與朋友一起

備考：遊戲時間6小時(玩家人數3-4人)

必需品：古蘇魯神話TRPG基本規則書

難易度：KP「LV77」、PL「LV53」

注意事項

本作的玩家必需要熟悉古蘇魯神話TRPG規則及節奏的情況下編製。

這劇本有前作及後作，也可以使用該角色去前後作遊玩。

其他劇本的繼承場合、魔法等是可以延續到本劇本的。

想要遊玩後作的話，本作攻略完畢後其他劇本是無法繼承此地方的攻略經驗。

本次如果有初新者的話，本劇本引導者請多加注意及指導。

往後作品仍會有些瑕疵的地方。這次的作品請不要有沒有瑕疵的期待出現。

給KP

請先事前準備

(2.感覺到東西)的判定表

(9.總覽)的名冊及人數

劇本閱讀方式

本次給沒有完全讀完或者第一次遊玩的人也是都能作到的

接下來該怎麼做的提示請運用反灰色部分的方式進行。

不可以拒絕判定，技能的判定也請必需徹底持行。

創立新角色

全部的技能都有使用的場合在，技能成功或者解謎之後將會得到提示。

如果都沒有成功那請用推理的方式繼續進行吧。

有非常多的技能都是很有用的，也可以自訂規則而創造新的職業。

<技能>請選擇八個並且適當的訂定。\*詳細的職業規定請參照規則48頁的職業樣本而去制訂。

‧舞台：時間位於2015年，地點為日本<日本語>有20以上的能力取得的話，就不需要考慮國籍問題

‧持有物：請以一日出遊為前提去設想，請不要攜帶不合理的物品在身上。

‧條件：精神值(SAN值)必須為50以上

‧探索：<觀察>技能使用的時間不多，學問的技能是非常推薦取得的。

‧攻略：戰鬥為主體是可以的，全部都沒有戰鬥也是可以的，請依照引導的風格去帶領。

前作繼承(不記得的場所 [https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60429&snA=1064)](https://ref.gamer.com.tw/redir.php?url=https%3A%2F%2Fforum.gamer.com.tw%2FC.php%3Fbsn%3D60429%26snA%3D1064%29)

本作無法繼承上一作的記憶

本作無法繼承上一作的魔法及克蘇魯神話

技能成長及精神值(SAN值)可以繼承的

前作的故事

‧如果有前作經驗的人可以不需要敘說前提故事

‧如果有初新者，請在不暴雷的情況下簡單的敘述前作故事。

記憶不存在的地方─

當你有意識的時候，你已經站在一個昏暗的地方。

眼前的是，藍白色的煙霧正在往上飄散，而底下的火焰正在燃燒著。

在你周圍的有幾個人在旁邊，而所有的人彼此之間都毫不認識。

你們必須要找到出口。

而你們怎麼來到這裡的記憶完全消失了，不管怎麼想都想不起來。

然而逃出這裡的時候，那些跟你從一開始到最後的人，將會成為你最重要的夥伴。

然而，這些記憶在這次作品開始後是沒辦法帶進來的。

─1.開始的場所

你們身處於一個沒看過也不知道是哪裡的地方，到底是為什麼來這小屋中呢？

身體感覺到相當疼痛，衣服上滿是髒汙，而且身子也受到了傷害。

沒辦法理解整體的狀態下，記憶也是消失的，在周圍有跟你一樣狀態的(探索員-1)人。

然而你也感受到了其他人的發現的事情。

─2.感受到的東西

‧表的製成

感受到些什麼的取得，請使用判定來決定，而判定的表請給PL觀看。

1.克蘇魯的朋友們

2.是誰消失了呢？

3.以下請編上探險者們的名稱，請以DEX高低作為編號順序

舉例：3.探險者A(DEX：18)、4.探險者B(DEX：10)、5.探險者C(DEX：8)

判定

<1D(探險者人數+2)>\*舉例三人情況，則為<1D5>

\*以下請以判定到的數字而開始該人物發生的事情，而骰到自己號碼的人請以2及自身數字的事情進行故事

「1」

在這房子的角落黑暗處，有直徑一公尺長的大臉正在朝著你的方向窺視著。

臉上的捲鬚混合著爬蟲類的臉正在一直盯著你看。

在此進行精神值(SAN值)確認。(1D6/1D20)\*請依照SAN值檢定方式檢定

\*這裡的記憶是因為在之前劇本中遇見的魔物(━316.ゾス＝オムモグ)的幻覺，而產生這幻覺後馬上就會造成SAN質的減少。

\*由於過去人物有體驗過而且也能有妥善處理完畢了，所以本次不會引發「狂氣」跟「不定狂氣」的狀態。

\*請KP必須要將此減少SAN值部分記錄起來。

\*探險者只會看到一眼，再看一次它就消失了

「2或者自己的數字」

<心理學>

\*在此判定並非由KP判定，而是請探險者判定

=失敗 有一種「很重要的在意的事情」消失了

=100 對某人的「戀愛感」消失了

=成功 非常重要的「羈絆」消失了

=1 非常非常重要的「朋友」的記憶消失了，而且探險者有察覺到

「3或以上」

<心理學>

\*在此判定並非由KP判定，而是請探險者判定

=失敗 對於該編號探險者非常的依賴，而且非常的喜歡她。之後，這個人的所有發言都會盲目的相信。

=100 該編號探險者對於你會很在意而且有錯誤的想法

=成功 可以對於該編號探險者的心理狀態取得，如果彼此都骰到對方，兩人之間的「羈絆」會上昇。

=1 可以獲得所有探險者的心理狀態

\*全員判定完畢後請繼續到─3.頭痛

─3.頭痛

所有人忽然間都受到了頭痛的侵襲。

探索者全員<POWX5>的精神力抵抗判定。

<POWX5>

=失敗 強烈的頭痛造成所有人<1d6>的傷害。

=100 沒有感覺到頭痛但是所有人受到<6>的傷害

=成功 因為頭痛所有人受到<1>的傷害

=1 頭痛過於細微，頭痛自然就好了。

\*判定完畢後請接著─4.判定後

─4.判定後

受到了強力的頭痛後，所有人都失去了意志。

\*要探索房內前往(─5.探索房間)，探索屋外前往(─14.小屋外)

─5.小屋的探索

屋內只有一個可用的窗戶及門，房子大小約八個疊疊米，有些道具以及垃圾正散落一地。

在桌子上有一些已經喝完而且空的<玻璃瓶>，而一旁有一些<書本>橫放在旁邊。

在房子的最深處有<衣服>跟<布料>還有<食物>等東西雜亂的放在一起。

\*全員的物品攜帶物品都已經被沒收了。

<人類學>

=失敗 根據使用狀況，判定大概是某個男性沒有住在這了。

=100 因為太髒了，覺醒了潔癖的癖好。

=成功 得知使用者大概是20-30歲之間，人數大概有10人左右

=1 根據使用狀況，近期之間使用者都沒有回來過的跡象。

\*看向窗外的場合(─6.窗戶外)，物品的調查(─7.各種物品)，出去小屋(─14.小屋外)

─6.窗戶外

從那可用的窗戶外往外窺看，是一個很黑但是能分辨出有一個很廣大的空間。

在最深處的地方有一堵牆壁在那裏，但是因為太黑了，那邊整體的樣貌是看不清楚的。

而你有注意到在比較近的地方有六台吉普車正停在附近。

\*物品的調查(─7.各種物品)，出去小屋(─14.小屋外)

─7.各種物品

‧垃圾：有許多保特瓶空罐的垃圾跟玻璃瓶。

‧衣服：有兩件M尺寸男生用的衣服折好並且疊在一起。

‧布料：跟人一樣長的大塊布料，是一個墨綠色的毛布，折好的狀態有放了好幾塊在那邊。

\*如果有要使用<變裝>或者<偽裝>等技能，請考慮需要技能值補正50。

‧食物：罐頭等東西都已經吃完了，還有剩下例如巧克力等緊急食物，也有一些飲用水。

‧玻璃瓶：多數已經都喝完了，只剩下有一瓶還有一口的份量。

\*請參考(─10.給予翅膀的玻璃瓶)，因為只剩下一口的份量，所以效果時間只有2-3分鐘。

‧書本：由活頁紙製成的文件夾，有部份已經被帶走了，而理頭還有剩下幾頁文件在裏頭。

\*請參考(─8.名簿)

‧光源：牆壁上有相當粗糙而且手製的罐頭油燈。

\*關於油燈請參考(\*─48.歷史)

\*看向窗外的場合(─6.窗戶外)，出去小屋(─14.小屋外)

─8.名簿

請參造(─9.一覽)後，給玩家們觀看。

‧看見什麼

上頭記載的非常完整的詳細資料，也包含著探險者們的詳細資訊，全部有(名簿人數)名。

相片、名字、性別、出生年、身高、體重、職業、國籍等詳細的資訊。

<照片>

=失敗 照片因為經常性使用而且隨意棄置的因素在，所以上頭充滿了髒汙看不清楚。

=100 檢查過後照片有一些已經剝落了，而且有些照片也已經消失。

=成功 只有「さくま(sakuma)」跟「リポ(ripo)」的照片很舊。

=1 「さくま(sakuma)」跟「リポ(ripo)」的照片跟我們的比起來，可以感覺到大概是10年前的照片。

‧看完後

記載在上頭的人們，有半數以上會對探險者們產生強烈的情感。

他們是誰探險者們完全都不知道，但是對於這些人就會有產生如此情感。

就算是家族一樣，產生了羈絆。

\*如果飲用了『安定劑』後，將會強行的記憶起這些人是誰的回憶。

<項目>

=失敗 資料夾的厚度與收納的資料相比多了非常多。

=100 年齡、身高、體重、職業等項目，要讀取之前就已經被消除了。

=成功 這些資料大概沒辦法找到相同的拷貝本了。

=1 上頭詳細記載著內容物，而且我們的資料大概是在最後被加進去的。

\*看向窗外的場合(─6.窗戶外)，物品的調查(─7.各種物品)，出去小屋(─14.小屋外)

─9.一覽

\*由於上頭有區分每個資料的區分，請與KP用的資料與給玩家看的資料區分開來。

\*舞台的時間點是2015年4月11日，現在20歲的人出生年就會是「1994年」

\*本次探索者

姓名「」性別「」出生年「」身高「」體重「」職業「」國籍「」

主要NPC

姓名「入火」性別「男」出生年「1994」身高「178」體重「70」職業「學生」國籍「中國」

姓名「シビリィ(shibiri)」性別「女」出生年「2001」身高「110」體重「23」職業「學生」國籍「美國」

姓名「にこ(niko)」性別「男」出生年「1996」身高「198」體重「85」職業「學生」國籍「日本」

姓名「さいてん(saiten)」性別「男」出生年「1986」身高「172」體重「65」職業「自由業」國籍「日本」

\*其他的NPC(可以改資料)，前作的出現的角色而在本作並非為探險者，請務必加入資料。

姓名「あり(ari)」性別「女」出生年「1991」身高「172」體重「63」職業「占卜師」國籍「列支敦斯登親王國」

姓名「きょー(kyo)」性別「女」出生年「1994」身高「156」體重「53」職業「學生」國籍「美國」

姓名「しん(shin)」性別「男」出生年「1990」身高「151」體重「48」職業「遊民」國籍「日本」

\*重要NPC，在頁數的最後面發現，10年前被強制送來這的被害者，現在均已死亡

姓名「さくま(sakuma)」性別「男」出生年「1989」身高「148」體重「43」職業「學生」國籍「日本」

姓名「リポ(ripo)」性別「女」出生年「1980」身高「172」體重「68」職業「記者」國籍「法國」

─10.給予翅膀的玻璃瓶

瓶子上頭有貼著標籤，上頭寫著「給予翅膀的玻璃瓶」

背面有「種類」跟「原料名稱」等標示，標示的與一般商品一樣有寫詳細的說明。

<藥學>

=失敗 與能量飲料類似成份的感覺

=100 喝下去的話會感覺到很好喝

=成功 有含不合法興奮劑調製出來的藥物

=1 含有藥物而且喝下後並不會產生副作用

\*詳細請看(─13.技能提升)

\*調查瓶身情況(─11.知識)，飲用的情況(─12.飲用)

\*看向窗外的場合(─6.窗戶外)，物品的調查(─7.各種物品)，出去小屋(─14.小屋外)

─11.<知識>

=失敗 並沒有發現他是一般商品。

=100 你的知識告訴你他是「RED BULL」

=成功 見到這東西知道是某種商品，但是是怎麼樣的商品並不知道。

=1 發現這是自己公司作出來並沒有在特別販售目的的商品。

─12.飲用

入口有些刺激而且酸甜的口感從你的舌頭中散發出來，身體也感覺到輕鬆不少。

手上能拿的東西忽然感覺到變輕了。

\*有部分<技能>能力上升了，但是要如何嘗試使用卻完全不知道。

<效果>

=失敗 感覺到有一些力量湧出而已。

=100 非常確認到有一股從拳頭中湧出的力量

=成功 從現在開始感覺到不管做什麼事情都不會失敗的感受

=1 從現在開始可以得到三倍的力量

\*詳細請參照(─13.技能提升)

\*看向窗外的場合(─6.窗戶外)，物品的調查(─7.各種物品)，出去小屋(─14.小屋外)

─13.技能提升

<技能>跟狀態都得到了三倍的提升

狀態提升為<STR>、<CON>、<DEX>等三項

然而與"學"有關的<技能>並不會提升

專業知識的<技能>會提升。

雖然思考力、集中力的能力提高了三倍，但是對於處理內容並不會得到提升。

對於PL希望的部分，KP可以多少強判成為「良好」等狀態。

效果時間會因為飲用的量而有所變化，一瓶喝完會有四小時的效果。

第二瓶之後最大效果將會減少一小時。

(例)喝了三瓶的狀態下，效果時間為(第一瓶)4小時+(第二瓶)3小時+(第三瓶)2小時=9小時

在四周著火的情況下喝下將可以快速決定。效果會跟アギアス(agiasu)的狀態類似，非必要請勿飲用。

\*看向窗外的場合(─6.窗戶外)，物品的調查(─7.各種物品)，出去小屋(─14.小屋外)

─14.小屋外

出了門之後，站在門前的時候，你發現外頭有一個人的腳步聲正在慢慢接近

\*沒有問答而直接戰鬥的場合(─15.戰鬥)，觀察模樣而且門又打開的場合(─17.男子)

─15.戰鬥

\*狀態請參照(─310.アギアス(agiasu))

\*雖然有<壓制99>而且<力量17>的狀態，但仍然可以被判定抵抗壓制成功。

\*最糟糕的情況會被使用「貝瑞塔」(槍枝)所壓制。

\*能說上話的情況下，請往(─16.說服)

─16.說服

「我是一名軍人，並不會加害你們，我是來救你們出來的。

由於你們服用了太多的藥有可能會發生睡著的情況

如果你們相信我的話，這邊有『安定劑』，喝下去後會比較好一些」

\*調查(─18.<醫學>或者<藥學>，喝下<─19.飲用>，直接對話<─21.アギアス(agiasu)的談話)

─17.男子

「你們看到有想起來我是誰嗎？我是アギアス(agiasu)

因為你們被強制帶來到這裡而前來救助你們的軍人

如果意識還有點模糊的話，我這裡有『安定劑』，喝下去就會好一些了。」

發現一個穿著機動隊服裝的男人走了過來，從口袋的藥箱當中拿出了東西。

\*調查(─18.<醫學>或者<藥學>，喝下(─19.飲用)，直接對話(─21.アギアス(agiasu)的談話)

─18.<醫學>或<藥學>

=失敗 這只是一般市售的安慰劑，並沒有太大的作用。

=100 如果能早點喝下去的話會比較好。

=成功 能治療的品項除了有頭暈目眩、頭痛，除了物理上的疼痛之外，精神的狀況也能改善。

=1 雖然不是非常精細的藥物，但是這是可以信賴的藥物。

\*喝下(─19.飲用)，直接對話(─21.アギアス(agiasu)的談話)

─19.飲用

在飲用完畢後，頭痛就緩解了不少，而且記憶也回來了一些。

今天早上，探險者們(家族、朋友)一起旅行中的事情記起來了。

在前往旅行的途中，看見了從來都沒有看過恐怖的事情後跟著(家族、朋友)走散了，而且被未知名人士給抓走了。

而到這裡之後發現了有其他的被害者也一起到了這裡。

而那個未知名人士，把他們當作活人獻祭的材料集中了起來。

這些記憶回想起來的同時，各種恐怖體驗感回憶後，探險者們的SAN值開始判定。(0/1D6)

\*有讀到『名簿』的人，這時將會回想起那個未知名人士跟著被害者的名字都在那名簿內。

\*在這之後，頭痛就會被治好。

\*因為回想起了非常恐怖的回憶，所以產生了非常強烈的頭痛，這頭痛將會無法抵抗。

\*(─2.感覺到什麼)當時判定的影響還有感情上的消失等等，將會回到此判定之前。

\*狂氣發生(─20.狂氣)，直接對話(─21.アギアス(agiasu)的談話)

─20.狂氣

由於不該回想起的事情而想起來的事情。

造成探險者的不安與神經錯亂，由(任一個探險者)擔任照故發狂者的狀態。

持續了<(1D6)\*10>分鐘

\*直接談話(─21.アギアス(agiasu)的談話)

─21.アギアス(agiasu)的談話

「你們早上被我組織正在追查的「銀色黃昏」所襲擊了。

當我們一聽到這消息之後，便要我潛入這裡並且保護你們。

而從這裡離開後會有我組織的車輛可以逃脫出這裡。

有什麼問題就快問，沒有的話就準備離開這吧。」

\*沒有喝『安定劑』的話，請前往(─24.頭痛)，脫逃(─22.脫逃)，詢問(─25.詢問)

─22.逃脫

\*有出現(─9.名簿)及(─19.飲用)的情況下，請前往(─23.心理)，如果沒有請前往(─24.頭痛)

─23.心理

\*逃脫之前，請KP對於PC的心理狀態給予PL提示。

「名簿」看到了之後，對於裏頭的人也是有可能都是被強迫抓進來的可能性是有的。

「安定劑」飲用完畢後，家族的人也被強迫抓進來的可能性也是有的。

兩者的情報匯集之後，可能被抓進來的人的數量是不少於名簿上能看到的量而已。

有強烈的羈絆的人，對於現在有可能不在這的人將會被抓去活人生祭了。

綜合以上的情報，PC對於「朋友的救出」或者「有自信能逃脫」的優先順序請再次的考慮。

\*詢問的場合(─25.詢問)，全員選擇逃脫的場合(─33.馬上脫逃)

─24.頭痛

治好的頭痛又再度侵襲著探險者們。

探險者全員請以<POW\*5>的精神力抵抗判定。

<POW\*5>

=失敗 非常劇烈的頭痛，造成了<1D6>的傷害

=100 完全感覺不到頭痛，造成了<6>的傷害

=成功 頭痛造成了<1>的傷害

=1 雖然頭痛了起來，但是沒辦法到無法承受的情況，自然的就會治好了

\*喝下『安定劑』的話，請回到(─19.飲用)

─25.詢問

‧被襲擊的地方：「東京到橫濱的高速公路上面」

‧其他被害者的狀況：「來到這的時候，除了你們之外沒有看到其他人」

‧這裡離開需要多久：「用這車輛只要半天的時間就可以了，地下道是暢通的」

‧外面的情況：「剛剛確認是沒有危險的，現在這個場所看來也是沒問題的」

‧你的預定呢：「無法嘗試用手機聯繫，回本部後馬上報告這邊的事情」

‧逃脫的方式：「使用這附近的車輛逃脫」

\*請求救出其他被害者(─27.請求救出)，其他的問題(─26.アギアス(sgiasu)的考慮)

\*探索者們對於行動感到困擾的話，請進行(─28.心理學)

─26.アギアス(sgiasu)的考慮

※對這地方的想法

アギアス(sgiasu)並沒有想要把探索者們救出去。

能的話，希望探索者們可以回去探索這地方。

能夠使用一些冷淡的態度或者強烈的意識讓他們放棄對於アギアス(sgiasu)能救出他們的希望。

如果說其他人的說詞非常厲害的話，最後在請用「隨便你們」的方式來回答。

※說謊的回應

對於他來說，教團跟事件並不是了解的非常透徹的，所以問題可以說謊回應。

而全部的問題是沒有必要都回答的。

當你很難回答的時候請不能用，「這種事情你不知道也好」或者「我不知道」等回應。

實際的經驗請參考(─310.アギアス(sgiasu))

\*請求救出其他被害者(─27.請求救出)，脫逃(─22.脫逃)

\*探索者們對於行動感到困擾的話，請進行(─28.心理學)

─27.請求救出

‧請アギアス(sgiasu)幫忙救人 「不要做危險的事情，難道你們不想逃出去了嗎？」

‧請求支援 「我的優先事項事向本部傳達這裡的犯罪事實，沒辦法隨便做出決定。」

‧想要去救朋友 「要去拯救其他被抓到的人這件事情，我無法一起幫忙。」

\*探索者們對於行動而感到煩惱的話，請前往(─28.<心理學>)判定

─28.<心理學>

=失敗 對於アギアス(sgiasu)的話感覺到不信任感。

=100 對於他的冷淡態度而開始感覺到緊張

=成功 對於他說話的內容有些部分是有感覺到是在說謊的

=1 對於他說話態度的變化，感覺到他是正在誘導他們往某方面去做。

\*將會有アギアス(sgiasu)是一個越來越沒有信用的人的印象。當詢問結束後，請將話題轉往其他地方。

\*請前往(─29.選擇)

─29.選擇

「如果要幫助其他人的話，那就你們自己去吧。

我的話對於要去死這種事，還是覺得很討厭而且也沒幹勁呢。

要跟我一起離開這，還是要去幫助別人，你們自己選吧。」

\*如果與アギアス(sgiasu)說話有交集的話(─31.抉擇)，如果沒有(─30.解散)

