# 循环

作者：姓节名操

克苏鲁跑团后备群：172525894

欢迎各位对跑团有兴趣的人们可以加入群中一起参与跑团交流。

该模组建议人数：4~8人

# ■模组概要

正在睡梦中的你突然惊醒，看着周围又是那熟悉却陌生的寂静房间。啊，又是这里，这是多少次了呢？你心里这样想着，因为这不是你第一次做这个梦了，很多次做这个梦都会出现在这里。但是，你这次却发现，在这个梦里，除了你以外，好像还出现了其他的人……

没有战斗元素，推荐协助探索类的技能，要求掌握职业技能单项不能超过80点，兴趣技能单项不能超过65点。并且只需要PC拥有较高的灵感单项数据以及较低的意志单项数据，灵感单项低于60点的不予接受，意志高于12点的不予接受。

※背景环境是类似梦境的空间，没有明显的时间流逝。

※跑团过程可能会有些枯燥无味，无意义的地方很多。

※PC之间最好是彼此互不相识的。

※由于是在睡梦中进行空间转换的情况，PC身上应该不存在携带物品的情况出现。

# ■KP须知

模组中没有具体的战斗元素（大概），总体环境偏向心理恐怖氛围。

请注意控制PC的情绪以及角色扮演投入感，尽量避免超游或者吐槽出现破坏游戏气氛。

日式恐怖解密游戏风格的模组。

该模组存在着原创的新系统，虽然可能缺乏过多的COC元素，但绝对是为了还原COC跑团时的恐怖气氛而创造设计的。

在模组中PC获得的线索，皆由私聊的形式传递，最好不要告诉所有PC得知。当然，如果PC之间互相交换情报，也无需阻止。但需要注意提醒的一点，处于【精神共振】状态的PC，是无法开口与周围人交流的，并且也无法听到周围人说话，仿佛整个世界只剩下他一个人了。

# ■事件的真相

PC们突然出现的空间实际上是由于一名精神异常者构筑的等同于梦境的封闭空间。空间内部一环扣一环，不存在着任何理论中应存在的脱离手段。

至于PC们为何会出现在这个空间，可能是由于偶然性的脑电波共振产生的共鸣现象，导致PC们会在夜晚睡梦中被间歇性地强制拉扯入这个诡异的空间中。

虽然梦境空间中理论上并不存在威胁PC生命的手段，但PC却会因为位于诡异空间的陷入程度而决定最终是否能够成功苏醒。倘若越探索这个空间，就越会在脑电波层面越发接近精神异常者，想必到达最后，便会如同精神异常者一般永恒地回荡在这个梦境空间里无法自拔。

# ■场景1【导入】

你（PC）从睡梦中惊醒过来，映入眼帘的是一个总体显得过于灰暗的寂静房间。

啊，又是这里吗，这是多少次了呢？你心里这样想着，因为对于你来说。

出现在这里并不是第一次体验了，在你的记忆力，这不是你第一次来到这里了。

应该说，似乎最近每次做梦的时候，你都有过曾经来到这片空间的印象。

当你正认为自己是不是仍然处于梦境中的时候，你听到了来自周围的惊异的声音。回头望去，你第一次看见了在这个空间内除你之外的其他人（PC）。

这些人对于你来说，是没有印象的，在你穷尽脑内一切记忆后，也不存在过对方出现在你人生轨迹里的踪影。在你思考片刻后，终于可以确认的一点就是，这些人对于你就是陌生人。

※请在场的PC过一个【灵感】判定。

灵感成功的PC可以意识到，你们之间虽然互不相识，但促使你们所有人出现在这里的原因都只有一个，那就是你们都曾经经历过不止一次处于这个空间的梦境。而这次，对于所有人来说，都是第一次在这个空间见到了其他人。

灵感不成功的PC就不会意识到以上的猜测，但也可以通过别人的口述明白这一点。

经过了简短的自我介绍后，或许你们之中有人仍然在怀疑自己是否仍然处于梦境中。但也有人开始仔细观察这个房间的景象。

这是一个类似于民居房的空间，目前PC们全都处于一个像是民居大厅的房间中，但这个大厅并没有过多的家具装饰品。只在靠墙的一边摆放着四个正方形铁柜子，两个铁柜子在下，两个铁柜子在上。以及还有一个蓝色的大型塑料桶。

除此以外，这个房间还有着一道推拉式玻璃门，与一个向外打开的防盗门，铁门外是一个黑黝黝的向上和向下的楼梯。然后在房间内的玻璃门正对方向，有一个小型的推拉门，以及三个关闭着的防盗门。

※PC可以选择进行一次【观察】判定，但由于房间总体偏暗，技能成功率恒定下降20%。

观察成功的PC会察觉到这个空间存在着异样的怪异感，比如在玻璃门的倒影中，你们无法看见除自己以外别人的身影【观察成功的PC单独可知情报，可私聊告知】

观察失败的PC则不会有异样的感觉，可能是神经比较大条的缘故。

※观察成功的PC可以再次进行【灵感】鉴定。

灵感鉴定成功的PC，可以明确感知到在这个房间的正上方，有一个异常充满侵略性的目光正在扫视着你。当你抬头惊恐的看向天花板时，却发现天花板并没有任何奇怪的景象。【灵感鉴定的PC单独可知情报，可私聊告知】

