Lands of the Dark Wiche

作者：J.C. CONNORS
译者：Rua（黑暗剑圣皮卡缺）
排版：拂晓鹂啼

关于本次冒险

《黑暗女巫之地》是一个发生于 15 世纪早期德意志地区的《克苏鲁黑暗时代》冒险。这个冒险并非是典型的洛氏风格，而是一种黑暗的、灵感来自于民俗传说的模组。该冒险也可适用于其他的游戏规则（在 www.1shotadventures.com 网站上有该模组的 gurps 版本）。

《黑暗女巫之地》适合 3-6 名调查员共同游戏。在本模组的末尾提供了 6 个预设角色卡，以便守秘人和玩家们直接进行游戏。建议准备一些备用的角色，以防某个调查员过早地死去。

本模组在初次提及某个角色时，会以下划线标注（原文是指"全大写字母"）。技能检定则以着重符号标注（原文是指"小型大写字母"）。用地图图形（）标注的内容是支线任务和模组的引子，对整个冒险而言并不重要。标记人形图标（）的是特定调查员的机会，尤其是指本模组的预设角色。

模组背景

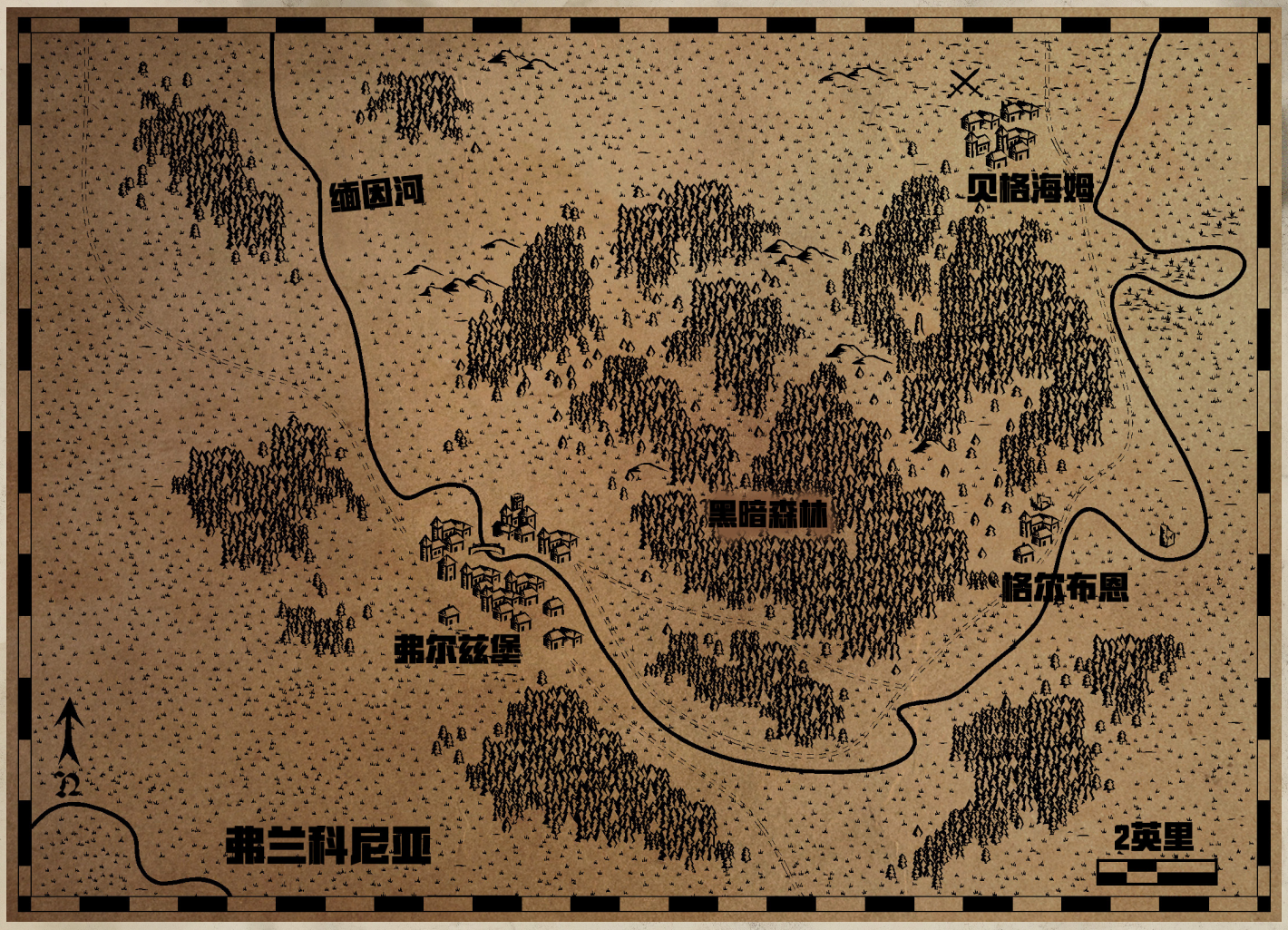
15 世纪的德国充斥着混乱与暴力。强大的领主和骑士在要塞里安全地进行统治，而行走于黑暗道路上的人们却如履薄冰。盗匪与绝望的人群徘徊于城镇之间。人们明白，没有贪污、行贿和敲诈的协助，正义几乎无法伸张。此时的德国几乎没有魔法的痕迹，尽管农民们经常窃窃私语，言及巫术、诅咒和崇拜魔鬼的教团。所幸，圣徒们时刻守望着他们那迷信的羊群。

本次冒险以弗尔兹堡周边的弗兰科尼亚地区为中心。就在几年前，这个城镇曾为了独立，向本地的统治者，年迈的格哈德主教发起抗争。镇民因为格哈德的横征暴敛而深感愤怒，人们摧毁了主教的新堡垒，占据了大教堂，并希望国王出手干涉此事。然而，国王并没有给予回应，主教的骑士团和贵族联军镇压了叛乱。一千余人被杀害，镇子上的四个贵族惨遭分尸，一百多名叛军领导者被斩首或溺死在缅因河里。对弗尔兹堡镇而言，这是黑暗的一天。

主教任命他的私生子雅各布和他麾下的骑士威廉·盖耶·冯·吉贝尔施塔克统治弗尔兹堡。这名骑士对主教忠心耿耿，且是一位严酷的统治者，他命令镇民对丧生的人和主教的财产损失进行赔偿。

现在，弗尔兹堡只有 1500 名居民，尽管其中 100 余名逃亡者藏匿在附近不受统治的森林中。其中一名逃亡者奥蒂利亚，她的家人在危难中尽数被威廉·吉贝尔施塔克所屠戮。于是她从民俗魔法转向了对路西法的崇拜，她被赐予了黑暗力量，她发誓要用那股力量来摧毁格哈德主教。

奥蒂利亚的计划已经酝酿了一年。首先，她引诱了高阶士兵，"沃尔斯曼哈根的维克"（Vick of Volksmanhagen），并说服他毒杀了主教的亲卫队长，然后取而代之。随后，她利用维克作为间谍，明确了格哈德主教最可能的继任者，"奥斯纳布吕克的亚当神父"（the priest Adam of Osnabrück）。亚当本就是一个渴望权力的腐败神父，他很容易就被说动，并向女巫效忠。



在亚当的支持下，奥蒂利亚知道儿子的死会给格哈德主教带来巨大的痛苦，现在他正在计划杀害雅各布市政官。一旦雅各布死去，她的情人维克斯会知道这就是绑架主教的信号，他会把主教拖入森林中带给女巫。在那里，奥蒂利亚会把格哈德主教献给她那黑暗的主宰！

冒险的概要

本次冒险始于弗尔兹堡，也就是女巫邪恶阴谋的尾声。在冒险的第一部分，调查员会目睹市政官雅各布被谋杀。由于害怕起义，骑士吉贝尔施塔特会命令他们把尸体交给主教。而主教目前位于北部的村庄贝格海姆。

而在第二部分中，调查员将沿着危险的道路前往贝格海姆。在途中，他们遇到了一个奇怪的，燃烧之人，这是一个发出警告的鬼魂，他声称主教顾问团中有一个与女巫有所勾结的叛徒。

第三部分，调查员在格尔布恩的村庄里休息。在那里，一些人试图偷走雅各布那令人憎恶的尸体，并交给一个居住在废弃城堡里的魔鬼崇拜者。这是一个支线的冒险，让调查员面对住在堡垒中的女巫和她邪恶的丈夫。

在第四部分，调查员会抵达贝格海姆与主教会面。主教因为儿子的死而深受打击，显得无能为力。调查员们必须找出那个把主教出卖给女巫的叛徒。

而在第五部分，调查员将步入黑暗的丛林，直面强大的女巫奥蒂利亚。

第一部分
人间地狱

冒险开始于午夜时分。弗尔兹堡的镇钟楼突然钟声响起，人群尖叫着四处求救。镇子的*代理市政官*雅各布的宅邸在熊熊燃烧。一些镇民无助地围着宅邸外侧，有些人奔跑着寻找水桶，好去河边取水。

突然，宅邸中传出了叫喊声。年轻的女仆克里斯汀用毯子捂着脑袋从宅邸中跑了出来。她尖叫着说，雅各布被塌落的房梁困住了。她还说有个叫多萝西娅的厨工佣人也在宅邸里，她请求调查员去拯救行政官和她的朋友们。

进入燃烧的房子看似是可行的，尽管这十分危险。楼上看起来火势猛烈，但似乎是可以穿过一楼的。（宅邸的地图详参附录）

冲入建筑的人每分钟都要进行一次体质检定，否则就会咳嗽不止，这会导致身体和心智方面的检定都要承受一枚惩罚骰。

确定雅各布的位置需要进行一个聆听检定，成功的话则能听见他的呼喊。否则，救援者们会像无头地苍蝇一样地寻找，且因为吸入浓烟而损失 1D2 点生命值（大失败则损失 1D6 点！）。

环绕建筑一圈，透过窗子来确定雅各布的位置也是可行的。但黑暗的环境与时隐时现的阴影会令观测变得困难，因此需要一个困难等级的侦查检定才能发现他。

雅各布市政官位于会客厅，沉重的屋顶横梁压断了他的腿。一个看起来**披着兜帽长袍的女仆**弓着身子伏在他上方。正当调查员走进这烟雾弥漫的房间时，这女人突然转过身子瞪着他们，露出一张干枯而恐怖的面孔。她头发干枯蓬乱，漆黑的眼睛理闪耀着仇恨的光芒，她会对闯入者发出尖啸，露出玻璃碎片一样的利齿！她紧握着一把刀，用刀尖准雅各布代理市政官，朝他施以残暴的攻击。目击这个诡异的场景会导致一次理智检定（损失：1/1D3）！

若调查员击败了被附身的女仆，他们会发现雅各布依然被压在沉重的房梁下，横梁重达 250 磅，需要一个困难等级的力量检定（或两名调查员同时完成了常规等级的力量检定）才能挪开。

然而不幸的是，雅各布市政官已经死了。他不但被横梁压住了身体局部，更被女巫附身的女仆刺了五刀。

多萝西娅

被附身的女佣人

STR	85	APP	15
CON	60	POW	50
SIZ	40	EDU	20
DEX	60	SAN	00
INT	35		

生命值： 12　　**DB：** none
体格： 0　　**Move：** 9
护甲： 1（皮肤）　**理智损失：** 0/1

斗殴 65%（32/13），伤害 1d3+1（爪击）或 1d6（大砍刀）
闪避 55%（27/11）

技能： 攀爬 70%，恐吓 50%，博物学 25%，地位 10%，追踪 25%

装备： 大砍刀（1d6 伤害）

备注： 在被附身前，多萝西娅是一个笨手笨脚但热心肠的中年厨房帮工。她惹恼过雅各布，但雅各布依然把她留在身边，只因为多萝西娅是女仆克里斯汀的姨妈，而雅各布钟情于克里斯汀。多萝西娅在回应夜半敲门后被女巫附身了。黑暗女巫用撒旦仪式中山羊祭品的血沾染了自己的利爪，并以利爪抓伤了多萝西娅，从而控制了多萝西娅的身体。倘若没有高阶牧师施以强力的驱魔，那么可怜的多萝西娅会一直处于受控状态。

后续事件

不合常理的火焰燃烧了房子，火势已经无可挽回。不消一会儿，整个房子就如同地狱般弥漫着刺鼻的气味。镇民们放弃了救火，只能静默地看着房屋被烈火烧尽。

短短几分钟内，骑士威廉·盖耶·冯·吉贝尔施塔特就从自己的宅邸出发，前往调查火灾。在一开始，他认为是镇民们放的火，他深知这些人曾经曾犯上作乱。他派出披甲的武士扣押了目击者，咒骂着说要在天亮时把这些人统统吊死。

吉贝尔施塔特是一个残忍的军人。他从不关心镇上平民的死活，且总怀疑他们在密谋反抗统治此地的自己和主教。他对雅各布的死亡心有余悸。如果能找到雅各布的遗体，骑士会根据伤口发现雅各布并没有烧伤或窒息的痕迹。

