

A black and white illustration of a night sky. At the top center is a full moon with visible craters, surrounded by several concentric circles. The background is filled with numerous small, bright stars. In the lower half of the image, there are many falling petals or leaves, creating a soft, ethereal glow. At the very bottom, there are curved, glowing lines that suggest a horizon or a path.

夢之國的愛莉絲

夢之國的愛莉絲

劇本作者：悠子

劇本概覽

本劇本為適用於 TRPG 系統《天啟症候群 2.0》的劇本。撰寫方式與編排並未按照規則書範例劇本之格式，是以悠子的個人習慣與喜好進行，還請諒解。

本劇本適用於 4 至 6 位玩家（含主持人），不含填寫角色卡的進行時間約為 3 至 5 小時（面對面跑團），

若以純文字進行約為 1 2 至 1 6 小時。

本劇本的故事發生在預設為 J 國新東京市沿海的某處遊樂園「夢之國」，象徵夢之國的人物、同時也是本劇本的君主「愛莉絲」，她與守護她的騎士，為了守護樂園、也為了守護人類而戰，這樣的一場故事。

故事背景資訊

此處包含了關於君主、與故事背景的設定，預設上此處資訊完全不公開給玩家，僅由主持人閱讀後自行把握劇情，但主持人仍可自由斟酌發揮。

■關於「夢之國」

「夢之國」為日本於巨獸戰爭中止後，於遭到毀滅性打擊的關東地區重新建立的防衛網都市「新東京市」內所建立的遊樂園，也是本劇本進行的主要舞台。

如同大多數人對遊樂園的認知那樣，雲霄飛車、旋轉木馬、吉祥物、氣球與遊行，無一不有，但與其他遊樂園最大的不同之處在於：「夢之國」是由天啟管理局所設置，且園內的頭牌吉祥物「愛莉絲」更是身兼君主的身分。

「夢之國」是天啟管理局所建設的，而且園內駐紮著守護人類的騎士、夢之國的吉祥物更是無所不能的

君主」，這樣的資訊對一般大眾是完全公開、甚至是有意為之的宣傳。

據說，因新東京市相較於其他防衛網都市，實在過於鄰近高風險的巨獸支配區，還是特一級巨獸支配區，這種安逸、象徵玩樂與夢想的樂園建設才是必要的；其目的正為穩定人心、展現天啟管理局對巨獸抗爭的實力、也是個人類得在巨獸侵襲之下並未敗北的象徵。

也也有部分相關人士懷疑，夢之國臨海的地理位址，同時也是為了監視其鄰近的特一級巨獸支配區內，其港灣中休眠的超巨型利維坦屬巨獸。無論如何，關於夢之國與新東京市的選址與背景、及天啟管理局的內部想法，主持人可自由調整設定，此並非本劇本的關鍵重點。

於此劇本的時間點，「夢之國」僅開幕營運半年未滿，也因此園內運作的多項行政事務或流程仍可能存在瑕疵；以及「愛莉絲」的騎士們也仍

從未正式在夢之國內迎擊過任何巨獸、或處理巨獸寄生者；換句話說，

「夢之國」直至劇本開始的時間點都是和平的，而騎士之間此時也並非互相熟悉到摯愛親朋，此為方便劇情的進行與編排。

於故事開始的時間點，幾天後夢之國即將舉行首次的「夢之嘉年華」，是為夢之國開幕以來最盛大的遊行活動，也是一個對全世界宣傳J國防衛網都市復興的盛大展示。

整個夢之國大約分成以下數個區域，儘管並不是非常重要，主持人也可以按照自己喜好進行更改修改、或增加符合自己喜好的區域，唯須注意劇情內之場景或描述內文若有相關名詞也須一併修改。

「森林城堡區」：這個區域佔了夢之國內的大半區，從有著鬼屋一類設施的黑暗詭異的森林、糖果屋與童話故事的造景、到有著公主與王子的城堡都在這一個區域。這個區域也有著可以俯覽全區的夢之國行政大樓，外觀看起來是普通的尖塔城堡，騎士們與愛莉絲每一天開園前都會在這裡

與天啟管理局進行例行的視訊會議。

「宇宙科幻區」：這一區域給人有著現代與未來的感覺，從閃亮有稜有角的建築外觀到隕石坑一類的地外造景，有著礦坑飛車、幽浮造型的自由落體、火箭外觀的高離心力娛樂設施等較為刺激的園內設備。

「海洋水生區」：這一區大略上是有著南洋風情、人造沙灘、日光與悠閒步調的區域，也有著水下步道及海生景觀等的設施。由於存在這樣的區域，建議主持人將劇本時間設定為夏季，如果有其他考量，這一區域也可以有溫水設施；如果需要泳裝回的話，也會在這個區域發生。

「中央大道」：嚴格來說這並不是一個獨立區域，但占地廣幅、且貫穿整個夢之國，其中攤販林立、遊行與合照景點比比皆是，是一條從夢之國大門直直延伸到深處的筆直大道，位於夢之國物理方位的正中央，而正中央則是俯覽整個夢之國於新東京市沿海海岸的巨大摩天輪，也是本劇本中最終決戰的場地。



■關於君主「愛莉絲」



「愛莉絲」是「夢之國」的代表、象徵、標的，甚至可以說夢之國全部都是為了愛莉絲而存在。

「愛莉絲」的外觀看上去就是個金髮碧眼、全身純白洋裝，彷彿童話故事走出來的小公主，外觀與實際年齡皆為差不多十歲。

實際身分，是由天啟管理局所人工製造的君主，自出生起便從生母身邊帶開，成長於天啟局內部的君主培養機構。

雖說並沒有遭到虐待，甚至可以算是吃好穿好，但在天啟管理局內成長的愛莉絲，人格與心靈上仍是有些不全的，因從未接觸過健全家庭與人類社會、及年紀尚幼的關係有些過於天真幼稚，也稍有些缺乏常識與社會化。

受過的教與僅有基本的識字、與關於巨獸的一切、和被灌輸了「要從巨獸的侵襲下保護所有人」的價值觀。在多數時候，主持人扮演愛莉絲可以顯的稚氣、柔弱且稍微有些任性，各種央求身邊的騎士替她達成願望；不過一旦有什麼事情是能夠明確的引起別人開心的，愛莉絲會義無反顧的立刻執行。

給主持人的描述參考

愛莉絲看到想吃的東西的時候

「吶吶，愛莉絲想吃那個！」愛莉絲硬生生的扯住了某個騎士的袖口這樣說著。

愛莉絲被擋住的時候

「（騎士名）背我！愛莉絲看不到前面！」同時愛莉絲也會立刻在腳下創造出踏台把自己墊高。

愛莉絲無聊的時候

「愛莉絲～好閒喔～」愛莉絲一邊這樣說著，手上一邊不斷的出現手掌大的、小小的類似寶○夢模型的小玩意兒。

愛莉絲對某段對話感興趣的時候

「什麼什麼，你們在說什麼～愛莉絲要聽要聽說給愛莉絲聽～」愛莉絲一邊說，一邊在騎士的腳邊跳著。

愛莉絲是創造權能傾向的君主，於一年前覺醒成為天啟症候群患者，覺醒的過程十分明顯：愛莉絲於自己的房間內創造出了幾乎是等比例縮小的、從童話書上看到的城堡、公主、森林、糖果屋、彩虹橋……而為了管理尚年幼的愛莉絲，天啟管理局更是配合愛莉絲的造物，灌輸了「妳的使命就是要給大家帶來笑容」的價值觀。

在最初，天啟管理局仍無法確認愛莉絲的初始症狀，直到某日發覺與愛莉絲無法認知到與其關係親近的照顧者，即使更換照顧者後，持續一段時間也會出現相同症狀，才確定初始症狀為十分特例的「無法認知道愛莉絲眼中的父母，或等同父母地位的人類」。儘管這個症狀理應不會發生在騎士與其他君主身上，但天啟管理局為了避免萬一，仍會告誡愛莉絲的騎士們避免和愛莉絲過於親近。

在愛莉絲逐漸接受天啟管理局所灌輸的「妳的使命就是要給大家帶來

笑容」時，某一日的外出之下，愛莉絲在一瞬之間將「夢之國」給建立了起來，愛莉絲對此會表示，這就是她給大家帶來笑容的方式。建立夢之國的同時，愛莉絲也因此獲得了「無法感知笑聲」的喪失症狀，且神奇的是，愛莉絲於夢之國內的任何使用創造權能創造的造物，並不會因為時間流逝而消失。

天啟管理局並沒有把愛莉絲的兩個喪失症狀公開給騎士們，在本劇本開始的時間點，除了特例外，大部分的騎士應當不知道愛莉絲的喪失症狀。

愛莉絲有【夢之國的公主】、【小孩子的特權】兩個關鍵字，其它三個關鍵字 GM 可以和玩家討論後設定，或自行設定適合的關鍵字。

■關於天啟管理局

本劇本的天啟管理局是黑幕擔當。儘管是直說了這是個黑天啟管理局的劇本，但是在本劇本中並未直接的敵對、或是發生衝突。

此處的天啟管理局僅僅是作為培養愛莉絲的機構、新東京市的管轄、夢之國的背後支持者、與資訊的提供與傳達擔當。於本劇本中，天啟管理局僅僅會透過一位稱呼為「主任」的秘密身分與其中一位騎士連絡。

在劇情過程中，天啟管理局只會做出最合理、最合乎全人類利益、哪怕需要犧牲少數或是捨棄少數人的意見感受。而本劇本的起因也是因為天啟管理局的行政方針所致：君主愛莉絲的生母，在尋找女兒的過程中，被有意為之的引導至夢之國內，且天啟管理局已經得知其為巨獸寄生者的身分。

