

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** 欢快地告诉你们说，本次突发活动的全长有大约 **20km** 时.....你们便肯定了这个想法。

GM :活人，难做。

GM :「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）

GM :你们得知你们被选为了本次活动的 **B** 组

GM :在你们的目送下，**A** 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 :接下来就轮到你们了。

GM :在众人的目送下（或许），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 :只是目前，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？还有这种好事？.....不对，这算是好事吗？

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的【物资】搬到了你们的面前！

每个游戏都会出现的任务委托人：「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.....」

赤座清人：哎呀.....还有这种好事

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，各位可以开始自由讨论了

GM：这段时间也可以进行相关的扮演，不过希望大家能够珍惜时间呢，时光飞逝~

赤座清人：我决定购买两瓶饮料以备不时之需

芬恩·M·施特劳斯：「还有物资啊.....果然不是普通的跑步吧？」

GM：两瓶饮料！您要刷卡吗？会有积分吗？很不幸，这里都没有呢！但是赤座清人获得了两瓶饮料，由鼠鼠的体温温暖过的，不冷也不热的饮料——也就是常温

侯一德：「还能有代步道具啊...」那我先买一把看起来可以代步的轮椅

GM：（物品已经在角色物品栏里更新）

赤座清人：「也不用提前紧张，大家凭感觉来就行了。」

GM：轮椅一把！即便是瘸腿了也要自理，这份自力更生的精神真是令人赞赏！侯一德获得了轮椅一把。

GM：（物品已经在角色物品栏里更新）

利以维：在原地拉伸放松一阵，边做着热身运动边道：“拜托给我来两瓶功能饮料。”

GM：两瓶饮料！常温！不是联名款，没有你的老公老婆的头像印在上面！但说不定之后会有用的两瓶饮料。

GM：物品已经在角色物品栏里更新）

芬恩·M·施特劳斯：「那请给我导航精灵吧。总觉得有必要.....」

GM：一掷千金！户头归零！天台预备！牛市还是熊市就在一念之间！总而言之，您获得了导航小精灵。

GM：（物品已经在角色物品栏里更新）

赤座清人: (能让劳伦斯买个滑板吗

GM : 可以，没有问题，那么劳伦斯获得了滑板。时尚度上升了。

GM : (物品已经在角色物品栏里更新)

赤座清人: 「看来大家都选好了，那么就开始前进吧。尽量小心点不要受伤了。」

芬恩·M·施特劳斯: 「是！」

赤座清人: 芬恩要不先用一下小精灵

芬恩·M·施特劳斯: (现在就能使用吗 GM)

赤座清人: 我决定和芬恩一起研究，能不能给他一个加值

GM : 可以的。

赤座清人: 可以大家一起研究吗 (?

侯一德: 我也凑过去研究一下

赤座清人: 每人加一个 (?

GM : 可以的。

侯一德: 「导航小精灵听起来很有意思诶~」

芬恩·M·施特劳斯: (?那我现在是丢几个六面 (.....) 4 个吗?)

GM : 赤座清人和侯一德，以及劳伦斯 (托管) 三个人研究的话，+3 优势骰，请芬恩骰 7D6

芬恩·M·施特劳斯: 「嗯，如果真的有效的话就好了，嘿。」我按。

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 7d6 [7d6:2,5,3,6,1,5,3 => 25] → 25

赤座清人: 「嗯，有点难呢，慢慢研究吧。」

GM : 大于 4 的数目为 3，因此失败了。你们似乎还没有研究出这个东西是怎么使用的。

赤座清人: 前进吧

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。

侯一德: 「一边走一边看吧~」

GM : *抵达终点*

GM : 那么事不宜迟，就这样出发吧，B 组！

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 : 你们的衣服好像随之变成了普通的休闲服装，只有眼镜还暴露了你们身处于游戏之中。

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)

赤座清人: 总之跑到侯爷跑不动了开始休息吧

侯一德: (只有十分在意的人才会看别人的衣服吧)

GM : 你们开始，耳边传来了【02 关卡通过】的声音.....你们感觉体力在流逝.....

侯一德: 「啊，不好意思嗯.....」体力最差的人擦汗

芬恩·M·施特劳斯: 向 GM 提出申请，芬恩和侯一德这段时间一直在中心区域这边进行晨练，理论上对这个区域（以及跑步经验等）会有一定的熟悉度，这样的经验是否可以有加成或体力消耗减少呢。如果有的话，把经验分享给他人的话能有帮助吗。

利以维: 均匀呼吸在大部队中按自己的节奏跑步。。。

GM : 戴上眼镜之后，这个区域的样貌已经完全改变了，跑步经验也不是可以传授的东西，因此你们无法分辨。

GM : 到了【03】的时候，侯一德明显感到了体力跟不上了（行动值剩余 1）

侯一德: 气喘吁吁

赤座清人: 到 04 了休息 2 回合吧

赤座清人: 休息的回合芬恩也可以试试继续用小精灵

侯一德: 继续凑过去一起研究/

赤座清人: 继续凑过去一起研究/

赤座清人: 利 sir 要不也来研究

GM : 好的，那么到了 04 格的时候，你们停下了脚步，开始休息，同时开始继续研究你们手上的小精灵。

芬恩·M·施特劳斯: 「侯先生辛苦了！回想一下晨跑的感觉！你可以的！」

利以维: 好呀凑过去

赤座清人: (那是不是可以有 4 个加骰

GM : 是的。请芬恩骰 8D6

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 8d6 [8d6:5,1,5,5,3,1,3,2 => 25] → 25

侯一德: 「嗯...你说的对...！」尝试调整呼吸

赤座清人: 我们休息两回合

芬恩·M·施特劳斯: 「.....对不起。」垂头丧气。

赤座清人: 是不是可以是两次

赤座清人: 「不要紧，先休息一下，再试试看吧」

侯一德: 「刚跑完就思考，头脑可能比较累，之后再试试吧」

GM : 可以透过休息恢复体力。那么你们又休息了一回合，目前所有人的体力恢复了 2 点

GM : 可以再试一次小精灵

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 8d6 [8d6:5,5,1,1,5,2,3,6 => 28] → 28

GM 投了一個秘密骰

GM : 那么，你们成功地使用了小精灵。芬恩可以从眼镜上看到未来 5 格的内容

GM : 【5】天气关卡；【6】一般关卡；【7】障碍关卡；【8】一般关卡；
【9】一般关卡。

芬恩·M·施特劳斯: 把情报分享给了大家。

赤座清人: 「哎呀，马上就要有阻碍了呢.....」

侯一德: 「不知道是什么天气呢.....」

赤座清人: 「再多休息一回合，养足精神吧？」

侯一德: 比拇指

赤座清人: 那就再多休息一回合然后前进到下一回合

芬恩·M·施特劳斯:「如果能遇到好天气就好了。」默默祈祷。

GM: 那么, 你们又多休息了一回合, 完全恢复了体力, 随后往下一个格子。

GM: 一踏入这个区域, 你们眼前的景象就为之一变。原本粗犷的水泥废弃大楼之上, 开始淅淅沥沥地下起了雨。

GM: 很快, 小雨就转变成了暴雨。虽然没有出现雷暴, 但这场大雨看起来似乎短时间没有消停的迹象, 让人难以看清眼前的道路。

GM: 你们要怎么办呢?

GM: 10 分钟的讨论计时开始。

赤座清人: 我看一下有没有办法突破

GM: 如果要强行突破的话, 难度为【2】, DEX 检定

侯一德:「现在还是这种程度的话, 说不定直接过去比较好?」

GM: 每个人都需要过这个检定

赤座清人: 如果两个人协作的话难度是多少?

GM: 取决于协作的两个人是谁

侯一德: 协作的话, 也是看这两个人的 dex 总和是吧?

GM: 是需要看两个人的 DEX 分别是多少, 以及要采取什么样的行动, 然后由 KP 进行判断

GM: 还有 5 分钟

GM: 10 分钟一旦消耗完毕无法抉择, 本轮将会强行休息

赤座清人: 拜托劳伦斯和芬恩用滑板一起前进

侯一德:「我有这个轮椅的话, 在雨中说不定还能快一点」半开玩笑 (但是确实问一下 dm 这个打滑有没有优势骰)

赤座清人: 我和利 sir 一起跑

赤座清人: 互相帮衬一下

利以维: 和赤座同行。

GM: 那么劳伦斯和芬恩两个人加起来有 7 个优势骰, 在使用滑板的情况下+3 优势骰。请芬恩骰 10D6

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 10d6 [10d6:2,4,4,5,3,3,3,6,6,4 => 40] → 40

GM : 成功。那么在滑板的神力加持下，你们用堪比泰坦尼克的姿势冲出了暴风圈的范围

芬恩·M·施特劳斯: 「呜哇.....！！」震撼的速度，还有点喜欢。

GM : 接下来是赤座清人，请骰 3D6，利以维请骰 4D6。互相帮衬的情况下，你们两个人的骰子数大于 3 的话，就可以通过

赤座清人(2)進行擲骰: 3d6 [3d6:3,4,3 => 10] → 10

GM : 侯一德乘坐轮椅的话，可以改用 STR 代替 DEX 判定，请骰 4D6

利以维 rolls the dice: 4d6 [4d6:2,2,1,3 => 8] → 8

侯一德(2)進行擲骰: 4d6 [4d6:2,3,2,6 => 13] → 13

GM : 那么赤座清人和利以维无法在这一回合突破本区域

侯一德: 「哎呀」

GM : 侯一德也无法突破本区域

赤座清人: 那下一回合还是一样吧，已经过去的人可以休息（泪

侯一德: 刚才第一次坐轮椅，现在的我已经是更熟练的我了，我滑！

GM : 本回合结束。已经通过区域的人可以休息或者协作

芬恩·M·施特劳斯: 「那个，刚才滑过来的时候很顺，大家试试这个路线能不能好突破些呢？」通过的芬恩朝大家比划了下他们飞速穿过的那条线路。（可以为大家增加骰子吗？）

GM : 芬恩的 INT 为 4，你可以给剩下的三个人每一个人都加一个优势骰

GM : 雨还在下，要和刚才一样采取相同的行动吗？

赤座清人: 一样吧

侯一德: 「原来如此原来如此，我试试」接收了芬恩的指路

GM : 赤座清人请骰 4D6，利以维骰 5D6，侯一德骰 5D6

赤座清人(2)進行擲骰: 4d6 [4d6:1,2,2,4 => 9] → 9

侯一德(2)進行擲骰: 5d6 [5d6:6,5,2,2,4 => 19] → 19

利以维 rolls the dice: 5d6 [5d6:6,4,3,4,4 => 21] → 21

侯一德: 丝滑地滑过去并跟芬恩击掌道谢了

GM : 那么侯一德成功地通过了这个区域，不过你感觉非常疲累 (体力剩余 1)

芬恩·M·施特劳斯: 「太好了！」击掌

GM : 赤座清人和利以维也成功地通过了这个区域。

侯一德: 「耶！.....呼...继续继续」立即因为刚才太努力而有些累了 (。)

GM : 那么目前你们在【06】，接下来要怎么办呢？

赤座清人: 先继续前进一下吧

赤座清人: 到 07

芬恩·M·施特劳斯: 给侯一德顺顺背，帮助调整呼吸。

GM : 好的，那么你们来到了【07】。

GM : 一座看似土坡的东西矗立在你们的面前.....它看起来就像是有人随意地把废弃的混凝土扔在前面一样肆意、粗野、野蛮.....哎呀

GM : 粗犷.....

GM : 健美.....

GM : 但总而言之，你们预感到，跨越这个障碍的难度为【2】 (STR 判定)

GM : 顺带一提，侯一德已经一步都走不动啦！ (体力 0)

侯一德: 觉得芬恩确实是小天使，十分感激。然后在轮椅上休息了

GM : 侯一德本回合强制休息。

GM : 讨论计时 10 分钟开始。

芬恩·M·施特劳斯: 「虽然有点意外不过也不是很难攀登的感觉.....不过刚穿越暴雨的话，大家是否需要协同通过呢？」

利以维: “要先去探路吗？”

芬恩·M·施特劳斯: 「需要对照组看难度的话我也可以先去尝试一下！因为刚才通过的很顺利，我体力应该还是比较充足的。」

赤座清人: 我要用我在夏威夷玩攀岩的有钱人消遣经验给大家指点一下爬墙的方法

侯一德: 问一下，我休息的时候能看看这个混凝土坡附近有没有绳索之类的东西吗

侯一德: (哦这是不是算一个行动)

GM : 混凝土坡一览无余.....没有呢 !

赤座清人: 「利先生平时健身一定也玩攀岩吧。」

赤座清人: 利 sir 和芬恩先上去吧，之后可以再上面拉一下我们

赤座清人: (我上面那句话也帮利 sir 再申请一个加骰

芬恩·M·施特劳斯: (得到加骰与否信息就 ro)

芬恩·M·施特劳斯: 那么认真听清人指点爬墙方法，会有加骰帮助吗？

GM : 利以维和芬恩先上去，赤座清人在下面指点的话，可以分别给两人加一个优势骰

GM : 还有两分钟

芬恩·M·施特劳斯: 「那我先试试！」

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 5d6 [5d6:4,2,4,6,2 => 18] → 18

GM : 那么芬恩成功登顶

利以维: 听取教学，颌首。申请加投

芬恩·M·施特劳斯: 「啊！真的成功了！谢谢先生！」很开心！

利以维 rolls the dice: 5d6 [5d6:5,3,2,3,4 => 17] → 17

赤座清人: 「等下麻烦两位拉一把了」

芬恩·M·施特劳斯: 「没问题！」

GM : 那么利以维也成功地爬上了混凝土坡。不过体力归零，下一回合必须休息。

芬恩·M·施特劳斯: 根据自己顺利登顶的经验告诉大家更容易攀爬上来的路线。

GM : 时间到。没有上坡的各位这一回合视作休息。

GM : 下一回合开始，接下来要怎么办呢？

GM : 10 分钟计时开始。

芬恩·M·施特劳斯: 指点可以增加优势骰吗? (刚才的声明) 然后我还可以在上面帮助一个攀登的人往上拉。

GM : 指点可以给坡下的每个人+1 , 然后芬恩可以选择一名罪人进行协助

赤座清人: 那我自己爬

利以维 : 在自己登山的路径上方指出较优的路线 , 看看能不能帮人

芬恩·M·施特劳斯: 那么选择协助劳伦斯。

GM : 利以维可以给所有人+1 骰

侯一德: 那收获了利 sir , 清人和芬恩上一回合和这一回合的知识 , 我也决定试试自己爬

GM : 赤座清人请骰 5D6

赤座清人(2)進行擲骰: 5d6 [5d6:2,1,2,3,3 => 11] → 11

GM : 侯一德请骰 6D6

侯一德(2)進行擲骰: 6d6 [6d6:4,3,1,1,3,5 => 17] → 17

GM : 劳伦斯骰 4D6

劳伦斯·维 rolls the dice: 4d6 [4d6:6,6,4,6 => 22] → 22

赤座清人: 「抱歉有点力不从心了.....」

GM : 劳伦斯在芬恩和利以为的协助下 , 轻松地爬上了坡。侯一德也成功地上来了。只有赤座清人还留在斜坡下面

芬恩·M·施特劳斯: 「没关系! 先生要多小心才是.....」有点担心。

芬恩·M·施特劳斯: 「下回合我来协助您! 」

侯一德: 「dont mind , 你已经帮我们很多了 , 下次我们来拉你一把」虽然显然这个人需要再休息一下

赤座清人: 「拜托了」

GM : 本回合结束。

GM : 侯一德体力归零 , 下一回合需要休息

GM : 下一回合开始 , 各位要怎么协助坡下的赤座清人呢?

GM : 10 分钟计时开始

赤座清人: 麻烦芬恩和劳伦斯拉我一把 (

芬恩·M·施特劳斯: 尝试拉住他帮助他上爬。

赤座清人: 我还有刚刚经验的加成

GM : 那么赤座清人 INT+1 , 请骰 4D6 。协助的芬恩骰 4D6 , 劳伦斯骰 2D6

赤座清人(2)进行掷骰: 4d6 [4d6:4,1,1,1 => 7] → 7

芬恩·M·施特劳斯(2)进行掷骰: 4d6 [4d6:2,1,1,4 => 8] → 8

劳伦斯·维 rolls the dice: 2d6 [2d6:4,3 => 7] → 7

GM : 那么在芬恩和劳伦斯的协助下 , 赤座清人终于爬上来了

GM : 现在所有人都通过了障碍关卡

GM : 在度跋山涉水的环节之后 , 已经有些人开始对这漫长的旅程感到无聊了.....

GM : 除了赤座清人已经走不动了 (体力值归零) 以外

GM :嗯 , 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 ?

GM : 就在你们感慨世间苍凉 , 人生多舛 , 疲乏不堪之时

GM : 眼镜原本播放着的欢快音乐暂停了。

GM : 突然 , 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渐渐索索的声音.....

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.....

