

CALL OF CTHULHU®

23117

# STRANGE AEONS II

NINE FORAYS INTO UNUSUAL TIMES & PLACES



# Cursed Be the City

## 诅咒之城

作者：Davide Mana

译者：琳尼娜

“诅咒之城”这个模组发生在玉木冰期<sup>1</sup>中的一次间冰期期间(距今约 40000 年)。故事时间持续数周，适合 4-6 名玩家玩耍，他们将扮演尼安德特猎人，凭借机智与勇敢对抗恐怖的希柏里安<sup>2</sup>幽灵之城。

冒险中遍布各种危险，此外，游戏一大挑战是玩家将面对非传统的角色与环境，这些将会根据人们现有的史前知识在模组中尽量还原。

模组提供 6 个现成人物卡，外加建卡指南和技能说明，帮大家创建自己的尼安德特人物。后面同时附有对当时冰期自然环境的描述以及史前人类生活介绍，守密人如果有兴趣跑一个战役，可以参考一下。



### 给守密人的信息

把冒险想象成一个角色互换的鬼屋故事吧，不过里面的幽灵却是文明程度更高、更邪恶的家伙，因其病态的崇拜而堕落、被埋葬了数个世纪，如今归来纠缠某个唯一错误就是扎营太靠近它们古老坟墓的原始人部落。

这些希柏里安幽灵只是词面上的“生物”，我们只能这么描述，因为它们的个体仿佛一种飘荡的黯淡云雾。云雾作为锚点被承载过去辉煌记忆的幽灵所附着，徒劳想要重现昔日的城市与身形。简单说，就是幽灵希望寻找一个更强大的锚点，足够将它们带回生者的世界。

对撒托古亚(Tsathoggua，扎特瓜)的崇拜是这些幽灵的精神支柱，支撑着它们维系与物质世界的联系——它们希望重建昔日神殿，重新对撒托古亚顶礼膜拜，为此，它们将一步步将计划付诸实践，不会放过任何机会。

首先，它们将控制一个意志薄弱的家伙作为代理人(在本模组中是克洛普)。与此同时，在夜晚悄悄潜入尼安德特人的梦境中，慢慢灌输(或者说“感染”如果你愿意)他们的意志。年轻的部族成员最容易受影响，但慢慢的，所有人都会屈服于它们的精神入侵，除了老人们。

这时，希柏里安幽灵会召集那些被感染的人前来建造它们往日伟大首都的苍白复制品，其中包括宏伟的撒托古亚神殿。

一旦撒托古亚教派得到重建，这些希柏里安们将会获得强大的力量源，并有能力踏足更远的地方，感染奴役每一个尼安德特或者智人部落，建立光照万世的幽灵帝国。

克洛普(Kloppe)大致上可以说是个傀儡，一个梦游者。他所作所言全受其无形主人的操控。不仅如此，他还是个被赋予难以置信力量的梦游者。

<sup>1</sup> 又叫武木冰期、威尔姆冰期、末次冰期。

<sup>2</sup> Hyperborean，即希柏里尔，最初起源于希腊神话。洛夫克拉夫特和罗伯特·E·霍华德均做过描述，也有些涉及撒托古亚的故事

里译终北之地。



模组是线性叙事结构，不过守密人可以做进一步开发。玩家凭借智慧，因地制宜，尽其所能找到完美通关方法。

最后一点：随着模组的展开，玩家将会面临很多事物和场景，这些，对现代人来说再熟悉不过，但对尼安德特人却是全然陌生的。比如进入城市之后的所见，对穴居人们来说都是这辈子第一次。

因此建议守密人叙述时用最基本的描绘——不要仅仅说那是，比如“一座神庙废墟”，因为玩家所扮演的角色并不应该懂；而是说“一个用石头堆的房子，所有石头形状都一样”。

面对这么多新奇事物肯定会带来很大的压力，通常需要做大量的理智检定；幸运的是尼安德特人的务实精神可以限制理智掉的太猛。

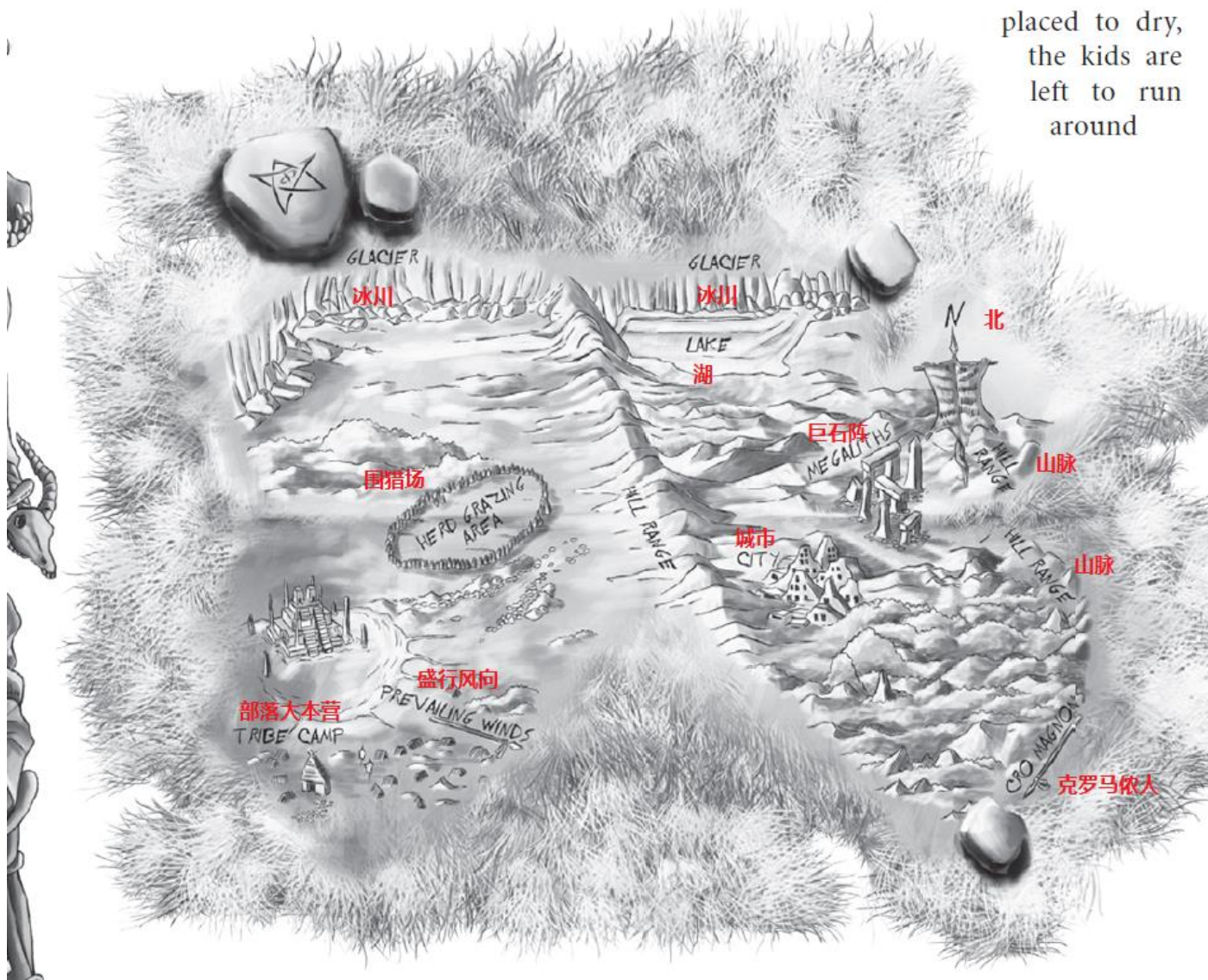
## 序章

清澈的小溪欢快的在平原上流淌，今年的夏天比以往更暖和。

曾经统治这片土地的古老希伯里尔城市现在只留下了一点残存的废墟。不过随着冰川后退，又一些半淹没在松软泥炭质土壤中的遗迹在新生成的山谷中显露出来：斑驳的巨大石柱的断节，风化大理石的碎片等等，而在它们中央的，是一座古老撒托古亚神殿的上层部分，正在非常缓慢地沉入沼泽中。

