

CALL OF CTHULHU®

23117

STRANGE AEONS II

NINE FORAYS INTO UNUSUAL TIMES & PLACES



A Hard Road to Travel

艰辛旅途

By Gary Sumpter

译者：埃兰迪斯（elandias0@hotmail.com）

这篇模组的背景设定在美国南北战争期间的阿肯色州。玩家扮演的角色们隶属于伊利诺伊第三骑兵团中的一支负责搜索逃兵的巡逻队。在本次冒险中，玩家的角色被称为骑兵，而不是调查员。

给守密人的信息

1862 年的春天，阿肯色州的皮里奇战役刚刚结束之时，一支来自伊利诺伊第三骑兵团 F 连的巡逻队正在搜寻逃兵。一路上，他们遇到了一些无论对北方联邦还是南方邦联都持同样不屑态度的山贼们。以及比这些山贼更加狡猾的敌人。除此之外，在欧扎克山脉那偏僻幽深的溪谷和山洞中，还潜藏着来自宇宙深处的恐惧。

一些线索会指引玩家来到一处幽僻的山谷，在这里他们会发现一具已经被肢解了的逃兵尸体。这是叛军所为吗？一些线索会指引玩家来到一处幽僻的山谷，在这里他们会发现一具已经被肢解了的逃兵尸体。这是叛军所为吗？第二个逃兵的命运，揭示了山谷中住着一群堕落的山贼团以及其他更加糟糕的事。巡逻队必须克服重重困难，杀出一条通向自由的路。

开始你的冒险

冒险前半部分的一系列遭遇和事件，目的都是为了引导调查员进入故事的第二部分。虽然通常来说在游戏中刻意引导（换句话说就是给玩家铺路）调查员有违游戏精神，但在本次冒险中这也是推动情节的一个有效途径，会给玩家提供新的角色扮演挑战。

军令

现在是 1862 年 3 月 9 日。随着黎明破晓，新的一天开始。昨夜战斗的声响也随着夜晚的结束一起消失殆尽了。今天是星期天，冰冷的雨水从天空落下。西南军团疲惫的士兵们熄灭篝火，开始了新一天的悲惨生活。

欧文 B.梅塞尔上尉接到来自团长约翰·麦克康奈尔少校的命令，派出巡逻队：关于密苏里和爱荷华兵团里的逃兵的报告已经被送到了第四师司令部。

梅塞尔上尉命令弗赖伊中尉带领韦伯中士和一小队人马沿着电报路¹搜索逃兵。梅塞尔提供了该区域的巡逻地图：给玩家展示笔记#1，地图上的欧扎克高原。巡逻队必须避免与敌人接触，发现任何逃兵一律逮捕并将他们带回营地；拒捕者格杀勿论。

¹ 电报路（Telegraph Road），即美国 24 号公路（Route 24）。

黎明时分，巡逻队集合起来准备出发。蜿蜒曲折的电报路修建在欧扎克高原的峡谷和山脉间，道路狭窄，路况崎岖。队伍只能缓慢前行。道路旁只有一片片凄凉的灌木林和岩石，以及一些自给自足的农场。北方联邦的侦察兵形容这里“鸟不拉屎”²可一点都没有夸张。

废弃的农场

这些贫瘠的农场已经荒废。农场里的房屋和谷仓虽然破败，但结构相对完整，这表明它们的主人是最近才离开的。这些废弃的房屋显然可以作为逃兵的容身之所，所以士兵们肯定会挨个检查这些房屋。

士兵们会发现一些农场被洗劫一空，但无法确定这是撤退的叛军，还是前进的西南军团，亦或是逃跑的农民们自己所为。

法利农场

最后，士兵们来到一间看上去还有人烟的农场。一只鸡在布满尘土的道路上扑打着翅膀啄食，隐约还能看到有人正从农场旁的水井里取水。

水井旁的农夫是一个名叫内特·法利的一脸阴沉的鳏夫，显然他不愿与士兵们交谈。西南军团经过时掠夺了他的农场，抢走了所有的牲畜，烧了谷仓，甚至还打算往井里投毒。

法利的女儿莉比挥舞着扫帚从房子里露出头，让你们很快就打消了对这家人善意的期待：“你们抢走了所有的东西，”她咆哮着说道。“现在还想要从我们这得到什么？你们这些比山上那些“劫道的”还可恶的家伙！”一个**知识（Know）**检定可以得知她说的“劫道的”指的是波普的阿肯色山贼团（Pope’s Arkansas Mountaineers），一伙趁着世道混乱在丛林里打家劫舍的恶棍。

内特呵斥女儿回到房子里，但她一步也不挪的继续

向士兵们怒吼。法利一家没有看见任何逃兵，“就算我们看见了，也不会告诉你”，莉比愤怒的说。这家人不情愿的让士兵们搜查了农场，但士兵们一无所获。

关于逃兵

在战争中，士兵们每一天的日子都是煎熬。干渴，闷热，疾病，睡不好安稳觉还要被拖欠军饷，导致士兵逃亡的比例一直居高不下。保守估计的逃兵数量（仅仅在北方联邦这边）就在 20 万以上。逃兵们被抓到就会被送回部队接受审判，然后接受应有的惩罚。

他们会被军事法庭判处临阵脱逃、偷窃、叛国等罪名，然后被处以枪决或者绞刑来杀鸡儆猴。更多的逃兵会被打上烙印（在脸上或者屁股上）然后逐出军队。由于战场上时间有限情况难料，指挥官们也经常会对轻微体罚一下就饶过他们。

一点提示

经过两个小时的乏味和徒劳的搜查，巡逻队员们只得返回电报路继续前行时，每个士兵都可以通过一次**侦查（Spot Hidden）**检定来发现路边有一个闪着金属光泽的东西。仔细检查会发现一个被一块褐色的破布遮盖着的军用水壶，它的主人还在上面刻着名字和番号：“G. 弗莱明，B. 4 I.”。虽然拴水壶的绳子断了，但水壶本身依旧完好，盒子里空无一物。

一个成功的**灵感（Idea）**检定可以得知这个水壶的主人隶属于第四爱荷华步兵师 B 连，与巡逻队员们同属第四师第一旅。一个**追踪（Track）**检定可以发现一对淡淡的脚印朝树丛的方向延伸。发现并追踪线索的队员可以避免接下来的遭遇。

² 原文是 “that even turkey buzzards would not fly over it.”

