**适合人数：3人**

**调查员解开密室之谜，其实却不知不觉陷入了密室主人的圈套。**

**顺便宣传一下QQ跑团群：530865042**

剧本大致分为三个部分。第一部分是玩家之间猜疑以及共同解谜。第二部分，是引导调查员产生内斗。造成他们团队的分裂。第三部分，根据他们之前的表现，会产生多种不同的结局，其中最主要的就是破解这个剧本的核心世界观并逃出生天。  
  
**核心世界观（弱COC）：**一个邪教领袖在自己的坟墓中等待苏醒，他在死前把自己变成了半生不死僵尸，等待时机一到就可以重回世界,在此前他需要别人的鲜血来维持生命。他将会使用自己的智慧和微弱的力量想办法将祭品杀死在自己的墓地中。

简要背景介绍：  
第一批来到这里的人，也就是墓穴的主人。他和他的信徒，来到这里，挖掘了并建造了这个墓穴。当时是19xx几年左右他们在这里建造了最后墓穴主人埋葬的地方，然后信徒们完成了一个献祭仪式让他的尸体得以长期保存。boss有必要时可以在这个空间内进行一些简单的影响，以及物体操控。大概过了几十年之后，他就需要补充一批祭品来让自己的身体得以延续下去，于是他在死前的时候就做了两个召唤阵。boss通过自己的诱导以及以前的布置让它们在这一次相残杀完成相应的仪式，以确保自己的力量可以维持下去。整个墓穴大厅从某种意义上可以算是boss身体的一部分，他需要吸收调查员的鲜血，并且让这一部分发生在自己的胃里，也就是他的棺材所在的大厅。

之后来了第一批被害者，最后只有一个人算是活下来了，调查员们有机会见到她。故事大致的发生是，克劳德·林发现了魔法书，启动了召唤仪式，4个陌生人来到了密室冒险。后来布莱特·曼菲尔德在先知的蛊惑下喝下先知之血后杀死了乞丐内尔森，准备杀芬奇·克罗克的时候被反杀。克劳德·林趁机去找了先知，结果被变成了干尸随从。芬奇·克罗克无能为力，用法术抽干了自己的血液，结果并没有死去，以半人半干尸的身份存活下来。  
  
过了许多天之后，NPC本杰明启动了召唤阵，召唤了3位调查员，冒险在此展开。只要吸收再3个人的血液墓穴主人就可以完全恢复力量。最后死了多少人来决定boss的力量程度。NPC本杰明获得了boss故意放出的遗产，受到其中内容的吸引，他扮演了预谋杀人获得遗产的角色，在启动传送阵的时候，Boss和他达成了协议，出了铜门之后杀死其他人就可以得到不死的方法。但第一部分完成的时候会被剧情杀。所以当他死后就只剩下三个调查员了，如果最后只剩下两个调查员，那么会得到一半的力量，如果最后只剩一个玩家那个boss会完全的复活，他就会变成完全版。此时剩下的玩家，可以选择跟boss死刚到底或者是成为他的信徒，或者被变成干尸化生物，boss以保存力量为首要目的，不过也不介意费些力气杀掉所有人，基本上没有其他的可能，boss也可能因为妥协而放玩家回去，毕竟他的目的是积蓄力量苟活。如果是两个玩家的话还有机会，一个玩家的话，获胜机会十分渺茫，如果存活三个玩家的话就可以靠解谜boss达到完美结局，这种情况boss会选择装死，比如在趁人不注意的时候和石棺旁边的干尸换个位置。  
  
Boss作为一个邪教领袖，在掌握人心的方面登峰造极，对其使用话术类技能皆为极难。教主故意流传了几本邪咒笔记作为召唤祭品的钥匙，他设计了一些简单的密室解谜，其中还掺杂了很多不合逻辑的地方，目的就是让被召唤者胡思乱想，产生怀疑和猜忌的心理，再加上自己的诱导和操控，让调查员们产生，应该喝下先知之血的想法，这个东西也是额外的一层保险。Boss制造了不同的笔记并分散到各地，让人“无意之中”得到，其中明确记载了2017xx是召唤祭品进入墓穴的日期。在召唤法阵被启动之后，boss会利用自己所剩不多的精神力进入调查员的意识之中来误导他们。这个笔记记载了这样的内容，在群星之位正确之时之时，来到某几个地方，用自己的鲜血完成仪式，就可以打开通往先知宝藏的道路。其中有不少价值不菲的物品以及无所不能的魔法，这是先知为后人准备的礼物，书中也包括了长生不死的魔法，NPC本杰明希望通过邪教仪式来延长自己的寿命。

