

GM : 不知道是谁打断了你的好梦 , 今日早晨你就被 M.M 的广播吵醒 , 拉到了所谓的 “宿舍楼” 前。虽说你听闻过有许多罪人有晨练的习惯 , 但是如此大规模的阵仗还是让人有些意外。

GM : 是的 , 你从未想过有如此多的【观众】。

GM : 本该是摄像头的周围被狱卒们取代 , 惊人的欢呼声让你们觉得自己好似斗兽场里的角斗士 , 被迫要参加什么【死亡挑战】一样.....

GM : 当然 , 在 M.M 说到全长有大约 20km 时你们便肯定了这个想法。

GM : 活人难做。

M · M : 「那么各位老人夫人！规则就是这样了捏~想到大家这次可以滴答流汗.....鼠鼠就开心鼠了捏！」

GM : 在 M.M 通报完规则后 ( 详见规则帖 ) , 你们被选为 E 组。

GM : 在你们的目送下 , A 到 D 前四组率先踏上了征途。过了不知道多久之后 , 你们看着他们气喘吁吁、半死不活地回来了 , 在狱卒的护送下返回了囚室塔。

GM : 终于到你们时 , 你们全副武装 ( 只穿着单薄的几片衣服 ) , 带好眼镜 ( 这倒是非常高科技 , 还会放 BGM ) , 就这样在狱卒的簇拥下离开了等待区域 , 绕到塔的侧面 , 准备开始这次的.....

GM : 死亡 ( 假 ) 耐力 ( 真 ) 竞速 ( 确实 ) 赛

GM : 只是你们视线内的部分并没有什么异常.....

GM : 难道就只是在监狱里跑步 ?

GM : 怀揣着这样的疑惑 , 你们站在起跑线前 , 心跳逐渐加速 , 直到 M.M 一声令下 !

**GM : 众多的狱卒把一车车【物资】搬到了你们的面前**

每个游戏都会出现的出行任务委托人：「那么诸位大人，在出行前这些是大家可以购入的物资。」

每个游戏都会出现的出行任务委托人：「作为任务的起始资金，各位大人身上都有 1000MB 可供购买以下品类.....」

**GM : 可购买内容已经更新在【公开笔记】商店 1 中**

**GM : 关于物资的购买的讨论时间为 15 分钟**

伊米亚：美人，轮椅，拿来。

**GM : 简洁而不容置疑的口吻，换来了可以使残疾人健步如飞的轮椅.....伊米亚获得轮椅**

艾维·索恩：「嗯喵.....滑板看上去不错唉~明覺得什麼樣啊~?」

伊米亚：uu，要坐吗？

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....现在就开始全身心投入这种多此一举的活动，怎么说，大家还真是兴致高涨呢~?」

明日明：唔...我想看看后面有没有性价比更高的商品呢

伊米亚：【自己坐在轮椅上，再让 uu 坐在自己身上】

伊米亚：来都来了，不如享受

艾维·索恩：「唉~反正無論什麼樣都要參加了~好好享受才是福啊~」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「我对长跑可是完全没兴趣，又不是精力旺盛的青春期的孩子。」

伊米亚：【指了指轮椅】你也可以坐

艾维·索恩：「唔嗯嗯.....嗯!我還是先買了~愈早買愈得哇!老闆姐姐~我要一個滑板~!」

明日明：请给我一瓶荔枝味功能饮料

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....哎呀，多谢好意呢，但是暂时先了吧。举办这种活动，不就是想要看我们的笑话吗.....我可不想现在就成为他们的娱乐呢。」

明日明：在电椅回的时候可能就已经成为笑话了吧（耸耸肩）

艾维·索恩：「?」

伊米亚：你得，把人类，当作娱乐【指了指摄像头】

GM：沁人心脾的香味给你双腿灌注动力.....明日明获得荔枝味功能饮料

GM：成为潮到出水的型男吧.....艾维获得滑板

朱理·曼弗雷德·菲策克：「哼嗯.....」瞥了一眼富有精神开始叠叠乐的人们。

GM：那么你们购入完毕了东西后，就收到了【每个游戏都会出现在出行人物委托任务人】给你们的任务。

GM：\*抵达终点\*

GM：那么事不宜迟，就这样充满精神地出发吧，E组！

伊米亚：噢噢——

GM：在戴上 AR 眼镜后，你们发现周围的障碍好像都被屏蔽了，取而代之的是经常看见到的在废弃大楼跑酷时会出现的场景。

GM：周围人的衣服好像随之变成了普通的都市休闲服装，只有眼镜还暴露了你们身处于游戏之中。

艾维·索恩：「耶~」

GM：就这样，你们开始了奔跑

GM：（从某种意义上，似乎不用看着周围罪人的紧身衣似乎也是一件好事）

GM：凉风在你们耳边吹拂着，身边都市大楼的街景在不断变换，你们仿佛只是在跑一场普通的都市马拉松。

GM：随着奔跑，你们也听到耳边传来了系统的提示音。

GM：【02 关卡通过】

伊米亚：城市，讨厌，嗯。快速路过

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....」虽然因为 VR 服装的问题脸色缓和了一些，但是看上去非常想找个废弃高楼跳下去的样子。

GM：然而，抵达 03 关卡时，有两个人明显体力已经完全耗尽

明日明：艾维，注意盯紧一下朱理先生哦

GM：朱理和明日明.....脸色苍白，额头上渗出汗珠

伊米亚：你们，坐吧。

艾维·索恩：「好咁!(小聲)」比了一個 OK~

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....呵」明明都是半斤八两，还想腾出精力顾及这边吗。

艾维·索恩：「唔啊~需要我背背嗎~?」眨眨眼睛問小明

明日明：嗯，下一轮就（同意了艾维的意见）

伊米亚：uu，累吗？

伊米亚：男人，你得坐。【指了指朱理】

艾维·索恩：「坐吧~朱理~這樣就不用跑了喔~」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....啊啊」脸色苍白地看了一眼伊米亚  
又看了一眼轮椅和漫无前路的跑道，「如果我不坐这个，你们就会继续  
叽叽喳喳的话.....似乎坐也没什么损失。」

朱理·曼弗雷德·菲策克：于是他坐上去。

伊米亚：uu，等会累了，要我背吗？

明日明：你看起来很喜欢悠礼小姐？（和上一次突发对比让明日明感觉  
有些意外）

伊米亚：嗯，ta 不太像人。

艾维·索恩：「這樣啊~」

伊米亚：【对 uu 比个 ok】

艾维·索恩：「嗯啊!也可以找我來幫忙喔——呼呼,我身體很好的!」比了  
個耶~的手勢

GM：由于明日明和朱理的体力值已经清 0，所以在进行下一次行动前，  
你们不得不休息了

GM : 请问选择集体休息吗？

伊米亚：【对艾维比个大拇哥】

明日明：伊米亚小姐倒是...算了，这么说的话你大概不喜欢吧

伊米亚：我，好奇，说吧。

明日明：你倒是比刚开始的那场更有人情味儿了，嗯？

明日明：那我们就休息一轮吧

GM : 休息一轮后，朱理和明日明勉强恢复了行动能力。

伊米亚：嗯.....？

明日明：我也最喜欢大家努力的样子~ ♪

伊米亚：【看看轮椅上的男人睡着了没】

GM : 就这样.....伊米亚推着朱理，艾维背着明日明，你们又往前行进了两个回合。

艾维·索恩：「唔唔,明這個是不是就是叫.....黑心.....黑心...老...什麼來著？算了~」

GM : 而在抵达【05 关卡】时，墓地、朱理和明日明都已经露出无法行动的疲态了

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....」轮椅上的男人看上去因为载具的震动头向下一点一点，有着快要睡着过去的嫌疑，他似乎察觉到了来自后面的视线，「真是遗憾.....我还活着呢。」

明日明：看来要继续休息一轮了

伊米亚：0.0！

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....啊啊，终于要换人了，来吧？」站起身把位置让给.....不太熟的小女孩。

伊米亚：不过，马拉松，这次也是，团体战吗？

明日明：与其说是战，不如说是团体耐久吧

GM：休息了一轮后，你们稍作整備，继续上路

伊米亚：个人和集体，抉择问题吗...？

GM：漫漫长征，只踏出一步便接二连三地倒下.....但目前遇到的关卡，好像都只是普通的跑步。

伊米亚：小孩，预言一下吧，哪个更好？

伊米亚：以及男人，你的推理呢？

GM：直到.....一个看似土坡的东西矗立在你们面前。

明日明：我是犯罪预言家，不是占卜师啊伊米亚小姐。不过就这场的规则来说跟偏向集体的存亡吧。

伊米亚：居然，不是吗？

明日明：伊米亚小姐这次选择遗忘了什么呀？该不会把我的才能忘记了吧

GM：这个东西看起来就像是有人随意地把废弃的混凝土扔在前面一样随意。

艾维·索恩：「這是要我們爬上去的意思嗎？」眨眨眼睛

GM：粗犷.....

GM：健美.....

伊米亚：嗯，忘了爱——应该，没事，吧.....

GM：看来你们不得不爬过这个后现代混凝土雕像，才能通过这个区域。

GM：每个人分别使用 STR 判定，难度为 2

艾维·索恩：「...——這樣啊」

明日明：爱啊...忘记的话变得更有人情味儿了，伊米亚小姐该不会受过情伤之类的吧？

明日明：从艾维背上下来，这个高度我应该可以的，大概...

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....我的推理？有时，并非眼前的所有线索，都能随时收束到一个点上。不过，从经验来说.....无论是多么想要追求全世界的幸福，我们都会作为个体死去。.....但在外界已经定下了衡量标准的情况下，这一次选择集体也有意义吧。」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「但有时候.....过度在乎共同进退，无可忽视的短板反而更有可能让团队错失最有效的结果.....」很想加入混凝土的样子。

朱理·曼弗雷德·菲策克：「所以在我看来呢~~最好的选择，可能是彻底消除掉让团队陷入劣势的个体.....再选择集体目标共赢呢，听上去是很不错的选择吧~？」

伊米亚：你们呢，忘了什么？但还是先上去，再告诉我吧

伊米亚：我很高，托举你们，再攀爬，会轻松

艾维·索恩：艾維因為平時習慣在危險地區工作和行動,所以對爬山爬混凝土有專業程度的知識,同時因此工作關係,他習慣保護植物行動,請問可以增加自己和對方人爬山的優勢嗎？



**GM :** 艾维的经验视作使用了 int 技能，可以为包括自己在内的三个人增加 1 个优势骰，至于另外两个人是谁可以你选

朱理·曼弗雷德·菲策克：朱理熟读并整理过很多推理剧本，其中亦有不少有关使用后现代混凝土雕塑有关的案件，比如说把人变成混凝土，或者通过踩着混凝土雕塑安装杀人工具等等，请问他可以分辨这个后现代产物的受力点，发现从哪里下脚更利于攀爬和保持平衡，协助集体通过这个地方吗~~~？

**GM :** 伊米亚要托举的话，每一回合可以选择一个人，和他一起进行协作判定，协作成功了这个人可以上去。

**GM :** 朱理对于混凝土杀人题材小说的精湛见解，可以使得朱理获得包括自己在内的四个人每人一个优势骰。

**GM :** 墓地的攀岩经历可以给墓地自身增加两个优势骰。

明日明：.....我爸爸教过我建筑和混凝土的结构，从而可以跟方便的找到寄居在里面的虫子然后消杀他们，我姑且对混凝土的结构的材质和着力点也有一定了解。

**GM :** 有其父必有其子，明日明自身可以增加两个优势骰

伊米亚：你有个，好爸爸。

明日明：...哼

艾维·索恩：「好厉害啊——」

伊米亚：【等他们先爬完再上去】

艾维·索恩：(那艾維先爬上去在上接幫忙拉人)

明日明：那么最后的优势骰分配是悠礼: 6 艾維:6 伊米亞:6 朱理:6 小明:6 由艾维先上去拉人，伊米亚在下方托举队友

GM：好的，那么每个人单独进行一个 6D6 判定

GM：请！

明日明進行擲骰: 6d6 [6d6:3,5,5,2,2,4 => 21] → 21

朱理·曼弗雷德·菲策克進行擲骰: 6d6 [6d6:6,5,5,4,3,6 => 29] → 29

墓地悠礼進行擲骰: 6d6 [6d6:5,2,2,5,1,1 => 16] → 16

伊米亚進行擲骰: 6D6 [6d6:1,6,2,3,3,1 => 16] → 16

艾维·索恩進行擲骰: 6d6 [6d6:6,6,5,6,4,5 => 32] → 32

GM：你们在混凝土上左右敲敲，利索地爬上去登顶.....

GM：除了伊米亚，头发好像被哪里钩住了，没能成功翻上去

GM：你们四个人只得与她遥相对望

艾维·索恩：那艾維在上面协作伊杯米亞爬上來

GM：好滴，两个人协作的话，一起进行 STR 判定擲骰

GM：难度是 3

明日明：除了伊米亚和艾维，其他三人当轮休息可以吗？

GM：墓地、朱理和明日明在坡顶筋疲力竭，可以选择在上面休息

艾维·索恩：「手——」

明日明：那么悠礼朱理和我这轮休息

伊米亚：嗯——

伊米亚進行擲骰: 6D6 [6d6:5,2,6,4,2,3 => 22] → 22

艾维·索恩進行擲骰: 6d6 [6d6:1,2,3,1,6,2 => 15] → 15

GM : 二人齐心协力，你们终于在坡顶感动人心地汇合

明日明：希望这次活动结束后能唤起伊米亚小姐对人类的信任感呢

GM : 你们气喘吁吁，恨不得就这么躺在顶端，仰望着天空倒头就睡.....

但是，很可惜你们还要.....

GM : 运动。

伊米亚：会吗...？（小声问自己）

艾维·索恩：「伊米亞!」想要和伊米亞拍手

GM : 每个人的身姿都会在运动中变得粗犷、健美.....如同这座混凝土坡一般。

GM : 【06 关卡通过】你们耳边传来这样的声音。

伊米亚：【咻——】

明日明：要怎么料理举办这次突发的家伙比较好啊...

艾维·索恩：「咻——」

GM : 翻越土坡后，你们再次踏上城市的街道，然而天空不作美.....

伊米亚：这感觉，还不赖

GM : 艾维感觉到，有一滴水落在自己的脸上。

GM : 天空淅淅沥沥地下起了小雨.....然后在半分钟内快速变大，化作瓢泼大雨。

艾维·索恩：「唔哎啊」

GM : 若是强行通过雨幕，难度为 2，大雨会持续 2 轮。

朱理·曼弗雷德·菲策克：「嗯.....怎么办呢？.....看样子，是想要通过这次活动打探、又或者改变什么吧。虽然在这里不适合凶杀.....但让人生不如死的方法，其实还有很多哦？」

**GM：此处难度 2 使用的技能会根据大家穿越雨幕的方式来决定**

伊米亚：【四处看看城市里有没有遮雨的工具】

艾维·索恩：「凉凉的真舒服~也不用擔心睡覺的地方會水災~不過小心感冒喔!」

明日明：观察一下有能遮挡雨幕的建筑吗

**GM：在你们旁边有一个可以挡雨的公交车站。**

**GM：在这里可以作为休息的好场所。**

伊米亚：伊米亚拥有丰富的野外生存经验，恶劣天气并不会影响到她的行动，就算身负重物也可以不受影响？

**GM：野外生存经验可以给伊米亚在暴雨中行动增加 2 个优势骰。**

艾维·索恩：(艾維有著長時間在危險的室外進行危險極限行動的專業知識,可以在各種惡劣的天氣下進行極限行動和保護植物,所以應該不會受惡劣的天氣影響)

**GM：野外之人岂可畏惧区区暴雨.....艾维也有 2 个优势骰。**

伊米亚：大自然的孩子，不会因为区区小雨，退缩

艾维·索恩：(同時艾維會幫助和教導其他隊友如在暴雨下行動的知識)

**GM：如果艾维选择传授知识，可以给一名队友增加 1 个优势骰**

伊米亚：【伊米亚在一旁补充】

GM : 那么伊米亚也可以再给一名队友增加 1 个优势骰

明日明 : 我有在恶劣雨天环境下去现场调查尸体的情况 , 那时候刑警传授了我一下在雨天走路减少消耗的技巧 , 这些我也会分享给大家

朱理·曼弗雷德·菲策克 : 在推理剧的实践环节中时常有暴风雪山庄与大雨的内容 , 其中的犯人有很多需要冒着大雨进行操作 ( 比如开走车辆 , 剪断电话线等等 ) , 在构思的过程中 , 掌握了不少恶劣天气行动的知识 , 可以告诉作为凶手预备犯的其他人。

GM : 虽然明日明有雨中奔波经验 , 但是毕竟城市内大部分时候有伞或者交通工具.....这样的经验可以给明日明自身增加 1 个优势骰

伊米亚 : 可惜 , 现在追求的是 , 速度。我用这个吧【掏出轮椅】

GM : 朱理奇妙的冷知识会给自己增加 1 个优势骰。

GM : 墓地可以进行一个 1D6 骰子 , 如果大于 3 可以给自己一个优势骰

墓地悠礼進行擲骰: 1d6 [1d6:2 => 2] → 2

GM : 可惜.....求雨的祈祷并没有传达出去.....

艾维·索恩 : 那艾維把滑板給了悠礼

艾维·索恩 : 「悠礼會用嗎?滑板!」

伊米亚 : uu 努力了 , 足够了。

GM : 艾维把滑板递给墓地时 , 轮子好像锁住的样子。

艾维·索恩：「嗯啊啊~這個只可以自己用嗎?」

GM：看起来物品只能由购买者使用。

艾维·索恩：那艾維試試背起悠礼站在滑板上

GM：艾维和悠礼可以进行一个协作判定，艾维进行 DEX 判定，悠礼进行 STR 判定，协作难度为 3

明日明：那么分配完优势骰后的结果是墓地 3、艾维 7、伊米亚 str6、朱理 6、小明 6

明日明：然后由艾维协助悠礼

伊米亚進行擲骰: 6D6 [6d6:4,3,3,4,2,6 => 22] → 22

伊米亚進行擲骰: 6D6 [6d6:1,2,4,4,2,1 => 14] → 14

艾维·索恩：(艾維背著墓地騎上滑板,享用滑板加成)

明日明進行擲骰: 6d6 [6d6:5,6,4,6,5,4 => 30] → 30

朱理·曼弗雷德·菲策克進行擲骰: 6d6 [6d6:1,5,1,5,5,4 => 21] → 21

墓地悠礼進行擲骰: 3D6 [3d6:4,6,3 => 13] → 13

艾维·索恩進行擲骰: 10d6 [10d6:3,3,5,5,4,3,6,4,4,3 => 40] → 40

GM：你们矫健英勇，大步流星，以精悍的身姿冲破了滂沱大雨

艾维·索恩：「捉緊了喔?」

GM：虽然一轮下来.....大家都变成了落汤鸡

GM：但这或许只给一些人增加了别样的性感

伊米亚：湿哒哒...

GM：通过大雨后，你们全体不约而同地力竭倒地了

艾维·索恩：「嗚咻~休息休息~...」

明日明：休息两轮

**GM：好滴**

伊米亚：挤一挤头发

朱理·曼弗雷德·菲策克：给外套去水

明日明：帮伊米亚挤一挤（？）

艾维·索恩：像狗一樣搖搖頭

**GM：休整时刻，你们互相碰撞着水花.....你们之间甚至出现一道美丽的虹光**

**GM：你们决定继续前进，还要继续背人前进吗？**

朱理·曼弗雷德·菲策克：因为刘海和发尾充斥着水分，黏在了额头上，像是电视里会爬出的鬼。

明日明：爬上艾维的背（？）

艾维·索恩：「明的頭髮搭下來了~哈哈~」

明日明：...

伊米亚：气氛不错，接下来继续吧

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....这样？」歪着头露出了刻板印象中裂口女的笑容。

艾维·索恩：「很帥氣喔?」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「……………这样啊…」转过头去看别的地方了。

明日明：下去后大概会感冒吧（叹气）

GM：在雨后闪烁着金色阳光的地面上，你们穿过 08 关卡和 09 关卡，又原地休息了两回合继续前进。

朱理·曼弗雷德·菲策克：（回到了轮椅上）

伊米亚：虽然是虚假的，但也感受到了自然。真是贴心的活动

朱理·曼弗雷德·菲策克：（在一群年轻的小伙中如同一个行将就木的残疾人）

GM：如此恬静的场面，让你们开始有些懒洋洋的。

GM：你们不禁开始想，观众难道只是想看你们走走停停的友爱瞬间吗？

艾维·索恩：「到时候我就做明想吃的东西吧～」

明日明：哼嗯~那就把这次活动的发起人都做成刺身吧

GM：就在你们思索之时……

GM：眼镜播放着的欢乐 BGM 突然停止了。

艾维·索恩：「吃人肉對身體不好會有生病的風險喔!」

GM：一阵寂静漫溢在歪斜错立的混凝土断壁之间。

GM：直到你们听见了远处传来了淅淅索索的声音……

GM：笑声？

GM：你们曾想过那些每天只会说鼠的狱卒们的内部构造究竟如何，但现在那些墨绿色的皮肤上凸起的脓包却并不在你们的预料之内。

僵尸狱卒：「吱吱……」



GM : 它们鱼贯而出，像是蚂蚁一样.....1 只、2 只、3 只.....密密麻麻地一群.....

GM : 幸运的是，他们还离你们有一些距离，逃脱这群僵尸鼠鼠并不困难，难度为 2

僵尸狱卒：「吱.....吱.....吱！」

伊米亚：这，嗯.....活着的死物，如果古生物，也这样活着.....（思考）

艾维·索恩：「發霉的機械人...??嗯啊.....?明,同類吃了同類好像就有機會會生這種病的喔!」

伊米亚：讲解了一下鼠类（如果它们还算的话）的行动方式和弱点，以及躲避技巧

明日明：不过机械人应该没有办法蚕食同类吧

朱理·曼弗雷德·菲策克：「嗯~？那倒还不至于呢.....只是运气不好，就会失忆并且控制不住地哈哈大笑而已。」看看，「这些看上去，比较像被特制病毒感染后的幻想物种。」

伊米亚：幻想物种...

艾维·索恩：艾維有著在野外和地下市場訓練回來的豐富的戰鬥和閃躲技巧,在自己使用的同時也教導了其他人逃跑和躲藏的要訣

GM : 艾维的丰富.....求生经验可以给包括他自己在内的 3 个人增加 1 个优势骰

**GM : 墓地的生存游戏部经验则可以带来 2 个优势骰 !**

朱理·曼弗雷德·菲策克 : 哎呀 , 躲避文春社的诀窍能不能让我和大家面对蚂蚁和蟑螂一样的物种更加有利呢 ?

艾维·索恩 : 「啊~我的確有聽說過類似的毒和病毒!.....嗯喔~最近的...是米帕?」

**GM : 逃避文春社像蟑螂一样的记者的经验给朱理带来 1 个优势骰**

伊米亚 : 嗯 , 男人 , 你的言论 , 充斥着 , 对人类的厌恶...? 【看着朱理】

**GM : 伊米亚对于野生动物的行动了解 , 让她可以给包括她自己在内的 3 个人增加 1 个优势骰。**

朱理·曼弗雷德·菲策克 : 「 .....嗯 ? 」外套被头发弄湿了很头痛的样子 , 「人类本身只是一种生物 , 没什么值得讨厌的地方吧 ? 」

朱理·曼弗雷德·菲策克 : 「但是.....作为群族 , 仅仅通过肤浅的娱乐麻痹自我 , 对眼前明晰的真实视而不见。这样的生物 , 也没有爱的必要呀~」

朱理·曼弗雷德·菲策克 : 「名侦探先生 , 你呢 ? 你有喜爱过什么人类吗 ? 」

艾维·索恩 : 看了眼數量判定了無法快速安全帶著所有人戰勝

明日明 : 点数分配完后为 : 墓地 6 艾维 9 伊米亚 dex3( 轮椅 str 是 6 )

朱理 6 明日明 5 然后由艾维背着小明使用滑板

伊米亚 : 的确在人类中 , 也有个体在努力为群体.....

