|  |
| --- |
| COC7SH秘密猎人扩展模组 |
| **以赛亚之约** |
| F级难度，新猎人导入用 |

|  |
| --- |
| 作者：Whitewood  2017/4/11  本模组尽量与秘密猎人扩展一并使用 使用时请拉我进讨论组围观！ |

**目錄**

[模组使用注意 2](#_Toc479856134)

[KP信息 3](#_Toc479856135)

[跑团预设顺序 3](#_Toc479856136)

[导入：早老症研究所 4](#_Toc479856137)

[第二天——获得剩余资料 4](#_Toc479856138)

[山姆的失踪现场 5](#_Toc479856139)

[皮博迪小镇地图 6](#_Toc479856140)

[追踪下一个目标儿童 7](#_Toc479856141)

[第一次接触失踪 7](#_Toc479856142)

[导入蜂巢 7](#_Toc479856143)

[第二次接触失踪 8](#_Toc479856144)

[寻找魔笛：哈默尔恩小镇 8](#_Toc479856145)

[花衣魔笛人汉斯·迪肯：一个无辜的路人 8](#_Toc479856146)

[取得魔笛第一种方法：回溯术 9](#_Toc479856147)

[廷达洛斯猎犬——时空食腐者 9](#_Toc479856148)

[取得魔笛第二种方法：睡梦 11](#_Toc479856149)

[第一次进入秘境 12](#_Toc479856150)

[诱惑（单人剧情） 12](#_Toc479856151)

[选择权杖：登基仪式（单人剧情） 12](#_Toc479856152)

[选择金杯：国王的宴请（单人剧情） 13](#_Toc479856153)

[真实的秘境：新伊甸园 14](#_Toc479856154)

[寻找以赛亚 14](#_Toc479856155)

[见到以赛亚 14](#_Toc479856156)

[用魔笛摧毁秘境 15](#_Toc479856157)

[结局1：摧毁秘境 15](#_Toc479856158)

[结局2：保留秘境 16](#_Toc479856159)

[获得的物品 16](#_Toc479856160)

[附录一：以赛亚书·旧约片段 17](#_Toc479856161)

[附录二：728年的含义 17](#_Toc479856162)

[附录三：实用网站 17](#_Toc479856163)

# 模组使用注意

（一）

版权所有：whitewood qq：1807373889 常驻跑团群：308033779

只供秘密猎人扩展使用

禁止未经允许转载、出售、更改等

扩展核心规则完成度95%，玩法多变性完成度30%，本模组是秘密猎人扩展的第一个模组（模组完成度100%），难度为最低级的F级，但扩展仍需要大量测试与脑洞，故先放出。

用本模组跑网团时请尽量拉我进团讨论组！！重要的事情要说两遍！！

然后如果觉得扩展还挺好玩，请大家把脑洞告诉我，为这个扩展添瓦。

扩展的一切以人物卡的计算方式为主，而不是规则为主

（二）

模组对KP/PC查资料以及口胡能力要求比较高

# KP信息

以赛亚圣约，独特的空间，奇异的以纯粹理智孩童统治，新·伊甸园。

先知以赛亚在传达上帝之言时故意使用模糊语句，换取侍奉一位外神的资格。在他用300年时间侍奉一位外神后，他换得了创建‘新·伊甸园’的奖励。他获得了外神馈赠的新·伊甸园秘境。外神兑换承诺，每728年以化身催眠儿童拐入秘境。在人们科技力量未达到时，这些失踪连一片波浪都未掀起——除了728年前那起在德国的150名儿童集体失踪外——那只是该外神一时兴起干的事。

以赛亚是一个睿智并且狡猾的人，比如他通过不知名方式在现实儿童失踪的地方刻上有关儿童王国的提示，好让人们发掘他的存在，从而他可以得知他从外神处得到，但永远亲眼看不到的秘境的情况。

从2012年2月22日，四旬期第一天，每天失踪一名生日的早老症儿童。失踪地点都找到了一串数字：23-3-4（以赛亚书，第三章，第四节，是以赛亚的模糊语句，见附录1）

失踪在世界各地都有。

X位PC（最少3）的儿童是随机在前8天生日当晚失踪。

# 跑团预设顺序

3-1，早衰症研究所碰面，然后去镇上自由行动，酒店。

3-2，早衰症研究所发生儿童消失事件。调查员们得以在现场调查问题：23-3-4发现。下午自由活动时间。

3-3，以及以后：调查员目睹儿童消失，昏迷，导入蜂巢。出来蜂巢之后，时间过了一天，在附近医院之类的地方醒来，携带违法物品会被调查，口胡不过去会拘留24小时。治安不好的地方贵重物品可能丢失（幸运）。

