入梦者们特别说明要找一个没有机器的地方），机械会对这种行为产生反应。它们会因为这样的行为突然停止工作并进入狂暴状态。一瞬间之后他们开始扭曲变形，1D6回合之后变成机械巨人（骰点从机械巨人表格中决定类型）来对付暴乱者。这会导致很多机械巨人去追逐入梦者们---这会给看守者提供一个契机去尝试激活头盔的能力去控制机械巨人。

那些变成看守者但是没有屈服于头盔控制的入梦者们会处在相同的境地，但是没有那种去奴役工人的冲动。尽管他们带着看守者头盔，但是他们可以自由行动。同样的，经过尝试他们可能会意识到头盔可以让他们控制机械巨

人。然而这项能力可以随时被国王或者造梦机剥夺；尝试使用机械巨人去直接对抗国王会立马失去这项能力。明智的使用这项能力，可以看入梦者们处于一个特殊的位置来影响这个世界，并且给推翻机械之王提供一些（间接）帮助。

如果所有的入梦者都变成了看守者并且被支配，他们没有办法从终身的奴役之中拯救自己。然而即使他们处在这种糟糕的境地，伊恩和反抗者组织会尝试摧毁头盔并把他们从这可怕的命运中解放出来。



## 成为苦役

变成工人们的入梦者醒来发现自己站在一个机器的前面。他们必须履行义务完成他们日常的机械任务。这些任务通常就是反复的拉动操作杆，或者是更使劲的转动轮子，KP可能会想把他们中的一个放置在铸造厂拖拉巨大的金属锭，或者被锁在工厂带中间那个巨大的齿轮那里。

看守者就站在附近，入梦者一醒来就立马朝着入梦者吼叫着“工作！工作！工作！”假如入梦者此时问为什么他被放到这里，或者他需要做什么，看守者会这样吼道。“这里还没达到指标！所有人都必须工作！工作！工作！工作完成了才能休息！Power!Force!Motion!Drive!”第二次挑衅会得到严酷的反应：看守者会用鞭子抽打他。

如果工人入梦者希望跟随看守者的指示并且进行分配的任务（刚开始通常他们没有选择），会发现是一些很简单但是让人很劳累的差役。即使非常不情愿，入梦者们会发现他们需要分配的任务足够长时间才能计划他们的逃跑线路。

KP需要让苦役的入梦者使用一系列的技能鉴定“机械任务”。所有人物技能开始是100%。当入梦者疲惫的时候骰点会受到处罚。在工人工作开始的几个小时里，他们可以在不需要技能鉴定的情况下安全工作。当他们持续不断工作了体质+力量小时之后，随着工人入梦者开始疲惫，会开始有技能惩罚。从这时候开始KP需要让他每十分钟进行一个“机械任务”鉴定，每次-10%的成功率（最多-75%）。所以在体质+力量+80分钟之后，成功操作机器的成功率会减到25%。失败的入梦者可能会被卷入机械事故。失败的敏捷\*4鉴定意味着不幸的发生。

机器平均的工作班次是14小时换一次，操作机器需要每十分钟一次技能鉴定。工人入梦者一般都想尽快的逃离这些强制工作，但是这说起来容易做起来难。看守者一直对工人们保持着警惕。暂时离开他们分配的机器是可以得

到许可的，离开时间超过一两分钟以上是不行的（无法完成配额）。任何工人入梦者离开他们的机器超过1D10回合会被看守者或者机械巨人发现并且追赶。这些没有血肉的机械和混合机器会不停的追捕直到工人回到原位或者跑到了梦境中的另一个区域（例如从工厂跑到矿山）。每个看守者和机械巨人的任务是维持他们区域的产出，因此当他们进入其它区域的时候他们会返回...但是如果他或她还敢回到这片区域他们会更加卖力的施行抓捕。

当工人入梦者操作这些机器的时候，机械会使他们的法力值以每小时1点的速度流失。这些法力值会流入造梦机并用来改造机械之王的梦境。在换班的时候法力值会正常恢复。如果工人们撑到换班，他们会被一起护送到工人小屋直到下次换班。

## 入梦者的困境

入梦者们现在需要摆脱这个困境，重新集结，然后决定下一步的行动。高尚的入梦者们无疑想要找到方法去推翻或者击败机械之王。自利一些的入梦者可能想到蒸汽之门并且回到现实世界（实际上，只能通过找到并摧毁造梦机来达成这个目的，然而国王不会允许）。

KP应该鼓励玩家按照自己的喜好来策划。但是本质上所有计划都会归到这两种中的一种：暗中破坏或者煽动革命。两个选项需要面对的挑战在下文有详述。KP应该给有创造力的计划提供更高的成功率---在这个梦幻般的机械王国里，一个轻率华丽的计划和一个冷静缜密的计划起码拥有一样的成功率。

## 机械事故

在这片工业梦境中机械事故是常见的危险。当机械事故发生在一个工人或者入梦者身上时，需要骰一个1D20 根据下表来决定事故情况。

1D20 部位

01-03 右腿

04-06 左腿

07-10 腹部

11-15 胸腔

16-17 右手

18-19 左手

20 头

如果受伤部位是四肢，骰一个 1D100 来决定百分之多少被卷入机器。

确定受伤部位后，骰 1D10 来确定结果。

- 1 轻伤。受害者失去 1D4 生命值，那个肢体或者身体部位 1D3 天不能使用。
- 2 重伤。两倍轻伤的惩罚。
- 3 受伤并且毁容。当做重伤处理并且失去 1D4 外貌 ( 1D6 如果是头部 ) 。
- 4 截肢 ( 发生在躯干上的时候，肋骨断裂 ) 。当做重伤处理并且失去那个肢体。如果是头部，受害者死亡。
- 5 截肢和毁容。当做截肢处理并且失去 1D4 外貌。
- 6 严重毁容。受害者失去 2D6 生命值失去 1D10 外貌。
- 7 被拖进机器。受害者失去 3D6 生命值 1D6 外貌。
- 8 被乱砍或者碾压但是活下来。受害者只剩 1HP 和 3 外貌。
- 9 被乱砍或者碾压并且死亡。
- 10 被乱砍或者碾压并且被吞噬。剩下的一点受害者被送到机器里最后变成工头的一部分 ( 见小径 ) 。

目睹机械事故的理智失去1D2/1D6；遭遇机械事故的理智失去1D3/1D10。

## 秘密行动

入梦者们可能会密谋推翻国王的统治 ( 或者至少会想办法得到控制这个世界的方法 ) 。实际上，这个方法要不就是破坏造梦机要不就是暗杀莱斯特·赫姆达尔。



KP应该允许玩家描述他们如何去达成目标的细节，并且由此决定他们可能面对的阻碍。选择这个偷偷摸摸的方式的劣势就是他们可能没法得到大部分被压迫的工人们的援助（因为人越多计划就越没法长时间保持低调）。