在神殿里，古老祭司们的干尸在壁龛中慢慢腐烂，皮肤由于岁月的侵蚀薄如纸片。一个无形之子(Formless Spawn)在长廊里游荡，由于长期处在冰封中而有点迷糊，但它很快就会恢复力量。

placed to dry,  
the kids are  
left to run  
around



这些苍白幽灵残存的法力，来源于数千年前对撒托古亚的献祭与礼拜。此时，聚集起最后的法力、凭借古老的禁忌知识，这些幽灵缓缓地渗出神殿的大理石墙壁，四处搜寻宿主或奴隶，来重回人世。

现在是 5 月初，在日后将成为法国-西班牙交界的某处，天气十分暖和，微风徐徐，吹拂过群山和草甸。这次的间冰期在地质历史上不会持续太久(几个世纪)，地球很快又会重回至少二万年的冰川期。当然地球上的居民们不会知道这些，他们尽其所能适应环境，繁衍生息。

黄岩洞部族(Yellow Cave Tribe)正在紧随猛犸和野牛群迁徙的脚步，一路向北来到这片新近出现的平原。新土地看上去是个好猎场，能为即将到来的寒冬储备足够食物。

于是黄岩洞部族开始安顿下来，建立营地(一种半球形茅草屋，呈螺旋状围绕中央空地)。他们选择了河流下游距离沼泽和废墟几里的地方作为家园，当大人们忙着搭房子，阴干肉类的时候，孩子们在周围玩耍嬉闹，探索新世界。

和孩子们在一起的是人畜无害的壮汉克洛普——部族老实本分的傻子。无论孩子们遇到什么危险，他们的鬼点子加上克洛普强壮的肌肉都能摆平，至少大人是这么认为的。现在，这群孩子们和身后头脑简单的保镖正带着敬畏与好奇眺望着远处的废墟，打算找个机会去这堆石头里瞧个究竟。

陷阱放好，静待猎物。

---

## 远方的家

---

四月底，当其他人还忙着搭建临时营地时，长老们派出了几只斥候先遣队四处探索，搜寻猎物踪迹。人们在营地屠宰储存食物，等到九月初雪来临前一起带回南边洞穴里的家园。

随后，依据斥候们的侦察情报，猎人们会出动狩猎，其他人则负责把猎物做成肉干储存起来，以及干其他杂务。

其中一支狩猎队由玩家扮演，他们在北方猎了一个多月的猛犸，是最后返回的队伍。猎人们走了很远，一路轻装前行，靠小型动物果腹，如今十分期待着与族人的团聚。

### 事情有点不对劲儿

从西边接近大本营时，猎人可能会注意到(投侦察 Spot Hidden)营地没有生火，这非常可疑，随后还可以发现更多不祥征兆。从眺望点看去发现营地安静的有些古怪，茅屋间也无人穿行。

更加靠近营地后，猎人们注意到 20 多间草房的大半都摇摇欲坠需要维护。这里似乎被遗弃了，但没有暴力入侵的迹象。

探索废弃草屋不会发现关键线索，不过可以找出更多异常：

§ 一些野兽看上去是新近屠宰的，但肉没有被正确制备，剥皮方式也不恰当。灵感(Ideal roll)可以发现尸体上只有部分肉被割下吃掉，然后就扔这里不管了(难以置信的浪费)，进一步投灵感，玩家可能会问自己，为何没有食腐动物来分食尸体呢？

§ 一些小屋里有不知所云的草图，全都代表着未知的领域或物体，比如：马匹、石头建筑、全副武装的战士等等。

§ 一个粗糙的木餐叉，能猜出可能的用途(通过灵感检定)，但无法确定。

§ 一个木制框架上绑着很多网格状的动物肌腱。守密人尽量拐弯抹角描述，看看玩家能不能猜到这是个原始版网球拍。

### 草屋中的老者

整个村落里只有一间屋还住着人，当村子开始不正常后，部族长老们抱团挤在中央小屋里，通过进入仿佛出神般的状态来抵挡幽灵的渗透(类似规则书里的 Vach-Viraj spell)。被发现时，这些长老处在深深地冥想中。

玩家们可能需要想办法唤醒他们，询问发生了什么。由于大部分人见到长老还是很敬畏甚至恐惧的，因此，虽然带他们去溪边然后丢冷水里是个不错的办法，但

一个部族成员不太可能会这么干。在此更推荐温和的刺激他们，同时大声喊叫。

一旦他们被唤醒，通过请教长老技能检定(Interrogate Elders，模组自创技能，详情见后)，可以获得如下信息：

§ 当看到克洛普和孩子们从那次探险归来时，我们就该意识到黑暗即将降临。那个傻子举止怪异，可我们又觉得是孩子们在玩什么新游戏。再后来我们忙着更重要的事情，就把它抛诸脑后了。

§ 一天夜里，村里所有人都做了同样的梦，梦到在一座巨大的人造山崖里，住着苍白细瘦之人。食物们在街上肆意走动，后面跟着人和货物，然后鼓声响起，召集所有人去礼拜待在巨大的人建石头山里的东西。大部分人醒来后都很害怕，一些人脑中则蹦出新奇的想法来。

§ 接下来的日子里，更多人开始举止怪异：一些人放下工作开始享乐；有人在草屋周围竖栅栏；还有些人在讨论些虚无缥缈的事情，很快大家就都听傻子的了。

§ 噩梦过后几周，亡灵开始在村中行走，但几乎无人害怕，仿佛它们不过是自己失散多年的亲人。人们再也不去大草房里劳作了，而是白天睡觉，晚上醒来与鬼魅般的访客交谈。无人理睬长老们——他们要么吓坏了，要么已成为克洛普的追随者。至于克洛普，他现在披着一张大毛皮做斗篷，出行时身后总跟着两个持斧随从。

§ 村民们开始离开去往北方，克洛普说那里有个更大的洞穴可以住。一开始很少，渐渐人们纷纷走掉，剩下那些也被梦境或夜晚的访客逼去。10 天后，所有人都走了。

## 营地的夜晚

在出发去东北方搜寻族人前，第一晚猎人们可能会选择在营地度过，如果这样，他们会看到一些诡异的事情：

入睡者陷入光怪陆离的梦境，一座宏伟的大理石之城矗立于平原，里面住满奇异、苍白、容貌精致、四肢细长的人，穿着不是毛皮的衣装。这些原始人需要努力消化理解的事物有：马和蜥蜴状生物拉的车、天上飞的风筝、五彩缤纷的旗帜，以及从大都会四面八方涌来的声音、气味与景色。

