

● 注意事項

- 1) 最大同行人數為六人，合作夥伴可不同院、不同班級。
- 2) 角色不會知道場景目標實際上是什麼，但可通過對場景調查進行推斷。
- 3) 由於並非通俗意義上的TRPG劇本，因此可以一個人邊看劇本邊進行試煉，也可以採用創作的方式完成試煉。

● 擲骰判定

試煉中對手的判定骰皆與玩家使用的骰面相同。

- 1) **成敗判定**: 所有需要進行成功失敗判定的行為(包括但不限於使用魔法及道具、調查)皆須進行值骰判定，骰子使用 ，<7為失敗，≥7為成功，特殊道具(魔晶石手環)無條件為成功不進行判定。
- 2) **強度判定**: 魔法及道具的強度使用  決定，骰出的數字即為魔法強度，強度代表攻擊可造成的傷害量、防禦可產生的抵銷值、治療可減少的累計傷點等。
- 3) **順序判定**: 戰鬥場景中，攻擊順序判定為 ，在進入戰鬥前所有參與者需擲骰決定攻擊順序，數字越大者攻擊順序越前。

在地城的新生試煉有一個地城限定的小小系統「累計傷點」，累計傷點為每次受到傷害時依照傷害量所增加的數值，當累計傷點滿30時，地城的傳送陣會被觸發，並且馬上將累計傷點達到30的學生送往醫療站進行治療。

累計傷點可以透過治癒魔法及特殊道具(魔晶石手環)消除，若學生身上有攜帶藥物，也可以使用減少累計傷點。

● 導入

順著莉絲所發下的通知書來到了鐘塔前，還在遠處便能看見卡爾夫斯和莉絲已經站在門口等待了，莉絲嘖嘖喳喳不曉得在說些什麼，卡爾夫斯只是有一句沒一句的應答著；到了兩人面前之後，莉絲氣呼呼地閉上了嘴巴，也許剛才她又在和卡爾夫斯吵些有得沒得吧？

莉絲呼了一口氣，抬手對前來的學生說了聲「喲！」，而卡爾夫斯則是點點頭算作打招呼了，他接著說道：

「突然就說要進行試煉，大概不曉得自己應該要去做什麼吧？」

「塔的底下有一個地城，新生將要在那裡進行新生試煉，由於已經事先施下引導魔法了，不需要擔心會迷路，只要通過指定數量的試煉場景就可以離開地城。」

卡爾夫斯領頭走在前方，繞到了黑曜塔的側面，一扇先前不曾看過、大約有三公尺高且爬滿了藤蔓，還有些生鏽的鐵門聳立在此；莉絲跳了起來，浮在半空中上前去將笨重的鐵門給推開，還算明亮的廊道兩側懸著一顆顆發著暖光的照明燈球，前方不用幾步路的距離是一條往下的階梯。

「這裡就是地城的入口，往下的階梯有三百零六階，慢慢走下去，順便做點心理準備吧。」

「沒辦法拍胸脯保證試煉途中不會受傷，但至少是有保護學生的機制的，一但超過臨界值就會強制啟動分佈在地城中的傳送魔法陣，將傷者送離地城，直接帶到醫護站去。」

「試煉沒完成也不會怎樣，頂多是會被高年級生嘲笑而已。」莉絲突然插話進來，但馬上就被卡爾夫斯一巴掌打在後腦勺上，「不用聽她亂說，歷年來沒有完成試煉的人也不在少數，盡力而為就好。」

話說完後，卡爾夫斯朝莉絲伸出了手，後者拿出一個布包，從裡頭拿了條鑲著一顆晶瑩剔透寶石的銀質手環，他將手環接了過來，牽起即將進入地城進行試煉之人的手，將手環扣在了他的手上。

