

旅途漫漫

gravertino

2022 年 1 月 26 日

1 摘要

!!!!neta 群星警告!!!!

本模组是线性模组，设计游玩人数为 3-5 人。故事背景为现代。故事发生地点不与现实地点对应，但地名和方位参考了挪威首都奥斯陆及 E6 公路沿线。在本模组中，调查员从奥斯陆出发，准备前往米约萨湖和尤达讷国家公园游玩、露营。与之同时，一支在米约萨湖进行考古工作的考古队无意间触动了湖底遗址中残留的能量，引发了一次时空扰动，从而使调查员经历一次绝妙的历险，并最终找到方法逃出生天，回归日常。

2 模组介绍，给守密人的信息

如摘要所述，本模组是线性模组，设计游玩人数为 3-5 人，故事背景为现代。调查员将在一次出游中经历时空扰动来到异世界，依次经过数个地点后来到了神殿，并找到回到原时空的办法。在本模组中，kp 应主要暗示一个循环的因果结构：（在 he 和 te 的情况下），异时空调查员关闭神殿的行为导致了原时空神殿的扰动，使调查员进入异时空，从而关闭神殿。本模组的初始难度可能较高，但难度可以利用模组内的物品进行动态调节。本模组不重视战斗，但 san check 会比较多，请 kp 注意。本模组内推荐加点为：御三家，生物学，导航，外语。

2.1 出场人物

亚历山大，考古学家 和善的考古学家，年约 50，据其他考古队的成员说在考古界享有盛誉。相关数据：APP: 55; INT: 70; EDU: 80; 历史: 80; 考古学: 80; 说服: 50。

尤格萨隆，神甫 冷静的神甫，年约 40，虽并不热衷与传教，但言谈间希望能将自己的信仰传递给调查员。相关数据：APP: 60; INT: 90; EDU: 90; POW: 70; 神秘学: 90; 克苏鲁神话: 50; 虚境信仰: 70; 说服: 50。

阿娜斯塔西娅，工作人员 热情开朗，对调查员总是面露职业式的微笑，能尽力满足客人的需要，但总是最低限度的回答客人的问题。相关数据：APP: 70; INT: 70; EDU: 70; 说服: 60; 心理学: 60。

2.2 基本设定

米约萨神殿 米约萨湖下有一座古老而又全新的神殿，它是异教崇拜（虚境崇拜）的产物，为了在虚境中提供一个人类据点而建造。米约萨神殿（后简称神殿）的具体构造见第 3.6 和 3.7 节。它始建于 2274 年，于 2280 年落成。落成仪式上启动了该神殿正殿中的祭祀装置，使得这座神殿及其附近处于时间、空间不断交织重

叠扭曲的状态。神殿中除了祭祀装置外的绝大多数物品都使用纯能构造而成，显示出建造者的高超科技水平，但在神殿祭祀装置关闭后这些物品也将消失。在神殿自身时间的 300 年后，地球时间公元前 2000 年，神殿的祭祀装置失效，在米约萨湖湖底回到了正常时间。2022 年 3 月，一支潜水队偶然发现了被泥沙掩埋、只露出一个尖顶的神殿，并由此吸引来了亚历山大的考古队。6 月初，考古队正式入住湖畔酒店，开始针对神殿考古工作。

故事发生时，考古队已经基本清理出了神殿的主体建筑，并发现了一些遗物（如紫水晶、黑色螺旋状戒指样的物品等），但神殿的年龄和建筑材料让考古队困惑不解。

神殿祭祀装置 祭祀装置通体黑色，底座为正四棱锥，锥顶部有一个球，球的下方有一四棱锥状的凹槽，恰能严丝合缝的放在四棱锥底座上。正常运转时，球悬浮在四棱锥顶端，周围有五条由淡蓝色的细沙组成的沙带螺旋形环绕。这件祭祀装置既是神殿扭曲时空的原因，也是神殿的能量来源。它于 6 月 30 日被考古队发现，此时它已经失效，球体与底座合在一起，细沙也散落在装置附近。

大雾 雾是本模组中的一个重要对象，不仅起到遮盖视野的作用。在本模组中，有雾的地方就有时空的重叠交织。雾分两种：通常的白雾和紫雾，后者代表时空交错更为剧烈的区域。这样的区域魔力浓度更高，更适合神话生物生存（被虚境部分同化）。调查员在其中会感到周围的一切似乎变得粘稠起来，呼吸困难，精神涣散。

虚境信仰 关于虚境的设定，可简要理解为对虚境五位主神及相关神话生物的信仰，由群星中的虚境相关描述和时之虫的相关描述杂糅而来，具体内容与本模组没有特别大的关系。与通常 CoC 模组中的经典邪教徒形象不同，持有这类信仰的人往往表现得更为理智和消极，并

不执着于一定要整点大新闻。这是因为一方面，虚境信仰持有一种类似于宿命论的观点，认为历史与未来就像是用线连接数个点一样，虽然有不同的连接方式（历史有不同的具体走向），但最终每个点依然会被连起来（某些事件一定会发生），因此没有必要积极的去搞一些大新闻，只需要顺其自然就行了（主神会告诉他们什么时候该做什么）。另一方面，由于一些事件的发生（比如上一个模组，环形神殿），信徒们相信未来一定是属于虚境信仰的时代，地球最终也将会成为虚境的一员，因此并没有太大的动力去搞事情（或者用他们的话说，主神还未现身，还不到时候）。

戒指 戒指是持有虚境信仰的人的信物。戒指的样式是由五条黑色螺旋状的环包裹一条圆环构成的（见第六节的图，或想象钢芯裸绞线首尾相接后的形状），根据信徒具体更信仰哪一位主神，可将中心的圆环上成不同的颜色。进入神殿必须要佩戴戒指，否则会遭到神殿自动防卫系统的攻击。