─30.解散

「算了，你們自己決定吧。」アギアス(sgiasu)離開了這小屋而自己離開了。

\*去外面(─43.彎曲的小路)，回到屋內繼續探索(─5.小屋的探索)

─31.抉擇

\*救出其他人(─32.救出其他人)，逃脫(─33.脫逃)

─32.救出其他人

探索者們從小屋們離開。

アギアス(sgiasu)什麼都沒有做，只是默默的看著他們走。

\*請前往(─43.彎曲的小路)

─33.逃脫

\*探索者們如果還有其他行動(─34.脫逃前的行動)，全員都在這沒有要做些什麼(─35.往出口)

─34.逃脫前的行動

\*這裡請描寫出アギアス(sgiasu)希望探索者們沒有看到的狀態

アギアス(sgiasu)在外頭查看車輛狀態後，並且在一旁似乎考慮著些什麼事情而安靜的站著。

忽然間他發出了「阿~」的嘆息聲，然後眼神忽然朝探索者們看過來而且一變。

「抱歉，在這附近救人的人還沒回來，請在這稍微等一下吧。」

<事件>

=失敗 大概不會再跟アギアス(sgiasu)回來第二次的預感。

=100 感覺到自己是最後被留下來的人而感到恐怖與絕望。<SAN>判定<0/1D3>

=成功 忽然間感覺到沒有人可以幫助他們的危機感產生。

=1 跟著アギアス(sgiasu)一起行動大概是最好的。

\*如果關心アギアス(sgiasu)的話，可以把(─43.彎曲的小路)的四周狀態描寫說明一遍。

這時候並不會有人會回來一起行動，說有人會一起回來行動那是有其他的用意。

\*無視アギアス(sgiasu)而且就這樣搭上車的話，請直接開始(─35.往出口)

─35.往出口

全員坐上車輛，將要穿越過很長的隧道後出去。

在乘坐的過程中，在車上的探索者們感覺到好像有類似地震的搖晃。

震央在哪邊說不出來，只覺得就像是在前方發生的感覺。

在隧道的深處地方，忽然間視野消失了，取而代之的是巨大生物體遮住了視線。

車輛在看到生物體的瞬間就開始踩了剎車，但仍然還是撞上了巨大生物。

‧車輛的攻擊

<1D5>的判定，請決定當時車輛撞擊時的速度。

造成了巨大生物<(速度)D6>的傷害。

造成了探索者們<(速度)D3>的傷害。

\*由於事出突然，快速打方向盤迴轉是不可能的。

\*車的耐久值為34。傷害處理的方式，請參照規則P328頁「車輛的傷害」。

‧車外

車輛的外頭，整個隧道從天花板到所有牆壁都有著滿滿的觸手塞滿隧道。

車大燈勉強照到天花板附近，有聽到類似猛獸的聲音，像是蜥蜴的生物正想要把這裡給摧毀掉。

在頭的周圍有宛如鬍鬚般的長滿了觸手並且蠕動著，而在下方能看不出來像是手或者身體的觸手，突出了兩條在前面。

大概在幾秒後那觸手就會把車子整個擊爛的模樣。

但是這也只是單純預測的狀況，眼前的現實是沒有時間讓你能完全理解現況的。

<SAN>確認(1D6/1D20)

‧狂氣(<SAN>減少了5以上、發生了以下事件)

因為極度恐懼而轉化成幻覺，漸漸變成興奮的模樣，眼前的邪神變成了心中所崇拜的神明。

最敬愛的而且尊敬的神明忽然間在眼前出現，興奮與感動的感覺油然而生，淚水與口水正從口中及眼中流出，並且掛在臉上。

而整個人臉抬著頭看著邪神呈現了癡呆的模樣。

‧<1D3>的戰鬥回合之間，持續著癡呆的狀態。

\*請繼續到(─36.巨大生物的攻擊)

─36.巨大生物的攻擊

(─316.ゾス＝オムモグ(zosu=omumogu))之間的戰鬥。

當他使用<觸手90>(束縛)成功時，下一次的回合將會造成<觸手90>(攻擊)<5D6>的傷害。

當角色在車內時，也將會對探索者造成一半的傷害。

而當車子被被束縛成功後，車輛將無法逃脫，但是理頭的人可以逃出。

當對車輛沒有束縛成功時，可以使用車輛往後逃脫。

由於前方有巨大生物的因素，車輛是無法往前逃脫的，但是人可以往前從中逃脫。

\*(─38.車輛往後逃脫)、(─39.從前方下面逃脫)

\*無法戰鬥的話請前往(─37.末路)

─37.末路

所有的探索者們都沒有成功，而且也昏倒了。

如果單純死掉的話，或許這還是比較好的方法吧。

如果還一息尚存的話，那後頭的折磨將會讓你永遠想不到。

-------DEAD---------

─38.車輛往後逃脫

使用迴轉的時候，在ゾス＝オムモグ(zosu=omumogu)使用<觸手90>(束縛)的機會中進行逃脫。

在往後跑的時候，因為速度ゾス＝オムモグ(zosu=omumogu)會比較快一些，是有辦法將你們給擋住並且逃脫失敗。

在迴轉的時候，如果<觸手90>的迴避成功時，逃走後也並不會想要再度返回原本的屋內避難。

\*如果決定回去屋內度過一夜的話，而再一次去隧道後將會進行(─42.隧道外)

─39.往前方逃走

需要ゾス＝オムモグ(zosu=omumogu)的<DEX12>抵抗判定。

失敗的話往前將會受到攻擊。

成功的話將從ゾス＝オムモグ(zosu=omumogu)的下面潛入逃開，而前往(─40.ゾス＝オムモグ(zosu=omumogu)後面)

─40.ゾス＝オムモグ(zosu=omumogu)後面

潛入到了後面，有輛車子正點著大燈照著探索者們，而且也停在了那邊。

在車子的旁邊有著魚的頭人身體的生物正站在那邊。

左邊抱著很噁心的神像，右手拿著手槍。

而不知為何總有些像人臉的地方的魚面生物，開口說話了。

「ふんぐるい むぐるうなふ ぞすおむもぐ るるいえ うがふなぐる ふたぐん」(在此日文無意義，請KP自行代字)

<SAN>確認(1/1D6)

‧與後面的男子戰鬥

(─混血種BOSS)的戰鬥。

(─316.ゾス＝オムモグ(zosu=omumogu))與上頭的(─36.巨大生物攻擊)仍持續著攻擊。

如果要縮短與混血種的距離是需要消耗一回合的時間。

混血種左手的神像破壞需要5的耐久值一直到0以下才會破壞。

\*把神像破壞(─41.神像的破壞)，無法戰鬥(─37.末路)

─41.神像的破壞

當神像破碎的瞬間，飛散的碎片四處飛散，飛散的時候時間也宛如變慢了一般流動著。

周圍的黑暗宛如有意識般的往神像集中。

當神像周圍的黑暗越來越多的時候，相反的神像本身的模樣的卻出現了形體正散發著光芒。

而那些散落的神像碎片，正朝著神像的眼睛部份飛來而集中。

那些光芒失去了儲存的地方後，正散發著光芒，而周遭的黑暗被光芒襲擊後產生了青蛙跟雞的混合悲鳴。

在一個呼吸間呢，原本的光芒回到了原處，而後面隧道原本滿滿觸手塞住的地方全部都消失了。

\*與混血種的戰鬥仍會繼續，打倒混血種後，將會乘坐混血種的車輛離去，(─42.隧道外)

─42.隧道外

大概走了一天的車之後，不知道哪裡接到了一個地下道去，而感覺到四周的車輛都是一般的車子輛。

而之後呢不知道用了什麼方式回到了家中，疲憊感的襲擊之下而睡著了。

隔天早上新聞傳出了一個消息，正在播報著幾日前發生的事情。

高速公路的停車場發生了迷樣的爆破事故。

死者有13名，而行蹤不明的人未知人數。

昨天的時候，有了新的進展。

但當你手機打開的時候，有了一個未接來電並且還留了言。

播放留言的時候聽到了這段話。

「你以為逃出去了嗎？其實我早就知道你們住的地方，而且那些資料都在我手中。」

當聽完之後，家中的家用電話忽然就響了起來。

---------------getaway--------------------

─43.彎曲的小路

外頭非常的黑暗。

後面的小屋旁有六台車，而在最深處的牆壁有挖掘出一間房子，裏頭整理得很乾淨的模樣。

頭上看的見星星，感覺上就像是在一棟屋子一樣，只不過沒有看到天花板。

從小屋內照射出來的光線，地板是綠色的而且還能看到從小屋的門開始有一個上坡的道路。

在還沒確認四周環境前，可以看到有許多發亮的燈的燈座正在亮著。

\*(─44.四周的模樣)、(─51.車輛調查)、前往燈座(─47.燈座)

─44.四周的模樣

地面與牆壁都是用著綠色而且巨大的石塊做成的。

石塊並不是平整面的，而是彎斜扭曲的，甚至還能看到部份銳利的模樣。

要使用車輛前進是不可能的。

石塊某些部份銳利的跟刀子一樣，那上面是無法通行的，只能藉由間隙通過。

那些石頭相當的大，大的令人吃驚，都是無法用人工作成。

<地質學>

=失敗 以探險者的知識判別，這些石頭並不像是很早以前的東西。

=100 因為無法有效的判斷石頭，所以把石頭帶回去研究，探險者身上多了10公斤的石頭在身上。

=成功 懷疑這東西並不是地球上的物品。

但是卻能看到這是有年代堆疊而成的石頭，但是這是超出了你知識之外能理解的石頭。

這能推理出大概是50萬年以前蓋成的建築物的可能性。

這時候，探險者因為興奮而開心的顫抖著。<SAN值>確認(0/1D3)

=1 這地方感覺上是一個很可怕的地方，而且還好像曾經有經歷過。

那是一個幻想中的島，在以前的時候有一艘船的人想去那座島上，但是卻只有兩個人生還回來。

然而我們當中其中一人還抓狂而死去了。

\*往更黑暗的地方前進(─58.黑暗的地方)、往燈台(─47.燈台)

更加仔細的調查(─45.<物理學>)、調查有無痕跡(─46.追跡)

─45.<物理學>

=失敗 以物理性來說，這不可能會是人做的成的感覺。

=100 或許有可能是巨人的住所而感到絕望。<SAN值>確認(0/1D4)

=成功 這種曖昧形狀的道路是人沒辦法再繼續往前進的。

但是，製作成這樣的形狀，並沒有想過要讓人無法前進的想法。

對於製作這些東西的人，他的技術跟想像力而感到相當的絕望。<SAN值>確認(0/1D3)

=1 這已經超出現實能理解的建築物了。不管這裡是會前往哪裡，或者想像所要耗費的時間跟體力，都覺得完全不必去深入探究。

─46.追跡

=失敗 大概是這場地的石頭或者一些其他泥土

=100 追著那些痕跡前進，走到了一個地方，「這裡不就是最一開始的小屋嗎。」

=成功 可能是從陸地上帶過來的土而看到了鞋子的形狀。

=1 這些是很多人走過後的痕跡，可以看的出來大概是數十人的模樣，而且每個人的體格都非常的好。

\*成功的痕跡追蹤，請前往(─67.人工小屋)

─47.燈台

在腰位置附近的石頭，有一個土制的檯子，上頭有一些類似罐子的器具，中間有油而且燈心正浸著油燃燒著。

那些有著檯子的燈，是持續一個接著一個往右上方上去，每相隔10公尺就有一盞點亮著上去。

而在遠方有不亮的燈台，這些一路的往左方而且傾斜著一排過去。

\*燈的調查<─48.歷史>，油的調查(─49.<博物學>)，推論(─50.<物理學>)

\*有著燈的還有檯子的道路(─67.人工小屋)，沒有燈但有檯子的道路(─52.不亮的燈台)

─48.<歷史>

=失敗 這大概是一些隨意製作而且很粗糙的東西

=100 手拿起燈台時，手遭到火燒傷。造成<1D2>的傷害

=成功 用著最原始的方式：手拿起燈 是相當不便利的，用著瓶子來裝油跟燈心，而且可以輕易的用手拿著燈而出來。

=1 手持的燈(火焰瓶、傷害<2D6>)製作出來了。

─49.<博物學>

=失敗 油有一種很臭的味道

=100 一直聞著味道而感覺到噁心吐了出來，全員對該探索者好感度-1

=成功 聞到了油的有著魚的味道，大概是魚油這種東西吧

=1 這些魚油作成的燈，推測這個地方是漁業相當興盛的。

─50.<物理學>

=失敗 器具中的油少了很多，在短時間內這些燈就會熄滅了

=100 因為難以計算的原因，忽然間感覺到想睡，而睡著了。

=成功 在裡頭的油還蠻多的，大概還能亮個5小時左右

=1 因為用著相當高級的油，大概有個生產的地方的樣子。

\*往有著檯子的燈的道路(─67.人工小屋)，往沒有檯子的燈的道路(─52.很亮但是沒有檯子)

─51.車輛調查

到了車輛的地方，發現アギアス(agiasu)正在那邊

「你們要幹嗎？不是要去救人嗎？」

‧詢問他為什麼在這裡

「這是那些教團成員的人用的車子，只是剛好過來看看這裡而已。」

\*アギアス(agiasu)並沒有擁有這些車子

\*如果有問說怎麼來到這裡的，請回答他是追著這些車子才來到這的。

‧我們可以使用這些車子嗎？

「這裡的車子沒有一台有鑰匙，就只是一堆有引擎的東西而已」

\*車子是大台的吉普車。車子沒有鑰匙的話絕對動不了，而在裡頭尋找也是找不到的。

\*前往黑暗的地方(─58.黑暗處)，往燈處移動(─47.燈台)

─52.沒有亮的燈台

雖然說每10公尺都有一盞燈，但是在燈沒有亮的地方前進是相當困難的。

\*有準備燈前進的(─53燈台的路<1>)，沒有準備燈前進(─58.黑暗處)

─53燈台的路<1>

逐一走在那些有燈台的路上，那些牆壁是相當不規則變化的，而且到路前進的方向也沒確定。

唯一能夠確定的是，這是一個持續往上的上坡。

大概走了一個小時候遇到一個分岔點，有著往上與往下的道路

\*從(─47.燈座)到這的話，上坡(─54.燈台的路<2>)，下坡(─67.人工小屋)

\*從(─67.人工小屋)到這的話，上坡(─54.燈台的路<2>)，下坡(─43彎曲的小路)

─54.燈台的路<2>

再一個小時前進後，發現到在這道路上的外頭右手邊有些微量的燈

而又再走兩小時後，旁邊並沒有任何東西，而之前認為有可能是教團成員的燈光也不見了。

感覺到親人被活人獻祭的焦慮感開始產生。

要是從原路折返大概只需要30分鐘的時間。

\*燈台的路繼續前行(─55.燈台的路<3>)，往光的地方前進(─112.水邊)，來的道路折返的話(─47.燈台)

─55.燈台的路<3>

又再走了一個小時，這路還沒有結束，仍然還有路通往後面。

但是周圍的狀況卻漸漸改變了，開始出現了礁岩，海藻，還有一些滲出的液體，跟一些岩石。

如果在繼續往前的話好像會失去平衡的樣子，而如果往下攀登或者往上爬的話也不知道有些什麼。

四周充滿著瘴氣的感覺，而且變的越來越黑，視線也變得很不好了。

感覺上到了在什麼室內的感覺，而在頭的上方有些類似太陽光，又像是太陽形狀的東西，但是卻是淡黑色的感覺。

而腳踏的地方就像是軟爛的泥巴，讓人不想繼續往前的抗拒感。

這前面看起來不像是有人的模樣，如果還有要幫忙親人的想法的話，再繼續往前是違反你的想法的。

而從這回去的話大概只需要一個半小時的時間。

\*繼續往前的話(─56.門)，回頭(─47.燈台)

─56.門

不知道花了多久的時間。

大概是一個小時前看到有扇門的模樣在那邊，而現在終於到了那附近了。

而門的對角線大概長達一公里以上。

有著類似烏賊或者龍的模樣的浮刻雕飾品在那巨大的門上

在這衝擊的時刻忽然間門的內側打開了些許空間。

在這當中有著把光吞噬的黑暗正在吸收著全部光線，然後接下來後從原本的縫隙到整個能看到的地方都被這黑暗吞噬了。

而這時後地面上也冒出了綠色的東西出現，這時所有人的胸口感覺到相當的痛苦。

<SAN>值確認(1D10/1D100)

<歪斜的爪>攻擊給予<22D6>的傷害(一次造成<1D3>無法行動回合)

\*使用臥倒、逃跑等都不可能，在這場所的所有人都已經死去了。

─57.死

這不屬於這宇宙的東西甚至力量，還有那難以用言語形容的狂氣，讓你們從此之後消失在這世界上。

你們恐怕連死都已經沒辦法了。

在許久的歲月過後，在洛夫克拉夫特再次醒來後才能夠獲得解放吧。

━━━━ Great Old One End ━━━━

─58.黑暗處

這條道路因為太黑而不知道通往哪邊，只感覺到會前往到非常深的地方去。

從最一開始的地方到這條路上是哪邊都不知道，但可以知道的是這邊並沒有牆壁。

只能藉由這背後的燈光，來進行之後的動向。

\*回去的話是沒有問題的，如果往前的話請開始(─59.前進<1>)

─59.前進<1>

KP請勿公開<航向>判定

<航向>

=失敗 請接(─61.前進<2>)

=100 請接(─65.追跡者)

=成功 請接(─60.行走前>

=1 從58之後的所有航向將直接成功

─60.行走前

(─43.彎曲的小路)出發到(─67.人工小屋)約2小時路程

(─67.人工小屋)出發到(─112.水邊)約兩小時路程

(─112.水邊)出發到(─172.牆壁的門)約四小時路程

─61.前進<2>

繼續前進之後，發現有股異味，那是魚的味道。

就像是在海邊的味道，然而味道更加的深刻，就跟惡臭一樣。

\*(─63.前進<3>)、(─62回去)

─62.回去

\*是從哪邊走來的請KP注意，而判定的<航向>請勿公開。

<航向>

=失敗 請接(─63.前進<3>)

=100 請接(─65.追跡者)

=成功 回到出發點(─43.彎曲的小路)、(─67.人工小屋)、(─112.水邊)

=1 從58之後的所有航向將直接成功

─63.前進<3>

正在往前的路上，惡臭的味道越來越重。

然而這次見到了燈。

當注意到的時候，這燈已經朝著你們的所在地走了過來。

\*(─64.逃跑)，如果向前請接(─65.追跡者)

─64.逃跑

對手<DEX11>抵抗判定。

輸的話請接(─65.追跡者)

贏的話請KP判定<航向>，內容請勿公開。

<航向>

=失敗 請接(─61.前進<2>)

=100 請接(─65.追跡者)

=成功 回到出發點(─43.彎曲的小路)、(─67.人工小屋)、(─112.水邊)

=1 從58之後的所有航向將直接成功

─65.追跡者

那東西蹦蹦的跳著往你們這前進。

像是人一樣但是又比人還要大一些，但是不是像人一樣踩著步伐前進，而且非常的臭。

數量大概10個以上，手上拿著的燈，時不時的照到自己的臉。

雙眼的距離相當的大，而且張開的雙眼卻閉不起來，臉頰相當的薄但是嘴唇卻是又厚又膨，那是一個像是人又不太像人的模樣。

而另一支手拿著槍，這樣子讓人帶來的恐懼感感覺上比起人類帶著一樣配備的東西還更讓人恐懼。

不，實際上是真的比較恐怖，而你們在這瞬間失去了思考的能力，只是感覺到非常的可怕。

<SAN>確認(0/1D6)

\*與(─315.深處的東西)戰鬥，交手的個數請以<1D6>來決定

\*打倒(─66.討伐)，逃離的話需要先進行一回合的戰鬥後才能逃亡，逃亡請以(─64.逃跑)

─66.討伐

把他們打倒後他們倒地後便腐爛了。

而這時候可以看到在他們手邊有著紙張掉在了地上。

拿起來看原來是這裡的地圖

\*此時(─58.黑暗處)的指引判定就不需要了。

─67.人工小屋

這條路大概走了一個小時後，出現了一個看起來很熟悉的人工小屋。

但是這地方並不像是原本的地方，大概是大量製造的規格品房子吧。

在面對正面的左手邊有一扇窗戶，而那邊正透著淡淡的光芒。

\*使用耳朵聽的話，或者是技能，都會無法聽到有任何東西的聲音。

\*(─68.從窗戶偷看)、(─69.進去)，在外搜索，請到(─107.出去)

─68.從窗戶偷看

在屋子的中央有一個桌子，而且桌子上很明顯的放著一個角燈。

但是燈光薄弱的模樣，沒辦法看清楚整個屋子內部的樣子。

而且在桌上有放著一些東西，讓燈光遮蓋住的地方變更多了，使得房子內的模樣更難看清楚。

但是呢，很明顯的並沒有人在裡頭，也沒有看到人影晃動的模樣，這一看之下很明顯的曾經有人住在這裡頭。

\*進去的話(─69.進去)、外頭探索(─107.出去)

─69.進去

門口上正掛著鑰匙，門就相當輕易的就能打開了。

而當你進去後，發現在桌子的最深處有人在那邊。

在那有一個十幾歲的女孩子跟二十幾歲的男孩子，口手腳正被綁著而說不出話來。

而那男生看到了你們進來後，口中正發出著聲音而且相當慌張的動著。

\*這裡的是(─311.シビリィ(shibirii))及(─312.郭入火)

\*靠近他們(─71.靠近)，只是站在原地觀察(─70.奇襲)

─70.奇襲

如果只有一個人查看的話，從黑暗中奇襲的人，手中拿著刀子並且將冒險者變成了人質。

而一個人被當成人質後，請繼續(─71.靠近)