明日明 : 就人类这个总群来说 , 我都还算喜欢呢 ?

**GM : 艾维和小明算协作 , 艾维过 dex 判定 , 小明过 STR 判定 , 二人协作难度是 3**

**GM : 其他人可以各自判定**

伊米亚進行擲骰: 6D6 [6d6:4,6,2,5,5,1 => 23] → 23

墓地悠礼進行擲骰: 6D6 [6d6:4,4,3,4,5,4 => 24] → 24

明日明進行擲骰: 5d6 [5d6:1,2,4,1,6 => 14] → 14

艾维·索恩進行擲骰: 9d6 [9d6:5,5,4,6,5,3,3,4,3 => 38] → 38

朱理·曼弗雷德·菲策克進行擲骰: 6d6 [6d6:2,6,2,4,6,2 => 22] → 22

**GM : 你们脚底抹油，飞快地逃离了这一片区域。**

**GM : 僵尸狱卒仍然在你们后面发出吱吱作响的怪叫，但是愚笨的小短腿没有一丝威胁力。**

艾维·索恩：「朱理想事情真複雜啊~唔~朱理覺得的真實是什麼呢?群體的生存嗎?嗯喵喵,如果是這樣的話朱理是不是討厭所有的生物啊——?」

**GM : 【10 关卡通过】的提示音宣告着你们的胜利。**

**GM : 如无特殊宣言，我会视作明日明和朱理后面通过一般关卡都采用背人规则。**

**GM : 穿过 11 关卡，你们顺利抵达了 F2 的 01 关卡。**

**GM : 随后，你们在到达 2F 后看见了让你们下意识想后退一步的东西.....**

虽然如此但是原来：「恭喜大家~通过了第一个区域！」

真的有的暗房看守人：「为此大家会获得 1000MB 的奖励！」

虽然如此但是原来：「各位老爷夫人请看——」

真的有的暗房看守人：「最新的商品兑换——鼠！」

虽然如此但是原来：「鼠鼠.....」

真的有的暗房看守人：「鼠鼠！」

GM：狱卒们似乎在地上写字

GM：【接下来 手电筒 会很有用】

伊米亚：那就，手电，拿来。

GM：商店 2 已在公共笔记更新！

明日明：我也来一把手电吧

朱理·曼弗雷德·菲策克：既然名侦探也如此积极的样子.....我也兑换一把手电筒吧

艾维·索恩：「.....」不想和看守人說話,打算和小明共用一個

GM：打破黑暗的光明力量掌握在你们手中！伊米亚、明日明、朱理分别获得一把手电筒

GM：幽灵之间一定会惺惺相惜吧.....墓地获得百物语蜡烛

GM：小鼠将商品摊位撤走后，一股疲惫感涌上墓地和艾维、伊米亚的心头。

GM：在前往下一个区域前，还是休息片刻比较好些。

明日明：我和朱理先穿过 01，悠礼，艾维，伊米亚休息一回合

伊米亚：薶一薶 uu，先休息一会吧

艾维·索恩：「嗚咪...有事的話記得要吹...啊現在沒有,BU~~記得要大叫喔~~!」

GM：另外在商店购物的时间，也可以算作休息一回合。

伊米亚：uu 觉得，这里的生活，和外面比，如何？

明日明：知道的，我也不是小孩子

朱理·曼弗雷德·菲策克：「哎呀~亲爱的植物猎人先生，毕竟我们得完好无损地进入之后的区域才行，我是不会马上就对名侦探做什么的哟~？」

艾维·索恩：「呼呼呼...我可是明的哥哥啊!雖然明比我知道的要多很多!」

GM：好的，那么明日明和朱理穿过 01 后，剩下三人休息一回合，也紧跟其后。

伊米亚：那看来 uu，选杀人逃脱的概率，很小呢

GM：通过 01 关卡后，你们往深处走去。

GM：这个区域的风格和之前的略有不同，首先没有非常开阔的视野，天花板也压得很低.....你们不知道这是 ar 的效果，还是狱卒提前就在你们的区域里安排好的。

GM：同时，你们忽然发现彼此身上的衣服从日常的运动休闲装变成了和风款式的衣服。

GM：不过就算看起来有碍行动便利，但可能因为实际上你们只是穿着紧身的运动服，ar 只是所谓的“外在”，故而你们的行动还是如之前一般丝滑。

GM：如果抛开这是一个糟糕的耐力赛(且你们似乎已经徒步了 2km)，现在你们的打扮就好像参加夏日祭的鬼屋探险一般。

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

艾维·索恩：「嗯啊~畢竟朱理看上去是會像在最合適的時間才會下手的人呢!不過...朱理有著什麼念頭,就算是我也可以感受得到,對我來說那就足夠了呢!」笑笑說

GM：耳边传来了新的音乐，你们继续前进。

明日明：看着自己衣服陷入了短暂的回忆

GM：你们所兑换的三个手电筒在你们构成了粉色、黄色和蓝色的三色的强大光柱，照亮了你们前行的道路

艾维·索恩：「~」好難得的服裝好奇的搖搖衣袖

伊米亚：不妨碍行动，也行

GM：然而适应了强光后，你们却发现，这里实在太奇怪了.....周围似乎所有的墙壁都是一样的。

GM：混凝土铸的墙壁构成了单调的迷宫般的景色，你们一边摸索着墙壁一边前进。

GM：听觉十分敏锐的人除了音乐外，还听到了一些奇怪的声音，似乎是有东西在地上细细簌簌地爬过。

GM：你们四周张望.....但什么也没有看到，地板、墙壁、天花板.....你们分辨不出那些声音的来源到底是哪个方向。

朱理·曼弗雷德·菲策克：「索恩先生的感知很敏锐呢~~那么，在你的眼中，我会对明日先生做出什么样的事来呢？」将手电筒的光抵在下颚。

GM：但是在胆战心惊地通过 02 关卡之后，你们并没有看到什么东西真正的袭来。

GM : 是还在观察呢.....还是忌惮着什么呢？

明日明："在你眼里我到底是怎样令人摆布的存在啊"（叹了口气）在艾维的背上捂住了他的耳朵

伊米亚：大家要小心，那些声音...

艾维·索恩：「這些東西我也不懂啦~我沒有朱理那麼聰明呢!不過.....無論朱理要做什麼,我也都會好好保護明喔?我不會讓他背叛他自己的。呼呼,明可是很強~的喔!」伸手點點朱理手上的手电筒令手电筒照向自己

GM : 墓地、艾维和伊米亚再次累倒了

GM : 但明日明和朱理因为背人规则而没有失去体力值。

GM : 明日明可以更换背人的人，但是因为轮椅是伊米亚的，朱理不可以和别人使用轮椅。当然你们俩也可以接下来共同前进时独立行走。

朱理·曼弗雷德·菲策克：「那就让我期待着，因为你的守护，名侦探先生可以焕发出闪耀的光辉吧。」摆正了手电筒的位置，「毕竟，明日先生可是很厉害的，对吧？」

伊米亚：你们的关系，好复杂...

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....嗯，好。」本能地随手挠了挠墓地的下巴，从轮椅上站了起来，向她做了一个请的姿势。

明日明：.....为什么你一副对我很了解的样子，我们原来认识吗？

朱理·曼弗雷德·菲策克：从之后行动开始让墓地优先坐轮椅~

GM : 好的，但是现在你们要集体休息么？

朱理·曼弗雷德·菲策克：「哎呀，真是冷淡的态度呢.....明明我很久之前有给明日先生寄过邀请函哦？」

明日明：这样啊...看来是被我归结到社会的那部分了...

明日明：我和朱理从 02 移动到 03，剩下的人休息一轮

**GM：你们都要在一个区域之内，不可以分开惹**

朱理·曼弗雷德·菲策克：「你选择忘记社会了吗，明日先生？」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....说起来，墓地小姐是没有力气了吧？」

看了一眼体力状况悬殊的几个人，「让伊米亚小姐在轮椅上休息一会吗？.....我可以背你。」

朱理·曼弗雷德·菲策克：在说后面那一句之前停了一会。

伊米亚：嗯，轮椅

明日明：我们先来到 03 入口，让伊米亚小姐坐上轮椅，朱理推轮椅吗，我和朱理通过 03 的关卡，在关卡终点等待其他人，艾维与悠礼原地休息

**GM：那么朱理推着伊米亚，和明日明通过了 03**

**GM：抵达后你们休息，剩下两人也通过了这片 03 关卡。**

**GM：来到了 04 关卡.....有两个人体力值已经到 0**

伊米亚：uu，坐吧——

明日明：背对着在艾维面前蹲下

艾维·索恩：「?.....!」閃閃發光的眼神

朱理·曼弗雷德·菲策克：「呵呵。」



伊米亚：【蓄势待发】

明日明：那么伊米亚推着坐在轮椅上的悠礼，小明背艾维，一起通过 04

艾维·索恩：「小明號出發~!」騎了上去

朱理·曼弗雷德·菲策克：让墓地坐轮椅，朱理跑步，小明背艾维

GM：【04 关卡通关】

GM：有三人力竭，需要休息莫

艾维·索恩：「~」調整令小明不會覺得太重

明日明：一起休息一轮

GM：好哩，稍作休息后，可以直接通过 05

GM：但是墓地艾维和伊米亚会在通过后再次力竭。

明日明：先直接通过 05

GM：【05 关卡通过】

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

GM：不知道是什么缘故，在你们沉浸于气喘吁吁地拉力行走之际，那些杂音竟然在这里突然消失了。

GM：你们发现这个走廊的尽头，竟是一条死路。

伊米亚：？！

GM：然而，借着三重手电筒强而有力的光照下，你们很快就察觉到，虽然墙壁没有出口，但是地板上却有一个隐蔽的入口，似乎是一条通往某处的地道。

GM : 看来这是这里唯一一条出路了。

明日明 : 看看轮椅的大小可以通过这个入口吗

艾维·索恩 : 「看來要爬呢!」

伊米亚 : 爬行，也是一种前进

伊米亚 : 【尝试折叠轮椅】

朱理·曼弗雷德·菲策克 : 「 .....设计地图的人是哪一位呢？真想好好地和他聊聊呢..... 」

GM : 这个地道宽度较为狭窄，无法容纳两个人并排通过，只是这地道高度很低，要弯腰甚至趴在地上前行。

GM : 轮椅得折叠起来带进去，不能在里面使用。

GM : 站在滑板上不行。

明日明 : 趴在滑板上可以吗

艾维·索恩 : (接著要前面的拉走可以嗎)

艾维·索恩 : (用朱理的衣服綁住)

GM : 地道的地面不是很平整，虽然可以趴在滑板上但是可能没法有加成作用。

朱理·曼弗雷德·菲策克 : ( ?? )

GM : 另外通关了 05 后已经有三个人力竭。

艾维·索恩 : (那可以一個人躺在滑板上,後面的人推嗎)

GM : 这样要视作协作，但是得有协作的体力。

明日明 : 我们集体休息一轮

GM : 好滴

GM : 稍作休息之后如何行动呢？

伊米亚：【思考有没有更好的办法前进】

GM : 地道内部相当昏暗，地面和墙壁似乎也不太平整。穿过此处需要进行 DEX 判定，由于你们有三个手电筒，这里难度为 2

伊米亚：向大家描述解颯鼠是如何在洞中进行爬行，并传授一些技巧

艾维·索恩：(那艾維有著豐富的野外知識,他爬過很多洞,他可以告訴大家爬洞的正確方法

朱理·曼弗雷德·菲策克：用手电筒仔细地探查一下这个地道，对不平整的地方进行详细的观察，思考狭窄密道的利用方法。

GM : 伊米亚可以给包括自己在内的三个人加 1 个优势骰

明日明：小明想起弗斯提到过在狭窄崎岖的建筑群中放置消杀药物的经历，他告诉过小明该如何更好的减少体力，同时也把这些方法告诉大家

伊米亚：你爸爸，懂好多

明日明：还行吧，也可以借给你

伊米亚：嗯...出去试试

朱理·曼弗雷德·菲策克：oO 榎本先生，似乎是比我想象中更能干的人

艾维·索恩：「弗斯原來這麼會爬的啊!」

GM : 明日明可以给所有人加 1 个优势骰

GM : 朱理可以给包括自己在内的 4 个人加 1 个优势骰

GM : 艾维可以给包括自己在内的 3 个人加 1 个优势骰

GM : 好的，请各位进行判定

艾维·索恩進行擲骰: 7d6 [7d6:1,5,2,6,5,4,2 => 25] → 25

墓地悠礼進行擲骰: 7D6 [7d6:1,5,2,4,4,4,5 => 25] → 25

明日明進行擲骰: 6d6 [6d6:6,1,6,5,6,6 => 30] → 30

伊米亚進行擲骰: 7D6 [7d6:2,2,4,4,6,1,5 => 24] → 24

朱理·曼弗雷德·菲策克進行擲骰: 7d6 [7d6:6,3,5,6,5,1,5 => 31] → 31

伊米亚進行擲骰: 6D6 [6d6:5,6,6,6,2,2 => 27] → 27

GM : 全体通过，这个地道对你们没有一丝难度，甚至还像家里的被窝一样温暖、狭窄、安全.....

GM : 你们时而弯腰，时而像四足动物一般匍匐前进，行进过程中你们发现地道的坡度一直变化，最后你们终于从另一端洞口出来。

GM : 新鲜的空气一瞬间灌入你们的肺部。你们通过了 06 关卡

GM : 然而通过地道后，你们中的三人力竭了

明日明 : 看看下个格子还是地道吗？

GM : 下一个区域笼罩在昏暗之中

明日明 : 用手电筒照一下

伊米亚 : 照照

GM : 目力所及之处是一片平地

明日明 : 喝下荔枝汽水，推着坐在轮椅上的伊米亚，背着艾维。然后朱理背着悠礼，五人一起通过这个区域

朱理·曼弗雷德·菲策克 : 「.....」把头发撩到前面之后半蹲下，「可能有点湿了，先忍耐一下吧。」

GM : 你们病怏怏地通过了 07

**GM : 三个人的力竭状态仍然没有恢复，需要休息么？**

明日明：原地休息两轮

**GM : 休息恢复的体力足够你们通过 08 和 09 关卡**

**GM : 中途需要背人么**

明日明：我背艾维两回合，朱理推坐在轮椅上的伊米亚，悠礼正常通过，  
08 和 09

朱理·曼弗雷德·菲策克：「呀啊.....真是可憎的活动。.....墓地小姐会觉得不寂寞是很好事，是因为你也喜欢人类这个总群吗？」中间过了这么长，找机会闲聊一下下

朱理·曼弗雷德·菲策克：「因为明日先生忘记了社会~~很多事情可能就  
这样流逝掉了呢。」

**GM : 三人力竭，在进入下一个区域前休息吗？**

艾维·索恩：「感覺和平時的反過來了呢~.....沒久沒有被背了~嘿嘿...明  
撐得住嗎？」

明日明：继续休息两轮

明日明：这种程度我还是可以坚持的...

明日明：对朱理：倒是没有忘记实际想要忘掉的东西，应该说运气很差  
呢。

**GM : 你们感觉自己在这暗室迷宫中吊着半条命.....一路上景色单调而  
仿佛无穷尽，你们边跑边休息地通过**

伊米亚：加油，生存.....马拉松

GM : 直到你们发现了异样。

艾维·索恩：「.....哇啊啊明臉青口唇白了唉! 真的沒問題嗎?」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「呀啊~明日先生有渴望忘记到会去主动选择的事情吗? 那还真是让我好奇呢。」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「毕竟.....不一定是好兆头.....嗯?」

GM : 地面有些奇怪，往前走的地面变得非常柔软，好像泡泡糖一样。

GM : 把脚踩上去，甚至有些粘腻浓稠——可以拔丝?

GM : 你们发现 AR 眼镜显示此处属于【天气关卡】。有种不祥的感觉浮现在了你们的心中

艾维·索恩：「嗯咻,只有我和明喜歡人類嗎...!?」

GM : 天气.....为什么是在地上?

GM : 当你们踩在上面时，发现柔软的地面剧烈地颤抖、收缩起来。

GM : 就仿佛是肠道吃坏了一般，颠簸得难以顺利前进。

GM : 如果强行通过这个区域，难度为 2，但如果等待 2 个回合，这种肠道消化运动 ( ? ) 便会停止。

伊米亚：嗯，人类的演化，实在失败。不如古生物。

明日明：对艾维：已经青白很多次了

艾维·索恩：「但我覺得人類很有趣啊——會生出很多很有趣的文化!」

明日明：对朱理：毕竟我也只是一个普通人类，朱理先生还是不要抱有太高的期待比较好哦

艾维·索恩：在休息的時候幫小明按按摩

朱理·曼弗雷德·菲策克：「这样啊~那么，在普通人类看来，这个地段的最优解是什么呢？」

伊米亚：伊米亚野外生存技能优秀，向大家传授爬行技巧

**GM：优秀的返祖经验，让伊米亚可以给包括自己在内的 3 个人增加 1 个优势骰**

伊米亚：决定了，大家，爬吧

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....？.....？？？」

**GM：墓地得到了两个优势骰**

艾维·索恩：艾维的野外求生技巧令他知道如此在不稳定的地形上爬行，同时也教导了其他人如何合适安全的爬行

**GM：艾维可以给包括自己在内的 3 个人增加 1 个优势骰**

朱理·曼弗雷德·菲策克：「欸，现在，在这里.....你们联手也要用上吗？」

观察其他人运动的轨迹，看其他路径的地方会不会有比较干净的路线。

伊米亚：既然你是人类，你就会爬，来吧

明日明：深吸一口气模仿艾维和伊米亚的动作开始爬行

**GM：一旦抛弃了普通直立智人的视角，一切就变得豁然开朗起来！朱理获得了 2 个优势骰**

艾维·索恩：朱理把外套脱下来组成条绳子吧~这样至少可以绑一个人方便点呢~

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....」有一点无语，但看在他们把地快擦干净的份上，决定跟在其他擦过的地面后面。

伊米亚：( 同意艾维 ) 脱吧

朱理·曼弗雷德·菲策克：「哎呀.....可以借给你们一根袖子，不许弄脏哦。」在小明的领巾后打了一个结。

明日明：“??”

朱理·曼弗雷德·菲策克：「绝对不会弄丢明日先生的方法哦。」打结，打打。

伊米亚：??

朱理·曼弗雷德·菲策克：通过把大家连成一串申请协作！

艾维·索恩：「最好不要打在颈子上喔」

朱理·曼弗雷德·菲策克：虽然.....只要有一个人倒下，明日明就会被勒住

艾维·索恩：幫小明重新系好了打結

朱理·曼弗雷德·菲策克：露出了可惜的表情

明日明：“不要随便动我的脖子了....”

**GM：你们连成一串蚂蚱，开始爬行，最终受害者是明日明，协作难度为 9**

**GM：因为艾维的贴心照顾所以明日明脱离了悲剧**

**GM：准备好爬就开始投点八**

明日明進行擲骰: 5d6 [5d6:4,3,4,2,4 => 17] → 17

艾维·索恩進行擲骰: 6d6 [6d6:1,2,3,1,4,3 => 14] → 14

墓地悠礼進行擲骰: 6D6 [6d6:1,6,3,3,1,6 => 20] → 20

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 7d6 [7d6:3,4,1,5,2,5,6 => 26]

→ 26



伊米亚進行擲骰: 4D6 [4d6:1,2,1,1 => 5] → 5

**GM : 明日明和朱理爬得即为迅速，爬出风采，爬出姿态**

**GM : 你们一前一后，将这路上其他人都挤了出去**

伊米亚：呃，还是，有点讨厌和人类爬...

**GM : 但是最终你们所有人仍然抵达了终点**

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

**GM : 11 关卡是十分普通的暗室走廊**

**GM : 周围似乎并没有什么危险**

明日明：休息一轮

**GM : 你们恢复了些许体力**

朱理·曼弗雷德·菲策克：在休息期间调整大衣的形状，仔细检查有没有被弄脏。

**GM : 显而易见地被弄脏了**

明日明：通过走廊

朱理·曼弗雷德·菲策克：【系统提示：朱理，对举办人的仇恨，上升了！】

朱理·曼弗雷德·菲策克：那么在小明背艾维的期间继续推伊米亚

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

伊米亚：唉...

GM : 然而，平静并没有持续太久

GM : “嘶啦——”

GM : 一声尖锐的声响，从墙面的另一侧传来。

GM : 那是.....

GM : 有什么东西在抓挠墙面的声音

GM : 利爪在墙壁上来回刮蹭，声音越发响亮、并且离你们越来越近.....

有什么东西正打算破墙而出

GM : 紧接着，那面墙壁突然剧烈地颤动

GM : 砰！

GM : 墙面被一个瘦削的爪子击破，石块咕咚咕咚地依稀掉落在地上，扬起阵阵灰尘

GM : 墙壁仿佛有生命力一般蠕动了几下.....

GM : 往前一看，那竟然是与之前碰到的.....截然不同的东西。

GM : 那个东西身上同样长满了脓包.....如果说之前的玩意还算是邪典童话的级别，这次却更像是货真价实的《怪物》了。

GM : 越来越多的怪物突破了墙壁，仿佛开闸的洪水一般，墙壁上的松动越来越大.....最后僵尸们汇聚成了一股脓液四溅的尸潮。

GM : 它们发出令人头皮发麻的悲鸣，朝你们汹涌袭来

GM : 本次逃脱难度为 2

伊米亚：（戒备 z！？）

朱理·曼弗雷德·菲策克：「呀.....发布会的记者，看上去也不过如此呢？」

皱起眉看着怪物潮，想到之后还会遇到许多类似的东西，先测试一下它们对光线和声音的敏感度吧。总之开启手电照在那些生物身上，再转移到附近破碎的墙壁后观察反应。其次确认在场所有人的位置。

伊米亚：行动

伊米亚：2

伊米亚：1

伊米亚：。

艾维·索恩：「這個骨格...感覺是鼠類或者狗類的骨格呢~」用著自己過去在野外和各種動物戰鬥打交道的經驗,艾維理解了對方的行動方式,和馬上的對地形造做分析,尋找最有效的逃跑路線同時和其他人分享

艾维·索恩：拿出了滑板騎了上去看看誰需要幫忙的準備背上

伊米亚：1

GM：朱理可以发现那些生物虽然不怕光，但确实对光照强弱有一定的反应。利用这一点可以更有效的逃走，之后可以增加 2 个优势骰

GM：艾维可以给包括自己在内的 3 个人增加 1 个优势骰

GM：墓地也可以给自己增加 2 个优势骰

伊米亚：~~虽然不清楚生物构造，但在面对猎物虽然~~

伊米亚：虽然不知道，这是哪种生物，但.....面对猎手，我们需要的技巧，往往很简单（尝试讲解野外逃生技巧）

GM : 伊米亚可以给包括自己在内的 3 个人增加 1 个优势骰

伊米亚 :-1

朱理·曼弗雷德·菲策克：「看上去，不能将它们驱逐，但能够有效引导呢.....」默默将这个要点记下。

艾维·索恩：踏在滑板上背上小明一起跑

伊米亚 :1111

GM : 艾维和明日明可以视作协作行动 艾维用 dex 判定 明日明用 STR 判定

GM : 协作难度为 4

GM : 可以开始判定了

伊米亚進行擲骰: 6D6 [6d6:4,2,5,5,5,4 => 25] → 25

艾维·索恩進行擲骰: 9d6 [9d6:3,6,3,6,3,4,5,3,6 => 39] → 39

明日明進行擲骰: 5d6 [5d6:3,2,1,3,1 => 10] → 10

墓地悠礼進行擲骰: 6D6 [6d6:5,6,2,2,5,6 => 26] → 26

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 7d6 [7d6:4,1,3,2,5,2,6 => 23]  
→ 23

GM : 在仓皇的逃离之中，明日明好几次没使上力，差点从艾维的背上滑下来，但都被艾维敏捷的滑板身法所救下

GM : 最终你们带着不可抵挡的气势，将这汹涌的鼠潮远远甩在了身后

GM : 不知道跑了多久后，【12 关卡通过】的提示音在你们耳边响起，身后的杂音完全消失了

GM : 那些怪物仿佛自己重新回到了墙壁内部一般.....

