



212

龍與地下城 幽礦迷蹤II

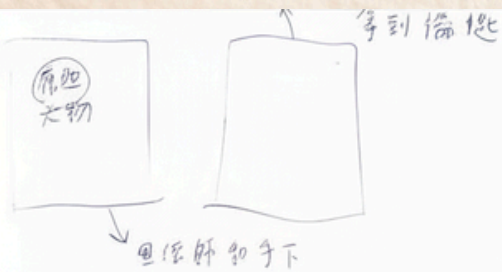
圖書股長：涂宇安





遊戲流程

1. 圖書股長提前選出八位組長，並在空檔時間事先教會他們遊戲規則
2. 在讀書會當天則按照圖書股長寫的劇本(組長可自由更改、創新)
3. 由各組組長分別帶開主持遊戲。最後10分鐘再請各組上台分享他們的故事。



DM 的工作

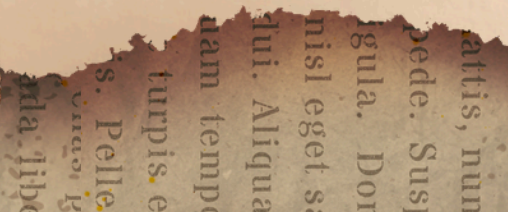
1. 敘事者
2. 判定者 $\left\{ \begin{array}{l} \text{全觀} \\ \text{骰子} \end{array} \right.$
3. 扮演 NPC

範例：

從前方的甬道傳來一聲憤怒的嘆息聲，就好像一個中年男性發出來的聲音，你們急忙加快腳步，繞過轉角。接著，你們就看到了一個鐵柵門，聲音就是從後面發出來的。

門：有個鎖孔。門是很裂的，摸著沒有裝飾。

接著是門後的囚籠和裡面的人(矮人要挾的那個人)。DM可以自由描述場景、細節，並扮演這名中年冒險者。

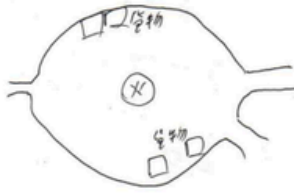


主持人指南

哥布林遭遇 限時 25 分鐘

第一場的敵人配置：

	Hp	Def	Attack
近战/遠2格 哥布林 × 4	4	1	1d4 或 2
近战/遠3格 大哥布林 × 2	7	4	1d6 或 3
近战 熊 × 1	14	11	1d8 或 5



陷阱：



火堆：被邊傷後每回合 -2，持續至戰鬥結束



陷阱：通過力量 14 即可丟，被碰到 -3，可燃燒

XXX 柵欄：木製障礙

行動順序：

戰士 → 遊俠 → 遊獵 → 吟遊 → 4個敵人 → 法師 → 野蠻 → 牧師
→ 3個敵人

劇情進展

A 玩家從厚路折返，希望帶著中午冒險者新聞，卻在本位有出口的地方發現路已被坍塌石塊擋住，而且有一尊長著分叉，面目恐怖的未知生物石像（其實它是龍，法師或牧師應該知道）佇立在道路中央。眾人折返，~~走著~~ 走著便看到一處叉路

中間以省略號

B-左

發現路上有個石窟，裡面有一個寶箱，玩家若打開會發現 30 金幣和一個名叫「鷹之眼」的神器

B-右

路上看到屍體，屍體的口袋有錢袋，裡面有 50 金幣

C

玩家靠著手上微弱的油燈行走，道路越來越狹窄，這回玩家們只能走成一排，兩旁的牆壁摸起來溼溼滑滑的，四周迴響著玩家的腳步聲，中間緊張地問：「我們還要走多久啊？」





遊戲劇情之前情提要

在一個酒館裡，幾名看起來才剛組成沒多久的冒險小隊正坐在角落的一張長桌大快朵頤，此時一名面容慌張的矮人突然跑了過來。

「請問.....請問你們是冒險者嗎？我的朋友遇到了一個很大的麻煩，我需要委託一群勇敢、正義又強大的冒險者們來幫我！你們看起來像是十分厲害的冒險者！你們願意幫助我嗎？」

