**目录：**

**游戏准备**

**开局**

**第一天白天**

**第一天结算**

**第二天白天**

**第二天结算**

**审判日**

**附录A-角色人设**

**附录B-击杀游戏**

**附录C-线上解谜**

**附录D-谜题解答汇总**

\*游戏的设计中一定程度采用**《锈湖：旅馆》**中元素，但剧情与人设完全无关

\*所有道具卡均唯一，失去道具卡后不再进行对应的剧情，道具卡使用后即撕毁，一切标明为“道具卡”的物品均不用现实制作。使用时直接当作有实物使用即可。

\*所有出现的对话为示例，可根据实际情况改变，但必须透露相同的信息

\*若出现不在列举中的互动，则原则上不能透露实质信息

\*每个角色都有对应的击杀游戏（在击杀游戏中只可能玩家被杀/玩家逃脱，不可能反杀）与杀人/死亡台词，将在附录B中统一描述规则，击杀游戏可能有不同的结果，被不同的道具影响

\*一切谜题在正片中皆不出示策略与答案，读者不妨自己想想再到附录中求证~

**游戏准备（共7摊位）：**

\*每个摊位都需要准备能表明设定的内容（具体人设见附录A）与计时器（可直接用手机）

\*一切道具卡初始都是背面朝上的，即玩家不能在触发前知道内容

\*以下准备不含各位NPC需要持有的规则书、谜题

起始-中区-**乌鸦侍者**



\*需要分发每个队伍的起始内容

阶段印章（给度过一个阶段的队伍登记盖章，第二夜只有盖章队伍可与NPC互动，避免出局队伍浑水摸鱼）

道具卡-琴酒（杜松子酒） 卡面提示：有些人可能会喜欢它。

道具卡-朗姆酒 卡面提示：有些人可能会喜欢它。

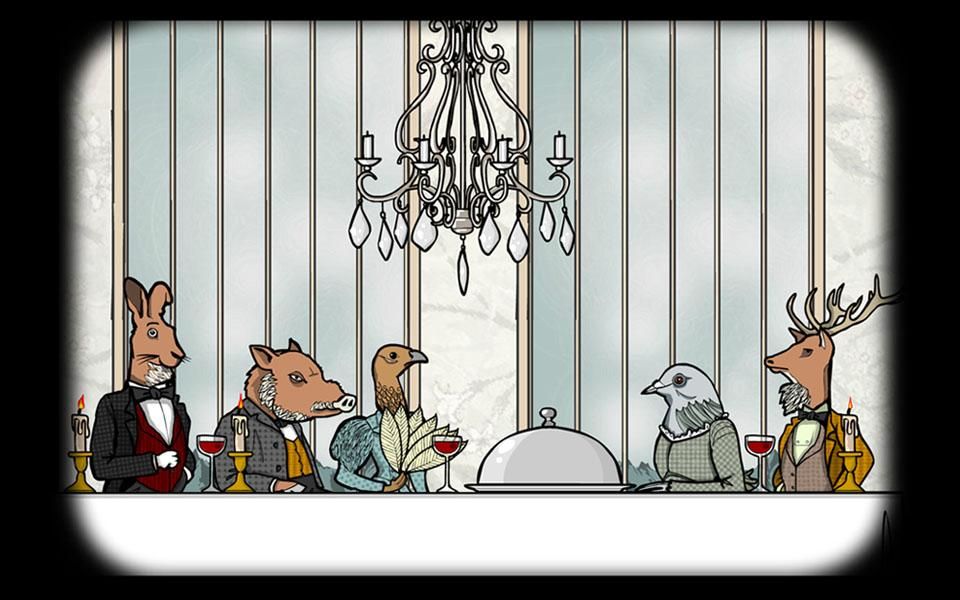
道具卡-鸡尾酒 卡面提示：有些人可能会喜欢它。

认怂协定（需要一个表格，上面记录队伍使用提示）

拳击铃（那种能拍响的铃铛）（不必要但为了效果最好有一个）

三杯酒的图像和对应规则（击杀游戏使用）

中途-东区-**动物们**



**月兔**

身份印章（通过谜题需盖章）

一副牌

10枚硬币

道具卡-特制的扑克牌 卡面提示：金属制作的鬼牌，也许有特殊的意义。

**野猪**

身份印章（通过谜题需盖章）

一些飞行棋子（或可代替它们的物品）

游戏地图（见谜题）

道具卡-装有一颗子弹的手枪 卡面提示：力量令人着迷，不是吗？

道具卡-野猪的獠牙 卡面提示：代表野猪的帮助。

**孔雀**

身份印章（通过谜题需盖章）

游戏地图（见谜题）

道具卡-奇怪的粉末 卡面提示：它似乎易于溶解。

道具卡-孔雀的羽毛 卡面提示：代表野猪的帮助。

**鸽子**

身份印章（通过谜题需盖章）

游戏地图（见谜题）

道具卡-金钱 卡面提示：在某摊位可以购买东西。

**麋鹿**

身份印章（通过谜题需盖章）

游戏棋盘（见谜题）

棋子（可用类似物代替）

结局/隐藏-地空楼520-**猫头鹰老板**



队伍情况统计表（统计现存队伍与淘汰原因，类似点名册）

一些零食/饮料（需要作为道具）

线上/未知-**小丑**

主要负责线上解谜，将在第一天夜晚开始时出现，参与剧情后开始线上解谜，详细定位见附录C，无需任何道具。

**建群要求-**

1. **游戏公告群** 猫头鹰为群主，各角色为管理员，要求各队伍加入，全员禁言，有时会发布剧情节点等通知。
2. **遗忘之所** 小丑为群主，侍者为管理员，为出局后的玩家继续进行线上解谜互动的场所，这里的解谜亦会影响主线剧情，将在附录C中详细描述。
3. **游戏工作人员群** 协调工作用，只允许内部人员加入，可能会有一些临场不同情况的不同安排。亦负责应对紧急情况。

**开局：**

所有队伍集中在侍者的摊位，领取**开局道具**，并派代表加入**游戏公告群**（用以发布游戏节点信息），开局道具包含：

一张的空白卡片（其中每个格子可能要填字/盖印章）（图为填完的版本，画■部分为不同印章，实际制作需空白）

卡片的背面应贴有一个代表小队编号并写有成员姓名的贴纸（或直接写在背面），若队伍出局需向侍者交还卡片，若成功度过阶段将需要在侍者处盖章认证

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 隐 | 藏 | 五 | 教 | 后 |
| 地 | 空 | 楼 | 五 | 楼 |
| 二 | 十 | 号 | 房 | 间 |
| ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

一份含有侍者与中区的五位动物摊位位置的地图（图上标的为示意位置，可根据实际修改，但由于可能来回跑动，不建议摊位之间距离太远）



侍者

月兔

孔雀

野猪

麋鹿

鸽子

一封作为开场线索的信：

「各位朋友们：

欢迎来到我的旅馆。

我知道你们关心的是什么，没错，悬赏就是我发出的。只要在这里待满三天三夜，你们就能收获一笔客观的奖赏——听起来很容易是吗？所以，我决定给你们加上一些考验。

在你们之前，我有着五位客人，月兔、野猪、孔雀、鸽子和麋鹿。你需要通过他们的考验，让他们给你盖上代表自己认可的印章，才算成功过关。而要是做不到嘛，很抱歉，第一晚过去，就要有人被淘汰了哦——不过嘛，也许淘汰并不是游戏的结束，而是游戏的开始而已。

为了让这个游戏不至于无聊，我给诸位一点小小的提示。虽然每位客人都会给你一些要求，但并非所有时候按照要求行事都是正确的选择。另外，为了让各位不至于摸黑开始，再附赠一条线索吧：