紫水晶挂饰 虚境信仰中，相信紫水晶有神奇的力量。只有持有紫水晶的人/队伍才能无害的通过黑湖，抵达神殿。kp 可利用此物品动态调节模组的难度，例如可以让紫水晶挂饰具有以下功能：(1) 防止调查员陷入临时疯狂（但不定性疯狂不受影响）；(2) 减免一次致命伤害。

3 模组内容

3.1 导入

现在是 2022 年 6 月 25 日，周六。尽管奥斯陆不在北极圈内，但接近北纬 60 度的纬度也使得温暖的夏日尤为可贵。调查员们虽然各有各的工作，但是却都有徒步、野营的爱好，并因此形成了一个小小的业余徒步团体。这一周，调查员们厌倦了无趣的工作，希望享受美好的夏日，于是决定一同驾车前往米约萨湖和

尤达讷国家公园游玩。经过两天的准备，调查员们请好了下周一的假，将于今日出发，首先前往米约萨湖游泳、垂钓，在湖边过夜后再前往尤达讷国家公园野营，并于周一上午回到奥斯陆，休息一天后重新投身于枯燥的日常工作中。

在团前购物的环节中，可以让调查员详细列出将要携带什么样的物资，做好野营计划等，以增强代入感。在挪威南部并没有富有攻击性且能对调查员造成的野生动物，因此（不考虑超游的情况下）调查员没有必要携带过于强大的武器。如果调查员想要携带热武器，需要有合适的理由。调查员可以选择一辆自己心仪的越野车作为座驾，但显然四人使用一辆车就足够了。如果调查员没有指定的话，可以由 kp 决定，当然不决定也没什么影响。奥斯陆的夏季平均温度在 20 度左右，气候适宜，因此调查员不需要携带过多的保暖物品。

调查员可能会担心汽车驾驶技能的问题。在本模组中，按照规则书中的做法，默认调查员都有驾驶汽车的资质（都有驾照），只有在进行一些有难度的汽车驾驶活动中才需要检定。

3.2 第一日——哈马尔，米约萨湖

哈马尔是米约萨湖畔的城市，是调查员的第一个目的地，距奥斯陆约 1 小时车程。调查员抵达哈马尔后，即入住哈马尔郊区的湖畔酒店，开始第一天的享受。调查员可享用酒店里的一切设施，包括餐厅，咖啡厅，酒吧，健身房，浴室等。在餐厅和咖啡厅可以看到优美的湖畔风光。调查员也可以使用自己的鱼竿或租用鱼竿付费钓鱼，钓上来的鱼可交由厨师烹调。酒店的码头上也提供出租小艇的服务，调查员可以乘船在湖上游览。酒店的客房也十分舒适，从窗户中能鸟瞰米约萨湖风光，电视、电脑、网络等设施一应俱全，更不用提冰柜、吧台等设施了。总之这是一家相当舒适的酒店，在这里享受一天可以回复 1+1d3 点 san 值。

在游览过程中，调查员会注意到有两条船

长时间停在湖中心，其中一条船似乎还有起重设备。通过侦查检定还能发现似乎有潜水员不断上下船只。这是考古学家亚历山大领导的一支考古队，正在调查米约萨湖下的遗址，即米约萨神殿。调查员可通过与酒店工作人员交谈和待考古队的船只靠岸后与考古队队员（特别是亚历山大）交谈了解此信息，也可以通过教育检定回忆起自己曾看到过米约萨湖正在进行考古工作的消息。通过与考古队队员的交谈，调查员可以了解到：

(1) 神殿大体呈十字形，四个顶点和中心各有一座尖塔，以中心的尖塔为最高；

(2) 神殿四周似乎还有六座高塔，不过现在已经垮塌，正在进行清理和发掘；

(3) 神殿可能是宗教用途，不过具体是什么宗教、如何发挥作用考古队员并不清楚。

如果调查员能和考古队员套上近乎（比如请喝酒），可以额外知道：

(1) 神殿中散落着一些紫水晶，还有一些模样奇特的、黑色螺旋状、首尾相接成戒指大小的东西。

(2) 不知道神殿的建造时间和建造材料。

如果调查员能和亚历山大套上近乎，可以额外知道：

(1) 神殿内部几乎空无一物，这十分不寻常，因为即使是物品被其他人移走了，也应该会留下痕迹；

(2) 在神殿附近发掘出了一些骸骨，而六座高塔的遗迹构成的圆内却没有骸骨存在。

在夜间，调查员能看到少见的蓝紫色极光，这是神殿的影响。

3.3 第二日——大雾，露营

按照事先拟定的计划，调查员将离开米约萨湖前往尤达讷国家公园露营。调查员离开哈马尔后，道路上汽车逐渐减少，最终只有偶尔经过的卡车陪伴他们单调的旅行。行驶约半小时后，逐渐起了大雾，能见度不足 50 米。道路上的车辆更少了，连卡车也难以见到一辆，最

终连其他车辆的雾灯也看不见了，只有单调的引擎声陪伴调查员们前行。如果调查员打开收音机，会发现随着大雾的产生，收音机里的噪音陡然增多，最终甚至淹没了播音员的声音；而当大雾完全产生后，干扰似乎消失了，收音机里的声音十分清楚，但却是一些调查员听不懂的节目。通过教育检定的调查员会意识到收音机里的声音不属于任何一种广泛使用的欧洲语言，也不像是其他人类语言，san check 0/1。如果调查员尝试拨打手机，会发现手机能正常接通和通话。如果调查员希望通过手机定位（包括其他电子定位方式和请他人通过手机确定自己的位置），会发现位置飘忽不定，甚至远在地球的另一端。