伊米亚：这 这 111

GM：你们气喘吁吁地停下来，看来得先好好休息一番了

明日明：休息两轮

艾维·索恩：「呼~明~你没有事吧?看来是有走过一格就会停止的感觉呢~」

伊米亚：「你得好好锻炼」(指小明)

GM：休整完毕之后，你们继续前行.....

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....呼.....啊.....果然，即使表面看上去很危险，实际也只不过是视觉的游戏。」

明日明：“真是越来越危险了，总之多亏你了艾维...”

艾维·索恩：「如果體溫和觸感都可以再現的話我想被打到還是會痛呢!」

朱理·曼弗雷德·菲策克：继续推推伊米亚，然后看着明日明和艾维交换背吧。

朱理·曼弗雷德·菲策克：名侦探在这场灾难中锻炼了体质，这是好事呢。

艾维·索恩：「嘿嘿.....不用謝!我們可是拍擋啊~!不過多點稱讚我~」

GM：经过这一次的逃脱，你们都变得越发小心翼翼。

GM：这看似一成不变的黑暗通道，潜伏着无法忽视的危险

伊米亚：「人类，关系越好。某种意义上，就会变得越危险。」(看着两个小朋友)

GM：抵达下 14 区域后，你们又在手电筒的光线之下，察觉到了地面的异样。

**GM :**地面再次化出肌肉组织般的柔软质地，然而与之前不同，当你们踏上去时，滚烫炽烈的高温使你们不由得缩回了脚。

**GM :**滚烫的地面将会持续两回合，强行通过难度为 2

艾维·索恩：「嗯啊?危險有什麼不好嗎?」

明日明：“伊米亚小姐也想加入吗？大家关系一起变好吧”

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....如果对自己以外的人抱有过度的期望。在背叛到来时，诞生的仇恨也会愈发甘美呢~我想，这就是所谓的危险吧。」先用手探探温度，判断是否使用他们购买的介质作为道具，能更有利地通过此处。

艾维·索恩：對生活在熱帶地區巴西人來說這一點溫度根本算不上什麼,更何況還是會在各種地極端地帶玩野外求生的艾維,所以艾維很快的告訴了如何行走,散熱的方法,同時拿出了滑板騎了上去

伊米亚：「在这种环境下，很危险。 和人类的友谊，得考虑。」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「不过呢~~在作品中，必须要有与读者同等水平的人物先行推理，才能衬托出侦探本身的高明。.....所以，现有的作品里，无论是怎样的侦探，都会有一位亲密的友人在。」看了看本组中格外亲密的二人。

**GM :**滑板 and 轮椅在这里可以使用

明日明：想起之前一些在火灾现场调查的案子，为了尽快取证，是在保有热度与行走环境艰难的场地中进行的，也许可以找到相关的对应措施。

**GM :**艾维可以让包括自己在内的 3 个人得到 1 个优势骰

朱理·曼弗雷德·菲策克：「只要伊米亚小姐决定不会被背叛，和他们增进关系，在这座监狱中，说不定是一个好选择呢~~」

伊米亚：曾经在采集火山灰的工作中有过在炎热地区行动的技巧。于是  
简单讲解

**GM：明日明可以给自己增加 2 个优势骰**

**GM：伊米亚可以让包括自己在内的 3 个人得到 1 个优势骰**

艾维·索恩：「嗯啊~就算被背叛的话我也沒有所謂啦~啊咪,不過明和我有個小約定!只要我不背叛就可以了!」

朱理·曼弗雷德·菲策克：那么总之把幽灵抓着腋下举起来放上伊米亚的轮椅！

朱理·曼弗雷德·菲策克：然后用意志力走过去就行。

**GM：那么朱理，墓地和伊米亚可以视作三人协作，朱理过 DEX，其他二人过 STR，协作难度为 5**

**GM：准备好的话各位就上吧**

艾维·索恩：那艾维把小明背上

伊米亚：「人类幼崽，希望你们有好结局。」

**GM：艾维和明日明协作，艾维过 DEX，明日明过 STR，协作难度为 3**

明日明進行擲骰: 6d6 [6d6:5,1,4,5,1,5 => 21] → 21

伊米亚進行擲骰: 6D6 [6d6:4,2,2,5,1,2 => 16] → 16

艾维·索恩進行擲骰: 9d6 [9d6:4,1,2,3,1,3,3,5,3 => 25] → 25

墓地悠礼進行擲骰: 4D6 [4d6:4,1,4,1 => 10] → 10

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 6d6 [6d6:6,1,1,2,3,2 => 15] →

15

GM : 蒸腾上升的热气让你们感觉相当难熬，豆大的汗珠自你们额头上滑落，朱理中途一度喘不过气来，但还是咬咬牙挺了过去

GM : 穿过此处后，有三人体力不支，就地瘫软了

GM : 【14 关卡通过】提示音适时响起

明日明 : 休息两轮

GM : 整備完毕后.....你们继续进发.....

GM : 放眼望去，前方是一片寂静空旷的黑暗长廊

GM : 除了眼镜播放的音乐和你们的脚步声以外，你们听不见任何的声音

GM : .....安静得令人紧张

艾维·索恩 : 那艾維重新背起了小明

伊米亚 : 推

朱理·曼弗雷德·菲策克 : 即使休息过，他也依然脸色惨白，看上去快要变成幽冥界第三具尸体了。

GM : 有的人活着，却看起来已经半鼠了

GM : 尽管如此，你们仍然互相搀扶，通过了 15 关卡。这慢慢长征的路途甚至还不及一半.....

GM : 这日子什么时候是个头啊！

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰



GM 投了一個秘密骰

GM : 在抵达 16 关卡时.....

GM : 「咚」

GM : 「咚咚」

GM : 有人在敲打和风款式的纸门的声音

GM : 墓地往墙壁上试探着敲打了几下，那些声音倒是消失了。

GM : 就好像察觉到了什么，有所顾忌一般

艾维·索恩：「哇喔~悠礼好厉害啊~」

明日明：艾维背着小明，伊米亚推着朱理，悠礼用正常的方式通过这里

GM : 这一路上经过 16 关卡，都没有再碰到什么怪事

伊米亚：「那些是 uu 的朋友吗？」

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

明日明：“能和他们沟通一下，让他们协助我们吗？” 看向悠礼

朱理·曼弗雷德·菲策克：「嗯.....从之前对于生物的设计来看，我觉得.....

并不是‘玩’这么简单的事情，也说不定。」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「真可惜.....似乎不能将它们带往下一个区域，进行不同物种间的相互厮杀呢.....」



GM：“她”朝你们挥挥手，然后人影就往走廊的深处快速地奔跑而过

GM：.....就像是在邀请你们和她玩游戏一样

伊米亚：「这种想法，很不错。人类可以，都试试。【指变成幽灵】」

艾维·索恩：「唔咪~我還是喜歡溫熱的~」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「we.....墓地小姐？」

艾维·索恩：跟上兩人(人...?)

明日明：赶紧跟上了悠礼

朱理·曼弗雷德·菲策克：看着其他人的背影思索了一会，跟了上去。

GM：你们在纸门的长廊之中一路往前奔跑起来！不见少女，却能断断续续地听到她的笑声

GM：抵达 18 区域时，一扇装饰比其他都要华丽的硕大门扉挡在你们面前.....

GM：纸门后面，少女的影子正静静站在这里，以手势催促你们把门打开

明日明：休息两轮

艾维·索恩：觀察一下門看上去是不是和其他門打不開

GM：要试着拉开吗？

明日明：试试拉动

艾维·索恩：拉~

朱理·曼弗雷德·菲策克：坐在地上休息的时候，使用手电筒照亮这个区域，看看门周围是否有什么机关存在。

朱理·曼弗雷德·菲策克：如果他们一拉把门拽下来、然后被砸了，至少别砸到我。

GM：“刷拉——”门被你们轻易地拉开了，然而眼前的景象让你们所有人都目瞪口呆.....

GM：门后什么人也没有，但是原本的纸门长廊却变成了一个昏暗的洞穴，众多血红色的鸟居诡异地层层立在洞穴之内

GM：你们往后一看，原本的入口也消失不见了——

GM：取而代之的，一个人正站在你们身后

GM：身着破破烂烂的蓬蓬裙，已经发青发黑、呈现出腐烂肿胀的皮肤，带着空洞笑意的眼睛.....

GM：那是.....“米帕”？

艾维·索恩：「.....唔。」有點兒不開心的鼓起了臉頰

明日明：“...还真是有够恶趣味，这些策划的家伙”

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....呵。」

伊米亚：【尝试观察】

艾维·索恩：向米帕伸出手

GM : 米帕，或者说.....跟米帕相似的什么东西，像断线木偶一样摇摇晃晃，她的关节扭曲到正常人类无法做到的程度，然后四肢反转，以怪异的姿势向你们快速冲来！

GM : 「嘻嘻」

GM : 「嘻嘻嘻」

艾维·索恩：「這個米帕...也是 AI 模擬出來的人格嗎？」

明日明：“艾维！” 把艾维伸出的手拍了回来 “那家伙变成僵尸也不是这种东西吧”

GM : 「一起来.....玩吧.....！」

GM : 她的声音和你们记忆中的米帕十分相似，但变得极其怪异

艾维·索恩：「.....。」被打到手的艾維停頓了一下,收回了對米帕發出來的殺氣

伊米亚：利用曾经在丛林里和鳄鱼搏斗的技巧，与那个生物进行玩耍  
( ? )

朱理·曼弗雷德·菲策克：「索恩先生，你还记得我们佩戴上的眼镜吗~？」

GM : 如果要从“米帕”手下逃脱，难度为 3

艾维·索恩：「嗯啊,所以那個是模仿真人所模擬出來的人格吧~」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「是呢.....无论眼前的是多么逼真.....我们都不过是对着空气舞蹈呢。」

GM : 当然，也可以与她快乐地斗殴！

**GM : 伊米亚精通与各种生物搏斗！你可以在和米帕的对抗检定中获得 2 个 STR 优势骰**

明日明：利用在办案时警司教给自己的格斗技巧闪避米帕并反击她

**GM : 墓地有如何和丧尸之类的生物快乐游玩的知识！大概知道如何吸引米帕的注意力，可以为 3 名队友的逃跑或者对抗检定增加 1 个优势骰**

朱理·曼弗雷德·菲策克：对和僵尸战斗没有特别的兴趣，但有利用别的有名人士作为诱饵，抽身旁观的技巧。在这个过程中，利用手中的手电筒的光照效果，给予僵尸米帕行动上的干扰。之后，这群野人想做什么都随便他们去了吧。（申请和斗殴人士一起协作）

艾维·索恩：艾維有著和人類,各種動物生物戰鬥的經驗。同時,艾維有著長著接受過專業程度的戰鬥技術的訓練。

**GM : 另外，墓地需要和米帕进行对抗检定，检定属性是 DEX**

**GM : 明日明可以在对抗检定中获得 2 个 STR 优势骰**

**GM : 那么朱理和所有参与对抗的人可以一起协作，朱理进行 DEX 判定，斗殴的人进行 STR 判定**

**GM : 艾维的经验可以增进 2 个优势骰**

**GM : 请各位冲**

GM 投了一個秘密骰

明日明進行擲骰: 5d6 [5d6:2,5,4,5,5 => 21] → 21

**GM : 朱理的做法能够稍微降低米帕的强度，现在她的强度是 14**

伊米亚進行擲骰: 6D6 [6d6:4,2,5,1,5,2 => 19] → 19

墓地悠礼進行擲骰: 4D6 [4d6:2,1,1,5 => 9] → 9

艾维·索恩進行擲骰: 8d6 [8d6:4,2,1,4,1,6,4,2 => 24] → 24

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 6d6 [6d6:2,3,6,2,4,2 => 19] → 19

GM 進行擲骰: 14d6 [14d6:2,1,5,3,4,1,5,6,1,5,4,3,5,3 => 48] → 48

GM : 你们冲上去对她就是一顿群殴.....不是，玩耍

GM : 少女的一只手和一条腿发出清脆的咔咔声，似乎是被你们给打折.....不是，玩坏了

GM : 你们现身说法，教导了电视机前面的小朋友，玩游戏一定要注意安全

GM : “米帕”发出嚎哭一般的惨叫声，像尖锐的金属刺痛你们的耳膜

GM : 她狼狈地从你们的拳头之下连滚带爬地逃出去，与朱理和墓地擦身而过，飞快地逃离了现场

GM : 待她消失在洞穴深处的黑暗之中后，【18 关卡通过】的提示音也像庆祝一样响起了

明日明：“...所以说到底是什么恶趣味”

GM : 在前方层层鸟居的深处，有一个散发白光的出口

艾维·索恩：看著米帕的屍體一瞬間有點恍惚,但很快的就回到了鼓起臉不滿的表情

GM : 要直接穿过这里，离开这个区域么？

伊米亚：「嗯，很久没有，尝试搏斗了。 还不够尽兴。」【活动筋骨】

艾维·索恩：「.....。」\*(·

明日明：休息两轮

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....」看他们像野生动物一样活动了筋骨，感到一整恍惚。

明日明：朱理推伊米亚，艾维背小明，悠礼正常的走过去

艾维·索恩：那小明會發現艾維背自己的時候比平時貼得更近了

GM：你们彼此搀扶，穿过了血红色的鸟居，终于离开了这个地方。

GM：——

GM：白亮的强光刺痛了你们的双眼，你们忍不住闭上眼睛，好一会儿才慢慢适应

GM：烈日骄阳照耀着你们，脚下则是柔软的细沙

名旁若无人从你身边路过的求生高人：「恭喜你们度过了刚刚的区域.....大概。」

名旁若无人从你身边路过的求生高人：「总之你们获得了 1000MB。」

名旁若无人从你身边路过的求生高人：「这是生存奖励。」

GM：一名红发男人推着一辆手推车，就这么若无其事地出现在你们眼前

明日明：“？”虽然不太明白不过伸手揉了揉艾维的头发

GM：你们看了看手推车，上面出现了新的小商品

艾维·索恩：「.....~」安靜的被揉了揉頭髮之後心情好像恢復了

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....」刚刚在黑暗之中游刃有余的男人，肉眼可见地变得干枯而萎靡。



名旁若无人从你身边路过的求生高人：「可以随便买，但我不知道什么神谕卡，那不是我的东西。」

艾维·索恩：「老闆老闆~有水賣嗎~?」

名旁若无人从你身边路过的求生高人：「抱歉，没有。」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....感觉，继续给观众赏乐也没有什么意思，我们不如在这里分别吧。」眼睛不由自主地看向了尼龙绳。

伊米亚：「白蚁，丰富蛋白质。 男人，你很有经验。 来，5 个。」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「还能省下不少水呢。」

明日明：请给我一个白蚁和指南针吧

明日明：然后卖掉手电筒

艾维·索恩：「那我要買尼龙绳和 2 個白蚁~!」

朱理·曼弗雷德·菲策克：卖掉手电筒，购买一根尼龙绳

朱理·曼弗雷德·菲策克：看到其他人购买白蚁，想死的心澎湃燃烧。

伊米亚：轮椅和手电筒卖出

GM：在恶劣天气中便是明路的灯塔！.....明日明获得指南针

GM：经常出现在家中的恼人生物，但此时却是营养丰富的嘎嘣脆.....

艾维获得白蚁\*2，伊米亚获得白蚁\*5，明日明获得白蚁\*1

GM：能缩能伸，精湛求生设备将会协助大家前行！.....艾维、朱理获得尼龙绳

GM：倾听女神的指引，被命运的波浪推动前行吧！.....墓地获得了神谕卡

名旁若无人从你身边路过的求生高人：「时间到了，可以下班了。」

GM：话音刚落，高人就和推车一起直接消失了

GM：真高啊，高人

朱理·曼弗雷德·菲策克：拿到绳子之后，围着脖子绕了一圈，测试了一下需要扎多紧才有效。

GM：而你们很快留意到，在你们面前延展开的是一望无际的茫茫沙漠

GM：而你们身上的衣服，也变成了特殊款式。

GM：似乎是某种会协助你们保持水循环、能在沙漠长期活动的蒸馏服

GM：朱理试图检验多大的力度才能自杀成功，然而生物本能无法使他真正地用力.....

艾维·索恩：「原来朱理的离开方式是指这个啊~」

GM：太可惜了，至少把它吊起来打个圈

朱理·曼弗雷德·菲策克：「啊啊.....那是当然的。至少，我想不到继续的理由了呢.....好热。」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「帮我一下的话，可以减少一个拖后腿的人哦~」

伊米亚：「我会帮助，想要自尽的人类。你需要吗？」【指了指朱理】

明日明：“减少的同时也会响起广播吧”

朱理·曼弗雷德·菲策克：「如果，能把我送进医务室的话。那真是太好了呢。」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「我会记住你的善良的.....伊米亚女士。」

艾维·索恩：「嗯唔~~...~嗯!不要!朱理不是拖后腿的人喔!朱理的錢很有用呢~」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「哎呀.....但我们无亲无故，我死后，遗产也不会让索恩先生继承呢。」

伊米亚：「只要不是那种，会被处刑的。就可以试试。」

艾维·索恩：「所以朱理要活著啊~」

墓地悠礼進行擲骰: 1D6 [1d6:1 => 1] → 1

**GM**：在这炎热的沙漠之中，深厚同伴之情，像开水一样滋润着朱理

伊米亚：伊米亚表示自己在沙漠进行挖掘化石时有过一些生存技巧，可以走在第一个，至少能够使前进顺利一些。

**GM**：在墓地兴致勃勃地抽出卡片时，一股浓郁的黑气从牌组里面出现

明日明：集体休息一轮

**GM**：它像有生命的活物一样笼罩你们所有人，让你们难受得几乎呼吸不过来

**GM**：女神对于试探似乎有些不满

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....」苍白得如同石灰。

**GM**：伊米亚的行动，可以让之后的协作判定难度下降

艾维·索恩：「外套這樣穿會比較舒服喔~」

艾维·索恩：幫朱理調整了一下在沙漠裡外套的穿法

**GM**：休息之后，那股黑气才渐渐消散.....要继续前进么

明日明：“这种特效和实际带来的生理反应究竟是...” 看着冒起黑烟的卡面和感受到的呼吸不畅，明日明还是疑问的说道

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....谢谢，不过让我继续活下去，好像也没有什么意义呢.....」不过还是看了一眼被扎在头顶上的外套。

艾维·索恩：沙漠也有植物!艾維跟著伊米亞在旁邊為大家補充了一下一些沙漠行動的要訣

**GM：艾维的行动也可以让之后的协作下降少许难度**

明日明：表示换自己来背艾维

朱理·曼弗雷德·菲策克：「嗯.....比如说，调整我们吸入气体的内容，即使眼前没有出现什么特殊的情况，身体也会变得沉重。」

艾维·索恩：「喵~」

朱理·曼弗雷德·菲策克：提到神谕卡的话题，似乎变得精神了一点。

明日明：明日明背起艾维，其他人正常的通过这里

**GM：在通过 22 关卡之后.....**

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

**GM：虽然沙漠的炎热并不是让你们非常适应，但在前面耐力锻炼的捶打下，你们似乎已经逐渐掌握了在身心疲惫、甚至半死不活的情况下继续前进的方式**

**GM：热气在沙漠蒸腾升起，稍稍扭曲了远方的景色。**

**GM：湛蓝的天幕和毒辣的太阳下万里无云.....你们安然前进**

明日明：“既然是开阔地图，不能从直线直接走到终点吗？”环视一下周围

GM：放眼望去，周围的景色相当辽阔，但是沙丘的高低分布明显给你们指出一个方向

伊米亚：「男人，坐上这个。 【指了指滑板】 然后我们，用这个拉。 【拽了拽绑在滑板上的绳子】」

艾维·索恩：用尼龙绳在不影响滑板行动的前提打了个结,接著很熟手的組成了一個像雪橇一樣的組合板

GM：滑板核载一人

艾维·索恩：「還可以兩個人一起拉呢~來來~」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....」没有任何推脱和犹豫，躺板板了。

明日明：那么艾维背上悠礼，伊利亚拉着在滑板上的朱理，明日明正常的行走，一起走过了这段路程

朱理·曼弗雷德·菲策克：把自己捆紧在滑板上方便他们拖行，顺便将外套盖在头顶，双手放在胸前，姿势很安静。

GM：朱理安详地躺在上面，像是逝者安静地躺在棺材板，而伊米亚则卖力前行

GM：你们仿佛沙漠中的专业团队，就差一些阴乐了

GM：然而在抵达 24 关卡时.....周围的气温逐渐攀升，终于到了你们难以忍受的程度

GM：此处的炎热更甚之前，天气欠佳，要转好需要等待 2 轮

GM：强行突破的难度为 2，因为是高热天气，难度将变为使用 pow 判定

明日明：休息两轮

GM：做人的要义是不要勉强自己！你们在沙丘上全体躺平

GM：休息充足后，周围的气温缓缓下降回正常热度

GM：接下来只要行动值-1 即可正常通过此处

明日明：继续按照上一轮的方法前进

GM：通过了冷却下来的 24 关卡后，你们缓缓抬头.....仿佛是对你们的奖励一般

GM：.....眼前出现了一座小小的沙坡

GM：造型别致、小巧，像一个宝宝

GM：要翻越如此可爱的宝宝沙坡，使用 STR 判定，难度为 1

艾维·索恩：观察一下小宝宝有没有危险

GM：小宝宝安静地端坐在那里，人畜无害的样子

明日明：向艾维和伊米亚讨教攀爬沙坡的技巧

朱理·曼弗雷德·菲策克：已经不会对任何带沙子和气温的事物感到可爱。

GM：小宝宝手感柔弱松散

伊米亚：讲解

朱理·曼弗雷德·菲策克：但是按照之前爬肠道墙壁系外套的技巧，把所有人系上，如果有人掉队就可以提起来。

艾维·索恩：意防万一的解開板上的繩子,順便一一回答到所有問題同時  
進行補充

GM：艾维老师和伊米亚老师可以给包括自己在内的 3 个人 1 个优势骰

GM：朱理的技巧运用可以增加 2 个优势骰，同时协作难度能够下降

GM：当前五人协作难度为 3

GM：请随意地判定

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 7d6 [7d6:1,1,6,1,5,5,6 => 25]

→ 25

墓地悠礼進行擲骰: 4D6 [4d6:5,3,1,3 => 12] → 12

伊米亚進行擲骰: 6D6 [6d6:1,2,5,2,3,1 => 14] → 14

艾维·索恩進行擲骰: 6d6 [6d6:5,6,4,1,3,5 => 24] → 24

明日明進行擲骰: 4d6 [4d6:3,4,4,5 => 16] → 16

GM：即使眼前只是一个宝宝，你们也要竭尽全力！

GM：这样才能显示出对宝宝的尊重和爱

GM：经过一轮爱的跋涉之后，宝宝坡几乎被踏平了

GM：【25 关卡通关】

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

GM：这时，你们好像听到什么声音

GM：来自.....地底下方.....某个还离这里颇为遥远的地方

GM : 轰隆隆.....似乎有什么生物潜伏于沙地内部，被你们于沙漠中走路的声响所吸引，朝你们袭来。

GM : 幸好的是，它们一时半会应该抵达不了此处

明日明 : 休息一轮

GM : 你们在原地静坐了一会儿，那些声响好像渐渐消失不见了

GM : 到底是丢失了目标，还是打算潜伏观察？你们不得而知

艾维·索恩 : 吃一口白蚁

伊米亚 : 来一口

GM : 嘎巴嘎巴，白蚁的外壳口感清脆，里面的肉虽然少却很是甘甜，粗盐更添几分鲜味

朱理·曼弗雷德·菲策克 : 「墓地小姐？」躺平了很久很久，脸色终于好了点，示意幽灵小姐像之前那样上来。

明日明 : 朱理背悠礼，小明坐上滑板，艾维拉滑板，伊米亚普通的走过去

艾维·索恩 : 「不错好食！」

伊米亚 : 补充能量！

朱理·曼弗雷德·菲策克 : 「.....」用外套给幽灵挡风挡阳光。

GM : 补充能量后，继续进发！

艾维·索恩 : 帮忙打好结

明日明 : 休息一轮

GM : 【27 关卡通过】【28 关卡通过】



朱理·曼弗雷德·菲策克：努力，但只能努力一下。之后和小明交换，躺上了滑板，让小明成为艾维背上的民族。

GM：在刚刚抵达 29 关卡时，不远处有什么东西吸引住了你们的视线.....