未被众人认出的方各济云游修士科尔比尼安出现于人群中，希望拯救平民的性命。但吉贝尔施塔特的一名卫兵拦住了他，其他军士则围住了被抓的人。

救援者可以采取各种方式来应对危机：

- 他们可以借着夜色逃遁。躲开武装卫兵并逃入城镇中的暗处需要进行一个潜行检定。在他们跑在城镇的路上时，云游修士科尔比尼安会向某个调查员投以支持的眼神，或者他还能吸引卫兵的注意力以帮助调查员逃跑。如果调查员躲开了吉贝尔施塔特，他们会在稍晚时候被科尔比尼安找到。科尔比尼安会解释道，他已经和骑士团进行了交涉，吉贝尔施塔特已经承诺不会伤害平民以换取火灾的情报。骑士团同意在日出时与调查员在弗尔兹堡大教堂会面。
- 他们也可以和吉贝尔施塔特讨价还价。因为局势的压力和雅各布死去带给他的愤怒，他会对任何人都会做出回应。然而，吉贝尔施塔特生性多疑，如果他听说雅各布之死可能与黑魔法里的恶魔或者女巫有关，他会变得非常严肃，然后命令调查员和在一旁的修士进入室内进一步讨论。他的庄园宅邸距离此地一段不短的举例，他会把所有人推进市政官的马厩里，并命令他的卫兵严加看守。这可以分散骑士和他手下军士的注意力，并且时间足以让其余的镇民平安逃回家里。

- 他们也可以利用肢体冲突的方式来保护他们自己，并与骑士对抗，尽管这是一个艰难的壮举，因为骑士有大约 5 个战士陪同，这些战士训练有素，装备精良（第九页可见这些人的具体属性和数据）。杀死吉贝尔施塔特肯定会令主教大发雷霆，这会持续几周甚至几个月的时间。

如果调查员袭击了吉贝尔施塔特及其手下，那么修士会在稍晚找到调查员。守秘人应该对下文内容进行即兴创作。通过修士而非骑士，向调查员传达把雅各布尸体运送到贝格海姆的紧急任务。

与吉贝尔施塔特的会议

本本场景会发生于市政官的马厩，如果调查员在火灾后成功逃离，那么则应设置在弗尔兹堡大教堂。

吉贝尔施塔特此时心神不宁，一方面，他十分迷信。另一方面，他担心主教得知自己的儿子惨遭杀害时，自己的地位会受到影响，更别说雅各布还是死于黑魔法了。在对话中，吉贝尔施塔特提供了以下的关键信息：

- 格哈德主教一直怀疑某些参与过叛变的农民会使用巫术报复自己。因此，吉贝尔施塔特对女巫会袭击雅各布一事并不惊讶，但这使他担心受怕。
- 一周前，雅各布从格尔布恩村回来后。他告诉吉贝尔施塔特，他在路上遇上了一个燃烧之人，那是一个恶魔般的鬼魂，他的正面看起来与常人无异，而背后就像是一具被挖空烧焦的尸体。燃烧之人收取了三个银币，照亮了返回弗尔兹堡的路。“也许，雅各布不该付钱给那个家伙，这就是魔鬼的复仇。”吉贝尔施塔特推断道。
- 主教本人位于贝格海姆，他在那里监察教会粮仓的食物储备工作。要在十天后，他才会返回弗尔兹堡。
- 吉贝尔施塔特担心雅各布的灵魂会受到可怕的威胁，除非对这个年轻人的尸体进行适当的仪式。

骑士本人不能前往，他知道雅各布刚刚去世，镇民们可能会起义反抗他。如果调查员们的装备看起来很差，并且以此作为说辞，那么吉贝尔施塔特会指望一名年长的士兵陪同他们，保护他们在路上的安全。无论如何，在调查员动身前往贝格海姆前，修士会找理由与大教堂里的一位侍从交谈。

如果科尔比尼安在场，他会认可吉贝尔施塔特的评估。他会进一步补充到，在北方的森林中确实有女巫。他说他见到一具女巫的身体挂在几英里之外的路上。他认出了那是个女巫，因为她的指甲长得像鸡爪一般。如果调查员要求，修士也会与调查员同行。

如果调查员想要在镇上四处调查员当晚的事情，他们会发现一群年轻的男子，成功的说服检定会使他们交待信息。他们声称在午夜来到之前听到一个女人在敲宅邸的门。

威廉·吉贝尔施塔特

弗兰科尼亚的骑士

STR	80	APP	60
CON	80	POW	65
SIZ	70	EDU	55
DEX	60	SAN	50
INT	55		

生命值： 15　　**DB：** +1D4
体格： 1　　**Move：** 8
护甲： 锁子甲与头盔（1D8）

斗殴	80%（40/16）	伤害 1d4+1d4（刀）
战锤	75%（37/15）	伤害 2d6+1d4
阔剑	70%（35/14）	伤害 1d8+1d4
闪避	55%（27/11）	

技能： 攀爬 50%，格斗（盾）60%，察言观色 50%，恐吓 70%，导航 50%，神秘学 35%，本国知识 65%，宗教学 40%，地位 60%，潜行 45%

装备： 战锤，小刀，锁子甲护具和头盔，阔剑

描述： 他曾率领一直由 62 名骑士组成的小队，在伯格海姆镇压了起义，随后他与主教的私生子雅各布一起统治者弗尔兹堡。吉贝尔施塔特并不喜欢自己的岗位，对待镇民也并不友善。

科尔比尼安修士

方济各教派的云游修士

STR	50	APP	60
CON	60	POW	60
SIZ	50	EDU	60
DEX	60	SAN	50
INT	70		

生命值： 11　　**DB：** 0
体格： 0　　**Move：** 9

技能： 急救 30%，图书馆使用 50%，博物学 60%，导航 50%，神秘学 65%，本国知识 65%，宗教学 70%，地位 45%

备注： 科尔比尼安是一名云游的修士，他刚刚抵达弗尔兹堡。就在两天前，他看见了启示：一个披着斗篷的人摘下了自己的脑袋，换上了殉道者的骷髅。科尔比尼安来到弗尔兹堡，相信城里发生的事情能引领他阻止一场亵渎。

一个恰好路过前往市政官宅邸必经之路的年轻人会说："她的手里拿着一支正在燃烧的的黄绿色蜡烛。"

圣遗物

在调查员们将要离开前，修道士科尔比尼安将给他们一个坚固的木箱。他说，盒子里装着**圣基连的圣躅**，这是一件圣遗物。修士相信，这件圣物会保护调查员在路上不受任何巫术或黑魔法的伤害，同时他也敦促调查员务必保护好圣物，因为所有魔鬼都会想方设法腐化这类圣物。

一个神学检定（原文为"A Theology roll"，7 版的黑暗时代并没有这一技能，译者怀疑是作者的笔误，原文应该是"Religion rolls"，建议守秘人更改为"宗教学检定"）可以回想到，圣基连乃是 7 世纪从爱尔兰来到弗兰科尼亚的一名主教。因为当地异教徒公爵的妻子报复，他与他的两个同伴被斩首于弗尔兹堡的镇广场上。圣基连也是一个和痛风与风湿病相关的圣徒。在守秘人的选择下，任何虔诚的角色只要崇拜圣物，就能在体质检定中获得一个额外的奖励骰，该奖励在整个冒险中只能生效一次。

第二部分
前往贝格海姆之路

弗尔兹堡和贝格海姆相距大约 10 英里。天气晴朗的时候，步行抵达大约需要 4 个小时。然而，路面泥泞不堪，而载着雅各布市政官尸首的重型马车更会拖慢队伍的脚步。成功的本国知识检定会让调查员推测行程大约会长达 6 小时。

在弗尔兹堡和贝格海姆之间的是格尔布恩村。这个村庄在修筑主教的新堡垒一事中扮演着重要的角色，但是堡垒于公元 1400 年（原文为"1500 年"，但结合上下文，此处原文应为笔误）被摧毁了。这个村庄中失去了许多居民，几乎无法维持下去。

通往格尔布恩村的路有两条，一条需要穿过丛林，而另一条则需要沿着缅因河行走。

在两条路上，森林明显更为凶险。有强盗在那条路附近徘徊，他们会袭击陌生人，然后再次躲进丛林之中。本国知识检定会让调查员回想起这个事实。

南边的沿河道路一般而言是安全的，但目前这条路的大部分被暴雨冲毁。因此，马车是否能通过这条路抵达格尔布恩尚无法确定。最近外出旅行的调查员可以进行一个灵感检定（译者：此处属于规则误用，并不符合 7 版的灵感检定用法。建议守秘人更换为自己认为恰当的其他检定），然后旅行者会认为，架着马车行走在泥泞的河边是非常愚蠢的行径。

无论调查员选择哪条路，他们都会遇到燃烧之人（见下文）。此外，希望延长旅途的守秘人可以在每条路上增加额外的遭遇：

森林之路

森林之路十分凶险。战争时期的难民因为绝望而落草为寇。主教和吉贝尔施塔特先生都没有足够的时间和人力去清除盗匪。现在，穷凶极恶的歹徒们会在路上袭击那些看起来虚弱的旅行者。

麻烦出现的第一个征兆是，调查员在路边发现了一具尸体。苍蝇的声音和尸体的气味引起了他们的注意。两支断箭插在死者的胸口上，他的背包被剽窃一空，鞋子也被人扒走了。成功的侦查检定可以附近的灌木丛里找到一把制革刀和小斧头。

来自弗尔兹堡的人可以认出死者是克罗斯，一个技艺高超，在弗尔兹堡和格尔布恩之间长期往返的制革匠。本

国知识检定会回想到这名男子有两个妻子的传闻，在弗尔兹堡和格尔布恩各有一个。

几分钟后，调查员会听见前方的路上有人在说话，成功的聆听检定可以察觉，这些人现在很生气，显然其中一人伤得很重，几乎被克罗斯杀死，而另一个人正在笨手笨脚地试着给他缝伤口。

这 5 个人是**强盗**，带头的人名为克佐德。他们刚刚杀了克罗斯。盗匪们很乐意逮住附近的游荡者，并用棍棒重击他们的脑袋，然后拿走他们身上的所有东西。

如果这些强盗被提问，那么他们会提供一些有趣的信息。前提是，调查员击败并生擒他们，或者以某种方式说服他们。

- 这些人蔑视任何权威。他们会责备刚驾崩不久的文策斯劳斯国王，正因为国王的对人民的背叛，格哈德主教和威廉吉贝尔·施塔特才能屠杀如此多的弗兰科尼亚人！
- 如果被问及关于燃烧之人的事情，他们会笑着说，那不过是个民间的传说罢了。
- 如果被问及关于女巫的事情，这些人会说树林里有几个大石块，据说女巫们会围着这些石头跳舞，并举行异教仪式。尽管他们并不信宗教相关的事情，但他们会避开这些地点。

沿河之路

沿着这条路行进一小时后，调查员可能会意识到做了错误的决定。路上的淤泥越来越厚，在泥浆下还隐藏着尖锐的石头，这使旅行变得缓慢而危险。

除非调查员从放弃运送雅各布尸体的马车，不然他们无法在几个小时内抵达。此外每个人都需要进行敏捷检定，失败会因为滑倒、膝盖受伤或扭伤脚踝而承受 1d4 点伤害。同时，负责驾驶马车的人需要进行一个马 / 牛车驾驶检定，否则马车的马匹会摔断一条腿，造成更进一步的麻烦。

再大约一小时后，调查员会看见另一辆陷在泥潭里的马车。智力检定可以认定那是伐木工的马车。而在马车上孤零零地站立着一个男子，他身穿黑色的衣服和兜帽斗篷，诡异而又一动不动。调查员对他喊话也不会得到回应。

当调查员靠近时，成功的侦查检定会发现，男子在兜帽下的脸**和雅各布一模一样**。当调查员抵达可以谈话的距离时，男人会伸手指着调查员，用低沉沙哑的声音说话。

“圣徒的颅骨将要沦为魔鬼的酒杯。”他以一种不自然的声音呻吟道。

话音刚落，这个人就捂住胸口，摔倒在泥潭中。这会导致损失为 0/1 的理智检定。一经查探，就会发现这个男人已经死了，而面容也不过是一张普普通通，无甚特征的中年伐木工的脸。

游荡的盗匪

杀人如麻的法外狂徒

STR	60	APP	50
CON	60	POW	45
SIZ	60	EDU	20
DEX	60	SAN	40
INT	50		

生命值：12　**DB：**无
体格：0　**Move：**8
护甲：冬装（1D2-1）

斗殴	70%（35/14）	伤害 1d4（刀）
斧子	60%（30/12）	伤害 1d8
短剑 / 矛	60%（30/12）	伤害 1d6
闪避	55%（27/11）	

技能：动物驯养 30%，攀爬 50%，急救 30%，恐吓 50%，博物学 35%，导航 50%，地位 0%，潜行 45%

装备：各式各样。一人手持斧头，一人手持矛，克佐德本人手持劣质短剑和一面盾牌。另外一个人带着常规的弓（1d6 伤害，射击：弓 50%）。所有人身上都带着小刀。

描述：他们是曾经和主教作战的平民，在被击败及同伴被处死后，他们逃进了森林里。现在他们是孤立无援的。那个受伤的人，凯特，只剩下 2 点生命值，在看到麻烦时躲进了林子里。

医学检定可以证实他死于某种心脏疾病的发作。然而，令人费解的是，他的尸体冰冷，显然不是刚死之人。

如果搜索伐木工的遗物，会发现一把大型刀，一些绳子，一把伐木斧和一把伐木锯，还有大量的风干野猪肉。而在路边几码远的地方，有一枚铜币式样的吊坠，上面雕刻一位抱着圣徒的修女肖像。（见展示材料 A）