在进入大雾后，如果有调查员开始担忧汽车油量的问题，可以让负责驾驶的调查员进行一个侦查检定，成功的话能发现与汽车已消耗的燃油远远小于应当消耗了的燃油。这是因为当调查员在道路上行驶时，不仅在空间上进行了移动，还在时间上进行了移动（调查员感受到的移动有空间移动和时间移动两个分量），而只有空间上的移动消耗了燃油，时间上的移动消耗的是神殿的能量。

调查员可以尝试驾车离开当前行驶的道路或者掉头，但是会发现 (1) 掉头也无法使当前的现状有任何改善；(2) 如果希望拐到其他道路，会发现当前道路只有一条岔口；(3) 如果尝试直接驶离当前道路，应提示调查员土壤十分松软，车辆有陷入的风险，应通过驾驶检定保证安全；即使调查员成功离开当前道路，也会在不久后发现车辆行驶的“路面”由泥土逐渐变为沥青，调查员又回到了道路上。以上三种情况发生时，进行一次 0/1 的 san check；无论这三种情况是否全部发生，这个 san check 都只进行一次。如果调查员试图查找或在网络上询问当前的天气，会得到“风和日丽，万里无云，是个出游的好时候”或类似的回复，总之没有雾，调查员进行一次 0/1 的 san check。

自调查员离开哈马尔两小时后，调查员应

该完全意识到了当前面对的问题——按时间推算调查员应当已经抵达了尤达讷国家公园，再不济也应该看到了路标，但调查员们什么也没有看到，只有无尽的道路和雾中影影绰绰的树林。当意识到问题后，调查员可以选择继续行驶，也可以选择停车。停车不会使调查员面临任何危险，也不会让调查员的现状有任何改观。最终调查员应该意识到，如果一味的停车等待只会让他们的补给完全耗尽，唯一的办法就是继续行驶看会不会有什么出路。

随着调查员的继续行驶，调查员会听到一些细微的声音。通过聆听检定的调查员会分辨出一阵悠扬的笛声，夹杂着某种动物咆哮的声音；如果没有调查员通过聆听检定，听到的声音会让调查员想到狂风刮过电线时的呜咽声。此时如果通过灵感检定可以意识到大雾和狂风不可能同时存在，而且调查员们也没有感受到强烈的风（除了汽车行驶造成的外），san check 0/1。

当这一天结束时，调查员的现状几乎没有任何改变。这意味着调查员只能在道路旁露营了。调查员可以选择在车上睡觉，也可以选择下车支上帐篷、点燃篝火。如果选择后者（特别是点起篝火），温暖的食物和饮水，以及火焰带给人的原始的安全感会令调查员们感到在这次事件中获得了一点慰藉，紧绷的神经终于可以放松下来，回复 1 点 san 值。

入夜后，周围的一切声音都安静下来，调查员除了他们自己产生的声音外听不见任何声音。调查员入睡后（包括往后模组中的每一次入睡），会做梦，详见第四节。

3.4 第三日——狼群，罗伊格旅馆

在第三日凌晨，调查员会遭遇狼群的袭击。由于虚境的作用，狼群中的狼已经变成浑身漆黑、双眼发出红光的动物。目睹这只（群）生物将失去 0/1 点 san 值。让负责值夜的调查员进行一次聆听或/和侦查检定，通过则会听到草丛中传来悉悉索索的声音，偶尔有红色的光芒

一闪而过。请给这位调查员一次惊醒同伴的机会。随后，狼群会展开攻击。当狼群进行攻击时，同时会有 4 只狼参与战斗（数量可根据调查员的数量和武力修改），其余的狼会在附近观望。如果在战斗轮中篝火仍在燃烧，则狼群的行动会有一个惩罚骰。当调查员杀死 3 只狼时狼群会撤退（或超过一定回合 kp 和/或 pl 感到厌烦时、调查员受伤达到一定程度时）。撤退时调查员会听见远方传来一阵极具穿透力的嗥叫，使调查员们感到战栗与恐慌。随后狼群会撤退。这是狼群的头狼，一只巨大的生物（豸狼赫萝大抵是芬里厄罢）的信号。

第三日清晨，依然大雾弥漫。天色变亮后，劫后余生的调查员会注意到又能偶尔听到昨日的声音。随着调查员的继续前进，雾会变浓，能见度最终缩短到不足 20 米；同时雾也会渐渐变为淡紫色。

第三日傍晚，调查员将会抵达罗伊格（lloig¹）旅馆。调查员首先会看到穿过迷雾的橘黄色灯光。前行数分钟后，旅馆大楼逐渐从雾中显现出来。旅馆是一栋二层小楼，建筑外立面闪耀着金属光泽，但摸上去却感受不到金属的冰冷与光滑，反而更像石材，旅馆的门楣上挂着用花体写的“lloig”的招牌。旅馆没有停车场，但即使调查员随意停车也不会有人阻拦。调查员可以随意进入旅馆。调查员能注意到，旅馆似乎十分清静，没什么人。旅馆一楼分三个区域，进入旅馆后调查员首先看到的是大厅，有柜台和供人小憩的沙发、茶几，和一般的旅馆别无二致。柜台上摆放着一些杂物，最醒目的是在柜台左侧有个小小的雕塑：似乎是缩小的神殿祭祀装置，一个四棱锥底座上悬浮着一个球体，球体表面有着环状的细密花纹，仔细观察可以发现这些花纹似乎是螺旋状的。雕塑散发出淡淡的光芒，同时在四棱锥的顶端发出一道光束，穿过球体射向天花板。在柜台左侧则摆放着一台面向工作人员的座钟。在柜台后有着旅馆的工作人员，工作人员背后有一扇