3-4：昏迷

3-5：醒来。拘留的进局子。玩家可以尝试找回失踪的贵重物品。PC可能会想到去魔笛手故事的哈默尔恩。他们会在那里找到魔笛。

3-6~3-8：从局子出来，或者当天立即贿赂出局子，找到魔笛，然后去下一个生日的儿童处。

3-9目睹下一个儿童失踪，进入秘境。同一天，决定成果。

2月22-29：共8宗失踪。 （从29号有人生日，或许可以推测出闰年的事情）

（如果疑惑笛子为什么那么多：PC拿到的笛子是从前的笛子，外神化身随时可以创造另一个笛子）

# 导入：早老症研究所

卡琳娜通知你们在同一时间到她的办公室会面，讨论有关你们各自的婴孩失踪案件。你们的婴孩是登记在她的研究所里的，所以她在收到你们举报同样的数宗案件时便将你们约在一起见面。她只是将你们放在一起分享各自的案件共同点：很明显，都是这半个月的事情，也都是早衰症儿童，并且都是在他们生日当晚失踪。由于这是多起针对早衰儿童的作案，故她也希望能够尽快缉拿凶手。出于医患保密协议，她不能给予你们姓名与住址与联系方式，但她给你们递了一份部分加密的database档案——内里可以查看的资料有146名儿童的名字、登记日期、生日日期以及国籍（这些是公开资料），而姓氏，住址，上次联系时间与具体的联系方式缺失。PC可以以黑客的方式提早获取这些资料。

# 第二天——获得剩余资料

第二天是研究所内一位儿童（山姆）的生日，失踪了。失踪方式依然是夜晚莫名其妙消失，旁边刻上了‘✟23-3-4’的字样。卡琳娜再次致电你们告诉你们这个消息，当时查案的CSI已经离去，并且看样子他们并不在意——失踪的儿童，而且是不治之症的儿童，找回来的几率实在太小了。这次卡琳娜会询问你们有没有兴趣调查失踪案——她看到你们衣冠楚楚，认为你们或许能请得起私人侦探，或，至少比她这个小镇的警察更有希望。另一个原因则是，她并不想早老症儿童被针对的事情公诸于世，这会使这些需要帮助的儿童的父母担忧由于暴露儿童病情而导致他们失踪，进而令这些需要帮助的孩童继续受疾病折磨。如果你们接受，她会给你们诊所义工的身份，并且要求你们签订一份保密协议保证不传播该档案，也保证不向任何人提起她向你们泄漏保密信息的事实。而PC们则终于可以展开调查。

# 山姆的失踪现场

山姆的身体比较健康，虽然靠日用药物维持，但罕见地活到了17岁，在研究所内负责接待客人——当天PC就是被他领进去见卡琳娜的。

他的房间在顶楼（五楼），是一个简单但舒适的单间。白色部分为房间。一格1米X1米大小。

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | 窗 | 户 |  |  |  |
|  | 书 |  |  |  |  |  |  |
|  | 桌 |  |  |  | 床 |  |  |
|  | 衣 |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  | 数 |
|  | 柜 |  |  |  |  |  | 字 |
|  |  |  |  |  | 桌 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | 门 | 门 |  |  |  |  |

如图所见。一个书桌上有一些书，以及一台电脑。衣柜里是衣服，周围放着鞋子。窗户是打开的，有安全栏杆。和床接壤的地方是安全铃——万一出问题很容易求救。右下角是一个圆桌，上面放着一瓶花，还有一些牙膏与日用药物等。你们看到醒目的文字刻在了右面的墙上：✟23-3-4。

# 皮博迪小镇地图



PC自由活动，选择酒店。

预设可去地点：

一公里行走20分钟，汽车5分钟。

教堂/大学（寻找密码学/圣经经文），2小时范围内有哈佛和麻省理工（如果是校友）

市政厅（四旬期的活动传单）

市图书馆（寻找圣经经文、寻找有报道的失踪儿童、寻找魔笛手等，看PC描述）

报社（寻找记者、编辑等，看PC描述）

埃塞斯特博物馆（浪费时间旅游）Adults $20, seniors $18, students (with ID) $12, Youth (16 and under) and Salem, Mass. residents (with ID) admitted free\*. $12 after 5pm 这是一个非常现代的博物馆，展品有近现代艺术、色觉错觉、世界艺术等