GM：土黄色的沙砾狂乱地旋转飞舞，风沙化为庞大的龙卷，笼罩住整片区域

GM：飞沙走石如同磨刀滚轮，簌簌地呼在你们脸上

GM：沙包之中甚至夹着紫色的惊雷，扰乱你们的听觉与错觉

GM：这样极度恶劣的天气，将持续 4 回合

GM：强行突破，难度为.....6

GM：并且你们看到的第一眼就明白.....一旦踏入这样狂暴的龙卷之中，不突破，中途就无法休息

明日明：休息一轮

GM：请指定对象，然后进行判定

艾维·索恩：世界到处跑的艾维当然经历过沙漠的沙塵暴,艾维大约观察了一下风向,力度,接著告訴大家在沙塵暴中的行走方式,衣服的阻擋方式,路線的觀察方式和合作方式

明日明：提议用绳子把大家绑在一起，让有丰富探险经验的艾维和伊米亚打头阵，寻找更加安全的道路

GM：好哩，来投！

伊米亚：开始回想在恶劣天气下的生存技巧，观察龙卷风，并思考突破的可能性，把信息分享给了大家

**GM：艾维可以给包括自己在内的 3 个人分别获得 1 个优势骰**

墓地悠礼進行擲骰: 1D6 [1d6:1 => 1] → 1

艾维·索恩：利用绳子為大家綁了個安全的繩結

**GM：从远处的沙尘暴中，窜出一道闪电，朝你们所有人头顶劈下！**

朱理·曼弗雷德·菲策克：龙卷风本来是和他的世界非常遥远的内容，但只要是拥有看穿状况的能力，便能知道与这种天气硬碰硬是非常危险的行为，但或许可以使用巧妙的方法，避免与飓风面对面的同时，穿过这段距离。

朱理·曼弗雷德·菲策克：首先用绳子固定所有人。

朱理·曼弗雷德·菲策克：其次，观察附近的地形有没有低洼地，和其他岩石岩壁等，可以让人减轻和风对抗的力量，推荐使用滑板等物体挡风。

**GM：所有人得到 2 个劣势骰**

**GM：同时，优秀的指挥协作和知识储备，可以让你们五人协作难度调整为 26**

朱理·曼弗雷德·菲策克：最后，即使是在小说里，也有面对疾风骤雨需要脱出的情况，并在实地体验的剧目中制作相应的场景。其中需要用到的环境改造方法，并脱离这个状况的方法，或许可以分享给在场其他人。

**GM：伊米亚可以给包括自己在内的 3 个人分别获得 1 个优势骰**

朱理·曼弗雷德·菲策克：但是突然浑身乏力，躺平了。

**GM : 朱理可以给包括自己在内的 4 个人分别获得 1 个优势骰**

明日明 : 看到神谕卡冒出黑烟决定再原地休息一回合等待效果过去

艾维·索恩 : 試著利用滑板順著風勢擋住一部份的風,使身後的人接受的風勢變輕

**GM : 休息一回合后 , 那道惊雷又回到了沙尘暴里面**

**GM : 可以判定了**

明日明 : “这里的女神可真没眼光啊”

朱理·曼弗雷德·菲策克 : 「 .....没关系。毕竟.....身于此处的我们 , 也没有喜爱女神的理由。 」

明日明進行擲骰: 6d6 [6d6:2,3,5,2,6,1 => 19] → 19

艾维·索恩進行擲骰: 9d6 [9d6:3,2,4,4,2,6,3,6,4 => 34] → 34

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 9d6 [9d6:2,5,4,1,2,5,5,5,4 => 33] → 33

墓地悠礼進行擲骰: 5d6 [5d6:1,3,2,6,2 => 14] → 14

伊米亚進行擲骰: 5D5 [5d5:4,3,5,4,5 => 21] → 21

伊米亚進行擲骰: 5D5 [5d5:2,3,1,5,4 => 15] → 15

**GM : 你们团结一心 , 与沙尘暴作英勇的斗争.....**

明日明 : 虽然没有通过风暴 , 不过在上次的行走中多了不少在风暴中行走的经验 , 下次穿梭时应该会更加轻松

**GM : 风沙让你们睁不开双眼 , 雷声震得你们耳鸣.....再试一次吧 !**

**GM : 失败的经验可以给你们所有人增加 1 个优势骰**

明日明進行擲骰: 7d6 [7d6:2,6,2,5,1,3,6 => 25] → 25

艾维·索恩進行擲骰: 10d6 [10d6:1,3,4,4,1,5,6,3,1,6 => 34] → 34

墓地悠礼進行擲骰: 6d6 [6d6:1,4,3,2,1,4 => 15] → 15

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 10d6 [10d6:3,4,1,1,5,1,4,3,3,3  
=> 28] → 28

伊米亚進行擲骰: 6D6 [6d6:2,5,2,3,2,5 => 19] → 19

GM : 可能是因为疲惫，也可能是有些人已经失去了生的意志.....

GM : 你们终究无法成为海明威

GM : 在你们被强风刮得七零八落后，周围的风势却渐渐平息下来

GM : 你们头发、身上甚至嘴里都是沙子，灰头土脸地坐在沙地上

GM : 接下来只需要花 1 个行动值即可穿过该区域

明日明 : 朱理背上悠礼，明日明背起伊米亚，艾维正常行走，离开这个  
区域

GM : 前进，前进，不要停下来啊！

朱理·曼弗雷德·菲策克 : ( 看着努力的明日明，眼中闪现了精明的.....  
眼神已经完全死了，什么也看不到。 )

GM : 希望你们脚下延伸

GM : 【29 关卡通过】

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

GM : .....之前那种在沙地下方潜行的声音，再次响起

GM : 它越来越近.....越来越近.....

GM : 你们顺着声音转头望去，发现在你们目力可及的范围，数只老鼠细细簌簌地从沙丘中冒出，朝你们涌来

GM : 由于还有一些距离，普通地奔跑即可逃离它们的追逐

GM : 但是在此区域无法休息

伊米亚 : 吃一口白蚁

明日明 : 吃下白蚁

艾维·索恩 : 吃下白蚁

艾维·索恩 : 拉上朱理

明日明 : 艾维拖着滑板上的朱理，大家一起迅速的逃离了这个区域

GM : 白蚁赋予你们强大的续航力，而已经成为半具尸体的朱理也受到羁绊之力的拯救！

GM : 沙漠老鼠被你们纷纷甩在身后

明日明 : 休息两轮

明日明 : 伊米亚拖着在滑板上的朱理，小明背着艾维，悠礼正常行走，通过两轮

GM : 【31 关卡通过】【32 关卡通过】

GM : 抵达 33 关卡的边缘时.....

GM : 你们感觉自己脚下似乎有什么不对劲

GM : 脚下很柔软.....当然，沙子本来就很柔软，只是这里有些过头了

GM : 你们低头一看，沙子不停地向脚踏入之处流动，仿佛有生命的活物一般，要将你们拉入下方金色的深渊

GM：你们条件反射地拔腿后退，似乎因为是在边缘地区，流沙还不算太深。

GM：这是一次流沙的障碍关卡，若要安全通过，需要进行 DEX 判定，难度为 5

伊米亚：回忆曾经在沙漠里寻找史前鳄鱼遇到流沙的经历，分享给大家我脱险的方法

GM：伊米亚给包括自己在内的 3 个人增加 1 个优势骰

艾维·索恩：艾維當然也在冒險中有遇到過流沙,在伊米亞說的同時在一邊補充說明

GM：艾维给包括自己在内的 3 个人增加 1 个优势骰

明日明：回忆起在电视上看过的关于荒野求生的知识，遇到这种情况似乎可以通过增大受力面来通过。

GM：明日明可以给自己增加两个优势骰

艾维·索恩：說利用滑板的話可以通過轉移重心使行動更輕鬆

GM：墓地努力地回忆着.....隐约记得好像有个身高两米的生存部学长给自己讲过横跨撒哈拉沙漠的冒险故事。可以得到 1 个优势骰

GM：滑板可以给使用者在这里增加 1 个优势骰

朱理·曼弗雷德·菲策克：对着流沙思考了良久，将所有人先用尼龙绳串了起来，这样只要有人成功到达了对岸，就可以使用力量将其他人从中拉出，成功通过的人越多，能够使劲拔河的人越多。

朱理·曼弗雷德·菲策克：接着向其他人讲述自己看过的传闻，比如向后仰倒，陷入时不要乱动，以及某位外国女性将重心转移到一只脚上后，使用另一只脚不断抖动，然后双脚重心交替，成功脱离这片流沙的姿势。

**GM：朱理的策略可以让协作难度再次下降**

**GM：五人协作难度为 21**

**GM：准备好的话，可以开始判定了**

明日明：我们用绳子协力，让有丰富经验的艾维走在前面

明日明：先休息一轮

艾维·索恩進行擲骰: 9d6 [9d6:2,6,5,2,4,6,3,5,2 => 35] → 35

墓地悠礼進行擲骰: 6d6 [6d6:4,5,3,1,1,6 => 20] → 20

明日明進行擲骰: 5d6 [5d6:4,6,5,2,6 => 23] → 23

伊米亚進行擲骰: 4d6 [4d6:5,4,3,5 => 17] → 17

朱理\_M\_菲策克 rolls the dice: 8d6 [8d6:4,4,2,4,1,2,4,6 => 27] → 27

**GM：你们艰苦卓绝地在流沙上爬行.....还差一点就抵达终点时，被一个隐蔽流沙坑拖住了脚步**

**GM：伊米亚和悠礼的腿差点就陷入其中**

明日明：由于上次的经验，大家基本已经掌握了渡过流沙的办法，这次应该可以更轻松的过去了

**GM：可以给所有人分别 1 个优势骰**

墓地悠礼進行擲骰: 1d6 [1d6:1 => 1] → 1

**GM：？**

艾维·索恩：「如果大家都累了的話可以原地休息喔~不要亂動就可以~!」

明日明：“在这种地方休息的体验也很难得呢...” 任由身体浮在流沙里

明日明：集体休息一回合

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....女神大人，有时是毫无意义的信仰呢。」

朱理试图在流沙中睡觉。

GM：在离你们不远处，一团流沙突然腾空而起，变成一尊 MM 命运女神的沙雕

艾维·索恩：「嗯?」

GM：沙雕举起手中沙做的长长法杖，往你们头上都敲了一下

GM：所有人承受 2 个劣势骰

艾维·索恩：「哎啊!」

伊米亚：「命运女神，不可以轻易相信。」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....咳、咳咳.....」在被敲的时候吃了一口沙，若有人悉心观察，就会发现他似乎瞪了 MM 一眼。

GM：你们原地不敢轻举妄动躺平了一回合

GM：MM 女神发出一声嗤笑，然后又散落为流沙消散了

明日明：没什么力气的被任由敲了一下

GM：虽然不被命运眷顾，但是生活还能继续

伊米亚進行擲骰: 5d6 [5d6:4,5,2,1,5 => 17] → 17

艾维·索恩進行擲骰: 10d6 [10d6:2,2,3,1,6,6,2,1,5,1 => 29] → 29



朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 9d6 [9d6:3,4,5,4,1,5,5,3,6 => 36] → 36

明日明進行擲骰: 6d6 [6d6:1,3,2,2,5,1 => 14] → 14

墓地悠礼進行擲骰: 7d6 [7d6:6,6,6,5,6,5,1 => 35] → 35

**GM : 流沙软绵绵的，就像一床棉被**

明日明：通过两次失败，这次更加熟练了

**GM : 在这里睡到天荒地老好像也没什么不好吧.....**

**GM : 失败让你们的技术上升了，再分别得到 1 个优势骰**

明日明：休息一轮

**GM : 休息一下，再试一次，来**

明日明進行擲骰: 7d6 [7d6:1,3,3,4,2,6,5 => 24] → 24

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 10d6 [10d6:2,2,6,3,1,4,1,2,4,3 => 28] → 28

墓地悠礼進行擲骰: 8d6 [8d6:4,5,5,4,6,4,2,2 => 32] → 32

伊米亚進行擲骰: 6d6 [6d6:3,2,5,5,2,6 => 23] → 23

艾维·索恩進行擲骰: 11d6 [11d6:6,1,2,4,2,5,5,3,4,6,4 => 42] → 42

**GM : 虽然有两个男人明显已经摆烂，但剩下三人仍然要绽放希望之花**

**GM : 艾维和墓地在流沙中勉力拖着两个差点就要和大地融为一体的男人前进，终于抵达了流沙的彼岸**

明日明：休息一轮

**GM : 你们休息片刻后，继续出发**

**GM : 抵达了 34 区域之后，突然淅淅沥沥地下起了小雨**

GM : 雨量很少，只能称得上是绵绵细雨，但是由此吹起的凉风却带来丝丝惬意

GM : 如同对你们努力的奖励，你们眼镜屏幕上显示出【天气关卡-好天气】

GM : 此处通过难度为 0，只需要行动值-1 即可通过

朱理·曼弗雷德·菲策克：因为气候和雨水，阴郁的表情复原了些许，已经开始非常习惯而自然地背起了墓地。

艾维·索恩：「雨水～」

伊米亚：男人，感觉你和蘑菇很搭

GM : 这之后，沙漠的风光在你们眼中逐渐变得明媚起来

GM 投了一个秘密骰

GM 投了一个秘密骰

GM 投了一个秘密骰

朱理·曼弗雷德·菲策克：「比起潮湿，果然，还是炎热更令人敬谢不敏一些.....不过，很多菌种实际是有毒的呢。」

伊米亚：嗯，有些东西，这辈子，只能吃一次

朱理·曼弗雷德·菲策克：「是的，很让人期待，对吧？」

艾维·索恩：「啊咄,有些種類吃了就沒有一輩子了,所以我個人還是不推薦啦～」

明日明：“也符合只能吃一次呢？”

艾维·索恩：「也是呢~直接過世!」

GM：踏入 37 关卡后，你们发现，太阳不再位于你们头顶的位置。

GM：它缓缓下沉，此时周围的光线越发昏暗，远方的天空染上斑斓绚烂的霞色。蓝紫色和橘红色的天光交相辉映，将沙漠染为美丽的油画

GM：但还没来得及欣赏傍晚的大漠美景，你们就发现此处刮起刺骨的强风

GM：黄昏强风将持续 2 回合，难度为 2

伊米亚：知识巩固，幼崽们（开始吟唱）

朱理·曼弗雷德·菲策克：叹了一口气，认命（但只认一点）且熟练地将所有人用尼龙绳串联起来。

明日明：回忆之前队友的教导和在沙暴里穿行的经历

艾维·索恩：「悠礼想試試看嗎~?嗯咁~有些經過處理的也不一定會死人,不過後遺症還是只可以試一次的!雖然我個人是不推薦啦~唔咁~」

明日明：再总结之前的失败经历

GM：由于之前的失败经历，你们可以分别获得 1 个优势骰

艾维·索恩：去重覆和大家說明這種天氣行動的要訣

朱理·曼弗雷德·菲策克：「就请伊米亚小姐在前为我们开路了。」总结并分析了面对龙卷风的经验。

GM：朱理的行动可以视为协作，加上艾维和伊米亚的知识，协作总难度为 8

艾维·索恩：用尼龙绳把大家串起來

朱理·曼弗雷德·菲策克：( 因为看到幽灵的体力不足，将她背起用外套裹上进行共同行动 )

明日明：休息一轮

GM：朱理可以给包括自己在内的 4 个人分别一个优势骰

GM：艾维可以给包括自己在内的 3 个人分别一个优势骰

艾维·索恩進行擲骰: 9d6 [9d6:6,5,4,4,1,3,4,3,2 => 32] → 32

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 9d6 [9d6:4,2,2,3,3,3,6,3,3 => 29] → 29

伊米亚進行擲骰: 5D5 [5d5:1,1,5,1,1 => 9] → 9

明日明進行擲骰: 7d6 [7d6:6,1,2,3,6,2,4 => 24] → 24

墓地悠礼進行擲骰: 6d6 [6d6:5,4,5,3,4,6 => 27] → 27

GM：难得的美景让你们心潮澎湃，你们如风一般穿过了强风区

GM：【37 关卡通过】

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

明日明：休息一轮

GM：太阳缓缓地沉落西山，眼见离这个区域的终点只剩下最后一段路了.....你

GM：然而，背着艾维的小明，却感觉脚下好像有哪里不对劲

GM：柔软的沙地仿佛是结块了一般，触感陡然变硬

GM：那也不是黄沙的颜色，而是像蒸熟的腐烂肉块一般的灰红色

GM : .....那是，一只手

GM : 那只手破土而出，径直抓住了明日明的脚踝

艾维·索恩：「!明!」

明日明：“？”反应了一下朝旁边正常的地面跳去

伊米亚：【往他们那看去】

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....呀」阴暗地看着

艾维·索恩：跳下来转身防在小明前面

明日明：“这里不是怪谈区域了吧”

伊米亚：手？嗯...【尝试和他握手】

GM : 那只手在明日明的脚踝上越发用力.....捏得他生疼，并且一直使劲把他往沙地底下拉

艾维·索恩：马上伸出手用力的捉著那隻手

明日明：也试图弯腰掰开那只手

伊米亚：【帮忙掰手指】

朱理·曼弗雷德·菲策克：「这还真是.....明日先生，你能感受到痛觉吗？」

朱理·曼弗雷德·菲策克：看着他们已经在掰手指了，就稳住明日明往上提，不让他继续被向下拽吧。

明日明：“和被电击比起来还行吧。”精神力击中在地上的手里皱着眉头回答道

GM：你们用蛮力硬生生地掰开抓住明日明脚踝的干枯手指。而朱理则抓住明日明的腰，以防他陷入沙地里

GM：虽然小明感觉身体被强行拉伸好特么痛，但最终成功地从枯手上面脱险

GM：而潜伏在沙地下的【那个人】眼见没得逞，似乎是放弃了袭击，重新缩回沙地深处

艾维·索恩：跪下来看看小明被捉住的脚踝

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....看来，这里安装了实物道具吗？如果有相应的武器，可能提升对这些道具的破坏能力。」

GM：明日明的脚踝上面留下了一道红印，但没有什么伤

伊米亚：很快啊.....咻一下，就不见了

明日明：“这种程度不用在意啦” 对艾维说道

艾维·索恩：「.....嗯!感覺只是紅了一點,沒有什麼大事!腰痛嗎?」

艾维·索恩：「唔!在野外這種大意是最致命的咁!」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「哎呀，我可没有对明日先生做什么过分的事情哦？」

艾维·索恩：「?嗯!剛剛朱理是幫忙了吧!謝謝朱理!」

艾维·索恩：嘿嘿~的笑著

伊米亚：敌在暗，要警惕【转告大家】

艾维·索恩：「不知道可不可以反過來拉出來呢~?」

GM：沙漠最后的一段路程，你们都没遇到再遇到那只沙地中的手

朱理·曼弗雷德·菲策克：「不谢.....索恩先生。」对着这两个人揣摩了很久，「无论明日先生发生了什么事.....你都会想要保护他吗？」

**GM：赛博太阳完全沉落西山，周围的景色也变为一片黑暗**

艾维·索恩：河邊,沙漠,森林,這些地方都經常會突現在腳邊出現危險有害的生物,所以艾維可以很快速發現面對腳邊可能會出現的危險

艾维·索恩：「嗯~?.....嗯啊,當然啊~!只要明還是明的話...就算明說不需要我也會好好的完成交易呢!」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「哎呀.....原来，你们之间的关系，是建立在交易的基础上的吗？」

**GM：因为艾维的才能，之后在野外自然环境中面对追逐场景可以得到2个优势骰**

伊米亚：原来如此，那只要不产生，多余的感情，你们的关系就不会危险

朱理·曼弗雷德·菲策克：「真是让人惊讶，」笑，「如果没有强烈的共同目标，这份信任，就会像我们玩过的电椅游戏一样。先被背叛的人，就会一败涂地呢。」

艾维·索恩：「嗯?嗯!不過明也是我的朋友喔!嘿嘿嘿~對吧~明~」

**GM：黑暗中你们摸索着道路前行，直到.....黑暗中有一盏散发白光的露营灯出现**

**GM：在灯光下，好像有一个推着手推车的人影**

伊米亚：因为之前发生的袭击事件，伊米亚更加戒备四周

明日明：“是建议在交易的基础，但不只是交易，因为艾维是我的朋友，这样呢？”一边注意着周围的环境，一边说道

艾维·索恩：「我發現你們都好介意背叛喔？朱理被背叛傷害過嗎？」

艾维·索恩：「為了自己的利益而行動我沒有覺得有什麼值得受傷和介意喔~哈哈~」

**GM：人影静静地等待**

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....嗯？被某些人‘背叛’这种事。在成为大人的过程中，谁都会遭遇到吧？」

**GM：因为伊米亚的才能，同样能在后面的自然环境追逐中获得 2 个优势股**

朱理·曼弗雷德·菲策克：「最近一次.....就比如，会有一些人，约定了接下来三轮都选择合作，却提前指定了背叛的情况呢。」

艾维·索恩：「朱理是大人呢~!」

在无人之地不知给谁进货的杂货店老板：「抱歉，打断一下。」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「虽然我已经习惯了，贝谷同学，看上去受到了不小的打击哦？」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「呀，晚上好，过去的谈判员先生？」

在无人之地不知给谁进货的杂货店老板：「虽然无意插入你们的谈话，但是我只是想说。」

在无人之地不知给谁进货的杂货店老板：「恭喜你们通关，这是 1000MB，拿好了。」



在无人之地不知给谁进货的杂货店老板：「然后东西可以随便买，现在你们可以继续了。」

伊米亚：魔法少女是什么？

艾维·索恩：「魔法少女是什麼？」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....」

明日明：虽然知道但想看看朴道恩怎么解释

在无人之地不知给谁进货的杂货店老板：「就是那种女生爱看的少女漫画里面会出现的道具。」

艾维·索恩：「漫畫我知道是什麼!但少女漫畫是什麼啊」

伊米亚：...人类喜欢的，消遣方式吗？【看向老板】

在无人之地不知给谁进货的杂货店老板：「按照通常的设定.....」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「一想到会给你送钱，就浑身起鸡皮疙瘩。」

但是购买了【野外求生系列精彩片段回放（M.M 剪辑版）】和【M.M 特种鼠多功能十字镐】

在无人之地不知给谁进货的杂货店老板：「会使用魔法，一瞬间从普通的装束，变成穿着夸张可爱洋裙的少女。」

在无人之地不知给谁进货的杂货店老板：「在白天上学，晚上拯救城市.....之类的。」

伊米亚：这个在后续，用处大吗？

艾维·索恩：「.....？」

在无人之地不知给谁进货的杂货店老板：「也不必，我卖的东西挺好使的。」戴着墨镜平静地收钱

艾维·索恩：「總之看上去很有用!雖然不知道是什麼,但總之就是未知代喜歡的英雄吧~!魔法~」

伊米亚：那就试试，男人，这个和那个。【M.M 魔法少女套装】【M.M 爱心餐点（露营关东煮）】

明日明：“说起来，如果直接控制商贩劫持他们货物的话，也可以使用吗？”看着大家各自付了钱后思索道

伊米亚：嗯.....也可以试试

艾维·索恩：「要做嗎?要做嗎?啊,順便一說這位老闆哥哥實力不淺喔!」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「明日先生，一般来说，这样的话呢.....或许在手握武器的时候说，比较好哦~？」

艾维·索恩：「那我要【M.M 魔法少女套装】和【M.M 特种鼠多功能十字镐】吧~」

明日明：“唔...那等有武器的时候再试试吧。请给我一个野外求生系列精彩片段回放（M.M 剪辑版）”

伊米亚：如果先天不足，你可以后天弥补（朝着小明指了指）【M.M 魔法少女套装】

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....？」真诚的疑惑

明日明：“好了好了...知道了，再买一个魔法少女套装.....”