入梦者们可能会向反抗者寻求帮助，请求帮忙想出一个秘密行动，或者加入这样的一个行动中。因为反抗者们目前工作的班次和入梦者们一样，所以他们逃出后并不能马上见到他们获取帮助。入梦者们汇合后的十个小时都见不到反抗者。因此，入梦者们可能会需要花一些时间在小屋中，在下次换班的时候溜进工厂地带。

入门者梦面对的关键的挑战有：

- 在梦境中不同地区之间安全的旅行（警戒等级因为工人（入梦者）的搞乱提高了，或者因为的失去看守者（入梦者）思想控制的机械巨人暴走了）。
- 避开那些还在寻找他们的看守者和机械巨人。
- （如果计划刺杀国王）找到通过那个看起来一直保护着国王主殿的水晶屏障的方法...也许用某些方法把他吸引出来。
- （如果计划破坏造梦机）找到进入机械王宫深处的办法。

通常来讲，入梦者任何关于梦境世界的问题都可以通过机械梦境学来解决。同样的，计划批量生产或者改造某些特殊化的机械需要使用到机械构筑技能。关于如何对机器造成最大伤害---尤其是造梦机---需要成功的机械维修技能，当然开锁也可以弄坏一个精妙的机器（KP可以自行斟酌）。

最容易实现的秘密行动是入梦者们潜行进去回到之前见到国王的地方。这可能是故意的（例如，入梦者的计划是刺杀）或者在发生意外的情况下（例如，当入梦者来破坏造梦机的时候发现国王正在和他宝贵的造梦机交流）。不管哪种情况，再次遭遇机械之王会让他怒火中烧。在噩梦中他一直被这些家伙烦扰，并且现在这些家伙成功的避开了他所有的安全措施并出现在他面前。KP导入“国王的请求”来解决这次遭遇。

## 工人革命

入梦者们最可能使用的策略是利用那些受压迫的工人们来制定一个对抗残暴君王的计划。布莱，法拉金和反抗者提议过这个策略。

入梦者们可能会希望在工人之间煽动一场暴乱或者筹划一场革命来对抗机械之王。实际上这并没有听起来简单：当然工人们普遍存在不满，但是同时每天长时间的在机器前面工作让他们精疲力竭。进一步来说工人们已经把这个话题说烂了，但是至今什么也没发生，因为很多失望工人都已经屈服于压迫了。

事实上，唯一可以获得工人支持的办法必须是做出一些鼓舞人心的事情。只是花言巧语的话，不管多么的鼓舞人心，都不足以打动他们。如果入梦者们摧毁了一个机械巨人，破坏一个机器，或者证明他们是个英勇的自由卫士，他们就会开始动摇民众。

关于这部分的机制，唤醒沉睡的工人大军用累计“革命点Revolution Points”来计算。最开始工人们有着低等级的潜在不满，10点革命值，但是入梦者们无畏和果决的行动可以快速增加革命值。下面这个表格来决定行动可以带来的贡献值：

行动	革命点总值
摧毁一个普通的机器	+1D4
摧毁或救援一个看守者	+1D6
摧毁一个普通的机械巨人	+2D6
摧毁一个熔融巨人	+4D6
引人注目的挑衅行动（比如摧毁一个皇宫城门）	+5D6
一场入梦者们被机器大军驱散的战斗	-3D6

一旦革命值超过100，每次行动之后都会有一个机会让群众开始起义。KP需要把革命点减去100之后进行一个D100鉴定。如果点数低于此时的革命点，那么起义开始！

在反抗军或者入梦者为自由而战斗的时候，KP可以规定任何华丽的胜利（不管是不是革命狂热的原因）可以贡献额外革命点。因为入梦者们由于某些原因会做出很引人注目的事情（例如为了逃跑控制或者攻击一个机械巨人），反抗军从中可以获得奖励最大值。布莱不会利用这些辉煌的胜利来达成他的个人目地。他会跳出来开始煽动工人们，引导他们的愤怒情绪，让他们走向计划的反抗起义。KP可以自行决定入梦者们是成为精心策划的革命领导者，偶然成为的革命者，或者是被工人反抗浪潮席卷的一部分。

不管哪种情况，一旦工人们被唤醒，结果都是很可怕的。工人们会开始攻击一直以来奴役他们的机器。刚开始工人伤亡量很高，但是当越来越多的工人们抛弃他们的机器，造梦机就失去了维持让机器运转的法力值来源。工人们成群结队的涌向王宫，和入梦者们一起推进过去，并且他们现在起义已经无法停止了。然后更多的死亡出现了，但是工人们从矿山和铸造厂带来了更多的同伴，一起朝着城墙前进。

王宫城门是一个障碍物---挤不进去太多工人，而且机械巨人会在城墙上面把熔融的金属泼到工人头上。这些残忍且致命的液体有35%的机会伤害到任何第一波冲到城墙下的人。被液体击中意味着瞬间死亡。

有创造力的入梦者可能会想用技能构筑一个摧毁城墙的机器。微型造梦机可以给这带来很大的帮助，它在如此接近造梦机本体的地方可以全功率工作。或者入梦者可以自愿领导一队先锋部队冲击城门，和另一边的机械巨人战斗，找到并且打开控制变幻之门的控制台（会让门直接消失）。因为这里有很多战术可供入梦者思考，因此很大程度上是靠KP来决定它们要克服哪种挑战来获得成功。

当城门被攻破（或者是城墙）之后，工人们马上就攻占了王宫。一队自由战士遇到了工头,并且杀死了它（代价是一些工人的生命）。随着这个最后的哨所被摧毁，革命军涌进了国王的主殿。

主持这个大事件的时候KP要记住不要让反抗行动有遗漏的地方。这里有成百上千的工人，这时革命已经势不可挡，他们攻击机器的力量是可怕的。KP应该允许机器全力攻击50回合，之后他们的消耗法力储备会被快速消耗殆尽，每时每刻都会不断变弱。



## 国王的请求

无论入梦者们用哪种方法再次来到国王的主殿---群众起义或者秘密行动---这个残暴的君王被这结果吓的目瞪口呆。他大步向前恫吓他的敌人。“你们必须离开。你们不能摧毁我的杰作。我不允许。”

然后还有更多的恫吓的话，但是本质上可悲的赫姆达尔是个懦夫，并且很快他开始关心自己的个人安危。然而在制定逃跑计划之前，他会绝望的和入梦者们进行最后一搏。

“啊我梦魇中的生物们，我们可以成为同伴。这样可以安抚你吗？你也可以成为国王并且和我一起统治这个国家！这是大势所趋，你们不应该妨碍我，不管这代价有多大。”如果入梦者对他的请求表示不感兴趣，并且赫姆达尔认为自己处在危险之中，他会使用他自己的法力值和造梦机的力量上演一场惊人的逃脱。

## 暴君之战

国王将它的金黄色扳手杖向下猛击，突然在赫姆达尔和他们之间，入梦者和工人们（如果他们在场）被一面机械墙推开。同时，大殿中的齿轮旋转着飞开，随着墙壁爆炸完全瓦解。造梦机把自己压缩到一个结构复杂的盒子里，一面有着茫然的机械面孔（和入梦者很早以前在梦中见到的一样）。