而有兩人以上查看的話，請<目標/2>來進行判定

只要有一人失敗的話，就會被抓起來被當成人質，而失去了反擊的機會

兩人以上成功的話，將會查覺到奇襲進而迴避成功。

而兩人都成功的話，將能迴避掉教團的奇襲。

(─313.混血種)和(─314混血種首領)來進行戰鬥

混血種會近距離射擊的關係，判定時請以<手槍99>、<刀械99>的方式確認。

如果氣絕狀態的話，請必須要把傷害的判定描寫出來

而如果探索者有人快死亡的話，請前往(─74.偷襲)

─71.靠近

有股低沉的聲音從門口處傳來，「來這裡做什麼？」

你感覺到背部一陣寒冷，回頭一看就看到了一個全身濕透的男子，手中拿著刀子就站在門口，那兩個極端分開的眼球讓人感到恐懼，那讓人感到不舒服的大黑眼球正怒視著你們。

<SAN>確認(0/1D4)

\*(─314.混血種首領)。這時候請KP將所有人的SAN值確認都寫起來記好。

\*(─72.動)、(─73.不動)

─72.動

忽然間有個子彈從耳旁擦身而過，那人說「下次就會打到了。」

─73.不動

這時候從旁邊來了一個一樣面孔的男人進來了。

\*探索者成為人質的情況下，會被抵著手槍而一起被帶進這屋子內。

手拿著刀子的男人用著低沉的聲音威脅著所有人「不要動喔」

而另一個男子對著你們當中的女性、或者是體型最小的探索者詢問著，「是怎麼把繩子解開的。」

沒有等到回答，那男子就朝著詢問的人踢了一腳。<傷害>(1D3)\*無法迴避

又在一次的詢問「是怎麼把繩子解開的。」，而這次的聲音更加的無情而且威脅

\*探索者們在重複數次的詢問後，大概是10幾秒的時間後請前往(─74.偷襲)

─74.偷襲

然而忽然，手拿著刀子的男子的頭往地上倒了下去。

而這突發的狀況讓另一個人呆住了並且不知所措，這時agiasu的攻擊接連而來。

\*混血種首領當時因為攻擊優先的狀態，所以無法使出迴避。

\*agiasu因為對探索者們狀態較為擔心，所以依照<壓制>、<踢擊>、<手槍>等順序來對敵人造成攻擊。

\*以下為<壓制>後的指揮，如果沒有壓制而戰鬥結束的話，請前往(─80.戰鬥後)

─75.<壓制99>

=成功 (─76.首領戰)

=100 右手狠狠的往地上打了上去，agiasu受到了傷害<1D3>\*無法使用裝甲防禦

而剩餘的左手又在一次的壓制。<壓制99>

\*只有agiasu可以允許兩次行動，請以劇烈的戰鬥描述來進行這連續兩次的攻擊場合吧。

─76.首領戰

手跟頭被緊緊抓住，往地上用力的撞下去

<壓制99>+<格鬥技99>

=成功 教團員受到了<1D6>的傷害。(請以(─77.首領的耐久直)去做判斷)

=100 agiasu跟教團員都受到了<1D6>的傷害，但是agiasu有裝甲6，所以幾乎是無傷

\*失敗的話，請全員開始判定<觀察>

<觀察>

=失敗 這是一轉眼就發生的事情，然而在一瞬間被壓制在地上的是agiasu

=100 探索者在agiasu攻擊的瞬間，看到了agiasu倒下來的模樣

但是受到傷害的卻只有教團員，大概是看錯了呢

=成功 agiasu的攻擊瞬間腳滑了一下，所以教團員跟著agiasu展開了激烈戰鬥

教團員看起來相當痛的模樣，但是agiasu卻是一臉愉快的樣子

而一瞬間手被分離了，教團員瞬間整張臉充滿疼痛的表情。

探索者們只有看到這一部份的模樣。

=1 agiasu好像倒下了的模樣

用外行人的眼來看好像是agiasu鍛鍊不足的樣子

但是如果有對於這方面在行的探索者卻騙不過他的眼睛

agiasu好像是有什麼企圖一樣，演出了一個這麼像是真的摔倒的模樣

到底是什麼目的，這大概只能靠探索者們的推測了。

\*前往(─77.首領的耐久值)

─77.首領的耐久值

對手的耐久值有12

=2以下 無法說話而且意識崩毀。請前往(─80.戰鬥後)

=剩下一半以下 請前往(─78.腦震盪)

=比一半還多 請前往(─79.抵抗)

─78.腦震盪

由於強烈的撞擊，導至腦袋搖搖晃晃的，教團員的衝擊判定<55%>

=成功 然後，意識就消失了，請前往(─80.戰鬥後)

=失敗 請前往(─79.抵抗)

─79.抵抗

受到忽然的攻擊仍然保存著意志

然後原本壓制住的手腕被逃開了

請在此判定抵抗，agiasu<STR17>，首領<STR11>。<20%>

=失敗 但是他的整口牙都不見了，請回到(─76.首領戰)

=成功 雖然逃開了但是他的手的力量不足以做其他事情，請回到(─75.<壓制99>)

─80.戰鬥後

頭被強制壓項地面的男子，受到了<3D6>的傷害

跟著傷害量無關，從後腦的攻擊還有臉上的撞擊造成男子暈倒了

agiasu幫著受傷的探索者用著<簡單包紮99>

=失敗 摸著沒有被打的臉頰，「不痛了嗎？」這樣的說著

=成功 包紮之後，受傷的值回復了<1D3>的點數，並且被問著「不痛了嗎？」的話語

\*agiasu的詢問(─81.詢問)，什麼都不做的話(─82.被害同伴)

─81.詢問

‧幫助的理由

「因為對你們相當信任，而且人數變多了，更能守護了不是嗎」

‧一起幫忙

「原本是要救出你們而已，因為在這把一般人捲入事件是不好的，不過事情都變成這樣了也沒辦法了。」

\*(─31.決斷)後個別行動的探索者，在這之後跟著agiasu同行後也在這跟你們一起會合了。

\*請繼續(─82.被害同伴)

─82.被害同伴

被綁住的大概20歲的男子被綁著嘴巴，而且嘴上發出著聲音

‧把繩子解開

繩子一解開後，男子馬上就說話了。「阿！救我阿！這裡是多麼不安阿！」

\*(─85.與男子對話)、(─83.與少女對話)

─83.與少女對話

少女完全都沒有任何的反應，而這時入火幫他回答了

「不行阿，這孩子目睹了雙親被殺了的模樣。」

\*治療(─84.<精神分析>)、聽那男子說話(─85.與男子對話)

─84.<精神分析>

=失敗 完全沒有回答，而且意識很明顯的並沒有回復過來

=100 少女的瞳孔變得更加的黑暗，好感度下降1，對探索者們拒絕回應

=成功 雖然一樣沒有反應，但是少女對於探索者們的話語有些反應，而開始了點頭的反應。

精神狀況上升1，少女將會開始用著點頭及搖頭方式回應

=1 得到了信賴。好感度上升1，對探索者有些親近感

\*(─85.與男子對話)、(─87.調查教團員)、(─93.室內探索)

─85.與男子對話

入火的情報會影響最後的結局

所以在這的詢問只能按照此回應回覆

‧名字是？

「我的名字是入火」

‧怎麼來這的

「在說什麼阿？我跟你們一起被捕過來到這的阿」

‧之後有了些什麼經過嗎

「記不起來了嗎？有個超大的怪物出現了，在逃亡的過程中我們就被抓了阿。」

‧關於怪物

「怪物就是怪物阿，大概10公尺高，而且全身滑溜溜的怪物」

‧其他的被害者

「他們被其他人帶走了，而我一直被綁在這裡，什麼也不知道，但在這之前，被分開綑綁的人被教團員背走之前都會喝下瓶子內的東西。」

‧名冊跟現實被抓的人都一樣

「這些名冊我沒有看過呢。其他的人都是跟著車一起被帶來的」

\*除了以上的詢問(─86.兩人的經驗)、要逃出的話請看(─106.入火)的參考

\*(─87.調查教團員)、(─93.室內探索)

─86.兩人的經驗

今天早上，在國道上一個小的停車場寬的地方，有一個可怕的怪物出現了，怪物身長10公尺左右，臉是從來沒有看過的模樣，而且手有四個而且正在蠕動的模樣

可想見的會有人因此而受傷，少女(shibirii)的親人就在這時候為了保護她而死去了。

沒友死去的人們就在這時候被一群不知道從哪出現的人給帶走了。

做上車子後經過一個很長的隧道。

因為睡著了的，所以正確的時間並不清楚，體感大概是半天的時間吧，或許也因為不安的感覺造成有經過更長的時間的感受也說不定。

道了這之後，在這附近有一個組合式的小屋，有一些人被帶到了現在的這小屋中。

\*正確的來說，被害人有(名簿總數-2)人，教團8人，然後分成了四組行動。

而你們在這時候奮力的抵抗後，而且相當的激動的抵抗後，睡著後就被帶到其他地方去了。

在這之前嘗試著要掙脫但是完全行不通也做不到，原本我們是被綁在一起的，但是之後就被人分開綑綁了。

我們是最後留下的人了。

被分別綁住的人都被教團員給背著帶走了，帶到哪邊去並不清楚。

只是每次移動之前，教團員都會喝下那個瓶子的東西。

但是那個手拿著刀子的人卻一直都沒有喝過那瓶子內的東西。

大概是因為要肉體勞動之前才會喝那東西吧？而那拿刀子的人並沒有所以沒喝。

\*這邊完全是入火所知道的事情，少女一直處於精神有些混亂的狀態，所以並不知道這些事情。

\*這時候的入火看到了Zoth=Ommog，SAN值減少了16點。

\*入火所知道的記憶就只到這邊了，其他的部分請回答「記不起來了」或者用「噓」的方式回答。

\*(─87.調查教團員)、(─93.室內探索)

─87.調查教團員

衣服跟身體都是潮濕的。

持有的物品都有捕魚用品，一個人有小的鑰匙跟手槍，而另一個人有步槍。

\*教團員穿的衣服跟室內放置的「作業服」一樣。

\*請前往(─88.<人類學>)

─88.<人類學>

=失敗 只有拿到一把步槍覺得有點可惜

=100 跟人類差不多的習性的生物而活著，你對於他們的敵對心有些減少了。

=成功 步槍跟手槍持有的人是不一樣的，所以這兩人的立場也是不一樣的。

=1 持有長槍的集團來說，底下的人拿著手槍的必要性是沒有的，持有手槍的人大概是高階者的推測。

\*(─89.詳細持有物品)，(─90.詢問)，(─93.室內探索)

─89.詳細持有物品

‧小的鑰匙，大概是那種門之類用的鑰匙。\*這是「手提箱」的鑰匙

‧武器的詳細情報等等與<歷史>，<武器技能>等有關聯。\*如果去問agiasu的話，能夠完整的回答

‧克拉克17 <手槍>的判定，威力<1D10>，射程15M，連續射擊兩發，裝彈數15發，耐久度8，故障99

‧AK47 <步槍>的判定，威力<2D6>+1，射程120M，連續射擊2~30發，裝彈數30發，耐久度12，故障97

\*(─90.詢問)、(─93.室內探索)

─90.詢問

因為已經昏倒了，但是強迫他起來並且詢問事情

起來後<套話>一次只能問一個，如果有<話術>的話可以一次問五個

‧誰是首領，「不知道」

‧有多少同伴，「很多」

‧其他人被帶到哪去了，「出去後往左邊走」

‧把我們綁來這的目的，「要把你們生祭」

‧怎麼樣的生祭，問到這後那男子用著詭異的笑聲並且用迷樣的話說著，「fu n gu ru i , mu gu tu u na ju ku tou ru fu ru ru i e u ga fu na gu ru fu ta gu n」

‧關於這不知名的話，那人只是詭異的笑著並沒有回答

\*回答無法滿足的話(─91.agiasu的幫忙)，(─92拷問)，或者(─93.室內搜索)

─91.agiasu的幫忙

<話術>，<套話>成功之後，可以尋求agiasu來協助詢問

「只是拷問的話」這樣說著後而就去做的agiasu

agiasu的拷問看到後<SAN>值確認(0/1D10)

\*請進行(─92.拷問)

─92.拷問

\*拷問只能拷問一次，拷問完畢後就會暈倒，而且在這劇本中無法醒來

\*進行拷問的探索者跟看到拷問樣子的探索者，請<SAN>值確認(0/1D10)

\*以下請以探索者們的詢問而回答

隊長是那個拿著刀的人。

同伴總共有八人，協助者有相當多人，人數有<10D100>\*【深潛者】的數量

協助者是誰，「你們馬上就會知道了」只有這樣的回答

為什麼只回來兩個人是因為這裡只剩兩個人，要帶走他們已經相當足夠了

為什麼首領也跟著回來的原因是，「手提箱」要回收

其他的同伴已經先走了

被綁到這來的人總共有(名簿總數-2)人，其他就沒有了

被綁到這來的人是為了生祭而用的，之後這些人就會變成勞動者，目的是要讓神復活。

\*(─93.室內探索)

─93.室內探索

在房內的桌上擺著角燈，那燈光微弱的照耀著房子

在這當中有些垃圾正散落在各處，那些東西多數都是喝完的「瓶子」

家具有一張桌子跟兩張椅子，而在牆壁處有三個「衣櫥」正排在那邊

而在桌子附近放了大量「物品」

而在入口處掉落了「大鑰匙」

\*(─94.調查物品)，(─102.調查衣櫥)，(─103.與NPC對話)

─94.調查物品

‧垃圾 吃完的罐頭，喝完的瓶子，碎紙等，總而言之就是垃圾

‧角燈 加壓式的角燈，現在燈光並不是調整的相當的亮

\*如果把燈光調亮，那麼能夠把整個房間都看的非常的仔細是沒有問題的。

‧大鑰匙 10公分長相當漂亮的鑰匙，表面上有雕刻著些看起來讓人不舒服的象形文字

\*要調查鑰匙的話，請前往(─95.大鑰匙)

‧瓶子 查看瓶身，發現他與一開始的房間內找到的瓶子一樣，但是這裡頭的東西都已經被喝完了

\*瓶子與(─10.帶有翅膀的瓶子)是一樣的

‧物品、探索者們持有物

當探索者們自己原本攜帶的東西回收之後，發現這裡還有一些殘餘的物品

留下來的東西有著「後背包」，「手提包」跟「手提箱」

\*殘留下來的「後背包」與「手提包」是被害者們的東西

\*手機的電源起動之後，這個時候的時間是2015年4月11日21點，而被綁來的正是這天的早上

\*如果在路途上有人拿著10公斤的石頭的探險者，這時候會最優先從持有物品的包包內裝入這石頭，殘留物並不會增加

\*調查物品的話，請前往(─97.<人類學>)

─95.大鑰匙

‧拿起

手拿著後，感覺到有些情緒低落，而且很想睡覺

沒有為什麼的讓你開始想睡覺，而你就這樣睡著了

探索者睡著後，手中的鑰匙就掉了下去

少女在意的鑰匙便朝著她彈了過去，這時候她便緊緊抓住鑰匙手不放開

入火這時候說了「這是那孩子的鑰匙，在停車場的時候就看到她緊緊抓住了」

\*少女的精神狀態非常低落，什麼都說不出來，而當他能說話時，是可以跟他借鑰匙的

\*入火說的事情請參照(─86.兩人的經驗)

\*起床需要等帶20分鐘，起床後請繼續(─96.起床)

─96.起床

探索者用著哀嚎的聲音醒了過來

這探索者好像夢到了些什麼重要的事情

但是當他醒來後就什麼都忘了

\*(─94.物品調查)，(─102.衣櫃調查)，(─103.NPC對話)，(─87.調查教團員)

\*能從少女那借到鑰匙的話，請前往(─232.鑰匙調查)

─97.<人類學>

=失敗 有著登山包跟手提包在一起，其中的『手提箱』感覺到與這些東西有點不自然

=100 有些不太明白這些東西是什麼，所以就把這些包包都帶著走了，身上背負著10公斤以上的重物。

=成功 登山包跟手提包裡面帶著的東西感覺上是旅行用品，但是只有『手提箱』是不太一樣的，所以讓人感興趣裡頭裝的是什麼

=1 其他的包包都是被害者的物品，而『手提箱』可以推測出來大概是教團員的東西

\*(─98.手提箱調查)，(─102.衣櫃調查)，(─103.跟NPC對話)

─98.手提箱調查

箱子被鑰匙給打開了

\*教團員持有物品中有拿到的鑰匙的話就能打開

─99.打開

入手的箱子打開後，裡頭有一本『書』及『便利紙』在裡頭

‧便利紙

上頭有寫著日文「ゾス・オムモグ(zosu.omumogu)的召喚」的字樣，但是繼續讀著裡面的字，雖然都是日文，但是意味不明而且發音也相當的困難，完全無法理解意思。

\*『書』的調查請前往(─100.無法閱讀的書)

\*探索的話(─102.衣櫃調查)，(─87.教團員調查)

─100.無法閱讀的書

讀了封面之後感覺到有點不舒服的書，上頭寫的不是日文

<知識>

=失敗 這東西誰也都不會知道上頭寫什麼

\*agiasu聽到後，「無法閱讀？不是阿拉伯話嗎？」這樣的回答著

=100 看到書及聽到封面後就開始覺得想睡覺了，其他人正在探索的時候，有機會就會打起瞌睡

=成功 這恐怕是阿拉伯語吧

=1 開頭是「アル・アジフ(aru.ajifu)」，然後翻譯後他的名字是「死靈之書」的樣子

\*(─101.打開書本)，(─94.調查物品)，(─102.衣櫃調查)，(─103.跟NPC對話)

─101.打開書本

打開的瞬間，有著綠色的粉四處飛揚，還有一些發霉的味道，讓整體的氣味很混亂

不知道過了多久的時間，這發霉的味道還是一直存在著，令人想吐的味道一直不斷的增加而揮散不去

文字是寫著外國語

不知道是什麼時代做的東西，感覺上非常的老舊了，而且有些微妙的觸感

當手指摸過表面後，忽然有著背脊發冷而且顫抖的模樣，就馬上停止觸摸了。

<考古學>

=失敗 看起來相當的神秘，密教，魔術等神諭知累的書

=100 因為看起來相當的貴重，探索者想要把這東西占為己有

=成功 雖然說文字看不懂，不過以你的知識來說，這本書是什麼東西是相當容易明白的

阿拉伯語，作者是『阿卜杜·阿尔哈兹莱德』抬頭是『死靈之書』

即使是翻譯本在世界各地來說也是很少見的，這大概是殘留下來的禁書吧，這在市場上是沒有再販賣的東西，相當貴重的

翻譯本『死靈之書」不知道在哪邊才有，這是最一開始的原始本吧

但是不是正本呢，可能需要一些科學的分析及佐證

但是，如果這是真品的話，那麼這是要花了10億以上才買的到的價值品

知道這事情的人，興奮的需要<SAM>值確認(0/1D3)

=1 幾個世紀之前就消失的東西，現在居然出現在眼前，反而感覺到有些怪異的感覺

\*阿拉伯語的技能在可以翻閱「阿拉伯字典」的時候，請前進(─222.魔導書)

\*(─94.調查物品)，(─102衣櫃調查)，調查完畢的話請(─103.NPC的對話)

─102.衣櫃調查

沒有上鎖的模樣，從右到左邊分別是，『衣服』，『布』，『物資』，『食品』等物品收納在其中

‧衣服 男性用的M號『作業服』三件

\*『作業服』跟著那些襲擊你們的那些人穿的衣服是一樣的

‧布 大概是跟人一樣高的布，深綠色的毛布，折好堆疊在那邊有好幾件在那。

\*<變裝>或者<隱藏>等技能提案時，不需要考慮技能值50的補正

‧物資 如同以下列記的物品

‧『7.62的木箱』2個，每箱彈藥有30發\*agiasu回答步槍可以使用

‧『裡頭裝滿油的瓶子』3個，如果使用<博物學>成功的話，會知道裡頭都是放著魚油

‧『寫著長著翅膀的箱子』，裡頭有20罐瓶子\*(─10.長著翅膀的瓶子)

‧『無線電』，沒有辦法把電源打開\*如果<機械修理>成功的話，就會知道裡頭只是沒有電池了而已

‧『垃圾袋30捲』

‧有些食物跟罐頭有留著，例如巧克力等這種非常時期才吃的東西跟水

\*(─94.物品的調查)，(─87.教團員調查)，探索完畢的話請直接到(─103.NPC的對話)

─103.NPC的對話

\*(─104.agiasu)，(─105.少女(shibirii))，(─106.入火)

─104.agiasu

‧問agiasu該怎麼做，「不要再繼續往前了好嗎？」會這樣回應

‧堅持要繼續往前走的話，「欸，等等」這樣叫著停下來

‧以上的會話之後，「只有你們的話，失敗了其他的被害者也會被殺的，我也一起去」這樣說著後就同行了

\*探索者有其他選擇的話，脫逃出這的人已經安全了的理由，會跟在救出側的人身旁

\*(─105.少女(shibirii))，(─106.入火)，(─107.離開)

─105.少女(shibirii)

\*自我意識沒有回來的話是沒辦法回答事情的

\*因為被綁架回來後救一直變成這樣被帶著走，如果沒有人帶著他走的話他自己是沒辦法動的

‧其他NPC的態度

\*入火會說「我對小孩子沒有辦法」的回答，要入火帶著他走是絕對不可能的事情。

\*agiasu「這樣放著他也太危險了」這樣說著而困擾

\*(─104.agiasu)，(─106.入火)，(─107.離開)