以下五句话中有两句为真：

孔雀喜欢朗姆酒（假，孔雀喜爱琴酒）

我在二教一楼大厅等着各位（假，应在地空楼520，二教一楼可在桌子上放一张字条“你被骗了”）

鸽子与野猪性别不同（真，建议扮演鸽子/孔雀/侍者扮演者为女性，野猪/月兔/麋鹿/猫头鹰扮演者为男性，若更改性别也可出类似问题使其为真）

月兔是一位魔术师（真，基础设定）

麋鹿身上带着毒药（假，毒药属于孔雀）

（靠这五句话分流参赛者调查不同内容）

最后，如果各位在某个谜题上感到自己无法解答，可以回到侍者处以一定代价换取提示。

希望各位能安全度过在这里的时光。

店主 猫头鹰」

一个写有注意事项的小卡片：

「注意事项：

1、游戏鼓励采取非常规手段，但特殊方式（如对NPC采取暴力）请依靠叙述，严禁以任何方式影响扮演者。

2、禁止通过场外方式获得信息，解密游戏的乐趣在于探索，而非获取结果。

3、请保持对游戏群的关注，群中会有关于阶段的情报，即使出局后也可从群里获取故事进展。且在游戏结束后，群里将发布完整的世界观与真相。（也就是这个文档）

4、若出现紧急情况，请及时通过线上/线下方式联系任何一位扮演者，工作人员将及时处理。

最后，祝各位玩得开心！

游戏设计 郑滕飞

特别鸣谢 锈湖系列」

**\*关于侍者的提示**

玩家获取提示的要求是完成<https://zh.puzzle-nonograms.com/?size=1>上随机出的一个数织游戏（游戏的规则会打印下来放在侍者的桌子上）（点击“新游戏”即可随机出新的游戏）

「规则：方格纸上的某些方块需要被涂黑，每行和每列的提示代表的是这行/列的情况。例如，某行左侧是1 3 2，代表着这行依次有一个，三个，两个连着的黑块，可能是

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ■ |  | ■ | ■ | ■ |  |  | ■ | ■ |  |
|  | ■ |  |  | ■ | ■ | ■ |  | ■ | ■ |

但不可能是（以下依次为4 2与1 2 3）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | ■ | ■ | ■ | ■ |  |  | ■ | ■ |  |
| ■ |  | ■ | ■ |  |  | ■ | ■ | ■ |  |

列处的数字则代表从上向下看的情况。」

完成提示后，队伍需要在侍者处签署“认怂协定“（一张纸，写着一行字，下面是空白）

「本队在此承认，谜题的难度超出了本队承受的上限，需要侍者的帮助。

队伍编号：」

每有队伍使用一次提示，就要依次写下编号，若使用多次则多次写。

第一次求提示对话：

“谜题解不出了？那我就做个好人，给你点提示吧。“

第二次求提示对话（需要付出任意一张道具卡才可以使用提示）：

“还来？这次可是要收费的哦。毕竟，不付出点代价，可别想得到什么东西。“

第三次求提示对话（无法获得提示）：

“这次，可真不能帮你任何忙了。我也要讲规矩的不是吗。“

若坚持或采取一般暴力手段：

“你很烦哦。这是最后的警告了。“

若仍然坚持：

进入【侍者的击杀游戏】。

在完成准备后，侍者（或人数较多时店长在群内发布）：“看来各位已经准备得差不多了。那么，各位在旅馆的第一天，就这么开始吧。”同时按动拳击铃，游戏正式开始。

**第一天白天：**

\*第一天白天时对任何NPC使用任何暴力手段，都会直接得到警告，若仍不听从则进入击杀游戏

**侍者**摊位互动（首轮侍者无支线剧情）：

**印象**（可以文字形式打出）：这是个普普通通的侍者，似乎融入人群就再不能发现。但正因如此，你从中察觉了一丝危险。

「关于**谜题**」

询问谜题——“如果你想找谜题，你应该去和客人们交流去，而不是在我这里浪费时间。”

询问支线——“嘛，你要是和客人打好了关系，说不定他们会有些其他的要求。”

询问有关侍者的支线——“想和我打好关系？省省吧。有这个力气不如想想怎么活过今晚。”

求助——见【开局】部分中的相关规则

「关于**酒**」

询问客人与酒——“没错，是有些客人会喜欢特定的酒品。”

询问客人的具体爱好——“这你可不能问我啊，我答应了他们保密的。”

询问如何得到酒——“只要你有钱，就能在我这里买到酒。”

询问喜欢的酒——“嘛，我没有什么特别的喜欢。”

询问调酒相关——“怎么？你想学来我的手艺去讨好别人？”

「关于**毒药**」

无论询问什么都回答完全不知情

「关于**枪**」

无论询问什么都回答完全不知情

「关于**侍者**」

询问对她的评价——“呵呵，我可不是什么好人。”

询问她的秘密——“打探别人的隐私可不好哦。”

「关于**月兔**」

询问对他的评价——“他的魔术手段连我都看不透。”

询问他的秘密——“我无从窥探他的秘密。”

「关于**野猪**」

询问对他的评价——“你真的以为他很蠢吗？”

询问他的秘密——“也许有人会知道呢，”

「关于**孔雀**」

询问对她的评价——“她是个很聪明的人呢。”

询问她的秘密——“总觉得她在藏着什么。”

「关于**鸽子**」

询问对她的评价——“看起来似乎没什么危险。”

询问她的秘密——“谁知道呢。”

「关于**麋鹿**」

询问对他的评价——“很稳重的家伙。”

询问他的秘密——“最适合他的词，大概会是道貌岸然。”

「关于**老板**」

询问对他的评价——“那我可不敢乱说啊。”

询问他的秘密——“你不想活了？”

「对她使用**手枪**」

掏出手枪的那一刻，侍者不知怎么消失在了身前，回过神来时，她已经出现在了身后，一把餐刀顶着你的脖子。“下次可不要这么冒失了。”销毁**道具卡-装有一颗子弹的手枪**。

「使用**金钱**」

“喏，这里有三瓶酒，你可以随便选择一瓶购买带走。”展示**道具卡-琴酒（杜松子酒） 道具卡-朗姆酒** **道具卡-鸡尾酒** 卡面提示：有些人可能会喜欢它。玩家可任选一瓶购买带走。若玩家出示**道具卡-奇怪的粉末**，侍者将询问：“你要把它溶解进去吗？”

**月兔**摊位互动：

**印象**（可以文字形式打出）：他似乎一直在摆弄着他的硬币和扑克牌，从他的动作中你能看出他的双手可怕的精准度。

「关于**谜题**」

“如你所见，我是个魔术师，也只会一点魔术的把戏。那么，我们就来点简单的戏法吧。”

【月兔的谜题-第一日】

月兔在面前排出了8枚反面朝上硬币：“来吧，每次反转相邻的三枚硬币，把它们都翻成正面朝上，你只有三分钟的时间。”同时开始计时。

若三分钟未能完成——“抱歉，你没有通过我的考验。”并在勋章的位置打上叉。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| ╳ |  |  |  |  |

若在一分半以上三分钟以内完成——“还可以，那就给你盖个章吧。”并盖上章。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| ■ |  |  |  |  |

若在一分半以内完成——“不错嘛，那么，我还有一个考验。”**（进入第二轮）**

月兔在8枚被翻成正面的硬币中间加入了连续两枚反面朝上的硬币：“来吧。这次还是要求全翻成正面，限时两分半。”同时开始计时。

若两分半未能完成——“看来，你也只能走到这一步了。”并盖上章。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| ■ |  |  |  |  |

若一分15秒以上两分半以内完成——“那就给你点额外信息吧。”盖章并填入一个文字提示

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 隐 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| ■ |  |  |  |  |

