**永晝城物語**

**（無月城物語）**

時長：?小時

難度：?/5（重rp）

推薦技能：御三家

職業：考古學家、神祕學家或記者等合理前往考古地點之職業

地點：1920英國

# 目錄

一、目錄　………………………………………………………………１

二、劇情背景　…………………………………………………………２

三、角色介紹

# 劇情背景

一日調查員們聽說了英國出現能夠證明亞瑟王傳奇的遺址，而他們身為考古學領域中的翹楚被聘請去探索這個遺跡的真實性，而這個遺跡確實是亞瑟王時代留下的，但卻是邪神的祭壇，與神話紀載不同的是梅林並不是賢者而是一位格拉基的信徒，他謀劃了一切，從亞瑟王的出身到眾叛親離的終末，為的就只是為格拉基創造一個夢境神國，眾叛親離的亞瑟聽取了梅林的諫言，紅龍的血脈成為夢境的地基，他的王權與迷茫的內心成為了格拉基最佳的養料，而這夢境神國平和的運行直到調查員的出現。

# 角色介紹

## 約翰(Johann)

基礎數據:

STR:65 DEX:70 INT:50

CON:50 APP:40 POW:40

SIZ:40 SAN:40 EDU:40 Luck:50

一張含有 黑暗 的圖片

描述是以非常高的可信度產生H P:9 M P:8 DB:1d4

一位30出頭的男性，有著一頭金色的雜亂中長髮，是此行的司機，也就是官方派來帶領調查員前往遺跡的導遊，他是一個熱情健談的人，喜歡與人聊天，他的夢想是成為一名唱作家，在車子的副駕放了一把吉他，沒事時會拿起來彈，來接這次如此偏遠的載客工作就是因為想多賺點錢來完成夢想。

## 高文gawain(導遊瓦格恩Wagain)

1. 基礎數據:

STR:80 DEX:70 INT:85

CON:80 APP:85 POW:65

SIZ:75 SAN:65 EDU:50 Luck:80

H P:15 M P:13 DB:1d6

太陽騎士:太陽光的照射下，所有判定活得一顆優勢骰

一位長得十分帥氣的男性，有著相對一般的白種人相對黑的淺麥色皮膚，

淺天藍色的眼眸，伴隨著一抹淺淺的微笑映入你眼簾，他全身散發著讓人舒服的親合力。

1. Path:

曙: 廣場 >輝: 德茲瑪麗湖 >宏: 餐廳 >烈: 市場 >流: 旅店 >暮: 宮殿

1. 行事準則:

會按照亞瑟為其設定的行為進行，但由於他並未處於幻境之中，所以他在所有的輪迴內會保持同樣的行為方式而非由冷落到熱情，他對待調查員們會回答大部分不影響到世界延續的問題，但不會耽誤他的行進路徑，除非調查員們能夠說服他令他覺得亞瑟王其實並不認為這樣下去是正確的，而實際上亞瑟也確實只是被梅林所蒙蔽後作為陣眼一般的存在活著，他在每一次輪迴的暮光時，也就是代表著亞瑟王落幕的時辰，他都會來到亞瑟的宮殿陪伴者亞瑟走過每一次的終末。

## 桂妮薇兒 Guinevere

1. 基礎數據

STR:25 DEX:55 INT:60

CON:35 APP:90 POW:45

SIZ:45 SAN:65 EDU:80 Luck:80

H P:6 M P:9 DB:-1

一位長的十分漂亮的女性，你這輩子幾乎沒有看過比她更美麗的人，她有著一頭銀白色的長直髮，和湛藍色的眼眸，他穿著、行為高雅，一眼看去就不是普通人家。

1. Path:

曙: 房間 >輝: 房間 >宏: 客廳 >烈: 房間 >流: 房間 >暮: 房間

1. 行事準則:

迷失狀態:會機械式的進行被安排的行動，理會調查員僅限於不會影響到形成的程度

清醒狀態:雖然十分想念蘭斯洛特，且對自己的現狀有些痛苦，但她仍深陷背叛亞瑟王的罪惡感中，若不解開她的心結，她應該會在這座亞瑟王為她建立的城堡度過永遠。

# 導入

## 團前導入

*你們是各個領域中的翹楚，被邀請來探勘近期在威爾斯地區出土的一座遺址，據說是亞瑟王時期的遺址，這是第一次發現亞瑟王相關的遺址，如果是真的那就能證明亞瑟王傳奇的真實性，英國政府對此非常重視，因此特別聘請你們來探勘，你們也很希望能見證這歷史的瞬間為了不造成破壞，所以探勘人員只在外部觀察，發現這個可能性後就立刻聯繫了你們來探索。*

1. 團前資訊:

歷史:*亞瑟王傳奇發生在六世紀，是在十二世紀時興盛，一直以來都沒有證據能證明他實際存在，因此多數的歷史學家認為這是胡謅的故事。*

信賴:*你的朋友與你說，他朋友跟他說這次亞瑟王的遺址有很大的可能是真實的。*

神祕學:*你認為紅龍的心臟，魅魔的的孩子，湖中女神，在你的認知中都是在傳唱過程中被神化的部分。*

## 導 入

你們乘上了前往威爾士的車，

（PC自我介紹、與司機聊天）

伴隨著風景閃過，你們經過連綿的山丘，最終車子停在了一處以被開挖的丘陵地，「到了」司機說，「你們可以去遺跡探索了，那邊就是這次遺跡出土的地方了。」你們進入後看到了入口右側有著一具骷髏，你們隱隱看到骷髏空洞的眼眶閃出了一縷白光，你感到腦子一陣暈眩，頭愈發的沉重，你閉上了眼睛。你感覺腦袋一片混沌，彷彿睡了太久大夢初醒一般，你再次睜開眼睛後，你發現與你一起來的團員們也躺在你身邊露出了迷茫的神情，你們身上穿的衣服不再是前來時的衣服，而是風格古老的粗布衣，你摸了摸兜，你發現你身上的物品都不見了，剩下的是一些你只在博物館見過的古董品。

經歷了這般的未知變化讓你的心中產生了些許恐懼

請做一個san check(0/1d2)

(身上物品替換為該年代相應物品或消失，錢轉換為[(信用等級)^1.85]/2數量的銀幣，100銀幣轉換一金幣)

就在你還在疑惑時，突然間聽到了一聲「你們就是這次的旅客吧，跟我來」，你聽出這似乎是古英語，但你卻能夠完全理解他的意思，你感到十分驚訝，連續不斷的奇異發生反而讓你有種見怪不怪的感覺。

被動歷史學判定(聯合):

你仔細的觀察四周建築和環境

失敗:

你不認識周圍的建築，只知道這個建築工法似乎很古老

成功:

你發現這些建築是英國五世紀，也就是亞瑟王時期的建築風格。

# 一張含有 圖表 的圖片 描述是以非常高的可信度產生地圖

# 世界觀

## 時間

每到一個地方包含移動和行動花費兩小時，永晝城的時間切分成六個時辰，從太陽升起到落下分別是曙光時，輝光時，宏光時，烈光時，流光時，暮光時，分別對映著亞瑟王的一生，調查員將在5個輪迴後陷入沉淪。

## 人物

城鎮裡多數人都被洗腦成只會做機械式行動的人偶，只有觸發了過去印象深刻的事或準則才會脫離這個狀態，因此在第一個輪迴中沒有人會理睬調查員，而調查員們也在一次次的輪迴中逐漸陷入沉淪，而這些年清醒的人被蘭斯洛特限制，因為蘭斯洛特不想要再一次傷害王，因此清醒後只是躲在了城鎮的陰暗面(下水道)，也就是月城。

## 行為

第一個輪迴:

完全不理會調查員，除非調查員影響到他們的固定行為，則會以碰撞或攻擊來影響調查員

第二個輪迴:

在調查員觸碰到人並詢問問題時，會在做自己的事的同時回復是或否

第三個輪迴:

可以觀測到調查員，並回答調查員片段式的名詞

第四個輪迴:

除了不會主動搭話外已經和普通人一樣了

第五個輪迴:

人們會與調查員主動搭話就好像調查員早已是城鎮的一部份一般

# 地點

## 廣場

這個方型廣場散充斥著明亮的陽光，讓人感到溫暖舒適，在廣場的中央，矗立著一個高大的日晷和噴泉，他們周圍種植著各種花卉和綠植，為廣場增添了生氣和色彩，廣場上擺放著一排排長椅，可以讓人小息片刻，廣場的邊緣插著一根木製的路標，兩個箭頭分別指著廣場唯二的兩條通路，(廣場中還有一些路人 if not暮光時)。

瓦格恩:

歡迎來到永晝城，我叫瓦格恩，是你們的導遊，這裡是白晝廣場，是城市中的休閒區域，中心的日晷是由城鎮的工匠們用最精妙的工藝花費數個月所完成的工藝品，也是城陣中唯一的日晷，如果覺得身心疲倦的話，我很推薦你來這裡坐在長椅上欣賞日出日落。

1. 路標:

路標上往左的箭頭上寫著德茲瑪莉湖、餐廳，而往右的箭頭上寫著旅店

1. 日晷

這是個半徑約有三到四公尺的日晷，是用石料配合著華麗的工藝雕刻而成，看起來非常的壯觀，有種巴洛克式的美，現在日晷指針的陰影指在”時間”字上。

觀察:

你仔細的看了看日晷

*失敗:*

*你仔細地觀察了日晷，但並沒有發現甚麼特別的*

*成功:*

*你發現在日晷的陰影處刻著兩個小字”月城”*

## 監牢

在你面前的是一個由石頭砌成的建築，建築有著一扇鐵藝門，看起來十分堅固，在離地約4公尺處有著兩扇玻璃窗戶正對著廣場，門口站著兩位全副武裝的侍衛，在門上方還掛著一塊禁止進入的牌匾。