本劇本中的天啟管理局並不需要明確的設定總部、行政結構等，主持人可以隨自己喜好調整發揮設定；主持人有那個意思的話，或許可以將往後的其他同樣黑天啟管理局的劇情做

出銜接，成為連續劇情。

■關於愛莉絲的母親

愛莉絲的母親就是本次劇本的巨獸寄生者，也是騎士們終將面對的戰鬥。

愛莉絲的母親是個被社會所遺棄、集悲慘與貧窮於一身，流落於街頭的女性。而在十年前產下一女後，便是唯一的心靈寄託，然而那名女孩，被天啟管理局視為君主的潛力候補以強硬的方式從母親身邊強行帶走。

在這十年間，愛莉絲的母親懷著憎恨與絕望，行屍走肉般的活度過，同時也被天啟管理局標記為高度關注的巨獸寄生者可能性。

於半年前，愛莉絲的母親得知了夢之國的建立、也透過直覺明白到，夢之國的「愛莉絲」真正身分就是自己十年前被天啟管理局奪走的親身骨肉；這個時間點也是愛莉絲的母親真正成為巨獸寄生者的時間點。

注意到這點的天啟管理局，在衡量後偽裝成友善的協助者、靠近無依無靠的愛莉絲之母，同時透露愛莉絲的喪失症狀為「無法感知笑聲」讓其得知以催化巨獸的生成，最後誘導其來到夢之國，交由愛莉絲與她的騎士們處理。

「不覺得讓這個無法感知笑聲的小女孩，去做那些為人們帶來笑容的遊行，實在太可笑了嗎？」以此說詞，將愛莉絲之母的行為目的引導至摧毀夢之嘉年華，而後讓愛莉絲的騎士們有合理的原因出手處理。

天啟管理局如此處理的目的僅為「夢之國的騎士與君主們需要一點實務經驗，而且也必須讓愛莉絲自己來決定如何處置她的母親」這樣的自認為合乎邏輯，或許還帶有一些不弄贖他人之手的冷漠心態。

主持人可自由設定愛莉絲的母親的背景，唯須讓愛莉絲的母親有著尋

找喪失多年的女兒、且憎恨著天啟管理局的心態。

愛莉絲之母的捕食傾向為「所有將孩子從她面前帶離的人」，於劇情當中，愛莉絲之母與其從獸也僅會出現於年約十歲以下的小朋友聚集之處，但不會傷害任何小朋友。

■關於其他非玩家角色

於「夢之國」內有著多個非玩家角色，但都不是重要角色。此劇本當中除了愛莉絲外，理應不存在任何重要的、關乎劇情關鍵的非敵方非玩家角色。主持人可自由設定演出夢之內的中間管理層、工作人員或遊客等非玩家角色。



玩家資訊

這一段是主持人閱讀後，自行把握，大部分會公開給玩家的資訊。包含劇情的前導、背景，以及預設的角色立場定位等，玩家也會依靠此處的資訊來填寫角色卡建立騎士。

團務前導

「夢之國」。
人類僅有的夢想。
世界僅存的樂園。

位於因巨獸戰爭而下沉的東京灣百公里外的海岸邊、屬新東京市的一部分，填海造陸而成的泛亞區最大的樂園。

旋轉木馬、雲霄飛車、嘉年華遊行、從夢幻中具現的人物。
這裡就是夢想的代名詞、是人類在眾多防衛都市中少有的樂土。

「愛莉絲」。
夢之國的小公主。
沒有人知道她的本名、沒有人知道她的來歷，只知道，她是「公主」、夢之國的公主即是她的身分。
她是人們的憧憬、人們的救贖、與夢之國本身相映的潔白存在。

同時，也是天啟管理局泛亞防衛線管理下的君主之一。
愛莉絲的騎士們不只是為了君主而戰，更是為了守護夢想挺立於人前。

夢想成就人類的希望，而總有絕望憎惡夢想。
夢之國不只是人類的樂土，更是諸多絕望之人所引發的巨獸災害之靶。
或許，這也是夢之國的公主，必須身兼君主的理由吧。

「請為了人類的夢想與希望而戰。」
若夢之國遭到威脅，那肯定是身為騎士的你們，最先聽到的話語。

■ 玩家人數

若玩家不足五人，則建議依序刪去預設角色 5、後預設角色 4；強烈建議主持人確保此劇本至少有三位玩家。

■ 負面關鍵字

幾乎所有角色都設定有負面關鍵字，讓他們在某些方面顯得不在行。這是為了突出角色特色、並鼓勵團隊分工所做的設計。

■ 角色的秘密或獨有設定

角色的設定也並非硬性，即使有部分資訊是部分角色設定才可能知道、或是只有部分角色才有的獨特設定或優勢，那也不影響劇情整體的發展，僅僅做為點綴彩蛋之用。

■ 預設角色

如果主持人需要，可以和玩家一一討論與君主「愛莉絲」的關係，方可有進一步的體驗，此處仍給出預設的玩家設定，方便主持人使用或參考。也建議若主持人要讓玩家自行創造角色，仍適度參考此處的預設角色定位與背景，甚至讓玩家自行選擇。根據背景不同，也建議主持人公開不同方面與程度的資訊給個別玩家，給

故事增添色彩，並讓玩家在這個合作的遊戲過程中自行交流彼此的背景資訊。

騎士的存在是夢之國對外公開的資訊，不過樣貌長相不一定會完全公開。此外，所有角色都應當知道，幾天後夢之國即將舉行首次的「夢之嘉年華」，是為夢之國開幕以來最盛大的遊行活動。

預設角色 1：你是夢之國的總執行長

你是被天啟管理局所指派，擔當夢之國的總執行長的人物，這或許來自於你的才幹、能力被賞識，原先應當只是這樣的；然而當你親身來到夢之國、初次會面那一夕造成夢之國的君主愛莉絲的時候，你成為了愛莉絲的騎士。

這可能來自於你的保護欲、或使命感、或甚至守護夢之國的責任心，儘管你對愛莉絲的了解並不多，但你明白你必須完成你的使命，遵從天啟管理局給你的指令：守護、並讓這座人類的樂土持續下去。

只有你有著和天啟管理局主動直接聯絡的手段，以及夢之國的員工都會聽你的，但你的身分或許並不太適合直接和遊客接觸。

你與愛莉絲的推薦關係：庇護

你擁有負面關鍵字：高高在上的 CEO

你的社交判定受到 -2 不利，除非你和對象處在權力上對等的立場。

你的負面關鍵字解除條件：本次劇本中無法解除

預設角色 2：你是愛莉絲的貼身照護者

你是被天啟管理局指派，貼身照顧愛莉絲這個十歲小女孩的照顧者。這可能有各式各樣的理由，但畢竟愛莉絲仍然是個十歲的小女孩，從沐浴到更衣仍然需要有個貼身的照護者，而你是在夢之國被建立的前一段時間被選上的，一段時間後，你也在毫無預警的情況下，成為了愛莉絲的騎士。儘管你可能會疑惑這個小女孩生母的去向，但你感覺天啟管理局並不想讓你知道這方面的事實。

你或許會需要一些責任感、或對愛莉絲的寸步不離，儘管你技術上來說並不是夢之國的正式員工，但你為了照顧愛莉絲，仍須常時出現在夢之國園內；而你的任務只有一個，就是照顧好這個稍微有那麼一點無所不能力量的小女孩。

只有你跟愛莉絲的關係是最親近的，你同時也知道天啟管理局對愛莉絲的生母相關似乎有所隱瞞。

你與愛莉絲的推薦關係：庇護或家人

你擁有負面關鍵字：愛莉絲焦慮症

如果愛麗絲不在場，你的所有判定有 -2 不利。

你的負面關鍵字解除條件：本次劇本中無法解除

預設角色 3：你是曾經的君主候補

你是和愛莉絲生長在同一個君主培養機構的準君主之一，可以說是愛莉絲的玩伴、成長過程的朋友。但你並沒有成為君主、沒有成為天啟症候群的感染者，而是在與愛莉絲一同成長的過程中，當愛莉絲覺醒君主身分時，你幾乎同時成為了愛莉絲的騎士。基於這樣的身分，當愛莉絲一手建立夢之國的時候，你理所當然的也隨之同行，成為了夢之國內的一員。

你是愛莉絲相處最久的人、也是愛莉絲的第一個騎士，你的年紀或許不會和愛莉絲相差多少。可能是出於同情、守護、友情或是更深刻的感情，你決定待在愛莉絲的身邊，為此，或許你除了騎士的身分，可能也會有著夢之國內某個不是那麼重要的員工的身分。

只有你知道愛莉絲的過去，是在天啟局內長大的人工養殖君主，以及只有你知道愛莉絲唯二的喪失症狀。而身為在天啟管理局內長大的孩子，你對外界有一些疏遠、甚至不太理解這個社會的常識。

你與愛莉絲的推薦關係：家人、友人或對抗

你擁有負面關鍵字：實驗室的孩子

除了關於天啟局和巨獸相關的知識外，你的所有心智判定有一 2 不利。

你的負面關鍵字解除條件：本次劇本中無法解除

預設角色 4：你是夢之國的二號吉祥物

你可能有某個卡通人物身分、或是戰隊代表、甚至是某種動物的外觀，無論如何，你是夢之國建立後，被塑造為某個招牌、吉祥物、代表物的存在。這可能來自於你過往的經歷、或技能被天啟管理局相中，又或者是你自己的意願為之。而或許是基於與夢之國的連繫，在你穿上那套布偶裝與愛莉絲見面的那一刻，你成為了愛莉絲的騎士。

你無法以真面目面對遊客，就連愛莉絲都不知道中之人的存在，徹徹底底就是把你當成這樣的「吉祥物」，你會穿著布偶裝或是戰隊套裝，但無論是什麼總之會是熟死人的套裝，而且基於職業道德，只要有遊客或愛莉絲在場，就必須保持角色設定，套裝內不存在中之人的。