盒子再次变化，变出了轮子。

入梦者们（或许是反抗者或者是工人们）无疑想要摧毁这面赫姆达尔躲在后面的墙。这可以做到，然而需要像通过王宫城门那样（例如，幸运鉴定失败也可以通过，但是梦境建筑需要把墙打碎）。

当穿过机械墙后他们可以看到赫姆达尔的逃脱手段：造梦机用宫殿的机械造出了一个大型的蒸汽火车头。造梦机立马嵌入火车头里，然后赫姆达尔在前方构筑出轨道向外逃去。蒸汽火车带着造梦机和机械之王咆哮着驶入黑暗之中。

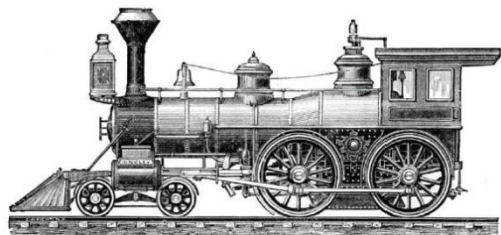
## 追逐战

伊恩或者其他反抗者会和入梦者说：“不能让他带着那个怪物去其他地方继续发疯。必须想办法阻止他。”

不知道怎么办的入梦者可以经伊恩提醒或者灵感灵感想起来他们也有一个造梦机---微型版。使用这个他们可以制造自己的蒸汽火车沿着国王的轨道追踪他。这是他们唯一的选项，国王的火车已经消失在远方了。如果他们磨蹭太长时间，就失去所有机会了---微型造梦机只能在造梦机1000码以内工作，而造梦机正在快速的远离他们。入梦者们必须追上国王并且保持在1000码范围以内，否则会永远失去他的踪迹。如果入梦者们并没有拿到微型造梦机，KP可以决定伊恩拿出它或者允许入梦者们在主殿里找到它。

它需要花费50点法力值来制造一个可以追上国王的蒸汽火车。正常情况下这超过了任何入梦者的上限，但（前文提到过）微型造梦机不仅把机械构筑技能\*5，还把建造物品花费的法力值的使用效率提升10倍。所以，用微型造梦机制造这样一个蒸汽火车需要通过加强过的技能鉴定并消耗5点法力值。在之后的追逐战中的技能也享有同样的增幅（只要微型机还在本体的1000码以内）。

国王创造的轨道还留在那里，并且如果入梦者希望节省法力值花费来增加动力（1点每回合）他们可以在火车里创建一个储煤仓（花费5点来创造）。然后就可以简单的通过一个入梦者（或者自愿的工人）给火车添煤来给火车加速。



## “请上车”

驾驶蒸汽火车十分简单。历史或者操作重型机械技能就足以了解控制它了。扮演火车司机的可以使用操作重型机械技能（或一半的骑术）来控制火车。只有司机和两个消防员可以呆在司机室里；其他人必须贴在火车的两边，抓紧金属栏杆和台子。

操作重型机械技能成功后就可以发动火车了。随着火车逐渐提速，入梦者们快速的穿过机械梦境。轨道一直通向宫殿之外，看起来是离开城市正中心的方向。穿过铸造厂，矿山，各种机械，然后是工人小屋，入梦者们的火车咆哮着从隧道穿过城墙，通向了远处的荒野之中。那里美丽的蓝天和绿地环绕着入梦者们。在荒凉阴沉恐怖的机械梦境中这些美丽的事物呈现出梵高的艺术深度。这更加衬托出机械王国的悲惨，以及如果他逃脱之后再次建立一个凄凉之地的可怕。

当穿过城郊之后国王就出现在了视野中。入梦者们意识到他们正在慢慢的追上他，因为赫姆达尔的火车需要载着笨重的造梦机。

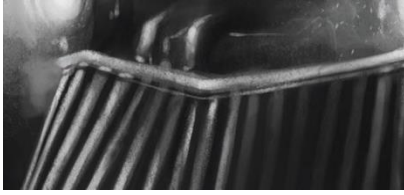
当入梦者追上赫姆达尔的时候可以看见他朝他们挥舞着拳头。显然他不会放弃抵抗。他会使用一些手段拦截入梦者。一些障碍可以通过操作重型机械（或者骑术）来避开；其他一些需要通过机械构筑技能来改造梦境中的现实。下面是一些赫姆达尔会使用的对策，然而KP也需要自己思考机械之王可能使用的对策。

## 速度竞赛

在这场蒸汽竞赛中上演的是“追逐”，竞赛的机制比实际的车辆追逐更加简单。这是由于机械梦境的可操控性---因为入梦者们的火车更轻更快，很容易就追上国王，国王可以使用造梦机扭曲现实制造障碍物来阻碍他的追逐者。多亏微型造梦机，入梦者们也可以使用一样的能力。

因此追逐的结果更多的取决于机械构筑的骰点和是否有足够的法力值来创造和改变现实，而不是火车的物理性能。不管怎么说，入梦者确实有一个巨大的优势---“探索梦境”中提到过---从无到有的构筑（国王最可能的策略，见下文）要花费大量的法力值，但是改造已经存在的物体（入梦者最可能的对策）只需花费一小部分法力值。所以如果入梦者们设法解决了障碍物，扭曲的轨道和碾压者，他们会发现国王很快就用干了法力值。这就是追逐的终点：见后文“国王的末路”。

然而，如果因为使用机械构筑改写现实太多而导致追逐延长，完全可能会出现入梦者法力值不足的情况。KP需要提醒玩家（如果他们自己没有想到）没有人拦着他们交换使用微型造梦机来分担操纵现实导致的法力值消耗和精神压力（来避免有人的法力值见底）。



## 障碍物

机械之王可以制造：

- 机械杆横挡在轨道上
- 改变轨道方向的操作杆，可以导致火车脱轨
- 笨重的机器挡在前方铁轨上

可以构筑一个机械或者操纵现实来应对赫姆达尔的障碍物。入梦者不能只靠意志就让物体消失。通常应对障碍物的行动需要花费至少10点法力值，应对巨大或者复杂的障碍物会花费更多。KP应该让赫姆达尔扔出不同距离不同种类的障碍物，一些简单一些困难的。

## 轨道追逐

火车的轨道完全是机械之王的造物，因此他有能力修改他的作品。这允许赫姆达尔把轨道变成：

- 追逐者前方的轨道消失
- 扭曲轨道
- 跑到山上或者地底
- 扭曲成一个环形
- KP可以想象出的任何事情

通常情况被操控过的轨道完全不适合入梦者的火车在上面行驶，为了继续追逐入梦者必须还原这些改变。扭曲的轨道必须通过机械构筑技才能还原。一次改变（弯曲，变直，改变）需要花费5点法力值。

