

【鬼屋探索】

某天夜晚在熟悉的森林裡迷了路，
當你正想找個地方休息時，
一棟有些老舊的房子出現在你面前，
但是...

「這座森林怎麼會有人居住？」

-

【遊戲方法】

就是，探索的形式+大富翁的走法。(普通
擲(dice4)決定前進格數，
執行所抵達格子的指令進行判別，
抵達終點即遊戲結束。

可結伴同行、可攜帶使魔、
可使用規模不至於讓房子倒塌的魔法攻擊。
房子內部為魔法空間，
請放棄找到出口以外的任何逃脫行為，
走出任何門窗也只會通道屋內其他房間，
電磁波無法傳遞出去。

※非官方遊戲

※燭火：類似手電筒及護身符的道具，帶著就對了。(強迫

※昏睡：玩家戰鬥失敗或在【黑暗】被鬼怪攻擊時會陷入此狀態，
可依照角色設定自行決定昏睡時間長短，
無昏睡者須帶著陷入昏睡者繼續進行遊戲。

※小女孩及母親皆為舊人類，不會使用魔法。

※有小女孩加入戰鬥時請幫忙小女孩丟BZ，
此時算是多人毆打一個敵人，己方就算人再多也只有100HP。

例.二人組隊+小女孩打食人花

A玩家(bzz)(bzz)(bzz)(bzz)(bzz)

B玩家(bzz)(bzz)(bzz)(bzz)(bzz)

小女孩(bzz)(bzz)(bzz)

食人花(bzz)(bzz)(bzz)

敵方承受A+B+小女孩的攻擊

己方承受食人花的攻擊

血量計算: 敵方HP100 / 己方HP100

(不將己方角色分開來計算, 還要指定攻擊對象太麻煩了)
(敵方很快就死了是正常的請不要驚慌不是你突然變強了)

