

※寫在最前面

- 1.純RP村, 請忽略一切勝負考量, 以角色RP及整體劇情為重。
- 2.盡量不要預先拉好太過密切的角色RP。
- 3.本村原設參考「精靈寶可夢DP」中的「森之洋館血案」, 因此世界中存在著各種寶可夢, 但角色設定上並不侷限以寶可夢為中心。
- 4.開村後請人狼及暗殺者找NPC討論設定, 因應主線劇情進行會陸續透隱晦的兇手個人情報給眾人, 介意者請注意不要選狼。

※RP注意事項

- 1.請嚴格區分「角色知道的情報」與「中人知道的情報」, 若是你的角色不在現場, 即使是表頻情報也不能讓角色得知。
- 2.寶可夢訓練家人設最多一人, 除訓練家手持外的寶可夢整村上限三隻。
- 3.訓練家請不要試圖以寶可夢對戰解決事件。
- 4.請注意整個序章總計只有一天, 屋外下著暴風雨。
- 5.寶可夢訓練家手持禁止出現神獸及六百族(含快龍、班吉拉、巨金怪、烈咬陸鯊、暴鯉鯨、三頭龍、黏美龍、杖尾鱗甲龍), 亦不可MEGA進化。

※村莊規則及注意事項

- 1.禁止多重登入。
- 2.表頻中禁止任何的中之發言, 場上所有的話語請一律默認為「RP」、「話術」, 請假、其它中之討論請使用備忘。自言自語不設限。
- 3.玩家間的密語僅限於中人討論設定, 其餘一律禁止, 除村長會用密語提供觸發事件的線索外、所有RP請在表頻描寫並標註地點。
- 4.禁止使用推理相關之遊戲術語(如:CO職、假本決)。
- 5.村莊內、玩家之間禁止以任何方式使用中之透漏職業。
- 6.謹慎設定你的角色, 請做好因角色RP而被懷疑的心理準備。
- 7.允許場外討論設定。
- 8.禁止人身攻擊及謾罵, 角色性格考量/劇情對立等案例視情況得被允許, 請在事前或事後知會對方中人。

※故事背景

「森之洋館血案」是十年前發生的、震驚社會的慘案。

在無名森林深處的一處洋房, 居住著一名老人和他的雙胞胎孫兒女。

這與世無爭的一家人卻在某日遭逢噩耗, 入室搶劫的強盜殺害了老人及女孩、將財物掠奪一空, 被認為是倖存者的男孩則失蹤不知去向。

十年後, 一個暴風雨的夜晚, 在風雨中奔走的你們看到了一處洋館, 決定借住一晚, 卻看到了老人和小女孩的幽靈.....

※關於寶可夢

這個世界上存在著各式各樣的寶可夢, 但數量不多、多半躲藏起來不與人類接觸, 在某些地方甚至是如同都市傳說一般的存在。

也因此, 寶可夢訓練家的數量非常稀有, 但還是存在著。

※職業配置及說明

【人狼】×1:兇手／當年兇手的親近之人或幫兇。

當年兇手因貪財而殺害了老人和女孩，為了避嫌並沒有帶走所有錢財，而是藏在了洋館的底下。會不定時回到洋館附近徘徊。

在洋館大門鎖上後，擔心當年的事件曝光而決定殺人滅口。

→開村後請找NPC討論完整設定。

→因應主線劇情的進行，洋館中會有零碎的線索透漏出兇手的個人資訊。

→人狼進行襲擊必須有RP理由，否則請選擇不行動。

【暗殺者】×1:當年逃跑的雙胞胎弟弟。

十年來一直沒有放下仇恨，偶爾會回來悼念姊姊和爺爺。

得知了兇手存在在眾人之中而決定動手為家人報仇。

→故事設定問題，如果抽到的角色是女性請自行調整，反正當年一定是弟弟就對ㄌ(#)