无情的KP可以让机械之王在追逐者接近的时候制造一个轨道变形，驾驶员必须急停来避免火车脱轨。这样的操作要求一个成功的操作重型机械鉴定（或者驾驶的一半）；失败意味着入梦者的火车变成了急刹车。在车上的人如果幸运鉴定失败会受到1D4的伤害。把脱轨的火车放回轨道很困难但不是不可能（在轨道修复之后）。这样的行为一般会花费50点法力值和一个成功的操作重型机械鉴定。如果后者失败，该入梦者在下回合还能再尝试一次---在那之后，机械之王的火车已经跑的太远，微型造梦机不能再使用，给追逐战画上了句点。

## 碾压者

机械之王可能会选择构造庞大丑陋有轮子的巨物来阻挡铁轨或者骚扰追赶他的火车。这些叫做碾压者的机械怪物有点类似蹲着的犀牛，它的前面有铲子一样的格栅可以挑翻其他的火车。

赫姆达尔可能会制造这两种碾压者---追逐机和冲撞机。冲撞机实际上就是出现在入梦者和赫姆达尔之间的一个火车引擎，它会全速的撞向入梦者的火车。它会瞄准撞击火车的头部，理想情况是致使其不能运作。所以冲撞机会建造的很大，更大的重量意味着更高的撞击伤害。追逐机的形态多变---它们出现的形态相对更小，它们会出现在入梦者火车的后面。它们会短时间加速。而且追逐机还装配了一个可怕的武器：可一束带着刀片的压缩弹簧。如果追逐机进入入梦者火车的五英尺以内，这些东西会跳上入梦者的火车。

KP可以习性选择如何主持入梦者和恐怖机械之间的互动；可以使用下面的指示说明当一个切入点：

- 当碾压者出现后KP需要决定多少回合后会撞入入梦者的火车。可以随机决定（2D4回合）或者KP选一个。
- 如果入梦者想要给自己争取点时间，他们可以让火车加速或者减速。在这种紧急情况在改变速度需要通过操作重型机械鉴定（或者骑术的一半）。如果要应对一个冲撞机，减慢火车速度可以额外获得的原本撞击回合数的四分之一。同样的，如果想逃开一个追逐机，加速火车可以获得同样的额外时间。如果入梦者同时面对冲撞机和追逐机这样的策略估计不会奏效。
- 解决碾压者的最好方法是调整轨道（下文描述）。入梦者可以扭曲他们前方或者后方的轨道让碾压者通向死路，或者摔下悬崖等等。这样的操作即使在通过技能鉴定和花费法力值之后仍然需要时间来生效。假定需要2回合生效。注意如果入梦者们改变了他们前方的轨道他们需要即时调整回来让自己的火车继续通过---这需要第二次对轨道操控（包括另一次技能鉴定和法力消耗）。
- 如果追逐机进入火车2回合的范围内，它会用弹簧弹出有知觉的刀片。假设有1D4的“跳跃者”成功的打中火车。这些特殊的机械巨人（数据见后文）会攻击遇到的任何人，并且只要他们还有生命就会射出旋转的飞刃。

## 巨锤隧道

最终他用尽了所有花招，包括KP提供的，赫姆达尔知道他要输了。尽管增强造梦机的力量让他感到魔法值枯竭。但是比起华丽的落败，顽固的机械之王决定制造最后一个入梦者们必须克服的障碍。赫姆达尔用尽了最后一点力气制造出了一个巨大的隧道，比十个谷仓都宽，六十英尺多高。在隧道里面，从轨道的这一头到另一头上面都是汽锤。为了抓住他，入梦者们必须通过这个严酷的考验。

以下是一些可能通过这个严酷考验的策略。如果入梦者决定走其他路绕开这个可怕的障碍，KP需要考虑他们的计划，但是请记住在这种情况下这个尝试会比较困难。

通过调整轨道来绕开这座新造出来的山，代价会十分高昂，因为需要这制造一个巨大的弯路。如果入梦者们在陡峭的山上制造轨道，那么火车可以越过；然后在这种坡度上驾驶货车需要减半的操作重型机械来避免火车脱轨（见上文“轨道追逐”中脱轨的后果）。

下定决心准备通过锤子考验的入梦者需要把火车功率开到最大，随机应变，使用驾驶技巧来避免被锤子压扁。

隧道里面有四个锤子。驾驶员必须同时通过智力\*5和操作重型机械（或者驾驶的一半）。任何鉴定失败意味着火车会汽锤砸毁。

遇上被砸碎或者火车脱轨的入梦者有一个跳跃的机会；成功者只受到1D6HP伤害。跳跃失败的受到3D6伤害。KP需要在这里自行斟酌一下难度。巨锤隧道是追逐赛里最终的一个障碍物而不是用来团灭玩家的手段。

弃车的入梦者们仍然可以尝试用脚走完隧道。事实上他们可以自行选择通过不断运动的汽锤的时机，这大大降低了躲避的难度。成功的跳跃足以躲避汽锤，或者敏捷\*5（“冲过去”），智力\*5（小心的计算最安全的时间）。如果入梦者们的火车在隧道的中途被摧毁了，那么里出口可能还剩下几个锤子---每次躲避汽锤都需要通过技能鉴定。尝试绕过汽锤失败的话入梦者要受到5D10的生命值伤害。





## 国王的末路

一旦入梦者们从巨锤隧道中出来---无论是用脚还是火车---他们可以发现在远处，国王的火车自己坏掉了。它脱离了轨道倒在一边，但是引擎仍然慢腾腾的发出突突声。国王躺在被火车甩在附近的地面上。他两眼无神的看着前方。现在他没法说话或者行动。赫姆达尔已经向造梦机献祭了他自己最后一点精神和意志，并且在献祭过程中毁灭了自己。他现在可悲的躺在地面上。机械还在继续运转着。在没有能源（法力值）的情况它做不了什么，机械零件从地面上弹起，渐渐褪色消失。

正如入梦者看见的，造梦机开始褪色，所以现在它的内部构造可以被看到。成功的侦察鉴定可以发现在它的正中心有一个隔间，里面有一个半透明的组件，它微型造梦机长的一模一样（入梦者手上的那个应该还在）。

机械之王瞧向打败他的人，说出了三个字，只比痛苦的喘气好一点。“转钥匙。”然后他又回到麻木的状态。

无论入梦者做什么，机械之王都不会再说半个字。他看起来完全没有任何回应，哪怕是物理伤害的威胁。攻击赫姆达尔的入梦者会发现他完全没有防御自己的意思，并且（如果有人愿意这么做）到死他都没有行动或者说话。如果认为杀死国王会抹消对梦境带来的灾难或者回到现实世界，那这些入梦者们会很蛋疼的失望。当他失去生命的身体倒在草地上的时候，很显然是造梦机支持着这个世界里的可怕机械而不是国王。这个东西仍然在半透明的状态，不规则的发出嗡嗡声和呼呼声。

尽管这不明显，但是入梦者们现在已经满足了摧毁造梦机并且解放梦境的所有前提。摧毁它最关键的一步是把微型造梦机还回原位（机器的最中心）。KP应该尽可能的让入梦者们注意到造梦机里面那个可疑的半透明的形状。如果所有人的侦察鉴定都失败了，KP应该考虑其他的方法让他们注意到这个核心线索。