─106.入火

‧接下來呢

「離開這裡不是嗎？」

‧救出其他人

「救其他人也太可怕了吧，那我還不如就在這裡等著。」

‧被抓的其他人該怎麼辦？

「那是他們自己的事情也是他們的命阿。」

\*入火被抓的時候，其他人都是同學而已，自己的家人並沒有被牽扯進來

‧如果其他教團員來這你該怎麼辦

「大家如果都去救人，教團員也都在被害人那邊阿，如果他們都對你們無視的話，而我在這裡他們也不會來的。」

‧教團員也未必不會來阿

「大家都被殺了之後來到這我也沒有辦法阿，不戰鬥的話我在跟不在都是一樣的。」

\*<用好聽話說服>成功的話，到(─112.水邊)之前都只會安靜的跟在旁邊

\*<說服>成功的話，在本次腳本中他只是很勉強的跟在旁邊

─107.離開

外面左右都有道路而且上頭都有著燈台延伸到很遠的地方，但是不管是往哪個方向，燈台的燈都無法被點亮

道路都很長又很深遠，都讓人感覺到陰森的氛圍

\*agiasu在的話，他會皺著眉頭說「該往哪邊去呢？」

\*對入火詢問情報，請參考(─85.與男子的對話)跟(─86.兩人的經驗)來回應

\*如果說想要回去到(─1.開始的地方)的話，agiasu會說，「現在已經沒有時間回到原本的地方了吧，再不快點的話，那些人都會被生祭喔。」如此的說著並且阻止你們

\*如果那些都沒發生繼續前進的話(─108.<追跡>)，如果看到教團員的水跡將會前往(─109.水跡)

─108.<追跡>

=失敗 教團員從哪邊開始走的完全不知道

=100 在不知道的道路上找痕跡的時候發現到，「這個，這原來是蛀蟲的痕跡阿。」，就這樣浪費了10分鐘在這

=成功 有看到地面上有水的痕跡，是從入口處外往左的方向一直延伸出去

=1 水的痕跡發現了，而看那狀態，大概是距離水邊有20分鐘距離吧

\*還沒探索小屋的話(─67.人工的小屋)，如果還沒調查教團員要回去調查的話(─87.教團員調查)

\*水的痕跡前進(─109.水的痕跡)，靠近門的燈台路(─53.燈台路1)，相反的燈台路(─112.水邊)

─109.水的痕跡

往外走看到了水的痕跡

水的痕跡一直往上面的道路前進，探索者們跟著這痕跡前進

\*入火有同行的話請往(─112.水邊)，沒有同行的話請往(─110.從後面傳來的聲音)

─110.從後面傳來的聲音

探索者們當走到人工小屋沒有辦法在看到的範圍時，忽然從後面傳來了聲音過來

「等等我阿，果然我還是想去的」

跑過來的入火如此的說著，「哎呀！果然同伴是非常重要的，我也想幫助他們阿！」這樣說著但卻臉上有些慌張

<目的>

=失敗 這耍帥的表情，讓人感到有些信任感

=100 入火這種耍帥的表情讓人看不下去

=成功 仔細看的話還能看到入火的腳有些顫抖

=1 只有一個人來，如果細心的看的話，他跑過來的時候因為過於慌張的跑過來，那些跟證據一樣的東西跟物品全部都沒有帶到

─111.帶著

agiasu說著「如果就讓少女一個人放在那是不行的。」這樣說著後就帶著少女跟上隊伍了

\*問入火為什麼沒帶他來的話會說著，「他的手腳又沒被綁住。」會這樣認真的表情回著

\*請前往(─112.水邊)

─112.水邊

走了大概15分鐘後，感覺到好像到了海邊，開始聞到了許多魚的味道

在目測看起來是不能走的道路上，忽然發現往斜右下方凹下去的地方的下面走去，那下面的景色表露出來了

那下面有著正在燃燒的火焰，而周圍有著為繞著的影子

那邊有著腳步聲而且走路的拍子相當的奇怪正在繞著前進

他們的模樣跟一般大人一樣大，但是走路的模樣完全不像是人的樣子，而且非常的臭

人數大概有30人以上，燃燒的火光照到他們的臉上，正照亮著他們那讓人感覺噁心的臉

雙眼距離相當的遠，而且睜開的雙眼彷彿蓋不起來一樣，臉相當的薄而嘴唇非常的後，跟一般的臉差距相當的大

探索者們每個人都感到相當噁心而起了雞皮疙瘩，像這樣長歪的人類是從沒看過的

雖然用著兩隻腳在走路，但是卻像是用青蛙的方式跳著前進

肚子相當的白，而周遭的皮膚可以看到血管的顏色，那薄薄帶著綠色的模樣

手中握著槍隻，而那槍的外表留下了大量的水跡

可以確信的是，在很遠的地方觀察後而想著這情況，最後能得到結論他們並不是人類

那些東西是怪物阿，<SAN>值確認(1D6/6)

‧狂氣 (<SAN>值減少5以上，<靈感>又成功的狀態請描寫以下場合)

超出想法的的模樣，這個探索者第一次失神了

<1D3>分間的昏倒的狀態

第一次陷入克蘇魯神話狂氣的探索者，得到了<克蘇魯神話>+5，第二次以後將會變成<克蘇魯神話>+1

\*請前往(─113.現況)

─113.現況

怪物在那邊，而在山坡上的探索者們並沒有被發現到，現在眼前的狀況，是無法繼續前進的。

\*agiasu在的話請前往(─116.建議)，不在的話請前往(─114.往下的道路)

─114.往下面的路

在前方有個有個發著光的燈有一條路，那是火堆的相反方向大概10公尺的距離有著一條往下的道路

\*前往有燈的那條路(─115.朝下的路)，在火堆附近探查(─117.水邊搜索)

─115.朝下的路

這條路大概走了15分鐘後，看到了那一個熟悉的小屋

但是這地方並不像是原本的地方，大概是大量製造的規格品房子吧。

在面對正面的左手邊有一扇窗戶，而那邊正透著淡淡的光芒。

\*使用耳朵聽的話，或者是技能，都會無法聽到有任何東西的聲音。

\*(─68.從窗戶偷看)、(─69.進去)，在外搜索，請到(─107.出去)

─116.建議

agiasu冷靜的建議了

「那大概就是『深處的東西』，看起來他們是團體行動的，而且他們每一個單體都跟熊一樣的兇暴。

不要靠近，千萬不要靠近」

\*詢問弱點的話，請回答「在陸地上沒辦法聞到味道」，因為在水中有超優勢的嗅覺能力發揮。

\*他們能說話嗎？回答著「他們沒辦法說人類的話」

跟著教團員長的非常的像，但是他們並不是「人」，而是「怪物」

\*其他的事情詢問的話，都請回答「不知道」

\*周圍調查(─117.水邊調查)

─117.水邊調查

在右邊的道路，往下大概50公尺的地方有火在燃燒著，在那之前會先遇到一個很大的水邊

然而在水邊往遠處眺望看著，可以看到有些許的燈光，在最深處的地方好像有個陸地的模樣

而這道路寬有100公尺的寬，天花板相當的高，讓人有彷彿是一個溪谷的印象

水邊的兩側有個垂直的牆壁，因為有些細微的凹凸面，彷彿可以攀爬著上去

但是朝著有亮光的地方看過去，對面的高度大概有200公尺高

要過去那邊，爬上牆壁，而且游泳應該是不行的，怪物會聽到或者感覺到的

\*詢問的話，akiasu將會這樣回答著「沒有什麼好的偽裝手段的話，直接這樣過去是很難的吧」

\*攀爬牆壁的話請參照<攀登>技能，游泳的話請用<游泳>的技能

\*左側是有一個寬廣的空間的

\*偽裝的話請(─118.<變裝>)與(─120.<安靜的走>)

\*戰鬥的話(─139.與深處的東西戰鬥)，回去的話(─67.人工小屋)，沒有目的的前進的話(─58.黑暗處)

─118.<變裝>

以下手段的將會影響成功率，條件達成的話會有以下的補正，但不要告訴PL們有這些補正

‧有穿上「作業服」(+30)

‧有在遠處觀望(+30)(如果是下去之後靠近營火才有觀望的話，並沒有增加該補正)

‧<人類學>成功(+20)

\*拜託agiasu協助變裝的話，將會說著「他們的臉如此的奇怪，沒辦法變裝的」這樣子而拒絕

\*在一次回去人工小屋探索的話請回到(─93.室內探索)，判定(─119.判定)

─119.判定

=成功 現在這地方，那些深處的東西並沒辦法感覺到你們

\*攀岩的話(─126.牆壁)，游泳(─134.往下)

=失敗 請前往(─122.就這樣前進)

─120.<安靜的走>

以下的手段方式可以影響成功率，條件達成的話會有以下的補正，但不要告訴PL們有這些補正

‧使用「碎布」(+50)

‧有在遠處觀望(+50)(如果是下去之後靠近營火才有觀望的話，並沒有增加該補正)

‧附近有人(-20)

‧在靠近燈光明亮處(-50)

\*從遠處開始的移動手段是攀岩，請參照<攀登>技能

\*在一次回去人工小屋探索的話請回到(─93.室內探索)，判定(─119.判定)

121.判定

=成功 現在這地方，那些深處的東西並沒辦法感覺到你們

\*攀岩的話(─126.牆壁)，游泳(─134.往下)

=失敗 請前往(─122.就這樣前進)

─122.就這樣前進

在走的時候，被那些深處的東西給發現了

\*戰鬥的話(─139.與深處的東西戰鬥)，逃亡(─123.逃亡)

─123.逃亡

<DEX11>的抵抗判定

=失敗 (─139.與深處的東西戰鬥)

=成功 成功脫逃

\*在一次回去人工小屋探索的話請回到(─93.室內探索)

─124.喝下『給你翅膀的瓶子』

肉體有種跳躍感的感覺，雖然沒有翅膀但是確有著像是有翅膀般的肉體變輕了，探索者的身體技能有著三倍的效果

\*喝下多少CC請務必確認清楚

\*瓶子詳細內容請參照(─13.技能上升)

\*(─125.背負少女)，(─127.<攀登>)，(─136.<游泳>)

─125.背負少女

背著少女，少女<SIZE4>與背負者的<STR>請互相判定負重

\*拜託agiasu的話，「如果出現了緊急狀況的話，將會沒辦法協助。」會如此的回答著

\*入火的話，「遺憾呢，就把她放在這也沒關係，這是沒辦法的阿。」如此的說著

\*少女的體重為23K，這個正確的數字請以<物理學>成功後才會知道詳細的數字

\*誰都不背的話，agiasu會把少女背走

\*(─124.喝下『給你翅膀的瓶子』)，(─126.牆壁)，(─135.水邊)

─126.牆壁

用著<攀登>技能後出現

背負著10K以上的話，請以<攀登/2>的方式判定

每40M將會判定一次(高度為200M的陸地，最多判定5回)

少女無法使用<攀登>

\*如果喝下『給你翅膀的瓶子』的話，可以只判定一次

\*(─127.<攀登>)，(─125.背負少女)，(─124.喝下『給你翅膀的瓶子』)

─127.<攀登>

=成功

\*喝下給你翅膀的瓶子的話，請前往(─129.到達)，沒有的話請繼續(─128.途中)

─128.途中

大概前進40M了

不管是握力還是體力都開始感覺到悲鳴

\*全部五次都成功的話，請往(─129.到達)

─129.到達

以正常的思考來說，這大概需要攀爬30分鐘就能爬到最上面了

雖然說是30分鐘而已，但是到了地面之後就整個人癱軟在地爬不起來了

手的握力根力量都已經消失了，身體都被汗給打濕了

\*少女的精神狀態是「0」的話(─130.反應)，「1」的話(─131.表情)

─130.反應

這狀態下，少女靜靜的看著

但是這時他會靠近背負著他的人，開始輕輕的擦拭他身上的汗水

\*從這之後，少女進入「精神狀態1」的階段，開始對於會話有反應，也會用著點頭及搖頭的方式回應

\*入火會以「一個人爬就相當累了，你做的真好阿」這樣子來關心你

\*請前往(─143.對岸)

─131.表情

在這狀態下，少女開始有了覺得你辛苦的表情出現，對著背負著他的人，非常用心的幫你擦著汗

而這時的探索者關心起少女狀態的，看到了少女的臉上有了些表情了。

\*從這之後，少女進入「精神狀態2」狀態，少女開始會以「感情」的方式表達狀態

\*請前往(─143.對岸)

=失敗

這又長又深的牆壁，深處又是如此的黑暗，你的體力與精神力都不停的被奪走

而在這一瞬間，你忽然間感受到逃脫不出黑暗的感覺

原本該抓住牆壁的手，因為沒有抓緊而滑出掉落

這時原本該整個人摔下去的，此時的你被agiasu的手給緊緊抓住了

「掉下來了沒關係，再試一次吧。」agiasu如此的鼓勵著

鼓勵的同時你得到了些許精神上的慰藉而感覺身體變輕了

「agiasu的鼓舞(<攀登>+20)」的效果狀態，再一次嘗試吧

如果再次失敗的話，請與(=100)一樣的描述

=100

就這樣垂直的掉下去了

\*沒有人要幫忙的話(─133.一次機會)，幫忙的話(─132.緊緊抓住幫忙)

─132.緊緊抓住幫忙

請以<STR/2>與對象<SIZE>的抵抗來判定

有少女的狀態，少女的份以<SIZE4>加算上去

=成功

成功的抓住了。\*再次的攀登請以<攀登/2>的方式再次嘗試

=失敗

整個人落到了水中，水花相當高的噴了上來，還能注意到在相當深的地方有著水花落下的水聲

有什麼技能也都沒有用，這次的落下再你死前都能聽到全身骨折的聲音

\*失敗之後請前往(─133.一次機會)

─133.一次機會

<靈感>判定

=成功

掉落下去那人的印象再你眼前出現。<SAN>值確認(1/1D6)

腦中這時候深深的留下了那人的印象，再這時候生存的探索者們心中決定著必需要在繼續往上前進

\*誰也都沒有擔起這責任

=失敗

發現掉落下去的人連身體都消失了

目擊到此刻的探索者全員受到了驚嚇，<SAN>值確認(0/1D6)

‧狂氣 (SAN值5以上減少，<靈感>成功的場合描寫)

探險者們有著會很容易死去的印象跟隨著他們，因為這樣的死亡威脅在身上後，讓人感覺到沒有辦法很輕鬆的活下來的感覺，由於這樣如此的印象刻入了腦中後，你想要緊緊的貼在牆壁上，而且身體一動也不敢動。

經過了<1D10>分的膠著後，所有人才又第二次的進行<攀登>

但是，膠著後再次<SAN>值判定成功後，再一次的<攀登>會比較好

─134.往下

強烈燃燒著的火焰正照耀著，在這麼嚴峻的情況只能快速的往前走

現在的狀況正是，那怪物還有相當靠近著他們

心臟強烈的跳動讓神經更加的緊繃，那可怕的怪物就在那不遠處正在站那邊

到底有幾隻深潛者(前面為深處的東西)，正往這看著的感覺

活下來的決心彷彿已經消失了，也失去繼續前進的勇氣，直到怪物的視線看到了別的地方

到底是怎樣會想要往這前進，然而就算檢討也沒有用了，現在這種狀況就是已經成立了。

\*請前往(─135.水邊)

─135.水邊

要到對岸大概有200公尺的距離

上頭沒有漂著任何的東西

看起來普通的游泳過去大概幾分鐘左右，而且也不會太過困難的模樣

會被深潛者發現到不自然的情況請依<水泳>技能判定

而身上背著10公斤以上物品的話，請以<水泳/2>做為判定

少女無法獨自水泳

誰都不願意背著少女的話，agiasu會去背著她游

\*(─136.水泳)、(─125.背負著少女)、(─124.喝下給你雙翅膀的瓶子)

─136.<水泳>

=失敗

窒息判定<CON\*10>

成功、再一次<水泳>挑戰

失敗、受到<1D6>的傷害

詳細請看規則書地(P62)的「溺水、窒息」與(P80)「水泳」

=100

以上失敗時的窒息判定請用<CON\*5>來判定

=成功

感覺好像經過了很長的時間

慢慢的游過去是不行的，然而因此而焦躁的而且迅速的游了過去

當停下來後，因為緊張還有體力不足造成了在地上完全沒辦法動的狀態

\*少女的精神狀況是「0」的話(─137.反應)，「1」的話請(─138.表情)

─137.反應

這狀態下，少女靜靜的看著

但是這時他會靠近背負著他的人，開始輕輕的擦拭他身上的汗水

\*從這之後，少女進入「精神狀態1」的階段，開始對於會話有反應，也會用著點頭及搖頭的方式回應

\*入火會以「一個人游就相當累了，你做的真好阿」這樣子來關心你

\*請前往(─143.對岸)

─138.表情

在這狀態下，少女開始有了覺得你辛苦的表情出現，對著背負著他的人，非常用心的幫你擦著汗

而這時的探索者關心起少女狀態的，看到了少女的臉上有了些表情了。

\*從這之後，少女進入「精神狀態2」狀態，少女開始會以「感情」的方式表達狀態

\*請前往(─143.對岸)

─139.與深潛者的戰鬥

agiasu會以「不贊成，這勝算是完全沒有的」這樣的說著

如果這時候能說服他，提示有多少勝算的話，agiasu會參加戰鬥

而沒辦法說出有多少勝算的話，請以<說服>跟<用好聽話說明>來判定

以下戰鬥的話，可以拿來參考

─武器

‧從教團員那得到的武器

「克拉克17 <手槍>」，威力<1D10>，射程15M，連續射擊兩發，裝彈數15發，耐久度8，故障99

「AK47 <步槍>」，威力<2D6>+1，射程120M，連續射擊2~30發，裝彈數30發，耐久度12，故障97

‧agiasu的武器

「MP5」威力1D10，射程45M，連射2~30發，裝填數30發，耐久10，故障97

「手榴彈」威力4D6，射程4M，耐久8

「貝瑞塔M92A1(有裝滅音器)」威力<1D10>，射程15M，連續射擊兩發，裝彈數15發，耐久度8，故障99

\*滅音器使用次數以「1D100+10」的方式來決定，射程會降到只有一半。

─技能

<手槍80>以上，才能使用「克拉克17」

<步槍50>以上，才能使用「AK47」。連射的命中率最大值只有「99」

<投擲50>以上，才能使用「手榴彈」。有多大的範圍攻擊與投擲技能無關

\*「MP5」與「貝瑞塔」為agiasu的專屬武器，與探索者們的技能無關

─深潛者

<觀察>成功後，可以得知有<1D10+30>隻深潛者(期許值35.5隻)

<克蘇魯神話>判定成功的話，可以推測耐久值跟裝甲。耐久值14、裝甲1

─戰鬥範例

探險者攻擊時，從斜面上50M開始往下攻擊

深淺者們從底下開始攀登，大約7回合就能抵達探索者們的位置(1回合大約前進7M)

‧「AK47」使用範例

連射30發射擊(30發子彈一次射擊)

<步槍25>(30隻分攤)期待命中值7.5隻

命中後對手將會進行判定

傷害為<2D6+1>(期待值為8)

深潛者為<耐久14 裝甲1>後減少耐久值(耐久值7)

由於耐久值減半了，開始驚嚇判定

驚嚇判定<55>

全部期待值前進的話，無傷<23隻>、耐久值7<4隻>、氣絕<3隻>

更換彈夾需要耗費一回合

如果有完整的事前準備的話，在敵人靠近的七回合內有四回合的攻擊機會

\*詳細的戰鬥規則請參閱(P68)的「火器的使用規則」

‧「手榴彈」使用範例

自身的(<SIZ-1>\*6)M為最大飛行距離

<SIZ9>以上的話，會有一個回合的達到目的地飛行

初始值<投擲25>，由於並不需要直接命中，而且命中目標也較多的因素，失敗等狀況發生請依以下方式處理

(落下地點~4<)，範圍內有<1D3>在裏頭

這範圍內的傷害為<4D6>(期待值為14)

之後也都將會同樣處理

(5~6M)<1D3>，傷害<3D6>(期待值12.5)

(7~8M)<1D3>，傷害<2D6>(期待值7)

(9~10M)<1D3>，傷害<1D6>(期待值3.5)

耐久值減少半數的個體，請開始驚嚇<55>判定

\*詳細規則請參造<P62>「爆炸」

‧「克拉克17」「貝瑞塔」的使用範例

1回合中可以2次攻擊

但是如果沒有在射程內攻擊的話，命中率也會跟著變動

3R目(36M)<手槍/4>、4R目(29M)<手槍/2>、6R目(距離15M)<手槍>、8R目(零點射擊)<手槍\*2>

\*逃跑的話(─140.逃跑)、被殺(─141.末路)、戰鬥獲勝(─142.戰鬥後)

─140.逃跑

<DEX11>的抵抗判定

=失敗 行動權交給對方

=成功 逃跑成功

\*重新探索的話，小屋(─93.屋內探索)、水邊(─117.水邊探索)

─141.末路

沒有成功，所有的探索者們都沒了氣息了

屍體被運走也被帶走了

被帶到哪裡去，被怎麼使用，這些都是探索者們不會知道的事情了

━━━━ Sacrifice End ━━━━

─142.戰鬥後

在探險者們眼前有數十個屍體，全體<SAN>值確認(0/1D6)

‧狂氣(在<SAN>值減少5以上，<靈感>也成功的話，請如此的描寫)

在一分鐘前仍然還活著的怪物，而現在就已經成為了屍體了

為什麼生物就這麼容易死，看起來很快的下一個就會輪到自己了，而想到這的他就已經從這逃亡了

\*這沒辦法把他留住，而在他狂氣還沒好之前會一直如此的進行著，然後請到(─65.追跡者)

\*如果沒有發狂的話，請選擇一條安全的路(─126.牆壁)、(─135.水邊)

─143.對岸

能走的路就只到這邊為止，也就沒辦法再繼續往前走了

牆壁的中央有個油燈在上面，上頭有著爬上去的繩梯

往上看的話，大概間隔10多公尺的地方也有點亮的油燈，而那邊有沒有立足點是看不到的

如果以梯子當作立足點再往上爬到另一個立足點時，在這當中有中斷的部分看起來也是能夠爬上的去

但是最上面的部分看不見，相當的黑暗而且氣氛又很灰暗的模樣

視線回到地面上後，看到了在一旁有個破損的「無線電」

\*調查無線電的話(─144.無線電)，不調查的話(─147.<聽到什麼>

─144.無線電

無線電發出了巴拉巴拉的聲音，研判是沒辦法使用了，但是裏頭的電池是還能使用的

如果身上有帶著工具的話，是可以使用<電器修理>的技能來修理他

\*修理完成的話(─146.無線電聯絡)，如果在小屋內有撿到無線電的話(─145.交換)