关于南北战争

1861-1865

促成美国内战的原因是方方面面的，其中最主要的就是奴隶制。这是一种特殊的制度，当全世界几乎所有的文明社会都摆脱它的时候，美国南方却仍处于这样一种制度之下。比方说，工业化的北方就早已废除了奴隶制，但以农业为主的南方以来奴隶经济，农场主们对废除奴隶制持抵制的态度。

奴隶制本身并不足以引发内战，但还有各种各样的原因与之交织层叠。南方各州长期以来一直主张州主权的概念，即每个州仍具有等同于国家的主权，而是否行使这一主权则取决于公民的意志。他们寻求更加稳固的掌控经济和资源，对联邦政府的发展视为对其自治和自决的威胁。南方人认为州与州之间的联盟是自愿结成的，所以他们也有权脱离联邦。而联邦政府则声称各州之间组成的联邦是不可分割的。

1861 年新当选的总统亚伯拉罕·林肯的就职似乎就在预示着奴隶制的终结。对此，南方各州纷纷宣称行使州主权，脱离联邦，成立邦联州并选举了一个他们自己的总统——杰斐逊·戴维斯。林肯称，联邦仍拥有南方各州的主权，包括查尔斯顿港的萨姆特堡。南卡罗来纳州的分裂主义者对自己的领地内有联邦驻军而感到不满，并对其发起了攻击。林肯公开发表声明，召集了 75000 多名士兵。南方人视此举动为宣战。

尽管南方邦联在早期取得了一些优势，比如第一次和第二次布尔朗战役。但与北军相比，南军缺乏资源和人力。1863 年，维克斯堡战役中的南方守军投降。北军占领了密西西比，将南方邦联拦腰切为两段。接着在葛底斯堡的战役彻底扭转了战争局势。经过四年的漫长战争，南方邦联终于在 1865 年被彻底击败。

南北战争是从独立战争到朝鲜战争中造成的死亡人数最多的一场战争。粗略估计，这场战争的伤亡人数超过一百万人；经济损失超过 80 亿美元。也难怪美国人对这场战争的印象如此之深。

豌豆岭战役

在 1862 年 3 月，南北战争中的第一场激战发生在了阿肯色西北部的一处田野里，也就是著名的豌豆岭战役。这场重要的战役是横跨密西西比西部，戏剧性的改变了西部前线双方的战力平衡。

3 月 7 日，柯蒂斯将军带领的北军在阿肯色的豌豆岭遭遇了范·多恩将军的南方军队。在北方军队的进攻下，尽管范·多恩奋力进攻，但北军还是守住了防线。

直到第二天柯蒂斯的部队仍据守在埃尔克霍恩旅店这块战略要地，范·多恩只好率领部下撤退到阿肯色河。

在这场战斗中，麦卡洛克和麦金托什两位将军阵亡，南军损失了两名得力干将。这场战斗巩固了北方在地广人稀的前线地区的控制，为三年后阿波马托克斯的最终胜利作出了不小的贡献。

遭遇敌军

电报路通向波士顿山脉，欧扎克高原南边的悬崖，一个山脊嶙峋沟壑纵横的区域。沿着道路来到一处遍地灰尘的十字路口，路旁是几幢被烧毁的建筑，也不知是遭谁之手所毁。

每个士兵都可以尝试骰一个**侦查 (Spot Hidden)**。成功者会看到十字路口附近的灌木丛中有两队穿着灰衣的人影，接着再骰一个**幸运 (Luck)** 检定可以避开随后的排枪扫射；失败者将受到 1d6 点伤害。

如果士兵们没能通过**侦查 (Spot Hidden)** 检定，他们就会踏入敌人的埋伏圈；他们必须骰一个**幸运 (Luck)** 才能避开像冰雹一般密集的子弹，如果失败则遭受 1d8 点伤害。

如果士兵们选择立即撤退就不会遭受第二波攻击；南军不会调集人马追击一小支巡逻队，但他们乐意派几个散兵把北方佬赶进山里去。如果士兵们留在原地还击，或者向敌人的位置冲锋，他们就得进行一次敏捷（投骰结果小于 $DEX \times 5$ ）检定或者在敌人的下一轮射击中遭受 1d8+1 点伤害。如果士兵被击中，他的马（如果他骑着马）也需要单独骰一个伤害骰来计算受到的伤害。如果马被射杀，士兵就会从马背上掉落，此时如果**跳跃 (Jump)** 检定没有成功，该士兵就会受到 1d6 点掉落伤害。

如果士兵们还击，允许他们正常攻击和造成伤害，但不必记录南军部队遭受的伤害。巡逻队并没有接到关于邦联军第三路易斯安那军团在昨夜战斗之后又重新集结的报告。他们此时面对火力强大且埋伏在掩体后面的敌人，站在原地与之交火完全不会有机会获胜。这么做不仅愚蠢，而且与上级的命令相悖。及时让弗莱伊少尉或韦伯中士骰一个**灵感 (Idea)** 检定来回想起他们的任务。

降临在克鲁克·霍洛的厄运

几个月前，一个星之彩 (Color Out of Space) 随着星空中的流星雨落在了克鲁克·霍洛村。这个有意识的生物落在草地里开始发芽，几天之后它就开始渗入山谷的生态系统。当地植物开始病态地疯长。植物的果实味道变苦；昆虫和动物产下畸形的后代。到了夜间，所有的植物都会散发出星之彩的微光，草木会扭曲、缠结在一起，像被强风吹打一样猛烈摇晃，甚至连人类都会发出幽灵般的光辉。士兵们在夜间调查时可能会目睹星之彩正在猎食一个不幸的村民，甚至他们会直面怪物。尽管星之彩通常喜欢攻击落单的个体而不是一大群生物。

几个月后，星之彩开始离开巢穴到附近觅食，并开始消耗幼年期在山谷中积累的生命力。越长越大的星之彩开始猎食山谷中的居民，腐蚀他们的心智，弱化他们的身体。少数幸运的人设法抵挡住了星之彩的影响并逃离了此地，而那些留在家里的大多数人，则注定会缓慢而痛苦的死去。

包括士兵们在内的山谷里的每一个人都会收到星之彩的影响。只要在山谷里待上超过一天，士兵们就必须用他们的智力 (INT) 与星之彩的意志 (POW) 11 进行对抗，失败则损失 1d6 MP 和 1d6 理智。想要离开这片山谷，士兵们必须骰 1d100，结果若低于自己的 $MP \times 5$ ，对抗才能成功。如果失败，他还会继续留在此地。



THE GRISLY DISCOVERY: A ROTTING CORPSE!