**NPC**：本杰明·费尔兰德，因为癌症（肝癌扩散）的原因略瘦弱，因为病情和药物治疗，皮肤也呈一种不健康的黄绿色，自称是探险家，身上却没有什么肌肉。身上带有猩红咒典，野战刀手枪手电指南针，穿着野营时便于行动的装束。背包里装有绳索一壶水和一包压缩饼干，急救包（KP可以自行添加更多）。  
猩红咒典：完整阅读需要4个小时。之后可以学咒语（鲜血蒸发-伪）（激活法阵）（心灵震慑）。

这是一本红色包装的书，看起来像是一本笔记本，书页已经开始发黄，不少页都残缺了，看起来被人翻过很多次。

**（鲜血蒸发-伪）**沟通次元中高层次的存在，直接蒸发目标体内的血液，不会丢下任何伤口。这个法术有个副作用没有写上去，被完全蒸发血液的目标并不会死，会以一种干尸的形态生存下去，会变的渴望鲜血，用少量鲜血就可以维持长时间的生命。事实上他们从某种意义上变成星之精的仆人。使用魔法消耗1d4 san 1d4 mana，目标在段时间内失去（1d8+3）\*100 cc的血液。被鲜血蒸发的生物将会变成干尸状态，将不会有人类的基本生理需求，可以以这种半死状态维持生命，在很长的时间内只需要一点血液来保持活动，不活动的话可以一直在棺材里面躺着休眠。这个技能只有boss会施展。但是这本书中记载的是鲜血蒸发-伪，确实是魔法，但只能让人贫血，主要为了是让这本书可以取信于人，而不是像个疯子写的胡言乱语。

**干尸状态：**免疫流血穿刺攻击，免疫大部分疾病，不会免疫腐蚀燃烧，APP-2D2\*5，STR+10，CON+10，痛感很低，不需要固定进食，隔几年吸一次血就能存活，不需要呼吸。

**（激活法阵）**这部分记载了，法阵的位置，激活法阵的时间和方法。并且简要描述了法阵的作用。学会茨魔法可以了解到，传送他们的法阵是个4人法阵，激活着怎么看都是本杰明。以一个人的全部鲜血和1d20的SAN为代价可以逆向激活法阵，不会把他们传送到原来的位置，但是可以传送出墓穴，因为传送阵是以石棺为坐标的，所以最多只能传送到外面。消耗1d4san 1d4+2mana。

**（心灵震慑）**用意志力冲击目标，对人类生物和动物造成眩晕效果，消耗1d4san 1d4mana，对目标造成1d6回合的眩晕或者精神失控状态，对自己造成1d3-1回合眩晕。（这个法术看情况给）

一本内容晦涩难懂的魔法书，其中最重要的内容是，在群星之位正确之时来到先知留下的“遗迹”，用自己的鲜血启动传送法阵，可以到达先知的宝库获得所谓的和永恒生命相关的知识，支配他人的力量和智慧。反复提到“先知的智慧将指引你的道路”（暗示遵从先知的指示）。“喝下香甜的先知之血”（喝下后会发狂攻击周围人）。找到一块有特殊标记的地板（尖刺陷阱）。

在part1中，boss扮演的是被世人杀死在此的先知，而他拥有着财富/力量/不朽的生命/知识，将会把这些作为礼物给来访者。作为邪教领袖他擅长蛊惑人心，他会告诉玩家们这样的故事：愚者因为惧怕我的力量，将我杀死囚禁在此，但他们却无法真正的把我从世界上消灭，你们之中有一个人知晓这个秘密，他就藏在你们之中，那个人会杀死你，所以不要相信任何人，只有复活我，我才能帮助你。只要你们把他找出来并杀死，你就可以挽救自己的生命并且获得我的宝藏。所以不要相信任何人。