※灵感鉴定成功的PC，需要进行1d100的鉴定，当低于25点时，PC会进入【精神共振】状态。

※精神共振：PC的脑电波与精神异常者频率成功产生共鸣，世界将会在他/她的视野里变得截然不同。所有的房间都会变得异常腐烂破败，甚至还会出现不知名的巨型细胞组织外露，简直宛如这个空间变成了一个生物体的内部一般。处于该状态的PC将会变得神情恍惚，无法听到其他PC的话，也无法与其他PC交流，只能在此后的每次精神分离状态试图摆脱该状态。

灵感鉴定失败的PC则不会有以上的一切反应，只能本能的感觉这个空间让你无比厌恶，迫使着你不得不加速离开这里的行动。

至此开始，PC可以正式开始自由行动，可以彼此进行交流行动，也可以进行一回合一次的与周围场景进行互动选项。

铁柜子①：位于四个铁柜子的下方靠左的柜子，上锁了，无法被暴力打开。

铁柜子②：位于四个铁柜子的下方靠右的柜子，上锁了，无法被暴力打开。

铁柜子③：位于四个铁柜子的上方靠左的柜子，上锁了，无法被暴力打开。

铁柜子④：位于四个铁柜子的上方靠右的柜子，上锁了，无法被暴力打开。

蓝色的大型塑料桶：

1. 初步靠近就能闻到极度腐臭的味道，这种味道简直就是让人作呕难忍，闻到这个味道的PC需要进行一次【适应性】判定，具体数据为D100高于体质\*2的适应失败，将会进行呕吐的行动，被迫终止此轮调查。
2. 第一次初步靠近呕吐终止行动后，再次靠近，需要进行第二次【适应性】判定，具体数据为D100高于体质\*3的适应失败，将会再次进行呕吐的行动，被迫终止此轮调查。并短暂时间丧失嗅觉。
3. 再次靠近调查，由于丧失了嗅觉，所以不再能闻到味道，因此可以靠近。当正式接近塑料桶后，却发现塑料桶内并不存在任何东西，就连之前味道的来源都找不到。

※如果前两次直接没有因呕吐终止行动，得到的线索也是没有发现任何东西。

※如果调查塑料桶的PC此时正处于【精神共振】状态，将会在塑料桶中发现不知多少个“自己”的尸体，正以极度扭曲的姿态被随意扔在塑料桶中，那种极度腐臭的味道来源想必就是这个吧。目睹了这个场景的PC，需要进行【SAN值】鉴定，成功扣除1D10，失败扣除3D6。

※这里提到一点的是，处于【精神共振】状态的PC，即使因为扣除SAN值陷入疯狂状态，也不会受到影响，只是更加加深了自我与外界的封闭。以及直接跳过下一次可以尝试摆脱【精神共振】的机会。

※而如果是未处于【精神共振】状态的PC，很多情况下是无法目睹这个空间真实恐怖的场景，所以无须担心PC们会全员疯狂最终导致无法推进剧情。

房间内防盗门①：上锁了，无法被暴力打开。

房间内防盗门②：上锁了，无法被暴力打开。

房间内防盗门③：上锁了，无法被暴力打开。

小型推拉门：轻而易举的可以被拉开，映入眼帘的是像是刚被使用过的厨房场景，灶台上一片狼藉。此时进行【观察】判定，失败没有任何的收获，成功则会在一片狼藉中找到一个用盘子装着的布丁。该房间没有窗户。

※如果目睹布丁的PC此时正处于【精神共振】状态，会发现布丁的原型是以人类的眼珠做成的。目睹了这个场景的PC，需要进行【SAN值】鉴定，成功扣除1D4，失败扣除1D6+2。

布丁：食用布丁不会有任何异样的感觉，只能感觉有一种类似圆珠子在嘴巴中破裂的奇怪感受。接着需要食用者进行【意志】判定，具体数据为D100高于意志\*5的算失败，失败者将会清晰感知到在自己的身体内有一种饱腹感，并且身体表面开始出现一个个圆形的痕迹。最后这个痕迹会从脖子向上，到达头顶，深入脑部，导致食用者死亡。目睹了这样场景的所有人，都需要进行【SAN值】鉴定，成功扣除1D6，失败扣除2D6。

食用布丁者：尝试调查食用布丁者，会发现无论食用者生前体型瘦小还是庞大，此时都会像是扩大了一圈的气囊一般，身体表面出现了无数的圆形突出痕迹。在未经过防护，直接使用手指去碰触，会导致痕迹破裂，露出皮肤下的眼珠子，需要进行一次【幸运】判定，判定成功则没有事情，失败者会被爆裂出来的尸体汁液喷到，如果不干脆进行截肢手术，将会在两个回合内变成食用布丁者相同的死亡结局。

※具体描述为，你一不留神被从尸体内爆出的汁液喷到了皮肤表面，即使你连忙将其擦拭了干净，也仍然感觉与汁液接触的皮肤表面发生了难以抑制的瘙痒，同时你也察觉到了在瘙痒的同时，你的皮肤下层也开始隆起了一个又一个圆形的痕迹……