可怕的发现

士兵们顺着从水壶的地方延伸出来的踪迹搜寻，会发现足迹在一处砂岩柱子旁断掉了；如果士兵们在十字路口遭遇叛军，他们也会在逃跑的过程中发现这个地点。现在的时间已经接近中午了。

这个久经风蚀的砂岩柱旁靠着一个穿着蓝色军装的士兵尸体。他似乎已经被肢解并且剥去了头皮。仔细检查会发现他的眼睛被挖掉，一只胳膊断了下来。有什么东西削去了他三分之一的颅骨，连同整个脑子都被挖了下来。这一可怕的发现会导致 1/1d3 点理智损失。

士兵的水壶不见了，但通过制服上的徽章可以确定他隶属于爱荷华第四步兵师 B 连。通过他背包中的文件可以确定此人名字叫乔治·弗莱明。

检查地面会发现松软的土地上有许多足印，但并不足以追踪这些足印的去向。当士兵们调查现场时，一个**聆听（Listen）**检定可以听到树枝折断的声音；随后的一个**灵感（Idea）**检定可以得知声音的大致方向和距离。

追踪逃犯

通过**侦查（Spot Hidden）**检定可以瞥见一个身影逃进了灌木丛。士兵们可以立即起身追赶，但前方的地形越来越难以行走，逃走的那人穿梭在山峦和布满岩石的溪谷之中。骑着马的士兵们可能需要骰一个**困难难度**的**追踪（Track）**才能在复杂的地形中跟上逃跑的人；所以士兵们不妨下马追赶——未骑马的士兵只需要正常难度的检定即可。

逃跑的那人爬向山脊。他的足迹通向布满岩石和峭壁，看上去从未有人涉足过的山峦之中。最终当他逃到山顶时终于停了下来，士兵们轻易的包围了他。他气喘吁吁，目光从一个士兵跳到另一个士兵身上。这个家伙骨瘦如柴，满脸胡须，大概二十来岁。他没有穿制服，只穿了一件破烂的土布衣服。

“不是我干的！”他显然是指那个惨遭屠戮的逃兵的尸体，他说的是实话。他告诉士兵们他名字叫亨利·斯莫尔，本来是想在尸体上翻点能用的东西：“然后我看到那些人对他做了什么，我就没敢再过去，紧接着你们就来了。”

斯莫尔身上没有能证明他身份的东西，他声称自己住在二十英里外的农场。他有一把旧左轮手枪。一个**灵感(Idea)**检定可以猜到他可能是波普的阿肯色山贼团，一伙趁着世道混乱在丛林里打家劫舍的恶棍。斯莫尔否认他与那些“劫道的”（当地人称之为山贼）们有任何瓜葛，但在这里他撒了谎。一个**心理学(Psychology)**检定可以在询问时看出他神色紧张。

亨利·斯莫尔活在这群人的最底层：每天过着拾荒捡漏的日子。那些“劫道的”一点也不想与斯莫尔共事，所以在几周前他们把这个懦夫赶走了。斯莫尔跟在他们屁股后面，捡点他们剩下的东西。至于列兵弗莱明，他当时还没来得及翻找。

士兵们可能会纳闷为什么斯莫尔跑到山顶突然停了下来，他没有解释。但士兵们可以爬到山顶上自己去看。

映在他们眼前的是一个被钉在木十字架上的南军士兵，就像一个丑陋的战利品。他的手腕和脚腕上缠着铁丝，眼睛被挖掉，眼窝里塞满了玉米丝。他的下巴扭曲的张开，就好像正在无声的尖叫着。他的嘴里塞满了玉米皮。这种诡异的景象会导致理智损失 1/1d3。

一个**知识(Know)**检定可以让士兵们认出这是一个隶属第四亚拉巴马兵团的列兵。如果士兵们把他从十字架上放下，就可以从他身上找出文件，确定他的名字叫凯莱布·法夸尔，来自亚拉巴马州的黑利维尔。他的口袋里有好几封未寄出的信，最近的一封信的日期是三个月前，寄给他在黑利维尔的兄弟佩顿。其中一封信提到了这个地区的流星雨。（线索#1）

无论逃兵还是南军士兵都成了那些受星之彩的影响，变得疯狂且暴力的山谷居民的牺牲品。

如果问起这些是谁干的，斯莫尔会嘟囔说是“他们的人”，但他不会细说，只是指了指前面的溪谷。长满参差不齐的橡树的石灰岩山脊后面，是一条小溪谷。士兵们借助望远镜再骰一个**侦查(Spot Hidden)**检定会发现溪谷中有几栋小房子；如果士兵们没有望远镜，他们就只得过一个极难难度的侦查检定了。

下到溪谷里的路十分陡峭，士兵们得穿过扭曲纠缠的雪松林，还得爬过布满岩石的峭壁。如果他们没盯紧斯莫尔，即便知道士兵们会开枪，一旦抓住机会他也会趁机逃走。不想让他跑掉的话，只需要把他绑起来。当然，如果有玩家骰**心理学(Psychology)**，就会从他的眼中看到赤裸裸的恐惧。

溪谷

一座狭窄的溪谷隐藏在悬崖和峭壁之间，细如柳叶的小溪蜿蜒着穿过谷底。当士兵们进入山谷时，他们意识到很明显有些事不对头。大片的植被似乎都枯萎了：枯萎的树叶上长满了白粉病；树干上的树皮干枯剥落；衰败的野花上长着腐烂的真菌。谷里的动物也无法幸免：一只长着三个翅膀的蜻蜓落在士兵的肩头；长着两个头的青蛙在溪水里蠕动着。

如果士兵们带着亨利·斯莫尔，他会恳求士兵给他一把武器：“看在上帝的份上，你们不能带我来这，我没有办法保护自己！”同意斯莫尔的请求将是一个错误的决定：这下等他逃跑的时候就有武器对付士兵们了。