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 : 出现在你们的视野尽头

GM : 因为距离你们较远 , 逃脱这片鼠潮的难度为【2】

GM : 【DEX 检定】

赤座清人: 我先喝一瓶饮料 (

GM : 那么赤座清人消耗了一瓶饮料，恢复了 1 点行动力

赤座清人: 然后我要和劳伦斯一起坐滑板逃跑

GM : 敌人关卡的讨论时间，20 分钟计时开始。

利以维 : 逃逃逃

芬恩·M·施特劳斯: 和利 sir 一起协同逃离。

侯一德: 我与轮椅一起逃走

GM : 好的。那么赤座清人和劳伦斯一同逃走的难度为 3，赤座清人骰 3D6，劳伦斯骰 6D6

赤座清人(2)進行擲骰: 3d6 [3d6:3,4,3 => 10] → 10

劳伦斯·维 rolls the dice: 6d6 [6d6:6,6,6,6,1,2 => 27] → 27

GM : 那么劳伦斯和赤座清人踩着滑板来到下一个区域

GM : 芬恩和利以维互相协作逃走的话，请芬恩骰 3D6，利以维骰 4D6

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 3d6 [3d6:2,6,1 => 9] → 9

GM : 难度 3

利以维 rolls the dice: 4d6 [4d6:5,6,4,5 => 20] → 20

GM : 那么芬恩和利以维也成功地来到了下一区域

侯一德: 我看着他们跑，跟在成功的他们身后也跟着滑

侯一德: 是否有优势加成

GM : 侯一德请用 STR 代替 DEX，骰 4D6，难度 2

赤座清人: 我在劳伦斯的滑板后面

赤座清人: 用饮料瓶扔老鼠

赤座清人: 能不能掩护侯爷给他优势骰

GM : 只能掩护一次，不过你可以给侯一德+1 优势骰

GM : 侯一德可以骰 5D6

侯一德(2)進行擲骰: 5d6 [5d6:1,4,5,6,6 => 22] → 22

GM : 那么侯一德也成功地逃出了这个区域

GM : 在你们的奋勇行动下，你们将鼠群远远地甩在了身后

GM : 不过，芬恩、侯一德和赤座清人都耗尽了体力，下一回合只能强制休息。

GM : 你们来到了【09】

GM : 景色恢复到了无聊（或者说，安全）的水泥混凝土场景

GM : 你们气喘吁吁地凝视着劫后余生的彼此

GM : 接下来要怎么办呢？

芬恩·M·施特劳斯: 「呼.....呼.....呼.....那、那是什么？！刚才导航里没有提到？
是无关地图的随机事件吗？」

赤座清人: 总之休息两回合吧

芬恩·M·施特劳斯: 和大家一起继续使用下精灵，8d6 可以吗？

GM : 好的，请

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 8d6 [8d6:2,2,4,6,3,1,6,1 => 25] → 25

侯一德: 感谢刚才清人的额外协助并问他要不要先坐坐自己的轮椅（至少那样不是坐在地上）（如果只是坐的话，应该不算使用，是可以的吧？）

GM : 本回合确定休息的话，可以

GM : 精灵如跟眼镜固定在了一起般纹丝不动

赤座清人: 表示感谢坐会儿轮椅

芬恩·M·施特劳斯: 因为休息两回合，第二回合申请再丢一次

赤座清人: 「我真是年纪大了.....」

GM : 那么请

侯一德: 「应该是随机事件呢.....果然不会让我们那么轻松用道具...」给芬恩打气

芬恩·M·施特劳斯: 「连我们都很累，先生已经很厉害了。」

芬恩·M·施特劳斯: 「这个导航，为什么这么难用呢.....是不是有什么别的技巧啊？」再试试。

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 8d6 [8d6:4,2,3,4,4,2,3,5 => 27] → 27

GM : 好的，那么芬恩努力地戳了戳眼镜上精灵的位置。虽然你也不知道为什么，但是它好像能用了

GM 投了一個秘密骰

GM : 那么，眼镜上显示的前方 5 格的格数为【10】一般关卡【11】一般关卡【01】一般关卡【02】一般关卡【03】一般关卡

芬恩·M·施特劳斯: 「太好了！之后都是一般通过关卡！」

GM : 那么两回合的休息时间结束了，接下来要怎么办呢？

赤座清人: 稳健地前进吧

赤座清人: 走两格

GM : 好的，那么你们往前走到了两个区域，看到了向下的楼梯，不过此时侯一德、赤座清人和芬恩的体力再度耗尽了。

赤座清人: 再歇两回合，再走两回合.jpg

GM : 好的，那么你们走下了楼梯。

GM : 你们这样交换着彼此的情谊，似乎气氛也有些暧昧了起来，呀♥

GM : 不过，你们在到达 2F 后.....

GM : 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: 「恭喜大家呀~恭喜大家呀~通过了第一个区域！」

虽然如此但是原来: 「为此大家会获得 **1000MB** 的奖励！」

真的有的暗房看守人: 「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！」

真的有的暗房看守人: 「鼠鼠.....」

虽然如此但是原来: 「鼠鼠！」

GM : 与此同时，你们发现脚边还有狱卒在用白色的小碎块写字

GM : 它们在地上写道：

GM : 【接下来 手电筒 会很有用】

GM : 15 分钟的购物计时开始。

赤座清人: 我买两瓶饮料一个手电筒一个音频吧

赤座清人: (是不是全体多一个手电筒就多一个优势骰

GM : 没有呢

芬恩·M·施特劳斯: 兑换两瓶饮料两个音频

利以维: 买一个手电筒先

赤座清人: (利 sir 别买了, 多买了没用

利以维: 撤回欲买的手

侯一德: 我先买一瓶饮料

芬恩·M·施特劳斯: (让 gm 帮忙撤一下吧)

GM: 智慧的选择, 眼前的黑暗唯有物理才能驱散——赤座清人获得了两瓶饮料和一个手电筒。现在你手里拥有三瓶饮料和一个手电筒了。

GM: 平静祥和的声音——芬恩获得了两瓶饮料和两个音频。口味的抽选是.....

GM 投了一个秘密骰

GM: 一瓶香芹味和一瓶荔枝味。

GM: 侯一德的饮料则是.....

侯一德: 许愿荔枝

GM 投了一个秘密骰

GM: 很遗憾, 也是香芹味

侯一德: 难过但收下了

赤座清人: (没有人要买东西的话就结束了

赤座清人: (利 sir 还买不

芬恩·M·施特劳斯: 「要交换口味吗?」(GM 能换吗? 毕竟功效是一样的)

GM: 不可以

利以维: 购入蜡烛

侯一德: (斩钉截铁呢)

GM: 这就是友情, 友情.....就是为彼此点蜡!

芬恩·M·施特劳斯: 很可惜的对侯一德耸了耸肩。

侯一德: 「利兄.....」感动地

GM: (目前购买的玩家的道具都已经更新)。还有 5 分钟

赤座清人: 给老师买两瓶饮料

GM : 让我们看看抽选的结果——

GM 投了一个秘密骰

GM : 一瓶香芹味和一瓶苦瓜味！哎呀.....

Celin : 「毕竟是要团体作战嘛。我现在感觉还顶得住，就试试看，其他的还拜托大家啦。」

GM : (道具已更新)

赤座清人: (每人要买了那就结束？)

芬恩·M·施特劳斯: (我 ok 了)

侯一德: (我也 ok)

赤座清人: 那就继续前进了

GM : 好的，如果已经没有人要购买了，那么你们就可以前进了。同时在购物的时候，所有人恢复 1 体力，消耗 1 回合

赤座清人: 那前进 3 格然后休息 (

GM : 在整装待发后，你们离开了这个地方，鼠鼠们用完全镜像的动作对你们招手。临走之前你们看到鼠鼠在地上写了什么，但是迅速地擦掉了

赤座清人: ？

侯一德: ？

芬恩·M·施特劳斯: 能申请过骰子看到吗

GM : 你们勉强看到那句话是【前方 有 危险】

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 : 你们向深处走去。

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 : 说起来这个区域原本是才能工坊吧？(应该？)

GM : 就在度过了游戏 NPC 所在的 2F-01 关卡后，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 : 氛围也很重要呢。

GM : 耳边传来了新的音乐，你们继续前进。

GM : 幸好赤座兑换了手电筒。你们在粉色光芒的照耀下勉强看清了路线。

GM : 太奇怪了，周围似乎所有的墙都是一样的。

GM : 你们一边摸着墙壁，藉由手电筒的光照才能继续前进

GM :除了 BGM 之外

GM : 听觉十分敏锐的人

GM : 你们似乎还听到了一些奇怪的声音

GM : 似乎是.....有东西剥落，有东西在地上爬动的感觉.....？

GM : 芬恩似乎还能听到什么东西的呼吸声？

GM : 那么要前进三格吗？

赤座清人: 是的

芬恩·M·施特劳斯: 「黑暗里有东西，好像还有呼吸声.....」小声和大家说。

芬恩·M·施特劳斯: 能判断出呼吸声远近吗？

GM : 很遥远，但是似乎正在慢慢接近中

GM : 要前进，三格啊

GM : 好的

侯一德: 「是面对面的感觉吗」小声问芬恩

芬恩·M·施特劳斯: 「很远，但好像在接近.....」小声回答。

GM : 你们往前走了三格，来到了【2F-04】的位置

GM : 侯一德，赤座清人和芬恩的体力都消耗殆尽了

GM : 然而你们很快发现了异样

GM : 你们脚下的地面似乎突然变得异常灼热，就像是燃烧着一样，走在上面十分艰难

GM : 此为【天气关卡】。持续时间为【2】回合，强行突破需要的难度为【2】，DEX 判定。

GM : 10 分钟计时开始。

赤座清人: 那我们休息 2 回合等待天气转好

GM : 好的，那么所有人休息了两回合。

芬恩·M·施特劳斯: 休息期间和大家一起使用两次精灵。

GM : 请芬恩骰判定

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 8d6 [8d6:5,3,2,4,1,4,2,5 => 26] → 26

侯一德: 「噢噢，越来越熟练了呢！」

芬恩·M·施特劳斯: (一次过了，那第二次就不用了)

GM : 那么精灵显示的信息如下：

芬恩·M·施特劳斯: 「要多谢大家的帮忙！」

GM : 【05】一般关卡【06】一般关卡【07】一般关卡【08】一般关卡【09】天气关卡

芬恩·M·施特劳斯: 分享了情报。

侯一德: 「基本都是一般关卡，最后一个天气.....然后还有不知道什么东西在接近.....嗯.....」

芬恩·M·施特劳斯: 「鉴于刚才鼠潮的事情，我觉得可能也会有不显示的事件吧.....大家还是要多小心。」

GM : 2 回合结束，要继续前进是吗？

赤座清人: 继续前进 2 回合然后休息

GM : 那么，你们继续出发。

GM : 突然，芬恩透过 BGM 听到什么东西咔嚓的一声。

GM : 紧接着，BGM 停止了

GM : 脚步声和拖动声瞬间变响

GM : 紧接着，你们看到，在你们身后遥远通道的另一端——

GM : 鼠群再度袭来

GM : 快，快跑！

GM : 逃跑的难度为 2，DEX 检定！

GM : 20 分钟计时开始！

赤座清人: 我要挂在劳伦斯滑板后面然后我打手电给大家引路，能不能给大家加优势

GM : 手电筒是用来抵消劣势骰的

芬恩·M·施特劳斯: 那么选择和利 sir 协同逃跑，我的听力很好是否可以通过听觉加强判断增加自己和队友的优势骰？

GM : 芬恩可以给自己和利以维的优势骰各+1

赤座清人: 因为我拿手电我看路会比较快，我的意思是用 int 给大家加一个判定

赤座清人: 然后我和劳伦斯协作逃跑

芬恩·M·施特劳斯: 如果逃跑的同时把判断分享给其余组别的话他们可以追加优势吗？

GM : INT 骰只能分享给自己后面行动的组别

GM : 那么谁先行动？

赤座清人: 那我和劳伦斯先行动吧

GM : 那么赤座清人和劳伦斯难度 3，赤座骰 3D6, 劳伦斯骰 6D6

赤座清人(2)進行擲骰: 3d6 [3d6:3,1,2 => 6] → 6

劳伦斯·维 rolls the dice: 6d6 [6d6:3,2,2,4,1,6 => 18] → 18

GM : 那么两位没能成功地杀出重围，不过至少你们作为物理上的明灯以及努力上的明灯，仍然可以告诉大家错误的方向。同时赤座清人体力耗尽。

GM : 可以给你们后面行动的罪人+1 优势骰

GM : 接下来轮到芬恩和利以维

GM : 难度 3，芬恩骰 4D6，利以维骰 5D6

芬恩·M·施特劳斯: (听觉优势应该再各+1?)

GM : 那么芬恩 5D6 , 利以维 6D6

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 5d6 [5d6:1,5,6,3,1 => 16] → 16

利以维 rolls the dice: 5d6 [5d6:5,4,5,3,4 => 21] → 21

利以维 rolls the dice: 6d6 [6d6:4,4,3,6,1,5 => 23] → 23

GM : 那么你们两个率先杀出重围

GM : 成功脱离

GM : 接下来轮到侯一德

芬恩·M·施特劳斯: 给其他人分享成功脱出的路线!

侯一德: 我与我的轮椅, 滑!

侯一德: 吸取前面大家的成功和失败经验 (我一共 roll 多少来着)

GM : 那么侯一德难度 2 , 轮椅用 STR 代替 DEX , 芬恩帮忙+1 , 赤座清人帮忙+1 , 骰 6D6

侯一德(2)進行擲骰: 6d6 [6d6:6,5,6,3,2,6 => 28] → 28

侯一德: 冲了

GM : 那么侯一德也成功地杀出重围

GM : 本回合结束。下一回合。

赤座清人: 我喝一瓶饮料

GM : 赤座清人体力恢复了 1 点。

赤座清人: 然后我和劳伦斯继续滑滑

芬恩·M·施特劳斯: (路线分享可以也给他们加成吗)

赤座清人: 其他人都休息这样

侯一德: 我一边休息一边和芬恩他们一起给两位大人避开哪里

侯一德: 这个能给他们加优势吗

GM : 鼠群逼近了。有了芬恩和侯一德的指引后, 两位可以各获得一个优势骰。难度 3 , 赤座骰 5D6 , 劳伦斯骰 8D6

赤座清人(2)進行擲骰: 5d6 [5d6:3,4,3,5,2 => 17] → 17

劳伦斯·维 rolls the dice: 8d6 [8d6:4,2,6,6,5,6,1,6 => 36] → 36

GM : 那么劳伦斯拼命地踩着滑板，带着赤座清人一同在鼠口逃生，终于逃出生天，真是可喜可贺

GM : 那么你们所有人都终于前进到了下一格。赤座清人体力耗尽了，除了利以维看上去比较有余裕外，其他人看起来也疲惫不堪（体力 1）

GM : 看起来，你们现在所在的区域没有什么特别的地方。

GM : 10 分钟计时开始。

赤座清人: 休息 2 回合吧看看小精灵

芬恩·M·施特劳斯: 提问 GM，鼠和我之前听到的呼吸声之类的一样的吗？毕竟僵尸没有呼吸，我想比较看看。

芬恩·M·施特劳斯: 判断是否其实还有别的危险。

GM : 你现在还是可以听到遥远的呼吸声——它还是很远，你不确定。

芬恩·M·施特劳斯: 那么和大家一起用一下小精灵。

GM : 请

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 8d6 [8d6:2,5,6,2,5,3,3,6 => 32] → 32

GM : 那么小精灵向你显示了如下的信息：

芬恩·M·施特劳斯: 「明明是导航两次追逐战都没有显示，MM 你在看的吧？这算不算商品欺诈啊？」

GM : 【07】一般关卡【08】一般关卡【09】天气关卡【10】一般关卡【11】一般关卡

GM : 芬恩的声音回荡在狭小的空间里

GM : 没有回应

芬恩·M·施特劳斯: 「大家辛苦了.....！嗯但其实我还会听到远处的呼吸声.....除了鼠潮外这个区域我想还会有别的东西，大家时刻做好准备好一些。」然后分享了地图情报。

赤座清人: 「嗯.....多留神吧」

侯一德: 「确实...之前我们第一次遇见鼠潮的时候，并没有听到这个」

芬恩·M·施特劳斯:「毕竟鼠潮的设定看起来是丧尸，应该没有呼吸声才对。.....
先生您还好吗？需要我帮您做些什么吗？」

赤座清人:「没事，谢谢，只希望我能顺利跑完就好了.....」

芬恩·M·施特劳斯:「我一定会协助您跑完的！」

赤座清人: 我提议要不再休息一回合然后直接走到天气回合休息

GM : 还有 3 分钟

芬恩·M·施特劳斯: 可以

赤座清人: 那再多休息一回合然后直接走到天气

GM : 那么你们又休息了一回合，接着直接向【09】前进

GM : 到了 09，赤座清人和侯一德的体力又耗尽了，而展现在你们眼前的是——

GM : 如海浪一般，波澜起伏的.....地板？

GM : 虽然不知道为什么，但是在手电筒的照耀下，你们眼前的地板正如海浪一般上下起伏

GM : 并且散发着水雾和阵阵凉意

GM : 本次【天气关卡】持续 2 回合，强行突破的难度为 2，DEX 检定

赤座清人:「看着怪眼晕的，但是应该没什么危险，休息一下吧」

赤座清人: 休息两回合

侯一德: 同意，感觉大家似乎多少都累了

芬恩·M·施特劳斯: 点头。

GM : 好的，那么你们休息了两回合

GM : 两回合后，地板的波动慢慢停止了

GM : 你们前进到了下一回合，继续向无限蔓延的后室长廊走去

赤座清人: 继续走两步歇两步

GM : 要前进到【11】吗？

赤座清人: 是的

GM : 那么你们前进到了 11 后，赤座清人和侯一德的体力再度耗尽。于是你们又休息了两个回合

芬恩·M·施特劳斯: 期间我使用一下导航精灵

GM : 请

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 8d6 [8d6:3,5,3,1,6,1,2,1 => 22] → 22

GM : 哎呀，没有成功呢

GM : 接下来要怎么办呢？

芬恩·M·施特劳斯: 第二回合再试一次。

GM : 请

芬恩·M·施特劳斯: 「不行，又调不出来了。我再试一下.....」

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 8d6 [8d6:4,5,5,3,6,3,6,2 => 34] → 34

GM : 成功了

GM : 那么导航精灵显示的是：

GM : 【12】一般关卡【13】一般关卡【14】一般关卡【15】一般关卡【16】一般关卡

芬恩·M·施特劳斯: 「接下来都是普通关卡！」

赤座清人: 「按照现在的步调前进吧」

GM : 要按照走 2 回合，休息 2 回合的步调前进吗？

赤座清人: 那就继续走两格歇两格

赤座清人: 是的

GM : 那么你们踏上旅途

GM : 耳机里传来【11 已通过】【12 已通过】的声音

GM : 你们在【13】休息了两回合，接下来继续前进

GM : 【13 已通过】【14 已通过】

GM : 你们在【15】再度休息了两回合

GM : 【15 已通过】【16 已通过】

GM : 你们在【17】再度休息了两回合

芬恩·M·施特劳斯: 申请使用精灵

GM : 请

芬恩·M·施特劳斯進行擲骰: 8d6 [8d6:6,2,5,1,6,6,5,3 => 34] → 34

GM 投了一個秘密骰

GM : 那么，芬恩看到精灵上显示的内容如下：

GM : 【18】障碍关卡【19】一般关卡【20】一般关卡【21】一般关卡【22】天气关卡

芬恩·M·施特劳斯: 和大家分享了

GM : 接下来要怎么办呢？

赤座清人: 那我建议先过 17，到 18 看看怎么个障碍

利以维: 同意

芬恩·M·施特劳斯: ok

侯一德: ok

GM : 好的。那么你们通过了【17】，来到了【18】的面前

GM : 迎接你们的障碍是——

GM : 一堵墙壁

GM : 跟你们刚刚一路走过来的一样的，墙壁。上方是天花板，被封死了。左边和右边也都是墙壁。

GM : 但是你们身后只有来时的路了？

GM : 你们四下寻找起来

GM : 最后，是拥有手电筒的赤座清人发现了异样

GM : 脚下

GM : 脚下，有一个豁口

GM : 除此之外，没有别的道路了

GM : 看来，这似乎是唯一的出路了

GM : 这是一条非常阴暗且狭窄的地道，在使用手电筒的情况下难度为【3】，不使用的情况下为【4】，需要经过 dex 判定。同时，由于特殊的环境，该关卡无法使用轮椅辅助，滑板只能由持有者本人使用。

GM : 10 分钟的讨论时间开始

赤座清人: 是不是也不能协作？

赤座清人: 而且只能一个一个过？

芬恩·M·施特劳斯: 那我姑且敲敲三堵墙壁听听是不是真的只有这条路可以走。

GM : 只能单人通过，协作则要看具体情况

GM : 那么芬恩发现，这似乎确实就是唯一的通路了

赤座清人: 那让劳伦斯先滑过去，我给他打手电

赤座清人: 他滑过去之后给我们用 int 给我们听一下好走的路

GM : 考虑到劳伦斯是打头阵的人，你的手电无法照耀劳伦斯的前方，因此你不能给劳伦斯加成，但他可以使用滑板

赤座清人: 那他先滑一下

GM : 还有其他要宣言协助的人吗？

GM : 没有的话 KP 就代滑了

芬恩·M·施特劳斯: (我想一下)

芬恩·M·施特劳斯: 有豁口的话，能捡到石子往前丢探路吗？通过清人的手电筒和我的耳朵判断，能否有所加成部分路段呢？

GM : 没有石子

芬恩·M·施特劳斯: 那空饮料瓶能用作探路吗

GM : 可以

赤座清人: 我把空瓶瓶盖给芬恩

GM : 瓶盖只能赤座扔，这是他的东西，但芬恩可以聆听

赤座清人: 那我扔，并且照手电，让芬恩听听

GM : 还有 5 分钟

芬恩·M·施特劳斯: 那么我仔细倾听确认。

GM : 好的，那么芬恩通过聆听，大致上确认了地道的深度，以及它的部分构造。在将信息分享给大家后，最多有 4 个人能获得+1 的优势骰（芬恩 INT=4）

GM : 仍旧是让劳伦斯先下去吗？

赤座清人: 是的

侯一德: 那在他们考虑前行的时候，我留心观察我们来的路，以防万一...