若一分15秒以内完成——“你很不错嘛，那么，有兴趣帮我做件事吗？”**（进入支线）**

不答应——“好吧，是你自己放弃的机会哦。” 盖章并填入一个文字提示。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 隐 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| ■ |  |  |  |  |

答应——“这样吧，你把这张扑克牌留着。等到需要的时候，你会知道它的作用的。”并给予**道具卡-特制的扑克牌**（卡面描述：金属制作的鬼牌，也许有特殊的意义。）（这张扑克牌在第二天前无法从**任何地方**获得信息）。接着盖章并填入一个文字提示。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 隐 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| ■ |  |  |  |  |

「关于**酒**」

询问喜欢的酒——“我不喝酒。喝酒会影响手的稳定。”

「关于**毒药**」

询问毒药——“我可不喜欢偷偷摸摸地害人。”

询问谁会用——“我为什么要告诉你呢~”

「关于**枪**」

询问枪——“那可太没有艺术感了。”

询问谁会用——“恐怕是些爱好暴力的无聊人士吧。”

「关于**侍者**」

询问对她的评价——“尽职尽责的侍者，除此以外我也不想关心。”

询问她的秘密——“和我无关。”

「关于**月兔**」

询问对他的评价——“我姑且还算是个成功的魔术师吧。”

询问他的秘密——“你真的想知道吗？（掏出扑克牌作割喉动作）”

回答“想”——“胆子不错，但光有胆子，没用。“

「关于**野猪**」

询问对他的评价——“他可不是能欣赏魔术表演的人。”

询问他的秘密——“懒得关心。”

「关于**孔雀**」

询问对她的评价——“她一定会喜欢我的演出的。”

询问她的秘密——“有时她似乎很悲伤的样子。”

「关于**鸽子**」

询问对她的评价——“也许是个好人。”

询问她的秘密——“我和那家伙不熟。”

「关于**麋鹿**」

询问对他的评价——“他作为棋手是数一数二的。”

询问他的秘密——“不清楚。”

「关于**老板**」

询问对他的评价——“我也只见过他一次。”

询问他的秘密——“我当然不知道。”

「给他递**酒**」

任何酒——“我说了，我不喝酒。”

「对他使用**手枪**」

在你来得及扣动扳机之前，手腕已经被他牢牢擒拿住了。“就这点本事吗。” 销毁**道具卡-装有一颗子弹的手枪**。

**野猪**摊位互动：

**印象**（可以文字形式打出）：普普通通的中年男人，能从他身上看出工作的辛劳。

「关于**谜题**」

“我也就是在机场干地勤的，不会什么东西，我们就来点干脆的吧 。”

【野猪的谜题-第一日】

野猪拿出4颗红色，4颗绿色的飞行棋棋子，排在了边长6的正方形棋盘上——“我的要求很简单，划分四个形状相同的航空区域，每个区域有两种飞机各一辆就可以了。你有三分钟的时间。”同时开始计时。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | ■ |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| ■ | ■ |  |  |  |  |
|  | ■ |  | ■ | ■ | ■ |
|  |  |  |  |  |  |
|  | ■ |  |  |  |  |

若三分钟未能完成——“看来这对你似乎有些太难了呢。”并在勋章的位置打上叉。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | ╳ |  |  |  |

若在一分半以上三分钟以内完成——“总算是完成了。”并盖上章。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | ■ |  |  |  |

若在一分半以内完成——“挺快的。那么，我们再来一次吧。”**（进入第二轮）**

野猪重新摆放了棋子的位置：“还是一样的要求，一样的时间，来吧。”同时开始计时。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | ■ |  |  |
|  |  |  | ■ |  |  |
| ■ |  |  |  | ■ |  |
|  | ■ | ■ |  |  | ■ |
|  |  |  |  |  |  |
|  | ■ |  |  |  |  |

若三分钟未能完成——“还是不行吗。”并盖上章。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | ■ |  |  |  |

若一分半以上三分钟以内完成——“不错。”盖章并填入一个文字提示

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 藏 |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | ■ |  |  |  |

若一分半以内完成——“嗯……”**（进入支线）**

野猪似乎沉吟了一会儿，然后抬起头：“你是很聪明的人，告诉我，如果我对一个人恨之入骨，你愿不愿意帮我做些什么？——不能反悔哦。”

不答应——“……这样也好。” 盖章并填入一个文字提示。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 藏 |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | ■ |  |  |  |

答应——“那好。你去问问看，孔雀她对我是什么态度，问完后回来告诉我。”接着盖章并填入一个文字提示。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 藏 |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | ■ |  |  |  |

玩家回来后回答：

回答“她很讨厌你/她不讨厌你（说谎）”——“你在说谎。你就是这么应对我的信任的吗？”**（支线强制结束）**

回答“她根本不在意你（事实）”——“果然是这样。那么。这个给你。” 并给予**道具卡-装有一颗子弹的手枪** 卡面提示：力量令人着迷，不是吗？“我再给你一个忠告，别起什么其他心思。它只能用来杀死孔雀。”

（支线的剩余部分见**孔雀**处的互动）

「关于**酒**」

询问喜欢的酒——“那自然是朗姆。”

「关于**毒药**」

询问毒药——“你指的是什么？”

询问谁会用——“虽然不能确定，但我总觉得孔雀是会用那种东西的人。”

「关于**枪**」

询问枪——“简单粗暴。”

询问谁会用——“大概很多人都会喜欢吧。”

「关于**侍者**」

询问对她的评价——“挺不错的侍者。”

询问她的秘密——“没听说过。”

「关于**月兔**」

询问对他的评价——“神秘莫测，那魔术是真的牛。”

询问他的秘密——“他的魔术手法就是他最大的秘密。”

「关于**野猪**」

询问对他的评价——“我知道，我不是什么文化人，不过至少我从来不装。”

询问他的秘密——“我没有什么值得说的秘密。”

「关于**孔雀**」

询问对她的评价——“我很讨厌她，因为她总是一副上流的样子。”

询问她的秘密——“可惜，现在我也抓不住什么把柄。”

「关于**鸽子**」

询问对她的评价——“成天研究些我看不懂的东西。”

询问她的秘密——“先搞懂她每天算的东西再说吧。”

「关于**麋鹿**」

询问对他的评价——“国际象棋，我下得很烂。他真的很厉害。”

询问他的秘密——“好像有听闻什么作弊之类的，我倒觉得他的水平根本没必要。”

「关于**老板**」

询问对他的评价——“我来这里之后貌似还没看到过他。”

询问他的秘密——“你先找到他再说吧。”

「给他递**酒**」

鸡尾酒/琴酒——“不用了。”

