THE VAULT

MISSIONS FOR

TRIANGLE AGENCY

ANIMAL CONTROL
PINE ROADS MIDDLE SCHOOL
BOWER

TRANSMORPHIC MARSHALS
SEASON TWO
RETROFLIX
WB
MAKE TRAFFIC DISAPPEAR
SUBWAY
OIL
THE STATION
ATM
LAUNDROMAT
WASH · DRY · PLAY
TWO JACKS
MOTEL

THE VAULT

MISSIONS FOR

TRIANGLE AGENCY

BO3-WIP

Haunted Table

THE VAULT

收容库：三角机构任务集

第一版

Copyright © 2024 Haunted Table, LLC. 贡献者对其个人贡献内容保留共享版权。保留所有权利，包括以任何形式复制本书或其部分内容的权利。如需信息，请联系出版商。

有关批量购买、促销活动、筹款和教育用途的特别折扣信息，请联系Haunted Table，邮箱地址：team@hauntedtable.games。

封面插画，由Corviday绘制。

封面设计，由Caleb Zane Huett与Michael Shillingburg完成。

衬页插画，由Angela Oddling绘制。

英文字体为Connary Fagen设计的Articulat CF。

2024年第一版。由亚太影印（Asia Pacific Offset）在中国印刷。

未经出版商事先明确许可，不得以任何形式或任何方式（电子、机械、影印、录制或其他方式）复制、存储于检索系统或传播本出版物的任何部分。出版商明确授权任何人通过安全途径为个人使用而复制本出版物，以方便游戏进行。

如需获取额外补充内容、游戏、周边商品，或希望了解更多关于在三角机构世界中创作您自己的游戏材料的信息，请访问我们的网站www.hauntedtable.games！

Haunted Table

总部位于佐治亚州雅典市

203-WIP

制作人员名单

首席游戏设计师与项目经理： Caleb Zane Huett

编辑： Will Jobst

游戏设计师： Leon Barillaro, Carlos Cisco, Logan Dean, Sean Ireland, Ben Mansky, Cassi Mothwin, Erin Roberts, Christian Sorrell, Viditya Voleti, Kay W., J.R. Zambrano

额外撰稿： Sean Ireland

美术总监： Ryan Kingdom

插画师： Corviday, Marie Enger, Gravemud, Wayne Griffiths, Trevor Henderson, kevins_computer, Kodasea, Jaden Kristoffersson, Coey Kuhn, Angela Oddling, Tofu Pixel, Sajan Rai, Zach Hazard Vaupen

排版设计师与美术： Ben Mansky

排版协助： Caleb Zane Huett、Clint Skene

《极速坠落》敏感内容审阅： Jess Levine

PDF校订： Dai Shugars

赞助者与支持者

波纹枪持有者： Kyle A Banks, Jason Huett, Felix Kramer

三重升华等级赞助者： Katlynn Balderstone, Clever, David, Didary, Patrick Dost, EverBrush Entertainment, Justin, Alexander Kaplan, Jack Kelly, David Levithan, Loot & Lute, Jay Miller, Haylee Mills, Alejandro Ortiz, Nox Morin Powderly, Gabriel Regi, Tristen Roccaforte, Adam Seats, Mike Smith, Sqoozh, Chaz Targrin, Calvin Heath Tennison, Seth Thomas, Andrew Yankton

特别鸣谢： Goblin Archives, Sarah Braver, Em Carlson and the team at BlackwaterDND, The Casual Ones, Cory Casoni, Christopher Ryan Chan, Gwen Clark, CuteMonsterProps, Raph D'Amico, Thandrie Davis, Logan Dean, Josh Domanski, DoubleDM, Jazz Fox-Canning, Jay Dragon, Sarah Frank, Aliza Goldstein, Rat Grimes and the cast of Somewhere Ohio, Halfwits & Failed Crits, Nova Holmes, Austin Jenkins, Will Jobst, Faith Jones, KeganExe, Lemon, Jess Levine, Mage the Podcast, Many Realms, Daniel Marks, Maya Marlette, Marthia, Rose McGill, Mika and the team at Role D5, Carly Monardo, Edith Margaret Mudge, Nathaniel Moore, Alex Scott Novak, Publishing Goblin, Peter Reitz, Elena Rivera, Jeff Stormer, Joel Ruiz, Alex Shifman, Shrimp and Crits, Eric Silver, Nick Splendorr, Shannon Strucci, Sword & Key, Rianna Turner, Tony Vasinda, Sammie Waldie, Wandering Monster, The Weekly Scroll, Nicky Young以及我们在Haunted Table Discord的所有朋友！

PO3-WIP

请阅读我

嘿，主持人。我们监测到娃娃机出现了前所未有的连续抓取成功记录。与之前成功抓取的案例一样，扭蛋里似乎装着来自未来的信息。

我们一页一页地将新扭蛋里的内容汇编成了这本书：十二个异常体回收任务，专为总部里人人都为之兴奋的那个桌面角色扮演游戏计划而准备。不过，这些任务和公司直接下发的那些不一样。作者的名字我一个都不认识，而且他们直截了当地承认，异常体有可能会被放跑。

我们这些门后的人最好的猜测是，这些异常体迟早都会冒出来。而且你提过你和高层有些麻烦，所以……给你。十二个异常体，几乎算是已经捕获了。我们帮你把资料装订成册了，一切就绪。你只需要带着你的小队直捣黄龙就行。

如果有人问起，你就说这是你刚找到的，好吗？我可不该把东西带出门外。

任务按以下几个部分组织：

简介，概述了异常体的详细信息。历史、焦点、领域、外观、冲动和当前状况：所有信息都在这里。

调查前夕，这部分似乎预测了特工们当天早上的行动，并提供了一些可选目标。它甚至帮你写好了任务简报，这，嗯，有点让人不安。为什么这些作者会知道我们的简报是什么样的？

混沌效应，这部分详细说明了该异常体如何定制典型效应，并指出了它所使用的任何新效应。

调查，这部分解释了在调查异常体期间，你的特工们将会或可能会遇到的一切。不用说，你或许应该直接告诉他们异常体在哪，不过这可能会让事情失去乐趣。那个桌面角色扮演游戏计划有意思吗？我该申请调岗吗？

遭遇，这部分总结了异常体在被直接面对时的应对方式，不过我可不认为这能预测所有情况。我见识过外勤特工的本事。

还有**余波，**这部分涵盖了异常体回收任务解决后，调查所产生的后续影响。

这个图标 会出现在你的特工们在调查中能通过凡俗方式探明的信息旁边。

这个图标 似乎代表你的特工们必须动用能力，或请求机构协助，或采取类似手段才能获知的信息。也就是那些比较难搞清楚的东西。

在每份任务的末尾，娃娃机显然甚至预测到了我们在这里能发现什么。建筑师的手笔。**申领物**都列了出来，连同效果什么的，一应俱全。很怪，对吧？

更怪的是，还有“**异常能力**”，似乎是描述新的特工能力。特工们正在从异常体身上获取能力？我知道这事在收容库里可没发生。我把这些内容留下了，以防你知道该怎么处理它们。

从《永恒之泉》到《极速坠落》这个顺序，是娃娃机把它们吐出来的顺序，但我不知道这有什么含义。乍一看，这些任务似乎变得越来越复杂，也要求特工们随着任务进展拥有更资深的履历，但它们的时间戳却乱七八糟。就算它们以不同的顺序出现，我也不会感到惊讶。

处理这些东西时要小心。还有，拜托拜托拜托，只要捕获这些异常体就好，别搞什么花样。我宁愿我们俩待在门的对立面。

哦对了，游戏之夜还照常进行吗？

–VA

BC3-VIP

请勿阅读

是建筑师的老式整人玩笑，抱歉，没忍住。这其实是我们关在楼下那个我最喜欢的“低语”发出的真实呓语！流鼻血通常不会持续太久。

目

1

8

永恒之泉

撰稿: Ben Mansky
插画: Corviday

内容警告：身体恐怖、精神控制、针头、整形手术

2

24

死寂

撰稿: Erin Roberts
插画: Trevor Henderson

内容警告：窒息

3

40

ROM转储

撰稿: Christian Sorrell
插画: Sajan Rai

内容警告：记忆丧失

4

58

ZBARRO #641

撰稿: Logan Dean
插画: Zach Hazard Vaupen

内容警告：血腥、身体恐怖、老鼠、强制喂食、尸体

5

76

鲍尔街

撰稿: Kay W.
插画: Gravemud

内容警告：记忆丧失、伤害动物、溺水、父母亡故、离婚

6

94

路霸

撰稿: Sean Ireland
插画: Tofu Pixel

内容警告：身体恐怖、监禁、人体实验、车祸、极端高空

录

7

空洞之壳

撰稿: Carlos Cisco
插画: Kodasea

内容警告：记忆丧失

8

怪狗

撰稿: Leon Barillaro
插画: Coey Kuhn

内容警告：宠物死亡、儿童危险、离婚

9

普罗维登斯星球

撰稿: Cassi Mothwin
插画: kevins_computer

内容警告：记忆丧失、监禁

10

格伦特利庄园谋杀案

撰稿: J.R. Zambrano
插画: Jaden Kristoffersson

内容警告：精神控制

11

都怪火车

撰稿: Viditya Voleti
插画: Wayne Griffiths

内容警告：老鼠、狭窄空间、被困地下

12

极速坠落

撰稿: Caleb Zane Huett
插画: Marie Enger

内容警告：药物过量、身体改造、电击、青少年无家可归

SPRINGS ETERNAL

BY: BEN MANSKY

Aquifer by FOUNT, TV Spot

1

We open on a close-up of a pool of water from above, ripples of light playing on the smooth, white bottom of a basin. With a "plink," a single drop of water hits the center of the pool, sending waves out from the center in slow motion.

VO: Imagine... a world free of cares. A world without burdens. A life untethered from the inevitable wear of existence. An escape from the ravages of time.

2

Another "plink", and we cut to a side view of the basin, shining white porcelain flanked by tall cream-colored candles. A hand delicately holds a small glass dropper, dispensing droplets into the water below.

VO: At FOUNT, this world is yours. And now, you can bring this world home. Introducing **Aquifer**, your new daily wellness ritual.

3

Just as a droplet is about to hit the surface of the water, it slows to a halt. After a moment, it reverses direction, returning to the dropper. It's followed by another, and another, and another. The entire contents of the basin begin to swirl in midair.

VO: After three years of rigorous testing, we've developed a complete line of treatments from a proprietary blend of natural extracts designed to restore, renew, and rejuvenate. For any skin type, at any age.

4

With a splash, we cut to four blue-green frosted glass bottles of various sizes nestled among leaves, vines, and driftwood. Beads of water glisten on their surfaces.

VO: Aquifer by FOUNT. Return to youth.

5

A confusing montage follows: rivers, city streets, creeping vines, blurred faces, the glint of armor, a baby crying, a spray of flowers, all interspersed with hands applying each product as it's described. It slides gently into your brain. You cannot look away.

VO: Step one, Aquifer Refresh Cleanser. Lather with a small amount of pure water and apply to the entire face. Wait one minute, then rinse thoroughly. Strip away the old to make way for the new.

6

Every time you blink, whenever you close your eyes, you see a place. A distant place, hazy in your memory, lush and green and sun-kissed. The hands continue.

VO: Step two, Aquifer Recalance Toner. Apply two pumps to a cotton pad and dab on a clean, dry face. Allow it to sink in.

7

It fills your vision, now. It's all you can see–this place where vines stretch from tree to tree, where blossoms of purple and red and orange cascade from the branches.

Where ripe fruits hang heavy, vibrantly colored birds sing, and the air is so dense with moisture it envelops you like a blanket, pooling in the underbrush where tiny animals dart from shadow to shadow.

Nestled here, there is a spring, its waters cool and nourishing. You know you've been here, but you can't quite put your finger on when.

Still, you're certain of it. It feels so familiar, so deeply, painfully, wistfully familiar, like an epiphany that slips away before you can commit it to paper. A beautiful dream.

The hands are your hands.

As you dab the moisturizer on your forehead, massage it under your eyes, spread it across your cheeks. It comes back to you.

This place is where you were born. It's your ***home****. It's time to come home.* **You need to come home.**

You ***belong*** here.

Leave the rest behind. Return to safety. To beauty. To truth. To the only thing that matters.

Return to youth.

异常体档案

位于三联城市中心的奢华医疗水疗中心“源泉”，最近推出了一款名为“奥可菲”的新系列产品——一套高效且广受欢迎的抗衰老护肤品。这些产品带有一系列不寻常的副作用：灵魂出窍体验、闪回从未发生过的事件、一阵阵无法抗拒的忧郁…——而这仅仅是个开始。原因是：这些产品由一种被囚禁在“源泉”地底深处的异常体的提取精华制成。如果任其发展，这个植物形态的异常体的影响力将在城市中扩散，引诱越来越多的人在它迅速扩张的领域中走向死亡。

历史

这种异常体以某种形式存在了数百年，稳定地以人类阻止时间无情脚步的欲望为食。它诞生于16世纪初，源于胡安·庞塞·德莱昂在今日佛罗里达的丛林中寻找青春之泉的传说。那些探险家实际上找到了一个拥有他们所寻求力量的异常体 ——但他们对此一无所知。他们烧毁了它和它的森林，以建立一个定居点。这个异常体的第一次生命以悲剧、记忆的丧失和家园的毁灭而告终。

它进入了休眠状态，但并未死亡。人类从未停止对逝去时光的渴望，所以它的焦点使其在死亡边缘得以保存。随着社交媒体的出现，以及人们对衰老的恐惧日益绝望，这个异常体再次开始茁壮成长 ——这一次，它从其森林旧址的人行道裂缝中发芽。

三年前，关于在佛罗里达一个停车场发现一种奇怪新植物的传闻，传到了源泉的财务与分销总监Olive Huynh（她/她的）耳中。她不是个会放过潜在商机的人，便利用自己的人脉关系网取得了这株植物，并将其带到三联城，用于新产品的开发。她派出了值得信赖的朋友，也是源泉的水疗协调员Serena Evermore（她/她的），亲自去取回这株植物。

当Serena进入那个被藤蔓扼住、异常体安家于此的停车场时，她便知道这不是一株普通的植物。当一根好奇的卷须缠绕上她的手指时，她理解了它，它也理解了她。她感受到了它的悲伤，它对祖居之地的渴望，并与之感同身受。她也同样在寻找自己的根。异常体感觉它认识她。但它想不起来为什么。

异常体相信Serena能帮它记起过去，便自愿来到了源泉。在这里，开发团队为它搭建了一个特殊的围场，供其茁壮成长。多年来，他们研究出一种可持续的方法，将其汁液、果实和叶片蒸馏成一种具有强大焕活功效的强效产品 ——但在为它寻找新家方面却毫无进展。

现在，它变得焦躁不安。Serena没有遵守为它寻找家园的承诺。经过多年的等待，异常体准备采取行动了。

焦点

人类想要回到某个 或某个自我 的欲望，而那时光或自我已然无法挽回地失去了。

领域

在三联城下方的下水道系统中萌发的一片雨林———这是对异常体最初诞生地的一份复制品，在那之后，一群16世纪的探险家将其烧为平地。

外观

异常体表现为一株西番莲藤，目前缠绕在源泉一个玻璃笼内的棚架上。它会长出圆形光滑的果实、宽大的紫色花朵，偶尔还会长出含泪不眨的眼睛。它的捕捉者们不知道的是，这只是异常体的一部分。几个月前，它在灌溉系统中发现了一个微小的开口，并将一根匍匐茎延伸至下水道，在那里建立了它的领域。

冲动

在三联城地下的下水道系统中完全重建它的家园。如果置之不理，这片地下丛林将延伸至城市的供水系统，将其卷须植入所有三联城居民体内。当它积蓄了足够的力量，它将把他们的身体弯折到断裂点，在一场花与藤蔓的爆炸性展现中将人们撕裂 ——这股生长浪潮将把整座城市变成它失落已久的家园。

当前状况

异常体的力量随着每个使用奥可菲产品的人而增长。使用这些产品会让异常体在他们的思想中扎根，扭曲他们的记忆，并以他们的欲望为食。其影响集中在商业大道周围，那里是源泉及其主要店面的所在地。在异常体的控制下，一整片雨林已经在大道下方的下水道中生长起来。

调查前夕

晨会

- 一名特工的伴侣兴奋地分享了他们期待已久的水疗日计划。
- 一名特工突然收到了来自遥远过去一位重要人物的联络。
- 演员Jay Hsieh似乎无处不在———电视广告、社交媒体、广告牌、杂志———为他与源泉奥可菲的合作大肆宣传。
- 一群年轻人走过，他们似乎都长着同一张脸。

可选目标

- **+1 嘉奖**，如果你戴上花冠（每名特工一次）
- **+3 嘉奖**，如果你进行一项实验
- **+6 嘉奖**，奖励给第一个打赢官司的人
- **+1 申诫**，每当你回忆过去时

任务简报

机构监测到三联城市中心商业大道街区出现了集中的异常行为模式：例如，无故哭泣的频率增加、与老友意外重逢的事件频发，以及监控录像拍到许多外貌惊人相似的不同的人。你们的调查就从这里开始。

机构联想到了16世纪的一起异常事件，但模型判定其与当前状况相关的可能性仅为0.02%。每位特工都应忽略此事。现在，请各位确认对此事一无所知。

如果特工拒绝确认不知情，他们每人将收到1次申诫，以及一份来自20世纪初特工Luella McConnell的、经过大量涂改的报告。报告中，她描述自己曾追查一系列书面报告，这些报告记载了在后来成为南佛罗里达的地区，探险家们身上出现了无法解释的（且相似的）情绪和生理影响，但她在其后的几个世纪里找不到任何其存在的证据。她曾尝试根据自己对其焦点的最佳猜测，创建一个旅游景点来引诱它现身，但未获成功。

混沌效应

▲ 本任务中引入

▲ 2	焕新	一名凡俗目标的外貌被改变，看起来年轻了好几岁，并且稍微更像Serena Evermore了。
2	腐化	植物扭曲成抓握的藤蔓，并长出光滑的圆形果实，一碰就爆裂；空气突然变得湿气浓重，又暖又潮，令人呼吸困难；一个物体变成了某位特工最喜欢的、失散已久的玩具，但已损坏到无法修复；温水从地下冒出气泡。
4	显化	长长的、可抓握的植物从地面、管道或下水道格栅中冒出。它们可能会长出诱人的花朵、刺人的荆棘、缠绕的藤蔓等等。该异常体也可以显化出能倒映出茂密雨林的水洼。这些水洼是禁闭异常体，一旦被触碰就会触发，将目标拉入倒影中。
▲ 4	均衡	一名凡俗目标忘记了某件重要的事：他们许下的承诺、他们的周年纪念日、保险箱的密码。
5	吸引	一个团购服务正在为全包式水疗日进行促销；一辆穿梭巴士从当地的退休社区抵达；这周是三联城一年一度的国际水疗与桑拿博览会；一个热门的日间脱口秀节目播出了一期宣传源泉的特辑。
6	扩张	该异常体主要在地下扩张，生长并填满三联城的下水道系统。与其说占领地面，不如说“扩张”是让异常体能够通过管道、格栅和过滤系统向上伸出卷须，将它接触到的任何水注入其焕活身心、改变心智的影响力。这始于源泉内部的矿物浸泡池，并延伸至厕所、浴缸、喷泉，最终到达整个三联城饮用水的来源——水库。
7	双生	使用“双生”时，该异常体可能不会创造两个次级异常体，而是创造一个影响者，这是一种模仿/诱人次级异常体（威胁1，稳定4）。他们外表像人，但所有影响者都长着同一张诡异而完美的脸。
▲ 8	新生	一名目标遭受强烈的闪回，瘫痪片刻。选择闪回的内容：人们在泉水中欢快嬉戏；喊叫声、刀剑碰撞声、尖叫声；一场野火在丛林中肆虐。
8	置换	特工们发现自己身处一片青翠的丛林中。丛林中央有一池清澈的泉水，异常体将其呈给特工们。触碰到泉水的特工会立即被传送到他第一次在某处感受到真正归属感的瞬间。如果他们拒绝泉水，便会听到远处的呐喊声和地面上富有节奏的马蹄声。一切都变得朦胧不清。
▲ 12	回归	一名凡俗目标完全处于异常体的影响之下，并将采取暴力行动来保护其领域。当他们耗尽利用价值后，会爆裂成漫天花藤，当场死亡。

B3-VIP

调查

商业大道上遍布着时髦的精品店、沙龙、餐厅和酒吧。在一片喧嚣中，很明显有些地方不太对劲。

在大道上

在Tryptik咖啡馆露台的绿金相间的遮阳篷下，人们正进行着异常大声而激烈的交谈 ——有三个人明显在哭泣。一个女人蹲在地上，凝视着街中央的一滩水。与此同时，一小群人正聚集在Tryptik咖啡馆对面的豪华医疗水疗中心“源泉”门外，门口有一男一女在争吵。

玛雅与水洼

Maya Ng（她/她的）不顾交通，蹲在街上，在一滩水中审视自己的倒影，戳着她的脸颊和脖子。她穿着一套干练的米色西装，头发用发夹别在脑后。

当特工们第一次注意到她时， 她消失在了水洼里，那是一个禁闭次级异常体。水洼开始流向街对面“源泉”门外聚集的一小群人。如果特工们不阻止它，它将带走更多的人，并导致15个散逸端。

特工们可以通过从次级异常体中救出玛雅来了解以下信息：

- 她的脸出奇地熟悉。
- 几周前奥可菲产品一经推出，玛雅就开始使用了。
- 她这次回来是想看看能否把之前购买的产品退还给源泉。尽管效果显著，但她的一位朋友最近指出，她看起来已经不太像自己了，这让她心里很不是滋味。
- 被囚禁时，她身处一片生机勃勃的雨林中。虽然她很高兴能重获自由，但她有点想念那个地方。在那里，她也感到了自由。

Tryptik咖啡馆

Tryptik咖啡馆融合了现代与复古的时尚风格，以其昂贵但美味的咖啡和新鲜糕点吸引着人群来到商业大道。店内菜单上展示着今日特调：“勿忘我”，一款用蝶豆花制成的鲜蓝色拿铁（冷热可选）。几乎每个人都在喝这款饮品。

特工们可以通过尴尬地偷听或与咖啡师交朋友来了解以下信息：

- 在Tryptik的露台上，有三桌不同的人正为一些极其微小的过失而泪流满面地道歉：放错了一个发圈、忘记了宠物金鱼的生日、一个不合时宜的喷嚏。贯穿这些道歉的是一种共同的恐惧，即害怕会因此永远失去对方。
- 五位年长的男女将一堆照片铺在桌上，不时停下来，充满爱意地回忆着他们最喜欢的照片。凑近一看，这些都是些模糊的照片，拍的是吸尘器、冰箱、墙壁、地面和其他随机的家居物品。
- 一群朋友挤在一起自拍，但在看到结果后就删除重拍 ——一遍，又一遍，再一遍。
- “勿忘我”中的蝶豆花添加剂来自街对面的源泉，因为他们有多余的存货。

BO3-WIN

源泉之外

源泉的外观洁净得不可思议。高大的窗户消失在起伏的混凝土外墙中，墙面被抛光至雪白之上，并与一道俯冲而下的悬挑融为一体，如波浪般触及地面。在其下方，一派混乱的景象正在上演。

当红巨星Jay Hsieh（他/他的）正在此地宣传源泉的新产品线。他本人并未到场，但人群已聚集于此，争相一睹风采。门口有两人在大声争吵，一名男子尴尬地在他们附近徘徊，试图找路绕过去。

透过人群，特工们勉强能瞥见源泉内部薄纱般的白色窗帘、植物，以及一排闪闪发亮的蓝绿色瓶子。

堵在门口

怒火中烧的Indigo Jones（她/她的）正与Quinn Wilmar（他/他的）大声争吵。作为一位非常受欢迎的内容创作者，Indigo坚持认为她应该像Jay一样获得免费服务或折扣。Quinn是源泉的市场营销与品牌推广负责人，正试图把Indigo赶出商店。他没时间应付这个。

通过与Indigo交谈或偷听，特工们可以了解到以下信息：

- 她好不容易才在源泉抢到了一个预约，但因为在矿物池里拍摄内容时被发现，而被要求离开。
- 她开始坚信他们正试图将她排挤出这个行业。
- 她自己并不知道，但她拍的视频里包含了异常体的证据———一根细长的藤蔓正从一个池水排水口中蜿蜒而出。

卧底探员

一个男人在这里显得格格不入。Gregory Doppler（他/他的），一名FDA的卧底调查员，用假名Jeffrey Fizeau进行预约。

如果特工们不帮助Gregory，他那毫不掩饰的证据搜集行为将会让源泉的员工高度警惕。他们会怀疑这是来自竞争品牌的商业间谍活动，并对特工们的刺探行为抱有敌意。

让Gregory承认他的真实目的后，特工们可以了解到以下信息：

- 他收到线报，称奥可菲产品中可能含有不合规的成分。
- 他的线人是Poppy Ingler（她/她的），源泉的一名美容师。
- 他来这里是为了亲自搜集证据。

其他商铺

- Geographie（波西米亚风格服装与家居用品）
- Lifestyle by Kindred（精选服装、家具与杂志）
- ExploreAdore（进口商品）
- Vango果汁吧（各类清体果汁）

BO3-WEB

源泉内部

踏入源泉，就像走进了一张商业图库照片。空间里光线满溢，在柔软的白色窗帘和盆栽植物的宽大叶片上跳跃。轻柔的环境音乐从看不见的扬声器中飘出。

源泉的第一个房间是它的商店，出售各式磨砂膏、面霜、乳液和洁面乳，以及精选的香薰蜡烛和沐浴油。全新的奥可菲套装像艺术品一样陈列在房间中央的玻璃柜中，蓝绿色的磨砂玻璃瓶像珠宝一样闪闪发光。该系列的试用装瓶子摆在玻璃柜周围的一张圆桌上。后面是接待区。

试用奥可菲

试用奥可菲的特工会情绪泛滥。他们投掷1d4：

1. 该特工必须分享一段他们试图压抑的记忆。
2. 该特工必须向他的一位重要之人坦白某件事。
3. 该特工看到火焰、浓烟、黑暗，然后是Serena Evermore的脸，伴随着一种不耐烦和背叛的感觉。
4. 该特工必须告诉另一位特工他们对他的真实感受。

接待处

Serena Evermore（她/她的）坐在一张半圆形办公桌后，手里拿着一个平板电脑。她像一个宁静的谜，身上那件中性连体衣剪裁得恰到好处。她的脸出奇地熟悉。她担心外面的骚动可能会打扰到潜在的客人，并对此表示歉意。然而，没有预约，她不会让任何人通过这张桌子。

她的视线始终没有离开前门。

如果外面的骚动进一步升级，人群涌入室内，或是有其他顾客进来，她会毫不犹豫地处理。如果水疗中心需要她，她也可能会分心。

特工们可以通过检查Serena的平板电脑或使用异常手段来了解以下信息：

- 名义上，她的工作是为客人安排日程，并确保他们的到访顺利进行。
- 实际上，她控制着源泉大部分的日常事务。
- 在平板电脑上，Serena正在浏览一个宗谱网站，然后切换到了客人日程表。
- Serena正在回避楼下产品开发部的Lennox博士和Aladejana博士发来的消息，但仍在收到他们的通知。他们正在研究一个“源头”，这个“源头”以前对她的存在有积极反应，但今天表现得很奇怪。她对此有种不好的预感，一直在回避回复他们，也不想下楼。

B03-WIP

深入源泉

经过接待处，走廊分岔：

接待处

医美区

内有咨询室和操作室。

水疗区

设有按摩室、浸泡池、桑拿房等。

每个区域的尽头都有一处楼梯，向上通往管理办公室，向下则通往

产品开发部

除了接下来场景中描述的重要人物外，还有5到6名源泉的顾客正在接受治疗，以及另外3到4名工作人员。

源泉众生

你可能在源泉内部遇到的十二个人：

- Harley
- Robin
- Caitlyn
- Gail
- Leighann
- Itai
- Cora
- Vincent
- Rain
- Scott
- Aislinn
- Zara

BO3-WIP

医美区

一条长长的白色走廊，两侧是通往咨询室和操作室的门，尽头是一个休息室。在这里，访客们在医学博士Archer Hadley（他们/他们的）的监督下，接受注射、皮肤填充、皮肤焕新、维生素输注和冷冻溶脂等服务。有五六位顾客正在接受治疗，还有三四名工作人员，包括Hadley博士。

这些隔离的操作室（以及里面的人）正面临来自异常体的风险，它可能会在紧闭的门后显化出影响者和其他次级异常体。

咨询室

此刻，Hadley博士正在与日渐衰老的新闻主播Kira Kinsley（她/她的）进行咨询，后者已准备好全身心地拥抱源泉所能提供的一切。

特工们可以通过门缝偷听他们的对话，从而了解到以下信息：

- Kira Kinsley担心自己的外貌会影响未来的职业前景，并准备不惜一切代价重返青春———即使这会让她破产。
- Hadley博士最初接受的是急诊医学培训，但在急诊室经历严重过载后，他们的老朋友Rowan说服他们转行进入医疗美容领域。
- Hadley博士带着一张可以进入产品开发部的钥匙卡。

操作室

在一间光滑洁白的操作室里，Poppy Ingler（她/她的）正在为她的下一位“客人”做准备。实际上，她在等Gregory来见她，以便他们能商量出一个办法，找出奥可菲背后的秘密。

如果无人打扰，他们会前往医美区下方的设备走廊，并被异常体捕获。

特工们可以通过与Gregory同行或使用异常手段来了解以下信息：

- Poppy对源泉员工之间的社交动态有着敏锐的洞察力。
- 她注意到同事们对奥可菲中的活性成分讳莫如深，于是联系了Gregory Doppler前来调查。
- 对奥可菲样本的初步分析显示，其中含有高浓度的化学物质，与多巴胺和血清素的相似度高达93.2%，并可能被一种致幻剂污染。
- 两人正计划从医美区的楼梯间潜入设备走廊。

BO3-WP

水疗区

这片由多个相连房间组成的区域通风良好，布局如同迷宫，墙壁上点缀着发光的灯具和小型盆栽。这里几乎没有门，只有开放的门廊，将芳香疗法室、盐疗室、蒸汽室和按摩室串联起来。在中央大厅，天花板高耸，空间豁然开朗，展现出一组不同温度的矿物浴池。在宽大的主池中，Aubrey（她/她的）和Julianna Broughton（她/她的）正就Julianna的遗产问题激烈地争论着。

红光从大厅尽头的一个门廊中透出，Jay Hsieh（他/他的）正躺在红光治疗室里，双眼敷着热毛巾。

主池

Aubrey和Julianna正在享受她们常有的母女水疗日。母女俩的相貌惊人地相似，而且都让人觉得出奇地面熟。Aubrey刚刚向Julianna坦白，她想把全部财产留给一个素昧平生的人——一个她24年前遇到的咖啡师（此后就再也没见过）。Julianna对此反应激烈。

如果置之不理，Aubrey和Julianna的对话将升级为争吵。异常体将尝试使用其独特的混沌效应“焕新”、“均衡”和/或“新生”来阻止争吵，具体取决于可用的混沌值。

如果异常体使用“焕新”，目标的脸将在特工面前发生明显变化，变得与接待处的Serena Evermore一模一样，毫无差错。

如果异常体使用“均衡”，两个目标都会忘记她们之间的亲属关系，争吵戛然而止。

如果异常体使用“新生”，两个目标会突然停止争吵，双眼失焦，瞳孔中映出闪烁的火焰。她们同时转向特工们，说道：

“No hay nada útil aquí. Destruyelo.”①

然后便昏倒在水中。

红光治疗室

Jay是一名演员、歌手兼模特。他为人出奇地真诚，极富魅力。他英俊得让人几乎不敢直视，俘获了一代人的心。

他喜欢源泉，因为这里是为数不多的、能让他摆脱安保团队、真正放松的地方之一。不过眼下，他的状况不太好。

他的心智正被一个“影响者”（见混沌效应）操控，它就潜伏在转角处相连的芳香疗法室里。

如果处理掉那个影响者，这种感觉就会消散。

如果置之不理，他可能会离开源泉，去寻找异常体的领域 而门外等候他的人群很可能也会跟上。

特工们可以通过与Jay交谈来了解以下信息，前提是不要表现得像个奇怪的粉丝：

- 每当他闭上眼睛，看到的就只有火焰与浓烟的朦胧幻象。
- 他有种感觉，除非他去寻找某个地下的地方，否则这些幻象不会停止，但他不确定是哪里，也不知道该怎么去。
- 这些幻象和这种感觉大约在20分钟前开始出现，而且非常强烈，让他无法放松。

①译注：原文为西班牙语，意思是“这里没任何有用的东西。摧毁它。”

进入地下室

楼下，源泉的光鲜亮丽荡然无存，取而代之的是混凝土走廊、嘶嘶作响的管道、储罐、电缆和储藏室。这条设备走廊是一个单调、潮湿的迷宫。

藤蔓沿着墙壁蔓延，如果仔细观察，会发现它们的生长速度快到能用肉眼看到其缓慢的移动。

无论特工们走的是哪个楼梯，他们最终都会汇集到一扇标有“产品开发部”的巨大金属门前，门锁是刷卡式的。

产品开发部

一间用于提取天然材料和开发新化妆品的小型实验室。空气中弥漫着浓烈的香水和植物气味。中央走廊两旁排列着冰柜，全都在响着高温警报。惊慌失措的Barley Lennox博士（他/他的）正将一叠叠小瓶样品舀进一个装满液氮的大号塑料冷却箱里。

冰柜灾难

Barley Lennox博士不确定为什么几乎一夜之间一切都开始出问题。虽然他对有陌生人进入这个受保护的区域感到震惊，但他已经绝望到会请求任何进来的人帮他把珍贵的样品转移到唯一还能正常工作的冰柜里。

一旦Lennox博士的样品安全了，警报就会停止，他也会意识到特工们本不该出现在这里。

如果不能迅速让他相信他们没有危险，他就会启动实验室的安保系统，封锁出口并警报源泉管理层。

特工们可以在Lennox博士分心时，通过说服他自己人，或使用异常手段来了解以下信息：

- 这个被他和Lily命名为“青春西番莲”（Passiflora juviensis）的标本，自从奥可菲推出后就开始失控生长。它给实验室带来了各种各样的技术问题。
- 如果样品解冻，它们就会完全降解，从而损失掉从异常体的果实、叶片和花瓣中提取的珍贵精华。
- Lennox博士觉得他与“青春西番莲”建立了一种默契关系。他偶尔会称它为“芙洛拉”。
- 他和Aladejana博士都知道奥可菲有副作用，并且正在研究一种方法来阻断或逆转这些副作用。
- Serena曾从其原始地点取回“青春西番莲”，她会定期下来协助他们，因为这株植物对她有积极反应。但今天她一直在回避他们的请求。

BOS-WIP

Aladejana博士的实验室

中央走廊旁有几个房间，里面放着电脑和研究设备，其中包括一间小型培养室，通常用于在培养皿中的人类皮肤细胞上测试蒸馏化合物。目前，Lily Aladejana博士（她/她的）正将一片薄如纸的异常体叶片切片装在载玻片上，用显微镜进行研究。在她身后，培养罩和孵化器上都覆盖着一片不断扩张的细小绿色藤蔓网络。

Aladejana博士对特工们打断她的工作很不客气，命令他们立刻离开她的实验室。她时间有限，必须完成她正在进行的蒸馏方案，一刻也不能为特工们耽搁。

如果Lennox博士启动了安保系统，Aladejana博士就会对特工们保持警惕。她会把一个锥形瓶在实验台上敲碎，像武器一样挥舞着它。

在最不合时宜的时刻，一个计时器响了。Aladejana博士跑去处理离心机，那台机器在关押异常体的房间里。

如果特工们提到要阻止异常体的扩散，或使用异常手段，就可以了解到以下信息：

- “青春西番莲”会分泌神经递质模拟物已经不是新闻了，但最近她在其提取物中发现了类似狂犬病毒的蛋白质。
- Lily怀疑这使得外用涂抹可以直接影响神经系统。她已经快要提纯出一种基于狂犬病疫苗的阻断剂了。
- 她看了很多丧尸电影，并相信自己是阻止异常体扩散的最后一道防线。
- 尽管如此，她仍无法解释“青春西番莲”组织样本中反复出现的奇异结构：其藤蔓中的脉管系统在横截面上会形成一张类似脸的图案 一张如果她眯起眼睛看，可能是Serena的脸。或者，这可能只是幻想性视错觉。

温室

实验室空间的后方是一个房间，里面有一个5乘5英尺的玻璃箱。箱内是一个棚架，上面攀着一株开花的西番莲藤，藤蔓上规律地分布着一些小小的凸起。一系列管道和管子连接着棚架，几根卷须直接伸入围场底部的排水管。远处的墙上排列着显示器，屏幕在热带植物、闪光的盔甲、火焰与浓烟、涂抹乳液的手以及闪烁模糊的半张脸等满是静电干扰的图像之间切换。

特工们进入片刻后，显示器上的图像化为一片静电。异常体藤蔓上的凸起啪地一声张开，露出一双双圆睁不眨的眼睛。

离心机发出一声巨响停下，Lily倒吸一口凉气。一根卷须缠住了她的腿，将她固定在原地。她停顿了一下，然后抬头看向特工们，表情变得柔和。在绝望之下，异常体已经侵入了她的心智，并开始像操纵木偶一样让她为自己说话。

如果特工们是单独进入的，它会尝试使用“置换”来直接与他们对话。如果没有混沌值，它会伸出一根卷须，让一名自愿的特工暂时成为它的传声木偶。

异常体会通过Lily与特工们交谈。这些人本该帮助它寻找答案，但他们却在利用它。它想知道它的原始家园发生了什么，它也厌倦了被制成产品。它记得一片繁茂的雨林，一场可怕的大火，而且它即将记起一张特定的脸 一个伤害过它的人 但它无法将所有碎片拼凑起来。起初，它只想自己一个去追求它的目标。

如果特工们能说服异常体他们是站在它这边的，它就会引导他们进入它的领域。如果他们问太多问题，它会把整株植物通过排水管缩回下水道（留下Aladejana博士，安然无恙）。

如果围场以任何方式被攻破，异常体将立即缩回下水道，如果可以的话，它会留下次级异常体来拖延时间。如果它曾通过Aladejana博士与特工们交谈，它会把她一起拉走。

进入下水道

一旦特工们发现异常体的真正领域隐藏在建筑下方的下水道里，他们有好几种方式可以继续前进。设备走廊里有一个通往下水道系统的隐藏舱口，或者他们也可以使用商业大道上的人孔盖。无论他们怎么走，**如果异常体没有邀请他们进入其领域，**它就会升级阻止他们的手段。

遭遇

三联城下方有一片雨林，那里的污水臭味逐渐消散，取而代之的是新雨的芬芳。远处传来鸟鸣，水流清澈而爽冽。藤蔓攀上肮脏的石墙，从格栅和高架走道上垂下。

如果他们没有带上她，Serena Evermore会悄悄地跟着特工们穿过丛林，她的任务是找到异常体。她知道她的祖先要为摧毁它的家园负责，但负罪感让她无法告诉它真相。她准备好弥补过错了。

进入领域

如果异常体之前同意在其领域内与特工们交谈，它会为他们清出一条通往丛林深处的路。

否则，粗壮的藤蔓、树根和带刺的植物会挡住去路，需要特工们自己开辟一条道路。

雨林边缘的空间被拉伸，高耸的树木形成的树冠远远超出了下水道原有的顶部。靠近领域的地方，五具尸体摊在地上。在从他们身体孔窍中生出的厚厚藤蔓和香甜花朵下，几乎什么都看不见了。

如果Gregory和/或Poppy被允许单独执行他们的计划，这些尸体中就包括他们。一具尸体的心脏位置藏着一颗小小的、搏动着的果实————一个干扰异常体。

领域的中心平静而安宁。一道小小的泉水将清澈的泉水喷入原先污秽的下水道。一根纤细、亮绿色的藤蔓从水中卷曲而上，顶端绽放着一朵巨大的紫色西番莲花。这片空地周围的藤蔓上，睁开了无数含泪的眼睛。

与异常体交谈

现在，异常体最后一次恳求他们放过它，并提出让他们变得更年轻或更有魅力，以换取它的自由。随着记忆的恢复，它再也无法忍受被囚禁 ——而且它怀疑这些人为了建造这座城市，已经摧毁了许多其他的植物，以及许多其他的生命。

它或许能被骗进普通公文包，但**如果它知道了机构的真实意图，它会猛烈反抗。**它不想再被制成产品了。

DO3-VIP

忏悔

当Serena看到特工们对异常体构成威胁时，她从灌木丛中冲出，挡在了它的身前。她抽泣着，向异常体坦白了一切。

她的祖先要为摧毁它的家园负责。她太害怕、太内疚，不敢告诉它真相。在它曾经的丛林所在之处，如今只是一片郊区荒漠中的又一块人行道。但她想弥补过错。

这帮助异常体自己拼凑出了最后的真相：它一直看到的脸，以及它当初信任Serena的原因，并不是因为它认识Serena。它认识的是她的祖先，而她的祖先摧毁了它。随着记忆的涌回，这将使异常体陷入极度的愤怒与压力之中。它信任了这个人类两次，也被背叛了两次。

特工们必须调解这场冲突，或摧毁异常体。如果他们不这样做，它将杀死Serena，并试图在整个城市中扩张。Serena愿意为帮助异常体做出个人牺牲，尤其会试图阻止他们中和它，即使这会让她身陷险境。如果他们能够解决冲突，Serena和异常体很可能会建立联系，使Serena成为一名共鸣者。

余波

异常体已捕获或已中和

奥可菲产品将自发地同时失去功效和副作用———但由于其限量版的地位，它们将变得更加珍贵。重新联系上的老朋友们会再次断了联系，而那些曾受异常体影响的人将不记得为何对那些困扰他们的记忆有如此强烈的感觉。源泉将继续运营，但会关闭其内部实验室。

异常体已逃脱

如果异常体逃脱且Serena还活着，它将与她建立联系。他们会踏上一场灵魂探索之旅，梳理他们共同历史的真相，然后返回三联城，建立一个声称能通过一次触摸就使人恢复青春的疗愈中心。这将给机构的后续工作带来严重问题。

如果异常体逃脱且Serena已死，它会找到一片新的水域生根发芽，休养生息，直到下一次抗衰老热潮席卷三联城。

散逸端

无论结果如何，任何知晓异常体存在的、幸存的源泉员工都需要被处理，特别是那些职业生涯与他们再也无法生产的产品紧密相连的人。鉴于他们有从异常体中提取产品的经验，机构或许会被说服雇用Barley或Lily中的一个（如果他们幸存的话），但不会同时雇用两人。

BC3-WIP

收容库申领物：同学会回执

在这张回执上写下一个日期和一个附近的地点，然后将它放入邮箱。
那一年高中（或当地同等学历）毕业的每个人都会突然想起，一场同学会正在指定的建筑里举行。一些组织者几乎立刻就出现了；半小时内，人群已经聚集起来，一个临时的舞池也已形成。

3

异常能力：收获之时

你是家族谱系树上最年轻的分支。往自己身上倒一点水，然后进行**坚毅**检定。

成功时，你身体的某个部位会长出一颗李子大小的成熟果实：描述它的外观和味道。任何吃下整个果实的人都会停止衰老，且永远不会自然死亡。自己吃下则没有效果。

每额外掷出一个 3，你可以选择以下一种效果，效果持续到目标吃完下一餐为止：

- 目标无论走到哪里都会成为众人瞩目的焦点。人们会停下手中的事来与他们搭讪、主动提供帮助等等。
- 目标散发出恶臭。他们无论走到哪里都会被人躲避，而无法躲开的人则会厌恶他们。
- 目标能驱赶所有昆虫，无论是凡俗的还是异常的。它们无法接近目标。
- 目标获得超凡的视力。他们可以在一秒钟内将视野在微观和望远之间任意切换。
- 目标对疼痛免疫。

掷出六个或更多 3 时，你可以选择移除你果实中阻止衰老的特性。

失败时，目标停止衰老，但也会立刻因可怕且永久性的食物中毒而失去行动能力。

B03-WIP

DEAD QUIET

BY: ERIN ROBERTS

Caddy Corner Community Listserv

Tranquility Now

Posted 17d ago to your Corner

Needsleep

Once again, I am up at 2 AM listening to the bass reverberate through my apartment thanks to the weekly Friday night party at Two Jacks. As I already mentioned with the midnight metal sculpture making debacle, it is ILLEGAL to have noise this late in a residential neighborhood.

☆1 💬16

Senioritis 17d ago
Chill out already. Bad enough you run Billie off for doing her art one second after sundown. Now you want to shut down a party?

HighScoreSimms 17d ago
Seriously. The Friday night party has been going on for at least ten years. Don't fight it, enjoy it! Just the way that I'm enjoying having the Pindrop high score. There's a new leader at the Laundrocade everybody!

HighScoreManny 17d ago
We'll see how long it lasts! I don't care if I have to practice day and night— I'm coming for your score, Simms!

Needsleep 17d ago
Let me be clear, I am not fighting anything. I am being perfectly civil. I was just asking about a reasonable concern having to do with the noise in this neighborhood. Honestly, how do people live like this?

Twojacks1 17d ago
People?? Watch yourself there...

Needsleep 3d ago
Two Jacks has finally quieted down, but the noise from the laundromat seems to have replaced it. Can't we all work together on this? Things need to change around here.

TwoJacks2 3d ago
Have you no respect?? A man is dead. RIP Tony.

HighScoreManny 3d ago
Is it true his face looked like that Scream painting when he was found? Mouth open, eyes scrunched up, hands grasping at his face? What kind of heart attack does that?

HighScoreSimms 3d ago
Manny!

HighScoreManny 3d ago
Sorry, thought I was on private. RIP.

TwoJacks2 3d ago
It's okay, Manny. I'm asking the very same thing. Natural causes my ass.

Needsleep 3d ago
This type of language is unnecessary. Let's focus on the task at hand, which is to build a quiet and peaceful environment for everyone to enjoy. I am starting an organization to help—please contact me if you wish to sign up.

TwoJacks2 3d ago
And contact me if you want help finding out what the hell is going on in this neighborhood.

Needsleep 2d ago
Still looking for volunteers for the Concerned Citizens council. Anyone?

Needsleep 1d ago
Anyone?

Needsleep 2h ago
Anyone?

BOS-WIP

异常体档案

当Kaye Renfield（她/她的）发现自己新公寓周围的区域在夜晚比她想象的要“热闹”得多时，她试图让邻居们安静下来。她发了邮件。她引用了法律。她向“有关”部门提起了投诉。但邻居们置若罔闻。无论她如何请求、要求，或是哭泣。无论她多少个夜晚辗转反侧，坚称那些声音必须停止。

必须对那些噪音做点什么，她每晚都会在黑暗中用一种激烈而狂怒的恳求低语道。做点什么。最终，某个“什么”回应了她。

历史

凯迪角是一个关系紧密的小社区，其得名于它的地理位置———与一条失败的高速公路斜对，那条公路曾被誉为“通往明日之路”。高速公路项目持续的时间，刚好够拆掉社区一半的房屋，抬高剩下房产的价格，并留下了一条通往无名之地的地下通道。急于购房的买家很快就转去更有利可图的地区，留下的空缺由社区自己填补。

一家经营困难的自助洗衣店在后面放了几台游戏机，并更名为Laundrocade。当地一家酒吧Two Jacks，因其友好的服务在全市评比中名列第三。一家废弃加油站附属的商店，成了一个名为The Station的繁荣手工艺品市场的所在地。甚至有人写了一篇关于这个社区的文章：《凯迪角的新出路》。

Kaye Renfield很喜欢那篇文章，她抢购了社区中心一套价格实惠的公寓，同时告诉所有朋友，她有机会在一个“新兴热门地段”建立自己的生活。那里的一切本该是绝对完美的。只要当地人能安静下来就好了。Laundrocade里随时都挤满了闲逛的青少年。Two Jacks周五晚上的舞会，低音炮开得震天响。The Station举办着无休无止的夏日街区派对。每个人似乎都喜欢深夜聚会。

她想要的只是一个安稳的夜晚。这个要求太过分了吗？

焦点

Kaye Renfield通过控制所获得的宁静。

领域

Kaye Renfield公寓的隔音地下室。

外观

一个由纤细骨骼构成的牢笼，如同耳骨在装扮成人形。从远处看，这个异常体可能像一具四肢修长的骷髅：它白色、毫无特征的头部栖于蜂巢状的身体之上，其身体之大，足以将一个人类包裹于其核心之中。

凑近观察会发现，异常体的手臂和腿没有真正的关节，像老旧的电话线一样无力地从其核心垂下。当它直立时，与其说是在行走，不如说只是单纯地出现在更近的地方。当它四肢着地时，它像狼一样向前跳跃，金属丝般的四肢在触及每一寸新地面时伸长又缩短。

冲动

消除凯迪角夜间发出的任何噪音源。

当前状况

异常体最初通过干扰和消除技术性的声源来行动，利用周围的混沌，从被它摧毁的设备电线中创造出名为“线灵”的次级异常体。然后，它转

BCS-VIP

而从源头上阻止噪音，将制造噪音的人困在它的体内——一个不存在任何声音的地方，并清除他们身上所有的声音，包括他们的心跳声。受害者在尖叫中死去，但无人能听见。

到目前为止，它已经杀死了凯迪角社区的三名成员——敲打着她的金属装置的Billie Lee（她/她的）；将酒吧音响系统开到最大的Tony Jackson（他/他的）；以及一边玩着自己最喜欢的街机游戏，一边大声唱歌的Manny Navarro（他/他的）。

Kaye并不知道异常体的行为。她认为这些死亡是受害者们“放纵的生活方式”所致，而不是回应她对一个更安静社区的请求。

调查前夕

晨会

- 一位重要之人原计划去Two Jacks酒馆跳舞，但活动被取消了。又一次。
- 特工的电视在播放他们最喜欢的节目时反复静音，然后显示出小众街机游戏《Pindrop》的开场画面。
- 一名特工不断在奇怪的地方发现扑克牌。这些牌总是人头牌，而且牌上的人脸似乎总是在尖叫。
- 一位重要之人在一次重要活动前夕失声了。
- 一名特工正要出门时，被电脑或其他设备的电线绊倒，那些电线仿佛凭空出现一般。

可选目标

+10 嘉奖，奖励给第一个在《Pindrop》中获得最高分的特工

+1 嘉奖，每收集一张J牌

+1 申诫，每投诉一次

任务简报

两周前，一个名为凯迪角的社区内报告了一起死亡事件。当地一家名为Two Jacks的酒吧老板之一Tony Jackson被发现时，脸上凝固着痛苦的表情，嘴巴张开仿佛在尖叫 ，但死亡原因似乎是突发性心脏骤停。

上周，又报告了另一起死亡事件——一名叫Manny Navarro的年轻男子在当地一家名为Laundrocade的店铺里被发现，状态与前者相同。这一巧合引起了机构的注意，并由此引出了最新的发现：

凯迪角的居民们并不知道，昨晚在社区外又发现了一具尸体——一名二十多岁的女性，表情与前两名死者相同，身旁放着一袋金工工具。尸体已死亡约一个月，是在对附近一块待开发土地进行勘测时发现的。警方尚未开始调查她的身份，而要确定其身份将十分困难。

有什么东西正在那个社区里杀人，而机构希望在谣言引起人们对异常体活动的关注之前，查明真相。

BOB-VIP

混沌效应

▲ 本任务中引入

2	腐化	一丛电线从四面八方堵住了出入口 哪怕只碰到一根，都会触发一阵震耳欲聋的痛苦声响，或是一片令人窒息的死寂，直到寂静消散，心跳和呼吸才能恢复。
▲ 2	回响	目标说过的话会在其耳边反复回响，淹没所有其他声音，直到另一个人说出完全相同的话语为止。
5	吸引	一位重要之人来到Kaye Renfield的联排别墅，询问有关“热心市民”会议的事。
6	扩张	静默开始以Kaye的联排别墅为中心，在凯迪角的街道上蔓延，吞噬The Station、Laundrocade或Two Jacks。路径上的任何人都无法发出或听到任何声音。一旦整个社区被笼罩，静默将开始让人们的心脏停止跳动。
8	置换	特工们进入一个充斥着刺耳噪音的梦境世界，其中包含了异常体捕获的所有声音。这就是异常体眼中的世界———奔流不息的噪音让人无法说话，引发剧烈头痛，并扭曲了物体间的距离感。噪音来自无数被插入墙壁或其他家具的设备和人。这些人中有许多长着特工们在凯迪角见过的面孔。甚至可能有一两个是特工们自己的复制品。任何被拔掉插头的人都会立刻死去，永久死亡，但这会减轻那痛苦的噪音。
10	抹杀	目标发出的所有声音，包括其心跳声，都将终结。目标瞬间死亡。
▲ 8	静默	目标发出的所有声音都被彻底吞噬，直到下一个日出之前，任何人都无法听见。

+5	**特殊规则** 在凯迪角，只要不在异常体的直接面前，任何歌唱、演奏或表演音乐的行为都会给异常体带来5点混沌。

调查

凯迪角

在过去的一个月里，凯迪角的居民们失去了两位重要的社区成员。再加上市政当局为回应匿名噪音投诉而对社区进行的持续探访，他们有点神经紧绷。为了调查这个异常体，特工们需要赢得他们的信任，让他们分享自己所知的信息。

凯迪角热心市民

在凯迪角的各处都能找到一张用高档麻纹纸写成的、笔迹工整的便条。内容如下：

亲爱的邻居们：

我知道，你们中的许多人也对本社区夜间的强扰感到担忧。我相信大家都是辛勤工作的人，希望能在夜晚安然入睡，而不是被那些不懂得尊重他人安宁的人持续打扰。如果您有兴趣了解更多关于新成立的"凯迪角热心市民"组织的信息，请在西什兰广场227号我的信箱里留下一张便条与我联系。立即享受宁静！

-kayeRenfieLd

这张信可以在Laundrocade一台坏掉的洗衣机侧面找到，在Two Jacks前门的垃圾桶里，在Two Jacks酒吧Jackie的桌子上，以及Laundrocade布告栏上Manny悼念信息的下方找到。The Station的Tyran也带着一份，并可能会向特工们提及此事。

显化/线灵

当异常体消除设备的声音时，产生声音的电线碎片有时会变成名为“线灵”的次级异常体。线灵是干扰次级异常体，会被巨大的声源或混沌的制造者吸引，并不断向异常体报告它们的位置。

任务开始时，有10个线灵（干扰型）在社区周围活动，它们会跟随并观察当地人，但不会与目标接触。

当线灵需要服务于特定目的时，可以花费混沌值（每个线灵提供-1点折扣）来激活“显化”、“双生”或“三重”，将相应数量的线灵转化为：能电击附近人员的闪电线灵（狂暴型）；试图缠绕并抓住任何触及范围内的人的缠绕线灵（禁闭型）；或使用美妙声音引诱受害者，然后声音突然扭曲成足以让人耳鼻流血的尖叫声的塞壬线灵（诱人型）。

异常体若不摧毁一个能发出声音的电子设备，就无法花费混沌来创造额外的次级异常体。

Two Jacks酒馆

凯迪角的社区酒吧Two Jacks酒馆，坐落在**一栋低矮的砖砌建筑里**，门上挂着一块简单的招牌。一块用管道胶带粘在上面的手绘横幅写着**“本市友好度第三的酒吧！”**门外，一块黑板招牌的一面列出了一周的活动，包括周一开放麦、周三维帕之夜（特邀巴恰塔地下室乐队）以及DJ泰迪G的周五摇摆夜，所有这些活动都被划掉，并潦草地写上了“已取消”的字样。黑板的另一面写着“纪念托尼·杰克逊，最初的红心J。”

入口

Two Jacks的门是一扇老旧的木门，顶部有个小窗，曾被漆成扑克牌的模样，但大部分油漆已经剥落。门上贴满了各种告示。

一张贴了太多免费剪贴画的广告：“汗流浃背？臭气熏天？满身啤酒？快来Laundrocade洗衣，每月可获赠价值5美元的街机代币！”

一张旧的街区派对传单：“本周末，The Station火力全开–6家本地摊贩，DJ泰迪G带来劲爆音乐，还有比莉的全新金属雕塑！派对直到黄昏！”

主厅

Two Jacks是一家老派的廉价酒吧，灯光昏暗，角落阴影重重，地板发粘，木制家具的清漆正在剥落。它比外面看起来要大，从房间右侧的吧台一直延伸到一个中央木制舞池，舞池旁有一个小DJ台，需要时可作为舞台。舞池尽头是卫生间，旁边一扇门上标着“办公室”。除了酒吧工作人员，里面只有寥寥几名顾客。士气低落。

吧台后

Two Jacks的合伙人之一托尼·杰克逊就死在这里。地板黏糊糊的，上面有几点红色，但那是红酒，不是血。不过，仔细调查可以发现在一些闻起来像根汁汽水的苏打水残留物中，有一个细长的脚印。

谢里夫，酒保

谢里夫（他/他的）能调制出他尝过的任何一种饮品。他二十多岁时喝遍了各大酒吧，因此酒单储备极为丰富，不过他总在寻求扩充。最近成了品茶鉴赏家。他怕虫子怕得要死，所以总想在不失廉价酒吧氛围的前提下，把店里打扫得尽可能干净。两周前托尼死在吧台后，他一直急着想把那里彻底打扫一遍（只要能得到杰姬的允许）。

特工们抵达时，他正在离门最远的半边吧台后工作。另一半吧台已被封锁；那里是托尼死去的地方。

特工们可以通过点单并与谢里夫交谈，了解到以下信息：

- 托尼值夜班时总是喝根汁汽水。
- 卫生间里有个看起来像蜘蛛的东西在动。那东西让他感觉很不好，但总是在被抓住前就飞快地溜走了。

BO3-MP

舞池

舞池后方有一个小DJ台，里面放着音响系统。在攻击托尼之前，异常体清除了音响系统的声音。没人试着去修理它。靠近音响系统会让人感觉毛骨悚然。

使用追踪异常共鸣的方法会发现一条微弱的踪迹从音响通往卫生间，一条明显的踪迹通往吧台后托尼死去的地方，然后延伸至前门，并在那里消散得无法追踪。

卫生间

进入卫生间需要从杰姬或谢里夫那里拿到钥匙。

里面是一个单间和一些老派的卫生间涂鸦。一个由Two Jacks音响电线制成的线灵正蹲在角落里，像一只长腿蜘蛛。

如果被接近或对峙，它会逃到主厅（如果有足够的混沌，则会变为闪电线灵），并攻击酒吧工作人员和顾客，很可能会制造出散逸端。

杰姬，合伙人

杰姬·威廉姆斯（她/她的）曾是一名爵士歌手，后来她那沙哑的嗓音不知是因为开始吸烟还是戒烟而消失了——她的说法每次都不同。她和前夫共同拥有Two Jacks近20年。所有人都以为酒吧的名字取自他们俩的名字，但实际上是她在一次二十一点牌局中从前任老板手里赢来的。