锁上的门。大厅左侧是通往二楼的楼梯和通向餐厅的门。大厅右侧同样有一扇门，造型古朴，似乎是木质的，雕刻着五条精美的螺旋状花纹，风格与旅馆格格不入。这一扇门上挂着一个牌子，上书：尤格萨隆的命运之门。

在工作人员背后的墙上，悬挂着许多新旧不同的时钟。这面时钟墙不由得让人想到了许多旅馆会悬挂多个不同的钟表，以显示世界各地的时间。但这面时钟墙上的钟表显示的时间都一样，这些时间仅有数秒的差异。通过侦查检定能发现那些较新的钟总是要比较旧的钟慢数秒。如果调查员有表或其他计时器的话，会发现时钟墙上有且仅有一个半新不旧的时钟显示的时间与调查员的相同。如果调查员通过某些方式观察到了柜台上的座钟，会发现座钟的钟面上仅在十二点的位置有一个数字 157788000；仅有一根细针指向这个数字的左侧，几乎与这个数字重合；而钟面上另有一个机械式计数器，显示 157782964（最后数位可根据调查员的实际进度修改，见后）。

事实上，时钟墙上的时钟是从历史上不同时间开始计时的，都显示的同一地理位置的时间（在调查员的情形下，就是奥斯陆），因此仅有闰秒的差别。柜台上的座钟实际上是一个计时器，自神殿开始运行起计时，终止于神殿停止运行（故 12 时的位置是 157788000 分钟）。机械式计数器则显示了自神殿开始运行后已经经过了多少分钟。由此 kp 可决定具体情况下座钟显示的时间。

工作人员背后锁着的门通往旅馆的档案室。一般情况下调查员没有办法进入这里。这里存放着旅馆自始至终所有到访者的记录。如果工作人员对到访者提供的信息有怀疑，他会到这里来查阅，见后。

右侧的门通往一间小小的教堂，提供给支持或反对虚境信仰的人朝拜或争辩。这间教堂有一位神甫尤格萨隆，通过与神甫进行友善的交流可以了解有关虚境信仰的有关知识，还能

¹拉莱耶语，意为精神，灵魂，心灵，心智

知道：

(1) 在这里，谈论“我们在哪”没有意义，看似有多个地点，但实际只有一个地点；看似有许多条路，但只有一条路；看似有许多选择，但只有一个选择；

(2) 神甫认为，虽然他不知道调查员为何会进入大雾来到这里，但神有神的旨意，无论调查员是否信仰祂，祂都会在适当的时候通过适当的方式指引调查员；

(3) 关于如何离开，神甫只知道“引领你们进入的钥匙就是引领你们离开的钥匙”；另外，会来到此地的人都有自己的任务要完成（虽然自己可能不知道），只要完成了任务就能离开。

(4) 此地另有一座神殿，可能会有调查员需要的答案。关于如何前往神殿，“神殿是神会见凡人的场所，如果神认为有必要见你们，那么你们就会找到通向神殿的路”。

最后，调查员会获得神甫赠予的（调查员的数量）枚黑色螺旋形戒指，以及一枚紫水晶挂饰，二者的具体作用见 2.2 节。

调查员可以选择在旅馆度过今晚，当然也可以在外露营。如果在外露营可比照上一天的情况处理，但不应再有 san 值增加。如果调查员选择在旅馆过夜，那么工作人员不会过多过问调查员的情况，但会询问调查员的时间。如果调查员给出了虚假的答复，工作人员会前往资料室查阅后明确指出调查员说谎。如果被问及“既然知道时间为什么还要询问”或类似的问题，工作人员会答复“旅馆只招待旅馆会招待的人，我们要确认客人的信息与我们所记载的无误”（如果这里调查员扭头就走，事实上也与设定和工作人员的话不冲突，因为进入旅馆就算到访了旅馆）。之后，调查员会被分配至二楼的一间房间，刚好能住下所有的调查员。

和工作人员进行友善的交流，可以知道：

(1) 旅馆不收取任何种类的货币，只接受以物易物；

(2) 与神甫交流所能获得的第一条信息；

(3) 旅馆用以招待所有有意或无意进入此

地的生物；

(4) 以地球时间计算，旅馆建成快 270 年了；

(5) 旅馆即将搬迁到其他地方，因为“此地很快就没有生物会来了”。

(6) 柜台上的雕塑自安娜斯塔西娅来这里工作之前就已经有了，她也不知道做什么用的。但很有意思：如果用手将球体按下去与四棱锥相接，就能使雕塑不再发光；如果再把球拉上来放到合适的位置悬浮，雕塑又能重新发光（这暗示了如何关闭神殿的祭祀装置）。对于其他的问题，工作人员的回复是“对不起，这些问题，要么我不知道，要么我不能说，抱歉。”

旅馆的客房温馨舒适，提供有基本的生活设施，使调查员不禁想起了湖畔酒店。在旅馆休息可以回复 1 点 san 值。调查员亦可在餐厅用餐，但食物淡而无味，而且只是一些灰色的糊糊，不知道是什么做的（单纯的营养膏而已）。

客房内有一张告示（具体见第六节），违背告示中各条内容的后果如下：

第一、第二条：如告示所言。

第三条：如果没有拉上窗帘，请所有调查员过幸运，失败的调查员（如果 kp 足够怜悯的话，失败者中出目最高的调查员）将会在夜间惊醒，看到窗外有一只巨大的橙红色竖瞳的眼睛正盯着屋内，将屋内映出一片血红，而后这只眼睛会突然消失在迷雾后，仿佛从来不曾存在过一样，但调查员仿佛能听到一声嗤笑，san check 1/1d3（如果有醒着的调查员更好，可以不用过幸运直接让醒着的调查员经历这一切）。在此基础上，如果调查员还没有锁好门窗，那么调查员还能听见浊重的呼吸声，闻见一股腥臭味，san check 变为 1/1d6。如果调查员就此询问前台，只会得到“这是这里本来就有的生物，请不要过分紧张；房间内的告示已经提醒您有危险了。”或类似的回复。