boss知道NPC本杰明是被蛊惑者，他是最容易欺骗的一个，因为他已经按照猩红咒典去做了，很容易就可以去的他的信任，boss会把本引入尖刺陷阱，这样可以保证陷阱100%出发成功，获得一个人的血液。其次boss会选其中一个调查员陷害他，而且他的梦境也和别人的不一样，boss对他使用的是劝诱和威胁，会直接要求合作杀死其他人，回报是力量权力什么都行，反正是空头支票，他会使用沉思者这个名字。事实上boss只是要在人群中竖立一个敌人，不管同意拒绝都不会影响到他的计划。  
boss的力量十分虚弱，除了意念传话以外，还可以控制小物体的移动，除非作用在特殊的地方否则不会对玩家产生威胁。比如罐子滑动砸下来，梯子横木断裂，点燃火把，地板塌陷崴到脚这种。boss还可以控制这里的鼠群，以及一只鼠王。  
Boss会在玩家们解开谜底之前，尽可能多的留下线索来误导玩家，比如玩家a一直不受到任何攻击，会各种触发陷阱自己没事但是殃及周围人，意念告诉其他人玩家a有嫌疑，并且给不同的玩家不同的信息一次来让他们产生猜忌。

**part0 梦醒**  
你突然醒了过来，但是只有意识是清醒的，你无法移动你的身体，连睁开眼皮都做不到，就好像遇上了传说中的鬼压床。“大概是昨晚没睡好，不知道几点了”你这样想着。当你还在尝试起床的时候，一个深沉的声音在你脑海中响起，“快点醒过来，你身处危险之中，至于危险是什么你马上就知道了。记住，真正的邪恶就藏在你们之中。只有找出他杀死他你才能活下去。”  
之后玩家可以通过意识交流可以进行简单的对话。kp劲量控制在5句以内  
“我的力量快耗尽了，来不及说那么多，放心，我会帮你的....记住我的名字，伟大的先知洛基，也许你会用上的”之后就再也没有回应了。你还在奇怪的时候，你突然意识到自己刚才在睡觉，然后你就醒了过来

被陷害者的梦境，“我们来做一笔交易吧”，突然一个意识闯入你的脑海。“长话短说，你如果想逃去的话，就在石棺里大厅中杀掉其余三个人，我会帮助你。”，“你可以叫我不朽者，听着...你可能还没意识到自己的处境...你醒来的时候就知道了...我会再联系你的”，“你还有时间考虑...”，接着你感觉全身一松，你睁开了眼睛，一片漆黑，你正以奇怪的姿势躺在地上，周围传来了呼吸声。你还在奇怪的时候，你突然意识到自己刚才在睡觉，然后你就醒了过来

【提示】其实这里只需要问自己几个问题，先知为什么不说坏人是谁，先知是不是对所有人都这么说了，这么说的目的是什么，如果是假的那么为什么

**part1 诱导**

**R1**  
第一部分是心理暗示给调查员施压，增加内斗的可能，先知之血是最后一道保险，boss会让大家想办法都活着进入第二部分，玩家只要做一些简单的解谜就行，因为这些都只是boss故意设置的。

四个人出现在一个一个法阵的周围，首先是一片漆黑，然后墙上的几个火把突然着了起来（给调查员的暗示，火把自燃）。地上是厚厚的一层灰，法阵由扭曲的弧形线条和意义不明的符号构成，看起来是什么人用木棒蘸着颜料在地上画成的，不知道是多久以前画的，颜料已经发黑了但依稀能辨认出来是红色的，整个法阵现在已经干裂了。围绕在法阵周围摆放着一些破碎的手工艺品，这些手工艺品多是些奇怪造型的生物和人的土陶制品，雕塑的细节并不清楚，从断面可以看出是才破碎的。这里看起来是一间石室，墙壁是厚重的大石块砌成的，给人一种年代久远的感觉。当你们下意识的看向火把的时候，你们发现墙上写着一行字“dont trust anyone”（模组中出现的文字都为英语），从字体可以看出来是手写的，和法阵的颜料用的一样。墙的前面是一座石雕，雕像的底座是圆柱形的，上面似乎刻了一些字。一个披着袍子的中年人左手拿着一本书在胸前，右手指向前方，因为位置的关系他正指着你们，雕像的带着慈善的笑容。走进可以看到他手中的书上画着一个类似甲虫的符号。