如果入梦者选择不理会国王话和半透明的造梦机，他们就可以离开这个被打败的（或者他的尸体）暴君了，然后跋涉回到梦境有人的地方。假如有任何反抗军在这里，他们会对这个结局很失望，他们会坚持机械的威胁必须以某种方式永久的消除掉。

假如没有入梦者的干涉，造梦机会在几周或者几个月后自己停止运作。在没有能源的情况下，这个机器没有什么用。杂草几年就会将它覆盖。这不代表造梦机的威胁被消除了---它会很乐意汲取冒险来到这里的人的能量并且开始制造更多的机械。然后在机械之王的残酷的统治下，机械的奴役将会再一次轮回。

如果入梦者决定探索这个正在崩解的半透明的造梦机，会很容易找到一个可以进入其内部复杂结构的裂缝。

## 造梦机的噩梦

机器里面是一个噩梦般的世界。在它毁灭的前夕，它正在遭受噩梦的折磨。在这些噩梦中，机器是血肉组成的。从造梦机简单的一维思想来看，这些怪异的想法就像是某种启示。它意识到机器和血肉之间没有区别---前者是由金属，石头和玻璃组成的...但是同样的原理也适用于肉体，肌肉，皮肤和鲜血。血肉只是另一种不同的机械而已。

噩梦吞噬了造梦机的内部，里面充满了不洁之物，但是从外面无法观察到。人体结构替换了机械组件，血肉像机器一样运转着。胳膊和腿被扭曲成环形，夹在躯干的开口里，胳膊和腿组成的拉杆来回摆动着，把一块块颤抖的肉从一边送到另一边。

入梦者进入造梦机内部，可以很容易找到方向：半透明的墙意味着可以很容易看到他们的目标。但是在这个可怕的地方理智丧失很快。进入造梦机内部的肉骨世界失去1D6/1D20的理智。在这个血肉构成的地方进入疯狂状态就会变成机械与肉体混合的不洁存在。这不会影响入梦者的行动能力，但是经历了这种可怕的变形会失去1D3/1D8的理智。在现实世界中调查员会产生疑心病，怀疑无处不在的机械正在追捕他。近距离观察到这个可怕过程的入梦者失去1/1D6理智。

如果入梦者成功的到达核心并把微型造梦机放到那个形状吻合位置，周围的机器就开始一块块的褪色消失。最终只剩下那个微型造梦机躺在草地上。在入梦者以为结束的时候，从微型造梦机里喷出了一束白色的蒸汽。

## 蒸汽之门再次开启

这个蒸汽之门会带入梦者回到现实世界；不论他们是否喜欢。蒸汽很快的包裹住所有人。在入梦者穿过它的时候，他们瞥见地平线上机械王国造成的污染开始退去。在远处可以看到伊恩和反抗军在向他们道别。在他们穿过蒸汽之门之前感谢声一直在耳边回响着。

入梦者周围的梦境世界渐渐消失包括造梦机，原来的位置只剩下草地，山坡和树林。由于造梦机的邪恶的天性被打败了，入梦者回到现实世界不会受到任何惩罚。

# 博物馆之夜

## 黑暗之中的博物馆

调查员们醒来后会发现时间只过去了一个小时。如果有其他玩家在其他时间离开了机械梦境（比如死亡或者在最终遭遇之前自我苏醒），他们仍然会和其他人同时醒来。博物馆仍然在黑暗之中，周围一片寂静，除了滴答滴答的钟声。然后调查员们意识到博物馆的展览厅完全是空的。一个机械的影子都没见到。消失的也包括那个炸弹，不管拆除是否成功。如果炸弹没有被拆除，调查员此时离爆炸时间只有不到5分钟。

## 炸弹机器人的诞生

在黑暗的展览室里调查员会看见一个巨大而可怕的东西，这是原型机活化了房间内所有机械组合而成的一个聚合怪物。现在包括造梦机，乔巴的定时炸弹，调查员之前携带的枪支和机械，加上所有机械展品都被吸收到了这个混合生物之中——炸弹机器人。这是一个具备移动能力的蒸汽朋克风格的怪物，它是梦境世界中造梦机毁灭时残留能量产生的造物。它是赫姆达尔最后一搏时在现实世界中产生的投射，它依靠世界上数百万入睡之人的梦境力量来行动。

大量的尖刺不规则的遍布机械的表面。尖刺上面还滴鲜血，鲜血来自乔巴雇佣的打手和博物馆守卫。因为尝试阻止它，他们都死了。他们的头颅被切下来，在炸弹机器人的尖刺上扎成一排。它通过重组身上的附着机械物来移动。它的武器也是同样的方法构成的。它可以使用梦境的力量把金属变成刀刃，或者是便形成发射炸药管的管道，还包括能够打出火花点燃炸药的棘齿。

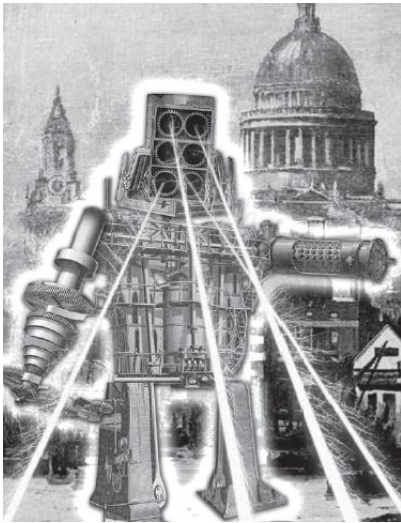
炸弹机器人本能的想去伦敦的工业生产区继续吸收机械。KP可以决定它的第一个目标，一个合适的例子是南华克区的炼铁厂和其他工厂，在泰晤士河的南方。

在抵御调查员攻击五回合后炸弹机器人会蹒跚着离开，它会直接毁坏博物馆的墙壁跑到大街上。接着它开始吸收所有能找到的机器。第一个受害者是贫穷的街头艺人，那个在博物馆大门前演奏手摇手风琴的人（他在旁边的门道睡觉）。在它来到户外之后，炸弹机器人马上就发现了机械手风琴并且用行动宣布了它的所有权，把它的前主人砸成了血肉模糊一团泥浆。调查员可能会目睹到手风琴艺人的惨死，即使他们没有看到，他们也可以听到炸弹机器人融合机械手风琴时发出的毛骨悚然的刺耳声音——低调的呼哧“音乐”，让人恼火的带着维多利亚节庆调子。

通过战斗来阻止炸弹机器人的可能性很小，尽管估计调查员会这样做。调查员如果尝试找出它的弱点，以此去阻止它则更有可能成功。见后面“击败炸弹机器人”。把它引到其他地方，防止它造成大规模破坏和死伤同样是个好主意---把它引到泰晤士河也是个好主意。