在山谷的中央，有一个寂静的，似乎已经被世界遗忘的小村庄。

克鲁克·霍洛村

山谷中有一条土路，路两旁的几栋摇摇欲坠的木制建筑就是克鲁克·霍洛村了。虽然村子上空笼罩着一种诡异的宁静，一眼望去基本看不见活物，但村子并没有完全荒废。

有大约十几个受星之彩影响的村民正潜伏在阴影之中，就是他们杀害了那个南军士兵，凯莱布·法夸尔，并将他钉在山谷边缘，作为一个残忍的警告。这些不幸的人受到星之彩的影响各不相同，但都已陷入彻底的疯狂。他们皮肤苍白，眼窝深陷，眼睛上布满斑点，皮肤已经开始脱落。他们不仅不会离开山谷，而且还充满敌意，见人就打。

加特林锯木厂

这是一栋简易框架结构的房子，房间里有一个水力驱动的垂直圆锯，能在 24 小时内生产大约 2000 英尺长的木板。但它现在只是静静地放在那。

芒福德磨坊

磨坊的内部受到了火灾的损毁，墙壁已经不牢固了：如果士兵们进入磨坊，就必须骰一次**幸运（Luck）**，失败则表明墙壁坍塌；他们可以再骰一个**闪避（Dodge）**来避



HORROR IN THE CHAPEL

开倒下的墙壁，或者受到 1d6 点伤害。

铁匠铺

这栋房间里摆满了马蹄铁、铰链、风向标以及烧烤架，但锻炉早已冷下来了。

校舍

这是一间单间原木结构的房屋，门被人从里面闩上了。房间的窗户很小，人无法进入，但是士兵们可以尝试撞开房门（两个士兵的 STR 之和与房门的 STR 15 进行对抗）。

校舍里的几张课桌上摆着一些破烂的书本和日用品。在墙角边，柴炉前的地板上扔着几个小皮革袋，看上去有一段时间没有人动过它们了。检查那些皮革袋会

发现里面装着尸体，以及一些无法辨识的干燥灰尘。理智损失 1/1d8。这些尸体属于那些本打算逃离这座可怕村庄的年轻人，但最终他们还是惨遭毒手。

诊所

这栋简陋的小平房已经摇摇欲坠了。屋顶塌陷，破败不堪的地板上凝集了许多雨水。屋内的破床上躺着一位老人，他的脸苍白凹陷，皮肤皴裂，布满皱纹。仔细检查发现他已经奄奄一息。

这个垂死的老人也是星之彩的受害者，他年轻时是克鲁克·霍洛村的医生。医生用几乎无法听见的微弱声音示意士兵靠近他。“趁现在快离开这儿，”他虚弱的拉着士兵们的袖子警告他们“再晚就来不及了！”

当士兵们询问克鲁克·霍洛村里发生了什么样的灾难时，医生的话语被一阵可怕的干咳所打断，并向士兵们要水来滋润他沙哑的喉咙。喝了几小口水之后，他告诉士兵们，灾难始于圣诞节前的一个晚上，一个“大石头”从天空落下，掉到了磨坊里，泽伦·芒福德一家当场遇难。整个天空都被照亮了，“就像地狱之火一样”，山谷里的人们都关上房门，度过了一个惊恐的不眠之夜。第二天早晨他们冒险出去，发现磨坊已经被烧毁了，从天上掉下来的石头碎成两半正在阴燃着。医生说它是空心的，就像蛋壳一样，“但是石头的两半看上去没有任何连接的痕迹。”

除了给医生喝点水让他稍微舒服点外，士兵们几乎没有什么能帮上他的了。尽管如此他还是拒绝离开山谷。星之彩的影响在医生身上已经很严重了，如果士兵们打算强行带他离开，医生会用尽自己最后一点力量来抵抗。无论对他做什么，他的生命也最多只能坚持到第二天了。

普罗维登斯教堂

这间小教堂不分教派，无论从任何地方来的传教士都可以进入。教堂宁静的外表隐藏着一种可怕的恐惧：房间内光秃秃的地板上躺满了五六个男人、女人和孩子的尸体。尸体皮肤干皱发灰，没有任何暴力致死的迹象。仔细检查会发现这些尸体完全干燥，一触即化为齑粉。理智损失 1/1d8。这些尸体也是星之彩的受害者，他们聚集在这里向救世主做徒劳的祈祷。教堂的尽头有一个讲坛，上面放着一本破旧的圣经。

面包房

这栋砖红色的建筑里弥漫着一股恶臭，房间里全是发霉的面包。红砖炉里的煤是冷的。

井底的恐怖

面包房背后有一口井，大概二十英尺深。井水里漂着一具臃肿的尸体，身着蓝色制服。如果士兵们将尸体从井里打捞上来，一个灵感（Idea）检定可以从尸体的制服上得知他隶属第三师第二旅的 37 伊利诺伊步兵团。仔细检查制服可以发现制服上肩章上的标志被摘掉了；第二个灵感（Idea）检定可以猜测出也许在战场上出于某些原因，这个士兵被从中士降成了列兵。尸体身上没有发现遭受暴力的迹象，但尸体身上有着一块块的灰色斑点，并且皮肤已经开始脱落。理智损失 0/1d3。

当这个不幸的士兵从军队中逃跑时，他应了那句“跳出油锅却掉进火坑³”的谚语。他漫步在山谷中，很快便受到了星之彩的影响，发现自己已经无法离开。星之彩吸取生命能量导致他的身体状况剧烈恶化。最终他认为他“疾病”的根源在那口井之中，接着因为虚弱跌入了井里，到最后也没能爬出来。

这个不幸的家伙猜中了一点：那就是这口井其实是星之彩的巢穴。它白天蛰伏在井里，只有在黑暗的夜晚才会外出觅食。如果有人爬进井里，他可以进行一次智

³ 原文是 “out of the proverbial frying pan and into the fire”

力 (INT) x 5 检定来发现水中奇怪的磷光。星之彩会攻击任何进入它巢穴的家伙。

士兵们检查这口井的时候可以骰一个**侦查 (Spot Hidden)**，从而注意到星之彩在黄昏时分从井里离开了。当它移动时，看起来就像是一块闪闪发光的、无定形的颜色在四处流动，在它淡色遮蔽的阴影中闪闪发光。它发出的色彩与已知光谱中的任何颜色都不同；这块特殊的颜色能在地面上流动，也能像生物一样在空中飞翔。当它进食时，其猎物的皮肤与面部都会散发出和星之彩颜色相同的微光。虽然星之彩是无形的，但它从人体上经过时仍然能被察觉。那感觉就像是触碰了粘湿、有害的蒸汽。