伊米亚：你也可以试试，男人（朝着朱理指了指）【M.M 魔法少女套装】

艾维·索恩：「大家都要一件~」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....？我没有穿女装的癖好。」但是这一刻，因为艾维的发言，系统，自动生效了！

伊米亚：从今天起，就有了呢

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....」阴郁地看了一眼 MB 总额，按了按额角，「呵呵.....难道说，你们都有看男人穿女装的兴趣？」

伊米亚：人类，穿什么不重要。

艾维·索恩：「?衣服就是衣服啊~?有用就可以了~」

艾维·索恩：「啊,順便這個也買一個吧~!【野外求生系列精彩片段回放 ( M.M 剪辑版 ) 』」看看其他人是如何說明教人的

在无人之地不知给谁进货的杂货店老板：「放弃了吗，我还以为有人对我意见不小。」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....如果不需要我们动手的话，那还真是希望你付出代价。能有多惨，就有多惨呢~？不过，我还没有带着未成年安排计划之外的凶案的兴趣哦？」

在无人之地不知给谁进货的杂货店老板：「那这阵子憋了那么久，真是辛苦你了。」

在无人之地不知给谁进货的杂货店老板：「那么.....」老板开始了货物交易

伊米亚：男人，古人类说过，做人留一线,日后好相见 ( 看了看老板 )

在无人之地不知给谁进货的杂货店老板：「要留一线的话，好像一开始就不该说劫持吧.....」

在无人之地不知给谁进货的杂货店老板：「算了。」

伊米亚：我不是人，所以可以不用留

GM：在你们选择购入魔法少女的瞬间，商店老板僵硬地在空中划出一道弧线

GM：那道弧线闪耀着粉色的光芒，很快组成一个巨大的爱心

GM：那道光芒开始围绕着你们自上而下地旋转，而每到光芒点到之处，你们的身体就会开始发出耀眼的圣光.....

伊米亚：揉了揉 uu，点点头

艾维·索恩：「嗯喵？」

GM：最后你们身上出现了一条轻飘飘的、有着众多曼妙花蕾丝花边的裙子，每个人的款式和颜色还有微妙的差异

GM：老板见状，动作僵硬地开始鼓掌

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....如果要追溯源头，在你们举办这场活动时，就没有所谓的一线了呢。」笑

艾维·索恩：「劫持也可以留一線啊~?」

在无人之地不知给谁进货的杂货店老板：「契约之下，人与非人组成的魔法少女战队，MAGIC☆CURE，堂堂登场。」

在无人之地不知给谁进货的杂货店老板：「命运的齿轮，就这样开始了转动。」棒读

艾维·索恩：「原來這個就是魔法少女啊~意外的很方便行動呢!」跳了兩下

GM：敲碎寒冰与魔女野心的十字镐！被魔法女神选中的子民都值得拥有！.....艾维，朱理获得十字镐

GM：没有体力，要如何在白天上学的同时在夜晚的都市拯救大家呢？.....伊米亚获得关东煮

GM：在寒冷的冥界行动，要击破扰乱孩童们心灵的梦魇，就需要优秀的知识！.....艾维、朱理、明日明获得求生切片

GM：商品闪烁着魔法的光芒，落在你们的手中.....

GM：一阵特效之后，老板点了点头，然后就连人带车一起凭空消失了。

GM：在老板离开后，你们身上的光芒消散，衣服似乎都变成了在雪地登山时的套装

GM：但与之不同的是，你们的胸前多出了一个香水瓶一般的精致挂坠

GM：每个人的颜色都对应了你们魔法少女裙装的颜色，看起来是变身器

朱理·曼弗雷德·菲策克：裙子浮现在身上的那一刻就裹紧了大衣，顺便将昔日自由飘荡打结很方便的腰带也系上了。

朱理·曼弗雷德·菲策克：能看见蓬松带着裙撑的蕾丝花边从外套周围钻出，像是一条短裙被强行嫁接在了原本的衣服上。

GM：你们身边的环境开始逐渐亮起，也让你们看清楚了周围的模样

GM：经过混凝土都市、黑暗迷宫以及荒漠之后，现在是极地冰川的地貌

GM：放眼望去是白茫茫的雪地和纵横连绵的冰山，空气中飘落着绵绵细雪。

艾维·索恩：冰原也有植物！艾维在一边前进一边和大家说明了冰原的行动方式

伊米亚：猛犸象等古生物的记忆告诉过我如何在冰原行动

朱理·曼弗雷德·菲策克：量子速览求生知识

GM：伊米亚和艾维可以让你们之后行动的协作难度下降一定数值

明日明：回忆在科普频道看过的关于极低求生的知识

艾维·索恩：重新复习了一下求生切片

GM 投了一个秘密骰

GM 投了一个秘密骰

GM 投了一个秘密骰

朱理·曼弗雷德·菲策克：休息一轮，然后按照从沙漠行动留下的经验，行动的第一轮让朱理在雪橇（由滑板翻过来改造）上被伊米亚拖着，然后艾维背着小明。行动的第二轮让朱理起来背幽灵，小明背艾维，由此通过 41、42 区域。

朱理·曼弗雷德·菲策克：然后再集体休息一轮，由朱理拖行雪橇的伊米亚，小明继续背艾维，大家精神饱满地通过 43 吧。

GM：随着你们在雪地中缓步跋涉，雪花纷纷扬扬地落在你们的额头和肩膀上，寒风呼啸着吹入你们的衣领和脖颈

GM：远处绵延的群山仿佛没有尽头，整个天空灰蒙蒙的，看不到太阳

GM : 雪越来越大，寒风凛冽着咆哮，终于在抵达 44 关卡时，细雪变成了让能见度急剧下降的鹅毛大雪

GM : 风中似乎还夹杂着细碎的冰雹，打在你们的脸上带来一丝疼痛

GM : 大雪将持续 2 回合

GM : 强行突破难度为 2

艾维·索恩 : 艾维把在雪地裡下雪的话正确的破风方法和在特别的行走方法教导给其他人

伊米亚 : 大雪天和大风天极为相似，却又不同 ( 开始吟唱 )

艾维·索恩 : 同时用绳子做了个安全的结绳结给大家绑上

明日明 : 请教队友，通过电视知识 ( 吟唱 )

GM : 艾维可以给包括自己在内的 3 个人分别 1 个优势骰

朱理·曼弗雷德·菲策克 : 因为气温精神状态肉眼可见地恢复成了同刚刚起跑时差不多的样子，将所有人熟练地在腰间绑起。然后，散布刚刚在生存纪录片里面看到的知识。

朱理·曼弗雷德·菲策克 : 并做好了如果事情出现不测就立刻使用十字镐的准备。

GM : 生存部的前辈传授了在大雪中不要用鳃呼吸等有用的技巧，墓地可以获得 1 个优势骰

GM : 伊米亚可以给包括自己在内的 3 个人分别 1 个优势骰

明日明 : 并且在风雪里使用指南针为队友提供前进方向

GM : 明日明通过晨间儿童电视节目知道了一些大雪小知识，可以得到  
1 个优势骰

GM : 朱理的指挥可以让协作难度下降，现在为 8

GM : 准备好的话可以开始判定了

明日明進行擲骰: 7d6 [7d6:6,1,4,3,3,5,3 => 25] → 25

伊米亚進行擲骰: 4D6 [4d6:2,4,3,1 => 10] → 10

墓地悠礼進行擲骰: 5d6 [5d6:3,5,2,6,2 => 18] → 18

艾维·索恩進行擲骰: 8d6 [8d6:5,6,6,1,4,5,6,6 => 39] → 39

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 8d6 [8d6:4,3,1,2,4,4,2,5 => 25]  
→ 25

GM : 经历了之前残酷的生存耐力赛，你们现在已经驾轻就熟，纷纷化身求生强者

GM : 一点点小小的风雪显然奈何不了你们

GM : 【44 关卡通过】

GM : 跋涉穿过这一片雪地后，你们发现面前出现了一个滑坡.....

GM : 附着冰雪的岩壁亮晶晶的，在靠近边缘的地方散发着半透明的光亮

GM : 从这里爬过去，难度为 3，判定属性为 str

明日明 : 休息一轮

朱理·曼弗雷德·菲策克 : ( 中之人 : 先休息一轮，商量对策，准备吟唱。

伊米亚 : 表示自己最后一个走，先在下面进行托举



艾维·索恩：向大家說明了雪原如何爬坡,用繩子做登山結等等工具幫助大家上去

明日明：试图从之前爬沙堆和建筑物的经验里总结

**GM：明日明和墓地可以分别获得 1 个优势骰**

艾维·索恩：同時拿起了十字镐製造令大家容易上去的位子

朱理·曼弗雷德·菲策克：和艾维商讨了搭建路绳和安全绳的事宜，将登山镐也加入尼龙绳中作为加固的辅助，确保就算有人滑落也能有其他人帮扶。

**GM：艾维可以给包括自己在内的 3 个人获得 1 个优势骰**

**GM：你们的总协作难度因为你们的指挥可以下降到 12**

**GM：准备好的话可以开始掷骰**

艾维·索恩進行擲骰: 11d6 [11d6:3,4,4,1,1,2,5,1,1,3,4 => 29] → 29

伊米亚進行擲骰: 5D6 [5d6:1,4,3,6,6 => 20] → 20

墓地悠礼進行擲骰: 5d6 [5d6:3,2,6,2,1 => 14] → 14

明日明進行擲骰: 4d6 [4d6:1,6,5,4 => 16] → 16

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 8d6 [8d6:2,3,4,6,3,6,4,2 => 30] → 30

**GM：跑了太长一段路，你们稍稍有些体力不支，中途好几次脚底打滑**

**GM：然而你们心生一计，关键时刻奋力翻身一跃！**

**GM：纷纷像滑滑梯一样从滑坡另一边滑了下来**

**GM：洋溢着儿童乐园一般的欢乐**

艾维·索恩：「耶～」

GM : 抵达滑坡的底部后，你们眼前是普通的灰色积雪平原，看起来可以姑且先在这里稍作休息了

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....」

明日明：休息两轮

GM 投了一个秘密骰

GM 投了一个秘密骰

GM 投了一个秘密骰

朱理·曼弗雷德·菲策克：( 46 回合：朱理坐雪橇被伊米亚拉，艾维背小明。 47：朱理背幽灵，艾维背伊米亚，小明正常行动 48:朱理坐雪橇被伊米亚拉，艾维背小明

GM 投了一个秘密骰

GM 投了一个秘密骰

GM 投了一个秘密骰

GM : 在相当长的一段路途中，你们都只看到灰色的岩石、积雪和灰绿色苔藓覆盖的平原，耳边则是 VR 眼镜所播放的宏伟 BGM

GM : 偶然你们能听到身后或者某处的山壁上传来隆隆的鸣声，但是抬头望去，除了偶然扬起的雪雾外，并没有看到什么特别的东西

GM : .....有种被什么东西盯着的感觉

朱理·曼弗雷德·菲策克：「按照经验来说.....这些声响，就是他们所设置的，怪物将至的提示了吧？」

伊米亚：警惕指数拉满

GM : 有时候你们会听到好像有什么人在笑.....但仔细辨认又觉得只是穿过山崖的尖锐风声

朱理·曼弗雷德·菲策克：「从现在开始注意.....说不定，可以提前发现它们的踪迹哦？」

GM : .....是你们太草木皆兵了吗？

艾维·索恩：「是呢~都會好好的提醒!」

艾维·索恩：同時沒有放鬆警戒

GM : 与此同时，你们发现了前方 49 关卡区域的异样之处

GM : 眼前的地面完全是一片雪白

GM : 刺眼的雪白

GM : 前方的雪地因阳光照射过于刺激，你们的眼睛瞬间被这白光刺痛、不自觉地流出泪水

GM : 这白茫茫大地一片真干净啊！你们甚至看不清脚下的路途。是你们所在的这片区域的构造导致的吗？

GM : 总而言之，你们正在受到雪盲症的影响。在这片区域的话，是看不清四周有没有危险的

GM : 障碍关卡，雪盲症。难度为 3，此处需要过 POW 检定。

明日明：闭目休息一轮

艾维·索恩：艾維教導大家在得到了雪盲症之後應該做的保護方法和不應該做的事情

明日明：拿出指南针，即使不用看清周围，只要看着指针的方向行走就可以了

GM : 艾维可以给包括自己在内的 3 个人分别获得 1 个优势骰

伊米亚：知识在大脑里涌现，跟着艾维补充行动技巧

GM : 伊米亚可以给包括自己在内的 3 个人分别获得 1 个优势骰

艾维·索恩：利用繩子把大家連接起來使互相幫忙行走

朱理·曼弗雷德·菲策克：通过求生影片可以意识到雪盲症应对的重要之处在于遮挡，以及紧急避光。使用尼龙绳将大家接连起来，只要那两位精力充沛过头的野外生存专家能找对方向，也可以带着自己走正确的路。

朱理·曼弗雷德·菲策克：同时用外套盖过头顶挡住自己的眼睛，可以意思意思帮墓地悠礼也遮挡一下。

艾维·索恩：拿起香水按一下！

伊米亚：学着按下去

明日明：“……？”虽然觉得很状况外但姑且也学着按了

朱理·曼弗雷德·菲策克：反正都雪盲症了你们观众也看不见对吧，按。

GM : 协作难度调整为 13

GM : 墓地回忆起，生存部的前辈表示，每当在雪山上快要支撑不住时，看看 Q 娃就可以继续活下去

GM : 在你们按下香水瓶按钮的时候，眼镜原本播放的音乐突然停止了

GM : 一道光芒自你们的变身器上面爆裂开来，直接冲破灰色的天空，撕开了云层！

伊米亚：【看完变身后的装扮】感觉还不赖，不知道有没有动物版本的

朱理·曼弗雷德·菲策克：「……………」眼神死去地看了一眼自己的衣服，至少在这个环境中黑色比白色容易入眼。

GM：墓地悠礼，拥抱幽灵与午夜的超自然少女啊，在璀璨的银河下转动罗盘，倒流悲伤的时间吧！Magic☆White Ghost 变身！

GM：伊米亚，在森林拥着亿万年远古之梦沉睡的少女啊，再次苏醒，重新唤起人类麻木冰冷的心灵吧！Magic☆Wild Pink 变身！

GM：艾维·索恩，亲吻大地与繁花的自然之女啊，以你澄澈的双眼，寻求拯救万物生命的永生之果吧！Magic☆External Green 变身！

GM：朱理·曼弗雷德·菲策克，徘徊于死亡与谜题之中的迷宫之女啊，以你狂热的痴迷，斩断缠绕于世人身上的蜘蛛丝吧！Magic☆Black Riddle 变身！

GM：明日明，超越因果射中邪恶的命运之女啊，以你青色的极光之枪，将罪孽钉在永恒的十字架上吧！Magic☆Blue Fate 变身！

GM：五色的光芒在你们之间闪耀，有如魔法女神的飘带轻抚你们所有人的脸庞

GM：魔法和奇迹的祝福赐予你们，让你们充满了勇气和力量

GM：所有人的 pow 检定增加 1 个优势骰

艾维·索恩：「哇~感覺對眼睛好了起來~!還意外的很和暖,身上的带带看上去好好用啊~魔法少女真不錯!!」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「……………都得上雪盲症吧。」有人张口诅咒观众

明日明：“.....” 对衣服倒是没什么意见，就是这个台词实在让人不知如何接话

伊米亚：这个武器外形，和粉丝礼物寄来的很像呢（指霜之哀伤）

艾维·索恩：「說起來為什麼大家都是女性形容詞啊？」

**GM：准备好的话，可以开始判定**

明日明進行擲骰: 10d6 [10d6:1,1,2,6,3,2,2,3,2,5 => 27] → 27

艾维·索恩進行擲骰: 8d6 [8d6:1,2,1,1,1,2,5,1 => 14] → 14

伊米亚進行擲骰: 10D6 [10d6:2,6,1,2,2,4,3,6,3,3 => 32] → 32

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 8d6 [8d6:1,2,2,3,2,4,1,3 => 18]  
→ 18

墓地悠礼進行擲骰: 8d6 [8d6:2,2,4,2,4,2,5,4 => 25] → 25

**GM：五色的光芒似乎没有给你们的内心带来真正的勇气**

**GM：或许.....大声念出放出魔法的台词会有勇气一些吧！**

明日明：觉得身体和心灵都变得枯竭，狠狠休息一轮

伊米亚：询问 uu，魔法少女，一般认真起来了，会喊什么吗？

伊米亚：原来是这样，我理解了

朱理·曼弗雷德·菲策克：「真是有精神呢.....不过，那些熊不算‘反派’吗？」

伊米亚：大家是，一个一个来，还是一起？

明日明：“只要把它当做服装设定的一环...” 明日明好像在自言自语什么

伊米亚：为了世界不被破坏，为了守护自然的和平，毁灭吧！人类——Go to hell,all of you!! Magic☆Wild Pink！

艾维·索恩：「啊,這樣就可以了嗎!~喵咩~!世界上還充滿著令人心動的大自然等著我們去探險~!所以我們來一起毀滅 AI 吧  
~Magic☆Green~blaze~汪!」

GM：魔法女神慈祥地说自己和命运女神那个绿茶不一样，是很和蔼的

明日明：为了防止人类和 ai 被毁灭，守护世界上追逐谜题与自由的人，额，拯救吧，命运。Magic☆Blue Fate。

艾维·索恩：「？」

伊米亚：？

明日明：“不要用这种眼神看我...不是说要充满希望的台词吗！”

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....唉。Die einzigen Wunder in der Welt, sind die Realität und der Tod. Der Durst nach Magie kann deine Meinung immer ändern nicht.」认命并按下，  
「Aber jetzt ist es möglich, aus dem temporären Problem herauszukommen. Bitte bringe mir das Licht dieses Augenblicks. Meine.....Magic .....Black Riddle 」

GM：语言也是魔法！激情与意志纷纷在你们心中唤醒.....

**GM : 协作难度下降到 12 , 加油呀**

明日明進行擲骰: 10d6 [10d6:5,4,2,4,4,1,6,2,6,6 => 40] → 40

伊米亚進行擲骰: 10D6 [10d6:1,6,3,4,6,4,2,1,3,3 => 33] → 33

艾维·索恩進行擲骰: 8d6 [8d6:4,3,4,2,2,2,1,2 => 20] → 20

墓地悠礼進行擲骰: 8d6 [8d6:4,2,1,5,4,3,1,4 => 24] → 24

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 8d6 [8d6:5,5,6,4,6,1,6,1 => 34]  
→ 34

**GM : 你们身上爆发出更为耀眼的光芒！！**

**GM : 身为魔法少女，白色恶魔根本不足为惧.....**

**GM : 而朱理甚至有点真的觉得自己可能是魔法少女**

**GM : 你们如流星般在雪原上穿行，最终【50 关卡通过】的声音在你们  
耳边响起**

**GM : 在你们离开这里后，身上的光芒消失，再次恢复为普通的登山装**

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

艾维·索恩：「魔法少女真實用啊~下次去問未知代推薦一下!」

明日明：休息一轮

朱理·曼弗雷德·菲策克：( 50：朱理背幽灵 明日明背艾维 伊米亚吃一

口白蚁正常行动 51：幽灵拖雪橇朱理 艾维背明日明 伊米亚正常行动

52： 朱理背幽灵 明日明背艾维 伊米亚吃一口白蚁正常行动

**GM : 抵达 53 的时候，你们发现风势突然变强了**



GM : 原本的绵绵小雪，随着时间过去不减反增，最后演变为巨大的白色飓风怪物

GM : 猛烈的暴雪仿佛白色的石锤，自天空坠落，将人拍得生疼

GM : 而狂风则令人举步维艰，几乎迈不开双腿

GM : 此处为灾难天气关卡，暴风雪将持续 4 回合

GM : 强行突破，每个人难度为 4

明日明 : 休息一轮

墓地悠礼進行擲骰:  $1d6 [1d6:4 \Rightarrow 4] \rightarrow 4$

GM : 命运女神似乎想洗刷自己绿茶的骂名

艾维·索恩 : 大家面對風暴都很有經驗了,艾維在這個基礎之上為了面對更危險的暴風雪進行了更深度的解說

GM : 风雪中浮现出了 MM 命运女神的脸

GM : 墓地可以得到 2 个优势骰

朱理·曼弗雷德·菲策克 : 熟练地将绳结系在所有人身上避免有人中途被吹跑。

明日明 : 使用指南针为大家导航，并回忆科普频道的雪山探险经历，结合队友的教导吸取经验

艾维·索恩 : 同時用上繩子綁住大家,用十字镐在安全的地方固定地面

伊米亚 : 不能掉以轻心，接着艾维的讲解进行补充

朱理·曼弗雷德·菲策克：然后在求生影片的基础上，增加了在暴风雪山庄系列的小说中会使用的现实知识，包括：做一些什么会增加求生律，如何行动可以有效穿行暴风雪，以及怎么做（包括一个人大哭大笑地跑出去）一定会死等等。

**GM：协作难度调整为 17。另外，明日明和朱理可以获得 1 个优势骰**

朱理·曼弗雷德·菲策克：虽然艾维和伊米亚都对暴风雪和冰冻场景熟知并进行了解说，但是他们所普及的知识更像他们从经历中积累出的经验谈，有着许多放在当时的场景中才更有道理的内容。参考 MM 的生存指南中的书本知识，对伊米亚和艾维提出的内容中模糊的部分进行了提问，理清了一些疑难和困难点。并和他们二人针对实践姿势的标准化（书本提供的内容）和个性化问题（他们二人独特的习惯）进行了探讨。

**GM：朱理可以给自己和伊米亚艾维分别增加 1 个优势骰**

**GM：艾维和伊米亚都可以给包括自己在内的 3 个人分别 1 个优势骰**

明日明進行擲骰: 8d6 [8d6:4,2,1,2,3,1,2,5 => 20] → 20

伊米亚進行擲骰: 5D6 [5d6:4,1,6,3,5 => 19] → 19

艾维·索恩進行擲骰: 9d6 [9d6:2,2,3,3,6,4,1,3,6 => 30] → 30

墓地悠礼進行擲骰: 7d6 [7d6:3,1,4,1,1,3,5 => 18] → 18

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 8d6 [8d6:4,1,6,2,6,4,4,4 => 31]  
→ 31

**GM：与暴风雪相抗衡，对于体力几乎要干枯的你们来说还是有些太过勉强**

**GM：然而你们感觉自己几乎已经要跨越这个障碍了.....**

GM : 只是差那么一点点

GM : 那么继续行动的话难度会略微降低

GM : 本次难度判定为

GM 投了一個秘密骰

GM : 【15】

GM : 可以开始检定了

伊米亚進行擲骰: 5D6 [5d6:1,2,6,5,6 => 20] → 20

明日明進行擲骰: 8d6 [8d6:4,3,3,1,6,2,6,2 => 27] → 27

伊米亚進行擲骰: 1D6 [1d6:1 => 1] → 1

明日明進行擲骰: 1d6 [1d6:4 => 4] → 4

艾维·索恩進行擲骰: 10d6 [10d6:5,4,5,1,2,5,3,6,1,5 => 37] → 37

GM : 那么失败乃成功之母，你们都多获得了 1 个优势骰

墓地悠礼進行擲骰: 6d6 [6d6:5,3,6,1,1,4 => 20] → 20

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 10d6 [10d6:6,1,3,5,2,1,3,3,6,4  
=> 34] → 34

GM : 那么你们一鼓作气，迅猛地冲出了暴风雪之地。

GM : 在艾维的拽动下，你们最终得以成功脱险

GM : 【关卡 53 已通过】

GM : 听到这个声音的你们松了一口气

GM : 看来可以进入区域 54 了

明日明：「感觉大家的体力都差不多耗尽了，先集体休息整備。」

明日明：「看来暴风雪也没有那么困难，你们辛苦了。」

伊米亚：？

GM：抵达区域 54 之后，你们发现太阳已经撕裂了厚重的云层，将金色的阳光洒落在雪原上

GM：仿佛是春日降临，驱散了寒潮，地面上积雪较薄的地方甚至露出了青色的苔藓和小草。

GM：关卡 54，天气关卡，好天气

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....」看不出来，但是震惊，原来跨越高难关卡会对侦探起到这么强的鼓舞效果

GM：在这里，可以不需要消耗行动值，直接通过。

GM 投了一个秘密骰

GM 投了一个秘密骰

GM 投了一个秘密骰

GM：在晴朗的天气之下，你们的心情也变得愉快不少.....