石雕底座上的文字：

（前三句是解谜找出钥匙，最后一句暗示让调查员想当然的喝下先知之血）

正面

先知的眼看到叵测的命运

先知的手指引未来的方向

先知的话语即是真理

先知的智慧教诲愚者

背面

挖去他的眼

断掉他的指

焚尽他的言

喝下他的血

**R2**

进入房间之后，正对面的墙上是一副碎片壁画，类似教堂彩色玻璃的风格，一个穿着红袍的人双臂向两边张开呈托起东西的样子。

墙上的字：

（反复暗示服从和代价）

万物皆有因果

结局终将降临

唯吾之信徒得以永存

房间的正中央是一个石台，上面躺着一具骷髅，骷髅的四肢套着镣铐，由铁索连接着固定在地上，很显然对于一具骷髅来说，镣铐没有什么意义。房间的左侧是一个布满灰尘的金属箱子，长方形的，上面有一个锁眼。旁边是一个书架。房间的右侧是一张桌子，桌子上摆放了一本书，还有一些笔和墨水瓶子。房间的角落还有一堆罐子，里面装的是一些刑具。

箱子可以由boss自由开启，里面放着一把黑曜石匕首（1d4+2），这个箱子没有钥匙，他会尝试把武器给需要陷害的那个人。Boss告诉本杰明，能打开箱子的就是恶魔，你要想办法杀死他。Boss会告诉被陷害者只有他能打开箱子。因为这个箱子没有钥匙，而boss可以操控锁的开关。（加深被陷害者的怀疑）

书架上摆放着一些上个世纪的书籍，这些书很杂看不出来有什么特别的，有《伊索寓言》《数学原理》《逻辑与知识》《欧洲科学的危机与超越论的现象学》《人类精神现象分析》这种看上去哲学，心理学和自然科学的入门书籍，看起来像是有人去书店逛了一次买回来的东西。这些书看起来是上个世纪的出版物，发行印刷装订，但是感觉上并没有什么什么翻动过的痕迹。

桌子上的书：一本尘封已久的书，上面画着甲虫的符号，封面上没有其他字。这本书的封面背面和书脊都是硬纸壳，入手有点沉甸甸的，烧掉这本书，或者拆掉书脊，可以得到开门用的钥匙。阅读

此书内容：

（暗示先知无所不能，后面的预言则是随手写上去最有可能的几种死法，以及最可怕的“希望”）

这本书的内容看起来就在歌颂伟大的“先知”，先知展现神迹，背叛先知的人遭到报应，遵从先知的智慧，只要虔诚就可以获得幸福，最后先知被愚蠢之人和贪婪之人杀死，最后又复活的故事。但是哪怕被背叛，先知也不会抛弃他们，因为指引愚者是先知的使命。这本书看起来也是印刷品，做个比喻的话这东西有点类似改编版的圣经。扉页上有一段手写的文字：我可以预言生死，我可以知晓未来，却无法改变自己的结局。终有一天被命运选中之人会来到此处，继承我的遗产。一个居心叵测，一个受我庇佑，一个坠入陷阱，一个陷入疯狂，一个逃出生天最后的一笔看起来并没有写完...

**R3**

一面墙上写着字：世间之人皆为愚者

另一面墙上写着字：谎言由真相掩盖，真相藏身在谎言之中

（诱导调查员胡思乱想，也算是给调查员的提示）

房间的墙壁是类似壁橱的结构，凹进去的空间摆放了各种物品，一眼看过去有人体的骨骼，还有些不明的物体，正前方的墙壁摆满了一排排的瓶子，里面泡着不明的东西，上面覆盖了一层灰尘。

里面有一罐装满了眼球的瓶子（第一个拿起的瓶子肯定会是这个，里面混着一个特殊的眼球，也是门的钥匙）。眼球罐子里面有一颗是假的，后面刻着数字7，这是开门的钥匙之一。整个房间散发着一种怪异的味道，以前在哪里闻过。是甲醛的刺鼻气味。各种被保存的人体器官，包括心肝脾肺肾耳朵大脑什么的。（看情况扣SAN）