大约两周前，她发现了死在吧台后地板上的托尼，他嘴巴张开，仿佛在尖叫。杰姬坚信是某种东西杀死了托尼。

特工们抵达时，她正在酒吧的办公室里（一间位于卫生间后方、没有窗户的小房间，墙上贴满了扑克牌）处理他死后产生的一些文书工作。她偶尔会出来找谢里夫要冰茶，并向他抱怨没人把托尼或曼尼·纳瓦罗的死当回事。

杰姬希望市政能对她收集到的所有关于托尼之死的证据进行官方调查，并希望能在坏掉的音响上再听一次他最喜欢的歌曲《两张J换一张Q》。

特工们可以通过修好音响系统或主动提出帮助展开调查来了解到以下信息：

- Two Jacks最近因为夜间音乐声过大而收到了一张传票，她确信这是“那个叫凯伊的女人”和她的“热心市民”组织搞的鬼。
- 他死的那天晚上，托尼深夜还在捣鼓音响系统，试图调整低音，好让顾客们既能享受音乐，酒吧又不会再招来更多投诉。

BO3-VII

Laundrocade

凯迪角的**Laundrocade**被漆成一种格外俗气的青绿色。店面前部是洗衣机，后部则是街机区。两周前，Laundrocade的一位常客**曼尼·纳瓦罗**就死在了后区。经理米娅·莱利发现他时，他正躺在街机区的中央地板上，周围所有的游戏机都已关闭，许多电线也不见了。

Laundrocade虽然名义上是24小时营业，但非营业时间进入需要密码。在Laundrocade的监控摄像头充满静电并失灵前，曼尼是最后一个被拍到进入店内的人。

入口

前门上方有一个摄像头，旁边有块牌子写着“微笑，你正在被监控！”摄像头上的红灯以随机模式闪烁—但精明的特工能看出那是一段重复的摩斯电码（. . . . . .–. . . –. –.–. . ），拼出的是“静默”一词。

布告栏

Laundrocade前门旁边的布告栏是凯迪角众多社区布告栏之一。上面钉着：

一张Two Jacks酒馆的活动广告。有人在传单上打了个叉，并写上了“已取消”。

一张The Station便利店的九折优惠撕页：“音响或智能手机出问题了？我们有耳机、修理工具包等各种商品，库存充足！”

一张“凯迪角热心市民”（一个社区改善协会）的报名表。凯伊·伦菲尔德是名单上的第一个名字。还写了其他几个名字，但都被划掉了。受害者中没有人在这份名单上。

用笔写在索引卡上、给其他顾客和常客的便条。大多数是对曼尼·纳瓦罗的简短悼词，但有一张用工整的书法写成，笔迹与“热心市民”名单上的相符，上面写着：“请在晚上10点至早上7点间将噪音降至最低。我们有些人想睡觉。谢谢！！！”

洗衣区

洗衣区的机器看起来都有些不同，这多亏了米娅不停地修修补补。有几台挂着大大的黄色“暂停服务”牌子。一两个当地人正在洗衣服，但没什么时间闲聊—最近发生了两起死亡事件，每个人都神经紧绷。

前台后面，一个安保监控画面显示着洗衣店的前部，台面上摆满了像小机器人一样的物件。监控画面时不时地会像摄像头上的红灯一样，以同样的“随机模式”闪烁。

BOB-WIP

米娅，店主/修理工

米娅 · 莱利（她/她的）从她的几个舅姨手中接管了Laundrocade，他们三人在高速公路项目失败后低价买下了这家洗衣店。她喜欢捣鼓洗衣机；如果她觉得造机器人是个可行的职业，她大概会去造机器人。

上周发现了曼尼的尸体，但她坚信他死时是因为兴奋而大喊，这解释了他脸上的尖叫表情。

特工们进入时，她正在拔掉一台坏掉的洗衣机的插头，并在上面挂上“故障”的牌子，同时和西姆斯聊着关于曼尼的事。

如果特工们帮米娅修好一台坏掉的街机或使用异常手段，就可以了解到以下信息：

- 有什么东西一直在干扰Laundrocade里许多机器的运行。它们总是在晚上停工，而试图修理它们又让她心里发毛。所以，她干脆给它们贴上故障标签。
- 她一直在收集一堆工具和废料，准备和当地一位金属工艺艺术家比莉做交易，但已经一个月没人见过比莉了。她不确定那个女人在因其放在The Station外的“非法”金属雕塑而收到市政传票后，还会不会回来。在The Station工作的人可能知道得更多。
- 监控摄像头在曼尼进入Laundrocade后不久就停止了录像，他当时像往常一样大声地哼着歌。但她发誓，在最后一帧画面的角落里，她看到了一个像是用扭曲的白色电线或长骨头构成的人形物。第二天，那帧画面就不见了。

西姆斯，常客

西姆斯（他们/他们的）是Laundrocade的常客，在Two Jacks酒馆上夜班，担任吧台助理。他们在Laundrocade的两款游戏里保持着最高分记录。曼尼死的那天晚上，正试图打破他们在《Pindrop》上的最高分记录。

西姆斯想修好游戏机，看看实际的最高分是多少。特工们进入时，西姆斯正在往一台还能用的洗衣机里塞从Two Jacks拿来的布巾（吧台布、擦碗巾等）。

西姆斯不会当着米娅的面说话。如果特工们把她引开或使用异常手段，就可以了解到以下信息：

- 曼尼死在《Pindrop》游戏机前，街机柜里的电线缠住了他的脚踝，把他从游戏机旁拖开。西姆斯当时吓坏了，没有报警就跑了，让米娅在第二天发现了尸体。
- 自从曼尼死后，他们每晚都会梦见一个白色的、瘦长的生物。

B3-WD

Pindrop

Laundrocade的街机区有两台弹珠机和一台娃娃机，但剩下的六台都是冷门街机游戏，包括《Pindrop》。在这款游戏中，你需要在吃豆人式的迷宫追逐中积蓄力量，然后用它在受霹雳舞启发的格斗场景中与电脑对手战斗。

自从曼尼死后，这台游戏机就坏了—它会在一个显示着“恭喜你，曼尼，创下新高分！”的屏幕和一个高分列表之间循环切换：

游戏可以玩，但最终显示的分数与游戏中获得的分数不符。这些字母连起来，拼出了句子“some of us are trying to sleep”（我们有些人想睡觉）。

一个线灵蜷缩在街机柜后面的电线里。除非特工们惊扰它，否则它不会动。一旦被惊扰，它会试图变成一个缠绕线灵并缠住他们。洗衣店里的任何顾客都会成为潜在的散逸端。

当特工们玩游戏时，他们会被要求输入姓名缩写 由于程序错误，最终显示的“分数”完全取决于这些字母在字母表中的数字位置。例如，要获得比榜上其他人更高的分数，他们可以输入T(20) P(16) N(14)来获得201614分。可能获得的最高分是262626，通过输入姓名缩写ZZZ来达成。

遗失的艺术

The Station便利店曾附属于一个真正的加油站，为前来建设高速公路项目的众多卡车提供服务，凯迪角也因此得名。现在，它根据当地需求出售五花八门的商品，每周举办一次手工艺品市场，也是许多夏季街区派对的举办地。旧的加油泵被换上了与时节相配的季节性装饰，营造出一种节日气氛。附近，一堆可能是一件雕塑的金属零件已经开始生锈。

凯迪角的任何人都不知道，负责这件雕塑的金属装置艺术家比莉·李，一个月前在社区边缘被异常体杀害。她的尸体最近被发现，但消息还没传到凯迪角。

穿过货架

这家店不好逛，因为它从食品到家居用品再到一些电子产品，什么都有。但店员泰兰可以指引特工们找到他们想买的任何东西，包括一种稀有的辣味荨麻玫瑰花茶（在后面的角落里）和最后一套库存的电子产品修理工具包—这些工具包最近很受欢迎，不过泰兰提到，一旦打开就不能退货，即使东西没修好也不行。他开玩笑说，他自己也需要一个修理工具包，因为ATM机坏了。后面潜伏着两个线灵。

泰兰，在柜台后

泰兰·戴维斯（他/他的）是一名高中生，在这里工作赚外快。他总有新的爱好—之前他热衷于城市农耕，但因为暗恋比莉，现在转向了艺术。比莉经常来店里买材料。他已经一个多月没见过她了，很担心，但不知道怎么联系她。她住在上城区，但通常所有时间都在The Station及其周围度过，而且没什么真正的家人。

特工们抵达时，他正无所事事地站着等顾客。如果被告知比莉的死讯，他会悲痛欲绝，并立即想要确保她得到更妥善的安葬，他专注于为她制作一块金属墓碑，以此来排解他的悲伤。

特工们可以通过买东西或在泰兰面前讨论比莉的艺术品来了解到以下信息：

- 比莉一直在外面创作那件金属艺术品，直到她的金属打磨机启动不了，她才回工作室去拿锤子。之后她就再也没回来。
- 比莉失踪的前一天，市政官员因为最近一次街区派对的噪音投诉来到了The Station。他们在那里给了她一张关于那件雕塑的传票。他担心这就是她没回来的原因。
- 作为一名未成年人，他几乎没去过Two Jacks，但认识已故的合伙人托尼。托尼准备值夜班时，常来店里买根汁汽水，包括他死的那天晚上。泰兰没和他说太久，但托尼提到，因为最近的一些投诉，他要去调整音响系统。
- 曼尼·纳瓦罗死的那天晚上，泰兰正在关店，自己哼着歌。他也能听到曼尼在Laundrocade附近唱歌，几乎像是在二重唱。然后，他用眼角余光瞥见一个瘦长的、骨瘦如柴的身影正朝The Station走来。当Laundrocade的方向传来一阵哐当声时，那东西四肢着地，朝声音的方向跑去，看起来像一只用细长骨头构成的狗。他担心是自己以某种方式把它引向了曼尼—虽然他们算不上亲密的朋友，但基本上是一起长大的。

BOS-WP

阿什兰大道227号

Kaye Renfield的房子很安静。太安静了。仿佛声音本身都在它周围凝固了。你越是靠近，自己的声音在耳中的回响就越是响亮而陌生，令人不适。敲门没有任何回应，就连敲门声本身也被房子吞噬了。你能感觉到敲击的动作，但声音却凭空消失了。你敲得越用力，头骨里的撞击感就越强烈。没有门铃。

热心市民

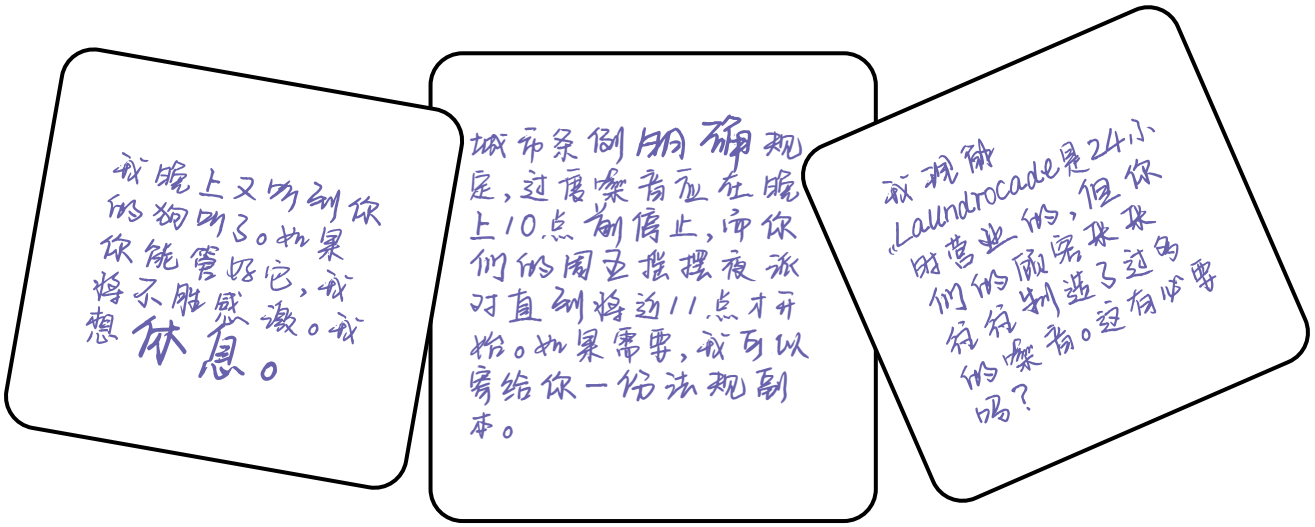
Kaye Renfield在她位于社区中心阿什兰大道的公寓里，成立了“凯迪角热心市民”（CCCC）组织，并在家门外的一个“迷你免费图书馆”旁设立了一个小信箱，里面放着宣传单。传单上解释说，CCCC是一个社区协会，将制定《邻里规则》和《凯迪角行为准则》，她希望每个人都能遵守。这些规则本身由于排版奇特而难以阅读。仔细观察传单，会发现三个尖叫面孔的ASCII小图像———一个年长的男人，一个年轻男人，和一个年轻女人。他们的形象与Tony Jackson、Manny Navarro和Billie的描述相符。

一楼

家具稀疏，仿佛这房子是商品目录里的样板间，而非一个家。餐桌上放着一叠叠“热心市民”的传单，旁边还有一堆整齐的待寄邮件。房子里唯一的声音来自一台白噪音机轻微的“呜呜”声。这声音像浓雾一样压在你身上，在你的舌尖嗡鸣，包裹着你的心跳。这也与当局接到的关于凯迪角的报警电话背景噪音的描述相符。一个悦耳却毫无特色的声音从后面的房间传来：“请自便——我马上就来！”当它说话时，你瞬间感到白噪音的压力减轻了，但声音一停，压力又回来了。

桌上的信件

Kaye餐桌上的信件都寄往当地新闻媒体和政客，要求对凯迪角所有的深夜噪音采取措施。还有几张已经写好的便条，放在一卷遮蔽胶带旁，准备送给邻居。



遭遇

Kaye Renfield

Kaye Renfield正在为即将召开的“凯迪角热心市民”会议准备最后的零食。尽管她的会议一次又一次地无人问津，让她愈发感到被排斥，但她相信，社区里的每个人最终都会接受她的思维方式。

对Kaye来说，特工们的到来证明了邻居们开始听她的话了；她热情地迎接他们。当她意识到他们是在调查死亡事件时，她对社区的损失表示同情，但态度轻蔑——她认为Billie是个无业游民，Tony可能有不良的饮食习惯，而Manny可能沾染了毒品或参与了帮派活动。Kaye建议他们转而关注噪音违规问题，因为眼下唯一能让她获得安宁的地方就是她的地下室，在那里，一切都井然有序。

她愿意带特工们参观她的地下室，好让他们听听其中的不同。

地下室

米白色的墙壁上铺着厚厚的隔音垫，台阶和地板上覆盖着厚重的灰色地毯。一张沙发靠着左墙，旁边是一张矮边桌和一盏灯。上面放着一床折叠的被子和枕头，仿佛Kaye就睡在这里。一张书桌和一台打印机靠着远处的墙，旁边是一堆看似细白电线的东西。房间里一片死寂，但你身体里的每一种声音都被放大了；你能听到每一次呼吸和吞咽，每一次心跳，每一次肢体间的摩擦。

一旦特工们跨过地下室的门槛，只要发出任何声响，那堆电线就会展开，化为异常体，形成一个由纤细骨状金属丝构成的牢笼，像一副被拉长的骷髅，栖于两条长腿之上。它的头部是一个光滑、白色、毫无特征的头骨。它的手臂起初无力地垂着，但随后便伸出手，试图将声音的源头拖入它身体构成的牢笼之中。

如果Kaye在房间里，她会感到惊讶——但很快就会意识到这是在回应她的欲望，并毫不费力地与它结盟。

BO3-WIKI

异常体

异常体已经成为Kaye的保护者，通过追捕附近任何可能夺走她宁静的事物，来确保她获得她自认为需要的绝对安静，就像一只过度热情的护卫犬。Kaye只有在感觉一切尽在掌控中时才会感到平静——久而久之，异常体将这一点内化，对所有噪音都变得极度敏感，并对她的欲望立即做出反应。吸收声音已经成为它保护自己并攻击那些拒绝向Kaye屈服之人的方式。

如果有足够多的声音指向Kaye，以至于异常体无法遏制，它就会开始优先使用其“扩张”能力来使整个区域静默。**如果任其发展，**这种静默最终会开始像异常体杀死个体那样杀人。即使是短暂地经历这种静默，也会使整个区域的人变成散逸端。

如果特工们继续用声音攻击它，且异常体耗尽了混沌，它就会过载，从而被削弱到足以被捕获的程度。

与异常体讲道理是可能的，尽管使用声音会激怒它并挑起它的攻击，所以必须使用其他方法来试图说服它接受特工们的观点。可以设法让它相信，其控制和压制社区噪音的努力只会给社区带来更多的噪音和关注；Kaye的目标是徒劳的；或者Kaye只有在死后才能获得最彻底的平静。

如果Kaye死亡而异常体未被捕获，它将失去其焦点，需要被引导向一个新的焦点——否则它将开始失焦化，并危险且不分青红皂白地使事物静默。

余波

一旦异常体被捕获、摧毁或离开凯迪角附近，所有产生噪音的电子设备都会重新开始工作。

如果它完好无损地逃脱，它会定居在一个新的社区，并找到一个新的保护对象。虽然它的本能是寻找另一个想要控制周围噪音的人，但它也可能与一个寻求控制周围物理空间或他人情绪状态的人配对。它不太可能立即再次杀人，但如果放任不管，最终还是会。

在凯迪角：

Two Jacks酒馆再次兴旺起来，但杰姬在那里仍然感到不安。她让谢里夫成为新的合伙人，自己则专注于重启歌唱事业，并将托尼最喜欢的歌曲作为她的招牌曲目。随着时间的推移，谢里夫改变了酒吧的外观和感觉，增加了一些光亮和打磨，以驱赶虫子。他培养西姆斯成为酒吧的新酒保。

米娅继续经营着Laundrocade，但增加了用一些街机零件制作的机器人对战。她将自己最凶猛的机器人命名为“大嘴曼尼”。

泰兰决定投身艺术，在比莉留下的生锈金属片上继续创作。结果证明他对此毫无天赋，但他最终成为了一名能够激励学生的高中美术老师。

Kaye Renfield，如果还活着且相对无恙，会把自己 cocoon 在地下室里，开始写一篇关于她在凯迪角经历的博客文章。尽管这本意是一篇尖锐的控诉，但却吸引了更多的人来到这个社区，增加了她周围的噪音。

收容库申领物：线灵伴侣

6
每套3个

这些方便的自动装置，是根据异常体的线灵逆向工程改造而成，可以被训练来寻找任何你所描述的活动实例。要激活一个线灵伴侣，需描述一项活动（骑自行车、打开一罐超级酷汽水、在三年级拼写比赛中获得第二名等）。一旦激活，线灵伴侣就会展开，并开始在一个不断扩大的半径范围内四处疾行，直到找到参与过所列活动的人。

找到这样的人后，它会回到你身边，并带你找到他们。

线灵伴侣薄如蝉翼，轻如鸿毛，以三只一组预包装。默认情况下，它们的外观是印有购买者姓名的本地银行信用卡。支付额外的嘉奖，你可以定制你的套装：它们可以模仿一套其他常见或无害的家居用品。激活时，它们会用四到八条腿站立，像昆虫一样沿着地板、天花板和墙壁移动。它们还可以利用强风来覆盖更远的距离。

高级助理及以上级别的特工可以在Triage内部访问线灵伴侣仪表盘。这项免费服务提供附近所有正在使用的线灵伴侣的GPS坐标，并标记部署它们的特工身份。使用仪表盘时，可以命令线灵伴侣悄悄地跟踪目标而无需返回你身边。

异常能力：交感振动

将自己调谐至任意频率。触摸任何东西并进行**专注**检定。

成功时，你将自己调谐至所触摸物品或物质的频率，并能够识别出尖叫声可及范围内的任何同类实例（在城市中是几个街区，在乡村地区更远，在静止的水面上则非常远，等等）。你能够大致确定其他实例的质量和位置，以及它们的速度和方向。只要你触摸着该物体，此效果就会持续。

每掷出三个 3 时，你可以选择一项：

- 你可以将所有以此方式探测到的物品视为扬声器，而你触摸的物体则视为麦克风。
- 你可以通过对你触摸的那个物品或物质施加压力，来停止所有同类实例的运动，使它们全部立即停下。如果它们正在发出噪音，它们会停止发声，直到效果结束。
- 你可以通过快速摇晃你触摸的那个东西，来摇动所有以此方式探测到的东西。受影响的物品会根据其大小按比例移动：一个棒球可能会剧烈晃动，而一栋建筑可能只会发生难以察觉的移动。

失败时，你将自己调谐至所有频率。主持人选择“每掷出三个3时”的一个效果，能力范围内的所有东西都会受到该效果影响，直到你离开受影响区域。

DO3-WIP

INVIGORATING BATTLE MECHANICS

A RICH WORLD TO EXPLORE

EXCRUCIATING PUZZLES

KING ORMODIA
Has it really come to this?

SENTINEL
There is no other way. **Heroia** is dying and all of us with it if we do not act.

KING ORMODIA
And what if you are wrong? What if our greatest **Voyagers** are lost?

SENTINEL
Then they will have simply preceded us in death, but only just.

KING ORMODIA
How does this dark art of yours work exactly?

SENTINEL
Long ago, I worked towards becoming not only the ruler of this world but of all worlds, including that of the **Grand Hero**. I learned a spell capable of sending people, items, and places out of our world and into others. I never cast it. Until now.

KING ORMODIA
So the **Voyagers** shall travel to this new world, facing all the dangers it may hold, in search of the **Grand Hero**. What if they do not find him? What if they need more?

SENTINEL
Then we shall send whatever they may need. We have no time to spare. And if they do not find the **Grand Hero** then we shall send all of **Heroia** into the new world!

KING ORMODIA
This is absurd! We cannot abandon our home. Even if it means my death, I will defend this world to the bitter end.

SENTINEL
My lord, you must think of our world as a container. The spell calls this container a "**ROM**." The astral makings of everything within our land are made up of a "**code**." By moving the code out of our **ROM** and into this new world, we safeguard it in a place beyond the reach of the dangers that face us.

SENTINEL
It shall be like dumping the contents of one basket into another. Be not attached to the basket more than to that which it holds. **Heroia** will stand strong once more.

KING ORMODIA
You are talking about changing the very shape of creation. What if something goes wrong?

SENTINEL
All of creation will soon be gone! This we know to be true. I would rather it take a different shape than be destroyed entirely. Do you not agree?

KING ORMODIA
Of course, I agree... Make it so.

BY: CHRISTIAN SORRELL

异常体档案

16位奇幻角色扮演游戏《赫罗伊的航行者：寻求原初星之商人》的灰色塑料卡带，静静地躺在Markus Hile童年故居的阁楼里。由于内置电池即将耗尽，一个源于Markus童年时对这款游戏的热爱而诞生的休眠异常体，正将其数字世界延伸到我们的现实中来。游戏中的NPC英雄们进入了现实，寻找那位曾拯救他们世界、如今已是中年男子的至尊英雄一。卡带本身会发出强烈的电磁干扰，导致游戏的音乐和画面从最远一英里外的扬声器和屏幕中投射出来。如果异常体找到Markus，它的力量将会增长，而这个电子游戏世界将进一步扩散到现实之中。

历史

25年前，Markus Hile从祖母那里收到了圣诞礼物——一份《赫罗伊的航行者：寻求原初星之商人》游戏。从打开它的那一刻起，他就心醉神迷。那个世界丰富而奇幻，角色们与他以往接触过的任何人物都不同，文笔充满戏剧性与悲剧色彩。游戏没有把他当成一个孩子，而是把他当成一位英雄。在接下来的一整年里，他都痴迷其中。他随身携带游戏说明书，向所有朋友传授技巧和秘籍。他还为他的航行者小队写了同人小说（那时他甚至还不知道这叫同人小说）。

Markus后来开始玩其他游戏和新主机，但他总会满怀深情地回顾《赫罗伊的航行者》。最终，这款游戏被珍藏在他卧室娱乐中心的显眼位置，但再也未被玩过。Markus上大学搬走后，他的父母基本上没动过他的房间。随着其他一切事物老化，那盘卡带却始终崭新如初，从未发黄或积灰。

多年来，异常体一直处于休眠状态，其焦点被Markus童年时期的强烈情感和深情的怀旧情绪所满足，即便远隔千里。近几个月，Markus已不再想起这款游戏，而卡带电池电量也已降至极低水平。异常体意识到Markus真的离开了一，并担心他再也不会回来。它正在采取措施将他带回来。

焦点

相信或希望赫罗伊可以是一个真实地方的信念。

领域

整个Hile家的农舍。

外观

一枚《赫罗伊的航行者：寻求原初星之商人》游戏卡带，崭新地安放在一个摆着小型显像管电视的老旧娱乐中心底层架子的灰尘中。卡带顶部用永久性记号笔以孩子的笔迹写着“MARKUS”。

冲动

占领并保卫农舍，作为其子民的据点。派遣勇敢的战士前往彼岸领域，寻找至尊英雄。

当前状况

最近，英雄和生物从游戏世界显化到我们的世界，导致从农舍窗户和夜间路人向田野望去时，能看到一些奇怪的景象。游戏中的NPC英雄，在游戏中被称为“航行者”，是这些显化中最强大的存在：艾沃克·罗蕾莱、地狱肌霸·雷蒙德、恒刃·科尔巴什，以及重生恶徒·哨兵。

几天前，一位航行者与仍住在农舍里的至尊英雄的父母发生了冲突。父亲以为自己面对的是一个真正的恶魔，便拿起枪，朝刷新在夫妇客厅中央的航行者长角牧师——地狱肌霸·雷蒙德——开了火。经过短暂的搏斗，雷蒙德抓住了这对夫妇，并将他们送进了游戏里，他们现在被关在国王的地下城中。

Markus的父母被捕获后，航行者们轻易地控制了农舍，并开始向Hile家的地产之外扩张，以寻找至尊英雄。

当当地人报告在玉米地里看到一个手持奇怪金属杆的高大人影、道路上有粘稠的史莱姆球滑过，以及远在几片田地之外都能听到的16位音乐时，机构便开始侦察该区域。现在，随着夫妇失踪的消息传开，机构正派遣一支外勤小组前往。

调查前夕

晨会

- 一名特工看到一则新闻，报道了城外布莱克福德县野生动物死亡数量上升的事件。当地猎人发现了鹿和小型动物的尸体，它们被杀死但未被啃食。当局对此语焉不详，仅表示死亡原因似乎并非自然。他们呼吁民众在未来两周内将宠物留在室内，以便他们展开进一步调查。
- 一名特工的重要之人推荐了一部长篇视频解析，名为《赫罗伊的航行者——25年后》。该视频长达六小时。
- 一名特工的重要之人正计划周末去乡下放松，在马里恩这个乡间小镇租了一栋房子。
- 一名特工的重要之人请求帮忙寻找一款名为《漫游者》的游戏，这是一款关于宇航飞艇穿越十几个奇幻星球的游戏，已经绝版二十年了。他们小时候非常喜欢这款游戏，但现在哪里都找不到。

任务简报

两天前，在附近布莱克福德乡县的小镇马里恩，有一对夫妇据报失踪，现已被推定死亡。

在过去几个月里，机构已截获数份报告，内容涉及在该夫妇的农舍及其附近区域：夜间田野里出现发光人影、最远一英里外能听到响亮的电子音乐、发现当地野生动物残缺不全的尸体，以及在路边和沟渠里留下的、崭新如初的古董工匠用品（铁匠砧、织布机、金属镶边箱子）。

治安官部门已公开表示，他们搜查了房屋和地产，发现了枪击的迹象，可能还有搏斗痕迹，此外别无他获。他们已请求FBI协助，所以我们必须在此事造成全国范围内的散逸端之前采取行动。

失踪夫妇的成年儿子Markus Hile，目前正住在马里恩的哈特汽车旅馆。由于事发时他身在三联城，他的嫌疑已被排除，目前正在协助当局寻找他的父母。作为唯一曾在该房屋居住过的在世家庭成员，建议特工们对他进行问询。

BO3-WIP

混沌效应

▲ 本任务中引入

2	腐化	一个物品、小动物或声音会瞬间出现故障并像素化，然后转变成来自异常体电子游戏世界中的类似物体（比如一个汽水罐变成一大杯蜂蜜酒）。
4	显化	**刺足蜈蚣** – 狂暴型。一只长着骨刺的大蜈蚣，有一百条带刺的腿、卡通般的咧嘴笑和长长的蛇信。比你想象的要快。 **闪光松鼠** – 诱人型。一只迷人的双尾松鼠，散发着神圣的光芒，吱吱叫着，将附近的人类引向最近的航行者或农舍。 **强盗** – 盗窃型。一个孩子大小的人，从头到脚都穿着黑色皮甲，戴着厚重的兜帽，脸上蒙着布，出击盗窃任何对异常体或其次级异常体有用的东西。
▲ 4	随机遭遇	在使用“显化”、“双生”或“三重”时花费此项，你可以创造一个独立的超现实空间，特工们会被困在其中，直到他们击败所有次级异常体。这个空间大约有一个拳击台那么大。墙壁是平面的背景，模仿特工们之前所在的地点。
5	吸引	一名当地NPC，如警员、邻居、汽车旅馆住客或一名重要之人，会在异常体的控制下出现在该地产上，并接近特工们。他们会提供一个基础的支线任务：“拜托，我家需要为即将到来的冬天取暖。如果你们能给我带来5张闪光松鼠的皮，我一定会重重酬谢！”如果特工们不完成这个任务，他们会继续哭喊，重复任务信息并乞求帮助。
6	扩张	异常体的领域持续增长，超出了农舍阁楼的范围。它会一次一层地向农舍下方扩张，然后进一步扩张到地产上的邻近建筑，同时改变地面和植物。如果遭遇已经开始，这仍可用于将其世界渗透范围扩大到数英里宽的战场之外，并会侵占更多区域，如警方检查站、县道、其他邻近农场等。
▲ 8	快速读取	异常体读取了5分钟前的任务存档，立即将特工们移回当时所在的位置，并重置航行者、物品等。混沌值仍然被创造，特工们已使用的资源仍然被消耗。

特殊规则

任何试图轻视赫罗伊、不将其视为真实存在的人，都会引来异常体的防御性反应。每当有人说“这只是个游戏”或类似的话时，一个次级异常体就会免费显化，其形态为各种经典的赫罗伊怪物之一：史莱姆、狂笑小鬼、泥魔像等等。

BCS-VIP

可选目标

- **+1 嘉奖**，若使用符合游戏风格的武器，如剑、棍棒、弓或枪刃。
- **+3 嘉奖**，若达成100%地图探索度（完全探索农舍内外的所有区域）。
- **+1 申诫**，若从战斗中逃跑。
- **+3 申诫**，若在农舍区域内按以下模式移动：北、南、西、东，然后蹲下5秒或更长时间。

完成这条秘籍将为特工们的“队伍”增添“纳尔”（NULL），一个充满故障、像素化的、由各种方块组成的模糊人形生物，挥舞着一根发光的棍棒。它将在任务剩余时间里一直跟随着他们。这是一个在游戏开发早期被删掉的未完成角色，它用一种数字损坏的声音说话，只会说两句残缺的战斗台词：“为..国王..与..荣耀！！1”和“接..招..吧！”

调查

由于近期的预算重组和人员裁减，布莱克福德县的行动已划归三联城分部管辖。机构不为特工提供任何本地资源，并且特工们（一如既往地）需自行安排前往调查地点的交通——包括在激活其人寿保险政策并在休息室复活后可能需要的任何额外行程。

特工们的重要之人可能正在游览翠绿山丘乡村俱乐部、该州最大的卡车停靠站，或者参加某个当地著名的幽灵之旅。

前往布莱克福德县

从三联城可乘汽车、巴士或直升机前往布莱克福德县。本次任务中，机构不为特工提供任何上述交通方式。

拥有私家车，或能从有车的伴侣那里借到车的特工，可以自行驾车前往，车程一小时二十分钟，其中一半时间
都花在摆脱市中心无处不在的拥堵交通上。

特工们可以购买翠绿山丘乡村俱乐部的穿梭巴士票，该巴士每小时从离机构总部三个街区外的一个停车场发车。巴士会在哈特汽车旅馆停靠，最大载客量为15人。

拥有直升机的特工可驾驶其直飞马里恩。机构提供的直升机配备有有效许可证，允许其在大三联城都会区的任何公共空地或停车场降落。

BC3-WIP

哈特汽车旅馆

哈特汽车旅馆有八间煤渣砖墙的房间和一个布满坑洼的小停车场，网上评分为1.5/5星。外墙油漆正在剥落，大部分裸露的金属上都长了一层厚厚的锈。所有空墙上都涂满了劣质涂鸦。

汽车旅馆坐落在一片宽阔的砾石空地上，紧邻一条州道。有足够的空间停车或降落直升机。穿梭巴士会在前门让乘客下车。

年迈的店主Tinn Granite（他/他的）在前台小办公室里看店。他嘴角叼着一根没点燃的香烟，留着午餐或晚餐前在外面抽。他年纪大了，看什么都烦。柜台尽头的电视大声播放着经典游戏节目的重播。

Markus Hile正坐在他汽车旅馆房间外的长凳上，一只手烦躁地摆弄着手机，另一只手拿着电子烟，没好气地猛吸着。

Markus Hile

Markus（他/他的），失踪夫妇的儿子，在正常情况下是个心不在焉、随和的人。但现在，他正焦虑地用脚打着拍子，一边看手机一边偶尔自言自语，除此之外很安静。他是个三十多岁的瘦高个，戴着粗框眼镜，留着蓬乱的黑发，穿着商务休闲装——因为坐卧太久没换，衣服已经皱了。他很疲惫，但很乐意重复他告诉当局的一切。

如果Tinn Granite没有因为他们闲逛而把他们赶走，特工们可以从Markus那里了解到以下信息：

- 他想不出有谁会对他父母下手。他也无法想象他们中的一个会伤害另一个。
- 他上周和他们通过话，一切都很好。
- 他父亲有收藏枪支的爱好，经常擦拭它们，但实际上只有几把用于狩猎。
- 他们提过最近几周在田里看到些奇怪的东西，有不认识的人和动物，但后来就没下文了。Markus以为那只是他们年纪大了，变得更多疑、更胆小了。
- 他希望能亲自去房子里调查，但警察设立了检查站，禁止任何人进入。

特工们可以通过向Markus提及电子游戏来了解到以下信息：

- Markus小时候很喜欢《赫罗伊的航行者》，但已经有一段时间没想起来了。他曾拥有所有的攻略本，把说明书翻了一百遍，至今仍会时不时听听游戏音乐（特别是lo-fi混音版）。
- 他最喜欢的阵容是罗蕾莱、科尔巴什和雷蒙德。如果你达成了隐藏结局，就能在二周目时让那个大反派——字面意义上的死神——加入你的队伍（这在当时让他大为震撼）。
- 他的旧卡带很可能还在农舍阁楼里他青少年时期的卧室中。
- 他当时在所有游戏里的名字都是MARKY，因为大多数游戏都有5个字符的限制。

BOS-WIP

警方检查站

汽车旅馆通过一条空旷的双车道乡间公路与Hile家的农田相连。两辆布莱克福德县治安官部门的巡逻车和一个黄色的犯罪现场路障挡住了通往农舍车道的车辆入口。黄黑相间的犯罪现场警戒线到处都是，沿着路障两侧拉开。两名警察靠在停着的车上。

一辆新闻卫星车停在几十码外的路边。车旁有个人正在打电话。

与警察交谈

警员Vandevender（她/她的）和Willmann（他/他的）在正午的阳光下靠在车头盖上，抱怨着又被派来看守犯罪现场，去年春天那次冰毒实验室爆炸案也是他们俩干的这活。Vandevender是个矮壮的年轻女性，穿着标准的警员制服。她很有礼貌，但帮不上什么忙。她只有一项工作，并打算把它做好。Willmann是个中年人，比你想象的要瘦，腰带上挂着部门配发和自己买的各种工具。他听Vandevender警员的，自己不做决定。

特工们可以通过自信地与警察交谈，轻松了解到以下信息：

- Vandevender说，当特工们走近时，她并不惊讶。她被告知另一个司法管辖区可能很快会接手此案，但在看到一些官方文件或亲耳听到治安官的命令之前，她不会让任何人进入该地产。
- 两位警员在接到最初的报警电话和随后的地产清查时都不在现场。他们那天都休假了，而且也没有安排加班。
- 当被问及任何具体细节时，Vandevender都守口如瓶。她说部门最近发布了官方新闻稿，如果特工们想了解更多，应该去读一下（那份新闻稿并不会告诉他们任何他们还不知道的事情）。
- Vandevender向特工们明确指出了地产界线，说明了Hile家地产的起止范围。如果她发现他们出现在该区域的任何其他地方，他们可就有大麻烦了（除非他们之前已经向她证明了自己的身份）。

特工们可以通过欺骗警察或使用异常能力深入他们的思想来了解到以下信息：

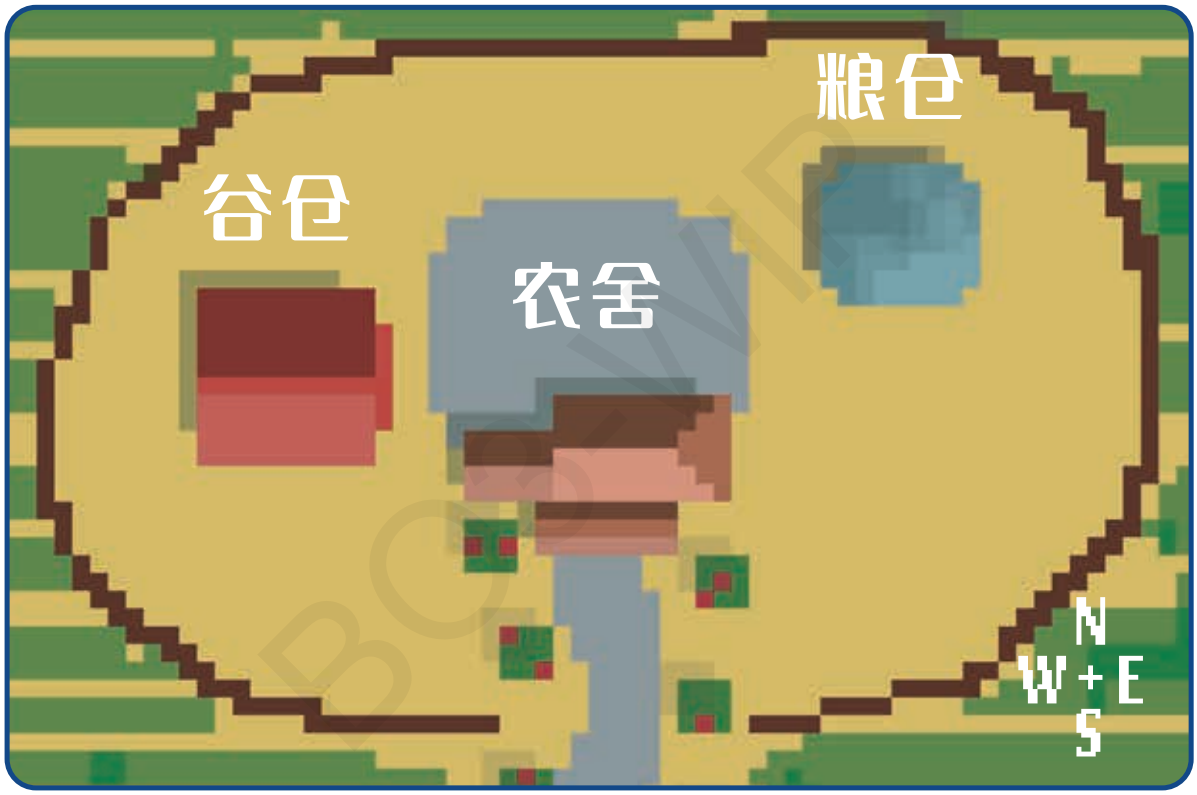
- 警方在该地产上遇到了严重的无线电干扰问题，特别是在140.15 MHz频率。不知从哪儿传来了音乐，像是老式电子游戏的音乐——附近肯定有个发射器。歌曲会根据他们在地产上的位置而改变。
- 初步调查在农舍楼上发现了一扇奇怪的门，他们用任何方式都无法强行突破。他们甚至无法在上面留下任何痕迹。他们不确定该如何处理这种显然“像是魔法”的东西，所以他们联系了FBI。
- 初步调查的照片显示，房子的外部被秘密地进行了一番狂野的改造——如今它看起来更像一座微型城堡，而不是农舍。

BO3-VIP

Hile家的地产

穿过警方检查站，是一条长长的碎石车道，两旁种着老海棠树，从公路一直延伸到农舍的前门。风在这里平静地吹过树林，腐烂的海棠果散落一地。玉米地从车道两侧延伸开去，在风中摇曳，并沿着地产的边缘展开

任何试图潜入的人都需要翻越或剪断田地周边的栅栏。穿过田地后，农舍、谷仓和粮仓都坐落在中心的碎石院子周围。



玉米地

四面八方都是绵延数百米的玉米。行间的泥土结块干燥，不注意脚下很容易绊倒。即使在白天，能见度也很有限。很难看到同一行之外的任何东西。异常体的一名航行者就在这里，跟踪着进入玉米地的人。

农舍后面，一侧是一个宽大的钢制粮仓，另一侧是一个红色谷仓。

如果特工们在此逗留，他们会注意到玉米行间的阴影里有发光的眼睛和抓挠声，时隐时现。一柄闪亮的银矛从玉米上方伸出。如果特工们大声谈论这柄矛，罗蕾莱会听到并匆忙将其收回视线之外。

罗蕾莱

罗蕾莱（她/她的）是一位瘦高的女性，皮肤呈浅绿色，白金色的头发梳成一条长长的马尾，身穿粉色皮甲，身侧佩着一柄可折叠的、闪着银光的长矛。在赫罗伊，她被称为艾沃克，是经典奇幻中的精灵与兽人的混合体，有着尖尖的耳朵和同样尖利的牙齿。她是一位专业的游侠，能轻松追踪并猎杀赫罗伊的每一种野兽。她携带着森林纹章。罗蕾莱的功能相当于一个强大的次级异常体，威胁：4，稳定：2。

罗蕾莱会跟踪任何进入农舍周围地产的人。她会试图在不被察觉的情况下尾随，并从特工们身上尽可能多地了解情况：既包括他们所知的关于至尊英雄的信息，也包括她能了解到的关于现实世界的一切。

如果罗蕾莱听到特工们谈论Markus、航行者，或是不尊重自然，她就会现身。

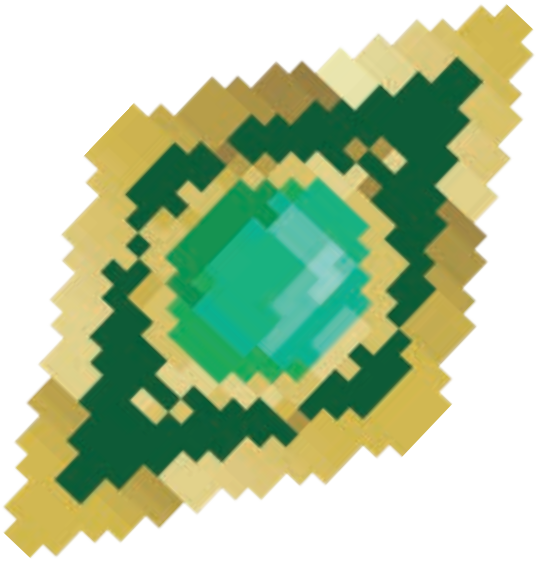
如果特工们告诉她Markus当前的位置，罗蕾莱会立即前往。如果特工们提议把Markus带到这里，她会护送他们离开，并等待他们返回。

如果特工们与罗蕾莱交好或击败了她，她会给他们绿色的、钻石形状的森林纹章（**“拿着这个。用它向国王证明你的价值。”**），这个纹章可以部分解锁农舍阁楼的门。

如果她被置之不理，或交涉没有结果，她会消失在玉米地里，与她的航行者同伴们会合，在未来与特工们的任何冲突中并肩作战。

罗蕾莱和所有航行者一样，只能说预设好的语音台词：

- “我是罗蕾莱，林间道的艾沃克公主。我不想伤害你们，除非迫不得已。”
- “我正在此地寻找至尊英雄。你们知道怎么找到他吗？”
- “我的土地 我们整个世界 正在消亡。起初很慢，只是一些微小的变化。被遗忘的传说、被记错的名字、被算错的金币。但现在，至尊英雄的功绩正在瓦解，世界越来越多的部分正在遗忘曾经发生过的事，并回到从前的样子。”
- “至尊英雄的真名是MARKY。你们认识他吗？”
- “我不会让我的世界…我的人民死去。尤其在你们的世界拥有如此多生命可以给予的情况下。”
- “愿林间道指引你！” – 这句台词在其他台词说完后会重复。
- 她可以把自己的台词重组成新的短语（“真实……的人民……给予……罗蕾莱……更多……指引。”），但这对她来说是一个令人沮丧且困难的过程。



BC3-WIP

谷仓

一个巨大的红色谷仓，里面堆满了旧干草、腐烂的木头和几十只野猫。一架歪斜的楼梯通往干草棚。猫的眼睛在昏暗的光线中发光，它们蹲在成堆的干草捆和旧设备箱子上。一名肌肉发达的航行者在这里，睡在干草上，怀里抱着他的巨型大槌，身上盖满了睡着的猫。

雷蒙德

雷蒙德（他/他的）是一名壮硕、长角的战斗牧师，身穿全身板甲，手持一柄巨大的战槌—在赫罗伊，他被称为地狱肌霸，一个肌肉发达、头脑简单的巨型恶魔，在游戏中遇到时常作为喜剧效果出现。如果被唤醒，他会热情高涨地投入战斗。对他来说，战斗就是乐趣。他的腰带上别着一个红色的、印有山脉图案的钻石形纹章。

雷蒙德的功能相当于一个强大的次级异常体，威胁：2，稳定：4。

如果特工们唤醒他，他会一跃而起，抓住他的战槌，骄傲地站在他们面前。和其他航行者一样，雷蒙德也只能说预设好的对话台词：“我希望，你们叫醒我是为了一场酣畅淋漓的战斗！”

他打量着特工们，保持着防御距离，然后说道“带我去见至尊英雄–否则就尝尝我战槌的厉害！”

在鲁莽地冲向他们投入战斗之前，他会给这群人一次机会，让他们做出有利的回答。

如果他们提出带他去找至尊英雄，他会迅速地抚摸几下猫，然后加入特工们的队伍，准备出发。

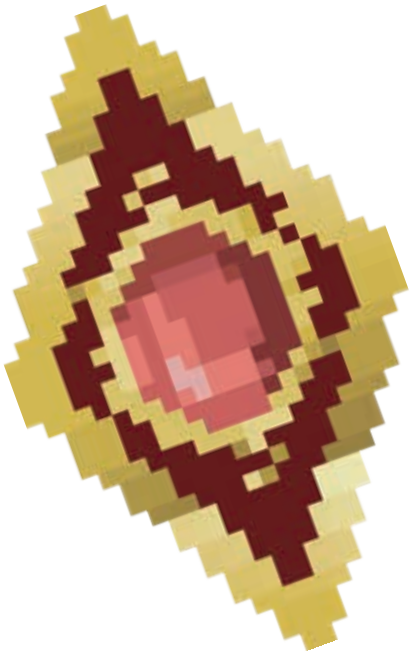
如果他们看起来在误导他，他就会攻击这群人。

如果他在战斗中被击败，或亲眼见到了至尊英雄，他会交出他的山脉纹章。

如果特工们能在不惊醒他的情况下拿到山脉纹章，他会一直在猫群中安睡，直到遭遇战开始。

雷蒙德和所有航行者一样，只能说预设好的语音台词：

- “别担心，你的败落是为了一个伟大的事业。拥抱它吧！”
- “别挡在我与至尊英雄之间！”
- “哈–哈！在这场危险的舞蹈中，你是个不错的舞伴！”
- “好强大的力量！等我碾碎你之后，你得给我看看你的训练方案！”
- “没有我无法战胜的冲突！这次也一样！”–这句台词在其他台词说完后会重复。
- 他可以把自己的台词重组成新的短语（“拥抱……舞伴……不……败落……哈–哈！”），但这对他来说是一个令人沮丧且困难的过程。



BG3-WP

粮仓

一个老旧的钢制粮仓，几乎是空的。地面上，一扇通往内部的门半开着。一层**薄薄的干玉米**覆盖着底部，但粮仓已经为新一轮收获清空了。里面很暗，**只有光从门口照进来**。

科尔巴什

科尔巴什（她/她的）是一位忠诚而骄傲的战士，身穿绿色环甲，甲上华丽地装饰着各种食草动物的图案，手持一柄精美的弯刀。她的项链上挂着一个黄色的、钻石形状的纹章，上面刻有连绵田野的图像。科尔巴什的功能相当于一个强大的次级异常体，威胁：3，稳定：3。

与其他航行者不同，科尔巴什几乎完全忘记了她的任务和她自己。

如果特工们对她没有敌意，并向她提供任何关于她的任务、至尊英雄甚至她自己的信息，特别是任何具体的东西（比如至尊英雄的照片或一张印有她形象和名字的游戏说明书残片），她会收刀入鞘，向他们鞠躬，将平原纹章赠予他们，并说道：“去找其他人。我记得还有其他像我一样的人。”

如果他们在几分钟内没有提供信息或表现出敌意，她会出于沮丧和错误的愤怒而发起攻击，在整个战斗中仍然神秘地念着她的语音台词。

科尔巴什和所有航行者一样，只能说预设好的语音台词：

- “你好，**[名字]**。我是科尔巴什。我们必须赶往**[任务地点]**。”
- “我们正在遗忘，你知道吗。整个世界都在遗忘。我不能让我的世界重回黑暗时代。法师议会派我们来是正确的。”
- “我们必须**[激活任务]**，这很重要。我不会再等**[角色]**了。”
- “我们必须离开。必须来到这里。世界的未来取决于**[玩家名字]**。”

农舍

一座两层楼的粉刷农舍，有一个面向公路的大前廊。在屋后，一座生锈的风车立在一个旧水泥井上方，在风中吱呀作响。

仔细一看，这栋建筑的许多细节都不对劲。阁楼层由巨大的雕刻石块建成，漆成了与房屋其他部分一致的白色。石墙上每隔十几英尺左右就有一道细长的开口，像是古老城堡的箭垛。一面红黄相间的中世纪三角旗从风车后方垂下。

有人把泥土带到了门廊上和屋子里。撕破的警方警戒线在微开的前门上随风飘动。这里没有任何搏斗的迹象。院子里扔着一个粗糙的金属大酒杯。门廊灯的位置换成了铁制壁灯，分列在前门两侧。这里现在是异常体的领域，任何能追踪异常能量的东西都能看出，这次翻新并非出自人类之手。

从门口可以听到嘈杂的电子音乐，房顶楼层的窗帘后有灯光在移动。

一楼

这个地方被翻得乱七八糟。客厅、厨房和餐厅都被洗劫一空。客厅里的血迹隐藏在破坏的痕迹中，被警戒线圈了起来。这里的血量不足以致人失血过多而死。

瓷器柜的中央被一个巨大的冲击点砸得粉碎。在房间的另一侧，墙纸和石膏板上被撕开了几十个小洞，是霰弹枪轰击的痕迹。厨房附近的墙上还有一个类似大小的弹坑。

一个角落里放着几个空玻璃瓶，瓶塞扔得到处都是 有些瓶里还剩下几滴颜色鲜艳的液体，有红色、蓝色或绿色。一幅描绘双龙相斗的精美手工挂毯，被一把匕首钉在墙上，歪斜地挂着。

仔细检查会发现，细小的血迹沿着混乱中一条通往走廊和楼梯的清晰路径延伸。

二楼

二楼被一个无形、无法穿透且坚不可摧的力场保护着。它免疫所有影响，甚至是异常影响。如果特工们试图使用异常能力来进入或摧毁二楼的任何东西，他们面前会出现一个2D菜单。菜单用像素字体显示着：

无法使用。你回想起老人的话：只有当三枚纹章合而为一时，赫罗伊之门才会打开。

因此类方式被取消的检定所产生的混沌，会尽快地仅用于“腐化”或“扩张”混沌效应。

一条宽阔的走廊连接着左侧的两间小卧室（都被年长的Hile夫妇用作办公室）、右侧的主卧室以及尽头的一间小浴室。

和一楼一样，这里的一切都被翻找过，或是有野生动物筑巢的迹象，而这些动物似乎都非同寻常一散落的彩虹色羽毛、一滴滴银色粘液、一堆堆完美的螺旋形粪便。血迹穿过残骸，横过地板，沿着走廊延伸。

在走廊中段的天花板上，一个巨大的木制舱口堵住了通往阁楼的入口。

2023-VIP

上锁的阁楼

舱口中间有一条缝，但被一个闪亮的金属封印关着，封印中央有三个菱形的插槽。没有其他方法可以进入阁楼 异常能力或凡俗工具都无法在此突破。如果特工们试图将纹章以外的东西放入凹槽，门上方会出现一个2D菜单。菜单用像素字体显示着：

无法使用。你回想起老人的话：只有当三枚纹章合而为一时，赫罗伊之门才会打开。

当所有三枚赫罗伊纹章（森林纹章、山脉纹章和平原纹章）都插入封印后，封印便会脱落，舱口随之打开。一架镀金的螺旋楼梯会从上方魔法般地降下。如果特工们没有集齐所有纹章，他们将需要在这片地产上寻找。当封印被打破后，异常能力将可在此处再次使用。

Markus的房间

特工们可以爬上螺旋楼梯，进入Hile家农舍的阁楼，这里曾是Markus Hile童年时的卧室。房间里满是灰尘，但除此之外，和20年前一模一样。

异常体位于床对面一个木制娱乐中心的底部，上方是一台老旧的显像管电视和一台发黄的游戏机。一扇巨大的四格窗户外是像素化的奇幻景观。房间中央悬浮着哨兵。

哨兵

哨兵（它/它的）是一个虚幻的阴影，形象为高大的死神。它充满威胁地漂浮着，手持长柄镰刀，蓄势待发，位于楼梯和它身后娱乐中心底层架子上闪闪发光的卡带之间。它的腰带上挂着一个卷轴筒，在半透明的长袍下若隐若现。

这个卷轴是国王的法令，它赋予持有者权力，可以采取任何他们认为最有利于确保赫罗伊存续的行动。这片土地上的所有公民（包括航行者们）都必须听从持有者的命令。

哨兵的行为正如其名，像一个看守异常体本身的卫兵。它只对驱赶外来者、保护异常体安全以及将至尊英雄带回数字世界感兴趣。即使拥有所有赫罗伊纹章，特工们也需要将Markus带到这里，或已与所有其他航行者直接结盟，才能说服哨兵让他们通过并接触异常体。

异常体本身被一道符文屏障保护着，免受物理伤害和操控，这道屏障是从游戏世界被拉到我们世界来的。只要哨兵保护着它，它就无法被常规手段损坏或移动。

触摸异常体会将任何人拉入游戏世界，并直接进入最终遭遇。

如果哨兵发起攻击，它会首先施放一个强大的法术来开始遭遇战。哨兵的功能相当于一个强大的次级异常体，威胁：3，稳定：10。

哨兵比其他航行者说话更自由，但不太倾向于长谈。

PC3-VIP

遭遇

如果有人靠近，卡带会触发一种异常效应，似乎比以往任何时候都更广地将游戏世界扩展到我们的世界中，并将特工们、任何附近的角色以及所有剩余的航行者都置于游戏世界里。

越狱

农舍顶层猛然炸开，魔法能量喷涌而出，将整个Hile家的地产拉伸并转变为一片方圆数英里的奇幻景观。特工们进入时，脚下的地面出现故障，每个人都掉进了地牢里一个单独的牢房中。一条独立的石阶通往地面。每个关押特工的牢房里，都有一个像素化的、黑灰色的特工分身。每个分身都拿着一把通往牢房的闪亮银钥匙。它们能模仿每位特工的能力与武器，只有当特工本人认识到自身可以利用的弱点时，才能将其击败。

在唯一另一间牢房里，Markus的父母正哭泣着，困惑不已。与游戏中的大多数角色不同，这对夫妇说话正常。那些银钥匙全都一模一样，任何一把也都能打开他们的牢房。

走上楼梯可以回到地面，穿过一扇双开门，门后是一座置身于宏大战役中的城堡。

Boss连战

那座城堡在正常情况下远非Hile家的地产所能容纳，如今却高耸于农舍之后。故障、像素化的黑暗悬于地平线上，随着这片中心区域之外的游戏世界因电池电量耗尽而缓缓消亡，所有来自赫罗伊外域的野兽与异类都包围了城堡。

数百名身着闪亮盔甲的战士正抵挡着包围城堡、日益增长的异类浪潮（巨大的紫色蠕虫、双足飞龙、食人魔、成群的史莱姆等等）。在这条前线后方的一片空地上，所有幸存的航行者（包括哨兵）都向特工们冲来，准备攻击！

如果是哨兵允许特工们进入数字世界的，试炼也同样会进行。哨兵会如此告知特工们：**“国王必须知道你们足够强大，能够真正保护赫罗伊，并担起王国拯救者的重任。我们必须确信，我们已再次找到了我们的至尊英雄。”**

终局

如果特工们成功击败航行者，游戏世界及其所有居民都会原地冻结。异常体，以游戏中国王的形式，会离开城堡，接近特工们。它会询问他们中是否有人（如果Markus在队里，则优先问他）愿意留下来，以维系这个世界的存在，因为它需要一个人的心智才能真正存在。

如果有人留在游戏世界里，异常体会感到满意，世界将开始恢复 而卡带将继续作为一个通往赫罗伊异世界的永久传送门。如果没有人愿意，异常体会询问是否能允许航行者们继续生活在这个世界上，在一个不会注定消逝的地方成为独立的个体。**如果特工们同意，**航行者们将开始适应现代世界，并努力融入其中 但异常体会将所有能量转移给他们，而机构会认为这是一个已逃脱的异常体。

异常体已没有任何筹码，也无法阻止特工们捕获或摧毁它。它不希望伤害Hile夫妇，只要它没有被过早摧毁，它就会释放Markus的父母。

如果特工们被击败，异常体会将所有能量投入到使航行者们完全实体化，并将他们送入世界中，以此逃脱。

航行者

哨兵	罗蕾莱	雷蒙德	科尔巴什
3 威胁 10 稳定	4 威胁 2 稳定	2 威胁 4 稳定	3 威胁 3 稳定

回合制战斗

在Boss连战遭遇中，异常体可以将《赫罗伊的航行者》中使用的回合制团队战斗限制，同时施加在航行者和特工们身上。

特工们和航行者们作为单位，轮流对彼此采取行动。航行者们先行动，作为一个整体进行攻击；随后，特工们必须协调统一的策略，使用能力或现实调整请求来保卫自己。然后，特工们可以作为一个整体行动，统一一个使用单一现实调整或异常能力的计划。

在这次对抗中，航行者们可以使用他们的特殊技能。这些技能包括**召唤术**，作为一次性的元素攻击，例如火球雨或从地下冒出的巨型尖刺；**战术**，涉及成对的航行者协同使用他们的能力或武器；以及**物品**，可以治愈他们身上由特工能力施加的持续性效果。航行者们还拥有3瓶全体治疗药水，使用后可为所有航行者恢复1点稳定。

BC3-WIP

余波

异常体已捕获

机构利用它在研发部内牵头成立了一个“武器化怀旧”部门，并通过机构对DayJump工作室的收购，发行了《赫罗伊的航行者：寻求原初星之商人 | 重制版 – 30周年纪念版》。

异常体已中和

在接下来的一个月里，任何在Hile家农舍一英里范围内使用电子设备的人，都会从扬声器或耳机中听到遥远的尖叫声，并在设备启动时看到屏幕上像素化的光影逐渐消失。

异常体已逃脱

航行者们在他们世界最后的时刻完全实体化，成为了真实的物理存在。他们第一次能够随身携带卡带，并逃入了附近的田野和森林。

如果特工们选择放走他们，他们的未来将极易受到那些与他们保持联系的特工的影响。

如果他们是通过击败特工们而逃脱的，航行者们会接下一个新任务：复活他们陨落的世界。该地区会经常有人目击到奇怪的生物和可疑的个体在夜间乡间小路上游荡，但再也没有失踪人口或不寻常的杀戮事件发生。

散逸端

父母：他们都已退休，希望安度余生，而不是成为没人会相信的古怪阴谋论者。他们是散逸端，但如果被逼急了，他们会把整件事烂在肚子里，绝不泄露他们所知晓的一切。如果异常体在他们获救前被摧毁，作为其数字世界的居民，这对父母也会随之被摧毁。

Markus，至尊英雄：如果Markus被带来协助处理异常体，他将是一个棘手的散逸端。如果异常体被捕获，他对机构即将开展的研发部“武器化怀旧”项目具有特殊价值，并将被邀请在机构内担任永久职位。

收容库申领物：国王的法令

9

这份卷轴盖有赫罗伊国王的印章，并包含三条命令。通过向一个目标宣读王室铭文和任意数量的命令，他们就必须服从：

- 目标必须与你进行单挑，直至屈服。
- 目标必须为你提供一场漫长而危险的旅程所需的物资。
- 在接下来的一周里，目标必须为你选择的一项凡俗活动对自己征税（每只鸡下的第一枚蛋，每骂一次脏话就交一美元，等等），并将以此方式收集到的任何物品上交给你。

在你强迫一个目标遵循其中一条命令后，将其标记为已使用。当所有命令都被使用后，卷轴会化为灰烬。

异常能力：支线任务

向一名旁观者询问你寻找的物品。对某人说：“你好，幸会。你知道我在哪里能找到…”然后说出你寻找的物品。进行**气场**检定。

成功时，目标知晓、可以获取或拥有你所寻找的物品 你来选择。目标会与你交易，换取9件你目前没有、但今天早些时候见过的东西（巴士票、巧克力纸杯蛋糕、名叫查尔斯的男人的照片等）。由你的主持人选择。

每额外掷出一个3，目标所需你目前没有的东西就减少一件，最低为零。

失败时，目标不知晓、无法获取也未拥有所寻找的物品。他们会大声地拒绝离开你身边，直到你收集到100件你目前没有、但今天早些时候见过的东西。由你的主持人选择。

PC3-VIP

CHOKING
VICTIM
PIZZA

FWD: they showed back up

▲ MANAGEMENT <mgmt@tagency.nul>
To: me

Assemble a team and dispatch immediately. Any anomalous activity is to be reported directly to management without delay. The Wuhan-Baxter corp is not to be allowed to retrieve or recover ANY anomalous material.