第四条：让在外逗留的调查员过幸运，失败则会正巧遇见非人智慧生物（比如，古老者，伊斯人等）正在登记入住、行走等。san check

比照规则书进行（如，古老者：0/1d6；伊斯人：0/1d6）。这些非人智慧生物不会因为调查员受到惊吓就攻击调查员，除非调查员首先发起攻击（但调查员会被它们鄙视的）。

3.5 第四日——沙漠，狮-虎-熊

待调查员在旅馆呆够了（掉够 san 了），应当离开旅馆继续他们的旅途。设计上调查员应在到达旅馆的第二天离开。当调查员离开旅馆时，会发现旅馆的外墙由原先的金属质感变为了砖砌，爬满了紫色的藤蔓，原先指引调查员来到这里的明亮的橘黄色路灯也变成了已经熄灭的煤气灯，整体看上去荒凉破败。目睹这样的变化将使调查员进行 1/1d3 的 san check。

随着调查员的继续前进，雾气的淡紫色也会逐渐加深，最终完全变为紫罗兰色，但雾也渐渐变薄，能见度能达到 300 米。此时，调查员将感到周围的一切十分粘稠，好似在糖浆中游泳一样。调查员应进行体质检定，失败的调查员会感到呼吸困难，精神涣散，反胃恶心，身体不适。在调查员可见的范围内，周围的景色也逐渐变为沙漠一般，只是沙子是深紫色的，就连前行的道路也渐渐被紫色的沙子覆盖。如果调查员捧起一些沙子，会发现沙子慢慢升华，融入紫色的薄雾中。对 kp 而言，可以将这些沙子理解成魔力结晶一类的东西。

调查员进入沙漠后不久，会遭遇狮-虎-熊²。这是一头巨大的生物，体型与美式卡车头相当，体态类似于食肉目的动物，周身缠绕着浓烈的紫雾，双眼发出绿色的光芒。由于紫雾的遮挡，分辨不出更多的细节。当调查员遭遇它时，会首先从紫雾中看到它的模糊的影子，就像一辆正要从调查员前方穿过的卡车头一样。当调查员更靠近一些时，会看到它发出绿色光芒的眼睛。当调查员靠近到 100 米时，这头生物会完全显示出它的形态。目睹这头生物将降低 0/1d2 的 san 值。

如果调查员就此停车，不采取行动，它会无害的通过调查员的前方，最终消失在迷雾中。除非调查员主动攻击或过于接近，这头生物不会主动攻击调查员（关于这一点可以比照地球上的狮/虎/熊一般不会主动攻击坐在车里的人一样）。如果调查员进行挑衅（例如对空鸣枪，对它大叫等）或接近到 70 米以内，它首先会对调查员吼叫，强烈的声浪几乎要将越野车推动，当它停止吼叫时调查员几乎要短暂失聪。这一叫声将唤起调查员内心原始的对捕食者的恐惧。听见它的叫声会使调查员失去 0/1d2 的 san 值。如果调查员主动攻击或继续靠近，它将开始攻击调查员。

傍晚时分，调查员会来到沙漠中的一处小湖泊（月牙泉）。此处接近沙漠的边缘，紫雾已经开始变淡，能见度可以放宽到 500 米。调查员可以选择在此宿营。调查员会观察到，这里的水十分清澈，但如果调查员用水壶水杯等盛一些水，会发现水中略带紫色。这是沙中的魔力溶入水中所致，也使水对调查员有毒。调查员会发现湖泊周围没有植物生长，也正是这个原因。如果调查员饮用了此处的水，应进行体质检定，失败则失去 1+1d2 点生命值（kp 也可按照规则书中有关中毒的规则进行，但不建议让调查员失去太多生命值）。

入夜后，请让调查员过一次侦查检定，成功者会注意到在调查员前进方向上隐隐约约能看到一道白色光柱直冲云天。这是神殿中心尖塔发出的光芒。

3.6 第五日——黑湖，诡异生物

这一日，调查员将会离开沙漠。随着调查员的前进，紫色的细沙逐渐被黑色的玄武岩替代，薄雾逐渐变淡，直至消失。调查员将看到一片黑色的荒原，地平线上巍峨的高山宏伟壮丽，在淡蓝色天空下的背景下隐约可见一道乳白色的光柱直入天际，四周似有数条（蓝色）光

² 见丹·西蒙斯的小小说《海伯利安》及其续作，书中“狮虎熊”大致指代超空间中的高级文明，令书中的人工智能反派也感到恐惧的存在

带环绕，但在天空的背景下看不清楚。光柱自下而上由细变粗由强变弱，最终隐没在天光中，构成托里拆利小号的形状。道路也变成了玄武岩质地，几乎完全融入周围的环境，只是比周围稍微平坦一些。当调查员回头时，会发现沙漠已经消失，紫色的薄雾也看不见了，似乎调查员自始至终都处于这片黑色荒原上一样。

调查员只能选择（沿着道路）向着光柱的方向前进。向其他方向前进只会让调查员在这片黑色荒原上浪费时间。如果调查员没有浪费时间的話，将在中午抵达黑湖旁。随着调查员的前进，会注意到周围的环境出现了一些微妙的变化。首先，调查员会发现地形越来越崎岖；其次，道路旁将偶尔出现一些骸骨，其中既有人形的骸骨，又有一些非人形的（非人智慧生物的）。当调查员更靠近黑湖时，道路旁会出现一些干尸，它们或成跪拜的姿势，或成祈祷的姿势，但都向着光柱的方向。有的干尸手指上还能看到黑色戒指。目睹这些干尸将造成 0/1d3 的 san 值损失。这些是死在前往神殿路上的信徒。