這裡是亞瑟王囚禁著桂妮薇兒的地方，由於不信任感，因此這裡並不存在出入口，亞瑟王承認的只有還未出軌的桂妮薇兒，因此房子坐西朝東，只能沐浴到前半輪迴的陽光唯一的出入口是藍斯洛特從地下打通的，藍斯洛特也是為此而將月城設立於此處地下，這裡的衛兵有著極高的戰鬥力，硬闖的話不會有甚麼好下場，若玩家想強行闖入，請提醒他你認為比起全副武裝的衛兵你的戰力微不足道，即便如此你仍要強行闖入嗎，而牆上扇門甚至只是裝飾，無法打開，窗戶也僅僅只有觀察的功能，且堅固的不明所以。

1. 外部

詢問瓦格恩:

“嗯~這裡是這個城鎮的士兵宿舍，請不要去打擾他們”瓦格恩愣了一下後說道，他似乎沒有想過你會問這個問題。

觀察:

你認真觀察他說這些話時的表情

失敗:

你不自覺的沉浸在他溫和舒適的聲音，讓你一時忽略了他的表情

成功:

你注意到他的表情隱隱透出著一些糾結和惋惜

心理學(劣勢):

你認真的分析他在說這些話的時候的各項表徵

失敗:

你認為他沒有騙你

成功:

你認為他在說謊，這裡根本不是兵營

觀察:

你仔細地觀察了這棟建築

失敗:

你只看得出這棟建築看起來相對其他建築高級了許多外

成功:

除了這棟建築看起來相對其他建築高級了許多外，你還發現這座鐵藝門被清理得十分乾淨，但這扇門沒有門片，彷彿是鑲在牆壁上一般，根本無法開啟。

若困難成功:

你發現這棟房子坐西朝東，似乎正對著廣場，在二樓的位置應該能很好的欣賞廣場的景色，但這裡的採光似乎十分極端，太陽在東邊時採光極佳，而在溪邊時則相反。

且時間為輝、宏光時:

你看到二樓的窗戶有個人影，但由於窗戶的反光你並不能看清人影的樣子。

1. 一樓:

進入:

你從暗門爬了出來，你發現你身在煙囪的底部，這裡沒有煤灰等等的髒污就好像沒有使用過一般，往煙囪外看映入你眼簾的是乾淨整潔的房間和被粉刷成白色的牆壁，石頭製的牆壁房間的牆壁上有著一扇鐵藝門和前往二樓的樓梯，房間內有著一些貴重的裝飾品，而房間的中央有著一張圓桌，房間內唯一的光源是桌上一個點燃的燭台，而桌上除了燭台來擺著各種食物，有麵包、燉肉、蔬菜和飲料，還冒著熱氣就像是剛出爐一般。

桌上的食物在一時用過後3分鐘就會復原，並且永遠維持剛出爐的狀態，桌上其中一個盤子下還有藍斯洛特的留言，是為了以防桂妮薇兒意外清醒後再度促成不可挽回知錯。

若見到食物恢復的畫面，食物在你的眼前瞬間變的完整，這令你感到十分詭異和不和諧

請做一個san check(0/1)

觀察:

你仔細觀察了這間房間

失敗:

你的注意力不可避免的集中在那令你食指大動的豐盛食物上

成功:

你注意到桌子上的其中一個盤子下似乎壓著一張紙條

紙條:

“曾經的我們犯下了不可被原諒的錯，但這次我希望能重新成為王的力量，所以我們不要再見面了，你需要幫助的話可以向煙囪喊話，會有人去幫助你的，希望王這次可以完成遠離塵世的理想鄉”

1. 二樓:

一上樓你發現這是一間非常簡約的房間房間裡只有簡單的一張床、兩扇窗、一對桌椅和一位漂亮的女子”行為”

因為亞瑟王不放心桂妮薇兒，因此持續監視者這間房間發生的事

行為:曙: 桌子 >輝: 窗戶 >宏: 窗戶 >烈: 吃飯 >流: 睡覺 >暮: 睡覺

被動困難靈感:

失敗:

你突然感覺哪裡怪怪的但就是說不出來

成功:

你感覺彷彿被甚麼東西注視著一般

使用解夢灰喚醒桂妮薇兒後可以透過從圖書館或祭壇中的儀式相關文獻並提及藍斯洛特，兩者缺一可以困難說服代替，即可讓他加入破壞夢境世界的列隊，他在被說服後會去與藍斯洛特待在一起。

## 下水道(月城)

1. 進入

你打開了井蓋，令你驚訝的是這裡並沒有你想像中的異味和髒亂，清澈的水流在腳下形成不及膝蓋的逕流，「啪搭……啪搭…」的緩慢腳步聲在通道裡迴響……有甚麼東西正在向你前進。

若留下:

遭遇1D6隻格拉基之僕，若於烈光時巡邏隊將在1d3回合後趕到現場，處理掉格拉基之僕後，帶調查員們前往月城，

1. 遭遇巡邏隊:

你們看到遠處走來一群全副武裝的騎士，這群騎士一劍就將你們面前的怪物給劈成了兩半，從陣中走出來一金髮碧眼的帥哥(藍斯洛特)，他開口說道”我知道你們有很多想問的，但這裡可不適合久留，先跟我來吧，我們去安全的地方說”，你跟著他們，一路上你們見到不少之前襲擊你們的怪物，但都被他們輕鬆解決，看起來已經熟門熟路了，你們在經過了十多分鐘的行走後，來到了一個略高於水面的平台型房間，周圍還有一些門，看起來能通向其他房間，平台上放著一些帳篷和照明設備，而之前與你們說話的那位男性走了過來與你們說到”歡迎來到月城，清醒者們的居住地，認識一下，我是這裡的領導人藍斯洛特，你們有甚麼要問的嗎?”

