在名为真相的面具之下

1.模组的简单介绍

适用规则：COC六版规则

推荐人数：2-4人

推荐技能：侦查、聆听、心理学、图书馆检索、人类学、开锁、快速交谈

难度：中等

背景：现代日本

简介：调查员们因为老朋友仓田将吾的邀请来到郊外的豪宅聚会，结果发现这位“老朋友”似乎有点古怪，第二天，老朋友竟变成了“老朋友们”，而这座宅邸也变成了各种阴谋的较量场所……

1. 给守密人的信息

故事梗概：调查员因为被老朋友仓田将吾邀请来到他在郊外的一处豪宅里聚会，但事情并没有这么简单，这位仓田将吾在很久之前曾经去过英国旅游，而在这场旅途中他不幸遇到了艾霍特，他被迫接受了艾霍特的契约，而他也没有胆子告诉其他人，在早期去医院做了检查而一无所获之后他就再也不相信公立医疗机构而转而只看私人医生，原本在过了几年没有发生任何事之后仓田已经把那次遭遇当成臆想抛在脑后，但是近几年他却有时候会产生幻觉，但由于次数并不多他也并没有放在心上，直到最近几天才开始重视起来。在调查员来到的那天，仓田就因为幻觉而被自己的私人医生误认为是发烧而给他服用了安眠药，当天晚上感受到危机的艾霍特之子们就吞噬了仓田，艾霍特在通过艾霍特之子获知了此事之后召唤了其他的混迹在日本的艾霍特之子来这里复制了其他人，但是可惜的是它们并没有时间复制所有人和杀死它们复制的人，于是它们决定将计就计以欺骗没有能被复制的调查员们来杀死他们躯体原本的主人，为了达到这个目的，它们特地复制了两个仓田作为牺牲品以欺骗调查员们。整座宅邸一共存在的NPC个数：管家濑尾、仓田夫人、仓田将吾（已死）、私人医生史密斯、司机冲田政和。

注1：这个模组需要守密人对每个NPC角色的扮演要令人深刻，否则调查员很可能因为错失人物的特质、性格而BE。本模组为撕卡模组，且撕卡基本在调查员视角里是毫无征兆的，所以请玻璃心调查员慎入。

1. 给调查员的信息
2. 导入：

你们曾经的好友，仓田将吾邀请你们去他在郊外的豪宅中聚会，你们在期待之余，也不免感叹仓田现在生活的优越。

B.调查员的身份：

你们是仓田将吾的好友，可以是各个学生时期的同学，或者是因为其他原因认识的好友，但你们对仓田现在的家庭并不熟悉。

1. 剧情流程

PART1 开始

调查员会分别得知仓田将吾要邀请他们来做客，如果调查员的背景设定里资产没有车的话，仓田会通知调查员们他会派他的司机来接调查员并询问调查员的住址。片刻后调查员会接到一个电话，通话人表示自己是仓田的司机冲田政和，通知调查员他到了，请调查员下来。调查员出门后会发现一辆非常豪华的大型加长车停在门口，调查员上车后冲田会依次去接所有的调查员，调查员可以在这段时间里和冲田进行交谈并了解冲田的性格和探听情报，只要不是特别隐私的冲田都会回答调查员。在所有调查员都在车内时，冲田就会开车前往仓田的豪宅，在这时，一个成功的侦查检定可以让调查员看到冲田放在前座驾驶位置物栏的手机亮了，有一条来自备注显示为“妻子”的信息，内容是：“早去早回”，并且手机的封面看起来像是冲田一家三口在海滩边的合照，合照中父母亲都是短袖，而女儿却穿着长袖长裤，显得与周围环境格格不入。之后不久车就到达了郊外的豪宅。