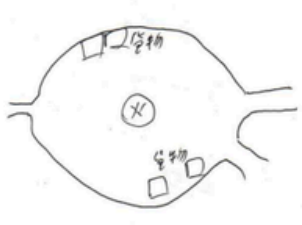
那名矮人對冒險者說了諸如「廢棄的礦洞」、「探險失蹤」之類的關鍵字，接著冒險者們便義正嚴辭地接受了矮人的任務委託。

等到冒險者走後，矮人露出了一絲邪魅的笑容，他喃喃自語地說道：「主人！我又送一批食物給你囉！」

哥布林遭遇 限時25分鐘

第一場的敵人配置：

	Hp	Def	Attack
近程/遠程 哥布林 x4	4	1	1d4或2
近程/遠程 大哥布林 x2	7	9	1d6或3
近程 熊 x1	14	11	1d8或5

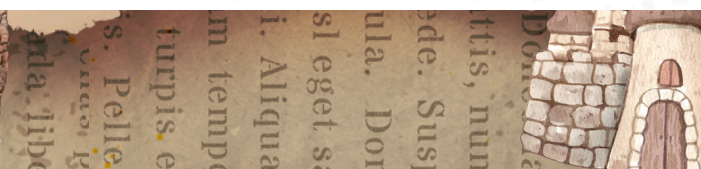


陷阱：

- 火堆：被邊傷後每回合-2，持續至戰鬥結束
- 寶物：通過力量14即可丟，被砸到-3，可燃燒
- 柵欄：木製障礙

行動順序：

戰士→遊俠→遊蕩→吟遊→4個敵人→法師→野蠻→牧師
→3個敵人





故事架構(原始劇本)

這是一個主持人和玩家共同創造故事的遊戲，玩家與主持人並不是對立關係。

接續上次的故事，冒險者們為了完成矮人先生委託的尋人任務，來到了一處神秘的礦洞。在這礦洞裡潛伏著許多的怪物如「哥布林」、「不死生物」等，冒險者們靠著膽勢和實力和怪物們進行殊死搏鬥過後，終於在一隻死去的食人魔身上發現了一把鑰匙。

冒險者們深入礦洞，並發現了一道上了鎖的鐵門，在鐵門後面，竟藏著一個牢房，而牢房裡關著的正是委託人要找的人。這位中年冒險者在被解救後，告訴冒險者們他被哥布林抓來當奴隸的經歷，並肯請冒險者趕快帶他離開。然而當一行人走回原先進入礦洞的那個出口時，卻意外地發現出口已被崩塌的落石擋住。

於是無奈地眾人決定往礦洞深處走去，在路上冒險者們發現裝著金幣、「鷹之眼」的寶箱，也碰到一名被啃食過的無名屍。在一處較為寬敞的溶洞中遭遇了幾隻憤怒的哥布林和熊的攻擊，也陸續獲得「荷米斯之靴」、「獸皮甲」等裝備。

不過奇怪的是，這礦洞就好像是沒有盡頭一般，越走越令人發慌，而且在這個礦洞的各處都擺放著一尊顯眼的雕象，冒險者們都看不出這種雕象是什麼生物，硬要說它可能像是傳說中的「龍」吧？

在後來，冒險者又遇到了一位流浪商人，和一處只要投錢就會出現道具的神龕，經歷了一段時間的冒險，終於，冒險者們來到了礦洞的最深處：一座天然形成的大型鐘乳洞穴。在這裡只要大喊一聲就會傳來回音。正當冒險者們沉浸在對這洞穴的震撼時，一列列身著白衣的人從四面八方湧了進來。

一名走在最中央的白袍老者似乎是這群人的領導者，他的面容慈祥，眼神卻透露著一股異樣的威嚴和陰沉。老人走到冒險者的面前，他緩緩張嘴，只見一排密密麻麻的牙齒遍佈他的嘴中。他笑了笑，對玩家說：「不用擔心！小傢伙們！因為你們馬上.....就要成為偉大龍族的食物了！」

說時遲那時快，一直躲在冒險者後方的中年冒險者竟漸漸地變成了一隻模樣怪異的生物，原來這個所謂的「委託」從一開始就是個騙局，住在礦洞中的惡龍(白袍老人)喜愛吃人，因此便派出他的手下到外面將善良的冒險者騙到礦洞裡成為惡龍的食物。定睛一看，那些白袍之下的「人」其實都有著怪物的臉龐。