GM：接下来的路上，似乎都没碰见什么奇怪的东西.....

GM 投了一个秘密骰

GM 投了一个秘密骰

GM 投了一个秘密骰

艾维·索恩：「苔藓~」

GM：你们在风雪中继续穿行

GM：走到现在，你们感觉已经完全适应了长跑带来的疲惫.....

GM：虽然腿脚都已经开始有些麻木，但在互相背负与搀扶下，你们似乎已经可以看到离开这片区域的地点了.....

朱理·曼弗雷德·菲策克：( 55：朱理背幽灵 明日明背艾维 56：朱理被伊米亚拉雪橇 艾维背明日明 休息一轮 57 朱理拉伊米亚的雪橇 明日明背艾维 58：朱理继续拖伊米亚雪橇 艾维背幽灵 休息两轮 59：朱理坐雪橇被伊米亚拖行 艾维背明日明 60：拖行组背行组交换 )

朱理·曼弗雷德·菲策克：已经麻了。

GM：然而，刚松了口气没多久

GM：艾维就先听见了四周有些淅淅索索的声音.....经验丰富的他立刻判断出那是野兽的利爪在冰面上快速滑动的响声

GM：它们似乎在包围你们

艾维·索恩：「有東西來了」

GM：敌人发现，逃脱难度为【2】，进行 DEX 判定

GM：那么因警戒提前发现敌人的艾维为你们指出了方向，这将会影响协作难度

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....每个区域都会安排呢.....难道说，这就是大家认知中‘剧本’必要的环节？」回想起放在自己桌前的官能模组，虽然里面的官能情节从头到尾，但最后竟然给玩家安排了与生物对战的高潮。

GM：那么朱理根据自己的才能进行了布局，这将会影响协作难度

GM：因为生存部带来的卓越经验，墓地将会在本次逃脱中获得 1 点优势骰

伊米亚：开始从大脑里寻找关于古生物在冰原如何躲避猎食者的技巧

明日明：配合朱理，增加他推演的可操作性。

艾维·索恩：艾維通過經驗精準的找到雪地上好走的路線,接著指示大家走那條路線

**GM：明日的行为将会影响本次的协作难度**

朱理·曼弗雷德·菲策克：「哎呀.....如果这样做，雪陷阱会顺利砸下来吗？」回想求生切片中提到的，遭遇野兽时的要点，参考‘如果这么做会很精彩吧！’的场景布局的同时，观察周围的环境，与艾维通过经验选出的逃生路线进行核对。

**GM：艾维的经验将会为他自己增加 2 点优势骰，同时和朱理的配合将会影响协作难度**

**GM：靠近伊米亚的队员将会获得 1 点的优势骰（共计 3 名）**

**GM：墓地用手拍了拍地面，活学活用了滑雪部的技能，看来可以跑得更快了（获得 1 点优势骰）**

艾维·索恩：艾維和同樣擅長野外生活逃跑的伊米亞在跑位上的合作來幫助其他不熟悉的人可以更好的逃跑

**GM：那么除了艾维和伊米亚之外的所有人都获得 1 点优势骰**

朱理·曼弗雷德·菲策克：在过去的沙漠、和室、都市环节已经遭遇了数次怪兽，通过才能和习惯性的观察，能够发现伊米亚虽然有许多应对经验，但本身也有灵活性不足的情况，基于观察的结论，可否进行提点？

**GM：那么在你的总结下，艾维和伊米亚获得了知识的点拨**

**GM：分别获得 1 点优势骰**

GM : 可以开始检定了

GM : 本次协作难度为

GM 投了一個秘密骰

GM : 【6】

艾维·索恩進行擲骰: 11d6 [11d6:6,3,2,2,6,4,4,4,5,3,5 => 44] → 44

墓地悠礼進行擲骰: 6d6 [6d6:6,6,6,3,4,1 => 26] → 26

伊米亚進行擲骰: 6D6 [6d6:3,2,4,6,1,3 => 19] → 19

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 6d6 [6d6:1,3,2,1,2,4 => 13] →

13

明日明進行擲骰: 4D6 [4d6:5,3,6,2 => 16] → 16

GM : 那么你们疯狂地向前跑去

GM : 虽说如此，双腿难敌四足。

GM : 那些生物似乎距离你们越来越近。冷风将腐臭味一并刮至你们的面颊，涌入你们的鼻腔，让人作呕。

GM : 洁癖作祟的人似乎因此跑得更快了

GM : 你们能喘着气，就在感觉快要离开这个区域的时候

GM : 有个身影出现在了你们的面前，挡住了你们的去路

GM : 大雪模糊了视线，但是对方的形象却显得如此熟悉

GM : 只是穿过你们中央的触手击碎了某些幻想——后面追逐着你们的野兽因攻击而散开的同时.....你们也意识到了

GM : 眼前这个人，更加不好对付

GM : 敌人发现，逃脱难度为【3】

艾维·索恩：「——」眼神一秒之間變得冰冷

伊米亚：思考如何令那个生物失去行动能力

明日明：「别管了，反正肯定不是本人。」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....那可能，只是机械生物做成的幻觉呢.....」

伊米亚：要用魔法，对抗魔法

伊米亚：【按下香水瓶】

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....啊？」

艾维·索恩：腦裡開始尋找在雪地上方便戰鬥的地型,可以使對方失去行動力的方法,對方的弱點,一擊殺掉的方法

GM：变身，请。

GM：双人变身，请！

艾维·索恩：「.....嗚咄？」被明日明和突然出現的 BGM 震了一下有點冷靜了下來

明日明：「打不过也可以加入。」对着艾维点头

艾维·索恩：「嗚咄...??加入那邊...??」

明日明：「喵喵那边。」

伊米亚：加入自然

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....我可以加入对面吗？」沉默是今晚的冰原



明日明：「不可以。」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「有时候，我也喜欢黑枪」冷静地补充

伊米亚：「那先打你」

明日明：「你可以试试。」

艾维·索恩：「.....。喔!朱理不可以去對面喔!」

明日明：「感觉你好像并不会这么做。」

明日明：「对的，他很迫不及待.....因为这就是我的预言。」

伊米亚：我认为，他打不过，我们

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....明日先生，如果你很有精神的话.....之后的跑步就全权交托于你了哦？」

艾维·索恩：「唔.....」哎了一下嘴唇,好像在想過了什麼,接著眼睛回復清澈

艾维·索恩：【按下香水瓶】

明日明：「没事，我肯定不会有精神的，放心去吧。」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....」

伊米亚：幼崽，加油，区区幻想生物

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....哎呀，留下你的巫毒娃娃真是太好了。」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....可别后悔哦？」沉思了一下，系好大衣的同时反向用食指关节将香水瓶按了下去。

艾维·索恩：「是呢~模仿著人類的沒有感情的程序機械.....真令人討厭啊~!」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「明日先生，我们一起死吧~？」同时使用自己的 dex 帮明日明按。

明日明：申请 dex 抵抗

**GM：那么进行对抗**

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 5d6 [5d6:5,4,4,5,4 => 22] → 22

明日明進行擲骰: 3d6 [3d6:3,2,3 => 8] → 8

**GM：朱理急速阴沉地帮助明日按下了变身器**

**GM：友情的象征在此刻发出了光芒**

**GM：照耀了你们所有**

明日明：“那只能拜托你别死了。” 棒读

**GM：那么你们所有人都被友情之证的光明照耀，在昔日的故人前旋转，发光，彩带的希望即将变成你们打破这个噩梦的力量**

艾维·索恩：「我不會讓你死的啦~!」

**GM：虽然除了艾维之外的人都已经精疲力尽，无法动弹，然而还是在寒风中穿起了自己的小裙子和南瓜裤**

**GM：胜败（也许是逃跑）在此一举！**

**GM：那么除了艾维之外所有人需要过一个 pow 检定或者食用食物才可以继续行动**

**GM：pow 检定的难度为 2**

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....谁说不会死亡呢？.....如果是恐怖剧作家，就会在这里设置绝对无法打赢的怪物，让莽撞的游客饱尝死亡前的疼痛呢？」

伊米亚：团队协作，确实能使人类，变得更加亲密，珍惜现在吧，幼崽们。

明日明：「那比起看那边的东西不如注意力放在我身上。」

明日明：「伊米亚，把储备粮拿出来给除了我和艾维之外的人吃吧。」

明日明：「艾维，现在给我上祝福。」

伊米亚：【掏出】

艾维·索恩：「.....」眨了眨眼睛,接著看向了小明,嘖嘖的一聲笑了出來

「.....你好任性啊~哼哼~真沒你辦法~」

明日明：「这叫自信。」

艾维·索恩：「畢竟小明想要拿第一名啊~」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....真是优秀的决策呢，虽然，我也在这里找到了很合适的悬崖。」面无表情地棒读。

明日明：「嗯嗯。」

明日明：「我的优秀决策里也有你，你可以也给我上个祝福。」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....呵，现在不就有吗？」

伊米亚：我觉得，可以上了

艾维·索恩：「那就給自信的明~上一個祝福吧~!」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「说到底，会因为魔法少女这种御宅文化获得力量。这本质只是见者的心理作用，与信仰无比相似.....」

明日明：「真诚一点，我失败了逃不掉你就要被吸盘爬满脸了。」

明日明：「我已经想通了，为了赢成为御宅族如果是必要的话那我也可以立刻喜欢魔法少女。」

伊米亚：你长大了，预言家幼崽

明日明：那么向艾维投去了信任的眼神。

朱理·曼弗雷德·菲策克：虽然没有办法对这种特效特别真诚，但姑且为了这次的决策，希望这位名侦探的小小胚胎可以存活更长时间，成功度过这次的危机吧。

朱理·曼弗雷德·菲策克：同时将尼龙绳系在十字镐上，必要时阻碍残余的幻象行进的路线，并确保能掀起雪和成功回收。

伊米亚：【开始活动胫骨，做热身动作】

GM：那么明日可以过 pow 检定了

明日明進行擲骰: 7d6 [7d6:5,2,2,1,5,3,4 => 22] → 22

艾维·索恩：用更豐富的經驗和身體能力在朱理的行動時進行修正和幫助,阻碍残余的幻象行进的路线

GM：那么你们一行人，除了艾维和明日之外，迅速地当着【他】的面开始吃关东煮

GM：与此同时在不知道什么精神力的促使下，明日迅速恢复了行动力

GM：可能这就是御宅族（临时）的力量

GM：那么朱理和艾维的行动将会影响本次协作难度

GM：那么墓地因为自身的经验，将会获得 1 点优势骰

艾维·索恩：艾維過去有著和人工智能和人類,各種生物戰鬥的經驗,所以可以大約猜測到 AI 殘餘的行動方式

**GM : 那么因为有对人工智能的经验，艾维可以另外获得 2 点优势骰**

朱理·曼弗雷德·菲策克：曾经为了考察建筑物布局的效果，工作间抽空参与了《恐怖美 O 馆》和《O 鬼》的实体密室，并完成了全结局收集。期间与各种怪物进行周旋和角逐，充分理解到了这些怪物涉及的核心是强大、难以对抗，但是在行动规律上又有确保参与者能顺利脱身的诀窍（某种意义上，这和恐怖电影里所有演员叫得很惨也能顺利逃走的气氛塑造类似。）如果这还不是这场闹剧的结束，眼前的怪物应该也有类似的情况。顺便观察它的行动，并告诉其他人自己的观察所得吧。

**GM : 那么墓地熟练地运用了在滑雪部的经验，又拍了拍地面.....嗯，看来可以加速了！（获得 1 点优势骰）**

伊米亚：伊米亚拥有与熊进行搏斗的经验，所以眼前的幻想根本不值一提。再加上已经做好热身运动，信心满满。

**GM : 朱理告知了你们应该要进行逃跑，他说的非常有说服力.....**

**GM : 那么朱理和伊米亚进行 pow 对抗**

朱理·曼弗雷德·菲策克：「呵呵.....明日先生，我都祝福过你一次了，这次应该换你还给我了吧？」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「哎呀.....很明显，我的计划才是合理的。」

明日明：「知道了，别丢脸。」举起魔法棒对准朱理。

伊米亚進行擲骰: 5D6 [5d6:6,4,3,3,3 => 19] → 19

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 3d6 [3d6:3,5,1 => 9] → 9

明日明：看朱理失败了，就由我说服伊米亚

明日明：申请 pow 对抗

朱理·曼弗雷德·菲策克：「……………咳」被明日明发言无语到。

**GM：那么明日和伊米亚进行 pow 对抗**

伊米亚進行擲骰: 5D6 [5d6:5,2,2,6,3 => 18] → 18

朱理·曼弗雷德·菲策克：「别丢脸哦，明日明先生。」

明日明進行擲骰: 7d6 [7d6:1,5,1,5,5,2,6 => 25] → 25

明日明：我用羊头怪不是生物来说服伊米亚

明日明：她只有往前走才会碰到亲朋好友

伊米亚：原来，这不是生物……？？

明日明：点头。

明日明：「我们两次突发都在一组，不会骗你的。」

艾维·索恩：「嗯！那的確不是生物喔！只是模仿生物的程序！」

伊米亚：可惜了

**GM：那么可以进行逃脱的协作了**

**GM：本次逃脱难度为**

GM 投了一個秘密骰

**GM：【12】**

艾维·索恩：在阻礙殘餘前進的路線的同時也通過經驗引導殘餘走向危險的路線

**GM：那么艾维凭借自身的经验可以获得 1 点优势骰**

伊米亚：抵挡攻击的闲暇之余，努力引导

**GM : 那么艾维和伊米亚的引导可以把整体难度变为【11】**

**GM : 可以开始检定了**

朱理·曼弗雷德·菲策克：「索恩先生，我们都有这些装备.....应该也可以这么用吧？」阴郁地和艾维商量将十字镐和尼龙绳组合，配合滑板达成利用惯性的扰乱和逃跑活动。

艾维·索恩：「嗯！可以喔！」配合朱理的方針進行調整

伊米亚進行擲骰: 6D6 [6d6:4,3,5,3,4,3 => 22] → 22

墓地悠礼進行擲骰: 5d6 [5d6:3,1,2,1,6 => 13] → 13

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 5d6 [5d6:3,4,6,2,2 => 17] → 17

明日明進行擲骰: 3D6 [3d6:2,2,4 => 8] → 8

艾维·索恩進行擲骰: 13d6 [13d6:2,6,3,1,1,5,2,2,6,5,3,4,6 => 46] → 46

**GM : 那么虽然你们小打小闹，但你们因为都好像仿佛在用两倍速说话**

**GM : 在【他】赶上你们之前，你们迅速地在艾维强有力地拉扯下迅猛前进**

**GM : 【关卡 62 通关】**

**GM : 播报声在你们耳边响起，你们最终距离离开这里的出口越来越近**

朱理·曼弗雷德·菲策克：( 中之人：由两位 CON2 做苦力，为一路扶持他们的三位明显体力较好的人服务 )

看见你就知道要进最终战的武器店商人：「恭喜你们。」

看见你就知道要进最终战的武器店商人：「这是奖励.....感觉这句话已经重复很多遍了。」

**GM : 你们每人都获得了 2000MB**

看见你就知道要进最终战的武器店商人：「这是商品目录。」

伊米亚：生存手册？来一本，看看

艾维·索恩：「我要賣掉十字镐和求生切片~」

明日明：卖掉指南针和求生切片，购入经典霰弹枪

艾维·索恩：「接著老闆我要把~突击步枪~!」

艾维·索恩：「啊,順便這本生存指南也給我來一本~!」

朱理·曼弗雷德·菲策克：经过理性的思考，精确的计算，私欲的膨胀。

卖出尼龙绳，求生切片，十字镐，夭寿的魔法少女，购入

Semi-Automatic Pistol\*2，《僵鼠生存指南》。

伊米亚：卖了，魔法少女

GM：驰骋战场的黑色连射之王，必杀的气势就是胜利的钥匙！.....艾维获得突击步枪

GM：枪林弹雨之间的绝对君主，具备速度的凶狠便是制胜法宝！.....明日明获得霰弹枪

伊米亚：算了.....不卖了

GM：化身猎杀恶魔之人，将地狱染上苍蓝色的火焰吧！.....朱理获得两把半自动手枪

GM：自活鼠人徘徊的世界中挣扎求生，活出一条鼠路吧！.....墓地，艾维伊米亚，朱理获得僵鼠指南

看见你就知道要进最终战的武器店商人：「多谢惠顾。」

看见你就知道要进最终战的武器店商人：「那么，祝各位武运昌隆了。」



GM : 长发飘飘的美少女“咻”地一声，就连同手推车一起再次消失了

GM : 你们各人一同踏上了最后的征途.....

GM : 这里的一切看起来非常符合监狱其他地区的风格，但是却有种被某种可怖的存在肆意蹂躏过一样，破败、颓废。

GM : 血迹、血迹.....到处都是血迹.....

GM : 黑红色的血液飞溅在残垣断壁之上，水泥建筑被某种暴力破坏而倒塌折断，露出已经生锈的水泥钢筋。

GM : 头顶的灯泡忽明忽暗

GM : 裸露在外的电线因为漏电发出劈啪劈啪的声响

GM : 你们发现，自己身上的衣服不知何时变成了特种小队一样的战术紧身衣

GM : 直到离开商店，穿过 X3 关卡，周围都是这样的光景

艾维·索恩：讀了一下指南,看了看這次的場地,發現這裡的設計和小時候呆的戰爭地區地形很相近,所以對這裡的地形很快就可以熟悉起來,也把握到要是突襲對方大約會從那個地方來

朱理·曼弗雷德·菲策克：阴郁度下降很多，肉眼可见的神清气爽起来，正在量子速读僵尸求生指南。

GM : 由于背景设定，艾维可以在此关卡中的对抗检定环节永久得到 2 个优势骰

明日明：在购买枪支的时候就大概猜到后面会发生什么，以及在快速观察地形寻找前进路线，掩体等场所

朱理·曼弗雷德·菲策克：天之花冠落下后的德意志，本质与曾经向波兰发起突袭，却反向引火上身的时代没有什么区别，大批流离失所的人类反向涌入这个地带，断壁之上肝脑涂地，残垣之下横尸遍野。独自生活了这么多年，对他而言可以作为生存的参考。

朱理·曼弗雷德·菲策克：那么按照出发时的体感，这一层留给我们的距离应该在两公里左右，人类走 20 分钟可以通过的节点，放在此处应该有什么刻意的布置吧。申请使用才能构思接下来我们会遇到的难题。

**GM：那么按照朱理的阅读经验，考虑到这是最终区域，且商店贩售了大量的火力武器.....**

艾维·索恩：在通行和買東西的時候,艾維向買了槍械的兩人教導了使用槍械的技巧

**GM：这边可能会遇到接二连三的高强度战斗，且战斗或者追逐关卡很可能至少有 3 场**

**GM：但是由于该区域的路程较短，因此最可能面临的难题是.....**

艾维·索恩：也和大家討論,如果之後要發生戰鬥的話,組合的分工應該要如何分配

**GM：战斗之间没有足够的休息机会**

**GM：若然中途有人体力不支，那么这部分人需要被掩护，总体火力将会削弱**

朱理·曼弗雷德·菲策克：听着艾维讲解的同时，检查了一下自己购买枪械的状态，能够自动填装子弹的手枪本质是对结构的精巧利用，这一点确实十分适合他。

**GM：“啪嗒！”墓地启动了魔法少女的永续意志！**

朱理·曼弗雷德·菲策克：同时，向其他人（特别是艾维和明日明）表达了自己的理解，某种意义上，这次活动的举办方非常遵从刻板的设置，3场以上的连续战斗不可避免，并提出了先在安全地带保证体力充沛和适度硬撑的题案。

明日明：通过在警署学习的枪械知识和打靶技巧熟悉了手里的枪支，并通过对地形的观察试图推算出敌人可能的行动路径，让队友增加应对措施

**GM：Magic☆White Ghost 变身！手持银河罗盘的幽灵永远守护大家的笑容！**

艾维·索恩：提到了伊米亞的體力和力量充足,有需要的可以和自己的尼龙绳合作,在戰鬥中可以快速的,不花時間的回收和掩护體力不足的人

明日明：由于后面的路程已经无法在休息，决定当即休息充分再前进

朱理·曼弗雷德·菲策克：简而言之，就是建议先在 X3 休息一下，之后见机行事

明日明：休息一轮

朱理·曼弗雷德·菲策克：阴郁地很满意

GM : 艾维的教导可以让朱理和明日明在之后的枪支使用检定中永久增加 1 个优势骰。另外，艾维提前指定的策略可以让之后的协作难度得到下降的条件

墓地悠礼進行擲骰: 1d6 [1d6:3 => 3] → 3

艾维·索恩：步槍是艾維平時最習慣時使用的槍械,所以他很熟練的很快就摸清了這把製作精良的槍械

GM : 明日明观察了目前的地形，其推算可以让接下来的一次对抗检定增加 2 个优势骰

明日明：由于从墓地的神谕卡里冒出了不好的东西，于是选择再休一轮

GM : 艾维抬起头，发现眼前的水泥墙壁上，水渍构成了一张狰狞的脸

GM : 命运女神嗤笑地看着他！

艾维·索恩：笑著回看!

GM : 你们深情款款地四目相对.....

艾维·索恩：^^

GM : 过了好一会儿，女神“啧”地一声，消失在了墙壁上

GM : 抵达 X4 区域时，你们如同听到，隔着墙壁传来了重物撞击的声音。

GM : 一下、两下.....

