**\*正片预告**

你曾坚信这个世界的真实。

你曾以为怪谈与恐怖，不过是脑中的幻象。

正如弗洛伊德所写，梦境只是潜意识的体现罢了，无论多么荒诞惊悚，醒来后都将不复存在。那些早已被忘却的黑暗，亦将永远埋葬在梦中——

如果那天没有到来，你大概会继续坚信下去吧。

散发黑暗的提灯、无尽回转的阶梯，与阶梯尽头带着微笑面具的白衣人。

突然被吹开的大门、墨与血交织的世界，与世界背后旁观一切的造物者。

当一个个故事汇集为一体，梦境与现实的边界渐渐模糊，你还能安然旁观着被侵蚀腐化的理想国吗？

“认识一下吧，你可以称呼我为西格蒙德先生。”电梯上，男人伸出了布满疤痕的右手。

**\*角色面板**

姓名：Sample

队伍金钱：000

血量：10/10 精神：5/5

力量1d6 防御1d6 速度1d6 灵力1d6

闪避率0% 免疫状态概率0%

技能：

装备：

道具：

**\*游戏开始**

你终究还是登上了这架电梯。

毕竟，在收到来自“鬼蜮”的邀请函后，这件事就早已无法改变了。

——请于明日晚11点登上溯影大厦三号楼的左侧电梯。鬼蜮寄。

简简单单的一行字，但你知道事情不是这么简单。连续三天晚上，你都被同一个梦所困扰——一扇普普通通的木门，一面普普通通的石灰墙，但不知为何，你始终无法推开那扇木门。你隐隐约约知道，木门后藏着的东西能改变梦境、现实，甚至是你对这个世界的认知。所以，当你收到这份邀请函，你第一时间选择了相信。

夜。十点半。大厦自然是早已关门，你找了个小门，趁保安不注意偷偷溜了进去。电梯旁还有些人，似乎是和你同一批的等待者。

“大家……先介绍一下自己吧。”一个声音沙哑戴着兜帽的男人从电梯中缓缓走出，“介绍完了，我就领你们上去，那时候，你们就可以得到想要的答案了。”

**\*角色选择**

恐惧者：你是个连恐怖电影都不敢看的胆小者，但也正因如此，你对危险的感知十分敏锐。道具：日记本（封存记忆之地）

军人：你是个经过严格训练的军人，什么都不能动摇你的意志。道具：军刀（近身搏杀的强力武器）

记者：你是个贩卖人们恐惧的记者，撰写各类可怕的标题和故事是你的主业。道具：墨水笔（也许可以用来预示什么）

摄像师：你是个知名灵异摄影师，但那些照片有多少真实性只有你自己知道。道具：相机（看见你所看不见的）

侦探：你是个不相信鬼神的侦探，你认为一切异常必然是刻意为之。道具：放大镜（细节决定成败）

探险家：你是个喜爱刺激的探险家，鬼屋早已不能满足你的猎奇之心。道具：指南针（指引的不只是南方）

民俗学者：你是个研究各地民俗的学者，你坚信流传已久习俗自有其合理性存在。道具：地图册（认真翻阅它，然后找到出口）

精神医生：你是个擅长治疗精神疾病的医生，因恐惧而疯狂的病人你见过不少。道具：怀表（催眠必备，或许还可以看到时间）

\*角色之间的区别并非仅有初始道具，此仅为可以直接公布的部分

**\*初始加点**

初始可选择：强度（攻击、状态）、敏捷（闪避、速度）、体质（血量、防御）

实际还有灵力（感知、特殊），但需要解锁

每位玩家初始有1点加点。一点加点的具体效果为：

**强度** 攻击判定+1，免疫状态概率+5%

**敏捷** 速度判定+1，闪避率+5%

**体质** 防御判定+1，血量上限+2

**灵力** 感知判定+1，精神上限+1

游戏进程中必然获得的加点（含初始）共6点，每种属性至多+3

\*闪避针对一切攻击（未必是伤害），免疫仅针对异状态，有时可能两者均判定

（战斗具体规则见图鉴文档技能部分）

**\*游戏继续**

“既然你们”