場景 物件 內容 按鈕 判定

角色:Hp = 13

若Hp = 0角色死亡

San = 60

若San<=48陷入瘋狂

顯示:你瘋了，在恐懼的壓迫下你變得神經質，一點點的風吹草動都可能導致你的失控

判定:if randint(1,100)<=60成功；else失敗

San值判定為if randint(1,100)<=San成功；else失敗

每個判定只執行一次

當要判定時顯示骰子按鈕，按下後擲骰

封面:開始按鈕:場景轉至導入畫面

說明按鈕:場景轉至說明畫面

結束按鈕:Shut down program

說明:顯示說明書

導入:顯示導入，進入車廂6，做幸運判定。

成功:顯示:你在座位旁邊發現一把手電筒

失敗:沒事發生

<第六車廂>:顯示你觀察了四周，整節電車只剩下你一個人，四周有著一張電車示意圖，車門上還貼著一張紙條

前往前車廂:

顯示:你走進了前面車廂，這個車廂與上個車廂看起來差異並不大；進入車廂5

前往後車廂:

作靈感判定；成功: 顯示:你感覺到一股血腥臭味撲鼻而來，你覺得不太應該再繼續向前進 (做成功-0，失敗-1的san值判定)，出現兩個選項，選項一:繼續前往後方車廂，選項二:離開車廂門口

失敗: 顯示:你感覺到一股血腥臭味，但還是繼續往前進，你打開門後看見了被撕裂的人體似的東西散落一地 (SAN1d3/1d4)，車廂的後半部是一片像是黑霧般的情景，你走進了充滿殘破肢體的車廂(進入車廂7)

觀察紙條:顯示紙條上寫著「只管前進吧 已經沒有退路了」

做觀察判定:

成功: 顯示:你發現了紙條背面有內容，顯示紙條背面寫著「第三個箱子裡有藏著鑰匙」

失敗: 顯示:沒事發生

觀察電車示意圖:顯示電車示意圖，

做靈感判定:

成功:你發現7號車廂以後的地方是被人蓄意塗掉的

失敗:你發現7號車廂以後的地方有些模糊

<7號車廂>

觀察車廂後半:

做觀察判定:

成功:你發現7號車輛深處有著巨大類似嘴巴的東西正在啃蝕車廂，可以理解那是某個比電車還要巨大的存在 SAN1d3/1d6

失敗:你沒辦法看出電車後半部是甚麼情況

檢查屍塊:

做醫學判定:成功:你發現它距離死亡的時間並沒有很久

失敗:沒事發生

前往後半車廂:伴隨著巨大的咀嚼聲，你的意識慢慢變得模糊。你死了

回到前方車廂:你回到了前方的車廂；進入車廂6

做靈感判定:成功:你聽到後方車廂傳來了某種古怪的咀嚼聲。San0/1

<5號車廂>

觀察車廂:

做觀察判定

成功:你發現了一份報紙，顯示報紙

增加一個觀察報紙的按鈕

失敗:沒事發生

觀察報紙:

做觀察判定

成功: 你發現報紙上面的事件是和現在同一年同一天發生的事情，隨後意識到這是來自明天的報紙。SAN0/1

失敗:你認為這是一份普通的意外報導

前往後方車廂: 你走向了後方的車廂，一片漆黑朝你襲來，伴隨著巨大的咀嚼聲，你的意識慢慢變得模糊。你死了

前往前方車廂:這個車廂與前面的車廂布置相同，只是在座位上倒著一個昏迷不醒，腿部看起來有撕咬傷口，穿著乘務員衣服的男性，進入車廂4

<4號車廂>

急救男人:

做急救判定:

成功:你的急救看起來很有效，男人的意識慢慢轉醒，增加詢問男人情報按鈕

失敗:看起來你的急救能力並沒有辦法處理這種程度的問題。

詢問男人情報:

男人跟你說:「我被一種人形的怪物襲擊了，我腳上的傷就是由此而來，我隨身攜帶的背包也在逃跑時落在了隔壁車廂，駕駛室的鑰匙也在裡面，快點把電車停下來逃跑吧，拜託幫幫我。」他有些語無倫次地說道，出現兩個選項；選項一:帶上男人一起走，選項二:把男人留在這裡。

前往後方車廂: 你走向了後方的車廂，一片漆黑朝你襲來，伴隨著巨大的

前往前方車廂:這個車廂充滿了雜亂無章的行李

<3號車廂>

翻找行李:

If有帶男子前來，男子走到一個黑色側背包前拿出了鑰匙:「我找到我的背包，我們可以去停下電車了，我來負起責人讓我拿著鑰匙吧」，新增按鈕說服男子給出鑰匙

Else if有詢問男子情報

做觀察判定(randint(1,100)<70)

else(randint(1,100)<50):

成功:你找到了男子落下的包，包裡裝著一把鑰匙。

失敗:你沒發現特別的東西，新增按鈕花費時間仔細搜查

說服男子給出鑰匙:

做說服判定:

成功:男子被你說服後降要使交給了你

失敗:男子拒絕將鑰匙給你

花費時間仔細搜查:

在經過了一段時間的尋找你終於找到了一個黑色的側背包，裡面裝著鑰匙，就在這時你聽到了車廂後方傳來了叭哩叭哩的聲響，你回頭看去，那是一張大嘴正在啃蝕著後半截的車廂，一陣恐慌從心底襲來，你的腦子只剩下了逃離兩個字。SAN1d3/1d6；按鈕只留下前往前方車廂

前往後方車廂:

你走向了後方的車廂，一片漆黑朝你襲來，伴隨著巨大的咀嚼聲，你的意識慢慢變得模糊。你死了

前往前方車廂:這個車廂裡面一片漆黑，你只看到車廂中央似乎有個人型的物體，如果用打火機或是手電筒什麼的也許可以看清楚。進入車廂2

<2號車廂>

若有手電筒:

則有按鈕打開手電筒:

若瘋狂:

畫面變亮，顯示在畫面變亮的瞬間，一陣寒意從背後襲來

，你看到了一個面部畸形的怪物站在車廂中央，你的理智在瘋狂地否定這種生物存在的事實，但印入眼簾的現實卻讓你無法逃避，你的腦子裡只剩下了逃跑兩字。san 1/1d8

若失敗:顯示:累積而來的恐懼讓你在這瞬間失去了理智，你頭也不回地向著身後跑去，你跑進了一片漆黑之中，伴隨著巨大的咀嚼聲，你的意識慢慢變得模糊。你死了

未瘋狂:

畫面變亮，顯示在畫面變亮的瞬間，一陣寒意從背後襲來

，你看到了一個面部畸形的怪物站在車廂中央，你的理智在瘋狂地否定這種生物存在的事實，但印入眼簾的現實卻讓你無法逃避，他沒有眼睛，似乎對光不太敏感。san 1/1d8

默默穿過車廂:

做敏捷判定:

若開燈:判定+10 (randint(1,100)<60+20)

若未開燈:判定-10

若帶男人:判定-10

成功:你順利地穿越了這節車廂，在你面前的是一扇鎖上的門。進入車廂1

失敗:你在行徑過程中似乎踢到了甚麼東西，發出了鈴鈴鈴的聲音怪物轉過來朝你衝了過來。進入戰鬥(後手)

攻擊人形生物

你一拳打在了怪物身上。進入戰鬥(先手)

若戰鬥勝利:

在艱困的戰勝了那個怪物後，你向前走了過去，在前面的是一扇所住的門。進入車廂1

<先頭車廂>

這裡看起來跟一般的車廂並沒有甚麼不同，只是車廂前方有著一個上了鎖的操作面板，面板上面有著一根操作桿，操作面板上方寫著減速，下方寫著加速。

若沒有鑰匙:

沒有鑰匙的你只能發呆般地看著面板發呆，一段時間後你聽到了咀嚼的聲音，你的意識慢慢變得模糊。你死了。BD

若鑰匙在男人手上:

在你們走進車廂後，男人迅速的拿出了鑰匙打開了操作面版有些癲狂的說:「我們快停下電車吧。」他直接將拉桿王上推，畫面出現兩個選擇，

一:不管他:

男人停下了電車。進入BE

二:阻止他:

做力量判定

成功:你成功阻止了他，把他拉倒在地。畫面出現兩個選擇，

一:往下拉:

你將電車加速了。進入GE

二往上拉:

你停下了電車。進入BE

失敗:你沒能阻止他停下電車。進入BE

若鑰匙在你手上:

有打開面板按鈕:

畫面出現兩個選擇，

一:往下拉:

你將電車加速了。進入GE

二往上拉:

你停下了電車。進入BE

導入: 你在經過了一整天的疲憊後，搭上了回家的電車，由於過於疲累，你在火車上沉沉的睡去。

並不清楚睡了多久但是可以知道的是電車還在繼續的奔走

明明是已經到了終點站都不覺得奇怪的時間點，但是你搭乘的電車卻繼續地在奔走著

此外，窗外沒有任何的街燈或是照明，有如在漆黑的隧道中一般。

說明書:

此遊戲規則為COC第七版規則簡化後的結果，若對完整COC第七版規則感興趣可在Google上搜尋悠子大大寫的CoC 7e規則筆記。

此遊戲建立在玩家的選擇和骰子點數上，每個場景內會出現多個選項可以選擇角色現在要做的事。

判定規則:若要進行有一定困難度的行動則要進行技能判定，這裡預設角色的所有屬性和技能都是60，技能判定為骰一個百面骰而結果小於60時行動成功，反之則失敗，若是做此事有劣勢則有減易，反之有增易，一個判定一場遊戲只能進行一次。

瘋狂規則:若san值(理智值):降低1/5(12)會陷入瘋狂狀態，瘋狂狀態將會對角色的某些行動造成影響。

戰鬥規則:此劇本存在戰鬥可能，戰鬥規則為回合制戰鬥

一般攻擊傷害為1-3+DB，DB為身體素質造成的傷害加成，角色加成為1-4。

1.攻擊方宣告攻擊，而防守方宣告閃避或反擊。

2.攻擊行動:骰一個骰子，若<=5:大成功，<=12極限成功、<=30困難成功、<=60成功、<=95失敗，else大失敗

3.閃避或反擊行動: 骰一個骰子，若<=5:大成功，<=12極限成功、<=30困難成功、<=60成功、<=95失敗，else大失敗

4.若宣告閃避，且閃避成功等級與攻擊成功等級相同:成功閃避了攻擊

若宣告反擊，且反擊成功等級比攻擊成功等級高一級:成功反擊

若攻擊大失敗: 造成未知不良後果

若失敗:攻擊失敗

若成功、困難成功:造成傷害

若極限成功、大成功:造成最大攻擊力傷害

若閃避、反擊大失敗: 造成未知不良後果

5.其中一方生命值歸零時戰鬥結束

報紙:

昨晚OO線電車發生了大規模的恐怖事件，雖然還未被確認為恐怖分子所為。不過倖存乘客的精神變得異常，全部都送往了精神病院。疑點重重，搜查難以進行。

BE:電車的速度越來越慢，而你心中的警鈴也叫的愈發大聲，而一種鋼鐵碎裂的聲音慢慢地從後方傳了過來，你回過頭去，那是一張比電車還巨大的嘴，正在朝你著邊啃蝕過來，你的心中充滿了絕望，而此時你已無力回天。

GE:電車的速度越來越快，隨著電車的速度越來越快，窗外的黑暗也逐漸散去，最終白光充滿了你的眼睛，你醒來了，伴隨著一聲XXX站到了，你快速地跑下了電車，你意識到結束了，但這次事件的殘響又要多久才能消退……

戰鬥:回合制戰鬥:

Clicker:

Hp:20

Db:1d6

Atk:1d3+Db

玩家:

Hp:13

Db:1d4

Atk:1d3+Db

戰鬥行動

1. 宣告行動:攻擊方宣告攻擊，而防守方宣告閃避或反擊。
2. 攻擊行動:骰一個骰子，若<=5:大成功，<=12極限成功、<=30困難成功、<=60成功、<=95失敗，else大失敗
3. 閃避或反擊行動: 骰一個骰子，若<=5:大成功，<=12極限成功、<=30困難成功、<=60成功、<=95失敗，else大失敗
4. 若宣告閃避，且閃避成功等級與攻擊成功等級相同:成功閃避了攻擊

若宣告反擊，且反擊成功等級比攻擊成功等級高一級:成功反擊造成atk傷害

若攻擊大失敗:由於過於緊張，重心不穩臉朝地撞了過去，受到1d3傷害

若失敗:一拳打在了空處

若成功、困難成功:造成atk傷害

若極限成功、大成功:造成max atk 傷害

若閃避、反擊大失敗: 由於過於緊張，重心不穩臉朝地撞了過去，受到1d3傷害

1. 玩家Hp為零:你死了

怪物Hp為零:經過了艱苦的奮戰，怪物躺到在了地上