黑湖背靠群山，形状与米约萨湖相似（或者说就是米约萨湖的投影），水质清澈透亮，几可见底。在湖中心有一小岛，与湖岸有约 5 公里远。调查员的目的地——神殿——就在这座小岛上，调查员可以隐约看见这座神殿和它附近的高塔。在黑湖附近，能看到更多这样的干尸。在黑湖的岸边，有一座黑色的高塔，高塔上向神殿的方向伸出一个平台，似乎与神殿遥相呼应。

调查员可以登上这座高塔。在高塔上的风景极其壮丽：巍峨的群山在黑湖上投下黑色的影子；苍白的太阳挂在西方的天空下，似乎就快被高山吞没；黑湖水平如镜，毫无波浪；高塔恰与神殿中心高塔平齐，神殿壮丽的淡金色屋顶和白色的墙壁在黑色的玄武岩地面上十分显眼。通过侦查检定，调查员会发现：

(1) 湖的形状和米约萨湖十分相似；而在与米约萨湖的湖畔酒店相同的位置处似有一个小

栈桥和一条船，以及一些形状规则的建筑；

(2) 在湖中似乎有一只巨大的生物在缓缓游动，其大小似乎比湖中心的小岛还要大。从这个距离看到这只生物将造成 0/1 的 san 值损失。

在高塔的平台的地面上，还刻有一幅黑湖的地图，在湖中心的小岛、码头和高塔处均用了红宝石进行标记。如果调查员没有通过侦查检定的話也可以从这里得到第一条信息。

为了渡过湖前往小岛，身体强健的调查员当然可以选择游过去，但最稳妥的方法还是划船前往。在栈桥处，调查员会发现一只崭新的手划的小船，一座破旧的码头和数排用玄武岩搭建的几乎快要坍塌的小屋。这些小屋呈圆环状布局，中间的一栋最大，是办公用房，周围的较小，居住使用。这是建造神殿时建筑师和技工居住的地方。在小屋中，调查员能发现一些生活遗迹，如已经破损的床铺，一些桌子等。所有小屋都朝向神殿的方向。办公的小屋分两层，一层是绘图室和会议室，二层是资料室和办公室。部分二层建筑已经坍塌，只有资料室勉强可以进入。在一层绘图室中，调查员能找到一张贴在墙上、已经泛黄风化、十分脆弱的神殿俯瞰简图。这张图会使调查员联想到考古队对调查员介绍的神殿结构。侦查检定会发现，图上的日期为 2273.12.07。在资料室中，通过图书馆检定能发现一份米约萨神殿和祭祀装置的简略介绍，主要包括神殿的建造时间和目的，祭祀装置的作用和装置的开启与关闭两种状态，但没有提及如何开启或关闭装置（具体说明见后）。

在建筑遗迹中，通过侦查检定可以发现，在离栈桥最近的地方有一间小屋正门敞开，而其他小屋正门都是关着的。在这间小屋中有一具“较为新鲜”、看上去死去不过数年的尸体，穿着 19 世纪风格的衣物。调查员能通过各类技能注意到：

(1) 死者死于腹部的贯穿伤，除此之外身上还有许多伤口；

(2) 死者手上戴着黑色戒指；

(3) 死者手中攥着一张纸条。

纸条内容是：

我快不行了，我不知道为什么。神的确告诉来这里，神的确指引我来这里，可神又为何让我被湖中的怪物杀死？吾命休矣。如果有谁能看见这张纸条的话，请小心湖中的怪物……（字迹模糊不清）能上岸……（字迹模糊不清）

死者身上除了提到过的物品和衣物外，还有一枚指南针，一张泛黄的地图，一些银币，一柄已经锈蚀的长剑和一把锤子。看上去死者正是用锤子破坏掉门进入的。事实上，死者因为没有紫水晶挂饰才受到湖中怪物的攻击而殒命。通过死者的衣物和随身物品能判断出死者约莫是 19 世纪的瑞典人。

如果调查员对此处建筑遗迹展开了搜索，那么他们将来不及在日落前划船进入神殿。调查员可以在湖畔休息，因调查员持有紫水晶的缘故，湖中的怪物不会攻击调查员。在夜间，通过侦查检定的调查员可以观察到紫水晶挂饰正微微发光，这是紫水晶挂饰正在生效的证明。在夜晚，调查员如果尝试用星光定位，或者单纯欣赏壮丽的星空，会发现星空已经完全乱了套，就连银河也变得混乱而无序，不再是一条壮观的光带了。在半夜，可以让调查员被似乎从远处传来的隆隆的声音惊醒。如果调查员查看四周，会发现黑夜月光下中群山的剪影似乎缺失了一块。这是一只如山岳般巨大的怪物离开了原来的位置。

3.7 第六日——神殿

这一日，调查员将登上小岛。小岛是一整块巨大的玄武岩岩石，同时在岸边形成了大量六边形玄武岩柱构成的、类似巨人之路景观的堤道。调查员可沿高矮相间的石柱曲折地攀登上小岛。小岛顶部十分平坦，只有神殿和六座高塔矗立其中。在六座高塔构成的圆外围，有一些人类的遗骸。侦查检定（或医学等其他相关的）可以发现这些遗骸在不同的致命位置都有浑圆的伤口；伤口的截面十分光滑平整，就

像是活生生被挖去了一个圆柱体一样。这些死者都没有佩戴黑色戒指。如果调查员依然没有佩戴戒指而继续靠近，就会遭到神殿自卫系统的攻击，具体数据见第五节。当调查员进入六座高塔构成的圆内部时，会听见从高塔上发出的钟声。