意識到真相的冒險者們瞬間反應過來，開始和這名「老人/龍」和它的手下展開激烈的戰鬥，然而一群初出茅廬的冒險者們怎麼會是強大惡龍的對手呢？經歷了一番酣戰後，冒險者們漸漸居於劣勢，就在這關鍵的時刻，冒險者看到了在角落的一個木箱裡，存放著一把散發著奇異光芒的刀，一位冒險者趁著惡龍沉浸在支配對手的喜悅時，巧巧地撿起這把刀，並繞到惡龍的身後.....。

由班上各組同學 共同完成的精彩冒險片段

第四組 死而復生的龍裔野蠻人

冒險者「龍裔野蠻人」因為無緣無故攻擊隊友，被上天(圖書股長)責罰，速度從2變成1，又不巧地在探險途中掉到岩漿陷阱裡，背負著灼燒狀態的他在和哥布林的戰鬥快要結束時，不支倒下，成為冒險團隊中首位倒下的人。

後來，其餘的冒險者們帶著悲傷的情緒前進到礦洞的最深處，在那裡他們驚訝地發現，眼前的魔王「巨龍」的神韻竟然和過世的戰友有幾分相似！原來是這個世界的天使(組長)可憐早死的野蠻人，於是動用神力使野蠻人的魂魄進入到魔王的體內，於是昔日的戰友成了敵人，冒險小組和「龍」展開了一場史詩級的對決。最終在全班的見證下，龍以兩滴血之差敗給了冒險小組！雖敗猶榮，他的故事感動了在場的所有人，還有人為他打抱不平覺得他差一點就贏了。

第七組 連打三次龍！？

效率過人的第七組冒險小組靠著互相合作和策略一路過關斬將，並利用路上收集的道具和藥水，領先其它小組20分鐘便結束了整場冒險。或許是上天覺得他們值得更困難的戰鬥，也或許只是為了排遣這多出來的時間，死去的惡龍竟奇蹟似地復活了！不僅如此，它的家人也隨它一起出現在冒險者的眼前。

勇敢的冒險者從不抱怨環境，而是對眼前的挑戰躍躍欲試，在最後，本是四人的冒險團隊以損失兩名戰友的代價連屠了三次龍！！

第六組 莫名其妙的冒險

從一開始就不打算正常冒險的第六組在第一場戰鬥就把天使(組長)弄得滿頭問號。當時前方出現了四隻小哥布林、二隻大哥布林和一頭熊，正當天使以為冒險者會開始認真戰鬥時，一位冒險者竟不知從哪找來了一件「熊皮大衣」去和那隻熊結盟，成功嚇跑了哥布林們。

後來他們還俘虜了一隻哥布林，並將它賣給了流浪商人，並用換來的錢和商人買下品質優良的裝備，十分有創意的他們最終也是成功地靠著好裝備打敗了惡龍！



圖書股長心得

籌備了共四次的班級讀書會，每次都會有不同的學習和體悟。從我第一次的普通拼書會，到第二次的推理讀書會，再到三、四次的幽礦迷蹤二部曲，我不僅學到了如何撰寫文本、發想創意並實現想法、以及有效率地規劃時間，更是在過程中學會了和班上的同學溝通討論。

如今最後一場讀書會圓滿落幕，感謝學校讓我有這樣的機會去辦活動，感謝主任、老師曾給予我的協助和支持，也感謝116和212的同學和兩位班導！未來我將帶著在這裡學到的經驗去迎接未來的挑戰，我相信我所作的努力在未來的某一天一定會派上用場的！

故事的結局

那位勇敢的冒險者看準時機砍向惡龍的後背，只見一道金光閃過，橫行一世的惡龍結束了它罪孽的一生！

冒險者們沐浴在這條惡龍垂死時所發出的強大魔力之中，接著，他們的眼前陷入一片黑暗。

再次醒過來時，他們正躺在一處草地，遠方有位背著里拉琴的說書人朝冒險者們走來，他俯身看著坐起來的冒險者說道：「沒想到會在這荒郊野外遇到人啊！我是個熱愛說故事的人，你們看起來經歷了不少，要不要和我分享分享啊……」

500年後，一位老者正對著他的孫子述說著一段故事：「然後，勇者舉起了的屠龍刀……打敗了吃人的惡龍，成為了流傳千年的英雄……好啦《幽礦迷蹤》的故事說完啦！你也該睡了吧……！」



活動照片