PART2 拉幕

在到达了大宅门口后冲田会请调查员下车，并告诉调查员们进去会有管家来接引他们，自己要先去停车。在按了门铃后管家会请所有调查员把行李交给他，由他使用手推车来运送行李。管家看起来与仓田年纪相仿，只是相比仓田年龄更大一点，管家穿着一套正统的西式管家的燕尾服。观察管家可以得知管家的鬓角和头发都被精心打理过，看起来这位管家特别注重自己的个人仪表。如果调查员询问管家的名字，管家会告诉调查员们他叫濑尾冈。调查员在与管家的交谈中已经走过了庭院的玄关，到达了大门，在管家推开大门之后便表示自己要去运送行李，主人应该快到了，请诸位调查员稍作等候。但是在调查员过了大概有20分钟后才有一位大约30来岁接近40的女性下来，并表示自己是仓田的妻子仓田志美，很不幸仓田今天似乎突发高烧不能来参加宴会了，但是还是请诸位调查员尽兴，她如此说道。如果进一步与仓田夫人交谈可获知许多信息，包括仓田有两个儿子，现在大儿子在经商，小儿子在读小学，在讲到小儿子的情况的时候，一个成功的困难侦查检定可以让调查员发现仓田夫人的表情有些许的不自然，但是如何追问她都不会回应调查员，穷追不舍会让其对调查员的观感变差。在面对资产低于6的调查员会有轻微的不屑与鄙夷，一个成功的心理学检定可以让调查员知晓仓田夫人对其的态度。仓田夫人在和调查员们寒暄之后会请调查员们进入大堂，调查员可以在整个宅子自由行动，但是侵犯个人隐私、侮辱、或者获取NPC好感的行为会永久改变真正的NPC对调查员们的态度。

可探索地点：

宅邸一楼

大堂

大堂里是很正经的西式风格，整个宅邸都被这种一丝不苟到严苛的庄严风格衬托的更加富丽堂皇，大堂内摆着的几张西式沙发对着壁炉，旁边摆着几根拨火棍，一个成功的侦查检定可以让调查员知晓这几根拨火棍似乎不经常使用。壁炉上挂着一个鹿头装饰品，下面悬挂着一杆有着繁厚装饰的镀金猎枪，而壁炉上方就放着一盒猎枪子弹。在这里任何有和枪械有关背景的调查员如猎人、警察、杀手等都会得知这里的主人似乎只是为了显摆而把枪摆在这里，因为不会有傻瓜把易燃易爆的猎枪子弹就摆在壁炉的上面。管家濑尾会在这里做一些正常的打扫，调查员有一些关于这座宅邸的疑问都可以找他进行询问，但是过于隐私的事情濑尾不会回答。只有通过大堂才有可能去到二楼、用餐厅和待客室。调查员如果尝试上二楼，濑尾会表示楼上都是卧室，而且仓田先生已经睡了，希望调查员们不要去打扰。一楼除了这些可以探索的地方还有许多上锁的客房，濑尾表示这是设计给一些宴会的客人居住的，现在都是空房。

用餐厅

这里是一整个长条桌加上两边排好的椅子的摆放组合，桌上已经准备好了热气腾腾的餐点，从西式的到日式的甚至到中式的料理应有尽有，料理人的水平可以看出来是非常不错了。仓田夫人会在这里等候调查员，在调查员都完成了各自的探索部分后需要回到用餐厅进行用餐。

调查员可以询问仓田夫人谁做的这些料理，仓田夫人会回答特地叫人做好送来的。

待客室

待客室是一个类似于书房一类的设计，进门正面是一个古典的红木桌子，房间三面都被三个大型的书架所覆盖，看不到墙壁，桌子上有一根用来装饰的羽毛笔，桌上还放着几本书，房间一角还设有交谈用的两张小沙发，沙发之间的小桌子上还摆着两杯咖啡和一本书、一本小笔记本，咖啡已经冷了，似乎有人在这里之前接待过客人。书名是《幻觉性精神障碍研究与暗示》书如果调查员选择在这里稍作休息或者看一下书的话，或者在调查员打开小笔记本的时候，一名瘦高的戴金丝眼镜的金发外国人会急匆匆的开门然后打断调查员的动作，如果调查员此时正准备翻开小笔记本时，那么他脸色会变得很难看，并对调查员说他是仓田先生的私人医生史密斯，笔记本是仓田先生的病史和施药记录，是私人隐私希望调查员交还给他，调查员可以拒绝并且强行翻开小笔记本，那么史密斯会试图抢夺笔记本，如果成功调查员将只能看到“地西泮，10mg，”和“乙酰氨基酚，1g，”后面的日期显示都是在今天，之后调查员将面临一个力量对抗，成功即可获得小笔记本，同时史密斯会愤怒的指责调查员不尊重他人隐私，并威胁会告知仓田先生此事，以试图夺回笔记本。笔记本上完全的记录和分析显示仓田在过去的一段时间里有严重的头痛和幻觉性精神障碍，并有仓田将吾与史密斯的对话记录，其中值得注意的是仓田认为自己的幻觉和头疼都是在一次去往英国旅游之后，但他声称已经遗忘了那场旅游之中的事。有医学的调查员可以知道今天的医药记录显示仓田可能有点发烧并且伴有严重的幻觉，他已经服用了安眠药，现在可能已经睡着了。