朗姆酒——“多谢款待，我给你些额外帮助吧。明天带着它来找我。” 并给予**道具卡-野猪的獠牙** 卡面提示：代表野猪的帮助。

加毒药的朗姆酒——“多谢款待。什——什么——”野猪**死亡**。第一天白天强制结束，接下来的剧情请查看第一天夜晚部分。

「对他使用**手枪**」

野猪一拳打飞了你的手枪。销毁**道具卡-装有一颗子弹的手枪**。“小子，拿我的武器来对付我？”进入【野猪的击杀游戏】。

**孔雀**摊位互动：

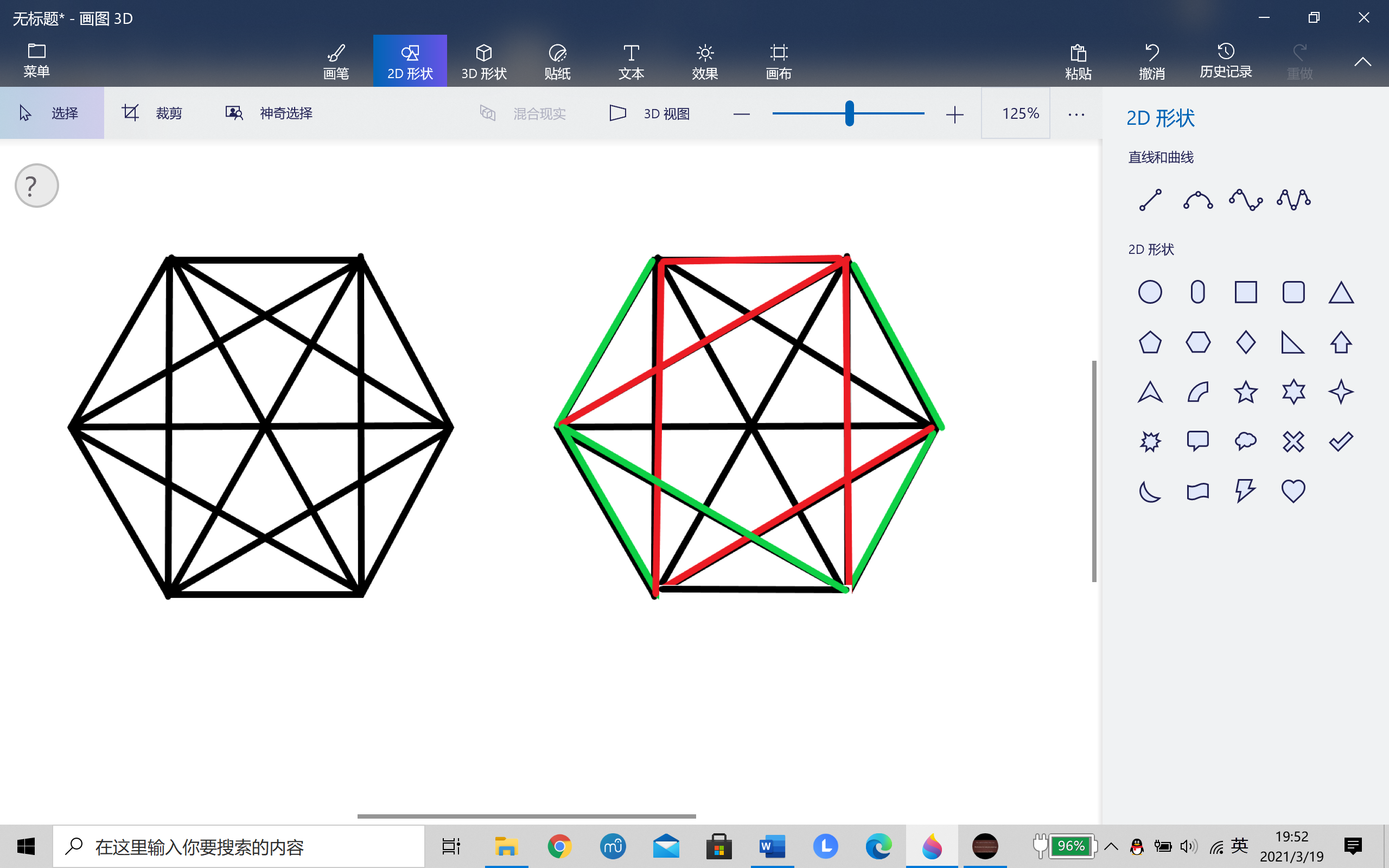
**印象**（可以文字形式打出）：总觉得她给人一种压迫感，不知是不是因为独特的气质。

「关于**谜题**」

“直接来看我的谜题吧。”

【孔雀的谜题-第一日】

“六座城邦间有些通路。你要将他们分为三类，使得每一类都不能形成一个圈。注意，这里的圈是说以这些城邦头尾相连形成的环，所以8字形也算作是圈。限时三分钟。”同时开始计时。



若三分钟未能完成——“那么，好走，不送。”并在勋章的位置打上叉。

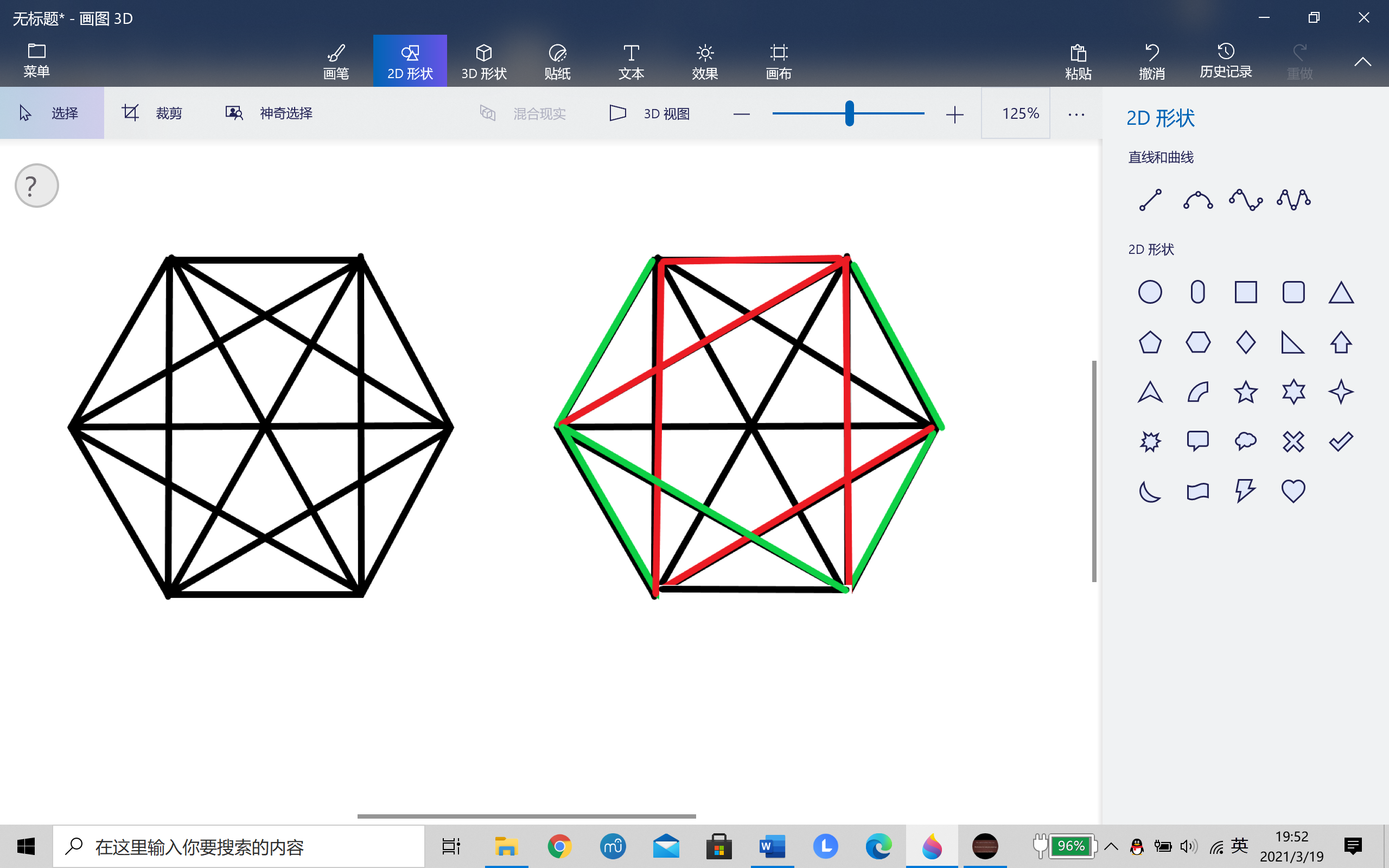
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  | ╳ |  |  |