→暗殺者進行襲擊需有充足RP理由(懷疑對方是兇手)，否則請選擇不行動。

【村民】:誤闖洋館被關在裡面的人。

為了躲避風雨而進入洋館，進入後卻大門緊閉無法離去。

※事件

【慶生祭】×4

說明:沒有變化的一天，眾人為了離開這裡而努力尋找著線索。

【日蝕】×1

說明:洋館的電力被切斷了，屋裡沒有一絲光源、也無法分辨說話的聲音，貿然離開房間恐怕不是個好選擇。

→當日投票請所有人選擇隨機，被處刑者在設定上是被耿鬼帶走而死亡的。

→這天暗殺者請不要行動。

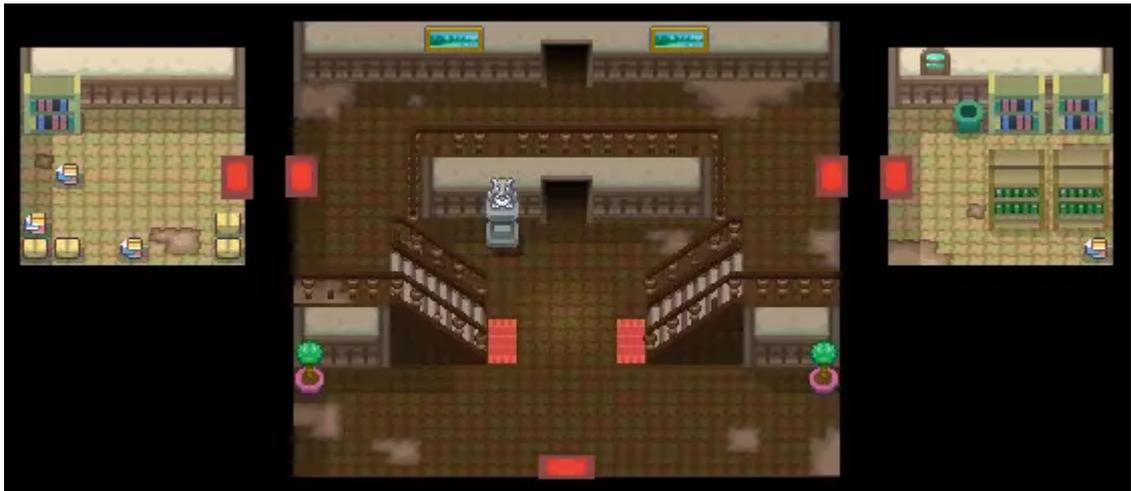
【普通之日】(未設定，在事件用完後發生。)

說明:再也受不了繼續坐以待斃，為了離開這裡，你們決定每天找出一名嫌疑人將其殺害。

※場景說明(洋館布局請參考遊戲格局)



【外觀】



【主體】



【餐廳】



【二樓】

※零星的線索

【洋館裡的風鈴鈴】

說明：當年老人似乎飼養著一隻寶可夢，十年過去了他依然存在這裡。

線索：得知風鈴鈴將門鎖上的原因／兇手的部分資訊。

觸發條件：角色每進入一間新房間都可以擲骰（亦可選擇不擲骰）[[看到了白色的影子飄過or並沒有察覺異狀]]，同一角色骰到三次白色的影子便可觸發。

→兇手無法見到風鈴鈴。

【替身招式機】※道具被拿走後便無法再次觸發。

說明：被棄置在一樓東面客房的招式學習機，似乎有使用過的痕跡。

線索：得知首日犧牲者的死亡原因。

觸發條件：在一樓東面客房中找到招式學習機，每次進入可以擲骰[[角落似乎有著什麼or並沒有注意到什麼]]

限定地點：一樓東面客房

【解毒劑】※道具被拿走便無法再次觸發。

說明：被棄置在垃圾桶上的藥劑，裡面好像還有的樣子。

線索：得知當年案件可能與毒殺有關。

觸發條件：進入餐廳時可以擲骰[[找找看垃圾桶吧or什麼都沒發現]]

限定地點：飯廳

【森之羊糞】※可無限次觸發。

說明：被隨處亂丟的羊糞，看起來還可以吃。

線索：洋館中除了隨身乾糧外重要的食物、從外包裝看起來像是祭品，但不知為何被亂丟。

觸發條件：每天可擲一次骰[[看到了像是羊糞的物品or什麼都沒有發現]]