推拉式玻璃门：尝试推动玻璃门，会发现无济于事。试图破坏玻璃，也会感觉没有将力气传过去的感觉。当有PC试图【观察】玻璃门或者玻璃门后的东西时，可以将【观察】改为【灵感】，失败者没有任何线索，成功则会感觉到玻璃门后存在着什么东西，而且极度危险。

通往楼梯的开着的防盗门：来到防盗门前，可以发现在防盗门外是极度深邃的黑暗，黑暗分成了两道分支，一个向上的楼梯与一个向下的楼梯。当离开防盗门步入眼前的黑暗时，要么选择向上要么选择向下，僵持在原地只会被无尽的黑暗吞噬，明示前进的方向。

※当PC在此处犹豫超过5分钟，嗯，带走他吧。

※【精神共振】者在这个楼梯场景会感觉回到了现实一般的错觉，没有所谓的腐败与恶心的细胞组织。

# ■场景2【导入】

无论选择向上亦或是向下，最终抵达的场景终归是这里，所谓的向上与向下不过是徒劳的为了安慰人类弱小的理解能力而创造的分歧路线。即使出现了分头行动的向上与向下前进的PC，都会在下个楼层，发现对方从上面与下面出现，抵达共同的楼层。

这个楼层映入你们眼里的，依旧是一个大开着的防盗门，以及防盗门里那熟悉的灰暗场景。

这个房间似乎与你们在之前楼层苏醒时所处的房间一模一样，相同的四个靠墙铁柜子，相同的蓝色塑料桶，相同的玻璃门与小型推拉门，以及两个关上的内屋防盗门，和一个……打开着的内屋防盗门。

房间内防盗门③：当众人来到这个房间时，可以透过大开的防盗门目睹到房间内的景象。这是一个类似于小型卧室的房间，一个小小的儿童床，上面的床单虽然积满了灰尘，但还是看得出印有诸如变形金刚之类的图画。在床的左右两侧，分别摆着一个大大的米黄色书架与一个白色的衣柜，而在床的正对面则是一对褐色的桌椅。该房间没有窗户。

※如果目睹房间内部场景的PC此时正处于【精神共振】状态，会发现这个房间内的所有东西都血腥到让人呕吐。由四肢组成的床腿配上血肉搭建的床板，盖着的被子则是人皮，人皮上更是恶趣味的用小刀划出了变形金刚图形的血痕。在床的左右两侧，分别摆着一个骨架搭成的书架和一个大嘴巴形状的衣柜。床的正对面则是一对褐色的桌椅，为整个房间唯一正常的东西。

※目睹了以上场景的【精神共振】者，请进行一次【SAN值】鉴定，成功扣除1D8+2，失败扣除2D6+2。

※这里提到一点的是，处于【精神共振】状态的PC，即使因为扣除SAN值陷入疯狂状态，也不会受到影响，只是更加加深了自我与外界的封闭。以及直接跳过下一次可以尝试摆脱【精神共振】的机会。

当有人进入这个房间时，便可以开始进行自由行动，可以彼此进行交流行动，也可以进行一回合一次的与周围场景进行互动选项。

儿童床：普普通通的儿童床，初步接触床单，虽然有着许多的灰尘，但仍然有一种摸着很舒服的感觉。床上没有什么线索，床下则全是灰尘，看不清楚。仔细【观察】床的话，可以在床与墙壁的夹缝里发现一张小小的纸条。不过当试图去拿纸条的时候，会发现有一只惨白色的小手先你一步把纸条扯下，接着消失不见了。目睹了这样一幕的PC，需要进行【SAN值】鉴定，成功扣除1D6，失败扣除1D8+2。

左侧的米黄色书架：上面摆满了儿童图册和漫画书，花费（一个下次回合）的时间进行调查，可以在书架的一本图册中发现一张白纸。

※如果是【精神共振】者，在看到白纸的时候，会发现白纸上画着一个惨白色肤色的小男孩拿着小刀，咧着嘴躲在床下，床的周围有着包括自己在内其他人的抽象人物形象。

※接着当【精神共振】者在看完白纸内容后，将头埋低看向床底时，会发现床下的灰尘已经没有了。取而代之的是画上的小男孩手里握着小刀，咧嘴笑着看着他，然后把手中的小刀轻轻划过自己的脖子，接着消失在床下。之前被小男孩夺走的小纸条会出现在床下。

小纸条：小纸条歪歪扭扭像是小孩子的笔迹写到“大家都说我是怪物呢，不仅是外面的小孩子，连妈妈都这样说，还把我和爸爸丢在了家里，自己离开了家。接着爸爸就把客厅里的一个铁柜钥匙给了我，让我好好保存，我偷偷打开过那个铁柜，看见了里面的东西，就躲到了床下”

右侧的白色衣柜：打开衣柜里发现了一些比较旧款式的童装，全都布满了灰尘，花费（一个下次回合）的时间进行调查，可以在其中一件童装的口袋里发现一把小小的钥匙。

正对面的褐色桌椅，当有人坐在椅子上时，会自动进行一次【灵感】鉴定，鉴定成功的人能够回忆起自己曾经似乎有过坐在这个椅子上趴在桌前写东西的记忆。同时进行一次D100的鉴定，当低于50的时候，PC会进入【精神共振】状态。