宗教学检定可以辨认出，这硬币式样的吊坠上雕刻的是**圣米尔布加**，8 世纪的一位修女，因为劝说罪人悔改的能力而受人尊敬。关于她还有许多奇异的故事，比如她对鸟类有神秘的影响。还有个故事讲述她如何在死去孩童的尸首旁祈祷，突然间，“天堂之火”吞没了这个孩子，而当圣火熄灭时，这个孩子死而复生，孩子的母亲欣喜若狂。拥有这个饰品并对其表现出敬意的人可以在坠崖或与之类似的致死打击（前提是必须满足的）中获得一次性的正面收益。

燃烧之人

在距离格尔布恩只有 1 小时路途的地方，暴雨来临，天空下起了倾盆大雨。天色渐渐暗淡，如同日落黄昏，空气中弥漫着刺鼻的，灰烬与硫的气味。

突然间，在树林中约距离调查员 100 码的地方出现了一道亮光。一个男子伫立在那儿，身上裹着被熏黑的布条，被跳动的火焰所环绕。神秘学检定可以辨识他就是燃烧之人，一个鬼魂，尽管有时人们会以为他是*地狱的小鬼*。他会收取 3 个银币，指引人们回家的路。

如果调查员进入树林，燃烧之人就开始渐行渐远，仿佛想要引领调查员前往某个地方一般。最后，在五分钟的行程后，调查员会看见他走进了一间摇摇欲坠的林中小屋，然后关上了门。

这间茅舍看起来有超过五十年的历史，由腐朽的灰色木头建成，茅草屋顶被无力地撑起。在屋子侧面有一扇被木板钉死的窗户。

门外放着一个小桶，桶底中散落着 18 枚银币。门已经上锁了。

唯一的开门方式就是向桶里扔 3 个以上的银币。然后，调查员会听见脚步声，然后门开了。如果不通过这种办法，任凭如何使用蛮力和智慧都无法打开这扇门，因为此门被魔法封住了。

如果调查员每人都支付 3 枚银币，一个又矮又丑的生物就会打开门。这个生物可能是个人，但也很难断定。因为它只有孩子般大小的体型，脸上却皱巴巴的且长满了胡子，还有一双煤黑色的眼睛。尽管这个矮人几乎不会张口说话，但它确实有个名字，奥森伯格，燃烧之人最忠诚的仆人。

屋子内部空荡荡的，角落上有一张铺盖整齐的小床，壁炉中燃烧着温暖的火，壁炉旁有个加热用的铁罐。

燃烧之人坐在火炉旁的木椅上，他看起来和常人无异，现得疲惫而衰老，却有种超脱凡尘的气质。他的后背被煤烟熏得漆黑，且动作轻盈得不像一个人类——他几乎和漂浮于空中的灰烬一般敏捷。他邀请客人们同坐在壁炉边取暖，矮人奥森伯格会从铁罐中为客人端上温暖的热啤酒。

- 燃烧之人会介绍自己，称自己为“森林的卫兵”，他在森林中生活了许多年，带领过许多人安全回家。他还会称赞矮人奥森伯格是一位“优秀的厨师兼看守人”。
- 他似乎非常了解调查员将雅各布尸体归还给主教的任务。他说，他听说一个女巫杀死了雅各布，并且“黑魔法就像投入火中的沥青般，使她的复仇之火越烧越旺。”
- 燃烧之人并不知道女巫在哪里，尽管他曾在“树林中无数的石林旁见过她”。他会警告调查员，主教身边有个亲信在与女巫勾结，“你们可以通过他手臂上沙漏型的烙印找到他。”
- 燃烧之人不可触碰神职人员或者被祝福的物品，所以会刻意避开这些。如果受到言语或暴力的威胁，他会礼貌地请客人离开。

调查员们暖了身子，燃烧之人就会说自己还有事情要忙，并礼貌地他们离开，“你们今天还有许多事情要做，不可再耽误了。”

奥森伯根的特制啤酒有治疗效果，可以为调查员回复 1d4 点生命值。

如果调查员们攻击燃烧之人，壁炉之中会喷涌一阵如同狂风般的灰烬，淹没整个房间。所有在房间内的调查员都需要进行困难的体质检定，否则就会陷入几分钟的失明。燃烧之人借此遁入森林，行动迅捷而隐蔽（假定他的 move 为 9，潜行为 80%）。

守秘人提示：如果调查员尚未得到关于叛徒和沙漏型伤疤的事情，那么在这个事件后，该图形会被烙印在桌面上。

第三部分
格尔布恩村

格尔布恩是一个颓败的小型定居地，负责在村子东边几英里的地方修建主教的新堡垒。然而，就在建成后的几个月后，该地区发生了起义，那个建筑被烧毁。当地人现在都远离堡垒的旧址，认为那是一个充满厄运的地方，并且相信那里已经被崇拜撒旦的亲王，布莱克·托比和他的手下所占据了。

西蒙与艾恩

当调查员们进入格尔布恩时，镇议会主席西蒙和他善良的妻子艾恩会向调查员致以问候。西蒙是一个容易紧张的人，他获得议席的原因是他在起义的那年恰好前往梅克伦堡探望生病的母亲，正因他没有参与叛乱，他才能在主教处站对了边。

如果调查员询问住宿事宜，这对夫妻告诉他们，目前格尔布恩没有一家可以正常营业的旅店，但艾恩向他们指出了一间废弃的房屋，他们可以自行收拾下。艾恩主动提出，会让自己的十来岁的女儿伊尔斯在当天晚些时候为调查员带来一餐鹿肉。在交谈中，他们会透露以下内容：

- 西蒙解释道，本地是如何通过建造主教堡垒尔繁荣起来。虽然工人们抱怨这项工作，但这确实使人们更加富有了。“可是，人们被情绪冲昏了头脑，他们在开始不久后就烧毁了堡垒。”
- 自从起义以来，镇上就几乎没什么人了。剩下的都是老年人和年轻人。艾恩的家人实再叛乱中丧生的，全村人都讨厌主教和吉贝尔施塔特长官。
- 北边通往贝格海姆的路非常安全，强盗和匪徒只在通往弗尔兹堡的路上游荡。
- 如果被问及神秘学或者巫术的内容，西蒙会感到恐慌。他很快就告诉调查员关于城堡废墟的事情。城堡现在被一个来自弗莱堡的邪恶贵族布莱克·托比以及他的妻子和手下占据。虽然西蒙不能确定托比是否是魔鬼崇拜者，但如果是他也不会感到惊讶，因为有传言说他曾在弗莱堡杀害了一名神父。另外，艾恩也听说过森林里的女巫的故事，她们会围着大石块跳舞，但她并未亲眼见过。

盗尸贼

如果西蒙看见调查员运送着雅各布市政官的尸体，他会把这则消息告诉他在镇上的朋友。如果有机会，这些人会试图从调查员受众偷走尸体，他们痛恨雅各布，不愿让他的尸体安葬于神圣的土壤，而要把他的尸体送到堡垒旧址，他们相信魔鬼会带走他。

如果调查员不给盗尸贼留下一个易于得手的己会，他们就会安排一场调虎离山之计。他们在村边放火烧了一个废弃的马厩，然后跑到调查员处求助。若调查员们冲到了现场，他们则会试图偷走雅各布的尸体。

如果他们无法把调查员从雅各布的尸体旁调走，他们就会放弃。这个情节并不影响冒险的主线。

布莱·克托比的堡垒

若村民们偷走了雅各布的尸体，调查员别无选择，只能把它找回。守秘人可以用若干种方式处理这一事件。最简单的就是让调查员在废弃的城堡外找到了尸体，也许它已经被食腐动物吃掉了一般，这就要求调查员在抵达贝格海姆时编一个好故事原厂。或者，当调查员们赶上时，村民们还在运输尸体的途中，这给了他们一次进行交涉或战斗的机会。

最后一个漫长的支线任务将会在接下来的几页中展开，让调查员可以和布莱克·托比以及他危险的妻子对抗。

村民

常见的乌合之众

STR	60	APP	50
CON	60	POW	50
SIZ	45	EDU	30
DEX	60	SAN	40
INT	50		

生命值：9　**DB：**无
体格：0　**Move：**9
护甲：冬装（1D2-1）

斗殴　55%（27/11），伤害 1d4（刀）
短柄小斧　50%（25/10），伤害 1d6
闪避　45%（22/9）

技能：动物驯养 30%，攀爬 50%，驾驶马车 45%，博物学 35%，地位 10%，追踪 45%

布莱克·托比的黑暗堡垒

支线冒险

调查员们被引导到格尔布恩外的荒废堡垒可能有两个原因。一个是格尔布恩的人们可能盗走了雅各布的尸体，因为他们相信抛尸于此会有魔鬼来带走死者。或者，调查员可能会想和布莱克·托比谈谈，了解更多关于此地区的神秘事件。

主教的堡垒在 1400 年被村民烧毁，大部分已经毁坏。灰烬中还残存着两层城堡中的一个小角落。因为原来的屋顶已经塌陷了，但它最近被人修复了。因为大火燃烧破坏和烟熏的缘故，这建筑看起来是黑色的。

布莱克·托比占据了堡垒废墟，他是弗莱堡一位伯爵的儿子，也是一个魔鬼崇拜者。在被父亲驱逐出境后，他与自己的平民妻子奥斯特希尔蒂斯，以及五个忠诚的下属定居于此。成功的王国知识检定可以会想起，在他的父亲和一名神父指出他是堕落之人时，他刺伤了自己的父亲并杀害了神父，然后和他的朋友逃到了这个国家。

佩克

披甲武士

STR	70	APP	45
CON	70	POW	50
SIZ	60	EDU	30
DEX	65	SAN	20
INT	45		

生命值： 12　　**DB：** +1D4
体格： 1　　**Move：** 8
护甲： 皮革和帽子（1D3）

斗殴　75%（37/15），伤害 1D4+1D4（小刀）
矛　80%（40/16），伤害 1D6+1D4
闪避　45%（22/9）

技能： 动物驯养 50%，攀爬 50%，骑马 45%，聆听 50%，博物学 45%，侦察 40%，地位 10%，追踪 45%

装备： 忠诚的佩克随时都携带着他的长矛。

当调查员抵达堡垒时，布莱克·托比带着他的四个手下离开了。他们要去河的东边狩猎黑鹿。只有奥斯特希尔蒂斯和佩克在这里。

如果调查员悄悄靠近，会看到佩克在一个旧仓库的灰烬残骸中挖掘。看起来他好像在那里找到了什么东西，正在把木头拔出来，以便更接近他找到的东西。如果调查人员丢失了雅各布的尸体，那无疑就是他发现的这具尸体。

佩克对布莱克·托比和她的妻子十分忠诚，他的职责是在布莱克·托比回来前守护好奥斯特希尔蒂斯。他会对靠近堡垒的人施以武力，谎称要塞里有许多人，并威胁靠近要塞的人说他们将接受残酷的刑法并死去。他会坦言自己崇拜魔鬼，并威胁说黑魔法笼罩着这座堡垒。

某种意义上，最后一句话是真实的。在整个堡垒要塞的场景中，守秘人应设法给调查员制造不幸。人们会在泥泞中滑倒，弓弦会绷断，不祥的迷雾会出乎意料地翻滚而来，让他们咳嗽不止及感觉窒息。

黑暗堡垒

进入城堡的入口是一扇烧焦的门，它的铰链最近才修好。

城堡的一层是个简单的开放式空间，羊毛毯子，陈旧的面包和托比手下无甚用处的私人物品散步其中。还有一道盘旋向上的螺旋形楼梯。

当调查员走上楼梯时，会听见歌声。楼上有一个悦耳的声音在唱着《胖子皮昂格·恩格万》。智力检定可以回想起这是一首讲述一个肥胖的平民对贵族东施效颦的故事，通常用以劝诫平民不要妄想越过自己的身份。

通向楼上房间的门是用厚重的木头制成，且被锁上了。然而，调查员们可以通过门上的大钥匙孔窥探门后的情况。

布莱克·托比的黑暗堡垒
（接上文）

奥斯特希蒂斯

布莱克·托比妖艳的妻子坐在楼上家具齐全的房间里。然而，惊悚的是，她的头位于膝盖上。她正在用一把精致的木梳子为脑袋梳理头发。而肩膀之上本该是头的地方长着一只黑山羊的脑袋。这个情景将导致 1/1d8 的理智损失。

奥斯特希尔迪斯和她丈夫一样，都是黑魔法的实践者。她对主人赐予自己的力量非常自信，且无意与调查员多费口舌，甚至根本不打算让调查员进入自己的房间内。

成功的力量检定可以强行打开这扇门，撬棍或者类似的物品可以提供一个奖励骰（可以通过一个侦查检定找到一个撬锁的临时工具）。同时，一个维修 / 发明检定也可以打开这扇门。

当调查员进入房间时，奥斯特希尔蒂斯显露出正常的模样，她美丽的头颅回到了肩膀上本应的位置。

- 她会警告调查员，说自己的丈夫很快就会带着几个嗜血的战士回来。“或许他们已经找到了晚餐的肉，但或许，他们也需要更多的肉，”她用不祥的言语威胁道。
- 如果被问及镇上的事情，她只会说她的眼线遍及四野，她了解很多。然而，她会声称自己并不对雅各布之死负有责任。“如果你觉得我们打算让主教来登门拜访，那你就在把我们当傻子，”她如是解释道。
- 如果被问及其他的女巫，她会说“我可不关心那些在林子里的乡下女巫。”
- 如果受到威胁，她会警告调查员说自己拥有强大的力量，当她丈夫回来时，她可以把调查员的尸体作为礼物送给他。这时，一只巨大的黑山羊会突然攀上塔楼的侧面，然后从窗户外跳进室内。这东西带有保护性地，侧身走近了奥斯特希尔蒂斯，与此同时奥斯特希尔蒂斯会用手轻搔山羊的下巴。