只有你在夢之國內擁有不輸愛莉絲的人氣，大家都喜歡你，但布偶裝某些時候頗不方便行動的。

你與愛莉絲的推薦關係：庇護或憧憬

你擁有負面關鍵字：笨重的專用服裝

你的所有體能和反應判定有一 2 不利

你的負面關鍵字解除條件：在沒有遊客且愛莉絲不在場的場景，你可以暫時脫下布偶裝，此期間你可以暫時解除此負面關鍵字。

預設角色 5：你是愛莉絲的民間支持者

你是愛莉絲的死忠鐵粉，在夢之國一夕建成的那一天，你也看見了與之相隨的這個十歲小女孩，並且近乎狂熱的喜歡上了。這並非帶有犯罪性質的慾望，僅僅是出於憐愛、守護或近似的感情，但客觀來說，你仍是個蘿莉控。而或許是出於如此狂熱的情感，你終於有了機會在夢之國園內和愛莉絲進行了零距離的接觸，或許是遊客服務的合照或握手之類的，在這一時刻，你成為了愛莉絲的騎士。

你徹頭徹尾，就不是夢之國的一份子，但基於騎士的身分，你仍被要求參與愛莉絲與騎士們、和天啟管理局之間的會議。而基於你的情感，你也會天天到夢之國報到，畢竟夢之國語愛莉絲可說是密不可分的兩者。

只有你可以自由的在園外活動，也是唯一在夢之國開幕後才成為騎士的人，你對夢之國的研究甚至比那些園內工作人士還要透徹。但你做為一個園外人士，並沒有那麼多的權力免費使用園內設施、或出入不對遊客開放的地方。

你與愛莉絲的推薦關係：憧憬或戀慕

你擁有負面關鍵字：外部人員

與天啟局和巨獸相關的心智判定有一 2 不利。

你的負面關鍵字解除條件：本次劇本中無法解除

劇情進行

■日常階段與轉折

日常階段的導入情境：

此劇本最初的日常階段將會提供給騎士們與君主一段普通的相處時光，也就是夢之國的日常行程。同時也是讓玩家熟悉彼此的角色定位。

時間地點可以是隨意的某一天、地點為夢之國森林城堡區的工作人員宿舍，其頂樓的會議室。全體騎士在夢之國每天開門前，例行的由PC1主持、與天啟管理局的聯絡代表「主任」進行聯絡。

給主持人的描述參考

今天也是如常的一天，在大清早、夢之國開門前，你們身為愛莉絲的騎士，例行的聚集到這個房間、進行例行的聯絡視訊會議，就跟過去半年來的其他日子一樣。

這個房間有著整片的落地窗，能夠從高處一覽整個夢之國全部園區的面貌。整個房間內除了你們騎士（玩家人數）人，理所當然的愛莉絲也在一旁露出演都不演的無聊表情。

而「主任」依然是那副神祕兮兮的模樣，你們甚至不知道每次講話的「主任」背後是否是同一個人：經過刻意的變聲處理、投影出來的視訊會議螢幕黑壓壓的，只能勉強看出個黑漆漆的人類輪廓，彷彿什麼好萊塢電影的大反派似的。

在主任表示沒什麼異常，祝福今天也營運順利後，視訊會議就這樣切斷了連線。此時夢之國那每天開始營運的音樂也響了起來，應該是時候有許多遊客開始入園了。

在此視訊會議中，務必讓「主任」提到數日後將進行的「夢之嘉年華」，這是夢之國開幕半年以來最盛大的活動，貫穿中央大道持續整整一小時的花車遊行與煙火燃放。門票開放預訂了、整個園區都為此演練預習

了、說什麼是絕對都不能失敗的活動。而清楚此狀況的PC1應當也知道這件事，也明白整個園區目前都是完全按照計畫在軌道上進行著，若一切順利就不會有任何差錯。

在視訊會議結束後，推薦讓愛莉絲開口要求各位騎士帶她出去玩，若玩家們在扮演騎士上較為主動，也可以讓騎士主導對話的進行。

建議主持人此時絕不要讓騎士單獨行動，此時是互相熟悉的好時期，即使是看似最忙的PC1的總執行長，主持人也可以透露今天的行程相當鬆散，應該是有時間好好在園區內閒晃一下，畢竟以遊客的角度看看園區的運作也是總執行長的工作。而PC2、PC3、PC4和PC5本身就有著陪著愛莉絲的理由。

在園區內的日常主持人可以自由安排些無關劇情的輕鬆場景，目的為讓騎士與愛莉絲有合理的互動，也是讓玩家熟悉彼此的場合；另一方面，也是讓尚未熟悉此系統基調的玩家，去體認到「君主」是一個如何的存在，也因此幾乎所有日常場景都應強調愛莉絲的創造權能。

於本劇本此處也提供些許日常事件供主持人參考；此處的日常事件也會作為後續發展階段時，部分場景卡的可選劇情，因此還請主持人不要一口氣全都用上了。

日常事件 1：愛莉絲的超高人氣

群眾開始圍上去爭相和愛莉絲進行合照，理所當然的愛莉絲並不會拒絕，而跟在愛莉絲身旁的騎士理所當然，要不一起入鏡、要不就是成為協助拍照的工作人員……若要一起入鏡（如 P C 4 的二號吉祥物）則需通過社交 9 的判定，可以讓照片看起來十分上相；而若協助拍照，需通過心智 9 的判定才能拍出讓遊客滿意的照片。

在這個日常事件中，愛莉絲會利用她的創造權能現場製造出她想要的佈景，請主持人務必提醒玩家，此類小規模的權能使用並不會影響喪失度；不過騎士們仍可能因此會有些緊張。

日常事件 2：食物，美好的食物

園區內隨處可見販售食物、上至壽司烏龍麵下至熱狗棉花糖到處都有得賣，愛莉絲隨時可能指出想覓食其中某種食物，如果主持人沒有想法，可以以 1d6 決定食物種類：

1 咬下去立刻甜到牙齒發痛的甜甜圈，除了甜味什麼都吃不出來。

2 用上超高檔現磨山葵醬，嗆味直衝腦門的熱狗堡。

3 一盒六顆，號稱有一顆藏了鬼椒等級的辣度，但其實六顆都是地雷。

4 看起來完全就是抹茶，但實際上是芥末口味的冰淇淋。

5 甜到發苦的珍珠奶茶，彷彿液體就是染色糖漿似的黏稠恐怖口感。

6 看起來像是隨時可能燒起來的黑色熔岩狀的恐怖物體（巧克力棉花糖），此表唯一能吃的食物。

若通過心智 10 的判定，則可以察覺食物的恐怖之處（或可以正常食用）。若有騎士問起攤販，攤販則會解釋這類食物是近年年輕人的潮流，甚至還頗受歡迎的；主持人可自由決定要讓愛莉絲一臉正常的吃下去，或是被辣到……。

若有騎士毫無戒心的被辣到或甜到，愛莉絲會非常貼心的用創造權能生出幾杯牛奶，比照日常事件 1 的造景，主持人務必提醒玩家小規模的權能使用並不影響喪失度。

日常事件 3：魔術表演

夢之國園內四處都有著用以即興表演取悅遊客的小型舞台。愛莉絲隨時都可能因為被其中某個舞台的表演給吸引目光。從變出花束、鴿子、原地消失出現在另一邊，主持人可隨喜好自由安排，如果沒有什麼想法，就簡單的抓出一隻兔子就好。

在愛莉絲觀看過表演後，愛莉絲會對身邊較為親近的騎士央求再表演一次，此時透過反應 1 2 或心智 1 2 的判定則可以完全重現方才愛莉絲所見過的魔術。愛莉絲是不會接受那些劇本上沒名字的工作人員再次表演的。緊接著，愛莉絲會用自己的創造權能，以作弊的方式重現一次魔術過程，只不過拉出來的並不是活的兔子、僅僅只是栩栩如生的兔子玩偶，主持人也務必提醒小規模的權能使用（以下略）。

日常事件 4 飛走的氣球

夢之國園內有不少發放免費氣球的站點，也因此不罕見園內遊客手持著輕飄飄、各種各色的氣球。在園區內的任何地方都可能發生，一瞬間聽聞小朋友的哭鬧，而與之相隨的是某顆氣球緩緩的飛向天空、投奔自由。

騎士可以通過一個體能 10 的判定，來一躍（或是任何帥氣的方式）

抓回汽球還給小朋友，而無論騎士是否成功抓回汽球，愛莉絲都會在蹬著使用權能憑空造出來的階梯步行至空中，主持人也務必提醒（以下略）。

日常事件 5：華麗的噴水池

夢之國園內各處都有著定期演出水舞的華麗噴水池，理所當然的也會吸引遊客停下腳步欣賞。愛莉絲理所當然的，也會停下腳步被吸引（雖然這一切都是她蓋出來的）。然而聚集的遊客將會形成一堵人牆，愛莉絲則會要求騎士將其扛到肩膀上觀看，並催促擔當坐騎的騎士盡可能靠近一些。

而一旦靠近到某個程度，噴水池的水花將會按照預定的路徑往騎士的方向襲來，騎士必須通過一個反應 1.6（幾乎不可能通過）的判定才能夠不被浸濕。理所當然的，在肩膀上的愛莉絲也會一併濕了全身，不過愛莉絲仍會很開心。被浸濕後，愛莉絲會現場使用權能給自己換一套新的衣服，也會用權能造出一條毛巾交給騎士，主持人也務必提醒（以下略）。

轉折：

主持人判斷日常階段已進行的足夠之後，便可以宣言時間流逝來到夢之嘉年華的當日。在這一天夢之國開園前，慣例的展開視訊會議時，「主任」會凝重的表示，收到了「要讓夢之嘉年華中止」的犯罪預告，而且極有可能和巨獸寄生者有關，要求各位騎士立刻做出應對，確保在晚上九點的夢之嘉年華沒有任何問題。

儘管這個犯罪預告並非真正存在，僅僅只是天啟管理局方面為了催動愛莉絲的騎士們解決已經被刻意引導至夢之國園內的愛莉絲之母。然而結果而言，如果騎士們無所作為，愛莉絲之母確實會以摧毀夢之嘉年華為目的行動著。