女巫博物馆（浪费时间旅游）Adult: $12.00 Senior Citizen: $10.50

机场（订机票）

酒店（发现床头的圣经）

失踪儿童的家人——他独居的婆婆，用她丈夫的遗产养着失踪儿童，在弗罗里达州居住。如果PC不告诉他，则他不会知道此事。如果告诉他他会非常伤心，并且导致卡琳娜不满。

<http://www.mass.gov/eopss/docs/msp/divisions/standards-and-training/certification-unit/pi-list-current-posted.pdf> 是附近登记的私人侦探档案

<http://www.mass.gov/eopss/docs/msp/divisions/standards-and-training/certification-unit/active-watch-guard-list-12-29-15.pdf> 是附近登记的私人侦探所

$500定金，$60/小时，跟踪 $.50每公里，每天最少4小时

# 追踪下一个目标儿童

当玩家搜集到：生日=遇害 ，每天一个，146位没有重复生日的信息后，他们可以从数据库得知下一个目标儿童是谁。他们可以运用联系方式联系他们了解情况，成功他们会更容易接触到儿童。如果没有这个举动，则需要想接近的方法。每多一年未联系，去到地方后越容易找不到人（每年+5，1d100，大于95则没人，etc）。

KP会在联合国的国家中随机投骰子 1d1000，取最近的非无人区。决定下一个生日的早老症儿童的所在地（国家），并且根据地点模拟可能出现的场景。

PC们则需要考虑签证以及旅行方式，还有如何与当地人沟通。

# 第一次接触失踪

孩童失踪的时候若PC们在附近，会听到魔笛的声音，然后被老鼠群围殴至昏迷。聆听成功的PC可以定位声音的来源，但会看到来源处空无一物，SC 1/1D6。所有PC都昏迷后（设法逃走的会发现自己被困，直接昏迷），PC会被导入蜂巢成为秘密猎人，并且获得更多的背景资料。PC们回到现实后（改卡后），根据情况会被发现昏迷倒地送往附近治疗。他们并没有被老鼠咬伤的伤口。如果他们携带违反当地法律的物品，可能会承受相对后果。

# 导入蜂巢

‘蜂巢是秘密猎人的空间’调查员们清醒过来后，便发现自己脑海中多出了这么一条信息，‘你们进入了蜂巢，便代表你们成为了秘密猎人’。这时候你们意识到，你们现在已经不是调查员，而是秘密猎人了。虽然你们之前连调查员是什么都不知道，但是现在似乎有了一点头绪。

‘秘密猎人是狩猎秘密的存在。’

‘新晋的秘密猎人，均可以兑换一个技艺（基础20，无加成），以及一个基础法术。’

‘希望你们能一直保持对探索秘密的兴趣。’

这时，你们才观察到你们周围惟一一个建筑——这是由一个个蜂巢剖面斜六角形状的镂空房间组成的大型建筑，它的一面根本没有墙壁或者遮掩体，这令刚进入空间的猎人们对空间内所有活动一目了然。这个建筑通体雪白，由不知名但光洁滑腻的材料构成。你们有一种感觉，只要意念移动你便可以移动到这个建筑的任何地点。空间里已经有一些朦胧的人影在活动，约莫二、三十个左右。想上前与他们搭话时，却发现需要他们同意你的申请，才能见到他们的真实相貌。这时脑海中又出现了一条信息‘请开始狩猎——摧毁母地球·先知以赛亚的伊甸秘境；奖励：F级秘密，20经验。’

在这条信息出现后，转职成秘密猎人的调查员们便又回到了现实。

# 第二次接触失踪

与第一次接触一样的情景，但是，这次他们很顺利便进入了秘境——眼前一黑，天昏地转之类的——就来到了与上次一模一样的诱惑场景。

# 寻找魔笛：哈默尔恩小镇

哈默尔恩是魔笛的所在地。在教堂里摆放着魔笛的雕塑。

<http://www.725-jahre-rattenfaenger.de/eng/Hamelin-walkabout> 互动地图

<http://www.hameln.de/stadtportal/stadtentwicklung/stadtgeschichte/chronologie.htm> 小镇历史

小镇最近流传着有小偷打魔笛主意的流言。如果PC打算擅自拿走任何实体的假魔笛，受到警方搜查的几率大增。

# 花衣魔笛人汉斯·迪肯：一个无辜的路人

在傍晚活动的时候，PC会遇见一个穿着与梦境/回溯术一模一样的人，手中也拿着一模一样的魔笛，在拐角处迎面走过来。由于背光或者被建筑阴影遮住，并看不清面貌。此时傍晚，按PC所在地点，街道上有或者无任何行人。