清醒者是甚麼:

清醒者指的就是我們這些從控制中甦醒的人，或著說，不再按照被規定好的行為”運行”的人。

月城是甚麼:

月城是清醒者們的聚居地，因為我們不想再一次傷害王，所以我們在清醒之後，選擇來到這裡生活，順道清理下水道裡的”汙穢”

剛剛遇見的怪物是甚麼:

我也不清楚那是甚麼，我們知道的只有這種生物跟人類毫無關聯，並且是從某個類似月城的平台跑出來的，但是那裏有著大量的怪物，也有一些從那裏出來的怪物會再下水道裡遊蕩，由於我們不想造成人員傷亡，怪物的存在看起來也並不會破壞這個世界，因此我們只是定期的清掃下水道中的怪物。

怪物的源頭在哪裡:

我並不建議你們前往那裏，畢竟那裏十分危險，但如果你們有不得不去的理由，那就沿著下水道水流過來的方向走吧，水源也是從怪物群的後方流出的。

下水道的水是從哪裡排出的:

下水道的水會流到一個固定的地方，那裏有一個漩渦，流進那裏的水會詭異的消失，但我們測試過了，那個漩渦僅僅只會吸收水，其他的東西丟進去並不會不見，我們猜測應該會沉澱到漩渦之下，我們並不是很清楚，畢竟我們可不想順便測試下漩渦會不會讓人類消失。

觀察:

你仔細地觀察了營地的全貌，

失敗:

你注意到這個平台應該是屬於居住區，而周圍的房間應該是倉儲區之類的地點

成功:

你注意到某處的牆壁有著不明顯的分割線，就像是一扇門一般

這道暗門後，有著通往關押桂妮薇兒房子的通道

1. 暗門房間:

你推開了暗門，印入眼簾的是一個極小的陰暗房間，房間內僅僅靠牆擺放著一座向上的木樓梯，樓梯的上方是一道向上的活板門(地窖門)

打開暗門:

門後傳來一陣是微微的黃光，上面似乎是一個房間

進入暗門:

前往監獄

1. 祭壇外:

你沿著水流向上走

若未攜帶藍斯洛特等騎士團，幾乎不可能進入祭壇，騎士團只有在你給出亞瑟王再受到迫害時，才會同意放手一搏。

做幸運判定:

失敗:

你的面前出現了1d4隻的怪物，若有攜帶騎士團，騎士團會輕鬆把怪物解決掉

成功:

你一路暢通的前往了怪物的源頭

映入你眼簾的是一大群約有數十隻的怪物簇擁在一到門前，可透過極難成功的隱密行動潛入，

若攜帶騎士團:

騎士團衝向前去與怪物們拚殺，經過了一連串慘烈的戰鬥後，怪物全死光了，而騎士團雖少有死亡，但幾乎人人帶傷，藍斯洛特像你們說到”我要照顧我的戰友，進去探索的工作就交給你們了”

1. 祭壇

你走進了房間，房間僅僅由簡單的架構組成，乾淨的石磚地板，一張古樸的儀式桌，和一個在入口正對面的圓形出水口，恰好購一個人類通過的出水口中正湍湍的水流從中流出落到了地上的溝渠，水流分開從房間的兩側流過，在入口匯聚再流出房門，儀式桌上擺放著一些羊皮捲軸，和一顆還在跳動的、栩栩如生的心臟。

*這般詭異的畫面讓你心裡發毛，有中SAN CHECK(1D3/1D6)*

紅龍的心臟:

梅林從亞瑟王的屍體上摘下的心臟，作為祭壇的陣眼，但在夢境世界已經完全運行起來的現在這個心臟更像是備用電池或是象徵性的意義。

這是一顆正在跳動的心臟，在一收一縮中一些霧狀中帶著一點粒子的物質從心臟中噴湧而出

觸摸第一次:

你感覺到你的心跳彷彿與這顆心臟共鳴，你的腦子陷入空白，一個畫面出現到了你的眼中，畫面中的你視線像是坐在一張高處椅子上你前方的兩旁各站著一排騎士，底下有著大量穿著粗布麻衣的人在慶祝歡呼。

你甩了甩頭感覺腦子一片渾沌，彷彿被植入了甚麼東西San Check(1/1d3)

醫學or生物學:

你嘗試用你的醫學or生物學經驗，去推估這顆心臟究竟是如何運行的，你注意到這顆心臟比你平常見過的人類心臟略顯大顆，且是哺乳類心臟的型態，

失敗:

但是你從未接觸過離開軀體體後還能這般運行的情形，這讓你感到手足無措，你能確認的只有這絕對不是正常

成功:

你發現這顆心臟並沒有再釋出電訊號，這意味著，這顆心臟或許不是自己跳動，而是被跳動，他的收縮幅度很大，但比起把東西泵出更像是由於東西被抽出而導致的收縮，並且你感覺這顆心臟的強度遠高於正常的哺乳類心臟，而且心臟看起來狀態就像是還在身體裡一般。

神祕學:

你嘗試通靈出這顆心臟有甚麼異於塵世之處，

失敗:

你認為他很~神秘~

成功:

你發現這顆心臟，他至於一張儀式桌上，桌上畫著一些符文，在你的經驗中，這顆心臟應該是某種鎮眼或是或是能源的存在，

困難成功:

但你記得在有些儀式中這類物品在儀式運行完全後會被受到儀式的反哺成為一種寶物。

食用:

你在吞下他後，感到全身灼熱，彷彿你的臟器要燒起來一般，你感到十分的痛苦，請做一次*體質判定*

*失敗:*

*痛覺淹沒了你的理智，不知道過了多久，你睜開了眼睛伴隨著全身上下由內而外的疼痛，甚至連呼吸都有些困難，受到1d4+3點的傷害。*

*成功:*

*你努力的堅持著不失去理智，在疼痛的灼燒中，你彷彿感覺到你的身體在脫胎換骨，一段時間後，你感覺疼痛再慢慢退去，雖然現在的你依然感覺不適，但你感覺你的身體好像變得不太一樣了，STR & CON 分別增加1d3\*5 不可超過95。*

*羊皮捲:*

*你翻了翻羊皮捲，你發現除了兩份羊皮紙外其他看起來都充滿了沒有意義的塗改，像是廢棄的手稿*

*羊皮紙1:*

*羊皮紙上面畫著一些鬼畫符般的圖示，寫著”以強大的軀殼化為基底，強力的渴望為養料，即可構造格拉基夢境神國，能量運轉後亦會反哺軀殼，鑄造魔力之身，施術者可幻化夢境之身，以夢境之身跟隨格拉基一同永生不滅”*

*羊皮紙2:*

*這張羊皮捲的內容晦澀難懂，或著是說，你看著他時腦子一片渾沌，無法思考，一陣陣的彝語傳入你的腦中，即便你摀住了耳朵聲音依然沒有減小，你想要偏頭離開，但你的眼睛仍死死的盯著羊皮紙，你理解了這張羊皮紙的內容，但剛才的經歷讓你的精神軀於癲狂，*

*San Check(1d3/1d6)*

“*龍血沸血術*

*吞食紅龍之心以獲得類龍之軀，*

*以紅龍之力激發血液中之魔力，*

*獲得短時間突破人類之身上限，*

*半時之後突破之負荷亦會返還於身。”*

龍血沸血術

使用時消耗5點魔力，獲得10分鐘的DB+2和運動相關判定獲得獎勵骰，法術結束時受到1d4+3點傷害

*出水口:*

*水流有些湍急，而且離地有些距離，開口看起來有辦法從外邊游進來，但想要這裡出去就有些異想天開了。*

*觀察:*

*你仔細的觀察這個房間*

*失敗:*

*你很欣賞這樣的房間風格，甚至想跟房間主人蕉流蕉流*

*成功:*

*你發現儀式桌的下面有著一個小小的壺，裡面裝著一些白灰色的粉末，罐子上刻著”*解夢灰*”*

*解夢灰:*

*可以解除沉淪狀態的粉末，服用即可奏效，內部只剩下一人份*

1. 排水口

*這裡有著一個半徑接近兩公尺的漩渦，水流湍急，不知道將水吸到何處，由於漩渦太過湍急你很難看清漩渦底下的情況。*

丟東西下去:

*東西在被水流沖到漩渦後，緩緩的朝著漩渦中心直線前進，就好像並不是漩渦再帶動她，僅僅是漩渦的中心有一股微弱的吸力。*

*觀察:*

*你朝著漩渦看去*

*失敗:*

*你被不斷旋轉的漩渦繞得頭昏*

*成功:*

*你發現漩渦的中心傳來一點閃光，似乎是有甚麼反光物在那裏，*

*極難成功:*

*那是一把*騎士大劍*插在了地板裡。*

*騎士大劍:*

*聖劍Exculibur，被貝狄威爾丟入德茲瑪麗湖後，沿著下水道流到了這邊，拿著他能得到貝狄威爾的無條件信任。*

*傷害1D8+2+DB*

走進漩渦:

*你感到有輕微的吸力從漩渦中心傳來，但完全不影響你行動*

拔取大劍:

*你輕鬆的把大劍從地理拔了出來，這是一把有著華麗裝飾的鋒利騎士劍*

## 皇家圖書館

1. 外部:

這是一棟非常豪華和宏偉的建築，你被它那令人嘆為觀止的氣勢所震撼，以高大的石柱和華麗的拱門，來支撐整個建築，建築的主體由優雅的柱子和華麗的拱門支撐，高大的尖頂耸立著，猶如一個巨大的王冠，牆面上有著浮雕、雕塑和彩繪，繪製著神話、故事和歷史事件，讓建築更顯神聖和莊嚴。在陽光的照耀下，這些彩繪和浮雕散發出燦爛的光芒，讓整個建築閃耀著耀眼的光彩。