若在一分半以上三分钟以内完成——“也是完成了。”并盖上章。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  | ■ |  |  |

若在一分半以内完成——“啊，看来下一个谜题还是有用的。”**（进入第二轮）**

孔雀还是拿出了刚才的地图：“这次只分为两类，要求是，别的不用管，只允许存在两个同类三角形。还是限时三分钟。”同时开始计时。



若三分钟未能完成——“抱歉了。”并盖上章。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  | ■ |  |  |

若一分半以上三分钟以内完成——“你通过了考验。”盖章并填入一个文字提示

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 五 |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  | ■ |  |  |

若一分半以内完成——“送你一个小礼物。”**（进入支线）**

给予**道具卡-奇怪的粉末** 卡面提示：它似乎易于溶解。接着盖章并填入一个文字提示。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 五 |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  | ■ |  |  |

（从**任何地方**都无法得到相关提示，事实上这是毒药，可溶于酒后给别人。单独没有生效机会。）

「关于**酒**」

询问喜欢的酒——笑而不语。

「关于**毒药**」

询问毒药——“毒是个很浪漫的东西。”

询问谁会用——“说不定就是我哦。”

「关于**枪**」

询问枪——“火药也是绚烂的产物。”

询问谁会用——“喜欢暴力的家伙……吧。”

「关于**侍者**」

询问对她的评价——“我和她不熟。”

询问她的秘密——“不清楚。”

「关于**月兔**」

询问对他的评价——“戏法终究上不了大堂。”

询问他的秘密——“无需关心。”

「关于**野猪**」

询问对他的评价——“没什么好多在意的。”

询问他的秘密——“他似乎不怎么喜欢我。”

「关于**孔雀**」

询问对她的评价——“我也并不知道。”

询问她的秘密——“每个人总会有不想别人知道的事情的。”

「关于**鸽子**」

询问对她的评价——“科学是好东西。”

询问她的秘密——“……（摇头）”

「关于**麋鹿**」

询问对他的评价——“他大概是个正派的人。”

询问他的秘密——“棋手不能失了原则——但我也不知谁放出了流言。”

「关于**老板**」

询问对他的评价——“他很高傲。”

询问他的秘密——“他的秘密一定就在他的房间中。”

「给她递**酒**」

朗姆酒/鸡尾酒——“不用了。”

琴酒——“非常感谢，但我现在并不想喝酒。”

加毒药的琴酒——“你知道，那是我的毒药吧。”孔雀倒掉酒，销毁**道具卡-琴酒 道具卡-奇怪的粉末**，进入【孔雀的击杀游戏】。

「对她使用**手枪**」

“我知道是谁让你来的。你不用指望了，你不可能用它杀死我。如果你能给我一杯酒，我们倒可以聊聊。”

坚持使用——销毁**道具卡-一发子弹的手枪**。

带来朗姆酒/鸡尾酒——“这可不是我喜欢的酒，不过也算可以。这样吧，明天带着它来找我。”给予**道具卡-孔雀的羽毛** 卡面提示：代表孔雀的帮助。

带来琴酒——“不错。……把手枪给我。”她在你反应过来前拿起了手枪。“其实，就算野猪不来，我也并没有打算活太久。毕竟，我是个罪人啊……”孔雀猛灌了一口酒，然后对自己扣动了扳机器。孔雀**死亡**。第一天白天强制结束，接下来的剧情请查看第一天夜晚部分。

**鸽子**摊位互动：

**印象**（可以文字形式打出）：她有着很浓的学者气息，好像在研究着什么。

「关于**谜题**」

“我只是个普通的数学研究者。我的考验也就是些简单的小学数学罢了。”

【鸽子的谜题-第一日】

“每个格子不能经过两次，从左下到右上，达到目标的值。限时三分钟。”同时开始计时。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| +3 | -1 | \*3 | 66 |
| +2 | +1 | -1 | \*2 |
| -1 | \*2 | -2 | +1 |
| 1 | +1 | -3 | \*3 |

若三分钟未能完成——“很可惜呢。”并在勋章的位置打上叉。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  | ╳ |  |

若在一分半以上三分钟以内完成——“通过。”并盖上章。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  | ■ |  |

若在一分半以内完成——“那我们稍作修改。”**（进入第二轮）**

鸽子擦去了右上角的数，改成了8。“重新开始计时了，仍然是三分钟。”同时开始计时。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| +3 | -1 | \*3 | 8 |
| +2 | +1 | -1 | \*2 |
| -1 | \*2 | -2 | +1 |
| 1 | +1 | -3 | \*3 |

若三分钟未能完成——“那，还是之前的结果。”并盖上章。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  | ■ |  |

若一分半以上三分钟以内完成——“可以获得额外提示了。”盖章并填入一个文字提示

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | 教 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  | ■ |  |

若一分半以内完成——“我也没什么别的，你可以用它来买些东西。”**（进入支线）**

给予**道具卡-金钱** 卡面提示：在某摊位可以购买东西。接着盖章并填入一个文字提示。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | 教 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  | ■ |  |

（除侍者处买酒外金钱无其他用途。）

「关于**酒**」

询问喜欢的酒——“啊，我不喝酒的。”

「关于**毒药**」

询问毒药——“那也太可怕了。”

询问谁会用——“我无法想象。”

「关于**枪**」

询问枪——“暴力的象征。”

询问谁会用——“我无法想象。”

「关于**侍者**」

询问对她的评价——“侍者是个很好的人。”

询问她的秘密——“她应该不会有什么秘密的。”

「关于**月兔**」

询问对他的评价——“他的洗牌技巧其实是可以通过数学计算得出的。”

询问他的秘密——“这我也不太清楚。”

「关于**野猪**」

询问对他的评价——“没什么好多在意的。”

询问他的秘密——“他似乎不怎么喜欢我。”

「关于**孔雀**」

询问对她的评价——“和她说话会很有压力。”

询问她的秘密——“我从来没有问过。”

「关于**鸽子**」

询问对她的评价——“我只是想要追求真理而已。”

询问她的秘密——“我不需要秘密。”

「关于**麋鹿**」

询问对他的评价——“我和他切磋过，没有赢过他。”

询问他的秘密——“没有注意过。”

「关于**老板**」

询问对他的评价——“我好像还没有见到过他。”

询问他的秘密——“我觉得他挺危险。”

「给她递**酒**」

任何酒——“谢谢，不过我不喝酒的。”

「对她使用**手枪**」

她似乎比你想象中的战斗力高很多，比你先一步出手，指向你的太阳穴。“杀人对你并没有什么好处。不过，枪你可以自己留着，说不定就有用了呢。”

**麋鹿**摊位互动：

**印象**（可以文字形式打出）：很有气质的青年棋手，但好像有些忧郁。

「关于**谜题**」

“作为棋手，就来点国际象棋迷题吧。”

【麋鹿的谜题-第一日】

“国际象棋的马走日字形。请将马放在某个位置开始，不重复不遗漏跳遍棋盘。三分钟计时开始。”同时开始计时。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

若三分钟未能完成——“水平还要多练习啊。”并在勋章的位置打上叉。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | ╳ |

若在一分半以上三分钟以内完成——“水平尚可。”并盖上章。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | ■ |

若在一分半以内完成——“再来试试这个。”**（进入第二轮）**

麋鹿拿出了另一张图。“三分钟，计时开始。”同时开始计时。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

若三分钟未能完成——“水平仍是尚可的程度。”并盖上章。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | ■ |

若一分半以上三分钟以内完成——“水平不错。”盖章并填入一个文字提示

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | 后 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | ■ |