GM : 下一秒钟，你们面前的水泥墙轰然倒塌！

GM : 总共五只你们之前所见的僵尸鼠从墙壁内钻了出来，龇牙咧嘴地用爪子摩擦着地面

GM : 喘气之余，血液从它们的眼睛和鼻腔里流出，发出难以忍受的气味。

GM : 五只分散开来，分别挡在了你们每个人面前

GM : 每一只僵尸鼠的强度为 6

朱理·曼弗雷德·菲策克：是我们之前所见过的生物，已经实践上明白了一些活动规律。配合着僵尸生存指南这本单独售卖的书，能否总结出他们的弱点呢？

艾维·索恩：看到了敌人是僵尸鼠,艾維馬上拿起了手上的槍械,對艾維來說使用槍械戰鬥已经是身體習慣的部步分。更何況艾維有著和 AI 程序多次的戰場經驗,在上幾次的戰鬥,朱理和明提出來對上幾次見到的機械生物的考據,求生指南上的資訊,艾維馬上的就配合這些知識在腦裡進行重演修正戰鬥動作。

明日明：通过之前对这些鼠型僵尸的行动记录，已经大致了解了他们的攻击方式，绕过它们的攻击，并利用霰弹枪特性尽可能贴到最近射击。

伊米亚：【狩猎本能启动】【按下香水瓶】

墓地悠礼進行擲骰: 1d6 [1d6:3 => 3] → 3

艾维·索恩：觀察對方的弱點,站在了滑板上

朱理·曼弗雷德·菲策克：敌人和实际能战斗的人数有数量差，适当规划一下能在短时间内让更多敌人停止行动的策略吧

GM：朱理、明日明和艾维根据指南和经验的双重结合，更加了解眼前僵尸的弱点，在对抗中可以分别得到 2 个优势骰。

GM：明日明因为抵近射击可以得到 1 个优势骰，但因为与僵尸鼠的距离拉近，对方相对也可以得到 1 个优势骰

GM：女神化作血红色的雾气，自墓地的卡组浮现，然后紧紧缠住了她眼前的一只小鼠！

GM：墓地面前的小鼠，强度下降为 4

艾维·索恩：在确认了得到的情报之后按照原定计划的对大家发出指示

GM：粉色少女的狩猎本能——启动！

GM：Magic☆Wild Pink！化身古生物，撕裂眼前的亵渎生命的造物吧！

GM：身边的 Magic☆White Ghost 显然也不遑多让……

伊米亚：熟知鼠类生物的行动轨迹，对抗起来会轻松很多，信心倍增

GM：小鼠在黑色烟雾下露出了痛苦的鸣叫声

GM：伊米亚对野生动物的了解，可以在这次对抗中获得 2 个优势骰

GM：墓地的超自然部才能能够理解僵尸这一物种的弱点和生态，加上经验的补足。可以在之后与僵尸类敌人的对抗检定中获得 2 个永久优势骰

GM：由于背景设定，艾维的优秀战场战斗经验在这种地方如鱼得水，可以在对抗检定中持续得到 2 个优势骰

GM : 你们纷纷联合起来按照之前的战术指示攻击，而小鼠也吱吱吱地合体变身！

GM : 一只组成头部，剩下的组成四肢

GM : 鼠之巨人！

GM : 强度也是相加的总和为 29

GM : 而朱理的针对性对敌策略，能够让敌人的强度下降为 28

伊米亚：和 uu 表示自己会先控制住鼠之巨人让 uu 进行攻击，之后爆发了师传熊熊的熊之力！！

GM : 那么伊米亚和墓地都进行 STR 检定

伊米亚：示意 uu 可以往鼠之巨人最脆弱的脖颈处攻击

墓地悠礼進行擲骰: 5d6 [5d6:6,6,4,1,2 => 19] → 19

伊米亚進行擲骰: 6D6 [6d6:1,2,3,1,5,6 => 18] → 18

明日明進行擲骰: 17d6 [17d6:6,6,2,6,1,2,1,5,4,2,6,3,4,6,3,1,2 => 60]  
→ 60

艾维·索恩進行擲骰: 24d6

[24d6:3,4,6,6,2,3,4,2,6,4,2,5,2,3,1,2,5,2,5,5,2,3,5,3 => 85] → 85

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 19d6

[19d6:3,5,5,5,4,5,6,4,2,2,3,4,4,6,5,3,5,5,3 => 79] → 79

GM 進行擲骰: 28D6

[28d6:5,1,3,3,5,2,4,5,5,4,4,4,2,2,1,6,4,5,1,3,4,5,2,6,3,5,1,1 => 96] →

96

GM：墓地和伊米亚身先士卒！伊米亚限制住鼠之巨人的行动，而墓地则往它薄弱的后颈用魔法棒用力猛击！

GM：Magic——Punch！

GM：鼠之巨人发出悲鸣，原本紧密连结的身体出现了破绽，鼠纷纷坍塌.....

GM：而剩下三人抓住这个机会，用重火力开始压制！

GM：五只鼠被你们的枪林弹雨洞穿，溃烂的表皮爆出荧光粉色的血液，变成墙壁和地面上的一滩滩鼠饼

GM：.....鼠之巨人，彻底溃败！

GM：【X4 关卡通过】的提示音宣告着你们的胜利

GM：此时，你们发现周围的地面摇摇欲坠，有细碎的沙砾从天花板纷纷扬扬落下来.....

GM：看来这里脆弱的建筑结构不容你们休息和久留，必须赶紧离开

艾维·索恩：「嗯啊~看來和剛剛預測到的一樣,這裡不能休息呢~前進吧~」

朱理·曼弗雷德·菲策克：虽然很想休息一轮再说，但被整个天花板压住就不好了

GM：空旷的楼层中，你们听着自己急促的脚步声.....

GM：不知什么时候开始，周围却多出了另一个有节奏的声音

GM：「啪嗒」

GM：「啪嗒」

明日明：注意周围的动静



**GM : 然后.....在 X5 区域时，【那个人】，再一次出现在你们面前**

艾维·索恩：注意到聲音馬上對其他人作出指示

艾维·索恩：「.....。」

**GM : 破碎的羊头盔、被蠕动的触手塞满的腹部.....**

**GM : 貌似“残余”的存在，身形却比你们上一次见时膨胀了好几倍**

朱理·曼弗雷德·菲策克：哎呀.....是实体密室系剧场常用的惊吓手段呢。

虽然预感到了，使用熟悉之人的面容制作出的道具多半不会这么轻易退场，但能不能等我先跑完那 700 米再说呢.....

**GM : 肥厚的触手拖动那副躯壳前进，数只老鼠的尸体残骸黏在了那些触手上面**

**GM : 那些触手吸食刚刚被你们杀死的老鼠的血肉，变得更加强大**

**GM : “残余”的二阶段，强度会上升为 25**

艾维·索恩：氣息難意發覺的短暫的停頓了一下,但馬上看了一眼小明,把腦袋冷靜下來,回到了身為冷靜的狩獵者的樣子,開始如獵人一樣冷靜的尋找著對方的弱點

**GM : 艾维发现，虽然是这样的一副庞大的躯壳，行走姿态却像是体内的触手在驱动着那副名为残余的皮囊一样**

**GM : 恐怕单纯地砍下头部或者脚部不能停止它行动**

艾维·索恩：艾維可以猜測到,身體的裡面是否有作為本體的触手嗎?

朱理·曼弗雷德·菲策克：在先前的冰原已经被这堆触手给追逐过了，能够总结出它们的攻击和行为规律，结合着僵尸生存指南，避免让我方陷

入因被袭击而不利的局面。同时回忆指南上的《不死的神话和真相》部分，试图确认它的品种，进而确认它的弱点与击退方式。

**GM：**触手很可能是操纵行动本体，而艾维观察到粘连着老鼠残骸的部分可能有类似吸收消化的器官。腹部的触手是膨胀最为明显的部位，攻击可能会奏效。

伊米亚：向大家描述生存手册上对抗这类生物的技巧

艾维·索恩：「比起頭,肚子那邊的觸手應該會是弱喔!」

明日明：通过之前对这堆东西的观察，找到它们的行为模式，从而确定进攻路径与弱点

伊米亚：你们觉得，用漏电的装置去妨碍，那个生物如何？

**GM：**你们迅速以观察经验和指南补完了自己的知识，全体可以得到 2 个优势骰

朱理·曼弗雷德·菲策克：如果我的记忆没有出错，残余应该是披着金属外壳，内部是真人的生物？我可以通过才能推断【漏电的电线】这个场景细节是否是【契诃夫之枪】或类似的功能型可用道具吗？

**GM：**高度拟真的场地，周围的场景物品似乎都是【可互动】的.....【漏电的电线】似乎也是如此

艾维·索恩：「看起來可以一試呢~!」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「说不定.....这个装置，就是为了协助不太愿意、或没有机会购买枪械的玩家设置的呢~」将讯息告诉其他人

朱理·曼弗雷德·菲策克：「真没有想到，过去这么多天，这里的人还是对电椅情深义重。」

朱理·曼弗雷德·菲策克：那么迅速和其他人制定一下使用幽灵的蜡烛将怪物引诱到漏电处，并不会让幽灵受伤的计划吧。

艾维·索恩：「這個触手有吸收消化的器官~還在吃老鼠~看來水份也不會少呢!」

伊米亚：人尽其才，物尽其用。【按下香水瓶】 弱肉强食，适者生存。

艾维·索恩：拿起了尼龙绳,用多年來使用绳子爬山爬樹爬天爬地的經驗等有需要時可以像牛仔一樣進行修正

伊米亚：在一旁给 uu 进行掩护，等待猎物掉入陷阱后给予最后一击

**GM**：在运动部的投球锻炼让墓地掌握了灵活行动和瞄准的技巧！只见那幽蓝色的火焰在空中燃起，而“残余”的目光则随着烛光转移过去.....

明日明：通过在书中看到过的相关的知识，为艾维提供更加确切的数值建议

**GM**：由于墓地的才能，在做这个的过程中不会轻易被“残余”察觉而成为攻击目标，可以得到 2 个优势骰。另外本回合墓地的判定属性为 DEX

朱理·曼弗雷德·菲策克：已经对两位野性十足的人类见怪不怪，结合后室迷宫中观赏伊米亚与米帕肉搏的经历，根据两人的行动习惯提一些注意事项，补足明日明的提议吧。

GM：艾维使用绳子对墓地起到了一定的掩护和协助作用，能够为墓地再增加 1 个优势骰

GM：另外，你们总体的战术协作，能够让残余的强度降低为 22

GM：残余因为墓地的蜡烛而被吸引到了漏电的电线之下.....

GM：噼噼啪啪作响的电光火花，若是趁此时机使用火力

GM：触发电线的电力，会对其产生更强力的伤害吧

GM：在此进行枪械攻击，若你们总计结果比残余高，则为你们的最终伤害总计结果增加 3

GM：在这里，要让这恶劣的不死者停止行动，需要总计结果比他高 8 点

伊米亚：在等待过程中调整呼吸方法，使肌肉放松。【伊米亚原地进行休息】

朱理·曼弗雷德·菲策克：虽然打自动手枪有点累了，但双手持枪能够有力地在触手面前掩护伊米亚，还是继续用吧。

GM：那么伊米亚被掩护休息可以回复体力，而其他人准备好的话，可以开始掷骰了

墓地悠礼進行擲骰: 7d6 [7d6:1,3,2,3,2,1,2 => 14] → 14

艾维·索恩進行擲骰: 24d6

[24d6:2,4,5,3,6,2,1,6,4,5,1,5,4,4,4,3,5,5,6,1,4,1,5,6 => 92] → 92

明日明進行擲骰: 14d6 [14d6:2,5,6,2,4,3,2,2,1,5,3,3,1,6 => 45] → 45

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 17d6

[17d6:3,3,3,3,6,3,5,3,1,3,4,3,6,4,4,1,3 => 58] → 58

GM 進行擲骰: 22D6 [22d6:6,3,1,3,4,6,1,5,2,4,2,4,4,2,3,4,5,6,2,5,2,5 => 79] → 79

GM : 重火力爆发！随着澎湃的枪声，残余头顶的电线也被炸开，电流像一条发光的蛇一样扭动闪烁，和枪火一同缠绕在他的身周

GM : 那些粗大坚韧的触手被子弹一只只洞穿，化为粉色的血花

GM : “残余”发出了不似人声、撕心裂肺的悲鸣

GM : 肌肉被撕裂破坏，骨骼粉碎，腐烂肉体中的蠕虫化为齏粉.....

GM : 名为“残余”的存在彻底化为了血肉模糊的一滩物质

GM : 看来.....这片区域的敌人就此被你们了结

朱理·曼弗雷德·菲策克：看看天花板的情况

GM : 这里的建筑结构似乎仍然不太稳定，在你们刚刚的暴力冲突后，原本是电线位置的天花板已经坍塌了一大块

明日明：“先离开这片区域吧，看来等会儿还有老朋友等着我们”

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....我累了，它能不能晚点再来。」

艾维·索恩：「嗯咻~這裡應該也不可以待久呢~!明和朱理最後一絲力氣加油加油!終點就在眼前喔~」

GM : 你们警戒着随时可能出现的战斗，来到了 X6 区域

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

GM : 幸运的是，这里很是安静，似乎没有敌人出现

明日明 : 休息一轮

艾维·索恩 : 「嗯喵!看起來這裡可以休息一下!」

GM : 通过了 X6 之后，你们继续小心翼翼地穿过楼道.....

GM : 周围坏掉的日光灯你们身周断断续续地闪烁.....

GM : ——墓地率先发现了那些飘荡的黑影

GM : 影影绰绰，如舞会的宾客四处徘徊，却看不清面貌和身躯，一切都被水浸湿般模糊

GM : .....明明，这里不是该出现影子的地方？

GM : 因为并没有任何人站在那里？

GM : 灯光闪烁.....

GM : 明、灭、明、灭、明、灭.....

GM : 然后，在下一次灯光亮起时，【那个东西】凭空出现在你们眼前

*GM : 扭曲的肢体，人类所无法做到的姿态*

*GM : 摇摇晃晃，像是已经坏掉又被强迫上台的人偶*

*GM : 随之而来的，是一种怪异的电流声*

*GM : 无法确定位置，像是从四面八方同时传来*

*GM : .....谁的声音？*

*GM : 是谁的声音？*

GM : 「听.....人.....大.....都.....死了.....」

GM：「听……」

GM：「我……能……」

GM：「听到的声音啊！」

GM：「听……」

GM：「我……能……」

GM：「听到的声音啊！」

GM：「听……」

GM：「我……能……」

GM：「听到的声音啊！」

GM：电波的吡吡声中，【她】站在那里，扭曲的身体里发出如同虫鸣的呢喃

GM: 「<滋滋>.....我.....<滋滋>」

GM: 「<滋滋>战争.....<滋滋>.....背叛.....狱.....<滋滋>.....预.....调和.....」

GM:「<滋滋>你们不知道发生了什么<滋滋>一切都是<滋滋>循环然  
后如此往复<滋滋>计划<滋滋><滋滋><滋滋><滋滋><滋滋>那个  
人为了自己的计划不惜<滋滋><滋滋><滋滋>所以我们得<滋滋><滋  
滋><滋滋>你们不会记得<滋滋><滋滋><滋滋><滋滋><滋滋><滋  
滋><滋滋><滋滋><滋滋><滋滋><滋滋><滋滋><滋滋><滋滋><  
滋滋><滋滋><滋滋><滋滋><滋滋><滋滋><滋滋><滋滋><滋滋>

GM:「一滋滋、追根溯源。一滋滋、」

GM. </ZZ/ZZ> 迪低湖标 </ZZ/ZZ>

**GM：你们试图听清楚电流中所夹杂的那个声音，却异常艰难**

GM:「你们。」

GM:「你们还不明白<滋滋>这一切有什么意义。」

GM:「必须找到<滋滋><滋滋>那个<滋滋><滋滋><滋滋><滋滋>地方」

明日明：“那是什麼地方？”





GM : 扭曲的钢筋和水泥石柱，化作长枪与铁锤朝你们袭来！

GM : 本次敌人难度为.....

GM : 4 0

伊米亚：拥有在恶劣地形和生物搏斗的经验，一边给大家讲解一边商量对策。

艾维·索恩：艾維一邊拉起其他逃避困難的隊友一邊在觀察這個大家戰鬥過一次的米帕,根據這次的動作和上次的動作進行對比,看著這次的米帕身為設計出來的程序,所設定的弱點在那裡。

朱理·曼弗雷德·菲策克：考虑到前四组的全员都活着抵达了终点，且并非所有人都会选择购入枪支，理应不会出现具有压倒性力量，必须硬碰硬才能击败的敌人。一般都会隐藏着某种弱点，或者想要特殊的流程技巧，在他们已经暴揍过一次米帕的基础上，通过才能分析米帕的弱点所在。

伊米亚：和艾维商讨，他可以踏着那些长枪和铁锤进行跳跃，从而靠近咪啪本体。

朱理·曼弗雷德·菲策克：毕竟现实中的这个人，也是因为一点小聪明就随随便便地死了。

艾维·索恩：艾維表示自己可以做得到,同時提議到伊米亞的力量應該可以反過來利用长枪,把繩子借給了伊米亞

伊米亚：“加油！幼崽！” 接住绳子绑在钢筋上进行固定

明日明：以自己 and 米咄本人在监狱的相处经验，和之前战斗里观察的米咄僵尸的攻击和行动轨迹，对大家提出的行动方案提出整合和调整。

伊米亚：“uu 想不想，变成流星！”

伊米亚：商讨将 uu 进行投射的可能性

艾维·索恩：「這裡的地型說不定可以利用些什麼呢~!」

朱理·曼弗雷德·菲策克：加入伊米亚的商讨，补足她们的计划，问询幽灵想要使用自己的魔杖还是米帕自己的召唤的长枪武器。

艾维·索恩：指了指天上的天花板,問到小明和朱理,值不值得考慮

朱理·曼弗雷德·菲策克：以米帕的坚硬度，打下天花板可以有效抑制她的行动，对抗残余时也有前例。但也提出了可能会波及到幽灵的情况。

艾维·索恩：「那可不可在悠礼身上綁上繩子,等目標達成之後~一拉~的拉回去來啊~?」

艾维·索恩：艾維表示只要利用建築物可以綁個不需要很大力氣也可以把人拉走的機關

明日明：观察天花板的情况，提前对投射悠礼的角度进行计算，可以在击碎天花板的同时最小程度的波及到对方。

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....如果你很想这么做，那.....也行。」看了幽灵很久以后这么说。于是和其他人制定了拉回的暗号，并请自过目检查了艾维想绑定的机关。

艾维·索恩：同時艾維表示自己身手靈活可以通過跳躍在长枪与铁锤上前對米帕進行近身的射擊

明日明：“运动系好帅啊。” 15 岁小孩在内心感慨

伊米亚：多锻炼，你也可以

艾维·索恩：「嘿嘿～」骄傲

艾维·索恩：「明指挥思考的样子也好帅喔!」

GM：那么

GM：伊米亚的搏斗经验能够给听讲的朱理、墓地和明日明分别 1 个优势骰。

GM：明日明凭借才能、和朱理、艾维三人一同根据观察经验数据来预判米帕的行动轨迹，三人可以分别得到 2 个优势骰。

GM：根据你们对现场和敌人的观察结果，可以得出以下有利情报：

GM：米帕的强大之处在于其超自然系的能力，能够控制环境的物件攻击，物件本身还起到保护她本人的作用，因此她本体可能并没有那么强壮耐打

GM：周围建筑结构脆弱，攻击天花板或者试图扬起灰尘都可以削弱她本人或者遮蔽她的视线。

GM：因此，你们众人合作的战略可以令米帕的强度直接降低为 34。

GM：在这一战略中，明日明的计算，能够给墓地增加 2 个优势骰

GM：朱理才能对于类似的操控机关设计的熟悉，能够为后台控制绳索的伊米亚增加 2 个优势骰

GM：在此，伊米亚进行 STR 判定，墓地进行 DEX 判定。另外三人进行枪支攻击判定。

明日明進行擲骰: 15d6 [15d6:3,3,3,1,3,2,3,5,1,3,4,2,1,5,5 => 44] →

44

墓地悠礼進行擲骰: 8d6 [8d6:3,4,5,5,1,5,6,4 => 33] → 33

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 20d6

[20d6:4,4,1,6,2,1,2,3,5,3,2,3,2,3,5,1,1,2,2,5 => 57] → 57

伊米亚進行擲骰: 6D6 [6d6:6,1,1,1,2,2 => 13] → 13

GM 進行擲骰: 34D6

[34d6:6,2,6,5,2,3,2,6,4,3,2,2,1,3,3,5,6,1,4,5,3,1,6,4,2,2,3,1,1,3,6,5,4,6

=> 118] → 118

艾维·索恩進行擲骰: 21d6

[21d6:5,5,3,3,4,1,4,3,6,4,3,4,5,6,5,4,5,6,2,5,5 => 88] → 88

**GM : 在伊米亚的操作下，机关间的绳索飞驰起来**

**GM : 白色的少女.....奇迹的 Magic☆White Ghost，就这样如同划过夏夜银河的流星般飞驰而去**

**GM : 少女手中的罗盘形魔杖爆发出了绚烂的七色光芒，生出了发光的锁链缠住了米帕的身体**

**GM : “ 砰—— ”**

**GM : 魔杖的敲击让米帕愣住了，也让她没有预料到从背后袭来的攻击.....**

**GM : 艾维索恩踏着空中的水泥柱如履平地般奔跑，在她身后将突击步枪的子弹猛烈地倾泻而下**

GM : 子弹的火光照亮了少年充满杀意的双眼，米帕的惨叫淹没在步枪的轰鸣声之中

GM : 水泥柱和钢筋失去了主人的操纵而纷纷在半空中落下，扬起滚滚尘埃，而明日明和朱理则趁此机会冲上前去，将手中的枪械对准僵尸少女射击

GM : .....她发出惨人的惨叫声，在子弹和光芒之间血肉模糊地倒下了

GM : 此时，整座建筑承受不住这个战场，地面和天花板开始了大面积塌方

GM : 你们几乎要用尽全力才能稳住身体，不从地板上掉落下去

GM : .....再次抬头往前看时，你们发现.....

GM : 少女在膨胀

GM : 仿佛人形的外壳已经无法支撑肉体的疼痛，扭曲的惨叫下触手从她体内爆裂出来，舔食着周围地面还没有凝结成块的血液

GM : 一根触手猛地破出，贯穿了整个大厅，最后从对面的墙壁深处抓住一个什么东西拉了出来.....

GM : 是【那个人】

GM : 破碎的羊角头盔、脏兮兮的风衣.....【他】不知何时再生了，并且往你们这边移动过来

GM : 但此时，他被触手贯穿，像生前那样四分五裂，彻底地变成了触手的所有者的养分

GM : 「赎.....罪！！！！！！！！！！！！！！！！！！！！」

[illegible]

**GM：然后，那些触手狂乱地向你们袭来！**

**GM:** 由于周围的环境混乱、升起的烟尘和瓦砾遮蔽了光线相当昏暗

GM：要在此处一边躲避攻击，一边找出逃离的路线，需要一个 dex 检定

**GM：光线昏暗，所有人需要承受 1 个劣势骰**

明日明：由于在进来前第一时间观察了地形，此时在这种情况下也第一时间给出了最优的逃生路线提案

**GM : 难度为 2**

朱理·曼弗雷德·菲策克：已经逃得很熟悉了，虽然绳子不是自己的但恰好也没有为幽灵解绑，恰好能继续使用，制定相互协作互相掩护逃跑的方针

艾維·索恩：艾維有著習慣在進入新的地方使就對當地方型進行立體性的地型分析,在分析過後向小明提出自己的見解,同時,本人因才能擅長在有限的路線中選擇安全的路線行動。

明日明：已经没有心理负担的默默按下变身器

艾维·索恩：很配合的哼歌

朱理·曼弗雷德·菲策克：心有余而力不足但看戏。

明日明：捂住艾维的嘴

艾维·索恩：「嗚喵」

GM : Magic☆Fate Blue 变身——！青色的极光照亮废墟，掌握命运之矢的少女再次降临了

GM : 由于墓地、朱理和明日明的体力耗尽，因此要逃跑的话需要先进行 pow 检定

GM : 而魔法少女之力能够给予你们心灵的祝福.....