1. 內部:

你進到了圖書館內，這間屋子裏有著許多的架子，架子上擺滿了手寫的文獻和書籍，大多都是用羊皮紙和墨水寫成，這些文獻是按照主題整齊排列排列。

這裡有著許多的文獻，但絕大多數對調查員沒用，如果調查員尋找的文獻較常規可一率套用一般成功的圖書館使用，這裡有一個角落有著通往舊祭壇的暗門，但從圖書館無法打開，門邊的羊皮卷中還有著一張梅林遺漏的祭祀過程殘篇

觀察:

你仔細地觀察了藏書庫的內部

失敗:

映入眼簾的大量書籍讓你目不暇給，無從注意其他東西

成功:

你注意到一個存放大量羊皮捲的角落斯乎有著一道暗門

圖書館使用:

你嘗試在書架上尋找(一些可能對你有幫助的書籍/一些書籍種類)

有指定書籍難度減一

失敗:

你只找到了一些無關緊要的閒人軼事，但你仍可花費兩個小時仔細尋找一些可能對你有幫助的書籍

成功:

你在書架上發現了一本名為夢境英雄的童話書

困難成功:

你在大量已落灰的羊皮卷中找到了一張殘破的羊皮紙

夢境英雄:

*這本書記載著一個勇者的故事，從前從前有一位勇者肩負者討伐巨龍的職責，他一路上遇見了許多知心的夥伴，但在討伐巨龍時，無法抵擋巨龍的強大，最終只有勇者一人逃了回來，他回來後沉淪在絕望的世界中，直到一位自稱賢者的人來到他的身前對他說”我能夠讓你回到一個一切都還沒發生的世界，在那裏你會擁有無窮的力量，巨龍對你來說也不足為懼”，勇者像是抓住最後一根稻草般迅速的同意了這個提議”，在那個世界哩，勇者一瞬間輾死了巨龍，而後和夥伴們度過快樂平凡的日子，在童話書的最後一頁，帶著一抹微笑的賢者化身巨龍朝著遠方飛去。*

殘破的羊皮紙:

*羊皮紙上面畫著一些鬼畫符般的圖示，寫著”以強大的軀殼化為基底，強力的渴望為養料，即可構…基…國…能量…”後方的部分由於老化和破損只能勉強看清幾個字*

*神祕學*:

*你在腦海裡翻找你的神祕學知識*

*失敗:*

*你並沒有在腦海裡找到與這張羊皮紙相關的資訊*

*成功:*

*你認為這張羊皮紙記載著某種古老的宗教儀式*

## 德茲瑪麗湖

*你們來到了德茲瑪麗湖，那湖水猶如碧玉般清澈，波光粼粼，倒映著湖畔旁的青山綠樹，天空的美景也在湖水中倒影出來。湖畔旁的花草樹木繁茂，漫步其間，仿若置身於一個美麗的童話世界，讓人感受到大自然的生命力。*

*瓦格恩:*

*這裡是德茲瑪麗湖，擁有城鎮最漂亮的自然風景，如果心情鬱悶的話可以來這裡散散心，但這裡的水況不太穩定，所以請不要下水嬉戲喔。*

觀察:

你認真觀察他說這些話時的表情

失敗:

你不自覺的沉浸在他溫和舒適的聲音，讓你一時忽略了他的表情

成功:

你注意到他的表情隱隱透出著一些不自在

詢問:你詢問瓦格恩為何他的臉色有些異樣。

瓦格恩:我只是感覺好像有哪裡怪怪的而已

心理學(劣勢):

你認真的分析他在說這些話的時候的各項表徵

失敗:

你認為他在說謊，他在隱瞞些甚麼

成功:

你認為他並沒有說謊

心理學(劣勢):

你認真的分析他在說這些話的時候的各項表徵

失敗:

你認為他在說謊，這裡是個適合戲水的地方

成功:

你認為他並沒有說謊

困難成功:

你認為他沒有說謊，但似乎隱瞞了些事情

下水道的水流是從此處流入舊祭壇，再由舊祭壇流向各處，格拉基住在德茲瑪麗湖的湖底，平常就在湖底沉眠，除非有人跳進湖裡，不然他都不會進行任何動作，水底下的暗潮就是因為水流入地下而形成的，但神奇的是，湖泊中的水從未因此而減少，地下水道的水也從未因此而增加，如果逃到暗潮裡說不定能被吸到地下水道而逃離格拉基，但肉體上的嚴重傷害恐怕是無法避免的。

歷史學(困難):

你仔細思考你是否曾在歷史紀錄中聽說過這個湖泊

失敗:

不知道是由於你才疏學淺，亦或是這個湖泊從未被記錄於歷史中，你無法想到任何關於此湖泊的記憶

困難成功:

你想到了在亞瑟王傳說中，湖中女神所在的湖似乎就被懷疑有很大的可能為現實世紀中的德茲瑪麗湖

觀察:

你仔細的觀察湖泊中間

失敗:

湖泊波光粼粼，反射著天空中的陽光，眼中略顯刺眼的光芒，顯得格外唯美。

成功:

你注意到水的下方存在著暗潮，那似乎是一個漩渦。

## 餐廳

你來到了餐館，餐館外觀看起來是個還算整潔的木製建築，進入餐廳，你發現這裡非常明亮、寬敞。整個空間採用簡約的風格，淺色木質牆壁搭配深色木質地板，一排排的餐桌擺放整齊，讓人感到舒適和放鬆，此時餐廳內*(人數)(狀態)*，此時你們聽到一個溫和的聲音問到”客官們請問你們想來點甚麼”， 你看向了出聲的人，那是一位長相清秀的獨臂青年，他有著金色的中長髮和祖母綠色的眼眸，他背後的牆壁上掛著菜單。

餐廳的老闆是貝狄威爾，化名為貝爾。維爾德，已清醒的狀態生活於城市，作為親手將聖劍投入湖中的人，他對聖劍有著異常的堅持，他認為聖劍沉在德茲瑪麗湖的底部，但實際上聖劍被漩渦吸到了下水道，被沖到了城鎮最東北方的下水道

人數:

宏、烈:*有著不少人坐在其中吃飯，大多是一些男性青年和中年，但距離填滿座位還有一些差距。*

暮:*有著幾個中年男性坐在座位上喝酒*

*其他:*似乎因為現在不是用餐時間，因此沒有人在內部用餐。

狀態:

第一、二輪回:*安靜吃飯*

第三、四輪回:*有說有笑*

第五輪回:*向你打招呼，並邀請你一起來吃*

菜單:

食物:

黑麵包 ————————— 5銀幣

菜粥 ————————— 10 銀幣

烤肉串 ———————— 50 銀幣

蔬菜沙拉 —————— 15 銀幣

蜂蜜烤火雞 ————— 2 金幣

烤魚 ————————— 30 銀幣

Fishs & Potatos ———— 20 銀幣

飲料:

啤酒 ————————— 30 銀幣

蜂蜜酒 ———————— 1 金幣

點餐:

If 點蜂蜜酒和蜂蜜烤火雞:

貝爾:「喔(驚嘆)!我跟你說這可是我們店裡的招牌，用的蜂蜜是由百種花蜜混合而成的百花蜜，能讓你嘗出世間百態，甜膩於口，了然於心，只要一、兩金幣那是一個經濟實惠，先付錢後取餐喔。」實際上百花蜜只是野外採來，無法實際的調配是何種花蜜的蜂蜜，雖然實際上沒有說得好聽，但如果你買了，貝爾會很開心，不介意與你多聊幾句

Else:

貝爾:「好的，先付錢後取餐喔」

老闆把餐點放到了桌上，說道:「餐點來了，有甚麼問題可以叫我，叫我貝爾就行」若買金幣餐，老闆會願意回答食物外的問題。

## 市場

市場的街道狹窄而拥挤，滿是雜物，很容易讓人摔倒。市場里擠滿了商販和攤販，他們用各種聲音、手勢和展示方式向你推銷自己的產品。你可以聽到他們高聲地叫賣，介紹自己的貨品，有些商販用樂器演奏着悠扬的音樂，吸引著顧客。

這裡有賣各種東西的商店，主要是作為副本中的物資補給區

工具店:

擀麵棍(1d4+db) ———————— 2金幣

水果刀(1d4+db) ———————— 3金幣

槌子 (1d6+db) ————————— 6金幣

麻繩(2m) ——————————— 1金幣

小吃店:

三明治 ———————————— 1金幣

肉串 —————————————— 60銀幣

烤ㄇㄌㄐ———————————— 15 銀幣

## 旅店

1. 外部

這棟建築由木材建成，屋頂使用稻草編織而成。建築物的外牆粗糙的由木板和泥土夯實而成，看起來十分堅固，前方設有一個大門，用於進出旅店，大門的外觀簡單而樸實，完美的符合了實用主義的理念。

觀察:

你仔細地觀察了這棟建築周邊，

失敗:

你只看出這是棟堅固且平平無奇的建築物，

成功:

你發現這周圍不只沒人，甚至連腳印等等的人類蹤跡都少得可憐。

1. 內部

在你進入旅店後，從前方傳來了有氣無力的聲音”住宿一天20銀幣，不提供食物，一天以宏光、烈光時區分，住七天優惠只要一金幣。”你往前看去，那是一個頭髮斑白的老頭，雙手撐著臉，一副要死不活的樣子。

這個老頭極度怠惰，不論在哪一個輪迴，他都只會重複這句話，除此之外不理會調查員，事實上即便你不付錢入住他也不在乎，畢竟這個城鎮不應該有外人，旅店理所當然的就不被需要，而旅店管理人亦是如此。

你進入了這棟建築，他的內部就如同他的外部那般樸實無華，只有一個櫃台，和左右兩間大床房。

1. 房間

你進入了房間，房間內只有稻草鋪的床，和一些用布包住稻草稈做的枕頭

房間無其他作用，僅僅是作為調查員休息的處所

## 宮殿

1. 外部

在你面前的是一個巨大、華麗、寬敞的建築，這棟建築的體量看起來完全不是城鎮中的其他建築可比擬，建築的屋頂上還有著一座巨大的黃金鐘，看起來唯一的入口是一扇巨大的木門。