「這是能夠幫助你通過試煉的輔助手環，鑲在上面的是教授們製作的魔晶石，每顆魔晶石所附加的魔法都不一樣，你可以猜猜看他們有什麼功用。」

卡爾夫斯放開了他的手，往後退了一步並說道：「現在往下走吧，去完成這場試煉。」

「不要死掉喔！」莉絲在進入地城迷宮的學生背後喊著，下一秒拳頭敲在什麼東西之上的聲音響起，又馬上聽到一聲哀叫，不需要回頭就知道是莉絲被打了在喊痛。

在即將走下階梯時，背後傳來了一聲「砰」的聲音，那是鐵門被關上的聲響，若是回頭會發現本應在盡頭的鐵門已經消失不見，取而代之的是滿滿破損壁畫的牆面，看不清楚壁畫的內容。走下長到令人感到有點疲憊的階梯後，是一個有著四條岔路的洞穴，走進其中一條後，便會迎來第一個試煉場景。

● 特殊道具

卡爾夫斯給予的魔晶石手環是隨機分配的，魔晶石的種類共有八種，可觸發次數只有一次，在試煉開始前請先骰  決定得到的手環上是哪種魔晶石，德到手環的當下能夠感知到魔晶石有什麼功用。

對應骰面	魔晶石顏色	功用
1	透明無色	主動觸發，由祁瑀製作，能夠將自身施展的魔法威力大大增強，觸發時該次強度判斷無條件為12。
2	葡萄色	主動觸發，由卡爾夫斯製作，能夠為迷路的擁有者指引方向。
3	黑白漸層	主動觸發，由那海和阿郎索共同製作，會生成一條無法被掙脫的符文鎖鏈。
4	海藍色	被動觸發，由瑯耶製作，當累計傷點超過25時會一次性消除歸零。
5	桃紅色	主動觸發，由美也製作，五分鐘內能夠變成任何心裡所想的生物或物品。
6	鮮紅色	主動觸發，由卡絲緹娜製作，能夠支援完美使用任意魔法，觸發時使用成敗判定無條件為成功。
7	藍綠色	主動觸發，由莉絲製作，當對手的強度判定超過5時可使用，會產生一面能夠進行一次絕對格擋的保護罩，最多可保護三人。
8	淡金色	主動觸發，由維多利亞製作，能夠消除10點累計傷點，並帶來時限三回合的buff效果，觸發時可加骰一顆強度判定骰。

● 試煉場景

完成試煉需要通過三個場景，當同行人數大於兩人時，需要通過的關卡將會加一，也就是說三人須過四關、四人須過五關，以此類推。

玩家可自行挑選場景，或是骰決定前往的場景，依照結果點選相對應的數字，查看該場景的試煉目標；若執骰結果為先前去過的場景，請重新再骰一次前往另一個場景。

場景結束後，若尚未完成試煉，會到達新的試煉場景（請繼續擲骰決定下一個場景），若完成了試煉，會看到一條向上的階梯，長度大約是三十階左右，走上去會能看到一扇和進來時一模一樣的生鏽鐵門。鐵門能夠輕易地被推開，穿過鐵門時會感覺身體變得相當輕盈，受了傷的地方也全部都復原了。

離開後會出現在鈴蘭廣場上，維多利亞·達涅爾站在門的附近迎接完成試煉的學生，廣場上擺著幾張方桌，上頭放著一些能夠快速補充體力消除疲憊感的點心。

1: 犀盧涅花海	2: 抓捕可拉拉	3: 迷霧幻境	4: 枯木的歌謠
5: 地下湖泊	6: 真實之鏡	7: 蜘蛛媽媽	8: 影子遊戲
9: 哭泣雕像	10: 火烈鬚蜥	11: 極地之境	12: 解放青鳥

【場景編號1：犀盧涅花海】

場景目標：穿過花海到達另一端的出口（手段不限）

穿過前方的洞穴入口，映入眼簾的是一整片美麗的紅色花海，即使在昏暗的洞穴中依舊生長的艷麗嬌貴，環顧四周只能看見遍佈地上的花朵，洞穴頂端因光線不足而看不見任何東西，仔細聞會發現空氣中有淡淡的香味，不像是花香，而是一種混合了甜味和草藥的味道。