调查员在进入梦境之前如果定时炸药仍然是激活的，他们也许会认为未爆炸的定时炸药现在是这怪物身体的一部分，并不需要做什么就会把它炸飞。但实际上不是这样：在炸药爆炸之前，炸弹机器人会察觉到炸药的威胁并把炸药弹出体外，直接向调查员飞去。炸弹机器人只有55%的机会直接打中调查员---所有炸弹半径2码以内的调查员受到5D6的爆炸伤害。然后，即使它瞄准失误了，调查员仍然可能收到爆炸的冲击---3-4码的受到4D6伤害，5-6码受到3D6伤害，7-8码受到2D6，9-10码受到1D6伤害。

不管调查员怎么想，炸弹机器人让大家惊醒这是一个可怕的对手，不是所有噩梦最终都会醒来。



## 击败炸弹机器人

炸弹机器人的行为给调查员揭示了击败它的最好方法。这个怪物最强大的地方---吸收任何机械---同样是最大的弱点。举例来说，它吸收一个包含了可燃液体的设备，它（至少几回合以内）就很容易被火点燃。

不幸的是，这是个双刃剑---如果它吸收了有保护性质的材料，比如石棉，它就会在几回合里面面对某些类型的攻击有抵抗力。并且如果吸收的材料可以用来攻击调查员，它可以选择制造临时武器，时间至少持续到材料被完全吸收到体内之前。

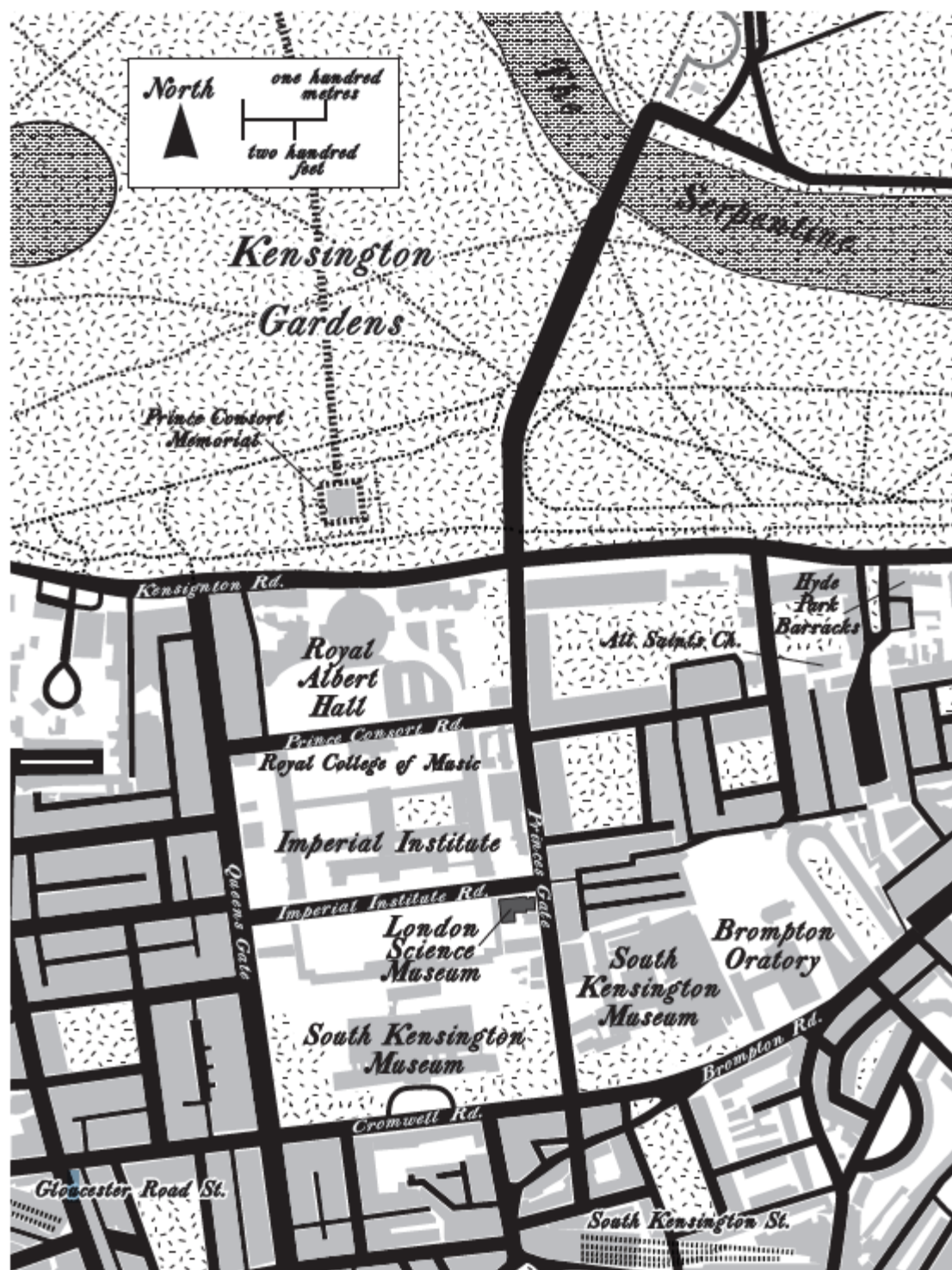
作为基本规则，炸弹机器人每吸收一个设备，在接下来的最多五个回合里给它带来增益，弱点和（可能还有）临时武器方式。KP应该清楚地描述炸弹机器人的样子，它是一个由各种机械组件混合在一起的组合物，不断的有齿轮，活塞，锤子从体内钻出体表再消失在体内深处。

后文中的数据简述了不同材料和物体带来的增益，弱点和临时武器---如果出现下文中没有提到的情况，KP可以自行设定。

以下是炸弹机器人在伦敦街道暴走时容易遭遇并可能吸收的机械设备，包括带来的一些临时可能性。

- 载人马车和运货马车---怪物身上出现**滚轮**（临时增益）；如果车上有煤坛它会获得**易燃**(弱点)但是同时获得**酸雾**（临时武器）；如果车上装的是罐装颜料就会获得**毒雾**（毒）（临时武器）；同样如果装的是石棉布它会获得**火焰抵抗**(临时增益)。
- 煤气街灯---炸弹机器人会吸收适量的燃料，并在体表随机出现泡状的**易爆易燃点**（弱点）但是同时可能会获得**金属碎片喷射**（临时武器）。
- 教堂钟楼里的机械---炸弹机器人会生成一个**钟表面部**（看起来有点诡异但是没有任何增益和削弱）但是如果表盘里包含了大量的玻璃，它会获得**易碎体表**（弱点）和**玻璃碎片喷射**（临时武器）。吸收了复杂的钟表结构可能会给它带来**精密结构**（弱点）。
- 蒸汽火车（地上或者地下）---它会出现**滚轮**（临时增益）并且可以使用**蒸汽喷射**(临时武器)。涂满油的火车部件会让它出现**可燃体表**(弱点)。高压锅炉会提供一个小的**易爆点**（弱点）但是上面厚重的钢板会提供**子弹免疫**（临时增益）。
- 礼炮，战争纪念碑或者雕像的一部分---它可以使用**重型火力**（临时武器）来对抗追赶者。
- 洗衣机或者工业脱水机---它会获得**狂乱切割**（临时武器）；橡皮辊子会被吸收进去得到**橡胶体表**（临时增益，但是同时易碎，临时弱点）或者**橡胶喷射**（临时武器）。
- 工业缝纫机---它会吸收硝化纤维塑料(又叫做赛璐珞)，早期用来制作项圈和按钮的一种塑胶。这个不稳定的物质在它体内冒着泡带来**易燃**（弱点）。巨大的铁钉可以攻击敌人，和**金属碎片喷射**（临时武器）效果一样。
- 工业织布机---怪物表面遍布纺织纤维，越过障碍的时候会有概率导致被**缠绕**（弱点）。