如果被迫进入战斗，她会向她黑暗的主宰求助。这会导致一阵强风从窗口涌向另一个窗口，这会把敌人击退并造成 1d4 点伤害。当强风涌入时，靠近窗户的人必须通过幸运检定，否则就会从城堡上摔下去，从窗口坠落到地面松软的土壤上会造成 1d6 点伤害。

奥斯特希尔蒂斯

女巫

STR	60	APP	80
CON	70	POW	70
SIZ	40	EDU	50
DEX	75	SAN	40
INT	80		

生命值： 11　　**DB：** 无
体格： 1　　**Move：** 8

斗殴　75% (37/15), 伤害 1D4+1（精制匕首）
闪避　65% (32/13)

技能： 察言观色 60%，恐吓 60%，聆听 65%，博物学 80%，神秘学 60%，本国知识 40%，说服 60%，技艺（药剂）55%，宗教学 45%，地位 50%

装备： 她在裙子的褶皱里藏着一把精制匕首。在她房间的角落里有一个上锁的箱子，里面有 300 银币。

恶魔山羊

STR	70	INT	15
CON	90	POW	50
SIZ	40	DEX	60

生命值： 11　　**DB：** +1D4
体格： 0　　**Move：** 9
护甲： 1（兽皮）

斗殴　75% (37/15), 伤害 1D4+1（精制匕首）
闪避　60% (30/12)

技能： 攀爬 95%，聆听 50%，侦查 40%，地位 10%，潜行 50%，追踪 35%

** 任何被这只脾气暴躁的山羊击中的人都要进行力量检定以维持站立。*

布莱克·托比的黑暗堡垒
（接上文）

布莱克·托比的回归

如果调查员在要塞中停留太久，那么布莱克·托比和他的狩猎队伍就会回来。*当调查员在塔内与他妻子谈话时，*想要事件更曲折的守秘人可以让布莱克回来。

布莱克·托比是一个残忍、偏执而傲慢的贵族。他和妻子躲在这座城堡里密谋向他在弗莱堡的父亲父仇。他深爱着自己的妻子，也被她的黑魔法所着迷。

他们在狩猎中带回了一具鹿的尸体，以及一个昏迷的女仆——牧羊人玛丽，他们打算残忍地奴隶她，让她为奥斯特希尔蒂斯做饭和打扫卫生（也可能会在不久之后把她献祭给他们黑暗的主宰）。

如果调查员伤害了奥斯特希尔蒂斯，那么托比的复仇是无法阻止的。如果调查员没有对奥斯特希尔蒂斯造成伤害，那么布莱克愿意和调查员进行简短的谈话，尽管他的目的是要把陌生人进快赶出自己的堡垒。如果他怀疑调查员们会背叛自己，就会命令手下进行追击，并在当天晚些时候伏击他们。（守秘人可以用佩克的属性套用其他残忍的战士。）

如果调查员从邪恶的流亡者受众解救了玛丽，她会恳求调查员把自己送回格尔布恩，她在那里有个叔叔，会把她送回河东岸的村庄。

布莱克·托比

流亡的贵族

STR	80	APP	50
CON	80	POW	60
SIZ	60	EDU	65
DEX	65	SAN	30
INT	60		

生命值： 14　　**DB：** +1D4
体格： 1　　**Move：** 8
护甲： 镶环皮甲与头盔 (1D6+1)

格斗	80%（40/16），伤害 1D4+1D4(刀)	
刺钉锤	75%（37/15），伤害 1D6+1D4	
弓	70%（35/14），伤害 1D6+1D2	
闪避	50%（25/10）	

技能： 动物驯养 40%，攀爬 50%，格斗（盾）40%，察言观色 40%，恐吓 80%，导航 60%，神秘学 25%，本国知识 45%，宗教学 35%，地位 70%，潜行 50%
装备：猎弓，50 银币。

第四部分
贝格海姆

贝格海姆是一个位于森林北部的贫穷农业庄村。村庄的周围的田地里种满了燕麦和卷心菜。这里的粮食没有富余，田里作物的产量仅能维持村庄自身和周围居民的生存。

村庄的中心是一座坚固的罗马式教堂，是在老修道院的遗址上修建的。这里戒备森严，且教堂庭院有足够的空间来储备富余的谷物，以供弗尔兹堡的所有人使用。每年，过冬用的粮食存储入库前，主教都会来这里为粮食祈福。

当调查员抵达时，年老的主教正在教堂旁边的小房子里休息。作为弗尔兹堡的统治者，他身边有时刻都有十几个仆人以及 6 个卫兵的陪同。

想要和主教会面并不困难。真诚的理由和良好的态度会让仆人安排调查员和主教的亲信马提奥神父会面。马提奥十分勤勉，同时心里有许多疑问，但他会同意调查员和主教会面。如果调查员告知仆人，说自己带来了雅各布市政官，也就是主教的私生子的尸体，他们就会为雅各布收尸入殓。

与主教会面

格哈德主教时年 87 岁，身体虚弱却思维依然敏捷。他总是由马提奥神父和另外两个仆人照料：分别是他咳嗽的保镖沃尔斯曼哈根的维克，以及他最忠诚却愚笨的侍从洛奥杜夫。

当主教得知儿子被杀害的事情后陷入了深深的恐慌。起初，他怀疑雅各布的死因是另一场农民起义。很快，他开始怀疑巫术，并立刻陷入了一种无助而忐忑的状态，最后则是变成了深深的祈祷。他一直怀疑有一个女巫想要来夺走他的灵魂，并因此感到十分恐惧。

当主教持续安静的祈祷时，马提奥神父敦促调查员无比保持警惕，因为魔鬼的眼线无处不在。维克会提问一些关于发生在弗尔兹堡的事的细节，并召集几个强壮的村民保护教堂，以防止类似的袭击发生。

马提奥神父会亲自安排雅各布的下葬事宜。他会叫洛奥杜夫在教堂的后面准备挖掘墓坑，在这个墓园里已经埋葬了许多在贝格海姆战役中丧生的人。

马提奥·德尔·布伦神父 — 马提奥是主教勤勉的守护者，没有马提奥的同意，任何人都不得与主教见面。马提奥非常有耐心，在他同意调查员与主教会面之前，总是"还有一个问题要问"的模样。马提奥是一位虔诚的意大利中年牧师，他为负责照料主教，以及提供建议。马提奥很忠诚，且非常慈爱。他敬爱主教并一直为这个老人担心。他更忧虑的是，主教身体已经一天不如一天，而主教的继任者奥斯纳布吕克的亚当是个贪污腐败的人。马提奥一直尝试说服格哈德主教给罗马教廷写信，拒绝让亚当成为主教的继任者。但到目前为止，他的努力尚未成功。

沃克斯曼哈根的维克 — 维克是主教傲慢的亲卫队长。他因前任亲卫队长在不久前马里恩堡病倒而得到任命。维克是近来许多战争中的老兵，享受着血腥的工作。维克的胸腔似乎有些问题，因为他总在咳嗽和清喉咙。如果问起关于咳嗽的事，他把原因归咎于冬天寒朗的天气。

洛·奥杜夫 — 洛·奥杜夫是主教勤劳的侍从。他负责照料主教的日常生活，比如准备食物，换夜壶，他还会清洗主教最爱的马，以及在主教和马提奥的要求下做些跑腿工作。就和他的名字（Low）一样，奥杜夫看起来善良又单纯。奥杜夫总是很好地服从命令，但主教和马提奥都知道不能给他过于复杂的指示。

揪出叛徒

如果调查员得到了燃烧之人的警示，他们会知道主教亲信随从中有一个叛徒，手臂上有一个沙漏形状的伤疤，此人和女巫有所勾结。但是主教的顾问团都穿着温暖厚实的冬装，仅依靠眼睛无法辨别出谁才是女巫的帮凶。

叛徒正是"沃克斯曼哈根的维克"。维克在外出打猎时，偶然发现了黑女巫奥蒂利亚的林中木屋。女巫引诱了他，并给了他毒药，让他谋害主教忠心的首席近卫保镖并取代其位置。在那之后，女巫一直利用维克监视着主教，并告诉维克，一旦主教死了，他就会成为弗尔兹堡新任主教的首席顾问。

奥蒂利亚告诉维克，当主教的儿子死去时，他就要把主教绑架到森林里交到自己手上。一旦维克得知雅各布的死讯，他就会着手在午夜时分暗中劫持主教。

在接下来的冒险里，故事可能会以以下几种方式展开：

- 在午夜劫持之前，调查员找到了一个聪明的办法揭开了维克手上的伤疤。
- 调查员在第二天早上醒来发现主教被绑架了。调查员可以追踪维克进入森林，或者在他的住处找到女巫所在地的线索。
- 如果调查员认定主教有危险，他们可能会在维克试图催促主教离开时抓个现行。

如果在维克实施绑架前与之对峙，维克会变得咄咄逼人。他绝不会承认自己和女巫有所勾结，他知道，如果承认他就死定了。如果他无法绑架主教，他会袭击调查员，然后逃进森林里与奥蒂利亚汇合。无论调查员杀死了维克，还是维克把主教劫走交给女巫都不是问题。重点在于，要让调查员找到关于女巫所在地的线索。

守秘人提示：如果调查员完全错过了关于叛徒和其伤疤的线索，还有另一种方法可以让他们意识到维克是叛徒。马提奥神父会请求他们和洛·奥杜夫一同挖掘雅各布的墓坑。如果调查员表现得友善，奥杜夫会向调查员提及维克"有个住在森林里的漂亮女友"一事。这件事让奥杜夫非常困扰，因为维克总是瞒着妻子去林子里，如果让维克的妻子知道，她一定会抓狂的。如果调查员没有把握住这个机会也不要紧，他们可能会在第二天早上发现主教被绑架了，而维克也失踪了，这会迫使他们进入林子里追踪维克。

绑架

主教住在教堂旁边的一个小房子里，当他回到自己的住处时，维克叫来一个强壮的村民来保护他。维克拒绝让调查员协助他保护主教，说主教并不信任他们。

午夜过后不久，维克命令村民把马牵来。村民刚回来时就被维克杀死，然后维克会叫醒主教。把他带到森林中交给奥蒂利亚。

如果被质疑，维克会想法设法把主教带到森林里交给奥蒂利亚。甚至威胁说道，如果调查员胆敢阻拦他，他就会杀掉主教（他并不会这么做，他知道奥蒂利亚会因此大发雷霆）。然而如果他彻底失败了，他会尽最大努力独立逃进森林与奥蒂利亚汇合。

如果主教成功脱险，他会命令调查员杀死女巫，并用烈火把她付之一炬。否则，马提奥神父将会取代这个位置，恳求调查员救回主教并杀死女巫。

教堂院落

维克、马提奥神父和洛·奥杜夫住在教堂庭院的一座小石屋里。这座建筑最初是为两个年长的修道士建造的，但他们在前往贝格海姆的路上去世了。现在，马提奥和奥杜夫同住一个房间，而维克自己另住一间。

如果调查员搜查维克的房间，他们会发现两件值得注意的东西。其一，窗台上有一张尚未送出的纸条，是写给一个名为莉丝的女人的。她为这个镇子烘制面包（见展示材料 B）。纸条上指示她把面包送到树林中的奥蒂利亚处。这为调查员找到女巫住所提供了可靠的线索！

在地上的脏毛巾包裹着一条用银链串着的指骨。链子上写着"Dymphna"。成功的宗教学检定可以断定，这是爱尔兰圣徒，**圣迪芙娜的圣遗物**，她是虚弱者和精神疾病患者的守护神。维克从马里恩伯格的一所教堂里偷了它，以缓解自己的咳嗽。

第五部分
黑女巫

黑女巫奥蒂利亚居住在贝尔海姆南边两英里的一间小屋内。调查员之所以能找到她的林中居所，要么是因为他们跟踪或尾随了维克进入森林，要么是因为他们在维克的住处找到了给村里女面包师的指示。

这片森林不愧名为黑暗森林。巨大的冷杉树冠遮天蔽日，令空气都变得寒冷。林中小路迂回而狭窄，很容易在其中迷路。陡峭得山峦使能见度变得很低。一旦进入夜晚，饥饿的狼群就在近处嚎叫。

博物学检定可以找到可食用的浆果。困难等级的成功可以找到*阴地蕨*，这是一种小型的蕨类植物，却有着可以用来照料马匹和开锁的美誉。如果玩家知道如何准备和使用这种蕨类，那么守秘人可以在他们进行开锁或者动物驯养检定时给予一个奖励骰。

在林中追踪维克需要进行追踪检定，如果时在午夜，难度等级会提升到困难等级。失败意味着调查员让林中迷路了数个小时，因此当他们抵达女巫所在地时为时已晚——守秘人可以给予相应的惩罚，或者主教死了，也可能是女巫有充足的时间准备，因为她的动物已经先行通知了她。

守秘人提示：如果调查员们都不善于追踪，那么洛·奥杜夫可能会自愿帮忙，他对这片林子非常熟悉，且有 70% 的追踪技能。

断块山

奥蒂利亚的房子建在“断块山”（或称“*布洛克伯格*”）的边缘，这是个被竖立的石林环绕的森林山丘。神秘学检定可以得知断块山是一个女巫和邪教徒常用于举行黑暗仪式的地方。