如果PC对他有怀疑，可以追上去，他会逃跑（他以为是讨债的），敏捷对抗（敏捷60）。如果旁边有路人或许会有人报警，当警察找到PC时并没有说服汉斯则会被拘留。

可以上前去搭讪，他并不懂得心理学，很好忽悠。

汉斯·迪肯只是一个街头装扮艺人，以靠与游客合照为生。PC遇见他时，傍晚刚下班准备回家，因为晚上一般照相效果都不好。

如果态度友好，他会告诉PC魔笛人的传说，并且建议你们跟着故事走一趟——威悉河🡪大教堂🡪邦吉路。一边想着当年的黑暗童话，细细品味，或许会有一种时空交错的感觉。

# 取得魔笛第一种方法：回溯术

秘密猎人专有的魔法之一。回溯术支付1点魔力，以及首次进入场景需要消耗1d8点理智。消耗的理智可以分摊到所有时光旅行者上。这个掉的理智不会加入疯狂判定。

在用此方法取得魔笛的时候，调查员们过一个幸运。有人没过但无人大失败则会看到廷达洛斯出现——场景的某个偏僻角落冒出黑色烟雾。从烟雾中出现鲜红的眼珠、蝙蝠的耳朵和皮毛，然后青绿色的、像脓液一样的液体覆盖着的犬状身体从黑烟中浮现——失败的人看见了廷达洛斯猎犬，但是，猎犬的眼球像是受伤了般，浑浊的脓浆从眼球炸裂处流了出来，感觉是重伤在逃跑一般，并没有追猎PC——这只是虚惊一场。

大失败则会被没有受伤的廷达洛斯猎犬——时空食腐者盯上，在蜂巢能找到克制他的方法：毛巾可以祛除他的毒液，旧印符可以一次性抵挡他的意志伤害，或者，除雾术可以直接驱除猎犬所开辟的裂罅。

# 廷达洛斯猎犬——时空食腐者

因为它们的时空与“角度”的关系，所以它们只能在房间角落等有“角度”(小于120度)的场所实体化。以一般的房屋为例，墙壁的角度基本都是90度，当廷达洛斯猎犬出现的时候，首先会在房间的角落冒出烟雾，然后从烟雾中出现猎犬的头部，接下来现出整个身体。

　　只要人类和猎犬接触过一次，不管人类在哪里，猎犬都会对他穷追不舍。廷达洛斯猎犬追到猎物的时间，由它和猎物之间相隔的实际年份决定：每隔1亿年，它在路上就要花1天时间。当把它击退之后，廷达洛斯猎犬多半会就此放弃；但对调查员来说，击退它却是极难的事情。廷达洛斯猎犬也会攻击被猎物请来作帮手的朋友。

战斗：在攻击时，猎犬可以选择用前爪或舌头进攻；它不能同时使用两者攻击。不过，猎犬一般会选择前爪：掷1d6，若结果在1到4之间，它就使用前爪，若结果是5或6，它就使用舌头，造成意志伤害。

廷达洛斯猎犬全身都覆盖着青绿色的、像脓液一样的东西。当它用前爪击中受害者的时候，这种脓液一样的东西就会沾到受害者身上，然后就会像有生命一样立即活性化，对其造成相当于摄取2d6点毒性值的毒素伤害。而伤害的结果，又会生成新的脓液，继续在接下来的每轮中造成同样的伤害。若掷d100的结果小于[敏捷值]，则可把脓液刮掉或用毛巾擦掉。用水等液体也可以洗掉。但如果选择用火把脓液烧掉，受害者也会受到轻度烧伤，失去1d6点耐久。

　　若猎犬用舌头攻击成功，受害者的身体上就会出现一个既不流血也不痛的大洞。受害者受了这种奇妙的伤之后，在肉体上不会有任何伤害，但却会永久损失1d3点意志值。

**1 威悉河：看到当年吹笛者淹死一大片老鼠**

你们使用了回溯术，看到与你们在现代所看见的河流截然不同的情况：污秽的河水沸腾着，隐隐看到成千上万的老鼠在苔绿暗红混杂的激烈涓流中挣扎，然后淹死。看见这种场景sc 1/1d3。在河的对岸，吹笛者半透明的身影渐渐走远。

虽然整个场景五颜六色，但是你们在观察吹笛者的背影时，还是能感觉到那一瞬间世界褪去颜色，所有颜色都集中在透过半透明身影才能隐隐看到轮廓的纤细长笛中。你们盯着它看，发现它仿佛并没有随着花衣人的远去而变小。