没有想到可以使用怪物特殊能力反过来对付它的玩家可以通过灵感鉴定来发现这点



## 发明家的梦想

摧毁炸弹机器人之后调查员们终于获得了胜利。在摧毁炸弹机器人之后，那些被吸收的机器又变回了原来的形态。这个早晨，博物馆的陈列品散落在街道各处，等待着被收走。调查员们有可能找回他们原先的装备，但是有可能装备会有些损伤。

接下来的这个夜晚，所有的调查员们都做了一个梦。他们看到在一片绿意盎然的乡村土地上，上百年来这里安静祥和，没有受到机械时代的蹂躏。

在一个有很多猫的村子里有一栋小石屋。小石屋里住着一个老人，他发明小玩意。他为村民修理车轮，为村民修理钟表，他是被村民喜爱的一个温和的人。这个老人显然有些健忘并且记不起来他是谁。他到处帮助别人并且会向陌生人打招呼。虽然他表情平静安详，但是一眼就能看出他就是莱斯特·赫姆达尔。

## 结局和奖励

阻止赫姆达尔并且终结他在机械梦境中的残酷统治可以获得1D20理智点，并且调查员们终于可以安稳的入睡了。失败的调查员每夜都会回到那个噩梦之中，在噩梦中一遍又一遍的被毁灭，直到另一群人推翻了这个暴君的统治才能把他们从梦魇中拯救出来。在这天到来之前，现实世界中的机械偶尔会活化，这通常会给周围的人带来致命的后果。每次调查员读到这样的报告都会失去1/1D3的理智点，因为他们知道自己对此有一些责任。

## 游戏数据

### 机械巨人

力量 STR 35

体质	CON	n/a
体型	SIZ	30
敏捷	DEX	4
外貌	APP	n/a
智力	INT	n/a
意志	POW	n/a
构筑点	Construction Points	40
伤害加深	Damage Bonus	+3D6
护甲	Armor Points	10

技能：跟踪 56%，聆听 45%，侦察 61%

武器：主要武器 60%，伤害见武器描述

注意：这些东西没有HP，取而代之的是构筑点。受到伤害之前先要减去护甲值。如果一次攻击造成了机械构筑点一半以上的伤害，那么机器就变成残废状态。它仍然可以工作但是不能移动，它的机械结构不能有效的起作用。

主要武器：每个机械巨人都有一个主要武器。这里有八种不同的武器。每种武器有各自的伤害。KP可以骰点或者自己决定武器的种类。

1. 研磨机。受害者会被打成碎块。受害者有1D3回合挣脱，否则就会死无全尸。
2. 锯木机。武器是一堆刀片。每回合会有1D4个刀片攻击，每个造成1D8伤害。
3. 破碎机。机器打开门然后把受害者击入其中，受害者有一回合可以躲避，否则被瞬间压碎。
4. 搅碎机。和锯木机一样。但是是钝的活塞棒。
5. 振动机。机器以35点力量把受害者困在里面。然后开始震动直到受害者的内脏被破坏。这个动作要花费1D6回合。每回合造成的伤害是生命值除以回合数。
6. 采煤机。机器用高温把受害者熔化。和研磨机一样。
7. 焚烧炉。和上面一样并且有1D4的容量。
8. 熔融巨人。这个机器是炽热的铁块并且能够从身上喷出小块的金属造成1D10伤害。

## 炸弹机器人

力量	STR	70
体型	SIZ	60
敏捷	DEX	4
智力	INT	9
构筑点	construction points	50



伤害加深	Damage bonus	+7D6
护甲	Armour Points	10
移动	Move	6

技能：变形Create Form90%，侦察30%，抓取Grapple45%，吸收95%

武器：击打55%，重踩55%，伤害1D10+7D6或其他特殊类型

炸弹机器人本质上就是一个巨型的机械巨人。它的攻击方式主要来自击打，钝击或者割裂。还包括了重踏和用一条腿把自己翘起来然后全身重量砸向敌人。

炸弹机器人可以吸收任何机械设备到自己体内，需要一点时间来获得其主要增益和弱点。增益和弱点的吸收只持续5回合---然后原本的机器就四分五裂进入了怪物的躯体各处，机器原本的性质就不会对这个混合怪物再起作用了。

以下是一些典型的维多利亚时期可能会被炸弹机器人吸收的材料和设备。KP可以扩展这个列表来应对不同的情况。同样见前文“击败炸弹机器人”。

## 临时武器

- 酸雾

被炸弹机器人吸收的化学物质可能会以喷雾和气体的形式喷向目标。命中率是55%。化学酸雾造成1D6的伤害，并且在洗去之前每回合造成2点伤害。

- 蒸汽喷射

把体内的高压蒸汽从身上的喷嘴中喷出，给所有接触到的人造成烫伤。攻击距离15码，55%命中率，伤害2D6。

- 玻璃碎片喷射

在吸收了数量可观的玻璃碎片后，炸弹机器人可以把玻璃碎片射出去或者融化成灼热的流体。基础命中都是55%。玻璃碎片造成1D8的伤害，液态玻璃覆盖4英尺以内造成1D6的灼伤，并且在清除之前每回合造成1D4的伤害。基础射程是20英尺。

- 枪炮

在吸收枪炮后，炸弹机器人可能会用武器攻击而不是普通攻击。基础命中是55%；伤害，射程，攻击次数和弹药按吸收时候的情况算。

- 狂乱切割

在吸收切割类型的机械之后，它会把这个机械结构融合到身上去攻击受害者。他通常会直接追赶敌人，敏捷对抗成功后，造成伤害2D8。

- 金属碎片喷射

在吸收尖锐的金属后，炸弹机器人会向大意的受害者发射金属碎片。基础命中55%，基础射程20英尺，每个碎片伤害1D10。

- 毒雾

在吸收了有毒物质后，比如砷（在维多利亚时期大量的砷被用在颜料，染料，衣服上）。它可以喷出这些有毒物质形成毒云。基础命中55%---成功意味着毒云的中心在选择目标半径3码的范围里，毒性POT15。失败的攻击意味着打偏；但是目标单位仍然需要躲闪来避免被毒云包围。