许多小堆的内脏散步于山上，腐肉上有徘徊的恶蝇嗡嗡作响。显然，此地近日常有仪式举行。在环形的是石林中，大量原木形成了平台（祭坛）的模样。

当调查员进入奥蒂利亚树林中，有三种可能的设置：

- 如果格哈德主教被绑架了，那么此时他被绑在祭坛

沃克斯曼哈根的维克

近卫队长

STR	75	APP	70
CON	55	POW	70
SIZ	60	EDU	35
DEX	65	SAN	30
INT	50		

生命值： 11　**DB：** +1D4
体格： 1　**Move：** 8
护甲： 硬锁甲和头盔（1D8）

斗殴	80%（40/16）	伤害 1D4（刀）
长剑	75%（37/15）	伤害 1D8
十字弩	65%（32/13）	伤害 1D8+2
闪避	60%（30/12）	

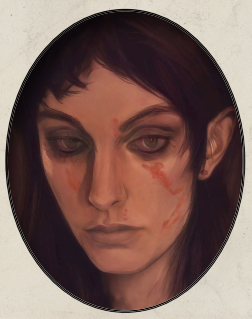
技能： 动物驯养 40%，格斗（盾）60%，恐吓 70%，导航 70%，神秘学 35%，本国知识 85%，宗教学 30%，地位 40%，潜行 70%，追踪 70%

装备： 10 银币，装满各种个人物品的包裹。

备注： 维克患有严重的咳嗽。这是因为他与情人奥蒂利亚的联系所导致的，尽管他并未能意识到这点。他的左臂上有一个沙漏型的伤疤，他说这是箭伤的疤痕，但实际上这是女巫的指甲造成的。

艾蒂利亚

黑女巫



STR	50	APP	60
CON	90	POW	80
SIZ	50	EDU	40
DEX	75	SAN	00
INT	80		

生命值： 11　**DB：** +1D4
体格： 1　**Move：** 8
护甲： 皮甲（1D2）

斗殴	75%（37/15）	伤害 1D6（大型刀具）
标枪	70%（35/14）	伤害 1D6
闪避	65%（32/13）	

技能： 察言观色 70%，恐吓 60%，聆听 70%，博物学 80%，神秘学 70%，本国知识 %50，说服 80%，技艺（药剂）55%，宗教学 55%，地位 50%，追踪 30%

装备： 除了刀子和标枪，她的裙下还有一个小袋子。在袋子里装满了炼金术产生的晶体，如果点燃，可以导致深度睡眠（尽管她本人对此已经免疫）。

法术详见 p15。

上，一边哭泣一边祈祷。而奥蒂利亚准备把他作为祭品，维克则手持十字弩在一边守护。女巫围绕着主教，一边跳着淫荡的舞蹈，一边向魔鬼吟诵咒语，她正准备用一支外观污秽邪恶的标枪把主教刺穿。

- 如果维克在没能把主教带走，独自逃出了教堂。奥蒂利亚则会躲在她的木屋里，而维克则在门外站岗。奥蒂利亚过于自信，根本不会逃离自己的领地。她已经召唤了恶魔加米基来（Gamigin）保护自己和维克。加米基的信息详参下文。
- 如果调查员拦下了维克，并靠自己找到这里，他们很可能会在奥蒂利亚的小屋里逮到她。不过，即便如此，奥蒂利亚依然充满威胁……

奥蒂利亚的防御

奥蒂利亚是一个强大的女巫，她早已把灵魂出卖给了魔鬼。她曾经杀害过在她山谷游荡的陌生人，而且，她不介意继续做这类事情，尤其当她取代主教的计划受到威胁的时候。奥蒂利亚有三种超自然的力量用以自卫：

恶魔风暴—消耗 6 点魔法值，奥蒂利亚可以召唤起一股席卷石林中的碎石的风暴，而她本人则相当于风暴的风眼。在风暴中的每个人都必须进行力量检定，否则就会摔倒。此外，在风暴中所有基于敏捷的技能和远程攻击都需要承受一个惩罚骰。

致盲罪罚—奥蒂利亚可以使距离自己几步之遥的人致盲。该法术消耗 4 点魔法值。该法术会引发意志对抗，失败则会持续 1d10 轮的失明。

石心恶咒—奥蒂利亚只能在杀死主教（或其他神职人员）后使用此能力，且只能使用一次。该法术无需消费魔法值，因为能量来自于地狱本身。几步之内的受害者需要进行意志检定，如检定失败，他们的心脏就会变成石头，且在 3 分钟内死亡，但在死亡之前，他们可以每轮进行一次意志检定以保证清醒。

然而，在之前的冒险中，调查员可以获得三件圣遗物：圣基连的圣躅，圣迪芙娜的指骨以及圣米尔布加的铜币吊坠，任何持有圣物的调查员都对奥蒂利亚的黑魔法免疫。如果奥蒂利亚意识到这点，她就会命令维克（如果他在场）去夺走并毁弃圣物。

加米基

另外，如果奥蒂利亚知道调查员正在赶来，且她有足够的时间做准备，她就会为了自卫而牺牲骡子召唤加米基。无论因为维克告诉她调查员的到来，或者单纯（因为调查员）的粗心大意，或者仅仅是因为守秘人希望在最终阶段给调查员一个更困难的遭遇以吓倒他们。为了得到魔鬼的保护，奥蒂利亚已经承诺要把情人维克的灵魂献给魔鬼——显然维克还对此毫不知情。

加米基是一只直立行走的生物，某种意义上，像是山羊和鸟类的混合体，有着锋利的鸟喙和两个舌头，在胯部可以浮现出另一张脸。她会懒洋洋地躺在女巫的房顶上，怪异地啃咬着屋顶的茅草。看见如此不洁的恶魔会损失 1d3/1d10 的理智。

加米基

恶魔公主

STR	100	CON	70
POW	90	SIZ	65
DEX	90	INT	90

生命值：13　**DB：**+1D6
体格：1　**Move：**10
护甲：4（恶魔皮）
理智损失：1d3/1d10。

斗殴　80%（40/16），伤害 1D4+1D6（喙）
闪避　60%（30/12）

技能：攀爬 80%，聆听 60%，聆听 80%，潜行 60%，追踪 65%，加米基无所不能，拥有绝大部分知识，且所有技艺类技能都为 60%。

装备：无，但如果她能找到的话，她很乐于使用一柄趁手的干草叉（视为矛，伤害 1d6+1d6）。

备注：加米基拥有许多知识，并且会利用这些知识来恐吓她的敌人。她会以永恒的折磨威胁他人，提醒他们有无助的孩子和妻子，并询问她们过去犯下的罪。然而，她无法攻击神圣的人或者事物。

神秘学检定或宗教学检定可以确认她就是加米基，一个聪明的恶魔公主，以教授人类黑暗的语言而闻名。这一检定也暗示女巫很可能和她达成了某个协议，而恶魔只有在可以达成更好的协议时，才会撕毁原先的协议。

成功的驱魔术和困难的宗教会给予该生物精神冲击。极难的成功会是她从世界上消失！如果知道恶魔的名字，就可以获得一个奖励骰。

和女巫的巫术一样，恶魔无法伤害携带圣物的人。

女巫的小屋

距离断块山十几码的距离就是奥特莉亚的小屋，这是一间简陋的木屋，只有一扇窗和两个房间。主房间是中央客厅，另一间是个烟雾缭绕的小房间，里面有一个石质烤炉。

小屋的地板上洒满了白色的灰烬。起居室里有一个大床架，床垫是羊毛制的，而毯子是羊皮制的。油腻且恶臭的蜡烛为奥蒂利亚的工作提供照明。奥蒂利亚会在门边放着一支锋利的标枪，这是一根顶端固定着黑色鹿角的叉形棍。第一个碰到他的人会被烧伤，并受到 1d3 点伤害。

小屋里的另一个房间里有个石制的烤炉，在里面烤着一只乳猪，但经过检查会发现这只动物在侧面有第五条腿。

这间屋子里还放着一张弓和一袋箭，还有一把铲子和干草叉，这些是奥蒂利亚打理小屋后侧的花园用的。

在火炉边上放置着一个精致的雪松木盒子。打开盒子会看见一颗被灰烬覆盖的，枯萎的心脏。神秘学检定会明确，这可怕的物品乃是她与魔鬼契约的一部分，这是一间需要被销毁的东西。的确，这颗心脏原属于奥蒂利亚早前的祭品，她以此人的死亡与恶魔达成了协议，并获得了黑魔法的知识。如果心脏被炉火或者其他火焰烧伤，奥蒂利亚自身会受到 2d8 点伤害并晕眩一个回合。

结局

奥蒂利亚是一个聪明，复仇心极强，无比傲慢的女人。她对于自己的力量无比自信，相信这些力量可以帮助她战胜任何进入峡谷的陌生人。如果她抓到了主教，她更会如此。

如果奥蒂利亚的献祭被中断了，她会嘶吼着斥责闯入者，如果闯入者们不打算像胆小狗一样撤回树林里的话，她回用魔鬼的魔法威胁他们。然而她并不愚蠢，如果她认为自己包围自己的力量过于强大，她会杀死主教，命令维克掩护她撤回，然后逃进自己的小屋里，以便召唤魔法进行防御。

如果她没有抓到主教，但从维克口中得知调查员的到来（或者听到了调查员到来的声音），奥蒂利亚也会采取类似的策略，躲进小屋以召唤魔法进行抵抗。

如果奥蒂利亚*没有意料*到调查员的到来，调查员发现她时，她正在小屋里准备晚饭。当她发现调查员时，她会理所当然地感到惊讶。并声称自己只是个普通女人，因为伯格海姆战役而沦为难民。她说她的丈夫在与主教的军队战斗后被溺死在河里（这是真话），她害怕回到文明社会。如果她认为自己的计划得手，就会邀请调查员留下过夜，可能还会引诱其中某人。她会在午夜时分在把一个粉饼投入火炉，这会使调查员陷入沉眠（困难的意志检定可以抵抗），以便能差遣他们。

通过优秀的作战计划，调查员可以击败奥蒂利亚，并将她的身体和灵魂投入魔鬼的手中。当她被杀后，她的身体瘫倒在地，骨头被可怕地拉入了地下，只留下苍白的皮囊。这个场景会导致 1/1d6 的理智损失。

在冒险中幸存的调查员可以获得 1d4 点理智奖励，如果他们表现出色，比如击败女巫并拯救主教，可以额外回复 1d6 点理智。守秘人应结合本次冒险中有影响力的人，自由地给予调查员声誉，联系人或赞助人。主教和吉贝尔斯塔特会成为有力的赞助者，如果调查员在冒险中留下了任何女巫的活口，那么这些女巫会成为他们之后的敌人。

特别鸣谢

特别感谢 Fiverr.com 上的 haÞzaprilio 为邪恶恶魔加米基绘制了插图。同样感谢 thispersondoesnotexist.com 和 artbreder.com 这两个网站协助制作了各式角色的插画。地图是用 Campaign Cartographer 绘制的。在最后，特别感谢 1992 年的 PC 游戏《黑暗之地》（Darklands），正是他们启发了我这个冒险剧本的创作。

有关更多免费的单幕冒险及相关的 VTT 资源，请访问 1shotadventures.com。如果你喜欢这个冒险，并用它和你们的朋友进行了游戏。那么我希望你们能大声告诉我，并让我知道它具体如何，这是所有作者的诉求。你们可以 1shotadventures.com 上给我评论留言，或者在 Twitter 上联系 @SageThalcos。

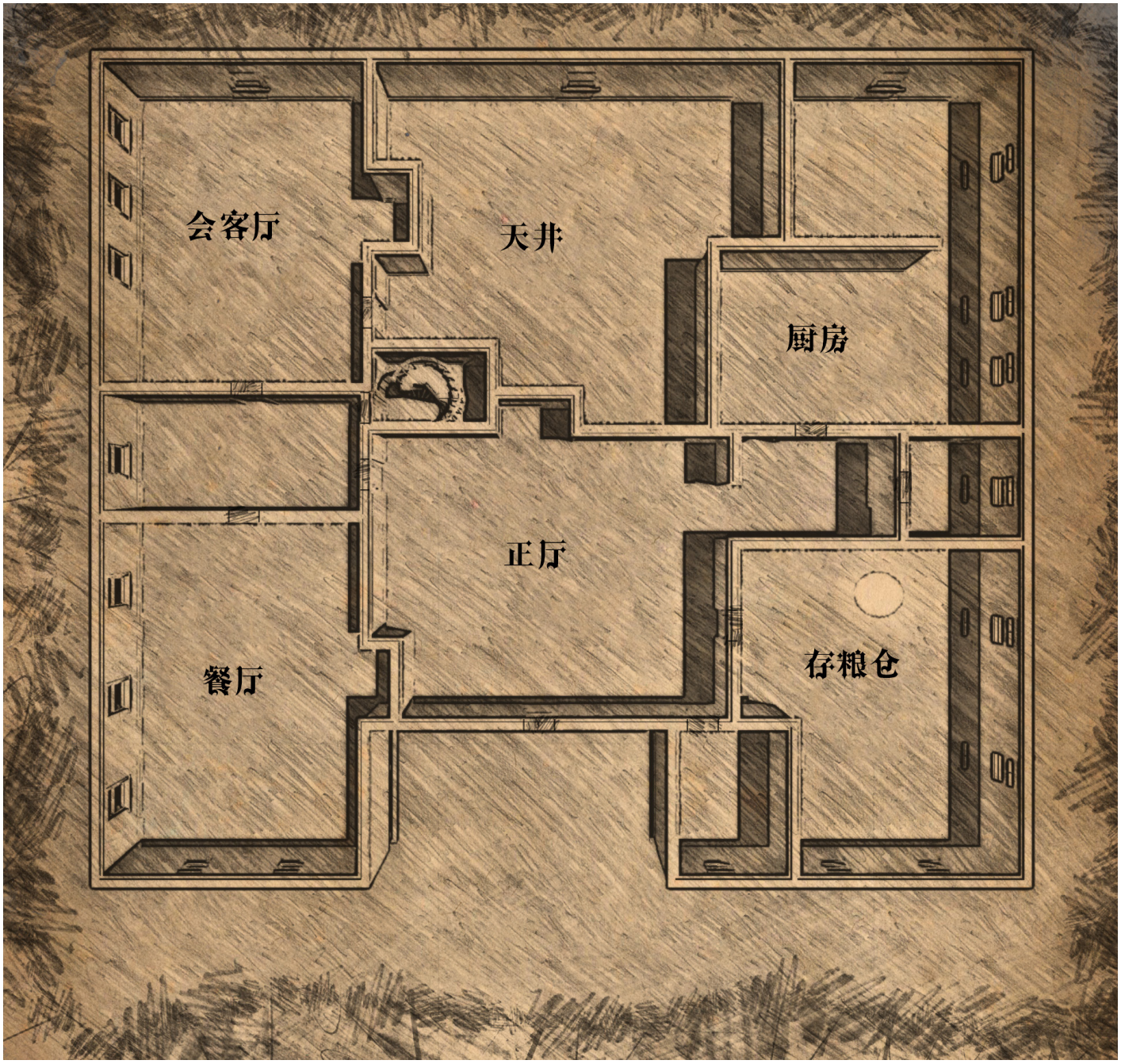
免责声明

这里的展示材料都是原创，旨在与混沌元素 Chaosium 的《克苏鲁的呼唤》系统一同使用。这份材料并非官方出品，也并无官方授权认证。如果你不熟悉《克苏鲁的呼唤》，你可以找到这个规则的免费精简版。