蹲下觀察花朵能夠掌握它的外型，花瓣共有五瓣，花蕊是烈火般的橘紅色，花莖上長著細小的尖刺，葉子為十字對生的鋸齒狀，湊近聞會聞到非常明顯的、散佈在空氣中的那種味道。

直接聞花朵的學生請擲骰進行體質判定，成功無事發生，失敗會產生非常強烈想睡覺的慾望，眼皮在一瞬間變得十分沉重，即使強迫自己打起精神也無法清醒過來，起身走路會東倒西歪、腳步不穩，需要有人提供治療驅散睡意。

對花朵進行觀察的學生請擲骰進行知識判定，有修藥草學的學生可獲得結果數值+1的加成數值，成功會發現這是一種名為「犀盧涅」的毒花，雖說是毒花但實際上不帶毒性，僅是吸入花朵釋放的氣體時會產生強烈的睡意，但要是這種長滿了犀盧涅的地方一個人睡著的話，說不定就再也醒不過來了。

被花莖上的尖刺刺中不會馬上產生傷害，因為並不是非常嚴重的傷口，每接觸到十次會造成一次傷害，若是直接步行穿過花海，在沒有布料保護的情況下會受到6顆強度判定骰的傷害量，有布料保護的情況為5顆。

達成目標後即可進入岩壁上的洞口，連接在後的是僅能讓兩人並肩行走的狹窄道路。

[Back](#)

【場景編號2: 抓捕可拉拉】

場景目標:抓到唯一顏色不同的那隻可拉拉, 把他清洗乾淨變回白色的(手段不限)

還在離洞口有段距離的地方就能聽到「砰咚、砰咚」這樣非常吵鬧的聲音, 穿過洞穴入口後能看見裡面有一大群純白色像排球卻長著水靈大眼的生物在到處彈跳滾動, 只看一眼就能確認, 那是野外也經常能夠看到的無害魔物「可拉拉」, 依照大小來看, 這個洞穴裡的可拉拉都已經成年了。

即便是在黑暗中, 白色的可拉拉也非常顯眼, 不過無法明確捕捉數量, 仔細看會發現成群的可拉拉裡有一隻特別顯眼的存在, 是身上混雜著螢光綠的可拉拉。

要是想靠近螢光可拉拉會使其他普通可拉拉的情緒變得非常激動, 甚至產生攻擊傾向, 可以透過一些會發出聲音, 或是柔軟的東西吸引普通可拉拉的注意力, 螢光可拉拉也會因為受到驚嚇而四處逃竄。

達成場景目標後, 會看到被洗乾淨的可拉拉開心的彈到一處長滿藤蔓的岩壁前, 撥開藤蔓後前方是離開場景的洞口, 後方連接著普通的通道。

[Back](#)

【場景編號3:迷霧幻境】

場景目標:在迷霧中保持自我,並打破幻境逃離

還在前往下一個場景的路途上,便感覺四周變得有些奇怪,視線模糊不清,好像被蒙上了一層霧似的,若是多人同行的情況下,出聲呼喚夥伴不會得到任何回應,接著一回過神就發現自己處在一個奇怪的空間裡,四周都是黑暗且扭曲的,四處摸索一下能夠找到同行的夥伴。

因為沒有光源所以難以前進,即使製造光源,無論是多亮的東西都只能照亮自身周圍半徑一公尺的範圍,待在這個空間裡會聽見一些奇怪的聲響,或是看見不明的黑影等等。

一段時間後,黑暗中會出現讓你感到恐懼的東西,或許是聲音、或許是影子,那個令你恐懼的存在會忽隱忽現的出現並造成精神傷害(同以擲骰判定是否造成傷害及強度),惟有打破這個製造恐懼的迷霧才能從幻境中逃出。

成功打破幻境後,會發現自己身處在一個大型洞穴的正中央,前後左右各有一個洞口可以通過,但無論走進哪一個都會導向一樣的結果(也就是離開)。

[Back](#)

【場景編號4: 枯木的歌謠】

場景目標: 保持理智不受歌謠的迷惑, 離開這個洞穴(手段不限)