※如果是【精神共振】者，在坐在椅子上时，如果之前没有因为疯狂而跳过了这次回归的机会。可以进行一次D100的鉴定，当低于50的时候，PC会从【精神共振】状态回归成普通人，且不会因为坐在这个椅子上进入【精神共振】状态了。

当全部调查完毕后，就可以引导PC们离开这个房间了。在房间衣柜里获得的小钥匙，可以打开客厅中铁柜子①号，也就是位于四个铁柜中下方靠左的那个。

打开铁柜子后可以发现，柜子里有一封信和一张画。

画：是一个不认识的女人的画像，画上的女人虽然难掩神情中的悲意，但却仍然美貌动人。

信：内容是：“妈妈对不起你，宝宝，在看到你和你爸爸一样遗传了那个怪异的病症后，妈妈非常的懊悔，不仅没有拯救你的爸爸，还让你带着那种怪异的病症来到了这个世界上，真是对不起。”

※如果是【精神共振】者，在看到铁柜里的场景想必会进行呕吐吧。充满锈迹的铁柜中歪曲着强行塞入了一个女性的尸体，被折断的关节和身体渗透出的血迹交汇在一起，经过不知道多久的时间流逝，与这柜子的铁锈粘在了一起。

※请【精神共振】者进行一次【SAN值】鉴定，成功扣除1D10，失败扣除2D6+2

※这里提到一点的是，处于【精神共振】状态的PC，即使因为扣除SAN值陷入疯狂状态，也不会受到影响，只是更加加深了自我与外界的封闭。以及直接跳过下一次可以尝试摆脱【精神共振】的机会。

在阅读完信件后，你们会听到来自客厅一面那个玻璃门的敲击声音，虽然没有任何理由，但你们在听到这个敲击的声音后，就像是受到了什么巨大的恐惧一样，疯狂的逃出了这个房间，顺着防盗门外的楼梯继续前进了。

# ■场景3【导入】

无论选择向上亦或是向下，最终抵达的场景终归是这里，所谓的向上与向下不过是徒劳的为了安慰人类弱小的理解能力而创造的分歧路线。即使出现了分头行动的向上与向下前进的PC，都会在下个楼层，发现对方从上面与下面出现，抵达共同的楼层。

这个楼层映入你们眼里的，依旧是一个大开着的防盗门，以及防盗门里那熟悉的灰暗场景。

这个房间似乎与你们在之前楼层苏醒时所处的房间一模一样，相同的四个靠墙铁柜子，其中有一个已经打开，但布满了锈迹。相同的蓝色塑料桶，相同的玻璃门与小型推拉门，以及两个关上的内屋防盗门，和一个……新打开着的内屋防盗门。

房间内防盗门②：当众人来到这个房间时，可以透过大开的防盗门目睹到房间内的部分景象。这是一个类似于大型卧室的房间，在打开的防盗门后是一条小过道，过道的一边有一扇门，而在过道的尽头转角处，映入眼帘的是一个温馨的双人卧室，巨大的双人床，靠墙的黑色皮质沙发，床旁边的两个正方形的带有一个柜子的床头柜，靠着另一个墙的桃红色衣柜，在衣柜正对面的梳妆台，以及在梳妆台旁边，也就是双人床正对着的前方则摆着巨大的挂墙电视。而在双人床的上方墙壁则挂着一张温馨美满的全家福，上面有一男一女和一个小男孩幸福的笑容。该房间没有窗户。

※如果目睹房间内部场景的PC此时正处于【精神共振】状态，会发现这个房间宛如人间地狱一般充满了亵渎的场景。巨大的血肉床，铺满人皮的沙发，两个卷缩成正方形的成年男子形成的床头柜，还将他们的肚子挖开作为了柜子。桃红色的舌头挂帘盖着的衣柜，以及墙上挂着的画有他们生存下来的数人惊恐着徘徊在一个莫比乌斯阶梯上的画像。除此之外，房间内唯一正常的家具便是梳妆台了。

※目睹了以上场景的【精神共振】者，请进行一次【SAN值】鉴定，成功扣除1D8+2，失败扣除2D6+2。

※这里提到一点的是，处于【精神共振】状态的PC，即使因为扣除SAN值陷入疯狂状态，也不会受到影响，只是更加加深了自我与外界的封闭。以及直接跳过下一次可以尝试摆脱【精神共振】的机会。

当有人进入这个房间时，便可以开始进行自由行动，可以彼此进行交流行动，也可以进行一回合一次的与周围场景进行互动选项。

走道的门，打开后发现是一个普通的厕所，厕所内的场景就是一个洗漱台和一面镜子，以及洗澡用的热水器，还有一个靠墙的马桶。该房间没有窗户。在调查房间内的东西时，会发现这些东西都像是干净的，就像是之前还有人曾经用过一样，连热水器都是开着的，里面甚至可以涌出热水。

※如果目睹房间内部场景的PC此时正处于【精神共振】状态，会发现这个厕所里的镜子中倒映着的厕所里有一个女性上吊着的身影。而所谓的热水器喷出的热水，也只不过有人扯动了女尸的舌头，从中流淌出的鲜血罢了。