房间的角落里面有一堆大大小小的棺材，里面是一些干尸，在这里会触发战斗。有猫尸，狼尸，和鼠群（都是可选）。在左手边的那里，有一个棺材，当你打开这个小棺材之后，一股腐败发霉的气味从里面飘了出来，里面装着一只犬形生物的干尸。（boss会告诉被陷害者去打开，跳出来的猎犬干尸会攻击其他人）

**T1**

通道只适合让一个人拿着火把前进，所以必须排成一列前进。（这里进一步让大家加深不安全感）

**R4**

通过一条狭窄的隧道之后，这里是另外一个房间。左侧一副站立的盔甲，双手拄着一柄细剑。右侧的墙上是一幅油画，画中是三个背对着你们的人影，他们手中拿着火把，他的前方是一个燃烧的人形的东西，因为画风太抽象你们无法分辨具体是什么。如果没人发现画中的秘密，boss会告诉本杰明，本杰明走向油画仔细的看了看取下了画，油画的后面是一个格子，里面有一个密封的瓦罐，和一个倒扣玻璃杯，这上面和其他的东西一样，也是覆盖了一层灰尘。“这是什么东西...”你们的前方是一扇金属门，你推了推门，门纹丝不动，看起来是锁上了，门上雕刻着奇怪的花纹，你们注意到这个门上没有看起来像锁眼的东西。但是门上的花纹有3个明显的凹槽，一个乒乓球大小的凹槽（眼球罐子），一截手指形状的凹槽（KP可以看情况放在任何地方），以及一个徽章大小的奇怪花纹（先知的书脊里面），硬说的话像只甲虫。

你们把一个眼球（来自眼球罐子），一截雕像手指（随便由KP放在哪里），一个甲虫饰品（烧掉桌子上的书可以得到）放入门上的凹槽之后，门里面传来了“咔哒咔嗒”的声音，门已经解锁了大概。（实在不行的话先知也可以打开铜门）

**瓶中液体，先知之血，疯狂药剂**：散发着香甜气味的红色油状液体，里面混合了对精神产生影响的药品，会让人产生幻觉，喝下一杯的量后，会在1d20+4分钟内进入临时疯狂状态，san-1d3，疯狂状态固定是暴力倾向。

可以对本骰一个灵感鉴定：（KP不一定要给出全部信息）

本一虽然直跟着你们行动，但是对调查不是很积极，他基本没有主动去调查任何的东西。但是他找到画后面的东西似乎很理所当然的样子。（他很‘清楚’自己在找什么）

他的注意力似乎一直放在地板上，进入房间之后就转一圈就完事了。（和书中的奇怪花纹的地板有关，只是为了让他踩上陷阱）

你觉得很奇怪，四个人中只有本有背包，其他人除了一把匕首之外就没了。（只有激活传送阵的人能带那么多东西）

**part2 血祭**

**R5**

门打开之后是一个大厅，本杰明突然兴奋叫到“果然在这里，我找到了！”，然后用力的朝外面奔跑过去，并且掏出来一把左轮手枪，指着你们“你们站在那里别过来，敢过来我就开枪”。他晃了晃枪，看你们没有移动，他朝一块空地跑去，地上有一块砖画着奇怪的花纹。你们根本来不及阻止他，等你们反应过来的时候他已经跑出去一段路了，紧接着他兴奋的表情转成了一声惊呼“啊!”，你们看到他突然脚下一空，准确说他那一片的地板突然崩塌，他整个人都掉到了一个坑里，但是除了石块你们并没有听到其他物体摔落的声音，你们也没听到本杰明的声音。