几乎没有什么物质能够阻挡星之彩的流动。它可以穿过门窗、烟囱的缝隙，但磁铁矿的存在使得它无法进入下文描述的幸存者洞穴。

磁铁矿

磁铁矿是一种有光泽的黑色磁性矿物，存在于许多火成岩中。晶体不透明，形状是典型的八面体。这种常见的氧化铁矿物是天然磁铁，因此而得名。这种矿物分布在挪威、瑞典、乌拉尔、以及美国的许多地方。

这些磁铁矿作为天然磁石，具有天然的磁极性。阿肯色的磁湾就因为这个原因而成名。

管他们还未受到影响。在探索山谷时，士兵可能会误打误撞发现这个山洞，或者发现一些白天出来找食物的幸存者。离开山洞的幸存者鬼鬼祟祟的躲在阴影里，士兵们可能只会短暂的瞥见他们一眼，幸存者会们会尽量避免接触任何威胁。

士兵们可以在幸存者返回洞穴时**追踪 (Track)**他们，但获得他们的信任可不太容易：虽然这些人并没有在战争中站在哪一边，但他们仍然对士兵们心存怀疑。很多人认为联邦军队就是枯萎病的罪魁祸首，毕竟他们曾经干过在井里下毒的事。还有一些人认为这个山谷正遭受着吸血鬼的折磨。几个人声称，所有的怪事都是在几个月前“流星”坠落之后开始的。士兵们想要获得幸存者的信任，需要通过一个**说服 (Persuade)**检定，或者来一段引人注目的角色扮演，具体怎么做可以由守密人来决定。但如果不这样做，与幸存者发生争执就很难避免了。

山洞里的幸存者们注意到待在洞穴里的任何人都没有遭遇不幸；如果士兵们之前遭遇了星之彩，他们也会注意到之前在逃亡之时误打误撞进入洞穴后，星之彩就调头返回了。因此洞穴里的人只在白天外出觅食，但目前食物和水都已经开始短缺。

在山洞里仔细检查，会发现有一条金属矿脉穿过洞穴。**地质学 (Geology)** 检定可以得知这是磁铁矿脉。幸存者当然不认识这些，但他们说山谷里有很多类似的东西。他们很久以前穿越山谷时发现走到这里罗盘就会失灵，也就意识到了这个地方与众不同。

幸存者

仍有一小群幸存者聚集在一个可以俯瞰山谷的小山洞里。这些原住民看到了那些受星之彩影响的同胞们的下场，因此害怕离开山谷，尽



士兵们可能会意识到洞穴里的磁铁矿可以与山谷里发生着的怪异相抵消；同样的，如果他们从幸存者那里了解到枯萎病总在夜间发生，他们也就能确定白天才是面对“它”的最佳时机。好心的守密人可以让士兵们骰一个**灵感 (Idea)**从而想出在白天用磁铁矿攻

击怪物的方法，但前提是他们得先找到一切灾难的源头。

磁铁可以用刺刀、匕首或者类似的东西从岩石上采取，然后丢入井中。白天星之彩正在浑浊的井水中休眠时往井里倒入大量的磁铁，就可以有效阻止它继续吸收山谷中的生命力。在黑暗中面对星之彩是徒劳的，它可以瓦解石头逃脱，而且它足够聪明所以再也不会回到井里来了；也许它会在河流中的某处找个新的巢穴，玩家们也就没办法找到它了。

结局

除非士兵们设法摧毁它，否则星之彩将继续在山谷中蔓延。当它吸收了足够的能量，就会离开这颗行星、前往太空，并最终成熟。山谷因此被毁，没有任何植物能够在此继续生长。对于士兵们来说，面对一个如此神秘和陌生的对手，活下来已经是最大程度的奖励了。如果他们逃出山谷，士兵可以安全地回到他们的部队中（虽然真正恶意的守密人接着就会让他们遭遇第三路易斯安那军团）。

角色列表

NPC

星之彩

STR 07 CON N/A SIZ 11 INT 14 POW 11
DEX 19 Move 12（流动）/20（飞行） HP N/A

伤害加深：无

武器：吸取 85%，1d6+属性损失，
精神攻击 100%，1d6 MP+1D6 SAN，
瓦解 100%，瓦解物质，

抓握 85%，无伤害。

护甲：无。但物理攻击无法对它造成伤害，强磁场可以禁锢它。它也会受到魔法的影响。

理智损失：见到星之彩 0/1d4。见到被星之彩猎食的受害者 1/1d8。

吸取：以它的意志值与受害者当前的魔力值做对抗检定。当星之彩的意志值每超过受害者的魔力值 10 点，它就能从受害者身上永久吸取 1 点力量值、耐久值、意志值、敏捷值及外貌值，并对其造成 1d6 点伤害。每吸取受害者的 1 点意志值，就能增加星之彩的 1 点意志值。

精神攻击：星之彩的意志值较低时能削弱附近有知觉的生物的精神。在星之彩附近每居住一天，这片区域上的每个人就都必须以自己的智力值对抗星之彩的意志值，如果失败，则会损失 1d6 点魔力值和 1d6 点理智值。因此而丧失的魔力值无法自然恢复，除非受害者离开这片区域。但如果受害者决定要离开这片区域，他必须掷 d100，结果若低于自己的 MP×5，对抗才能成功。如果失败，他还会继续待在附近。

瓦解：星之彩能将它的能量聚焦在几乎任何物质上，从而瓦解出一个洞穴来。这一能力主要用于挖掘它位于地下的巢穴。虽然它的瓦解能力也能用来对付人类，但毕竟星之彩以人类为食，它不愿意破坏食物来源，除非遇到了麻烦的对手。