※目睹了这样场景的【精神共振】者，请进行一次【SAN值】鉴定，成功扣除1D6，失败扣除1D8+2。

※如果目睹房间内部场景的PC此时正处于【精神共振】状态，可以通过镜子里女尸的位置，调查女尸，可以从女尸身上获得一把小钥匙。【该钥匙非常隐蔽，但不影响具体流程，只能算是隐藏的彩蛋和通往真结局的必要手段，不需要刻意去提醒PC，如果没有发现就没有发现吧】

双人床：如果有人调查双人床，会发现床单有些凌乱，再摸一下床单还能隐约感觉到床上有温度，就像是刚才为止还有人躺在这里一样。此时可以尝试进行【灵感】鉴定，鉴定不通过的没有任何想法。鉴定成功的人，将会意识到这隐约感觉的温度断然不是你的错觉，而是实实在在确确实实有人曾经躺在这个被子里过。正当你试图把这个消息告诉周围人听的时候，你没有注意到的一点是，凌乱的床单渐渐浮现了一个凹下去的人形痕迹。接着……

※单人CG：你感受到了来自凌乱的床单的一股无形的拖拽力，这股力道之大让你措手不及，甚至来不及发出尖叫。只能无助的扑向凌乱的床单，或者说，被拉向床单上那个你现在才注意到的凹下去的人形痕迹。随后，你从这个空间中消失了。

※队友视角：你们注意到XX（PC）坐在那个房间的大床上有一段时间了，是在趁机休息吗？你们有些恼怒，想要上前询问他为何要在这个时候自顾自的休息起来，但当你们快来到床边的时候，却发现床上空无一物，刚才坐着的PC已经消失不见了。然后你们回过神来，为什么会想要靠近这个床呢？好像没有什么理由，接着你们开始回头继续调查起了自己负责的东西，只有偶尔几个人才会注意到，这个房间里的人数是不是有哪里感觉不对劲。

※【精神共振】者视角：接上面普通人的视角，你注意到这个房间里的那个大床就像是发生了什么异样的变化一般。上面凌乱的床单渐渐浮在了空中，形成了一个不断挣扎的人形形状，但没几秒种，那个形状就直接消失了，空中的床单又重新落回了床上。

床头的画：画有一家三口温馨和睦的全家福。可以进行【观察】鉴定，失败不会有任何线索，成功则会渐渐投入欣赏这幅全家福，然后会慢慢发现，全家福的颜色渐渐变得泛黄，纸张也浮现了青苔，画中的一家三口也渐渐流出了血泪，最后化成了三具白骨。请进行一次【SAN值】鉴定，成功会立马回过神来，忘记刚才看到的东西。失败会扣除1D3的SAN值，并且这个画面永生难忘，之后会发现周围所有的人都变成了一具又一具的白骨。需要再次进行【SAN值】鉴定，成功扣除1D3，失败扣除1D6+2。

※【精神共振】者注意到的画是画有他们生存着的数人在无尽的莫比乌斯阶梯上互相张望的画，画上的他们扶着阶梯的扶手，长着大嘴似乎在交流着什么，脸上都是异常惊恐的表情。

可以进行【观察】鉴定，失败会导致PC在注意到画的内容时会不由自主的随着来回循环的莫比乌斯阶梯移动着自己的视线。除非周围有人打断他的调查，否则会在来回循环超过8次以上后，发现阶梯的的环境渐渐变得腐朽，周围的墙壁也会出现密密麻麻的人类的眼睛。当继续循环超过第9次，阶梯会渐渐消失，画面也会变成纯粹的莫比乌斯环，周围布满了双眼。进行【SAN值】鉴定，成功的会从这种失神状态回来，失败的则会放弃思考，去进行连续七次的循环重复跑楼梯的怪异行为。此时的PC已经失去了自己的意识，所以如果有人胆敢阻止他的行动，就会受到他毫不犹豫的攻击。其他人就算想要追着他进行跑楼梯的行为，也只会在楼梯的下一个转角回到这里，而前方原本不远处的这名PC，却不知道跑到哪里去了。就好像……跑到其他不属于这里的地方去了一样。

※单人CG：跑啊，跑啊，跑啊，为什么自己要这么迫切的跑起来呢？为什么自己要这么疯狂的跑起来呢？是因为什么原因呢？想不出来，明明是一个很简单的原因，但却想不出来。对啊，不管是什么原因，只要跑下去就会有答案了嘛。这样想着的你，只能继续进行循环的跑楼梯的行为。渐渐的，你发现随着自己跑的次数加多，楼梯周围的景象也发生了惊人的变化。原本在你【精神共振】者眼中正常的楼梯，渐渐变成了如同房间内部一样让人作呕的样子，原本每个楼层都会出现的打开着的防盗门此时也关上了。你一边觉得这里非常不舒服，一边觉得只要跑下去肯定能离开这里，坚信这这一点的自己，浑然没有发觉，自己已经变成了一个正无尽跑在莫比乌斯阶梯上的小丑，而在你的周围，原本应该是墙壁天花板的地方，布满了许许多多人类的眼睛，就像是在看小丑表演一样，无止境的注视着你。最后……你因体力不支倒在了阶梯上，失去了意识。