若一分半以内完成——“你确实有些天赋。”**（进入支线）**

“先把该给你的给你了。”接着盖章并填入一个文字提示。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | 后 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | ■ |

“说吧，你想知道什么，我可以告诉你一件事——比如酒，或是些其他。我还是知道些东西的。”

从麋鹿处可获取提示（以下选一，玩家提供类型和相关角色）包括：

野猪喜欢朗姆；孔雀喜欢琴酒；麋鹿喜欢鸡尾酒；月兔不喝酒；鸽子不喝酒；奇怪的粉末是毒药；月兔不会被攻击杀死；野猪看不惯孔雀；孔雀似乎和王室有关；鸽子并非完全无害

「关于**酒**」

询问喜欢的酒——“我为何要告诉你呢？”

「关于**毒药**」

询问毒药——“我见过那种毒药。”

询问谁会用——“并不是我会带的东西。”

「关于**枪**」

询问枪——“谁会带着枪呢……”

询问谁会用——“并不是我会带的东西。”

「关于**侍者**」

询问对她的评价——“靠谱的侍者。”

询问她的秘密——“询问他人的秘密可不好。”

「关于**月兔**」

询问对他的评价——“魔术表演十分精彩。”

询问他的秘密——“询问他人的秘密可不好。”

「关于**野猪**」

询问对他的评价——“挺老实的人。”

询问他的秘密——“询问他人的秘密可不好。”

「关于**孔雀**」

询问对她的评价——“不知道成天板着脸给谁看。”

询问她的秘密——“询问他人的秘密可不好。”

「关于**鸽子**」

询问对她的评价——“研究东西的时候真的很专注。”

询问她的秘密——“询问他人的秘密可不好。”

「关于**麋鹿**」

询问对他的评价——“我从来不评价自己。”

询问他的秘密——“询问他人的秘密可不好。”

「关于**老板**」

询问对他的评价——“不是什么好人。”

询问他的秘密——“询问他人的秘密可不好。”

「给他递**酒**」

朗姆酒/琴酒——“我不喝酒。”

鸡尾酒——“谢谢，作为回报，我可以告诉你一个秘密。”

从麋鹿处可获取提示（以下选一，玩家提供类型和相关角色）包括：

野猪喜欢朗姆；孔雀喜欢琴酒；麋鹿喜欢鸡尾酒；月兔不喝酒；鸽子不喝酒；奇怪的粉末是毒药；月兔不会被攻击杀死；野猪看不惯孔雀；孔雀似乎和王室有关；鸽子并非完全无害

加毒药的鸡尾酒——“这酒的颜色有些奇怪，我并想喝。”

「对他使用**手枪**」

他似乎措手不及，但你的子弹打在了他的怀表上，没有伤到他。“也许，这就是幸运吧。” 销毁**道具卡-一发子弹的手枪**。

\*第一天白天无关于猫头鹰位置的充分提示，故不考虑发现隐藏。

\*若在第一天白天内出局，将被要求到侍者处结算/回收卡片，然后被告知“幸运的是，你们的游戏还没有结束，请稍作等待，线上的互动解谜即将开始”。进入线上解谜所在处“遗忘之所”群聊，等待至第一天白天结束后群主发出公告，线上解谜才正式开始。

**第一天黑夜：**

**正常进入**（即有队伍拿到4或5个徽章，视情况定）：群中发送“夜幕降临，一切NPC在当前互动完成后停止互动。请所有队伍携带盖章卡片至侍者处集合。”

**强制进入**的特殊剧情（即有NPC（野猪/孔雀）死亡）：死亡NPC的扮演者对话：“想不到，你们真的能做到这一步。明天白天的时候，我依然会在这里。不过，我可不再是原本的角色了。哦对了，在群里公布一下吧。”

**野猪**死亡——群中发送“夜幕降临。NPC野猪已死亡。他所对应的提示全部公布，即为

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 藏 |  |  |  |
|  | 空 |  |  |  |
|  | 十 |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

希望诸位好好利用。一切NPC在当前互动完成后停止互动，请所有队伍携带盖章卡片至侍者处集合。在第二天白天时，死亡NPC所在摊位将存在特殊互动。”

**孔雀**死亡——群中发送“夜幕降临。NPC孔雀已死亡。她所对应的提示全部公布，即为

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 五 |  |  |
|  |  | 楼 |  |  |
|  |  | 号 |  |  |
|  |  |  |  |  |

希望诸位好好利用。一切NPC在当前互动完成后停止互动，请所有队伍携带盖章卡片至侍者处集合。在第二天白天时，死亡NPC所在摊位将存在特殊互动。”

在所有角色集合后，划定盖章/文字量，控制存活队伍在一半以下（或视情况定人数）。侍者给通过队伍的卡片背面盖上通过章，并收回其他队伍的卡片。

“我替猫头鹰老板传递一下信息。恭喜你们，通过了第一天的考验。至于其他的队伍，你们已经出局了，无法在这个游戏继续进行，请离开旅店，并——”

话音未落，一旁突然转出一人，作大笑状：“出局？哦呵呵呵呵呵——我说，你们不会真的就心甘情愿地灰溜溜离开了吧？跟我来。”小丑说着带着出局队伍走向一旁，并介绍加入群。

（这部分队伍之后的解谜见附录C）

侍者似乎想做什么，但好像无法离开自己的摊位，只得作罢，继续向留存队伍通告：“那家伙是小丑，成天想着颠覆我们旅店。你们不用管他，反正他收了这拨人大概也不会再出现。

“最后还有一件事，请各位把危险物品——手枪、奇怪的粉末，哦还有金钱和酒——都交出来吧。反正，明天你们也用不到。（若 **道具卡-装有一颗子弹的手枪 道具卡-奇怪的粉末 道具卡-金钱 道具卡-琴酒 道具卡-朗姆酒 道具卡-鸡尾酒** 在玩家手中未被使用，则此时回收，且即使有人藏起也视为已交还，第二天无法触发相关剧情）

“如果大家没有什么其他疑问的话，第二天白天就要开始了。请各位继续在摊位上探索谜题，通过考验。顺带一提，老板的位置就写在你们手中的卡片上，希望各位获取情报后积极探索哦~”

接着，侍者按动拳击铃，代表第二阶段探索（第二天白天）开始。

**第二天白天：**

**\***一旦有NPC**死亡**，他所对应的三个字提示直接公布（具体见第一天夜晚）

**侍者**摊位互动：

「关于**谜题**」

“我姑且还是准备了一个谜题的，不过，我这里可能没有什么有用的奖励，你们确定要参加吗？”

【侍者的考验】

侍者拿出了一个十加仑的水壶和一个七加仑的水壶——“如你们所见，这上面没有什么刻度可以用。我需要你们倒出八加仑水（可在纸上写流程表示），计时三分钟，开始。”同时开始计时。

若三分钟未能完成——“这么简单的谜题都不行，看来也没法给你情报了。”