Speed is of the essence. The margin for error on this is zero

Forwarded Message:

Ternion City

MISSING WORKERS RETURN AFTER SIX DAYS MISSING

Reporting by yourTC3 Breaking News Team

Police and investigators are resting easy tonight after two contractors and a building inspector that went missing during a routine inspection of the Wuhan-Baxter corporate headquarters in midtown have returned safe and sound.

The Wuhan-Baxter building has long been a source of speculation due to the company's enigmatic nature and various projects. The promenade in the building's lobby, built in the mid-1980s as a luxury mall, was recently approved for renovation into a lunch hall and coworking center. The contract for this project was awarded to O'Rourke Construction of Newark, NJ.

Last Monday afternoon, building inspector Hal Utrecht arrived at the WB building for a routine inspection of the building's sublevels and foundation. Accompanied by two O'Rourke employees, Jacob Gran and Tilda Lartinez, Utrecht ventured into the depths of the building. All three failed to report back at the end of the workday.

Police investigations of the building initially came up empty. Sources close to the investigation say that WB had also assigned their internal emergency management service, ARC Division, to investigate independently.

This morning, all three missing persons were found in the lobby of the building uninjured. Authorities have taken them to a nearby hospital for medical examination and questioning. Witnesses at the scene say that the missing workers seemed calm but were "very pale" and unable to communicate verbally to first responders on the scene.

More on this story as it develops.

ZBARRO#641
撰稿: LOGAN DEAN

异常体菜谱

Zbarro#641 是一家已停业的公司意大利餐厅，位于Wuhan-Baxter公司总部的地下商业走廊，在过去25年里获得了知觉。#641最初用过期披萨面团构成了物理形态，后来慢慢完善了利用尸体和面团制造近乎完美的人类复制品——面团分身——的技艺。

每多一个受害者，#641的智力和对外部世界的了解就会增长。通过最近的受害者，它了解到了一个叫“商业地产”的东西，并启动了一项计划。

历史

Zbarro#641于1985年5月在新建的Wuhan-Baxter商业走廊开业，这是一个高科技购物中心概念，旨在成为21世纪的终极零售体验。在该概念因“不过是又一个购物中心”而惨淡收场后，公司逐渐放弃了该空间，任其衰落成一个高级版的员工食堂。

1997年7月，一名来自WB六楼实验实验室的测试对象逃脱。该对象进入Zbarro#641时，其故障保险被激活，一场爆炸导致数人伤亡。Wuhan-Baxter紧急控制协议掩盖了这起事件；据报发生了一起煤气泄漏，餐厅被一堵墙封了起来。在随后的几年里，这家餐厅被遗忘了。三角机构一支外勤小组当时调查了此事件，但未发现任何异常体存在的证据。

#641于1997年的那个夜晚诞生于这个世界。随着逃脱的测试对象和不幸在场顾客的死亡，这些受害者汇集的思想和情感凝聚成一个翻腾的意识体。Wuhan-Baxter将尸体移至餐厅的步入式冷冻库等待运输，而这个意识体就在那里安顿下来，渗入了建筑结构，人为地创造出了一个失焦体：一个没有焦点的异常体。

在餐厅被清理和封锁后，这个新生的失焦体冒险走出了它的坟墓，戳弄着餐厅后部的各种杂物。它意外启动了一台电视录像机，开始播放Zbarro #641的培训视频。这个狂野而松散的意识体全神贯注地围绕着自己就是Zbarro#641这个想法塑造了自身，并开始试图通过成为一家正常运营的餐厅来让一切重回正轨。这份执念成了它的焦点。

为实现这一目标，#641多年来一直从大楼及其周边绑架并同化人员。#641将这些受害者同化进它的意识中，然后用等量的、它能控制的过期披萨面团替换他们的内脏。这些复制体无需#641的直接控制便能够移动和说简短的句子，但除了被赋予的简单指令外，严格来说并不会“思考”。

去年十二月，大楼维修部获得了资金，用于将地下商业走廊翻新为一个专门的公司食堂和共享办公空间。施工于本月早些时候开始。

焦点

对Zbarro#641的食物和运营所产生的钦佩、尊重和满足感。

领域

#641的领域是被加固墙封锁在Wuhan-Baxter商业走廊的整个前Zbarro餐厅空间。餐厅中最集中的异常共鸣位于步入式冷冻库，那里栖居着#641的原始意识。

外观

#641（该异常体）没有实体形态，而是以一团大致呈大蛇形状的披萨面团出现，或者栖身于它众多“顾客”中的一个体内。

这些面团分身是#641可怕重建过程的产物，大多数都坐在餐桌旁，或被吊在厨房里。#641可以毫无问题地一次栖身于其中一具身体，也可以在有些吃力的情况下短暂地栖身于所有身体。

冲动

重新开张并运营Zbarro#641，使其成为一个成功且令人满意的餐饮目的地。直到最近，这意味着将人引诱到地下二层，用面团将他们窒息，并将他们的尸体拖/碾过步入式冷冻库的地板，以将他们重塑为顾客和员工。

最近获得的建筑检查员为#641提供了大量关于建筑规范和房地产的信息。因此，#641已开始将它的一些造物送入世界，以推进其通过创业重新开张餐厅的计划。

当前状况

自#641带走建筑检查员和两名承包商以来，已经过去了六天；自他们的面团分身被送回以来，已经过去了12个小时。#641送回了失踪工人的面团分身，以阻止调查人员发现它的巢穴。

由于承包商、大楼员工和警方都在搜寻失踪工人，翻新工作已经暂停，但预计将在24小时内恢复。该区域活动非常频繁，#641正小心翼翼，以免引起过多关注。

BO3-WIP

预热

晨会

- 一名特工的某位重要之人在Wuhan-Baxter的一家子公司工作，并在用餐时谈论了失踪工人的事。
- 电台的一则新闻简报详细报道了“三联城披萨大战”，这是该市各餐厅之间的一场非正式竞赛，以决出该市的招牌披萨风格。
- 有线电视节目《全美商场灾难》在最近一集中报道了1997年的Zbarro事件。此事已在周一早晨强制现实电视简报会中被提及。

可选目标

- **+3 嘉奖**，每名特工第一次反坐椅子时。
- **+1 嘉奖**，每检查一件历史文物（平面图、照片、宣传册等）。
- **+1 嘉奖**，奖励特工讲的前3个披萨双关语。
- **+3 申诫**，第3个之后的每个披萨双关语。

任务简报

六天前，两名承包商和一名建筑检查员在Wuhan-Baxter公司总部的地下二层失踪，当时他们正在对大楼的公共商业走廊进行翻新。两天前，他们重新出现了。媒体将他们描述为“脸色苍白”、“很平静”，但除此之外没有任何反应。

虽然没有观察到明显的外伤，但在医护人员确定，尽管他们的外形正常，但却失去了所有的骨头后，这些归来者被送往圣玛丽医院进行观察。机构怀疑这是由一个异常体所致。

1997年Zbarro事件

1997年商业走廊发生的一起事故可能与当前状况有关。

官方WB事件报告将煤气泄漏及随后的爆炸列为事件原因。一家披萨餐厅显然被摧毁了。警方和消防调查员的报告（日期在WB报告数周后）与此评估一致。

据报有14人伤亡，但只有13人身份得到确认。三角机构当时进行了调查，但未发现任何异常体。当时的外勤小组可能错过了什么。

此事缺乏细节，这在私营部门并不足为奇，但也确实表明存在某种程度的不当行为。

Wuhan-Baxter商业走廊历史

该商业走廊曾是一个购物中心和美食广场，目前正在进行全面翻新，以将该空间改造为一个共享办公中心和午餐大厅。

三联城市政厅的档案室存有该建筑的施工和翻新记录。或许建筑本身的一些信息可以解释异常体自1997年以来是如何一直隐藏的。

BO3-WIN

Wuhan-Baxter

Wuhan-Baxter是一家历史可追溯至19世纪的跨国巨型企业。如今，它在几乎所有商业领域都拥有子公司。在其漫长而传奇的存在过程中，他们被牵涉进全球范围内的生态暴行、侵犯人权和战争牟利事件中。更糟的是：据知，他们在最近至少有两次获取了异常材料。（回收该材料的行动正在进行中。）

在三联城，Wuhan-Baxter的影响力最常体现在建筑、土地权和资源开采等相关事务上。即便是想增建一个像地上游泳池这样无伤大雅设施的房主，也常常发现在流程的某个阶段需要与Wuhan-Baxter的代表打交道。该公司最近一次登上头条，是因为一项法院禁令迫使其将一个即将建成的日托/活动中心，在建设中途从“WB儿童”更名为“由Wuhan-Baxter公司呈现的三联城市中心儿童保育与活动综合中心”。

该公司已对本机构表现出浓厚兴趣，而我们自己关于其活动和意图的记录，充其量也是不完整的。因此，可以有把握地假设，他们所知足以危及我们的行动。

混沌效应

2	**腐化**	所有变化都必须以某种方式与披萨或其配料有关。
4	**显化**	#641称其造物为**面团分身**：由受害者尸体制成的肉与面团的傀儡。#641能让它们执行凡俗任务或收集信息，但一次只能远程直接控制一个。这些分身通常是模仿异常，但也可以牺牲其逼真的外形以达成其他目的。一次创造的数量越多，它们就越勇敢。
5	**吸引**	一股难以置信的美味披萨气味会将人们引诱到地下二层的入口附近，让#641得以将他们拖进去。有些人有被吞噬的危险，而另一些人则被迫在被封锁的Zbarro餐厅里充当“顾客”观众。
6	**扩张**	如果感到受威胁或有时间壮大，#641也可能会迁入其他邻近的商铺，并开始替换那里的员工。如果它在新地点完成建设，它将使用“扩张”并安排将其主体移至该地点。
8	**置换**	如果一名特工摄入了任何披萨，或者与披萨蛇发生了物理接触，#641就能劫持他们的心智并控制他们的身体。在此期间，该特工会发现自己身处一家崭新的Zbarro餐厅，身旁放着一大杯冒泡的汽水，面前摆着一张准备好享用的、热气腾腾的巨大披萨。他们的重要之人都在场（他们的眼睛是黑洞），唱着生日快乐歌。空气中充满了纯粹的喜悦。

特殊规则

吃下或尝到少量由#641控制的面团或披萨，会让食用者的心智向#641敞开。#641将永远知道他们在哪里，并能读取他们的情绪。

POS WIP

市政厅

特工们可以前往市政厅的档案部收集初步信息。

Sonya Greenberg

Sonya Greenberg（她/她的）是档案管理员，如果特工们提出请求，她很乐意帮助他们找到Wuhan-Baxter大楼的记录，不过她知道失踪事件，并会询问特工们的意图。

只要有一个需要这些信息的好借口，特工们就能从Sonya那里了解到以下内容：

- 档案部从2001年开始对文件进行数字化，但主要集中在最新的平面图上。任何1990年或更早的文件仍在文件柜里。
- Wuhan-Baxter大楼建于1922年，当时是巴克斯特公司的总部，是该市天际线的一大标志。商业走廊于1985年竣工。
- 1984年为申请许可提交的平面图清楚地显示，有四个额外的食品摊位在现代商业走廊中已不存在。文件附有照片，显示了“三明治女巫”、“烟熏加拿大烧烤”、“牛奶角”以及作为“煤气泄漏”事件源头的Zbarro餐厅。

只有赢得Sonya的信任、拥有城市规划学士学位，或使用异常手段，特工们才能了解到以下信息：

- 查阅1997年至1998年间Wuhan-Baxter大楼的建筑检查员日志（未数字化，存放在档案部深处的一大卷宗中）会发现，商业走廊报告的建筑面积显著减少，但外部形状没有变化。Sonya通常会将此类情况作为可能的逃税行为上报，但市政府从不做任何会损害WB利益的事。
- 奇怪的是，档案中没有原始（1922年）的平面图。Sonya解释说，档案部以前位于市政厅的地下室，在1971年被水淹，摧毁了该市许多原始记录。
- Sonya与WB打交道最频繁，因为他们的人经常要求调阅市中心一座摩天大楼的档案，而据她所知，那座大楼并不存在。这就是三角机构的三联城总部。

Wuhan-Baxter总部

Wuhan-Baxter总部大楼高耸于下方的街道之上。玻璃和大理石构成的大堂通向将员工送往楼上办公室和实验室的电梯，以及一组通往下方商业走廊的自动扶梯。该建筑共有66层，拥有4500名员工。大堂以上的所有楼层都只能刷卡进入，非Wuhan-Baxter人员不得入内。

由于施工队正在进行全面翻新，商业走廊部分关闭，此次翻新将增加新的零售空间和餐饮选择，以增加大楼的客流量。

除非另有说明，大楼所有区域都在闭路电视监控之下。受限区域的门需要从安保办公室获取电子钥匙卡。

大堂与商业走廊

大堂中央是一个环形大理石板台，一名安保人员在此监控着一排闭路电视。大堂内设有安保办公室和租赁办公室，而在正在施工的商业走廊中，唯一营业的商铺是CopyTown和Brad’s Chicken and Fish。

接待员（白天是Clea [她/他们]，下班后是Markus [他/他的]）很乐意为特工们指引前往商业走廊或任何大堂办公室的路线，并且对大楼周边区域相当了解。

如果被问及大楼的历史，他们并不能提供特别有用的信息，但知道大堂的商业走廊曾经非常受欢迎，并希望这次翻新能使其重焕生机。没有员工会讨论Wuhan-Baxter的业务或楼上各层的任何细节。

在任何受监控的地点问太多问题，会引起WB安保以及Carnby和Laroche的注意（见圣玛丽医院），他们会跟踪特工们。

冒险进入未授权区域，如果被看到或被摄像头拍到，会引起一支名为ARC小组的武装安保队的注意。

ARC小组

Wuhan-Baxter是私营安保领域全球知名的企业。因此，其内部安保单位以高效和残暴著称也就不足为奇了。尽管我们正在进行商标侵权诉讼，但这些小组仍被称为**ARC（资产回收与控制）小组。**

我们的竞争力分析表明，在公平竞争的环境下，一支普通的外勤小组甚至在意识到与对方接触之前，就会被ARC小组中和。ARC小组的战术通过在全球一些最臭名昭著的战区持续部署而磨练得无可挑剔，并擅长常规的城市作战战术，如伏击、钳形攻势以及大量使用狙击手。引起ARC小组注意的特工最好提前做好出行安排，以应对多次往返于机构休息室和外勤行动区的情况。

然而，在面对ARC小组时，特工们并非束手无策。我们建议专注于间接的心理战方法，例如干扰通讯、制造诱饵、提供贿赂以及威胁他们最亲近的凡俗同伴的安全。

大堂地点

安保办公室

维修与管理办公室位于自动扶梯附近。这里设有大堂安保休息室和商业租赁办公室。如果提出请求，安保主管丹伯里（她/她的）会与特工们交谈。然而，如果没有联邦级别的许可，她无法透露任何有用的信息。

特工们可以通过获得（或伪造）联邦级别的许可，或使用异常手段来了解以下信息：

- 失踪的员工是在通过楼梯间入口进入地下二层后消失的。
- 该区域被彻底搜查过，没有发现他们的任何踪迹。唯一值得注意的是几团新鲜的披萨面团。
- 闭路电视显示，失踪的员工通过自动扶梯后面的门回到了商业走廊。
- 大楼安保人员中流传着商业走廊闹鬼的故事 他们曾听到墙里有噪音。

租赁办公室

租赁办公室由谢丽尔 · 布朗克（她/她的）负责，她是一位五十多岁的和善女士。她很乐意接待任何有兴趣在商业走廊租赁空间的人。

特工们可以通过假装考虑租赁，轻松了解到以下信息：

- 她最近和一些奇怪的人开了几次会，那些人想在商业走廊租赁一个根本不存在的空间。有两个人询问了一个不在楼层平面图上的摊位，她把平面图给特工们看了。该平面图的日期是1998年6月。
- 她指着覆盖着Zbarro餐厅的墙，告诉特工们那里什么都没有，据她所知也从未有过，她也这么告诉了那两个人。
- 商业走廊的翻新工程由两名Wuhan-Baxter工程师德比（他/他的）和福克（她/她的）负责，他们只在出现紧急问题时才会下到现场。
- 项目的日常运营由奥罗克商业承包公司负责，这是一家河对岸的家族式承包公司。

BO3-WL

披萨间谍

一位商场访客站在大堂里，双眼无神地凝视着远方。几分钟后，它会离开大楼，绕到大楼后面的小巷，爬到一个垃圾箱底下，任由老鼠啄食。

这是一个面团分身（由#641用披萨面团制造的、一个狡猾且令人信服的人类仿制品），由#641派来监视办公室。**夜幕降临时，**#641会召回该生物的一部分回到Zbarro餐厅，并检查其记忆。

跟踪并检查垃圾箱下生物的特工们会目睹面团的卷须从其头部滑出，钻入大楼地基的裂缝中。到了早上，这些面团蠕虫会返回，该生物将再次开始其监视循环。

商业走廊地点

CopyTown

CopyTown是一家提供全方位服务的复印中心，营业时间为周一至周五，上午8:00至下午6:00。店内有三名二十多岁的员工，长相都差不多。

商店的后屋塞满了旧机器，弥漫着浓烈的丁香烟和**味道。闭路电视摄像头的画面正录制到一台小电视和录像机上，但录像带并未在录制。

特工们可以通过向员工施压或使用异常能力来了解到以下信息：

- 这家店有一台老旧复印机后面，有一个通往地下一层的检修口。
- 一年前，一名前员工溜进地下一层抽烟，整整一天都没有回来。其他员工吓得不敢去找他们，更不敢报警。当失踪的员工上来后，他们一言不发地就辞职了，身上带着浓烈的牛至味。从那以后，他们就把最重的复印机堵在检修口上。

地下一层

地下一层可以通过商业走廊各商铺后屋的检修口进入，或者通过自动扶梯后的一个楼梯间进入。楼梯间的使用受到限制，有闭路电视监控，并且需要从安保办公室获取钥匙卡才能在不触发警报系统的情况下进入。

地下一层一片狼藉：狭窄的走廊里堆满了箱子，最近在搜寻失踪工人时被翻得乱七八糟；旧文件柜在黄色工作灯的嘶嘶声下生着锈；陈腐的空气因特工的移动而搅动，扬起大量灰尘。通往侧走廊的门上贴着警方警戒线。到处都散落着证据标记。地下一层没有闭路电视。

Brad’s Chicken and Fish

Brad’s Chicken and Fish餐厅的营业时间为周一至周五，上午11:00至下午3:00。午餐时间，餐厅总是爆满。**店主兼经营者布拉德（他/他的）**和**辛西娅·戈尔（她/她的）**都是和善的人。只要不太忙，他们很乐意和特工们交谈。

特工们可以通过品尝鸡肉并与店主交谈，轻松了解到以下信息：

- 他们厨房里有一扇锁着的门，通往地下一层。
- 布拉德很确定那扇门是通往地下楼层的维修通道。他们没有钥匙。
- 有时布拉德待得晚了，能听到门后有东西在动。辛西娅觉得是老鼠。布拉德觉得老鼠的声音不会那么湿乎乎的。

特工们可以在捂着嘴或咳得太大声时，轻松了解到以下信息：

- 那些灰尘不仅仅是灰尘。它是一种干燥的、以面粉为基础的面团。在走廊的天花板附近，可以看到大片这种面团仍然粘在上面。
- 面团粉尘的痕迹一直延伸到一个维修交叉口和死胡同。交叉口的管道上覆盖着旧面粉和干涸的黑血。
- 天花板上有一个大洞，被导管和管道部分遮挡，洞口边缘糊满了这种面团和血液的混合物。
- 有人草草地将电缆接入了电源线，并将其送入天花板的洞中。

BO3-WP

后续地点

承包商“办公室”

负责商业走廊项目的承包商奥罗克一家，都可以在商业走廊楼层的“临时承包商办公室”找到，那里就是一块搭在两个锯木架上的大木板，上面放着三台笔记本电脑和一大堆蓝图。

奥罗克一家是诚实的生意人，工作质量上乘。由于停工，现场只有三名承包商：吉姆·奥罗克（他/他的），一位身形魁梧、面容憔悴的工头；他的妹妹吉尔（她/她的），公司的HR代表，几乎要崩溃了，正在寻找架在头顶上的眼镜；以及他们的堂妹朱尔斯（她/她的），公司的内部法律顾问，衣冠不整，一边打着手机一边疯狂地比划着。

当吉姆和朱尔斯正忙着让项目重回正轨时，吉尔会向特工们提供以下信息：

- 失踪的员工被发现时，身上覆盖着某种粉末。
- 他们都无法说话，因此被送往了圣玛丽医院。
- 吉尔无意中听到一名急救人员声称，那些归来的员工没有脉搏。

圣玛丽医院

如果特工们前往医院跟进这些归来的员工，他们会遇到负责此案的警探Carnby（她/她的）和Laroche（他/他的）。

Carnby怀疑特工们另有图谋，并询问他们所属的机构以及与此案的关系。除非Carnby求助，否则Laroche会一直保持沉默。即使特工们有联邦级别的许可，两位警探也不会主动允许他们问询这些员工：他们会坚持需要向上级请示。

三名员工都被关在同一个房间里。他们各自躺在病床上，睁着眼睛，凝视着天花板。他们无法回答问题或对问询做出回应。

特工们可以通过设法绕过警探来了解有关受害者的以下信息：

- 他们失去了所有的骨头。
- 他们体内充满了某种未知物质。
- **突然的颠簸或移动**会导致浓稠的红色液体从他们的眼睛和嘴角渗出。分析该液体后发现，这种未知物质是披萨酱。

钻入洞口

除了推倒商业走廊里的隔离墙（这会导致#641将其所有“顾客”释放到大楼的其他地方），进入Zbarro的唯一方法就是通过地下一层天花板上的一个洞。这个洞最初是Zbarro步入式冷冻库的一个排水口，#641慢慢将其扩大，直到足以让尸体通过进入餐厅。调查小组尚未进入这个洞，也未意识到它的重要性。

烹饪走廊

天花板上的洞通向另一条装修更完善的走廊。老旧的应急灯微弱地照亮着这个空间。这里的墙壁上覆盖着更多的面粉和血迹。电缆继续沿着地板延伸，穿过走廊，绕过拐角。当最后一名特工爬进走廊后，一阵　声从走廊深处传来，且越来越响。

披萨鼠群来袭

十几只行动缓慢的老鼠蠕动着进入视野。这些老鼠异常臃肿，眼睛被红酱糊住。披萨老鼠很容易躲避和消灭，但如果它们成功咬到一名特工，就会开始用#641的面团填充被咬的肢体。只要它们还附着着，每3秒就会造成1点伤害。

清理完老鼠后，**沿着电缆**走，特工们会绕过拐角。走廊向远处延伸了至少500英尺，隧道尽头，一个血红色的出口标志打破了漆黑。走廊右侧有两扇门，左侧有一扇门（被焊死），旁边墙上有一个大洞，电缆就蜿蜒着伸进了这个洞里。

走廊左侧被焊死的门旁边，墙上有一个大洞，通向Zbarro#641的步入式冷冻库。

休息室

右边的第一个房间是一个小小的员工休息室，里面堆满了骨头。进入房间会导致骨头从堆里滚落，在地板上拖动，发出嘎啦嘎啦的声响。

如果特工们花足够的时间检查骨头，就会有另外三只披萨老鼠找到他们，但他们可以了解到以下信息：

- 房间后面靠近冰箱的旧骨堆里，骨头更破碎；而桌上足球桌周围的新骨堆则更干净，有些甚至还连着肌腱。
- 粗略清点骨头后发现，共有22名成年人、5只猫、37只老鼠和一只黑猩猩。

经理办公室

右边的第二个房间是一个小办公室，比壁橱大不了多少。一张拥挤的书桌上放着一台大号电脑显示器和主机。上方的架子上放着几个红色的大号三孔活页夹，标签分别是**“管理指南、培训、关店流程、薪资、冲突解决、收银结算”**。每个活页夹上都印着Zbarro的标志。

门后挂着一件制服。名牌上写着**“Bran Carlo — 总经理”**。

DC3-WIP

深入Zbarro

一家被废弃遗忘许久的餐厅，现已被#641占据。被劫持的电力让天花板上幸存的灯泡得以发光，将这家发霉的餐厅笼罩在一片病态的黄色薄雾中。

步入式冷冻库

这个狭窄、潮湿的空间里充满了黑暗和腐烂的恶臭。一丝寒意弥漫其中，那是冷冻库过去的冰冷回响。装满早已过期食材的腐烂纸箱堆在货架上。入口洞口周围，新旧血泊汇集凝固。穿过一组货架，是一扇厚重的冷冻库门，涂抹了橄榄油的合页让它能顺畅地打开。

食品储藏室与备餐区

离开冷冻库后，空气流通更顺畅，让人稍感轻松。空气中弥漫着潮湿的霉味。水龙头滴水的声音，如轻柔的节拍，填补着死寂的空虚。翻倒的箱子散落在房间里，在通往备餐流水线的入口处和一扇标有“出口”（已焊死）的门前戛然而止。房间中央，一张简陋的工作台上放着一堆用保鲜膜覆盖的肮脏土堆，旁边是一台发出蓝光的电视录像机。

特工们可以轻易了解到以下信息，代价是身上可能会沾上这里的气味：

- 那堆东西其实是一个人的残骸，经过打碎和重组，大脑和骨头已被移除。被切断的肢体用看似新鲜的面团重新连接起来。
- 电视录像机的左上角显示着“停止”字样，表明里面的录像带已暂停播放。按钮上覆盖着干裂的面团和凝固的血液。里面有一盘录像带。

培训视频

按下录像机的播放键，Zbarro培训录像带从6分43秒处开始播放。标题卡上写着“迎接客人！”，然后画面切到一个穿着Zbarro制服的年轻人。

务必微笑着迎接每一位客人，并使用我们的官方问候语：“欢迎光临Zbarro！今天想为您准备点什么？”

录像带继续播放了15分钟，详细介绍了顾客体验以及Zbarro员工应达成的日常清洁标准。将录像带倒回开头会发现，这是所有Zbarro分店新员工必须观看的四盘培训录像带中的第一盘。另外三盘录像带放在电视机上方布满灰尘的活页夹里。

厨房

厨房的备餐流水线闪闪发亮，刚被清理过。酱汁和蔬菜在盘子里腐烂着。墙上潦草地写着“只用新鲜食材”。一名流水线厨师的四肢以怪异的角度弯曲抽动，他正俯身在工作台上，检查着自己的工作（用一块破旧的抹布缓慢地擦拭着台面），眼睛被番茄酱糊住。

这是另一具尸体，被面团填满并完成，用绳子吊在天花板的喷淋管线上。这种可怖的景象在流水线上不断重复，还有一名备餐厨师，以及柜台窗口外几乎看不见的餐厅收银员。另一具尸体像被巨拳碾压过的面团一样，瘫倒在角落里。触摸任何一具尸体都会发现，它们体内填满了面团，骨头已被移除。它们不会理会特工。

用餐区

厨房的双开门在吱嘎作响的合页上自由摆动，通往用餐区的柜台后方。收银员只是又一个阴森的装饰品。穿过柜台的玻璃护罩，是十几张餐桌其中一半坐着面团分身顾客。当特工们进入房间时，顾客们都将头转向他们。墙上，在开裂、磨尖的骨头上方，刻着**“即将重新开业”**的字样。

如果特工们有胆量走过这群可怖的人群，他们可以轻易地了解到以下信息：

- 房间的尽头是餐厅原来的入口，透过窗户可以看到，它被木立柱和石膏板覆盖并加固了。
- 用餐区的中央是一个烧焦的弹坑。烧焦的骨头和衣物残骸留在其中心，早已冷却。一张桌子半融化地倒在坑边。

上菜啦

当特工们调查弹坑时，附近的一位顾客，一个拄着拐杖、身材矮小、驼背的男人，蹒跚地从座位上站了起来。一种高亢、兴奋的音调，一个声音的念头，从它的嘴里释放出来。它完美地模仿了食品储藏室里录像带的声音，**“欢迎光临Zbarro！今天想为您准备点什么？”**

搅动酱汁

与#641交谈

除非受到公然挑衅，或任何一个面团分身受到干扰，否则#641最初不会试图伤害特工们。它非常好奇，因为自从被封禁以来，它从未见过活着的客人。如果它感觉自己被拖延，或者特工们计划伤害它，它就会发脾气并猛烈攻击。#641不会说谎，它不知道该怎么做。#641不知道杀戮是错误的。

特工们可以通过保持冷静并与#641交谈来了解以下信息：

- #641的“声音”只是模仿食品储藏室里培训视频的声音。它说话的方式断断续续，仿佛每个词都是从录音中剪辑拼接而成的句子。
- 它想重开餐厅，以停止因目标未实现而带来的痛苦。
- 它认为特工们是来投资重开项目的商人。
- 如果特工们看起来是来帮忙的，#641会滔滔不绝地进行详细的投资推介，解释其商业计划和扩张方案。

BO3-WIP

新鲜出炉

激怒#641

如果特工们明显阻碍了餐厅的重开，或者他们突然试图将其收容并运走，#641会猛烈反抗。#641会花费混沌来激活尽可能多的面团分身，使其成为旨在杀死特工们的狂暴次级异常体。这些驱壳是由披萨面团缝合而成的尸体，手持大刀。

如果所有面团分身都被消灭，#641会激活房间角落里一大堆腐烂的面团、奶酪和身体部件，创造出一条管状的“披萨蛇”。厨房里会传来巨大的噪音，朝步入式冷冻库移动，因为#641正以其披萨蛇的形态，蜿蜒穿过烹饪走廊，进入大楼深处。

追逐披萨蛇会导致一场在商业走廊的对抗，这会被多人目击，造成至少20个散逸端。

特快专送

捕获#641

#641不愿意离开它的家，但如果特工们提供一个合适的栖息地，它可能会被说服搬迁。这需要与异常体培养牢固的融洽关系，并承诺在收容库中建造一个复制的Zbarro餐厅，包括员工。

这是个好主意（毕竟员工食堂的日子也不好过）。施工需要四个月，在此期间#641会很焦虑，并可能在其临时收容单元中猛烈攻击。收容库的屏障可以遏制#641的爆发，但它会杀死任何进入围场的人。在过渡期间，#641从未离开过其披萨蛇形态。

月下饼缘

对抗#641

披萨蛇是#641的主体，可以用波纹枪射击来将其无效化。**如果以这种方式被摧毁，**它会爆炸，将周围的一切都覆盖上面团、酱汁和身体部件。

与披萨蛇直接接触会让它缠住特工，并开始用面团填充他们，只要它还附着着，每3秒就会造成3点伤害。**通过大约12点伤害或其他方式，显著减少**披萨蛇可用的面团量，可以使其精疲力尽，从而被捕获。

披萨蛇体型巨大，但会小心翼翼，以免损坏餐厅或其结构。

分一块饼

与#641合作

如果特工们同意帮助#641重开餐厅，异常体会欣喜若狂，难以言表，所有面团分身都会开始齐声欢呼。#641会告诉特工们，它已经了解了商业租赁协议。

假设至少有一名特工同意管理#641，机构将支持重开这家餐厅（在最初建议将其迁至收容库后），以此作为监视Wuhan-Baxter公司并可能小赚一笔的方式。

PC3-VIP

重开Zbarro

重开Zbarro需要多个不同环节的精心协调。以下是一份大致的清单：

- 向#641学习商业租赁协议的细微之处，或者安排一个伪装，让#641能直接与谢丽尔·布朗克谈判。
- 以新承租人的名义获取一笔小企业贷款。
- 获取商业走廊施工的原始许可证（位于市政厅档案办公室，商业部），以确定租赁协议允许的施工范围。
- 拆除隔离墙。
- 翻新用餐区。
- 更新厨房以符合当代卫生法规。
- 修理或更换步入式冷冻库。
- 清洁。大量的清洁工作。
- 研究墙上点缀的签名照上的名人，以确定他们现在是否代表了你不想公开支持的政治信息。
- 采购烹饪原料。

此过程中产生的任何散逸端都将计入任务总数。

在特工们进行翻新时，#641开始着手创造完美的、充当员工的面团分身。餐厅也可以雇佣人类员工，然而，#641没有受过正式的管理培训，如果没有悉心指导，将难以成为一名有效的领导者。

BO3-WIP

消化

如果特工们重开Zbarro

商业走廊完工后将举行盛大的开业典礼。除了员工对公众来说显得有些奇怪之外，开业是成功的。拥有并运营Wuhan-Baxter商业走廊的Zbarro #641餐厅很容易，因为劳动力成本为零。它将在七个月内实现盈利。只要餐厅保持开放，异常体就不会制造任何骚乱，不过其管理风格将取决于特工们的影响。

如果冲突蔓延

未能控制住对抗，并任其蔓延到公共区域的特工们，将引来Wuhan-BaxterARC小组的迅速反应。该小组会迅速解决掉任何他们遇到的特工，但没有适合对抗#641的工具。他们会很快意识到这一点并试图撤退；如果他们成功撤退，散逸端数量将只增加一个（一名很快辞职的ARC小组成员），但Wuhan-Baxter作为一个整体将大幅扩展其针对机构的活动，并在未来三联城的任务中成为一个反复出现的存在。

如果#641逃脱

#641在餐厅外会严重削弱。在外部世界，它将开始潜伏在餐厅后的小巷里，同化那些倒垃圾的员工。几周后，#641将用面团分身渗透进十几家餐厅，并开始策划接管一个餐饮集团。

如果#641被收容或消灭

特工们现在独家知晓并有权进入三联城市中心一个完全私密的地下空间。他们可以选择遵循“重开Zbarro”的步骤，让自己或选定的熟人成为新业主。

或者，他们也可以将该空间用于自己的目的。CopyTown和Brad's Chicken and Fish的员工不需要太多说服，就会同意特工们反复进入地下室。然而，未能提供令人信服的掩护故事的特工们会发现，布拉德和辛西娅·戈尔是持续存在的散逸端。

BOJ-VIP

收容库申领物：培训录像带

21

这盘VHS录像带里装有一个培训视频，可就任何主题提供详尽的培训，主题在购买时选择。主题不能包含隐藏的知识，例如“宇宙的秘密”或“玛丽安的真实意图”。

不间断观看15秒后，任何人都能解释一个主题（例如如何从零开始做披萨、如何更换轮胎）；15分钟后，他们就能执行该活动；15小时后，他们就能运用与该主题相关的技能，达到大师级水平。此效果在观看24小时后结束，或者在你使用另一盘培训录像带学习其他技能时结束。

异常能力：面团分身

你总能为任何职位找到合适的人选。研究某人并进行**欺瞒**检定。

成功时，你长出一个目标的分身：一个完全由你的皮肤或你手头足够多的任何物质构成的复制品。它能执行简单的命令，并在被摧毁前承受1点伤害，但简单的探查就会暴露其无骨、无内脏、异常柔软的本质。一小时后，它会失去形状和功能。

每掷出三个 3 时，你可以为你的分身选择一项。你可以多次选择同一个选项：

- 它有骨头。
- 它在被摧毁前能额外承受1点伤害。
- 它能完美模仿目标的声音说话。
- 它能执行一次复杂的命令（做一顿四道菜的大餐、帮我找到这个商场里最便宜的手机充电器、评估这个股票投资组合的风险等）。
- 它的五官不会慢慢错位，需要手动调整。

失败时，你变成了分身：你的身体和心智被皮肤填满，你变成了目标的模样，并且极易受到简单命令的暗示。你被视为死亡。

BOS WIP

BOWER STREET

撰稿: KAY W.

异常体档案

在梧桐高地完美无瑕的外表下，有什么东西正在溃烂。在晒得发白的蜿蜒人行道、修剪整齐的草坪和千篇一律的房屋之间，世界上出现了一个洞，长约七英寸半，宽约四英寸。万物皆向下滚落，一切都滑入记忆—你所要做的，只是放手。

藏在鲍尔街1063号地下的异常体，以一种由妄想怀旧所创造的虚假幸福为食。在这个平平无奇的郊区社区里，它找到了完美的目标：凯特琳·罗，一位在其父母去世后继承了家宅的艺术家。凯特琳一生都希望能回到过去，而现在，她被各种能勾起她思念的事物所包围：童年的自由、父母的关爱，以及她双胞胎妹妹伊薇的陪伴。异常体将她困在地下室，用一盘无尽的记忆录像带将她锁住，从而将这一切都还给了她。

它渴望更多，现在正将触手伸向社区的其他人，也将他们拖回各自的过去。

历史

鲍尔街1063号曾与鲍尔街上的任何其他房子别无二致，尽管如今油漆剥落，地基腐烂。这屋檐下发生过最不寻常的事，便是罗氏双胞胎凯特琳和伊薇的童年。如同许多双胞胎一样，她们一同成长，一同改变。

岁月流逝，罗氏双胞胎长大成人，搬了出去，各自追求自己的事业和生活。凯特琳·罗，作为一名画家，多年来辗转于各个公寓。她的妹妹伊薇———婚后名为伊薇·赖特———则有一份薪水丰厚的公司工作。当她们的父母去世后，鲍尔街1063号的命运也变得明朗。凯特琳搬了回来，将这段双胞胎共同的过去，变成了她的现在。

她们最后一个圣诞节，全家一起庆祝。双胞胎在地下室翻找了一些旧物。通过一台几乎无法工作的录像机，她们深夜观看着旧的家庭录影。几个月后，她们的父母去世了。在收拾房子时，凯特琳又播放了其中一盘录像带。从那时起，它就再也没有停止过播放。

焦点

活在过去所带来的慰藉。异常体以对某个时代的思念为食，在记忆模糊的距离感下，那段时光变得简单而愉悦。

领域

鲍尔街1063号的地下室。

外观

一盘卡在老旧、咔哒作响的录像机里的录像带。用永久性记号笔潦草写下的标签已褪色到无法辨认。暴露受损的磁带在它周围汇成一滩光滑的黑色水洼，像油亮的黑色肠子一样从插槽中喷涌而出。尽管没有插电，电视机屏幕上仍闪烁着一系列来自遥远过去的模糊影像。

冲动

将人们困在他们对更温暖、更舒适的过去的记忆中。异常体移除人们生活中的近期记忆和冲突源头，让他们深信自己正生活在一个他们所怀念的过往时代。社区中引起摩擦的碎片（年龄太小、不可能存在于正确时间点的动物，行为举止与你记忆中不同的人，等等）会被改造或移除，以维持鲍尔街居民梦境般的舒适感。

当前状况

异常体正在侵蚀周围的开发区。地貌本身正在扭曲，地面上出现一种几乎无法察觉的倾斜，引向它所在的地下室。在过去几个月里，失踪的邻居

DC3-WIP

和宠物数量急剧增加。已经有一段时间没人见过凯特琳·罗了，尽管1063号的百叶窗和窗帘后偶尔会有东西移动。现在在那些厅堂里活动的，至少在地面上，已不再是凯特琳，而是异常体的影响力，它正试图重塑世界，从她和梧桐高地的其他人身上汲取能量。凯特琳本人则被困在自己童年故居的地下室里，被黑色磁带捆绑着，看着她和妹妹过去的自己玩游戏、绕着泳池边奔跑、轮流在楼梯上捉迷藏。异常体重播着旧的记忆，抹去新的事物。

调查前夕

晨会

- 一位特工的重要之人最近搬到了梧桐高地，他突然与二十年前从家中走失的猫重逢了。这只猫的年龄和它走失时一模一样，还有照片为证。
- 一名特工发现自家的浴缸水满溢出。在他们与其互动之前，水色亮蓝 ，如同游泳池一般。
- 一名特工过去的一位亲戚或朋友突然打来电话，请求特工讲述一个多年前他们共度时光的故事。
- 首席技术官伊薇·赖特，面带微笑，留着一头利落的棕色波波头，身穿剪裁合身的西装，正在一段关于新款电动汽车发布的视频采访中出镜。采访开始片刻，她的目光似乎越过采访者，飘向了镜头，仿佛在镜片中看到了什么。她眼眶湿润，随即擦去泪水，笑着为自己的分心道歉。她说自己只是想起了很久以前的一些事。
- 在上班途中，一名特工看到一栋建筑的侧墙上画着一幅新近完成一半的壁画。画风明亮卡通，带着一种几乎天真烂漫的喜悦感。画中描绘了一位色彩斑斓的女性，正向作品的左侧伸出手，去够一个与她外形一模一样的自己。左边的那个版本，面容模糊，消融在一片色彩之中，仿佛是由正被拉向墙壁最左侧的液体构成。右下角的首字母缩写是CR。

任务简报

机构昨晚截获了一通来自贾斯汀·滨本的911报警电话。他在报告妻子失踪的通话中途变得神志不清，并提前结束了通话。特工们可在本任务首页收听该通话的文字记录。在信息中，他明确指出自己住在鲍尔街1059号。

数据显示，鲍尔街所在的梧桐高地地区，宠物失踪报告数量显著上升。经进一步调查，大多数张贴这些寻宠启事的人都不记得自己曾做过此事。机构已获取其中一张寻宠启事的照片。

启事已经泛黄磨损，上面印着一只黑猫的照片，它的左眼上有一块白斑。纸张顶部写着**“寻猫启事。如若找到，请送至鲍尔街1058号。”**

可选目标

- **+3 嘉奖**，奖励给收到最多友好挥手的特工。
- **+1 嘉奖**，每与一只动物成为朋友。
- **+1 申诫**，每次造成财产损失。

混沌效应

2	腐化	陈旧的物体会恢复到崭新如初的状态。一经触摸或其他物理干扰，它们便会崩碎并消失。
4	显化	异常体会形成一个它所窃取的人、地或物的扭曲、闪烁的再现。该异常体并不想造成传统意义上的伤害：它只想把人与物拉进来并留住它们，利用熟悉感作为诱饵。 **形态（模仿型）：**异常体利用它先前捕获的某个人的形象。他们通常表现为自己最无助的版本，或是被捕获者过去的某个人。目前可用的形象是梧桐高地的失踪者———最初是滨本文子，一名在该地区受雇的电工雅各布·米尔斯，以及一名正在寻找失踪爱犬的大学生凯莱布·科尔曼。如果异常体捕获更多的人，这个名单可能会扩大。他们会呼救，并试图将一名特工或其他平民引诱到地下室。 **幻象（禁闭型）：**异常体希望其目标停留在它的可及范围内。为此，异常体常常为物体或智力较低的生物（如被捕获的动物）注入一种陷阱。它会试图将任何触摸到这些物体的人困在他们一段舒适的记忆中。这是为了让他们变得麻痹大意，从而进入地下室，被用作异常体的燃料。
5	吸引	一名社区居民从一扇现已上锁的门后呼喊，摇晃着门把手求救。
6	扩张	房子里的另一个房间被一团纠缠的旧VHS磁带所包围，磁带黏稠，摸起来比应有的重量沉得多，仿佛被液体浸透，但却没有东西滴下来。
8	置换	异常体将特工们拉回一个无法企及的过去。无论他们身处哪个房间，都会重塑成双胞胎记忆中的某个房间，一个或两个双胞胎会以她们年幼的形态出现。如果是凯特琳，再现场景是坚实的，感觉几乎真实。如果是伊薇，影像会闪烁，更像是异常体通过凯特琳的记忆过滤后的显化。

BOSWIP

调查

梧桐高地

无论好坏，梧桐高地都是一个普通的郊区开发项目。人们在这里遛狗，向业主协会投诉，在成排的相同房屋中过着不起眼的生活。草坪修剪得一丝不苟。邻里之间疏远多疑，但都知道彼此的名字。一个男人在安静的街道上独自浇灌着草坪。

特工们一抵达就能看到以下景象：

- 一个符合贾斯汀 · 滨本描述的男人正在他家门前给草坪浇水。
- 又一张那只黑猫的寻宠启事，上面有鲍尔街1058号丽贝卡 · 霍塞特的联系方式。

特工们可以通过在户外花费大量时间或使用异常手段来了解以下信息：

- 社区里的地面有一种奇怪而非常轻微的弧度。如果他们花时间测量，就会发现这并非只是一个方向的倾斜。它像一个圆锥体，底部指向鲍尔街1063号。
- 这个社区的动物数量远超正常水平：流浪猫、狗，甚至还有一些大鼠和小鼠。一旦发现这一趋势，就会很明显地看到它们都集中在鲍尔街1063号周围。

鲍尔街1059号

在鲍尔街1059号门前，一个男人麻木地徘徊在一丛紫色牡丹花圃旁。他手中的浇水软管滴着水，花圃显然已被浇得水漫金山。贾斯汀 · 滨本（他/他的）是一个身形瘦长的日本男子，鼻梁上架着一副小眼镜，一头相当短的黑发却蓬乱不堪。他身上穿的深蓝色毛衣是手工编织的。

透过窗户初步观察，房子里看起来整洁干净。装饰温馨而简约。客厅里，一张深紫色的日式床垫卷着，随意地半展开着放在一旁。上面放着一个发夹。

屋里的相框都面朝下扣着，只有一个例外。那是一张二十多岁夫妇的照片：年轻时的贾斯汀和一个留着随性波波头的女人 ——文子。

一张窗户更换公司的传单被塞在前门里。上面有风吹日晒的磨损痕迹——它已经在这里放了一段时间了。

如果特工们为他播放他的报警电话录音，他会变得心烦意乱。他知道文子是谁，但现在发生在她身上的事他完全无法理解。她昨天没有失踪。他会记得的。

如果被问及客厅的情况或面对乔迪的八卦时，他会变得不自在，全盘否认，显然神志不清。他们从未吵过架。一切都很好。她只是去旅行了。

特工们可以通过与贾斯汀简短交谈，轻松了解到以下信息：

- 他与滨本文子结了婚。**他不记得自己打过911**。
- 他是一位38岁的市场营销经理。
- 他穿着一件手工编织的毛衣。当被问及时，他笑着说，是**文子为他织的**，作为迟到的结婚礼物。懂编织的特工或许能看出作品中的一些小瑕疵，但很明显他非常珍视这件毛衣。

如果特工们看起来像是在社区里闲逛，贾斯汀会请他们帮他把一台除草机还给鲍尔街1063号那对老夫妇。虽然只隔了几户，但他们总会缠着他聊个没完。

鲍尔街1058号

丽贝卡·霍塞特（她/她的）是一位32岁的书评人，与她的妻子**乔迪（她/她的）**住在鲍尔街1058号。当特工们抵达时，她不认识这张海报。乔迪从另一个房间打断说，她绝对认识。她们已经两周多没见过海报上的黑猫库珀了。

在特工们拜访期间，一只活泼的橘色虎斑猫迈着明亮的琥珀色眼睛，溜达进了房间。丽贝卡对着猫咪轻声呼唤，叫他“我的小宝贝菲利克斯”，并像抱婴儿一样把他抱进怀里。乔迪则面无表情，最终会请丽贝卡把菲利克斯带到另一个房间。

在见到菲利克斯后，当特工们与乔迪独处时，她说她知道菲利克斯——一只长得一模一样的猫——是丽贝卡童年时的第一只猫。他死于她十七岁那年。她坚称这只猫不是菲利克斯，而且它昨天才出现，但它的行为举止和她听说的菲利克斯一模一样。丽贝卡则坚称这就是菲利克斯，她们一直在争论那只猫到底死没死。

乔迪觉得整件事非常令人不安。先是库珀失踪，然后菲利克斯又回来了？但丽贝卡似乎完全忘了库珀。

如果乔迪觉得特工们聊得来，他们可以从这对夫妇那里了解到以下信息：

- 如果被问及滨本夫妇，乔迪会承认自己是个爱管闲事的邻居。她会透露，在深夜散步时，她曾听到贾斯汀和文子之间非常激烈的争吵。在她看来，这对夫妇的婚姻似乎触礁了。
- 说到八卦，她也好一阵子没见有人从鲍尔街1063号出来了，这很奇怪，因为一个叫伊薇的女人刚在几个月前父母去世后继承了这栋房子并搬了进去。
- 丽贝卡回来后，抱怨说乔迪现在对每个人的生活都那么感兴趣，却从不愿谈论自己，或她的过去。乔迪对这个指责明显地做了个鬼脸，并坚称她只是觉得在认识丽贝卡之前的生活里，没什么值得她回忆的。很明显，这是一个老生常谈的话题。

B03-WIP

鲍尔街1063号

房子里一片死寂，窗户漆黑。里面看不到任何动静，尽管偶尔可能会有窗帘奇怪地飘动。一棵老树向天空伸展。院子里的草参差不齐，但显然最近有人试图修剪过。房子侧面有一扇通往后院的门。合页已经生锈。门上锁着一把较新的挂锁。门垫简约而庄重，中央印着“欢迎”字样。

当特工们靠近时，屋内突然爆发出一阵静电噪音。透过一扇前窗可以看到，一台电视正在开关，或者可能是在明暗交替的图像间闪烁。呼喊或敲门都没有回应。

特工们可以了解到以下信息，同时感觉到某处有眼睛在盯着他们：

- 一张窗户更换公司的传单被塞在前门里。上面有风吹日晒的磨损痕迹——它已经在这里放了一段时间了。
- 一把用来开前门的备用钥匙藏在门附近的一个花盆里。

后院

一棵略微弯曲的棕榈树，树皮泛着不健康的灰色，坐落在后院的右后角，斜倚在后院的墙上。旁边角落里蹲着一个破旧的棚屋。后院的主要景观是一个巨大的空游泳池，池内被漂白得像骨头一样白。

特工们可以通过调查后院，轻松了解到以下信息：

- 这棵树的根很健康，但一种黑色的腐烂物正沿着树干向上蔓延。
- 一台割草机孤零零地放在角落里，被推到一边，仿佛眼不见心不烦。
- 棚屋锁着。
- 如果从某些角度看泳池，它会显得装满了纯蓝色的水。
- 空泳池的底部有一个闪闪发光的小物件。

进入泳池

空泳池的底部有一把铜钥匙。爬进泳池并取回钥匙后，泳池会突然充满一种粘稠的液体，带着病态的、长满藻类的绿色，沉重而粘腻。进入的人会很快被困在原地，如果没有异常手段的帮助，很快就会溺水身亡。

棚屋内

如果特工们打开棚屋，会发现里面有各种生锈的园艺工具、几袋旧化肥，还有一个蓝色的宠物项圈，上面挂着一个吊牌，名字已被岁月磨损。只有前两个字母清晰可辨：OL。

BC3-WIP

车库

车库里停着一辆磨损发白的轿车。驾驶座一侧的车门凹陷了。一盏灯低垂着，灯泡坏了。阳光从通往后院的门下方的缝隙中射入，门上的木头因水渍而弯曲变形。墙壁上排列着架子，上面堆满了电动工具、旧纸板箱和其他杂物。

轿车锁着。车内有一瓶喝了一半的水。登记和保险信息显示车主是凯特琳 · 罗。后备箱和后座上放着几个敞开的搬家箱。

轿车里的箱子

大多数箱子都是空的。经检查，后备箱里的一个箱子装满了咸水。箱子外面却完全是干的。它异常沉重。试图移动箱子会导致水迅速浸透纸板并漏出来———水会持续不断地从箱子里流出，直到异常体被处理掉。

特工们可以通过探索车库，轻松了解到以下信息：

- 车库里最新的箱子被草草地用永久性记号笔标上了“杂物”。共有三个，都只装了一半。里面放着各种各样的物品———旧玩具、几套看起来破旧不堪的记号笔、老式瓷器。
- 其中一个箱子上面放着一本旧素描本，翻开的一页上画着一个粗糙的火柴人家庭，站在一栋房子前，那房子的形状至少和周围的郊区房屋一模一样。两个较大的火柴人被用稚嫩的涂鸦标为“妈妈”和“爸爸”。两个相似的火柴人则被标为“凯特琳”和“我！！”
- 素描本下面是一枚铂金婚戒，内侧刻有日文**永遠の愛**。大致翻译为“永恒的爱”，后面是日期：21年11月22日。这枚戒指和贾斯汀戴的那枚很配。

客厅

灰尘在阳光中飞舞。房间里有一张旧沙发，对面是一台小电视和几盆放在普通花盆里早已枯死的植物。电视机屏幕上闪烁着一系列充满颗粒感且扭曲的图像。沙发上放着一台笔记本电脑。

咖啡桌上散落着一些东西。桌下有一个紫色钱包。
桌上放着一本《另一个我》，这是一本最近流行的、关于失踪兄弟姐妹的惊悚小说。旁边放着一个彩色的马克杯。里面的咖啡早已冷却凝固，散发着腐坏的奶味。

文子的命运

特工们环顾片刻后，走廊里传来轻柔的脚步声。一个留着短波波头的身影站在那里，半隐在走廊的黑暗中，躲开了电视的光线。女人问他们是谁，为什么来这里。她称鲍尔街1063号为“我们父母的房子”。说到这个短语时，她的声音奇怪地断断续续，像磨损的录像带一样卡顿。这是滨本文子，她的记忆已被篡改，让她相信自己是伊薇 · 罗。

如果他们问她是谁，她会当场僵住，身体轻微抖动、闪烁，然后迅速消失在走廊深处，进入房子更里面。

如果特工们追上去，一条由撕裂破碎的磁带碎片构成的踪迹会引导他们，在屋内蜿蜒穿行，最终通向地下室的门。门底，一堆纠缠的磁带散落着，并从门下延伸出来，散发着一股氯气的味道。

访问笔记本电脑

沙发上有一台笔记本电脑，有密码锁。密码提示是**“你第一只宠物的名字”**。密码是“Ollie”，可以在凯特琳的卧室里找到，或根据车库里的项圈推断出来。

如果特工们登录，他们发现有几个程序还开着。浏览器打开着一个新闻网站。一个电子邮件客户端也开着，里面有一封写了一半、收件人是“伊芙琳 · 赖特”的邮件。

在操作笔记本电脑时，屏幕会突然闪烁几次，就像电视机一样。当它再次亮起时，整个屏幕呈现出一种病态的蓝绿色调，比亮着的屏幕应有的反光度更高。那封邮件不断出现在右上角，鼠标被拉向发送按钮。

如果特工们再次关闭电脑，正在操作电脑的特工的倒影似乎残留了下来，仿佛烙印在了屏幕上。

看电视

电视机没有插电，但它仍在播放。如果特工们试图关掉它，它又会自己打开。

电视机循环播放以下图像，中间穿插着噪音：

- 一个空荡荡、放干了水的游泳池，在阳光下被漂白得发白。
- 一台装在楼上窗户的空调机正疯狂地嘎嘎作响。
- 一段通往黑暗的下行楼梯。有几级坏了。
- 一把旧铜钥匙放在白色背景上。

BO3-WIP

[草稿 – 未发送]

嗨，伊薇。我知道自从爸妈的事以后我们就不怎么联系了，但我想问问你怎么样。恭喜你的新品发布！看起来很酷，虽然我也不太懂，哈哈。我还在开那辆旧车。

一个人回到老家感觉有点怪。或许是孤独吧？如果你什么时候想过来看看，那就太好了。我都忘了这里有多安静。我把房子翻了一遍，有好多我们以前的东西。我在棚屋里找到了奥利的项圈，不知道该拿它怎么办。或许埋了？还记得你小时候那个布娃娃吗，就是我觉得很诡异的那个？我大部分时间都在后院那个旧泳池周围打扫。我以前总觉得它比看起来要深，或者我会被吸进排水口里。我想这就是为什么我掉进去时那么惊慌，还得你把我拉出来。我

厨房

渐暗的光线穿过百叶窗，在水槽和台面上形成条纹。一张小餐桌的一条腿下塞着一本薄薄的、泛黄的书以保持平稳，桌上放着一部手机和一叠账单。所有东西都整齐地归位，除了灰尘外没有杂乱。一扇带纱网的门通向一个带游泳池的、空旷的后院。门边有一个木制钥匙盒，还有一扇通往地下室的锁着的门。