進入場景後前方是一片廣大的空地, 泥土地上長著苔蘚, 一片漆黑吹陣陣陰風吹來, 空氣中混雜著潮濕環境下特有的氣味, 由於前方一片漆黑, 因此無法看見洞穴裡有什麼東西。

在經過三次需要進行判定的行動後, 會聽見洞穴深處傳來聽著像是滄桑老人的聲音在低聲吟唱, 用的是誰也聽不懂的語言; 歌聲會隨著時間的經過逐漸變得大聲、清晰, 每經過三次需要進行判定的行動都必須進行一次理性判定, 成功無事, 失敗會慢慢受到歌聲迷惑, 精神將一點一滴的被侵蝕, 累計受到五次迷惑會失去對自我的掌控權, 轉而被歌聲操控。

有選修古代文字學的學生可對歌聲進行知識判定, 成功會發現這是一種使用了古老語言吟唱的歌謠, 雖然沒辦法完全理解歌曲的內容, 但從單詞中能夠判斷應該是會迷惑人心智的一首歌。

被歌聲操控的對象會失去理智對同伴進行無差別攻擊, 若洞穴內只有被操控者一人, 行動會變為自傷。

離開洞穴的正規手段是找到聳立在洞穴中央唱歌的巨大枯木, 在盤根錯節的樹根中能夠找到一個彎下腰就能鑽進去的樹洞, 進入後會順著地形滑下, 會去到通往下個場景的通道。

[Back](#)

【場景編號5: 地下湖泊】

場景目標: 通過地下湖泊(手段不限)

巨大的湖泊擋住了向前的道路，湖泊散發著微微的藍色亮光，從上方往下看，能夠看見時不時的有形狀怪異的黑影自湖面掠過，光靠影子無法判斷出湖面下的都是些什麼。往上看會看見洞穴頂端爬滿了藤蔓植物並垂落下來併發著微弱螢光，洞穴裡整體而言還是不怎麼明亮，但至少不會看不清前方的東西。

穿越洞口後的平台只看起來最多只能容納十個人站在上面，左右兩側沒有任何道路可供行走，牆面上全被植物給爬滿，前方除了湖水沒有辦法看到任何東西。

對湖面進行調查判定會明白湖水底下的是人面魚身的海生魔獸「塞壬」，一種用歌聲和幻象迷惑陸地上的生物，使他們自主走入水中成為餌食的危險魔獸，雖然不會主動進行攻擊，但只要同伴受到傷害就會一整群的圍上來用利齒撕咬攻擊者。然而湖水深處有一個被兩隻塞壬看守的石洞，離開的路就在那裡。

成功通過石洞後，穿過洞口就能進入一條空曠的隧道。

[Back](#)

【場景編號6: 真實之鏡】

場景目標: 直面真實之鏡, 窺視心中的恐懼

前往下個場景的道路在中途明顯有了變化, 不知從何時開始腳下所踩著的不再是泥土和碎石, 而是拋光的大理石地板, 兩側及頭頂上的壁面也明顯有著人造的痕跡, 本該是洞穴的地方現在反倒像是座宮殿。

廊道的盡頭是一座拱門, 不算太大的空間有幾盞發個藍光的直立式燈座整齊地擺放在兩側, 一面看上去比進入地城時穿過的那扇鐵門還要更高的落地式鏡子聳立在正中央, 金色的外框做工十分精美, 四周找不到通往下一個場景的路。

對鏡子進行調查判定, 會發現鏡面右下角刻著一段小小文字, 使用的是坎特爾羅威的語言, 擁有坎特爾羅威語言能力的學生可以讀出文字的內容: 窺探真實。

進行知識判定會有兩種情況, 通過觀察鏡框知識成功, 會注意這是某位十分知名的隱世工匠所製作的作品, 格里斯學院的學生可獲得結果+2的數值加成; 通過讀出鏡面上的文字判定成功, 會注意到這是一面名為「真實之鏡」, 能夠顯現出照鏡之人內心最大恐懼的鏡子。