第一次——

这时候PC骰一个灵感，或者说出推测，或者对笛子观察，过对应的魔法/神秘学，KP可以告诉他们，‘那个笛子就像有穿越时空的魔力一样，就算在回溯术里也栩栩如生。仿佛只要更多魔力的灌注，就能凝聚成可触碰的实体’。由于秘密猎人体质，这个事件不掉san。否则0/1d4。

第二次——

你们观察了一下笛子‘那个笛子仿佛只差一步，就能凝聚成可触碰的实体’

第三次——

虽然你们与花衣人距离有足足200米左右。但是如果你们伸手触碰笛子，笛子也会直接掉在地上，回溯直接中断。取得魔笛。

**2 圣·博尼费斯大教堂：看到当年村民贪婪反悔的情况**

在神圣庄严，代表着无尽光明的教堂门口处，阳光普照。一群衣着干净齐理、鬓发常日打理的人民正在市长的带领下，否认着承诺给花衣人成功驱鼠的报酬。你们看到吹笛者忽然朝你们所在处睹了一眼。过灵感，“吹笛者貌似知道我们在这里”，过意志，sc 1/1d2。侦查或者留意魔笛/花衣人的PC会发现，整个世界色彩斑斓，唯独魔笛一点颜色没有，并且它始终保留在同一个位置，如同镶嵌在珐琅画里的破石片一般。

第一次——

PC观察笛子，骰一个灵感，或者说出推测，或者对笛子观察，过对应的魔法/神秘学，KP可以告诉他们，‘那个笛子就像有穿越时空的魔力一样，就算在回溯术里也栩栩如生。仿佛只要一些魔力的灌注，就能凝聚成可触碰的实体’。由于秘密猎人体质，这个事件不掉san。否则0/1d4。

第二次——

你们观察了一下笛子‘那个笛子仿佛只差一步，就能凝聚成可触碰的实体’

第三次——

你们观察笛子的时候，或者直接在触碰笛子的时候，笛子掉在了地上，回溯中断。取得魔笛。

**3 邦吉路：当年魔笛手带着150名儿童走过**

在这一条狭窄幽深的中世纪小巷里，PC迎面看到了身后挤满了着魔的孩子的花衣吹笛者。整个回溯过程中，所有颜色貌似都灌注在了吹笛者手中的七彩笛子上。只见花衣人闭着眼睛，一边吹着欢快的音乐，一边昂首阔步带领着孩童们穿过小巷。进去时PC与吹笛者距离15米，1-2回合后相遇。听到音乐，集体过一个意志，否则会被催眠，加入到队伍里行走。清醒的PC可以看到他们毫无障碍地穿过儿童与魔笛手的虚影。

第一次——

然后一队人直接穿过PC，被笛子穿过的PC会感受到触碰感。

尝试触碰笛子，就像触碰到了实体一样，但下一秒手就从魔笛穿过。意志通过的会发现在虚幻的回溯术场景中，那个魔笛就像是穿越了时空一般，仿佛拥有实体。这时候他们骰一个灵感，或者说出推测，或者对笛子观察，过对应的魔法/神秘学，KP可以告诉他们，‘那个笛子就像有穿越时空的魔力一样，仿佛只要一些魔力的灌注，就能凝聚成可触碰的实体’。由于秘密猎人体质，这个事件不掉san。否则0/1d4。

第二次——

你们观察了一下笛子‘那个笛子仿佛只差一步，就能凝聚成可触碰的实体’

第三次——

一队人直接穿过PC，如果PC触碰到笛子，笛子直接掉在地上，回溯中断。取得魔笛。

# 取得魔笛第二种方法：睡梦

如果全体没有回溯术，则在毫无头绪在酒店睡觉的时候，所有 PC会按顺序梦见回溯术的三个情景。魔笛，如果接触就能拿到。接触者减少1d8+2魔法值，做梦减少1d8魔法值。

# 第一次进入秘境

PC们进入秘境会遇见食物、权势、信仰方面的诱惑，按通过情况遇见孩童会有不同的剧情。在脱离幻境后他们会看见自己躺在一艘木制渔船上，周围非常昏暗，并没有摆渡人，但是水在自行分开引导着船向一个方向前进。侦查成功会发现苔绿色的水下游弋着不可名状的生物，sc 1/1d4。

权势的会被拉过去进行登基仪式。金杯的可以获得国王的宴请。只有选择苦难的会第一时间见到真正的秘境，受到所有孩童的尊重，并且有问必答。以赛亚先知承诺的‘儿童之国’，每728年以花衣吹笛手将被选昭的儿童，也就是早老症的40个儿童，送入此国。十字架的可以随时回到现实。其他两位必须完成仪式才可以见到真正的秘境，但那时选择苦难的人的探索已经结束。如果无人选择苦难，则增加他们在现实世界昏迷的天数，并且有更多变数。