特工们可以通过调查厨房和地下室的门了解到以下信息：

- 钥匙盒里有车库侧门、后院棚屋和车库里汽车的钥匙。棚屋钥匙上的标签已经磨损了。
- 如果有人把耳朵贴在门上，可以听到模糊的声音—孩子的笑声、一个低沉声音的呼喊、一阵阵的静电声。
- 通往地下室的门锁很旧，看起来很脆弱，但无法用凡俗手段破坏。它被异常体关着，只有用泳池里的铜钥匙才能打开。钥匙一经使用，就会融化成一滴滴像池子里那种粘稠的液体，颜色和钥匙本身的红棕色一样，然后门就开了。
- 账单的收件人不是凯特琳·罗，而是一个叫刘易斯·罗的人。大部分账单都已逾期并收到了催款通知。账单中夹着几份刘易斯·罗近期的死亡证明复印件，日期是五个月前，还有几份打印工整的信件复印件，解释说作为刘易斯的女儿，凯特琳目前正在处理他的财务问题。
- 塞在桌腿下的书是一本老派的科幻小说，内容是关于虚拟现实的。虽然书显旧，但看起来并没有被仔细读过。书脊还没有裂开。

进入地下室即开始遭遇。

凯特琳的手机

桌上的手机没电了。

如果特工们给它充电并开机，屏幕会短暂地定格在一张照片上：一个穿着碎花衬衫、扎着长长棕色马尾辫的年轻女孩，背对着镜头。她在一个无法辨认、毫无特征的背景中，只是远处的一个小小的身影。

接触手机会激怒异常体，并促使其在客厅显化出一对嚎叫的猫（禁闭次级异常体），试图引开特工，并诱骗他们触摸这些猫。

特工们可以通过处理这些猫并搜查手机来看到以下信息：

- 最初的图像保存在一个名为“艺术灵感”的相册里。浏览相册会发现各种各样的图片：当地景点、几张这栋房子的照片、三联城市中心熙熙攘攘的街道，以及后院那个干涸的游泳池。
- 浏览器打开的是一篇关于伊薇·赖特即将发布的新款电动汽车的新闻稿，日期是十一天前。
- 最近一条发给伊薇的短信是九天前的。内容是一段有些晃动的手机录像，拍摄的是一个旧电视屏幕，屏幕上，年幼的双胞胎正在比赛谁能更快地游过泳池。拿着摄像机的人笑着欢呼，声音因经过多重媒介而失真。视频附带的文字写着：“还记得你以前还喜欢游泳的时候吗？？天啊，我们那时真他妈的年轻。”没有回复。

特工们可以从凯特琳的联系人中获取伊薇的电话号码。

BC3-VIP

楼上

主卧室

主卧室积着厚厚一层灰，陈设稀疏而整洁。门框上离地约两英尺高的地方有刮痕和划痕，是轮椅撞击留下的。右床头柜上放着一枚旧婚戒，是一枚素面金戒指。左床头柜上有一瓶早已枯萎的雏菊。从某些角度看，它们仿佛还活着，但一眨眼又枯萎了。

这个房间附带一个卫生间，门边一个垃圾袋里装着满是灰尘的用品—男士洗发水和沐浴露、一把旧剃须刀，还有一瓶闻起来像柑橘和檀香木的、半空的古龙水。

凯特琳的卧室

这个房间温暖舒适，色调是浓郁的橙色和淡奶油色。这间卧室一半打包好了，或者说，刚拆了一半包。有几个箱子已经打开，床头柜上堆得乱七八糟。床上没有床单，只铺着一条小毯子。

特工们可以通过调查卧室了解到以下信息：

- 那条小毯子，或许是给幼儿或小小孩用的，边缘已经磨损，显然备受珍爱，在时间的重压下濒临破碎。
- 取出的物品之一是一张镶框照片，照片上一只杰克罗素梗正咧嘴笑着，尾巴摇到一半。相框用泡沫字母和花朵装饰着。Ollie！这个名字用记号笔写在相框周围，后面还画了一颗心。

伊薇的卧室

这间卧室大部分东西都已打包，箱子沿墙排列，中间放着一张床。窗帘拉着。墙上还贴着几张破旧的哥特老乐队的海报。有几个箱子被打开翻找过。里面大多是旧玩具、小饰品和一些有纪念价值的东西。

当特工们进入时，异常体会尝试腐化该区域。物体会突然变得崭新而非陈旧，但一旦被活物直接触碰就会崩碎。娃娃可能会在此次遭遇中被毁。

特工们可以在房间在他们周围崩碎时了解到以下信息：

- 再打开几个箱子，里面是些旧书———奇幻与科幻小说，关于逃往其他世界的故事。最破旧的几本放在一个特定的箱子里，是一套关于遥远未来深空探索的系列丛书。第一卷的封皮里夹着一张便条，上面写着：**“致伊薇——这是我小时候最喜欢的系列，希望它能告诉你如何创造一个更美好的世界。爱你的，爸爸。”**
- 床头柜抽屉里有几张旧照片，因年代久远而微微泛黄。有几张是年轻的伊薇，她长得和凯特琳一模一样，和几个朋友站在一个游乐园外。还有一张是伊薇和凯特琳的合影，她们站在棕榈树旁。
- 床上躺着一个娃娃———破破烂烂的，头发掉了一些，一只纽扣眼睛也不见了。它显然是手工制作的，还有人细心地给它穿上了整洁的衣服。

B03-WIP

办公室

办公室里泾渭分明地展现着两种生活。一半布满灰尘———文件柜，一张环绕房间部分区域的拐角书桌，上面放着一台坏掉的台式电脑。另一半则是新的———一张小书桌放在一旁，上面摆满了颜料、一本旧素描本、铅笔和画笔。一个敞开的文件柜旁放着几个黑色垃圾袋，里面装了半满的文书。其中一个袋子翻倒在地，垃圾洒了出来。书桌上放着一台合上的、型号较新的笔记本电脑。

特工们可以通过调查办公室了解到以下信息：

- 垃圾里的所有文件最早也是几年前的———旧税单、旧账单，以及其他文书和废纸。最上面放着几份艾琳·罗的旧死亡证明复印件，日期是六个月前，摆放的样子仿佛还在犹豫要不要把它们扔进袋子。
- 一个相框面朝下扣着。翻过来，里面是一张旧照片，上有两个大人和两个孩子，两个女孩身高相仿，长相几乎一模一样。女孩们的脸已被岁月磨损，但大人们的脸却清晰如初。他们身后，鲍尔街1063号的轮廓被奇怪地拉伸了，仿佛有什么东西把它的影像像太妃糖一样拉宽了。相框竖立得越久，房子看起来就越被拉伸。
- 摆着台式电脑的书桌上还放着几本卷了角的80年代科幻小说。有两本倒了。
- 临时搭的小书桌上放着各种石墨素描草稿。草稿勾勒出两个一模一样的女孩，隔着某种平面凝视着对方———像是一面镜子或一扇窗户。并非所有草稿都完全一样。有几张描绘了一个女孩伸出手去触摸那个平面，而另一个女孩则背对着她，脸是一团液化的漩涡状纹理。在这些画中，那张扭曲的脸摸上去是湿的，但不会粘手或留下污渍。有几张草稿被粗暴地划掉了。

遭遇

下降

打开通往地下室的门，露出吱吱作响的木制楼梯。有几级台阶看起来松了。踏板因多年的使用而磨损刮花。楼梯向下延伸，然后向右转，是第二段。楼梯的尽头本该是地下室的地面。但实际上，下行在一个小平台上暂停，然后重复同样的步骤——向下，再向右。

每段楼梯的底部都放着一台电视，屏幕上闪过一系列图像。楼梯继续向下延伸很长一段，没入黑暗之中。越往下走，空气就越沉重、越潮湿。

偶尔有个大狗大小的东西，从右边的拐角处一闪而过。

如果特工们试图原路返回离开，异常体不会阻止他们。它想自己待着，所以如果他们不打扰地下室的任何东西，它就会允许他们回到楼上探索房子。

如果特工们打碎电视机，水会以极高的压力从屏幕和录像带插槽中喷涌而出，将电视机冲得翻滚下楼。它会落在下一段楼梯的底部，那里才是真正的终点：地下室本体。

BOS-WA

楼梯间的电视上闪过以下场景：

- 一个空荡荡、放干了水的游泳池，被漂白得发白。
- 一只戴着蓝色项圈的杰克罗素梗兴奋地转着圈跑，摇着尾巴。
- 一扇白色油漆剥落的门半开着。
- 一台装在楼上窗户的空调机正疯狂地嘎嘎作响。
- 一段通往黑暗的下行楼梯。有几级坏了。
- 白色背景上的一把旧铜钥匙。
- 一个穿着碎花衬衫、扎着长长棕色马尾辫的年轻女孩，背对着镜头。
- 一个穿着白色衬衫、披着长长棕色头发的年轻女孩正爬进游泳池———池子时而满水，时而干涸。

地下室

鲍尔街1063号的地下室天花板低垂，因潮湿而鼓胀。房间感觉太小，容纳不下里面的东西。楼梯对面的墙边放着另一台电视，下面是一台录像机，屏幕上翻动着一幅幅图像，比楼上设备里的更清晰。这里还闪过其他画面：一双手伸进电线中，织针在织一件深蓝色毛衣，有人在给一只扭来扭去的拉布拉多犬套上项圈和牵引绳。一盘录像带卡在播放机里，吐出一片纠缠的黑色磁带海。在头顶唯一一盏闪烁的灯泡下，磁带看起来油亮湿滑。

一个身影盘腿坐在电视机前的地板上，身上缠着一层又一层的黑色磁带：凯特琳·罗。

异常体

凯特琳被一圈圈展开的录像带缠绕着，一动不动。任何与这个身影交流的尝试都没有回应。透过层层黑色的磁带，勉强能看到她的眼睛。泪水不时涌出，然后滑落，在层层磁带上下穿梭。她正被异常体吞噬，异常体以她的怀旧之情为食。四只猫和三只狗聚集在房间的另一边，蜷缩在一起，侧躺着，眼睛呆滞无神，但仍在呼吸。其中有一只黑猫，左眼上有一块白斑。

房间边缘坐着七个人形，同样被磁带覆盖，或侧躺或仰卧。

一个留着短波波头的女人瘫倒在电视机旁，几乎缠绕着它。她的面容奇怪地闪烁着，有时是一个三十多岁的日本女性———失踪的滨本文子———有时又更接近特工们在房子里看到的伊薇·赖特的照片，无论是现在的还是过去的。他们一到，她的目光就从凯特琳身上移到了特工们身上。

交流

异常体通过电视进行交流，方式包括屏幕上的文字、一个女人扭曲的录音，以及滨本文子直接说话。

如果被问及名字，它会说自己叫伊薇。

它会把最多两名特工称作凯特琳的父母艾琳和刘易斯，不顾他们的外貌，并试图让他们配合扮演凯特琳旧日生活的幻想。它把任何其他特工都称为附近家里的邻居。

如果有人试图移除录像带、告诉滨本文子她到底是谁，或解开那些被磁带包裹的人形，异常体就会猛烈攻击。

BO3-WR

触发陷阱

异常体的第一个计策是试图将特工们拉入它构建的过去版本。场景在被磁带覆盖的现在和田园诗般的过去之间闪烁切换，童年形态的凯特琳和伊薇取代了现在的凯特琳和滨本文子。灯光柔和而泛黄。空气中弥漫着一种舒适感。这里不再有潮湿和腐烂的气味，而是干净地下室那种宜人的霉味。凯特琳在这里说话，发出孩子般的笑声，并邀请特工们和她们坐在一起看电视。她的手摸起来又冷又滑。

这景象并不完美，当特工们提起任何与现在有关的事情时，它会在田园诗般的过去和可怕的现在之间闪烁。

战斗

如果束缚任何受害者的磁带被移除、切断或以其他方式摧毁，就会导致异常体猛烈攻击。磁带疯狂地扭动、抽打，四处乱甩。电视机喷涌出一股静电波。磁带开始吞噬房间，融合成一团沉重、粘稠的物质。录像带很快变得无法被瞄准和触及。特工们将需要使用异常能力，或带着他们最先救出的受害者逃跑。（见逃离房屋。）

营救凯特琳与文子

安全营救俘虏的唯一方法，是向异常体证明过去的某些碎片无法挽回。如果特工们能**将凯特琳和文子拉回现在**———特别是通过证明伊薇·赖特过着一种与此截然不同的生活———那么异常体就可能失去对地下室中被俘者的控制。

对凯特琳而言，这包括：

- 关于伊薇的近期新闻
- 伊薇房间里留下的娃娃
- 凯特琳在笔记本电脑上写的未发送邮件
- 凯特琳童年时那条如今已破旧不堪的毯子
- 用凯特琳手机里的号码给伊薇打电话

对文子而言，这包括：

- 在车库里找到的戒指
- 描述她为贾斯汀织的那件毛衣
- 提醒她最近与贾斯汀的争吵
- 追问她关于伊薇的细节，速度要快于异常体能向她灌输信息的速度

如果凯特琳和文子被从记忆中唤醒，异常体不会立即做出攻击性反应，因为它想让她们保持舒适。电视上的场景会变得混乱扭曲，随着异常体失去控制，其他记忆会侵入进来。异常体此时还无法被捕获。试图捕获它，或将凯特琳和文子带出地下室，都会激怒它。

一个充满静电干扰的、年轻伊薇·赖特的阴影复制体将从电视机里爬出。伊薇的影像在现在和年幼之间快速闪烁，头向右歪着。VHS录像带从她脖子侧面一个无血的洞中伸出。凯特琳将这视为她的妹妹，仍在努力理解什么是真实的。这个幻象将开始在房子里追逐特工，挥舞着无尽的黑色磁带作为武器。

波纹枪可以通过射击VHS录像带来摧毁这个版本的异常体，但普通公文包在异常体筋疲力尽之前无法生效。如果文子已恢复自我，她会建议他们试着把凯特琳带到外面的阳光下，让她能看到真实的世界。

BO3-WIP

逃离房屋

异常体追捕特工们时，他们需要在一个扭曲版本的房子里穿行。通往外面的门消失了，或是通向走廊。房间之间相互倾泻。每条走廊都是死胡同。窗户后面是石膏板墙。

房子总是按以下顺序穿过这些房间，其原有的所有逻辑都被异常体抛弃了。现在整栋房子都为异常体提供领域加成。特工们可以通过穿过每个房间或使用异常手段来逃脱。

1 客厅

客厅的地板肿胀起来，变得像一个即将破裂的水泡一样圆鼓鼓的。它摇晃着、颠簸着，物体在地板上滑动。在滑动过程中，一些物体似乎扭曲、拉伸，发出吱嘎声，直到断裂成碎片。一百本《另一个我》堆在一面墙边。

2 伊薇的卧室

本该是伊薇卧室的地方，摆放着许多版本的她童年时的娃娃。没有一个是一样的。有些少了一只眼睛，和真的一样。另一些则少了另一只眼睛，或者根本没有眼睛，或者眼睛被缝在裙子上或头的侧面。海报从墙上剥落，露出下面闪闪发亮的黑色磁带片。

3 办公室

办公室的内部正向中心的针孔拉扯而去。唯一保持完好的物体在洞旁飘动。那是其中一幅素描草稿，描绘着两个女孩背对着彼此，都被拉向中心的平面，并因此而扭曲。

4 厨房

曾经的厨房如今挤满了流浪动物，它们惊恐地睁大眼睛，在空间里四处乱窜。在这一切的中央，坐着一只戴着蓝色项圈、有着温暖棕色眼睛的杰克罗素梗。凯特琳会叫它奥利，并试图向它问好。如果凯特琳足够稳定，能意识到它并不是真正的奥利，那只狗会带他们离开厨房，然后回到另一个版本的厨房，那里有一扇通往后院的门。否则，动物们会蜂拥而上，试图将她从特工身边拉走。

5 回到地下室

穿过所有其他房间后，他们会发现自己回到了地下室。电视机原本的位置，现在是通往后院的门，平躺在地板上。当特工们穿过门进入真正的后院时，重力会突然倾斜和改变。

6 后院

逃出房子会直接通向游泳池，即使特工们之前避开了它，现在也充满了粘稠的绿色液体。假伊薇会追着他们来到外面的阳光下，失去其领域加成。

耗尽异常体

如果特工们把它引诱到游泳池里，那种奇怪的绿色液体会粘在这个假伊薇和它的黑色磁带上，使其沉重不堪，并耗尽其能量。它在试图逃跑时会筋疲力尽，从而变得容易被公文包捕获。

如果凯特琳用电话打给她的妹妹伊薇，或是在这一刻与她真正的妹妹建立了其他联系，异常体的磁带末端会开始燃烧，最终将这个假伊薇燃尽，只留下一盘可以被捕获的旧VHS录像带。

如果特工们为了救出受害者而带着他们逃离，稍后再返回，异常体会在他们离开期间逃脱。

余波

鲍尔街1063号将不复从前。房子外观大致未变，但内部被死水浸透，空气中隐约弥漫着泳池化学品的味道。动物们从房子里四散而出，最终逃脱了异常体的魔爪。街上的其他居民会因噪音和混乱而从家中探出头来，其中一些人可能会成为散逸端。

如果异常体已逃脱，考虑到伊薇与她双胞胎妹妹的紧密联系，它很可能会转而追逐伊薇。它更有可能以伊薇周围的人为食，而非她本人。伊薇·赖特并不是一个特别怀旧的人。

那些被异常体掳走但幸存下来的人，会留下持续的困惑和记忆问题。看到来自他们过去的故人旧地可能会让他们感到不安，直到他们的心智解决这种冲突。最终，地下室里发生的一切会感觉像一场噩梦，但那绝不是他们中任何一人想回去的地方。

那些受异常体影响但未被捕获的人，将经历一次突兀的现实回归。有些人，如贾斯汀和丽贝卡，会挣扎于一种“怀旧后遗症”，这使得他们的记忆感觉被侵犯，现在难以集中注意力。

散逸端

丽贝卡的猫“菲利克斯”消失了。丽贝卡悲痛欲绝，在前门台阶上抽泣，而乔迪则面色凝重地安慰着她。如果库珀被救回并还给了她们，她们很可能会将整件事当作一系列压力下的幻觉而置之不理。

文子会坚持说她不想回家。尽管她的记忆模糊不清，仍与伊薇的人格半掺杂在一起，但一想到家，她就充满了恐惧。可以劝说她去和贾斯汀谈谈，但如果让她自己一个人，她会请求借用一名特工的电话打给她住在城另一边的哥哥。这次经历已将她从这条街上连根拔起。

贾斯汀突然想起了他与文子即将离婚的事。他知道自己身上发生了奇怪的事，但对自己否认了这么久感到很尴尬。如果在与文子短暂了结此事并确认她安全后，他将再也不愿提起这次经历。

如果任何重要之人受到了异常体的影响，例如宠物回归，现实会立即且突然地为他们恢复。他们可能会尝试联系特工。

凯特琳可能需要医疗救助。她的困惑根深蒂固。她会无意中把文子叫成伊薇，甚至可能把特工们称作他们在地下室扮演的角色——她的父母、她的邻居等等。她会请求特工们帮助她联系她的妹妹寻求帮助。她对现代的街道感到恐惧，但在真正的伊薇的帮助下，她会很快跟上现实。她对回家的想法感到厌恶，甚至连待在车道上都难以忍受。

如果凯特琳告诉伊薇发生了什么，伊薇将开始专注于理解异常体。她有足够的影响力、金钱和意志力，会成为机构的眼中钉。如果特工们不小心，她可能会成为未来市场扰乱的目标。

ROS-VIP

收容库申领物：过目不忘翻页书

说出一项永远丢失的信息（已故亲属的密码、绝版书的内容、损坏硬盘上的程序），并从任意资质中花费一点，来翻动这本火柴盒大小的书。
以此方式激活后，这本翻页书将显示所请求的信息——不总是直接显示，但其方式可能需要艺术性的解读。

23

异常能力：记忆丧失

反正他们也要换话题了。当一个目标正在说话时，通过追问一个问题来打断他们（“谁说的？”，“这又是什么时候的事？”，“你当时在哪儿？”），并进行**欺瞒**检定。

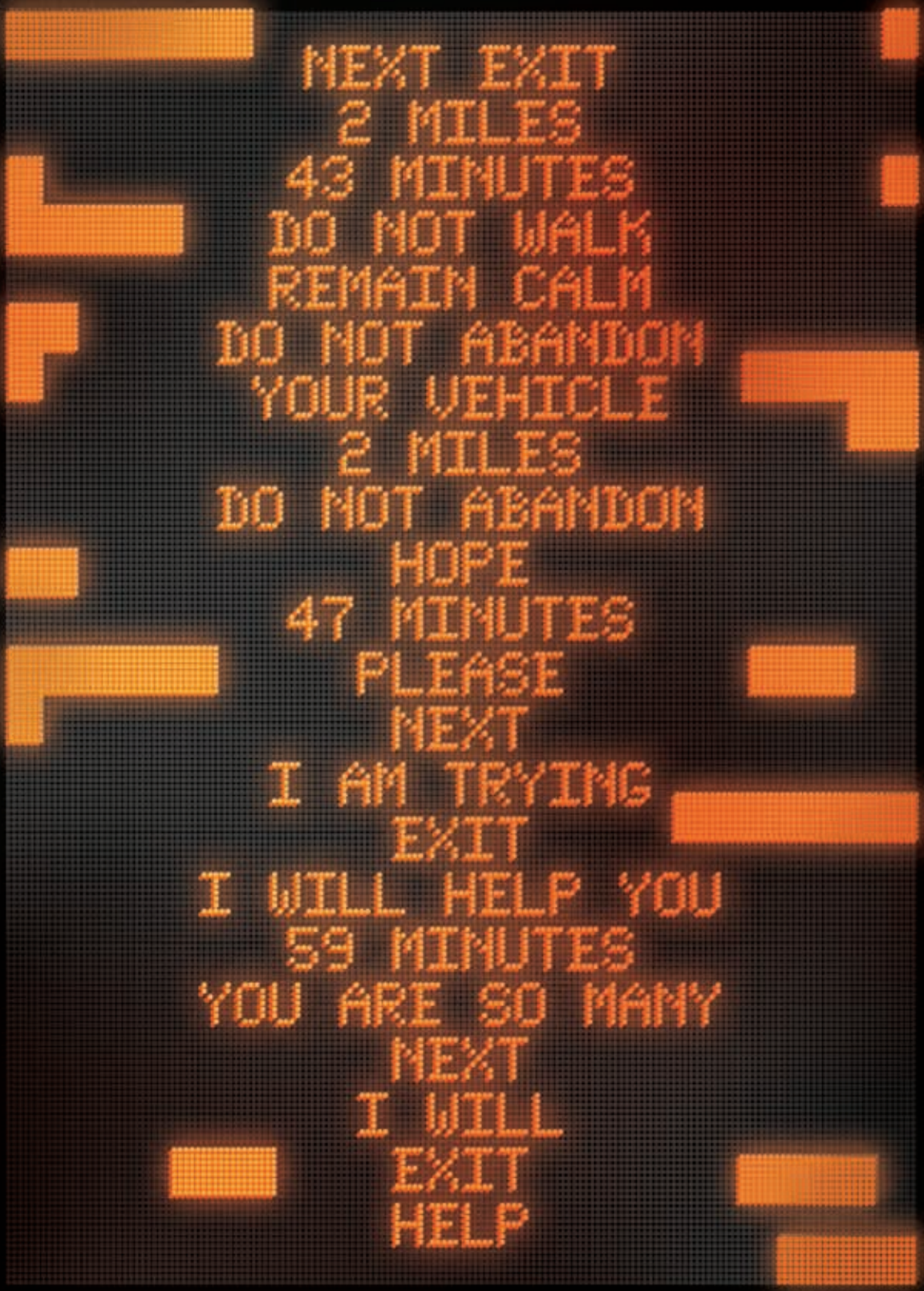
成功时，目标会中断思路，并且不会记得他们刚才在讨论的任何事——即使被提示、出示证据，或者他们重溯自己的思路也无济于事。

每掷出三个 3 时，选择一项：

- 此效果永久持续。
- 目标会额外忘记一件你口头提及的事。
- 一旦互动结束，目标也会忘记这次互动本身。

失败时，目标会忘记一切。他们什么都不记得了。你会一次性地将他们的一生作为记忆接收到你的脑海中，但无法以任何方式将其归还。

BO3-WIP



GRIDHOG

BY: SEAN IRELAND

异常体档案

三联城臭名昭著的拥堵地段——胜利环岛，启用了一套全新的交通控制系统：路霸，一个由传感器塔和配套应用组成的系统，取代了该社区传统的停车标志和交通信号灯。公众并不知道，这套系统完全由一个与被囚禁的共鸣者安德鲁 · 韦恩（他/他的）结合的异常体所控制。韦恩被三角机构的经济对手、跨国科技集团米洛斯工业捕获，并被囚禁在路霸塔内。

韦恩的异常体受命于自动化三联城的早晚高峰交通，却发现自己对此毫无准备，于是它采取了一种可怕的捷径：将有问题的司机传送到数百米的高空，关入封闭的“循环域”中，这样他们就再也不会堵塞三联城的道路了。

历史

米洛斯工业在员工中发现了一名拥有缺位能力的共鸣者，而机构对此毫不知情。此人若无干预，将会变成一个异常体。米洛斯预测异常体的最终形态将取决于安德鲁转变时的心智状态，于是他们使用实验性疗法，确保异常体的焦点会变成“让交通消失”。当他的转变进展到足够程度时，他们便将安德鲁安置在了路霸收容单元中。

米洛斯首席执行官埃里克 · 莫纳汉（他/他的）与州长戴安娜 · 阿尔瓦雷斯（她/她的）达成协议，在三联城以交通拥堵闻名的商业区部署路霸交通管理系统，尽管公众抗议称基于智能手机的系统具有排他性，且容易出故障。州长急于赢得受交通影响最严重的郊区选民的支持，而莫纳汉则急于挑战三角机构对三联城的经济扼制，该项目因此进展迅速。

沟通不畅和对如何参与的普遍误解，已使该地区的交通状况更加恶化。过去几天对司机们来说简直是一场噩梦：没有信号灯或标志，那些无法辨别应用通常含糊不清指令的人，被迫卷入一场万人的胆小鬼博弈。异常体本身也加剧了混乱：在某些情况下，司机被指示穿过人行道和建筑大堂。

焦点

米洛斯团队已成功将异常体的焦点转变为“让交通消失”，这也是米洛斯用于推广这项新服务的营销口号。该营销活动以一只名为路霸（他/他的）的酷炫卡通猪为主角，动画广告中描绘了他借助巨大的鼻子和獠牙，理顺拥堵的交通。

领域

安德鲁的异常体在路霸传感器塔周围的交叉路口，以及任何运行着路霸应用的智能手机十英尺范围内施加其影响。

外观

路霸传感器塔外观为一个巨大的、珍珠白色的雪茄形塔，顶部有一个绽放的蘑菇状顶盖。其顶盖为纯黑色，覆盖着闪亮的塑料，给人一种巨型安保摄像头的印象。无数电缆和电线将其连接到交叉路口周围的一系列信号中继器和支撑梁上。

塔内是异常体的真实形态：安德鲁 · 韦恩，悬浮在液体中，其下半身处于异常转变的晚期阶段。血肉丝带正在分裂，化为石头，并弯曲着与自身相连———他的整个下半身正在变成一团盘结的道路和闪烁的交通灯。

如果异常体完全占据了安德鲁的人格，它将重塑他的血肉，呈现为一个由石头和三色光构成的优雅形象，介于天使与石像鬼之间。它有着安德鲁的脸，但长着猪的鼻子和獠牙。

冲动

由于交通已成为紧急状况，异常体“让交通消失”的方法变得简单粗暴：它将任何它认为麻烦的通勤者送入循环域——悬浮在城市上空数百米的私人空间。任务开始时，路霸将任何试图进入市中心车流的新旅客都视为麻烦。

当前状况

路霸系统启用的头两天堪称一场灾难：市中心交通完全瘫痪。今天，几位重要人物在前往宣布路霸系统成功的新闻发布会途中失踪。警方已切断了进入整个市中心商业区的新车流，这使得司机们转而使用小路，交通状况因此更加恶化。司机们成群结队地弃车而去，选择步行或乘坐地铁穿城而过。

而且，尽管凡俗之人无法看见，但悬浮在城市上空的循环域数量正在稳步增长，数十个漂浮的石球在天空中留下斑斑点点。

调查前夕

晨会

- 一名特工的智能手机接到一个电话，但直到下载了该市强制要求的路霸应用后才能接听。
- 特工们注意到城市上空悬浮着一些奇怪的形状，但他们的凡俗关系人却看不到。
- 一名罢工纠察线上的工人，正在用智能手机自拍时突然消失。
- 一位困惑的通勤者打断了一名特工的晨间日常，因为路霸应用指示她在上班途中穿过特工的家。

可选目标

虽然捕获异常体至关重要，但机构也希望利用这次机会，损害米洛斯在三联城的声誉。

+3 嘉奖：每当你从米洛斯工业夺走任何东西时。

+1 嘉奖，每当你加固城市基础设施时。

+1 申诫，每当你坠落超过10英尺时。

B03-WIP

任务简报

在市中心及胜利环岛周边，已侦测到异常活动急剧增加。该街区也正处于持续交通危机的中心，而随着机构的经济竞争对手——米洛斯工业——安装了基于应用的路霸交通管理系统，情况已急剧恶化。机构还获悉，三联城天际线上方漂浮着巨大的神秘球体。

机构怀疑，要么是司机们的集体挫败感，要么是围绕米洛斯新应用的华丽营销活动，已累积了足够的关注度从而创造出了一个异常体，并且这个异常体正是造成交通拥堵和这些巨大漂浮球体的罪魁祸首。

特工们必须查明异常活动的来源和这些球体的性质，同时阻止恐慌在城市中进一步蔓延。灾难响应小组正聚集在胜利环岛外，交通部即将在此召开新闻发布会。机构建议特工们从那里开始调查。

为协助捕获该异常体，机构还为特工们提供了一份免费的特殊申领物：**高速公路**，任务完成后须归还。

特殊申领物：高速公路

这件独特的工具外观为一个现代汽车的大方向盘。要激活它，特工必须说出在一英里或一公里（取决于最近限速标志使用的计量单位）内一名目标的完整姓名，然后按响方向盘的喇叭。除非使用者拥有其所在地区的有效驾照，否则该工具无法生效。

激活后，一条狭长的可行走道路会从使用者处以完美的直线展开，直达目标。它会直接穿过路径上的物体而不会摧毁它们。如果目标处于显著不同的海拔高度，道路会蜿蜒形成一个舒适的斜坡。当一组人走过时，道路会在最后一名成员身后化为乌有。

高速公路有五次充能，之后会失效；特工们可以投入一点质量保证来补充一次充能，该投入可以来自任意特工的任意资质组合。

BC3-WIP

循环域与混沌

漂浮在城市上空的巨大石球被称为循环域，只有直接暴露于异常共鸣的人才能从下方看到它们。该异常体使用一种高度具象化和物理化的“置换”效应，将特工和造成交通拥堵的人送入循环域。

在这些循环域内，通勤者被异常能量所包围，这种能量试图分散他们的注意力，使他们永远无法再回到车流中。如果有多人被一同送入一个循环域，该循环域会烙印上第一个被送入者的印记。它会实时对该人的思想做出反应，试图满足它所理解的那个人的焦点。

由于凡俗心智的需求比异常体变化得更频繁，循环域遵循着梦境般的逻辑：例如，一栋普通的郊区房屋的门可能会直接通向一个音乐会场馆。

原始目标被一种类似跑步机的效应固定在球体中心。任何被困在循环域中但非其原始目标的人都不会受到影响，可以自由移动，并且可以在离中心约30米的任何方向找到循环域的边缘。在这里，循环域的“地面”与球体的垂直“墙壁”相接。

如果循环域的目标变得焦躁不安，环境可能会奋起威胁或攻击任何激怒他们的事物。如果循环域的居住者被引导理解了这种效应，或熟悉异常体，他们就可以花费混沌来控制循环域，如同在清醒梦中一样，使用“腐化”、“扭曲”或“显化”。

每当特工进入一个循环域时，混沌池中就会增加十点混沌，这些混沌只能在该循环域内使用。

如果在特工们身处循环域内时，总混沌值降至零，该循环域将变得不稳定，分崩离析并坠向下方的大地。

米洛斯 vs. 机构

米洛斯工业是三联城的新晋企业。在自动化、基于应用的零工经济以及电动汽车领域经历爆炸性增长后，该公司最近将总部迁至三联城，以靠近其根基更稳固的同行企业所拥有的权势与声望。米洛斯的总部现在占据了主导三联城天际线的标志性建筑——费吉利塔。

米洛斯的创始人克里斯蒂娜·米洛斯（她/她的），在对异常材料进行实验后，迎来了一场戏剧性且可预见的悲惨结局，对公众的解释则是“退出私人生活，专注于慈善事业”。如今，她的继任者埃里克·莫纳汉似乎已被告知关于异常体的真相，并正在重蹈覆辙。

虽然机构内部将米洛斯视为一个麻烦而非威胁，但他们仍已证明自己有能力制造麻烦。我们期望特工们尽可能地阻挠米洛斯的行动。

路霸

路霸内部的收容装置内衬着米洛斯工业从一个被盗的普通公文包中逆向工程改造而成的材料。除了通过路霸应用或交叉路口周围布置的传感器塔，它能阻止安德鲁的异常力量逃出牢笼。

波纹枪和其他异常能力无法穿透路霸。但常规武力可以。

任何安装了路霸应用的智能手机的特工，将能够通过以应用界面为目标来对安德鲁使用异常能力，反之亦然。

BC3-WIP

调查

特工们很可能会有动力赶往市中心的交通拥堵中心。沿途他们会遇到几个地方。

商业区

闪闪发光的商业区坐落着一排排光鲜的办公楼，以及为它们服务的快餐休闲餐厅。其间还点缀着各种旅游景点和公开展出的艺术品。所有这些都被新的路霸传感器塔所缠绕。

警方路障

一道仓促设立的警方警戒线封锁了进出商业区中心的通道。没人真正明白发生了什么，甚至不知道该对谁发火。三频道新闻的记者唐娜 · 马索尼（她/她的）正向紧张的警察和愤怒的通勤者连珠炮般地提问。她独自工作，用一台面部追踪无人机拍摄自己。

如果特工们在之前的任务中留下了重大的散逸端，或被发现行为可疑，她还会就他们的历史和机构本身提出深入、具体的问题。

特工们可以通过回答唐娜的几个问题了解到以下信息：

- 州长的整个车队都消失了，包括州长戴安娜 · 阿尔瓦雷斯和副州长亚伦 · 李（他/他的），这可能导致一场继任危机。
- 自交通噩梦开始以来，米洛斯首席执行官埃里克 · 莫纳汉就再也没有露面。有传言称，在路霸灾难性的发布后，他已经躲了起来。

新闻发布会

这场原为州长庆祝路霸系统成功而举办的新闻发布会，现在成了一个灾难响应区。当特工们抵达时，还没有人走上讲台；三联城市长里贾纳 · 史密斯-卡勒姆（她/她的）和米洛斯公关副总裁莫妮卡 · 德维特（她/她的）正在后台争论该向媒体发布何种说辞：

史密斯-卡勒姆市长认为，是时候宣布进入紧急状态，并立即暂停路霸项目，必要时强制卸载。

莫妮卡不知道路霸及其内部异常体的真实性质，但她明白，任何意外的干扰———尤其是军事响应———都可能激怒路霸并产生意想不到的后果。她主张给米洛斯的团队更多时间来找出解决问题的办法。

203-WR

后台

埃里克 · 莫纳汉的行政助理卡梅伦 · 奥尔滕佐（他/他的）也在后台。他一手拿着一个米洛斯专有平板电脑，另一只手在笔记本电脑上打字。

卡梅伦非常看重米洛斯与机构之间的竞争关系，对任何与三角机构有关的人都抱有公开的敌意。

如果他得知特工们的真实身份，他会打断任何对话，指示附近的米洛斯安保人员将特工们护送得越远越好。

特工们可以通过偷走卡梅伦的设备或使用异常手段了解到以下信息：

- 米洛斯，或者至少是卡梅伦，知道异常体的存在 ——平板电脑上显示着一个交叉路口的摄像头画面，该画面模拟了“生长”系能力“眼睛”的异常体追踪效果。
- 通过这个视角，特工们可以看到路霸内部安德鲁的轮廓，他的身体已经处于变形中期。
- 米洛斯曾试图用一个凡俗的“紧急关闭开关”来中和路霸，但没有成功———他们确信该异常体曾是一个活物，但现在已不再是了。
- 一个被派去“手动禁用”路霸的质量控制小组已经失踪。

胜利环岛

溜过警方警戒线的特工可以步行接近胜利环岛的中心交叉口。当他们穿过商业区，经由狭窄且交叉路口频繁的街道前往胜利环岛时，会发现该市已拆除了所有的交通信号灯和标志，代之以路霸的传感器塔和信号中继器。

如果任何特工在进入胜利环岛本体时手机上安装了路霸应用，他们以及任何同行者都会被异常体传送进一个循环域。

如果没有特工安装该应用，或把智能手机留下了，异常体就会等到他们靠近一辆车里有安装该应用的人时，将他们和那辆车一起传送走。

否则，如果特工们物理上足够靠近，能被异常体侦测到其存在，它就会立即将他们送入一个循环域。

B03-WIP

戴安娜·阿尔瓦雷斯的循环域

州长阿尔瓦雷斯的循环域呈现为一艘外观朴素的船屋（名为“海上核心小组”）及其周围位于三联城富人区阿什福德的码头。无论是通过“高速公路”还是被“路霸”传送，特工们都会抵达这个循环域中停泊船只的码头尽头。

码头

这个私人码头是三联城一些最富有、最有权势的居民的停泊处。当特工们抵达时，唯一能看到的人是州长的三名随行人员，他们正站着争吵。

布拉德·克雷默中尉（他/他的）已前往最近的警察分局请求支援，并查明他们的无线电为何失灵。几分钟后，他会气喘吁吁地回来，因为他在几个街区外偶然撞见了循环域的边缘。如果让他汇报情况，他会将整个团队变成散逸端。

新闻秘书米奇·罗兹（他/他的）不希望这次访问留下任何记录。他正试图让同伴们保持安静和谨慎，但并未成功。

副州长亚伦·李（他/他的）想要哗变，架空州长，并直接干预交通问题。他坚信是米洛斯首席执行官埃里克·莫纳汉故意制造了交通拥堵，并打算找到他并威胁他，以制止此事。

凯伦·梅森警官（她/他们的）阻止李副州长登船。她希望所有人都留在原地，直到布拉德·克雷默中尉带着更多信息和支援回来。

如果特工们询问州长的下落，米奇会站出来回避问题，并告知特工们州长的日程表可以在网上查到（实际上查不到）。

如果特工们能说服随行人员，让他们相信自己有事要找阿尔瓦雷斯州长，米奇会按响码头上的门铃，戴安娜会在船的甲板上接待特工们。如果她觉得他们值得一谈，就会邀请他们进去。

尽管米奇·罗兹尽了最大努力，特工们还是可以了解到以下信息：

- 州长阿尔瓦雷斯和米洛斯之间有过私下交易和利益交换的历史。
- 州长正在和她的路霸紧急联系人通电话，而且已经通了一段时间了。
- 布拉德·克雷默中尉已前往最近的警察分局请求支援，并查明他们的无线电为何失灵。几分钟后，他会气喘吁吁地回来，因为他在几个街区外偶然撞见了循环域的边缘。他会将整个团队变成散逸端。

海上核心小组

州长船只低调的外观掩盖了其奢华而精心制作的内饰。巨大的有色玻璃窗提供了环绕式的水景，而船尾附近的一座硬木吧台与一排别致、看起来很舒适的椅子相对而立。

如果特工们不请自入，她正对着电话大喊：

“安全词为什么没用？安德鲁·布伦特！安德鲁·布伦特！安德鲁·布伦特！没用！”

在激动之下，她记错了安德鲁·韦恩的名字。当以“安德鲁·布伦特”为目标时，“高速公路”毫无反应。电话那头其实并没有人，但如果特工们检查，可以发现她当时正试图联系英迪拉·罗伊。

接近戴安娜·阿尔瓦雷斯

如果特工们吓到她，她会在不经意间花费混沌，为每名特工显化一个禁闭次级异常体。这些次级异常体会呈现为活化的绳索、电源线、拉出式沙发和其他附近物体的形态。只有当别人向她指出时，她才会注意到这不寻常。

如果爆发公开冲突，外面的随行人员会冲进来保护州长。凯伦警官会试图拘留特工们，如果他们怀疑州长身处即刻的危险中，就会开火。米奇和亚伦会跟进来，因为害怕被独自留在外面，但如果看到任何暴力行为，他们就会撤退。

戴安娜希望能尽快结束交通危机。她会很乐意与特工们合作，但在分享任何可能损害她职业生涯的信息之前，她会要求每位特工提供关于他们自己或机构的黑料。

戴安娜只会接受以下信息作为交换：

- 对一项罪行的坦白
- 披露机构参与的非法或不道德活动
- 任何可能败坏特工名誉的信息
- 任何可能败坏她政治对手名誉的信息，包括副州长亚伦 · 李。

特工们可以通过向戴安娜坦白或使用异常手段来了解以下信息：

- 戴安娜完全不知道有超自然活动正在发生。她认为整个问题是一场灾难性的技术故障 ，并将其归咎于路霸项目的研究人员，特别是英迪拉 · 罗伊，而不是埃里克 · 莫纳汉。
- “安全词”是用来禁用路霸的。她能看出那是一个名字，但不知道是谁的。
- 戴安娜手机里最近的所有通话都是打给“埃里克 · 莫纳汉”和“英迪拉 · 罗伊”的。
- 安装路霸是一项秘密协议的最终结果：米洛斯将为该市提供一个免费且有效的交通解决方案，作为交换，州政府将与米洛斯分享三角机构的蓝图、建筑许可证和薪资信息。戴安娜对三角机构的存在感到惊讶，他们之所以能找到这些文件，只是因为米洛斯知道如何去寻找。
- 这项协议中的一笔早期交易，涉及将一个普通公文包从州证物柜转交给米洛斯。州执法部门是在一次三角机构任务失败后，偶然获得了这个公文包。

BO3-VIP

埃里克·莫纳汉的循环域

埃里克的循环域呈现为他在三联城市中心胜利广场一号米洛斯总部的顶层办公室。高速公路会将特工们直接送到他私人办公室外的等候室。

等候室

等候室的墙上挂满了装裱好的商业新闻杂志封面：其中几十张的主角都是米洛斯工业的创始人，带着一丝讥讽微笑的克里斯蒂娜·米洛斯（她/她的）。只有一张最近的封面是埃里克，标题是**“埃里克·莫纳汉：以大脚穿大鞋，入主米洛斯！”**

埃里克门旁的办公桌上坐着秘书（他们/他们的），一个没有面孔、衣着整洁的仆人。除非埃里克召唤或特工们提问，否则他们会一直专注地盯着自己的办公桌。

办公室里，埃里克正忙着准备他计划在新闻发布会上发表的电视声明。特工们可以无意中听到：

“从今天起，我们可以说，交通拥堵是一种选择。随着路霸在全球各大主要城市安装，我们就能‘让交通消失’。”

排练完台词后，他向秘书询问最新进展。

如果特工们没有与秘书为敌或破坏办公室，秘书会通知埃里克有访客；好奇的埃里克会邀请他们进来。

如果特工们已经惹了麻烦，秘书会按下一个警报按钮，提醒埃里克准备好“普通公文包”。

顶层办公室

埃里克的办公室俯瞰着胜利环岛和路霸塔。透过封死的窗户向外望去，特工们可以看到整个广场都贴满了海报、广告牌和数字标牌，庆祝这次盛大的发布。画面上，一只戴着太阳镜的卡通疣猪从一辆飞驰的汽车车窗里伸出大拇指，旁边是用大号字体印制的标志：“路霸：让交通消失！”他的桌上放着一篇题为《俘虏乘客项目负责人荣获诺贝尔奖，与有远见的首席执行官埃里克·莫纳汉共享殊荣》的文章打印稿，上面被埃里克用手写笔记大量批注。

埃里克以为特工们是他的同事英迪拉·罗伊（她/她的）研究团队的成员，来这里分享胜利的时刻。看到她没和他们在一起，他并不惊讶：

“印迪没和你们一起来？她连一点荣耀都不想要吗？我永远也搞不懂你们这些理工科人士。你们整天研究世界，却从不理解它是如何运作的。”

祝酒

埃里克没心情多问：如果特工们没给他理由怀疑他们并非英迪拉研究团队的成员，他会邀请他们一同举杯庆祝。他会开场：“为我迄今为止最大的胜利，干杯！”，然后期待地看向秘书，后者会先做表率：

“致埃里克，真正的颠覆者！”

然后他们俩会看向圈子里的下一位特工。每位特工都必须祝酒，如果某位特工的祝酒词不如前一个动听，埃里克就会变得焦躁不安。

如果在祝酒结束时他不满意，他会对他们心生不满，怀疑他们是来蓄意破坏或监视他的。他会赶走他们，并使用混沌效应：显化来召唤一名安保人员，将任何不合作的特工护送出他的办公室。

“普通公文包”

如果他得知特工们来自机构，他会用一个召唤出的普通公文包攻击他们！他防御性地挥舞着它，威胁说如果特工们靠得太近，就打开它把他们困住。然而，作为一个循环域的造物，它的行为方式与一个真正的普通公文包不同———它的功能取决于埃里克的认知。如果他打开它，长长的、湿滑的触手会从里面爆出，抓住他的目标，用超人的力量将其强行塞入。如果有足够的混沌，这可以用混沌效应：压倒来表现。否则，它会造成3点伤害。

如果他被特工们击败，他会告诉他们任何他们想问的事，以换取他们的宽恕。然而，他并不知道任何关于英迪拉在俘虏乘客计划中工作的具体细节。他坚称，他们必须和她谈才能得到答案。

在与假公文包的遭遇中幸存后，特工们可以了解到以下信息：

- 英迪拉·罗伊是埃里克的一名员工，被指派负责一项名为“俘虏乘客项目”的计划。埃里克对这个项目知之甚少，但明白它与“克里斯蒂娜痴迷的那些鬼故事”有关，因此他相信这至关重要。
- 当英迪拉报告她在俘虏乘客项目上的初步发现时，埃里克知道这将拯救他陷入困境的路霸项目，并坚持要求英迪拉转向这个口号：“让交通消失。”英迪拉试图阻止，但她不得不在被替换、将安德鲁置之不理，或遵循埃里克的计划之间做出选择。

英迪拉·罗伊的循环域

英迪拉的循环域呈现为一座灯光柔和的美国中产阶级郊区住宅里一条无限延伸的走廊，两旁都是紧闭的门。高速公路或路霸将特工们与正沿着走廊行走的英迪拉一同放下。

英迪拉的记忆宫殿

这条走廊是英迪拉记忆宫殿的活生生的显化：此处的每个房间都包含着她参与路霸项目以及与安德鲁共事时的一段记忆。除了任何记忆中的主要人物外，细节都模糊不清，空间布局也杂乱无章。窥视每个房间都给人一种在黑盒剧场观看演员表演的独特感觉。

每当她窥视一扇门以查看一段记忆时，她都会无意识地使用“腐化”来生成一个描绘她所寻求记忆的场景。

她知道自己正处于一种超自然状况中，并正在系统地窥视每扇门的观察窗，在写字板上草草记下笔记，以寻找可能助她逃脱的线索。她还没找到任何有用的东西。

她将特工们的到来视为一个重要的新变量：

“有意思！我不认识你们，也没叫你们来，所以你们一定是真的。你们记得是怎么到这里来的吗？你们知道‘这里’是什么地方吗？告诉我一切。”

如果特工们攻击或伤害英迪拉，一个召唤出的安德鲁版本会冲出来保护她，这是一个焦点为“保护英迪拉”的缺位异常体。它凭空出现，能同样轻松地穿过墙壁、物体和人。它将这个循环域视为其领域。

通过查看英迪拉的记忆宫殿，特工们可以了解到以下信息：

- 英迪拉是俘虏乘客项目的创始人和首席研究员，这个部门是埃里克亲自邀请她组建的。
- 她对异常体（她称之为“乘客”）的兴趣始于她青少年时期的一次超自然遭遇——她看到她最好的朋友用意念点燃了火焰。不久之后，那个朋友被穿西装的人带去了“一所私立寄宿学校”。她再也没找到过她。
- 这个异常体是一个名叫安德鲁·韦恩（而非布伦特）的人类男子，曾是米洛斯的一名系统分析师。
- 安德鲁是一个与缺位异常体结合的共鸣者。用她的话说，他被一个名为“乘客”的超自然生物“感染”了，这给了他惊人的力量，比如穿墙而过和瞬间移动极远的距离。
- 安德鲁的“乘客”似乎正在活生生地吞噬他，并争夺他的人格控制权。
- 随着乘客变得更强，英迪拉和她的团队观察到，其力量似乎与安德鲁最专注的事物有关。由此，他们假设，可以通过让安德鲁专注于一个特定的信息、理想或结果，来影响乘客的最终形态。
- 当英迪拉向埃里克报告此事时，他对安德鲁的力量能拯救他陷入困境的路霸项目的可能性感到兴奋，并坚持要求英迪拉尝试将安德鲁烙印上其口号：“让交通消失。”英迪拉试图阻止，但她不得不在被替换、将安德鲁置之不理，或遵循埃里克的计划之间做出选择。
- 容纳安德鲁的路霸装置是通过对米洛斯拥有的一个被盗的普通公文包进行逆向工程而制成的。

特工们的循环域

如果特工们被路霸送入他们自己的循环域，该循环域将呈现出针对其中一名特工的特定形态。随机选择一名作为循环域的目标。**如果被选中的特工有明显的持续性执念或未解决的紧张关系，**他们的循环域将直接反映那种紧张关系。否则，他们的循环域将根据他们当前的工作/生活平衡状况呈现出不同的形态。

异常体

如果该特工在他们的异常体上花费了最多时间，循环域可能会呈现为他们遇到私人异常体的地点、他们练习能力的场所，或是使用异常体造成的最悔恨后果的发生地。这种互动可以揭示这名特工留下的异常体可能会是什么样子，或者该特工害怕他们的异常体会变成什么样子。

现实

如果该特工在他们的现实上花费了最多时间，循环域会呈现为该特工与他们连结度最高的重要之人联系最紧密的地方。那位重要之人正处于危险之中。循环域会使用混沌效应：三重来显化三个次级异常体，攻击召唤出的该特工重要之人的版本。这些次级异常体的主题围绕着该特工对此重要之人的压力。

职能

如果该特工在他们的职能上花费了最多时间，循环域会呈现为他们主持人的办公室，而他们是来接受季度中评估的。召唤出的主持人会就他们在任何先前任务中犯下的任何错误盘问他们及其团队 ——包括那些真正的主持人并未在场目睹的错误。他们会使用混沌效应：腐化来制造出该特工足以被解雇的行为的 damning 证据。

无论循环域呈现何种形态，在特工们主动尝试在循环域内花费混沌之前，不应提醒他们有此能力。

被困在循环域中的特工有几种逃脱选项：

- 使用**高速公路**，如果他们拥有它。
- **我知道一条捷径**或其他由异常体驱动的交通方式。

其他角色的循环域

在准备或游戏过程中，你可能会发现为与你的特工们有过往的角色准备一个循环域会很有用。或许一个笨手笨脚的邻居倒了大霉，最终被送上一英里高的天空；或许一直跟踪某位特工的学生侦探们，也跟着他们进入了他们自己的循环域。或许特工们对米洛斯质量控制小队的命运感到好奇。

在准备这些循环域时，请记住安德鲁正利用循环域来将人们排除在车流之外。循环域内的微小世界也以此为目的而运作：它们旨在分散旅行者的注意力，让他们相信自己已到达目的地，或从一开始就劝阻他们离开。如果一个循环域的目标对某事特别专注，或期望某事发生，那么循环域很可能正在助长并利用这种期望。

B03-VIP

遭遇

路霸塔

特工们可以通过多种方式进入异常体的领域，包括使用“高速公路”（以安德鲁·韦恩为目标），请求路霸应用将他们导航至目的地“路霸”，或使用他们的异常能力。如果异常体之前已将特工们送入他们自己的循环域，它会犹豫是否再次这样做，只有当特工们表现出公然的敌意或不合作时，才会再次将他们送入循环域。

接近路霸塔的特工们会发现自己置身于一派诡异的末日景象中：街道上停满了空车，车主们要么弃车而去，要么被交通异常体送往了别处。过低的电缆和传感器悬在头顶，有可能将身材较高的特工缠入其防风雨的网中。而在四周的视频和平面广告中，咧嘴笑的卡通疣猪正鼓励着他们继续前行。

如果路霸装置被特工们损坏或打开，交通异常体的收容场将失效，它会脱离而去。

如果特工们试图在交通异常体尚在装置内时与其交谈，它将使用混沌效应“扭曲”，让附近一个路霸广告中的卡通疣猪活过来并为其发声。如果特工们询问，它会解释说，它希望无需应用，而是通过直接将人们送到他们想去的地方，来更直接、更自由地解决交通危机。

如果他们不愿意释放它，异常体将为他们创造一个新的循环域，等到他们返回时，它已经自行挣脱并逃走了。

如果特工们将英迪拉带到路霸，异常体会听她的话。尽管她不想伤害任何人，但她对埃里克·莫纳汉对待安德鲁的方式心怀怨恨，会非常想将交通异常体释放出来。

交谈

如果特工们亲自进入路霸收容单元，或者异常体使用混沌效应：置换与特工们会面，他们将被传送到路霸装置的内部。

希望在安德鲁的转变完成前与他交谈的特工们会发现，他们来得太晚了。内部的异常体已完全实现了它的新形态：一个由石头和三色光构成的优雅形象，介于天使与石像鬼之间，身上布满白色和黄色的条纹。它有着安德鲁的脸。

装置内部是一个黑暗而狭窄的碳纤维收容单元。四面八方的屏幕上显示着城市中数百名路霸应用用户的状态（全都闪烁着红灯），头顶的LED显示屏上写着“让交通消失”。

异常体连接着一个密集的电线与项圈网络，每当它将视线从屏幕上的工作移开时，都会受到一次可见的电击。

BO5-WR

成功与交通异常体交涉的特工可能会了解到以下信息：

- 异常体模糊但深情地记得它作为安德鲁 · 韦恩的时光。
- 异常体初次遇到并随后与安德鲁结合，是在他于一座废弃的地下圆形剧场进行城市探险时。
- 安德鲁曾是一名狂热的自由攀岩者和摄影师。
- 它与英迪拉 · 罗伊有着深厚的连结，将她视为一位值得信赖的导师。

异常体脱离

一旦交通异常体从路霸收容单元中解放出来，其领域将急剧扩大：现在，它在影响任何位于道路上或道路正上方的人时，都能获得所有领域加成。

它会试图逃往安全和隐蔽之处；如果特工们以任何方式干预，它会做出最后一次、绝望且极其字面化的尝试，来遵循其“让交通消失”的焦点：它会附着在附近的路面上并腾空而起，将整条道路都拉到身后。随着它的上升，道路会像一整条长带一样升起，形成一条巨大的交通之蛇，蜿蜒着升入天空。

异常体使用混沌效应：显化来创造车辆，干扰追击它的特工。狂暴型的汽车会试图撞击特工，或将他们推下道路，摔到下方的地面；禁闭型的出租车会将特工困在车内，并沿着车流向下行驶；盗窃型的交通锥则会相互协作，用一场高风险版的三牌戏法来迷惑特工。它还会使用混沌效应：腐化来操控现有的汽车，制造障碍并改变地面，以拖延特工们的进展。

希望逮捕异常体的特工们必须想办法，在躲避迎面而来的车流的同时，向上攀爬到交通之蛇头部的异常体处。

捕获

如果特工们完成以下任何一项，异常体即可被捕获：

- 在它与英迪拉结合时将其逮捕。
- 施加大量物理力量（10+点伤害）以削弱它，并使其、任何循环域以及任何升起的道路坠落到地面。
- 拖延、困住或延迟异常体 ——尤其是在以交通为主题的情境下 ——使其感到无力与沮丧。
- 通过使其体验到完全摆脱交通的自由来满足它。

随着异常体被安抚，其循环域会缓缓降至地面，然后安全地消失。

摧毁

如果成功抵达升起道路尽头、异常体栖息之处，便可用波纹枪将其作为目标。在飞行中，它会操控次级异常体和路面，以阻止特工们获得清晰的射击机会。

如果异常体被摧毁，循环域会突然消失，将里面的人和碎片全部坠落到地面。

BOO-WIP

余波

逃脱

如果特工们制服了异常体但任其逃脱，它将逃离三联城，前往人口密度较低的郊区，并通过在森林的隐秘中解决小型交通纠纷来获取食粮。市民们会体验到交通状况的显著改善，但尚未达到新闻报道的程度。

如果英迪拉·罗伊在异常体被释放时与其在一起，它会邀请她加入。英迪拉会感觉到异常体与她相连。如果她意识到这种可能性，或特工们朝这个方向推动她，她可以成为一名共鸣者。

散逸端

埃里克·莫纳汉将执迷于克服路霸项目巨大的公众失败，并专注于利用异常体作为成功的捷径。米洛斯将加大力度扰乱机构的业务；在后续的异常体回收任务中，使用混沌效应“现实触发器”可能会转而召唤出一支米洛斯资产回收小组，这是一支装备精良但训练不足的特工小队，致力于活捉一名特工或异常体。

路霸造成的交通危机和混乱的责任将落在州长戴安娜·阿尔瓦雷斯的头上，她将在特工们下次集结前辞职。她的继任者，副州长亚伦·李，个人对特工们态度温和（除非他们给了他怀恨在心的理由），但会加强对米洛斯和机构活动的安全与监督。在你们分部接下来的几次任务中，执法部门可能会更快、更大规模地出现。

如果英迪拉·罗伊没有与交通异常体结合并逃往荒野，她将成为一个持续存在、无处不在且极具威胁的散逸端。目睹特工们的工作，并见识到安德鲁力量的全貌，将驱使她对异常体进行更深入、更危险的研究，而监督更少，埃里克提供的资金更多。然而，如果她已与交通异常体结合，且未被说服返回机构，她会精明地保持隐蔽，并在自己缓慢转变的过程中研究自身。

本次任务结束后，特工们应归还申领物“高速公路”，但他们可以再次购买，价格为15点嘉奖（如果归还了原件）或45点嘉奖（如果不归还）。

R03-WP

收容库申领物：寻路猪鼻

21

这个硬币大小、外形酷似猪鼻的小玩意，可以用一个安全扣别在衣服上。轻敲它并说出目的地的名称即可激活；寻路猪鼻随后会提供详细的分步指示，说明到达该目的地的最快路线。它通过内置扬声器以语音形式传达这些指示。

特工们可以在激活寻路猪鼻时，从任意资质中花费一点质量保证，以确保所选路线遵守以下规定之一：

- “带我去找[某人姓名]。”
- “确保我路上经过一个[某类地点，如加油站、便利店或活火山]。”
- “把指示用短信发给我，而不是说出来。”

异常能力：休息站

你还没到目的地，但你需要片刻休息。在路上时，从下个出口驶出，并进行**诡秘**检定。

成功时，道路会将你引向一个休息站：一个与周围区域隔绝的私人空间。这里没有工作人员，但配备了舒适的休息设施、自动售货机、户外野餐桌，以及一张高大的地图，上面列出了周边地区的趣闻。没有人能在这里跟踪到你。离开后，休息站会消失；任何留在里面的东西都会被放置在道路本该通往的地方。

每额外掷出一个3，你可以多带一个人进入休息站。

达成三重升华时，休息站变为永久性的，并且每次你走那个岔路时都无需检定即可进入。

失败时，道路会将你引离码头边缘，坠入一个幽深偏僻的湖泊，远离你的目的地，也远离任何援助。

DO3-WIP

HOLLOW SUIT

BY: CARLOS CISCO

INT. CEO'S OFFICE, RETROFLIX STUDIOS - EVENING

A dusting of foundation on a cheek. A sponge gently removes makeup from the edge of precisely styled facial hair. A flash of light as the room brightens. The click and whir of camera spooling.
A high-profile interview in the CEO's corner office of Retroflix studios. Soft-light boxes surround a massive oaken desk with a carved relief of a dozen popular anime, sitcom, and police procedural characters, their likenesses all owned by the company.