梦到这些的玩家需要投理智(Sanity)，失败将损失1D4。成功意味着第二天醒来头痛，也需要-1san，城市在冥冥中呼唤着你，通过模糊的记忆可以揭示出城市的方位。

丢失4点理智意味着猎人带着一定程度的走火入魔醒来，然后他会去做怪事，比如修剪房子外的草地，试图弄成草坪，或者在兽骨上画点点，然后投来投去和人拼点(骰子)。一些先前没有的情感，例如嫉妒和/或怨恨、责任、权力都突然蹦了出来。

醒着的人 would 看到一层贴着地面蠕动的雾纱流进村落，在草屋门前扭曲成诡异的形体，伸出带有潮湿气息的触手，卷曲着攀上物体边缘，不需要特意通过学识(Lore，模组自创技能，见后)或者灵感就能发现这雾非同寻常，尤其是在无风的夜晚。

迷雾显形后，声音很快也随之而来，仿佛一千张口用陌生的语言同时发话。当语气变得越来越紧迫时，模糊又古怪的形体从雾中涌出，在村落间游荡，互相说着陌生的话语。

目睹这些需要进行理智检定(1/1D6)。

一个愤怒或惊恐的猎人肯定会上前攻击这些雾中形体，除非挥舞火把或者点燃的木头(人类对付夜间入侵者的基本功)，否则一般物理攻击不会产生任何效果。火焰似乎短暂的驱散了它们的形体，被火焰碰到的幽灵需要长时间才能复原，并且看上去不如先前清晰。

守密人建议：极少情况下玩家们会在营地待超过1晚。基于任何原因他们第二晚又在这里，那梦境和访客都会再次出现。任何两晚上理智检定全部失败的玩家将会强制起立，开始向北方行走，不理睬同伴任何劝阻。被控制后也不会有任何动作，而是逮到机会就继续一路向北。

劝阻这个迷糊的猎人毫无用处。不过一些“休克疗法”——例如推进冰冷的溪水里，或是用尖刺木棒揍他1HP——可以重新打醒他，醒来后他不会记得自己方才的举动。



---

## 城市生活

---

城市距离大本营约 4-6 小时路程，隐蔽于山谷中。猎人们可以轻松沿着先前村民留下的踪迹寻过去，不过这会拖慢他们的行程。

山谷的两边长满一片片的云杉和新生山毛榉丛，为这些老练的猎手提供了很好的遮掩，使他们可以长时间暗中观察城市——不过看上 2-3 天也就够了。当猎人们调查城市时，他们会发现很多事情，而且大都触犯了部族约定俗成的禁忌或律法。

### 白日

城市中的房子数量远超部族营地，还有至少 2 个部族也被引诱至此，城里总人数大约 200 左右。猎人们长这么大还是头次见到这么多人。旁边溪流里飘着垃圾，整个区域闻起来好糟糕。

城里主要活动是在大兴土木——这不好，这违背了部族应当敬畏自然的传统。克洛普正带领着分成 3 队的 30 人在一个山丘上建某种石头圈，所需的石头从附近山崖取来。更多人在南边伐木，来搭木屋和围墙，以及燃烧取暖。

近距离观察发现居民们也不是总在劳作，他们还会浪费好多时间待在木屋里，沉浸在一种费解的幻想中。

然而木屋却不如部族传统的茅草屋保暖，很多居民都显出了不同程度冻伤和营养失调。

猎人们可能需要花时间理解这种阶级式社会结构和资源配给(他们的生活不存在阶级，所有人共享资源)。这些“城里人”不打猎，而是从附近死去的动物身上搜刮肉类；他们把那点可怜的所得都放在一起，但是有些人(比如克洛普和他的小弟)每次能分到更多食物。

似乎所有人的生计都在靠着交换一种拇指大小的彩色小石块维系，但大家完全想不出这是什么意思(克罗马依人或许会指出那是些完美的狩猎投掷弹药)

### 夜晚

整夜燃烧的火堆让空气带着一股强烈的松脂香味。大多数宝贵的热量都白白浪费了，但明亮的火光似乎让幽灵和人类都十分欢喜。

像昨天一样从雾中冒出的人影行走在街上，忙着一些不可思议的事。它们喋喋不休的声音回荡在山谷里。幽灵与火保持着明确的距离，但似乎很喜欢光亮。

大部分幽灵在围绕着山上的巨石阵活动。可以看到有幽灵仿佛驾驭着微风，登上山丘，然后卷曲缠绕着石块，一段时间后轮廓就变得更加清晰了。

见证了城中夜晚与白日全部景象的猎人需要做理智检定(1D4/1D8),因为这些会造成强烈精神冲击，理智检定失败的玩家深深陷入困惑中(持续 1D6 小时)。

猎人们可以从容进城，大部分居民因为沉浸在幽灵导演的哑剧中而忽略他们。那些不在工作的人会单纯的躺在木屋里，让自己的身体随着时间的流逝愈发虚弱。如果与他们说话，他们的反应就像磕了药或者半梦半醒似的，他们说起话来满口未知词汇，让角色非常困惑。只有玩家的亲人和克洛普会清醒些。

一旦玩家显露出攻击意图(比如进过神殿后，和/或与克洛普发生冲突)，城里所有人都会试图攻击玩家，朝他们丢石头或者把他们吓走。



# Cursed Be the City



## 需要见的人，需要干的事

### 恍惚的民众

显然，所有人都被希柏里安人的诅咒奴役了，现在举止如同梦游者(克洛普和他的卫兵则更“清醒”)，但本能仍会驱使他们避开危险，以及服从指令。交谈时，他们说话好像梦呓，逻辑很混乱，而且会引用一些猎人完全听不懂的事。如果攻击，居民会尽量躲避，同时大声呼救。很快，一支丢石块大军就会蜂拥而至。

与亲人会面的情形更令人心碎。挚爱的人不再认识自己，或者(如果守密人希望)，爱人会认出自己，然后劝说其加入自己的行列，与部族一起。每种情况都需要理智检定 0/1D3。

### 建筑

#### 山上的巨石

研究出巨石的用处对于解决问题帮助不大，不过从此就有“计时器”了，可以用来给玩家施加压力，让他们知道自己离可怕的末日又近了一步。要达到此效果，守密人需要每当有玩家眺望建造中的巨石阵时，给他们制造紧迫感，放出愈加频繁的毁灭之兆。巨石阵的完成度越高，城市就变得越邪恶、可怖。

在克洛普的指挥下，劳工们正在竖起巨石，玩家们不可能理解其用途，但可以清晰的察觉到它们散发着不详(POWx5 检定)，就像那个神殿。工人们看上去疲倦又憔悴，但仍在顽强的工作：他们或许会忽略玩家，但在这里待太久有可能被克洛普和他的手下发现。