\*無法修理的話請到(─147.<聽到什麼>)

─145.交換

從小屋內帶來的無線電與現在的這個無線電膠換電池，而此時請<機械修理>來判定

這時可以用技能來嘗試交換成功與否，並且沒有上限次數，不過如果5次失敗的話，裏頭的小零件可能因此損壞而無法使用

\*可以委託agiasu來交換

\*成功的話請到(─146.無線電聯絡)，失敗的話(─147.<聽到什麼>)

─146.無線電聯絡

在接上電的瞬間，無線電內傳出了聲音

「果然無法連絡阿，那我們這小隊就從這再一次回到車子那邊吧。」

而之後又傳來了「了解」的回答聲音

\*全員進入到(─147.<聽見什麼>)

─147.<聽見什麼>

=失敗 什麼聲音都沒有

=100 有著好像敲擊、又有綑綁、還有壓著、就這樣子重疊起來越來越高的聲音傳了過來

這個聲音好像有著好幾層的聲音正在交錯的響著，你們的脖子開始感覺涼了起來。<SAN>值確認(0/1D4)

=成功 從上方的梯子傳來了腳步聲

=1 聽到了大概有4個相當大的人從上頭爬下來的聲音

agiasu提案要所有人都潛行等待他們人從這離開，並且不希望戰鬥

入火強力的要求要潛行，非常的不要戰鬥

少女會聽從大人們的指示而做事

\*(─148.潛行)、(─152.爬上梯子)

─148.潛行

馬上就聽到繩梯有人爬下來的聲音，而且距離非常的靠近

當潛行了15分鐘左右，沒多久後從小屋那看到了有四個武裝的男子，並且從梯子那下來了

所有人的臉都是突了出來，而且雙眼的距離相當的遠

讓人有點猶豫這該稱呼他們為人的話，但是他們的模樣確又是個怪物的樣子

<SAN>值確認(1D4/4)

混血種的<SAN>值減少合計最多就到4，而這種合計算法也通用於深潛者的算法

\*跟他們對話的話(─149.<變裝>)，繼續潛行(─150.<潛行>)，戰鬥的話(─151.與教團員戰鬥)

─149.<變裝>

這技能使用的話，將能將他們欺騙後，使教團員離去

以下的手段會變更成功率

‧穿著「作業服」<+10>

‧<人類學>成功<+20>

\*拜託agiasu變裝的話，會以「那些人的臉長的太帥了，沒辦法。」如此的回絕

‧判定

=成功 探索者們以教團員的夥伴的方式欺騙成功了

因為擔心夥伴而來到這裡，如果與夥伴們會合後就會回去了這樣子說著

=失敗 教團員發現並沒有你們這群夥伴而失敗了

\*成功的話請前往(─160<攀登>)，失敗的話請(─151.教團員戰鬥)

─150.<潛行>

以下的手段將會影響成功率

‧使用「布匹」(+50)

‧距離明亮處較遠(+50)

‧距離明亮處較近(-50)

‧判定

=成功 就這樣子潛行著直到那些男子進入了水中游泳而去

=失敗 混血種們<目標50/2>的方式向你們4人判定

混血種的<目標50/2>成功的話，探索者們會知道使用的<潛行>已經失效

\*<觀察>失敗的話(─152.爬上梯子)、成功的話(─151.與教團員戰鬥)

─151.與教團員戰鬥

‧第一回合

就在這時候，agiasu因為<DEX14>而先有了攻擊權力

在這戰鬥一開始，agiasu完全沒有猶豫的用著「MP5」連射中

對著四個人各射出了7發子彈(總共28發)

這連射造成了命中率成功率+5

由於對一個人發射了7發的狀態，被追加的子彈(6\*5)的成功率+30

而因為那4個人幾乎是沒有動的狀態下，「收束彈道」的狀態下，成功率+10

這些成功率會依照agiasu的<衝鋒槍99>而增加上去

這些判定是4人的原因，請判定4次

對方被命中時的傷害判定為<1D10>(期望值為5.5)

接下來才判定七發當中命中<1D7>發(期望值為4)

傷害判定的結果與命中數加總後(期望值為22)

這樣的傷害下agiasu有可能就能讓全員死亡

‧混血種<DEX10>

剩餘還活著的話，他們會先對agiasu展開攻擊

agiasu倒下後會依照<STR>跟<SIZ>總合最高的人展開攻擊

可不可以連射請由KP做決定，在連射的狀態跟運氣很好的探索者來說，這基本上是不可能會有探索者的

\*詳細規則請參照規則書(P68)的「火器使用規則」

\*深潛者還沒有倒下的話請繼續(‧第二回合)

\*還沒爬梯子的話請前往(─152.爬梯子)，如果已經開始爬了請到(─160.<攀登>)

‧第二回合

在對面開始騷動起來的深潛者們用著相當快的速度從水邊游過來了

agiasu這時候也相當快的換上了麥格農手槍

\*深潛者們大概需要一分半(8回合)的時間才會抵達你們所在的地方

\*如果要掠奪倒下的混血種的「AK47」的話，將會有「跑過去」「掠奪」「返回」等三回合動作

\*還沒爬梯子的話請前往(─152.爬梯子)，如果已經開始爬了

─152.爬梯子

攀爬的順序已經決定好了

少女無法獨自攀爬，入火將會成為第一個爬的人，而最後面殿後的是agiasu

如果負重10K以上的話請依照<攀登/2>的數值來判定

\*沒有問題的話請前往(─153.<物理學>)

\*少女對應方式請回到(─125.背負少女)、(─124.喝下有著一雙翅膀的瓶子)

─153.<物理學>

=失敗 這是個比想像中還要粗的繩子

=100 如果繩子被切碎的話，會怎麼樣呢？這樣子的想法出現後，就忽然對起這個繩子起了恐懼的心態，<SAN>值確認(0/1D4)

=成功 由三個切開粗的長索揉合成的繩梯，推測大概五人以上同時攀登的話就會有些不妙的不安感

=1 長時間使用的情況下，推測大概最多能乘載300K

\*當一次爬上去的重量超過250K的時候請(─154.<聽到什麼>)、沒有問題的話(─158.梯子第一段)

─154.<聽到什麼>

=失敗 什麼聲音都沒有聽到

=100 忽然間感覺到一股寒意，<SAN>值確認(0/1D3)

=成功 聽到了每爬一階都有嘎嘎作響的聲音，讓人感覺到不安

=1 查覺到繩子的耐久值大概在最高界限附近

\*就這樣子重量超過300K後請接到(─155.掉下來)，沒有問題的話(─158.梯子第一段)

─155.掉下來

啪的一聲，從上頭傳來的聲音，原本相當緊繃的繩梯鬆弛了下來

原本耐重的繩子就這樣斷了

這樣的事情沒辦法冷靜的考慮，就這樣攀爬中的全員就這樣掉了下來

\*請繼續(─156.掉下的傷害)

─156.掉下的傷害

下面有幾個人就用來推算有多高，也用此標準來推算傷害

自己以下有7個人以上的話，傷害為<5D6>

同樣的6人<4D6>，4~5人<3D6>，3人<2D6>，1~2人<1D6>

如果<跳躍>成功的話，將會<1D6>減少傷害

但是，少女並無法使用<跳躍>來減輕傷害，替代傷害不為<?D6>請以<?D3>來計算

\*詳細規則請參照規則書(P62)「掉落」

\*保護少女的話(─157.保護)，沒有保護的話(─160.<攀登>)

─157.保護

當了少女的保護層，少女所受到的傷害都由你承擔了

\*請繼續(─158.梯子第一階段)

─158.梯子第一階段

\*與教團員相遇且經過後請(─160.<攀登>)，還沒遭遇過(─159.直接相遇)

─159.直接相遇

可以很明顯的聽到有除了我們以外的爬繩梯的聲音

往上看可以看到有正在往下走的人影

那個人就跟在剛剛小屋遇到的人是一樣的

而在同樣的時間，那個人也注意到了正在爬上去的探索者們

那男子沒有考慮的情況下，就拿出了武器

\*請往(─151.教團員戰)

─160.<攀登>

如果身上有10K以上的重量，請以<攀登/2>來判定

=成功

並不算特別高的地方爬了上去，大概攀登的時間只有30分鐘，探索者們就順著梯子到了上頭

在途中有幾個可以立足的地方，使得這長的梯子對於攀登者們並不是相當的困難

但是手腕仍感覺到如同綁著鉛一樣的重，沒有發生什麼事情只是攀登的動作，就讓探索者們的命彷彿少了許多

終於到了陸地上後，大家都已經精疲力竭了

\*少女精神狀態為1的時候請繼續(─164.表情)，如果是2的話請去(─165.反應)

=失敗

由於這樣高的高度讓你感覺到頭昏眼花

原本該緊緊抓住的右手，忽然間什麼都沒有抓到的

這樣原本按照這速度爬上去的重量忽然間沒有支撐的身體，在重心崩毀的加乘下，使得重量更加劇了

這時你只剩下左手能夠抵抗這重量

探索者此時由<STR/2>來判定探索者<SIZ>+少女的<SIZ>(或者行李的<SIZ>)來判定抵抗

如果有喝下給予翅膀的瓶子的話，<STR>會是三倍

=成功 左手能承載如此的重量，請再度嘗試<攀登/2>

=失敗 請往(─161.落下)

─161.落下

兩手兩腳都沒抓到東西而滑落下來

\*下面的人如果要抓住他們的話請(─162.抓住)，如果不抓的話(─163.<幸運>)

─162.抓住

用著<STR/2>的力量去抓落下的人合計<SIZ>來判定

=成功 成功的抓住他了，再一次的用<攀登/2>去做計算，此時他的順位就再抓住那人的後面

=失敗 這手沒辦法抓住他而讓他掉下去

\*失敗的話請繼續(─163.<幸運>)

─163.<幸運>

=成功 大概從高約<1D10>公尺處

=失敗 大概從高約<2D10>公尺處

‧落下後傷害

3M~6M<1D6>，~9M<2D6>，~12M<3D6>，~15M<4D6>，~18M<5D6>，~21M<6D6>

<跳躍>成功的話可以減輕<1D6>的傷害

少女的傷害不為<?D6>而是<?D3>

\*再次挑戰請回到(─160.<攀登>)

─164.表情

在這狀況下，少女浮現了你辛苦了的表情，並且對著背負著他的探索者，很仔細也很努力的擦汗

探險者有注意到，一直低著頭幫你擦汗的少女，此時出現了第一次出現的表情

\*在此之後為「精神狀態2」，並且少女已經能開始表現出「感情」的情緒

\*入火「加油阿！我真的沒辦法像你這樣呢。」如此感嘆且佩服的說著

\*在此之後請繼續(─166.<觀察>)

─165.反應

少女對著探索者相當認真的擦著汗

但是這時候感覺到有些異狀

\*在此之後請繼續(─166.<觀察>)

─166.<觀察>

=失敗 對少女的表情感覺到異狀，感覺到好像有些痛苦的模樣而已

=100 好像看到相當不滿的表情，大概是對自己的體臭而感到不安

=成功 看到少女的腳上有擦傷，而且血也流出來了

=1 雖然不是相當深的傷口，就算沒有相關的經驗技能也能抑制傷口緩和疼痛

\*處理傷口(─167.對話)，不處理(─168.梯子的上方)

─167.對話

包紮好了傷口後，少女有些害羞的不知道該做些什麼事情，只是看著探索者

然後就這樣慢慢的說出了話「謝謝」

\*這此之後少女「精神狀態3」，已經可以開始與探索者們對話

\*請繼續(─168.梯子的上方)

─168.梯子的上方

又是一個一樣的寬廣空間，而且幾乎沒有變化

有著人走的到路指引，有一邊是有著許多台座上頭承載著亮著的油燈，而另一邊卻什麼都沒有

\*往有燈光的地方(─172.牆壁上的門)，往黑暗處(─58.黑暗處)

\*對於梯子該怎麼處理(─169.梯子的處置)

─169.梯子的處置

\*(─170.拉起來)，(─171.切斷)

─170.拉起來

繩梯<SIZ15>與拉起者抵抗判定

=成功 將梯子拉起來了

=失敗 需要10分鐘休息，可以再次挑戰

\*往有燈光的地方(─172.牆壁上的門)，往黑暗處(─58.黑暗處)

─171.切斷

如果沒有相關道具的話，可以使用<歷史>來切斷

\*往有燈光的地方(─172.牆壁上的門)，往黑暗處(─58.黑暗處)

─172.牆壁上的門

在幾分鐘後到達了牆壁附近，而現在雖然牆壁並沒有改變，只是上頭有了用人工製成的一般的門

<聽>

=失敗 從最深處都沒有聽到有聲音

=100 聽到了從以前到現在都沒有聽過的好聲音

=成功 聽到了些許斷斷續續的聲音

「還在待機吧」「我們不要也過去看看嗎？」

大概聽到了這樣的對話

=1 跟著其他有違和感的教團員相比，這聲音更像是人類的聲音

\*成功的話(─173.<心理學>)，失敗的話(─174.現況)

─173.<心理學>

=失敗 感覺上又開始慌張了起來

=100 只感覺到裏頭真熱鬧呢

=成功 感覺情緒上有點不太穩定，能住在這的人類或許不是那種低端的人。

=1 相當容易的讓對方的心理誘導成自己想要的模樣。

\*請繼續(─174.現狀)

─174.現狀

\*沒有跟那4個教團員相遇的話請前往(─180.強行)，有的話請繼續(─175.NPC的會話)

─175.NPC的會話

入火推測「裏頭應該還有兩個人」

如果聽看看為什麼有這樣推測的理由的話，「我們從最一開始的車子上下來時，那時有8個人。」

agiasu說著「如果要戰鬥的話，我該做什麼呢？把他們引導出來的作戰我們來討論看看吧。」

\*無線電能使用的話(─176.無線電)，不能使用的話(─181.作戰)

─176.無線電

\*4人組的教團員如果還活著的話(─177.危險)，打倒的話(─178.無線電聯絡)

─177.危險

agiasu為了危險性而提出警告

「如果在這使用無線電的話，下面的那些教團員也會發現的。

如果要假裝是在入火在的小屋的同伴的話，有自信將在這室內的同伴給引誘出來嗎？」

\*這是一個必須要有<變裝>跟<說服>技能都必須成功的方式

\*如果之後使用無線電的話(─178.無線電聯絡)，不使用的話(─181.作戰)

─178.無線電聯絡

<變裝>有成功也是相當必要的

以下的手段會影響<變裝>的成功率

‧使用「無線電」(+30)

‧<人類學>成功(+30)

‧4人組合有被擊倒(+10)

<變裝>

=失敗 「你們是誰？我們的同伴怎麼了？」對方的警戒心提高了

agiasu「這樣的話我們就強行突破吧」

\*請前往(─181.強行)

=成功 對方相信你們所說的話

\*4人組的教團員還活著的話請到(─179.誘導)，擊倒的話請(─183.待機組的戰鬥)

─179.誘導

由四個探險者裝扮的教團員要到那室內必須要先<說服>他們

以下手段將會影響<說服>成功率

‧「─150.<心理學>」的成功(+30)

=失敗 因為讓他們起了疑心，所以要把他們叫出來外面的方式失敗了

=成功 對於你們說的話相當相信

\*如果成功的話(─183.待機組的戰鬥)，失敗的話(─181.作戰)

─180.強行

agiasu說了等等門開了的瞬間要對他們展開奇襲

「雖然說他們目前已經是戒備中，但在這時候必須要先發制人的奇襲他們

但是如果花太多時間的話，在這裡頭也許會有被害者被當作人質

所以必須要靠大家的協助來讓這戰鬥快速結束。」

如果反對這作戰並且想要使用其他方式的話，請以<說服>或者<欺瞞>等方式來使用

\*使用agiasu的方式(─192.研究所)，如果有其他方式把他們引誘出來的話(─183.待機組的戰鬥)

─181.作戰

沒有使用無線電，討論把他們引導到門外後該如何作戰

‧NPC的對應

入火不會參加，也不會參加戰鬥，也不會保護少女，只會一個人去躲起來。

少女會聽從探險者的指示。

agiasu回答「去敲門後，就這樣順著把來應門的人打倒後闖進去吧。」

\*使用agiasu的方案的話(─182.敲門)，有其他方式可以把他們引導出來的話(─183.待機組的戰鬥)

─182.敲門

agiasu對門敲了幾聲

「誰？」裏頭的人聽到了聲音並且詢問了，但是外頭的agiasu並沒有回應

\*請接(─183.待機組的戰鬥)

─183.待機組的戰鬥

門慢慢的打開了，手持著步槍的魚臉男出現在眼前

\*混血種的SAN值減少上限值還沒到4的話，<SAN>值確認(0/1D4)

\*委託agiasu去襲擊的話(─184.先發制人)，把他引開注意的話(─185.偷襲)

─184.先發制人

在這瞬間，agiasu<DEX14>先發制人

agiasu在對方還沒有反應過來之前，將他壓制住了<壓制99>

對方<壓製25>來反抵抗

\*agiasu的攻擊成立的話(─186.agiasu的攻擊)，失敗的話(─混血種的攻擊)

─185.偷襲

在探索者攻擊時，那魚男的視線正看著agiasu的對面

agiasu趁這機會對於魚男進行了壓制<壓制99>

\*agiasu的攻擊成立的話(─186.agiasu的攻擊)，失敗的話(─混血種的攻擊)

─186.agiasu的攻擊

agiasu的組合技攻擊，<壓制99>+<武術99>

傷害<3D6>(期望值10.5)

對手的耐久值不到11的因素，這樣的攻擊後會陷入氣絕狀態

\*打倒的話(─189.最後一人)，沒有氣絕的話(─187.壓制的時候)

─187.壓制的時候

對手在被壓制時，將會奮力的抵抗壓制

混血種<STR10>來與agiasu<STR17>來抵抗判定<20%>

\*這之後的兩人戰鬥，探索者們是無法參加的

\*無法壓制的狀態(─188.泥沼)，壓制成功的話(─186.agiasu的攻擊)

─第二回合

─188.泥沼

agiasu使出了強力的踢擊效果<踢擊99>+<武術99>

對手使用了槍枝攻擊<步槍60>

此時agiasu受到了「AK47」的<3D6>的傷害

「AK47」的耐久值超過12的因素，教團員的耐久值就減少了

由於使用武器的攻擊，本回合教團員無法攻擊

─第三回合

agiasu使用強力的踢擊效果<踢擊99>+<武術99>

但是對手用了拳的攻擊<拳擊50>

又在一次的拳攻擊<拳擊50>

傷害是<1D3>，agiasu的防彈背心有(裝甲6)的因素，基本上是沒有受到敵方的傷害

\*對手的「AK47」因為agiasu的連續攻擊，所以暫時無法使用

\*agiasu失誤而失敗的話，因為沒有探索者在附近的關係，最慘的狀況是agiasu將會死亡

\*打倒的話(─189.最後一人)

─第四回合

─189.最後一人

注意到外頭的聲音，在裡頭的男人從門處出現了

agiasu沒有多加思考就拿起了手槍射擊<手槍99>(零點射擊)

2連發的傷害為<2D10>(期望值為11)

對手耐久值只有11，大概這樣子的子彈兩發後，對手就會失去意識了

\*打倒的話(─191.戰鬥後)，沒有打倒的話(─190.混戰)

─190.混戰

探索者也加入了戰鬥，對方<DEX10>

對手使用了步槍反擊，攻擊目標為agiasu

<步槍99>(零點射擊)，傷害為<2D6+1>

agiasu向後退了一步，但也就只有這樣了

因為有裝甲6跟耐久度16的原因，所以agiasu並不會氣絕

\*之後的戰鬥請參照(─188.泥沼)

\*打倒的話請到(─191.戰鬥後)

─191.戰鬥後

激烈的戰鬥結束後，在室內確認的agiasu這樣說著「裏頭安全」

\*如果進去室內的話，請前往(─192.研究所)

─192.研究所

裏頭有著燈光

跟外面的洞窟相比這宛如是別的世界，這是個近代人工的室內空間

這空間相當的寬廣，一看就知道這是「研究所」

這裡就像是個簡樸的小屋改變而成，書架跟餐具櫃等生活的用品都放在裏頭

前方的長桌子上有著酒精燈跟顯微鏡等研究物品在上頭，這感覺上有點奇怪的感覺

最深處有著上下舖六個在那邊，還有桌子跟洗手台在那邊，感覺是為了生活起居而設置在那裏的

在那頭的床上，好像有著人正躺在那邊

\*室內的教團員2人沒有被擊倒的話(─193.室內戰鬥)，打倒的話(─195.現況)

─193.室內戰鬥

突然的奇襲，兩個站著的魚臉男兩人出現了

\*混血種的SAN值減少上限值還沒到4的話，<SAN>值確認(0/1D4)

‧戰鬥指南

如果沒有在第一回合就決出勝負的話，那大概就是輸定了

agiasu用「MP5」使出連射，為了在他們背後的被害者們，所以沒辦法同時對兩人連射

當然了，為了不會讓被害者們也捲入的攻擊，在這是無法使用手榴彈的

\*如果有調查教團員所持的物品有什麼的話，在瞬間就能夠看到他們拿著什麼

\*「AK47」的威力2D6+1，射程90M，連射2~30，裝填數30發，耐久12，故障60

‧agiasu

就在這時候，agiasu因為<DEX14>而先有了攻擊權力

使用著「MP5」發射了9發，agiasu的技能為<衝鋒槍60>

因為射出了9發子彈的原因，後頭8發子彈增加了命中率40(8\*5=40)

因此這時的agiasu的衝鋒槍判定<衝鋒槍99>來判定

然後9發當中命中了幾發請<1D9>判定(期望值為5)

命中的傷害值以每發<1D10>來判定(期望值為5.5)