【观察】鉴定成功的人，会注意到无尽的莫比乌斯阶梯上的自己等人张大着嘴似乎渐渐发生了改变。再次进行【灵感】判定，失败的会从画中醒来。成功的人则会渐渐发现画中自己等人的口型慢慢拼成了一句话，而且在无限的重复这句话。正当你在心中默念着这句话时，你发现画上的所有人眼神都注意到了你，异口同声的盯着你说出了你心中那句话：“下一个——就是你！”进行【SAN值】鉴定，成功后会从画中惊恐的脱离苏醒，【精神共振】状态也会直接解除，但你会打从心底感觉到一种无法言语的恐惧，这种恐惧需要你休息（下次行动开始三回合）的时间，在此期间你不能说话不能调查物品。失败的人，会被这句话惊醒。当你回过神来时，发现自己正躺在自己家里的床上。

※单人CG：嗯？是做梦吗？刚才的一切原来都只是做梦啊。这样自我安慰的你，慢慢从床上起身，准备去上一个厕所，再去厨房喝一杯水平复平复自己正在不断快速跳动的心脏。但当你越来越接近自己房间的大门时，你的心脏开始不由自主的加速，脑内也疯狂的传达给你一个消息：不要打开，千万不要打开，快离开那个门。不过你虽然接受到了这件事，但身体却不由自主的接触到了大门，然后，轻轻扭开了大门的锁，拉开了门。门外，是一片黑暗的空间，向下望去，会看见自己和之前的几个人，正在无尽的莫比乌斯阶梯上循环着徒劳前进。当你的视线注意到他们时，你也发现，他们确确实实也看到了你。然后扭曲着脸庞，咧开了大嘴，怪笑着指着你大喊道“下一个——就是你！”你失去了意识，落入了下方的空间，在阶梯上摔的头破血流。

黑色沙发：普普通通的沙发，坐在上面非常的舒服。如果仔细【聆听】沙发的吱呀吱呀声，会找到沙发的一个脚有点抬起，将抬起部分的下方物品拿出，发现原来是一个颜料盒，里面颜料还是新鲜的。

床头柜（左）：打开床头柜发现里面有一张写着右的字条。

床头柜（右）：打开床头柜发现里面有一张写着左的字条。

将床头柜里的字条互相交换位置放置，会听到什么机关打开的声音，但具体什么东西不得而知。经过仔细调查后才发现，原来是床头弹出了一个小抽屉，抽屉内放着的是一把小钥匙。

桃红色衣柜：打开衣柜后，里面一半是男性的衣服，一半是女性的衣服。花费（下次开始两回合）的时间进行调查，如果调查人数为两人，则花费（下次开始一回合）的时间，再多人数无效。经过调查后，能够在衣柜里搜出一个折断了的小杆子和一卷胶带。

梳妆台：当有人坐在椅子上时，会自动进行一次【灵感】鉴定，鉴定成功的人能够回忆起自己曾经似乎有过站在这个梳妆台旁看着梳妆台椅子的记忆。同时进行一次D100的鉴定，当低于75的时候，PC会进入【精神共振】状态。

※如果是【精神共振】者，在坐在椅子上时，如果之前没有因为疯狂而跳过了这次回归的机会。可以进行一次D100的鉴定，当低于75的时候，PC会从【精神共振】状态回归成普通人，且不会因为坐在这个椅子上进入【精神共振】状态了。

当全部调查完毕后，就可以引导PC们离开这个房间了。在卧室床头抽屉获得的小钥匙，可以打开客厅中铁柜子②号，也就是位于四个铁柜中下方靠右的那个。

打开铁柜子后可以发现，柜子里有一只断裂的画笔和一个调色板。

刷子画笔：仔细调查刷子画笔，经过【灵感】判定，可以发现这个刷子断裂的接口和之前房间发现的小杆子相吻合，可以用胶带将其粘在一起。

调色板：很久没有使用过的调色板，布满了灰尘。

在将刷子画笔粘好后，你们会听到来自客厅一面那个玻璃门的敲击声音，这次的声音更加巨大了，而且你们都能发现玻璃门已经开始随着敲击产生了裂痕，虽然没有任何理由，但你们在听到这个敲击的声音后，就像是受到了什么巨大的恐惧一样，疯狂的逃出了这个房间，顺着防盗门外的楼梯继续前进了。

# ■场景4【导入】

无论选择向上亦或是向下，最终抵达的场景终归是这里，所谓的向上与向下不过是徒劳的为了安慰人类弱小的理解能力而创造的分歧路线。即使出现了分头行动的向上与向下前进的PC，都会在下个楼层，发现对方从上面与下面出现，抵达共同的楼层。

这个楼层映入你们眼里的，依旧是一个大开着的防盗门，以及防盗门里那熟悉的灰暗场景。

这个房间似乎与你们在之前楼层苏醒时所处的房间一模一样，相同的四个靠墙铁柜子，其中两个已经被打开了，相同的蓝色塑料桶，相同的玻璃门与小型推拉门，以及两个关上的内屋防盗门，和一个……新打开着的最靠内的防盗门。

房间内防盗门①：来到房间的门口，透过大开的防盗门，你们注意到了房间内部的景象。这是一个像是画室的房间，里面横七竖八的摆放着数个画架，地上天花板上墙壁上也涂满了颜料。房间的中心摆放着一个小小的圆形凳子。而在房间的里面，也就是这个防盗门正对的深处，有一个木门，明媚的阳光似乎在从木门的缝隙透入。该房间有一扇窗户，此时也在向屋内投射着阳光。