## 神殿

这个石头遗迹原本是个阶梯状金字塔，类似玛雅风格吧，由大块黑色玄武岩建造，它不会坍塌(结构性质决定)，但会随着时间流逝被风化。

当冰川缓慢通过时剥蚀了建筑的顶部，金字塔本体缓慢沉降，没入了被水浸透的冻土层，同时也倾斜了，让它本来就“不对”的角看起来更加难受。

神殿主厅以前是个露台，现在沉入了地下。在内部，墙壁不断渗水，阳光从顶部一个残破的大洞里倾泻而下。摇摇欲坠的天花板有 15% 几率在人毫无防备时落下(造成 1D10 伤害)。地板也不安全，容易塌陷。一尊撒托古亚的雕像(传统半侧卧姿势，目光威严，舌头从蟾蜍般的嘴中伸出)位于一个大厅中央，旁边是存放在壁龛中的祭司干尸，场景仿佛一场死人集会一般。撒托古亚的雕像上半部分覆盖着青苔，下部裸露。墙边装饰着抽象浮雕，可以在玩家攀爬时搭下手脚。大厅一端有两条通道，后面是向下的楼梯。

下楼后，即使原始人也能发现这建筑没救了——就像个透水的洞穴。神殿下层被淹了，水从墙壁渗出来，已经没到了脚踝。不时有碎石从头顶落下，空气中弥漫着窒息般的腐臭气息。

猎人们需要等眼睛适应黑暗(除非带了火把)。黑暗中他们能发现西北角堆满了落石和两个倒塌的支柱。这里所有家具陈设基本几个世纪前就已腐朽。东南角有水不断从一个洞里流下去，洞直径足够一人宽，下面看不清深浅，如果有人从这里下去就无法原路返回了。

四周墙壁上雕刻有展现撒托古亚教派各种仪式的浅浮雕(大致内容就是一些人在对另一些人做非常糟糕的事情)。不需要任何检定就能发现这里处处流淌着邪恶，灵感检定成功可以获得 1D3 克苏鲁神话。

投侦察可以发现碎裂的骨头(动物和尼人的)，浑浊的水里还散落着一些破损的狩猎武器。这里是神殿守卫者的巢穴——一个无形之子，刚从漫长的冰川期休眠中苏醒，还在恢复力量，但仍旧是个可怕的对手。

这个家伙，首先，会悄悄从水下穿过入侵者(它能把自已变得非常细)，溜到玩家与出口之间挡道。这意味着玩家需要赶紧另寻出口，因为无形之子很快就会显形，逼退玩家，攻击任何试图接近出口的人。这个仆从迫

不得已时才会使用吞噬技能(可能以前发现尼安德特人不好吃吧)。

玩家如果瞎打，肯定会被干掉。这种背景下也无法用魔法，因此只有火焰和迅速撤退可以救他们一命。

最佳逃生路径(实在不行让他们投灵感)就是从天花板的裂隙中爬回上层雕像厅。很幸运，尼安德特猎人攀爬功力吊的一笔，一名玩家只需要 3 回合就可以爬到安全地点。不过，3 回合爬上天花板对无形之子来说也易如反掌。



A HUNTER EXPLORES THE TEMPLE

## 即兴武器

§ 天花板：一个聪明的猎人或许会尝试用矛戳摇摇欲坠的天花板，让它们落到无形之子身上(70%几率)，被石头砸到并不对它造成实质伤害(-OHP)，但可以分散它的注意力，延缓攻击。每次有大块石板落入它的身体，无形之子都需要 1 轮时间来重塑。

§ 当三块天花板坠落后，地板有可能塌陷(65%几率，此后每落下一块天花板或重物，几率提高 5%)，无形之子和待在地上的玩家随着石块坍塌腾起的尘埃与



碎屑一起跌落大约 6 米，掉到底层一个大房间中。角色敏捷 x3 检定失败的话需要承受 2D6 伤害。无形之子的身躯因这次跌落所搅动，需要 3 轮时间恢复攻击形态，幸存者可以借此重新爬回主厅逃跑。

§ 焚烧干尸：使用木乃伊做燃料是一项古老又光荣的埃及传统。这些存放于神殿北部的干尸酥脆易燃，用燧石擦墙打出的火星沾上即可点燃，然后，燃烧的尸体可以穿在矛上用来对付无形之子，对其造成普通火焰伤害。

## 带我去见你们主人！

### 对抗克洛普剧情 1(可选剧情，不过强烈推荐)

玩家在探索城市或巨石阵是有可能遭遇克洛普。假设玩家还没显露出攻击意图，克洛普会用一声吐字清晰的问候招呼他们，欢迎他们加入他称之为“文明社区”的部族，他会与玩家亲切交谈，当然大家只能明白他的只言片语——因为他的话里全是抽象的现代概念（“经济膨胀”、“前沿科技”、“人种杂交”），与原始人的文化没有半点联系。因此，投 POW 失败的玩家会感到头昏脑涨，眼皮发沉，心里不知为何觉得克洛普说的对，以后就跟他混了。一个简单的灵感检定可以发现克洛普的演说有催眠效果，因而警觉地记起克洛普以前是部族里那个整天和孩子们一起玩的傻子。如果玩家们刻意躲避巨石阵，这次遭遇也可发生在城市街边。

### 对抗克洛普剧情 2

幸存者从神殿回来遭遇了愤怒的克洛普和他的追随者(不少于 2 人)。情形类似玩家与克洛普起了争执，吵闹声引来其他人围观。克洛普会指控他们亵渎圣物(当然玩家完全听不懂这个罪名)和对抗集体(在无暴力的尼安德特文化中意味着脑袋坏掉了)。玩家可以通过重新变得平和、正常来避免肉体冲突。现在幕后真凶已清晰明了，因此，搞定克洛普也不能保证解决所有问题。

冲突后，生气的围观群众会朝玩家丢石头，不过腿长的家伙可以很快跑到安全的地方去避难。

## 结束冒险——这座城市被诅咒了！

事已至此，猎人们大概都吓得不轻，担心自己的族人，也明白需要赶快想出解决办法。他们应该也猜到使用蛮力不是唯一出路。

事态不好办，但还是有些法子的，当然每一个都需要玩家开动脑筋、守密人做好准备。仔细研究地图的玩家有可能会擦出灵感的火花。

这里，我们来列举一些可行的解决方案(可以通过灵感检定给玩家放出点提示)，都是些高效措施，特别是玩家齐心协力时。

### 让烈焰净化一切

面对邪恶或诡异的存在时，火是非常有利的武器，因此玩家有极大可能放火焚城。这确实可行，而且不需要做太多准备——他们只需要确定风向就可以了。

如果不出意外，火会驱散幽灵的迷雾，有可能(守密人决定)减弱它们对居民的控制力。但放火总会产生许多变数。

火焰会对木房造成不同程度伤害，但不会对巨石阵造成太大损害——而它们正是古老希柏里安人的力量之源。火焰也会殃及城中居民，尤其是那些依旧受希柏里安幽灵控制，在努力试图灭火的人。

除非有办法摆平上述两个问题，不然放火似乎是最糟糕的方案。

### “犸罗纪”公园

几乎所有涉及史前部落战争的小说里，都有“史前原子弹”桥段——一只巨大的猛犸象横冲直撞，把村庄夷为平地。这确实能撞毁临时搭建的房子，严重损毁那些大石头。玩家可以在兽群上风向的草地(快要开始枯黄了)里放火，让惊恐的猛犸象群为逃命盲目奔向城市。