-

【路線】

請依照以下所寫之關卡順序前進。

▶01【大門】

自己關上的大門,
進入後可取得燭火。

指令: 擲(draw)有任一得兇籤者
看見在門關上之前門外伸出一隻
想阻止你進去的手。

※全員獲得燭火

▶02【尖叫】

聽見房子深處傳來孩子的尖叫聲。

※一定抵達06【牽手】。

▶03【樓梯】

老舊的木製樓梯, 感覺可能會被踩破。

指令: 擲(bzz)得綠BZ者
踩破樓梯跌倒並且燭火熄滅。

▶04【打雷】

外頭突然傳來巨大的雷聲。

指令: 擲(bzz)得紅BZ者
燭火熄滅。

▶05【血跡】

牆壁上有著用血所寫下的文字,
「趕快離開這裡」。

▶06【牽手】

一名小女孩詢問你能否牽著她一起走。

指令：有任一無燭火者
帶著小女孩一起前進。

※一定抵達26【母親】
※請不要試圖攻擊小女孩
※請不要問小女孩任何問題，她什麼都不知道

►07【附身】

進入了某間房間，總覺得這裡瀰漫著不祥的氣息。

指令：擲(draw)得兇籤者被亡靈附身並向你展開攻擊，
請進行BZ戰鬥，單人遊玩則直接與亡靈戰鬥。

勝利時被附身者解除附身或亡靈退散，
失敗時玩家昏睡一段時間。

※被附身者或亡靈，丟3BZ
※小女孩視為己方，丟3BZ

►08【食人花】

進入一間房間正要離開時，一隻食人花出現並擋在門口前。

指令：請進行BZ戰鬥。

勝利時成功殺掉食人花，
失敗時若有小女孩則由小女孩引走食人花，
失敗時若無小女孩則玩家昏睡一段時間，
醒來時已不見食人花蹤影。

※食人花想要吃人，丟3BZ
※小女孩視為己方，丟3BZ

►09【鏡子】

經過走廊上的鏡子前。

指令：擲(draw)有任一得兇籤者
鏡子在他經過時突然破裂。

►10【黑暗】

走廊上的燭火突然全數熄滅，不久後才又再度點燃。

指令：無燭火者昏睡一段時間。

►11【捕捉】

地板下突然伸出數隻腐爛的手。

指令：擲(bzz)得綠BZ者
腳被抓住。

▶12【骷髏】

一具骷髏躺在房間角落，嘴巴裡似乎有什麼東西。

指令：擇一人擲(draw)伸手去拿取骷髏嘴巴裡的東西，
擲出吉籤則發現某個不知名的傭兵團徽章，
擲出兇籤則被骷髏咬住手，不久後鬆開。

▶13【燭火】

發現幾個可以使用的燭火。

※全員燭火點燃

▶14【打雷】

外頭突然傳來巨大的雷聲。

指令：擲(bzz)得紅BZ者
燭火熄滅。

▶15【餐桌】

進入整理得相當乾淨的房間，餐桌上擺著可食用的食物和水。

※可以稍作休息

▶16【屍體】

進入佈滿屍體的房間，充滿屍水及血的氣味。

指令：擲(draw)得兇籤者
被一隻從天花板掉落的手打到。

▶17【地窖】

發現前往地窖的門，裡頭飄散著奇怪的氣體。

擇一人擲(draw)嘗試進入地窖，
擲出吉籤則在進入前便發現催眠瓦斯，順利避開，
擲出兇籤則吸入催眠瓦斯，昏睡一段時間。

▶18【黑暗】

走廊上的燭火突然全數熄滅，不久後才又再度點燃。

指令：無燭火者昏睡一段時間。

▶19【書房】

進入有著許多書籍的房間，書本內頁嚴重泛黃及破損，無法閱讀。

指令：擲(bzz)得黑BZ者
被書本砸到肩膀。

►20【下雨】

窗外突然下起大雨，不久後天花板開始滲水。

指令：擲(bzz)得藍BZ者
燭火熄滅。

►21【蝙蝠】

走廊前方突然飛來一大群蝙蝠。

指令：擲(dice20)，
點數大於(含)10則蹲下避開，
點數小於10則受到蝙蝠攻擊，燭火熄滅。

►22【地圖】

撿到畫著奇怪標記的地圖，從範圍的形狀判斷應該是以黑魔法聞名的奈多德。

►23【餐桌】

進入整理得相當乾淨的房間，餐桌上擺著可食用的食物和水。

※可以稍作休息

►24【求救】

牆壁的裂縫裡伸出一隻傷痕累累的手向你求救，
之後似乎被什麼拉了回去，牆的對面變得安靜無聲。

►25【野狼】

一隻飢餓的野狼向你展開攻擊。

指令：請進行BZ戰鬥。

勝利時成功殺掉食野狼，
失敗時若有小女孩則由小女孩引走野狼，
在【鑰匙】若擲出任何兇籤則會發現小女孩的頭顱。
失敗時若無小女孩則玩家昏睡一段時間，
醒來時已不見野狼蹤影。

※野狼好餓想吃飯，丟3BZ

※小女孩視為己方，丟3BZ

►26【母親】

一名母親詢問你有無看見她的孩子。

有帶小女孩者將小女孩還給母親，獲得鑰匙。
無帶小女孩者目送母親離開後繼續前進。

※請不要試圖攻擊母親，母親很偉大
※請不要問母親任何問題，她什麼都不知道

▶27【附身】

進入了某間房間，總覺得這裡瀰漫著不祥的氣息。

指令：擲(draw)得兇籤者被亡靈附身並向你展開攻擊，
請進行BZ戰鬥，單人遊玩則直接與亡靈戰鬥。

勝利時被附身者解除附身或亡靈退散，
失敗時玩家昏睡一段時間。

※被附身者或亡靈，丟3BZ

▶28【地震】

突然發生強烈地震，外頭傳來吵雜的烏鴉叫聲。

▶29【古鐘】

指針已經停止走動卻仍會整點報時的古鐘，
鐘櫃裡頭有兩具相擁的骷髏及一張老舊的照片，
照片裡面是一對笑著的母女。

指令：擇一人打開鐘櫃。

▶30【蜘蛛】

進入空間特別大的房間，似乎是打通了多個樓層的房間。
大量的蜘蛛網阻礙前進，一隻巨大的蜘蛛向你發動攻擊。

指令：任一人有燭火則可燒死蜘蛛，
若皆無燭火則進行BZ戰鬥。

勝利時成功殺掉蜘蛛，
失敗時玩家昏睡一段時間，
醒來時已不見蜘蛛及蜘蛛網的蹤影。

※ 蜘蛛有地主優勢，丟5BZ

▶31【鑰匙】

來到了像是出口的門前，沒有鑰匙似乎就無法前進，
在這附近找找看吧。

指令：玩家輪流擲(draw)得大吉籤者找到鑰匙並打開出口。

※若有鑰匙則直接前進

► 32【出口】

用鑰匙打開了離開鬼屋的門，屋裡再度傳出整點報時的聲音，
鬼屋探索結束。

小女孩成功回到母親身邊才需執行的指令：擲(bzz)得紅或黑BZ者
回頭看向鬼屋時看見那對母女在門口處正向你揮手道別。