侯一德: （只是宣言一下）

GM : 好的。那么侯一德仔细留意着后方，倘若之后发生追逐战，侯一德可以自己获得+1 的优势骰。

GM : 那么劳伦斯的难度为 4，滑板+3，芬恩+1，劳伦斯需要骰 7D6

劳伦斯·维 rolls the dice: 7d6 [7d6:3,1,4,6,2,6,1 => 23] → 23

赤座清人: 能从后面推一把吗

芬恩·M·施特劳斯: 让利 sir 确认下买的蜡烛附送的火柴有多少根。

GM : 这是电子蜡烛呢，因为可以使用三次，所以附带有三根电子火柴

GM : 没有实体，亲爱的

GM : 如果此时赤座清人宣言协助，则劳伦斯可以再骰一个优势骰

赤座清人: 我顺势给他推一把

GM : 那么劳伦斯可以再骰一次

劳伦斯·维 rolls the dice: 1d6 [1d6:6 => 6] → 6

GM : 那么劳伦斯顺利地通过了洞窟，并且之后他用 INT 给所有人+1 的优势骰。

GM : 接下来其他人要怎么办呢？

赤座清人: 那我这回合是算行动过了还是没动过

GM : 你因为协助劳伦斯下了地道，所以目前是已经在地道里了。

GM : 其他人进行团队协助宣言的话，可以以跟在你后面协助你行动。同时因为你持有手电筒，在你之后行动的人都可以取消劣势骰（即难度变为 3）

芬恩·M·施特劳斯: 我的手指很灵敏，如果我跟着走通过触摸滑板成功通过的痕迹作为引路，是否可以增加优势。

赤座清人: 那就大家鱼贯而入

GM : TO 芬恩 : 没有这种痕迹

GM : 想要进行团队协作宣言的玩家请进行宣言，KP 会判断整体的难度

赤座清人: 团队协作

利以维: 我可以为其他人提供推一把也好拉一把也好力所能及的帮助

侯一德: 跟最后殿后

芬恩·M·施特劳斯: 行进的途中会进行对大家的辅助，有必要的会利用自己的感官优势提供协助。

芬恩·M·施特劳斯: 甚至可以利用声音回声进行及时判断。

GM : 那么四个人前后连续通过的难度为【9】，即所有人加起来需要过 9 个骰子。劳伦斯的协助可以给每个人+1 优势骰。由于芬恩 INT=4，最多只能给 4 个人加成，此前劳伦斯已经用掉了一次，因此芬恩本回合内无法再有加成，并且需要选择剩下的 INT 加骰给谁

芬恩·M·施特劳斯: 加给侯一德，赤座清人和芬恩自己

GM : 好的

GM : 赤座清人 DEX=3, 劳伦斯+1, 芬恩+1，请骰 5D6

赤座清人(2)進行擲骰: 5d6 [5d6:6,5,4,2,1 => 18] → 18

GM : 过了三个

GM : 接下来请利以维。DEX=4，劳伦斯+1，请骰 5D6

利以维(2)進行擲骰: 5d6 [5d6:5,1,6,6,1 => 19] → 19

GM : 过了 3 个

GM : 接下来请芬恩，DEX=3，劳伦斯+1，芬恩自己+1，请骰 5D6

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 5d6 [5d6:2,5,1,6,4 => 18] → 18

GM : 那么有请侯爷

侯一德: (我算一下)

GM : DEX=3 , 芬恩+1 , 劳伦斯+1 , 5D6

侯一德(2)進行擲骰: 5d6 [5d6:5,6,6,5,1 => 23] → 23

GM : 好的 , 那么在齐心协力之下 , 你们成功地爬出了这条狭窄的地道。

GM : 来到【19】 , 赤座清人和侯一德体力耗尽

赤座清人: 休息两回合 , 再前进两回合 (

GM : 那么你们休息了两回合 , 所有人的体力+2

GM : 你们继续前进

GM : 到了【20】

GM : 到了【20】

GM : 从地道成功离开之后 , 通关的喜悦没有笼罩你们太久

GM : 不知是那里传来的尖锐声响 , 从墙面的另一边传来。

GM : 那是.....

GM : 有什么东西在抓挠墙面的声音

GM : 利爪在墙壁上来回刷蹭 , 看样子有什么东西正打算破墙而出

GM : 就在你们中间有些人试图通知四周的人要逃跑时 , 有一面墙突然松动

GM : 砰 !

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

GM : 而你们所处的甬道也配合一般的蠕动了两下

GM : 往前一看 , 那竟然是与之前碰到的.....截然不同的东西.....

GM : 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——

GM : 《怪物》

GM : 那东西发出吱的声音 , 带有尸体腐烂的味道从各个孔洞中喷发而出 , 让你们作呕 , 它正在向你们步步进逼

GM : 本次逃脱的难度为【3】

GM : 你们可以逃跑 , 也可以选择对抗.....嗯 , 是有这么个选项的来着.....嗯。

GM : 20 分钟计时开始

赤座清人: 观察一下对抗的难度

GM : 此时你们没有武器，对这个怪物发起对抗需要进行 STR 检定，难度为【9】

侯一德: 我能判断出之前的呼吸声就是这只怪物发出的吗

赤座清人: 跑跑跑

芬恩·M·施特劳斯: 现在侯一德可以使用轮椅了是吗

GM : 是的，可以使用轮椅了

芬恩·M·施特劳斯: 和利 sir 进行协作逃离。

赤座清人: 那我和劳伦斯滑滑板，然后向怪物扔空瓶子掩护一下侯

侯一德: 我与我的轮椅，踏上逃亡之旅

GM : 好的，那么首先是芬恩和利以维

GM : 你们两个人互相协作的话，逃离难度是 5，dex 判定。芬恩的 DEX 是 3，骰 3D6. 利以维是 4，骰 4D6

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 3d6 [3d6:6,5,6 => 17] → 17

利以维(2)進行擲骰: 4d6 [4d6:5,1,6,1 => 13] → 13

GM : 那么你们两个以二人三足似的优美姿态逃离了怪物

GM : 接下来是劳伦斯和赤座清人，逃离难度同样是 5，赤座清人骰 3D6，劳伦斯骰 6D6

赤座清人(2)進行擲骰: 3d6 [3d6:6,2,3 => 11] → 11

劳伦斯·维 rolls the dice: 6d6 [6d6:1,5,3,6,1,1 => 17] → 17

GM : 那么很遗憾，你们两个目前还没有脱离危险

GM : 接下来请侯一德。用 STR 代替 DEX，骰 4D6，同时由于赤座清人的掩护 +1，刚才侯一德留意身后的行为 +1，目前一共是 6D6

利以维: 「Mr.赤座、Mr.维！试试把重心稍稍挪到滑板的后面？」尝试分析他俩没能顺利滑出的原因，并且做好万一不行就点百物语蜡烛的准备

芬恩·M·施特劳斯: 那么传达了成功逃跑的路线和方法给大家，同时在大家逃离的反方向对怪物进行大喊的声音干扰。（比如大家在往左跑会在右边方位发声）

GM：赤座清人和劳伦斯的判定已经过了，芬恩的援助可以给侯一德+1 判定骰，侯一德目前 **7D6**，难度 **3**

侯一德(2)進行擲骰: 7d6 [7d6:5,3,5,5,4,1,5 => 28] → 28

GM：好的，侯一德逃出生天

GM：本回合结束。赤座清人和侯一德体力归零

赤座清人: 我用 **pow** 继续行动一回合

芬恩·M·施特劳斯: 对清人和劳伦斯继续进行指引和声音干扰的援助。

GM：请用 **POW** 检定，难度 **2**，骰 **5D6**

赤座清人(2)進行擲骰: 5d6 [5d6:1,2,1,1,4 => 9] → 9

赤座清人: 我喝饮料吧我

GM：失败，你无法继续行动

GM：喝饮料之后体力+1

GM：芬恩的指引可以给劳伦斯和清人分别+1 骰子

利以维: 向清人和劳伦斯进行指引

GM：好的，那么利以维可以分别再为他们两人+1 骰子

侯一德: 我也给他们进行指引

GM：那么目前两人分别获得了+3 的骰子

GM：赤座清人骰 **6D6**，劳伦斯骰 **9D6**

赤座清人(2)進行擲骰: 6d6 [6d6:4,4,1,2,1,1 => 13] → 13

GM：难度 **5**

劳伦斯·维 rolls the dice: 9d6 [9d6:4,1,6,1,2,6,2,6,1 => 29] → 29

GM：那么你们两位（相对而言）腿脚不好的高龄人士踩在滑板上，在千钧一发之刻逃离了怪物

GM：不过，赤座清人和劳伦斯的体力也耗尽了，一下滑板，你们就双双瘫倒

芬恩·M·施特劳斯: 跑过去搀扶两位。

侯一德: 赶紧扶一下他们

利以维: 一起搀扶

GM : 三位孝子贤孙搀扶了他们

赤座清人: 「抱歉.....」

芬恩·M·施特劳斯: 「两位先好好休息，平复一下.....」传授从安平那里学来的养生呼吸法 (?)

GM : 那么你们在休息的时候发现，你们周围的景色已经为之一变

利以维: 「毕竟是比较得上越野半马的强度。」看看有什么能做的。

GM : 你们发现，VR 眼镜中的景色豁然开朗

GM : 烈日骄阳之下，四周是一望无际的茫茫大漠

侯一德: 把轮椅让出来给他们轮番坐坐

GM : 你们身上的衣服，也变成了特殊的款式

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 : 在你们身边的不远处，你们看到了树荫下坐着一个眼熟的男人，他看着手里的小纸片，用呆板的声音跟你们打招呼道

旁若无人从你身边路过的求生高人: 「嗯。」

GM : 他的面前放着许多道具。

GM : 15 分钟的购物计时开始

芬恩·M·施特劳斯: 这次通关后有发 MB 吗？

GM : 有的

GM : 你们看见男人思考了一会儿，补充道

旁若无人从你身边路过的求生高人: 「你们拿到了 **1000MB** 这样。」

赤座清人: 「有推荐吗？」

旁若无人从你身边路过的求生高人: 「铲子。绳子。指南针。」

旁若无人从你身边路过的求生高人: 「白蚁很有营养。」

芬恩·M·施特劳斯: 听到白蚁的瞬间脸色很萧索

旁若无人从你身边路过的求生高人：「剩下那个我不知道为什么会在这里。不是我的东西。」

赤座清人: 那我买一份餐点

劳伦斯·维：白蟻當小食還不錯

芬恩·M·施特劳斯: 买一份餐点，一个指南针

利以维: 「可以给我一柄铲子吗？」买一柄工兵铲

GM：那么赤座清人从男人手上接过了油炸白蚁。他认可地点了点头。

侯一德: 买一份吃的，一绳子

GM：劳伦斯也从男人手上结果了自己的餐点，同样收获了点头认可。

GM：芬恩收获了餐点、指南针和认可。

GM：利以维收获了铲子。

GM：侯一德收获了绳子，附带认可。

芬恩·M·施特劳斯: 虽然获得了认可，但是看着餐点的脸很凄风苦雨。

GM：——失礼，是绳子附带餐点和认可。

芬恩·M·施特劳斯: 购物结束后申请使用小精灵

侯一德: 「都是蛋白质嗯！甚至还油炸过了」

利以维: 看着表情凄楚的芬恩，觉得这个认可不要也挺好。

GM：购物时间结束。各位恢复 1 点体力。

GM：芬恩请骰小精灵

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 8d6 [8d6:2,2,2,5,4,6,5,5 => 31] → 31

GM：那么小精灵显示如下：

GM：【22】天气关卡【23】天气关卡【24】一般关卡【25】天气关卡【26】一般关卡

芬恩·M·施特劳斯: 「.....天气关卡有很多啊。」告诉了大家。

GM：接下来要怎么办呢？

侯一德: 「变幻莫测呢.....」

赤座清人: 先走到 22 看看情况吧

GM : 那么你们移动了 1 格，来到【22】

利以维: 「这样的话就不好全都等过去了.....看看突破的难度吧？」

GM : 赤座清人体力 0，劳伦斯体力 0

GM : 烈日炎炎，令你们头昏目眩，仿佛多走一步就会昏过去一般

GM : 这天气真是太热了！**God damn HOT!**

GM : 一切景色都被热量扭曲了

GM : 此为【天气关卡】，持续 2 回合，强行突破的难度为 2

赤座清人: 休息 2 回合吧 (

GM : 确定要休息是吗？

赤座清人: 歇

GM : 好的，那么你们休息了两个回合，所有人体力+2

GM : 天气似乎稍稍转阴了——虽然还是没有太好，不过你们总算是能够前进了。

GM : 沙漠的风猎猎地吹着

GM : 好似某种呜咽，或者哀嚎

GM : 听觉灵敏的芬恩似乎在风中听见了一些奇怪的声音

GM : 但是当你循声望去时，你只能看到在身后的远方的几个小黑点，几片云层飘过，它似乎又不见了

GM : 你真的听到了吗？

GM : 究竟那只是海市蜃楼，抑或是远方真的有什么呢？

GM : 无论如何，你们通过了【22】

芬恩·M·施特劳斯: 「.....似乎有别的东西在.....但我不是很确定.....」仔细听辨远眺后，只能指指刚才一闪而过的黑点所处的方位，同大家说道。

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 : 那么，你们来到了【23】

GM : 出乎意料的是，你们看到的是一片阴凉的绿洲，绿洲提供了遮蔽，让你们行进得更加顺畅了

GM : 此为【天气关卡】中的【好天气】，不需要体力消耗也可以通过。

芬恩·M·施特劳斯: 「绿洲啊！！」超开心。

侯一德: 「啊——凉爽」

GM : 接下来要怎么办呢？

利以维: 「喔！真不错。」

赤座清人: 在这里休息能增加回复吗

GM : 不能增加回复。

GM : 休息的话还是普通的+1

赤座清人: 那继续走？

芬恩·M·施特劳斯: 可

劳伦斯·维: 走吧

赤座清人: 那再走一格

GM : 那么你们继续往前走了一格，来到了【24】

GM : 这是个一般关卡。

GM : 接下来要怎么办呢？

GM : 目前赤座清人和劳伦斯都体力 1 了

赤座清人: 那就休息一回合再前进吧

GM : 那么各位休息了 1 回合，全员体力+1

GM : 你们继续前进

GM : 来到了【25】

GM : 突然之间，天地风云变色

GM : 飞沙走石如同磨刀滚轮，簌簌地呼在你们脸上

GM : 眼前的能见度为 0，你们在沙尘暴中彻底迷失了！

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 : 此为【天气关卡】中的【极度恶劣天气】，持续 4 回合

GM : 强行突破的难度是 6

GM : 此外，由于沙漠的特殊地形

GM : 无法使用轮椅与滑板进行辅助

赤座清人: 「我感觉强行前进是不太明智的，要不等待天气转好吧」

侯一德: 同意先等等休息一下

芬恩·M·施特劳斯: 「我都可以，听先生的。」

侯一德: 「我们没有专业人员的话，有点难突破」

利以维: 「嗯嗯，先休息吧。感觉硬闯可能会遇上更多麻烦。」

GM : 好的，那么原地休息了四回合，等待沙暴过去

芬恩·M·施特劳斯: 休息期间使用小精灵，试到成功为止。

GM : 请，你有四次机会

芬恩·M·施特劳斯(2)进行掷骰: 8d6 [8d6:6,2,6,3,4,3,1,5 => 30] → 30

GM : 好的，那么小精灵向你开示了以下的情报：

GM : 【26】一般关卡【27】一般关卡【28】障碍关卡【29】一般关卡【30】一般关卡

芬恩·M·施特劳斯: 分享了情报！

赤座清人: 大家都满血，那就走三格吧？

芬恩·M·施特劳斯: 同意。

GM : 好的，那么在四回合之后，你们所有人的体力都回满了。现在风暴似乎稍稍止息，于是你们继续向前走。

GM : 你们通过了【26】和【27】，目前侯一德体力耗尽。

GM : 在你们面前的是一座金色的沙丘。从目前的情况来看，你们必须翻越这座沙丘才能继续前进。沙子非常细腻，走起来似乎会有打滑的风险，不过与此前你们遇到的风景比起来，这座沙丘似乎并没有那么难以攀爬。