抓握：星之彩可以集中并固化它身体的一部分，这一部分将会变成半透明的。这时，它可以使用自己的力量值抓住人类、拿起武器，或使用其它物品。

内特·法利

48 岁，一脸不爽的农夫

STR 14 CON 14 SIZ 14 INT 10 POW 11
DEX 15 APP 10 EDU 10 SAN 55 HP 14

伤害加深：+1d4

武器：草叉 35%，1d6+2+db。

技能：议价（Bargain）40%；闪避（Dodge）50%；耕种

（Farming）55%；话术（Fast Talk）25%；聆听（Listen）40%；心理学（Psychology）25%；骑乘（Ride）35%；侦查（Spot Hidden）35%；追踪（Track）15%。

莉比·法利

48 岁，愤怒的农夫女儿

STR 09 CON 13 SIZ 10 INT 10 POW 15
DEX 13 APP 11 EDU 07 SAN 75 HP 12

伤害加深：无

武器：扫帚 40%，1d4+db。

技能：会计学（Accounting）15%；议价（Bargain）35%；耕种（Farming）20%；说服（Persuade）25%；心理学（Psychology）30%；骑乘（Ride）25%；潜行（Sneak）45%；侦查（Spot Hidden）40%。

亨利·斯莫尔

24 岁，卖队友的山贼

STR 14 CON 15 SIZ 11 INT 12 POW 10
DEX 14 APP 11 EDU 09 SAN 50 HP 13

伤害加深：+1d4

武器：1860 柯尔特.45 左轮 55%，1d10+2，
.59 春田步枪 45%，1d10+4，

技能：议价（Bargain）45%；藏匿（Conceal）45%；闪避（Dodge）42%；躲藏（Hide）62%；跳跃（Jump）34%；聆听（Listen）45%；说服（Persuade）45%；心理学（Psychology）51%；侦查（Spot Hidden）72%。

注：斯莫尔长得贼眉鼠眼骨瘦如柴，他身上没穿制服，只穿了一件破烂的土布衣服。他是波普的阿肯色山贼团，一伙趁着世道混乱在丛林里打家劫舍的恶棍的一员。当寡不敌众时，斯莫尔会假装顺从，但只要有机会他就会逃跑。

星之彩的受害者

克鲁克·霍洛镇居民的生命力遭受着星之彩吸取的结果反应在居民的属性（力量、体质、敏捷和意志）和生命值的减少。这些居民们的年龄分布在 20 到 60 岁，平均 SAN 值为 25。

武器：猎刀 55%，1d4+2+db，

棍棒 50%，1d6+db。

技能：议价（Bargain）35%；闪避（Dodge）40%；耕种（Farming）55%；话术（Fast Talk）25%；养马（Handle Horses）45%；聆听（Listen）40%；自然史（Natural History）20%；心理学（Psychology）25%；骑乘（Ride）30%；侦查（Spot Hidden）40%；投掷（Throw）35%；跟踪（Track）15%。

	STR	CON	SIZ	DEX	POW	DB	HP
一	12	13	14	14	11	+1d4	11
二	14	13	11	11	10	+1d4	10
三	14	13	12	08	11	+1d4	10
四	14	12	15	13	14	+1d4	11
五	09	11	11	14	13	--	08
六	10	09	09	12	09	--	07

幸存者

这些克鲁克·霍洛村的居民好不容易摆脱了星之彩的追猎，但受其影响仍然无法离开山谷。这些居民们的年龄分布在 20 到 60 岁，平均 SAN 值为 55。

武器：猎刀 55%，1d4+2+db，

棍棒 50%，1d6+db。

技能：议价（Bargain）35%；闪避（Dodge）40%；耕种（Farming）55%；话术（Fast Talk）25%；养马（Handle Horses）45%；聆听（Listen）40%；自然史（Natural History）20%；心理学（Psychology）25%；骑乘（Ride）30%；侦查（Spot Hidden）40%；投掷（Throw）35%；跟踪（Track）15%。

	STR	CON	SIZ	DEX	POW	DB	HP
一	13	14	14	12	12	+1d4	14
二	15	13	12	14	12	+1d4	13
三	15	14	14	15	15	+1d4	14
四	10	10	11	13	14	--	11

士兵们：预设人物卡

调查员们都隶属于伊利诺伊第三骑兵团 F 连。

这个连队从亚当斯县出发，詹姆斯·弗莱伊中尉担任指挥官。如果他阵亡或者失去行动能力，尼古拉斯·韦伯中士应当接过指挥权，其次是帕特里克·海耶斯下士。如果以上人员都无法指挥部队，那剩下的人就只能各顾各的了。



PRIVATE TUTWILER

列兵 威廉·塔特怀勒

20 岁，普通士兵

STR 11 CON 14 SIZ 10 INT 13 POW 11

DEX 11 APP 12 EDU 05 SAN 55 HP 12

伤害加深：无

武器：M1859 夏普斯.52 骑兵卡宾枪 32%，1d10+4，

M1860 柯尔特.44 军用左轮 32%，1d10+2，

拳击 63%，1d3+db。

技能：攀爬(Climb)42%；闪避(Dodge)26%；英语(English)50%；急救(First Aid)33%；躲藏(Hide)25%；跳跃(Jump)42%；聆听(Listen)48%；开锁(Locksmith)20%；陆地导航(Navigate: Land)33%；骑乘(Ride)53%；潜行(Sneak)37%；侦查(Spot Hidden)47%；游泳(Swim)37%；野外生存(Woodcraft)54%。

“比尔”塔特怀勒是奥尔顿家族的四儿子，他们家在伊利诺伊经营着一间农场。他只能继承一丁点家族遗产，所以干脆应征入伍了。比尔是个虔诚的教徒，从没有杀过任何一个人，也没有在愤怒中开过枪，他希望到时候上帝会宽恕他的罪过。比尔非常希望能给家里写信，然而跟很多人一样，他是个文盲。比尔有一头金发和清澈的蓝眼睛。他的手上长着厚厚的茧，一看就是干过粗

活的人。

列兵 约翰·卡津斯

23 岁，婚姻不幸

STR 11 CON 09 SIZ 14 INT 13 POW 10

DEX 11 APP 09 EDU 08 SAN 50 HP 12

伤害加深：+1d4

武器：M1859 夏普斯.52 骑兵卡宾枪 49%，1d10+4，

M1860 柯尔特.44 军用左轮 29%，1d10+2，

拳击 53%，1d3+db。

技能：会计学(Accounting)35%；攀爬(Climb)41%；闪避(Dodge)26%；英语(English)40%；急救(First Aid)37%；躲藏(Hide)27%；跳跃(Jump)31%；聆听(Listen)49%；开锁(Locksmith)41%；陆地导航(Navigate: Land)34%；骑乘(Ride)48%；潜行(Sneak)32%；侦查(Spot Hidden)47%；游泳(Swim)31%；野外生存(Woodcraft)27%。