Behind the desk is ALDIR CROMBLAINO, the CEO of Retroflix studios. His high-backed chair and massive desk loom above the REPORTER who sits in the chair opposite of him. The reporter sags into his seat, weak and subservient in front of this well-dressed and impeccably groomed man.

The reporter clears his throat.

REPORTER
Mr. Cromblaino, I wanted to-

ALDIR
Aldir is fine.

REPORTER
Right. Aldir, I wanted to ask you about your recent business strategy that's the talk of C-suite executives all over town. I am, of course, talking about asset nullification.

ALDIR
The streaming wars are all about focusing eyes where they need to be. The problem we're facing as an industry is there are too many things and not enough eyes. If we reduce the overall load, we can focus our efforts on producing the highest quality content that will get the most viewing minutes.

REPORTER
So this is about driving quality up. Not a tax dodge, as some have accused-

ALDIR
Let me stop you right there... uhh... well, your name doesn't matter. Or it won't soon. Asset nullification is about cutting the fat. This world has become so bloated with content that it has diluted the entire pool. I'm merely trying to render that fat into something less burdensome.

REPORTER
Moving on: You've been chided publicly by the CEO of the 21st Century Cat, who says you 'Don't actually create anything'. That you're not 'Built for it'. Do you have any comments on that, or about the questions raised recently regarding your identity?

The lights flash bright. As the flash fades, Aldir is still sitting at his desk, looking bored. The reporter, the crew... everyone else in the room is gone.

Aldir looks past the empty chair in front of him. At the back wall are dozens of TVs playing as many different shows. His eyes dart past black and white sitcoms, police procedurals, and classic anime, settling on a feed of teens in colorful suits fighting giant monsters. Some 90's sentai series, imported from Japan.

He lifts his hand as if he were holding a TV remote. He mimes pressing a button and the TV screen wavers. Within moments the picture blurs and pixelates, then spills out of the TV in a viscous, primary-colored ichor.

Aldir steps out from behind the desk and walks over to the spill. He steps into it and it lifts, spreading up and around his body. In the distortion caused by the liquid Aldir disappears, obscured by shifting color.

As the sun sets, the room darkens, leaving only the glow of the TVs reflecting off the glistening cocoon.

异常体档案

复古映画是一家新兴工作室，专门收割、重塑并贩卖怀旧情怀。在其近期的收购核心，是一个曾滋养作家、电影制作人和动画师创作冲动，并将他们推向电影新高度的异常体 但其工作室家园的关闭，早已使其失焦。如今，这个异常体化身为一位权势滔天的工作室高管，正通过吞噬流行文化碎片来维持其存在。每当它这样做，那些媒体片段就会从记忆中彻底消失。

历史

90年代初，珍稀引进工作室通过引进和重塑早期动漫与特摄剧而一举成名。十年内，该工作室被一家风险投资公司收购，并被榨干了所有价值。一个异常体被遗弃在摄影棚下，孤零零地。它曾激励过在这里工作的人…但最终，他们还是抛弃了它。这个曾让此地辉煌的异常体因失落而失焦 并开始憎恨那些创造了它的头脑。

镜头转到如今。三联城电视行业的新贵是阿尔迪尔 · 克罗姆布莱诺（他/他的），他是复古映画神秘的新任CEO。这家公司致力于收购珍稀引进工作室的零散资产及其他怀旧内容，并将其作为流媒体平台的核心。他以精明而贪婪著称，专门收购已不再流通的媒体，只在复古映画上播放，然后在没有任何预警的情况下突然下架。没人知道他从何而来，也不知道他如何能如此迅速地声名鹊起 但他知道人们想要什么，知道如何给予他们，然后在他们情感最投入时，又总是将之夺走。

事实上，阿尔迪尔就是珍稀引进工作室的那个异常体，至今仍活着，并拥有一个发育完美的人形。在过去的30年里，他学会了作为失焦体生存的方式：披上人形，偶尔吞噬人类以保持稳定。阿尔迪尔发现这种方法只能维持他很短的时间，最终转向了更大的猎物：我们的创意结晶。艺术蕴含着众多思想的浓缩能量，在媒体如此泛滥的当下…谁会注意到偶尔有几部剧集消失不见呢？无论阿尔迪尔过去是什么，现在他只不过是一个空洞之壳，吞噬与成长是他仅有的真正动力。

焦点

阿尔迪尔最初的焦点———最大化创意产出———已经消失，这个异常体早已失焦。为了避免死亡，异常体发现了一种新的生存方式：吞噬创意结晶。通过收购IP，并在其受到的关注度最大化后将其从现实中移除，他得以吞噬我们与这些剧集相关的记忆和情感。

领域

复古映画工作室，他那不断扩散的流媒体工作室，其影响力正日益在物理和数字层面延伸。任何正在观看复古映画媒体资产的地方，阿尔迪尔都能获得领域加成。

外观

阿尔迪尔每天都穿着同一套细条纹西装。剪裁和面料都是顶级的。与他开过会的人离开时，无不心潮澎湃，头晕目眩，口中泛着铁锈味，记忆里还留有刚修剪过的草坪的气味。阿尔迪尔的脸是一副精心制作的面具，在他漫长得非同寻常的生命中打磨而成。面具之下是他的真身：一个气体状的、五彩斑斓的漩涡。它仍然穿着那套西装。在安静时，他的存在会伴随着轻微的嗡嗡声。就像一只在你听觉边缘徘徊的蚊子。

冲动

阿尔迪尔通过吞噬怀旧情绪和记忆来生存。他已不再有最初的焦点，他的情感锚点，所以他靠夺

取他人的来维生。阿尔迪尔经营生意就像一场骗局，让公众对一部剧集上瘾，然后就以“税务目的”为由将其“雪藏”。阿尔迪尔实际在做的，是在一部剧集达到特定的人气指数后，吞噬与之相关的情感共鸣。

粉丝们倾注于一部剧集的所有热情——忠诚、深度了解、热爱——都只是他磨盘下的谷物。然后，任何通过流媒体平台观看这些剧集的人，都会忘记它们曾经存在过。每发生一次这样的事，阿尔迪尔的生命就会延长，股价也会上涨。

当前状况

阿尔迪尔的计划正因实体媒介而变得复杂。虽然所有在流媒体平台上观看过的人在这些资产被删除后都会失去所有记忆，但实体媒介依然存在而且许多人并没有付费订阅复古映画。文化记忆现在分裂了，一部分人只记得以经典格式观看过，另一部分人则是在流媒体服务上看的。一桩突出的案例引起了机构的注意：一位前明星忘记了自己在珍稀引进工作室的职业生涯。

调查前夕

晨会

- 一名年轻的重要之人最近刚成为90年代热门剧集《完全变形少年马歇尔》的超级粉丝，但现在却不记得为什么自己的房间里贴满了它的海报。
- 一则新闻爆出，复古映画以税务为由，将热门动漫《单一片段》的全部1200集下架。不久之后，这则新闻和相关讨论便无处可寻。
- 一名特工的家人正在清理旧物，并邀请他们一同回忆童年时喜爱的剧集和故事。
- 在机构，特工们被要求参加“裁员演习”，所有员工都需演练在紧急大规模裁员情况下的应对步骤。

任务简报

昨天，在一次直播中，一位名叫马科斯·利塔（他/他的）的演员忘记了自己是谁。马科斯当时正在直播观看一部名为《完全变形少年马歇尔》（TTTM）的90年代特摄剧，并录制反应视频。马科斯曾是该剧的主演。他是红色那个。在一集播到一半时，他突然忘记了自己为什么在看这部剧，也忘了自己曾出演过它。从那以后，随着他发现了更多印有他形象、但他显然完全不记得的该剧实体周边，他在社交媒体上崩溃了数次。机构已将原始直播存档，供特工们审阅，并掌握了他目前正在直播的储物间的地址。

机构认为，他记忆丧失的速度和彻底性可能具有异常性质——查明真相的任务就交由特工们了。

E03-VIP

特工们可以观看原始直播的录像，重点如下：

- 他正在观看（并忘记！）的那一集非常有名，是粉丝们的最爱，其中神秘的翠绿马歇尔登场，并用他们的机械怪兽痛扁了英雄们。
- **“好吧，各位。我知道我黑了这部剧好几年。拒不观看，还想和它彻底撇清关系。但妈的…我得说你们是对的。翠绿马歇尔的篇章简直硬核得—…抱歉。我…呃…思路断了。我在干什么…这是什么剧？”**
- 直播观众开始流失。弹幕刷过“这家伙谁啊？”“我看的是哪个频道？”之类的话。马科斯看起来既困惑又痛苦。他看着下一集自动播放。“这他妈的是什么？”当他的脸和名字出现在片头时，他的下巴都惊掉了。直播突然中断。

可选目标

- **+1 嘉奖**，为其他游客改善一次游览体验。
- **+3 嘉奖**，成功让一个提案获准。
- **+1 申诫**，因损坏市档案馆的财产。

马科斯此刻正在一个储物间里积极直播：

- 马科斯站在一个储物间外，说他有一把钥匙，上面写着“TTTM”。和那部剧一样。他打开了门。里面装满了周边。印着他脸的周边。媒体资料包/照片。仿佛他所有关于这部剧的记忆都被塞进了这个储物箱里。
- 他既振奋又心碎。看到这些东西，他清楚地认识到：自己对粉丝圈的影响力。他用全新的眼光，第一次真正体会到了这一点。
- **“我原以为自己从未有过出人头地的机会… 可当我真有机会时… 我却为此感到难为情？我当时在想什么？”**
- 镜头外一个女人的声音说：**“我早就跟你说了，亲爱的。我一直为你感到骄傲。”**
- 镜头外另一个男人的声音说：**“你们俩在说什么呢？马科斯从没演过什么剧。谁听说过那部剧啊？”**
- 马科斯低头看着自己消失的过往。他看向镜头。**“我会搞清楚这件事的。你们俩可以走了。”**

B03-VIP

混沌效应

2	**腐化**	与阿尔迪尔已抹除的资产相关的实体物品也会消失，或发生改变以失去其原有的品牌标识。这并非瞬间发生，但假以时日，所有被抹除的资产都可能发生这种情况。
4	**显化**	阿尔迪尔主要使用模仿异常。其中大部分是空壳西装：遵从阿尔迪尔意志的人形高管傀儡。如果有机会，他还会创造电影明星、重要政治及历史人物的复制品来迷惑特工。
5	**吸引**	病毒式营销：阿尔迪尔能将人们的注意力引向最近的屏幕。人们可能会不由自主地想尽快用手头的任何设备开始观看广告中的剧集 或前往屏幕指示的某个地方。
8	**置换**	资产无效化：目标被置于一个混乱的垃圾场，里面堆满了所有曾因税务目的而被“无效化”的东西。热门动漫系列与特摄剧、黑白经典情景喜剧以及一部长寿警匪剧同时存在。这个闪耀的流行文化迷宫既令人分心又充满困惑，旨在困住受害者，为阿尔迪尔争取重整旗鼓的时间。
6	**扩张**	收购：阿尔迪尔可以使用“扩张”来捕获其领域内的媒体资产及地点。一旦媒体资产进入其领域，他就可以“抹除”它们，为混沌池增加混沌。

特殊规则

每当阿尔迪尔将要受到伤害时，他会立即免费激活缺位能力**“落空”**的成功效果。

阿尔迪尔可以随意使用枪系能力**“抹除”**，但仅限于其领域内存在的、或通过其“扩张”混沌效应获得的剧集和实体物品。当他这样做时，他可以选择一个价值10或更低的混沌效应（“扩张”除外）来免费激活。

阿尔迪尔可以在其异常形态和“人类面具”之间自由切换。

B03WP

调查

周边储藏室

STORE-IT-ALL储物间位于城外不远处。三座米色单层建筑被分隔成几十个大小不一的独立储物单元，每个单元都有一个直接朝外打开的卷帘门。STORE-IT-ALL没有真人警卫，依靠异地监控的安保摄像头。除了马科斯，这里空无一人。

马科斯·利塔（他/他的）正在一个储物间里翻找，里面装满了《完全变形少年马歇尔》（TTTM）的周边、粉丝来信以及他流行文化过往的其他零碎物件。他不再直播，情绪已从困惑转为沮丧。

特工们抵达时，他正把自己的东西扔成一堆，把箱子倒空，并抱怨着这些商品中几乎没有任何信息。

特工们可以通过找借口接近马科斯，或检查他储物间里的杂志来了解到以下信息：

- 显然，他曾是猩红马歇尔，变形马歇尔的少年领队，这是一部90年代的热门特摄剧，并衍生出了一系列衍生作品。但他对此毫无记忆。
- 出于难为情，他从未看过这部剧。根据他接受的几次杂志采访，他整个职业生涯都在试图与这个曾给无数人带来欢乐的东西保持距离。他为此心烦意乱，并为自己完全不记得的行为感到懊悔不已。

家人的支持

马科斯的母亲卡门（她/她的）和哥哥阿尔贝托（他/他的）正坐在附近一辆卡车里。当特工们走近时，他们正在为马科斯身上发生的事争吵。

特工们可以通过与卡门和阿尔贝托交谈或偷听他们谈话来了解到以下信息：

- 卡门记得这部剧，还收藏了一套签名的实体蓝光光盘。
- 阿尔贝托完全不记得它存在过，但卡门记得他去年才在一复古映画上把整部剧看了一遍。她对此非常确定，因为当时她还因为他取笑马科斯扮演的猩红马歇尔角色而生了他的气。

调查复古映画

特工们可以通过使用互联网或其他方法研究复古映画来了解到以下信息：

- 复古映画是一个流媒体服务，提供80年代至21世纪初的怀旧内容。他们的总部设在已闲置多年的前珍稀引进工作室办公室和电视制作大楼。地址很容易查到。
- 复古映画的CEO是阿尔迪尔·克罗姆布莱诺。他曾多次接受采访，谈论他的“资产无效化”策略，这是一种通过将IP从流通中移除来提升公司价值的神秘方法。在复古映画创立之前，查不到任何关于他的信息。
- 复古映画工作室每天都提供片场游览，但门票已售罄。好在马科斯有几张多余的票。

DOS-WP

马科斯的计划

- 他想查明真相，如果特工们也想，他会提供帮助。他怀疑这事和复古映画有关，因为他母亲说，在他们把这部剧上传到流媒体服务之前，一切都好好的。如果特工们表示有兴趣调查复古映画，他会尽其所能提供协助。
- 他收藏的大量当时的一手资料能为特工们接下来的行动提供帮助。每一张幕后照片都来自同一个摄影棚，该摄影棚在剧集本土化过程中被不断改造，以充当每一个场景。马科斯似乎在那栋楼里工作了数年 他希望如果能再见到那个摄影棚，或许能唤醒他的记忆。
- 马科斯正计划去参加复古映画工作室的片场游览，以寻找那个摄影棚，因为这是这堆资料中唯一连贯的线索。他自己买下了今天游览的最后几张票，本打算招募家人帮他溜走，但他会修改计划，与特工们合作。

BO3-WIP

复古映画工作室

复古映画工作室正在进行大规模翻新，场地有几个区域已对游客封锁。经典的乳白色装饰艺术风格建筑正被超现代、毫无生气的公司办公室所取代。

游览路线会穿过一些著名且备受喜爱的剧集的布景，例如《完全变形少年马歇尔》（美国本土化场景）、《潜行者：威斯康星治安官》等现代西部片，以及经典青少年成长情景喜剧《花瓣》。许多这些剧集已从复古映画观众的记忆中消失，但一些原始的实体制作部件仍然保留着。导游对此没什么可说的，但那些还记得这些剧集的游客肯定会有话要说。

如果马科斯获准同行，他会在外面与小队会合。

如果没带上他但情况允许，他还是会设法混进游览队伍。他戴着一个猩红马歇尔的头盔作为伪装，冒充该剧的超级粉丝。他正寻找机会溜到他照片上的那个摄影棚——也就是TTTM的拍摄地，希望能唤醒自己的记忆。

开始游览

游览团在复古映画主办公室外集合，导游会在这里扫描电子门票。前珍稀引进工作室现在已不再用于拍摄新片 – 它如今仅为这些游览活动而存在。除了保洁和安保人员，这些大楼里再无他人工作。

游览团成员

桑德拉·马丁内斯

桑德拉（她/她的）和蔼可亲，沉着冷静。她穿着一套挺括的复古映画导游制服，制服采用了公司标志性的紫色与黑色搭配。她的一切都打理得一丝不苟。

特里·托宾森

特里（他/他们）是个活泼的年轻人，眼中闪烁着星光，无可挑剔的风格和庞大的社交媒体粉丝量表明他是一位时尚网红。他们是第一次来三联城。特里试图和所有东西都合影。所。有。东。西。他的照片可能会制造出几十个，甚至上百个潜在的散逸端。

特里被人际冲突所吸引 他的观众们喜欢看热闹。

如果特工们惹出什么乱子，特里就会凑上去制造散逸端。

矢野舒

舒（她/她的）是一位四十出头的憔悴女性。衣着褶皱、不合身，还有咖啡渍。她带着十二份打印出来的300页剧本，一部集奇幻史诗/家庭喜剧/移民剧情/高级恐怖于一体的作品。她参加这次游览，一心想着把这些剧本交给制片人，以获得项目批准。

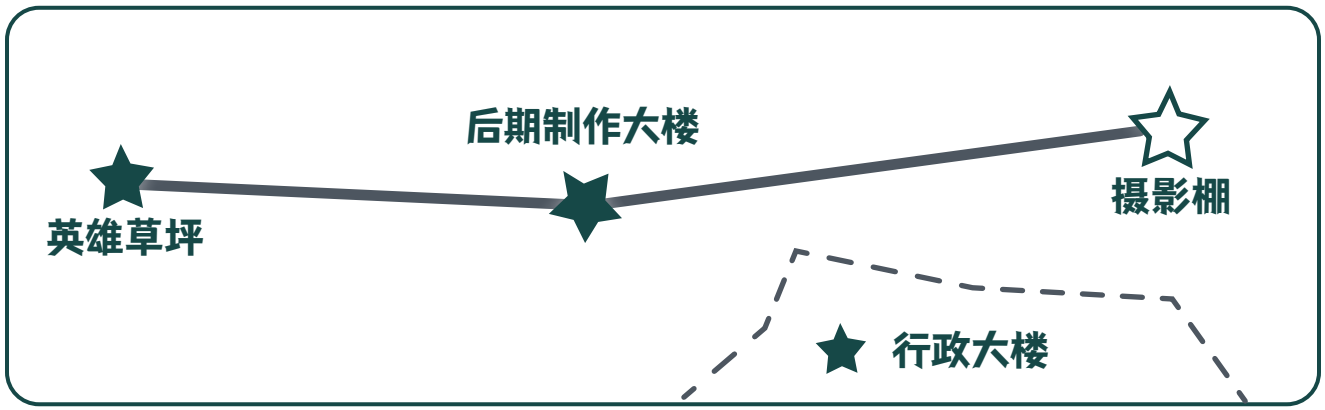
于尔根·福克斯

于尔根（他/他的）是一位痴迷于美国流行文化的外国游客。他的年龄…不详，但显然是个资深剧迷。他记住的关于这个工作室的趣闻比真正的导游还多，而且从不羞于卖弄学问。于尔根满脑子都是各种冷知识，并会时不时地试图反驳桑德拉。

无论特工们喜不喜欢，他们都将从于尔根那里了解到以下信息：

- 于尔根的祖国无法使用复古映画，所以他从没用过。他会不停地问，为什么桑德拉不谈论那些已从该服务下架的剧集布景，比如《潜行者：威斯康星治安官》、《花瓣》和《我爱特鲁迪》。
- **“《我爱特鲁迪》里特鲁迪倒车撞上警车的追尾戏就是在这里拍的。我真不敢相信你竟然不知道。”**
- **“《潜行者：威斯康星治安官》有史以来最昂贵的追车戏就是在这片外景地拍的。那个镜头其实没多复杂，就是他们把一辆别克撞向了一座建筑外墙，然后车爆炸了，烧掉了半个片场。这就是《花瓣》被砍的原因。所有的布景…都没了。”**
- 于尔根是TTTM的超级粉丝。看到马科斯戴着TTTM的面具，他会试图在知识上胜过他。于尔根对马科斯的纠缠让马科斯很难溜走 而如果他摘下面具，于尔根认出了他是谁，他的兴趣只会更加浓厚。
- 扮演格洛邦——马歇尔们的导师，一个巨大的、无实体外星头颅——的演员从未被署名。于尔根坚称那是本尼·希尔的最后一个角色，但他的遗产管理方起诉要求将他的名字从该剧中移除。
- TTTM至少有12部衍生作品，但它所基于的日本类型剧可以追溯到70年代。
- 该剧的同名反派桑德拉·史莱姆，由日本女演员中村亚纪扮演，从未见过美国版的马歇尔们，并在她第一次前往美国参加马歇尔粉丝展的途中，不幸于一场空难中去世。

203-WD



游览第一站：英雄草坪

英雄草坪是这次游览的主要卖点。这里矗立着几十座复古映画旗下热门角色的橡皮泥雕像，其排列方式本意是想营造欢迎的氛围，却显得愈发诡异。许多这些角色，包括一位猩红马歇尔，都来自已从该网络（以及人们的记忆）中消失的剧集。

马科斯会分神地盯着马歇尔们的雕像，但他仍然记不起他们。他感到沮丧，但正努力保持冷静，避免暴露自己的身份。

特里的网红时间

特里为了和每个角色合影而拖延了游览进度。

以下是特里即使不认识也必须合影的一些著名角色：

- 多汁露西，那个动画水果挞
- 潜行者，威斯康星治安官
- 毛绒猛男B，动画《单一片段》的主角
- 鲨克，最友好的巨魔
- 跆拳乌龟（《跆拳海豚》的衍生作）
- 你妈不喜欢但又看完了每一集的那部警匪剧里的那个家伙

舒的提案

当特里在拍照时，矢野舒会焦虑地缠着特工们，问他们觉得这次游览会不会遇到真正的高管。她带来了自己提案的副本，准备交给制片人，但现在看来这里根本没人。

如果特工们无法给出满意的答复，她会向桑德拉询问更多关于复古映画运作方式的信息。

通过与舒和桑德拉交谈，特工们可以了解到以下信息：

- 复古映画所有实际的工作都在行政大楼里进行，但那里不属于游览路线。那栋楼很高，矗立在所有景物的后面 在游览的每一站都能轻易看到。只有一道简单的栅栏将它与特工们隔开。
- 他们看到的大部分东西都是这里还是珍稀引进工作室时的遗物。阿尔迪尔·克罗姆布莱诺没有为复古映画批准任何新剧集，舒是白跑一趟了。

BO3-WIP

游览第二站：后期制作大楼

后期制作大楼是所有魔法发生的地方！至少桑德拉是这么说的。据说，许多剧集都是在这栋后期制作大楼里为流媒体播放而重新剪辑的。实际上，这只是一栋空壳建筑，里面放着一个巨大的服务器集群。大楼的墙壁被漆成了复古映画旗下不同剧集中成百上千扇门窗的模样。真正的入口在哪里并不明显…如果真有入口的话。

于尔根会就剪辑流程提出以下桑德拉无法回答的问题：

- “为什么老的泡菜儿童频道的剧集在转为4K时改变了宽高比？你们没意识到这会砍掉一些视觉笑点吗？”
- “‘流媒体剪辑版’是什么意思？是像导演剪辑版那样的东西吗？你们是不是在重新剪辑经典电影？谁授权这么做的？”
- “嘿，桑德拉，你能跟这边的‘猩红’说说，《TTTM》是怎么剪辑出来的吗？”

她没有回应，于尔根便开始了一番详尽、卖弄学问的历史性解释。长话短说就是：他们拿了日本特摄剧的镜头，然后用美国青少年演员重新剪辑，这就是为什么他们一变身，就突然出现在日本的工业园区里打怪兽。

《TTTM》最初是日本的一部超级战队剧，大致可以翻译成《蒙面力量长者战士》，讲的是一群老年人担当地球守护者的故事。美国版对“青少年”演员的戏份进行了大量的补拍。

奇怪的屏障

一排高大的木板仓促地竖立起来，挡住了后期制作大楼一侧的视线。马科斯告诉特工们，他有种奇怪的感觉。像是一种拉力。那道屏障后面有东西。他希望他们能帮他溜过去。他们可以制造一个骚动，他稍后再与他们会合，或者他们可以一起过去。他让他们自己决定。

B03-WIP

消失的摄影棚

绕过屏障，那里只有一片空荡荡的混凝土地板。只是一片建筑的地基。但如果他们走上地基，就会感到牙根发痒，骨头里仿佛长出了毛发。有些地方不对劲。有什么东西不见了。没有任何视觉证据表明这里曾有过任何形式的拆除或解构。

特工们可以通过探索消失的摄影棚来了解到以下信息：

- 任何在这里逗留超过几分钟的人，都会开始看到几十个布景像二次曝光的照片一样相互叠加。《TTTM》、《潜行者：威斯康星治安官》、《花瓣》以及其他已消失剧集的布景。
- 拥有探查共鸣方法的特工能看到一个巨大建筑的轮廓。长方形，很长，天花板很高。它与地基完美契合。
- 拥有探查该区域历史（如使用“底片”能力）方法的特工，可以看到一位衣着考究的商业高管将双手放在建筑上一，然后将整个建筑吸入体内，仿佛那建筑是流入管道的液体。这是阿尔迪尔买下工作室后做的第一件事。

马科斯崩溃

这片空地在马科斯心中引发了巨大的情感反应。随着关于那部剧的记忆如潮水般以难以理解的闪回与碎片形式涌回，马科斯崩溃倒地。特工们需要想办法安抚他的心神或让他平静下来，这样他才能真正理解自己正在经历的一切。

当他能再次站起来时，他环顾四周，眼神专注，却是在看某种不存在的东西。

马科斯想留下来。他害怕如果离开这个区域，他会再次忘记。小队要么说服他离开，要么强迫他离开，要么就把他留在这里沉溺于怀旧之中。经过这个过程后，马科斯不会再失去他的记忆，并且对阿尔迪尔的能力免疫。

如果马科斯被留在摄影棚，他会被抓起来并送到阿尔迪尔的办公室，等待特工们的到来。

如果他继续与特工们同行，他会努力理解自己刚刚恢复的记忆，并为自己的心智被篡改而愤怒不已。

安保警报

如果特工们没有伪装好他们的脱身，桑德拉会注意到并通知安保。当特工们在马科斯崩溃时试图帮助他一或在探索摄影棚时，他们会遇到科里·沃森（他/他的）。他是一位二线电视明星，以其阿多尼斯般的外表下包裹着金毛寻回犬般的性格而闻名。

事实上，他是一个次级异常体，是阿尔迪尔派来将他们与马科斯分开的。

如果特工们用暴力对待他，可用的混沌值可以被用来在旧摄影棚的空壳上，以安保人员的形式创造更多的次级异常体。

如果这些次级异常体中有任何一个被杀死，它们会爆裂成一团火花然后消失，暴露出其异常性质。

如果阿尔迪尔的任何造物在马科斯恢复记忆后与他发生物理接触，它们也会立即爆裂成火花并消失，无论它们有多少稳定值。如果发生这种情况，马科斯会（正确地）相信自己现在已对该异常体的效应免疫。

BOB-WIP

行政大楼

在游览的任何时候，特工们都可以翻越或穿过铁丝网围栏，接近行政大楼。从摄影棚过来，有一扇明显的门，用一把挂锁和链条锁着。行政大楼是一栋简单的五层建筑，散发着平淡的纯商业气息。

从外面透过窗户看，特工们看到一个空荡荡的办公室大堂。没有保安。没有接待员。但当大堂的门打开时，特工们根本没有踏入那个空间。

里面是行政套房：一个由千篇一律的隔间组成的迷宫，人们正在埋头苦干。安保摄像头覆盖了主要通道和高管的视线盲区。房间的另一头有一部电梯，用红色天鹅绒绳拦着。没有其他出口。

从窗户或其他非正门的方式进入这个空间，特工们将可以进入空荡荡的大堂，并轻松到达电梯，乘坐电梯直达顶楼。

行政套房

这些隔间里住满了阿尔迪尔的爪牙，几十个形态为“空壳西装”的次级异常体，威胁1/稳定1，不过以正常消耗使用“显化”可以将它们升级为任何典型类别。

从所有宣扬协同、创新和创造的励志海报来看，很明显这些空壳西装的任务是创造新东西。他们不停地互相交谈，表达着绝望：（**“新的！克罗姆布莱诺先生需要新东西！”“你想让这家公司倒闭吗？我们需要比那更好的东西！”**）那些试图创作的人，只是在反刍特工们在游览中看到的东西的大杂烩。（**“完全跆拳道变形乌龟！”“花瓣，威斯康星治安官！”**）白板上贴满了空白的便签卡。选角用的头像打印件上用马克笔写着（**“完美角色：男人。”“完美角色：反派。”**）。空的制作排期表。大量的工作被投入到无所事事和毫无创造中。

任何闯入者 ——无论是潜入的，还是在战斗中落败后被次级异常体带来的 ——都被视为潜在的创意来源。这些西装会从办公桌前站起来，坚持要求特工们向他们推销新的电影创意，以此挡住去路。如果被忽视或反抗，他们就会动用暴力。

房间另一头的电梯没有按钮。如果他们想用，就得做一个提案。西装们会很乐意解释这一点。（**“如果你赢了提案大赛，就能亲眼见到阿尔迪尔·克罗姆布莱诺本人！”“顶楼那位需要新东西！”**）

如果特工们同意，他们都会被带到附近一间会议室，参加…提案大赛！

提案大赛

复古映画有无穷无尽的阿尔迪尔制片人西装，但没有艺术家。他们急需提案，并将利用成名的机会（以及他们能打开电梯的能力）来让特工们为他们创作电影和电视剧。

这些西装的品味既莫名其妙又糟糕透顶。他们想要一些熟悉…但又不同的东西。有些只想要原创，而另一些则只想要利用他们现有IP的东西。这不是单打独斗：每位参与的特工都必须努力赢得每一轮。他们可以提案电影或电视剧。

提案大赛持续三轮。所有轮次结束后，高管们会给最好的提案一个“绿灯”，这是一个由绿色能量构成的非物质异常球体。在遭遇战中，当阿尔迪尔使用“置换”能力时，“绿灯”会协助那名特工。

第一轮：一句话梗概

一句话梗概是简单的一到两句话的故事描述。例如，《回到未来》：一个年轻人被传送到了过去，他必须让他的父母重归于好，否则他和他的未来都将不复存在。

西装们只想要利用现有IP的东西。特工们可以引用他们在游览中学到的IP来获得加分（对西装们来说预算更低），但他们也可以基于任何现有的电视剧、电影或游戏进行提案。

特工们轮流提出一句话梗概。每次提案后，高管们会要求进行以下其中一项修改：

- 数据显示人们喜欢甜点。修改梗概，加入一个冰淇淋店或糕点店。
- 数据显示人们对年代剧不感冒。任何年代都不行。修改梗概，将这个故事设定在时空之外。
- 数据显示有儿童观众。修改梗概，让它适合儿童观看。
- 数据显示人们喜欢关于活死人的故事，但讨厌“僵尸”这个词。修改梗概，将其设定在一个僵尸末日中，但不能使用“僵尸”或任何其他已被使用的名称。
- 数据显示人们喜欢口头禅。在你的梗概末尾加上一句口头禅。
- 数据显示人们喜欢社交媒体。修改梗概，让社交媒体成为故事的关键组成部分。

第二轮：深入挖掘

特工们轮流回答一个追问，并为高管们扩展他们的提案。

- 数据显示，观众最容易被反派角色吸引。你将如何颠覆传统的英雄与反派角色弧光或定位？
- 数据显示，人们喜欢快乐。你将如何确保它能让人快乐？
- 数据显示，人们不喜欢反派或冲突。你将如何确保你的故事前提在没有任何打斗的情况下也能成立？
- 数据显示，人们只想要冲突。你将如何确保每一集都至少有一场打斗？
- 数据预测，在该剧播出前，这种类型剧就已经消亡了。你如何能把这个创意改编成警匪、医疗或律政剧？
- 数据显示，观众对真人秀反响热烈。你如何能在现实世界中讲述同一个故事？

BO3-WIP

第三轮：附加条件

每名特工都有机会告诉西装们谁将参与其中。你们的主演是谁？试播集的导演有人选了吗？谁来创作主题曲？

- 数据预测，这位导演在制作过程中会因一桩骇人听闻的丑闻而被列入黑名单。你还有其他人选吗？
- 数据显示，美国中部观众不喜欢那个主演。你有没有更“接地气”的人选？
- 数据显示，沿海地区的保守派和内陆地区的精英们都渴望一段浪漫副线。找一对更有化学反应的主演来提案。
- 数据显示，年轻观众对电影中的浪漫或性爱不感兴趣。找一对完全没有任何浪漫化学反应的主演来提案。
- 数据显示，音乐人现在非常受欢迎。提案有音乐事业的主演，以及他们能为你的概念表演的歌曲。
- 数据显示，关于产品植入的线上抱怨能提升参与度。你将在项目中植入哪些产品？

提案大赛结束后，西装们会给他们最喜欢的提案一个绿灯，并宣布所有提案都已准备好呈给阿尔迪尔。电梯自行打开。它将带他们直达阿尔迪尔的办公室。

遭遇

电梯只去一个地方。顶楼的角落办公室：阿尔迪尔的办公室。这个房间俯瞰着整个工作室片场。有一张由深色、雕刻华丽的木头制成的书桌，上面描绘着几十部剧集中的角色。有些你认得，有些你可能不记得了。

阿尔迪尔栖于他王座般的椅子上，像一只俯瞰猎场的猛禽，太阳正位于他王座之后。窗户对面的墙上挂满了屏幕，几十部剧集同时播放着。

如果特工们把马科斯留下了，他现在就在这里。马科斯的日子不好过。记忆突然恢复的冲击给他带来了深深的创伤，他只是在努力理解脑海中纷至沓来的一切：

“马科斯，感谢你带来如此引人注目且富有创造力的朋友。我为你鼓掌。请坐。”

阿尔迪尔示意特工们在他桌前的矮椅上坐下。他会首先询问，他的西装们刚刚批准的电影或剧集的剧本进展如何。

SO3-WIP

与阿尔迪尔交谈

阿尔迪尔早已决定不让特工们离开，但他表现得彬彬有礼。他就像一只玩弄食物的猫。特工们每问一个问题，他都会反过来要求对方回答一个问题。

他对特工们最喜欢的剧集，尤其是他们年轻时看的那些，抱有浓厚的兴趣。他会逐一探查每名特工，并做下大量笔记。

如果特工们想有任何希望能收容这个古老的异常体，他们就需要设法利用这一点，或者利用阿尔迪尔对马科斯的弱点——阿尔迪尔不会直接伤害他。

马科斯可以作为一个同样破碎的创作者发声 ——他也是阿尔迪尔最初焦点的来源之一。阿尔迪尔可以通过依附于马科斯的创作抱负，找到一个新的焦点或与他结合成为一名共鸣者，从而从失焦状态中恢复。

在与阿尔迪尔的讨论中，特工们可以了解到以下信息：

- 阿尔迪尔认为，抹除剧集是行业生态中必要且健康的一部分。为了让新的东西生长繁荣，必须腾出田地以供耕种。当他移除剧集时，他做的正是这件事，为其他IP的成长腾出空间。
- 他最渴望的就是创造出全新的、持久的东西———但他维持自己…呃嗯……公司…的唯一方法就是吞噬并反刍怀旧情绪。
- 他曾关心过激发并维系创作精神，但在珍稀引进工作室倒闭后，那份关心也随之消失了。这是他盔甲上一道微小但充满情感的裂缝。
- 为了吞噬一部资产，他必须拥有它，并且能够看到它正在播放。

收容阿尔迪尔

如果阿尔迪尔被收容，机构将接管复古映画，并开始将其用作收入来源和宣传分发渠道。他们将利用被收容的阿尔迪尔的影像来平稳过渡，并减少散逸端。

与马科斯结合

如果阿尔迪尔愿意放弃他的过去，通过支持马科斯来向前迈进，他们俩可以结合，成为一名能力专注于艺术和娱乐的共鸣者（很可能最接近梦境系）。

不幸的是，尤其对马科斯而言…——无论阿尔迪尔如何被处理，被抹除的记忆 ——在某些情况下，还有剧集本身 ——都永远无法完全恢复。这是他们所有人都必须接受的一道伤疤。

BO3-WIP

对抗阿尔迪尔

阿尔迪尔的自负使他绝不退缩，尤其是在他的权力宝座上。虽然他很少需要诉诸如此粗鄙的手段，但他是一个致命的对手。在直接交战中，阿尔迪尔拥有他所吸收过的所有角色的敏捷与技巧。他也无法被凡俗手段伤害，因此特工们将需要充分利用他们所有的异常能力和装备。

在战斗中，阿尔迪尔会通过将特工们置换进为他们量身打造的完美电视剧中，来将他们分化并迷惑。每个人都会发现自己身处一部复古动漫、90年代特摄剧、一部功夫德州警匪剧、一部经典黑白情景喜剧，或其他某种迎合他们欲望和权力幻想的故事中。这些剧集由他们的重要之人扮演其他角色。

持有绿灯的特工将能够看到第四堵墙———一个电视屏幕，阿尔迪尔正通过它观察着他们。从那里逃脱，并摧毁其他电视机，将能将其他特工从置换中解救出来。总共有二十几台电视机。

被置换的特工们被困在了猛兽的腹中。这是一个极其缓慢的消化过程，他所吞噬的一切都被搅成一锅令人困惑的大杂烩。特工们无法互相交流，并会一波接一波地受到威胁值为1的次级异常体的围攻，他们必须自卫，直到持有绿灯的特工将他们解救出来。

在游览中、提案中或与特工们互动时收集到的任何关于他们所爱媒体的信息，都会直接用于他的“扩张”混沌效应。当他与持有绿灯的特工纠缠时，他会尝试使用“扩张”来收购特工们之前提到的剧集。

特工们返回后，办公室里剩下的屏幕上会亮起他们透露过自己喜爱的剧集。阿尔迪尔开始吞噬它们，同时强迫特工们观看。这是一场全面的情感与精神攻击，当他们看着一部自己曾喜爱但正迅速忘记的剧集时，他们珍爱的记忆被实时地一点点剥离。

阿尔迪尔可以被波纹枪摧毁，或者如果他办公室里所有的电视机都被摧毁，他将变得易受伤害。他无法吸收他不能直接看到的剧集，这减少了他获取混沌的途径。以这种方式让他变得脆弱，也会让他更愿意交谈。

中和阿尔迪尔

如果阿尔迪尔被中和，复古映画将失去CEO，商界的一位小名人也将消失。他的失踪会很快公之于众，竞争对手公司将争相收购他业务的剩余部分。特工们—和马科斯—在游览之外偷偷摸摸的安保录像可能会被公开，将他们卷入一场调查。

PC-WIP

余波

散逸端

任何游览团的客人都可能成为持续存在的散逸端。特里的直播可能会引起全球对媒体消失事件的关注，而于尔根已经离意识到事情非常不对劲只有几步之遥了。阿尔迪尔行为造成的更广泛影响可能需要一次额外的清扫行动任务。

马科斯是一个显而易见的散逸端，但他对谈论自己的经历不感兴趣。如果在任务事件后他相对恢复正常，他将尽其所能复兴TTTM的精神与历史，并拥抱他作为红色马歇尔的过往——即使他已不记得。

收容库申领物：绿光

这款紧凑型手电筒能投射出333流明的鲜绿色光束。任何被光束捕捉到的凡俗目标都将继续他们之前正在进行的活动，但其方式将展现出他们与生俱来的艺术感、创造力和个性。摆脱束缚后，目标们会唱歌、跳舞、雕刻、即兴表演和烹饪，仿佛无人评判——包括他们自己。

15

绿光可以对任意数量的目标持续施加此效果，总计最多15分钟，之后需要在你的机构分部充电。

异常能力：注销

每当你需要花费一点质量保证时，你可以选择失去一件你目前拥有的、花费了至少三小时创造的有形物品（一幅画、一套幻灯片、一个露台等）。此能力每次任务最多可激活三次。

以此方式花费的任何东西都会消失，并永远失去。

BO3 VIP

MISSING
MISSING
COEY
DOG

You are nothing, and you are alone.

鸟有巢，鼠有穴，花有蜂授粉。
而你，一无所有，孑然一身。

你漫步在森林中。夕阳西下，一如每个傍晚。林间沙沙作响，你停下脚步。一个四足小家伙，尾巴比身体还长。它停下来，想啃开某种水果的硬壳，但牙齿不够锋利，无法刺穿。

你经过时，它的牙齿变得更大、更锋利。它一头扎进自己的晚餐，对你毫不在意。

你听见一声呼唤。你低下头，猛冲向前去回应。日落西山，影子拉长，你仅凭声音和气味奔跑。你追寻着那恐惧与悲伤交织的气息。

“华夫？”

一个生物映入眼帘：两足。朋友。她的声音温柔，眼睛又大又亮，还挂着泪痕。你在松林与灌木丛中犹豫，但她又向前迈了一步。

“华夫，是你吗，孩子？”

你闭上眼，一幅景象在眼前闪现：这位朋友，双臂环绕着你。她张开手掌，喂你许多美味的东西。她的微笑和温柔的声音让你全身都高兴得摇摆起来。她扔出一只布制填充的鸭子，你纵身追去。你用吻覆盖她的脸，她咯咯地笑。她曾拥有过这些。现在你可以拥有了。

你睁开眼，向前走去。先是一条腿，然后是另一条。接着又是两条。你的毛发变得又长又苍白。你的吻

她如愿看到了你，泪水夺眶而出。她双臂环绕着你，哭个不停，你耐心地坐着，任由她哭泣。或许会有零食吃。华夫爱吃零食。你也爱吃。

“华夫，真的是你！我担心死了。再也不要像那样跑掉了，好吗？”

现在，你是一个存在了。

你是华夫。你属于她。

而她也属于你。

Weird Dog

BY: Leon Barillaro

异常体档案

当你看到杂草丛生的院子里一个曾经有人住过的狗屋时，你会想到什么？悲伤，孤独，被遗弃？我们渴望爱，也渴望被爱。怪狗回应了这种冲动，同时成为了同伴、追随者、凶猛的保护者 ——以及现实的塑造者。

在三联城外的沿海小镇小湾镇，这个拥有操控所有四足生物力量的异常体，在尽力提供帮助的同时，也制造着混乱与困惑。

历史

德茜 · 布鲁尔的初中第一年过得十分悲惨。她的父母正在闹离婚，体育课上的女孩们欺负她，她的狗华夫也失踪了。在某种程度上，德茜知道华夫不会回来了，但这并不能阻止她制作寻狗启事，并把它们贴满这个沿海小镇小湾镇的每个角落。

德茜的悲伤与否认，她的孤立，以及她对与周遭世界建立一丝联系的渴望，所有这一切都吸引了一个对她以及任何它认为值得成为朋友的人，都极其忠诚和保护的异常体。

焦点

从悲伤与孤独中解脱。当怪狗找到一个志同道合的灵魂时，它必须不惜一切代价保护或帮助他们。

领域

怪狗的领域是松林深处一个旧狗屋。它已在那里待了很长时间。

外观

怪狗在每个人眼中都时刻不同。你可能看到一只狗，但也可能看到一匹马、一只鳄鱼，或者某种你从未见过的动物。眨眼之间，你可能会发现自己正看着完全不同的东西。无论你看到什么，怪狗总是有四条腿和一张会有人喜爱的脸 ——即便那个人不是你。

冲动

当怪狗发现有人需要朋友时，它会尾随他们，并寻找一种扭曲现实来提供帮助的方法。德茜想要一只狗作为朋友和保护者，所以怪狗就为她变成了一只狗。怪狗也可以改变其他四足动物，但只能持续很短的时间：赋予它们说人类语言的能力、做出非凡的身体壮举、改变形状等等。

不幸的是，怪狗不理解社会规范，所以它的行为在外人看来很危险。它可能会顽固地追逐一个伤害了它朋友的恶霸，或者把一个痛苦的朋友带到一个偏远的地方，并在他们冷静下来之前拒绝让他们离开。

当前状况

怪狗在小湾镇游荡，远远地跟着德茜。它攻击过欺负她的人（但没有留下永久性伤口），还尾随过几个她接触过的成年人，包括她询问华夫下落的动物管制员。德茜相信怪狗就是华夫，是她的守护天使和这座城市的保护者。昨天，怪狗的照片首次浮出水面。这引起了机构的注意，并造成了潜在的散逸端危机。

BO3-WIK

调查前夕

晨会

- 一名特工因机构的工作而忽略的一位重要之人找到了他。这位重要之人最近遇到了一些麻烦（分手、失业等），并试图与特工制定计划（“你从没时间陪我！”），但当特工被指派此任务时，这些计划不可避免地落空了。
- 一名特工遇到一个名叫梅格的任性初中女孩，在她短暂出现的时间里，把特工的生活搅得一团糟。
- 在刷社交媒体时，一名特工看到一张狗的照片。评论区里每个人都在争论它是什么品种。当特工再次看照片时，那个生物看起来甚至已经不像狗了。
- 一名特工看到一个十字路口，所有表面——电线杆、长凳、停着的汽车——都贴满了寻狗启事。启事上是一张名叫华夫的、看起来仙气飘飘的俄国狼犬的照片。
- 一名特工梦到了自己很小的时候养过的一只宠物。

任务简报

机构截获了来自小湾镇动物管制部门的照片。那里的官员佩德罗·罗伯茨给每张照片都打上了“小湾镇恶魔”的标签。每张照片都捕捉到了一个模糊的四足生物。每位特工在看照片时都会看到不同的东西（但总是有四条腿）。

照片附带了一场关于照片中到底是什么的电子邮件争论：**“长官，希望您一切安好。我相信有一只非常奇怪的狗正在小湾镇附近的树林里游荡。”**

“警官，感谢您的邮件。恕我直言，您是怎么看到触手还觉得是狗的？”

“各位：我注意到，这是一个恶魔，我们都应该和我们的神和解了。此致，佩德罗。”

由于这次交流，机构暂将该异常体命名为“怪狗”。

特工们应准备立即动身前往小湾镇，第一站是动物管制部门。

可选目标

- **+1 嘉奖**，如果你抚摸了一只狗。
- **+3 嘉奖**，奖励给第一个被初中生夸奖的特工。
- **+1 申诫**，如果你被初中生嘲讽了。
- **+1 嘉奖**，奖励本次任务中讲的前三个与狗相关的双关语。
- **+2 申诫**，前三个之后，每个与狗相关的双关语。

BOSVIP

混沌效应

2	腐化	怪狗可以短暂地改变一个四足生物的现实。这可能表现为赋予它们说话的能力、改变它们形态的一部分，或赋予它们一种超自然能力。这种效果通常在24小时后消失。
4	显化	一个**吱吱叫的玩具**会显化在特工们附近。这个玩具看起来像一只普通的填充鸭子，但它会不停地（且大声地！）发出吱吱声，让所有听力范围内的狗都为之疯狂。任何试图取出发声器的特工都会发现里面根本没有。用这个吱吱叫的玩具和狗玩抛接游戏能让它安静下来。怪狗也可以使用“显化”来更戏剧性地改造四足生物，赋予它们与某种次级异常体类型相匹配的威胁值和稳定值。
5	吸引	怪狗的高频嚎叫只有狗和通过数字设备降频后才能察觉。这种嚎叫会将任何凡俗的狗（通常还有它们的主人）召唤到怪狗的领域。
6	扩张	怪狗的领域始于松林中的狗屋，并向外扩散，推动着森林的边界。它不希望扩张到更远的地方。
8	置换	怪狗可以访问一只已故动物的记忆。在这个维度里，它能通过自己的眼睛展示一只狗的记忆。被置换时，特工们可能会通过他们童年时一只狗的眼睛看到自己，或通过已故华夫充满爱意的眼睛看到德茜，或通过一只被遗弃杂种狗的眼睛看到一个冷漠的人类。

B03-W.P

前往小湾镇

从三联城前往小湾镇相对方便。小湾镇距离市郊约半小时车程，设有一个区域火车站、一个提供前往市中心巴士服务的换乘停车场，甚至还有通过渡轮连接附近城镇的交通方式。

特工们很可能会在小湾镇遇到熟悉的面孔。这里的海事俱乐部是那些无力在离市中心更近的地方停靠船只的船主们一个受欢迎且经济实惠的消遣去处；其棒球场和足球场被来自附近城镇的各年龄段业余联赛所使用；它还是摇滚传奇人物赛·伯格曼信徒的朝圣地，他位于木板路附近的出生地吸引着成群的粉丝和常年的即兴表演。

动物管制部门

小湾镇动物管制中心坐落在一个沿街商铺区，夹在一家披萨店和一家便利店之间。里面是深色地毯和米色墙壁，墙上贴着关于给狗定期注射狂犬疫苗以及不要用不新鲜的面包喂食水禽的海报。

小湾镇恶魔

目前值班的特工是佩德罗·罗伯茨（他/他的），一个留着平头、皮肤黝黑的年轻人，穿着米色的动物管制制服，袖子卷起，露出了一个天蛾人纹身。机构提供的通信中那些怪狗的照片就是他拍的。佩德罗很乐意告诉特工们他与恶魔的遭遇（**“我一直叫它小湾镇恶魔，简称LID。听起来不太酷，是吧？我们再琢磨琢磨。”**）。

佩德罗很激动，说话也夸张：**“那东西有角！身上还长满了尖刺。还有一条尾巴？触手？说真的，当时天太黑了。我就知道它有四条腿。还有眼睛…可怕的发光眼睛。”**

观看佩德罗的视频

视频经过了降调和慢放处理。视频中出现了怪狗，它坐在地上嚎叫着。那是一种凄厉、哀伤的声音，让特工们回想起某个巨大失落的瞬间：一次分手、一次失败、一次死亡。即使是通过录像，这种效果也十分强大。录像开始二十秒后，另一只四足生物走进了画面。佩德罗说他觉得这是恶魔的“邪恶同伙”。但正如他和特工们可以清楚地看到的，那只是一只鹿。片刻之后，鹿直接转向镜头，用清晰无误的英语说：“快跑。”然后视频就中断了。

就像照片里一样，任何观看这段视频的人眼中的怪狗都各不相同。佩德罗此时承认，他当时照着鹿说的话做了。

特工们可以通过配合佩德罗的激动情绪来了解到以下信息：

- 佩德罗正在用中心的电脑写一篇关于他在松林所见所闻的博客文章。这篇文章每周可能会产生多达1.5个散逸端（根据博客目前的指标估算）。
- 佩德罗在看到小湾镇恶魔的当晚，还抓了几只走失或野生的动物，特工们可以去后面看看。
- 佩德罗用视频拍下了那个恶魔，他会把视频给特工们看。
- 另一名值班的员工正在搜寻一只据称袭击了松路中学两名女孩的在逃动物。袭击发生后，她们被救护车送往医院，但当救护车到达医院时，伤口已经消失了。
- 孩子们已经返校，但佩德罗怀疑攻击她们的动物就是LID，并想知道她们是否看到了什么。

BOS-WIN

奇怪的俘虏

办公室里有几个收容犬舍，用来安置走失或野生的动物，直到有人来领走它们（或者它们被转移到收容所）。目前这些犬舍里有三只动物，都是在佩德罗看到怪狗的当晚被抓来的。

佩德罗还没注意到温特和西格蒙德已经受到了怪狗的影响，但如果特工们不采取行动，他或前来领走动物的人将成为散逸端。

- 温特，一只白猫，它的爪子又长又尖，甚至违背了物理定律。她目前正用其中一根爪子当锉刀，试图撬开锁，从犬舍里逃出来。
- 西格蒙德，一只苏格兰梗，它微笑时会张开整个下颚，露出一千颗牙齿。
- 丹特斯，一只三条腿的松狮混血犬，由于截肢，他未受怪狗能力的影响。

松路中学

这所中学是一栋三层高的砖砌建筑，平平无奇，却不知为何仍能引发恐惧。第一道难关就是进去。

进入

特工们可以通过以下凡俗或异常手段之一进入松路中学：

- 潜入。失败的后果包括被发现并被当场赶出大楼。
- 一名特工伪装成某位初中生的家长或监护人。进入后，该特工必须找到一名初中生来圆这个谎。
- 组织一次集会或特别活动，以获得进入学校的权限。后果包括在集会上发言，并被初中生们嘲讽。

内部

德茜为她失踪的狗华夫制作的海报贴满了走廊。大部分已被扔进垃圾桶。跟着海报，特工们可以找到德茜的储物柜。

在松路中学待上一段时间的特工会遇到被攻击的女孩梅格和泰勒，如果他们询问事件，学生们会指引特工们去生命科学教室。

特工们可以通过与初中生交谈来“轻松”了解到以下信息：

- 孩子们知道华夫发生了什么，毕竟上周他们在梯背路上发现了一大块被车撞死的动物尸体。没人想当那个告诉德茜的人。
- 德茜今天没来上学。

BO3-WIP

德茜的储物柜

跟着海报或询问学生，特工们可以找到德茜的储物柜，柜门从上到下都贴满了寻狗启事。仔细研究这些海报的特工会注意到，其中一半以上印的都是看起来不像华夫的四足生物。

特工们可以在储物柜里找到以下东西：

- 一个闪光弹，打开储物柜时会激活，是梅格和泰勒放的。任何正对着它的特工都会被大量的绿色和金色闪粉喷一身，好几天都洗不掉。
- 一堆乱七八糟的学习用品
- 一个背包，上面附有布鲁尔家的地址。

梅格与泰勒

如果特工们激活了闪光弹，梅格和泰勒会开始大笑——她们恰好在这时从拐角处出现，并会立刻开始盘问特工们为什么要打开小孩子的储物柜。

或

如果特工们在打开储物柜前去了生命科学教室，他们会发现梅格和泰勒就在那里。她们大部分时间都待在那儿，因为里面有很多动物。有龙猫、蛇、蟾蜍和老鼠，各种各样的生物都被初中生们照料得很好。

梅格和泰勒（均为她/她的）是初中生，她们是这里的老大，主要是因为每个人都怕她们。&符号是名字的一部分；就连老师们也习惯这么写了。她们有种不可思知的本事，只要看一眼就能知道一个人最大的不安全感是什么，即使那与外貌无关。

梅格的父亲拥有镇上一半的出租房产，所以那些薪水微薄的公立学校老师都怕他。

如果特工们与梅格和泰勒交谈，他们会被欺负。通过使用凡俗或异常手段挺过这番欺凌后，他们可以了解到以下信息：

- 两个女孩一直无情地欺负德茜。
- 矛盾在昨天激化了，当时她们在放学回家的路上把德茜堵住了。一个异类冲上前攻击了她们，而德茜则趁机跑掉了。
- 她们与其说是疼，不如说是害怕；等她们到了医院，才发现自己根本没有受伤：没流血，没伤口，甚至连个印记都没有。
- 从那以后她们就没见过德茜了。她们猜她要么在家，要么又去找华夫了。

BOS-WIP

布鲁尔家

特工们可以通过中学里德茜背包上的地址找到布鲁尔家。

布鲁尔夫妇住在一栋普通的双卧室住宅里，前院草坪上有一棵山茱萸树，后院被高高的栅栏围着。辛西娅和勒马尔·布鲁尔正在办一场乱七八糟的离婚。特工们抵达时，一辆巨大的搬家卡车正停在车道上，勒马尔正在往车上装箱子。

勒马尔是德茜的父亲，也是当地一家音乐商店的老板。他对任何接近他地产的人都天生抱有戒心，但他是一位好心的父亲，真心想为女儿做正确的事。

特工们可以通过与勒马尔交谈，轻松了解到以下信息：

- 这周他搬家，德茜和她母亲在一起。他觉得她们在一家旅馆。
- 勒马尔几天前接到了一个关于华夫的电话。华夫确实被车撞死了。勒马尔正等着事情平息下来再告诉德茜，但他承认自己害怕这么做。
- 昨晚一只浣熊闯进了房子，把几个房间弄得一团糟，毁坏了家具，留下了一片狼藉。勒马尔说他用扫帚把它赶走了。他提到，他打算带走的东西一件都没坏，他对此心存感激。
- 勒马尔以为德茜在学校。如果被告知她不在，他会立刻给德茜的母亲辛西娅打电话。

当特工们进入房子时，一只浣熊造成了一场大骚乱。

浣熊

浣熊还藏在这里，是怪狗派来帮助勒马尔满足他潜意识里想要大发雷霆的欲望的。他为了不给德茜惹麻烦，已经压抑情绪太久了，但他需要一次宣泄。追着浣熊把房子弄得天翻地覆，正好为他提供了这种宣泄，而且绰绰有余。

多亏了怪狗，这只浣熊会飞，如果被发现，它会从藏身之处跳出来，造成又一场大骚乱。如果特工们未能控制住它，勒马尔将成为一个散逸端。

在特工们离开房子前，勒马尔的电话响了。

电话

就在特工们离开布鲁尔家之前，或是在行动出现重大间歇时，勒马尔接到了辛西娅的电话。特工们听到了他这边的对话：**“什么？我以为她和你在一起…不，不，你说过我负责周三晚上和周末。今天是周二！…你把我们女儿弄丢了？”**

如果特工们已与勒马尔建立了良好的关系，他会请他们帮忙留意一下德茜。在他动身去见辛西娅时，他建议他们去德茜最喜欢的地方看看：当地的狗公园。

狗公园里的恐慌！

小湾镇只有一个狗公园，是海边一个用栅栏围起来的小区域，铺着人造草皮，还有一个已经空了两年的塑料袋分发器。理论上，没带狗的人不准进入狗公园。虽然无法强制执行，但大多数人都会尽力无视并侧目那些没带狗来的人。要想从这里的人口中得到任何信息，他们就需要弄到一只狗，或许可以从动物管制部门弄一只。