GM : pow 检定能够得到 1 个优势骰

伊米亚：胜利的希望，竭尽全力的终点！（念着生存手册上的台词按下变身器）

GM : Magic☆Wild Pink 变身——！粉色的月光，化为滋养自然万物的养分，远古的少女为所有人带来力量！

艾维·索恩：雖然賣掉了變身器但艾維還是模仿著剛剛變身的模樣耶~  
的單人放到腦袋上說出變身詞

GM : 朱理和墓地能够拥有 1 个 pow 优势骰，明日明能够拥有 2 个 pow 优势骰

明日明：虽然队友已经卖掉了变身器，但他们魔法少女的姿态已经永久  
的刻入了明日明心中，魔法少女又岂是可以被变身器束缚之物

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....」用放空的眼神看向艾维，他这么喜欢魔法少女吗。

明日明：此时此刻，他们，沐浴着爱与魔法的光辉，屹立于此！

艾维·索恩：看上去艾维是很有興趣的,大約出去就會問未知代看少女漫畫吧

GM：虽然剩下两人已经不再是魔法少女，但是在明日明心中，他们永远没有毕业

GM：pow 检定请

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 3d6 [3d6:5,6,2 => 13] → 13

墓地悠礼進行擲骰: 4d6 [4d6:5,5,4,3 => 17] → 17

明日明進行擲骰: 7d6 [7d6:6,6,4,2,6,2,6 => 32] → 32

GM：三人齐聚变身迸发出雷霆万钧的希望之力，天花板都要被这强烈的光芒掀翻

GM：明日明的内心更是感觉要融化了一样.....

GM：三人行动值+1，凭借希望之力逃离吧！

GM：迫于时间紧急，你们只能粗略进行逃跑方法的交流，在艾维的指导下，朱理、墓地和明日明能够分别得到 1 个优势骰。协作难度为 9。请判定吧

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 6d6 [6d6:5,5,6,5,3,3 => 27] → 27

明日明進行擲骰: 4d6 [4d6:4,6,2,2 => 14] → 14

墓地悠礼進行擲骰: 4d6 [4d6:2,2,1,1 => 6] → 6

艾维·索恩進行擲骰: 9d6 [9d6:3,3,1,2,4,5,1,2,3 => 24] → 24

伊米亚進行擲骰: 2D6 [2d6:5,6 => 11] → 11



GM：你们紧急闪避着飞过来的触手和碎石，在昏暗的环境中，找到了某个角落处有一个地道的入口

GM：藏身于此处的话，就可以躲开地面的攻击和坍塌

GM：趁着这个机会，你们快速溜了进去。

GM：顺着地道，你们离开了即将塌方的地域

GM：地道内部虽然狭窄，但姑且可以在这里进行休息和整備

GM：你们整備完毕后，爬出地道，来到了 X8 区域.....

GM：你们来到了一个巨大空旷的地方，看起来好像是类似停车间的地方.....

GM：四处停放着被巨大的暴力强行破坏的车辆，其痕迹使人触目惊心。

GM：幸运的是，在你们小心翼翼地走过时，并没有碰到怪物和坍塌。

GM：【X8 关卡通过】

GM：你们松了一口气.....你们离终点越来越近了！

GM：很快就可以.....结束了吧？

GM：对吧？

GM：.....然而放松的心情马上在下一秒消失了

GM：映入眼帘的，是那些如人群般攒动的熟悉黑影

GM：他们面容模糊，于你们身周徘徊，无声地宣告“宴会”即将再次开始

GM：下一秒钟，你们听到了

GM：轰！！

GM：一根触手从你们头顶穿过，在你们前方的地面上砸出了一个大洞

GM : 那些黑影纷纷举起双手，显出一种狰狞而狂热的面容

GM : 恐惧、深深的恐惧

GM : 你们听见它们的声音，你们从未听过那样的声音.....单调、反复却又带着不可抑制的疯狂

*GM : 女王。它们在叫女王。*

GM : 那个破破烂烂的【少女】瞬间撑开了衣服，再无人类的形态，你们身边的幻影聚集到了你们的周围，另外三条触手在你们的左右后方打出了新的洞，并持续下钻

GM : 在头顶的打光下

GM : 你们站在了——

GM : 【十字路口】的中央

GM : 面对眼前仿佛是由触手和肉团组合而成的异类，你们不得不理解到.....

GM : 如果要离开这里的话，就必须获得胜利

GM : 敌人的难度为——

**GM : 50**

明日明 : 在 20km 的长路上已经遇到米帕太多次，对她的行动路线和攻击节奏几乎了如指掌，加之之前已经与其对战过，再次总结了经验分享给大家

伊米亚：伊米亚询问小明和朱理有什么办法能分散触手的注意力，可以将艾维扔上去近距离攻击本体

艾维·索恩：在準備實行行動之餘冷靜的觀察場地分析所有的立足點和所有可以用到方便自己和大家行動的建築結構

朱理·曼弗雷德·菲策克：朱理考虑到僵尸米帕吸收了僵尸残余，从游戏性来说，它应该有着僵尸米帕和僵尸残余的两种特性。包括使用眼前的触手保护脆弱的本体，和需要一定的火力压制及成功的伤害才能让它销声匿迹。

朱理·曼弗雷德·菲策克：他参照僵尸生存手册的内容，并通过思考在这个场景之下最适合利用道具的方式，并向他人分享了燃油点燃火焰的方案。

朱理·曼弗雷德·菲策克：同时，结合僵尸米帕的行动模式和僵尸残余的智商。再度提出了让幽灵点燃蜡烛牵引一部分敌方（主要是三根触手）的注意力、并枪械攻击本体的战术。

艾维·索恩：因為和殘餘戰鬥的時候觀察過一次触手被設定的生物方式,所以猜測了触手的弱點在那裡

艾维·索恩：同意了朱理的戰術,同時用自己的經驗補充了現地的建築那些可以用來用,那些會比較危險,加上說到了自己可以跳上废弃汽车上进行缓冲,同時可以利用废弃汽车增加殺傷力。

伊米亚：得到了计划性的方案，并结合了自己曾经在恶劣环境里的狩猎技巧，可以轻松将艾维掷到合理位置进行攻击。

艾维·索恩：艾维在各種危險地區行動的狩獵的經驗和高超的身體能力可以使他冷靜的面對突發事故和在高壓力下開槍瞄準。

朱理·曼弗雷德·菲策克：在得到实战人员的两种方案后，朱理询问明日明是否有看破和更精细预测米帕攻击活动的方式，方便规划幽灵的活动路径。

明日明：考虑到在监狱生活期间与米帕相处过一段时间，对对方在意或生气的点都算比较了解，于是尝试用会让米帕感到恼怒的方式挑衅她，吸收一部分触手的活力，并提前预判米帕的攻击进行闪避。

明日明：讲预测米帕的结果与战斗策略结合告诉朱理以及其他队友

艾维·索恩：艾维對使用繩子行動十分的熟悉,和同樣熟悉野生行動的伊米亞討論之後互相合作有效的使用繩子加強自己的行動力。

朱理·曼弗雷德·菲策克：结合明日明通过才能总结出的想法，结合自己的才能补充和调整了行动顺序，最终结果为：明日明先行开枪引导触手的攻击向左路，幽灵点燃蜡烛诱导触手注意向右路，伊米亚投掷艾维至空中射击并落入废弃汽车顶端，随时通过绳子调整方位开枪引导触手攻击汽车沾染燃油，待艾维用绳子进入安全范围后，自己开枪利用火星点燃燃油。

朱理·曼弗雷德·菲策克：在合作计划的基础上设置了行动暗号收拾，并且因为这些行为在这次长跑中几人都有尝试过，使用自己的才能和观察

发现他们行动中的习惯，补足因为行动特性可能出现的劣势，尽量发挥优势。

GM：你们所有人制定的吸引触手的计划，能够让二阶段米帕的强度下降为 44。

伊米亚：对艾维进行了快速检查，考虑到艾维攻击结束后落脚点的安全问题会在艾维攻击结束后进行“果然还是蟑螂比较有名啊，小女孩”的挑衅式发言

GM：明日明的经验总结和分享可以让全队所有人分别得到 1 个优势骰。墓地将蜡烛摆放出去引诱触手，也会承受自身暴露的风险，需要承受 3 个劣势骰，但由于才能可以得到 2 个优势骰的补足。

GM：艾维的观察和分析，能够看清楚场地和敌人弱点，加上指南补足，能够让全队所有人分别得到 1 个优势骰。另外，由于靠近米帕后抵近射击，能够得到 1 个优势骰，同时米帕也得到 1 个优势骰

GM：伊米亚由于狩猎的经验，能够在投掷艾维的行动中得到 2 个优势骰。

GM：在本次判定中，伊米亚使用 STR 判定，墓地使用 DEX 判定，剩下三人使用枪械攻击判定

GM：明日明的才能对于米帕的行动预测，可以增加 2 个优势骰

GM：若然协作的攻击总计数 > 米帕计数，由于火焰的蔓延伤害，总计数可以增加 3

GM：当合计比米帕多出 10 点时，战斗结束

GM：如果准备好的话，可以掷骰

明日明進行擲骰: 16d6 [16d6:6,4,2,4,4,6,2,1,5,4,2,3,3,2,1,3 => 52] → 52

朱理·曼弗雷德·菲策克：「.....如果不出意外的话，通过这里就是最后了呢。」

墓地悠礼進行擲骰: 5d6 [5d6:2,2,4,6,1 => 15] → 15

艾维·索恩進行擲骰: 21d6

[21d6:5,6,5,5,5,3,1,4,4,2,4,1,2,3,2,5,5,5,4,1,1 => 73] → 73

朱理·曼弗雷德·菲策克 rolls the dice: 19d6

[19d6:3,2,6,5,1,2,3,2,4,5,6,5,1,2,4,3,2,4,1 => 61] → 61

伊米亚進行擲骰: 7D6 [7d6:1,5,5,3,4,2,4 => 24] → 24

GM 進行擲骰: 44D6

[44d6:6,2,2,1,6,6,4,3,3,2,4,4,3,4,4,4,5,5,6,1,3,5,4,5,5,6,1,4,6,5,5,4,4,2,1,5,3,4,6,1,3,2,4,1 => 164] → 164

艾维·索恩進行擲骰: 1d6 [1d6:3 => 3] → 3

GM 進行擲骰: 1d6 [1d6:1 => 1] → 1

墓地悠礼進行擲骰: 1d6 [1d6:2 => 2] → 2

伊米亚進行擲骰: 1D6 [1d6:5 => 5] → 5

**GM：**面对伊米亚的挑衅，米帕发出了暴怒的嘶吼。趁此机会，幽灵将蜡烛点燃放在附近的车邮箱底部，那触手便像是察觉到美味猎物的存在，往车辆下方狂轰滥炸。

**GM：**随着艾维的一声枪响，油箱“砰”地一声爆炸，扭动的火蛇顺着触手缠上米帕的身体，将她烧的吱哇乱叫。

GM：另一只触手慌乱地扑灭火焰后，米帕的半边身体表面的皮肤已经烧出了焦黑的痕迹，明日明和朱理趁虚而入，以密集的枪林弹雨洞穿少女的触手和仍然完好的半边身躯——

GM：“轰——”如同无法忍受单方面的挨打一样，少女流满脓液的残破身体再次暴涨，那是疯狂最后的余波，强烈的痛楚促使她与你们殊死拼搏——

GM：就在少女要触碰到明日明的身体之时，自滚滚的爆炸烟尘中出现了一个身影

GM：是艾维。

GM：他在空中跳起，将枪口抵在米帕已经破碎得只剩下一半的头颅上

GM：伴随着少年叩响扳机。米帕被强大的火力轰开了远离明日明三四米的地方。如同破布造成的洋娃娃一样倒在地上

GM：.....解决了吗？

GM：「别.....开玩笑.....了」

GM：浑身血肉模糊、三根触手也只剩下一根，头部只剩下一颗纽扣代替眼球的少女.....摇摇晃晃地、站起来

GM：但是，攻击还没结束——

GM：一个粉色和一个白色的影子从米帕的身后闪现，一个举起罗盘状的魔法棒，一个则抬起拳脚，狠狠击中米帕的头部和腰部

GM：大量沾满粉色脓液的细碎触手像虫子一样从缺口流出，凄厉的惨叫声响彻整个停车场——

GM：昏暗的十字路口中央，早就已经死去的少女抬起支离破碎的头部，望向不存在的天空

GM：然后，化为碎肉坍塌了。

GM：20 公里马拉松的尽头，踏过活死人的尸体后，你们，抵达了【终点】

GM：【关卡 X9 通过】

朱理·曼弗雷德·菲策克：子弹将过去狱友的幻影击垮为不成形状的残片，随即被蔓延的火焰燃烧，空气中弥漫着尸体与浓重的腥气，以及燃油和脂肪的臭味。与出发前漂泊着细雨的冷清城市相比，浓郁得令人作呕。

朱理·曼弗雷德·菲策克：不过，越过这个十字路口之后，便是这场莫名其妙且让你们感觉活人难做的马拉松的终点，你们会像其他组别一样被狱卒送回房间，而目睹你们惨状的 f 组也将踏上征程。

朱理·曼弗雷德·菲策克：忙活了这么久，一切理应如此。

朱理·曼弗雷德·菲策克：你们踏着被轰击至七零八落的路面，在十字路口的前段汇合，准备作为 e 组组员一齐通过最后的一小段路。

朱理·曼弗雷德·菲策克：「……………啊啊，于是，就这样。在器械营造出的虚伪幻境之下，人们结成了家家酒一般胡闹的合作关系……」你们听见朱理正在嘀嘀咕咕地念叨着什么，虽然他在期间一直如此，就像身处沙漠和冰原时那样因为耗尽体力开始吐露胡话。但看上去仍在努力地跟上前方艾维的步伐。

朱理·曼弗雷德·菲策克：「通过最后的关卡，凝结出信任，是最为放松，异常敏锐却注意力分散的时候。」因为一路的相互背负和捆绑绳索，你



们已经熟悉了在腥咸味中相互贴近的感觉。不过艾维，你狩猎的本能和直感，依然驱动着你保留着某种戒心。

朱理·曼弗雷德·菲策克：所以，在肩膀突然被按住时，你也没有感到过分的惊讶。

朱理·曼弗雷德·菲策克：「……………索恩先生，赎罪这种事……真是令人期待呀～」

朱理·曼弗雷德·菲策克：与此同时，明日明，伊米亚和墓地悠礼，你们都看见，朱理另一只空闲的手握着半自动手枪，此刻已经对准了艾维的后腰椎。

朱理·曼弗雷德·菲策克：说起来，他的手枪是能自动填装子弹的便携式？而现在，他的食指正在叩动板机。

明日明：似乎早有察觉一般在朱理举枪的瞬间用手中的霰弹枪扫射了对方的腿部。

明日明：“这是余兴节目吗，朱理·曼弗雷德·费策克”

艾维·索恩：在明日明開槍的那一剎那，艾維像是野獸一樣伸出了腿下掃朱理小腿的關節位，在對方失去平衡時轉身到對方的身後反手壓制。接著，隨著清脆的一聲，艾維沒有猶豫冷靜的拆掉了朱理的臼位。

艾维·索恩：「嗚咪～放心吧～我拆得很乾淨，很容易就可以接回去喔～」

艾维·索恩：「不過，朱理沒有向明動手而是選擇了我動手，真了不起的判斷啊～！」

朱理·曼弗雷德·菲策克：「咋哒。」理论上，这应该是一场速度与灵活性，甚至运气的赌博。不过，朱理手中的枪却如同被神谕卡的女神眷顾

一般发出了卡住的声音。这个声音立刻被明日明手中霰弹枪遮盖，朱理·菲策克的左腿一瞬间被轰击成了比肉泥更干脆，却也更流畅的血流和碎块，向后泼洒出一片扇形，加入了米帕的残片之中。

明日明：“你想通过这种被剥夺行动的方式让我们把你抬回去……？”

朱理·曼弗雷德·菲策克：就在这时，意图袭击的男人被明日明刻意避让出反击空间的艾维轻松而丝滑地扣押住。能够看到，ar的幻象轻易模拟出人类失去腿部后体态和颜色的变化，血液在艾维的足底凝聚成一个小小的血泊。

朱理·曼弗雷德·菲策克：被击中时，他的脸上似乎展现出一丝诧异和茫然，但很快就被一种狂喜的光芒所覆盖：「……………是哦……因为你是名侦探，所以你能明白的吧。这里是真正的幽冥界，而这是机会。」

明日明：“我不是你设想的这种东西，你最好也别寻求不存在的期望。”

朱理·曼弗雷德·菲策克：「哈哈哈哈啊哈哈哈哈哈哈……………怎么会呢？啊啊，太好了，果然你的才能是货真价实的。」嘎达，握枪的手腕关节被艾维迅速地械下，自动手枪像落入积水的石子一样落入血里。

艾维·索恩：使力了一下，朱理右脚的關節也脱臼。

朱理·曼弗雷德·菲策克：「……………所以，接下来就算你一个人，也绝对没问题吧～」说完这句话以后，艾维也做出了下一个判断，但他像是想要挣扎一般扭动起身体。艾维也立刻做出了某种反应，但是子弹往往比人类更快。

朱理·曼弗雷德·菲策克：「砰」的一声，他迅速用还在位置的另一只手抽出藏起的两把自动手枪中的另一只，向自己的太阳穴按下了板机。

明日明：“.....”

明日明：等待着在这种情况下自杀，系统会如何处理 ar 外的本体

朱理·曼弗雷德·菲策克：进入，旋转，爆炸，人类的骨骼在这种冲击力下可以轻易地被击碎。脑浆和血肉的气味泼溅了艾维满身满脸，头盖骨的碎片擦过他的脸，划出痕迹，但也让他意识到，这种触感似乎也只是看上去是这样而已。

朱理·曼弗雷德·菲策克：当然无论如何，死者不会说话，他裸露在空气中的舌头抖了一下便垂落下来，最后也没有对艾维和明日明的其他话语做出任何回应。

朱理·曼弗雷德·菲策克：你们的队友，好像真的在游戏里自杀了？

艾维·索恩：在朱理拔槍時發現了對方的目標是朱理自身的腦袋，因此沒有多加阻止。虛假的骨碎和血液染紅了艾維的臉頰。艾維的眼皮輕輕的動了一下伸手摸向本來應該是朱理腦袋的位置

GM：虽然 VR 效果如此，但艾维和墓地的手可以在本该是脑浆喷射的地方摸到朱理完好的头皮和头发

GM：墓地则摸到了软软湿湿的小凸起.....可能是晶状体？

GM：眼前这个推理剧作家就以这样令人摸不着头脑的状态，两条腿脱臼地坐在地板上

伊米亚：虽然不知道他们在玩什么，但皱了皱眉。

艾维·索恩：嗅了一下手上的血液，果然無論做得有多真相，虛假的東西果然還是虛假的。輕輕的敲了敲現真朱理的腦袋，接著抬起來看向小明。

艾维·索恩：「我覺得朱理應該痛暈了！抱起他到終點吧～」

明日明：“就这么做吧，辛苦了。这一路的表现都很棒哦，拍档。” 这样摸了摸艾维的头

艾维·索恩：「！嘿嘿～被稱讚了～多摸一下我喜歡～」

明日明：双手搓了搓艾维的脸

伊米亚：呼—— 希望结果不错。

GM：枪口顶在太阳穴的直接扣下扳机的一瞬间，在 VR 模拟中，朱理的脑组织便被子弹彻底撕裂。痛觉神经甚至没有追上大脑的破坏速度——他没来得及体验任何疼痛，便安然地在子弹涌入的瞬间丧失了感觉。

GM：好像下线的人偶一样，朱理成为了一具“尸体”。恐怕只能被抬去终点了

艾维·索恩：直接公主抱起了破爛的朱理

艾维·索恩：「好哇～」

艾维·索恩：把朱理交給 uu

GM：墓地背起了破破烂烂的娃娃，随着一行人抵达了终点——

GM：几个狱卒蹦蹦跳跳地上前来，帮你们摘下了眼镜

**GM :**所有的特效都消失不见，而已经是“尸体”的朱理也恢复了头部完好无损的模样

**GM :**——虽然两条腿是货真价实地脱臼了

每个游戏都会出现的出行任务委托人：「恭喜各位抵达了终点.....虽然情况看起来有些惨烈呀。」

每个游戏都会出现的出行任务委托人：「但无论如何，通关的你们将会获得应有的奖励。」

**GM :**你们每个人获得了 5000MB

每个游戏都会出现的出行任务委托人：「不用的东西可以归还给我。」

每个游戏都会出现的出行任务委托人：「如果还对东西有念想的话，也可以留下作为纪念。」

明日明：观察一下失去特效的朱理，别是出现尸体广播了

明日明：卖掉霰弹枪和魔法少女服装

**GM :**除了脱臼之外并无外伤，目前似乎只是因为 VR 的模拟刺激效果而昏睡中。呼吸和脉搏都在正常范围内

明日明：看看他的衣服下面有没有什么旧伤之类的东西

朱理·曼弗雷德·菲策克：那么明日明查看了一下朱理的衣服下面。不出你意外，他的腿部、手臂，以及胸口和背部都有一定分布的、割伤伤痕留下的肉粉色伤疤。

朱理·曼弗雷德·菲策克：这些伤口都看上去都有些年头了，像是几年之前的残留。

朱理·曼弗雷德·菲策克：此外，没有现在正在流血的伤口。但是在他右手手心及右臂处有一条突起的血痂，因为运动剥落了些许，正在冒出淡黄色的组织液。看上去是这十天内用利器留下的新伤。

明日明：可以看的出是什么类型刀具的割伤吗

朱理·曼弗雷德·菲策克：那么明日明对伤口的熟悉程度让他能够判断出，玻璃碎块、尖锐的石头、菜刀、匕首、水果刀、螺丝刀.....这些是各种不同的，存在于普通社会的利器留下的痕迹。

明日明：( ? )

明日明：( 你该不会是给自己整素材吧 )

朱理·曼弗雷德·菲策克：( 怎么回事呢.....

明日明：把朱理的衣服整理好后，帮他把背包内的东西悉数卖掉 “只缘小姐的事就拜托你咯剧作家。”

朱理·曼弗雷德·菲策克：你把衣服整理平整了，至少看上去是没有人会发现被翻动过的程度。

朱理·曼弗雷德·菲策克：叮—————手枪和僵尸生存手册被卖掉了

明日明：( GM : ? )

朱理·曼弗雷德·菲策克：( pl 角度的反应 ( ? ( npc 接不接是看 NPC 捏

**GM : 队友之间热心的互相帮助实在是使人感动。只缘收下了你们俩的东西**

**GM : 在你们把不需要的道具之后，剩余的都变成你们的纪念品**

**GM : 游戏里荷枪实弹，现在看来只是一个缺失真实内部构造的仿真模型，而百物语蜡烛也只是普通的香薰蜡烛**

GM : 不过，留在手里也不失为一种难得的回忆吧

GM : 朱理被狱卒们吭哧吭哧地抬去了医务室，而剩下四人则终于可以返回自己的囚室休息喘口气.....

GM : 在这监狱的【日常】也将继续.....

GM : 真的吗？

GM : 耳边听到了新的起跑广播

GM : 看来另一组也要开始征途了。

GM : 不知道他们会发生什么，但是之后应该也会知晓吧。

GM : ——突发活动完——