PART 3 最后的晚餐

在调查员都在用餐厅聚齐时，仓田夫人会让调查员们自便，用餐途中调查员们可以询问仓田夫人一些问题，在用餐进行到一半的时候，仓田夫人会皱一下眉，然后拿出手机，仓田夫人的脸色会明显的变化一下，然后告诉调查员们她有点事情要去处理，请调查员自便。在调查员吃完晚餐后濑尾会引导调查员到二楼的客房，并请调查员们尽早休息。此时调查员可以外出，这时候不会遇到濑尾。但是每次进入房间的时候，需要过一次敏捷x（6-a）的检定，a为调查员出入房间的次数，在失败后濑尾会急匆匆、满头大汗的赶回来，询问调查员为何还在外面走动，并请调查员入房睡觉，之后濑尾会待在外面直到所有调查员都入睡。

宅邸二楼

宅邸的二楼是一个走道两侧分布房间的设计，调查员的客房在楼梯的右手边一排，而左手一排依次有五个房间。右手边还有一间房间是给史密斯入住的，史密斯会在调查员刚刚进入二楼时进入房间。

第一个房间（书房）

房门上用花体的英文写着“sanctum”，意为书房。房门锁着。一个困难的开锁检定才能让调查员打开这个书房。书房里的摆设跟待客室如出一辙，但是似乎装饰的摆放更加用心。门内书柜上也没有很多书，而是零星的摆了一些书籍。有一些书籍是和一些古老的北欧神话的研究，而有的书是和埃及、阿拉伯、希腊等地的传说有关的古籍，另一面书柜上的是一些精神障碍有关的书籍，讲的大概是如何摆脱幻觉、精神障碍的暗示。如果调查员选择搜索书桌，那么调查员会发现书桌上还残留有一些墨渍，墨渍形成了一个长方形的空白，似乎有人在写字的时候打翻了墨水瓶。一个侦查检定可以让调查员发现有一个本该上锁的柜子，因为锁就挂在这个柜子的拉手上，但是却没有锁上。打开这个柜子，柜子里是一本小的日记本，看起来似乎是书房主人的。日记本封皮上有一片墨渍，在之前的记录基本全部被墨水所污染，使用者看来还试图擦掉墨迹，但这只使墨渍扩散的更加严重，只有到最近的才能被看清。“今天我又看到了，那天的（被污染）绝不是幻觉，我要赶紧（被污染），（被污染）都想害我，不行，不行，该死的，我得去（被污染），时间不多了，不管是谁，上帝耶稣佛祖，来救救我吧。想起来了，名……名字，该死的（被污染），重（被污染）是不（被污染），（被污染）骗（被污染）”调查员能看到的只有这些。仓田房间还有一个保险柜，只有仓田本人的指纹才能打开，打开以后里面是一张遗嘱，遗嘱大概是把其所有遗产都留给仓田真一。

第二个房间（仓田将吾的卧室）

这间房上了锁，无论如何都不可能今晚被调查员打开。一个聆听检定可以让调查员得知里面有轻微的鼾声，有人在里面睡觉。

第三个房间（大儿子仓田优志的房间）

房门上了锁，但是可以被一个成功的开锁检定所打开，在开门的同时噪声器会发出很大的声响，吸引濑尾回来，调查员可以以一个电器维修检定来重设噪声器，濑尾就不会听到这短暂的噪声，否则濑尾就会迅速回到二楼并且中止调查员的行动，请调查员入睡。关于这间房的噪声器，濑尾会解释“大少爷从小就爱玩这些东西”。如果调查员成功入侵了房间而未被发现，则调查员会发现整个房间跟一般人的房间没有什么区别，但是这种简单甚至可以说的上是简陋的装潢和这整间豪宅的奢华风格格格不入。房间里墙壁上挂着一把放在刀鞘里的日本刀，而房间桌子上还有一台电脑，电脑开启后会提示输入密码，在调查员尝试了一次失败的输入或者一个电脑使用检定成功后可以在提示处得知密码为18871024。电脑里似乎没有什么值得关注的，就是一般青少年所会留下的内容，像游戏和一些文件。整间房虽然经常打扫，但是还是能看出这里的主人已经许久没有回来了。一个成功的侦查检定可以让调查员在搜索时发现衣柜里有一层夹层，打开后可以发现一个嵌在墙里的保险柜，柜子的密码看起来是4位的，这里的密码是1024，调查员唯一的提示就是电脑密码的18871024是仓田优志的生日。这个保险柜打开后调查员可以找到一把.44的马格南左轮手枪，看起来已经放了很久，但是由于保险柜所以没有生锈。在保险柜里的还有6发子弹，检查弹巢后会发现弹巢里也有6发子弹。保险柜后的墙壁上面还用生硬的、歪歪扭扭的黑色签字笔用英文写着“保护你自己，自己高于一切”，拥有文学类相关艺术技能的调查员可以通过字迹知道写字的人似乎年龄很小。