当调查员佩戴好戒指后，能顺利地进入神殿。神殿呈十字形，内部结构是对称的，在十字的四个顶点有大门可供进入。神殿以玄武岩为地基，其上则是以未知材料建造的缀有花岗岩装饰的白色立柱与墙面。神殿的屋顶上则开有数个大面积的天窗，以高纯度石英覆盖，使神殿内部在日间十分明亮。神殿共二层，二层的两侧不相连，中间有天井，四角的高塔有第三层，中心的高塔则还有第四层。调查员能通过门廊处的楼梯进入神殿第二层和四角高塔，但中心高塔的入口则在神殿的屋顶上。神殿大门由整块的黑曜石制成，光滑如镜，使得调查员只能推开门（而不能拉开门，通常情况下）。大门上方有花窗，描绘着某种扭曲怪异而又严整统一的图样，使人感到十分矛盾。进入大门后则是门廊，有着花岗岩地面，碳条与硅条交替铺设的墙面和黑曜石制成的通向二楼的楼梯，以及通向神殿内殿的方解石大门。由花窗进入的光通过巧妙设计的光路正好打在方解石大门上，使其在昏暗的门廊内如同光明之门一般熠熠生辉（作者的话：站在邪教徒的角度考虑，他们应当并不会认为自己的信仰是污秽而邪恶的，换言之其价值观相对于通常的价值观而言已经有了改变）。通过方解石大门就能正式进入神殿。神殿内部没有一根柱子，显示出高超的建筑学技巧。神殿地面由黑曜石铺成，其上有紫水晶构成的放射状条纹，每个十字臂上各 10 条，指向神殿中心的祭祀装置，发出波浪状的光芒（即可以看到紫水晶线条上同时有不同的区域在发光，看起来光源在不断向祭祀装置运动）。祭祀装置高二层，正如前文描述的一样平稳运行，发出璀璨的光辉。

在四角高塔和中心高塔的第三层，均悬浮

着一块巨大的紫水晶，同时立柱上均有紫水晶构成的线条，与一层地板上的紫水晶一样发出波浪状的光芒。在四角高塔的紫水晶旁边还能看到一个控制台。在中央高塔的第四层是整个神殿的控制室，在控制室中通过侦查检定能找到一本操作手册，其使用的文字是拉丁字母，但语音似乎是主要由英语、法语和德语以及少部分其他语言混合（如果调查员不掌握这三种语言之一（技能值在 20 以上），则在智力检定（见后）中有一个惩罚骰；掌握三种语言之二则有一个奖励骰；掌握全部三种语言则享受 3 个奖励骰）。神殿中的五块巨大的紫水晶为神殿的祭祀装置提供能源，神殿中的紫水晶线条则可以看成是传输能源的电缆。

调查员可以选择多种方式关闭祭祀装置，但总体上可以分为两类，一类是使祭祀装置停机，即使祭祀装置的球体部分与四棱锥部分合二为一；第二类则是破坏掉祭祀装置，包括将祭祀装置炸个稀巴烂，或者将球体推离原来的位置并使其不再复原。简单的说，只要使球体离开原来的位置即可。

如果调查员想要关闭祭祀装置，那么需要找到控制室的操作手册，通过智力检定以进行学习，成功则可以获得“神殿控制”技能，技能值为 30。但检定无论成功与否，调查员都能了解到需要首先关闭四角高塔的紫水晶的能源供应，然后前往中央高塔的控制室完全关闭祭祀装置。如果调查员搞错了顺序，那么就只能选择破坏祭祀装置了（笑）。每进行一次操作，都需要进行一次“神殿操作”检定（当然，在第一步，即切断紫水晶的能量供应时，调查员也可以直接破坏掉紫水晶——而这并非不可能）。如果检定失败，请让负责操作的调查员过幸运，失败则会使紫水晶爆炸，成功则会使操作系统锁死。紫水晶爆炸前会有剧烈的闪烁，同时调查员能感到周围温度的升高，从而给调查员躲避的机会。爆炸造成的伤害为 $5d6/3d6/1d6/0$ （近/中/远/极远），在掩体后视作增加一个距离等级，即，若爆炸发生时调查员在神殿二层，则

受到 $1d6$ 的伤害。紫水晶爆炸时调查员能看到壮丽的紫色火球，幸运（或不幸）的话还能看到紫色死神。为了切断能源，破坏紫水晶导线、炸毁储能的紫水晶也是可行的。由于导线的放射性分布，在祭祀装置附近和储能装置附近一位调查员一次行动可以破坏 4 条导线，而在十字臂的远端则只能破坏一条。破坏紫水晶则需要对紫水晶造成 40 点伤害。

如果调查员想要破坏祭祀装置，那么至多需要对祭祀装置本体造成 100 点伤害，具体参考如下机制。祭祀装置拥有故障值，设调查员共对祭祀装置造成 X 点伤害，那么故障值为 $100-X$ 。每次祭祀装置被攻击，都为祭祀装置骰一次故障值，如果成功，那么祭祀装置被成功破坏；如果很幸运/很不幸的骰出了大成功，那么调查员在回到日常前能看到一次壮观的大爆炸。

如果调查员想采取其他方式，不论是推离圆球或强行使圆球与四棱锥合二为一等，只要能达到目的即可，由 kp 自行裁决，此处不再一一列举。

需要注意的是，无论调查员以何种方式对神殿造成了破坏，都会由神殿的自动保卫装置召唤出一个灵能生物对调查员进行攻击（只召唤一次），具体数值见第五节。

3.8 结局

此处是一些结局参考， kp 可根据实际情况自由选择和改写。

Happy Ending 调查员平稳的关闭了神殿的祭祀装置，没有对神殿造成任何破坏。随着神殿祭祀装置的逐渐停机，你们看见神殿如同失去了生命一样，各处的紫水晶逐渐暗淡、停止发光，祭祀装置也不再璀璨，神殿上的光柱也渐渐消失。紧接着，调查员眼中的世界逐渐褪色、溶解、崩塌，最终成为了无尽的黑暗。在无尽的黑暗中，调查员仿佛失去了重力，失去了感觉，失去了呼吸。似乎只有一眨眼那么久，