战争爆发之前，约翰在伊利诺伊的昆西当一名书记员。他从军是为了逃避一场失败的婚姻和一个怀孕的妻子（至少是暂时的）。由于这个原因，他开始相信宿命，但这并不意味着自杀，而是一种战争中的哲学。约翰戴眼镜，蓄着厚厚的胡子，脸上有一道童年留下的伤疤。

列兵 罗伯特·巴亚尔

19 岁，娃娃脸新兵

STR 14 CON 16 SIZ 12 INT 13 POW 13

DEX 13 APP 09 EDU 10 SAN 65 HP 14

伤害加深：+1d4

武器：M1859 夏普斯.52 骑兵卡宾枪 47%，1d10+4，

M1860 柯尔特.44 军用左轮 42%，1d10+2，

拳击 67%，1d3+db。

技能：攀爬(Climb)51%；闪避(Dodge)28%；英语(English)50%；急救(First Aid)41%；躲藏(Hide)26%；跳跃(Jump)28%；聆听(Listen)38%；陆地导航(Navigate: Land)39%；骑乘(Ride)44%；潜行(Sneak)29%；侦查(Spot Hidden)54%；游泳(Swim)38%；投掷(Throw)47%；追踪(Track)62%。

一个来自伊利诺斯州昆西的农场男孩。他应征入伍是因为他父母认为他应该履行自己的爱国职责。他没参加过什么实际的战斗，他也不确定自己真的想要上战场，尤其是还要听一个蠢货上级（真不知道他老爸怎么会让他来参军）的命令。他把大部分空闲时间都用来写家信。巴亚尔一脸雀斑，看起来比他的实际年龄还要年轻。



帕特里克·海耶斯 下士

22 岁，爱国的鞋匠

STR 10 CON 16 SIZ 11 INT 10 POW 10
DEX 10 APP 10 EDU 10 SAN 50 HP 14

伤害加深：无

武器：M1859 夏普斯.52 骑兵卡宾枪 68%，1d10+4，
M1860 柯尔特.44 军用左轮 36%，1d10+2，
拳击 57%，1d3+db。

技能：议价（Bargain）23%；攀爬（Climb）43%；闪避（Dodge）25%；英语（English）50%；急救（First Aid）37%；躲藏（Hide）21%；跳跃（Jump）37%；聆听（Listen）31%；陆地导航（Navigate: Land）39%；骑乘（Ride）45%；潜行（Sneak）24%；侦查（Spot Hidden）26%；游泳（Swim）37%；追踪（Track）31%。

“帕迪”海耶斯参军前曾经在伊利诺斯州寇特斯堡当过鞋匠。而他的一个维吉尼亚表兄弟加入了南方军队，海耶斯担心就算战争结束以后，冲突和分歧也还会持续很久。他妻子和年幼儿子的照片使他在漫长而孤独的路上陪伴着他。海耶斯身材健壮，一头蓬乱的红头发，下巴突出。

尼古拉斯·韦伯 中士

34 岁，有经验的士兵和“慈父”

STR 15 CON 18 SIZ 12 INT 10 POW 08
DEX 12 APP 15 EDU 12 SAN 40 HP 15

伤害加深：+1d4

武器：M1859 夏普斯.52 骑兵卡宾枪 43%，1d10+4，
M1860 柯尔特.44 军用左轮 41%，1d10+2，
拳击 52%，1d3+db，
野战刀 42%，1d4+2+db。

技能：会计学（Accounting）21%；艺术：口琴（Art: Harmonica）47%；攀爬（Climb）41%；闪避（Dodge）27%；英语（English）60%；急救（First Aid）32%；躲藏（Hide）44%；跳跃（Jump）26%；图书馆利用（Library Use）52%；聆听（Listen）41%；陆地导航（Navigate: Land）24%；骑乘（Ride）40%；潜行（Sneak）39%；侦查（Spot Hidden）61%；游泳（Swim）32%。

韦伯被任命为中士是因为他战争爆发前服役于民兵，是少有的具有军事经验的人。他担心如果局势变遭，弗莱伊会崩溃，但韦伯知道辅佐少尉是他的职责。他年龄比大多数新兵都打，韦伯觉得自己就像家长一样有责任照顾好他们。每到晚上，士兵们围着营火时，他就吹口琴来鼓舞他们。整个伊利诺伊第三骑兵团都知道他留着一脸大胡子。



詹姆斯·弗莱伊 少尉

28 岁，急于证明自己的权二代

STR 13 CON 14 SIZ 10 INT 15 POW 11
DEX 11 APP 13 EDU 17 SAN 50 HP 12

伤害加深：无

武器：M1859 夏普斯.52 骑兵卡宾枪 44%，1d10+4，
M1860 柯尔特.44 军用左轮 47%，1d10+2，
拳击 51%，1d3+db。

技能：攀爬（Climb）49%；闪避（Dodge）25%；英语（English）85%；急救（First Aid）32%；躲藏（Hide）26%；历史学（History）61%；跳跃（Jump）31%；图书馆利用（Library Use）57%；聆听（Listen）45%；军事史（Military History）

58%；陆地导航(Navigate: Land)46%；骑乘(Ride)49%；
潜行(Sneak)40%；侦查(Spot Hidden)49%；游泳(Swim)
34%；投掷(Throw) 23%。

弗莱伊是一个州议员的儿子，出生在伊利诺伊州的
迦太基，但大多数时间他都待在州首府斯普林菲尔德。

弗莱伊知道手下们都觉得他是靠老爹的影响才当上军
官的，所以他急于证明自己在战场上的勇气。弗莱伊个
子稍矮，但看起来身材还算结实。

附录

玩家线索 #1 (一封手写的信件):

12 月 21 日, 1861

佩顿·法夸尔

威洛农场

黑利维尔, 阿拉巴马

亲爱的兄弟,

我们的确切位置得保密, 所以只能告诉你我们还在阿肯色, 你尽管放心, 我们不会给阿拉巴马丢脸的。虽然还没参加真正的行动, 但我们迟早会痛击北方佬。只要给我们一个机会, 这些阿拉巴马男孩就能教那些北方佬做人啦。我结识了沃森兄弟, 还有杰克·科伦斯, 对了还有阿尔文·罗辛顿, 他枪法可准了。