如果騎士們問起犯罪預告的手

法、詳細內容，請主持人讓主任以「這是天啟局所掌握的機密，消息確認可靠，剩下的部分都是天啟局的工作，騎士們僅需專注在可能潛伏於園內的巨獸寄生者即可」作為回應。

如果有騎士提議閉園疏散，則不只是主任會以「夢之嘉年華不能被中止」的理由駁回、愛莉絲也會表達不可以讓其他人失去笑容等理由抗議。

給主持人的描述參考

會議室的氣氛很不尋常，你們都知道，今天晚上九點，就是第一次夢之嘉年華的遊行，但顯然緊張的氣氛不只這個理由。

「我們收到了要求中止夢之嘉年華的恐嚇，而且顯然和巨獸寄生者有關係。」主任開宗明義的，對你們這樣破題了。

「相信你們都明白夢之嘉年華對於夢之國，不，對於新東京市、甚至對人類而言有多重要，這是人類能夠在巨獸戰爭後仍能屹立不搖的象徵，所以我們不可能中止夢之嘉年華。」

「這是你們，愛莉絲的騎士們，第一份正式的工作：確保夢之嘉年華的順利舉行，且討伐可能已經來到園內的巨獸寄生者。」

「時限是今晚九點。」主任的話說到這邊，停頓了一下。

「至於那個巨獸寄生者，我們知道的並不多，但唯有『和巨獸寄生者有關』這件事，是我們天啟局掌握到的可靠消息，去找出些什麼，最好是不動聲色的處理掉。」

這段視訊會議結束後，即刻切入發展階段，主持人開始攤開部分場景卡供玩家選擇。

■發展階段

在轉折結束後，劇情將立刻切入發展階段，於最初的此時，騎士們應當僅僅知道「根據天啟管理局的可靠消息，有巨獸寄生者潛伏於園內，意圖阻止晚上的夢之嘉年華」這樣的資訊。

於最初，僅僅只有「展開調查」與「尋找線索」的場景卡可供選擇。

場景卡 1：

展開調查

公開條件：初始公開

簡介：低調的展開初步調查吧，也許某些員工有察覺些什麼？

限制：愛莉絲必須在場。

判定：社交 1 0。

效果：得知襲擊的線索？

主持人須提醒玩家，此場景意味著騎士打算和園內其他基層工作人員詢問些什麼；畢竟要是巨獸寄生者潛伏於園內，那或許會有人看到、或察覺到什麼也說不定。選擇此場景卡後，主持人將視情況描述一園內的日常情境、遊客聚集的公開場地，而騎士也應當理解自己的職務所在，於場景中主動展開對話。

給主持人的描述參考

在陽光照耀下，這天的夢之國依然如過往的每一日一樣，大人小孩情侶家庭外國觀光客，園內四處可見各式各樣的遊客。隨處可聞的音樂與歡呼聲，完全沒有一絲緊張的感覺。而今天的遊客似乎又比以往感覺多了那麼一些，或許和晚上的夢之嘉年華有所關係吧？

此處可以參考日常階段的日常情境，愛莉絲仍會看起來像毫無危機感的拉著騎士要求一起玩、躺著玩、坐著玩、開心玩、還是夢之國好玩。若有騎士打算向遊客進行詢問，愛莉絲會加以阻止，表明「不可以讓大家擔心哦！大家來玩要開開心心的！」

此場景卡的關鍵判定意味著在一路玩的情境當中，騎士是否有找到合適的、知道或察覺些什麼的工作人員。當此判定通過後，主持人必須讓騎士得知確實有工作人員目擊到疑似從獸的存在、且往特定區域前進。若判定失敗，則是沒有問到精確的相關訊息，但主持人仍可視情況給出模糊

的「似乎有看到些什麼但不能肯定」一類的資訊。也請主持人務必提醒，失敗的檢定不意味著絕對負面致命糟糕的遭遇，僅僅只是劇情的進展方向會有些許不同，以避免玩家過度的執著鑽牛角尖。

給主持人的描述參考

在多方詢問之下，這名似乎是清潔工的基層人員對你這樣透露了。

「嗯……雖然不是很肯定，但是我的確發現了看起來像是……」

「以演出來說外觀也太醜了，所以我挺肯定那不是我們園內的布偶裝或表演什麼的……」

若判定失敗

花了一些時間後，你覺得似乎沒能在這附近找到關於巨獸寄生者的任何相關資訊、工作人員都表示就跟過往的日常一樣，不能確定是對方藏的太好、或是運氣不佳？無論如何，也經過了一段時間……

當騎士成功的問到什麼、或是主持人認為時間流逝後，即可結束此場景卡。

場景卡 2：

尋找線索

公開條件：初始公開

簡介：在園區搜索尋找線索吧，巨獸寄生者不可能沒留下痕跡的。

限制：愛莉絲不能在場。

判定：心智 8。

效果：得知襲擊的線索？

一部分的騎士比起陪著愛莉絲，可能會傾向高效率的分頭行動尋找線索，在較為偏僻的地方尋找巨獸寄生者是否留下任何的痕跡。建議主持人在出示「展開調查」與「尋找線索」兩張場景卡時，讓此兩張場景卡登場的騎士完全錯開不重複，以平均戲份。

選擇此場景卡後，主持人將視情況描述一較偏僻、杳無人煙，可能是某種設施的機房重地或是未對遊客開放的非公開區域。而騎士們也應當對這些警戒死角展開調查尋找蹤跡。

如果主持人對於描述這類區域沒有想法，此處建議描寫為夢之國建設中的區域「岩堀叢林區」，是一個在愛莉絲建成夢之國後，天啟管理局決定人工擴建的區域。也因為處於施工中的狀態、且與定有著大量高低落差造景，該區域相當偏僻且不好走，需要通過幾個非關鍵判定、與騎士間的合作互動才能順利通行。

給主持人的描述參考

你們來到了夢之國建設中的區域，要說哪裡有治安漏洞的話，那肯定是這個施工中區域為首選了。或許是夢之嘉年華即將舉行的關係，今天這裡是完全停工的狀態，人力大概都被調派去做夢之嘉年華的準備了吧？

能看到的是許多挖到一半、做為疑似地下洞穴延伸的巨坑，以及高聳的叢林木，和多個雕刻好像是馬雅風格的石像，以及大量建設中的、不是很好走的鷹架與建材堆放。

此處主持人在關鍵判定前，也建議加入些非關鍵判定與情境，增加騎士間感情交流的的機會，如果沒有想法，則依循前例，在此給出幾個參考示例：

— 在**施工區域**穿過某個只有平衡木寬度的鷹架踏板，底下是挖掘中的十米深坑，需要單人通過反應 10 的判定才能順利通過，否則將會重心不穩；而透過他人的手牽手可以將難度降低至反應 8，即使重心不穩踩空，只要有其他騎士願意出手拉住，就不至於摔下去，真的人緣差到摔下去沒人救，以騎士而言其實也不會受傷，不過要花一點時間爬回來。

— 騎士們在調查途中進入到某個臨時倉庫，好巧不巧的門就這樣被風關上了。需要兩人以上通過肉體 8 的判定破門，或心智 8 的判定找到藏在雜物堆後、能讓一人通過寬度的通風出口，或合適的演出才能離開。倉庫內沒有任何燈光，而且隔音良好，不知道為什麼還有像是給人休息用的沙發。

— 騎士們能察覺某些叢林木的高度似乎可以一覽整個園區，但是並沒有便於爬行的梯子或工具。騎士們可以採用疊羅漢的方式抓到上頭的枝幹而後直接爬上，或是通過肉體 8 的判定直接爬上，小心走光。

在幾個非關鍵判定，騎士間也有了互動後，主持人就可以視情況宣言關鍵判定。若通過關鍵判定，意味著騎士確實找到了巨獸寄生者所產生的從獸的痕跡，且往特定區域前進著。若判定失敗，則是無法肯定方向、或多花了一些時間等較為含糊的資訊，但騎士仍可確定園內確實有著不尋常的、極為可能是巨獸寄生者存在。

給主持人的描述參考

你們確實發現了，在這岩壩叢林區有著從外部延伸進來的、明顯是閒雜人等、還參雜著像是尾巴、粗繩拖行的路徑痕跡……？這真的很不尋常。而這足跡彷彿混亂般的亂繞一陣，花費了你們一點時間後，你們可以以確認了足跡前進的方向……是有明確目的嗎？

若判定失敗

你們覺得很不尋常，這裡不應該出現如此混亂的、彷彿還拖行著像是尾巴或是粗繩的痕跡、更不該有這樣四處亂晃的閒雜人等，但這些零亂的痕跡去向……你們並不是很確定。

當騎士成功的察覺到什麼、或是主持人認為時間流逝後，即可結束此場景卡。

場景卡3：

從獸的騷亂

公開條件：展開調查」與「尋找線索」都進行過後

簡介：來自園區一角的通報，疑似出現了即將襲擊遊客的從獸。

限制：全員登場。

判定：無。

效果：解決從獸造成的騷亂。

當「展開調查」與「尋找線索」都進行過後，此場景卡將作為強制場景卡立刻發生。

只要「展開調查」或「尋找線索」兩張場景卡中，通過其中一張場景卡的關鍵判定，騎士們就能在事件發生前先行趕到此處，將從獸從人群中隔離避免危害。

然而要是「展開調查」與「尋找線索」兩張場景卡都未通過關鍵判定，從獸將在騎士毫無線索的情況下引起騷動。此時愛莉絲將會使用權能，於空中創造出讓騎士們能立即抵達現場的彩虹橋，這將增加愛莉絲的1點喪失度（可使用激昂點代替，如果有的話）。

場景是位於太空科幻區的遊客中心，一旁有著迷你室內遊樂區包含滑梯、球池、積木等，用以暫時安置每天園內都會出現的、和父母走散的孩子。這也是愛莉絲之母與從獸被吸引至此的原因：在本能與慾望上，牠們正在尋找自己的孩子。