GM : 此为【障碍关卡】，突破的难度为 1，DEX 检定

芬恩·M·施特劳斯: 障碍关卡指南针的加成会生效吗？

GM : 指南针针对的是天气关卡，这是障碍关卡，因此是无效的

侯一德: 我在下面歇着看大家爬

赤座清人: 那我本回合休息等着下回合和人协作

芬恩·M·施特劳斯: 「唔.....看起来似乎没有特别困难的样子，让我去试试看通行难度吧。」

GM : 好的，那么本回合侯一德与赤座清人休息

GM : 芬恩请骰 3D6

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 3d6 [3d6:5,6,6 => 17] → 17

GM : 好的，那么芬恩不费吹灰之力就爬上了沙丘

芬恩·M·施特劳斯: 「嗯！没有很困难！！」向大家传达了穿越沙丘的有力方法和优势路线。

GM : 对了，刚刚 KP 忘记说了，但是本次行动也是有 10 分钟的计时的

GM : 芬恩要申请优势骰吗？

芬恩·M·施特劳斯: 申请。

GM : 好的，那么在本回合内，你可以给最多 4 名玩家+1 的优势骰

GM : 那么，利以维和劳伦斯要怎么办呢？

芬恩·M·施特劳斯: 给所有队友+1 的优势骰。

利以维: 顺着芬恩指出的路径爬沙丘

GM : 好的，那么利以维的 DEX 为 4，+1 之后请骰 5D6

劳伦斯·维: 按照芬恩指的路爬沙丘

利以维 rolls the dice: 5d6 [5d6:4,6,1,2,4 => 17] → 17

GM : 那么利以维轻松地爬上了沙丘

GM : 劳伦斯在+1 后，请骰 4D6

劳伦斯·维進行擲骰: 4d6 [4d6:4,4,6,2 => 16] → 16

GM : 劳伦斯也轻松地爬上了沙丘

GM : 利以维体力消耗殆尽（归零）

GM : 本回合结束

GM : 目前在沙丘下方的是赤座清人以及侯一德

GM : 两位要怎么办呢？

赤座清人: 互帮互助爬一下

芬恩·M·施特劳斯: 继续同两位分享经验，增加他们的优势骰。

侯一德: 互帮互助爬一下

GM : 芬恩在上一回合已经给过赤座清人和侯一德价值了，两位从芬恩处获得的加值在这回合仍是+1

GM : 那么侯一德和赤座清人两人合作的话，攀登的难度为 2.侯一德骰 4D6，赤座清人骰 4D6

赤座清人(2)進行擲骰: 4d6 [4d6:6,1,2,3 => 12] → 12

侯一德(2)進行擲骰: 4d6 [4d6:5,6,2,2 => 15] → 15

GM : 好的，那么你们二人三脚地爬上了沙丘。侯一德筋疲力尽（体力 0），赤座清人气喘吁吁（体力 1），其他三位体力+1

GM : 本回合结束。接下来各位打算怎么办呢？

芬恩·M·施特劳斯: 「要.....要休息一下吗。」担心的看着。

赤座清人: 「在这里休息一下吧。」

赤座清人: 感觉可以休息两回合，走两回合的步调前进

利以维: 一起休息

芬恩·M·施特劳斯: ok。

GM : 好的，那么你们休息了两回合，所有人体力+2。

GM : 接下来，你们往前前进了两回合

芬恩·M·施特劳斯: 在【30】这里休息的时候申请使用小精灵。

GM : 我确认一下，在没有遇到关卡的情况下，各位是打算以走两回合、休息两回合的方式自动前进吗？

GM : *如果使用小精灵的话，必须在当前格子提出宣言

芬恩·M·施特劳斯: 那我等描述到了申请。

GM : 这样会与 AUTO 冲突（因为小精灵是计算当前格子往前五格的内容）

赤座清人: 那先 auto 吧

芬恩·M·施特劳斯: ok。

GM : 好的，确认是 **AUTO** 的话，接下来 **KP** 这边会开始自动前进。

GM : 由于芬恩的小精灵是在 **AUTO** 之前提出的，因此芬恩此时还可以骰一次小精灵

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 8d6 [8d6:6,5,4,2,3,1,6,2 => 29] → 29

GM : 成功。那么小精灵向你揭示了以下情报：

GM : 【31】一般关卡【32】一般关卡【33】一般关卡【34】一般关卡【35】一般关卡

芬恩·M·施特劳斯: 共享了。

GM : 好的，那么接下来 **AUTO**

GM : 你们先休息了两回合

GM : 接下来前进了两次，来到【32】

GM : 休息两回合

GM : 来到【34】

GM : 休息两回合

GM : 来到【36】

GM : 侯一德体力归零

GM : 你们的眼前出现了奇妙的景象：这似乎是一座豪华的城市，亭台楼阁、凉亭水榭一应俱全，似乎是沙漠中一片繁荣的绿洲。

GM : 然而，你们怎么往前走，似乎都无法抵达这座城市

GM : 很快，你们意识到了问题：

GM : 你们似乎是遇上海市蜃楼了

赤座清人: 「根本我们从眼镜里看到的所有东西都算海市蜃楼啊.....」喃喃自语

芬恩·M·施特劳斯: 好有道理的表情顿悟。

GM : 在你们身后的远处，之前见过的影子一闪而过，出现了一下，似乎又消失了

侯一德: 「那是不是，不看就能找到通行的方法呢。毕竟所见之物为假像」

侯一德: 看看能不能通过别的方式找到出路 (等等我们是走不出去是吗)

芬恩·M·施特劳斯: 那么我决定这之后的行动会多注意听辨是否有危险的声音。(针对黑影的部分)

GM : 那么芬恩留心着身后。之后如果在本区域 (沙漠) 内发生追逐战，芬恩本人会获得+1 的判定骰

GM : 此为【天气关卡】，持续 2 回合，突破难度为 2，需要进行 POW 检定才能突破

GM : 10 分钟计时开始

芬恩·M·施特劳斯: 那么我先使用一个音频

GM : 确定要强行突破吗？

赤座清人: 强行突破吧

GM : 目前侯一德体力归零，因此他无法行动，其他人可以强行突破

GM : 那么芬恩使用了音频，在本回合内可以增加 1 个 POW 判定的优势骰

赤座清人: 那我和芬恩协助前进吧

芬恩·M·施特劳斯: 与清人一起协助前进。

GM : 那么赤座清人与芬恩宣言合作

GM : 两人合作的难度为 3，芬恩的 POW 为 2，使用优势骰后为+1，3D6，赤座清人的 POW 为 5，骰 5D6

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 3d6 [3d6:3,4,5 => 12] → 12

赤座清人(2)進行擲骰: 5d6 [5d6:4,2,4,2,3 => 15] → 15

GM : 那么你们互相扶持着，找到了正确的前进方向

GM : 还有五分钟

劳伦斯·维 : 我背侯先生前進可以嗎？

侯一德: 请问如果我使用 pow 判定继续突破的话，难度是多少？

利以维 : 看劳伦斯背侯一德的话就单独前进

侯一德: 如果被劳伦斯背过去的话，难度又大概是多少？

GM : 侯一德目前体力为零，如果单独行动的话首先要进行一次难度 2 的 **POW** 检定，成功后才可以尝试难度为 2 的通过海市蜃楼的 **POW** 检定

GM : 如果劳伦斯背着侯一德前进的话，劳伦斯的 **POW** 难度检定将变为 3，但侯一德不用消耗体力，也不用进行检定

GM : 利以维的 **POW** 为 4，需要骰 4D6

芬恩·M·施特劳斯: 抵达后为大家指路，发出声音作为定位。

芬恩·M·施特劳斯: 为大家申请优势骰。

GM : 那么芬恩可以给劳伦斯和利以维各增加一个优势骰

赤座清人: 我也用 int 给剩余的人加骰

劳伦斯·维 : 那我背侯先生

GM : 那么劳伦斯和利以维目前再增加一个优势骰

侯一德: 「哎，麻烦你了.....」

利以维 rolls the dice: 6d6 [6d6:5,1,1,4,2,2 => 15] → 15

GM : 劳伦斯骰 7D6 (难度 3)，利以维骰 6D6 (难度 2)

GM : 利以维成功突破

劳伦斯·维進行擲骰: 7d6 [7d6:2,5,3,1,1,3,5 => 20] → 20

劳伦斯·维進行擲骰: 7d6 [7d6:1,1,2,5,1,5,2 => 17] → 17

劳伦斯·维 : 「不客氣」

GM : 那么很遗憾，劳伦斯和侯一德未能通过海市蜃楼

侯一德: 呜哇，抱歉果然我还是太重了吗 (很有自知之明)

GM : 本回合结束。赤座清人，利以维，侯一德体力归零

GM : 天气还有 1 回合

GM : 计时 10 分钟开始

赤座清人: 那就一起休息一回合欣赏幻觉吧

GM : 好的，那么所有人休息一回合

芬恩·M·施特劳斯: 本回合申请使用小精灵 (少了两个人所以是 6d6 是吗)

侯一德: 欣赏一下美丽幻觉

GM : 是的 , 6D6

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 6d6 [6d6:4,4,6,5,6,2 => 27] → 27

GM : 在你们休息完毕之后 , 所有人的体力恢复了 1

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

GM : 那么 , 小精灵向芬恩开示了如下情报 :

GM : 【37】一般关卡【38】一般关卡【39】障碍关卡【40】一般关卡【41】一般关卡

芬恩·M·施特劳斯: 和大家都共享了情报。

GM : 接下来要怎么办呢 ?

赤座清人: 那就休息两回合前进两回合的 auto 吧 (

GM : 那么 , 你们又原地休息了两回合

GM : 前进两回合 , 来到【38】

GM : 休息两回合

GM : 那么你们往前走了一格

GM : 马上 , 你们就知道了 , 这一次的障碍关卡是什么

GM : 在你们面前出现的是 , 独特的地貌

GM : 不 , 准确的来说 , 应该是崇山峻岭、断壁悬崖 , 就好像有人平地起高楼了一般 , 矗立在你们面前的直上直下的黄土高坡

GM : 放眼望去之处 , 能供你们落脚、攀爬的地方寥寥无几

GM : 而且 , 呃

GM : 这坡也太*有碍观瞻不予显示*的高了吧 !

GM : 此为【障碍关卡】 , 突破的难度为 5 , STR 检定

GM : 计时 10 分钟开始

赤座清人: 那就所有人一起协作 , 能用的道具都用上 (

GM : 请各位简单描述你们计划进行的行动

赤座清人: 我要用 int 看看观察可以落脚的地方 , 分享给所有人

GM : 那么赤座清人仔细地观察了黄土高坡上所有的落脚点，并将信息与大家共享。由于 INT=5，因此所有人都能获得此+1 优势骰

侯一德: 我记得之前两位 (清人+利 sir) 说过你们有攀岩的经验？利兄的工兵铲和我的绳索，你们觉得在这里能用上吗？

芬恩·M·施特劳斯: 兵工铲打头作为夯实和增加力点，绳子的话牵到大家身上，增加大家的协作稳固性和用力协调性的话，可以增加怎样的优势骰呢？

利以维: 拿着工兵铲，依照赤座提供的落脚点信息，规划怎么卡坡上 (。)

GM : 再次确认一下，各位是要宣言进行团队合作吗？

芬恩·M·施特劳斯: 是的

GM : 好的

芬恩·M·施特劳斯: 然后我也要观察地势地貌，力所能及的分享自己的观察结果，用 int 为大家加骰。

GM : 那么按照你们的规划的话，工兵铲打头阵，可以给利以维+2 优势骰

GM : 绳索增加稳固性的话，可以给侯一德+2 优势骰

GM : 团队互相协助，整个团队一同上山的难度为【21】

侯一德: 啊，这个绳子我和大家一起绑

利以维: 依照经验判断规划路线，分享给大家

GM : 如果是和大家一起绑、防止他人掉下去的话，可以给所有人都增加 2 个优势骰

芬恩·M·施特劳斯: 是一起绑的，刚才有描述牵到了大家身上

GM : 利以维的 INT 是 4，因此可以选四个人各增加一个优势骰，请宣言要选择的对象

GM : 芬恩的 INT 是 4，因此可以选四个人各增加一个优势骰，请宣言要选择的对象

芬恩·M·施特劳斯: 给自己，清人，劳伦斯和侯一德增加一个优势骰

劳伦斯·维: (可能因為落灘過，所以略懂攀爬，請問能不能加優勢骰？

利以维: 选择周围的芬恩赤座劳伦斯侯一德

GM : 劳伦斯的 INT 是 5 , 因此可以给所有人都增加一个优势骰

GM : 综合计算下来 , 你们互相协作之后所有人都能获得+6 的优势骰

GM : 首先 , 请打头阵的利以维骰 10D6 (STR4)

利以维 rolls the dice: 10d6 [10d6:4,1,6,4,3,3,1,5,6,1 => 34] → 34

GM : =5

GM : 接下来 , 请芬恩骰 10D6

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 10d6 [10d6:4,4,1,1,1,5,3,6,4,2 => 31] → 31

GM : GM=5 , 总和=10

GM : 接下来 , 请赤座清人骰 9D6

赤座清人(2)進行擲骰: 9d6 [9d6:1,6,5,6,6,1,3,1,2 => 31] → 31

GM : =4 , 总和=14

GM : 接下来 , 请劳伦斯骰 8D6

劳伦斯·维進行擲骰: 8d6 [8d6:2,4,4,4,1,5,2,2 => 24] → 24

GM : =4 , 总和=18


GM : 最后 , 侯一德骰 10D6


侯一德(2)進行擲骰: 10d6 [10d6:3,3,2,1,4,4,3,2,5,6 => 33] → 33

GM : =4 , 总和=22

GM : 齐心协力 ! 共度难关 !

GM : 你们化身一条绳上的蚂蚱 (既是修辞手段 , 也是物理上的形容) , 在黄土高坡上汲汲营营

GM : 我要~一步一步~往上爬~

GM : 烈日~静静地~照耀你们的脸~

GM : 在发挥了经验、智慧、勇气、决心、蒸发的汗水以及 Brojob 之后 !

GM : 你们终于挥舞着四肢 , 狼狈不堪地通过了黄土高坡

GM : 侯一德、利以维、赤座清人三人都在累趴的边缘了 (体力 1)

芬恩·M·施特劳斯: 「啊啊啊啊成功了 ! 成功了 ! ! ! ! 」喜极而泣抱住所有人 ! ! !

利以维：抱抱！贴贴！击掌！撞胸！

赤座清人：「好像能看到沙漠的边缘了，趁着这个气势再加把劲吧！」

芬恩·M·施特劳斯：「嗯！」

GM：接下来要怎么办呢？

侯一德：「一鼓作气！」

赤座清人：在前进一格

GM：那么你们来到了 40 格，你们似乎离这个阶段的结束很近了

GM：本阶段的终点近在咫尺

GM：接下来要怎么办呢？

赤座清人：跨过 40 格到下一个区域

GM：在你们穿过 40 格的时候，天色为之一变

GM：你们身上的蒸馏服消失不见，取而代之的是一套厚重的羽绒服

GM：视线所及之处皆银装素裹，雪花正缓缓地从天空中飘落

在无人之地不知道给谁进货的杂货店老板：「.....」

在无人之地不知道给谁进货的杂货店老板：「看看货物吧。」

GM：他指了指自己面前的货物。

GM：15 分钟计时开始

赤座清人：「一路上候先生一直让大家很安心呢，不如买个套装成为大家心灵的支柱吧？」

赤座清人：是不是大家都加了 1k 块钱

侯一德：「朴先生...无比金光闪闪呢.....」

GM：是的，你们获得了 1000MB

侯一德：「哪有，赤座先生才是。给大家无与伦比的经验分享，是真正的支柱啊」

芬恩·M·施特劳斯：购买一个十字镐。

侯一德：「那个套装请你务必穿上」

赤座清人：「我只是一直在拖大家后腿了，岂敢岂敢」

芬恩·M·施特劳斯:「.....两位说的难道是那个魔法少女套装吗.....」震撼。

赤座清人: 我要把我的手电筒卖了

赤座清人: 然后买个战术斧

侯一德: 我提问一下，魔法少女套装能给自己的 pow 判定增加优势吗？

利以维: 购入战术斧和精彩切片

劳伦斯·维:「朴先生，麻煩給我把斧子和十字鎚」

GM: 魔法少女套装的作用只能给队友

赤座清人:「不瞒你说实际上我欠安平先生一个人情，a 组回来的时候他特地跟我说了一句务必让侯先生穿上这个套装呢。」

芬恩·M·施特劳斯:「.....从刚才穿越海市蜃楼的情况看，pow 有时候是蛮必要的.....」

劳伦斯·维:「順便我也買魔法少女裝吧」

赤座清人:「要不我穿，然后侯先生也穿，这样可以吗？」

劳伦斯·维:「得到第一名要紧，穿魔法少女装的自尊只是雞毛蒜皮的事」

赤座清人:「维先生有什么想要回想起来的事吗？」

芬恩·M·施特劳斯:「唉？啊？」震撼

劳伦斯·维:「嗯，我是有想要記起的事」

劳伦斯·维:「反正現在身上的衣服挺羞恥的不是嗎」

芬恩·M·施特劳斯: 替大家问一下魔法少女套装效果能叠加吗

侯一德:「想要记起的事啊，确实是合理的判断」

芬恩·M·施特劳斯: 那之后的一般关卡要多走走吗？我可以帮忙背一下体力耗尽的人多走走，我体力很好。

芬恩·M·施特劳斯:「毕竟团队排名要看回合数，而个人排名要根据团体排名来看。」

利以维: (*￣▽￣)

GM: 关于魔法少女装的套装：只能同时对一名角色起效。但是如果这名玩家能当众承认自己是色狼、色魔、大色鬼的话.....

利以维：“啊.....这.....”

GM：仅限一次的话

GM：这位大色狼可以享受到齐人之福、展开两名魔法少女的翅膀呢！

侯一德: 那如果多于 2 个呢？

侯一德: 好奇一下

芬恩·M·施特劳斯: 那么我确认下，就是两人买了魔法少女套也不能对两个玩家生效的意思是吗。

GM：人的眼珠只有两颗，看三个人有点强人所难了呀.....