【送不出去的禮物】※道具被拿走便無法再次觸發

說明：被壓壞的禮物，包裝得很漂亮，上頭還寫著「給親愛的○○○さん」(字跡太過模糊看不清楚名字)。

線索：從字跡看起來似乎是當年小女孩準備要送給誰的禮物，既然放在聖誕樹下，或許是聖誕禮物吧。但是為什麼沒有送出去呢？

觸發條件：經過聖誕樹時可擲骰[[就這麼走過去or檢查看看聖誕樹吧]]，搜索聖誕樹後可發現。

限定地點：大廳角落[倒塌的聖誕樹]旁。

【電視放送】

說明：大廳的電視機突然自己打開、撥放著奇怪的節目……

線索：隨機放送跟當年案件有關的節目。

觸發條件：半數以上玩家聚集在大廳時自動觸發。

限定地點：大廳

【惡作劇的夢妖】※道具被拿走便無法觸發。

說明：檢查房間時發現了被撕成碎片的照片，正煩惱著怎麼拼湊起來時出現了嚇人的夢妖。

線索：幾張十年前的照片，或許可以看出什麼蛛絲馬跡。

觸發條件：進入主臥室時可擲骰[[這裡好像沒有什麼線索了or去找找看垃圾桶吧]]，翻找垃圾桶後可得到照片的碎片，接著便會出現夢妖。擲骰決定被惡作劇的對象，陪同夢妖完成惡作劇後照片便會回復原狀。

限定地點：主臥室

【洛托姆】※隱藏事件

說明：廢棄已久的洋館，電力來源竟然是……

線索：洋館當年事件的來龍去脈以及真相跟兇手的特徵。

觸發條件：整場遊戲中會有唯一一次的事件，當村長頻寫到「所有電器都突然打開並開始閃爍」時，玩家可以四處搜索，每進入一個新區域便可擲骰[[沒有察覺什麼異狀(五個)or野生的洛托姆出現了！(一個)]]。

→所有玩家合計只能遭遇一次洛托姆。

→若是遭遇洛托姆的玩家為寶可夢訓練家，則可和洛托姆進行對戰，收服洛托姆後得知事件全貌。

→若是遭遇洛托姆的玩家身上持有PM(非訓練家)，亦可和洛托姆進行對戰，但無法收服洛托姆，被擊倒後洛托姆會逃跑。

※使用圖組：星寶轉生

※村莊結局

【True END】洋館的真相。

達成條件：慶生祭時暗殺者將狼殺害。

說明：兇手死亡、緊閉的大門重新開啟，在你們的注視之下、與風鈴鈴再次重逢的男子道出了一切的緣由。

【Happy END】平靜的日常。

達成條件：日蝕當日吊到狼。

說明：一早醒來，發現原先緊閉的門窗都打開了，從窗外投射進來的陽光彷彿在告訴你這一切只是場噩夢。

【Dead END】

達成條件：狼勝。

說明：兇手殺死了被一起關在洋館裡的眾人，在洋館內全面搜索後殺害了風鈴鈴，而後一個人離開了洋館。

【Bad END】無盡的噩夢。

達成條件：在事件用完後的普通之日殺死狼。

說明：你們找出兇手、殺死了他之後成功離開了洋館。儘管回歸了日常生活，卻永遠無法忘記，在那個暴風雨的夜晚，你們曾為了離開而親手殺害他人……

※擲骰相關：

每進入一個地點只能擲一次骰，但是可以將不同事件合併擲骰。

(EX:[[看到了像是羊糞的物品or看到了白色的影子飄過or並沒有察覺異狀]])

懶人包：

【洋館裡的風鈴鈴】[[看到了白色的影子飄過or並沒有察覺異狀]]

【替身招式機】[[角落似乎有著什麼or並沒有注意到什麼]]

【解毒劑】[[找找看垃圾桶吧or什麼都沒發現]]

【森之羊糞】[[看到了像是羊糞的物品or什麼都沒發現]]

【送不出去的禮物】[[就這麼走過去or檢查看看聖誕樹吧]]

【惡作劇的夢妖】[[這裡好像沒有什麼線索了or去找找看垃圾桶吧]]／惡作劇對象：[[who]]

【洛托姆】[[沒有察覺什麼異狀or沒有察覺什麼異狀or沒有察覺什麼異狀or沒有察覺什麼異狀or沒有察覺什麼異狀or野生的洛托姆出現了！]]

[◎◎參村密碼請來找村長\(阿望/W君\)聊天打劫◎◎](#)