當騎士趕到後，看到的是二隻彷彿植物外貌長著花苞、以狀似根部的觸鬚移動的從獸，被關在迷你室內遊樂區徘徊敲著窗，而無人敢靠近的畫面。而為了不把事態擴大引起恐慌，所以區域僅僅只是拉起了「維修中」的封鎖線避免其他遊客靠近。

給主持人的描述參考

這裡是太空科幻區，環繞整區的礦山飛車發出一陣陣歡呼與震動的聲響，遠處特別佈景的星空與銀河造景在這白天依然閃爍著明亮的輝光，然而那並不是你們的重點。你們的目的是這一區的遊客中心，你們接到了通報出現了疑似從獸的存在，所以你們趕到了此處。

而來到遊客中心後，能看到有幾位年紀明顯未成年的小朋友，一臉擔心受怕的被工作人員給護著，而一旁往常是用來暫時安置走失兒童的迷你室內遊樂區，則拉起了「維修中」的封鎖線。

「孩子們都已經被救出來了，但是裡面那兩頭……怪獸，沒有人敢去處理。」在遊客中心接待的工作人員這樣對你們說著。

你們能透過迷你室內遊樂區上的強化玻璃窗口，看到裡頭有著一兩隻，就像是活生生從土裡拔出來的植物、根鬚外露、上頭還有未綻放的花苞……只不過這「植物」足足有三米那麼高、而那外露的根鬚彷彿觸手般瘋狂的蠕動著，讓整顆「植物」得以在地面上移動。

進入戰鬥

「愛莉絲，會保護大家、也會保護你們，所以就拜託你們了哦。」愛莉絲一邊說著，背上展開了彷彿天使的羽翼，就和她一直以來穿著的白色洋裝同樣的潔白、神聖。

羽翼上的羽毛片片落地，在空間中泛起了彷彿光輝似的漣漪，壟罩了整個空間；這就是愛莉絲展開的戰鬥空間了。

那兩隻彷彿植物的從獸，也似乎感應到了狀況不對，頭上像是花苞的部位轉向了你們這邊。

從獸攻擊

那彷彿植物的巨體，上頭花苞狀的部位猛然的鼓起，伴隨幾乎撕裂空氣的【咻！】一聲，朝著（騎士名）射出了像是種子的某種硬物！

■戰鬥資訊

當騎士們決定進入迷你室內遊樂區後，這場戰鬥即刻打響。

這場戰鬥算是本劇本的前哨戰，除了讓可能還沒進入狀況的騎士能徹底進入狀況，也兼用對天啟症候群戰鬥流程尚未熟悉的玩家的教學戰。

騎士們將被迫於狹窄的場地中戰鬥且被限制移動，但這並不會構成什麼障礙。

若騎士數量為三人，則從獸只有一隻，若四人以上，則是兩隻。若順暢進行，騎士應當能毫不費力的無傷解決掉這場戰鬥。

• 詳見 P . 0 2 7 的戰場與巨獸資料

• 戰鬥地圖僅有 4 X 4，上方一排為可以獲得優勢 1 的「高處」，也是從獸初始所在的位置，場景為溜滑梯和城堡造景的高處。愛莉絲會為大家張開包覆整個室內遊樂區的戰鬥空間。

• 騎士只能在最下方一排登場。
• 從獸為「士兵」模板，命中 7、迴避 10、先制 3、耐久 40，兩個部位為「嘔吐」與「巨體」。從獸的攻擊畫面就是從花苞中吐出類似種子的物體攻擊騎士。

當從獸被擊倒後，會化作一陣惡臭的黑水昇華於空氣中，接著結束此場景卡；同時將出示「目擊者」與「被摧毀的花車」兩張場景卡供玩家選擇。

場景卡 4：

目擊者

公開條件：「從獸的騷亂」結束後
簡介：在解決完騷動後，和受到驚嚇的孩子們談話。

限制：愛莉絲必須在場。

判定：社交 1 6？

效果：得到巨獸寄生者的資訊。

這張場景卡會在「從獸的騷亂」後立刻出現可供選擇。選擇此場景卡後，主持人將描述騎士回到太空科幻區的遊客中心，與那些飽受驚嚇的孩子們會面。騎士們可以從工作人員口中得知這些孩子都是看見從獸的第一目擊者，而且當前是和父母走散所以安置在遊客中心旁的是內遊樂區，一個個都飽受驚嚇十分不安。

大部分較年幼的孩子無法進行對話，唯有一個大約十來歲、和愛莉絲差不多大的小男生會稍微冷靜一些，主持人可以視情況演出這孩子的心理狀態，若無特別想法，推薦演出為任性、刁難、不信任卻又稚氣的性格。

給主持人的描述參考

你們唯一能看到，在滿臉不安、眼眶淚水打轉的孩子們中，有一個年紀稍大的男孩比較起來稍微冷靜一些，應該是唯一能對話的孩子吧？畢竟這群孩子做為第一目擊者，在時間緊迫的情況下能夠直接問到什麼是最快的……

騎士上前搭話

「馬麻叫我不能跟陌生人講話。」把頭撇開。

假設給糖果

「這種便宜糖果是不能收買我的喔！」但還是會乖乖收下。

假設預設角色 4 的吉祥物跟他裝熟

「我不喜歡你這種娘娘腔的角色啦。」但還是會乖乖握手。

假設安撫他父母很快就到

「我才不是那種需要把拔馬麻照顧的小朋友！」但還是會露出焦慮的表情。

騎士們必須使出渾身解數來嘗試讓這孩子放下心防、逗他開心。具體來說，合適安撫、嘗試給禮物、嘗試

給糖果、出色的扮演、恰當的話術、將他父母帶來、展現某種出色的技藝

（小魔術、折氣球、原地空翻三圈等）都能夠讓這孩子更加信任騎士一些，主持人須根據騎士們的手法，適當的宣言不同檢定難度6至8左右的檢定；而每次檢定通過，都讓這孩子更加信任騎士，此場景卡的關鍵判定難度也會下降2點，主持人研判經過的時間夠多、或是騎士的表現也足夠了，就可以宣言關鍵判定。

若關鍵判定成功，這個孩子會表示自己看到了很可怕的东西：當自己發現和父母走散後，一個像是成年女性、氣息怪異且身材乾枯的成年女性把他送來這裡，路上一直問有沒有看到愛莉絲、是不是愛莉絲……而當他被那女性送到遊客中心時，就親眼看見那女性的身體膨脹、爆裂出那兩朵巨大植物，一陣混亂中那女性就這樣離開了現場，並喃喃說著要到「園內最高的地方看著」。

事實上，那就是巨獸寄生者本人、也是愛莉絲的母親了。若關鍵判定失敗，這孩子仍會有些吞吞吐吐的表示他被送來這裡的過程，以及直面巨獸寄生者誕生從獸的畫面，只不過因為太緊張其他都想不起來。

而在關鍵判定過後，這孩子的父母就也即刻登場來接他回去，他的父母會對騎士和工作人員表示感謝，同時也因為不造成恐慌的原因，他的父母並不知情剛剛發生的事。但可以看到這孩子滿臉安心與得救的，撲向自己的父母；愛莉絲也會見證这一幕，並且對身旁的騎士提出了：「有父母是什麼樣的感覺」這種一聽就極為沉重的問題。事實上，這並非哀傷或困苦，僅僅只是出於愛莉絲對其不理解的好奇心，畢竟她從有記憶起，就生活在天啟管理局的君主培養機構。

給主持人的描述參考

與你們的對話才剛結束，你們看到這孩子眼睛一瞬間的發亮，越過你們，朝向看似他的父母的方向奔跑而去，滿臉的安心與放鬆感，看來這段話就只能到這邊了。至於那孩子和他父母的事情，剩下的天啟管理局的基層工作人員會搞定吧？

「吶，（騎士的稱呼），有父親母親是什麼感覺呢？」這時，愛莉絲抓了抓你的衣襠問著。

如果騎士猶豫或是顧左右而言他

「愛莉絲不太懂那些東西，愛莉絲只是想知道，怎麼讓其他人更有笑容哦～」

如果騎士給出了某種「親近的人」、「一起生活的人」之類的曖昧答案

「那，（騎士的稱呼）也是愛莉絲的父親（母親）嗎？」

這段對話可以適當的帶出預設角色背景下，各自所知的資訊表現在扮演上，或許知道愛莉絲過去的騎士會制止對話、又或是照顧愛莉絲的騎士會選擇給出深刻的回應（請記得，天啟管理局為了預防愛莉絲的第一個喪失症狀，應當都有警告騎士不能和愛莉絲過於親近）；當騎士與愛莉絲的對話結束後，就可結束此張場景卡。

場景5： 被摧毀的花車

公開條件：「從獸的騷亂」結束後
簡介：夢之嘉年華的遊行用花車遭到破壞了，該怎麼辦呢？
限制：愛莉絲必須在場。
判定：體能11或社交11。
效果：解決夢之嘉年華必要的花車遭到破壞的問題。

這張場景卡會在「從獸的騷亂後」立刻出現可供選擇。選擇此場景

卡後，主持人將描述騎士來到了位於海洋水生區角落、未對遊客開放的倉庫區域，看到花車被破壞的一片慘狀。但比起被破壞的慘狀，更加嚴重的是現場因為忙碌與焦慮陷入了無政府狀態、修復材料四散、爭吵與混亂滿場皆是。

給主持人的描述參考

海洋水生區從遠處看過去，就是一片碧海藍天、沙灘、甚至還有海之家……和清涼泳裝。不過那並不是你們現在的目的，穿過多個礁岩造景拐進了未對遊客開放的角落區域，能看到一大棟突兀的、有著大型鐵捲門的水泥建築，看起來像是倉庫。

而這倉庫現在周圍，聚集起了大量像是基層工作人員的人，有的在吵架、有的來回踱步、有的則是把看起來像是木材的材料從這裡拿到那裏再從那裏拿回這裡……儼然就是一片混亂。

而這混亂的來源顯而易見，倉庫的鐵捲門此時是半開的，能看到裡頭是一節一節、預定要在夢之嘉年華上運作的花車，然而現在看上去全都彷彿被觸手捆綁過、或是大力的敲擊過，呈現一片被破壞的慘狀。