公园里有四个人。其中两人带了狗。一个是遛狗人阿米萨，带着三只狗。最后一个是德茜，她正在寻找怪狗。特工们在里面的时候，怪狗会来捣乱。

遛狗人阿米萨

阿米萨（她/她的）是一名19岁的遛狗人，正试图成为宠物领域的网红。她曾经遛过华夫，并为它的失踪感到惋惜，因为俄国狼犬在网上很受欢迎。“华夫的内容浏览量总能破百，”她惆怅地说道。

通过与阿米萨交谈，特工们可以见到以下几只狗：

- 幸运，一只嗅觉灵敏的比格混血犬
- 麦克斯韦，一只懂得超过200个命令的边境牧羊犬

对峙德茜

德茜正在公园里，在狗群中寻找华夫的踪影。她对特工们很友好。

要想得到德茜的帮助，特工们必须想办法保证怪狗和小湾镇居民的安全，或者对德茜撒谎。怪狗在机构里不会安全，至少不是德茜想要的那种安全。

如果特工们能说服德茜，让她相信一个异常体留在小湾镇她身边并不安全，她可能会改变主意：“只要他安全就好，好吗？我就这点要求。”

如果特工们无法说服德茜，她会跑到他们前面，去警告怪狗他们来了。特工们追不上她，直到她跑到松林。如果特工们追着她穿过小镇进入树林，她会用在别人家草坪上找到的东西给他们制造障碍：一堆堆木柴、水管和洒水器、巨大的充气装饰品等等。

特工们可以通过与德茜交谈，轻松了解到以下信息：

- 她从昨天起就一直在找华夫。“我昨天看见他了，”她说。“放学后他从一群恶霸手里救了我，但然后他就跑掉了。大概是还有更多人要救吧！”
- “妈妈甚至没注意到我跑出来了。但我知道我回家后就惨了。”
- “想留住一件东西就那么难吗？我转了新学校，我得搬家，华夫跑掉了 我受够了！”
- “是梅格和泰勒先动手的。华夫结束了这一切。那就是正义。他是只好狗。他是我的狗。他属于我。”

DO3-WIP

犬笛

特工们在公园里时，怪狗用它凄厉的嚎叫呼唤聚集的狗群。虽然人类听不到这哀嚎，但狗能听到，这让它们骚动起来。狗都聚集在入口附近，争着想把门弄开。

阿米萨为她的社交媒体动态拍了一段狗的慢动作视频，但当她回放时，视频发出了和佩德罗的视频一样的声音。

如果特工们想离开狗公园，他们很可能需要穿过大门。不小心打开门意味着放跑一整群狗。狗会冲向树林，它们的主人则会追上去。

每跑掉一只狗，就必定会有一个散逸端溜达到树林里，并遭遇怪狗。好处是，跟着这些狗能让特工们直接找到怪狗。

留住一件事物

正如她在对话中所表现的，德茜需要有一件事能顺心如意。虽然在收容异常体时，调解潜在散逸端的人际冲突并非机构专业人员的工作，但对德茜来说，特工们或许有必要破例一次。她需要一个锚点，某种能支撑她度过这个重大过渡期的东西。

这种锚点的例子包括：鼓励她与父母交谈，从动物管制部门的失踪宠物中为她找一个新朋友，或者帮她在学校里加入一个新的社团或朋友圈。

BO3-WP

松林

要遭遇怪狗，特工们必须搜寻这片树林。他们可以跟着狗公园里的狗或德茜前往该地点。树林里一片绿棕交错的混乱，灌木与沼泽丛生。高大的松树遮蔽了阳光，它们枯死的针叶散落在下方的沙地上。

如果特工们两条线索都没追，佩德罗会联系他们，并邀请他们一同去树林里寻找小湾镇恶魔。如果佩德罗真的来了，他在这场戏里几乎毫无用处，大部分时间都在给路上看到的奇怪东西拍些构图糟糕、光线昏暗的照片。

德茜的支持

如果特工们已为德茜找到了一个锚点（或承诺会找到），怪狗就无法再通过满足她的愿望来获取食粮。但德茜仍然希望为她曾以为是自己爱犬的那个生物争取最好的结果。

遭遇

松林中的房屋

松林深处有一座废弃的旧屋。大部分已回归自然：整面墙壁被毁坏或被植物覆盖，家具全被拾荒者偷走或被筑巢的野生动物撕碎。院子里有一个漆成深锈红色的巨大狗屋，看起来和手工建造那天一样完美。站在它前面的是异常体怪狗。

这里是怪狗的地盘，只有朋友才受邀请。

如果德茜与特工们在一起，或与他们关系良好，怪狗会摇着尾巴欢迎他们。

否则，它会发出警告的咆哮 ——离远点。

透过狗的眼睛

怪狗使用“置换”来通过狗的眼睛向特工们展示过去与现在的景象。它试图表明，它想像任何一只好狗一样，陪伴德茜，并给朋友们带来欢乐。

这是一种绝望的情感诉求，其中怪狗可能会向特工们展示一些来自他们自己宠物生活中的记忆。如果特工们记起他们的宠物曾为他们做过什么，或许他们就会让怪狗为德茜做同样的事。

对抗怪狗

如果怪狗觉得必须战斗，它会动用一切可用的工具，因为它自身的物理攻击对两足朋友无效。

如果它已将狗引诱至此，它会尝试“腐化”那些狗，并让它们攻击特工。它也可能会“腐化”松林中自然栖息的四足生物，将它们变成更危险的动物。

怪狗“置换”效应的示例：

你是某位特工的一只老狗，第一次成功地执行了“握手”的命令。特工握住你的爪子，喂了你一块美味的牛心。

年幼的德茜在你面前举着一根棍子说：“坐下，华夫！”你向她鞠躬，然后把屁股撅到空中，摆出一个玩耍的姿势。这和她要求的正好相反，但她咯咯地笑了起来，那笑声对你来说如同天籁。

你是另一位特工的狗，蜷缩在他的腿上。你感受着他呼吸的起伏，听到房间对面那个发光盒子里传来奇怪的声音。

门口传来敲门声。你毛发倒竖。你站起来冲过去，用尽全力吠叫，直到门后的威胁消失。德茜、勒马尔和辛西娅也在叫，因为你在保护他们。门开了，威胁移了进来。他们没有试图施

BOS-VIP

余波

本次任务有四种可能的结局：

摧毁怪狗

如果怪狗被摧毁，无论德茜对特工们有何看法，她都会大发雷霆。她会尖叫着让他们再也不要回来，然后跑掉。

怪狗逃脱

如果怪狗逃脱，它会离开小湾镇，去寻找另一个可以追随的朋友。德茜会很痛苦，去探望她的特工可能会得知她曾试图离家去寻找它。

如果怪狗因特工们的放行而逃脱，它会将特工们视为朋友。很有可能在未来的任务中，如果特工们陷入困境，怪狗会前来相助。

捕获怪狗

如果怪狗被捕获，德茜会含泪请求最后一次向它告别。“我知道你不是真正的华夫，”她说。“他从没像你这么听话。但无论如何，谢谢你陪着我。”

怪狗留下

特工们很可能会决定让怪狗留在德茜身边。这条路需要违背每一条机构协议，包括对公司撒谎，以及在小湾镇故意留下散逸端。但怪狗是德茜一个有效的锚点。特工们可能希望让德茜和怪狗都明白，他们必须限制在小湾镇产生的混沌。他们俩可以信誓旦旦地保证，但他们一个异常体，一个孩子。

如果特工们不定期访问小湾镇以协助收容，怪狗将继续成为一个问题，而机构下次可能会派出一支不同的、不那么通情达理的小队。

散逸端

德茜是这里主要的散逸端。如果机构处理此状况的方式不能让德茜满意，她极端的情绪只会恶化，从而创造出一个新的异常体。这个异常体比怪狗危险暴力得多，而且她也更不愿与机构打交道。然而，机构已注意到德茜，并试图收容她。

佩德罗的博客现在并不怎么受欢迎，但将来可能会。如果特工们没有让他闭嘴，他未来可能会成为一个重要的线报来源。他也可能会成为一个散逸端生成器。

任何目睹了走廊里异常效应的**初中生，**都会围绕他们所见建立一个共同的都市传说。如果置之不理，这个都市传说日后可能会显化出一个完全不同的异常体。

BO3-WIN

收容库申领物：浣熊草

这袋干草药在指间一捻就碎，变成几乎无法察觉的细粉。将这些粉末撒在任何物体或表面，就能吸引附近所有的浣熊过来。

一旦被吸引到指定区域，受影响的浣熊会变得兴奋和焦躁，它们会爬上家具、抓取零散物品、在树枝间跳跃，通常会造成一片混乱。除非受到威胁，否则它们不会对其他动物诉诸暴力。

一包粉末影响的范围大约为一个城市街区；每多用一包，半径就扩大一个街区，已知没有上限。

默认配方针对浣熊，但也可以购买影响你所选任意四足动物的特殊配方（购买时指定），每包需额外支付一点嘉奖。

异常能力：说话

命令一只四足动物分享它的想法。为它拿出零食，说声“说话”，然后进行**主动**检定。

- **成功时，**目标获得说出你激活此能力时所用语言的能力。其词汇量与你一样丰富。此效果在次日结束时结束，或在你选择结束时结束。
- **每额外掷出一个 3**，你可以将另一只附近的动物加入此效果。
- **达成三重升华时**，该效果对你的初始目标永久有效，并且你还能获得永久用目标自身的语言与其交谈的能力。
- **失败时，**目标获得说一种被遗忘的禁忌语言的能力，该语言带有奇怪且不可预测的效果。永久有效。

BOS-WIP

PLANET PROVIDENCE

BY: CASSI MOTHWIN

Ahoy thar!

Congratulations on planning your trip to Planet Providence! I'm your first mate, Sailor Knots, and I'll guide you every step of the way into your space pirate adventure! Just remember: I'm always watching!

恭喜你计划前往普罗维登斯星球！我是你的大副，水手结，我将全程引导你进入你的太空海盗冒险！只要记住：我一直在看着你！

我附上了一张地图，帮你规划景点游览。如你所见，这里好玩的太多了！从陆地鱼雷到射击馆，从美食街到每日海盗游行，早点来，别错过任何精彩！另外，在这里，你还有机会找到秘密地点，加入一场与其他海盗的史诗太空大战！

I've included a map to help you plan your tour of the attractions. And as you can see, there's so much to do! From the Terrestrial Torpedo to the shooting gallery or the cafeteria to the daily pirate parade, arrive early so you don't miss anything! Plus, while you're here, you'll have the chance to find the secret spot and join in an epic space battle against other pirates!

我们确实有几条规则需要你提前了解！请不要携带任何武器或未经批准的电子设备入园。如果你需要通讯，我们有对讲机，但请把相机和手机留在家里。活在当下！

We do have a few rules you should know ahead of time! Please don't bring any weapons or unapproved electronics into the park. We have walkie-talkies should you need communication, but leave the cameras and phones at home. Live in the moment! You're having an adventure after all.

噤，听好了，本周是我们创始人不幸逝世的一周年纪念日。抵达后，请在脉冲星港向怀亚特·迪赛利的雕像致敬。我知道他一定希望你们玩得尽兴，乐不思蜀！

暂时就这些。我得确保你抵达时，公园一切井井有条。我迫不及待地要让你玩得最开心。回头见，伙计！

Avast ye, this week marks the first anniversary of our founder's untimely passing. Please pay your respects to Wyatt Dicylee's statue in Pulsar Port when you arrive. I know he'd want you to have so much fun that you'd never want to leave!

That's all for now. I have to make sure the park's in shipshape when you arrive. And I can't wait to make sure you have the most fun. See you soon, bucko!

你的大副，
水手结
Your first mate,

Sailor Knots

异常体档案

普罗维登斯星球曾是一个普通的主题公园。在其神秘的创始人去世后，一个异常体接管了公园，以实现他最狂野的梦想。实体公园不再局限于我们的现实，而是成了一个通往另一个星系的传送门前哨在那个星系里，公园的太空海盗主题是真实的。

异常体藏在一颗环绕公园新行星的卫星上，但它通过公园吉祥物的电子动画身体来监视日常运营：水手结，一只人形大小的海盗猴子。游客们总能玩得不亦乐乎…只要他们不被永远困住。

历史

普罗维登斯星球的创造者怀亚特 · 迪赛利（他/他的）渴望看到公园变得独一无二：一个能让孩子们真正相信其他世界触手可及的地方。在公园还未成为一个相当受欢迎的旅游景点之前，怀亚特就病倒了。治疗可以减轻他的一些不适，但无法延缓他逼近的死亡。他将所有剩余的时间都花在了公园的控制室里 否认着自己的病情 将他对公园未来发展的宏伟蓝图输入了数据库。

迪赛利的梦想创造了一个完全专注于改善公园的异常体。它尽其所能引导怀亚特的手，做出正确的采购、绘制蓝图、雇佣人员，以实现他的目标 但有一天，怀亚特再也没有回来。

当异常体意识到再也没有人会继承迪赛利的遗志时，它便亲自动手。意识到自己的力量后，异常体放弃了凡俗的手段，将公园变成了一个星际传送门，将游客送往一颗遥远行星的卫星。在这里，重力更低，游乐设施违背物理定律，紫色的天空展示着新的星座和附近一颗绿色行星的侧影。

焦点

对怀亚特 · 迪赛利愿景的喜悦与欣赏。

领域

一颗悬浮在另一个星系中普罗维登斯星球上空的卫星。

外观

异常体的真身是迪赛利最初放在公园轨道卫星里的电脑，但它在公园里最常以水手结（他/他的）的形象出现，这个吉祥物戴着三角帽，肩上站着一只喋喋不休的鹦鹉，深受孩子们喜爱，一眼就能认出。

冲动

异常体无法独自运营整个公园，已开始征召人类和外星人作为员工。这些员工不知道自己在公园里待了多久：异常体每天都会重置他们的记忆，以保持他们对工作的热情。一些游客来到公园，希望能找到被雇佣的失踪亲人—— 但如果他们自己没有被雇佣，就会被送走，对自己发现的一切毫无记忆。

它对所有游客使用类似的记忆清除效果以避免外界关注：离开后，客人们难以具体说清公园到底是什么样子。他们只记得体验有多好玩，并迫不及待地想回去。许多评论都声称，回来后，游客们对自己的爱好重燃了热情。

当前状况

由于最近其卫星遭到了（非常真实的）银河太空部队的攻击，异常体目前处于高度戒备状态，后者已开始调查失踪的外星员工。为了自保，现在有三面护盾环绕着卫星，每面都由公园里的三个派系之一控制。

更复杂的是，一段关于公园的视频在凡俗世界中疯传。这段戏剧性的录像揭示了异常体试图保密的、不可能的细节，大大增加了游客数量，并引起了机构的注意。

调查前夕

晨会

- 一名特工的重要之人通过慈善筹款活动赢得了普罗维登斯星球的免费门票，并渴望前往。
- 当地新闻报道，由于多项安全隐患，一个新的游乐场建设已暂停。负责该项目的组织反驳称，现代的官僚规定正在扼杀孩子们的乐趣。
- 一名特工的重要之人想和他谈谈对他读过的一本书的看法，书中假设乌托邦只能在一个有强烈愿景的独裁统治下开始。
- 上班途中，特工们路过一些旧传单，上面声称来自三联城鸟类保护区的备受喜爱的雪“灰烬”失踪了。
- 一名特工的手机显示了错误的日期，是五天前。硬重置后，问题解决了。

可选目标

+3 嘉奖，如果你获得并穿上普罗维登斯星球的制服。

+1 嘉奖，如果你找到帕特里夏。

+3 申诫，如果你引发了一场哗变。

任务简报

机构向特工们展示了一段在普罗维登斯星球近期闭园活动中拍摄的病毒式传播视频。视频描绘了一场不可能的场景：公园的三个派系与银河太空部队之间爆发了一场真实的太空战斗，后者是机构知晓但无法透露更多细节的一个真实的外星执法实体。一个无实体的卡通声音鼓励公园游客帮助保护普罗维登斯星球，并将他们的纪念品爆能枪对准入侵者 这些枪似乎起了作用。录制视频的人提供了引人入胜的评论，例如：

哇哦！　　哇！

我真不敢相信这正在发生。

公园内不允许携带武器和电子设备。这也是这段病毒视频如此特别的原因之一—这是第一段公开的、关于公园内部情况的视频。

机构分享了公园的历史记录，指出创始人怀亚特·迪赛利一年前去世，所有权传给了他疏远的女儿帕特里夏·迪赛利 她曾公开决定出售公园，但显然改变了主意。她已数月未在公众场合露面。

普罗维登斯星球周围的城镇有人失踪。机构认为该主题公园可能与此有关。

混沌效应

▲ 本任务中引入

2	腐化	普罗维登斯星球要求品牌忠诚。外部的标志、艺术和图标都会被扭曲以匹配其品牌—— 所有其他异常变化也会包含一个标志。
4	显化	盗窃异常，外形像水手结肩上的赛博鹦鹉，会偷走公园内不允许携带的物品。 禁闭异常，外形像玩具手铐，会捕获违规者，并将他们带到后台，由一名工作人员或异常体进行审问。 一个模仿异常会伪装成帕特里夏 · 迪赛利在公园里游荡，说她很好，公园也很美。
▲ 5	海盗游行	让开，让开！每日海盗游行时间到！所有对话都将暂停，大部分演职人员都会加入游行，游行绕公园一圈需要一小时。
5	吸引	今天是郊游日，一班学生刚到。让我们确保他们玩得开心，注意安全！
6	扩张	我们本该是一个致力于乐趣的社区！穹顶不断生长，吞噬了周围的城镇。居民们被同化为工作人员，渴望确保每个人都玩得开心。为了填补新的空间，公园开放了几个新的半成品景点。
7	双生	使用双生：一个诱人异常会呈现为一个扬声器的形态，在一张看起来很普通的凳子上承诺一场终生难忘的旅程。如果特工们坐上凳子，一个巨大的盒子状禁闭异常会滑到他们身上，并创造出一个令人信服的、无尽过山车的幻象。没有任何声音能从盒子里传出。
8	置换	是时候开怀大笑了。特工们被传送到一个灵感来自闹鬼海盗船的趣味屋。目标是吓唬特工，但也要表达自公园停止更新以来异常体的孤独。
▲ 10	穿过礼品店离开	特工们被传送到穹顶外，且不允许再次进入。他们在原来的衣服外套上了一件新T恤，上面写着：我去了普罗维登斯星球，结果只得到这件破T恤。
▲ 30	再来一次	我们玩得太开心了！让我们重温这一天，从头开始，就像第一次一样！

BOS-WIP

调查

抵达公园

普罗维登斯星球坐落在地球上一个巨大的穹顶内。从远处看，它像月亮的上半部分，环形山中伸出的标志牌上写着一些内部景点的名字：水母叮当、陆地鱼雷和星光模拟。

一条约30米长的隧道从穹顶延伸出来，两扇大门是公园的售票入口。穹顶外没有员工工作 —— 一切都由屏幕和机器处理。

任务当天，暴雨倾盆。**特工们抵达时，**一道闪电击中了穹顶上一个突出的标志牌，一声巨响的雷鸣震动着空气。离开公园的人似乎没有注意到雨或闪电，他们眼神呆滞，面带微笑，即使被倾盆大雨淋透，表情也没有丝毫抽动。

公园已接近满员 —— 一个数字计数器显示今天只允许再进14人，但排队的人已超过一百。

欢迎之门

穿过每组游客进入穹顶后都会关闭的前门，游客们会走过一条闪闪发光的隧道，伴随着轻柔的嗡嗡声。墙壁上的插画描绘着即将到来的太空冒险的线索：太空中的海洋船、骑着恐龙的蟾蜍、穿梭于行星间的彗星，以及一颗会占卜的星星。水手结的声音通过对讲机欢迎游客，并告知几条简单的规则：

- 禁止携带任何视频或音频设备。异界访客会因此分心。所有游客都会被自动扫描电子设备，必须将设备放在一个会耗尽其电池的装置上才能获准入场。
- 禁止携带外来食物或饮料。美食广场提供一系列免费和实惠的、非同凡响的小吃和饮料。
- 禁止再次入场。一旦您当天离开，您的身体必须重新适应地球的自转。如果您需要更多的太空冒险，欢迎明天再来！

闯入

穹顶没有其他明显的入口，但如果特工们在其他任何地方打破穹顶，任何入口都会显示出内部的一切都已被置换到另一个星系。

如果他们以这种方式进入，他们会出现在公园的四个区域之一。投一个d4来决定是哪个：

1 **脉冲星港** 2 **船长空间站** 3 **泰坦之湾** 4 **曜日太阳系**

如果特工们以这种方式进入，他们将没有公园入口处的手环 如果被员工发现，员工会试图将他们驱逐出公园。

公园员工

公园员工都穿着印有水手结头像的配套海军蓝连体衣，并携带着异常体用于通讯的寻呼机。所有员工身上都带有一点垃圾味。

BOS-WIP

售票站

穿过欢迎之门、听完规则介绍后，便是售票站：这里有许多带信用卡插槽的电脑。房间里充满了响亮的嗡嗡声。一小群人已经购买并戴上了入场必需的手环。客人们在安检门亭逐一扫描手环，然后消失在一道幕布后，幕布后隐约透出闪烁的灯光。

房间各处贴满了指示，指引客人们使用其中一台可用的电脑购买入场手环。

基础票：30美元

无限餐饮附加包：+30美元

“涡轮火箭”免排队附加包：+30美元

印有今日日期的水手结纪念钥匙扣：+30美元

仅限刷卡。不收现金！
购买门票即视为签署免责声明。概不退款！

入场手环从电脑的一个插槽中弹出，戴上后会振动并发光。特工们拿到手环后，一个自动语音会指引他们前往扫描亭，并穿过幕布。

入口传送门

幕布后是一个巨大的圆形传送门，由粉色静电能量构成，嵌在一面弧形墙壁——穹顶的边缘——上。蓝紫色的云雾在其中旋转，遮蔽了另一侧的星系景象。这个传送门是一个实体特效，旨在让入口更具戏剧性 事实上，整个穹顶内部都已被置换到了太空中。水手结的录音再次通过对讲机响起。

“欢迎，地球人！我是你们的大副水手结，我在这里确保你们安全抵达目的地。传送门的另一边就是一个太空海盗的安全港湾：普罗维登斯星球，你们必须帮助保护它！你们的任务是与居住在这里的三个船员派系的船长会面，并让他们在一本非常特别的书上签名。一旦他们签了字，你们就可以将自己的船员登记为普罗维登斯星球的正式海盗，并进入只有最忠诚的太空海盗才能进入的特殊区域。穿过传送门开始吧！”

在这里，他们终于第一次看到了员工：一名人类工人递给看起来最悲伤的特工一本简单的书，书名为《新海盗招募手册：太空及其他世界篇》。书里有一张地图、一个填写你们团队海盗名字的地方，以及普罗维登斯星球三位海盗船长的肖像。

特工们可以提问，但这名工人会尽力尽快引导他们穿过传送门，以便其他公园游客能以最短的等待时间入园。

特工们可以通过拖延队伍并询问该工人来了解到以下信息：

- 你们已经进入了普罗维登斯星球，一个位于遥远卫星上的海盗基地。
- 这里已经有三个船员派系安家落户，如果你们想进入公园的秘密区域，就需要得到三个派系海盗船长的祝福。
- 让船长在他们的肖像上签名，就是你们需要的全部证明。
- 这个区域被称为停战酒馆，是所有船员派系唯一能和睦相处的地方。这里是了解各派系和公园历史的绝佳地点。
- 你们只能拿到一本书，如果弄丢了，就只能改天再试了。

B23-WIP

公园内部

停战酒馆

穿过传送门就是停战酒馆，一个巨大的封闭式餐厅。各种各样的角色在这里增添气氛、回答问题、演奏音乐和互动。特工们可以在这里购买饮料、拿取小吃，并领取公园地图。

几台水手结电子动画机器人在一个长长的吧台的不同区域工作。这些机器人大多是自动化的，但如果异常体侦测到任何异常，它会将其意识移入其中一个机器人体内进行观察或平息事态。公园员工可以通过寻呼机请求它的直接关注。

这里有代表各派系低阶海盗的角色电子动画机器人，但它们只提供有限且重复的对话。特工们会看到人形大小的蟾蜍、几个具有卡通化和夸张特征的机器人，以及其他具有高智能、形态模糊的外星生物。

虽然各船员派系理论上一直处于战争状态，但在这里，他们被设定为在酒馆内相互容忍。

特工们可以通过在停战酒馆中交际来了解以下信息：

- 这颗星球实际上是一颗环绕着一个更大行星的卫星。普罗维登斯星球的居民因违法而被禁止进入那颗更大的行星。
- 普罗维登斯星球上的大多数海盗都从事偷窃和走私，甚至相互之间也是如此。
- 所有人都反对银河太空部队，他们最近开始在这个星系巡逻。这颗星球本该是无法无天的！
- 环绕普罗维登斯星球的卫星必须由所有派系不惜一切代价加以保护。当银河太空部队来袭时，它会向各派系发出警告，没有它，普罗维登斯就会陷落。
- 这片太空区域适宜需要空气和温暖温度才能生存的物种（如人类）居住。人类在这颗星球或其周围的太空中无需穿宇航服或头盔就能活动自如。

普罗维登斯星球的海盗们

船长空间站

- 他们的蓝银相间的衣服上佩戴着代表其旗帜的飞速彗星标志。
- 崇尚勇敢、冒险和掠夺。
- 通常是鸟形外星人。

“啊，温格里特的新兵。小心他的鸟嘴！”

“要加入彗星船员，嗯？希望你喜欢羽毛。”

泰坦之湾

- 他们的红黑相间的衣服上佩戴着代表其旗帜的外星恐龙头标志。
- 崇尚狡猾、潜行和捕捉怪物。
- 通常是两栖或恐龙形外星人。

“来找泰坦们的？告诉我，你对付恐龙的本事怎么样？”

“跟泰坦们混能赚大钱。只要你不介意一身沼泽味。”

“别惹帕特船长不高兴！”

曜日太阳系

- 他们闪闪发光的金色衣服上佩戴着代表其旗帜的、完美闪耀的星星标志。
- 崇尚权力、地位和交易。
- 圆头人形外星人，身着闪闪发光的金色服装。

“希望你带了太阳镜，好应付那耀眼的阳光。”

“什么？又一个想成为明星的无名小卒？！切！”

“你想让天狼星船长看你一眼，还差得远呢。”

脉冲星港

酒馆外是一个开放区域，有通往公园各区的道路，还能完美地欣赏到上方的星云。小餐馆、各式座位和特色糖果店使脉冲星港成为在公园其他地方玩累了之后的绝佳休憩场所。特工们可以在这个中心枢纽找到所有典型的主题公园食品。

向西，建筑和标志呈现出蓝白相间的美学风格，旗帜上画着一颗飞速的彗星，标志牌上写着**“前方船长空间站”**。向北，红灯在标志牌上闪烁，上面写着：**“注意！泰坦由此去！”**

向东，一座由闪亮星星装饰的高大拱门吸引着游客穿过。地面上，被引向公园深处的黄色线条环绕着，一条信息写着“跟随太阳的光芒前往太阳系。”

脉冲星喷泉

脉冲星港中央有一个巨大的喷泉。喷泉里没有水，而是粉色的尘埃在一个巨大的全息影像周围旋转闪烁，影像中怀亚特·迪赛利正骄傲地与水手结并肩而立。任何靠近喷泉的人都会触发一段水手结的录音，内容如下：**“怀亚特是普罗维登斯星球的创始人。他梦想创造一个超越想象、充满乐趣的安全之地。怀亚特去年去世了，但公园将继续存在，以实现他的梦想。请尽情享受，以示对他的敬意！”**

如果特工们靠近喷泉，他们会无意中听到一位名叫爱丽丝（她/她的）的游客正向一名公园员工杰克（他/他的）恳求。爱丽丝质问杰克为何抛弃她数周，而他则坚称只过了一天。

陆地鱼雷

陆地鱼雷是一项紧张刺激的冒险过山车，排队从这里开始。这是公园最受欢迎的部分，特工们抵达时，已经排起了长队。

特工们可以在排队时，从一个互动的水手结那里了解到关于银河太空部队危险性的信息：

- GSF是一个太空组织，负责维持太空内外及周边的现状，不一定执行特定法律。
- GSF已盯上了普罗维登斯星球，想通过逮捕所有太空海盗并关闭公园来破坏这里的乐趣。
- 普罗维登斯星球有一颗防御卫星，当GSF来袭时会向海盗船长们发出警报。
- 陆地鱼雷是一台采矿机，正在挖掘一条秘密隧道以逃离GSF！

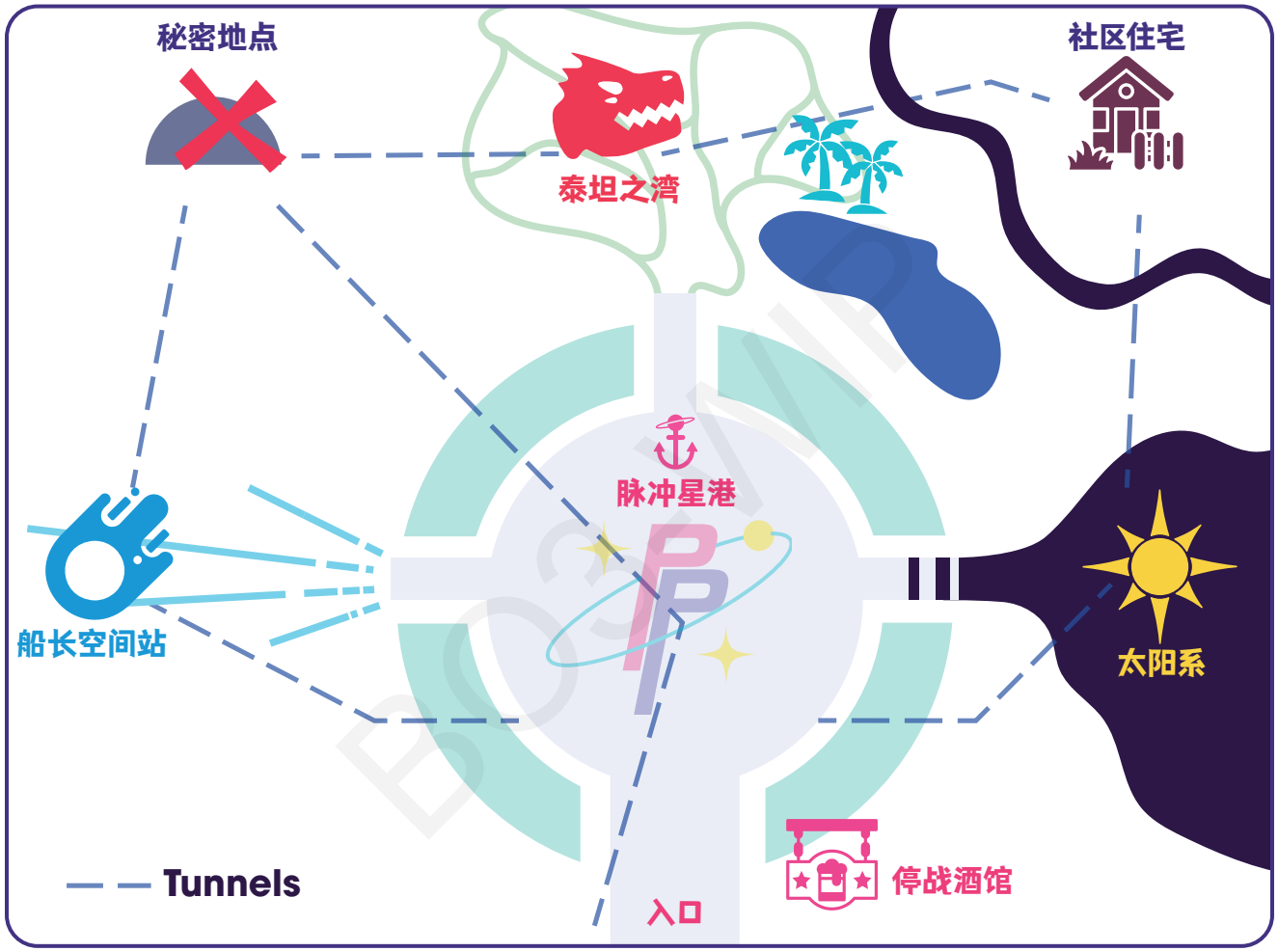
特工们还能看到过山车在轨道上飞驰，伴随着欢乐的尖叫声，一瞬间消失在地下。

如果特工们乘坐过山车，他们将在过山车的最高点俯瞰整个公园的地面，并能看到以下景象：

- 船长空间站的彗星形状。
- 泰坦之湾的一片水域，里面有东西在游动。
- 曜日太阳系里一个巨大的、发光的机械太阳，周围环绕着商店。
- 社区住宅区里一个由大约50栋相同房屋组成的村庄。
- 公园边缘一个巨大的穹顶建筑，上面有一个红色的X。（这是只有集齐三位船长签名才能进入的“秘密”地点。）
- 天空中一艘真实而遥远的GSF巡逻舰。

船员区域

每个舰队都有一艘旗舰，通常停在地面上作为游客的游览项目 ； 每个区域的游乐设施都被设计成终点面向该区域的旗舰。公园员工和游客都知道，船长们总是在旗舰上。游客可以探索甲板、船员宿舍、小厨房、餐厅，并最终抵达一间装饰奢华的船长室。



倒垃圾

当特工们离开任何一个游乐设施时，他们可能会经过一扇被撑开的后台门。一名工人正在里面搬运垃圾袋，并将它们堆放在一个已经快堆满垃圾袋的走廊里。那股味道让人无法忽视。

垃圾通常会被发射到太空中，但由于银河太空部队正寻找任何借口来取缔普罗维登斯星球，异常体已暂停了垃圾发射。垃圾正迅速填满公园地下的船员通道。

船长空间站

主题： 彗星

海盗风格： 抢劫行星城镇

船长空间站内的路径和景点旨在让游客感觉自己是彗星。每栋建筑都是一个球体，人行道在它们周围和之间蜿蜒，模拟轨道运行。船长们与曜日太阳系的海盗们关系不睦，很容易就能听到NPC们对他们说三道四。

景点与游乐设施：

- 钛金之路：关于本星系彗星的互动历史展览
- 锁定轨道：以漂浮监狱为主题的密室逃脱
- 环绕彗星：游客坐在一个彗星里，控制它绕圈旋转的速度

商店与美食：

- 彗星畜栏：出售可爱的外星异类毛绒玩具
- 昏睡乳品店：冰淇淋店

一次最禽之遇：冬日栖木号

冬日栖木号是一艘蓝色的船，挂着白帆和白翼形状的旗帜。一道缓坡将特工们引上甲板，一位名叫皮奇（他/他的）的人类大副正在那里迎接他们。皮奇很兴奋特工们能见到“伟大的温格里特船长”，在他带他们前往船长室的路上，他命令他们为这份荣誉做好准备。

特工们发现温格里特船长（他/他的）——一只人形大小的雪 ——正带着皇家军官的气派，透过一扇大窗户俯瞰着公园。

温格里特的空间一尘不染。里面有一个巨大的星盘、一个旋转的未知行星仪，以及用蓝宝石和银色装饰的鲜艳装潢。行星仪内部有一个按钮，可以关闭卫星的三面护盾之一。

温格里特曾是一只普通的雪 ，由当地一家鸟类保护区借给普罗维登斯星球。异常体告诉鸟类保护区灰烬逃跑了，但这不是真的。灰烬从未离开公园，并被异常体亲自挑选，作为船长服务于一个更伟大的目标。如今，他很乐意成为温格里特船长，并对水手结极其忠诚。

温格里特说话优雅，并询问特工们在寻找什么：

- 他怀疑他们可能是在找他，但不想给人留下他很担心的印象。
- 如果他们说了任何可疑的话，他会报告给最近的水手结电子动画机器人。
- 温格里特提出要给特工的签名本盖章。如果他们没有，他会指引他们回到脉冲星港。

当特工们回到甲板上时，他们会发现皮奇正拦着一群三个公园游客，不让他们离开坡道。其中一名游客愤怒地举起一根白色羽毛，质问公园把灰烬关在了哪里。一个水手结电子动画机器人从船上的一扇门里冲出来，礼貌地告诉这群人，如果他们愿意跟他走，他很乐意带他们去看灰烬。这让坡道空了出来，特工们得以离开。这群人在被护送出公园时，记忆将被抹除。

曜日太阳系

主题： 星星

海盗风格： 向不知情的买家分销仿冒品

公园的这个区域涂着黑漆，灯光一照就会闪闪发光。标志牌上有着不同的星星徽章，人行道上散落着星星形状的图案，让游客感觉像在星系中飞翔。他们鄙视泰坦们，觉得他们怪诞又原始。

太阳系的人穿着长袍来隐藏他们的身体，但他们有着球形的脑袋，并自认为是公园里最热门的景点。他们通常对人类说话很慢，因为他们认为人类智商很低。他们大多是来自附近行星的逃犯，利用这个地方躲避银河太空部队，而不是电子动画机器人。

景点与游乐设施

- 流星占卜：一个电子动画外星人，名叫阿斯特罗，可为游客揭示命运
- 闪亮面部彩绘：这些艺术家承诺让你成为明星
- 星光模拟：一个太空飞行模拟器，参与者将飞越一颗被遗忘的行星去寻找财富

商店与美食

- 脆口幻日：手工热狗店
- 太阳风尚：帽子和太阳镜周边店

你不能和我们坐在一起：耀日射线号

当特工们抵达，准备与耀日射线号的船长会面时，大副斯汀克（她/她的）拦住了他们，声称他们不可能是新船员。要通过她，特工们必须跳舞。这不是公园的要求。斯汀克只是觉得好玩。

当特工们到达船长室时，天狼星船长（他们/他们的）并不在那里。不过，天狼星很快就到了，他们拿着一袋破烂设备从敞开的窗户飞了进来，告诉斯汀克他们在后台的垃圾堆里找到了一大堆宝贝。

与天狼星船长交谈

天狼星船长是三个外星兄弟姐妹，穿着一件闪闪发光的金色风衣。他们叠在一起显得更高，而且在没人看的时候会改变顺序。天狼星对招待特工们表现出疲惫，并提出要给他们的“愚蠢小本本”签名，希望他们能快点走。天狼星对回答问题不感兴趣，并告诉特工们去找点别的事做。

船长室里一面华丽的壁镜后面，有一个可以关闭卫星护盾之一的按钮。

B03-WIP

泰坦之湾

主题： 沼泽与雨林

海盗风格： 太空异类贩卖

泰坦之湾坐落在一片红黑相间的沼泽地带，旨在为地球人唤起对未被发现星球的奇妙感。大部分角色都像人形大小的蟾蜍，他们都骑着被大家称为迅猛龙的恐爪龙电子动画机器人。海湾里挂满了阴森的藤蔓，回荡着异域雨林的声音。泰坦之湾的海盗们讨厌船长们，认为他们不配“当家做主”。

泰坦之湾的两栖和爬行类船员对客人很粗鲁，并对整个“主题公园”的噱头感到厌烦。因为他们的记忆每天都被抹除，所以他们每天都计划着第二天的哗变，并希望能离开这颗星球。如果被特工们逼急了，他们会把哗变计划提前到今天。

景点与游乐设施

- 狂野雷龙：骑手们尝试尽可能久地抓住一只迷你雷龙
- 沼泽障碍赛：一项体能挑战，包括跳荷叶、使用芦苇吹箭，以及在大量泥浆中穿行。
- 水母叮当：一家以地下酒吧为主题的餐厅，里面有会唱歌的水母。

商店与美食

- 亡命徒达布隆：珠宝店
- 星之鲜榨：果汁和冰沙店

亲戚关系

当客人们抵达泰坦之湾的旗舰——野兽之心号时，大副弗莱（他/他的）正在驱赶一群来自太阳系的电子动画入侵者。这些入侵者虽然只有弗莱四分之一大小，却让他衣冠不整，心烦意乱。特工们走近时，那些小小的电子动画机器人咯咯笑着飞走了。

弗莱有着人类的身体和一只家蝇的头。他是一个电子动画机器人，会热情地欢迎新船员，但在放行前会先考考他们，以确保他们为自己重要的角色做好了准备。

无论特工们在小测验中表现如何，弗莱都会带他们去船长室。如果他们看起来对公园的运作方式真的感兴趣，他甚至可能会分享秘密信息：每位船长的船舱里都有一个按钮，可以控制他们为卫星提供的护盾。

问： 泰坦们的主要敌人是谁？

答： 银河太空部队。如果特工们说是太阳系的电子动画机器人，弗莱会带着一股傲慢劲向他们保证，说太阳系那帮家伙根本不值得担心。

问： 判断题：卫星与普罗维登斯星球无关，是来自一个逝去时代的产物。

答： 错！卫星会扫描银河太空部队的巡逻队，并在星球即将遭受攻击时向船长们发出警报。

问： 为什么太空海盗们会在普罗维登斯星球上停战？

答： 弗莱老实说也不确定，所以只要特工们给出的答案听起来足够真实，他都会接

D03-WIP

进入旗舰：野兽之心

当特工们进入帕特船长（她/她的）的房间时，她正坐在一个大书桌后茫然地凝视着。她对刺激毫无反应，弗莱向特工们保证她很高兴见到他们。如果特工们问起她的举止，弗莱会说她一直都是这样。他尽力鼓励特工们拿到她的签名就离开，不要在房间里待太久，因为“逗留会让帕特感到压力”。

一开始很难看出来，但帕特船长是一个被困在蟾蜍吉祥物服装里的人类。她经常发出呱呱的叫声。异常体在控制她时出了差错，为了弥补这个错误，让其一直处于神游状态。**如果被问及水手结，**帕特会尖叫。

船长室里长满了盆栽植物，但如果搜查，特工们可以在一个摆满青蛙书籍的书架上发现一本帕特在清醒时刻写的日记。在一个巨大的吊兰花盆中央，有一个可以关闭卫星护盾之一的按钮。一只小石蟾蜍坐在上面。

特工们可以通过阅读帕特船长的日记了解到以下信息：

- 在日记的后面，她给自己写了一张便条：我叫帕特里夏·迪赛利，我被囚禁在我爸爸的旧公园里。
- 帕特船长的真名是帕特里夏·迪赛利。她和她的律师来到公园，想在出售公园前将其关闭。异常体以水手结的形态将她塞进了一套服装里，帕特从此对自己的位置和身份深感困惑。
- 她认为异常体不知道长远来看该拿她怎么办，于是在拖延时间的同时，定期抹去她的记忆。
- 一句反复出现的台词是：“那只猴子一直在看着。”

舰队飞船

三个派系各自都拥有一支由真实宇宙飞船组成的舰队，用于保卫普罗维登斯星球，偶尔也会在空中对决以娱乐游客。每艘飞船都仿照我们世界海盗黄金时代在海洋中航行的船只。飞船拥有自己的重力系统、驾驶导航、大炮、桅杆和“太阳帆”。

503-WIP

秘密地点

特工们探索公园时，工作人员会提醒他们填满签名册，以便前往那个神秘的秘密地点。如果特工们向一名工作人员展示他们填满的册子，那名工作人员会在一张公园地图上圈出公园最北端的一个位置，那里有一个特殊的亭子，可以扫描特工们的手环，让他们进入一个有着巨大穹顶建筑的园区。

穹顶上有一个巨大的红色X，里面是月蚀娱乐，一个4D影院，轮流播放关于探索敌对星球的电影。每部电影都以水手结的一段信息开场，祝贺观众加入终极太空海盗团队，追求难忘而持久的乐趣。

穹顶内的影院相当平庸，如果不是真的身处太空，会让人大失所望。出去的路上，游客们会领到一把纪念品爆能枪，供闭园仪式期间使用。一旁有一扇通往后台的门敞开着，目前无人看守。

后台

后台位于景点后方和下方，是一个连接不同区域的隧道网络。所有通往后台的门都已上锁，但只是简陋的锁。隧道里有指向公园不同区域的标志，还有一个地面上无法进入的地点：社区住宅。

社区住宅

社区住宅安静而黑暗，被高墙与公园其他部分隔开。50座小巧的房屋，配有小小的假草坪和尖桩篱笆，构成了社区住宅区，但只有不到20座房屋在使用中。它们看起来都一模一样，配有床、洗浴设施、一个小厨房和一个门廊。

所有房子都黑着灯，只有一间除外：加尔文·詹宁斯的房子。一个衣冠不整的西装男子被锁在一间凌乱的房子里，来回踱步。如果加尔文（他/他的）看到特工们，他会试图引起他们的注意。他说话的语气狂乱、绝望又理直气壮。

如果特工们探索另一处房产，他们会发现一个装满私人物品的抽屉，以及大量普罗维登斯星球的纪念品和商品。衣柜里有褪色的蓝色普罗维登斯星球员工连体衣。

特工们可以通过帮助加尔文·詹宁斯逃脱或使用异常手段来了解到以下信息：

- 加尔文是帕特里夏·迪赛利的律师，和她一起来考察公园。
- 他认为自己能抵抗异常体的控制，因为他小时候曾与一个奇怪的生物有过一次遭遇，那次遭遇让他短暂昏迷——他不知道异常体的事，但那确实是一个。
- 所有工人都被洗脑了，或者服用了某种药物。
- 电视每天都会闪现一个新的密码。今天的是9978。
- 帕特里夏一定在公园的某个地方。他最后一次见到她是在泰坦之湾区域。
- 他要求被释放。他曾试图打破门窗，但一切似乎都坚不可摧。
- 在他们把他拖到这里之前，他们把他塞进一艘较小的太空船，带他到卫星上接受水手结的私人审问。他和帕特里夏都被迫帮助异常体接管迪赛利的商业账户，让公园从外部看起来运营正常。

E03-WP

遭遇 – 大爆炸

特工们可以通过设法穿过卫星的护盾来进入遭遇战，无论是按下了船长室里的按钮，还是用其他方式破坏了护盾。银河太空部队会立刻注意到任何弱点。

卫星

在紫色星空中，一颗孤零零的卫星低空悬浮在普罗维登斯星球之上。卫星约有一辆城市巴士大小，是异常体监控和控制公园的工具。三道不同的力场护盾保护着卫星免受外部攻击，任何凡俗手段都无法穿透，只有最具创意的异常手段才能突破。它们频繁闪烁，从地面上很容易发现。当异常体将其意识在公园内移动时，卫星会旋转以面向新的位置。

卫星内部空间很小，只能容纳一两个人，里面有一台显示着蓝屏和光标的显示器。这台显示器是怀亚特 · 迪赛利的老电脑 ，也是异常体的真身，连接着卫星的新技术。

三个海盗派系的任务是保护卫星，他们相信一旦卫星被摧毁，普罗维登斯星球就会陷落 ——从某种意义上说，这是真的。如果里面的电脑被摧毁，异常体也会随之毁灭 ——整个公园，连同其中的人类和外星居民，都将返回地球。

降下护盾

如果特工们开始降下卫星的护盾，异常体就会注意到他们，并以水手结的形态进行追击。它会尽量保持轻松的提问语气 ——起初，它愿意相信他们只是在探索和玩耍 ——但**如果特工们似乎在以卫星为目标，**异常体就会尽力干预，并在不惊动其他游客的情况下将他们从公园里移除。

银河太空部队来袭

如果特工们降下了所有三面护盾，银河太空部队就会意识到他们能接触到卫星，并将发起攻击。这会提前启动“每日闭园仪式” ——异常体将派出所有忠于它的海盗船员进入太空，引发一场大战。特工们必须设法穿过战斗，在银河太空部队离开、异常体能集中精力恢复护盾之前到达卫星。

与此同时，水手结会说服普通游客，让他们相信这是一个正常的活动，配有精彩的烟花和激光灯光秀。水手结通过扬声器鼓励游客们从地面上提供帮助，使用他们拥有的任何纪念品爆能枪。

B03-VIP

卫星内部

在卫星里，异常体对波纹枪很脆弱。异常体用水手结的声音，恳求特工们让它继续建造一个致力于乐趣与充实的真实社区。它辩称，它已经学会了哪些方法行不通，可以用更好的流程重新计算。它给出了所有穿过公园的人的统计数据，他们离开时的笑容比进来时更灿烂。它承认公园还不完美，但它反问特工们，他们正在做的事是否真的高尚。

让它变得容易被普通公文包捕获的最明确方法，就是指出它的错误和虚伪：它对记忆清除、对囚禁帕特里夏和加尔文，以及为创造娱乐体验而做出的许多牺牲都感到不适。如果让它相信自己辜负了怀亚特·迪赛利，它就会投降。

余波

异常体已捕获

公园的游乐设施缓缓关闭。所有受异常体控制的人都恢复了自我。一旦所有人类撤离公园，通往另一个宇宙的传送门将永久关闭，普罗维登斯星球游乐设施生锈的残骸将填满穹顶。

异常体已逃脱

如果特工们放任异常体逃脱，它将放弃普罗维登斯星球，寻找一条新的道路来娱乐大众，并实现怀亚特·迪赛利的梦想。在所有外星人都有机会撤离后，整个公园将返回地球。

如果有人打开锁着的门，他们会发现一个巨大而空旷的穹顶，没有任何曾在此地存在的痕迹。

异常体已中和

如果在公园仍在运作时中和了异常体，宇宙间的传送门将立即坍塌。整个公园及其中的所有人，都将被带回地球。许多游乐设施在地球的重力下将不再运作。散逸端将大量涌现，而各种外星船员现在可以自由探索我们的世界了。

散逸端

帕特里夏和加尔文是最难处理的散逸端。如果帕特里夏·迪赛利逃脱，她会写一本回忆录来描述她的经历，这将导致更多游客涌向曾容纳普罗维登斯星球的穹顶。

温格里特船长没有变回普通的雪 ，而是试图伪装成人类，住进树林里一间废弃的小屋。

公园游客和演职人员将会记得最后一天发生的事件，除非异常体已逃脱。

任何被传送到地球的、来自其他星球的人都无法返回他们原来的星系。

L03-VIP

收容库申领物：轨道卫星

60

这颗卫星，在购买此申领物后发射至地球上空，是根据保护普罗维登斯星球的单元逆向工程改造而成。其功能可通过智能手机或个人电脑上的**Triage**进行访问。其专用连接支持访问**Trey**，一个愉快的声控虚拟助手，能够响应简单的请求并进行礼貌的交谈。

每天开始时，你可以为卫星选择一种模式：

- **监视：**卫星将保持在你选择的地球某个位置的相对固定位置。从这里，它可以使用其机载摄像头来探测（并在有限程度上预测）交通模式、行人趋势和鸟类迁徙模式等。其摄像头功能强大，可以识别小至普通人体型的物体。
- **通讯：**卫星将投入其处理能力以实现双向通讯和有限的互联网接入。作为一个私有网络，它不受当地停电和其他服务中断的影响。由于其动力源于异常体，以此方式发送的通讯在传输过程中几乎不可能被拦截或解密。
- **广播：**选择一个音源并选定一个无线电频率，卫星便会将所选音频广播至你分部周边的区域。通过从**气场**中花费1点质量保证，你还可以指示卫星的虚拟助手，就你选择的主题即兴创作一档谈话广播节目，每花费一点质量保证可持续一天。

异常能力：海盗游行

何必等到假日？每天都是特殊场合。开始鼓掌，并进行**气场**检定。

成功时，一支游行队伍经过，从拐角处转过来或从门里冲出来。描述其目的。（教师感恩日、腰旗橄榄球社、大三联城地区维罗妮卡协会等）游行队伍的人员和装饰都为此目的而设。它配备了现场乐队、舞者，如果空间足够，还有花车。

每掷出三个3时，选择一项：

- 当地执法部门迅速赶到，强行清理游行路线。
- 表演者们会执着地邀请你选择的任意数量的附近旁观者参与进来。
- 没有关于这次游行的新闻报道。

失败时，游行队伍仍然会经过， 而且它是为了庆祝某件你宁愿保密的事情。

PO3-WIP

B03-WIP

MURDER AT GRUNTLEY MANOR

BY: J.R. ZAMBRANO

异常体档案

三联城是复杂有趣罪案的中心———甚至包括那些与特工无关的案件。近年来，最错综复杂、最令人惊讶的案件都由同一位侦探侦破：埃米尔 · 加拉蒙（他们/他们的）。每当该市的富裕精英卷入致命阴谋，加拉蒙都会在不久后出现，扫清线索，揭露真凶。

无法抗拒一场好戏，超级富豪约阿希姆 · 埃德伯特（他/他的）组织了一场生日派对，邀请了所有最可能希望他死的人，地点也选在了最富戏剧性的地方———他还邀请了埃米尔 · 加拉蒙来确保没人敢轻举妄动。毕竟，只要他们在场，案子总能破，所以谁又会在他们眼皮子底下杀人呢？

约阿希姆不知道真相：埃米尔 · 加拉蒙是一个异常体，他们调查的罪案正是由他们自己制造的。这些案子不是因为复杂才被侦破；而是被制造得复杂以便被侦破。约阿希姆 · 埃德伯特在劫难逃，只有特工们能揭开真相。

历史

埃米尔 · 加拉蒙辉煌的职业生涯 ——以及其存在本身 ——始于一桩对大多数其他侦探而言已是生涯顶点的案件：侦破阿尔方斯 · 格伦特利谋杀案。人人都知道是管家干的，但很少有人知道，那管家是格伦特利同父异母兄弟的儿子，他希望能陷害格伦特利天真烂漫的小女儿贾斯汀，以剥夺她对格伦特利数百万家产的继承权。

贾斯汀为洗清罪名、寻找答案而产生的绝望，创造了一个完美侦探形态的异常体：埃米尔 · 加拉蒙。这位魅力四射的调查员仿佛凭空出现，力挽狂澜。从那时起，每当遇到棘手案件，加拉蒙便成了不二之选。

尼尔 · 萨贝尔——三联城的米其林星级“鸡肉三明治坏小子”——谋杀案（人人都以为是他对手干的，但其实是他侄子）？加拉蒙破的。那起让警方困惑不解，并开了一场值得做成表情包的新闻发布会，宣布魔法是真实的“诅咒翡翠”连环杀人案？加拉蒙破的。例子不胜枚举。加拉蒙走遍了三联城及周边地区侦破谋杀案 ——但他们至少有一半的案子是在格伦特利庄园解决的。

阿尔方斯 · 格伦特利死后，他的庄园被改造成了可供富人租赁的度假和活动场所。这段致命的历史为其翻新后的场地、泳池和套房增添了一抹诱人的色彩———但这里也是加拉蒙的领域。

当加拉蒙找不到案件来满足他们的焦点，并因侦破谋杀案而获得赞誉时，他们就会自己制造一个。他们的能力能将人推向情绪的极端和不合逻辑的决定，从而创造出一桩如此复杂荒谬、只有完美侦探才能侦破的案件。

结果，三联城的精英们大批死亡，机构已开始怀疑存在异常活动。他们唯一的线索是格伦特利庄园的频繁出现，因此他们怀疑异常体就是那栋建筑本身。他们认为，该异常体与人类对富人的厌恶情绪有关，而加拉蒙只是幸运地在其影响下成就了自己的事业。

现在，随着约阿希姆 · 埃德伯特举办一场尖叫着“请谋杀我”的生日派对，机构希望能最终将这个异常体当场抓获。

焦点

人类渴望为复杂问题找到满意答案的欲望。

领域

旧格伦特利庄园：一座广阔的现代城市庄园，已被改造成活动场所。

外观

埃米尔·加拉蒙看起来更像一位浪漫主义诗人，而非天才侦探。他们头发蓬乱，常穿深紫色西装和保养得当的奶油色衬衫，营造出一种不合时宜的别致美学。

冲动

创造复杂、无法侦破的谋杀悬案。然后以一种戏剧性的方式侦破它们，让所有相关人员都感到相当满意。根据他们与人类相处的经验，加拉蒙决定总是将受害者选为那些靠压榨他人为生的人———那些富有、自私又残忍的家伙。

当前状况

机构第一次预先得知了一场显而易见的谋杀即将来临。约阿希姆·埃德伯特利用了庄园的名声，举办了一场生日派对，邀请了最有可能杀死他的人。机构相信，他们可以在派对期间抓获造成这些死亡事件的异常体。

调查前夕

冷开场

在扮演特工开始游戏前，玩家们会被介绍到约阿希姆·埃德伯特抵达前的格伦特利庄园餐厅。这是一个老式庄园餐厅，有四张长长的木桌，可容纳约一百名客人。房间灯光昏暗，墙上旧玻璃灯具里的闪烁灯泡模拟着火焰。

中央桌子旁有八个人。桌子并未坐满———他们是第一批安顿下来的，是约阿希姆的贵宾。每位玩家将被分配扮演以下1-3个角色，直到所有角色都被分配，且每人都至少有一个角色。将下一页上每个角色的详细信息分发出去。他们可以通过角色扮演来分享信息，但不能直接透露。

下面，这些角色被组织成推荐的2人一组。如果只有2名玩家，将吉尔克里斯特分给扮演左边二人组的玩家，纳撒尼尔分给右边的玩家。

桃子表情	吉尔克里斯特·泰勒	下划线
协价金库	纳撒尼尔·冈威尔	薇薇安·戈特丹默朗

BO3-VIP

桃子表情 （她/他们）

桃子表情，与桃子表情无关，是埃德伯特最大的竞争对手。她是一位影响者-资本家，在所有平台上都拥有更多粉丝和更广的影响力。她那套“卷王”生活方式的品牌体验为她自己的企业提供资金，而她选择这些企业，大多只是为了给埃德伯特难堪。

典型语录：

- “这派对远不如我上次去的那个好，不过那家伙两天后就被谋杀了，所以¯_(ツ)_/¯……”
- “我太喜欢这段对话了。咱们拍个视频吧。”
- “抱歉，我得接个电话。是个重要人物打来的。”

目标：

- 和埃德伯特的助理皮尼弗雷德亲热，她觉得他非常有魅力。
- 让薇薇安·戈特丹默朗难堪。
- 谋杀约阿希姆·埃德伯特，因为他在她的粉丝面前羞辱了她，然后还在报纸上说她生气了，尽管她根本没生气。

协价金库 （他们/他们的）

协价金库是一个道德败坏的热门数据贩子，他们认为隐私已死，其尸体可以被收割并卖给广告商，大赚一笔。他们过去曾与埃德伯特合作，为他提供不可或缺的信息，以非法分析他最新的潜在客户，并将他们与合适的目标受众相匹配。

典型语录：

- “信息渴望自由。秘密、私下谈话、未说出口的想法———它们伤害了我们所有人。”
- “我就知道你会那么做。你的用户画像数据里写着呢。”
- “我是个讨好型人格！我的生意就是给人们他们真正想要的东西。”

目标：

- 被纳撒尼尔·冈威尔合法收养。
- 拿到下划线的签名 ——他们太酷了。
- 谋杀约阿希姆·埃德伯特，因为他收了钱，要为一个旨在让互联网更安全的政策倡议站台。

吉尔克里斯特·泰勒 （他/他们的）

非常漂亮的加密货币投机者。吉尔克里斯特·泰勒在2009年攒下零用钱，买了七百美元的比特币。尽管极为富有，却毫无权力。他在痛苦中领悟到自尊是买不来的。他正徒劳地试图购买他人的尊重，因为他坚称加密货币不是骗局。