※如果目睹房间内部场景的PC此时正处于【精神共振】状态，会发现这个房间很正常，正常到诡异的正常，在所有房间都恶心至极的地方，突然出现了这么一个正常的房间，这让你感觉到很惊讶。不过，这个房间还是有点煞风景的东西，就是正中间的凳子上方吊着一个男人的尸体。对了，在这个状态下的PC，看不见木门和窗户。

当有人进入这个房间时，便可以开始进行自由行动，可以彼此进行交流行动，也可以进行一回合一次的与周围场景进行互动选项。

画架：横七竖八摆放在房间周围的画架，无一例外的都贴着你们之前在柜子里发现的女人的画像。但都没有你们发现那一幅画的完美以及完整，每一幅画不是缺了眼睛鼻子嘴巴耳朵，就是少了一只手，或者干脆连脖子都没有画。但其中最中心的一个画架上却没有放置画。

如果有人选择将之前获得的完美完成的画放置在画架上，请在放置的时候，为这个房间里所有人判一个【敏捷】对抗，具体数据为投掷一个D100，其中得数等于（9-PC的敏捷）\*5%+50%，高于数据的成功，低于数据的失败。

成功者会避开旁边突然倒下的画架，没有任何事情发生。失败者将会被周围的画架砸中，正当你试图用手推开画架的时候，会发现手臂被画中的女人抓住，然后根据画像女人缺失的眼睛鼻子嘴巴耳朵或者是手臂脖子，强行挖走扯下缺失的部分。随后PC会陷入惨叫与失血状态，没一会压在他们身上的画架就会自动起来，你们才看见这些画架上的女人之前缺失的部分，都由被抢夺的PC身上的器官代替了。进行一次【SAN值】鉴定，成功扣除1D4，失败扣除1D6+2。

被抢夺器官的PC需要扣除1D6+2的生命值，其后每个回合都会扣除2点生命值，而且这个伤口无法治疗，只能被迫流血至死。不过实际上，如果有人能想到，把之前获得的画笔沾上之前获得的颜料，可以将受伤的伤口画好，这样可以成功避免流血状态，被画上去的器官，也会跟PC自己的一样完美融合。

凳子：尝试调查凳子会发现圆凳被牢牢的固定在了地上。如果贸然坐在圆凳上，会感觉在坐下去的时候，背后好像被什么人给注视到一样。抬起头来时，能看见一个男人吊在凳子上附在空中的尸体，此时正瞪大着眼睛注视着你。成功目睹这一幕的PC，请进行一次【SAN值】鉴定，成功会从凳子上吓得趴到地上久久不敢动弹（下个回合开始两回合）不能行动不能说话。失败则会目光自动注视到男子的眼睛，与男子进行对视。渐渐的会发现男子眼中倒影着的是一个无穷循环的莫比乌斯之环。

※CG：你们发现坐在圆凳上的PC突然消失不见了，记忆中关于他（消失的PC）的存在也荡然无存。就仿佛什么都没有发生过一样，你们又自顾自的进行着之前的行为。而他，谁知道呢，可能是梦……醒了吧。

※【精神共振】者可以从圆凳上的男子尸体口袋中，发现一个小钥匙。当钥匙被取走时，男子的尸体就会消失不见。

窗户：花色玻璃纹构成的窗户，只能感觉有阳光从外透入，但却无法从里面看清外面的景象。试图破坏窗户也无济于事。

木门：木门需要客厅中铁柜③号内的钥匙才能打开。而铁柜③号的钥匙，就在男子的尸体上。木门无法被破坏，撬开。

当全部调查完毕后，就可以引导PC们离开这个房间了。在男子尸体上获得的小钥匙，可以打开客厅中铁柜子③号，也就是位于四个铁柜中上方靠左的那个。

打开铁柜后，里面是一张卷起来的空白画纸，和一个挂有木门钥匙注明纸条的木制钥匙。

当从铁柜中取出这两样东西的时候，你们会注意到这个房间通往楼梯的防盗门突然关上，房间也会瞬间发生惊恐的改变，所有的房间都会变得异常腐烂破败，甚至还会出现不知名的巨型细胞组织外露，简直宛如这个空间变成了一个生物体的内部一般。

此时所有人都强行进入【精神共振】状态，这个状态下PC之间可以互相交流了，而且是只需要想就可以互相感知对方的意识，不需要张口交流。接着请所有初次进入【精神共振】状态的PC一个【SAN值】鉴定，成功扣除1D10，失败扣除2D6+2，请安心，【精神共振】状态下不会疯狂。

当处理完上述事件后，所有PC都会注意到一个惊恐的事情，就在他们扫视了一圈变异的房间后，无意间发现了之前楼层中一直关上的推拉式玻璃门，此时正在发出吱呀吱呀的怪声，慢慢的，就像是有什么东西正在慢慢的打开它。同时一股难以想象的恶臭味会开始蔓延，所有人都需要进行一次【适应性】判定，具体数据为D100大于体质\*2的算作失败，成功没有影响，失败会立刻发生呕吐，此后【敏捷值】下降2点。

然后，玻璃门被完全的拉开，但门后却什么都没有出现，只有一个漆黑的阳台和阳台外漆黑的夜。不知为何，一股难以形容的巨大恐惧萦绕在你们的心中，就像是有一只大手狠狠地抓住了你们的心脏，开始剧烈的挤压了起来。你们脑内出现了一句话，跑，跑，跑！再不跑就会死在这里！