走进了一看，你们才发现本杰明已经快死了，这是一个坠落陷阱，大概3米高，底部竖着几根尖刺，有两根尖刺正好穿过本杰明的肺部和大腿，这大概就是为什么他没有发出声音，鲜血堵住了他的气管，很显然这并不是即死伤害，他的四肢摆动着挣扎着，然而于事无补，只会拉深自己的伤口而已，很显然他是不可能挣脱的。他的表情痛苦，血从五官里渗出，十分可怖。鲜血从伤口中不停涌出，你们眼睁睁的看着他挣扎的力道越来越小，肢体渐渐的失去了生命力，偶尔抽搐一下告诉你们应该还没死透。在他掉落的时候火把也掉到了陷阱底部，因此你们可以看到下面，手枪掉到地上，背包挂在一根尖刺上，破洞里面漏出一截绳索（调查员可以小心翼翼的跳下去，获得本的遗物，手枪，猩红咒典，小刀，火把，背包，绳索，或者其他的必要道具KP酌情添加。但是同时必须有调查员在上面接应，由于至少要一个人拉绳子，这里很容易让调查员陷入决策困境，但是回报也同样丰厚，先知可能会使用力量切断绳子一次）。你们发现陷阱尖刺有血槽和倒刺，他显然伤到了动脉，鲜血不停喷涌而出，就好像有人挤压一个切开的柠檬，而这些尖刺就好像饥渴了许久的样子，大口大口的贪婪的吸收着顺流而下的鲜血，除了喷洒而出的那些，血液没有流到底部就消失了。本杰明没有撑多久就死了，对他来说死了大概反而是一种解脱，此时他的四肢无力的垂下，渐渐的身体瘪了下去，像一个被吸食完的软饮料袋。

还在你们发愣的时候，一个声音响起来，吓了你们一跳，一个声音中带有愉悦的声音在石室中回响，“死掉的并不是有罪人，他仍在你们之中。是时候了，你们动手吧，杀死他，献上罪人之血，一切就结束了。”声音有些不满，“难道需要我交你们怎么做吗？”（提示，声音不再继续出现在脑海，而是所有人都可以听到，boss尝试让所有人自相残杀，如果之前喝过先知之血，现在差不多也到了发作的时候。）

如果这时候有人喝过先知之血，那么也到了发作的时候，KP可以操控发狂的调查员（也可以由PL自行扮演）。这时候内斗就发生了，此时KP一定要扮演好先知的邪恶角色，他此时会继续挑拨离间。

你们这才来得及注意这里的环境，这是一个大厅，大厅的中央摆着一副石棺，石棺的两侧有两个尖刺陷阱，都已经被触发了，一侧的陷阱里挂着本杰明，另一侧的陷阱是空的。大厅连接着两条通道，看起来是一个对称的建筑结构。石棺是盖好的，旁边有一具干尸，干尸呈现跪在地上的姿势，上半身趴在棺材上，除了衣着破烂肮脏，看起来就像是垃圾桶里捡来的一样，他和这里的环境很不搭配，简单的说，他身上不像这里的其他东西一样覆盖了一层灰尘。他和本杰明死的很相似，就好像身体被掏空了一样，尸体侧着头，空洞的眼神正对着你们。如果把尸体翻过来，可以在胸口上找到一把黑曜石匕首，和玩家入手的那把一样。进行尸体检查的话，可以得出结论，胸口的是致命伤，但是死前挣扎了很久，可以看到死者的双手在石棺上抓出的痕迹，他背后有伤痕，是钝器击打导致的。

这具尸体是流浪汉内尔森。（现场是没有一点血迹的，在石棺大厅内流血都被boss吸收，提示死在房间外的不会变干尸。）

本杰明的7.65mm自动手枪，伤害1d8，射程15yards，每轮射击数1（3），容量8，故障值99.

石棺：boss的藏身之处，如果只是打开棺盖的话会发现里面是空的，事实上需要推开石棺，进入下面的通道，当然boss自己能出来。

**R6**

这是个空的房间，这里也有一扇铜门，门上有很多划痕和打砸的痕迹，看来有人尝试过暴力破门但是没成功。右侧站了一具穿着盔甲的干尸，他的手上握着一把匕首。（这具干尸由先知自由控制，因此可以出现在任何地方，阴影之中埋伏调查员，装死，和先知替换身份，藏在石棺中，藏在石棺底之后再出来都是可选的战术）

干尸克劳德·林，被蛊惑后变成的干尸，已经失去了自主，完全交由先知控制。

可以找到散落的书页，上面有芬奇的日记，KP视情况给出。

**R7**

进入房间后你闻到一股恶臭，过体质鉴定，失败就会吐一地。可以找到一些散乱的书页，房间的门口附近躺着一具尸体，眼窝里插着一根木棍，看起来是致死伤。检查尸体可以发现身上有搏斗的伤痕，一只手臂上有爪子的抓伤，手里抓着一把匕首，尸体已经高度腐烂。他的旁边是一个背包，里面是空的，周围散落着几个食品包装袋。房间中央有一个法阵，和你们之前见到的那个类似。房间另一边有一座先知雕像，手和头都被砸坏了，雕像碎片散落在周围。底座也刻了字，内容和你们见过的并不相同，上面写着“先知将会降下福音给诚心跪拜之人”。