鏡子上到映出的東西只有照鏡者本人可以看見, 其他人在一旁只能看見照鏡者的鏡像, 照鏡者可針對鏡子所倒映出的真實進行理性判定, 失敗會感到暈眩、四肢發軟, 休息一段時間後即可繼續行動, 成功能夠理智面對眼前的真實。

無論是否能夠破除恐懼, 只要有站在鏡子前直面自己心中的恐懼, 就能夠開啟向前的道路; 通往下一個場景的門會顯現在鏡子後方的牆上, 打開後能看見一條普通的地下通道。

[Back](#)

【場景編號7: 蜘蛛媽媽】

場景目標: 幫蜘蛛媽媽找到她的孩子

在道路的盡頭有一扇石製的大門，雖然不高但非常的寬，相當容易就能推開門進入。走進石門後會看到一隻排球大小的大蜘蛛到處爬來爬去，好像非常焦急的樣子，向她搭話會得到以下回應：

「你們是……？」

「我在找我的孩子，一回神就發現他不見了，到底跑到哪裡去了呢？」

「能幫我找到的話會給你們謝禮的，我的孩子呀……」

石製的房間內有三個房間可以調查，分別是臥室、廚房和育兒間，除了大多數家具都是石製的以外，功能上和普通人住的房子沒什麼區別，也許可以在這些房間內找到一些有趣的小東西，誰知道呢？

臥室裡有一扇小門，門檻比正常高度矮了一些，推開門會看見一座夕陽下的庭園，各式各樣的觀賞用花朵種在花圃裡，前面不遠處有一顆大樹，樹上伏著一個黑黑的東西，靠近看會發現那是一隻小蜘蛛，小蜘蛛因為媽媽不給他吃糖果非常難過，正在賭氣不回家。

將小蜘蛛帶回蜘蛛媽媽身邊後，蜘蛛媽媽會打開通往下一個場景的地下門讓學生通過，地下門連接的是幽暗潮濕的隧道。

[Back](#)

【場景編號8: 影子遊戲】

場景目標: 找到自己的影子並與他一起完成一場逆影子模仿秀

向前的道路在某個時刻變成了平整的石磚路，盡頭的牆面被整齊的切開，足以被稱作門框的入口上垂著黑色布幔，掀開布幔進入裡頭，能看見兩側整齊的分成了光與暗，左側有明亮的暖光，右側則是一片漆黑，中間立著一面薄牆。

對四周進行調查判定，成功會發現站在有光的地方時，腳下的影子不見了，再接著進行一次調查判定，成功會在黑暗的那一面發現跑進陰影的影子；找到影子後會看見影子對自己揮揮手，並且扭著身體做了些動作，看起來像是要你跟著他的動作做。

一個人需要成功模仿三個動作影子才會回到身上，模仿的成功與否需要進行擲骰判定，累計成功三次即為通過。

達成目標後，站在薄牆前面，朝著自己映在牆上的影子走過去就能離開這個場景，進入一條石磚小徑。

[Back](#)

【場景編號9:哭泣雕像】

場景目標:讓流淚的雕像停止哭泣

穿過通往場景的洞穴後，越往深處走去會發現地上有著小水灘，地面走起來濕濕軟軟的，走個幾步路都會踩到水窪；走到最深處去，能看到盡頭被兩盞蠟燭點亮，中間有一尊流著淚的女性雕像，從外表上判斷她的模樣像是一名天使，或許是因為潮濕的緣故，她的身上滿是青苔，還有著大大小小的裂痕，仔細觀察能看到雕像的臉頰上佈滿了水痕，眼角隱約還有淚水在不斷留下，讓人有種能夠聽見她嗚咽聲的錯覺。

雕像下方的石座刻著有關她的故事，內容適用通用語書寫的，大意是曾經有個天使離開上界，來到了生界冒險、探索未知，路途中她遇到了一個非常可愛親人的麻雀亞人少女，兩人度過了一段非常開心的時光，但壽命短的亞人無法陪伴天使到她生命的最後一刻，在燃盡生命之火後離開了這個世界，為了能夠永遠和深愛的小麻雀在一起，天使將兩人化作了石像。