需要好好计划一番才能将那 50 多头长毛象赶向城市，奔跑的象群也会惊扰到平原上的其他动物，让它们跟

着四散奔逃。

即使这样玩家也不轻松，还是需要有人爬上头象，引导它带领象群奔跑，其他人则需要确保刚才点的火不会失控。

该方案能提供大量角色扮演机会，包括最后面对丧心病狂的克洛普，和他来一场决斗；当有惊恐的洞穴狮从火里冒出来时准备好和它打一架。



### 放水淹城

技术型原始人可能会想到——当他发现城市北方大约三里处有一个巨大的冰川湖时。这个冰川湖里蓄有100万立方水，当有某种又大又重的东西——比如一大片冰川——落入时，湖水会大量溢出。

湖坐落于缓慢后退的冰川脚下，猎人们可以把木头楔入冰川上已经存在的裂缝中不断锤击，让一大块冰落入湖中，从而引发洪水淹没下游城市(需灵感或知识检定)。

由于这是个现实向模组，因此洪水对城中居民造成的

伤害不见得比巨石阵少：木屋，村民和石头一起被水冲跑。不过往好里想，大量的水也会加快神殿沉入它的沼泽坟墓中去，永远封印它。里面的守护者无形之子从此再也无法出来作乱了。

于是，幽灵的力量之源被切断，它们再度陷入永恒的长眠中。

### 喊人一起推了它

地图上显示，南边森林里有个人庞大的克罗马依人群落，因此猎人们或许可以去那里寻求支援，一起对付希柏里安幽灵。

历史上，我们没有证据显示尼安德特人和克罗马依人有结盟，这是作者带着浪漫主义编的。猎人们需要打消克罗马依人的顾虑(比如带着食物去)，与他们进行一些谈判。一旦互相建立起信任，让这些南方的家伙们相信邪恶即将到来或许并不太难。克罗马依人的长者也会为他们的尼安德特朋友提供很多建议。

接下来呢，猎人们可以获得一大队深受保卫家园精神鼓舞、士气高昂的投矛手单位，不介意顺便爆几个尼安德特人头——如果这是部落平安所需代价的话。

之前有讲，以上所有解决方案都有可能引发蝴蝶效应，最后带来好莱坞大片似的毁灭场面。在模组测试阶段，曾有无经验的玩家打算在放猛犸象群前用洪水逼迫人们离开城市；有人把克罗马依人的援军派去看守城市的同时另一个玩家只身前去与被幽灵控制的克洛普决斗。

---

## 结局

---

塔卡被晋升为长老议会候选者。

其他人重新与家人团聚，这对他们来说是最好的奖励。

如果男孩活了下来，他会找到自己的小名，小名代表了他的事迹，比如“推倒大石头”“痛扁无形者”“幽灵猎手”。很快长老们会允许他选一个1-2个音节的正式名字。



---

## 分支剧情

---

### 剧情 1：和无形之子躲猫猫

神殿场景时，如果玩家决定撤退到潮湿滴水的走廊来躲避无形之子的追杀，那么战斗将变成猫鼠游戏。无形之子会在长廊里追逐玩家的气息，同时避免从已经破损的墙壁漏出去。这个生物可以爬/流过任何表面(比如从天花板上渗出，汇聚成攻击形态，把玩家吓尿)，神殿里里外外它都非常熟悉。

### 剧情 2：直接干掉克洛普

杀了克洛普(1D6 理智惩罚)解决不了问题。

当克洛普死后，发生了一些眼花缭乱的事：控制这个可怜人的“幽灵雾”从他尸体飘出，转向另一个居民，目睹这些的玩家损失 0/1D4 理智(如果守密人够邪恶，可以扣他们 1D6，然后让某人的亲人成为新的高阶祭司)。

### 剧情 3：回去问问长老

猎人们可以带着他们的情报回营地请教长老们。

经过很长一段时间的深思后(为了给玩家增加点紧迫感)，长老们会给出结论。

很显然，这些幽灵们正试着重新召唤曾经的守护神(不一定对，但确实是个巨大的动力)，而且随着力量的增长，它们会奴役更多的人(有道理)。

长老们意识到幽灵的力量源自它们的“物品”，摧毁物品可以切断它们的力量。

---

## 当时的环境

---

诅咒之城发生在 4 万年前，当时欧洲中南部的气温开始回暖，迎来玉木冰期(欧洲叫威尔姆冰期，美洲叫威斯康星冰期)的一次间冰期。随后而来的寒潮又持续了 2 万年。

那时冰川慢慢向北退却，树木和草甸很快就占领了冰

川退去后的平原。那时的平均气温仍旧比现在低，夏季(6-8 月)短暂而温暖，冬季(9-4 月)漫长而寒冷。

当时的草原主要长着高草，有时也会分布有少量山毛榉灌木丛。大多物种都在尽力适应环境，在短暂的夏季好好活一把。

对于已经适应了寒冷的冰封平原上狩猎的尼安德特人来说，他们好讨厌变暖的气候和大不相同的自然环境。新冒出来的针叶林和榆树林虽然提供了很多木料，但也让他们的冰原打猎技巧无所适从。此外，他们祖祖辈辈的狩猎场所也因为食草动物群落的迁徙而逐渐消失。为了适应变化的环境，尼安德特人逐步向高山迁徙，把以前的平原留给了竞争对手克罗马依人。

---

## 尼安德特人和克罗马依人

### 101

---

目前我们对于尼人的了解依旧片面，关于他们的身体与大脑结构上的疑问仍旧很多。下面是一个简介，注意以下所有知识仅限于目前学术了解，可能不是绝对史实，期待更多挖掘。

身体上，尼安德特人手更大，手指间距更宽，手更有力。肩膀更宽更像类人猿一些。四肢更强壮，更长，弯曲，关节更大(即使是小孩)，可能意味着他们奔跑速度相对人类快。他们骨头和肌肉形态学揭示出他们力气很大，动作精确度高。动作精确学说建立在挖掘发现他们头骨后部有小圆面包般隆起、脑容量相对较大的基础上。有研究认为尼人音域相对智人更宽广，擅长使用高八度的音阶发声。因此 kp 愿意可以让玩家跑团时提高嗓门。

他们的人生目标是活下去，当然现在人的目的也是。成年人为生存而狩猎，尼人饮食结构主要肉食为主。

目前掌握的资料认为尼人打猎时近战为主，依靠力量与速度的优势靠近猎物，用天然武器迅速将其击杀。资料同时认为尼人倾向于狩猎大型草食性野兽，其中一人负责骚扰猎物(不断挥手喊叫，大概是这样)，其他人用强力的手指抓住猎物毛皮，然后爬上去骑着它

乱跑，跑到筋疲力尽。说真的，很多挖掘资料显示他们骑野兽时动作形态和现代的牛仔表演挺像的。

因此尼人狩猎队人数不会太庞大(一般 3-4 人)，与克罗马依人的大型猎人团形成鲜明对比。克罗马依人擅长一堆人与猎物保持距离然后用远程武器 biu。

基于狩猎方式，尼人会照顾伤者，他们的社会文化非常注重每一个个体，一个都不能少，因为每人都为整个部族的生存出力很多。

目前没证据表明尼人会自相残杀。

因此，玩家在这次冒险里更适合扮演尼人，而不是克罗马依人。因为克罗马依人的狩猎团队实在太庞大(而且能骑猛犸象对冒险真是太有用了)。而且尼尔更关心部族里每一个人的安全，希望全族能团结一致。

虽然克罗马依人更方便扮演(毕竟与玩家是同一人种)，而且面对无形之子时可能胜算更大，但他们真的不适合用作人物卡(至少作者是这么认为的)。姑且把他们当对抗神话生物时的“炮灰”吧。