**附录A-角色人设：**

**侍者**-调酒师：

月兔-魔术师：

**附录B-击杀游戏：**

\*在击杀游戏中死亡者，将被带到侍者处进行结算，收走卡片，接下来的剧情见附录C-线上解谜

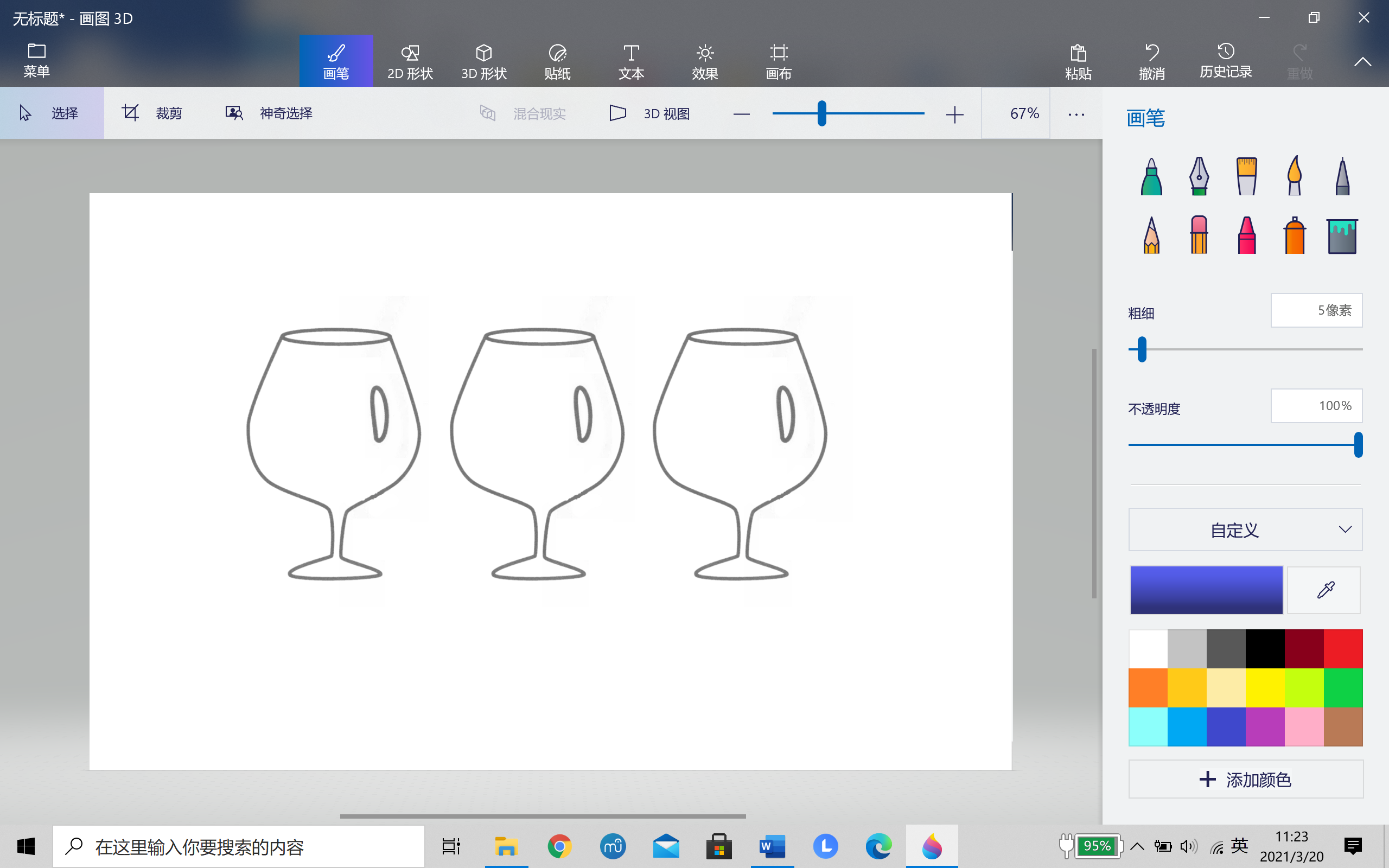
\*击杀游戏的时限均很不充足，所以一旦进入，玩家有很大概率死亡

\*若玩家触发某角色击杀游戏后逃脱，再次触发该角色击杀游戏则直接死亡

【**侍者**的击杀游戏-三杯酒】

“不听话的孩子，就应该好好教训教训。”

侍者端出了三杯看起来一摸一样的酒。（可用画图实现）



“我的规则很简单，三杯酒里只有一杯不是毒酒，而你必须从中挑一杯喝下去——别想着反抗，你打不过我。”

“我可以给你些提示，但你只有一分半的时间思考。”计时开始，同时出示提示：

「朗姆在苦艾酒的左侧

琴酒不是最老的

朗姆不是最新的

中等价格的酒有毒

最新的酒并不是最便宜的

右边的酒不如中间的酒贵

中等价格的酒在安全的酒的右侧

中等年代的酒是安全的

苦艾酒是最便宜的

左边的酒不是最新的」

计时结束。

“告诉我，无毒的是什么酒，又是什么年代与价位的，然后找到它，把它喝下去。”

喝毒酒/报错**死亡**——“你听到乌鸦的声音的了吗。它说着：永不复还。”

顺利逃脱——“下次，你可不会这么幸运了。”

**附录C-线上解谜：**

\*均在群「遗忘之所」内进行

群内有最初公告（在一切队伍进群前已发布，且设置为**发给新成员**）：

「来自制作者的通告：

非常抱歉，由于参与人数过多，我们不得不分流出部分队伍进行线上的解谜活动。

请保持对群内公告与剧情的关注，合力解开这里的谜题。

你们的表现将会影响线下的剧情，甚至结局的好坏。」

所有出局队伍将得到群号与关于入群密码的提示。

【入群密码】

请根据提示写出四位入群密码

1324 662 331 994 497 ???? 746 373 1120 560 280 ...

设置审核，正确输入入群密码方可入群，允许互相求助

在第一天夜晚大部分人进群后，小丑发布公告

**附录D-迷题答案汇总：**

【月兔的谜题-第一日】

第一轮：分别以八枚硬币为中心操作八次即可

第二轮：设两枚反面为1，2，其余为3-10，则以3，4，6，7，9，10为中心操作六次即可

【野猪的谜题-第一日】

第一轮：如图（若有其他合理亦可）

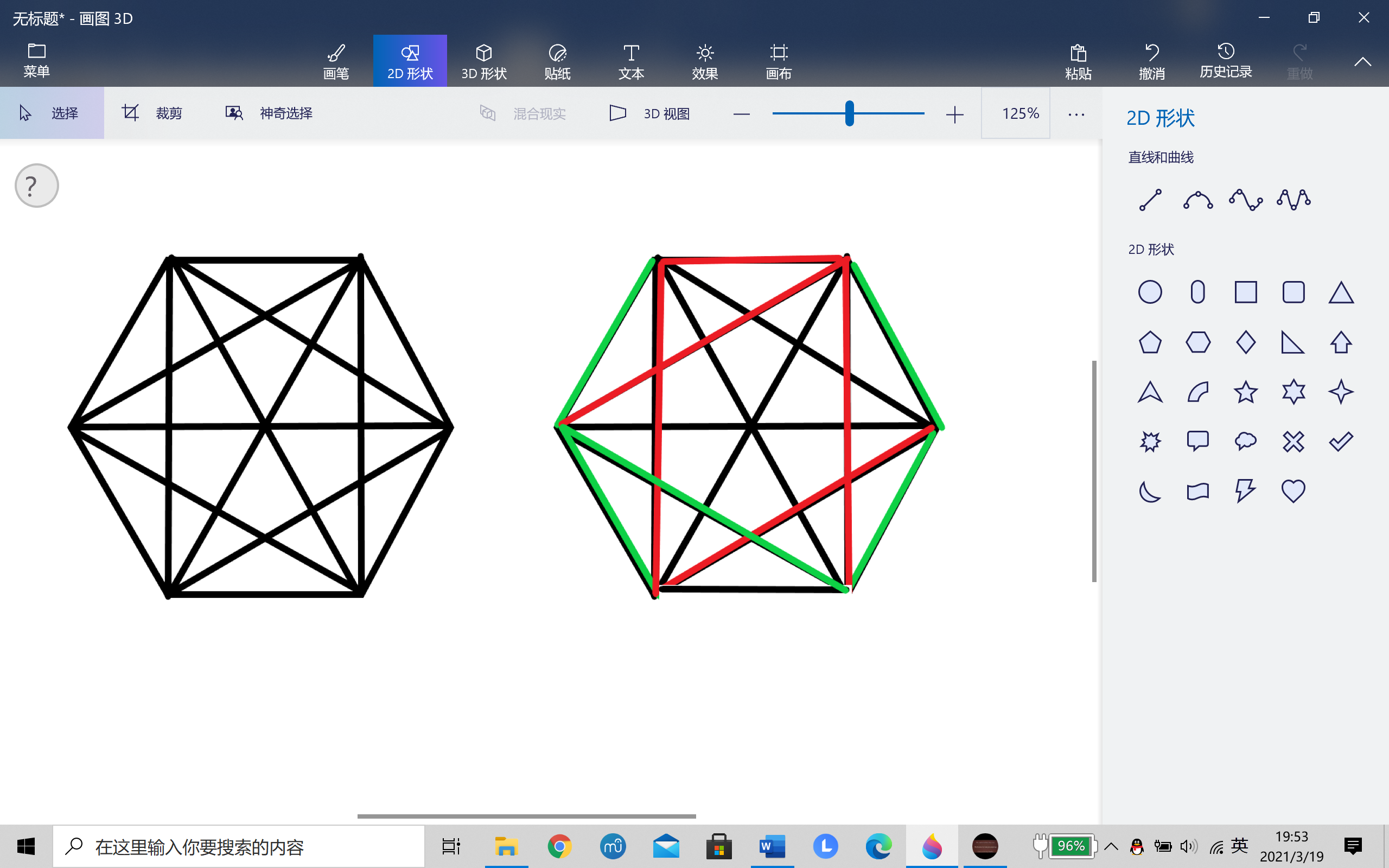
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | ■ |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| ■ | ■ |  |  |  |  |
|  | ■ |  | ■ | ■ | ■ |
|  |  |  |  |  |  |
|  | ■ |  |  |  |  |