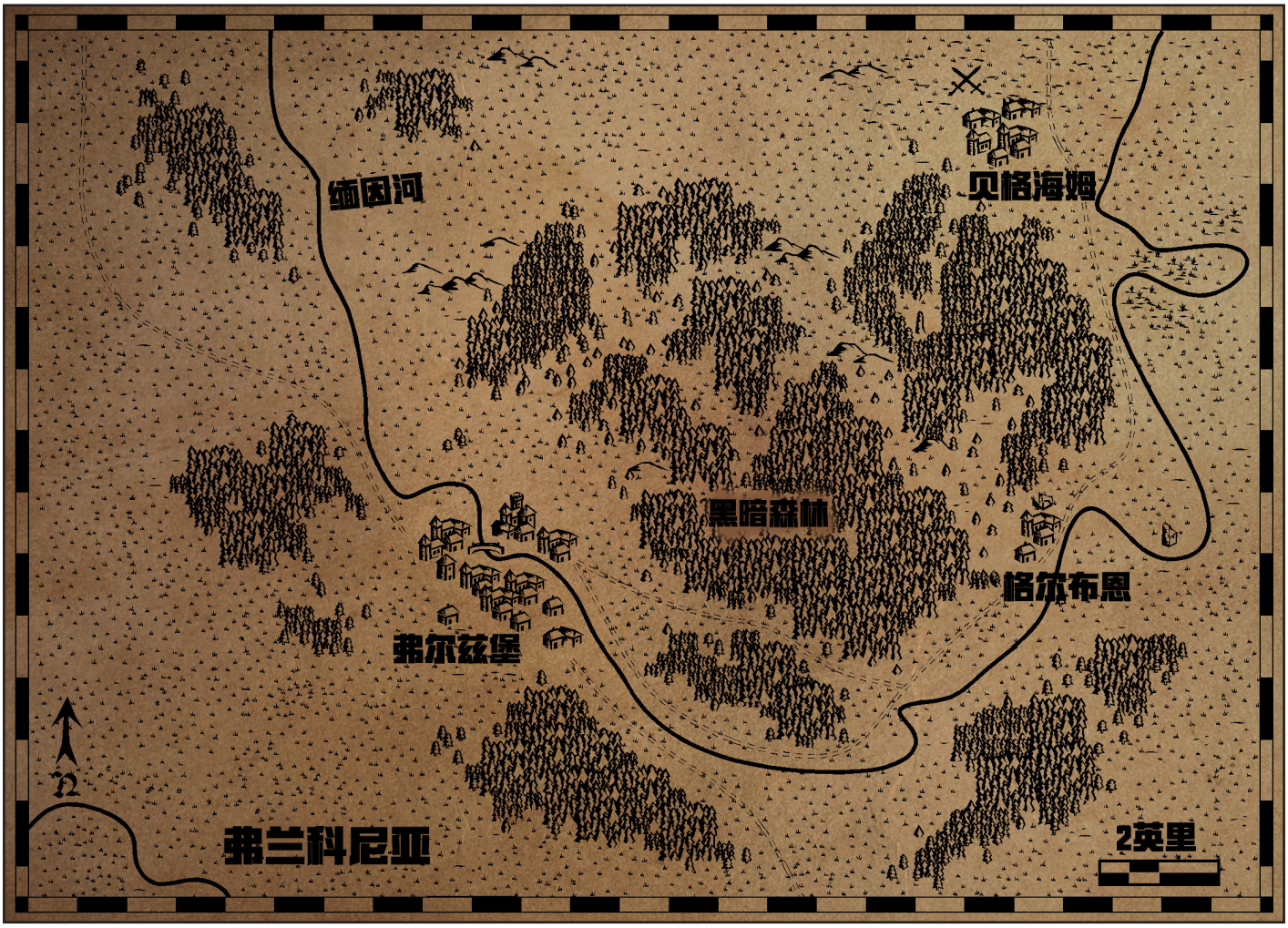
更新记录

v1.0 - Original release (February 2021)

地图—雅各布的庄园

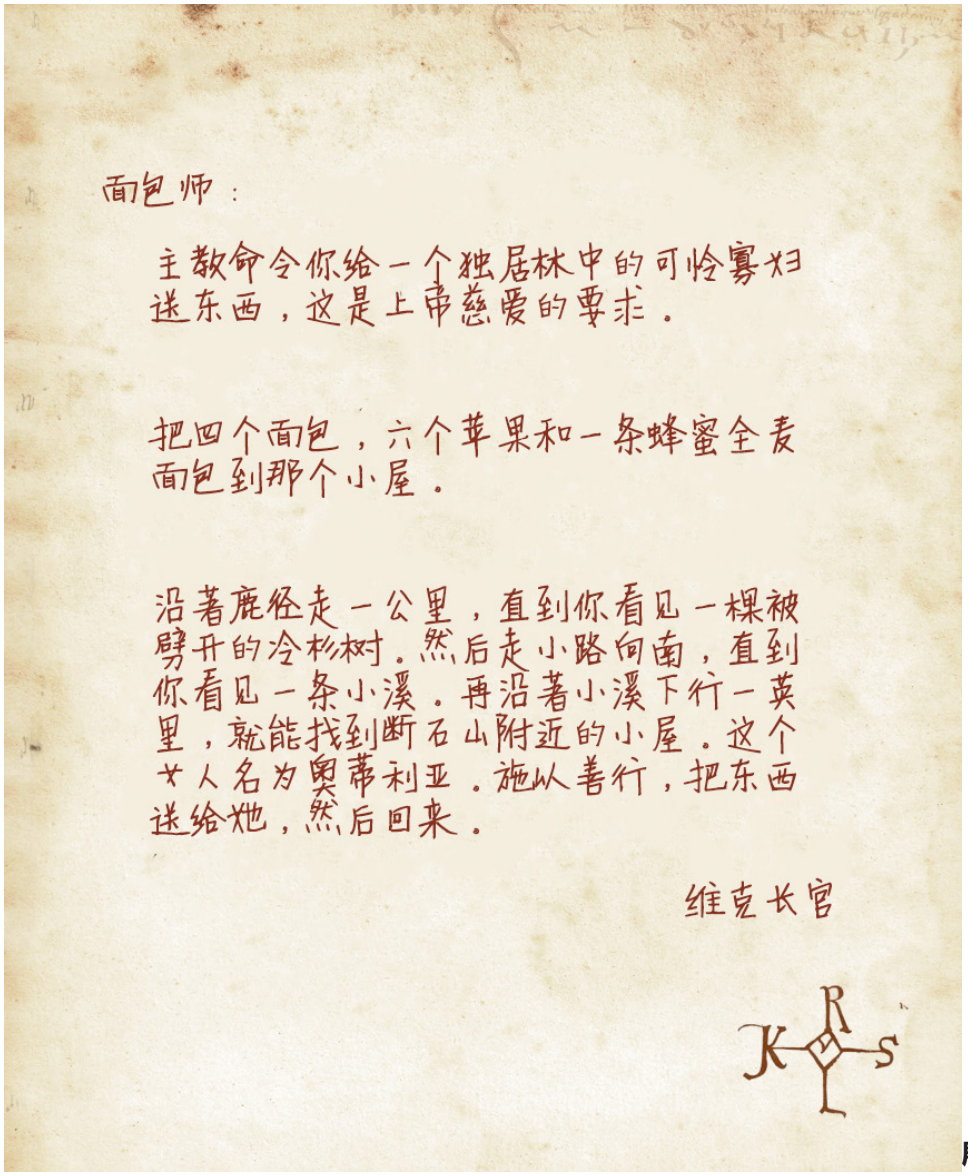


地图—弗尔兹堡及周边地区



展示材料

展示材料 A



面包师：

主教命令你给一个独居林中的可怜寡妇送东西，这是上帝慈爱的要求。

把四个面包，六个苹果和一条蜂蜜全麦面包到那个小屋。

沿著鹿径走一公里，直到你看见一棵被劈开的冷杉树。然后走小路向南，直到你看见一条小溪。再沿著小溪下行一英里，就能找到断石山附近的小屋。这个女人名为奥蒂利亚。施以善行，把东西送给她，然后回来。

维克长官

展示材料 B

黑暗时代 调查员

姓名 尼古拉·普莱斯尔
玩家
职业 桶匠
年龄 24 性别 男
住所 弗尔兹堡
出身 弗尔兹堡

属性

STR 力量	80	40 / 16	DEX 敏捷	50	25 / 10	INT 智力 灵感	50	25 / 10
CON 体质	70	35 / 14	APP 外貌	60	30 / 12	POW 意志	50	20 / 8
SIZ 体型	60	30 / 12	EDU 教育 知识	40	25 / 10	MOV 移动	8	

重伤 ☐ 最大值 13

生命值
濒死		00	01	02
昏迷		03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

临时性疯狂 ☐ 不定性疯狂 ☐ 起始值 50 最大值

理智值
永久性疯狂 01 02 03 04 05 06 07
08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76
77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

CALL of CTHULHU

最大值 10

魔法值
00 01 02 03 04
05 06 07 08 09
10 11 12 13 14
15 16 17 18 19
20 21 22 23 24

幸运
霉运连连 01 02 03 04 05 06 07
08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76
77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

调查员技能

☐	会计 (10%)			☐	急救 (30%)			☐	本国知识 (20%) 弗兰科尼亚	40	20 / 8
☐	动物驯养 (15%)			☐	察言观色 (05%)			☐	母语 (EDU) 德语	40	20 / 8
☐	估价 (05%)	20	10 / 4	☐	恐吓 (15%)			☐	说服 (15%)		
☐	艺术/手艺 (05%) 制桶	40	20 / 8	☐	跳跃 (25%)			☐	操纵船只 (01%)		
☐				☐	图书馆使用 (05%)			☐	射击 弓	45	22 / 9
☐				☐	聆听 (25%)			☐			
☐	取悦 (15%)	50	25 / 10	☐	医学 (01%)			☐			
☐	攀爬 (20%)	40	20 / 8	☐	博物学 (20%)			☐	读写 (01%) 德文	11	5 / 2
	克苏鲁神话 (00%)			☐				☐			
☐	闪避 (1/2DEX)	25	12 / 5	☐	导航 (10%)	60	30 / 12	☐	維修/发明 (20%)	70	35 / 14
☐	马车/牛车驾驶 (20%)	30	15 / 6	☐	神秘学 (05%)			☐	宗教学 (20%)		
☐	话术 (5%)			☐	外邦知识 (10%)			☐	骑马 (05%)	25	12 / 5
☐	格斗(斗殴) (25%)	40	20 / 8	☐				☐	科学 (01%)		
☐	斧	50	25 / 10	☐	语言 (01%)			☐			
☐				☐				☐			

☐	炒手 (25%)				
☐	侦查 (25%)	45	22 / 9		
	地位 (00%)	45	22 / 9		
☐	潜行 (20%)				
☐	游泳 (25%)				
☐	投掷 (25%)				
☐	追踪 (10%)				
☐					
☐					

护甲

护甲类型	护甲值
冬装	1D2-1

盾类型	伤害/护甲
	/
	/

武器

武器	常规	困难	极限	伤害	射程	次数	装弹量	故障值
徒手战斗	40	20	8	1d3 + db	-	1	-	-
木工斧	50	25	10	1D6+DB	-	1	-	-