第四个房间（小儿子仓田真一的房间）

这个房间上了锁，调查员可以尝试开锁但是需要一个开锁判定才能打开，里面也并没有什么值得注意的地方，整间房间只是一个相对比较豪华的初中生房间而已。

第五个房间（管家濑尾的休息室）

这个房间上了锁，并且从房间外挂的大锁可以看出这个锁不是通过开锁技艺就能打开的锁，而是那种古老而坚固的挂锁。门关的很严实，聆听并不能听到什么。

\*：调查员必须尽早入睡否则的话第二天守密人因给调查员的技能检定以一些惩罚减值。

PART 4 虚假事物的狂欢

1. 早上调查员会被一声尖叫吵醒，听到声音的调查员如果选择出门查看情况，会看到走廊上有两位一模一样的仓田夫人瘫倒在地上，一只手手指指着对方，另一只手捂着自己的嘴，一脸不可置信的神情。听到声音濑尾管家的休息室里也传来一声惊叫，调查员过去查看的话会发现休息室里两位濑尾管家正在对峙，两人眼里都是如出一辙的不敢置信和疑惑。濑尾的休息室里有所有房间的备用钥匙，能紧急打开所有房间。调查员到这里可能已经开始发现问题，这时调查员如果去调查史密斯的房间，那么只能听到里面有均匀的呼吸声，用钥匙或者一个力量X4的检定成功撞开门后会发现房间里的床上躺了两个一模一样的史密斯，在被你们叫醒后两个史密斯会同时猛的吓一跳，然后在调查员的提醒下两个史密斯会发现彼此的存在，然后两个人会同时被吓得滚下床，眼睛里写着迷茫和疑惑。如果调查员选择去打开仓田将吾的房间，这时仓田房间里会传来几声响动，伴随着喊叫，似乎有人在里面搏斗。打开或者进行一个力量X4的检定可以让调查员撞开门，门里两个仓田将吾正在卧室里搏斗，一位仓田正把另一位仓田压在身下，手里高举一盏看起来是黄铜做的台灯，看到你们进来，被压在地上的仓田向你们叫道“快来救我，这个假货要杀我！”同时奋力推开了仓田，两位仓田瘫倒在地上，大声喘着气。在调查员找到了整座宅邸所有的NPC并发现都出现了异常的时候，或许有的调查员会想起司机冲田，询问任意一个宅邸内的NPC都会得知司机住在大宅子后面的一个小房里，平时濑尾也会睡在那里。调查员过去查看的话情况和史密斯的一样，两位冲田还没睡醒。如果调查员忘记了冲田，那么在调查员们尝试聚齐所有NPC的时候两位冲田会来到大宅以寻求解决方法。

PART 5 犹大们的聚餐

在调查员聚齐了所有（包括冲田）的NPC后其中一个濑尾（接下来如果有关NPC的行动由随机一位NPC，可能真可能假NPC提出或者执行，除非有特殊说明）提出要去大厅处先吃早餐再慢慢想关于人数和真假的问题。

大堂

在两位濑尾分别端上了西式的简单早餐后调查员和NPC都会开始思考关于如何验证真假的问题。期间仓田将吾和仓田夫人只会对着彼此的另外一个人互相谩骂，而濑尾管家则会尝试询问另一个自己一些隐私性的问题，比如生日，习惯，和一些以前的记忆。这个记忆可以由守密人自行决定，但不可涉及到与仓田夫人的记忆。一个困难的侦查判定可以让调查员发现两个史密斯都有意无意的瞟着两个仓田，一个进一步的心理学检定可以让调查员知道史密斯有点惊疑不定。调查员如果试图通过一些询问找出真假NPC的不同的话，只有通过昨天对NPC施加的影响和记忆才能发现。如果调查员想要杀死艾霍特之子的话，可以使用大堂壁炉上的猎枪、拨火棍或者在仓田优志房间的.44马格南都可以一枪杀死。

调查员可能在冲田到达大宅后或者得知着整座宅邸除了主宅还有一个副宅的时候会想去调查副宅，这时候濑尾会说让他带路去并带领调查员去副宅。此时随机一位冲田会表示自己也想去看看有什么异常。