宮殿會在第五天的宏光時打開，城鎮會傳出巨大的鐘聲，除此之外無法進入。

1. 進入

If獨自進入且沒有龍血:

映入你眼簾的是一個30歲左右，金髮碧眼的帥哥的，和一個留著山羊鬍的老者，老者說”你打擾了我們的夢想，所以請你沉淪吧。”你感覺你的視線離你的身體越來越遠，無法操縱自己的身體，意識逐漸模糊，你只模糊的看到自己朝著兩人跪下行禮。

If獨自進入且有龍血:

映入你眼簾的是一個30歲左右，金髮碧眼的帥哥的，和一個留著山羊鬍的老者，老者說”你打擾了我們的夢想，所以請你沉淪吧。”你感覺到你的腦子有些許混亂，但一陣熱流從你的心臟處湧現，你瞬間清醒了過來，老者說”亞瑟，他身上有你的血脈，就交給你處理了”，說完後身體就慢慢的變淡直到消失在你眼中，亞瑟猙獰地說”為甚麼你要摧毀屬於我的理想鄉”他拔出劍朝你砍來，進戰鬥輪

若勝利:

亞瑟說”你究竟為甚麼要這樣對我”

我只是想離開這個世界:

“什麼…”，他陷入了沉默了一陣，”我送妳出去迷途者，不要再回來了”，你眼前一黑，再次睜開時，已經回到你昏過去時的遺跡中，你探索了這個遺跡，回去付了命，拿到了你的薪水，但這個遺址中的痕跡只能證明是五、六世紀時遺留下的，你對此受到了極大的打擊，當時的情景不斷的出現在腦內，讓你睡不好覺，你被大家認為是個只會幻想的落壑人士。

為了考古學!!!:

“什麼…”，他陷入了沉默地盯著你看了一段時間，”我送妳出去追夢者，這個給你，不要再回來了”他甩了一個東西到你手上，你眼前一黑，再次睜開時，已經回到你昏過去時的遺跡中，你手中抓著一個圓桌騎士團的徽章，看起來有些老舊甚至有著一些劃痕，你探索了這個遺跡，回去付了命，拿到了你的薪水，你手上抓著的徽章成為了亞瑟王傳奇的有力證明，雖然仍有許多人懷疑你是個騙子，但你已然成為世界上的亞瑟王傳奇的傳奇學者

(為亞瑟補上最後一擊):

在亞瑟嚥下最後一口氣的瞬間，你感覺到頭暈目眩，周圍的畫面在你眼前扭曲，你眼前一黑，再次睜開時，已經回到你昏過去時的遺跡中，你感受到了劇烈的晃動，你明白這個洞窟已經開始坍塌了，你狼狽地向外逃去，困難敏捷判定

失敗:

*你和遺跡一起被永遠的塵封在了地下*

成功:

*你逃離了洞穴的坍塌，但是由於你導致了考古學希望的消逝，你的後半生被萬人唾棄，窮困潦倒*

If攜帶藍斯洛特、貝狄威爾、桂妮薇兒:

映入你眼簾的是一個30歲左右，金髮碧眼的帥哥，他說到”貝狄威爾…連你都…”

*貝狄威爾”不是的王，你被梅林蒙騙了，這裡不是你夢想中的理想鄉，只是梅林獻給邪神的飼養箱阿”*

*亞瑟”我又怎麼會不知道呢，我都知道的阿，但在莫德雷德起一的那一刻亞瑟王就已經死了，現在的我只是…現在的我…只是一個想要完成夢想，和曾經最好的同志、朋友們達到夢想中那遠離塵世的幻想箱的…被時代拋棄的可憐蟲而已啊!”*

*藍斯洛特”別自我貶低了亞瑟，雖然我沒有資格說這種話，甚至沒有資格出現在你面前，但我還是要說，你永遠都是我們的王，引領著我們的前路，或許你現在落壑了，但你仍是大不列顛那偉大的亞瑟王的未來，曾經的我們或許達不到完美的結局，但現在的我們仍然有機會為自己劃下理想的句點，不要在讓梅林利用你心中的軟弱了，我們著些早該死去的人就該乖乖地進入歷史的垃圾堆裡、繼續掙扎只不過是延續著我們曾經的醜惡而已。”*

*亞瑟”…”*

*桂妮薇兒”這次我會陪著你的，直到最後”*

If且沒有紅龍的心臟:

*亞瑟”我明白了，但是我也沒有辦法，現在的我已經沒有能力解決這個日漸膨脹的世界的*

# 名詞解釋

## 素質

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| STR | CON | DEX | POW | App |
| Strength | Constitution | Dexterity | Power | Appearance |
| 力量 | 體質 | 敏捷 | 意志 | 外貌 |
| Int | Siz | Edu | Luk | SAN |
| Intelligence | Size | Education | Lucky | Sanity |
| 智力 | 體型 | 教育 | 幸運 | 理智 |
| HP | MP | DB |  |  |
| Health point | Magic point | Damage boost |  |  |
| 生命值 | 魔力值 | 傷害加值 |  |  |