尼安德特人虽然不爱好杀戮，但每次狩猎总是要么一起离开要么一起死，这听上去够义气，但可能也为日后的灭绝买下了隐患。普遍认为尼安德特小朋友有一个短暂但是快乐的童年，那时他们会为了日后的生活不断学习。

健康的尼人一般寿命为 40-45 岁，因此 14 岁的孩子那时被认为是成年人(大概相当于现代人的 20 岁)。

通过化石我们发现尼人有原始但是切实可行的医疗手段，可以扶正断骨或错位的关节。此外有一定治疗伤口的手段(用溪流中的黑泥敷伤，用食腐蛆虫剔除死疽)

尼人最后怎么灭绝的，学者们有很多看法，大致是：

§ 他们灭绝了，因为无法适应后冰川期环境，当时的环境变换威胁到了他们生活方式。

§ 他们被不断扩张的克罗马依人杀掉(可能还被吃掉了)。

§ 他们与克罗马依人融合了，一起成为了我们的祖先。

最后一个理论逐渐淡出人们视野，因为基因研究发现我们只含有少量尼人基因，不过确实启发了该模組的创作。

## 克罗马依人的武器

|                               |
|-------------------------------|
| CRO-MAGNON WEAPONS            |
| <u>SHORT BOW</u>              |
| Base Starting Skill: 35%      |
| Damage Done: 1D4+1            |
| Range: 30 yards               |
| Attacks Per Round: 1          |
| HPs resistance: 15            |
| <u>JAVELIN/THROWING SPEAR</u> |
| Base Starting Skill: 20%      |
| Damage Done: 1D8              |
| Range: see Throw rule         |
| Attacks Per Round: 1/2        |
| HPs resistance: 15            |
| <u>BOOMERANG</u>              |
| Base Starting Skill: 20%      |
| Damage Done: 1D6              |
| Range: see Throw rule         |
| Attacks Per Round: 1/2        |
| HPs resistance: 8             |

## 尼安德特人的工具

尼安德特猎人一般会带下列物品：

|   |
|---|
| NEANDERTHAL TOOLS   |
| Neanderthal hunters are likely to be equipped with three basic implements:  |
| <u>SPEAR:</u>   |
| Base Starting Skill: 25%  |
| Damage Done: 1D8+1+db   |
| Range: touch  |
| Attacks Per Round: 1  |
| HPs resistance: 15  |
| Similar in function to the (much later!) European boar-hunting spear. This weapon has a long, wide stone blade, which grants an enhanced penetration when used against big animals, but which makes it unsuitable as a throwing weapon. |

(长得有点像欧洲某种打业主的矛，这种武器形状长，宽，有石刃，用来揍大型动物有穿刺加成，不适合做投掷武器)



## KNIFE

Base Starting Skill: 25%

Damage Done: 1D6+db

Range: touch

Attacks Per Round: 1

HPs resistance: 10

Being made of flint, this is both terribly sharp and extremely fragile; the knife is triangular in

profile

(用燧石做的，非常锋利，但易碎，三角形，此外一边绑着毛皮带作为刀柄。)

## AXE

Base Starting Skill: 35%

Damage Done: 1D6+2+db

Range: touch

Attacks Per Round: 1

HPs resistance: 15

Consists of a massive stone head, suitable for cutting on one side and as a blunt instrument on the other, attached to a sturdy bone handle by a looped animal sinew.

(有个很大的石头，适合斜切，也适合做钝器，用动物肌腱缠在骨柄上)

每个猎人都携带有多功能的“万能石”，用来制作矛和刀。万能石不能用做武器，但可以用来生火。

石块和木棍也可以做武器，其伤害参见规则书。

## 克罗马侬人

### CRO-MAGNON MAN

#### STAT RANGES:

STR 3D6

CON 3D6+3 (survival of the fittest)

SIZ 3D6

DEX 3D6

APP 2D6 (not so pretty by human standards)

POW 3D6 (normally lucky and sensitive)

INT 2D6+6 (rather smart, everything considered)

EDU 2D6+3 (very focused knowledge derived mostly from immediate experience)

Hit Points - (SIZ+CON/2)

Skill Purchase Points EDU x 10

No hobby skills.

Skills available - the same as Neanderthal, plus Missile weapons (20%) - any form of thrown weapon.

比尼人高，但是不如尼人强壮。头在身体占比大，克罗马侬人更具侵略性，擅长远程投掷和团体作战。尼人和智人都互相保持着距离，不过有可能团结起来对抗更大的威胁。

## 角色列表

### NPCs

克洛普，24，市长兼撒托古亚的大祭司

KLOPPE, Age 24, City Mayor and High Priest of Tsathoggua

STR 21 CON 20 SIZ 18 INT 5/18 POW 7/19  
DEX 11 APP 07 EDU 3/18 SAN 0 HP 24

Damage Bonus: +1D6.

Weapons: Fist/punch 60%; damage 1D3+db.

Skills: - Astronomy 65%, Persuade 55%, Psychology 25%, Hyperborean History 90%.

Spells: Contact Tsathoggua, Contact Formless Spawn, Wandering Soul.



KLOPPE

被控以后的。注意当克洛普是部族傻瓜的时候不会技能和法术。

### 克洛普的小弟

KLOPPE'S HENCHMEN, (repeat as needed)

STR 19 CON 19 SIZ 16 INT 6 POW 5  
DEX 11 APP 08 EDU 11 SAN 0 HP 22

Weapons: blunt object 65% (1D8 + db).

Skills: Dodge 55%.

### 撒托古亚的无形之子

#### FORMLESS SPAWN OF TSATHOGGUA

STR 28 CON 15 SIZ 28 INT 11 POW 10  
DEX 19 Move 12 HP 21

Damage Bonus: +2D6.

Weapons: Whip\* 75% Damage 1D6, range 32 yards

Tentacle 55%\*\* Damage db, range 32 yards, 1D3 attacks per turn

Bludgeon 20%\*\*\* Damage 2D6

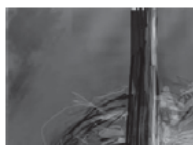
Bite 25% \*\*\*\* (swallows the victim).

\*may seek to Grapple rather than do damage; range is always the monster's SIZ in yards.

\*\*may strike at 1D3 opponents in a round, and may seek to Grapple rather than do damage; range equals the monster's SIZ in yards.

\*\*\*always a 20% chance, equal to 2D6 or actual damage bonus; whichever is higher.

\*\*\*\*each round the victim takes 1 point of damage per round, with the damage cumulatively progressing by 1 point each round (e.g., 2 points on round 2, then 3 points, etc). A formless spawn may swallow its SIZ in people, who cannot take any action until freed, but it cannot move from its location until the victim(s) are consumed or disgorged.