GM：两名魔法少女，可以分别给一名玩家加成，这是没有问题的

芬恩·M·施特劳斯: 「那就是.....多买确实可以多用，但是不能都叠给一个人用的意思呢.....」

侯一德: 因为大家的行动所以思考了一下对赤座说

侯一德: 「从商人层面而讲，这是你们的交易，我并没有执行的必要。」

侯一德: 「但是大家难得一场同组情，就如芬恩和劳伦斯所讲，这是团队合作。」

GM：还有 8 分钟

侯一德: 「如果你愿意算欠我一次人情，那我可以穿；不用担心，我没有安平要求那么多」

赤座清人: 「哎呀，那就拜托你了」

利以维：购入魔法少女服装

芬恩·M·施特劳斯: 这样真的没关系吗的眼神担忧的看向赤座清人。

侯一德: 「呜嗯~我有事的时候也拜托你了，届时请你务必帮忙」眯眼笑

侯一德: 我买一个魔法少女套装

GM：天边闪耀的星星啊——

GM：在这苦寒之地

GM：三名魔法少女诞生了

侯一德: (kp 我还能讨价还价吗跟朴老师)

GM：他们分别是 **Magical Girl☆Crimson**，**Magical Girl☆Saffaron** 和 **Magical Girl☆Sulfur**！

GM：一口价

侯一德: 残念

GM：愿你们得到鼠星的祝福！

GM：好了，时间到

芬恩·M·施特劳斯: 申请使用小精灵

在无人之地不知道给谁进货的杂货店老板：「那你们加油吧。」

GM：请

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 8d6 [8d6:1,5,6,1,5,3,1,2 => 24] → 24

芬恩·M·施特劳斯: 「呃，呃，抱歉.....」汗流浹背了。

GM：看来没有什么效果呢

GM：接下来要怎么办呢？

赤座清人: 「总之继续前进吧」

芬恩·M·施特劳斯: 「如果需要赶进度让我背人的话，请跟我说吧。」

赤座清人: 歇一回合走两回合然后开始歇 2 走 2 的 auto

GM：那么，你们先在原地休息了一回合。

GM：接下来，你们开始在银装素裹的大地前进

GM：刚走没多久，芬恩就听到了.....某种奇怪的声音

芬恩·M·施特劳斯: 仔细听听呢

GM：下雪之后的世界很安静，或许正是因为这样，你才能注意到跟在你们遥远身后的【它们】吧

GM：在远方的雪山上

GM：密密麻麻，如同蚁群一般出现的是

GM：无数的——怪物【鼠】

GM：目前它们移动很缓慢，而且你们之间隔着比较远的距离

GM：短时间内它们应该是追不上你们的

GM：然而，最令你们震惊的还不是鼠

GM：而是，在鼠群中间出现的——

GM：「那个身影」

GM：你们不会认错的

GM：因为就在不久之前

GM：囚犯#0321 才在你们眼前被处刑了

GM：然而这又是，怎么回事

GM：你们迅速地向前进，来到了【42】

GM：赤座清人，利以维，侯一德已经气喘吁吁

GM：而在你们面前出现的是——

GM：一座积雪成冰的——【斜坡】

GM：此为【障碍关卡】，难度 3，STR 检定

GM：计时 10 分钟

GM：开始

芬恩·M·施特劳斯：是上坡下坡呢？轮椅和滑板能使用吗？

GM：是上坡

赤座清人：轮椅滑板是不是解禁了

GM：取决于你们的使用方式

芬恩·M·施特劳斯：用十字镐敲进冰面作为支撑点的话能否增加爬坡优势呢。

侯一德：如果先上去然后把下面的人利用光滑平面，使用绳子把轮椅上拉上来，下面的人可以有优势吗，以及可以不是购买者坐在上面吗？

GM：使用十字镐的话，可以给芬恩本人+2 优势骰

劳伦斯·维：(這冰坡斜度多少？

赤座清人：那大家可以像之前爬黄土高坡一样，用尼龙绳互相固定协助，有战术斧头和十字镐的人都可以自己使用

GM：关于侯一德的问题：这是斜坡，不是垂直的平面。如果侯一德成功登顶，则可以透过绳索加轮椅的方式把下面的人拉上来。但是有几项限制：1) 只能由

侯一德来拉绳索。2) 因为斜坡上有冰面，摩擦力会变小，因此尼龙绳会给侯一德带来两个劣势骰 (-2)

利以维：使用工兵铲创造落脚处，使用战术斧勾住斜坡上创造支点方便拉一把

GM：关于劳伦斯的问题：这是雪和冰混杂的斜坡，大约在 45°左右

赤座清人：那我再用 int 看一下，为大家指出哪里比较稳定，适合制造落脚点

GM：利以维使用工兵铲和战术斧，可以为自己带来总计+4 的优势骰

GM：赤座清人仔细观察后并分享情报后，可以给所有人都+1 优势骰

GM：要怎么办呢？

芬恩·M·施特劳斯：那么如果我们申请团体协作，如清人所说维持黄土高坡的通过方法使用绳索将大家相连，是否也会有加成呢？然后团体协作的话通过难度多少呢？

GM：在有工兵铲、冰镐和战术斧开路的情况下，绳索的话可以给所有人提供+2 的优势骰，否则则会提供-2 的劣势骰。

GM：团体行动的难度是 12

劳伦斯·维：(因為有落難經驗(...))所以分享爬坡心得能不能加大家優勢骰,並用斧子十字鎬开路

芬恩·M·施特劳斯：那么有工兵铲、冰镐、战术斧的人均使用其装备 (有两样的人会叠加使用) 开路，然后以绳索相连的方式进行团体协作吧。

侯一德：谢谢 kp 解答前面的问题，我还是跟大家一起行动，大部队走 (合掌)

赤座清人：合体

劳伦斯·维：大家一起行动

GM：好的

利以维：其利断金

GM：好的

GM：那么开始计算

GM : 芬恩十字镐+2 , 赤座清人的 INT+1 , 绳索+2.劳伦斯 INT+1 , 合计+6 优势骰。请骰 10D6

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 10d6 [10d6:6,1,4,5,5,3,3,3,5,3 => 38] → 38

GM : =5.

GM : 接下来是赤座清人

GM : 工兵铲+2 , 赤座清人 INT+1 , 绳索+2 , 劳伦斯 INT+1 , 合计+6.请骰 9D6

赤座清人(2)進行擲骰: 9d6 [9d6:1,5,1,6,2,4,1,3,1 => 24] → 24

GM : =3 , 合计 8

GM : 接下来是利以维

GM : 工兵铲&斧头+4 , 赤座清人 INT+1 , 绳索+2 , 劳伦斯 INT+1 , 合计+8. 请骰 12D6

利以维 rolls the dice: 12d6 [12d6:3,4,3,4,5,4,3,1,3,1,4,3 => 38] → 38

GM : =5 , 合计 13 (已通过难度)

GM : 虽然已经通过 , 但接下来的人还是要骰

GM : 接下来是劳伦斯

GM : 十字镐+2 , 斧头+2 , 赤座清人的 INT+1 , 绳索+2.劳伦斯 INT+1 , 合计+6 优势骰。请骰 10D6

劳伦斯·维進行擲骰: 10d6 [10d6:5,4,3,2,4,5,6,4,1,4 => 38] → 38

GM : =7 , 合计 20

GM : 接下来是侯一德

GM : 赤座清人的 INT+1 , 绳索+2.劳伦斯 INT+1 , 合计+4 优势骰 , 请骰 8D6

侯一德(2)進行擲骰: 8d6 [8d6:5,1,6,5,2,2,1,2 => 24] → 24

GM : =3 , 合计 23

GM : 在你们的互相努力与扶持之下 , 你们成功地爬上了眼前的雪坡

GM : 你们似乎暂时安全了

GM : 赤座清人 , 利以维 , 侯一德体力耗尽。芬恩和劳伦斯体力即将耗尽 (体力 1)

GM : 接下来要做什么呢？

赤座清人: 在高坡上歇息两回合

芬恩·M·施特劳斯: 休息期间使用小精灵

赤座清人: 同时看看后方有没有追来的

GM : 那么赤座清人留心着后方。在本区域内如果发生追逐战，赤座清人可以获得+1 的优势骰

GM : 请芬恩骰骰子

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 8d6 [8d6:5,6,1,5,1,6,5,4 => 33] → 33

GM : 那么小精灵向你展示了情报：

GM : 【43】一般关卡【44】一般关卡【45】一般关卡【46】一般关卡【47】天气关卡

GM 投了一个秘密骰

芬恩·M·施特劳斯: 分享了情报，然后也在前行过程中注意是否会有危险的声音。

赤座清人: 感觉可以走 2 格 歇 2 格 走 2 格 正好去天气歇

芬恩·M·施特劳斯: okk

GM : 那么你们向前移动了两格，来到了【44】

GM : 你们休息了两回合

GM : 你们向前移动了两格，来到了【46】

GM : 46 是一般关卡

GM : 接下来要怎么办呢？

赤座清人: 其实可以在 46 看到 47 的天气吗

GM : 不可以

赤座清人: 那就歇一回合再走到天气休息吧

GM : 侯一德，利以维，赤座清人体力 0

GM : 休息一回合

GM : 你们来到了【47】

GM : 一直在飘落的小雪停了

GM : 你们发现自己正行进在一段平缓的路段上

GM : 此时太阳已经下山，天空中万里无云，繁星点点高悬于夜空

GM : 在远方，碧色的极光如绸带般在夜空中轻缓地飘舞

GM : 此为【天气关卡】中的【好天气】，通过不需要消耗体力

GM : 要怎么办呢？

赤座清人: 那我们在这里休息 2 回合欣赏一下风景

赤座清人: 然后滑到下一格

芬恩·M·施特劳斯: 「.....」看到极光好像在回想什么变得有些恍惚了。

侯一德: 「.....」安静地看着极光

GM : 好天气也是持续两回合，如果在这里持续休息两回合的话，动身时好天气就会消失了。

赤座清人: 那就休息一回合滑到下一格

GM : 那么你们坐在原地休息了一回合，静静地欣赏了一会儿极光

侯一德: 「...考虑到回合数，我们还是趁早走吧？」

GM : 你们向前进，来到了【48】

GM : 【48】为一般关卡

赤座清人: 「之后如果还能用这个装置欣赏一下风景倒也不错」

芬恩·M·施特劳斯: 在此处申请使用小精灵

芬恩·M·施特劳斯: 「.....是呢，真想多看看啊。」

赤座清人: 那就休息一下

侯一德: 「是啊.....」

GM : 小精灵请

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 8d6 [8d6:1,1,2,6,4,4,6,6 => 30] → 30

GM : 那么你看到了如下的情报：

GM : 【49】一般关卡【50】一般关卡【51】一般关卡【52】障碍关卡【53】一般关卡

芬恩·M·施特劳斯: 分享了情报

GM : 好的。那么接下来要怎么办呢？

芬恩·M·施特劳斯: 然后继续走二休二的步调前进。(代行一下队长权)

GM : 那么你们往前移动了 2 格，来到了【50】

GM : 你们休息了 2 回合。

GM : 你们往前走了 2 格

GM : 来到了【52】

GM : 突然之间，你们眼前一片雪白

GM : 刺眼的雪白

GM : 刚刚从夜色中出来的你们，眼睛瞬间被这白光刺痛、不自觉地流出泪水

GM : 你们的眼前一片模糊

GM : 你们.....现在在哪里呢？

GM : 这白茫茫的大地一片真是干净啊！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 : 此为【障碍关卡】中的【雪盲症】，POW 检定，难度 3

芬恩·M·施特劳斯: 那我使用我的听觉辅助感知危险，能得到什么信息或者加成吗？

GM : 赤座清人、利以维、侯一德体力耗尽

侯一德: 我闭眼休息一下，这太亮了，适应适应

GM : 芬恩可以给不超过 4 人提供一些辨认方向的加成(INT，+1)

利以维: 闭了闭眼，眯着眼睛看一看衣服上有没有有颜色的地方。

赤座清人: 休息一下

GM : 要休息几回合呢？

赤座清人: 1 回合吧

GM : 那么你们休息了 1 回合

GM : 接下来要怎么做呢？

GM : 10 分钟计时开始

芬恩·M·施特劳斯: GM 我的辨认加成是加给大家的 int 吗

GM : 是透过你的 INT 给大家优势骰加成，INT=4 最多可以指定 4 个人

芬恩·M·施特劳斯: ok

赤座清人: 大家可以手拉着手一起前进吗

芬恩·M·施特劳斯: 「又是 pow 检定吗.....我.....可能需要大家帮忙了.....不过我的听力可以给大家提供些方向上的援助。」

GM : 这样的话将是团体协作

GM : 难度为 10

芬恩·M·施特劳斯: 同时使用十字镐作为探路杖的话可以有加骰吗。

GM : 没有呢

劳伦斯·维: 「手拉手吧？這樣就不會丟失任何一人」

赤座清人: 露出大家不变身吗的表情

侯一德: 因为闭着眼所以没看到

赤座清人: 「刚刚买的魔法套装，大家要不试试看呢？说不定魔法的光能抵消这个反射的影响」

芬恩·M·施特劳斯: 优势骰加给自己，清人，利 sir，劳伦斯各 1

利以维: 思考变身台词

GM : 你是 Magical Girl☆Crimson

芬恩·M·施特劳斯: 「那就大家一起走吧.....我有听觉优势，可以走在最前面。」

利以维: 隐藏着 pow 力量的套装啊。在我面前显示你真正的姿态。按照契约，Magical Girl☆Crimson 的命令。变身！（震声）

GM : 那么——

GM : 你们听见了一阵欢快的 BGM 从 VR 眼镜中传来！

GM : 紧接着，在你们的眼角，红色的光芒覆盖了利以维的全身！

GM : 闪闪亮亮的粒子效果像是不要钱一样泼洒！不知为何还有花瓣！

GM : 光芒散去！利以维已经变成了手持魔法杖的红色装饰黑色裙子的魔法少女（男）的模样！而且这身衣裙微妙地衬托他的身材！

芬恩·M·施特劳斯: 「=□=.....」文化冲击。

GM : Magical Girl☆Crimson，变身！

GM : 那么 **Crimson**，你要对谁施加意志坚定的魔法？

赤座清人: 「啊看得超清楚，其他人要不也试试吧！说不定可以照亮前进的路！」

侯一德: 「雪盲就是因为太亮了啊，赤座老爷。还要更亮吗」

赤座清人: 「毕竟是 ar 都是不一样的光」

利以维: 给侯一德上魔法

侯一德: 「？」

GM : 你挥舞魔法棒，大喊了一声

侯一德: 「不是！兄弟.....虽然但是，谢谢。只不过应该给芬恩上魔法啊！！」

GM :
「 Magic_C

ast!

Crimson

Power

Engage !

」

GM : 受到魔法少女祝福的侯一德的意志更加坚定了！你获得+1 的修正骰！

利以维：“你给芬恩上魔法不就可以了？我记得你也能变身吧”

赤座清人: 点了点头

侯一德: 看好兄弟的眼神都变了

芬恩·M·施特劳斯: =口=..... (那你要问芬恩的话他全程还是这个脸)

赤座清人: 我语重心长地说

劳伦斯·维 : 看到利先生變身後

赤座清人: 「你钱都花了，用的越多越赚」

劳伦斯·维 : 变身！ Pow ! Magical Girl☆sulfur!(一套假 O 騎士動作

侯一德: 「？」

侯一德: 「两位，过于熟练了一点」

GM : 你们在 VR 眼镜中听到的 BGM 突然换了一首！

GM : 紧接着，在摆出假 O 骑士动作的劳伦斯的腰间！迸发出了黄色的粒子特效！

GM : 星星啊！月亮啊！

GM : 赐予老师魔法的力量吧！

GM : 光芒散去！劳伦斯已经变成了手持魔法杖的黄色装饰粉色裙子的魔法少女（男）的模样！而且这身衣裙微妙的性感！

GM : Magical Girl☆Sulfur，变身！

GM : 请问你要将假面魔法少女的祝福赐予谁呢？

劳伦斯·维 : (面无表情把祝福赐予芬恩

GM :
「 Magic_Cast!
Sulfur Power
Engage ! 」

GM : 受到魔法少女祝福的芬恩的意志更加坚定了！你获得+1 的修正骰！

芬恩·M·施特劳斯: 「.....」=□=

赤座清人: 「那下一位是——」

侯一德: 感慨于他们的熟练，面无表情地把变身器（？）举起「好，变身。」

GM : VR 眼镜中的 BGM 再次变换！

GM : 随着侯一德高举的手，番红花色的光之缎带不断飘落！

GM : 同时！在侯一德的面前出现了一个蛋型的光球！

GM : 光球移动到侯一德的胸前！变成宝石！

GM : 随后！侯一德换上了一套带有旗袍元素的华丽装扮！

GM : 古典中透露着一丝的新潮！

GM : 光芒散去！侯一德已经变成了手持魔法杖的橙色装饰黑色裙子的魔法少女（男）的模样！

GM : **Magical Girl☆Saffaron**，变身！

GM : 请问你要将魔法少女的奇迹赐予谁呢？

侯一德: 把魔法杖对准利 sir

侯一德: 当然是给我的好兄弟了

GM :

「 Magic_Cast!

Saffaron Power

Engage ! 」

GM : 受到同伴魔法少女祝福的利以维.....不，Magical Girl☆Crimson 的意志更加坚定了！你获得+1 的修正骰！

GM : 那么接下来，在三位魔法少女（男）的带领下，你们要如何攻破这雪盲的关卡呢！

芬恩·M·施特劳斯: 按照之前听觉加的优势骰，大家手拉手团体协作通过吧。

赤座清人: 被眼前的友情感动，抹了下被雪盲刺痛出来的泪水，和大家一起手拉手前进，将友情贯彻到底

芬恩·M·施特劳斯: 虽然芬恩的表情还是=口=

利以维：手拉手

GM : 哦哦！看来这就是所谓的，爱与羁绊与鼠的魔法少女之力！哦哦哦！这是多么耀眼！

GM : 那么事不宜迟，就让我们体验一下这份魔法的力量吧！

GM : 首先是芬恩，听力+1,魔法少女的祝福+1，请骰 4D6

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 4d6 [4d6:5,2,2,3 => 12] → 12

GM : =1

GM : 接下来是赤座清人，芬恩的听力+1，请骰 6D6

赤座清人(2)進行擲骰: 6d6 [6d6:3,4,2,4,1,6 => 20] → 20

GM : =3，总计 4

GM : 接下来是利以维，听力+1，魔法少女的祝福+1，请骰 6D6

利以维 rolls the dice: 6d6 [6d6:5,5,1,2,5,6 => 24] → 24

GM : =4，总计 8

GM : 接下来是劳伦斯，听力 INT+1，请骰 6D6

劳伦斯·维進行擲骰: 6d6 [6d6:2,2,4,3,2,3 => 16] → 16

GM : =1，总计 9

GM : 接下来是侯一德，魔法少女的祝福+1，请骰 6D6

侯一德(2)進行擲骰: 6d6 [6d6:1,6,6,5,6,2 => 26] → 26

GM : =4，总计 13，通过

GM : 那么！

GM : Magical Girl ☆ Crimson！热情！

GM : Magical Girl ☆ Sulfur！睿智！

GM : Magical Girl ☆ Saffaron！意志！

GM : 神圣的鼠光照耀着你们，对抗着雪盲！

GM : 在三位魔法少女的连携技，以及芬恩的听力辅助之下，你们成功地通过了雪盲关卡！

GM : 魔法结束了，正如所有的魔法少女都需要解除变身一样

GM : 你们通过了这个关卡

GM : 下一回，《三位魔法少女，再战！》播出时间待定

GM : 侯一德，利以维和赤座清人体力耗尽

芬恩·M·施特劳斯: 「.....大家辛苦了，很感谢大家。」大家衣服恢复正常后芬恩的表情也迅速正常了。

劳伦斯·维: 「.....」

侯一德: 「好了，该走了」虽然是这样说，但是马上意识到自己也没体力了，只好坐下

赤座清人: 「辛苦了」就像什么都没看见一样的表情

芬恩·M·施特劳斯: 「看大家的状态还是先休息一下吧？」

侯一德: 「劳伦斯先生？你需要喝点东西缓一缓吗？」

侯一德: 让出自己很久没用的轮椅给他坐坐

GM : 虽然你们打算休息

GM : 不过

劳伦斯·维: 「沒事.....謝謝關心.....」

GM : 你们突然发现，周围的温度正在下降

GM : ——不对

GM : 这跟温度.....没有关系！

GM : 你们感受到的是另一种.....

GM : 更加刺骨的.....