- 橡胶喷射

在吸收了一定量的橡胶之后，炸弹机器人可以喷射出粘性橡胶软泥。基础命中55%。喷射出来的橡胶会沾满受害者表面让其无法移动。造成1D4的伤害，并且阻止受害者移动直到力量对抗STR18成功。对覆盖的橡胶造成5点伤害可以解救被困者，但是其需要承受造成伤害的一半（不管是否成功破坏橡胶）。基础射程20英尺。

## 临时增益

- 子弹免疫

吸收一些无法穿透的物质后，比如厚钢板或者钢筋混凝土会给它临时带来三倍的防御。

- 火焰抵抗

吸收石棉或者类似抗火材料后它会获得对火焰有抵抗的皮肤，使它对火焰攻击免疫，对酸和其它类似情况也是一样。

- 橡胶体表

如果炸弹机器人吸收了大量的橡胶它可以产生橡胶皮肤，不仅可以阻挡子弹（双倍此时的护甲）还有可能让攻击反弹回去。任何子弹或者投射物如果没有穿透护甲会有15%的概率弹到附近的目标（KP的选择）。这样的攻击会造成一半的普通伤害。然而橡胶皮肤也很容易摧毁，具体上来讲如果接触到油---成功的让橡胶皮肤接触到油会立马摧毁皮肤的效果，替换为脆弱体表的效果。

- 滚轮

炸弹机器人通常是以很慢的动作蹒跚潜行，但是如果吸收了轮子之后它可以暂时变的快速而且灵活。滚轮使它变成移动18敏捷16。

## 弱点

- 脆弱体表

一些材质天然就是易碎的（比如玻璃）或者是通过化学手段变成易碎。如果炸弹机器人的一大部分变成脆弱表面，那么它的护甲值减到之前的五分之一。当护甲被穿破并被造成至少5点伤害之后，大块的易碎表皮会掉落下来---这样的一个洞会行程一个易爆点（增加额外的一项弱点）。

- 易燃

如果机器人吸收了任何不稳定物质它也会变得不稳定。这些东西包括了炸药和某些化学物质。如果调查员有意让它吞下这样的化学物质，一个成功的科学或者化学鉴定可以知道哪些东西可用，例如过氧化氢，高氯酸，高压水箱。调查员可以再通过一个意志鉴定POW\*2来判断手边是否有这样的东西。如果不稳定状态的炸弹机器人受到任何破甲伤害，可以导致这些化学物质剧烈反应，在一场大爆炸中毁灭它。

- 精密结构

成功穿透机器人护甲的攻击有小概率破坏其内部的复杂结构。如果它正好吸收过结构特别复杂的机械，这个可能性会大大增加。在这种情况下，穿刺攻击损毁重要结构的可能性会大大增加（计算过护甲后的伤害\*20%）。

- 易爆点

在爆炸机器人的体内总是存在着一些活跃的化学物质，具有潜在爆炸的可能。通常情况下，这些内部构造都隐藏在层层护甲的保护之下。但是在某些情况下，炸弹机器人会吸收一些带“洞”或者缝隙的东西可以导致内部局部爆炸。调查员可以瞄准这样的护甲上的缝隙并且大成功可以直接击中怪物的核心。这样的一次成功攻击可以避开所有护甲并且引爆机器人机器人的概率是（伤害值\*10%）。见后文中机器人爆炸的后果。

- 易燃

如果爆炸机器人吸收了一定量的可燃物，这会在体表形成一些泡泡状的易爆点。如果这些不断移动的泡泡被火枪或者火焰打中，就会造成大量的伤害。击中这样的目标需要调查员特地去瞄准，并且需要攻击暴击。这样的一次攻击可以造成攻击力减去当前护甲然后\*10的伤害。

- 可燃体表

残留在机器表面的油污会让它暂时易燃。接触火焰后可以点燃它，燃烧5回合，每回合造成3D6的伤害（仍然需要减去护甲）。炸弹机器人被点燃期间接触到的人或者有机物也有90%的概率被点燃。

- 缠绕

吸收某些材质会导致它的表面覆盖一层类似绳子的附着物，或者长的凸起物可以绑在固定物体上来阻止它移动（移动0）。如果炸弹机器人被这样困住，它不能攻击并且每回合需要对抗目标的力量。如果更多的绳索被系紧，它需要同时对抗所有阻碍物的力量，成功后才能移动。

**炸弹机器人爆炸时的注意事项：**假如是因为它的弱点被攻击而导致的爆炸，它会引发一场巨大的球状爆炸，高温的气体夹着碎片射向四面八方。在机器人半径20英尺以内的所有人受到3D6的伤害。假如旁边有掩体的话，成功的躲闪可以避免伤害。

**机械的注意事项：**有很多的方法可以损坏机器。如果一个机器一次受到超过8点的伤害（算过护甲之后）这里有一定概率（除去护甲后的伤害\*5%）会导致该机器直接停止工作。这个规则同样对机械巨人和炸弹机器人生效，对后者来说第一次这种“故障”会让炸弹怪失去行动能力，它会因为想要吸收附近的机械而抓狂乱舞。在无法移动的状态中它仍然可以攻击调查员。如果第二次“故障”效果出现（上面描述的），炸弹机器人喷出最后一口油烟然后卡住，不会再移动了。

## 伊恩, 机械梦境中的反抗者

STR 12  
CON 9  
SIZ 8  
DEX 14  
INT 15  
POW 13  
EDU 11  
SAN 65  
HP 8  
DB 0

SKILL:快速交谈45%，议价50%，演讲Orate66%，躲藏55%，潜行87%

WEAPONS:拳击35%，伤害1D3

## 普通工人

STR 14  
CON 12  
SIZ 9  
DEX 14  
INT 16  
POW 11  
EDU 17  
SAN 60  
HP 11

DB 0

SKILL:机械操作100%，躲藏45%，潜行65%

WEAPONS:扳手或者其他工具40%，伤害1D8

## 布莱尔, 无政府主义者，入梦者

STR 14

CON 12

SIZ 9

DEX 14

INT 16

POW 11

EDU 17

SAN 60

HP 11

DB 0

SKILL:机械维修55%，说服86%，侦察75%，潜行55%，躲藏55%，辩论65%

WEAPONS:拳击35%，伤害1D3。.22手枪40%，伤害1D6。大声谩骂，导致理智鉴定。

## 跳跃者

小型的机械巨人

构筑点20，护甲5。

刀片使用锯木机的数据（1D8）。

## 莱斯特 赫姆达尔,机械之王

STR 10

CON 16

SIZ 15

DEX 17  
INT 20  
POW 15  
EDU 21  
SAN 0  
HP 15  
DB -1D4

技能：攀爬35%，电器维修75%，历史76%，心理学55%，说服65%，操作重型机械94%，机械维修96%，地理59%。

武器：无

## 标准博物馆打手

STR 14  
CON 12  
SIZ 12  
DEX 11  
INT 9  
POW 10  
EDU 9  
SAN 15  
HP 12  
DB +1D4

技能：躲闪40%，恐吓50%，躲藏35%，潜行35%

武器：警棍40%，伤害1D4+DB。枪（4个打手中的一个）40%，伤害1D8。6管炸药30%投掷，伤害每支5D6/2码。