總合命中傷害相加(期望傷害值為27.5)

這時應該是能夠殺一個人的

‧AK47

必要技能<步槍>(初始值25)

由於連射能增加命中的關係，初始的步槍值上限為「45」

故障值為「100」所以請安心使用

傷害為<2D6+1>乘上<1D(連發數)>

如果路途上的教團員都能殺死的話一共會有5把=AK47」

而且agiasu可以快速的擊倒一人，剩下的人員也只剩下一人了

又尤其取得先發制人的關係，第一回合敵人無法攻擊探索者

所以應該可以在第一回合就能擊倒了

‧混血種

由於被先發制人的關係，第一回合無法攻擊

str10、con10、pow10、dex10、siz12、int12、耐久11、MP10、無裝甲

武器「AK47」<步槍60>

因為連射補正的關係，步槍為<步槍99>的命中率

由於沒有需要擔心什麼事情，所以將會強力射擊

對象為4人，每人各7發，一共28發子彈，傷害為<2D6+1>乘上<1D7>，教團員有兩人可進行攻擊

一個人的推測傷害值為32，所以代表著只要有一個人活著就沒辦法贏

\*打倒的話(─196.無線電)，輸了的話(─194.敗北者)

─194.敗北者

探索者的身子變成了蜂窩了

人生中這樣的體驗，也是第一次感覺到

而這之後恐怕也沒辦法能夠在感覺到第二次了

━━━━ Honeycomb End ━━━━

─195.現況

\*4人組的教團員還活著的話(─196.無線電)，打倒的話(─205.研究所的探索)

─196.無線電

無線電又傳出了聲音

(原本沒有使用無線電而且也沒拿到的話，剛剛那兩個教團員的無線電傳來的聲音。)

「這裡是A小隊，在小屋內兩人還在嗎？鑰匙這的兩人不在這裡，你那邊沒事嗎？」如果沒有回應的話，「這裡是A小隊，怎麼了？怎麼沒有回答呢？」就這樣子持續的從無線電中傳來了聲音。

\*(─197.回答)、(─201.不回答)

─197.回答

必須要<變裝>成功才可以

以下的手段將會影響<變裝>的成功率

‧使用「無線電」(+30)

‧<人類學>成功(+30)

\*請agiasu<變裝>的話，他會相當爽快的回答「不要」

<變裝>

=失敗 請前往(─201.不回答)

=成功 對方聽到你們的話就相信你們了，教團員們以「往車子的方向調查過去」這樣的話說完後就切掉無線電了

入火說「該怎麼辦？他們還是會回來的吧？」

\*如果要讓梯子破壞的話請到(─198.拖延)，不破壞的話(─199.時間)

─198.拖延

agiasu說著「他們如果沒辦法使用梯子的話，從那到這迂迴前進，至少也要花5小時的時間。」

\*請進行(─205.研究所探索)

─199.時間

agiasu說道「1小時後他們就會到車子的地方，到時候大家已經逃走的事情就會被知道了。

但是車子並沒有減少的原因，所以就會被推測出來我們已經先到這裡來了

而他們大概會全力的往這跑回來，他們來到這大概只需要兩小時的時間。

這時間該做些什麼事情必須要想清楚才行。」

\*從車子那開始算，到達這小屋1小時，小屋到這附近30分鐘，到水邊附近7分鐘，經過水3分鐘，梯子30分鐘，合計2小時10分鐘

\*使用無線電的話(─200.誘導)，處理梯子的話(─203.時間拖延)

\*沒有任何提案的話(─202.<靈感>)

─200.誘導

這裡<話術>是必須成功的

<話術>

=失敗 因為事情沒辦法說清楚，由於說出了不必要的話，所以對方生氣的在途中就把通信給切斷了

=100 直接前往到(─201.不回答)

=成功 厲害的話術讓他們在外頭繞了一圈多了一個小時才到(共計3小時10分鐘)

=1 「因為梯子發現被切斷了，所以要繞一圈回來」這樣巧妙的話術欺騙他們，始得他們多了三個小時才能到這(共計5小時10分鐘)

\*請前往(─205.研究所探索)

─201.不回答

經過一小段時間的沉默，無線電就這樣切斷了

入火說著「該、該怎麼辦呢？他們該不會馬上就回來了吧？」

agiasu說道「已經沒有太多的時間考慮該怎麼樣讓他們多增加時間來到這了。」

\*從梯子下開始10分鐘，到梯子攀爬到上頭20分鐘，只需要30分鐘就能到這場所了

\*如果有提出處理掉梯子的建議的話(─203.時間拖延)，沒有的話(─202.<靈感>)

─202.<靈感>

=失敗 他們回來的時候會在這通路上做些什麼事情呢？這樣子的想著

=成功 梯子處理掉的話，或許可以拖延他們回來的時間

\*處理梯子的話(─203.時間拖延)，不處理的話(─204.防衛)

─203.時間拖延

agiasu說著「我來處理完梯子後就會回來了

我這有兩個無線電機，一個就放在這給你們，有什麼事情的話就在聯絡吧」

處理完梯子後，敵人回來的時間會增加三小時(共計五小時10分鐘)

\*教團員的無線電機不會遺漏通訊，agiasu對於這事情已經確認過了

\*處理的時間需要花費一個小時，有誰幫忙的話就只需要30分鐘

\*agiasu不考慮會由探索者來處理而取代他處理梯子，而在這也不需要技能的判定

\*請前往(─205.研究所探索)

─204.防衛

agiasu說道「沒辦法，我就在外頭處置他們吧

我有兩個無線電機，一個就放在這給你們，如果有什麼事情就在聯絡吧。」

\*agiasu將會在外頭與他們戰鬥，誰也沒辦法跟他一起協助戰鬥

\*戰場是在梯上頭的空地，戰鬥過程請參照(─151.與教團員戰鬥)

\*話只說到這的話(─205.研究所的探索)，梯子的處理提案出現的話(─203.時間延遲)

─205.研究所的探索

這個屋子的進出口除了這扇門外就沒有其他的地方了

在面前有「研究備品」，右邊有「書架」，在最裏頭有「床」跟「廚房」這樣子的區分著

<人類學>

=失敗 理解到有著各種各樣思想的人生活在一起

=100 想到這是跟著異性生活在共同空間而心跳不已

=成功 因為有許多不同興趣的人，這裡的家具配置是有著很多次更改配置的模樣

=1 「書架」的模樣有著許多次被移動的模樣

\*(─207.研究備品)，(─208.床上的人)，(─209.廚房)，(─210.書架)

\*移動了書架的話(─206.新聞)

─206.新聞

當移動了書架時，發現了在隙縫中夾著的一本新聞

那是一個10年前的新聞，上頭寫著「集體失蹤事件」，而失蹤者們的姓名也都在上頭

‧如果有看過「名簿」

在失蹤者的姓名中，發現了幾個有看過的名字

那正是「名簿」中寫到的「sakuma」跟「ripo」的名字

\*(─207.研究備品)，(─208.床上的人)，(─209.廚房)，(─210.書架)

─207.研究備品

<藥學>

=失敗 發現到有一些已經使用過的藥品

=100 因為不注意而拿起藥品時，藥品忽然間爆炸了，受到了<1D3>的傷害，而且頭髮變成了爆炸頭

=成功 這藥品是用來製作「給你一雙翅膀」用的藥品

=1 這是一些在日本不合法的藥品，用來製作肉體跟精神強化用的麻藥跟藥品。

\*(─208.床上的人)，(─209.廚房)，(─210.書架)

─208.床上的人

這裡有著(名簿總數-PL人數-2)人，全員都睡在這的床上。

\*如果有看過「名簿」的話，不僅僅只是知道這裡是「名簿」上的人，還有上頭的照片跟名字都可以很明顯的對照。

\*與「名簿」對應有誰在這的話，會發現這裡只有「sakuma」跟「ripo」不在這

<醫學>

=失敗 只知道他們睡得很熟，沒有這麼簡單的就會起床

=100 壓倒性的無力，探索者們感覺到什麼都做不到，進而感覺到相當大的後悔。

=成功 比起昏睡的狀態，探索者們不管做些什麼事情，他們都沒有反應發生

而且因為他們這樣的狀態，如果強迫他們喝些什麼，恐怕會造成窒息的情況發生

恐怕就只能維持這樣安靜的狀態，繼續維持下去。

=1 這大概是因為吃下了什麼藥而導致他們變成這樣昏睡的狀態

的確這無法使用治療手段，而且強迫他們起床也是非常危險的

自然的讓他們甦醒，就這樣等著他們會比較好的結論

\*探索的話(─207.研究備品)，(─209.廚房)，(─210.書架)

─209.廚房

‧「碗架」，上頭有著不知道有幾人份而且有著大量的盤子

‧「冷凍庫」，有殘於部份的冷凍食材，其他還有冰透的「給你雙翅膀瓶子」一瓶

‧「洗手槽」，裏頭有放著幾人份使用過後的盤子

\*(─207.研究備品)，(─208.床上的人)，(─210.書架)

─210.書架

「神話書」，「參考書」、「資料書」、「研究書」、「語言字典」等困難的書並排著放在一起

由於數量相當的多，要在這裡調查有些什麼的話將會用相當多的時間。

\*調查書架的話(─211.<圖書館>)

\*調查其他東西的話\*(─207.研究備品)，(─208.床上的人)，(─209.廚房)

─211.<圖書館>

在這的判定是判定選擇要看什麼書所花費的「時間」，一次判定最少會選出一本書

=失敗，花了大概15分鐘選擇了書

=100，大概花了一個小時選擇了書

=成功，馬上就選擇了一本書

=1，一次選擇了五本的書

\*請前往(─212.看些什麼書)

─212.看了些什麼書

從什麼角落取出的書會決定拿到了什麼書

「神話書」分類，將會取得「神之書」

「參考書」分類，將會取得「海之書」

「研究書」分類，將會取得「力之書」

「學問書」分類，將會取得「人之書」

「語言字典」分類，將會取得「arabia語字典」

\*「阿拉伯語字典」取的時(─213.字典)，其他調查四本書的話(─221.讀書)

─213.字典

\*有想到「無法閱讀的書」的話(─222.魔導書)，沒有想到的話(─214.持有物[1])

─214.持有物[1]

\*有「無法閱讀的書」的話(─215.翻譯)，沒有的話(─215.持有物[2])

─215.翻譯

入火說著「用這個大概就可以把手提箱裏頭的書給翻譯出來了說不定？」

\*翻譯之後請到(─222.魔導書)

─216.持有物[2]

\*如果有「手提箱」的話(─217.<幸運>)，沒有的話(─219.持有物[3])

─217.<幸運>

成功之後，會聽到「小鑰匙」從手提箱的某處掉了下來，並且也發現了小鑰匙

\*把手提箱打開的話(─99.打開)，打不開的話(─218.開鎖)

─218.開鎖

入火說著「這裡有手提箱的鑰匙孔，把鑰匙插進去看看吧。」

\*把手提箱打開的話(─99.打開)

─219.持有物[3]

\*入火自己決定帶著的東西，入火的<隱藏15>判定

<隱藏15>

=失敗，突然入火的腳邊傳來了聲音，只看到一本小小髒髒的書本掉在一旁

=100，書本忽然掉了下來砸到了你的小指，造成了<1D3>的傷害

=成功，探索者判定<觀察>，成功的時候發現了入火好像藏了什麼東西的樣子

=1，入火很明顯的偷偷藏了些什麼東西

\*當要質問入火的話(─220.真心)

─220.真心

入火說著「總覺得這個對你們來說是有用的，這也許是的寶物呢。」

\*看到了書之後請到(─100.無法閱讀的書)

─221.讀書

想要把書本閱讀理解是需要一些<技能>的發動

<技能>的成功與否將會影響<1D4>小時，縱使有複數的人也沒辦法把時間減少

\*在這繼續往前攻略的話，可以用著人數去分攤翻譯魔導書去做相比，這裡會花非常多的時間

\*超過限制的時間的話(─260.時間結束)

‧「神之書」必要技能<超自然>

蒐集了許多從過去到現在的神們

神們的副王有著「The Key and the Gate」，他將可以支配著整個地球的力量

所以說「The Key and the Gate」的力量，如果你能夠拿著那把「鑰匙」的話，將可以控制住一部份的人

‧「海之書」必要技能<博物學>

書上頭記載著是，數億年前的文明

而在裏頭還寫道，那是個比起人類還要更早以前的歷史，那是個有強大的文明

因為大規模的地殼變動的情況下，這個文明在三億年前就一直沉睡在海底

而有逃出來的人們，現在又在一次的潛入到那去尋著當時的文明的內容

‧「力之書」必要技能<藥學>

瘋狂科學家寫的書，那裏頭記載著許多藥品還有許多違法的麻藥

那有許多可以超過人類極限的測驗的內容在裏頭

研究成果的紀錄除了肉體，思考力，還有記憶力都能夠有著三倍的能力

‧「人之書」必要技能<生物學>

寫著關於人體組成的書本，全部的內容都跟著人體有關

特別是社會跟倫理上會有問題的論文

在這研究著那些內容，都是於法於人道上都是無法認同的

也就是說，這些在醫學上難以研究的東西都會知道

\*「arabia語字典」沒有看到的話(─211.<圖書館>)，看到的話(─213.字典)

\*與少女對話的話(─231.與少女對話)

─222.魔導書

\*如果一次都沒有打開過的話，請以(─101.寬大的)內容來描寫

「神秘」，「密教」，「魔術」等的預言書

全部解讀的話需要花費10個月，快速閱讀也需要花費136小時

想要調查單字的內容來了解內容，尋找的時間需要<1D4>小時

但如果<90%>的判定失敗的話，那就只會讓時間經過而找不到東西

可以由許多的人去重複判定尋找的時間跟內容，只要有一個人成功的話就算是成功了

而當成功之後，每個人總共花了的時間請以<1D4>的結果來分別計算

例如<1D4>的結果是4的話，而且是由4個人去尋找，那麼經過的時間就是4個人去分攤，也就是只花一個小時

\*agiasu跟入火可以參加判定，而少女沒辦法參加

\*詳細的規則請找規則書本(104P)的「參考資料，古魯蘇神話的書本」

\*尋找單字(─224.單字)，不找(─223.重要)，找不到單字(─226.與NPC對話)

─223.重要

\*agiasu不在的話，這時候就回來了而且有以下對話

agiasu說道「現在最優先的是如何逃出這裡

按照原路回去大概是不可能了

比起在這昏睡的被害人，更重要的是安全的道路確保

夥伴們的情報固然重要

但被害者們都被綁起來而且都昏睡在這，能不能有逃脫情報都還是個問題

反而這本書，放在這手提箱中保管著，或許這會是更重要的物品

如果能調查明白的話，或許可以有逃脫的情報也說不定。」

\*尋找單字(─224.單字)，找不到單字(─226.與NPC對話)，又回到(─210.書架)

─224.單字

請決定想要調查什麼單字

\*KP請以PL想調查書本裡的單字有什麼，請KP參考(─225.引索出來的單字)來回應

\*在判定前，請回答是否有該單字

\*如果有出現該單字(─235.參考)，如果沒有(─226.NPC的對話)

─225.索引出來的單字

\*目前時間點有出現的情報單字為：「場所」，「深潛者」，「Zoth-Ommog」，「教團(銀之黃昏)」，「鑰匙」

\*經歷過(─235.參考)後會出現的單字，「眷屬」，「舊日支配者」，「Yog-Sothoth」，「Cthulhu」

\*在這些(─235.參考)後出現的單字，這些都不是太重要的東西

\*如果有出現該單字(─235.參考)，如果沒有(─226.NPC的對話)

\*如果都後續進度推進困難的話，請參考(─226.NPC的對話)

─226.NPC的對話

\*書本中找不到「教團(銀之黃昏)」的話，請(─227.agiasu)

\*書本中找不到「鑰匙」的話，請(─228.少女)

\*如果以上兩個都找到，但是不知道「鑰匙」的作用的話，請(─229.入火)

─227.agiasu

「夥伴的事情不調查看看嗎？說不定會明白些什麼？」

\*給予了「教團(銀之黃昏)」的提示

\*單字調查(─224.單字)

─228.少女

「有什麼 是我可以 幫忙的嗎？」

\*跟少女對話(─231.與少女對話)

─229.入火

「有什麼想要調查有關鑰匙的事情嗎？」

‧沒有提到夢的話

agiasu說著「這樣說來的話，這鑰匙不是會讓人睡著，而且會讓人做噩夢阿，這沒問題嗎？」

‧有提到夢的話

入火說著「是夢到了些什麼嗎？」

\*當時的描寫請參照(─96.起床)

‧記不起夢境了

入火說「記不起來了？你的記憶力真差呢。」

‧等待一小段時間

agiasu說「夥伴的情報，或許等等就會想起來了。」

\*飲用教團做的「給你一對翅膀」後，「記憶力」會上升而且也回想起當時的內容了

\*「力之書」跟「教團(銀之黃昏)」的情報有了之後，如果「記憶力」提高的情況下，就能得到情報

\*調查「鑰匙」的話(─232.調查鑰匙)，跟少女對話(─231.與少女對話)

\*如果喝下「給你一對翅膀」的飲料的話，那「鑰匙」的夢將會記起來，(─238.鑰匙的夢)

\*完全沒有任何進展的話(─230.<靈感>)

─230.<靈感>

=失敗 看著鑰匙確絲毫沒有任何夢的內容被想起來

=100 已經不行了，沒辦法逃脫出去，就只會這樣死去阿！如此的想著，絕望感油然而生，<SAN>確認

=成功 就像魔法般的記憶力忽然變好了，而且夢的內容也都想起來了。

=1 有許多力量都發揮出來了「給你一雙翅膀」喝下去後，有許多能力都變好了，而且記憶力也越來越好的趨勢

\*調查「鑰匙」的話(─232.調查鑰匙)，跟少女對話(─231.與少女對話)

\*喝下「給你一對翅膀」後，夢見了鑰匙的夢境(─238.鑰匙的夢)

─231.與少女對話

\*以下項目的問題為舉例，少女的詳細資料請看(─311.shibiri)

‧你的名字？「shibiri」

‧鑰匙是誰的？「爸爸 的」

‧你對於這鑰匙知道些什麼？「夢中 見到的。」

‧夢是？「大家 都擁有的 很重要的 夢，我也 在很難過的時後 夢過，那個夢 是很重要的。」

\*shibiri使用了鑰匙的話，將會前往「夢之島」

\*「夢之島」是一個遊樂處，shibiri會變的非常開心的樣子

\*這是shibiri的特殊能力，其他的人使用這「鑰匙」夢不到那地方

‧調查這鑰匙，「我明白了」這樣的說著而且很快的拿給了你

\*調查書本「鑰匙」的話(─224.單字)，調查「鑰匙」本身的話(─232.鑰匙調查)

\*喝下「給你一對翅膀」後，夢見了鑰匙的夢境(─238.鑰匙的夢)

\*如果都後續進度推進困難的話，請參考(─226.NPC的對話)

─232.調查鑰匙

之前都沒有睡過的探索者，一但摸到了鑰匙就會強制睡著了

而曾經睡過的探索者，這時候就於摸這個鑰匙會有抵抗力

抵抗判定以<POW\*5>的精神力去判定

=失敗 睡著

=成功 以探索者的意思要睡著或者醒著

\*喝下「給你一對翅膀」後，夢見了鑰匙的夢境(─238.鑰匙的夢)

\*沒有喝的話，到起床必須要等待20分鐘，而且請以(─96.起床)來描述

\*沒有睡著的話，請判定(─233.<超自然>)與(─234.<考古學>)

─233.<超自然>

=失敗 到處都看不到有什麼文字記載的模樣

=100 很認真的盯著鑰匙，而又再次的感覺到想睡覺，進而進行<POW\*3>的精神力判定

與(─232.鑰匙調查)判定相同

=成功 這是一些地球上沒有的文字，而且跟他相近的文字是沒有的

所以，這彷彿是可以找到地球以外的文字

這麼想的時候，整個人就興奮了起來，<SAN>值確認(0/1D3)

=1 這大概是魔術師做出來的魔術，大概是一種特別的魔術某個秘密的東西的模樣

─234<考古學>

=失敗 這大概是現代的技術做出來的假東西吧

=100 在奮力的回想記憶時，而又再次的感覺到想睡覺，進而進行<POW\*3>的精神力判定

與(─232.鑰匙調查)判定相同

=成功 不管是顏色或者大小，這樣讓人不舒服的文字，讓探索者們感覺到有些許的異常而且有點擔心

不知道是真的還是假的，曾經有人說過這種曖昧不明的敘述

在這靈妙的異次元中，有一個門可以到超過常人認知的領域，而在那唯一一個可以開啟這扇門的就是這把「銀之鑰匙」

=1 這是一個維繫與異次元的一扇門的鑰匙，在1931年時有著一個最後一次見過他的紀錄在

\*調查書本「鑰匙」的話(─224.單字)，調查「鑰匙」本身的話(─232.鑰匙調查)

\*喝下「給你一對翅膀」後，夢見了鑰匙的夢境(─238.鑰匙的夢)

\*如果都後續進度推進困難的話，請參考(─226.NPC的對話)

─235.參考

用<90%>來判定看見的情報

如果有複數以上的人來幫忙的話，只要一個人成功就能看到情報

因為成功的原因，所有人的<克蘇魯神話>會+1

然而因為這情報相當的可怕，所以全員的<SAN>會減少<1D10>

<SAN>值的減少只有第一次會發生

‧狂氣(當<SAN>值減少5以上，而且<靈感>也成功的話會發生這事情)

因為這個東西是在學校內沒有教導的知識

而且在大人的書裡頭也沒有這方面的情報

在未知的知識接收到後，這種讓人興奮跟快感還有這方面的發展，使得口水阿等等的體液都溢出來了

感覺到這快感的探索者們，碰觸到了這個神話生物的話題而感覺到非常的興奮

興奮的時間維持了<1D3>分

在第一次因為克蘇魯神話而陷入狂氣的探索者，<克蘇魯神話>+5

第二次以後，<克蘇魯神話>+1

\*請繼續(─236.經過時間)

