

失樂園Paradise Lost

2017年的一月，在溫室效應日漸強大之下，縱使是冬天，入夜後的溫度也不過只是18、19度，這麼的溫和。

台中山上並未有任何光害，夜裡照亮道路的只有人們手中的手電筒，在黑暗中，少年少女們的戲鬧聲持續前行。

時空背景

現代台灣，部分地名、校名架空，科技與現代無異，但山上沒有網路。

身為【追靈社】社員，你們參與期末考後舉辦的社團活動，去那被稱為靈異事件勝地的廢棄遊樂園，《失樂園》，進行夜遊探險，你們可能心裡暗暗期待著，或許可以瞥見叫人興奮的不可思議——

——然而你們並不知曉前方是屬於你們的地獄。

角色設定

你們都是公立黑日高職的學生，且必須是【追靈社】社員。普通科、幼保科...等等符合現實高職之科別皆可自由並添加設定。

預設PC間皆認識，年紀是高一至高三，設定留級因此年紀比較大、或是國外來的交換生但會中文都是沒問題的。

天賦及攜帶物

每個PC須選擇一項物品或天賦，且每一項僅能一位PC擁有，此物品或天賦在開村後才會使用到，選擇時請留意其他PC是否已經選用，若有重複還請相互密語協調。

A.搗蛋鬼

擅於惡作劇的你，身上常常攜帶著些驚喜小物，而你摸摸口袋，發現了三粒甩炮。

甩炮可以在與你同區域的隊友遭惡靈追逐時向惡靈使用，使其追逐成功機率下降，然你無法在自己被追逐時使用，亦無法跨區拯救隊友。

B.健步如飛

你的行動敏捷，且善於奔跑。

於追逐階段時，有較高的機率與惡靈拉開距離逃脫成功，但負傷追逐機率與他人無異。

C.存在感稀薄

你來無影去無蹤，存在感相當稀薄。

於躲藏階段有較高機率躲藏成功，並且當同區域有隊友時，惡靈將有較高的機率去追逐他人。

D.陰陽眼

也許天生也許後天，你能感應到不屬於此岸的存在。

於察覺階段時，有較高的機率察覺惡靈接近。

E.急救箱

你學過各樣的急救，擔當社團裡的醫療組。

同區隊友或自己為負傷狀態而導致逃出機率下降時，可以在安全情況(無鬼追逐)時替其包紮止血，並逃出機率恢復為初始機率。

F.行前調查

你在這次社團活動前曾上網看過失樂園的導覽地圖，因此你記住失樂園各區的設施位置，也知道該如何抵達到那。

探索時，可以直接選擇自己要去的方向，不用經過擲骰，若身旁有隊友，也可直接帶他一起前往同區域。

G.大聲公

你時常擔當帶隊的負責人，這次恰好帶上了電量還充足的大聲公。

探索時，可以透過大聲公告訴鄰近一格之區域隊友訊息，並且也可使近鄰之隊友不經擲骰選擇往你的方向聚集，但倘若惡靈在鄰近區域，也將有較高的機率前往。

H.護身符/物

也許是家傳也去是近期求來的，不論何種宗教信仰，你有著一個保護你的護身符/物。

該物僅可對自己或同區隊友使用，於各種擲骰階段時，可以使該次擲骰直接成功判定或成為自己想要的結果，但只能使用一次，使用後該物便損壞。

I.強健體魄

你的身強體健，平時想感冒請假都難。

於追逐階段，被鬼傷害致負傷追逐的機率與追逐階段相同。

臨時瘋狂狀態

請為PC設定五種臨時瘋狂狀態，並編上號碼。村進行中PC恐會遭遇駭人事件，而精神上短暫瘋狂，將使用1D5面骰決定瘋狂狀態，並改狀態會影響1D5則普通發言。

村莊玩法說明

† 地圖

除了行前調查者外，地圖將對PC隱藏。當所有區塊皆被PC踏過時，會公開地圖於村長頻。

PC可以知道失樂園總共分為16區域，格局似4×4方格。

† 探索及移動

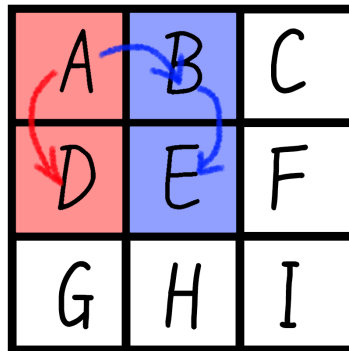
每一日目PC至多有兩次移動coda，前進除行前調查者以外向須骰東南西北方位決定PC路徑，僅有以下兩種移動狀況。