此刻回过神的PC会注意到只有之前出来的画室亮着明媚的阳光，如果有人开始向画室逃跑。请为在场所有的PC进行一次【敏捷】对抗，具体数据为D100，其中得数等于（12-PC的敏捷）\*5%+50%，高于数据的成功，低于数据的失败。

成功者会连滚带爬的狼狈逃入画室，失败者会在逃跑过程中突然被什么力量扯出了脚踝，狠狠地摔倒在地。然后……落入无尽的黑暗之中。

成功逃入画室的人会惊恐的发现背后的黑暗正随着他们一起涌入，并且被黑暗吞噬的地方再也无法观测。此时只能跑到木门前，使用木门钥匙尝试开门。

※但是，所有人都处于了【精神共振】状态，无法看见房间内的木门，只能根据之前的记忆来到木门的方向。请所有人进行一次【幸运】鉴定，成功的人能够触碰到木门，失败的人则没有任何收获。

成功碰触到木门者可以拿过钥匙开启木门，当木门成功打开后，外面的阳光洒入了房间。

# ■场景5【导入】

仓惶地穿过木门，你们发现……自己站在了最开始的客厅之中。刚才发生的事情就像是梦境一样，不过，真的是梦境吗，你们发现客厅的铁柜已经被打开了三个，通往外面的防盗门也被关闭了。此时客厅的中间，摆放着一个孤零零的画架。而画架面向的方向，你们现在才惊恐地发现，那个方向是推拉的玻璃门，此时上面已经布满了裂纹，而玻璃门后正传来不断的巨力拍打的声音。

※如果之前在卧室厕所的女尸身上发现了钥匙，可以发现钥匙发出了光芒，而客厅中唯一没有被打开的铁柜也像是回应这道光芒似得，渐渐亮了起来。当用钥匙打开了这个铁柜④号后，能够从里面发现一个纸条：“等待，并心怀希望吧。”这便是纸条上的内容，同时可以触发最后的CG。

但如果没有发现钥匙，此刻的你们只能徒劳绝望的看着玻璃门被一下一下的敲碎，然后当玻璃都碎掉后，就如同你们之前经历过的那样，玻璃门被慢慢地推了开。然后，一片黑暗涌入，此时，你们却无路可逃。

CG：被黑暗逼到绝望的PC，最终陷入了黑暗，恐怕只有神才知道他们现在正在何处？或许是从梦中醒来，发现自己在自己的床上？或许是永远的失去了意识，徘徊在了黑暗的莫比乌斯阶梯上？亦或者是，成为了【精神共振】者的帮凶，继续将更多的人类拉入这个恐怖绝望的空间，继续这没有希望生路的循环。

真结局CG：在触发了最后通关条件的钥匙，目睹了铁柜中的纸条讯息后。你们会注意到在客厅的画架前慢慢浮现出了一个男人的身影，他接过了你们之前获得的画笔，画纸，颜料盒以及调色板，接着站在了画架前开始了一笔一笔的作画。你们惊讶的发现，随着男子的作画开始，玻璃门的敲击慢慢开始了减缓，最后停止了下来。不知道过了多久，男子才缓缓将画笔放下，嘴里轻声念了一句话。需要进行【聆听】判定，成功后能听到“终于，能画出如此美丽的你了。”说完这句话，男子便会消失，只留下一张完成的画放置在画架上，那是一个女人的画，也就是之前你们在画室见过数次的女人的画，比在铁柜里发现的那张画还要完美到让人窒息的美丽。

当目睹了这样的画后，你们便会发现，玻璃门外的黑暗已经褪去，明媚的阳光透入玻璃照射在地板上。你们心有所感，慢慢靠近了玻璃门，轻轻地推开了之前根本推不开的门。然后，在光明中，迎来了梦醒。

# END

恭喜通关，不知道这样的模组有没有为你带来一个良好的游戏体验呢？模组中的过程大多注重了视觉与心理效果，可能有些过头了。但最后的结局不知道是否为你的这次跑团画上一个完美的句号呢？

通关这次的PC，可以得到满载的奖励。首先由于进行过【精神共振】方面的原因，你们的智力值会提高1点，如果18点就不能提高了谢谢。其次由于本次模组环境是在虚幻空间中，之前扣除的SAN值都是虚假的，不仅如此经历了绝望的死里逃生，你们的内心充满了决心，意志值也能提高1点。

其次请选择本次跑团过程中，使用最多的三个技能，分别投掷一次D100，高于你技能熟练度的数据，就可以为你的技能获得1D6的技能增长。

最后，谢谢你使用该模组，希望模组能为你和你的朋友们带来一次还算不错的跑团体验。

再打个广告，克苏鲁跑团后备群：172525894

欢迎各位对跑团有兴趣的人们可以加入群中一起参与跑团交流。

黑六办（全名第六百六十六号办公室）是一个由克苏鲁桌游爱好者组成的以创作更多优质桌游模组为目的的非盈利性团体，如果你是一名对中国背景的模组有兴趣的Keeper或者模组作者，那么黑六办挚诚欢迎你的加入，Q群492879487