GM : 寒意

GM : 不愉快

GM : 阴冷

GM : 恐惧

GM : 你们慢慢地回过身去

GM : 「那个」正站在你们身后的雪地上

GM : 它向你们挪动了一步

GM : 又一步

GM : 接下来

GM : 更加诡谲、亵渎而不可名状的一幕发生了

GM : 你们看到那个身上的伤口裂开了

GM : 无数蠕虫与触手的混合物，从那个在处刑时被切出的伤口中冒出来

GM : 腐尸的气息

GM : 死亡的气息

GM : 你们眼下只有一个想法

GM : 你们必须逃跑了

GM : 在来不及以前

GM : 全力地逃跑吧

GM : 此为【追逐关卡】。逃跑的难度为 2

GM : DEX 检定

GM : 20 分钟计时

GM : 开始

赤座清人: 我要观察路线给大家指一条有遮挡的容易逃脱追赶的逃跑路线

GM : 那么赤座清人可以通过 INT，本回合给所有人+1 优势骰

芬恩·M·施特劳斯: 利用听觉听声辨位追击者的方位，为大家增加优势骰。

赤座清人: 我要吃白蚁

GM : 你吃下了求生高人推荐的油炸白蚁。肉质有点酸，但味道意外还不错。体力+1

利以维: 喝口水

GM : 你咕咚一口消耗了饮料

GM : 体力+1

侯一德: 我也吃白蚁（嘎嘣脆）

GM : 你吃下了白蚁。体力+1

芬恩·M·施特劳斯: 团体进行协作掩护逃跑的话，难度会怎么判定呢？

GM : 取决于你们具体的行动

芬恩·M·施特劳斯: 我利用听觉辨认的宣言能争取到优势骰吗？

GM : 你可以给最多 4 个人+1 优势骰

赤座清人: 我用刚吃完的包装纸扔残余怪，给他造成一些阻碍

芬恩·M·施特劳斯: 给芬恩，清人，劳伦斯，侯一德各+1

GM : 然后 5 个人要彼此协作掩护逃跑的话，难度是 9

侯一德: 我也会在逃跑的时候也把包装袋扔僵尸残余

利以维: 丢瓶子

GM : 那么赤座清人，侯一德和利以维可以各自为自己+1 优势骰

利以维: 参与随地大小丢垃圾行动

芬恩·M·施特劳斯: 因为我们是协作逃跑，瓶子丢去反方向的话有利于集体前进，这种行为能否为整个队伍增加优势呢？

GM : 不可以

侯一德: 我会一边逃跑一边观察僵尸残余的行为轨迹来推断下一步该怎么做 (能做这个预备动作吗)

侯一德: (为了给下一次加成的宣言)

GM : 如果你下一次再遇到它的话就可以

侯一德: okk

侯一德: 就这样做了 (!)

劳伦斯·维 : (曾經遇難有被當外人追殺的經驗....身體記得能不能加優勢骰.....)

GM : 劳伦斯可以透过 INT 给自己增加 1 个优势骰

赤座清人: 那就这样团体跑路吧

GM : 好的

GM : 首先是芬恩

GM : 赤座清人 INT+1 , 先前的观察+1 , 芬恩自己的 INT+1 , 合共+3 , 请骰 6D6

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 6d6 [6d6:6,2,3,2,4,6 => 23] → 23

GM : =3

GM : 那么接下来是赤座清人

GM : 赤座清人 INT+1 , 先前的观察+1 , 食品包装干扰+1 , 芬恩自己的 INT+1 , 合共+4 , 请骰 7D6

赤座清人(2)進行擲骰: 7d6 [7d6:6,2,1,2,2,3,5 => 21] → 21

GM : =2 , 合计 5

GM : 接下来是利以维

GM : 赤座清人 INT+1 , 食品包装干扰+1 , 合共+2 , 请骰 6D6

利以维(2)進行擲骰: 6d6 [6d6:2,3,6,2,2,1 => 16] → 16

GM : =1 , 合计 6

GM : 接下来是劳伦斯

GM : 赤座清人 INT+1 , 芬恩自己的 INT+1 , 追杀经验+1 , 合共+3 , 请骰 6D6

劳伦斯·维進行擲骰: 6d6 [6d6:1,2,3,4,3,5 => 18] → 18

GM : =2 , 合计 8

GM：接下来是侯一德

GM：赤座清人 INT+1，食品包装干扰+1，芬恩自己的 INT+1，合共+3，请骰 6D6

侯一德(2)進行擲骰: 6d6 [6d6:5,6,2,3,6,6 => 28] → 28

GM：=4，合计 12（通过）

GM：那么你们手忙脚乱、彼此掩护着逃离了——

GM：「那个」的追击

GM：现在，所有人都筋疲力尽了

GM：所有人体力 0

GM：然而。

GM：你们很快地

GM：听见了笑声

GM：更准确的说

GM：是你们「前不久才听过的笑声」

GM：当你们胆战心惊地转过身去的时候

GM：你们看见的是——

GM：「她」

GM：她发出带有恶意的笑声，脑袋弯折成正常人不可能做到的角度，以惊人的速度向你们靠近

GM：在她身后、宛如士兵一般簇拥着她的是——

GM：漫山遍野的，鼠群

GM：此为【追逐关卡】。

GM：逃跑的难度为 3.

GM：20 分钟计时，开始。

芬恩·M·施特劳斯: 喝一瓶饮料

侯一德: 猛地嘬口芹菜味饮料定定惊

劳伦斯·维: 也喝一瓶饮料

赤座清人: 喝一瓶饮料

利以维: 「这是怎.....」在震撼与气喘吁吁叠加的不适感中灌下一瓶饮料

芬恩·M·施特劳斯: 「一鼓作气继续逃离吧.....！」

GM: 你们咕咚咕咚地喝下了饮料，所有人体力+1

赤座清人: 喝完扔瓶子砸人一气呵成

芬恩·M·施特劳斯: 维持刚才模式的集体掩护逃离的话，难度是多少呢

侯一德: 我刚才往后观察残余做应变准备的预备动作，能不能算一个有向后查看的优势

GM: 不能

GM: 那个是针对同类型敌人的加成

GM: 集体逃离的难度是 12

赤座清人: 那用和刚才一样的战术全体协同逃离吧

芬恩·M·施特劳斯: 那么我用瓶子丢反方向进行干扰，用听力静进行支援，询问下二者的加骰。

GM: 丢瓶子可以给芬恩自己+1

GM: 听力支援是 INT 加成，可以给 4 个人+1

芬恩·M·施特劳斯: 给芬恩，清人，劳伦斯，侯一德各+1

劳伦斯·维: 擲瓶子&追殺經驗

赤座清人: 那我也继续用 int 看路线

侯一德: 现在我有这几轮被各种僵尸追杀的经验了，申请一个优势 (x)

利以维: 我将瓶子丢向和芬恩丢的瓶子差不多的方向，以误导那个米帕，同时回想求生视频切片的内容，希望能找到什么灵光一现

GM: 那么所有人都透过丢饮料瓶的行为，给自己+1 的骰子

侯一德: 我一边逃跑，一边往米帕头上扔瓶子+观察米帕行为对之后做出应变预备

GM : 劳伦斯的追杀经验有效 , +1 优势骰

GM : 侯一德的追杀经验无法通过

GM : 赤座清人的 int 看路线可以给所有人都+1 优势骰

GM : 利以维的精彩回放必须要在使用 INT 技能的时候才能+2 骰子

利以维: 那我尝试观察米帕和她的鼠群同伴有没有什么行动上的关联模式 , 同时拼命回想自己有没有在家里酒店里公司里学校里见过老鼠它们有没有什么习性特别是作为一种群居动物.....有没有呢.....有的吧.....拜托要有吧!!

GM : 好的 , 那么你努力地搜肠刮肚 , 从帝王学搜到八艘跳 , 把你作为富家少爷所学习过的内容都回想了一遍。可能是人生的走马灯使然吧 , 你居然还真的成功地结合了一些知识。同时由于你看过求生切片 , 你的骰子额外+2 , 总计+3

GM : 20 分钟到 , 我们要开始计算大家的优势骰了

GM : 首先是芬恩

GM : 饮料瓶+1 , 赤座 int+1 , 芬恩 int+1 , 合计+3 , 总计 6D6

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 6d6 [6d6:3,2,5,1,5,6 => 22] → 22

GM : =3

GM : 接下来是赤座清人

GM : 饮料瓶+1 , 赤座 int+1 , 芬恩 int+1 , 合计+3 , 总计 6D6

赤座清人(2)進行擲骰: 6d6 [6d6:3,6,6,6,2,4 => 27] → 27

GM : =4 , 合计 7

GM : 接下来是利以维

GM : 饮料瓶+1 , 赤座 int+1 , 求生录像搜肠刮肚+3 , 合计+5,请骰 9D6

利以维(2)進行擲骰: 9d6 [9d6:4,3,1,6,2,1,6,1,2 => 26] → 26

GM : =3 , 合计 10

GM : 接下来劳伦斯

GM : 饮料瓶+1 , 赤座 int+1 , 芬恩 int+1 , 追杀经验+1 , 合计+4 , 请骰 7D6

劳伦斯·维進行擲骰: 7d6 [7d6:3,4,5,6,5,5,4 => 32] → 32

GM : =6 , 合计 16

GM : 接下来侯一德

GM : 饮料瓶+1 , 赤座 int+1 , 芬恩 int+1 , 合计+3 , 骰 6D6

侯一德 rolls the dice: 6d6 [6d6:1,4,1,4,1,6 => 17] → 17

GM : =3 , 合计 19

GM : 那么 , 在你们彼此的无间合作下 , 你们在千钧一发之际终于逃离了“她” , 以及伴随着她袭来的鼠群

GM : 你们面面相觑 , 气喘吁吁 , 一脱离险境 , 就全部倒在了地上 (体力全部耗尽)

GM : 已经 , 一滴都没有了

赤座清人: (记一下突破 54 格了

GM : 突破了僵尸的追杀后 , 你们的体力都已经耗尽了 , 所以无论如何都是需要休息的。各位需要休息多久呢 ?

赤座清人: 休息 2 回合先把

GM : 好的 , 那么你们先休息了 2 回合。

芬恩·M·施特劳斯: 那么休息期间使用下小精灵

GM : 请

芬恩·M·施特劳斯(2)进行掷骰: 8d6 [8d6:1,5,1,2,6,2,3,1 => 21] → 21

GM : 小精灵没有反应

芬恩·M·施特劳斯: 第二回合继续使用

芬恩·M·施特劳斯: 「呃.....抱歉 , 好像又没反应了.....我再试一下。」继续尝试。

芬恩·M·施特劳斯(2)进行掷骰: 8d6 [8d6:5,6,3,5,2,3,6,3 => 33] → 33

GM : 好的 , 那么在你语重心长的跟小精灵促膝长谈之后 (虽然你也不明白为什么要跟一坨电子像素这么做) , 你获得了如下情报 :

GM : 【56】一般关卡【57】天气关卡【58】一般关卡【59】一般关卡【60】一般关卡

GM : 接下来要怎么办呢 ?

芬恩·M·施特劳斯: 共享了情报

赤座清人: 那就直接走到 57

GM : 好的，那么你们往前前进了两格。所有人体力耗尽。

GM : 出现在你们面前的是——

GM : 仿佛要将世界淹没一般的鹅毛大雪

GM : 此为【天气关卡】。持续时间 2 回合，强行突破的难度为 2，DEX 检定

GM : 10 分钟计时开始

赤座清人: 我们直接休息.jpg

GM : 要休息多久呢？

赤座清人: 休息 2 回合

GM : 好的，你们休息了 2 回合。

GM : 接下来要怎么办呢？

赤座清人: 然后走两格休两格的步调稳健地前进

GM : 好的，那么你们往前走了两格，通过了【58】，来到【59】

GM : 你们的体力又一次耗尽了。你们在此处再休息了两回合

GM : 接下来你们再度前进两回合，通过了【59】【60】，来到【61】

GM : 你们的体力又一次耗尽了。你们在此处再休息了两回合

GM : 接下来你们再度前进两回合，通过了【61】【62】，来到【63】

GM : 而在你们面前出现的是——

GM : 如果说刚刚在你们面前的是【鹅毛大雪】的话，那么此时此刻，它跟出现在你们面前的【暴风雪】相比，简直不值一提

GM : 你们视野所及之处皆被雪片所淹没，寒风如利刃般割在你们每一寸裸露在外的肌肤上

GM : 此时此刻，你们所有人的体力也已经耗尽了

GM : 此为【天气关卡】中的【灾厄天气】，持续时间 4 回合，强行突破的难度为 4，DEX 检定

GM : 10 分钟计时开始

赤座清人: 那我们直接休息 4 回合

GM : 好的，你们所有人挤成一团，找了个地方坐下来，等待暴风雪过去

GM : 趁着这个机会，所有人恢复了体力

GM : 过了一段漫长的时间后，暴风雪终于消散了

GM : 接下来要怎么办呢？

赤座清人: 继续前进吧

赤座清人: 是不是要换区域了

GM : 那么你们往前前进到【64】

GM : 出现在你们眼前的是——

GM : 像是纳 O 亚的路灯柱一般，凭空出现在雪地里的——

GM : 向上的楼梯

GM : 要前进吗？

赤座清人: 「感觉希望就在不远处了，再加油一下吧。」

赤座清人: 前进吧

芬恩·M·施特劳斯: 「嗯！」

GM : 那么，你们走上了阶梯

GM : 你们眼前的场景为之一变

GM : 暴风雪已然消失不见，你们竟然直接出现在一间装潢舒适豪华的小木屋当中

GM : 你们穿着的衣服也已经变成了……

GM : 跟你们平时穿着的一模一样的款式

GM : 只是，有几处不同

GM : 其一，你们总感觉这些衣服有点破破烂烂的

GM : 简直就像——

GM : 你们刚刚经历了什么不得了的大灾难一样

GM : 到处都是脏污和凝固的血液，有几个人身上的衣服还缝上了补丁

GM : 这个时候，你们听到了桌椅挪动的声音

看见你就知道要进最终战的武器商人：「真没想到你们能活着走到这里.....蛮厉害的。」

看见你就知道要进最终战的武器商人：「这是奖励。」

GM：你们获得了 2000MB

赤座清人：「啊呀难道原本是不打算让我们活着走到这里的吗？」

芬恩·M·施特劳斯：「啊哈哈.....」疲惫的笑。

看见你就知道要进最终战的武器商人：「没想到你们能走到这里而已。」

看见你就知道要进最终战的武器商人：「记得把马尼（Money）用在利刃上。」

看见你就知道要进最终战的武器商人：「不要的东西可以卖了，换点有用的东西。」

看见你就知道要进最终战的武器商人：指了指身后的一大堆的枪械。

看见你就知道要进最终战的武器商人：「这就是所谓的大战前方必有补给。」

芬恩·M·施特劳斯：「.....看起来是恶战呢。」

芬恩·M·施特劳斯：首先卖掉指南针和十字镐吧。

GM：那么，购物时间开始

劳伦斯·维：(先赶紧把魔法少女套装卖了)

赤座清人：那我先把我的战术斧卖了

芬恩·M·施特劳斯：那么也和小精灵告别了，挥手（卖掉）。

赤座清人：帮侯爷把魔法少女卖了

GM：在卖出小精灵的前一刻，芬恩看到小精灵一瞬间似乎生成了一大段控诉你的渣男行为的文字，不过你还没看清它就被商人收走了

GM：其他人也陆陆续续地将要卖的东西交给了商人

芬恩·M·施特劳斯：「.....抱歉啦，这段时间也真的很感谢.....」有点愧疚。

芬恩·M·施特劳斯：卖掉音频，然后 all in 买左轮。

利以维：「这衣服看来是用不上的.....」卖掉魔法少女服

赤座清人：我买霰弹枪和生存指南

利以维: 点了点手头的东西，快速在脑中计算一下，「我再卖掉工兵铲、冰原时候买的视频切片，麻烦卖我一把霰弹枪吧。」

劳伦斯·维: 我買本一生存指南

赤座清人: 帮侯爷卖掉尼龙绳购买左轮

劳伦斯·维: (那我買把手槍吧(？

芬恩·M·施特劳斯: (可以，根据你需要来就好)

劳伦斯·维: 我買手槍

GM: 大家都准备好了吗？(KP 已登记完毕)

芬恩·M·施特劳斯: ok 了

利以维: 点点头。

赤座清人: ok

看见你就知道要进最终战的武器商人: 「那么加油。」

看见你就知道要进最终战的武器商人: 「希望能在终点见到你们。」

看见你就知道要进最终战的武器商人: 「别丢我的脸。」

芬恩·M·施特劳斯: 「我会努力的.....！」

GM: 你们把买到的枪械装备起来

GM: 而你们的装束也出现了一些微妙的变化——虽然还是破破烂烂的没有变，不过多了一些不知道有没有防御力但是看起来很酷炫的部件，同时你们的胸口出现了类似于员工证的东西，让你们看起来比起难民，现在比较像像特工了

利以维: 「丢脸啊.....也对，这也是现场直播，出糗出到全世界。」想到这点后露出哎呀哎呀的表情。

赤座清人: 「呀.....不知道直播的时候是 ar 视角吗？不是的话我们岂不是看起来很像无实物表演.....」

芬恩·M·施特劳斯: 「嗯.....感觉是不是都会有微妙的地方.....」比如魔法少女变身，但是没有说出来。

GM: 员工证上面除了有你们每个人的大头照和四位数的特工代号外，还有着 M.M 造型的公司 Logo，下书《幽冥界死亡梦魔幻境探索局》

利以维: 觉得不太该笑，但又憋不住，嘴角都扭曲了。

GM : 对了，经过整备，你们的体力恢复了 1 点

GM : 你们告别了武器商人，准备向前前进

GM : 在你们离开木屋的时候，你们看见她的身影晃动了一下，随后消失了——或许之前的商人们都是以 AR 投影的形式出现在你们的面前。

GM : 接下来，你们转过脸来——

GM : 你们发现你们来到了一个出人意料的地方

GM : 或许也没有那么出人意料

GM : 梦魇究竟是指什么呢？——眼前这个场地给出了最好的解答。

GM : 你们回到了监狱里。不过有一点不同

GM : 这里的一切看起来都非常符合监狱其他地区的风格，可一切都好像是被“什么东西”蹂躏过一样，破败不堪。

GM : 凝固的血浆飞溅在破败错落断墙上，水泥钢筋如同骨头翻出血肉一般裸露在外

GM : 而那些锋利的钢筋上也有已经凝固的血渍

GM : 在你们的头顶，白炽灯忽明忽暗，电线扭曲纠结如同肠道般挂在天花板上

GM : 你们迈出一步，发现地上有黑色的积水，散发着某种酸臭的味道。真菌和青苔在阴暗的角落里疯狂滋生

GM : 而在走廊的尽头，你们看到的是——

GM : 一道【黑色的人影】

GM : 看不清具体的外形，也不知男女，那道人影浑身上下都被谜样的杂讯和雪花包围着

??? : 「<滋滋>.....我.....<滋滋>」

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

??? : 「<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

[illegible]

???：「**<滋滋>**追根溯源。**<滋滋>**」

芬恩·M·施特劳斯: 即使是我的听力也无法听到更多信息了吗?

GM：你努力地竖起耳朵分辨

GM：然而你没有办法从这里面获得更多信息了

GM：不如说，每次当你集中精神试图倾听的时候

GM：你就会产生一种奇怪的感觉

GM : 就好像.....