─236.經過時間

由一名代表來判定<1D4>的「經過時間」

很多人一起幫忙的話，請以參加人數來分攤時間

\*超過限制時間的話(─260.時間不足)，沒有超過的話(─237.情報)

─237.情報

以下的情報以之前的單字調查取得的單字來告知

\*調查別的單字的話，請回到(─235.參考)

\*如果攻略狀況困難的話請參考(─226.與NPC的對話)

‧「場所」

由綠色石塊手製堆砌而成的牆壁，這些石頭的縫隙連刀子都無法穿過

「拉萊耶」是一個非人類科器能製成的要塞，如今正沉睡在南太平洋中，而正確的位置誰也不知道

他有著像是巨大的方尖塔，而他們的模樣就像是小的金字塔的外觀

他會引導迷路的人來到這場所的附近，想要讓那些人開啟這復活的大門

而這些是為了長眠中的「克蘇魯」而製作成的場所

\*這都是先暗示著場所的名字跟位置還有克蘇魯的封印

‧「深潛者」

他們恐怕是一種兩生類有著魚頭的「深潛者」，他是在這族群中最弱的

因此他們期望的，伺候著上位的眷屬跟大人物「克蘇魯」

因此他們靠近著，伺候著上位的眷屬跟大人物「克蘇魯」

「Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn」

\*在此出現「上位眷屬」及「克蘇魯」的字眼

‧「教團(銀之黃昏)」

過去「猶格·索托斯」他引導著「克蘇魯」的軍隊，帶著那星球的災厄而來

他們就像是真理一樣

做出來的藥，不管是身體能力還是思考力與記憶力都能提升

但是這災厄比起「舊日支配者」們的力量相較起來，還是差的相當的遠

不愧是他們阿，就連復活「舊日支配者」們的復活也都是盡心盡力的去做

\*吃下藥後，記憶力能夠稍微的提高

‧「鑰匙」

人無法超過時間、也無法穿越空間、那是因為有一個牆壁正阻擋著

那道牆壁有一扇門，而能夠開起所有門的鑰匙正被「猶格·索托斯」給持有著

能夠被許可使用那把鑰匙的人阿，是沒辦法只用著單手開啟的

因為有個最靠近神域的種族，是他們創造了「銀之鑰」

被選到的人阿，就能夠拿著那鑰匙穿過那許多的門

但說也不是這樣，畢竟你能夠穿越的門也只是眾多的門中的其中一小部分而已

\*追溯「鑰匙」過去的提示

\*調查別的單字的話，請回到(─235.參考)

\*如果攻略狀況困難的話請參考(─226.與NPC的對話)

‧「舊日支配者」

舊日支配者有七位最高的存在

六兄弟的「阿撒托斯」、「猶格.索托斯」、「奈亞拉托提普」、「莎布.尼古拉絲」、「伊格」、「達貢」與別格之子「克蘇魯」

‧「克蘇魯」

「山正在動阿」那對於人類來說是如此大的存在

足跡的計算以人類的計算方式來說，跨伏約莫3000公尺這麼長

那如同象龐大的身子還有跟著與身子不相合的蝙蝠的翅膀，以及章魚的頭盤聚著的模樣，讓見到的人都會恐懼的抓狂

然而在與「舊神」戰鬥後失敗了，現在正在「拉萊耶」中長眠著

‧「眷屬」

由於眷屬內部的詳細記錄是相當的曖昧的，而且全篇的紀錄都有存在裡頭，想要簡單的說明是很困難

然而在這當中相關性最高的有以下幾個部分

對於深潛者來說爸爸是「達貢」媽媽是「許德拉」

然而，父親「達貢」現在正在「拉萊耶」中長眠著，「佐斯-奧姆格」也在這裏頭能發現到他

\*現在的地方感覺到「佐斯-奧姆格」彷彿就正在這裡

‧「佐斯-奧姆格」

「克蘇魯」之子「佐斯-奧姆格」，他現在正在南太平洋底長眠著

持有著他的神像，呼叫著他或許就會有反應了

「依阿 依阿 佐斯-奧姆格」

\*發現到召喚咒語寫的內容與手提箱中的筆記紙的內容一樣

‧「猶格.索托斯」

人類的宗教還有星球與異世界中經常會出現的生物，只是他們稱呼他的名字都不一樣

「猶格.索托斯」是一個與場所、時空、空間都沒有關聯性的生物

與其用著那些名字，人們還是自然的稱呼著他「猶格.索托斯」

有時後會用著人的模樣存在著，而真正見到他本體的人大概都已經從這世界上消失了

那是一個許多次元還有多樣的球體集合在一起的存在

如果摸到他的話，當然會飛到這顆球所關聯到的次元中而去

就有宗教稱呼他為「門的鑰匙」

\*調查別的單字的話，請回到(─235.參考)

─238.鑰匙的夢

摸到鑰匙後，眼睛閉上，慢慢的意識就沉了下去

而那時後就夢到了一個夢

‧夢

你們來到一個陌生地方，這附近有些昏暗

在眼前有著青白色的煙霧伴隨著火炎而上

周圍有一些人在那邊，而那些人都是你不認識的人

你問著他們該怎麼出去

從那醒來後如何出去的事情，還有那些內容不管怎麼想也想不起來了

然後逃脫出去之後，開始與他們這些陌生人成為了對你而言最重要的朋友

而之後，脫逃的時候需要學會的「創造門」這個魔術技能也學會了

當你醒來之後，會發現到這些在你周遭的這些人，正是跟著你脫逃出這出口的「夥伴」

夢到這麼夢的探索者們，<克蘇魯神話>+11

\*前作的記憶在此時完全甦醒了

\*本作的成員跟前作的成員不一樣的話，名冊中的夢一起享有的關係，仍然讓你們有著「夥伴」的記憶

\*請前往(─239.醒來後)

─239.醒來後

聽見夢話後，入火說著「真是有趣呢，我也想要做看看。」這樣子的說著

\*有其他沒有睡的探索者的話(─240.勸誘)，沒有的話(─243.睡眠)

─240.勸誘

入火說著「其他人不一起睡嗎？」

\*一起睡的話(─243.睡眠)，agiasu也勸他睡的話(─241.謝絕)

─241.謝絕

agiasu說道「如果我也睡的話，那有發生緊急狀況該怎麼辦？」

\*能說服他的話(─243.睡眠)，沒辦法的話(─242.<勸說>)

─242.<勸說>

\*成功的話請往(─243.睡眠)

─243.睡眠

也進入睡眠的探索者們夢到了那個夢，<克蘇魯神話>+11

但是，入火夢到的夢跟探索者們夢是不一樣的，這時候他表現出了不一樣的表情

\*聽著入火的夢(─244.入火的夢)，聽著agiasu的夢(─245.agiasu的夢)

─244.入火的夢

「我...我對於記憶力相當的有自信，但是...剛剛的夢我已經忘記了...」

入火看起來好像沒了元氣的樣子

\*入火夢到的是，對於入火來說是一個心理創傷

\*詢問他夢到什麼，他會回答說「不是什麼大事情」這樣的說著而不回答

\*請繼續(─246.從這之後)

─245.agiasu的夢

「抱歉，剛剛沒有說到，我並沒有夢到夢，現在也對那個夢完全沒有印象跟記憶了。」

\*agiasu並沒有夢到夢

\*請繼續(─246.從這之後)

─246.從這之後

agiasu說道「該怎麼從這脫逃出去已經有了些眉目的嗎？」

\*說出「創造門」的話，請前往(─247.魔術)

─247.魔術

agiasu說道「是怎樣的魔術呢？」

\*對agiasu說明的話，請前往(─248.創造門)

─248.創造門

‧概要說明

這是一個移動咒語

指定想要去的地方，從這到指定的地方處就能瞬間抵達，並且能創造出一扇「門」

「門」要做出來的話，必須要使用特殊的「儀式」

「門」出現的話，只要再讓他「活性化」後，可以重複的使用

‧儀式

要做出「門」的話

需要在牆壁上畫出「門」的模樣，還需要灑上酒精

而這儀式將會永久的消耗<POW>

消費的值跟移動距離成比例。(160KM以內=1、1,600KM以內=2、16,000KM以內=3...)

而每多消費POW1的話，門將會維持10分鐘

儀式完畢後，「門」的「活性化」(目視、使用)之類的事情將可進行

‧活性化

使用之後「門」將能使用

沒有活性化的話，「門」會無法使用跟觀看

當在牆壁上使用「門」之後，儀式將會消耗跟POW一樣值的MP值

當一旦通過「門」之後，「門」就會消失了

當「門」消失後，對著該面牆壁使用MP後，將可再次讓門「活性化」

‧注意事項

如果不知道移動距離的話，將會無法消耗值並且召喚出門

如果在使用前，POW或MP不足的話，將有可能在此場地就這樣子死去

每移動一次將會減少1<SAN>

\*這屋子並沒有「酒精」，因此沒辦法使用「創造門」

\*說明結束後，請繼續(─249.殘存的被害者)

─249.殘存的被害者

agiasu說著「原來如此，真是厲害的魔術

這個組織居然有會有人在研究著魔術，而且這樣子厲害的魔術根本沒聽過

總而言之知道了逃脫的手段之後，而名簿中的被害者們也還沒有全體都看見

我將會找出所有名簿上的人，並且幫助他們逃脫出去，你們要一起嗎？」

‧該去哪邊找

「從這牆壁聲傳來的聲音來判別，或許這裏有扇門，我會在這邊找看看的」

\*尋找殘存的被害者(─250.待機)，在尋找其他殘存被害者之前，優先帶著這裏的被害者先離開(─254.說服)

─250.待機

agiasu說著「在這睡的被害者們都在這邊，因此「創造門」這技能使用最好的地方就應該是在這

所以說，如果我有見到殘存的被害者，將會帶他們回來這

而這少女就在這留著會比較好

\*對著某個冒險者有好感的少女(─252.依賴)，沒有的話(─251.希望)

─251.希望

agiasu說「shibiri，叔叔們要去找他們的朋友，要像個大人一樣待在這可以嗎？」

shibiri確認的點點頭

\*請前往(─253.探索成員)

─252.依賴

agiasu說「(某個有好感的冒險者名字)，可以幫我跟少女說在這稍等嗎？」

‧告知在這等待

少女說著「我知道了，(探索者名字)，請來到這」

‧聽從

少女說到「這是個護身符，爸爸的護身符。」

這是一個圓形的石頭，在這中央有個五芒星的畫。

<克蘇魯神話>

=成功 這是一個叫做「舊印」的魔術印，沒有神格的人不能觸摸

而且這對除魔來說，是一個非常有用的東西

雖然能守護，但是只有這周圍能守護而已

手拿著的話，只有到手腕的部分沒事而已

\*請前往(─253.探索成員)

─253.探索成員

入火說著「欸？大家都要去嗎？那我也要一起出去。」

入火還有agiasu都能夠一同前往

\*準備完成之後，請前往(─262.外頭)

─254.說服

agiasu因為認為還有被害者，所以在此必須要進行<說服>

\*以下情報獲得的話，將會影響成功率

‧「名簿」中的<照片術>成功(+20)

‧「名簿」中的人跟車子中被帶來的人是一樣的，這是從入火那聽來的(+30)

‧有看見「新聞」(+30)

‧判定

=成功 請前往(─257.脫逃)

=失敗 「你想說的我知道，但是還有探索者的可能性也還有

如果沒有稍微找看看的話，還有探索者的話，到時後會後悔的

並不會勉強大家一定要找，稍微找到找找就回來如何？」

\*聽從的話(─262.外頭)，不聽從(─255.最糟)

─255.最糟

agiasu出去了大概一個小時以上

而且沒有agiasu回來的跡象，最糟的想像在腦中浮現

忽然間有股強烈的冷氣從周圍的一帶傳遞過來

同時間地板傳來了聲音，而且也從門那有一股壓迫的力量擠了進來

而當你們還在思考該怎麼辦的時候，一個強力的撞擊把門給撞開了，而且四周的牆壁也倒了下來

牆壁崩毀了，而且在那有一個讓人感到可怕的大眼正看著你們

\*與(─316.佐斯-奧姆格)戰鬥

\*入口處已經被擋住，勝利方式完全沒有

\*戰鬥後會被殺死，請進入(─256.全滅)

─256.全滅

沒有人可以幫你執行遺言，

剩下可以拜託的人，只剩下死者了

因為殘存下來活著而想要逃跑的時候，因為自己的不細心導致了這樣的成果，也因此付出了代價

━━━━ Annihilation End ━━━━

─257.逃脫

agiasu慢慢的從他背心拿出了個瓶子，那是一瓶名為「uzo」的酒。

「就用這個吧，用這個就能逃脫出去了。

原本想工作結束後就能拿來喝的，一直就帶到現在

喜歡的話就拿去用吧。」

\*要使用儀式的話(─258.儀式)

─258.儀式

魔術的施放者必需要先行決定

探索者對著牆壁畫上了門，然後拿著agiasu給的「uzo」的酒

將兩手充滿著力量，並且有著青白色的光芒從牆壁出來

目的地的距離是需要時間接通的，而這儀式要完成之前需要花費30分鐘

儀式結束後，那門散發著光與大量的熱能

而光芒在一瞬間就消失了，那裏有著三個藍色的火焰正照耀著施放法術的探索者

然而，在你們面前的「門」就這樣創造出來了

\*全員都要通過那個門，請前往(─259.門前)

─259.門前

探索者們逐一經過那扇門而去後，而那門就關了起來並且火燄也消失了

在那房內殘存的，就只剩下沒辦法使用的門與生活空間了。

━━━━ Good End ━━━━

\*請前往(─309.攻略報酬)

─260.時間到

agiasu說「差不多該準備警戒了

因為這裡有太多的被害者在這裡，所以這裡不可以成為戰場，我要在外頭迎擊他們

在這房內見到的人，全部都是被成為祭品的人們，或許他們不會把他們給殺了

如果忍耐一點，或許會有逃脫的機會

所以說，要是我死了的話，你們就不要抵抗而投降吧。」

\*要跟agiasu一起戰鬥的話，<說服>必需要成功

\*與agiasu戰鬥的話(─262.外頭)，沒有一起戰鬥的話(─261.外面)

─261.外面

agiasu出去後，有著相當激烈的地震與爆炸的聲音

對於agiasu的期待有些動搖了起來，但外頭戰鬥的聲音持續著

戰鬥的聲音終了了，開啟研究所門的那個人，把探索者的希望變成了絕望

此後，這裡就將變成了探索者們居住的地方了

但現在必須要忍耐

相信未來總會有機會逃脫出去

必需要保持著生命，報答著agiasu

━━━━ Normal End ━━━━

─262.外頭

外頭有著些異樣的感覺

黑暗給人的感覺是相當的安靜且安穩，但現在的狀況確一點也不安穩的氣氛

雖然剛接觸到的時候感覺上相當的靜謐

但在有油燈的道路的深處有著什麼東西在那

拖行著什麼的聲音正從那傳了過來

那讓人感到相當的恐怖的時候，這時候忽然間彷彿世界都凍僵了起來，而且時間的飛逝也停留了的模樣

你留意到了的時候，那東西已經距離你剩下30公尺左右了

身體是一個圓錐體的模樣

四周有著很粗的觸手，而且距離地面10公尺高的距離有著頭連接著觸手正撐在地面上

在臉的周圍有著像是鬍鬚的觸手正纏繞著，在那當中有著令人感覺到恐怖的光芒正從雙眼直視著過來

<SAN>值確認(1D6/1D20>

\*這是(─316.佐斯-奧姆格)，SAN值減少的上限為20

\*在(─2.感覺到什麼)的時候，看見佐斯-奧姆格的時候，那時減少的SAN值能與這時候同時計算

\*入火在這之前已經有跟他面對過了，當時SAN值減少了16，這次最大只能減少4

\*墜入狂氣狀態的探險者(─263.狂氣)，沒有的話(─264.退避)

─263.狂氣

從恐怖轉化成了興奮的模樣，這時候對於眼前的邪神在眼中變成了崇高的神明大人

最崇高的東西且敬愛的東西見到的時候，會開始感覺到興奮且感動，這時候眼淚與口水不停的流了下來

垂著的頭，忽然間將臉朝上時，臉上是佈滿著癡愚的表情

在<1D3>的戰鬥回合中，會陷入崇拜的模樣，而且在之後的<1D3>個月之間，仍然會不定時的陷入這狀態

\*請繼續(─264.退避)

─264.退避

agiasu說著「回到屋...」

「快回到屋內！」agiasu的罵聲忽然間大罵著

\*探險者全員逃回去的話(─293.小屋中)，還有探險者殘留在的話(─265.佐斯戰)

─265.佐斯戰

與對方的距離有著30公尺

對方在最一開始的時候將會是移動

可以移動的人，在這回合將可以不需要判定的方式逃走

\*行動順序將以<DEX>的高低而行動，(─266.agiasu<DEX14>)，(─267.入火<DEX10>)，(─269.探索者)

\*佐斯-奧姆格

「str40、con120、pow35、dex12、siz60、int20、耐久90、MP35、DB5d6」

<觸手90>(綑綁)，成功的話，下一個回合也會再用一次<觸手90>成功的話會造成<5D6>的傷害

由於有著脂肪的外皮(裝甲10)，而且在該回合結束後耐久值將會回復3

─266.agiasu<DEX14>

當探索者們全員狂氣狀態時，將會對一人使出<精神分析99>來導正狂氣狀態

除了上面記載的方式外，如果要探索者們沒事逃脫的話agiasu必須要跟對方交戰

‧攻擊順序

武器的話，如果還有子彈殘存將會使用「MP5」來連射

連射10發的話，判定<衝鋒槍99>

命中對方的話，傷害判定為<1D10>

然而佐斯-奧姆格所受到的傷害，傷害的判定結果會以佐斯-奧姆格的裝甲「10」去計算。

也就是說1點傷害都無法造成

10發中不管幾發命中都會是以<1D10>去做計算，而計算方式都以上方同樣的處理

也就是說不管命中己發都不會有傷害發生

‧描寫

衝鋒槍爆炸性的輸出，這威力大概在地球上的生物都會造成秒殺

但是在眼前的這生物，不用談到秒殺了，甚至一點點損傷的模樣都沒有造成

\*<DEX>高的順序往下前進(─267.入火<DEX10>)，(─269.探索者)

─267.入火<DEX10>

\*如果有陷入狂氣的探索者(─268.責罵)，沒有的話將會逃往研究所

─268.責罵

入火拉起頭垂著的探索者的手腕並且大聲的責罵著

「你在做什麼！快點逃阿！」

入火這時候發揮出他超乎想像的力量，將探索者揹起並且逃往研究所

\*在這之前有喝下「給你一雙翅膀」的飲料的話，將會使用<STR>的自動抵抗判定

\*探險者全員逃回去的話(─293.小屋中)，還有探險者殘留在的話(─269.探索者)

─269.探索者

頭垂著的探索者沒有選擇權

喝下「給你一雙翅膀」的人，會有著許多BUFF的能力

<STR\*3>，可以對人背負或者要從觸手中逃出的SIZ的判定都會有利

<COM\*3>，耐久值減少一半時，對於氣絕判定會有有利的宣判(但是無法增加本身的耐久值)

<DEX\*3>，抵抗判定與行動值將會有立，迴避的初值期望值為<(DEXX3)X2>

<運動技能\*3>，怎樣的技能可以適用將以KP判斷

\*(─270.背負誰)，(─271.逃跑)，(─272.戰鬥)

─270.背負誰

對象的<SIZ>與自己的<STR>來判定抵抗

─271.逃跑

誰都沒有背負的情況下，這回合將不需要判定就能逃跑

─272.戰鬥

戰鬥方式將交由KP決定

使用「AK47」的話，將會考慮這回合能使用的行動並且結束

\*探險者全員逃回去的話(─293.小屋中)，還有探險者殘留在的話(─273.行動)

─273.行動

一樣由<DEX>從高而低來行動

喝下「給你一雙翅膀」的話，行動將會優先順序

並且判定時，請勿忘記增加的數據

agiasu為了幫助誰被捕的話要幫忙，所以攻擊將會保留

\*(─274.逃走)，(─275.背負)，(─276.戰鬥)

─274.逃走

一個人的話，逃走將會以對手的<DEX12>來進行抵抗判定

\*探險者全員逃回去的話(─293.小屋中)，還有探險者殘留在的話(─277.佐斯的觸手)

─275.背負

對象的<SIZ>與自己的<STR>來判定抵抗

背著人的狀態下，對手的<DEX12>與自身的<DEX/2>來進行抵抗判定

\*探險者全員逃回去的話(─293.小屋中)，還有探險者殘留在的話(─277.佐斯的觸手)

─276.戰鬥

要格檔必須要在事前宣告

當格檔時，<武器技能>，<綑綁>，<武術技>等都沒辦法使用

本來「攻擊」時因為對方的<綑綁>而使用格檔的話，將會需要2回合的判定

因為如此，如果對方的<觸手90>的「攻擊」失敗的話，此時「綑綁」造成的判定不需要花一回合

使用「AK47」攻擊時，將不會受到攻擊

不管使用何種攻擊，都無法同時使用<迴避>

‧「AK47」

威力2D6+1，射程90M，連射2~30，裝彈數30，耐久12，故障00

使用該武器技能為<步槍>，初始值25

<DEX8>以上，又或者是強化狀態的探索者，在0點射擊時成功機率為2倍

連射時每一發子彈都能增加成功率5，但最高程攻率不會超過一被以上

5連發的話，追加的子彈有四發，所以成功率提高了20

而對方因為是「SIZ60」的原故，成功率又提高15

上述條件，將會判定為<步槍85>

‧<步槍>

在連射的時後，會有幾發命中請以<1D(連射數)>來決定

而每一發命中的傷害為<2D6+1>來判定

對方因為有裝甲「10」的原因，每次受到的傷害也都會隨著裝甲的扣除而減傷

結果將會造成多少傷害，請告訴探索者

\*詳戲規則請搜尋(P68)頁中的，「彈藥等計算規定

─277.佐斯的觸手

攻擊回數將以<1D4>來作判定

但是呢，不管如何攻擊，每次都將會有一個人被綑綁住而被留住。

‧<觸手90>

攻擊的對象將從<DEX>最高到最低來攻擊

沒有狂氣狀態，而且也沒有攻擊的探索者，將可以使用<迴避>

當有先宣示要用格檔的探索者，將會執行格檔的動作

而有背負著人的話，成功率只有一半

失敗的話，將會變成被綑綁的狀態

而有背著人的話，兩人都會被綑綁

\*強化中的探索者的<迴避>成功率是<(DEX\*3)/2>

‧agiasu

<格鬥技99>來格檔

在大失敗的情況下，因為站不穩而跌倒了，而觸手也因此綑綁失敗

替代的是觸手強力的攻擊將他擊飛，傷害為<5D6>

有裝甲6來減輕傷害

\*有誰被綑綁住的話(─278.困綁)，探索者全員逃回研究所的話(─293.屋子內)