昨晚营地发生了一件事, 有一颗流星从天上飞了过去。一些人觉得这是北方佬的把戏, 还有人说是上帝在天上给我们的信号。但是上校解释说这都是科学现象。虽然流星看起来在千里之外, 但后山好像有个什么东西落了下来, 而且还着了火。几个小伙子马上就按耐不住想去瞅瞅, 但法伦中士命令他们都呆在原地, 要知道中士可绝不容忍那些违抗他命令的家伙。也不怪他们, 毕竟那可是从天上掉下来的一颗星星啊。就像上校说的, 这简直就是奇迹。

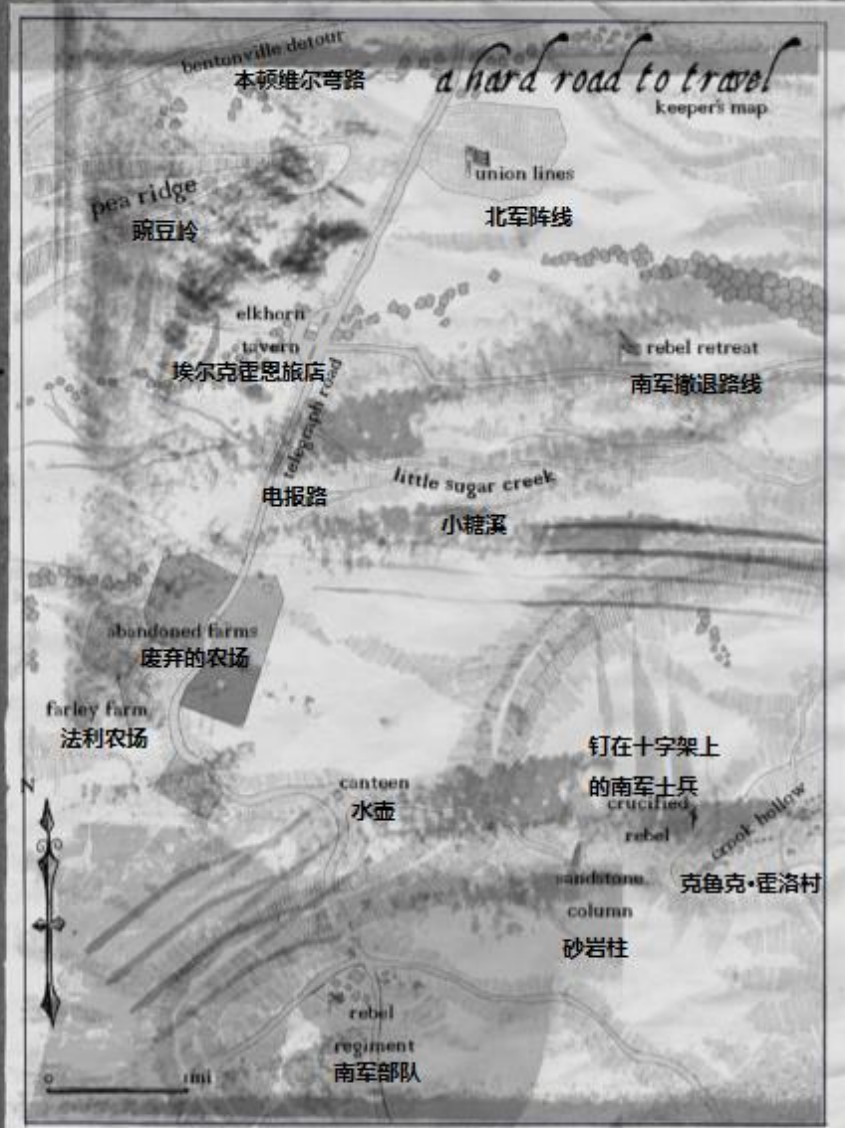
我会抽空再给你们写信的。告诉妈妈不用担心, 我很好, 托上帝的福差不多到夏天就能回家了。

你的兄弟

列兵 凯莱布·法夸尔

第四亚拉巴马兵团

守密人地图



map prepared by Lieut. Marco Mortis, Top. Off. & A.D.C.

南北战争中的武器

下表虽然不够详尽，但提供了南北战争中常用武器或典型武器的数据：

武器	次数/回合	伤害	弹药	基础技能	射程	HP
M1859 夏普斯.52 骑兵卡宾枪	1	1d10+4	6	25	50 码	8
M1860 柯尔特.44 军用左轮	1	1d10+2	6	15	30 码	12
M1860 轻骑兵马刀	NA	1d8+1+db	NA	15	NA	20
M1860 柯尔特.45 左轮	1	1d10+2	6	20	15 码	10
.58 春田步枪	1/4	1d10+4	1	25	60 码	12
刺刀	NA	1d8+db	NA	25	NA	15

装备

下表列出所有士兵携带的装备。此外，士兵们携带的武器按各自人物卡决定。是否可以携带额外的物品由守密人自行决定，但要注意士兵们必须轻装上阵。

所有士兵：

- 制服（包括军帽，鞋，外套，衬衫和裤子）
- 鞋和袜子
- M1860 柯尔特.44 军用左轮和 100 发子弹
- M1858 军用圆水壶
- 手枪子弹盒
- 手枪皮套
- 步枪子弹盒
- 含五天口粮的口粮袋
- 卡宾枪带
- 铺盖卷
- 马和马具（包括马鞍，缰绳，笼头和鞍褥）
- 锡杯
- 折叠小刀
- 个人卫生用品（包括牙刷，梳子和镜子，剃须刀）
- 烟斗和烟草带
- 针线盒（包括针，线，顶针和纽扣）
- 书写工具和纸
- 火柴

- 手帕
- 扑克或骰子
- 钱包
- 怀表
- 24 磅谷物（用来喂马）
- 两双备用马靴

除弗莱伊少尉之外的士兵：

- M1859 夏普斯卡宾枪和 100 发子弹

弗莱伊少尉独有：

- M1860 轻骑兵马刀
- M1858 刀鞘带
- 罗盘
- 望远镜
- 地图包