副宅

副宅是一座看起来比较小，但是装饰风格和主宅比较相近的小房，坐落在主宅后花园的边角与车库相连的地方，里面一共有三个房间，在调查员进入副宅的时候濑尾会表示这三间房分别是冲田、自己和一位女仆的，但是这位女仆在最近回老家了所以门已经锁了，濑尾自己并没有这里房间的钥匙，之后濑尾会表示自己要回房间查看一下有无异常让调查员自己看看。一个成功的心理学检定会让调查员发现濑尾的神情有点急切。濑尾此时正急着回到自己房间将一些自己藏起来的证据收好。调查员可以在濑尾出来后武力搜身后获得一些录音，录音中陈述了濑尾与志美之间的“秘密”。冲田的房间有一道门通往车库，冲田的床底下会藏着仓田将吾的尸骨因为艾霍特之子没法消化骨头，如果到了晚上艾霍特之子就会把这些尸骨带走，证据就消失了。这一位冲田会在调查员发现尸骨后根据其真假露出不同的神情：真冲田会十分惊讶和恐惧，假冲田会先是表现的十分自然，在迟一会后会伪装出自己十分害怕，一个成功的人类学或心理学检定可以让调查员发现其异常。

PART6 摘下假面的宴会

如果调查员到晚上都没有杀死所有的艾霍特之子，那么在晚上一位NPC会提出所有人都分开住，二楼和一楼都有足够的房间守密人当晚需要投掷一个面等同于调查员数量的骰子（如六个调查员则投掷六面骰子，四个调查员则投掷四面骰子），并将调查员编号，被不幸选上的调查员当晚会遭遇等于假NPC数量+1的艾霍特之子的袭击，一个聆听检定可以让调查员防止艾霍特之子的偷袭，但是无论调查员如何叫喊都无法让他人听到。（宅邸的隔音效果本身很好，艾霍特之子用分泌液堵住了锁孔和门缝）如果调查员被艾霍特偷袭，每群艾霍特之子会以虫群姿态造成1点伤害并且唤醒调查员，然后艾霍特之子会化为人类形态与调查员战斗，有一群艾霍特之子只会以虫群形态在调查员周围徘徊。如果调查员成功击败了所有艾霍特之子，那么艾霍特之子会四散而逃，而调查员无法打开自己的房门，尝试打开需要进行两轮的力量X4的对抗，均成功则会发现一位艾霍特之子的，即假NPC的藏身位置。如果调查员被艾霍特之子杀死，那么艾霍特之子会分食调查员的血肉并且虫群形态的艾霍特之子会变化成调查员的模样，这时守密人应在私下告诉调查员他的角色被移除了游戏，接下来请他扮演一位由艾霍特之子化身的自己。对于这些角色，守密人应给予其与其他艾霍特之子心灵沟通的能力，并且时不时地提醒其他调查员这位调查员存在异样。

剧情至此已经完全展开完毕，接下来请守密人扮演好每个NPC的角色特性。每个NPC都有其各自的黑暗面的故事，附在NPC表中，这些故事在每个艾霍特之子被发现的时候艾霍特之子都会质问调查员为何要杀死自己并陈述自己和真NPC的区别，艾霍特之子会诱惑调查员杀死真正的NPC，承诺自己如果代替了NPC就会将其塑造成一个“好人”的形象，而非他们现在所展现的丑陋。而听到真相的其他NPC的反应也会激化整个场面，这时候就守密人应试图营造出一个混乱的场面以考验调查员对局面的控制能力。每次调查员击杀了真正的NPC时，守密人应给予动手的调查员一个1d4/1d6的sancheck。

结局：

A：调查员成功杀死了所有艾霍特之子，那么守密人应视存活下来的NPC数量给予调查员4X调查员杀死的艾霍特之子数量-死去NPC数量的san值上限加值。但是特别的，如果动手杀死艾霍特之子的调查员均为同一个人，请在结束前给与其一个灵感检定，成功即可听到艾霍特本尊的威胁的低语，在之后的调查中该调查员将会不定时的遭受一些幻觉影响，但是其再见到任何艾霍特之子时不需要进行sancheck。

B：调查员最后没能成功杀死所有艾霍特之子，因为仓田将吾已经死了，而艾霍特之子仍然存在于这座大宅中，奖励应同等于结局A，但是调查员会在几天后发现已经联系不上所有跟那次事件相关的NPC。

C：调查员全灭，那么艾霍特之子成功的欺骗了调查员们，并且在接下来的几天里艾霍特之子会利用仓田的社交网络把自己的族群扩散到整个社交圈里，并逐次延伸，在最后会引起大规模的骚动，惊动了密大而被发现艾霍特之子的存在。