# 诱惑（单人剧情）

你们睁开眼睛，发现随身物品都消失了。你变成了一个手无搏鸡之力的孩童。你在一个十米长宽的小型圆形洞穴里，面前是一条水潭，直对面100米的地方有一个暖橘灯照着的木门，但仿佛有东西在阻止着你下水一般。你发现在面前摆放着3件东西与这里简陋的环境格格不入。一个盛满葡萄酒的金杯、一个镶嵌着大型红宝石的金色权杖，还有一个简陋的木制十字架，上面粗糙地雕刻着受难的…你的模样。一条蟒蛇盘旋在三个物品后面，对你们吐着鲜红的信子。它不断询问你：‘无尽的物质享受、无上的权力，与无穷的苦难，你选择带上哪一个渡河？’如果PC选择前两个，它会告诉你前面的水潭可以离去。如果PC手持前两个任一下河，会被河水引领至门前。

如果PC选择第三个，它会生气并且加强诱惑你。选择第三个的PC会发现水潭的空间封锁不见了，并且在入水的瞬间脱离幻境。

如果PC选择强行下水会发现空间似乎被封锁。如果PC选择攻击蛇怪，蛇怪并不会反抗，而是表示对挠痒的不屑并加强诱惑——它身上的伤口很快就消失不见。

如果PC同时选择多个，蛇会生气警告一次‘贪婪者，只会得到灾祸。’第二次则会离去——这样PC就会被困在这个空间里，直到伙伴救出他/空间崩塌。

如果PC不敢下水，则侦查发现河水很安全。

# 选择权杖：登基仪式（单人剧情）

推开简陋的木门，你发现自己来到了一个雄伟的宫殿内部，身后的木门在你进入的瞬间便被一个纯金打造的双门取代。周围是极尽奢华的浮夸装饰，一件件栩栩如生的黄金、水晶、翡翠、玛瑙与珊瑚树雕像，展示的都是你的各种神态，但上百件大型雕塑放在这么一个空间里却丝毫不显拥挤；四角镶以宝石的陶制地板上以白银倒模出了一个个复杂精美的图案。在你的脚下是荡漾着金色流苏的大红色舒适地毯，你的周围满是用仰慕的眼神看着你的贵族们，他们的穿戴虽然极尽奢华富贵，但你却有一种感觉，他们身上的首饰，远比不上你现在身上的衣物的造价的零头。

稍稍抬首，在不远处你可以看见有一个代表着最高权利的奢华王座——宽3米、高7米，镂刻、浮雕、镶嵌、倒模、镀色——所有你见过的装饰技艺都被运用在了这张穷尽奢侈的宝座上，在看到它的一瞬间，你便意识到，你，就是这张王座的主人。这里的一切，均伺奉于你，均低微于你，均只属于你。

过一个极难意志。

你发现自己不受控制，只能握着从蛇怪处获得的权杖，一步一步地走向基座。

在登上宝座的一刹那，你发现自己躺在一艘木制渔船上，权杖已经不知所踪。

（去到真实的秘境，然而当时选择了苦难的已经探索完毕）

# 选择金杯：国王的宴请（单人剧情）

推开简陋的木门，你发现自己来到了一个雄伟的宫殿内部，身后的木门在你进入的瞬间便被一个纯金打造的双门取代。周围尽是令你垂涎欲滴的极品美味——成百上千的精美银制盛器装着各种各样的世界级料理，从小吃、点心、甜点到开胃菜、伴菜、主食，再到五花八门的各式饮品、汤汁、粥羹，琳琅满目，应有尽有。它们被摆放成各种别出心裁的模样，除了一个个美丽又令人食欲大开的造型外，你甚至能看见一只巨大的、单纯由蜂蜜制成的黄金凤凰就在璀璨的水晶灯照耀下散发着致命诱人的吸引力。这些精致的食物分门别类地放到了数百张雕刻了不同情景的瓷制餐桌上，你发现你可以随心所欲地瞬移到任意一张餐桌旁，而你的身下永远有一张舒适的餐椅，你的双手永远持有合适的华美餐具。

过一个极难意志。

你发现自己不受控制，开始大快朵颐。

在你风卷残云地将所有食物盘子舔的一干二净的时候，你发现自己躺在一艘木制渔船上，装着葡萄酒的金杯已经不知所踪。

（去到真实的秘境，然而当时选择了苦难的已经探索完毕）

# 真实的秘境：新伊甸园

在航行了不长不短的时间内（十分钟左右），PC发现周围不知不觉变成了一个广阔的山洞。微弱的光源照亮的周围的失踪儿童，数量在200个左右。你发现他们在周围望了你一眼，眼神睿智得可怕，但很快视线便离开了你。这便是真实的秘境。