GM：「那些听到的信息」正在从你的脑海中慢慢消失一样

???：「你们。」

???：「你们现在还不明白<滋滋>这一切有什么意义。」

赤座清人：「咦？」

???：「这个地方有什么意义。」

???：「但是或许有<滋滋>你们<滋滋><滋滋>能够明白。」

???：「必须找到<滋滋><滋滋>那个<滋滋><滋滋><滋滋><滋滋>地方」

GM：突然之间，那道影子消失了

GM：就像是从来不曾存在过一样，没有留下任何痕迹

芬恩·M·施特劳斯：「……？」抓了抓自己的胳膊。

GM:奇怪的是，在人影消失之后，这份记忆在你们的脑海中迅速地开始模糊

GM: 虽然内容大致有印象，不过你们记不起关于人影的任何细节了。

GM：接下来，你们要怎么办呢？

利以维：「地，呃，地……方？意义？」只是眨了个眼就开始记不清了。

赤座清人：「……」

利以维：「光这两个词，搭配在一起能出现的解读义也太多了……」

利以维: 周围的环境有随着人影消失或我们的记忆模糊，发生任何变化吗？

芬恩·M·施特劳斯: 「不过这表示这里果然有更深层的秘密吧.....得继续探索才行.....不过我们先努力通过这次马拉松吧。」

GM : 没有发生任何变化

赤座清人: 「也许之后可以慢慢考虑.....现在还需要面对眼前的事」

利以维: 「那不往前走也不会有任何变化了。走吧？」

赤座清人: 「继续前进吧？」

利以维: 点点头。

芬恩·M·施特劳斯: 点头。

劳伦斯·维 : 点头

GM : 要继续前进了吗？

赤座清人: 确认

GM : 你们通过了【X3】

GM : VR 眼镜中的提示音让你们松了一口气，但紧接着，你们便不得不提高警惕

GM : 突然之间，你们听见旁边的墙壁传来了撞击的声音

GM : 咚

GM : 咚

GM : 咚！

GM : 混凝土墙壁应声炸裂开来

GM : 在墙壁的大洞与烟尘中，一只又一只僵尸鼠鱼贯而出

GM : 总共 5 只怪物在你们面前摩擦着地面，大口喘气。血液从它们的眼睛和鼻腔里流出，发出令人难以忍受的恶臭。

GM : 很快，他们就将你们团团围住了

GM : 你们意识到——你们似乎没有退路了

GM : 那么每一只【鼠】的难度判定为.....

GM : 【6】

GM : 共计【30】点

GM : 战斗开始，计时 20 分钟

芬恩·M·施特劳斯: 使用听力辅助判断是否可以为全队增加优势骰？

赤座清人: 问一下全体协作的话，造成的伤害也是全部累计的，不是一只一只计算的吧

GM : 在本关中，玩家需要对自己的计划或行动进行更加详细的说明。团队协作的话亦需要进行分工合作

GM : 鼠会单独骰伤害，但是可以累计

GM : 因为是对战，因此这次采用的是【对抗骰】的形式。

芬恩·M·施特劳斯: 可以询问下详细判断规则吗

利以维: 僵尸会闪避我们的攻击吗？

GM : 可以。各位提出的具体将有可能降低僵尸鼠的对战难度（由 KP 判断是否可行）。在【本次战斗】中，僵尸鼠将会骰总计=具体难度的骰子。如果玩家的骰子超过僵尸鼠的骰子的话，就视作玩家成功击退僵尸鼠。

GM : 僵尸没有闪避这个机制，但你可以当骰空的部分是闪避

赤座清人: 我有枪械经验可以有加骰吗

GM : 请说得更详细一点

赤座清人: 我平时会去打猎，而且因为身份原因，会练习枪械以便自保

GM : 那么赤座清人可以获得+1 的优势骰

芬恩·M·施特劳斯: 因为有五只鼠，我的听觉优势可以辅助我在视线不所及的时候也能察觉到其他鼠的动向，我会维持警觉判断如果有鼠袭来或者有异动可以察觉到并及时知会队友，这样是否可以为队伍增加优势骰？

利以维: 可以透过观察，看看僵尸鼠身上的哪个部分似乎最薄弱（比如重要的、打断的话可以影响它扑过来的关节），并且传达给队友吗？

GM : TO 芬恩：这样的话，鼠的难度-1

GM : TO 利以维 : 可以 , 这样的话 , 鼠的难度-1

GM : 同时两位需要注意 , 这都算是 **INT** 行动 , 因此本回合内你们不能进行其他的 **INT** 行动了

GM : (不包括设射击 , 此处指的是加骰和减骰)

芬恩·M·施特劳斯: ok

利以维: (好的)

赤座清人: 那我要观察鼠群的行动规律 , 指出领头鼠的位置引导大家攻击

芬恩·M·施特劳斯: 因为侯爷不在所以替侯爷进行行动询问 , 在交战期间侯爷会观察鼠群被攻击状况 , 分析出现在的突破口和弱势方位 , 方便全队进行优势攻击 , 这样的行为可以减少鼠的难度吗 ?

GM : TO 赤座清人和芬恩 (侯一德) : 你们必须语音知会队友才能为全对进行加持

赤座清人: 我会指出来告诉所有人

芬恩·M·施特劳斯: 侯爷会实时和队伍分享情报

GM : 可以 , 那么你们分别使鼠的难度-1

GM : 目前难度为【26】

利以维: 「要打断老鼠的行动 , 可能要优先瞄准它们的脚。没有行走能力的话 , 速度会变慢 , 抓到我们的几率大概也会变小」向其他人说

利以维: ↑向队友指出观察到的鼠的薄弱环节

赤座清人: 侯爷先用连开三下左轮攻击感觉最猛的几只领头鼠 , 然后我和利 sir 两把喷子攻击范围广用来阻挡鼠潮的前进 , 劳伦斯老师用手枪双持可以用来击毙漏网之鱼 , 芬恩的左轮也单独一回合射击

芬恩·M·施特劳斯: 这样子的分工合作可以争取到难度下降吗 ?

GM : 可以 , 难度可以下降到【24】

赤座清人: 那我们开火 !

GM : 好的 , 那么在【难度 24】的情况下 , **KP** 进行鼠的骰目计算

GM : 【鼠 1】4D6

GM 進行擲骰: 4d6 [4d6:1,3,6,5 => 15] → 15

GM : =2

GM : 【鼠 2】 5D6

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

GM : =4 , 合计 6

GM : 【鼠 3】 5D6

GM 進行擲骰: 5d6 [5d6:6,5,6,1,2 => 20] → 20

GM : =3 , 合计 9

GM : 【鼠 4】 5D6

GM 進行擲骰: 5d6 [5d6:3,2,4,4,5 => 18] → 18

GM : =3 , 合计 12

GM 進行擲骰: 5d6 [5d6:1,2,4,4,2 => 13] → 13

GM : 【鼠 5】 5D6 , =2 , 合计 14

GM : 鼠的总出目为 14

GM : 接下来 , 按照你们的行动顺序 , 首先是侯一德

GM : 他的武器是左轮 , 骰数是 (4*3+4*7) =40D6

GM : 哪位玩家愿意代骰呢 ?

GM : *左轮最终骰出的伤害会/3 , 分散在三回合内造成

芬恩·M·施特劳斯: 那我进行代骰

GM : 请

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 40d6

[40d6:3,5,1,2,4,4,1,4,5,2,1,4,4,3,2,6,4,6,4,2,5,1,1,5,3,1,4,1,6,5,2,1,2,5,3,6,3,3,3,1 => 128] → 128

GM : 18/3=6

GM : 本回合以及接下来两回合都会各造成 6 点伤害

GM : 下一个行动的是赤座清人和利以维 , 先从赤座清人开始

GM : INT+DEX+STR=5+3+3=11,+1 优势骰=12

赤座清人(2)進行擲骰: 12d6 [12d6:2,1,5,3,4,5,1,2,4,2,5,6 => 40] → 40

GM : =6

GM : 合计 12

GM : 接下来，利以维

GM : $4+4+4=12$ ，请骰 12D6

利以维(2)進行擲骰: 12d6 [12d6:2,4,3,2,4,1,5,3,6,4,3,4 => 41] → 41

GM : =6，合计 18

GM : 接下来是劳伦斯

GM : $4+2*3=10$ ，请骰 10D6

劳伦斯·维進行擲骰: 10d6 [10d6:3,5,3,3,6,3,2,5,2,1 => 33] → 33

GM : =3，合计 21

GM : 最后，有请芬恩

GM : $4+2*4=12$ ，请骰 12D6

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 12d6 [12d6:1,4,6,2,4,5,4,4,1,6,3,4 => 44] → 44

GM : =8，合计 29

赤座清人: (一回合就结束了的话是不是不用吃左轮 3 回合的 debuff

GM : 那么，在你们美式火力交叉射击、以及互相之间的配合之下，僵尸鼠群被你们打成了筛子

GM : 你们看着仍在冒烟的枪管、混凝土墙上的弹孔，不由得松了一口气

GM : 都说恐惧源于火力不足，至少目前你们的火力还是足够的

GM : 战斗结束

芬恩·M·施特劳斯: 「呼.....」擦了把汗。

利以维: 「好歹是有惊无险.....」

赤座清人: 「希望不要有更麻烦的东西出现了。」

劳伦斯·维: 「希望吧...」

GM : 你们一边这么说着，一边移动到了下一个区域

GM : 而就在你们迈开脚步的刹那——

GM : 你们感觉到脚下一阵摇晃

GM : 刚刚你们 还站立过的地方，现在已经全部凹陷下去，变成了一个巨大的深坑

GM : 就在你们面面相觑的时候，你们听见了啪嗒的一声

GM : 一只触手从巨坑的边缘伸了出来，扒在边缘上

GM : 紧接着是另一只

GM : 然后又是一只——这一只还抓着刚被你们击毙的僵尸鼠

GM : 紧接着，触手的主人现身了

GM : 与之前遇见的时候相比，它现在显得有些不耐烦了

GM : 咚。它迈出一步。

GM : 你们能感觉到自己脚下的地面在随着它的步伐晃动，天花板上粉尘簌簌直掉

GM : 你们直觉觉得——

GM : 这家伙应该是铁了心要让你们今天全部交代在这里吧。

GM : 如果不对它造成大量的伤害，恐怕你们大概见不到明天的太阳

GM : 那么，战斗开始

GM : 计时 20 分钟

GM : 难度为——

GM : 【30】

赤座清人: (侯爷是可以重新连续 3 枪吗

GM : 是的

赤座清人: 劳伦斯这回合双持有劣势吗

GM : 由于这是新的战斗，因此双持和左轮的连续使用都会重新开始计算

赤座清人: 然后我用我的生存指南可以加我霰弹枪需要的 int 骰吗

芬恩·M·施特劳斯: 那么我继续利用听觉，不过这次战斗我注意的是对方的触手的动向，避免在大家过于关注残余本人行动的时候忽视掉触手可能造成的威胁。我会一边注意一边实时提醒大家，这样可以使难度下降吗？

GM : 可以的，赤座清人在使用霰弹枪时可以获得+2 的骰子

劳伦斯·维：我速讀生存指南

GM：可以，芬恩的行动会使难度-1

GM：劳伦斯可以在使用 INT 技能（包括枪械）时获得+2 的骰子

赤座清人：然后我继续利用我的枪械经验，然后观察环境，给所有人指出这个残垣断壁中可以利用的地形优势

GM：赤座清人的行为使难度-1

利以维：虽然想起面前这个可称之为怪物的人形前不久还是挺起胸膛迎接死亡的赫南德兹，有些隐隐良心不安，但还是努力寻找 ta 的脆弱环节——比如义肢的连接处、触手的根部——然后告诉队友可以试试集中攻击这个地方。

GM：利以维的行动使难度-1

GM：目前难度为 27

芬恩·M·施特劳斯：那么也让侯爷在残余被火力攻击的时候观察哪些部位受伤害对其行动的影响更大，判断出对方的被害情况，同时知会大家让大家可以集中火力攻击该处作为弱点攻击，此行为可以降低难度吗？

GM：可以，该行动使难度-1，目前难度为 26

赤座清人：还有我的枪械经验（可以加 1 吗）

GM：可以的，你会获得+1

赤座清人：侯爷先用连开三下左轮攻击残余躯体的弱点，然后我和利 sir 两把喷子攻击范围广用来阻挡残余和他的触手的前进，劳伦斯老师用手枪双持攻击靠近我们的触手，芬恩的左轮也三回合射击

GM：好的，那么该行动使难度-1，目前难度为 25

GM：如果没有别的行动宣言的话，那么我们就开始计算了

芬恩·M·施特劳斯：（没有了）

GM 進行擲骰：25D6 [25d6:6,4,5,1,2,2,6,1,2,1,5,3,5,2,1,6,2,2,5,1,6,2,2,4,1 => 77]
→ 77

GM：=10

GM：接下来，侯一德首先开始行动

GM：他的武器是左轮，骰数是（4*3+4*7）=40D6

GM : 请各位代骰

利以维(2)進行擲骰: 40d6

[40d6:4,3,6,1,5,4,2,4,2,3,2,4,1,4,2,3,1,5,1,3,3,4,3,5,6,2,4,3,5,5,3,5,2,6,3,6,1,6,3,4 => 139] → 139

GM : =19 · /3 后约等于 6 · 每回合造成 6 点伤害

GM : 接下来是赤座清人

GM : INT+DEX+STR=5+3+3=11,+3 优势骰=14

赤座清人(2)進行擲骰: 14d6 [14d6:2,5,4,1,4,2,2,1,4,4,3,5,5,2 => 44] → 44

GM : =7 · 合计 13

GM : 接下来是利以维

GM : 4+4+4=12 · 请骰 12D6

利以维(2)進行擲骰: 12d6 [12d6:6,1,1,6,2,3,4,1,2,1,5,4 => 36] → 36

GM : =5 · 合计 18

GM : 接下来是劳伦斯

GM : 4+2*3=10 · +2 优势骰 · 请骰 12D6

劳伦斯·维進行擲骰: 12d6 [12d6:6,5,4,6,3,3,2,4,4,4,4,4 => 49] → 49

GM : =9 · 合计 27

GM : 最后是芬恩

GM : (4*3+4*7) =40D6 · 请

芬恩·M·施特劳斯: 「.....」表情在一瞬间变得很痛苦，扣动扳机的手犹豫了一下。

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 40d6

[40d6:1,4,2,4,6,1,5,6,1,4,6,4,2,6,4,1,3,5,3,2,5,2,2,6,1,4,1,2,6,3,3,5,5,1,3,2,4,3,4,4 => 136] → 136

GM : 20 · /3=7

GM : 合计 34

GM : 在你们的交叉火力之下

GM : “它”很快便倒地不起

GM : 战斗结束。

芬恩·M·施特劳斯: 「.....真令人痛苦。」握住手情绪变得有些低落。

利以维: 「.....」五味杂陈。

赤座清人: 「我想最好不要把对本人的感情投射到这个不知道什么的东西上。」

赤座清人: 「也是他本人的愿望不是吗？」

利以维: 「.....嗯。大概就是，有点触景生情吧。不过 Mr 赤座说得是对的。」

芬恩·M·施特劳斯: 「.....嗯。」

GM : 你们心情复杂地凝望了这具死了不久的尸体一会儿

GM : 然后继续向前走去

GM : 【关卡 X5 通过】

GM : 你们来到了下一个格子

GM : 侯一德筋疲力尽 (0) , 其他人气喘吁吁 (1)

赤座清人: 休息两回合继续前进

GM : 好的

GM : 你们休息了两回合

GM : 就在这个时候，你们感觉四周的温度开始下降

GM : 但是，从你们口中呼出的气息却没有变白，这种阴冷的感觉似乎并不是因为温度实际上下降了

GM : 但你们此时此刻有一种不祥的预感

GM : 接下来要怎么办呢？

芬恩·M·施特劳斯: 聆听 (?) 一下

侯一德: 四周观察一下

赤座清人: (是这个区域没有怪但是怪要来了的意思吗 (

利以维: 认真预感一下 jpg

GM : 芬恩可以听到四周的死寂

GM : 侯一德可以看到周围角落里漆黑的阴影

GM : 利以维有一种不祥的预感

芬恩·M·施特劳斯:「听不到什么声音.....但还是多小心比较好吧。」

芬恩·M·施特劳斯: 那么我宣言前进途中一直保持仔细倾听的状态以防被突袭措手不及。

赤座清人: 那我前进的时候也随时警惕四周

侯一德: 前进地时候也时刻预备着来敌

利以维: 怀揣不详前进

GM: 你们警戒着前进 (警惕四周的宣言因当前关卡设置而没有加骰)

赤座清人: 我建议劳伦斯背着侯一德，然后大家继续前进

劳伦斯·维: 我喝一口饮料后背侯先生

侯一德: 「劳烦老师了」

GM: 背负他人从第二回合开始，会获得 DEX 判定的劣势骰

GM: 劳伦斯喝了一口饮料后，体力恢复了 1

GM: 关卡【X6】通过

GM: 关卡通过的提示音，以及一阵刺耳的电子噪音通过 VR 眼镜传进了你们的耳朵

GM: 沙沙——沙沙——

GM: 沙沙——沙沙沙——

GM: 与此同时，你们四周的灯光开始闪烁

GM: 沙沙——沙沙——

GM: 灯光闪烁的频率越来越快

GM: 沙沙——尸丫尸丫——

GM: 沙——

GM: Sha——

GM: 杀。

GM: 你们停下脚步。

GM: 「她」就站在你们的面前。

GM: 她从闪烁的灯光中出现

赤座清人: 我是一个心理素质异常优秀的人，面对这个情景我也没有感受到任何压力，并且还可以继续鼓励大家，可以为我自己或者振奋队友为队友带来什么优势吗 (?)

侯一德: 「大家，终点就在前面了！就像刚才那样，就算是游戏 boss，也肯定有再次死亡的机会。为了终点稳住啊！」大声说了类似这样的壮胆话能不能给大家增加一下精神，抵抗一下压力，减少难度

赤座清人: 我会再次对大家重申这是一个 AR 游戏，眼前的都是假的 (?)

侯一德: 以及大家坚定的出去意志能不能反映到攻击上，增加优势骰或者降低难度

侯一德: 我的手坚定地和轮椅进行交流 (??) 并得到轮椅硬朗的回复 (???)，准备在不时之需使用轮椅进行近战或远程攻击，这个准备能不能给点优势 (??)

GM : TO 赤座清人：这只能带来 POW 上的加值

赤座清人: (pow 上加也行，先加着 (?)