事實上，若通過一個心智8的判定，騎士將能發現破壞的狀況不如預想中那麼嚴重，完全是可以勉強趕在夢之嘉年華前順利修復的。然而現場所有基層人員都陷入了一片混亂，狀況仍然不太樂觀。

若關鍵判定通過，騎士將可能是發揮自己的優秀指揮能力、或是驚異的肉體表現在緊迫的狀況下加速修復了花車。也由於花車的體積龐大，此處的關鍵判定若騎士們肯通力合作，每有一個騎士在場合作，難度都會下降1點。

若關鍵判定失敗，騎士們有兩個

選擇，一是愛莉絲將會以1點喪失的代價，用權能修復花車（可用激昂點代替），或是召集其他未登場的騎士，老實合力的配合那些基層工作人員加速修復。

給主持人的描述參考

關鍵判定成功

你們都能意識到，其實花車的損壞並沒有想像中嚴重，只不過現場或許是指揮體系崩潰的關係，做事完全沒有效率……在你們介入指揮後，同時發揮了騎士驚人的身體素質，花車修復的進度逐漸上了軌道，應該是可以順利趕在夢之嘉年華前順利修復的。

關鍵判定失敗

「嗯……這種東西，愛莉絲一下就能修好了哦！」

「能讓大家開心，比較重要哦！愛莉絲在這裡就是為了讓大家開心嘛。」於是，愛莉絲對著破損的花車，舉起了她纖細的手臂，一陣陣的潔白光芒逐漸顯現纏繞著。

（此時主持人將確認玩家的意願，是否要阻止愛莉絲，或讓她以喪失為代價使用權能）

當動手修復花車時，愛莉絲會表現得相當低落，但同時也會表示「給大家帶來笑容的使命」的心意，此時也能適度的讓愛莉絲暗示「雖然聽不到，但至少還是看得到的！」以讓騎士理解到愛莉絲的第二個喪失症狀；當然已經知道此事的騎士或許會對此演出些什麼、或是不知道的騎士因此產生某種情愫，無論如何，這都是讓騎士間互動的機會。當關鍵判定結束，主持人認為此處劇情告一段落，就可結束此場景卡。

場景 6：

疏散

公開條件：進行過「目擊者」場景卡，且通過關鍵判定；並進行過「被摧毀的花車」場景卡，且通過關鍵判定、或讓愛莉絲使用權能修復花車。

簡介：知道巨獸寄生者的去向了，必須找個理由在不造成恐慌的狀況下疏散遊客。

限制：無。

判定：心智 1 0 或社交 1 0。

效果：將遊客從巨大摩天輪周圍引導開，製造出充足的決戰場地。

唯有在進行過「目擊者」場景卡，且通過關鍵判定；及進行過「被摧毀的花車」場景卡，且通過關鍵判定、或讓愛莉絲使用權能修復花車，才會出現此場景卡可供選擇。若未達成以上條件，則直接進入決戰前夜。

給主持人的描述參考

你們能直接聯想到，整座園區內最高的地方，就是中央大道上的巨型摩天輪了。來到現場後，在黃昏之下，摩天輪的支架上閃爍著七彩光芒緩緩的運作著、寬敞的中央大道周邊也有著不少攤販和紀念品店，因此理所當然的有著不少遊客人潮。

現下還沒有看到巨獸寄生者的影子，或許是潛伏在某處，甚至是摩天輪上的其中一個車廂？但保險起見，絕對需要開始疏散附近的遊客了。

通過「目擊者」場景卡小朋友的說法，主持人應直接告訴騎士，他們能直接聯想到夢之國最高的地方就是中央大道中間的巨大摩天輪，而唯有在「被摧毀的花車」場景卡中修復花車沒花上太多的時間，騎士們才有時間進行疏散的動作。

此時騎士們會收到天啟管理局「主任」的單方面聯絡，強調告知都

努力到這地步了，絕對不能引起恐慌，就用餘興表演「騎士大戰怪獸」的名義來引導群眾。然而遊客理所當然的並不會那麼聽話，一個一個的都想湊熱鬧、靠更近些，騎士必須透過妥當的社交手法或出色的說詞才能順利引導遊客。

給主持人的描述參考

關鍵判定成功：

雖然還是有部分遊客依依不捨的想繼續往前湊熱鬧，但大部分的遊客都大幅的退開了摩天輪的周圍，接受其他園區員工的引導與指揮，整條中央大道現在幾乎是完全淨空的狀態……

關鍵判定失敗：

現場的狀況實在是有些混亂，在宣稱有餘興節目的表演後，鼓譟的遊客們反而更加不願意退開了，儘管園區員工仍在盡力的引導遊客騰屋空間，但一時半刻之下、整條中央大道還是被想湊熱鬧的人牆佔據了一部分。

通過此關鍵判定，將會影響決戰舞台的配置，詳見決戰階段。

當關鍵判定結束，主持人也認為劇情告一段落後，即可結束此場景卡。此場景卡結束後，即接入決戰前夜。

■空白場景卡與調味場景卡

在劇情過程中，騎士或許會隱約查覺「主任」傳達資訊上的不對勁、以及巨獸寄生者愛莉絲之母的真實身分。或是在調查的過程中（具體來說，大概會是「展開調查」、「尋找線索」、「目擊者」場景卡之後）展開了不是那麼適合接續主要場景卡的氛圍，此時主持人請不吝插入空白場景卡或調味場景卡吧。

請謹記這些場景卡不應推進時間軸，僅作為互動與深度挖掘非必要真相的情境，而關於這些場景的判定與獎勵請參考基本規則 p.158。例如預先查覺到了巨獸寄生者的身分，則可獲得「巨獸寄生者的身分」臨時關鍵字、或是加深與愛莉絲的感情深度。

在空白場景卡或調味場景卡，騎士們可能會面臨與部分 NPC 或背景的深度互動，在此給出一些可能面臨的情境處理。

• 關於「主任」

只有 PC1 在場的情況下，才能夠主動和主任發起連絡。

「主任」無論如何都會強硬的表示，眼下處理園內的巨獸寄生者才是最要緊的工作，以此來結束話題。

如果騎士們堅持的詢問關於巨獸寄生者的真相（可能還需要難度 1 2 以上的社交判定），「主任」會表示在夢之嘉年華結束後再來詳談。

• 關於巨獸寄生者

愛莉絲之母會一直以人類的姿態潛伏在遊客當中、或是靜靜的坐在某個長凳上，喃喃自語著關於「我的小公主」、「要找到愛莉絲」的破碎片語。

而潛伏或靜靜坐著的地點，必然是能看到許多孩子的地方，如果主持人沒有想法、或許會是較溫和的遊樂設施或舞台表演場合。

因此若騎士們在這類場合出現，也能收穫「有個行跡詭異、身材乾枯的成年女性碎唸著要找愛莉絲」的相關證詞。

騎士理應不該在決戰階段前就發現愛莉絲之母的存在，但若真的有很合理的理由，愛莉絲之母將會召喚與「從獸的騷亂」中同樣的從獸後逃離現場。

時間臨近黃昏時，愛莉絲之母將會爬進巨大摩天輪的某個空車廂，後續迎來決戰階段。

• 關於愛莉絲

記得愛莉絲無法認知到笑聲，包含帶著笑意的對話，主持人可以適度在純互動的場景適度演出這點。

愛莉絲對園內的所有遊樂設施都相當熟悉，如果騎士願意帶著玩的話，愛莉絲也會跟著樂於享受，既不會怕雲霄飛車、更不會怕鬼屋。

愛莉絲對於所有家庭的話題十分感興趣，如果主持人願意，在感情深度至少有 1 的情況下，愛莉絲會透露自己時常在想父母親會是什麼模樣。

若和愛莉絲談起巨獸寄生者，愛莉絲會天真的表示：「巨獸寄生者本來也是人類，一定是因為想要開心才會來她的夢之國，要是找到她的話一定要讓她笑的開心」這類說詞。

如果使用預設背景，騎士會各自有著獨特的背景資訊（尤其是 PC2 和 3），如果主持人認為騎士間的互動需要加深，可以讓愛莉絲提起過去的事情。

■決戰前夜與決戰階段

於決戰前夜階段，所有騎士應當都趕到了中央大道，而無論是否經過「疏散」場景卡，天啟管理局的工作人員也會開始引導遊客退開，宣稱「以下會有一場為夢之嘉年華暖場的表演」。

而騎士確實也能直接看到，巨獸寄生者的現身，且會直接呼喊愛莉絲的名字。無論騎士有沒有意識到巨獸寄生者的身分，決戰都即將到來。

給主持人的描述參考

在夕陽的照耀下，你們都看到了，巨大摩天輪的頂端有著什麼。一根、兩根，然後是數十根，彷彿根鬚，或說是觸手般的數十根扭曲蜿蜒的形體從摩天輪的頂端延伸著，然後緊緊的纏繞、捏緊了摩天輪的結構。

接著一片一片、黑色的，像是莖葉的外型從那些根鬚上成長、往上延伸，左右展開，不斷的成長，就像是某種放大了數百倍的植物。然後在像是莖的正中央頂端，一個球體構造逐漸的成長、膨脹，你們都覺得，那就像是花苞般。

最後，花朵盛開、幾乎遮擋了所有的夕陽，將騎士所在的位置陷入一片陰影。那盛開的花朵彷彿和愛莉絲那一身潔白洋裝相對應：醜惡、漆黑，散落著黏液與扭曲的百片複雜花瓣。但即時如此，那仍是一朵極其巨大、在夕陽下以漆黑之貌盛開的花朵。（如果主持人想要，可以直接說是康乃馨）