PC尝试上去搭讪的时候，他们会互相冷静地抬起头望了一眼，然后其中一位走出来与你们谈话。如果PC侦查可以看见熟悉的孩童，比如山姆，但是他们并不会理会PC。

伊甸园在一开始只是一个山洞似的模样，但是在这里你体验不到所有负面情绪——疯狂的PC也会回复正常，并感到异常的冷静，还有一丝丝隐藏不住的愉悦（PC们请开始你的表演）。

但是在你们与孩童谈话或者思考的时候，世界会按孩童的思想被像是油画般创作出来。

只有苦难人和困难社交技能可以见到以赛亚。

只有苦难人能问出事情的真相。

KP自由发挥。

儿童们知道的事情：

1. 这里是新伊甸园，以赛亚承诺的没有原罪的世界。
2. 以赛亚在伊甸园内。
3. 在地球的记忆是前世的记忆，已经非常模糊。这里的他们与你们毫无瓜葛。
4. 他们在这里可以依想象力得到想要的一切。
5. 他们没有原罪的诱惑，所以不会需要任何东西。

儿童们不知道的事情：

1. 魔笛手以及他们是如何进来的。

# 寻找以赛亚

当PC们提出寻找以赛亚时，会被带领至一个悬空着蜿蜒下的狭窄桥栈处，然后回过神来时领路的孩童已经消失不见。桥旁边借着昏暗游弋的烛光可以看到是一个巨大的、深不见底的溶洞，往桥下看去是深不见底的黑暗，大成功可以看到一些铁锁链，扔东西下去则在大约20秒后听到微弱的回音（看质地）。而平时的声音则只有PC们行走的声音以及空荡的回声。被示意顺着纤弱的石板便能见到以赛亚后，PC如果不隔开一定距离行走则会使桥崩塌，sc 1/1d3，如果有人体形大于80或者敏捷小于30，他会自个一个掉下去进行同样的sc。掉下去的PC会率先到达以赛亚的地方，但是昏迷直到同伴到达并尝试叫醒为止。

# 见到以赛亚

PC们首先会闻到血腥味，然后血腥味越来越浓。这时KP会询问玩家是否继续前进。如果有人心神摇摆则伪暗骰。然后会听见一个虚弱的声音叫唤他们“猎人们，你们不是要见我吗？”。以赛亚双手与脚腕上被锁着沉重的铁链，背上顶着巨大的岩块，新鲜的血液与凝固的旧血块在他背上和地上混为一物，一片狼藉。他的行动非常困难。这是以赛亚建立儿童王国的带价。以赛亚只知道自己以这个代价创造了一个孩童王国，却不知道这样会使孩子们变为被智慧诅咒的怪物。他当初的想法是天真无邪的孩童们所建立的世界，加上他背负了所有原罪，应当可以重现人类背负原罪之前的伊甸之园。如果提到这一点，以赛亚不会阻止PC们寻找魔笛，反而会帮助他们。直接告诉他们魔笛在哈默尔恩。他还会透露当初他违背了上帝的旨意，未经同意在人间留下了儿童王国的踪迹。 如果PC问道，他会告诉PC们空间崩溃后他会投入无尽地狱，因为他身上背负的所有原罪。

当PC选择说谎告诉以赛亚孩童们过的很好，以赛亚会对说话者过心理学（心理学：50），高于20自动成功，他会发现你们在说谎，然后就很焦急地追问你们，然后自言自语不应该追问。最后会暴露‘不可说的名字’告诉他这个世界会按照以赛亚自己的设想来运行。‘不可说的名字’如果追问，全体1/1D8。但是会获得一个B级任务的线索‘不可说的名字’，PC们在蜂巢可以用这个‘名字’的发音换取一个D级奖励。