尸体布莱特·曼菲尔德，眼窝里插了一根木棍，尸体高度腐败。在战斗中被芬奇·克罗克杀死，此时可以给调查员提示，死在大厅里面会变干尸，死在其他地方没有异常，暗示了boss的位置在大厅之中。

**R9**

这个房间一团糟，地上有一具猫的干尸，但是已经被砸的稀烂了。地上还有些碎瓦罐，烧完的灰烬。

所有房间里的物品都被砸过，大部分物品都被拆卸了。

墙上涂抹着：先知将智慧赐给虔信者 先知将永生赐给虔信者 先知将鲜血赐给虔信者

**Part3 分歧**

**R8**

房间里面传出了一点点声音，但马上又安静了。当你们走进的时候，房间里面穿来了一股恶臭，像是腐臭尸臭混合在一起的味道，文字无法形容那种恶心的感觉，你的鼻腔已经快麻痹了。当你们举着火把进入房间的时候，一声嘶哑的惨叫传了出来，一个披头散发干尸一样的生物，左手拿着一本沾满污秽的红色教义挡着眼睛，可以看到书只剩下了一半，右手拿着一把血迹斑斑的短刀胡乱的挥舞着，（过闪避奖励骰，失败1D8伤害），上面还粘着来源不明的生物毛发，嘴里发出意义不明的咆哮声。

墙上涂写着：人心乃万恶之源

这一看出这是半本教义，后半部分应该是你们之前收集到的散页。

人物：·芬奇·克罗克（干尸状态），高意志高智力，中立善良NPC，神志不清状态中。

遗物：用来写日记的邪教教义。短刀。猩红咒典第二册。半瓶先知之血(KP看情况可以添加)。

日记：

【P0】（日记刚开始的字体很工整，字写在书上空白的地方。）我根本不知道自己怎么来到这里的，脑海中的声音是谁？这家伙一听就是个神棍，还先知呢，世界上哪TM有先知，小说和漫画看多了吧，简直是狗屁。等等，是不是我又吸大麻了，估计我还在做梦，这里都是幻觉？果然还是要写下来，至少以后能看出来自己是不是幻觉，唉...总觉得自己的脑子越来越不可靠了，这样下去怎么毕业。

【P1】以免我忘记了，还是记下来好，毕竟怎么到这里来的都想不起来了。我是芬奇·克洛克，父母健在，家在田纳西，密大大二学生，天体物理专业。那边的壮汉，布莱特·曼菲尔德，体育特长大一学生，肌肉结实，总觉得他看我的眼神不对，我并不认识他啊，是我的错觉吗。内尔森，流浪汉，看起来至少五十岁了，这家伙似乎完全不在乎自己的处境，不想理任何人，也是，死在哪里对他来说有什么区别。克劳德·林，自称开杂货铺的，总觉得这家伙鬼鬼祟祟的，一直盯着四周地板看，格外可疑。目前我们四个被困在这里了，没人有一丁点线索，老天，为什么会这样？一定有方法出去吧？

这个地方完全没法计算时间，没有参照系，我的生物钟也开始变得紊乱，用饥饿感来计算时间也不靠谱。这个地方应该有通风口，否则火把烧了这么久我们都没有感到窒息，这算是个唯一的好消息吧。我们已经到这里多久了12小时？1天？2天？5天？上次休息了多久？该死的，那扇门还是打不开。

那个开杂货铺的背包里竟然还有食物，我们必须利用这些食物撑尽可能的时间，他同意了我们合理分配食物，我们只食用保证最低生理需求的量。看到食物的时候布莱特的眼神很贪婪，我能理解他，这点食物对四个人来说确实太少了，而且他是我们中最壮的一个。食物就不说了，关键是我们没有多少淡水【后面的被扯碎了】

【P2】按道理讲我应该尽可能的鼓励大家，在这种地方放弃希望才是最可怕的，看起来这里只有我适合做这个了，内尔森就整天躺着睡觉，布莱特和克劳德倒是还没放弃，但是脑子不太好用，希望这能有用吧。