狀況舉例一，原地不探索，移動兩次：

PC位於A區，他骰到往東去B區探索，接著骰到往南去E區探索，而這一日目他可以在這BE二區自由活動。

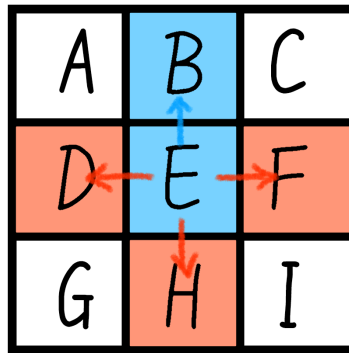
狀況舉例二，原地探索+移動一次：

PC位於A區，他選擇在原地探索，接著骰到往南去D區探索，而這一日目他可以在AD區自由活動。



PC經過的區域就會被PC記住，之後無需再經骰子，可以決定是否消耗一次移動前往。

狀況舉例：PC今天位於E區，昨日已經過B區並記住，PC可以直接決定是否移動至B區或在E區探索，不須經過擲骰；倘若要前往新區域(D, H, F)，需要扣除B區的北向，骰東西南決定移動方向。



† 解謎

每個人開場會有個人題目，解開來才能自由活動，並可以尋求在同區域的隊友幫忙。

每區域皆有一道題目，有部分題目的線索卡或道具落在其他區域，且需要線索卡或道具被拿至對應謎題區域，才能開始解謎。

為了節省運營壓力，想出答案請先至網誌尋找對應題目之文章，輸入答案作為密碼查看是否正確以及於檯面上RP出關鍵文字，村團隊看見會給出一段線索或劇情。

步驟一

於村內知道謎題是『 $1+1=?$ 』
並得出答案為『2』

步驟二

至網誌尋找對應文章
並輸入答案

受保護的文章：示範題目： $1+1=?$

該內容受密碼保護。如欲檢視請在下方輸入你的密碼：

密碼：

步驟三

答案正確將顯示
文章並紅標關鍵句

受保護的文章：示範題目： $1+1=?$

你輸入正確的答案，而門確實開啟，而門內一雙眼睛正看著你。

步驟四

於村內RP紅標句
就完成了！

受保護的文章：示範題目： $1+1=?$

你輸入正確的答案，而門確實開啟，而門內一雙眼睛正看著你。

答案沒有空格，英文皆為大寫半形，數字皆為半形；若為中文答案，請先在別處打出中文後再將它複製貼上至網誌回答。

網誌網址：

<https://dogandrain.wordpress.com/>

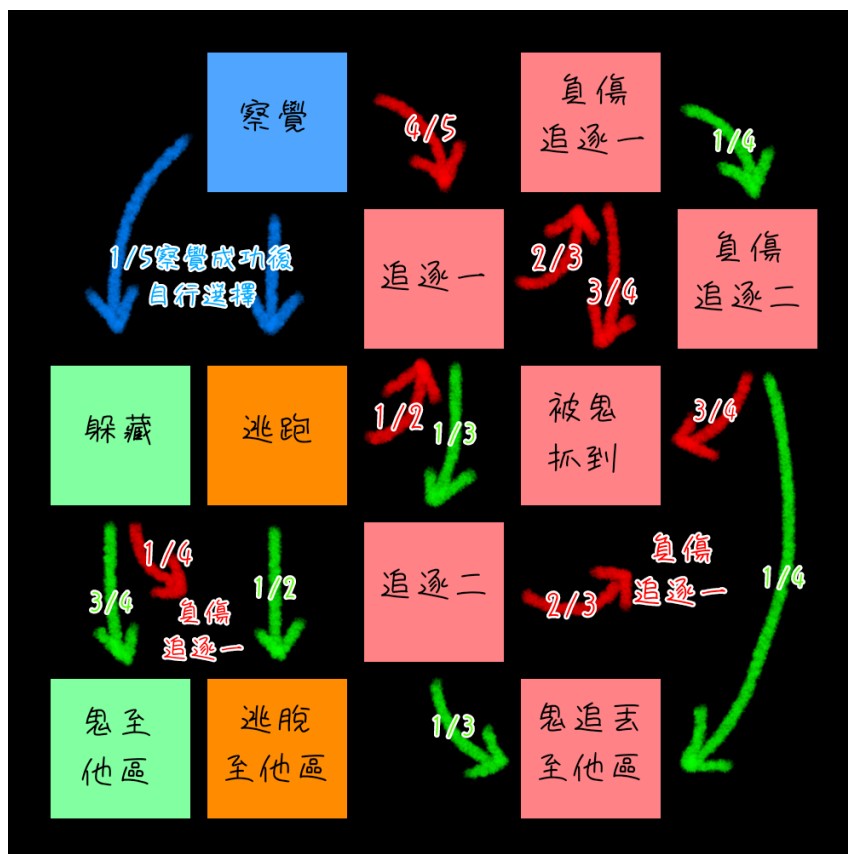
† 追逐及處刑

二日目開始，村長頻會於每日換日後請處於被鬼盯上的區域PC進行追逐戰，倘若被鬼抓到，當日會被陪審投票並處刑。

追逐機制：(以下皆為初始機率)

- 1.被盯上之PC會被村長頻告知要進行**察覺判定(1/5成功)**，察覺成功者可以選擇**逃跑至其他區域**或**躲藏於該區域**。
- 2.選擇**逃跑至其他區域(1/2成功)**，成功者將隨機至其他鄰近區域並逃脫成功。
- 3.選擇**躲藏於該區域(3/4成功)**，成功者鬼將找不到人離開該區域並逃脫成功。