格斗

Damage Bonus 伤害加值 +1D4

Build 体格 1

Dodge 闪避 25 / 12 / 5

Copyright © by Chaosium. Translation by 秋叶EXODUS 仅限个人使用。

背景故事

形象描述 流动的木匠，桶匠，建筑工…
慢慢地爬上了中产阶层

特质 友善，跟别人合得来
不愿意使用暴力
坏名声（曾雇佣过罪犯）
对他人过于仁慈

思想与信念 梦想是修建一座行业大厅
总是在讨老婆的路上

伤口与疤痕 伤痕累累的后背

重要之人

恐惧症和躁狂症 你害怕夜晚的森林，因为你的兄弟在森林里消失了

意义非凡之地

典籍、法术和神话造物

宝贵之物

第三类接触

装备和物品

合手的手套
装满木桶的马车
冬装
靴子
名为"胡萝卜"的驴
木工锤
伐木斧

资产

消费水平
现金 10银币
资产

快速参考规则

技能和属性检定

成功等级:

大失败	失败	常规	困难	极限	大成功
100/96+	> 技能	≤技能	½技能	⅕技能	01

孤注一掷: 须对再次检定做出解释；战斗和理智检定不能孤注一掷

受伤和治疗

[急救]回复1点生命值; [医学]回复1D3点生命值

重伤: 在单次攻击中失去 ≥ ½最大生命值
生命值归零但未受[重伤] = **昏迷**
生命值归零且受到[重伤] = **濒死**
濒死时需要[急救]稳定伤势，并用[医学]进行后续治疗
自然回复(一般): 每天回复1点生命值
自然回复(重伤): 每周进行恢复检定，成功则回复1D3点生命值

你刚刚在弗尔茨堡购置了土地，并建造了一栋精巧的小房子。你向当地啤酒制造商销售桶的业务最近很不错。似乎以前从事这项工作的同业者大多丧生于去年的起义，要么死于贝格海姆战役，要么在后来和起义领袖一同被威廉·吉贝尔施塔特处决。所幸当时你在北方的马格德堡探望妹妹，所以你没有被起义及其流血的后果波及。现在，您只想在吉贝尔施塔特和市政官雅各布面前建立良好的声誉，这样你就能过上好日子了。

Copyright © by Chaosium. Translation by 秋叶EXODUS 仅限个人使用。

黑暗时代 调查员

姓名 玛格丽特·特罗施
玩家
职业 修女
年龄 20 性别 女
住所 弗尔兹堡
出身 弗尔兹堡

属性

STR 力量	50	25 / 10	DEX 敏捷	50	25 / 10	INT 智力 灵感	75	37 / 15
CON 体质	50	25 / 10	APP 外貌	70	35 / 14	POW 意志	60	30 / 12
SIZ 体型	40	20 / 8	EDU 教育 知识	65	32 / 13	MOV 移动	9	

重伤 ☐ 最大值 9

临时性疯狂 ☐ 不定性疯狂 ☐ 起始值 60 最大值

生命值

濒死	00	01	02	
昏迷	03	04	05	
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

理智值

永久性疯狂 01 02 03 04 05 06 07
08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76
77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

CALL of CTHULHU

幸运

霉运连连 01 02 03 04 05 06 07
08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76
77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

魔法值 最大值 12

00 01 02 03 04
05 06 07 08 09
10 11 12 13 14
15 16 17 18 19
20 21 22 23 24

调查员技能

☐ 会计 (10%)			☐ 急救 (30%)			☐ 本国知识 (20%) 弗兰科尼亚	40	20 / 8
☐ 动物驯养 (15%)			☐ 察言观色 (05%)	40	20 / 8	☐ 母语 (EDU) 德语	65	32 / 13
☐ 估价 (05%)			☐ 恐吓 (15%)			☐ 说服 (15%)		
☐ 艺术/手艺 (05%)			☐ 跳跃 (25%)			☐ 操纵船只 (01%)		
☐			☐ 图书馆使用 (05%)	25	12 / 5	☐ 射击		
☐			☐ 聆听 (25%)			☐		
☐ 取悦 (15%)			☐ 医学 (01%)	70	35 / 14	☐		
☐ 攀爬 (20%)			☐ 博物学 (20%)	60	30 / 12	☐ 读写 (01%) 德文	50	25 / 10
克苏鲁神话 (00%)			☐			☐ 拉丁文	30	15 / 6
☐ 闪避 (1/2DEX)	30	12 / 5	☐ 导航 (10%)			☐ 维修/发明 (20%)		
☐ 马车/牛车驾驶 (20%)			☐ 神秘学 (05%)			☐ 宗教学 (20%)	60	30 / 12
☐ 话术 (5%)	50	25 / 10	☐ 外邦知识 (10%)			☐ 骑马 (05%)	25	12 / 5
☐ 格斗(斗殴) (25%)	35	20 / 8	☐			☐ 科学 (01%)		
☐			☐ 语言 (01%) 法语	20	10 / 4	☐		
☐			☐			☐		

☐ 炒手 (25%)					
☐ 侦查 (25%)	40	20 / 8			
地位 (00%)	45	22 / 9			
☐ 潜行 (20%)	40	20 / 8			
☐ 游泳 (25%)					
☐ 投掷 (25%)					
☐ 追踪 (10%)					
☐					
☐					

护甲

护甲类型	护甲值
冬装	1D2-1

盾类型	伤害/护甲
	/
	/

武器

武器	常规	困难	极限	伤害	射程	次数	装弹量	故障值
徒手战斗	35	17	7	1d3 + db	-	1	-	-

格斗

Damage Bonus 伤害加值 0

Build 体格 0

Dodge 闪避 30 / 15 / 6

Copyright © by Chaosium. Translation by 秋叶EXODUS 仅限个人使用。

背景故事

形象描述：一个有才华和学识的修女，她的家人在起义失败后全被处死。有一种坚灵的气质

特质：机敏聪慧
喜欢偷听
不信任民间的权威

思想与信念：后悔没有在成为修女前经历更多的冒险。

伤口与疤痕：容易肠胃不好

重要之人：她的导师，令人尊敬的阿加莎嬷嬷。

恐惧症和躁狂症

意义非凡之地：瓦伦沃斯修道院，位于弗尔兹堡的边缘

典籍、法术和神话造物

宝贵之物：母亲的银质十字架

第三类接触：曾获得启示

装备和物品

母亲的银质十字架
冬装

资产

消费水平
现金：10银币
资产

快速参考规则

技能和属性检定

成功等级:

大失败	失败	常规	困难	极限	大成功
100/96+	> 技能	≤技能	½技能	⅕技能	01

孤注一掷：须对再次检定做出解释；战斗和理智检定不能孤注一掷

受伤和治疗

[急救]回复1点生命值; [医学]回复1D3点生命值

重伤: 在单次攻击中失去 ≥ ½最大生命值
生命值归零但未受[重伤] = **昏迷**
生命值归零且受到[重伤] = **濒死**
濒死时需要[急救]稳定伤势，并用[医学]进行后续治疗
自然回复(一般): 每天回复1点生命值
自然回复(重伤): 每周进行恢复检定，成功则回复1D3点生命值

冬天的大部分时间里，你都在修女院的取暖房里看火添柴。这是一件乏味的工作，但至少你借此取得了其他年长修女，包括院长嬷嬷阿加莎修女的尊重和信赖。阿加莎嬷嬷发现一位著名的教会调查员，普塞雷特神父从法国来到了弗尔兹堡，于是她派你前往大教堂与他见面，从帮他做些法语和德语的翻译工作。结果你发现，这位神父根本不需要翻译！所以你决定在未来的一周协助他在弗尔兹堡的工作。这可是摆脱修女院里枯燥乏味生活的大好机会！

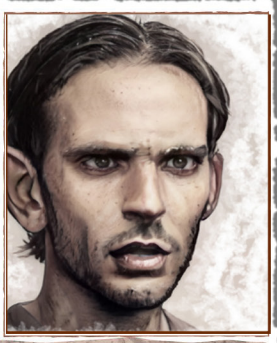
Copyright © by Chaosium. Translation by 秋叶EXODUS 仅限个人使用。

黑暗时代 调查员

姓名 法拉德·克伦克劳
玩家
职业 掘墓人
年龄 26 性别 男
住所 弗尔兹堡
出身 弗尔兹堡

属性

STR 力量	80	40 / 16	DEX 敏捷	70	35 / 14	INT 智力 灵感	40	20 / 8
CON 体质	60	30 / 12	APP 外貌	50	25 / 10	POW 意志	50	25 / 10
SIZ 体型	50	25 / 10	EDU 教育 知识	40	20 / 8	MOV 移动	9	



重伤 ☐ 最大值 11

临时性疯狂 ☐ 不定性疯狂 ☐ 起始值 50 最大值

永久性疯狂 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

理智值

生命值
濒死 00 01 02
昏迷 03 04 05
06 07 08 09 10
11 12 13 14 15
16 17 18 19 20

CALL of CTHULHU

最大值 10

00 01 02 03 04
05 06 07 08 09
10 11 12 13 14
15 16 17 18 19
20 21 22 23 24

魔法值

幸运

霉运连连 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

调查员技能

☐	会计 (10%)			☐	急救 (30%)			☐	本国知识 (20%) 弗兰科尼亚	50	25 / 10
☐	动物驯养 (15%)			☐	察言观色 (05%)			☐	母语 (EDU) 德语	40	20 / 8
☐	估价 (05%)			☐	恐吓 (15%)			☐	说服 (15%)	35	17 / 7
☐	艺术/手艺 (05%)			☐	跳跃 (25%)			☐	操纵船只 (01%)	25	12 / 5
☐				☐	图书馆使用 (05%)			☐	射击		
☐				☐	聆听 (25%)	60	30 / 12	☐			
☐	取悦 (15%)			☐	医学 (01%)			☐			
☐	攀爬 (20%)	50	25 / 10	☐	博物学 (20%)	40	20 / 8	☐	读写 (01%) 德文	21	10 / 4
	克苏鲁神话 (00%)			☐				☐			
☐	闪避 (1/2DEX)	55	27 / 11	☐	导航 (10%)			☐	維修/发明 (20%)	50	25 / 10
☐	马车/牛车驾驶 (20%)			☐	神秘学 (05%)			☐	宗教学 (20%)		
☐	话术 (5%)			☐	外邦知识 (10%)			☐	骑马 (05%)		
☐	格斗(斗殴) (25%)	70	35 / 14	☐				☐	科学 (01%)		
☐	锤	45	22 / 9	☐	语言 (01%)			☐			
☐				☐				☐			

☐	炒手 (25%)			☐	侦查 (25%)		
	地位 (00%)	40	20 / 8				
☐	潜行 (20%)	40	20 / 8				
☐	游泳 (25%)						
☐	投掷 (25%)	60	30 / 12				
☐	追踪 (10%)						
☐							
☐							

护甲

护甲类型	护甲值
冬装	1D2-1

盾类型	伤害/护甲
	/
	/

武器

武器	常规	困难	极限	伤害	射程	次数	装弹量	故障值
徒手战斗	70	35	14	1d3 + db	-	1	-	-
刀	70	35	14	1D4 + DB	14	1	1	-
生锈的锤子	45	22	9	1D6 + DB	-	1	-	-

格斗

Damage Bonus 伤害加值 +1D4

Build 体格 1

Dodge 闪避 55 / 27 / 11

Copyright © by Chaosium. Translation by 秋叶EXODUS 仅限个人使用。

背景故事

形象描述 有过犯罪经历，曾被判死刑，是主教救了他
现在他是一个忠诚的掘墓人

特质 有街头智慧
有暴力倾向
容易烦躁和焦虑

思想与信念 对神职人员和宗教人士心怀敬畏
总是分享他做的梦，认为这些梦有某种含义

伤口与疤痕

重要之人

恐惧症和躁狂症
他害怕失去现在的差事，那样就不得不回去种燕麦了。
会偷喝圣餐酒，认为那能带来好运

意义非凡之地 喜欢独自在林中狩猎

典籍、法术和神话造物

宝贵之物

第三类接触

装备和物品

锡质十字架
冬装，以及毛皮帽子
小刀
生锈的锤子（在家里）

资产

消费水平
现金 5银币
资产

快速参考规则

技能和属性检定

成功等级:

大失败	失败	常规	困难	极限	大成功
100/96+	> 技能	≤技能	½技能	⅕技能	01

孤注一掷：须对再次检定做出解释；战斗和理智检定不能孤注一掷

受伤和治疗

[急救]回复1点生命值; [医学]回复1D3点生命值

重伤: 在单次攻击中失去 ≥ ½最大生命值
生命值归零但未受[重伤] = **昏迷**
生命值归零且受到[重伤] = **濒死**
濒死时需要[急救]稳定伤势，并用[医学]进行后续治疗
自然回复(一般): 每天回复1点生命值
自然回复(重伤): 每周进行恢复检定，成功则回复1D3点生命值

你在1400年时候参与了农民起义。你们的人大多被抓了，当时你们找到了武器，准备杀几个主教的手下。事情并不顺利，你大多数的朋友都在贝格海姆被骑士团杀了。大坤诺朝着骑士团领袖贝吉尔施塔特脸上吐口水，被当场绞死。你逃进了树林，在林子里几乎丢掉小命。但当你回到弗尔兹堡时，你因谋反罪被捕了。但是老主教格哈德说他在你的眼睛里看见了上帝的恩典，并因此宽恕了你。你在教会得到了一份好工作，负责打扫教区和挖掘墓穴。你不知道为什么你会得到这些。没准儿，主教把你和别人弄混了？算了，最好别多嘴发问！