今天布莱特提议不给那个内尔森吃的，反正他也什么都不干，就是坐吃等死。我们都默许了，包括内尔森自己也没说什么。现在不是想这个的时候，找不到逃出去的方法我们就都要死在这里。上帝原谅我的想法，【后面的被涂抹】

【P3】我需要好好冷静一下，刚才布莱特被干尸猫抓伤了，还好伤口不严重，鬼知道这里还有多少奇怪的东西。他说什么都是我的错，都是【】我乱翻东西差点害死大家，【】我完全不知道他在说什么，克劳德只是冷眼旁观，没有帮任何人的意思，至于内尔森就算没死也差不多了。我现在又渴又饿，我不知道还能保持清醒状态多久。

【P4】食物越来越少了，好在今天获得了重大的突破，门上的钥匙只差一把了，呵呵...什么情况会有人建一个封闭密室却把钥匙都藏在屋内，怎么看这件事情都并不单纯，还有这些超自然现象，也许一开始我的思路就错了，这里也许有个魔鬼故意把我们困在这里来达成什么目的。不知道他们注意到没有，食物的短缺之外的问题，能烧的东西基本快烧完了，如果不在光源消失前找到出口我们都要玩完。...为什么我们来的时候火把是亮的？是什么人在我们之前点亮的？算了，想来干尸都会动，火把自燃也就没什么奇怪的（写到这里字迹渐渐变淡）

【P5】布莱特已经神智不清了，他一直在自言自语，看得出来他很害怕，我怀疑他出现了幻觉。我必须做点准备。

【P6】布莱特发疯了，他杀了内尔森，在石棺上活着放干了血。自从他喝了那个之后就感觉怪怪的，还好我没碰。他现在在打我和克劳德的主意，【】嘴里一直重复着什么“只要全都【】杀掉就好了，全部都杀掉就可以出去了”。

【P7】我没有办法，是布莱特先动手的，我是出于自卫，他已经疯了他已经疯了他已经疯了他已经疯了他已经疯了不是我的错不是我的错不是我的错（凌乱的字迹）

【P8】克劳德原来他从一开始就全部都知道，他只是在利用我们而已，FXXK，他身上的那本书说明他死有余辜。

【P9】幕后的黑手终于出现了，让我们自相残杀？为什么自己不动手？

原来是这样，是力量不够吗，这样一切都解释的通了，原来‘他’想要的是【没墨了，过鉴定可以发现BLOOD中的两个字母】，太晚了，一切都太晚了，我必须完成那个...我现在唯一能做的事情【歪歪扭扭的字MAGIC】...

芬奇处于精神不稳定状态，调查员可以制住他，或者通过话术之类的技能和他沟通（困难）。芬奇冷静下来之后可以和调查员打成合作状态，一起想办法逃出去。如果玩家拿出第二本魔法书给芬奇，芬奇可以逆向推理魔法阵，将所有人一起传送出去，代价是芬奇由半人半干尸变成完全干尸。芬奇也可以参加战斗，她可以用来抵挡一次boss的精神冲击。同时芬奇是一名学霸，在很多知识检定上可以给调查员提供帮助。

**R10**

进入石棺的下的楼梯之后，没走几步就来到了一个房间，房间的中央躺着一个身着红袍的干尸（根据得到鲜血的多少决定尸体的饱满程度），先知就躺在此处，有必要的话他也可以自己走出去。房间还有一扇从内部锁住的铁门，通往一个山谷，也就是出口。

Boss：先知洛基，话术，心理学，唬骗之类的技能在80-90，文化科学类20-60，掌握多种语言。

HP13

斗殴：40 黑曜石匕首：60 伤害1d4+2+1d4

吸血攻击：对目标造成的伤害转化为生命力，不会超过生命上限，不会叠加到护盾上。

吸收一个人的血：自带一个护盾：吸收3次伤害，或者12点伤害。

吸收二个人的血：对一个目标使用一次精神冲击，眩晕1d6+2回合，造成1d6伤害。

吸收三个人的血：隐身状态，再次吸收了一个人鲜血之后才会现形。（KP可以自行添加更多法术）

芬奇·克罗克：HP12+1智力90，意志90，APP70-15，力量55+10，体质50+10，体型65

半人半尸状态 斗殴：25 急救：65 精神分析：50