# 用魔笛摧毁秘境

PC们只需要召集所有孩童，对着儿童们随便乱吹奏魔笛，秘境就会分崩离析。对秘境来说，魔笛的声音是不可承受之物。这种简单的破解法是典型的F级秘境。

# 结局1：摧毁秘境

**结束语：**

你们摧毁了秘境，你们发现所有失踪回归的儿童都平安无事，没有正常人记得他们失踪过的事实，并且他们都成为了健康成长的孩子，没有病痛缠身，没有不治之症。你们一起从蜂巢处兑换了奖励。这些奖励是你们历经千辛万苦换来，可以增强你们的能力，你们非常高兴。然而，蜂巢按照剩下未失踪的儿童数给予你们对应的奖励，本应该是对你们的机智头脑的馈赠，但是你们看到早老症患者平均存活年龄不过13岁的事实，却隐隐自责自己为什么当初不多花一点时间，使更少孩子们受到苦难？想到苦难，你们又想起在深渊中独自承受着苦难的先知以赛亚。那是一个多么愚蠢却高尚的人——愚蠢到为素未谋面的人独自承受了千年折磨，；高尚到能牺牲自己的权力、享受、甚至背弃信仰，也要创造一个没有原罪存在的新·伊甸园。或许自己不摧毁秘境，他受到的折磨会更轻些。

**意志检定**（如果得知以赛亚要下无尽地狱）——你们在夜晚辗转反侧，过一个困难意志，没有困难成功者会在夜晚做梦梦见无尽地狱里的以赛亚，减少1d6的san，并且需要心理咨询师1D6个月的治疗才能不再做此梦。

**猎人奖励**——基础奖励为一个D级秘密+20exp。额外奖励为按40个总数，剩余孩童数等于所获得的exp（经验）数。这些exp可以在蜂巢处兑换成秘密猎人专有的技艺的成长值。

**COC奖励**——每个大成功过的技能+1d3，大失败的技能-1d3。回复1d10的san值。

# 结局2：保留秘境

**结束语：**

你们没有摧毁秘境，儿童依然一直失踪。卡琳娜和你们一直联系生日的孩子，当失踪总数达到40个时，失踪突然就结束了。卡琳娜虽然与你们一样伤心，但警方也一样束手无策。你们一起悼念了失踪的儿童，并且对这件事情仅仅于怀。

你们想起了当初在面对蛇的诱惑时，为什么没有机灵地回答问题。（各种失败结团的原因）

你们失去了对蜂巢的记忆。

**COC奖励**——回复1d8的san值。

# 获得的物品

带着物品前往蜂巢检验便能‘鉴定’物品的属性：

**魔笛：**需要提前消耗1小时，灌注1/1法力。消耗1回合，对周围50米目标进行持续1D4回合的催眠。需要意志对抗胜利。目标需要有听觉。限夜晚使用。被影响的目标受到任何外界刺激均立即清醒。

**十字架与你：**增加2点体质

**权杖：**增加2点信誉。价值1000美金（现代）。

**金杯：**获得‘品味佳肴’技能，基础4点。成功时允许切换成中华小当家画风。价值200美金。

# 附录一：以赛亚书·旧约片段

3:1主 万 军 之 耶 和 华 ， 从 耶 路 撒 冷 和 犹 大 ， 除 掉 众 人 所 倚 靠 的 ， 所 仗 赖 的 ， 就 是 所 倚 靠 的 粮 ， 所 仗 赖 的 水 。

3:2 除 掉 勇 士 ， 和 战 士 ， 审 判 官 ， 和 先 知 ， 占 卜 的 ， 和 长 老 。

3:3 五 十 夫 长 ， 和 尊 贵 人 。 谋 士 ， 和 有 巧 艺 的 ， 以 及 妙 行 法 术 的 。

3:4 主 说 ， 我 必 使 孩 童 作 他 们 的 首 领 ， 使 婴 孩 辖 管 他 们 。

PS：在希伯来语原文里可以得知，这里的孩童与婴孩是英语版的翻译模糊，原文的字眼可以当作‘无身份的人’或者‘流浪汉之类一无所有的人’，与‘孩童’为同义词。

# 附录二：728年的含义

26 June 1284，728年前，104个7年，比70个7年多了34个7。70个7是圣经所说宽恕的次数，33在圣经是‘上帝兑换承诺’的意思，而34则是‘不可说的名字’的‘兑换承诺’——而比上帝多1的，也就是可以猜到是‘撒旦’之类的邪恶外神。 <http://www.biblestudy.org/bibleref/meaning-of-numbers-in-bible/33-and-34.html>

# 附录三：实用网站

<http://www.progeriaresearch.org> 是该早老症研究所的网站

<http://www.hameln.de/stadtportal/stadtentwicklung/stadtgeschichte/chronologie.htm> 哈默尔恩历史

<http://www.725-jahre-rattenfaenger.de/index.php/eng/Hamelin-walkabout> 哈默尔恩互动地图

<https://www.pinterest.com/> 搜索Hamelin Germany

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%B8%83%E5%8D%81%E5%80%8B%E4%B8%83> 70个7

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%8A%B1%E8%A1%A3%E9%AD%94%E7%AC%9B%E6%89%8B> 花衣魔笛手