GM : TO 侯一德：不可以。同时轮椅如果进行了近战或者远程攻击，那么这一回合就不能使用枪械了

侯一德: (okk

侯一德: (前面两个都不可以吗？那第一个壮胆话语能不能有优势加值

芬恩·M·施特劳斯: (我和老师的申请呢？有用吗？)

GM : To 芬恩：没有

GM : 这种顶多只能在 POW 上进行加值

侯一德: (能加 pow 也好

芬恩·M·施特劳斯: 那么我不观察米帕僵尸，我选择侦查地形，看看哪边比较好躲闪或者进行利用，并将自己的发现知会给队友，可以进行难度下降吗？

GM : To 劳伦斯：这种行为单独进行无法为本场战斗降低难度，但是如果这是协作计划的一部分的话视情况或许可以

GM : To 芬恩 : 这种行为单独进行无法为本场战斗降低难度 , 但是如果这是协作计划的一部分的话视情况或许可以

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

GM 投了一個秘密骰

赤座清人: 我想问一下地形烧的一部分道具在劳伦斯身上 , 一部分在利 sir 身上 , 如果他们要做的话 , 是都算行动吗

GM : 算行动指的是 ?

赤座清人: 就是只能进行使用道具的行动 , 不能说把东西甩出来全由另一个人操作吗 ?

GM : 如果是协作的话 , 两个人需要共同为此计划付出努力。同时请注意蜡烛点燃的效果

赤座清人: 我和利 sir 仔细观察米帕的前进使用的躯体部位和攻击方法并且实时分享给所有人 , 同时用两把喷子广范围攻击来阻止她的靠近 , 芬恩和侯爷的左轮三回合射击攻击她的前进的部位 , 芬恩之前的地形观察情报共享给劳伦斯用手枪射击为我们创造易守难攻的有利地形

GM : 这个计划可以为难度-2

GM : 那么 , 战斗开始

GM rolls the dice: 38D6

[38d6:3,3,4,5,4,6,4,4,1,1,4,3,3,6,4,4,1,4,1,1,4,6,2,2,6,5,6,3,5,4,6,2,6,3,4,3,5,2 => 140] → 140

GM : =22

GM : 那么 , 先从赤座清人开始

GM : INT+DEX+STR=5+3+3=11 , 优势+2 (生存手册) , =13D6

赤座清人(2)進行擲骰: 13d6 [13d6:3,6,6,3,4,4,2,5,4,1,2,1,5 => 46] → 46

GM : =7

GM : 接下来是利以维

GM : 4+4+4=12 , 请骰 12D6

利以维 rolls the dice: 12d6 [12d6:5,2,3,6,6,4,4,2,1,2,6,5 => 46] → 46

GM : =7 , 合计 14

GM : 接下来是芬恩

GM : (4*3+4*7) =40D6

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 40d6

[40d6:1,5,1,5,1,4,6,4,4,1,5,3,1,3,1,4,6,4,2,2,2,5,1,1,1,6,6,1,1,5,4,3,2,3,6,5,5,6,4,3 => 133] → 133

GM : =20 , /3=7

GM : 合计 21

GM : 接下来轮到侯一德

GM : (4*3+4*7) =40D6

侯一德 rolls the dice: 40D6

[40d6:4,4,2,2,4,2,5,2,3,3,1,4,2,1,5,3,2,5,5,2,5,3,3,5,4,2,1,5,2,5,1,3,2,6,4,5,2,6,4,1 => 130] → 130

GM : =18 , /3=6

GM : 合计 27

GM : 接下来轮到劳伦斯

GM : 4+2*3=10 , +2 优势骰 , 请骰 12D6

劳伦斯·维 rolls the dice: 12D6 [12d6:1,3,4,1,4,2,3,3,6,3,1,2 => 33] → 33

GM : =3 , 合计 30

GM : 你们的虎口发疼

GM : 但这没有阻止你们用子弹对「她」进行洗礼

GM : 你们听见「她」的惨叫 , 但是手上的枪械没有停下来

GM : 在你们的火力袭击下——

GM : 【她】开始以一种诡异的慢动作向后倒去

GM : 就在此时 , 地动山摇

GM : 一条裂缝从她尸体倒下的位置开始 , 如毒蛇一般飞速攀至你们的脚下

GM : 你们几乎尽了全力 , 才稳住身形

GM：同时电灯的闪烁变得更加剧烈

GM :与此同时，你们发现身后有异——

GM：转身一看

GM：竟然发现是【那个人】又一次站在了你们身后

GM：果然.....丧尸是会恢复的啊

GM：【那个人】迈出脚步，靠近你们

GM：然后——

GM：你们看见【他】被一条来自你们身后的触手贯穿了

GM：当你们再度回头的时候

GM：你们发现【她】正在不断地膨胀

GM：仿佛人形的外壳似乎已经无法容纳被困在其中的某种东西

GM : 她的血肉正在以一种诡谲且亵渎的方式生长、膨胀

GM: 而【他】就如同生前那样，四分五裂，变成了这只怪物的养分

GM：「赎.....」

[illegible]

GM：「赎罪赎罪赎罪赎罪赎罪赎罪赎罪赎罪赎罪赎罪

罪赎罪赎罪赎罪赎罪赎罪赎罪赎罪赎罪赎罪赎罪赎罪赎罪赎罪」

GM：【她】越来越大，而你们周围的环境震荡得也愈发剧烈

GM：在这种状况下要开枪战斗.....似乎已经不可能了！

GM：你们必须寻找生命的出路！

GM：请各位过一个 **Dex** 检定，难度 **10**

GM：不接受任何加值宣言

GM：*10 为整体难度

GM：从芬恩开始

芬恩·M·施特劳斯: 轮椅和滑板可以使用吗

GM：此处不可以。

GM：请骰 **3D6**

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 3d6 [3d6:1,5,5 => 11] → 11

GM：=2

GM：接下来是赤座清人，请骰 **3d6**

赤座清人(2)進行擲骰: 3d6 [3d6:5,4,4 => 13] → 13

GM：=3，合计 5

GM：接下来是利以维，请骰 **4D6**

利以维 rolls the dice: 4d6 [4d6:3,6,4,5 => 18] → 18

GM：=3，合计 8

GM：接下来是劳伦斯，骰 **3d6**

劳伦斯·维 rolls the dice: 3D6 [3d6:1,4,5 => 10] → 10

GM：=2，合计 10

GM：最后是侯一德，请骰 **3D6**

侯一德 rolls the dice: 3d6 [3d6:2,6,1 => 9] → 9

GM：=1，合计 11

GM：在一片混乱中，你们仓皇地躲避着触手，寻找着可以逃跑的方向

GM : 逐渐地，你们发现，塌方的地板下方似乎有一条地道

GM : 来不及多想了，你们迅速地躲进了地道之中

GM : 在地道里可以进行休息与整备，并且前往 **X8**

GM : 接下来要怎么办呢？

赤座清人: 那芬恩背着我，劳伦斯背着侯爷，利 sir 自己走，我们直接前进

芬恩·M·施特劳斯: 喝一口饮料，背上清人前进。

GM : 因为 **X7** 是对战，你们从 **X7** 到 **X8** 是不用消耗体力的。如果继续背着走，第二回合开始要承受 **DEX** 的减值

GM : 确定要使用这个方案吗？

赤座清人: 那就，普通地先走到 **X8**

GM : 好的

GM : 【关卡 **X7** 通过】

GM : 爬出来之后，你们似乎到了一个巨大空旷，类似停车间的地方

GM : 四处都是已经破败不堪的车辆，只有远方有一个黑点——似乎那就是出口所在的方向

GM : 你们立即开始行动

GM : 而就在你们奔跑的时候——

GM : 触手突然从地底钻出

GM : 引起了又一次的塌方

GM : 地面的龟裂就像是在追赶你们一般

GM : 紧跟着你们往前跑的每一个步伐

GM : 现在似乎只能逃跑了

GM : 要怎么办呢？

赤座清人: 那芬恩背着我，劳伦斯背着侯爷，利 sir 自己走，我们跑跑跑

芬恩·M·施特劳斯: 那这一回合喝饮料。

GM : 芬恩体力+1

GM : 芬恩背着赤座清人，劳伦斯背着侯一德，利以维自己拔腿狂奔

GM：【关卡 X8 通过】

GM：利以维体力耗尽，无法行动。其他人气喘吁吁（体力 1）

GM：在听到 VR 眼镜里传来的报点声时

GM：你们觉得事情马上就要结束了

GM：.....吗？

GM：到达 X9 时，你们发现周围好像和你们生活的地方类似了。

GM：除了灯光异常暗沉、且四周感觉有人在走动之外

GM：你们看见.....某种幻影正在你们身旁走动

GM：虽然那些人面容模糊，但你们总觉得有些奇妙的熟悉之感油然而生

GM：紧接着

GM：你们听见了

GM：轰！

GM：触手从你们的上方穿过，在你们面前的地面上砸出了一个大洞

GM：就像是宣告着自己的存在感一般

GM：而你们周围那些人形的幻影也在瞬间变成了面容可怖的模样

GM：某种.....某种恐惧在它们模糊的面庞上浮现

GM：你们听见它们的声音

GM：那不是你们熟悉的声音，但是同声传译就像是要把那个概念压进你们的大脑一般

GM：女王。它们在叫女王。

GM：那个不成人形的东西瞬间撑开了衣服，人类的形态完全消失了。

GM：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：在头顶遥远的光源照耀之下

GM : 你们发现，自己正站在某种【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，你们认命一般放下同伴，举起了手中的枪械

GM : 无路可退，也无处可逃了

GM : 你们气喘吁吁、身体仿佛随时都会散架，但此刻也只能背水一战

GM : 敌人发现，难度为

GM : 【50】

GM : 开始挣扎吧

芬恩·M·施特劳斯: 此战斗侦查和聆听之类的技能可以进行宣言尝试降低难度吗？

GM : 不可以

利以维: 胜利就在眼前，兄弟们就在身边，一鼓作气，用 **pow** 努力行动起来

赤座清人: 我是一个心理素质异常优秀的人，面对这个情景我并没有感受到任何压力，并且还可以继续鼓励大家，振奋队友，我会再次对大家重申这是一个 **AR** 游戏，眼前的都是假的，并且马上就要到终点了只需要再努力一下

赤座清人: 可以用 **int** 分析刚刚那一次战斗经验为这次提供加值吗

GM : 不行，因为是不同的两个形态

芬恩·M·施特劳斯: 协助稳住利 **sir** 的身形，为他打气和鼓励他再坚持一下，胜利就在眼前，可以为他的 **pow** 判定增加优势骰吗？

GM : 利以维本回合如果要想继续行动，需要过 **POW** 判定。

侯一德: 我继续用刚才的话进行壮胆打气给大家的意志加值

GM : To 芬恩 : 不可以。但是如果你使用你的才能的话，可以透过 **INT** 判定为最多 4 人的 **POW+1** (仅限一次)

GM : 侯一德的打气无法获得加骰

芬恩·M·施特劳斯: 我使用我的才能，演唱可以鼓舞人心的歌曲，让大家能从心底振发起来。

GM：请选择 4 个人获得 POW 加骰

芬恩·M·施特劳斯: 清人，利 sir，劳伦斯，侯爷各+1

GM：好的，那么如上四人在下一次 POW 检定时可以获得+1

GM：利以维合共过 5D6，第一次检定难度 2

利以维 rolls the dice: 5d6 [5d6:5,5,1,2,2 => 15] → 15

GM：成功，你本回合依旧可以行动

GM：那么，还有其他什么计划要提出吗？

赤座清人: 侯爷架在轮椅上稳定架势左轮开三回合射击，同时轮椅冲前方，为我们制造一个防御的屏障。我和利 sir 冷静地观察 last boss 的前进使用的躯体部位和攻击方法并且实时分享给所有人，用两把喷子广范围攻击来阻止她的靠近，芬恩左轮三回合射击攻击她的前进的部位，劳伦斯用手枪射击为我们补漏

GM：这个计划会让你们接下来无法使用轮椅这个道具。确定吗？

侯一德: 确定

GM：那么，这个计划可以让难度【-1】

侯一德: 话说这个十字路口后方的洞是不是应该有石头，有的话之后大家可以在掩体后攻击...？

GM：理论上可以，但你们面对的是超大型怪物，因此掩体收效甚微

GM：不会获得减值

芬恩·M·施特劳斯: 在清人和利 sir 观察 boss 的同时其他人也会观测地形寻找有力攻击的方位和方便躲闪的行动空间。同时我们彼此分散站位，在不同的方位开火，已达到分散敌人注意力的效果，配合之前的战术，是否可以进一步使难度下降？

GM：不可以

GM：触手的攻击是全方位的

GM：难度=49

GM rolls the dice: 49D6

[49d6:2,2,5,4,2,3,3,5,4,3,6,6,2,4,5,4,1,6,3,6,6,6,5,4,5,5,5,1,3,1,2,6,3,3,1,4,6,4,1,6,5,6,3,6,3,6,3,5,5 => 195] → 195

GM : =29

GM : 那么，首先是侯一德

GM : 左轮三回合，(4*3+4*7) =40D6

GM : 请

侯一德 rolls the dice: 40d6

[40d6:5,1,4,3,5,2,3,5,1,2,6,1,5,2,3,3,2,3,4,3,5,6,2,6,4,2,5,3,2,6,2,4,4,1,2,1,2,2,5,4 => 131] → 131

GM : =17，/3=6

GM : 本回合合计 6

GM : INT+DEX+STR=5+3+3=11，优势+2 (生存手册) =13D6

赤座清人(2)進行擲骰: 13d6 [13d6:3,5,5,5,1,6,6,6,6,5,6,3 => 63] → 63

GM : =10，合计 16

GM : 接下来是利以维

GM : 4+4+4=12，请骰 12D6

利以维 rolls the dice: 12d6 [12d6:2,5,1,2,1,6,3,3,2,3,5,2 => 35] → 35

GM : =3

GM : 合计 18

GM : 接下来是芬恩，三回合左轮，(4*3+4*7) =40D6

芬恩·M·施特劳斯(2)進行擲骰: 40d6

[40d6:1,1,3,5,2,3,1,4,4,2,6,2,4,5,1,3,6,1,5,4,4,6,5,4,4,1,5,5,4,1,2,6,2,4,3,4,6,3,5,1 => 138] → 138

GM : =22，/3=7

GM : 合计 25

GM : 最后是劳伦斯

GM : 4+2*3=10，+2 优势骰，骰 12D6

劳伦斯·维 rolls the dice: 12D6 [12d6:3,4,3,3,4,4,1,1,4,1,6,6 => 40] → 40

GM : 合计 6 , =31

GM : 你们用手中的枪械进行了一番狂轰滥炸

GM : 所有人都累坏了

GM : 然而——

GM : 不知为何

GM : 即便你们觉得自己打出了足够的伤害

GM : 然而【女王】却依旧没有倒下

GM : 难道说 , 即便你们已经这样努力了——

GM : 离造成让她永久倒下的损伤

GM : 「还是差了一点」吗 ?

GM : 你们已经筋疲力尽了

GM : 所有人体力为 0 , 如果不使用道具进行补充 , 游戏将会强制结束

GM : 你们要用上最后的道具吗 ?

芬恩·M·施特劳斯: 用。

赤座清人: 劳伦斯也吃吃

GM : 芬恩和劳伦斯各有一份餐点

GM : 你们两个的体力回到了 1

GM : 芬恩由于是左轮三回合连射 , 因此本回合伤害固定为 7

侯一德: 我拼一个 pow

GM : 劳伦斯由于双持 , 这回合会受到双持惩罚

GM : 请骰 5D6 , 难度 3

侯一德 rolls the dice: 5d6 [5d6:1,4,4,1,6 => 16] → 16

赤座清人: 我还有一个音频 , 上回合刚刚那一堆说辞能不能为我自己加 pow 加值

侯一德: 等等

侯一德: 我刚才应该还有芬恩的 1 个 , 刚才没有用上的话 , 下一轮是不是可以用

侯一德: (因为我 pow5 ?

GM : 那么侯一德本回合可以行动，由于连射，本回合伤害固定为 6

GM : To 赤座清人，可以

GM : 请骰+1，芬恩的鼓舞+1，请骰 7D6，难度 3

赤座清人(2)進行擲骰: 7d6 [7d6:1,6,2,5,3,6,1 => 24] → 24

GM : 那么赤座清人本回合可以行动

赤座清人: (劳伦斯一直想用冷兵器

赤座清人: (冷兵器怎么计算啊

GM : STR 判定。然后因为对方是超大型怪物，会有减值

GM : 劳伦斯的 STR.....是 2

侯一德: (沉默了，有点可惜

芬恩·M·施特劳斯: (感觉还是用枪吧.....双持也就只能 6 还要减值)

赤座清人: 那按上一回合的战术行动，但是利 sir 进行休息，我们其他人掩护他

GM : 好的

利以维: 给大家打 call

GM : 芬恩和侯一德合计 13 点伤害，赤座清人请

GM : INT+DEX+STR=5+3+3=11，优势+2 (生存手册)，由于连续战斗、怪物难度以及筋疲力尽，KP 判断该次攻击有-2 的劣势骰。本次攻击请骰 11D6

赤座清人(2)進行擲骰: 11d6 [11d6:4,2,2,2,6,1,3,2,5,3,6 => 36] → 36

GM : =4

GM : 合计 17

GM : 接下来是劳伦斯。

GM : 4+2*3=10，+2 优势骰。连续双持惩罚-2，筋疲力尽-2。骰 8D6

劳伦斯·维 rolls the dice: 8D6 [8d6:4,4,3,1,3,5,3,2 => 25] → 25

GM : =3

GM : 合计 20

GM : 你们已经麻木了

GM : 只是不断地扣动扳机，祈祷怪物尽快倒下

GM : 然而——

GM：一秒、两秒、三秒.....

GM：【女王】似乎仍然没有动静。

GM：难道说，都已经这样了

GM：还是不够吗？

GM：芬恩和侯一德感觉手中的左轮手枪正在发烫

GM：劳伦斯的手臂发麻

GM：赤座清人觉得已经筋疲力尽了

GM：子弹仿佛在以电影慢镜头一般的速度前进

GM：时间仿佛停止了。

GM：然后你们听见【女王】发出一声咆哮

GM：她的行动，静止了。

GM：结束了。

GM：在意识到这一点的时候

GM：你们所有人先是愣了一秒

GM：接下来突然，你们就像是回光返照一样

GM：集体拔腿狂奔

GM：冲向了终点

GM：然后——所有人一同倒在终点线上

GM：只有利以维勉强地坐了起来

GM：其他人已经完全累瘫了

GM：狱卒帮你们摘下了眼镜

GM：你们终于看见了熟悉的混凝土天花板

GM：虽然它跟之前一样单调、无趣，但现在看起来竟也可爱起来了

GM：「恭喜抵达终点，你们所有人获得了 5000MB！」

GM：你们听见 M.M 的声音从远方传来

GM：随后有狱卒跟你们解说，还留着的道具可以卖掉，不卖掉的话会给塑料做的纪念品（无实际公用）之类的

GM : 不过你们此刻最想做的，可能是好好休息

赤座清人: 我就都卖了，拂袖而去

芬恩·M·施特劳斯: 都卖掉（虽然只有左轮好像）

利以维: 全卖了，和大家互相搀扶走了

侯一德: 全卖了，走了

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——