第二轮：如图（若有其他合理亦可）

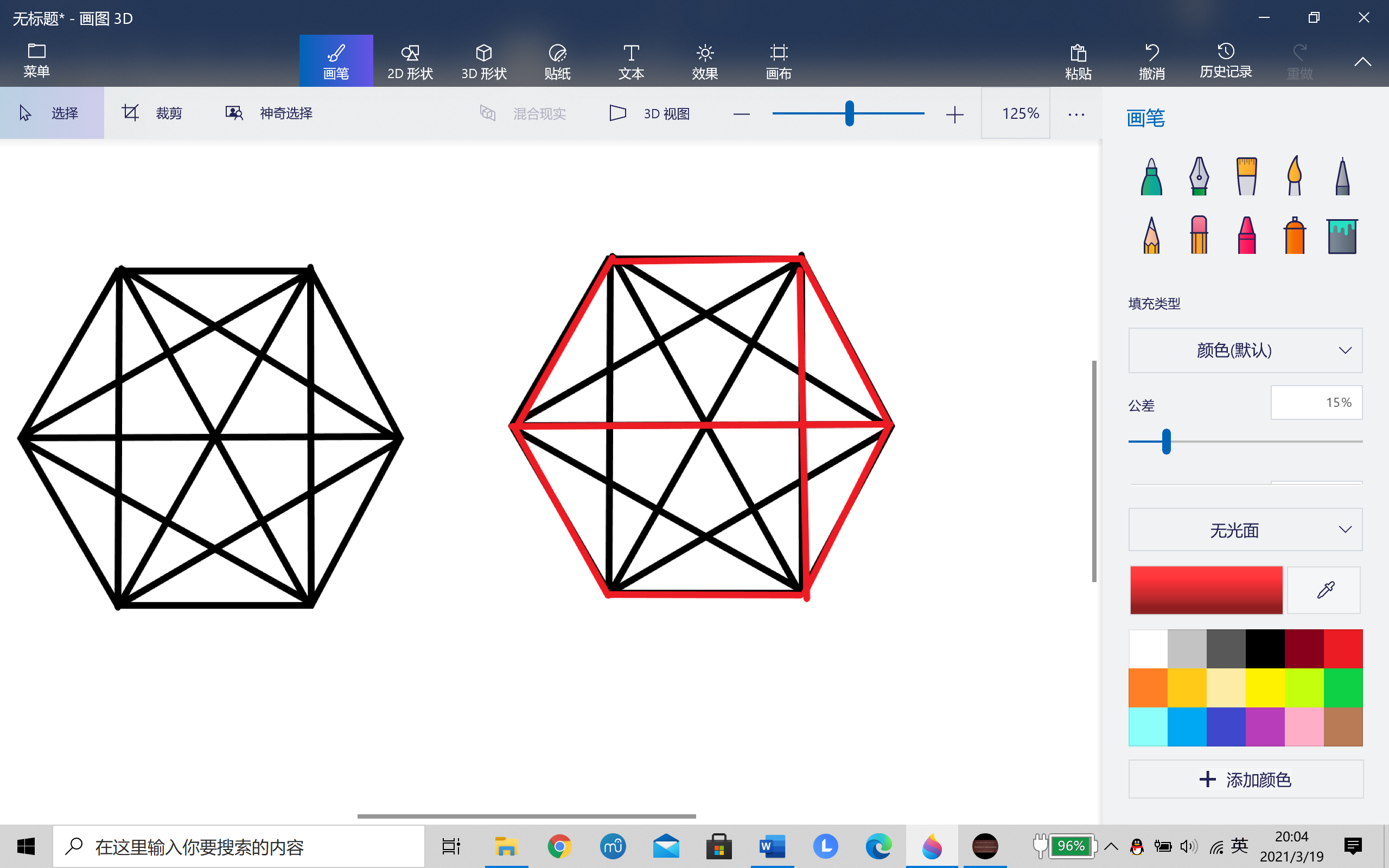
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | ■ |  |  |
|  |  |  | ■ |  |  |
| ■ |  |  |  | ■ |  |
|  | ■ | ■ |  |  | ■ |
|  |  |  |  |  |  |
|  | ■ |  |  |  |  |

【孔雀的谜题-第一日】

第一轮：如图（若有其他合理亦可）



第二轮：如图（若有其他合理亦可）



【鸽子的谜题-第一日】

第一轮：上上上右下下下右右上左上上右（若有其他合理亦可，策略是尽量变大）

第二轮：右上上右右上（若有其他合理亦可，尝试逆推）

【麋鹿的谜题-第一日】

第一轮：（若有其他合理亦可）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 6 |  |  |
| 5 | 12 | 9 | 14 | 7 |
|  | 15 | 4 | 11 |  |
| 1 | 10 | 13 | 8 | 3 |
|  |  | 2 |  |  |

第二轮：（若有其他合理亦可）

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | 2 |  |  |
|  |  |  | 5 |  | 3 |
|  | 10 | 15 | 12 | 1 | 6 |
|  | 13 |  |  | 4 |  |
| 9 | 16 | 11 | 14 | 7 |  |
|  |  | 8 |  |  |  |

【侍者的考验】

（若有其他合理操作亦可）10倒满，10倒7，7倒空，10倒7，10倒满，10倒7，7倒空，10倒7，10倒满，10倒7，7倒空，10倒7，7倒空，10倒7，10倒满，10倒7，7倒空，10倒7，10倒满，10倒7

【侍者的击杀游戏】

先考虑价格确定苦艾酒的情况，然后继续推进，结果：

左-朗姆-最贵-中等年代-无毒

中-琴酒-中等价格-最新-有毒

右-苦艾酒-最便宜-最老-有毒

【入群密码】

数列的递推为遇偶数则除以2，遇奇数则乘3加1，为经典的数字黑洞未解之谜

答案：1492