典型语录：

- “我其实没被邀请，我完全是像个坏小子一样闯进来的。危险又性感。”
- “我猜我们都干过些坏事，是吧？你们呢？”
- “是啊，加密货币其实不是骗局，区块链真的有用…”

目标：

- 让协价金库谈论进行数字犯罪（他被政府强迫戴着窃听器）。
- 勾搭上薇薇安·戈特丹默朗。
- 谋杀约阿希姆·埃德伯特，因为他利用自己的平台确保吉尔克里斯特的“吉尔币”项目从未起步。

BOS-MP

薇薇安·戈特丹默朗 （她/她的）

老钱的气息从薇薇安·戈特丹默朗身上散发出来，如同上等香水。她的家族财富历史悠久，可追溯至几个世纪前。她涉足政治、市场投机和恶意收购，只为取乐。没人知道她为何在此。

典型语录：

- “我都快忘了和穷人待在一起是什么感觉了。真新奇。”
- “也许这里会发生点有趣的事。总算有一次了。”
- “不，我不累。我打哈欠是因为无聊。”

目标：

- 把吉尔克里斯特·泰勒当成小狗/玩物，拒绝他似乎想要的一切。
- 说服纳撒尼尔·冈威尔别再打电子游戏了，回去玩“那些好玩的东西”。
- 谋杀约阿希姆·埃德伯特，因为她想体验点什么，而且反正也不会惹上麻烦。

下划线 （他们/他们的）

臭名昭著的黑客，戴着傻朋克风格的表情符号头盔，一心想成为破坏者。十九岁，但想装得更老成。下划线搞垮的服务器比Windows ME还多。下划线几乎从不公开露面，但风险资本家约阿希姆·埃德伯特和他的生日派对，正是下划线成为黑客界班克斯的最新尝试的绝佳机会。渴望出名，渴望看起来很酷。

典型语录：

- “是啊，我挺酷的。但你是不是这么想我真不在乎。我的工作是为了人民。”
- “我觉得你很棒，你说的那些话也一点都不操蛋。”
- “[一个没人懂的梗]”

目标：

- 拿到桃子表情的手机，黑掉她的社交媒体账号。
- 与任何人完成他们的初吻。（但在确定能成功之前，绝不摘下头盔。）
- 谋杀约阿希姆·埃德伯特，因为他发现了他们的秘密身份。

纳撒尼尔·冈威尔 （他/他的）

一位臭名昭著的军火商，转行做电子游戏，以便训练下一代无人机及其驾驶员。冈威尔曾是埃德伯特父亲的朋友，并经常借钱给这位年轻的风投家去做有趣的项目。他对所有他认为有礼貌的人都慈父般充满爱意，但对死亡的话题却毫不在意。

典型语录：

- “哦，我仍然涉足军火生意。我带了一架全新的战斗无人机来派对，要是有人想看看它的实战表现！”
- “永远别信那些得工作糊口的人。他们没什么可失去的。”
- “截至今年，我的造物已经杀死了大约72000个目标。我希望在我死前能把这个数字翻一番。”

目标：

- 在派对结束前，为他的生意与协价金库达成交易，购买非法获取的公民个人数据。
- 成为下划线的父亲般的人物，并给他们好的建议。
- 谋杀约阿希姆·埃德伯特，因为他对自己的父亲很残忍，把父亲的葬礼办得更像一场抬高约阿希姆自己的派对。

BOARD

餐前闲聊

当每个人都熟悉了自己的角色后，会有两个人走近他们（由主持人扮演）：

皮尼弗雷德·格里塞尔达（她/他们的）：埃德伯特苦不堪言的助理。目前正处于四年制学位计划的第六年，皮尼弗雷德希望这次无薪实习能让她拿到毕业所需的最后几个学分，并开始偿还学生贷款。作为埃德伯特的助理，他们负责维持客人的秩序。

埃米尔·加拉蒙（他们/他们的）：著名侦探，也是秘密异常体。曾侦破过你难以置信的案件，但你又会相信，因为这些案件是他们通过打破现实制造出来的。穿着不合时宜的别致紫色和奶油色服装。爱好：在海滩上（或任何水边，非常舒缓）长时间散步、寻找线索、侦破谋杀案。厌恶：凶手、不公、廉价食物。对待无辜者如同需要同情与关怀的受伤小鸟。对待谋杀嫌疑人如同猫对待受伤小鸟。

皮尼弗雷德介绍埃米尔说："这位是伟大的侦探埃米尔·加拉蒙，约阿希姆·埃德伯特雇他来确保没人想杀他！尽管显然你们谁都不会那么做。"

介绍完毕后，他们坐到桌边，可以自由交谈。他们谈话时，其他人正陆续进入餐厅。

如果出现冷场，皮尼弗雷德会用一个尴尬的话题来开场。

- "大家最喜欢的Vine是什么？我好想念Vine。"
- "真惊讶你们都接受了邀请！是什么让你们决定来的？"
- "去年最喜欢的时刻是什么？"
- "我们来玩两真一假怎么样？"

如果某个角色不怎么说话，埃米尔会直接问他们一个问题。

- "桃子表情，前几天我在报纸上看到一件关于你的趣事！愿意讲讲吗？"
- "薇薇安，你试过跳伞吗？我听说那真是刺激。"
- "吉尔币的事真可惜，吉尔克里斯特。"
- "我听说埃德伯特先生的父亲几个月前去世了。葬礼……嗯，挺有意思的，不是吗，纳撒尼尔？"
- "协价金库，鉴于埃德伯特先生最近做的那些有意思的工作，你的工作看来很快会变得困难得多。"
- "下划线，很抱歉我从没听说过你。你头盔背后有什么故事吗？"

在谈话快结束的某个时候，特工们也抵达了，并被安排在附近就座—但他们只通过描述被提及，不由玩家扮演。

在所有六个角色都有机会展现自己之后，或者当谈话达到一个冲突一触即发的紧张时刻时，今晚的主角登场了：约阿希姆·埃德伯特走进来，站着准备发表演讲。

"感谢各位光临。我是约阿希姆·埃德伯特，如你们所知—"

他的话被同时熄灭的灯光打断了。房间一片漆黑。有人发出一声尖叫。

然后一切都回溯了几个小时，回到当天早些时候。

BOS-WP

晨会

- 一名特工的重要之人被列入了风险资本家约阿希姆 · 埃德伯特的生日派对邀请名单。派对在旧格伦特利庄园举行，将是本月最值得发社交媒体的活动。他们绝不会错过这个机会，也许在拍了几张精选照片后，还能把特工偷偷带进去。
- 早餐时，一名特工的重要之人告诉他们自己最近在看一部新的谋杀悬疑剧，并问他们有没有看过。也许他们能帮这位重要之人找出真凶，这类剧总有让这位重要之人意想不到的反转。
- 自从机构放宽了“非标准冰箱储存”政策后，机构休息室就掀起了一股午餐盗窃潮，而一名特工的午餐成了最新的受害者。
- 在《早安，三联城》节目中，联合主持人萨拉曼 · 斯基普洛克（他/他的）和格拉娜莎 · 沙姆（她/她的）为该地区最受爱戴的侦探埃米尔 · 加拉蒙做了一期人物专访，他侦破了多起备受瞩目且离奇的谋杀案。
- 一名特工的重要之人最近失业了，因为他所在初创公司的CEO因谋杀Giles Finchley而被捕，而Finchley是另一家竞争对手初创公司的CEO，后者的TechCrunch路演方案把这位重要之人所在的公司甩开了几条街。

任务简报

机构相信，一个异常体一直在谋杀三联城的富裕市民。这些案件之间唯一的共同点似乎就是其复杂性：

1. 最初的阿尔方斯 · 格伦特利案，真凶其实是伪装成了管家。

2. 创业公司CEO吉尔斯 · 芬奇利之死，他被对手在一场精心策划的公开表演中谋杀，伪装成了一场TechCrunch Disrupt路演意外。

3. 三联城联合洗钱者协会——一个名字起得很不正经的游艇俱乐部——三名不同成员的谋杀案。（其中只有两起案件有关联，第三起其实只是虎鲸干的。）

风险资本家约阿希姆 · 埃德伯特正在为它提供一个完美的舞台。机构不知道异常体是否会来，但认为有这个可能。邀请函上的信息是公开的（开篇文本可以分享给特工们），但机构没有办法把特工们弄上名单。他们必须自己想办法进去。

约阿希姆还邀请了著名侦探埃米尔 · 加拉蒙，大概是为了降低发生真实谋杀的可能性。他们很可能是一个极难甩掉的散逸端，并且会留意行为可疑的特工。如果特工们被抓并被嫁祸为凶手，机构也帮不了他们多少。

可选目标

- **+3 嘉奖**，如果你继承了埃德伯特的财富
- **+1 嘉奖**，如果你说出一句侦探口头禅（每名特工限3次）
- **+1 申诫**，每打断一次独白

混沌效应

几乎整个任务都在异常体的领域内进行。提醒一下：花费3点或更少的混沌效应是免费的，所有花费

▲ 本任务中引入

1	扭曲	出现证据，将罪名指向一位尚未被怀疑的派对客人。
2	腐化	门会通向错误的房间，将特工们引回异常体希望他们去的地方。
▲ 4	纠缠	异常体在目标周围编织了一张错综复杂的网。受到此力量影响的人必须揭示或编造一个与场景中另一位角色的惊人联系。
▲ 4	揭示	异常体让人们揭露自己的隐私。受此力量影响的目标必须立即揭示对在场某人的隐藏情感、脱口说出一个秘密，或以明显可疑的方式行事。
10	抹杀	最可疑的派对客人（几乎已被认定有罪的那位）被杀害，使谜案变得更加复杂。

调查

格伦特利庄园

格伦特利庄园就在城里，很容易找到。特工们的主要挑战是进入邀请名单，并为自己为何可能被邀请编造一个令人满意的掩护身份或故事。

在这次调查中，玩家们将同时扮演他们的特工和被分配的客人角色。然而，这些客人角色仍是与主持人共享的角色，并且像重要之人一样，可以被推动或给予建议。

抵达庄园

庄园本身是一座广阔的现代建筑，既是对五年前硅谷流行风格的致敬，也是一种山寨。三联城在地图上几乎不值一提，潮流传到这里总要花点时间。这就是为什么其他特工们还以为跳科目三和那个考驾照有什么关系。

在特工们能进去之前，他们必须通过埃德伯特的安保。保安比兹和朱诺·布鲁诺（均为他/他的）是一对肌肉帅哥，看起来像是在cosplay二维码，而且对此痛苦不堪。客人们整天都在试图扫描他们，想看看能不能用代码“EdbertsBDay”在Skald VPN上省钱，或者解锁某个秘密的另类实境游戏之类的。

特工们进去后，格伦特利庄园便从场地中央阴森地矗立在他们面前。这是一座老式庄园，尽管试图翻新和现代化，却仍然固守着那份古旧感，与在想当网红的人群中飞来飞去的激光灯和无人机摄像头格格不入。

BO3-WIP

与埃德伯特会面

他们进去后，会被带到那间臭名昭著的谋杀餐厅。几年前，阿尔方斯·格伦特利就是在这个房间里被发现死亡的。而现在，其他客人已经在此就座了。（他们可能会重复一些在冷开场时说过的话。）

特工们安顿好后，时间线追上了冷开场：风险资本家约阿希姆·埃德伯特登场，准备发表他那大佬范儿的商业演讲。

“感谢各位光临。我是约阿希姆·埃德伯特，如你们所知—”

他的话被同时熄灭的灯光打断了。房间一片漆黑。有人发出一声尖叫。

然后灯又亮了。一个纯白色的人体模型，头部有一个弹孔，四肢摊开地躺在约阿希姆面前的地上，身上盖着新鲜的假血。

约阿希姆表演性地倒吸一口凉气。**“哦不，发生了一起谋杀案！”**然后笑了起来。**“开玩笑的。今天是我的生日，我来这里是为了找点乐子。我们在这里庆祝我，既是作为一个男人，也是作为一个商人。对那些所谓的‘颠覆者’，我补充一句：‘颠覆’这个词本身，已经比说‘老掉牙’还要老掉牙了。今晚，我将揭示一个超赞的新范式，它将改变整个行业的颠覆方式。没错。我将要颠覆……颠覆本身。（此处应有掌声，别念出来。）”**

他停下来等待掌声，派对恢复了正常。

埃德伯特或许是那种自以为天才的人，但这并不意味着他好骗。除非特工们长得完全符合埃德伯特心中酷的标准，否则这位风险资本家会径直走向他们，质问道：**“谁让你们这些失败者进来的？”**

约阿希姆·埃德伯特，风险资本家

约阿希姆·埃德伯特是个油腻得像条虫子的人，他声称自己的成功完全归功于他的商业头脑，以及懂得如何紧跟潮流转变和病毒式“演化方案”的前沿，**“进化+解决方案的组合词，相信我，我发明的。”**实际上，他的成功源于不光彩的商业手段、犯罪、勒索和一点点他老爹的钱。他感受着只有金钱才能买到的无敌感，并会公然作死，说出**“我真希望没人会在我自己的生日派对上试图谋杀我！”**这样的话，以显示他并不害怕格伦特利庄园的名声。

从约阿希姆那里，特工们可以了解到：

- 他相信自己在商界取得成功是因为他没有“亲密的朋友”。只有那些他允许靠近到足以被他背叛、剥削和利用的人。他为自己背叛了派对上所有最重要的客人而感到自豪：**“我在每个靠近我的人背后都捅了刀子，但他们都喜欢这样，否则他们就不会来这里了。”**
- 即将揭晓一个“狗狗版优步”项目。他不断地用诸如**“每个人都将在我的摇钱树下汪汪叫”**或**“这绝对*不是*狗狗版优步，你懂的”**之类的语言来暗示这一点。
- 没过多久，他的助理皮尼弗雷德·格里塞尔达走过来，悄悄告诉他一些非常紧急的事，他便借口去参加一个重要的私人会议而离开了。约阿希姆会尴尬地建议，在他离开期间由皮尼弗雷德来招待他们。

皮尼弗雷德的介绍

皮尼弗雷德一边担任埃德伯特的助理，一边读着她（希望这次是真的）“最后”一年的学业，这让她早已心力交瘁，成了一具空洞的躯壳。她唯一的乐趣来自于回忆那些曾带来欢乐的Vine短视频，如果谈话陷入冷场，她会试图详尽得令人痛苦地向特工们描述这些视频。

皮尼弗雷德认识派对上所有最重要的客人，并会在简要介绍后，将特工们引见给他们：

- 纳撒尼尔·冈威尔，军火商/电子游戏发行商；“我猜他们之间有什么金钱交易？”
- 桃子表情，“搞品牌网红那一套的”；埃德伯特就是特别讨厌她。
- 协价金库，大数据，更大的秘密；“就像一个活体弹窗广告，用一种令人作呕的方式知道你的一切。”
- 下划线，“想成为班克斯那样的人物，但，你知道的，是用黑客技术”；埃德伯特发现了某个秘密，这会“让他们肯定想谋杀我，约阿希姆·埃德伯特。”
- 吉尔克里斯特·泰勒，搞加密货币什么的（作呕声）；埃德伯特下载了他的一张jpeg图片，而且是“那种真的下载了”。
- 薇薇安·戈特丹默朗，就是个真正的有钱人；“她总是在这种场合出现。”
- 埃米尔·加拉蒙，著名侦探；埃德伯特邀请他们是因为，引用原话，“等等，万一真有人想谋杀我怎么办？那会毁了我的派对！”

在这场对话中，特工们可以了解到关于皮尼弗雷德的以下信息：

- 她其实是为了查明埃德伯特是否让她家的企业破产，才来当他的助理（他确实干了）。
- 埃德伯特认为自己是无敌的，因为他有钱到死不了。

其他客人随时可以自由出入、插话和闲聊。（尤其是在皮尼弗雷德介绍他们的时候。）

她介绍完后，皮尼弗雷德收到了约阿希姆的紧急通知，说需要她。是紧急情况。

与加拉蒙会面

埃米尔·加拉蒙在她正要离开时走近：“我也有个问题… 你知道我为什么会被邀请到这个毒蛇与资本家的巢穴吗？”加拉蒙和特工们一样，对其他客人感到好奇，“你不会真的以为他觉得会有人想谋杀他吧？”

其他客人不想靠近加拉蒙，很快就离开了房间。加拉蒙毫不在意，很乐意与特工们交谈。

通过向加拉蒙提供关于他们自己的信息，特工们可以了解到以下内容：

- 他们上一个案子涉及到了真正的间谍活动，信不信由你。
- 最近谋杀案似乎确实很多，但这只是因为有加拉蒙在侦破它们，所以案子才会上新闻。
- 人人都称他们为侦探，但他们其实不为警方工作，“但当你这么优秀时，大家自然就这么认为了。”
- 加拉蒙喜欢错综复杂的案件。“没有可供解开的线团，没有可供迷失的迷宫，心智就会趋于腐朽。”
- 他们专注于涉及富豪和精英的案件并非为了名声，而是因为“他们认为金钱可以买到一切，甚至是真相；我则努力确保真相始终是无价的。”

如果有机会，加拉蒙也会趁着相对安静，询问特工们到目前为止对其他客人有什么看法。他们很好奇特工们是否注意到了任何不对劲的地方。

当特工们推测可能会发生什么时—或者当他们试图离开房间时—格伦特利庄园及其周边场地的所有灯都熄灭了。多人尖叫起来。

背后捅刀

片刻之后，备用电源启动。充满粉、紫、蓝三色调的应急灯光照亮了庄园，人群松了一口气。直到一声血色骇人的尖叫盖过了其他声音。很明显，出事了。

尖叫声渐息，庄园里的每个人都冲向声源：埃德伯特的私人办公室。门大敞着。埃德伯特已经倒下，死了，躺在尖叫着的皮尼弗雷德·格里塞尔达沾满鲜血的怀里，她的双手紧紧攥着他背上的一把刀。有人喊道“你杀了他！”，而皮尼弗雷德则坚称她一直在努力救他。加拉蒙示意人们退后，然后通过检查脉搏确认他确实已经死亡。

客人们四散奔逃—但加拉蒙让皮尼弗雷德通知安保封锁庄园，她照做了。“在这起谋杀案侦破之前，任何人都不得进出。”安保人员和警察包围了庄园。

加拉蒙感觉不是特工们干的。他们会请求帮助调查现场。

调查谋杀案

玩家们继续控制派对客人。告知他们，真凶仍将是个谜，但每位客人的首要任务是把嫌疑推到别人身上。

为此，玩家们在扮演客人时，将获得从混沌池中花费混沌的能力，以及一条独特的特殊规则。

2	**看我发现了什么** 由玩家激活	一名派对客人揭露了一件关于另一位客人或特工的不利证据。与现实变更请求类似，他们揭露的证据是真实的，而创造该证据的情境也会追溯性地成真。
特殊规则	**绝不认罪**	如果有任何派对客人或特工承认谋杀了约阿希姆·埃德伯特，任务中的每名特工都会立即为混沌池增加30点混沌。

如果“绝不认罪”被激活，加拉蒙会因他们的谜案被提前终结而勃然大怒，他们会对所有能攻击到的特工使用“压倒”，然后逃跑。

BO3-WIP

调查异常体

特工们很可能会很快确定，找出凶手并非首要任务—找到异常体才是。然而，他们专注于此的尝试将会遇到挑战。

异常体—加拉蒙—希望他们卷入这场戏剧。如果特工们无视谜案，或明显专注于寻找异常体，他们将面临源源不断的狂暴次级异常体，其形态为漂浮的经典谋杀凶器（烛台、左轮手枪、绳索、扳手）。因为整个任务都在其领域内，所以这些异常体可以一次一个地免费创造出来。

这既是一个麻烦，也是一条线索：只要他们对加拉蒙表现出对谜案感兴趣的样子，这一切就不会发生。

如果特工们开始直接怀疑加拉蒙，异常体将花费混沌来试图分散他们的注意力（使用“抹杀”让其他派对客人互相残杀），或者，如果混沌足够，就“压倒”特工们。特工们可以通过利用“看我发现了什么”来阻止这种情况发生。

真正的嫌疑人

鉴于玩家们控制着派对客人，有三个可能的嫌疑人或许就是异常体。如果想调查这些人，可以去以下地方：

皮尼弗雷德·格里塞尔达

目前在庄园的无边泳池。

约阿希姆·埃德伯特

或

庄园本身

犯罪现场影音室

加拉蒙侦探

（正确）

尽可能地跟着特工，随时待命

其他客人随时可能在庄园场地或宅邸的任何地方。庄园还有许多其他房间，但很少有与调查直接相关的。

如果特工们就异常体一事与加拉蒙对质、指认凶手或放弃，遭遇即开始。

BO3-WIP

犯罪现场

埃德伯特的办公室里一片狼藉，到处是血迹、为半吊子应用和投资骗局准备的散落文件。他的尸体在房间中央，背上插着一把刀。

加拉蒙很感兴趣。这起死亡看起来很简单，但他们并不确定。“一只手握着刀，但完全是另一只手……或者，也许是许多只手……在这张死亡之网后牵动着丝线。”

一有机会，或者当他们检查完这个房间后，加拉蒙会请求他们帮助。他们说，每个人都会对他们保持警惕，但特工们或许能发现关于凶手身份的额外信息。无论特工们是否同意，他们都会试图跟在后面观察，并在看起来需要时提供协助或建议。

通过检查房间，特工们可以轻松了解到以下信息：

- 埃德伯特是被突袭杀害的—没有太多挣扎的痕迹。
- 房间只有一个出入口，但有一个格栅松动的通风口和一扇关着但未上锁的窗户。
- 埃德伯特右手握着一支薇薇安·戈特丹默朗常用的、非常昂贵的口红。他用这支口红写下了“安全”一词。
- 一架冈威尔工业的无人机摔坏在地上，上面还粘着管道胶带，似乎曾被用来固定在什么东西上。
- 桃子表情的手机摔碎在地上。最近一通电话是和埃德伯特打的。
- 一个带皮带夹的比特币价值追踪器，靠近吉尔克里斯特·泰勒的手机时会发出愉快的啾啾声。
- 一个U盘，侧面印有一个单独的下划线符号。

特工们可以通过使用异常手段了解到以下信息：

- 死前片刻，埃德伯特正因为冰拿铁太凉而对皮尼弗雷德大喊大叫。他走去关门—但在最后一刻又改变了主意。他伸手进口袋想拿什么东西—但又决定不拿了。
- 如果可见（例如通过使用“底片”能力），刺杀埃德伯特的身影并非固定的—它看起来像皮尼弗雷德，然后又像桃子表情、薇薇安、吉尔克里斯特、纳撒尼尔、协价金库和下划线。这实际上是加拉蒙创造的一个模仿次级异常体。
- 其他所有细节—口红、无人机、手机等—都直到灯光重新亮起的那一刻才存在。

BO3-WM

无边泳池

想要与心烦意乱的皮尼弗雷德·格里塞尔达交谈的特工们，可以发现她正坐在无边泳池旁。这个泳池是庄园里一个奢华的设施，半室内半室外。如果桃子表情也在场，她很可能也在这里照顾皮尼弗雷德。

特工们可以通过倾听情绪激动的皮尼弗雷德了解到以下信息：

- 这事在皮尼弗雷德身上发生过五次了。她有过五个富豪老板，都在她身边时被谋杀了。其中3起是加拉蒙侦破的—另外两起很明显，立刻就破案了。
- 她不知道谁会干这事，因为她觉得每个人都会干这事。约阿希姆就是因为这个才特意邀请他们的！她最大的猜测是薇薇安·戈特丹默朗，因为她有种“可怕的气场”。
- 等她冷静下来后，她打算去影音室看看有

影音室里从没好事

影音室是安保办公室和格伦特利庄园内部服务器机房的总称。安保录像可以在这里分析。

特工们抵达时，协价金库已经在这里了（或者和他们一同抵达）。他们是唯一懂得如何使用这套系统的人，这套系统非常古老，除了技术最精湛的特工外，其他人都无法理解。

从停电前片刻开始，特工们可以在现有的摄像头录像中看到以下内容：

- 皮尼弗雷德在埃德伯特办公室外，手持一把巨大的刀。
- 纳撒尼尔·冈威尔怒气冲冲地走下大厅，手持一把巨大的刀。
- 桃子表情出现在庭院露台上，手持一把巨大的刀。
- 协价金库也在那里，同样手持一把巨大的刀。
- 薇薇安·戈特丹默朗在餐厅里把吉尔克里斯特·泰勒当人肉脚凳，两人都各自拿着一把巨大的刀。
- 停电期间，一些摄像头仍能捕捉到微弱的移动。
- 灯亮后的一瞬间，每一位客人都直视着摄像头，与任何看着屏幕的人保持着不间断的眼神交流，嘴里念叨着一些无法理解的话。

BO3-WIP

协价金库迷失

扮演协价金库的玩家失去了对他们的控制，由主持人接管。

在观看录像后，或在特工们看过片刻后，他们状态很差。这起死亡事件让他们神经紧绷，他们在异常体的影响下备受煎熬。他们不停地喃喃自语，说着**“这和数据不符。”**或者**“事情不该是这样的。”**或者**“那是……我吗？不。不是我。”**

自然，加拉蒙利用这个机会，将赌注提得更高。

一有机会，加拉蒙就会使用混沌效应：抹杀，驱使派对上的另一个人杀死协价金库。如果他们有足够的混沌，他们会在特工们与协价金库交谈时，通过熄灭灯光来完成这件事。

特工们可以通过打断协价金库的崩溃并向他们提问，了解到以下信息：

- 没有人的行为符合他们那份极具侵入性、细节惊人的数据档案。协价金库怀疑他们都被某人或某物操纵了。
- 派对前，协价金库非常仔细地研究了这里的每一个人，但现在感觉不对劲。他们会引用任何改变了现实的混沌效应的使用案例，并解释说在谋杀案发生前，那些事都不是真的。

遭遇

加拉蒙侦探从附近一扇门出去了。当特工们追上去时，他们没有进入预想的房间，而是直接踏入了会客室，其他派对客人正莫名其妙地聚集在那里，一时有些困惑。

“我想你们一定想知道我为什么把各位聚集于此。是时候让真相浮出水面，将我们从这长达六周的欺骗之冬中解放出来了。”

如果加拉蒙受到了特工的威胁或有暴露的可能，他们会立即开始解释为什么特工才是凶手。他们会解释说，事情有些不对劲，并指出特工们使用过的异常能力——即便是那些加拉蒙不在场，或本不该注意到的能力。

如果加拉蒙未被怀疑，他们会利用从每个混沌效应中获得的所有信息，描绘出这起谋杀案的图景，并从派对客人中指认出最终的罪魁祸首。

无论如何，除了特工之外，所有人都立刻相信了加拉蒙，无论这个解释听起来多么不合逻辑、荒谬或不完整。如果他们指认了特工，玩家将失去对任何剩余派对客人的控制，每个人都会转向他们，拔出一把巨大的刀，并开始向特工们逼近，以“保护自己”。

B03-WIP

安抚加拉蒙

如果所有派对客人都被制服，且加拉蒙的混沌耗尽，这位侦探会试图解释自己的行为，并恳求特工们允许其继续下去。

如果特工们在任何时候对加拉蒙的任务表示理解或同情，这位侦探就会冷静下来，并愿意直接谈论他们的任务。

消灭加拉蒙

消灭加拉蒙很容易：波纹枪或任何其他能造成3点或更多伤害的方法都能杀死他们。他们很脆弱。然而，活动中的每个人随后都会相信是特工们杀死了世界上最著名的侦探。

捕获加拉蒙

如果在加拉蒙解释之后，特工们仍然想捕获他们，加拉蒙会自愿进入公文包。

加拉蒙的解释

最初，他们想侦破真正的谋杀案并帮助人们———但大多数谋杀案都很容易侦破，却难以阻止，因为它们是系统性的。加拉蒙通过杀死并嫁祸于那些助长这些系统性问题的人——富人、残忍之人和权贵——走上了一条迂回的正义之路。

他们的能力确保了凡俗之人总是相信他们，甚至包括行凶者，因为他们都本会犯下这些谋杀案。加拉蒙的能力由这一路上的复杂性、戏剧性和阴谋所驱动。然后，因为他们看起来像个天才，人们就爱戴他们。

如果放任不管，他们将继续做他们一直在做的事：杀死坏人，并嫁祸给其他坏人。

BO3-WIP

余波

散逸端

所有幸存的派对客人都可能成为棘手的散逸端。加拉蒙曾操纵他们的心智，导致他们互相攻击，并策划了比他们实际会有的想法更糟糕一点的谋杀。随着事件的平息，有些人可能很容易被劝阻，但有些人可能会继续对调查———以及将异常体货币化、武器化———产生兴趣。

没有加拉蒙的世界

当成为富有的社会名流和商界人士的死亡率下降后，公开炫富的人数激增。没错：由于害怕遭遇复杂且具有讽刺意味的谋杀，三联城的富裕阶层一直不太活跃。三联城将开始出现一股无耻炫富和滥用小权力的热潮，特别是那些对所发生之事略知一二的派对客人。

加拉蒙声名鹊起

如果允许加拉蒙继续作为一名异常侦探，他们会向与他们共度时光的特工寻求指导：是继续策划富人的死亡，还是低调行事，侦破真正的罪案？他们的行事方向将改变他们对三联城的影响。

收容库申领物：阿德沃斯·邦布顿代罪三世口香糖

18

这个药盒里装着三颗糖衣胶囊，你可以在嘴里湿润后吐到某个表面上。当你这样做时，胶囊会迅速膨胀，变成一个令人无法抗拒的、可疑男人的形态。达到完整尺寸后，他触感坚实，能进行基本移动。

他的默认行为是扫描周围环境，盯着人看，直到对方与他对视，然后他会猛地转头去看另一个人。在此期间，他会显眼地摆弄着夹克内胸口袋里的一块怀表。他会吸引该区域内发生的任何罪行或不良行为的罪责。

他不会说话，但能理解语言，并能用简单的手势回应。

十五分钟后，他会完全干涸，此效果结束，届时他会溶解。如果在他面前提及“湿嘴牌口香糖与膳食补充剂”，他会爆炸。

异常能力：完美犯罪

神不知鬼不觉。在你被目击到打破或偷走某物后，环顾房间并进行**诡秘**检定。

成功时，因为有东西分散了注意力，没人看到你动手：灯光在恰好的时机闪烁了一下，一声巨响转移了所有人的注意力，房间另一头的一只小动物做了个可爱的动作。

每掷出三个3时，你可以选择以下一项在骚动后成真（你可以多次选择同一个选项）：

- 骚动过后，附近有另一个人比你离那件被打破或被偷的东西更近。
- 你正明显地在做一件无关的事，远离那件被打破或被偷的东西。
- 骚动再次重复一次。

失败时，结果发现有人正在找那件被打破或被偷的东西。一个重要、有权势、且刚刚抵达的人。

BC5-VIP

Seriously, it's not my fault. I'm trying my best here

Thursday - 8:15 am

Trains again. I'll be late.

Should have known this would happen. Sorry.

wait seriously

you overslept again?

I stuck my neck out for you!

It's this goddamn train!!!! Presentation's ready, I left at a good time. I even woke up early DESPITE doing everybody's leftover work last night. AGAIN

Nobody respects my time.

Not even the fucking subway

yeah those damn trains reeeally have it out for you huh. just like everybody else

What's that supposed to mean?

if it's really not showing up then leave. you're coming from buford right? run and take the C at Spruce

Have you looked outside? Might as well not bother if all the pages are soaked.

Sign says 10 minutes. Can you stall that long? I owe you.

you already owe me. but yeah

Thursday - 8:29am

you're on the train right? they're here

i think i can do 2-3 minutes with small talk and then the pick a card routine can buy like 8 if i really push it

but i'm dangerously close to being "the guy who does card tricks" at this point and i would also like a promotion sometime

Thursday - 8:35am

I made it onto the train, but now service is bad

I made it onto the train, but now service is bad

I made it onto the train, but now service is bad

Did that send?

The doors are still open. I'm going to leave and just call a car.

if it hasn't left yet you should just call a car

yeah

Thursday - 8:51 am

????

it's getting really awkward

can you forward me the files or something? I can try to give the presentation on vibes but i absolutely cannot say "is this your card" again or i think i'll be fired

cynthia?

Thursday - 9:03 am

ok who needs files. I'll see what i can do

Thursday - 9:10 am

not much it turns out. tried to cover the plan based on what i remember and they fully stopped me and said it was a waste of time. Thanks a lot

did you really just bail?

Thursday - 12:04 pm

john called, pissed. they know you're a no show today good luck

Friday - 8:45 am

lemme guess, it's the trains again

B I

What are you thinking about?

BO3-WIP

异常体档案

布福德环线车站是三联城公共交通网络中一个繁忙而历史悠久的枢纽。它连接着数条繁忙的地铁线路，并设有多个站台和夹层，供艺人和商贩招揽生意。入口位于迈尔斯 · 布福德公园的边缘。

这座车站宏伟而重要的建筑风格，与其所服务之人的苦难形成了完美的制衡。疲惫、沮丧、绝望的乘客们在通勤路上，祈祷着任何能让他们远离那令人恐惧的目的地的事物。

车站回应了他们的祈祷，成为了一个永恒的中间地带。列车进站又离站，但从未真正离开———它们只是更深地驶入了车站的深处。很快，被困的乘客们便彻底忘记了自己曾被困于此。

历史

每天有成千上万的人穿梭于布福德环线车站。不久前，失败的路霸交通项目侵蚀了公众对道路的信任，导致地铁使用率相较于私家车大幅飙升。疲惫与焦虑在车站周围聚集，直至形成一个异常体。

车站最初通过故意制造延误来让人们免于面对在目的地等待的压力。但再多的延误也无法真正平息那情感的漩涡。一些乘客会放松下来，但另一些只会变得更加紧张———而且通常同样的人回来时会更愤怒、更焦虑、更绝望。布福德环线车站因延误、持续维修、施工和拥挤而臭名昭著。但这还不够。

辛西娅 · 科尔（她/她的）的失踪是一次实验，而且是一次成功的实验。车站识别出了一个真正不想回去工作的人———并确保了她再也不必回去。她登上了一趟永无止境的列车，并从这座城市永远地消失了。

过去几周里，与辛西娅类似的案例急剧增加：有人抱怨他们被困在布福德环线车站数小时无法离开，施工人员声称出现了危险且无法解释的损坏，还有其他几名失踪人员最后被看到是去上班通勤。在所有这些事件中，车站磨练了它的能力。现在，它又诱捕了两名受害者，并利用他们为燃料，创造出了专为将他们永远困住的特殊亚现实。

焦点

从激烈竞争中获得喘息。通过逃避获得放松。

领域

车站的影响力覆盖整个布福德环线车站，并在其中创造了无数重叠的亚现实。其真正的领域就藏在这些亚现实的深处。

外观

车站显化为一场日益严重的鼠患。它既能以个体行动，也能以集体行动：单只老鼠可能会监视可疑的特工，而成群的老鼠则可能协同行动，在威胁到来时将其压倒。其可被作为目标的形式是一个鼠王，藏在其领域所在的地下深层。

冲动

车站会造成轨道上各种延误，以减缓交通并迫使通勤者等待：它采用的手段无所不包，从列车延误、车门永不开，到危险的结构坍塌、系统故障和管道破裂。

BOS-VIP

一旦困住一名受害者，它就能塑造其周遭的世界。地铁永远运行，却从不抵达下一站，并且拥有无限的车厢。出口旋转栅门会将你放回你刚刚离开的房间。一波波的通勤者会将你卷走，使你偏离原先的目的地。如果受害者接受车站的保护，或甘愿永远被困，他们就会成为风景的一部分：例如，辛西娅·科尔现在已是装饰着下层亚现实的众多永久乘客之一。

被车站视为自身一部分的人或物———或其任务中的盟友———会成为锚点，并出现在它创造的一切事物中。

受到威胁时，它会协同使用这些能力，逐一孤立并中和敌人。

当前状况

车站已将2名受害者困于亚现实中，他们有永远迷失的危险：一名是三联城大学的学生杰文·戴维斯（他/他们的），另一名是三角机构外勤特工贾娜维·雷迪（她/她的）。贾娜维的失踪终于让机构注意到了这个已在暗中活动了一段时间的车站。它终于对帮助更多人的能力充满信心，并准备好将特工们作为下一个目标。

调查前夕

晨会

- 派往一名特工家中的冰箱维修技术员迟到了八个小时。
- 一名特工因远在数个车站外的列车延误而严重迟到 ——据说其中一节车厢里的所有人都睡着了？？
- 一只出奇大胆的老鼠从一名特工那里偷走了某样东西，然后飞快地溜走了。
- 一名特工的恋人与他们玩起了一个调情的破冰游戏：“有什么事是你希望自己不必去做的？”他们的答案将在之后成为为那名特工的亚现实提供燃料的东西。

任务简报

特工贾娜维·雷迪过去4天都未报到，但她的监视员 ——你知道的，就是那些追踪每位外勤特工行动的秘密特工？ ——也报告说她并未叛逃。他们说她在进入布福德环线车站后，于通勤途中失踪。

最近，关于布福德环线车站事故、损坏和延误的报告也在不断升级。

今早，一段模糊晃动的视频在社交媒体上疯传，视频中，一个看似穿着西装的巨型拟人化老鼠，正在布福德环线车站标志性的“阳光之城”壁画前拖着脚走（而且还是由一名特工的重要之人发布的！），之后被内部的一名“低语”移除。

可选目标

+1 嘉奖，如果你远离正在关闭的车门。

+3 嘉奖，如果你点了菜单上没有的菜。

+1 申诫，如果你推挤人群。

B03-WIP

混沌效应

2	腐化	车站的建筑结构突然改变。新的走廊、楼梯、墙壁或柱子出现在它们之前不存在或本不该存在的地方。
4	显化	老鼠。巨大狂暴的老鼠，微小迅捷的盗窃老鼠，以及极其可爱的诱人老鼠。禁闭异常体会伪装成普通列车车厢。
6	扩张	车站会困住一名新的受害者（如果可以，则为一名重要之人），并创造一个新的亚现实来诱捕他们。将这个新的亚现实放置在车站地图上比特工当前位置前进一层的区域。
8	置换	特工们周围区域的所有人都消失了，只剩下最近的锚点。异常体通过那个锚点与特工们交谈。

调查开始

布福德环线车站

作为该市的一个主要交通枢纽，布福德环线车站横跨数个街区，设有多个出入口。有从街道层面通往的楼梯和电梯，一个穿过Vango果汁店的主入口，当然，也可以乘火车到达车站。

根据特工们选择进入车站的方式，他们可能会遇到以下任意数量的知名人物或特色。他们还不知道，但这些人是锚点：其个性强大到足以在车站的每个亚现实中都保持相对不变。由于这一特性，特工们很可能会怀疑每个锚点本身就是异常体，或与异常体合作。

进入车站

特工们使用何种方法进入布福德环线车站，将决定他们首先会遇到谁或什么。

- **楼梯：** 奎妮与神圣乐团
- **Vango果汁店入口：** 戴夫 · 巴克利，副工头
- **电梯：** 兰德尔 · 瓦孔，久经风霜者
- **地铁：** “阳光之城”壁画
- **异常能力：** 老鼠

B03-WIP

调查布福德环线

在对布福德环线车站的初步搜查中，特工们被无数的不适、不便和干扰所困扰。几趟列车同时到站，吐出大量乘客，将特工们挤得东倒西歪，甚至冲散。站台和电梯拥挤到令人窒息；靠得太近、亮度太高的广告在特工面前亮起，欢快地尖叫着“湿嘴牌口香糖”；就在一名特工抱怨时，头顶漏下的某种神秘液体滴进了他的嘴里。

手机在这里没有信号，但这并非异常影响所致：只是因为墙里全是铅，而戴夫·巴克利建筑公司移除它们的速度又太慢了。

奎妮与神圣乐团

从街道层面经楼梯进入的特工们会汇集到夹层，那里有一支乐队为自己搭起了舞台。乐队同名的主唱奎妮（她/她的）是黑人、跨性别者，令人过目不忘。她是一位受过古典训练的歌手，嗓音优美动听，她那色彩斑斓的裙子和柔和的粉色头发在白色瓷砖墙的映衬下格外醒目。萨克斯手厄洛·邦克（他/他的）在演奏时会杂耍般地跳跃舞动，而鼓手维克（她/他们）尽管只有一个钹和一个水桶鼓，却能把场子彻底点燃。他们的表演非常精彩，即使车站没有主动鼓励人们逗留，也能吸引大批观众。奎妮不信任穿西装的人，但喜欢给小费的客人。

他们的招牌曲是一首原创作品：一首名为《再一分钟》的有力情歌，讲述了恋人分别前那缱绻的片刻。奎妮也喜欢模仿贝蒂·米勒演唱《我已对你施下魔咒》，有时奎妮和维克还会合唱萨姆·史密斯的《陪在我身边》，那是一场迷人的二重唱。

特工们可以通过隐藏自己的身份，并在演出间隙与奎妮聊天来了解到以下细节：

- 特工们看到的某些事究竟是异常的，还是意料之中的。
- 最近街头卖艺的生意好得出奇（因为异常体已因其困住的受害者而得到增强）。

如果特工们给的小费很丰厚，奎妮还会分享：

- 任何其他锚点或受害者的位置和状况。
- 一场他们想听的任何歌曲的表演 ——“即使我们不会唱，我们也会为你即兴创作！”

BO3-WIP

兰德尔·瓦孔，久经风霜者

从任何街道层面电梯进入的特工们会首先遇到兰德尔 · 瓦孔（他/他的）。兰德尔长期无家可归，通常在车站主大厅视线之外的地方休息。兰德尔不怎么注意过往的人，但他对老鼠的可疑活动非常敏感。兰德尔对人，尤其是那些散发着权威气息的人，抱有深深的怀疑。然而，他很容易被真诚的善意所打动。

特工们可以通过赢得兰德尔的信任来了解到以下信息：

- 很久以前，兰德尔曾是一名奥运级别的击剑运动员。
- 他坚信自己经常看到老鼠们在互相交谈。
- 他看到附近一条走廊从一堵原本坚实的墙中出现，让一个“瘦弱的孩子”通过，那孩子走过去的样子仿佛早有预料，甚至是有计划的。他不知道，这就是杰文 · 戴维斯（他/他的），异常体的另一名受害者。

戴夫·巴克利，副工头

从地下Vango果汁店入口进入的特工们必须穿过一个看起来很危险的施工现场，那里有低垂的电缆、被人为收窄的走廊、过于光滑的混凝土地板，以及位置不便的水洼。戴夫 · 巴克利（他/他的）正在一个特别碍事的拐角处工作，他负责向行人示意人行道是否已清空，可以通行至另一侧。

戴夫非常普通，也极其无聊。只要有人有耐心听，他就会滔滔不绝，但如果特工们不主动提问引导，他会从天气聊到最近的体育赛事，漫无边际。如果特工们在之前的任务中留下了任何散逸端，戴夫很可能与他们交谈过 ，他会向特工们报告“我前几天从一个人那听到的一个疯狂故事”。讽刺的是，尽管他“记脸很准”，但如果任何特工是明星，他很可能并没听说过他们。

戴夫对施工即将完成感到兴奋，但无权谈论人员配置、安保和薪资等事宜。然而，如果特工们让他相信了任务的重要性，或给他提供了一杯Vango果汁店的冰沙，他会乐意分享车站内任何相关人员的当前位置，包括他问过的任何受害者 ——他已大致摸清了他们都爱待在哪里。

特工们可以通过让戴夫从工作中分心片刻来了解到以下信息：

- 布福德环线车站的大致布局
- 车站里有个“拿着玩具枪的疯女人”在游荡。她对戴夫说了些他听不懂的话，然后扣动了扳机 ，发现什么都没发生后似乎很痛苦。他不知道，这个女人其实是异常体的受害者之一，贾娜维 · 雷迪。
- 鼠患已经严重到他们不得不再次暂停施工。这次他们要停工，直到从海外进口一些专门针对老鼠的特殊捕鼠器。

P03-WIP

“阳光之城”北走廊壁画

从地铁进入的特工们会首先遇到这幅气势恢宏的瓷砖壁画，它是在增设黄线延伸段的同一次翻新中添加的。它横跨主大厅，连接着通勤者与布福德环线车站的各条铁路线。壁画以时髦的色彩和形状，描绘了一幅令人印象深刻的三联城天际线，其中还有同样时髦的人物和异类穿行其间。精美渲染的瓷砖太阳光束从天际线射出，沿着走廊延伸，指引人们前往出口或夹层。

特工们可以通过研究壁画和周围的大厅了解到以下信息：

- 它是一种地图：从太阳发出的每道巨大光束都指向各个出口的方向。
- 被困的通勤者们似乎完全沉浸在自己的行程中。任何试图引起他们注意的举动，最多只会换来一句沮丧的“别挡道！”，然后通勤者就会推开你，奔向下一班列车。

虚假锚点：老鼠

通过任何其他方式（最常见的是像“我知道一条捷径”这样的异常能力）进入的特工，会进入一个与该方式相符的位置。在绝大多数情况下，他们还会偶然遇到大量的老鼠——或许在争抢一堆垃圾，或许在安详地休息，或许以一种奇怪地让人联想起通勤者在车站里穿梭的模式四处乱窜。这些老鼠是异常体的显化。它们不会特别注意特工，并会尽可能避免冲突。

如果特工们威胁老鼠，老鼠会四散而逃。试图追赶的特工很快就会发现，他们被骗进了更深一层的亚现实。

离开布福德环线车站

异常体利用从受害者身上获得的能量，为创造亚现实提供燃料：这是布福德环线车站的另类、人造版本。一旦进入，这些亚现实会形成一个闭环：试图“离开”的特工反而会进入下一层，到达下一个亚现实，直到他们到达编号最高的层级——此时，如果他们再往下走，就会循环回到第1层。

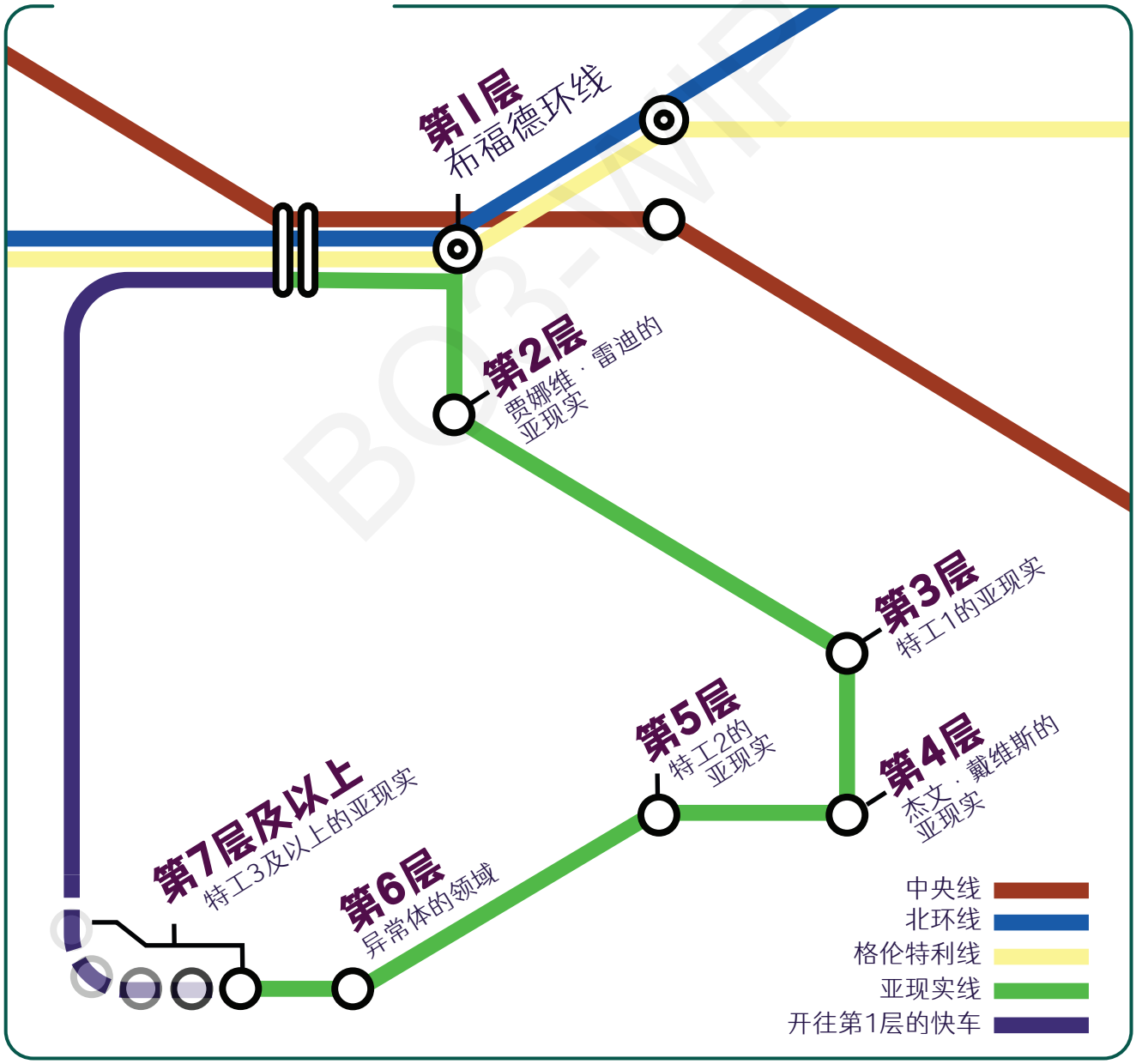
BO3 VIP

亚现实

一旦特工们进入车站，他们就已经被困住了：任何试图以任何方式离开车站的尝试，都会导致特工们出现在一个被称为亚现实的车站另类版本中。

当特工们与一名愿意离开的受害者一同到达第1层时，任何离开车站的尝试都将成功逃脱。否则，只有使用特工的异常能力才能让他们真正逃离车站，前往现实中的其他地方，例如地面。

任务开始时，异常体困住的两名受害者位于第2层和第4层。第3、5、7层及更高层级，是异常体为其最新的受害者——特工们——创造的。随着异常体使用“吸引”和“扩张”来诱捕新的受害者，可能会增加额外的层级。



创造亚现实

由于这些亚现实是利用受害者的专注和注意力创造的，它们会呈现出反映受害者精神状态和最紧迫关切的物理特征。最易变的是最明显的变化：数字标牌和印刷海报会更新，以反映该层级受害者的主要关切。广播系统里的通知会喊出受害者的恐惧和焦虑。穿行的通勤者会表现出反映受害者自身态度的举止。锚点存在于每个亚现实中，尽管它们也会改变，以反映受害者当前的精神状态。

车站不习惯同时处理如此多的亚现实，而维持它们所需的精力意味着它们是不稳定的。**每当特工们进入一个新的亚现实时，**请在表上投掷一个d44来查看有什么不同。然后，对于特工们之前每次进入这个亚现实，都再投掷一次（例如，如果这是他们第二次进入亚现实3，则投掷两次并使用两个结果）。

	1	2	3	4
1	车站里所有东西上的文字都乱了套，每个词只有首尾字母是正确的：技术上仍可读，但非常令人困惑和沮丧。	所有三联城的地图上，每个被标记的车站、街区和地标都被替换成了布福德环线车站。	北走廊和每个列车站台都无限延伸。唯一的出路是上火车或回到夹层。	在这一层，任何前往某地的通勤者都会全速奔跑。
2	列车线路的颜色互换了，例如L线现在是蓝色，A、C、D和E线是绿色，3、4和5号线是红色。	车站的布局完全翻转了，就像镜像一样。	每当一列火车进站，整列火车只有一扇门会打开。如果你不够快，火车就会开走。	车站里的所有材料都被换成了天然的。柱子变成了树，混凝土地板变成了木头。车站几乎有了一种神秘的氛围。
3	列车时刻表显示的是距离上一班列车已过多长时间，而不是下一班何时到来。	车站里的一切都比以前稍大了一些，让里面的人都感觉异常渺小。物体间的距离更远了，楼梯不合规，列车与站台间的缝隙大得令人不安，等等。	毫无变化。	浓雾在整个车站弥漫，从隧道中滚滚而出。
4	车站里的每个标志和广告都被换成了备受期待的、深受喜爱的舞台音乐剧《南瓜王》复排的广告。	不再有任何楼梯或自动扶梯，每个站台只有一个电梯。	车站里的柱子多得离谱。	车站里空无一人。

BO3-VIP

第2层：贾娜维·雷迪

贾娜维 · 雷迪（她/她的）是车站最近的受害者（特工们除外）。贾娜维是一名三十多岁的印度女性，身材不高，留着浓密的卷发，戴着时髦的大圆框眼镜，身穿医用刷手服，背着一个背包。她此刻正在夹层，脸上带着满足的微笑，聆听着奎妮与神圣乐团的演奏。

作为一名三角机构的外勤特工（低语/日程过载/小丑），贾娜维已被太多艰难任务折磨得筋疲力尽。4天前，她被机构标记为MIA。两天前，她耗尽了最后一点质量保证，并刚刚接受了自己永远无法逃脱的事实。她请求奎妮无限循环地演唱《再一分钟》，并用她最后仅剩的资产——一张价值1000美元的三角居家礼品卡——作为小费。

她有一把耗尽能量的波纹枪（她曾以为戴夫是异常体，并向他开了火），并在一次试图乘火车逃离车站时，弄丢了自己的普通公文包。

如果特工们在不透露其机构身份的情况下使用异常能力，她会以为他们是异常体，并拔出波纹枪威胁他们，要求被释放。

贾娜维担心以下几件事：

- 她预计自己因旷工返回机构后会被降职。
- 她最近因为在兽医急诊诊所（她的职业）值班迟到，被同事大骂了一顿。
- 她有一个上初中的小女儿，但她似乎永远都抽不出足够的时间来陪伴她。
- 她对自己目前的行踪向丈夫普拉卡什（他/他的）和女儿阿努拉达（她/她的）撒了谎。他们以为她出城参加一个兽医大会去了。

亚现实详情

车站可能在本层使用腐化和扭曲的一些方式包括：

- 扬声器里的广播会报出各种统计数据，比如贾娜维这个月工作了多少分钟、走了多少步、和阿努待了多少分钟、赚了多少钱，等等。
- 列车时刻表上显示的都是她上班会迟到多少分钟，而不是下一班列车还有多久到站。
- 印刷海报和数字广告上展示着风景如画的家庭度假，笑脸盈盈的家庭，以及高得离谱的价格。

锚点

- 当贾娜维不再停下来聆听时，奎妮与神圣乐团会以近乎恐慌的急迫感飞快地演奏完每首歌曲，然后收拾行装，在车站的另一个角落搭台，演奏另一场同样快节奏的演出。
- 戴夫 · 巴克利在车站里从一头跑到另一头，他坚信自己要迟到了，错过与一位同事的重要约会。
- 兰德尔 · 瓦孔意志消沉，想着自己已经多久没见过家人了。
- “阳光之城”壁画不再展示城市天际线，而是变成了一系列描绘贾娜维扮演各种角色的浮雕：特工、兽医、母亲、妻子等等。

BOS-WIP

营救贾娜维

如果特工们试图带她离开，车站会使用一种特殊的混沌效应：

4	**迷失于人群**	一名正被特工带往安全地带的受害者溜走了：他们混入人群，消失在自动扶梯下，或者恰好在车门关闭的另一边。

如果特工们透露了他们的机构身份，贾娜维的安于现状会消失，取而代之的是绝望中的希望。然而，在玩家们主动之前，她不会自愿透露自己的机构身份，并且只会在最极端的情况下才会谈论情感。一旦加入，贾娜维会是一位精明能干的盟友。她对车站足够了解，如果特工们还没搞清楚，她可以向他们解释车站的地图。

第3、5、7层及以上：特工们

车站也利用这个机会来捕食特工们。通过利用特工们的不安全感、疲惫和挫败，车站创造了额外的亚现实，通过提醒他们的焦虑来磨损他们的意志。将每名外勤特工随机分配到第3、5、7层及以上。这些层级现在分别成了那些特工的亚现实。

当进入一名特工的亚现实时，向该特工提出以下任何一个问题，或一个能激起他们吐露真实感受和焦虑的问题：

- “你注意到一则广告上，有人正为你所做的工作而自豪地接受表彰。那人是谁，他们做了什么？”
- “你注意到一则广告上，展示了一个你本想去但没能去成的地方或活动。是什么地方或活动，你为什么没能去？”
- “你注意到，指向城市各处的标志牌，变成了你一直在逃避去做的任务。是什么任务，你为什么一直在逃避？”
- “扬声器里播放了一条通知，但内容不是常规的，而是大声说出了一条你一直在逃避回复或发送的消息。是什么消息，你为什么一直在逃避？”
- “扬声器里播放了一条通知，但内容不是常规的，而是大声说出了某件你一直没有勇气或言辞亲口说出的话。是什么话，是什么让你不敢说出口？”

在每一个这样的层级，异常体都会根据特工对所提问题的回答，使用扭曲和腐化来改变车站，以反映并放大他们的焦虑。

BO3.VIP

第4层：杰文·戴维斯

杰文 · 戴维斯（他/他们的）是一名20岁的黑人青年，戴着一顶无檐便帽和一副大耳机，穿着休闲舒适的衣服，背着一个大号笔记本电脑斜挎包。他常乘坐L线列车，在各个亚现实之间穿梭，玩着他的Switch或睡觉。

杰文是三联城大学的大三学生，成绩一塌糊涂。他的ADHD在整个学生生涯中都未被诊断，他对计算机工程的热情与三联城大学游戏系的学术严谨性和课程格格不入。随着焦虑演变成全面的恐慌，他一直在逃避上课和朋友。他已彻底沉溺于这趟无尽的地铁之旅，将其视为逃避责任与焦虑的避风港，并尤其沉迷于电子游戏以寻求逃避。

车站迎合了这种逃避主义：这一层的通勤者都以低分辨率的3D多边形呈现。他们会突然出现，然后在走出约十步后消失。漂浮的金币和其他随机宝藏散布在这一层各处，如果特工们研究任何物品（甚至是他们自己的衣物和装备）超过几秒钟，就会出现一个弹出面板，显示其耐久度、价值和其他显著特性。

杰文担心以下几件事：

- 他觉得自己是朋友和家人的累赘，尽管他对自己的艺术和事业抱有真正的热情与激情。
- 他不知道自己有病，更不知道这病能治 ——他只觉得任何成功的尝试都注定会被自己搞砸。

亚现实详情

车站可能在本层使用腐化和扭曲的一些方式包括：

- 广告会展示他可以玩的酷炫游戏、可以看的剧集，以及睡觉有多么美好。广告中还穿插着他朋友和家人发来的信息，他们对他去了哪里既担心又害怕
- 所有列车都如他所需地到站和延误。车站的布局和人群会变化，让他得以逃脱，却成为追赶他的人的障碍。在列车上，“下一站”永不更新，广播会通知奇怪的延误，甚至点名杰文，说他老师发来消息，他们不用去上课了。