这个被控制的家伙肩负重任——让城市重回昔日荣光。任何干扰因子都要被快狠准得解决掉。他一开始会友善的与猎人们打交道，因为这可又是 6 个健康的劳工呀。

注：他的一些属性有 2 个(被/隔开)，左边是他没被控制时的，右边是

\*相比造成伤害更倾向于抓握；距离是它的体型换算成码。

\*\*一轮能揍 1D3 个人。

\*\*\*受害者每轮受到 1 点伤害，伤害递增，每次+1(例：第二轮受 2 点伤害，3 轮 3 点)。无形之子可以吞等于他体型那么多的人，被吞的无法行动，直到挣脱。无形之子吞人后不能移动，直到消化或吐出受害者。

护甲：免疫普通武器攻击，无法被擒抱，这些举动只会拉近你与它的距离。不过火焰可以造成伤害。

法术：通常知晓 1 个法术，有的会好几个。

理智损失：1/1D10

### 幽灵迷雾

#### THE GHOSTLY MIST

SIZ 40-250 INT 30 POW 50+ EDU 21+  
SAN 0 HP special - see main text page 56

Move 6.

幽灵迷雾是浓缩的希柏里安亡灵的生命精华，温暖期他们在山谷里飘荡，寻找合适的工具，徒劳的想要重建自己失落的文明。

这些迷雾有自我意识，可以围绕一段残存的记忆为核心，化成雾铸幽灵个体，这仅仅是一种过去的投影。可以把迷雾想象成一个阿米巴原虫——没有大脑和意识，全凭本能驱使着进食(在这里是寻找力量重建城市)。遇到尼安德特人以后，迷雾吞食他们的 POW,从而削弱了他们的抵抗。

迷雾进食的方式是每天从每人身上偷取 1 点 MP。目前迷雾的法力池里有 200 点法力，其中 150 点用来操控人类，因此守密人可以假设它还有 50 点备用对付玩家。这些额外法力，如果没有使用，第二天一早雾气消散时扣掉，但下一夜可以重新获得。这也是为何要建造巨石阵的原因之一，一旦完工，巨石阵可以同时作为法力引导与储存装置，让鬼雾把没用掉的 MP 存起来，以备日后控制更多的人。

普通武器不会对迷雾造成伤害，但它很怕法术(可惜角色不会)和火。当被上述方法攻击时，造成的伤害从 SIZ 里扣除，当失去原始 siz 值的三分之一后，它将消散，并需要花费时间重塑。



法术方面，迷雾可以用的法术类似扰乱记忆、抽取法力、控制人类、植入建议、托梦和灵魂回响，这些仅对尼安德特人和克罗马侬人起作用。

## 典型的迷惑的居民

### SAMPLE BEDAZZLED CITIZEN

STR 11 CON 13 SIZ 10 INT 14 POW 9  
DEX 11 APP 06 EDU 10 SAN 0 HP 11

Damage Bonus: none.

Weapons: Fist/punch 60%; damage 1D3+db

Throwing stone 45%; damage 1D4.

Skills: Speak nonsense 75%, Complain about the weather 80%.

## 典型的长老

### SAMPLE OLD WISE MEN

STR 09 CON 13 SIZ 10 INT 14 POW 11  
DEX 11 APP 06 EDU 15 SAN 45 HP 11

Damage Bonus: none.

Weapons: Fist/punch 60%; damage 1D3+db.

Skills: Skills: Healing 75%; Lore 85%; Oral Tradition 95%; Spirit World 75%; Complain Cantankerously 90%.

Spells: Meditation Trance plus a number of bogus, placebo-like practices.

长老们仿佛部族集体智慧的贮藏室，并且会把现在的事态和过去事件作比较。所以他们很担忧，因为现在发生的事以前从来没有过。除了提供信息，他们没什么其他用处。他们拒绝离开村落，任何请求他们亲临北方城市现场考察的建议都被认作是疯了。

## 猛犸象

### MAMMOTH

STR 54 CON 40 SIZ 60 INT 03 POW 11  
DEX 5 HP 47 Move 90 meters

Damage Bonus: +6D6.

Weapons: Gore 40% 1D10+db

Trample 65% 6D10.

Skills: Smell 70%.

Armor: 14 points of skin and fur.



很难捕杀，一旦杀死可以获得逆天奖励——所有尼安德特猎人的最高追求目标。这种巨大的生物简直是原始人的超市，能提供肉、脂肪、毛皮和骨头(可以做工具)。猛犸象当时数量非常多，通常 10 § 15 头组成一个群落在草原上迁徙(然后 5 § 10 个群落再抱成一个“团”)。猎人们通常都会盯着其中弱小的个体捕杀。一群被惊到的猛犸象相当于石器时代版的“原子弹”。

## 洞穴狮

### CAVE LION

STR 22 CON 17 SIZ 20 INT 05 POW 7  
DEX 13 HP 18 Move 80 meters

Damage Bonus: +2D6.

Weapons: Bite 55% 1D10+db

Claws 75% 3D6.

Skills: Climb 60%, Hide 40%, Jump 60%, Smell 70%, Sneak 75%.

Armor: 5 points of skin .

可惜本模组发生时人民群众喜闻乐见的剑齿虎已经灭绝很久了，但洞穴狮也非常危险，是个很好的替代品。它们是尼安德特人强力的竞争者，也是用类似的捕猎机巧猎杀大型动物(拼命挂在猎物身上直到它跑到筋疲力尽)，一般单独狩猎。欧洲洞狮小规模群居(1头雄狮和 2 § 5 头母狮)，随着食物迁徙。它们的叫声隔很远就能听到，可以让猎人们与之保持安全距离。只有走投无路或者疯了的尼安德特人才会去攻击洞穴狮，反之亦然。

## 洞穴熊

### Cave Bear

STR 25 CON 20 SIZ 20 INT 08 POW 08  
DEX 10 HP 22 Move 60 meters

Damage Bonus: +2D6.

Weapons: Bite 50% 1D10+db

Claws 70% 2D6+3.

Skills: Climb 40%, Smell 65%.

Armor: 5 points of skin.

作为平原的不速之客，洞熊体型庞大，更具有攻击性。只有在靠近溪流或冰川湖的地方才有可能遇到它，进入它的领地绝不是个好主意。

## 长毛牛/欧洲野牛

### Wooly Ox/Bison

STR 48 CON 25 SIZ 32 INT 04 POW 11  
DEX 12 HP 39 Move 90 meters

Damage Bonus: +4D6.

Weapons: Gore 80% 1D10+db.

Skills: Smell 70%.

Armor: 12 points of skin.

也是原始人的一大食物和材料来源，更好捕杀，但是比猛犸象小太多。一般四处迁徙，族群数量大约 35。激怒或受惊后很危险，它们近视。

### 螨虫

生活在潮湿泥泞草甸上生物们的噩梦。这种可以随空气飘散的小东西不断地叮咬简直让人和动物发疯。它们没有数据，可以通过烧松脂驱除(松木，需灵感检定)，暴露在它们中超 1 小时需要投理智，若失败会陷入瘙痒抓狂中，接下来无法使用潜行和躲藏。

## 建卡指南

COC 角色卡需要好好改一改才能拿来用。或者也可以自制一个专用小型人物卡。除开人种不同外，尼安德特人属性应作如下调整。

STR 3D6+3 (身强力壮)

CON 3D6+3 (生存能力极强)

SIZ 2D6+6 (比现代智人要小)

DEX 3D6+3 (很快很敏捷)

APP 2D6 (从智人角度看不漂亮)

POW 3D6 (一般来说生存下来的都是走运又机警的人)

INT 2D6+6 (用深思熟虑代替智商吧)

EDU 2D6+3 (知识仅限特定领域，通常从实践中学到)

Hit Points: (SIZ+CON/2)+5 (自带坚韧)