─278.綑綁

\*有得到少女給的石頭的話(─279.舊印)，沒有取得到話(─280抵抗)

─279.舊印

探索者被一個炫目的光芒也包圍了起來

在這光發揮作用的時候，綑綁住的觸手因此而鬆開來而且歪斜的逃走離開

而探索者在這處手逃脫之後也這石頭也變成了粉末狀了

而對方受到了裝甲無視的傷害<1D10>

而且在這影響下，對方膽怯了因素下，此時馬上逃回研究所的話，是不需要判定而且能直接逃亡

\*探索者全員都逃回到研究所(─293.屋子內)，還有殘存的探索者(─281.之後的行動)

─280.抵抗

被綑綁住的探索者，要從那逃脫出的話必須要以對方的<STR40>的抵抗判定

強化中的探索者，以<STR\*3>來判定

失敗的話，將會變成完全被綑綁住的狀態

但是，這時候agiasu也會來協助逃脫

這時候探索者的<STR>(有強化中會是3倍)與agiasu的<STR17>來一起對<STR40>進行抵抗判定

逃脫出來的話，將會以對方的<DEX12>來判定是否逃回研究所

\*探索者全員都逃回到研究所(─293.屋子內)，還有殘存的探索者(─281.之後的行動)

─281.之後的行動

\*有被觸手抓住的話(─282.佐斯的攻擊)，沒有被綁的話(─284.行動前)

─282.佐斯的攻擊

被抓住的人，全員都會受到<觸手90>的判定

成功的話，將會受到<5D6>的傷害

\*還活著的話(─280.抵抗)，死亡的話(─283.壓死)

─283.壓死

探索者的身體比液體還要更容易變形潰爛

在這個世界上要是有個安穩安詳的地方的話

大概是神吧，在他們的懷中會讓你安穩且安詳

━━━━ Crush End ━━━━

─284.行動前

\*就這樣在這繼續戰鬥的話(─286.別的行動)，逃跑的話(─285.逃亡)

─285.逃亡

以對方的<DEX12>來做判定抵抗，成功的話將會逃回研究所

強化中的探索者<DEX>會是以三倍來計算

\*探索者全員都逃回到研究所(─293.屋子內)，失敗的話(─277.佐斯的觸手)

─286.別的行動

\*有一個可以正常行動的人逃回研究所的話(─287.狀況)，沒有逃回去的話(─273.行動)

─287.狀況

\*有學到「創造門」的話(─288.對談)，沒有的話(─273.行動)

─288.對談

在室內，入火拿著agiasu的包包並且排在一起

入火說道「剛剛agiasu給我的」

\*調查背包的話(─289.背包)，不調查的話(─290.酒)

─289.背包

裏頭有著「手機」「無線電」「證件」「酒」

‧電話，一般的電話，但是有著密碼不知道內容有什麼

‧無線電，這是外頭agiasu的無線電

‧證件，有兩個折痕的證件，上頭有著臉的照片跟著PEA的文字

上頭所寫的內容全部都是外國語，可用<希臘語>翻譯

‧翻譯

名字「agiasu」，年齡「28」，國籍「希臘」，職業「Palaios Eidikon Apostolon（舊特種部隊）」

\*使用酒創造門的話(─297.創造)，酒的使用方式不知道的話(─290.酒)

─290.酒

入火說道「這裡頭有酒，魔術不是要用酒精嗎？」

\*創造門的話(─297.創造)，使用無線電的話(─291.臨時聯絡)

─291.臨時聯絡

使用無線電的話，agiasu的無線電會有聲音傳出來

但是因為agiasu正在與敵人交戰中，對在外的探索者丟出了無線電機

被丟出去的無線電機正好給外頭的探索者們撿了起來，此時外頭的探索者們就能跟研究所的探索者聯絡

\*要逃往研究所的話(─285.逃亡)，繼續抗戰(─292.提案)

─292.提案

入火說「魔術也需要時間吧？在這裡使用魔術的話不是比較好嗎？」

\*創造門的話(─297.創造)前進

─293.屋子內

\*有學到「創造門」的話(─295.爆裂音)，沒有(─294.戰鬥音)

─294.戰鬥音

外頭戰鬥的聲音雖然聽到了

但是探索者們感覺到越來越不妙

跟那種怪物為敵有辦法嗎

戰鬥的聲音終了了，開啟研究所門的那個人，把探索者的希望變成了絕望

此後，這裡就將變成了探索者們居住的地方了

但現在必須要忍耐

相信未來總會有機會逃脫出去

必需要保持著生命，報答著agiasu

━━━━ Normal End ━━━━

─295.爆裂音

當全員都跑到房子內時，門外有著大的爆炸聲音出現

門因此崩壞了，接下來就是一陣的安靜

\*agiasu使用了手榴彈，將門完全塞住了，在這之後，研究所就無法在行出入了

\*請前往(─296.室內)

─296.室內

無線電的聲音傳了過來

這聲音是從agiasu的背包內傳來的，而此時入火抱著無線電跑來

此時無線電傳來了agiasu的聲音

「屋子已經被岩石給塞住了，已經沒辦法這麼簡單侵入了

入火拿著我的背包，裏頭有個名為「uzo」的酒

那原本是我工作結束時喝的，今天的工作已經沒辦法結束了，你們就拿去用吧

這次的事件的責任都是因我而起，因為我失敗了，沒辦法阻止這個人復活

我的作戰方式殺死了同伴，也害你們一起捲入了這事件

這傢伙一定沒辦法進去裏頭的，所以說，剩下的被害者們就靠你們了」

在這之後無線電就中斷了，而外頭又有了繼續的爆擊的聲音

\*門口已經被塞住了，探索者已經無法往外出去

\*儀式開始請前往(─297.創造)

─297.創造

魔術的施放者必需要先行決定

探索者對著牆壁畫上了門，然後拿著agiasu給的「uzo」的酒

將兩手充滿著力量，並且有著青白色的光芒從牆壁出來

而這光芒會持續的發生，直到那儀式完成，也需要蠻長的時間

\*前往哪邊會有時間上的變化，這地方在南太平洋，因此最近的地方在紐西蘭

\*如果要去日本的話(─298.日本)

─298.日本

這儀式需要花費30分鐘

\*外頭還有探索者留著的話(─299.死鬥)，沒有的話(─303.儀式)

─299.死鬥

在這儀式結束前有需要忍耐30分鐘，1分鐘有五回合，因此需要忍耐150回合

對手的行動請參考(─277.佐斯的觸手)

當如果忍耐過150回合後，研究所的門會發出藍色的光芒，這時候「門」完成的訊息已經透露出來了

agiasu也知道這狀況，會承諾你一起逃回研究所

最後的逃亡，需要對方<DEX12>的抵抗判定

\*沒事逃回來的話(─305.活性化)，如果在途中就被擊倒(─300.殘存\_

─300.殘存

\*agiasu還殘存著(─301.爆發)，agiasu死亡(─302.絕望)

─301.爆發

忽然門前一個大爆發

門因此崩壞了，接下來就是一陣的安靜

然而室內的無線電傳來了聲響，這是agiasu的聲音

「抱歉，(探索者)死了

屋子已經被岩石給塞住了，已經沒辦法這麼簡單侵入了

這次的事件的責任都是因我而起，因為我失敗了，沒辦法阻止這個人復活

我的作戰方式殺死了同伴，也害你們一起捲入了這事件

這傢伙一定沒辦法進去裏頭的，所以說，剩下的被害者們就靠你們了」

在這之後無線電就中斷了，而外頭又有了繼續的爆擊的聲音

\*門口已經被塞住了，探索者已經無法往外出去

\*請前往(─303.儀式)

─302.絕望

這時候室內的儀式持續著，忽然間有著劇烈的地震

外頭的牆壁經過了幾次的敲擊後，外頭的牆壁就崩壞了，而這時候怪物的臉露了出來

探索者們已經有了死亡的覺悟

在這暴虐的怪物面前，這些探索者們只能受到無慈悲而且慘虐的對待而死去。

━━━━ Despair End ━━━━

─303.儀式

在儀式的過程中，外頭仍然持續著劇烈的戰鬥聲音

而探索者們只能無力的在這等待著

\*有看過「新聞」的話(─305.活性化)，沒有看過的話(─304.衝擊)

─304.衝擊

激烈的戰鬥持續著，忽然間一個衝擊，書架搖晃的過程中，從中掉落了一本「新聞」

這是10年前的新聞，上頭寫著「集團失蹤事件」，而那裏有寫著失蹤者的姓名

而這時候失蹤者當中有些名字讓人眼熟

原來那是「名簿」所寫到的，「sakuma」與「ripo」的名字

<靈感>

=失敗 這名簿的照片跟十年前的照片，感覺是同樣時期的人

=100 結局這兩個人沒有找到而感到後悔。<SAN>確認(0/1D3)

=成功 這兩個人是10年前的被害者，這次的被害者們有誰不知道

=1 當時的被害者們都死了，而我們正式代替他們前來到這的

\*請前往(─305.活性化)

─305.活性化

儀式結束後，那門散發著光與大量的熱能

而光芒在一瞬間就消失了，那裏有著三個藍色的火焰正照耀著施放法術的探索者

然而，在你們面前的「門」就這樣創造出來了

入火說道「快點把被害者們給運走」

\*在外頭忍耐著30分鐘的探索者(─306.合流)，外頭沒人(─307.回應者)

─306.合流

被害者們全員都運出去了，而這時在外頭的探索者跟agiasu跑了進來

這時候全員都已經抵達，沒有說話只是點了頭，並走進了「門」

\*請前往(─308.門前)

─307.回應者

在這時候，外頭的戰鬥音消失了

這時候無線電傳來了聲音

這時候是否要回應他呢？

‧回應無線電

這時候你將會聽到，聲音低沉，髒汙，而且相當粗大的聲音

「笨蛋...agiasu已經死了」

這時候外頭正在大力的敲牆壁，並且震動相當的大

這時候如果牆壁壞了的話，怪物就會進來了

\*全員往門前前進(─308.門前)

─308.門前

當探索者們前往門後，並且進去門內的同時，研究所的牆壁已經壞了，並且許多觸手伸了進來

但是這時候已經沒有殘存的人了，門的痕跡也消失了

━━━━ True End ━━━━

\*請前往(─309.攻略報酬)

─309.攻略報酬

‧「shibiri對著探索者們很懷念」SAN值回復<1D10>

‧「沒有進行戰鬥、SAN值回復<1D10>

‧「沒有前往沒有亮著的燈座的道路」，SAN值回復<1D10>

‧「「魔導書」只翻譯出2個以下的情報」SAN值回復<1D10>

‧「被害者(名簿-2)全員逃出」，SAN值回復<1D10>

追記

只有跑出「Good End」跟「True End」的探索者，才可以加入到下一個劇本

這次冒險的經驗，將會成為你未來面對真正的敵人的主要糧食，並且能好好的面對他們

關於agiasu的生還

在「Good End」裏頭，對於agiasu想要救出「sakuma」跟「ripo」的念頭必須要說服他放棄

對於這兩人不在這的說服的證據提示，名簿中的照片，使用<寫真術>來判斷，這兩人的照片是以前的東西

在研究所中，使用<人類學>來判定痕跡且動了書架得到的「新聞」來推測那是10年前的人

還有在入火的口中得知，車子上載的人跟名簿上的人一樣，還有沒有看過那兩人的事實來說

以上數點都能提高<說服>的成功機會，以上都有得到的話，將以<說服95>來判定

但是名簿中也有其他的紙混雜在一起，也就是說會有過去的被害者的訊息也夾雜其中

sakuma當時是16歲，而且如果沒有想到是10年前的情報的話，那將會變成26歲148公分高的學生，這將會是一個相當奇怪的陷阱

還有，與agiasu對左斯的戰鬥中，有可以不要讓agiasu塞住研究所門口的方式

使用「給你一雙翅膀」的效果，會有<迴避99>的強化能力大概能維持100回合，那就能接近於成功的方式還有shibiri的「舊印」給的效果可以免除一次的失敗，剩餘的50回合將可以用近乎不怕被綁住的agiasu協助脫困以忍耐到儀式完成的30分鐘(150回合)後才逃脫出去的可能性是有的

─310.agiasu

‧角色卡

詳請參閱：[http://charasheet.vampire-blood.net/125092](https://ref.gamer.com.tw/redir.php?url=http%3A%2F%2Fcharasheet.vampire-blood.net%2F125092" \t "_blank)

str17、con15、pow11、dex14、app18、siz17、int13、edu21、耐久16、MP11、SAN69、DB1d6

「戰鬥技能」<踢擊99>，<壓制99>，<投擲45>，<格鬥技99>

「槍類技能」<手槍80>，<衝鋒槍60>，<步槍80>

「探索技能」<緊急包紮99>，<精神分析99>

「交涉技能」<日文65>，<法語66>，<義大利語66>\*全部都能流暢溝通的程度

「職業」軍人，「年齡」28歲，「性別」男，「身高」183公分，「體重」85公斤，「出生地」希臘，「髮色」金

‧持有物品

「貝瑞塔M92A1(有裝滅音器)」威力1D10，射程15公尺，連射2回，裝彈數15發，耐久8，故障99

\*滅音器請以(1D100+10)的使用次數為限，射程減半

「HK MP5」威力1D10，射程45公尺，連射2~30，填彈數30發，耐久10，故障97

「9MM魯格彈」30發，MP5用彈夾內裝滿，如果取出來後可以給M92使用

「手榴彈」威力4D6，射程4公尺，彈數3，耐久8

「瑞士刀」威力1D4+BD，耐久8

「簡單防彈背心」裝甲6

「無線電」距離一公里，持有2個

「背包」內有這些東西

「uzo(酒)」故鄉希臘的酒，在工作結束後飲用而專門攜帶的

「手機」一般的智慧型手機，上頭有密碼所以不知道內容有什麼

「證件」折兩折的證件，上頭有著臉的照片跟寫著PEA的文字

\*PEA、Palaios Eidikon Apostolon

\*證件上頭全部都是希臘語，上頭有年齡性別連絡方式等記載

‧背景

大總統直屬特殊部隊「PEA」的隊長

有受過嚴格訓練的原因，因此全技能都成長了20點

因為有獲得<克蘇魯神話30>的原因，因此對於神格還有魔術等知識都能有所判別

SAN值上限最高為69，但是因為看慣了屍體跟神格，因此並不會造成SAN值減少的問題

因為要防止「銀的黃昏」來召喚異型的關係，前來作戰

但是因為這作戰失敗造成全隊員死亡，還有日本一般市民也捲入該事件

認為這都是他的責任的agiasu，認為必須要賭上性命也要把被害者都救出來

因此使用了組織中的人脈，知道了教團的所在地還有移動方式，特地前來此處

最一開始來到這地方就是看到了探索者們，因此而介入他們的事情

‧會話

因為是「軍人」的原因，所以所屬單位跟工作內容不會回答

因為自己的作戰失去了同袍，讓他非常的後悔，因此婉拒其他人的協助，一個人背負著危險到這

因為不愛說話感覺上很冷淡，但實際上相當照顧同伴

長得相當的帥氣，做事的行動上也是相當帥氣

─311.shabiri

‧角色卡

詳情參閱：[http://charasheet.vampire-blood.net/156214](https://ref.gamer.com.tw/redir.php?url=http%3A%2F%2Fcharasheet.vampire-blood.net%2F156214" \t "_blank)

str6、con7、pow16、dex13、app15、siz4、int14、edu6、耐久6、MP16、SAN65、DB-1d6

「取得技能」<迴避56>，<隱藏40>，<輕聲走路40>，<日文30>

「職業」學生，「年齡」12，「性別」女，「身高」110公分，「體重」23公斤，「出生地」美國，「髮色」銀

‧背景

遇到shabiri的時候，掉落在她附近的「鑰匙」是她父親借給他重要的鑰匙

從父親那聽到，每個人拿到鑰匙後都會到一個對於他而言特別的地方

對shabiri來說，他將會到一個漂亮的地方而且並不是這世界的自然場景，還有一些奇妙的生物生存著而常常去那玩

他稱呼那邊叫作夢之國

但是這地方除了shabiri之外誰都看不見也到不了，其他人只會夢到對他而言最重要的夢

因為喜歡日本所以正在讀日文，而簡單的日文他能夠聽得懂

她的父母為了shabiri而正在準備來到日本旅行，然而在這當中確遇到了教團的攻擊而死亡

在這時候，因為怪物，事故，雙親的死亡等，在那時SAN值減少了15

‧對話

因為當時父母受到「銀之黃昏」而死亡的衝擊之下，變的完全無法說話

當她的精神狀態提升，精神狀況回復後就可以開始說話

而就算精神狀態提升，對於是誰說話也只會頭低低的對著你有著反應

‧精神狀態

探索中探索者的行動將會讓她的精神狀況上昇

0：低著頭，一切的反應都沒有

1：對於話語只能點頭跟搖頭等方式來回應

2：能笑還有害羞等表情的反應

3：能說話而且也能回答探索者想要知道的答案

能夠說話的話，能夠在shabiri的知識範圍內回答問題

而幫助她回復精神狀態的人最能讓他有親近感

─312.郭入火

‧角色卡

詳情參閱：[http://charasheet.vampire-blood.net/156222](https://ref.gamer.com.tw/redir.php?url=http%3A%2F%2Fcharasheet.vampire-blood.net%2F156222)

str13、con8、pow17、dex10、app13、siz15、int8、edu13、耐久12、MP13、SAN65、DB1d4

「探索技能」<隱藏50>，<輕聲走路50>，<攀登80>

「行動技能」<騎馬70>，<游泳80>，<跳躍80>

「交涉技能」<日文45>

「職業」學生，「年齡」20歲，「性別」男，「身高」178公分，「體重」70公斤，「出生地」中國，「髮色」綠

‧背景

為了磨練成為桌球選手，因此離開國內的住所，來到日本來嘗試自我的能力

而到了日本的大學隊中一個人活動，而在強化合宿中遇到這事情而會合

這時候，因為直接見到了(─316.佐斯-奧姆格)，這時候SAN值減少了16

因為運動神經很好，所以其他的運動也都能做的不錯

因為有著異常的記憶力，所以對於自己醒來後所發生的任何細微的事情有著鮮明的記憶

‧對話

喜歡說話，而且會有一些奇怪的口音

討厭麻煩的事情，避開危險，而且非常的薄情，並不會積極的朋友

但是對於做出與自己認為不同行動的人展現出特別的關心(明明是別人的事情)

因為記憶力很高，所以在自己體驗過的事情而其他人忘記的話，將會提出建議。

─313.混血種

‧角色卡

str10、con10、pow10、dex10、siz12、int12、耐久11、MP10、DB-

「攻撃１」<拳頭60> 1d3+DB

「攻撃２」<刀子60> 2d6+1

<SAN>（0/1d4）

・所持品

『AK47』威力2d6+1、射程90公尺、連射2～30、装弾数30発、耐久12、故障00

─314.混血種首領

‧角色卡

str11、con11、pow11、dex11、siz13、int13、耐久12、MP11、DB-

「攻撃１」<拳頭60> 1d3+DB

「攻撃２」<手槍70> 1d10

<SAN>（0/1d4）

・所持品

『克拉克17』威力1d10、射程15ｍ、連射2回、装弾数15発、耐久8、故障99

『鑰匙』、『手提箱』的鑰匙。

─315.深潛者

‧角色卡

str14、con11、pow11、dex11、siz17、int13、耐久14、MP11、DB1d4

「攻撃１」<利爪60> 1d6+DB

「攻撃２」<狩獵槍60> 1d6+DB

「皮膚硬化」装甲1

<SAN>（0/1d6）

・会話

無法說話，只能發出類似青蛙還有一些低吼的聲音

─316.佐斯-奧姆格

‧角色卡

str40、con120、pow35、dex12、siz60、int20、耐久90、MP35、DB5d6

「攻撃１」<触手90> 成功綑綁，下個回合將判定<触手90>，成功後將會造成<5d6>的傷害

「攻撃２」<啃咬90> 1d6+3

「有著脂肪的外皮」装甲10、「回復」每回合戰鬥回覆3典

‧描寫

身體是一個圓錐體的模樣

四周有著很粗的觸手，而且距離地面10公尺高的距離有著頭連接著觸手正撐在地面上

在臉的周圍有著像是鬍鬚的觸手正纏繞著，在那當中有著令人感覺到恐怖的光芒正從雙眼直視著過來

<SAN>值確認(1D6/1D20>

‧狂氣

從恐怖轉化成了興奮的模樣，這時候對於眼前的邪神在眼中變成了崇高的神明大人

最崇高的東西且敬愛的東西見到的時候，會開始感覺到興奮且感動，這時候眼淚與口水不停的流了下來

垂著的頭，忽然間將臉朝上時，臉上是佈滿著癡愚的表情

在<1D3>的戰鬥回合中，會陷入崇拜的模樣。