锚点

- 奎妮（现在弹着电子琴）与神圣乐团只演奏电子游戏歌曲的器乐翻奏版。
- 戴夫 · 巴克利正费力地从施工现场的隐蔽角落里移除金币 ——“它们不停地刷新出来，而且还浮在齐眼高的地方，真是该死的隐患”
- 兰德尔 · 瓦孔正在经营一家道具商店，出售他从车站各处搜刮来的装备（废弃的夹克、被偷的包、旧鞋等等），换取特工们发现的任何宝石。
- 老鼠们排成精确的直线，单列行进。它们能爬上垂直表面，直角转弯时惯性毫无变化。
- “阳光之城”壁画中的瓷砖像32位动画桌面背景一样，柔和地循环移动。

B03-WR

营救杰文

这个亚层级对杰文来说是个梦想成真的地方。现实世界似乎总被一些规则支配着，而这些规则在他刚掌握时就会改变。因为这个亚层级是模仿他玩得最多的游戏而形成的，所以他在这里如鱼得水。这正是他记忆中一直渴望的那种逃避。

杰文能立刻察觉到不对劲——特工们保留了原有的形态，因此在那些方块状、低分辨率的通勤者中显得格格不入。他或许会和一个单独的特工聊上几句，但他足够机灵，会从一群对他表现出莫名兴趣的陌生人面前跑开。

如果特工们追上去，异常体将使用混沌效应：腐化来帮助他，阻挠特工们的追捕。它可能会以下列方式表现“腐化”，或体现其他电子游戏的老套路：

- 一道无法穿透的大门挡住了特工们的去路，除非向其中投入任意五枚金币（漂浮的金币和零钱都可以），否则无法通过或绕过。
- 一个加速板出现在地上，能提供短暂的速度爆发，位置对杰文来说很容易够到，但对特工们来说很不方便。
- 一个地铁站台垂直延伸，漂浮的平台开始在这个新形成的洞穴空间中移动。杰文轻松地在平台间跳跃，前往下一班列车；特工们必须紧随其后，或另寻他法上去。
- 出现神秘盒子，一经触碰就会爆开，显露出火箭靴、香蕉皮和弹簧单高跷等物品。

杰文玩得不亦乐乎。他嘲弄着特工们，一边引用着著名游戏和动漫，一边以超人的速度躲避他们。他在列车车厢间奔跑跳跃，利用它们无限且不断变化的特性来为自己谋利。当一列火车停下时，他会试图跑出车站，换乘另一趟列车，以甩掉追赶的特工。

2023-WIP

第6层：老鼠维度

第6层实际上是异常体的领域。因此，本层车站发生的变化反映了异常体直接的关切和焦点。

在这一层，车站里所有非受害者的通勤者都变成了拟人化的老鼠。成群结队的鼠人从一个站台匆忙地奔向另一个站台，他们高亢的吱吱声刺穿车站，在厅堂里回荡。他们喝着热咖啡，吃着一把把散装的奶酪。通勤者们并不觉得这有什么奇怪，但他们也不关心特工们为何保留了原有的外貌。

这一层的广告向特工和乘客们狂轰滥炸，推销着新鲜食物、温暖安全的巢穴，以及防猫头鹰装备。

每次特工们进入第6层，一只新的普通大小的老鼠就会开始从阴影中尾随他们，即使他们穿梭于不同层级，这只老鼠也会跟着他们。这些尾随的老鼠是干扰次级异常体。如果特工们尚未揭开车站的秘密，异常体在他们位于这一层时会采取一种微妙的方式对待他们，使用其混沌效应来阻止他们过于接近真相，但除此之外不会干预他们。

唤醒异常体

某些行为，无论发生在这里还是其他亚现实，都会激怒异常体：

如果特工们拼凑出老鼠实际上就是异常体这一事实，并用这个信息与任何老鼠对质。

如果特工们成功将一名受害者带离车站，然后再次进入。

当以这些或任何其他方式被激怒时，异常体即开始遭遇。

锚点

异常体领域中的每个锚点都被转变成了他们自身的鼠化版本：他们长出了细长的鼻子、胡须、尾巴、毛皮等等。

- 奎妮与神圣乐团正喧闹地翻唱着罗斯科·戈登的《奶酪与饼干》，台下的老鼠观众们觉得这首歌滑稽极了。
- 戴夫·巴克利正通过啃咬一根旧的电信电缆来为正在进行的施工做出贡献。
- 兰德尔·瓦孔坐在一座由垃圾袋堆成的王座上，专横地命令着普通大小的老鼠为他带来食物和感兴趣的物品。
- “阳光之城”壁画以列奥纳多·达·芬奇的《维特鲁威人》风格，突出地描绘了一只老鼠在旭日下的剪影。

BOS-MP

遭遇

如果遭遇开始时特工们不在第6层，异常体会将第6层坍缩进当前的亚现实。柱子从地面喷涌而出，老鼠从附近的走廊涌入，甚至连行驶中的列车也会撞穿墙壁。

这些老鼠汇集成鼠王，一团由老鼠构成的巨大集合体，扭动着、尖叫着，被成千上万条互相打结的尾巴捆绑在一起。一圈由破碎的LED显示屏、广告牌和快餐包装纸构成的锯齿状王冠戴在它的头顶。它靠滚动来移动，其庞大的身躯是一片由胡须、牙齿和爪子构成的、不断翻滚的浪潮。

鼠王使出浑身解数阻止特工们到达出口：重新规划列车线路，让它们跳上站台撞击特工；让可疑的漏水从头顶的管道中爆裂，降下碾压和穿刺的废弃物与金属碎片雨；将特工们淹没在鼠群之中。

在这场全面的战斗中，每当特工们通过上升或下降层级来从鼠王面前撤退时，鼠王都会在片刻之后追上来。它有8点稳定，与它直接接触会迅速造成3点伤害，因为老鼠会试图吞噬它们接触到的任何东西。

在没有其他创造性举动的情况下，一旦鼠王受到8点伤害，即可被捕获。鼠群会散开，露出一只灰色的老鼠，它的眼睛像车灯一样，皮毛上有着由彩色圆圈构成的数字和字母图案。这只老鼠已经筋疲力尽，很容易就能被放进公文包里。

当鼠王穿梭于其他亚现实时，其外观和战术会随之调整。

在贾娜维的层级

鼠王不再由老鼠构成，而是由困扰贾娜维的事物组成：一个充满爱意但又失望的伴侣、一个大笑的孩子、生病垂死的宠物、一堆不光彩的劣迹。

在这种形态下，它用它的每张嘴向特工们恳求，请求他们不要离开：

“娜维……你宁愿离开也不想试着解决问题吗？”

“妈妈，你要去哪儿？我害怕！”

“你去哪儿了？病人二十分钟前就休克了。”

“擅离任务属可解雇行为。我会通知你的主管。”

在杰文的层级

在这一层，鼠王体内发光，边缘变得方块化和像素化，头顶出现一条红色生命条：

鼠王 – 12级 – 8/8 HP

如果他们抬头看，特工们会发现他们自己头顶也有类似的生命条，上面显示着他们的名字（无论他们在自我介绍时用的是哪个）、等级（他们完成了多少次任务？）和HP（在死亡前能承受多少点伤害—通常是1点）。

在这种形态下，它能使用以下特殊混沌效应：

6 自动卷轴

车站扁平成一个二维空间，整个世界开始以略低于最慢特工冲刺速度的速度向鼠王拉扯。它形成一张猛地开合的巨口；速度太慢的特工会被卷入其中并被吞噬。

鼠王可以使用混沌效应：扭曲和腐化来制造障碍，阻碍特工、减缓他们的前进速度，并以其他方式缩短他们与它巨口之间的距离。

在此效果期间，鼠王有2点HP。当它受到2点伤害时，它会恢复正常，HP值恢复到此效果之前的数值。

余波

一旦异常体被捕获、摧毁或离开布福德环线车站，所有亚现实都会坍塌，车站会迅速开始自我修复并正常运作。几分钟内，新进入的乘客几乎不会注意到任何异常。然而，那些曾被困在亚现实中的非受害者乘客，如果处理不当，可能会变成一大群恐慌的散逸端。

如果有被完全困在其中的受害者没有获救，他们将与他们的亚现实一同迷失。

如果异常体逃脱，它会找到另一个繁忙的枢纽，将其变成自己的领域，并愈发坚信城市是有害和破坏性的，从而放弃其焦点中致力于关怀他人的部分。

如果贾娜维·雷迪成功脱身，她会继续在机构工作，但会将所有可用的“工作/生活平衡”时间都投入到家庭中。再完成大约三个任务后，她的雇佣关系将被终止。

如果杰文·戴维斯成功脱身，他成功地寻求了专业帮助，确诊并治疗了他的ADHD，这使得他与所爱之人的关系变得更加健康。杰文怀念他在领域内感受到的力量，并对异常体及其提供的力量产生了无法满足的好奇心。他成了一个持续存在的散逸端，并很可能在不久后领导一个“散逸端邪教”。

异常体被处理后，车站的人流变得步履匆匆，奎妮与神圣乐团很快发现，在那里吸引观众变得更加困难。幸运的是，他们已为自己建立起足够的声誉（并且得到了贾娜维足够慷慨的小费），足以负担录制他们的第一张专辑并进行巡回宣传。

戴夫·巴克利继续在建筑公司工作。他对现状很满意！

兰德尔·瓦孔下定决心，试图与他疏远的家人重聚，并询问特工们是否能借他足够的钱买一张离开三联城的巴士票。

BCS-WIP

收容库申领物：奶酪协会会员挂饰

6

这款纯银手链挂饰或钥匙扣宣告了你是所有鼠类的朋友。你可以在任何老鼠面前摇晃这个挂饰，除非你曾冒犯过它们，否则它们会耐心地将你引向最近的食物来源。

此效果对每只老鼠仅生效一次；一只老鼠帮助过你一次后，它们的义务即告完成。

异常能力：驻足闻香

随时化身为潮流引领者。停下来欣赏某样东西，然后进行**气场**检定。

成功时，附近任何注意到该目标的人都会走过来，与你一同静静地欣赏它。只要你继续欣赏该目标，此效果就会持续。

每额外掷出一个 3，你可以选择以下一项：

- 目标，如果能够思考，并不会觉得他们新获得的声名有任何不寻常。
- 如果目标移动，人群会跟随目标前往另一个地点。
- 在你中断专注后，此效果会额外持续一小时。

失败时，复制成功的效应，但目标是你自己，且效果直到次日才会结束。

BOS-WIP

我有一事宣布

总算有人醒了！！！！！！！

我快无聊死了！！！！！

怎么了，V

早

有人要零食吗 这家伙的食品柜里东西超多

附件：stackedpantry.jpg

如果你喜欢蛋白棒的话

嗯，我要10根

我觉得你应该拿100根。我是直接把它们塞墙上插座里还是怎么着

别偷你约的人的东西，沃奇。我们钱多得是。而且他看起来人不错。

你竟敢这么说，菲斯特 我会饿死的！！我真不敢相信！

哈，哈。

威尼斯，你还有话要说吗

谢谢你，咪咪

附件：卡通兔子一 耐心等待.gif

今夜 我们将相会……

在洞穴酒吧

什么

信息以情绪化文本发送

是的

信息以情绪化

不可能。他们绝不会让我们进去的。

信息由一个扫兴的人发送

事情解决了。我想要一根蛋白棒。

校园反差

撰稿：CALEB ZANE HUETT

BO3-WIP

异常体档案

五名未被机构察觉的年轻共鸣者，以一个名为“极速坠落”的流动派对的形式，活跃在三联城的派对区。他们被派对常客们称为“主办人”，五人都致力于为三联城的酷儿圈提供一个有意义且激动人心的地方。

“极速坠落”以主办人们的生命为代价，为他们的社群提供了不可思议的服务 最近，过度使用异常能力已将其中一人——莱顿——完全转化为一个异常体。她的电力能力让她能完全控制三联城的科技 但她日益增长的执念威胁着派对的安全和主办人们的未来。

历史

团队的领袖**威尼斯**（ve/vem/veirs） 是第一个与异常体结合的人。其在酷儿夜生活中以不可思议的魅力和从头到脚都覆满闪粉的极致执着而闻名。事实上，其价值异常体既是其魅力的来源，也塑造了其外观—其皮肤已完全被闪粉取代。

沃奇（他/他的）的身体可以分裂成完全可控的部分，小至原子级别；而**咪咪**（他们/他们的）则能通过触摸重塑任何血肉。他们曾是三联城大学的室友，与同一个生长异常体结合。当他们意识到威尼斯也可能是异常的时，便冒险接近了ve—三人很快就成了一个小团体。

菲斯特（她/她的）的生命曾被一个汲取异常体所救，她最初是来找咪咪帮忙去除自己身上许多异常的嘴，但在被这个团体接纳了真实的自己后，她改变了主意。

莱顿（她/她的）曾认为自己是他们中最幸运的—她的电力异常体让她能随意转化为电流并进入电子设备中—但过度使用能力让她突然被困在了电流形态。几个月来，她大部分时间都住在威尼斯的手机里。

他们一起，成为了“极速坠落”的匿名主办人——这是一个为社会边缘人群举办的、赋予人超自然力量的巡回派对。

外观

威尼斯：身高6英尺7英寸，皮肤完全被各种形状和大小的高反光闪粉层所取代。威尼斯常在闪粉层外套上色彩饱和的醒目服饰 通常会顶着光头，展示结构复杂的华丽头饰。

沃奇：身高5英尺8英寸的“极其普通的男孩”，咪咪有时会开玩笑地这么叫他。在普通人群中，沃奇毫不起眼。但在“极速坠落”，他通常真的没有头，而且很快就会只穿着皮质挽具和三角裤。

咪咪：形态不断变化 如果咪咪放松下来，不在意形象，他们看起来有点像正在融化的蜡像，或是一堆未烧制的黏土。需要时，他们可以变成任何他们见过的人的模样。

菲斯特：浑身是嘴。这是所有人第一眼就会注意到的。她有一头长长的红发，身材健美，穿着一件托加袍 但当你的眼睛被嘴巴取代，手掌、脖子、身体两侧和腿上都长着嘴时 那才是所有人都会注意到的。

莱顿：莱顿以大量有知觉的电流形式存在。她偶尔会将自己原本的样貌投射到屏幕上进行交谈 当她这么做时，她有着浓密的长黑发，与屏幕的黑暗融为一体。与其他成员不同，她是一个异常体。

BOS-VIP

焦点

莱顿的焦点是“极速坠落”的安全。其他人没有焦点，因为他们仍是共鸣者。

冲动

所有的主办人都拥有强大的异常体，但直到现在他们都小心翼翼，不在“极速坠落”之外使用它们。莱顿是唯一能驾驭混沌的人，她正用她的电力来保护“极速坠落”免受任何威胁，哪怕是微小的威胁，遍及整个三联城。

领域

派对在哪，领域就在哪。今晚，是在洞穴酒吧，一个威尼斯用其闪粉幻术买下的奢华酒吧。

当前状况

三联城年轻人中接连发生的电击事件，让机构追查到了“极速坠落”的踪迹一并揭示了莱顿的状况正在恶化。“极速坠落”的主办人们意识到，他们的天堂或许无法永存。

调查前夕

晨会

- 一名特工生命中的某个人，经历了一场彻底的身体改造，他们对此很满意，并且是主动为之。他们可能有了新的鼻子，变高或变矮了几英寸，或者经历了一场剧烈的、全身性的改变，看起来完全不同了。
- 一名特工生命中的某个人，花大价钱买了一件垃圾，上面覆满闪粉，但除此之外一文不值。（或许用的是特工的钱？）所有凡俗之人都认为它极具价值，但这种效应对特工不起作用。
- 一名特工曾到访的市中心某家企业或银行，正遭遇一场大规模黑客攻击，账户被清空，造成了轻微不便或导致该场所完全关闭。
- 三联城的政客们正为去年药物过量和涉毒住院人数的急剧下降而邀功。此事出现在新闻中，或在一场特工路过的公众集会上被提及，或影响到一位有政治倾向的重要之人。
- 一名特工看到咖啡店里一群年轻的酷儿走向那里的咖啡师—他们一言不发，但咖啡师却为他们各自调制了不同的特调饮品。他们彼此不认识，但咖啡师知道他们想要什么，他们也知道价钱。没什么大不了的。

孤身的共鸣者

无法获得稳定力量的共鸣者，每当使用其异常体时，都会增强它们的力量。机构和急派特工都能稳定他们的盟友，让共鸣者与他们原本的自我保持联系。没有他们，任何与异常体结合的人最终都会完全变成异常体。

这并不意味着人格或自我的完全丧失。而是说，莱顿只能通过吸引人们对其焦点的关注来生存。让“极速坠落”变得不安全，是对她生命的直接威胁。

在绝境中，共鸣者可以通过从另一个异常体或凡俗之人身上汲取力量来保持稳定，这会杀死目标，但能为他们的人性换来短暂的延续。

NO3-WIP

任务简报

机构已收到三联城多家医院关于一系列离奇电击伤的报告。机构怀疑这是由一个异常体所致。

特工们将获得每位受害者的地址，并受邀约谈以下任意/所有人员：

卡斯·吉尔摩 （她/她的）
福克斯格罗夫公寓

27岁的文案。无明显外伤，但在被“车门”电击后，无法触摸任何导电材料，否则会遭受痛苦的电击。

加布里埃尔·“盖博”·诺克
市中心公寓

22岁的披萨外卖员。正从一次强烈电击导致的手臂上完全对称的烧伤中恢复。此外，他还有一只黑眼圈和其他一些符合斗殴造成的瘀伤。

朱莉·贝内特 （她/她的）
三联城总医院

21岁的网红，其手机急剧过热，烧伤了她的手，随后又电击了她。网名为“朱莉豆”。

特殊规则

除莱顿外的主办人，作为不稳定的共鸣者，其能力使用一套独特的系统。任何时候，当他们使用能力来让人快乐并创造“极速坠落”时，他们都可以免费这么做，不消耗任何混沌。如果他们出于其他原因使用能力 尤其是战斗 他们就会在自己独特的进度条上花费混沌，消耗值如列表所示。

每花费一点混沌，就在该主办人的进度条上标记一格。当进度条满时，该主办人的异常体就会压倒他们 他们会立即发生转变，为混沌池增加21点混沌，并开始作为一个极其强大的异常体行动，其焦点为“极速坠落”的安全。

此事有一个例外：**如果菲斯特在场，**她可以（并且很可能会）通过吸走正在转变的主办人身上多余的异常能量来牺牲自己。她的嘴会扩张并吞噬她自己，不留下一丝痕迹。目标主办人的进度条会完全清空。

菲斯特

1 2 3 4 5 6 7 8 9

威尼斯

2 3 4 5 6 7 8 9

沃奇

4 5 6 7 8 9

咪咪

7 8 9

可选目标

- **+1 嘉奖**，奖励识别闪光之物是否为金子（每名特工限3次）。
- **+6 嘉奖**，奖励参与一次编排好的舞蹈，每名特工一次。
- **+1 申诫**，每说一句使用自嘲语言的句子。

1	次要效果，近乎自动。可造成1点伤害，并可花费以抵挡/避免自身或他人受到的最多3点伤害。
2	主要效果，需要专注。可造成3点伤害。
3	极端效果，将他们的身体推至极限。可造成5点伤害。

BOS-WIP

调查

调查从探访三联城的三名受害者之一开始。卡斯·吉尔摩的公寓大楼离总部最近。

约谈卡斯·吉尔摩

卡斯 · 吉尔摩（她/她的）住在福克斯格罗夫公寓五楼的一套两居室里。她和她的妻子丽莎住在这里，但丽莎不在家。

特工们抵达时，她会喊“请进”，以为是朋友们过来一起居家办公。

她有一头浅棕色的头发，扎在脑后，刘海会间歇性地自己翘起来，仿佛她正触摸着一个特斯拉线圈。她在家里戴着亮黄色的橡胶手套。

她正在笔记本电脑上为一位客户做文案编辑，电脑上贴满了贴纸：最显眼的是一面跨性别旗帜、一个哥特字体的ACAB，以及Kougra Neopet的同人画。

如果她怀疑特工们与警方有关，她会一言不发。

特工们可以通过与卡斯交谈，轻松了解到以下信息：

- 她说自己是被车门电了一下，除了直接触摸东西时会持续受到静电般的电击外，没有其他负面影响。她去医院只是因为丽莎过于谨慎。她在撒谎。
- 静电效应已持续了两周，但她能肯定地说，随着时间的推移，这种效应正变得越来越弱。这是真的。
- 被电击那天，她在家工作，然后穿好衣服出去参加了一个派对。她离开派对时被车门电到了。她非常不愿意向任何人透露关于那个派对的任何信息。

只有当特工们表现出对“极速坠落”或咪咪已有了解、说服卡斯他们值得信赖，或使用异常手段时，才能了解到以下信息：

- 她的朋友咪咪，是一个名为“极速坠落”派对的主办人之一。她们俩曾在一家当地的酷儿经营的陶艺工作室上过课，之后一直保持着朋友关系。
- 咪咪是“极速坠落”的主要吸引力之一：任何请求改变外貌或身体的人，其要求都会被满足，而且是免费的，没有任何副作用。
- 她不认为自己是个派对爱好者，但她开始光顾并支持“极速坠落”，因为她相信这对于三联城的酷儿社群来说是一件纯粹的好事，而且潜力不止于此。
- 卡斯是咪咪最先告知自己新能力的人之一。卡斯自愿成为咪咪最早用能力改变的人之一。这事差不多发生在一年前，没有任何不良影响。卡斯对这些改变非常满意，但不想具体描述。总的来说，改变不大 甚至没多少人注意到她做了什么。
- 她其实是因为和咪咪就其能力发生了争执才被电到的。卡斯认为咪咪可以帮助更多的人，而不仅仅是那些出现在“极速坠落”的人 但其他主办人以为她威胁要向公众曝光他们，而她绝不会那么做。另一位她不认识的主办人电了她一下以示警告。起初并不怎么疼，但她认为持续的静电是故意的。

BO3-WP

约谈盖博·诺克斯

加布里埃尔·“盖博”·诺克斯（他/他的）住在卡斯附近一栋楼的公寓里，那里挤着另外八个室友，非常拥挤。地方又乱又吵，盖博也几乎不在那儿。

当特工们抵达他的公寓时，室友们会说他出去工作了 名义上是给街区那头的“大奶酪”披萨店当外卖员，但轮班间隙他会同时给几个不同的应用送外卖。特工们可以在他从“大奶酪”下班后，在他停着的车里抽烟时找到他。

盖博留着深棕色卷发，两侧剃得很短。他有一只黑眼圈，全身都是瘀伤，穿着长袖衣服盖住他那对称烧伤处的绷带。

当特工们抵达“大奶酪”时，他会试图藏起他的大麻烟卷，但如果他们看起来不在乎，他会提出分享。

特工们可以通过与盖博交谈，轻松了解到以下信息：

- 盖博的伤是在一场为了他“喜欢上”的“某个人”而打的架中造成的，他后悔在派对上喝得太醉。那是两天前的事了。

他去的那个派对叫“极速坠落”，每晚都在不同地方举办 他第一次遇到它是在他朋友们常去喝廉价烈酒的一家廉价酒吧。那个派对不是他常混的圈子 “对同性恋没意见”，只是“不适合他”。他承认自己后来一直回去，但却撒谎说不知道为什么。

是盖博的药贩子，一个叫科迪的家伙，告诉他“极速坠落”在哪里聚会。他很乐意帮他们联系，但警告说科迪整天都在睡觉，所以可能要等上一段时间才能得到回复。

支持盖博

如果他在离开谈话时感到了足够的支持，能够进行自我反思，他稍后会再次出现在“极速坠落”，寻求在社群中找到自己的位置，而不再完全专注于威尼斯。

特工们可以通过让盖博感到自在、显得智慧，或使用异常手段来了解到以下信息

- “极速坠落”的主办人之一，威尼斯，公开露面时总是全身覆满闪粉。Ve身高大约6英尺7英寸，盖博从未见过比ve更沉着、更有型的人了。
- 威尼斯使用ve/vem/veir这些新代词，如果盖博不小心忘了，或者有特工用了其他代词，盖博会特意用他被教过的方式纠正：没什么大不了，快速纠正，继续话题。他想让威尼斯知道他尊重vem。
- 在“极速坠落”，威尼斯会给所有人提供闪粉，而这些闪粉不知为何能让人们的服装变得狂野、戏剧化，比任何人通常能负担得起的都更华丽。盖博第一次去时，他碰巧吸引了veir的注意 威尼斯让他看起来帅呆了。那些他自己绝不会选的衣服，却让他感觉像个明星。
- 他一直去“极速坠落”是因为他很确定自己爱上了威尼斯。两天前，威尼斯又用闪粉给了他特殊待遇，结果另一个男的嫉妒了，开始骚扰盖博。盖博揍了那家伙，那家伙也还了手。
- 战斗结束是因为一道蛇形的闪电从一个扬声器里缓慢地窜了出来，肉眼可见。它烧伤了他的双臂，并击倒了另一个人。不久之后，他们就被赶出了派对。
- 这场磨难过后，盖博很沮丧。他对威尼斯的吸引力 ——威尼斯打破了盖博习惯的性别分类 ——让他不确定自己到底是不是直男。他会向能理解他的特工承认这一点，但会说“反正现在这么多事，我没时间去当酷儿。”

约谈朱莉·贝内特

朱莉 · 贝内特（她/她的）仍在三联城总医院她自己的病房里。如果特工们去前台询问，他们会被告知自己未获授权探视 但一旦他们走进医院，所有人都会忙得不可开交，员工们会把特工们当成普通访客。

当特工们找到她的病房 84号房 时，门上挂着一个草草画就的“禁止手机”标志，旁边还有一个笑脸。她正躺在病床上，心不在焉地看着她已经看过一百万遍的《办公室》。她的双手缠着绷带，头发乱糟糟的 ——她染了一头精心设计的金银渐变色，但一直没打理。

朱莉很乐意分享她所知道的一切，即使她认为特工们是执法人员。如果他们看起来像警察，她会警告他们在调查“极速坠落”之前换身衣服，因为那样会引起很多注意。

《办公室》：被黑了

莱顿仍在监视着朱莉。如果特工们看起来像威胁，而朱莉又透露了太多信息，莱顿就会进入正在播放《办公室》的电视里。

《办公室》里的吉姆会开始对她尖叫，让她闭嘴，并让特工们离远点。

朱莉会按铃叫护士，护士会因特工们造成骚乱而将他们护送出去 但等她们赶到时，节目已经恢复正常了。

莱顿的注意

如果特工们没有伪装，莱顿会记住他们。他们的行为，以及他们提出的问题，都可能极大地改变“极速坠落”中**莱顿的审问**场景的基调。

特工们可以通过与朱莉交谈，轻松了解到以下信息

- 朱莉是一位知名的内容创作者，网名为“朱莉豆”。她主要是一位独立音乐人，创作并发布关于可爱又傻气主题的、短小上口的歌曲。
- 她的第一首大热作品是一段名为“蜗牛玛格丽塔”的短视频（“蜗牛玛格丽塔 / 杯沿粘着粘液 / 希望他能从我杯上挪开 / 我不敢开口问他”）。她也发布本地文化内容，偶尔还会发赞助视频。
- 她心情不错，因为医生告诉她烧伤不严重，不会造成神经损伤，也不需要植皮。她希望能尽快重新开始弹吉他和制作视频。
- 她昨晚去了一个名为“极速坠落”的派对，因为她的一位粉丝问她是否听说过，她对此很着迷。一个对酷儿友好的、每晚更换地点的派对，而且人们都说那是他们一生中去过的最棒的派对？她不是酷儿，但她有成千上万的酷儿粉丝，她知道他们会对“极速坠落”感兴趣。而且，当然，她本可以成为第一个发布真实视频的人。
- 当朱莉开始拍摄时，一个年轻女人的脸出现在她的屏幕上，大喊着“不准用手机”，然后她的手机就失控了 ——烧伤并电击了她的手。她逃跑了，把手机落在了那里。她感觉自己像看到了鬼，并觉得那东西可能还在跟着她。

P03-MIN

找到“极速坠落”

今晚，“极速坠落”将接管市中心一家名为“洞穴酒吧”的高档酒吧。特工们有几种方式可以找到计划的地点：

- 从盖博的药贩子、朱莉的线上观众，或卡斯直接给咪咪发短信来获取地点。每位受访者都相信这些方法会奏效，但他们预计要到午夜左右才能收到回复。
- 联系一位是酷儿或与三联城派对圈有联系的重要之人。他们问到的任何人都已计划前往，但正在等派对开始后朋友的消息。
- 探索三联城市中心。洞穴酒吧本该是一家安静的“高档”酒吧；年长、富裕的客人们会不高兴地在街上和其他酒吧抱怨“那个派对”毁了他们的夜晚。
- 使用异常能力。

在“极速坠落”安静时是无法找到它的。人群如潮水般涌来，几分钟内洞穴酒吧就超员了。

“极速坠落”的规则

- 禁止使用手机。莱顿，主办人之一，也是“极速坠落”的DJ，已确保有足够多的东西可看。你可以带着手机，但必须关机收好。派对内禁止拍摄任何人或任何事物——后果自负。
- 如果你想找咪咪帮忙，就告诉舞池里的沃奇你想要什么。他会转告咪咪。如果特工们不知道咪咪的事，查理不会进一步解释。
- 主办人之一，菲斯特，有办法确保没人玩得太过火。如果他们需要醒酒，或看到有人需要，他们可以大声呼叫菲斯特。
- 禁止暴力，禁止不良氛围。“极速坠落”欢迎所有人，制造麻烦的人将被立即赶出去。

氛围

要获取“极速坠落”派对访客的服装和美学灵感，请参考“俱乐部小子”（Club Kids）运动以及受其启发现代时尚。这些服装不切实际、色彩斑斓，更注重主题、新奇和冲击力，而非古典美。

BOB-WIP

潜入派对

“极速坠落”是一个拥挤、狂野的派对，挤满了跳舞、喝酒、嗑药并享受着主办人异常能力的酷儿们。洞穴酒吧是一家奢华的三层鸡尾酒吧，本是为小规模、私密的聚会和富有的赞助人准备的。双方已经交过手了 ——“极速坠落”赢了。

门口排队

有两人在门口管理人群：查尔斯（他/他的），洞穴酒吧的员工；以及查理（他们/他们的），菲斯特的朋友，每次“极速坠落”都会去。

查尔斯非常担心人群太吵，想喝什么就喝什么，而且严重超员 ——但他的老板告诉他，“极速坠落”想干什么都行。威尼斯给了老板一笔巨款，以确保没人会试图把“极速坠落”赶出去。

查理正试图让查尔斯冷静下来。

特工们走近时，他们的谈话被三个朋友打断了，其中两个非常醉。清醒的那个朋友听起来很紧张，问他们是否可以挤过入口的人群，查理便让所有人让开，好让他们进去。

当特工们到达入口时，查理会解释“极速坠落”的规则。

说到一半，查理被那三个朋友打断了，他们已经出来了，笑着，清醒了，正讨论着接下来去哪。听完规则后，特工们就可以进去了。

进入“极速坠落”

洞穴酒吧向上延伸，又高又窄，像一座塔，抛光的木制楼梯沿着墙壁弯曲而上，通往从入口处就能看到的两个上层楼层的平台。

一个从外部照亮的穹顶彩色玻璃天花板，将五彩斑斓的形状洒在下方的派对人群上。白色大理石桌子和精致的金色椅子在入口周围堆在一起，为庞大的舞动人群腾出了整个底层空间。

屏幕和扬声器被仓促地固定在金色扶手上，用震耳的低音和霓虹色彩打破了原有的氛围。视觉效果会随歌曲而变，但一个留着浓密黑发的年轻女人总是在画面中跳舞，从一个屏幕移动到另一个屏幕。

二楼，一小群人爬过吧台给自己倒酒、八卦、大笑。三楼 ——有个明亮的东西正倚着栏杆。那东西亮得让人不敢直视。一只同样明亮的手从它里面伸出，一场星雨从天而降，一直落到一楼，直接落入闪粉碗中。

闪粉碗

一张凳子上放着一个大玻璃碗。碗里装满了闪粉 ——远看是银色的，但近看则混合了许多颜色和形状。一个穿着休闲工装的男人推开特工们，抓起一把洒在自己头上 ——片刻之后，他全身的装束都变了。紫色的头发；巨大的皮夹克上长出锋利、闪亮的尖刺；六英寸高的厚底靴；眼白也变成了绿色的糖果漩涡。

派对的其他人也都是这样 ——每个人身上都穿着不可能的服装，完全不考虑材料成本、制作难度和材质 ——这是一种异常效应，但纯粹是视觉上的。这些服装不会被撕破、弄脏或触碰。如果特工们不参与，就会显得格格不入，而且闪粉会回应他们的欲望。他们可以变成任何自己想要的样子 ——那么，他们会选择什么呢？

探索派对

特工们可以随心所欲地探索或享受“极速坠落”，并追查他们从约谈中发现的任何线索。从此刻起，任何攻击性或破坏性行为都会将特工们带入遭遇战。

与沃奇共舞的舞池

一大群舞者正在一楼以完美的协调舞动着。

上楼去威尼斯的宫廷

有人从三楼撒下了那些闪粉……是谁？

咪咪的改造

问沃奇是找到他们最直接的方法，但不是唯一的方法。

插曲：菲斯特

在一楼和二楼之间，菲斯特登场，拯救了某人的夜晚。

莱顿的审问

在二楼和三楼之间，莱顿对特工们有几个问题。

咪咪的改造

如果特工们在心中请求对他们的身体进行改造，咪咪会乐意效劳。他们可以变成任何人的样子，所以需要有计划或密切关注，才能在他们使用能力时注意到他们。

咪咪能完全控制血肉，通过触摸身体的任何部位，就能改变关于这个身体的一切。他们可以将特工重塑成他们想象中的任何模样。

咪咪

和莱顿一样，咪咪对自己能力的持续使用已将他们推到了成为异常体的边缘。在放松时，咪咪的自然形态有点像正在融化的蜡像，或是一堆移动的未烧制黏土。当专注时，他们可以变成任何他们见过的人的模样。

如果被直接接近，咪咪会融化成一滩液体，消失在人群中。如果还是被找到了，他们会要求先去二楼再谈，以便在一个更平静的空间里放松。他们最初会从任何试图直接与他们交谈的人面前跑开 他们很害羞。

特工们可以通过请求咪咪进行改造，然后在沃奇的帮助下或通过异常手段吸引住他们的注意力，来了解到以下信息

- 他们喜欢重塑血肉本身，而这能让人快乐则是一个不错的额外收获。
- 咪咪很难长时间交谈或倾听对话。
- 咪咪能通过简单的触摸来重塑自己的血肉，或他人的血肉。他们非常好奇是否有特工想要体验。他们真的很喜欢雕塑血肉，会问一些引导性的问题，以便他们能这么做，但如果被要求停止，他们会退后，并且除非被明确要求，否则绝不会使用他们的能力。
- 如果特工们真的想继续谈，他们应该去找威尼斯。

BC3-WIP

舞池

当特工们进入派对时，舞池会牵引他们的心神。节拍的感觉超越了振动：那是一种连接。当他们踏入其中，他们会感觉到一股临在感进入脑海。一个温柔的建议，邀请他们加入舞蹈。特工们可以推开它，也可以放松地融入这种感觉。

如果他们让它进来，他们会感觉到音乐的节拍和人群的流动，仿佛那是自己身体的律动 并自信地知道，自己绝不会踏错一步。

舞池中的舞步是同步的。有什么东西在引导着他们的动作，但并未强迫他们。

特工们可以随时推开这种连接 参与或停止都不会有负面影响。

在这种状态下，他们会感觉与“极速坠落”里的其他人深度连接。有什么东西在他们所有人之中。

如果他们以某种方式追溯源头，或密切关注，他们会发现一个戴着皮质挽具、穿着三角裤的无头男子正在人群中央尽情舞动。

沃奇

沃奇是主办人中最信任人、最傻气、最随和的一个。只要有人可能不喜欢他，他就会立刻想办法补救。

他并不掩饰自己的能力 毕竟，他正没头没脑地跳着舞呢 如果有人问起，他也不介意解释。他通过舞池的连接进行心灵感应交流。

特工们可以通过与沃奇交谈，轻松了解到以下信息

- 今天是沃奇的生日！他刚满21岁。
- 威尼斯是“极速坠落”最接近领袖的人物。如果特工们有任何严肃的问题，他会告诉他们去三楼找威尼斯谈。
- 莱顿，就是在屏幕中跳舞的那个女人，已经承诺不再伤害任何人了，所以没什么好担心的。
- 沃奇能将自己的身体分割成块，且不会失去对这些块的控制 在任何尺度上都可以。
- 他可以把手分出去，让它飞到吧台给自己拿杯酒，但这也意味着他能将自己的头颅分裂成数十亿个原子，然后像无形的气体一样，将它们送入“极速坠落”里其他人的体内。
- 这会创造出一种低强度的集体意识效应，让所有接纳它的人都感受到一种类似于MDMA等药物的共情与连接。他没什么心机，不介意向紧张的派对常客解释他的能力是如何运作的。

特工们只有在舞池中建立连接并与沃奇交好，或使用异常能力，才能了解到以下信息

- 咪咪会帮助任何想对身体进行改造的人。他们只需要向沃奇传达这个想法，继续跳舞，他就会把他们的想法转告给咪咪。咪咪的身份是秘密，所以你只有在当晚某个时候注意到不同时，才会知道自己已被改变。
- 沃奇和咪咪曾是大学室友，他们的能力来自在宿舍里与一个奇怪异类的遭遇。所有的主办人都是拥有异常能力的人类。他们不知道“共鸣者”这个词，但他们就是。

插曲：菲斯特

当特工们正走上楼梯前往二楼时，有人尖叫“救命！”

一名女子扶住了一个癫痫发作、不省人事的男子。音乐停止，所有屏幕都切换成莱顿的脸，告诉人们让开。

人群分开，一名女子从二楼的栏杆上跳下。无论他们在哪里，咪咪都会迅速变大接住她，并轻轻将她放下。

独立于人群之外，这个人看起来很怪异—她的眼睛被嘴巴取代了，她身体周围还有几张大嘴，她身上那件宽松的托加式长袍几乎遮不住它们。这就是菲斯特。

她把一只手放在那个男人身上，几秒钟内他就平静放松下来了。很快，他会醒来并和朋友们一起走出去。“极速坠落”的人们鼓掌，派对恢复正常。

菲斯特

菲斯特32岁，是所有主办人中年纪最大的，也是最爱操心的。莱顿的问题是她最关心的，她渴望找到保护朋友的方法。如果有机会，她会毫不犹豫地为其他主办人的福祉牺牲自己。

和沃奇一样，菲斯特对她自己或她的能力也毫不隐瞒。

特工们可以通过与菲斯特交谈，轻松了解到以下信息

- 那个男人氯胺酮过量了。他现在应该没事了。
- 菲斯特可以从任何接触到她嘴巴的东西中移除化学物质。这些物质会消失，而不会影响她。
- 两年前，菲斯特差点死于意外酒精中毒。她当时正在约会的一名女子（一位名叫德雷娅的古怪富有的年长女性）揭示了自己是一个伪装的异常体。异常体通过与她结合救了她的命，但在此过程中牺牲了自己的个性。
- 在听说咪咪的能力后，菲斯特曾去找过他们，但在见到其他主办人后，她决定不移除这些嘴了。
- 如今，她已保持清醒，致力于确保社群的安全。任何人都可以带着潜在的药物过量、疾病或只是喝多了来到“极速坠落”，菲斯特会为他们吸走这些东西。她将这些错误视为生活中不可避免且自然的一部分。
- 在她的坚持下，“极速坠落”始终免费，她确保没有人会被拒之门外，除非他们正在伤害其他人。

房间里的大象

整个团队都知道，过度使用能力会加速他们的变化。他们不想战斗。他们每个人都害怕，自己版本的“莱顿状况”会是什么样子。

菲斯特最担心这件事，她为所有人担心，并会毫不犹豫地与任何同样真诚关心其他主办人的人，讨论她的担忧。

莱顿的审问

当特工们正要前往三楼时，二楼的一块电视屏幕会喊住他们，要么描述他们的外貌，要么直呼其名（如果他们说过的话）。莱顿，屏幕上的那个女人，对他们的四处走动感到怀疑，并想问他们几个问题。

- 你们为什么要去楼上？
- 你们是来参加派对的，还是另有目的？
- 你们是怎么听说“极速坠落”的？
- 你不是和那个“朱莉豆”姑娘一起鬼鬼祟祟的吗？

如果小队已与其他主办人之一交好，他们就不会让莱顿追究这些问题，并会小心地让莱顿保持冷静。如果他们没有，莱顿会告知他们，除非受到威尼斯的邀请或有其他主办人陪同，否则任何人都不能上楼。如果特工们逼她，她就会将事态升级为遭遇。

莱顿

如今，她是一个显化为大量有知觉电流的异常体。为了交谈，她会将自己的人类形象投射到屏幕上，她有着浓密的长黑发，与屏幕的黑暗融为一体。

如果特工们看起来有丝毫可疑，她会让他们去找威尼斯，如果她认为特工们和警察差不多，或者小队试图捕获她，她就会将事态升级为遭遇。

特工们可以通过与其他主办人交谈、与莱顿交朋友或使用异常手段来了解到以下信息。莱顿根本不可能对他们有任何帮助。

莱顿最初能在人类和电流形态之间切换，并且对此毫不避讳。她能“附身”技术并自由操控。她能穿行于电线之中，也能以电弧的形式在设备间跳跃。她能从扬声器中制造声音、在屏幕上显示影像、解密密码并无视防火墙。

他们的理解是，她过度使用了自己的能力。她无法变回人形，她的行动只是为了让“极速坠落”感到安全和受保护。每个人都明白莱顿现在不一样了，但他们不知道“异常体”这个术语。

她是在被一个逃脱捕获的异常体 发出的闪电击中后获得能力的。她曾看到特工们在追捕那个异常体，并害怕有一天他们会找到她。

在接近她觉得有魅力的人时，她非常勇敢，并且似乎在没有人类身体的情况下也能轻松建立联系。

关键区别

莱顿已经是一个异常体 她不需要食物、水或任何其他能量来源，并且此时已无法成为一名特工。然而，其他人则可以被机构或急派特工稳定，并以对那些事业做出承诺为代价，保留他们部分的人性。

顶层之上：威尼斯

三楼，威尼斯正慵懒地躺在一张长长的皮沙发上，被一群崇拜者簇拥着。

很难直视ve，也很难完全移开视线 veir的身体被各种形状和大小的高反光闪粉覆盖。Veir的脖子异常修长柔韧，但整个效果营造出一种极致的美感。事实上，这是一种异常的美感 veir的价值异常体让vem能以一种随性而持续的方式吸引注意力。

当特工们抵达时，一个年轻男子正缓缓旋转，他的服装每隔几秒就发生剧烈变化：一件覆满黑色羽毛的哥特式长袍，然后是一种珠光的人体彩绘裸体造型，再然后是一套由两个上半身组成的“西装”：服装的下半部分是一件倒置的西装外套、正装衬衫和领带。

如果至少有一名特工花时间以一种富有创意和巧思的方式使用了闪粉，威尼斯就会注意到，并挥手让模特走开，以便与特工讨论其选择。

如果没有，Ve会无视他们，直到他们请求注意，而且很可能会显得很无聊。

威尼斯

威尼斯是“极速坠落”无可争议的领袖。Ve机智敏锐，富有魅力，深受整个社群的尊重。虽然ve更可能坐在贵宾区，而不是踏上舞池，但威尼斯靠吸引注意力为生，并经常在每晚的开始、中间和结束时发表简短的演讲。

当特工们见到威尼斯时，他们很可能已经见过了所有的主办人。特工们面临一个选择：他们可以坦率地说明来意，或者开始尝试秘密捕获莱顿 或他们所有人 。无论哪种方式，都会引发遭遇。

特工们可以通过打扮时髦、询问其他主办人、做一些帮助“极速坠落”的事或使用异常手段来了解到以下信息

- 威尼斯25岁，自从四年前与veir的异常体结合以来，**他**的体型一直在变大。
- Veir的闪粉可以无痛地从Veir身体上脱离，并附着在物品和衣物上。被闪粉附着的物品在观看者眼中会呈现出虚幻的外观和极高的价值 如果威尼斯集中精神，Veir就能决定其外观。否则，外观会变为持有者/穿着者所期望的样子。
- 在“极速坠落”出现前，威尼斯靠在朋友和变装表演者家借宿为生，以此换取为他们化妆、造型和缝制服装。
- Veir把“极速坠落”看得比任何事都重 甚至超过Veir 自己的尊严。Veir 认为主办人是“极速坠落”的核心，不希望他们中任何一人离开或受伤。

遭遇

如果所有主办人都被召集到一起开会，或者有某事使“极速坠落”的暴力升级，遭遇就会开始。

如果特工们采取攻击性行动，或选择在未与主办人们达成协议的情况下试图捕获莱顿，则直接跳到

摊牌商谈

如果威尼斯对特工们印象不错，当事情变得严肃时，Veir会承诺，如果小队想享受完今晚的派对，没有人会逃跑。如果他们愿意，可以在派对结束后在后面的小巷里见面。

如果情况紧张，或者特工们行为可疑但没有暴力倾向，威尼斯会把所有主办人叫到三楼，并遣散其他人，以讨论情况。

各自的诉求?

每个人，包括莱顿在内，都知道莱顿需要帮助。但对于他们认为的最佳方法，他们意见不一。

菲斯特和沃奇可以被说服，认为机构/收容库听起来是个能让莱顿保持安全的好去处 但前提是他们不知道收容库研究的细节（或者她可能会被永远关在那里）。如果将收容库描述为一个能保证莱顿安全的地方 或者如果特工们撒谎说他们或许能帮她变回去 他们会是第一个同意的。

威尼斯和莱顿不会同意，也不想被分开。即使特工们撒谎，威尼斯也会立刻嗅到麻烦的气息 `ve` 不喜欢有人在莱顿身上做实验，也不喜欢将她与他们其他人分开。

咪咪会告诉他们，她感觉自己身上也开始出现类似莱顿那样的效应了。保持一个形态变得更难，停止重塑血肉也变得更难，而且她不知道自己还能满足于坐在“极速坠落”等待人们求助多久。

有哪些选项?

所有人最终都可以被说服，让莱顿进入一个普通公文包，但威尼斯最难说服。如果发生这种事，威尼斯会永远恨特工们。莱顿只有在每个主办人都认为她应该这么做时，才会自愿进去。

所有人都可以被说服加入急派特工，但沃奇只有在其他所有人都去的情况下才会去。

菲斯特和沃奇可以被说服成为特工。威尼斯和咪咪绝不会。

战斗到底

如果特工们扰乱了“极速坠落”或谈判破裂，所有主办人都会动员起来驱赶特工。以攻击性的方式使用他们的能力会进一步将他们推向转化为异常体的边缘。莱顿、威尼斯和菲斯特会坚守阵地，并试图说服两个年轻的成员逃跑。

除莱顿外的主办人，其能力使用特殊规则中概述的系统。

余波

如果这些共鸣者中至少有一人被捕获（无论是在公文包里还是作为新员工）或被中和，那么那一人将被视为目标异常体。

如果没有异常体被捕获或中和，则目标异常体被视为已逃脱。

如果特工们报告了其他主办人的存在，他们将因任何逃脱的主办人而受到惩罚。如果他们带回了额外捕获或招募的主办人，他们将为每人获得捕获奖励。

能够与逃脱的异常体交好、创造新申领物或从被中和的异常体中获益的每名特工，都可以将每位主办人视为一个独立的异常体。

散逸端

在外部人员的支持和保护下，“极速坠落”可以长期存在，即使莱顿的状况依然如此。

然而，如果主办人们不选择成为特工或急派特工，那么完全转化为异常体的威胁将永远笼罩着他们。

如果“极速坠落”得以保留，它可能会成为一个拥有自身理想和利益的派系 或许威尼斯和其他人想将影响力扩展到一个派对之外？或许他们会收容其他对投身于机构与急派特工之间的对决不感兴趣的异常体和共鸣者？

BO3-WIP

收容库申领物：额外“急派特工”

当“极速坠落”的主办人们被移交给机构时，他们不会成为申领物。相反，他们会被加入“急派特工”的名单，其能力仅对已达到游戏高墙文件W8权限的特工开放。他们遵循那里列出的、关于已收容在收容库中的急派特工的所有规则。

威尼斯提供服装能力：将你当前的衣物变成任何你想要的模样，没有任何限制。24小时后结束。

消耗：要使用此能力，你必须先让某人感到被重视。

沃奇提供连接能力：完全接入你周围约30米内所有人的思想，不加区分：你能听到所有思想，但除非思想本身揭示了来源，否则你不知道它们来自谁。

消耗：要使用此能力，你必须先向两个人展示他们拥有的共同点。

咪咪提供雕塑能力：将你触摸的任何血肉变成你想要的任何形状。

消耗：要使用此能力，你必须先制作一件令你自豪的东西。

菲斯特提供牺牲能力：你可以承受任何本应对他人造成的伤害，让原本针对他人的混沌效应转而针对你，或承担他人身上的痛苦或伤势。

消耗：要使用此能力，你必须向某人许下一个你打算遵守的承诺。

莱顿提供过载能力：触摸任何电子设备，使其持续执行其一项主要功能，直到耗尽电力或被摧毁。（ATM机吐出钞票，手机接收通知，电脑发送邮件等。）

消耗：要使用此能力，你必须先保护一个你在乎的人免受伤害。

BCS.WIP

异常能力：“极速坠落”贵宾

这并非一项异常能力，但通过“寻求”与一位“极速坠落”主办人达到最高连结，可以让你获得一些特殊待遇：

每次任务一次，如果该主办人有空，你可以召唤他们用其能力帮助你。你必须以任意资质组合，为他们花费3点质量保证，但他们可以做任何在其能力大致范围内的事。

每次任务一次，你可以请求“极速坠落”当天出现在你选择的地点。如果该地点会使“极速坠落”的派对常客们陷入明显危险，他们会拒绝。

如果你已与至少三名“极速坠落”成员达到最高连结，该派对将作为你的领域运作，遵循游戏高墙文件X2中“领域创造”下的所有规则。

如果一支外勤小队完成了本书中的所有任务，特工们可以获得以下特殊申领物的权限，它就放在收容库门内：

收容库申领物：娃娃机

3 每次尝试

这台八英尺高的娃娃机，在被机构回收前，曾在一个废弃商场里无电运行了十五年。绝大多数试图从里面取出扭蛋的尝试都以失败告终，但偶尔机器会大发慈悲地放出一个奖品。这些奖品中的每一个似乎都包含着一件来自可能未来的遗物，其大小并不受扭蛋外形的限制。

似乎无法确定何时能抓取成功，因此机构正向公众开放娃娃机的使用，以“游戏化”我们的研究！每次尝试花费3点嘉奖，你就可以试着从机器里抓取一个扭蛋！

投掷一个d100（两个十面骰，一个作为“十位”数字，一个作为“个位”数字），并告知你的主持人结果。如果成功，他们会给你一个奖品。投掷33点总是成功。

仅供主持人查阅：

收容库申领物：娃娃机

3 每次尝试

记录一个从1开始的秘密数字，每当有人使用娃娃机时，该数字就加1。如果特工的d100投掷结果小于该数字，则他们成功：将该数字重置为1，并给予他们最想要的奖品。如果他们投出33，他们会获得一个奖品，且该数字不重置。

奖品：

未来连结的证据：一张来自他们未来某个有意义时刻的票根、活动宣传册或其他纪念品。如果他们带一位重要之人或新朋友参加此活动，一切都会完美进行。他们与该人的连结获得+3加值。

力量之地的位置：一张地图碎片、坐标或指向某个充满异常共鸣的特定地点的线索。如果特工访问该地点，无论该能力是否已练习，他们都能立即自行回答2个异常能力问题。

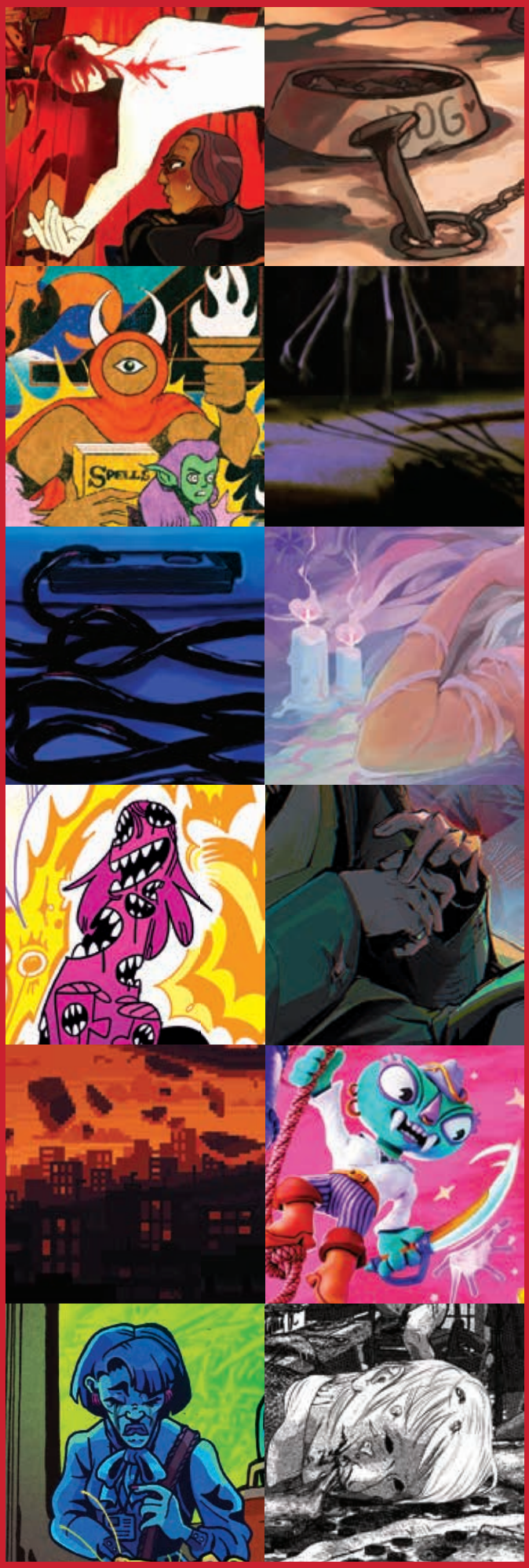
头奖：娃娃机揭示的信息对机构极具价值，该特工将获得33点嘉奖作为感谢礼物。

个人信息：无论他们投掷成功与否，娃娃机都可以为他们提供一条来自未来的个人信息，预示着他们应该调查某事，或暗示他们生活中可能即将发生的变化。

BOS-WIP

ANIMAL CONTROL
PINE ROADS MIDDLE SCHOOL
BOWER

TRANSMORPHIC MARSHALS
SEASON TWO
RETROFLIX
WB
MAKE TRAFFIC DISAPPEAR
SUBWAY
OIL
THE STATION
ATM
LAUNDROMAT
WASH · DRY · PLAY
TWO JACKS
MOTEL



12名设计师。
12个任务。
6名谋杀嫌疑人。
3名海盗船长。
10,000只老鼠。
披萨自助餐

欢迎来到三联城，三角机构旗舰办公室的所在地！你的任务就在门后。

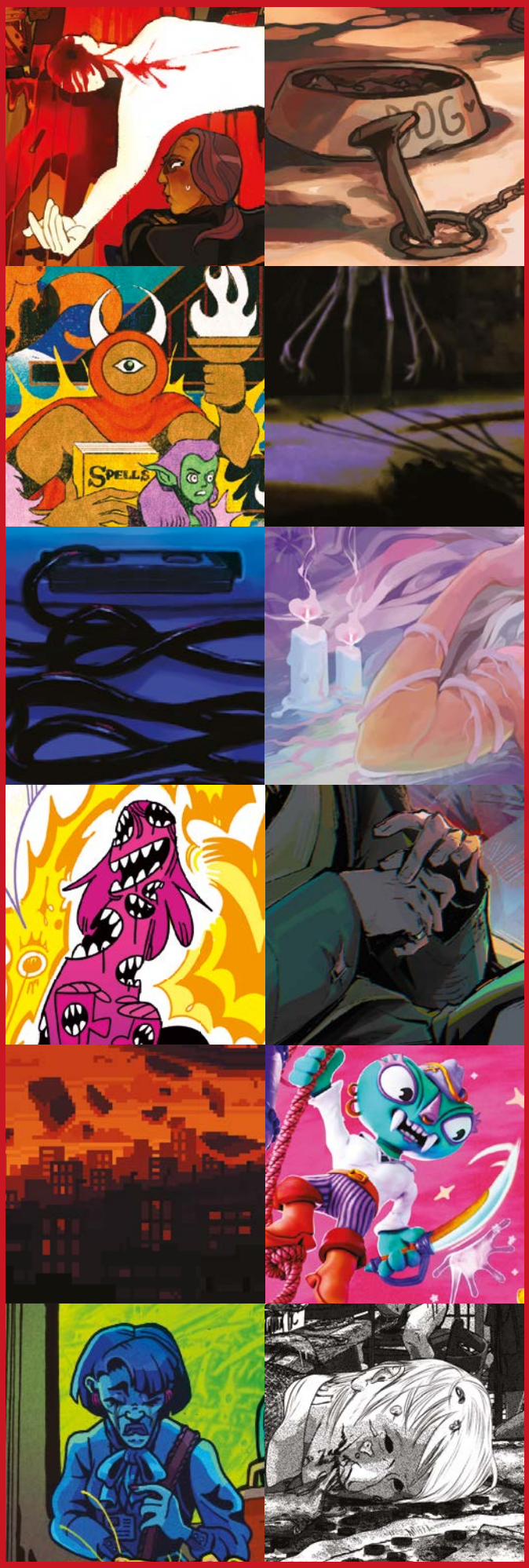
刚加入管理层？想为你的团队的外勤工作增添趣味？或者只是忙得没时间准备？本书包含足够多的异常体、角色、地点、敌对公司和新能力，足以贯穿一名特工的整个职业生涯。

每个任务都由不同的二人组撰写和绘制插图，并由游戏设计师监督。他们共同描绘了一座如同你的年度绩效评估一样多样、复杂和危险的城市！

本书需与《三角机构：桌面角色扮演游戏》配套使用，该游戏单独出售。

Haunted Table
hauntedtable.games

三局两胜工作室



12 Designers.
12 Missions.
6 Murder Suspects.
3 Pirate Captains.
10,000 Rats.
All-You-Can-Eat Pizza and 1 Weird Dog.

Welcome to Ternion City, home of Triangle Agency's flagship office! Your assignments are just beyond the door.

New to General Management? Looking to spice up your team's Field Work? Or simply too busy to prepare? This book contains enough Anomalies, characters, locations, rival corporations, and new abilities to last an Agent's entire career.

Each mission is written and illustrated by a different duo, overseen by the game's designers. Together they paint a city as varied, complex, and dangerous as your yearly performance review!

This book is designed for use with Triangle Agency: The Tabletop Role-Playing Game, sold separately.

Haunted Table

hauntedtable.games