在四周走走的話，能夠在暗處發現損毀的麻雀亞人少女的雕像，她的一隻手臂斷掉、倒在了地上，地面上有什麼人留下了「請修復她」的文字。

修好麻雀少女的雕像並將她放回天使的身邊後，天使會停止哭泣，兩尊雕像背後的牆上會出現一扇石門並自行開啟，走出去後連接的是一條寬廣普通的道路。

[Back](#)

【場景編號10:火烈鬃蜥】

場景目標:打敗火烈鬃蜥(手段不限)

在前往下個場景的途中，會發現四周的溫度變得越來越高，熱到像待在烤箱裡那樣，幾乎全身都被汗水給浸透，並且周圍的空氣也相當悶熱；穿過前方的洞口後，踏進了有著深棕岩石的洞穴裡，角度處的岩漿湖大概是造成這燥熱環境的始作俑者之一，而岩漿湖裡的一塊岩石上趴伏著一隻有中型犬大小的鬃蜥，岩漿湖旁邊的小洞似乎是前往下一個場景的入口，一旦走入洞穴中超過 $\frac{2}{3}$ 的範圍內，鬃蜥便會對入侵者發動攻擊。

對鬃蜥進行知識判定，成功會發現那是危險魔獸物種「火烈鬃蜥」，有選修生物學或野獸飼養學的學生可獲得結果+1的加成數值。

場景限定魔獸「火烈鬃蜥」

指定危險物種，一種全身通紅、背上有燃燒火焰的鬃蜥魔獸，普遍大小為一隻成年大型犬，棲息在活火山地形，表面體溫與燒紅的木炭差不多，能夠影響一段範圍內的溫度；場景中的火烈鬃蜥是使用魔法製造出來的贗品，因此危險程度遠遠不及真正的火烈鬃蜥，體型也較小。

攻擊順序:11

火烈鬃蜥的攻擊方式可自行決定並進行判定，若判定成功則加骰強度骰，失敗無人受傷；對火烈鬃蜥造成15以上的累積傷點時火烈鬃蜥便會消失，同行人數大於三的情況下，每多兩人火烈鬃蜥的數量會加一，也就是說三人以上需要對付兩隻，五人以上則為三隻。

[Back](#)

【場景編號11:極地之境】

場景目標:通過前方的寒冷極地(手段不限)

在前往下一個場景的途中，會感覺到周遭的溫度越來越低、寒冷到令人想逃跑的程度，周遭的道路和牆面也開始有些結冰的地方。越往前走冰層就越厚，結冰的地面行走起來不太容易，前進速度或許會被拖慢不少，穿過垂著冰柱的洞穴入口後，在眼前的是一片雪白景色，明明是地下洞穴不知為何卻十分明亮，有種抬頭就能看見太陽的錯覺。

構成地面的是雪地與冰面，靠近冰面也許會看到湖中有魚類的黑影掠過，可骰  決定是否有看見黑影(P有/I無)，若走上冰面請進行幸運判定，成功無事發生，失敗冰面會裂開。

通過極地之境找到離開的出口至少需要一個半小時，極地之境中除了寒冷這項不利因素以外，沒有其他危險，但由於佔地面積過大且不容易找到方向，因此需要花費大量時間去攻略。

[Back](#)

【場景編號12:解放青鳥】

場景目標:釋放被關在鳥籠裡的青鳥(手段不限)

穿過洞穴入口後會看見寬廣的空間裡有一大群長著翅膀的鑰匙在到處飛舞，看似緩慢的飛行速度，實際上只要一靠近它們就會迅速的跑走，而在洞穴頂端一條長長地鐵鍊連接著一個鳥籠，鳥籠裡關著一隻青色的小鳥，見到有人出現時牠相當激動的拍動著翅膀，像是想要出去的樣子。

只要能夠抓住鑰匙就能打開鳥籠的門了，但鎖的多寡是依照人數增減的，有幾個人同行就會有幾道鎖要打開。

[Back](#)