那就是巨獸寄生者本體。

■決戰階段

為了讓遊客相信這真的是一場表演，愛莉絲開啟的戰鬥空間將不會完全隔絕外部，而是以一層半透明的薄膜展現，就彷彿刻意營造的觀眾服務。也因此，從獸一旦觸碰到戰鬥空間的邊界，愛莉絲將不得不使用不擅長的權能來保護遊客。這意味著，只要任何敵方單位處碰到戰場底部的邊界，愛莉絲將會直接增加 2 點喪失度，而本次決戰當中，巨獸寄生者本體也會不斷召喚往場地邊界奔跑的從獸。這代表著愛莉絲之母對夢之國、對於奪去她孩子的這個樂園的憎恨與報復。

如果主持人希望，可以讓巨獸寄生者，愛莉絲之母在戰鬥當中以悲嚎的形式向騎士們喊話。

給主持人的描述參考

進入戰鬥

「大家，愛莉絲和騎士們的表演要開始了哦！愛莉絲，會讓大家看看，我們是如何守護大家的。」

「所以，請務必笑著，看著愛莉絲與騎士們的戰鬥。」一邊說著，愛莉絲的背上緩緩展開了六片潔白的羽翼，飄升到這條中央大道的正中央。

同時，羽翼飄落，淡淡的白色薄膜以愛莉絲為中心，舒展開來，直到人群所在的位置才隔開。

「那麼，拜託你們了，愛莉絲……並沒有完全隔絕外面，但你們一定沒問題的吧。」

「請務必守護大家的笑容，讓夢之嘉年華順利舉行。」愛莉絲在展開戰鬥空間後，朝著你們靠近，淺淺的微笑着，說了這麼一句。

召喚從獸

你們能看到，攀附於摩天輪結構上的根鬚，此時彷彿有什麼東西在內部竄動著的、腫脹、脈動，然後破裂。接著，一（兩）個球狀，彷彿荊棘藤蔓糾結成一塊，還不斷

在原地蠕動著揮舞著那些滿是尖刺的觸手的物體落到了地面上，然後以不可思議的速度，用那荊棘觸手拍打著地面高速的往人群的方向移動了起來，似乎是看準了愛莉絲無法完全隔絕外部空間。

巨獸發動開幕攻擊

地面傳來微微的顫動、以及如同搔抓般的聲響，下一個瞬間，無數的藤蔓從地面下竄出，如同長槍般向你們刺去！

巨獸使用牙攻擊

巨大植物的「花瓣」部位展開，露出內部一層又一層有如絞碎機般的牙齒，向著（騎士名）猛然咬去！

巨獸使用噴吐攻擊

那複雜扭曲的黑色花瓣中心，似乎有什麼東西在慢慢凝聚、然後膨脹。緊接著，一道黑色的、像是爛泥般的東西就這樣從花瓣中心朝（騎士名）射擊了過去！

巨獸發動狂亂攻擊

地面發出隆隆巨響顫動著，緊接著一束粗壯的藤蔓如同鑽頭般炸開你們腳下的地面竄出。在四濺的碎石與煙塵中，你們看到藤蔓表面佈滿的無數棘刺展開來，然後隨著一陣尖銳的咆哮聲往四面八方發射。

巨獸喊話

「公主……是我的公主！！！」

「你們明白嗎？你們真的以為自己守護了她嗎？你們可知道她失去了什麼……我失去了什麼！！」彷彿從巨大的複雜花瓣中心，震懾著空氣喊出來，低沉且粗糙的話語，是巨獸寄生者的胡言亂語，或是隱含著些什麼嗎？

■戰鬥資訊

當決戰前夜的描述完畢，騎士也做好準備後，即刻進入決戰階段。

在決戰當中，巨獸的本體並不會移動，但是將會持續的召喚往場地邊

界衝刺的從獸，而一旦從獸觸碰到場地的底部，愛莉絲將會直接增加 2 點喪失度以消滅從獸。若騎士在三人以下只會召喚一隻從獸、若四人以上則是兩隻。

騎士們將被迫同時處理奔跑的從獸、一邊顧慮著巨獸寄生者本體的輸出，且同時有著要縮短戰鬥時間避免愛莉絲喪失過高的狀況。只要騎士們合理的分配戰力，解決從獸的同時持續對巨獸寄生者的本體造成傷害，本場戰鬥應當不會過分的困難。若騎士們缺乏遠程輸出的手段，主持人可以考慮即使在四位騎士以上，仍只召喚一隻從獸。

• 詳見 P 0 2 8 ~ P 0 3 0 戰場與巨獸資料

- 因為存在本劇本自行創作的客製部件，請主持人對玩家公開所有規則資料，以確保無資訊不對稱。

- 「深沉之愛」的行動方針最優先為：若場面沒有從獸，則呼喚從獸。

- 若場面已有從獸，且攻擊範圍內有騎士，則攻擊騎士，否則呼喚從獸。

- 從獸只會不斷的奔跑，直至場地的盡頭格後，若有剩餘的可移動額度，則立刻造成愛莉絲增加 2 點喪失度（可用激昂代替消耗）。（意即剛好移動至場地的盡頭還不會增加喪失度）

- 若通過場景 6 關鍵判定則戰場是 5*8，否則 5*6。

- 巨獸寄生者本體位於場地上半的「高處」，摩天輪上。

- 騎士只能在場地的下半部登場。

■救贖判定

當決戰結束後，巨大花瓣的中央一名成年女性會落到地面上。此處的救贖判定無論愛莉絲是否有意識到對方的身分，愛莉絲都會選擇救贖，因此若要讓救贖判定失敗，就只能靠騎士的修正，來讓此判定失敗。

給主持人的描述參考

戰鬥結束

巨大的花瓣片片凋落、那些纏繞著的根鬚、與枝葉也以肉眼可見的速度凋零著。在戰鬥空間外，遊客傳來了事不關己的掌聲……

而花瓣的正中央，有個小小的身影落了下來。

【嗶。】被愛莉絲，迅速創造出一個小小的、彷彿雲朵般的構造給接住了。

愛莉絲接近巨獸寄生者

「吶？妳是誰呢？」愛莉絲靠近了那個被承接在雲朵上的女性，似乎是伸出小小的手指，戳了戳對方。

「不管是誰，愛莉絲都希望妳笑一個哦，嘻嘻。」一邊說，愛莉絲一邊露出了那慣有的微笑。

「你明明……聽不到，憑什麼，要妳……」而此時，能看到在雲朵上的女人，驚異的以堅強的意志，在寄生巨獸被擊倒後，仍保持著意識，顫抖的伸出手，似乎想撫摸愛莉絲的臉龐。

「啊啊……我的小公主……你長的好快……」

救贖判定前

「愛莉絲，會救她哦，嗯。」愛莉絲回過身，對騎士們這樣說著。

「因為愛莉絲的使命是讓大家有『這個』嘛！」同時，愛莉絲舉起了小小的雙手食指，把自己嘴角抬高。

「雖然，愛莉絲不太確定，這樣做對不對，但是愛莉絲知道的哦。」然後，愛莉絲就這樣再次轉

過身，背對了騎士，緩緩的對落在雲朵上的女人伸出手，逐漸散發出陣陣潔白的光芒。

「愛莉絲可以造出各式各樣的東西，但是只有這個（微笑）愛莉絲做不出來，只能靠別人給，所以愛莉絲，不管是誰，都想要讓她……」

「給愛莉絲一個笑容呢。」

（此時進入騎士的救贖判定修正環節）

■尾聲

當救贖判定結束，時間也迎來了夢之嘉年華的遊行時間。遠處開始放起了煙火與音樂。

無論救贖判定成功或失敗，愛莉絲都會笑著要騎士好好看著夢之嘉年華順利舉行，並且回去執行她的「夢之國的小公主」的工作：和遊客揮手拍照、讓大家開心、一起玩。

主持人可以詢問每個騎士最後的動作，而後描述愛莉絲的身影往遊客方向過去。

若有騎士意識到事件背後的不對勁，和天啟管理局的「主任」詢問，只會得到那是「基於合理與守護人類的最佳判斷」，也會不吝表示「這樣做雖然危險，但能決定那個女人下場的只有愛莉絲本人，這是基於倫理的判斷」這樣的詭辯。

給主持人的描述參考

救贖判定成功

「太好了！這樣你就可以笑一個了！」愛莉絲似乎是意識到了什麼，微笑著，看著那個女人。儘管下一瞬間，那女人就被天啟管理局的員工給架走了。

救贖判定失敗

「……」愛莉絲沉默了片刻。

「沒辦法呢，嗯，不過還是要笑一個哦！」愛莉絲回過身看著騎士們，在她背後，煙火火光不斷的閃耀，讓愛莉絲臉上的那份微笑似乎多了些陰影，肯定只是光照的問題吧。

救贖判定結束

「啊不過都這時間了！大家！回到自己崗位上哦！夢之嘉年華還沒結束，要讓它順利結束才行！」愛莉絲就這樣彈跳著小跳步，穿過了你們身邊，微微的回過頭對你們說著，一邊往遊客聚集的方向移動了過去。

「大家！愛莉絲，夢之國的小公主，和遊行一起來見大家了哦！」伴隨著遊客的歡呼與掌聲，夢之嘉年華的遊行開始了。

今天的夢之國，或許和過去的日子沒什麼不一樣，愛莉絲依然是愛莉絲，騎士也依然是騎士，守護著人類、也守護著笑容。

然而在這背後，或許背負了些什麼，但那並不是能展現給那些「能給予笑容」被守護的一方的吧。

「夢之國的小公主」，明天、後天，以後的日子，或許還是必須得這樣下去。

因為她是守護的一方。
和你們一起。

至此，本劇本結束。

愛莉絲的喪失症狀最多可能到達第三個，若主持人有意願，也可將此劇本和其他天啟管理局擔當黑幕的劇本做出連結。

從獸登錄卡

種類名	士兵	階級	2
從獸名	絕望潛獵	部位數	2
		行動力	2

「能夠遊走潛伏於暗處，彷彿尋找著某種遺失之物的存在。」

命中	迴避	先制	耐久值	內建效果
7	10	3	40	猛擊：消耗一點行動力，下一次攻擊傷害 +1D6

部位名	噴吐	類別：	攻擊
巨獸發射的投射物或能量攻擊，可以擊中遠方的敵人。			
命中修正	傷害	射程	效果
7	2D6+ 階級	1~3	爆發：消耗一點行動力，你攻擊的目標改為射程內一區域全體。