似乎又是永恒，调查员逐渐看见了蔚蓝的天空，听见了波浪的声音，感受到船身的摇动。此时，调查员发现他们正位于考古队的船上，旁边是焦急的亚历山大。据他所说，你们跟随考古队上船参观，却不幸跌入水中，幸好及时被救起。至于调查员们所经历的，又是什么呢？

True Ending 调查员不得不破坏了神殿的部分以关闭祭祀装置。随着神殿各处光芒的逐渐暗淡，调查员终于松了一口气。突然，调查员感到一阵灼热的气浪，听见尖锐的嘶鸣，随即什么都知道了。当调查员再次醒来时，发现正位于奥斯陆的医院中。据新闻报道所说，当考古队在探索水下神殿时，突然发生了爆炸，造成了神殿部分坍塌，一些人员被困。调查员则是少数获救的人员之一。但只有调查员和考古队员知道，调查员根本没有随同考古队出发，更别提发生水下爆炸时正位于神殿中了。那么，调查员是如何被救出的呢？

Bad Ending 最后一位调查员也被杀死在了那个迷雾遍布的地方。远在时空的另一端，考古队在进行发掘时却发现了数具奇特的骸骨，虽然粗看上去没有什么特别，但周围却散落着一些现代物品，而碳十四测年却发现其死于数百万年前。这难道是时空穿梭的证明吗？

4 梦境材料

以下是一些梦境材料参考。梦境主要用于故事的补完和气氛渲染，本身不对调查员的推进产生任何影响，kp 可随意选择使用与否。

第二日晚 调查员将梦见一条大河奔腾在险峻的河谷中。调查员在这条大河上泛舟，抬头能看见在两岸高山之间的天空中，有一朵弥散如星云般的紫色的云。（这是作者真实的梦境）

第三日晚 调查员将梦见旅馆的相关场景：莫名的生物出入旅馆，紫色的藤蔓逐渐包裹旅馆，

并最终将旅馆完全吞噬。

第四日晚 调查员将梦见一颗流星，拖着长长的紫色的尾巴，运动得却像是彗星一样慢。最终流星坠落到地面，形成了一个遍布紫色水晶状物质的撞击坑。

第五日晚 调查员将梦见神殿刚刚建成时的场景：万众顶礼膜拜，齐声欢呼，高高在上的某位穿着华贵衣物的大人物轻轻按动一个黑色的按钮，随即一切开始扭曲变形，神殿消失在了众人的视野中。

5 敌意生物

狼 力量：40；敏捷：60；体质：40；体型：15；体格：-2；hp：6；闪避：50

攻击方式：撕咬：40，造成 1d3 的伤害。

狮-虎-熊 力量：90；敏捷：90；体质：125；体型：125；体格：3；hp：40；闪避：90

攻击方式：每回合 3 次行动。嘶吼：90，全部调查员进行 san check 0/1d2；拍击（用前肢进行攻击）：70，造成 2d6 的伤害；撕咬：70，造成 1d6 的伤害，被攻击的调查员进行体质检定，失败则收到出血效果，每回合（除第一回合）进行体质检定，失败则失去 1d3 的 hp，成功则移除该效果。

黑湖底的诡异生物 力量：125；敏捷：125；体质：125；体型：125；体格：3；hp：100；闪避：100。目睹该生物失去 1d6/2d6 点 san 值。

攻击方式：每回合 3 次行动。触手穿刺：90，造成 3d6 的伤害。绞杀：90，每回合进行力量检定，成功则挣脱，失败则失去 1d6 点 hp。

自动防卫系统 无法被攻击。

攻击方式：光矛：60，造成 1d6 点伤害。

灵能生物 一团淡蓝色的、移动迅速的气体雾，hp：30

死亡后 1d3 回合后重生。第一次目睹该生物失 攻击方式：光矛：40，造成 1d3 点伤害；精
去 1/1d3 点 san 值。力量：0；敏捷：100；体 神震爆：40，成功则与调查员的意志对抗，调
质：90；体型：60-125；体格：1-2；意志：70； 查员失败则进行一次 0/1d3 的 san check。

6 相关图像和展示材料

地图；湖畔酒店俯瞰图；神殿遗址俯瞰图；戒指；罗伊格旅馆；座钟钟面；黑湖与神殿；办
公小屋；纸条；小岛；神殿与神殿内部；

告 示

尊敬的各位顾客，欢迎下榻罗伊格旅馆。为了您的生命和精神安全，请务必遵守以下规则：

(1) 本店内禁止一切可能危害公共安全或他人安全的行为，包括但不限于酗酒、闹事和酗酒闹事，请务必遵守。本店不希望引起顾客间的冲突。

(2) 本店内禁止在公共场合谈论可能引起冲突的话题，包括但不限于宗教信仰、政治、历史等。如果确有必要，可以在本店附设的教堂内谈论有关宗教的话题，但其他话题一律禁止。理由同上。

(3) 夜间入睡，请拉好窗帘，锁好门窗。

(4) 夜间 11 点至凌晨 7 点，如无特殊情况请勿在走廊、大厅公共场所逗留，以免打扰到其他客人。如有特殊情况，请首先通过房间内的内线电话与前台确认。前台号码为：0000。

(5) 本告示自 000011520 起开始生效。

感谢您的支持与配合，祝您晚安好梦！

罗伊格旅馆

000010351

以下为空白