总技能点数: EDUx10

\*无业余爱好

### 技能:

艺术(仅限画画、唱歌、跳舞、吹尼安德特笛)，攀爬(自带 50)，乔装，躲闪，藏匿，躲藏，跳跃，领航，潜行，侦察，游泳，投掷，跟踪

### 特殊技能:

斧子使用(Axe 35%): 棍棒及其他环境武器也算

治疗(Healing 15%): 急救或医学的治疗翻倍

请教长者(Interrogate Elders 15%): 相当于原始时代版图书馆使用。从部落积累或口耳相传的知识中获得答案。

学识(Lore 20%): 通过实践累计获得的动物学、植物地理学、建造/修理工具、生火等知识，玩家具体知道什么要依照角色来定。

部族传统(Oral tradition 10%): 关于部族历史、过去的大事、传说以及禁忌。具体知道什么要依照角色来定。

骑野兽(Roughriding 初始值: 敏捷 x3+力量): 猎人可以骑着野兽跑到它精疲力竭。

矛(Spear 25%): 其他长柄武器也可。

众灵指引(spirit world 5%): 涉及灵魂出窍、获得启示、巫术以及与动物交流。

## 现成调查员卡

塔卡，30，经验丰富的猎手，头儿

TAKA, age 30, Experienced Hunter and Alpha Male

STR 19 CON 20 SIZ 11 INT 13 POW 11  
DEX 15 APP 08 EDU 10 SAN 55 HP 24

Damage Bonus: +1D4.

Weapons: Fist/punch 60%; damage 1D3+db

Spear 65%, damage 1D8+1+db

Stone Axe 75%, damage 1D6+2+db.

Skills: Climb 65%, Conceal 35%, Disguise 25%, Dodge 75%, Healing 35%, Hide 50%, Interrogate Elders 30%, Jump 65%, Lore 35%, Navigate 50%, Oral Tradition 20%, Roughriding 45%, Sneak 70%, Spot Hidden 45%, Spirit World 5%, Swim 20%, Throw 30%, Track 65%.





TAKA

塔卡是狩猎队伍里最年长的人，同时也是名义上的头儿。大部分时间都在野外为部族狩猎，仍记得以前冰雪尚未消融的岁月。基本需要动脑子的事儿他都出不上力，最希望的是一切重回正轨。他有一个配偶两个孩子

塔卡的好友，一个生性快活的狩猎老手。家里有老婆和 5 个孩子。性格好奇但很谨慎。通常会站在塔卡一边，但也不是个盲目的追随者。

### 萨拉，20，就是个拿矛的家伙

SAALA, Age 20, Just a Guy with a Spear

STR 15 CON 15 SIZ 12 INT 12 POW 11  
DEX 14 APP 09 EDU 09 SAN 55 HP 17

Damage Bonus: +1D4.

Weapons: Fist/punch 60%; damage 1D3+db

Spear 65%, damage 1D8+1+db

Stone axe 50%, damage 1D6+2+db.

Skills: Climb 45%, Conceal 15%, Disguise 10%, Dodge 75%, Healing 25%, Hide 65%, Interrogate Elders 15%, Jump 75%, Lore 25%, Navigate 40%, Oral Tradition 25%, Roughriding 20%, Sneak 55%, Spot Hidden 45%, Spirit World 15%, Swim 25%, Throw 45%, Track 50%.

一个精明理性的家伙，深知每人生命可贵，自己的当然更可贵。他每次都会尽力促使队伍处理未知麻烦时小心再小心一点。他还没聪明到会出卖同伴，但求生时可能会先保自己。

### 白撸，18，萨满

BERU, Age 18, Shaman Wannabe

STR 14 CON 15 SIZ 09 INT 15 POW 15  
DEX 13 APP 09 EDU 12 SAN 75 HP 17

Damage Bonus: none.

Weapons: Fist/punch 60%; damage 1D3+db

Spear 35%, damage 1D8+1+db

Stone axe 35%, damage 1D6+2+db.

Skills: Art (music-making) 35%, Climb 45%, Conceal 45%, Disguise 35%, Dodge 55%, Healing 45%, Hide 45%, Interrogate Elders 45%, Jump 55%, Lore 55%, Navigate 30%, Oral Tradition 40%, Sneak 35%, Spot Hidden 45%, Spirit World 25%, Swim 10%, Throw 20%, Track 45%.

贝鲁不是猎人，他更喜欢追求的是知识，同时因为塔卡等人对自己粗暴态度感到不满。他跟着狩猎队一起出去的原因是气候变暖了，外加探索未知土地。他的“知识分子”背景可能会在冒险中带来一些与他人的冲突。

### 班，25，一个有家室的猎人

BAAN, Age 25, Hunter with a Family

STR 17 CON 16 SIZ 10 INT 10 POW 12  
DEX 13 APP 10 EDU 09 SAN 60 HP 18

Damage Bonus: +1D4.

Weapons: Fist/punch 60%; damage 1D3+db.

Spear 55%, damage 1D8+1+db

Stone axe 70%, damage 1D6+2+db.

Skills: Climb 55%, Conceal 25%, Disguise 20%, Dodge 65%, Healing 30%, Hide 55%, Interrogate Elders 20%, Jump 70%, Lore 25%, Navigate 45%, Oral Tradition 15%, Roughriding 25%, Sneak 50%, Spot Hidden 35%, Spirit World 10%, Swim 20%, Throw 35%, Track 45%.

### 艾力，14，新手猎人

EELY, Age 14, Rookie Hunter

STR 13 CON 19 SIZ 13 INT 13 POW 10  
DEX 12 APP 11 EDU 07 SAN 50 HP 21

Damage Bonus: +1D4.

Weapons: Fist/punch 60%; damage 1D3+db

Spear 35%, damage 1D8+1+db

Stone axe 40%, damage 1D6+2+db

Skills: Art (singing) 35%, Climb 45%, Conceal 5%, Disguise 10%, Dodge 45%, Healing 5%, Hide 45%, Interrogate Elders 15%, Jump 65%, Lore 15%, Navigate 20%, Oral Tradition 20%, Roughriding 50%, Sneak 75%, Spot Hidden 40%, Spirit World 5%, Swim 35%, Throw 35%, Track 45%.

艾力是个年轻的猎人，目前仍在学习狩猎技巧，一个大块头，好身体的男孩，热忱满满。最擅长的是骑野

兽骑到它筋疲力尽方便抓。他很崇拜塔卡。

娃，11，一个追寻真名的孩子。

BOY, Age 11, A Kid Looking For His Name

STR 10   CON 13   SIZ 8   INT 14   POW 14  
DEX 16   APP 07   EDU 5   SAN 70   HP 15

Damage Bonus: none.

Weapons: Fist/punch 60%; damage 1D3+db  
Spear 30%, damage 1D8+1+db  
Stone axe 35%, damage 1D6+2+db.

Skills: Climb 25%, Conceal 25%, Disguise 15%,  
Dodge 80%, Healing 15%, Hide 75%, Interro-  
gate Elders 15%, Jump 45%, Lore 20%, Navigate  
30%, Oral Tradition 25%, Sneak 50%, Spot Hid-  
den 35%, Spirit World 10%, Swim 25%, Throw  
35%, Track 30%.



Boy

男孩跟着狩猎队一起出来冒险，希望藉此寻得自己真名，完成成人仪式。非常期待学习新事物(他绝对会收获满满的)