- 4.不幸**察覺失敗**或**逃跑失敗**者，將進入**追逐一階段**，成功拉開距離者進入**追逐二階段**，再次成功拉開距離後鬼將追丟離開該區域並逃脫成功。

- 不幸**躲藏失敗**或**追逐拉開距離失敗**者，將被鬼傷害到並進入**負傷追逐一階段**，成功拉開距離者進入**負傷追逐二階段**，再次成功拉開距離後鬼將追丟離開該區域並逃脫成功。
- 不幸**負傷追逐一階段**或**二階段拉開距離失敗**者，將被鬼傷害並暈眩過去，且被投為當日處刑對象。
- 負傷者若是還未被包紮止血就又被鬼盯上，被鬼發現將直接進入**負傷追逐一階段**。



天賦及攜帶物影響：

A. 搗蛋鬼

當鬼追逐他人時，使用電炮可以使追逐階段成功率從1/3提高至1/2，負傷追逐階段成功率從1/4提高至1/3。

B. 健步如飛

追逐階段成功機率為1/2。

C. 存在感稀薄

躲藏成功機率為4/5。

D. 陰陽眼

察覺成功機率為1/4。

E. 急救箱

能使負傷狀態的隊友及自己恢復成非負傷狀態(但RP上還是受傷，就薛丁格式受傷)。

I.強健體魄

負傷追逐成功機率1/3。

這部分有點複雜，不懂沒關係，村長頻說般什麼就般什麼(?)。

部分機制隱藏

本村因著劇情需要，部分機制並不會寫在村文件內，在此先行告知，詳細請參村內劇情及公告。

職業配置與代換

本村採希職無效，且採陪審制。

9人：村人×1(渣)、王子×7、皇狼×1

【王子】=【獵物】

被惡靈居留此地的你，是祂戲耍、凌虐的對象。加緊腳步解開謎題，逃離這裡吧。

【皇狼】=【羔羊】

你悄然地被惡靈選中，但你卻渾然不知，同樣與眾人一起想辦法離開這裡。

你被無情地告知你是眾人離開這裡的關鍵，但或許你會因此喪命。

祂在你耳旁低語，倘若向祂獻上一人，祂將成為你的庇護，否則祂將公佈你的存在。

最後，祂將你獨留在猶豫與恐懼之中。

十 請【羔羊】開村時密語【惡靈】告知自己被選上。

十 並請在村團隊通知前每日襲擊選擇【不行動】。

村莊規則

◇希望職業無效，且職業為皇狼者請在村團隊通知前，每日襲擊選擇【不行動】。

◇本村除職業為【皇狼】者會視劇情調整外，下墓者角色設定上將會死亡。

◇禁止非RP性質的推理。

◇採非暴斃制並24小時換日，換日時間為早上八點。

◇不建議表頻出現中之/**/符號，解釋語意、更改錯字、備忘、其他頻道不在此限。

◇本村團隊會依村內劇情干涉處刑投票及襲擊選擇，還請配合。

◇外道不禁止，密語可以補角色RP使用，但場上角色交流建議於普頻交流，因為村進行中角色之間無法用手機互相聯絡。

◇背叛陣營沒有問題，但需要依村內劇情RP出來喔。

◇任何問題皆可以詢問旁觀NPC【惡靈】或聊天村內【真的是一隻狗】。

使用圖組

大神學園、StarGazer