部位名	巨體	類別：	常駐
巨獸擁有更巨大的軀體。			
效果			
你的耐久值增加階級 *10 點。			

室內遊樂園戰—戰場配置圖



巨獸登錄卡

種類名	亞巴頓	階級	5
巨獸名	深沉之愛	部位數	5
		行動力	5

「深愛著某物而具現的絕望，醜惡蔓延的姿態為強烈的愛意扭曲而成。」

命中	迴避	先制	耐久值	內建效果
6	1 3	4	3 2 0	BOSS 特性： 你擁有【開幕攻擊】和【狂亂攻擊】。 毒蟲散布： 你的回合消耗一點行動力，選擇一個與你距離一區域內的目標得到 [毒 1D6]，此毒效果可累計，只要還有行動力就可多次使用。 植物型態： 你無法主動移動，你受到被動移動後，會在下一次開始回合時自動回到起始位置。

攻擊名	鑽地藤蔓 (同【落雷】效果)			開幕攻擊
無數藤蔓從地底下的死角竄出，讓敵人措手不及。				
命中修正	傷害	射程	效果	
9	1D6+5	3~8	範圍攻擊，對射程內的全體敵人造成傷害，且他們得到 [暈眩] 狀態。即使攻擊沒有命中，依然會得到 [暈眩]。	

攻擊名	荊棘爆裂 (【十字星爆】效果的範圍變更版)			狂亂攻擊
佈滿荊棘的一束藤蔓竄出地面，接著將荊棘往四面八方散射。				
命中修正	傷害	射程	效果	
8	5D6	特殊	範圍攻擊，指定你五格內一區域為起始點，對該區域和其鄰接區域的全體敵人造成傷害。即使攻擊沒有命中，依然會受到一半傷害。	

部位名	牙	類別：	
巨獸的牙，咬合時可以輕易的咬碎金屬裝甲			
命中修正	傷害	射程	效果
7	2D6+5	0~1	吞噬：攻擊命中時使用，消耗一點行動力，目標得到 [吞食 2D6] 狀態

部位名	噴吐	類別：	
巨獸發射的投射物或能量攻擊，可以擊中遠方的敵人。			
命中修正	傷害	射程	效果
6	2D6+7	1~5	爆發：消耗一點行動力，你攻擊的目標改為射程內一區域全體。

部位名	強化觸手 (【觸手】效果的變更版)	類別：	常駐
將攻擊手段延伸到遠方的觸腳。			
效果			
你的所有攻擊部位射程 + 2			

部位名	第二腦	類別：	常駐
幫助巨獸判斷情勢，緊急反應的輔助思考器官。			
效果			
隨時可使用，一場戰鬥只能使用一次，你立刻獲得 3 點行動力			

部位名	母巢 (【巢穴】效果的變更版)	類別：	常駐
巨獸的身上擁有從獸棲息的巢穴。			
效果			
選擇此部位時，創造一個階級 2 的從獸。自己的回合可以使用，消耗 2 點行動力，在你所在的區域製造「2」隻 (如果騎士只有三人，則只創造一隻) 該從獸。牠們的行動順位和你的行動順位相同，並緊接在你之後行動。			

紋章列表		
紋章	時機	效果
繫命	攻擊命中後	使用後直到你下回合開始，每當你的攻擊命中時，你回復等同傷害值的耐久力
延勢	命中判定前	使用後你的射程 +2
迅擊	任意	使用後你可以立刻進行一次攻擊。

從獸登錄卡

種類名	狂奔者	階級	2
從獸名	絕望蠕行	部位數	2
		行動力	2

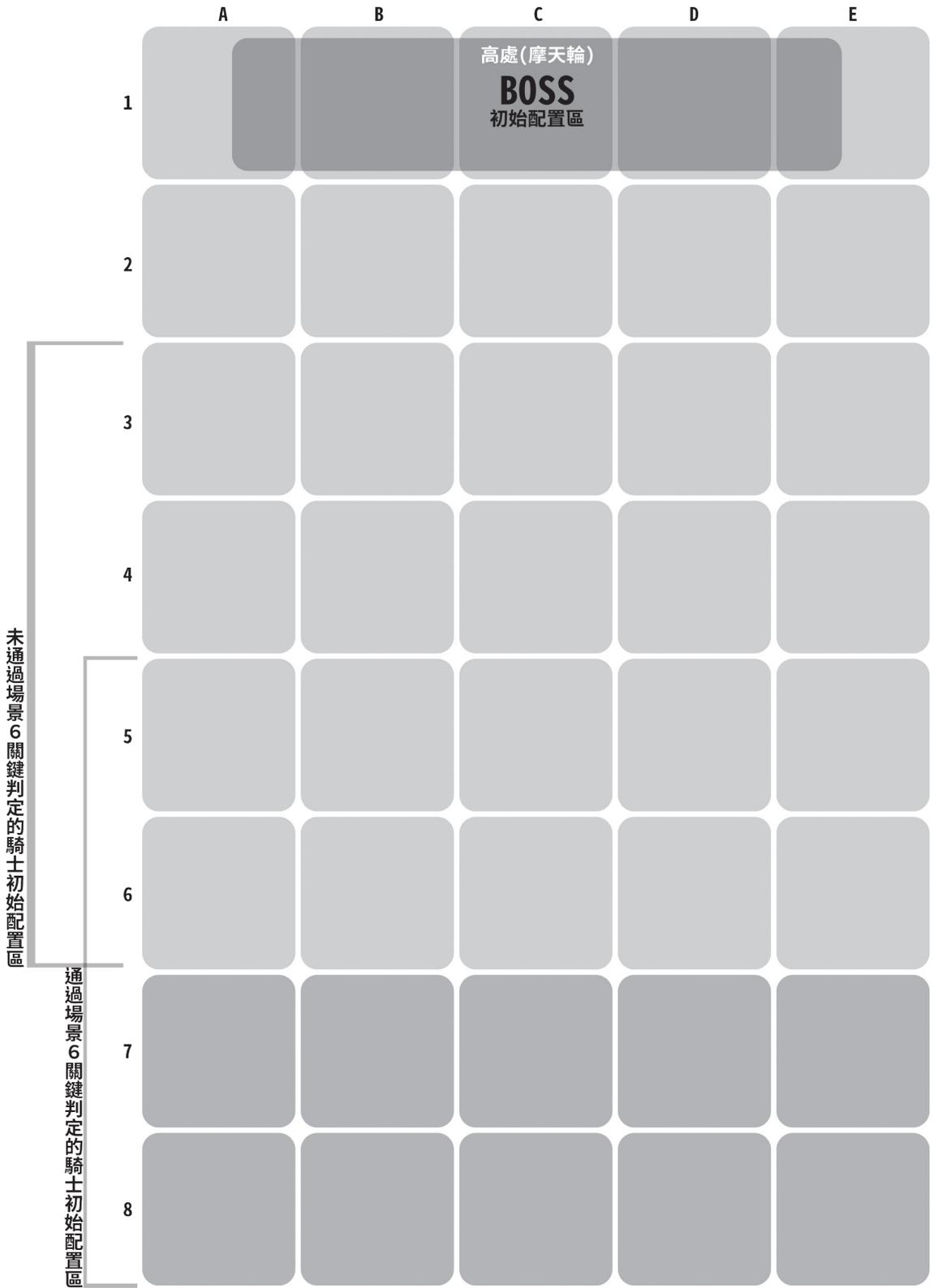
「某種強烈意念的具現化，彷彿存在就是為了摧毀某物。」

命中	迴避	先制	耐久值	內建效果
6	1 2	5	1 5	狂奔：消耗一點行動力，移動三個區域。

部位名	推進器官	類別：	常駐
巨獸擁有足以推動自己巨體的推進能力。			
效果			
你進行額外移動時，每消耗一點行動力可以移動兩區域。			

部位名	生存本能	類別：	常駐
迴避危險的本能。			
效果			
你的迴避 +1，此部位可複數裝備，最多可裝備 3 個			

決戰一戰場配置圖



場景名稱

展開調查

簡介：低調的展開初步調查吧，也許某些員工有察覺些什麼？



限制：君主需在場
主要判定：〈社交〉10
效果：得知襲擊的線索？

場景名稱

從獸的騷亂

簡介：來自園區一角的通報，疑似出現了即將襲擊遊客的從獸。



限制：全體角色登場
主要判定：--
效果：解決從獸造成的騷亂。

場景名稱

被摧毀的花車

簡介：夢之嘉年華的遊行用花車遭到破壞了，該怎麼辦呢？



限制：君主需登場
主要判定：〈體能〉或〈社交〉11
效果：解決夢之嘉年華必要的花車遭到破壞的問題。

場景名稱

簡介：



限制：
主要判定：
效果：

場景名稱

尋找線索

簡介：在園區裡搜索尋找線索吧，巨獸寄生者不可能沒留下痕跡的。



限制：君主不能在場
主要判定：〈心智〉8
效果：得知襲擊的線索？

場景名稱

目擊者

簡介：在解決完騷動後，和受到驚嚇的孩子們談話。



限制：君主需登場
主要判定：〈社交〉16？
效果：得到巨獸寄生者的資訊。

場景名稱

疏散

簡介：知道巨獸寄生者的去向了，必須找個理由在不造成恐慌的狀況下疏散遊客。



限制：--
主要判定：〈心智〉或〈社交〉10
效果：將遊客從巨大摩天輪周圍引導開，製造出充足的決戰場地。

場景名稱

簡介：



限制：
主要判定：
效果：