Copyright © by Chaosium. Translation by 秋叶EXODUS 仅限个人使用。

黑暗时代 调查员

姓名 维特·哈尔林施威特
玩家
职业 骑士
年龄 26 性别 男
住所 马里恩堡
出身 马里恩堡

属性

STR 力量	70	35 / 14	DEX 敏捷	65	32 / 13	INT 智力 灵感	50	25 / 10
CON 体质	60	30 / 12	APP 外貌	50	25 / 10	POW 意志	50	25 / 10
SIZ 体型	50	25 / 10	EDU 教育 知识	50	25 / 10	MOV 移动	9	

重伤 ☐ 最大值 11
临时性疯狂 ☐ 不定性疯狂 ☐ 起始值 50 最大值

生命值
濒死	00	01	02	
昏迷	03	04	05	
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

理智值 永久性疯狂
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99																					

CALL of CTHULHU

幸运 霉运连连
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99																					

魔法值 最大值 10
00	01	02	03	04
05	06	07	08	09
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24

调查员技能

☐ 会计 (10%)		
☐ 动物驯养 (15%)	40	20 / 8
☐ 估价 (05%)		
☐ 艺术/手艺 (05%)		
☐		
☐		
☐ 取悦 (15%)		
☐ 攀爬 (20%)	30	15 / 6
克苏鲁神话 (00%)		
☐ 闪避 (1/2DEX)	50	25 / 10
☐ 马车/牛车驾驶 (20%)		
☐ 话术 (5%)		
☐ 格斗(斗殴) (25%)	50	25 / 10
☐ 斧	70	35 / 14
☐ 剑	70	35 / 14

☐ 急救 (30%)		
☐ 察言观色 (05%)		
☐ 恐吓 (15%)	50	25 / 10
☐ 跳跃 (25%)		
☐ 图书馆使用 (05%)		
☐ 聆听 (25%)		
☐ 医学 (01%)		
☐ 博物学 (20%)		
☐		
☐ 导航 (10%)	40	20 / 8
☐ 神秘学 (05%)		
☐ 外邦知识 (10%)		
☐		
☐ 语言 (01%)		
☐		

☐ 本国知识 (20%) 弗兰科尼亚	50	25 / 10
☐ 母语 (EDU) 德语	50	25 / 10
☐ 说服 (15%)		
☐ 操纵船只 (01%)		
☐ 射击 弩	40	20 / 8
☐		
☐		
☐ 读写 (01%) 德语	40	20 / 8
☐		
☐ 維修/发明 (20%)		
☐ 宗教学 (20%)		
☐ 骑马 (05%)	60	30 / 12
☐ 科学 (01%)		
☐		
☐		

☐ 炒手 (25%)		
☐ 侦查 (25%)	40	20 / 8
地位 (00%)	60	30 / 12
☐ 潜行 (20%)		
☐ 游泳 (25%)		
☐ 投掷 (25%)		
☐ 追踪 (10%)		
☐		
☐		

护甲

护甲类型	护甲值
硬皮铠	1D6+1

盾类型	伤害/护甲
	/
	/

武器

武器	常规	困难	极限	伤害	射程	次数	装弹量	故障值
徒手战斗	50	25	10	1d3 + db	-	1	-	-
长柄斧	70	35	14	2D6 + DB	-	1	-	-
阔刃剑	70	35	14	1D8 + DB	-	1	-	-
弩	40	20	8	1D8 + 2	14	1/2	10	-

格斗

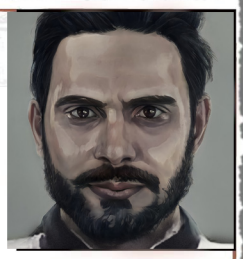
Damage Bonus 伤害加值 +1D4

Build 体格 1

Dodge 闪避 50 / 25 / 10

Copyright © by Chaosium. Translation by 秋叶EXODUS 仅限个人使用。

背景故事



形象描述 没有封地的条顿骑士
正在回马里恩堡的路上，头部因最终的决战中受到重创

特质 购物狂
有着非常嘹亮的歌喉
脸颊上有显见的伤疤

思想与信念 捍卫军人的荣誉准则
喜欢和普通人一起寻欢作乐（指喝高了的时候）

伤口与疤痕
头部受过重创
嗜酒

重要之人

恐惧症和躁狂症
因战争后遗症容易感觉头晕，为此而感到困窘
他压根儿没学过骑乘战斗的技巧，且对此拒不承认！

意义非凡之地

典籍、法术和神话造物

宝贵之物

第三类接触

装备和物品

背包和毛毯
硬皮皮甲，十字铁桶头盔
阔刃剑
长柄斧
十字弩

资产

消费水平
现金 5银币
资产

快速参考规则

技能和属性检定

成功等级:

大失败	失败	常规	困难	极限	大成功
100/96+	> 技能	≤技能	½技能	⅕技能	01

孤注一掷：须对再次检定做出解释；战斗和理智检定不能孤注一掷

受伤和治疗

[急救]回复1点生命值; [医学]回复1D3点生命值

重伤: 在单次攻击中失去 ≥ ½最大生命值
生命值归零但未受[重伤] = **昏迷**
生命值归零且受到[重伤] = **濒死**
濒死时需要[急救]稳定伤势，并用[医学]进行后续治疗
自然回复(一般): 每天回复1点生命值
自然回复(重伤): 每周进行恢复检定，成功则回复1D3点生命值

你在普鲁士与"蜥蜴同盟"的贵族作战后，在回家的路上留在了弗尔兹堡。你最后参加的那场战役简直就是灾难。你们的旗手过早地放下了旗帜，这意外地误传了撤退的信号。在混乱中，你的头部被普鲁士宽刃剑击中，武器贯穿了你的头盔，把你打翻在地。在那之后，再轻微的伤害都会让你感到晕眩和头痛。你以为这个打击令你的脾气变得暴躁了。好在，弗尔兹堡的啤酒足以缓解你的痛楚。但现在，你不确定你是否能在波兰的喷泉旁与你的骑士团重逢。伤痛和彷徨压在你的身上，

Copyright © by Chaosium. Translation by 秋叶EXODUS 仅限个人使用。

黑暗时代 调查员

姓名 波塞雷特
玩家
职业 调查员
年龄 71 性别 男
住所 里昂
出身 巴黎

属性

STR 力量	50	25 / 10	DEX 敏捷	50	25 / 10	INT 智力 灵感	70	35 / 14
CON 体质	40	20 / 8	APP 外貌	50	25 / 10	POW 意志	80	40 / 16
SIZ 体型	60	30 / 12	EDU 教育 知识	70	35 / 14	MOV 移动	9	

重伤 ☐ 最大值 10

临时性疯狂 ☐ 不定性疯狂 ☐ 起始值 80 最大值

永久性疯狂

生命值

濒死	00	01	02	
昏迷	03	04	05	
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

理智值

	01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76
77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

CALL of CTHULHU

幸运

霉运连连 01 02 03 04 05 06 07

08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76
77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

最大值 16

魔法值

00	01	02	03	04
05	06	07	08	09
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24

调查员技能

☐	会计 (10%)			☐	急救 (30%)			☐	本国知识 (20%) 法兰西	65	32 / 13
☐	动物驯养 (15%)			☐	察言观色 (05%)	50	25 / 10	☐	母语 (EDU) 德语	70	35 / 14
☐	估价 (05%)			☐	恐吓 (15%)	50	25 / 10	☐	说服 (15%)		
☐	艺术/手艺 (05%)			☐	跳跃 (25%)			☐	操纵船只 (01%)		
☐				☐	图书馆使用 (05%)			☐	射击		
☐				☐	聆听 (25%)			☐			
☐	取悦 (15%)			☐	医学 (01%)			☐			
☐	攀爬 (20%)			☐	博物学 (20%)			☐	读写 (01%) 法文/德文	60	30 / 12
	克苏鲁神话 (00%)			☐				☐	拉丁文	60	30 / 12
☐	闪避 (1/2DEX)	50	25 / 10	☐	导航 (10%)			☐	維修/发明 (20%)		
☐	马车/牛车驾驶 (20%)	40	20 / 8	☐	神秘学 (05%)	50	25 / 10	☐	宗教学 (20%)	90	45 / 18
☐	话术 (5%)			☐	外邦知识 (10%)			☐	骑马 (05%)	40	20 / 8
☐	格斗(斗殴) (25%)			☐				☐	科学 (01%)		
☐	手杖	25	12 / 5	☐	语言 (01%) 德语	60	30 / 12	☐			
☐				☐				☐			

☐	炒手 (25%)				
☐	侦查 (25%)	60	30 / 12		
	地位 (00%)	60	30 / 12		
☐	潜行 (20%)				
☐	游泳 (25%)				
☐	投掷 (25%)				
☐	追踪 (10%)				
☐					
☐					

护甲

护甲类型	护甲值
冬装	1D2-1

盾类型	伤害/护甲
	/
	/

武器

武器	常规	困难	极限	伤害	射程	次数	装弹量	故障值
徒手战斗	50	25	10	1d3 + db	-	1	-	-
铁头木仗	25	12	5	1D6 + DB	-	1	-	-

格斗

Damage Bonus 伤害加值	0	
Build 体格	0	
Dodge 闪避	50	25 / 10

Copyright © by Chaosium. Translation by 秋叶EXODUS 仅限个人使用。

背景故事

形象描述 严格的多明我会修士调查员。完成了对卡特里派阴谋的追踪，目前在回法兰西的路上。

特质 精明人的名声
对细节吹毛求疵
好奇心强

思想与信念 严肃地对待自己的修士誓言
和平主义者——绝不杀人

伤口与疤痕

重要之人

恐惧症和躁狂症
睡得不深
觉得自己比实际上更强大
滴酒不沾

意义非凡之地

典籍、法术和神话造物

宝贵之物

第三类接触 怀疑论者，尤其怀疑超自然相关的内容

装备和物品

优质的冬装
金质十字架
尚·弗罗伊撒的编年史
坚固的铁头手杖
小袋子

资产

消费水平
现金 50银币
资产

快速参考规则

技能和属性检定

成功等级:

大失败	失败	常规	困难	极限	大成功
100/96+	> 技能	≤技能	½技能	⅕技能	01

孤注一掷：须对再次检定做出解释；战斗和理智检定不能孤注一掷

受伤和治疗

[急救]回复1点生命值; [医学]回复1D3点生命值

重伤: 在单次攻击中失去 ≥ ½最大生命值
生命值归零但未受[重伤] = **昏迷**
生命值归零且受到[重伤] = **濒死**
濒死时需要[急救]稳定伤势，并用[医学]进行后续治疗
自然回复(一般): 每天回复1点生命值
自然回复(重伤): 每周进行恢复检定，成功则回复1D3点生命值

格哈德主教请求你来弗尔兹堡，因为他相信这里有女巫作乱。你并不相信这些！你从事调查员多年，从没遇见过真正的女巫。你也没有遇到过地狱的小鬼在满月之下与林中女子舞蹈，也没有见过它们在山洞里和矮人交换指环。很可能事实是，老主教是个老顽固的偏执狂，一个可怜的女孩被一个嫉妒她亚麻色秀发的邻居指控涉巫！但格哈德主教在波尼费斯教皇处具有很强的影响力，所以你同意去弗尔兹堡打探消息，了解下情况。

Copyright © by Chaosium. Translation by 秋叶EXODUS 仅限个人使用。

黑暗时代 调查员

姓名 罗斯托克的克里斯汀娜
玩家
职业 记录者
年龄 37 性别 女
住所 罗斯托克
出身 罗斯托克

属性

STR 力量	40 (20/8)	DEX 敏捷	60 (30/12)	INT 智力 灵感	70 (35/14)
CON 体质	60 (30/12)	APP 外貌	50 (25/10)	POW 意志	60 (30/12)
SIZ 体型	50 (25/10)	EDU 教育 知识	70 (35/14)	MOV 移动	8

重伤 ☐ 最大值 11

生命值

濒死		00	01	02
昏迷		03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

临时性疯狂 ☐ 不定性疯狂 ☐ 起始值 60 最大值

理智值

					永久性疯狂	01
08	09	10	11	12	13	14
31	32	33	34	35	36	37
54	55	56	57	58	59	60
77	78	79	80	81	82	83

02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99			

CALL of CTHULHU

最大值 12

魔法值

00	01	02	03	04
05	06	07	08	09
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24

幸运

																						霉运连连	01	02
08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53		
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76		
77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99		

03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99			

调查员技能

☐ 会计 (10%)	40 (20/8)	
☐ 动物驯养 (15%)		
☐ 估价 (05%)		
☐ 艺术/手艺 (05%) 绘画	50 (25/10)	
☐		
☐		
☐ 取悦 (15%)		
☐ 攀爬 (20%)		
克苏鲁神话 (00%)		
☐ 闪避 (1/2DEX)	30 (15/6)	
☐ 马车/牛车驾驶 (20%)		
☐ 话术 (5%)		
☐ 格斗(斗殴) (25%)		
☐		
☐		

☐ 急救 (30%)	50 (25/10)	
☐ 察言观色 (05%)		
☐ 恐吓 (15%)		
☐ 跳跃 (25%)		
☐ 图书馆使用 (05%)		
☐ 聆听 (25%)	40 (20/8)	
☐ 医学 (01%)		
☐ 博物学 (20%)		
☐		
☐ 导航 (10%)		
☐ 神秘学 (05%)		
☐ 外邦知识 (10%)		
☐		
☐ 语言 (01%)		
☐		

☐ 本国知识 (20%) 弗兰科尼亚	60 (30/12)	
☐ 母语 (EDU) 德语	60 (30/12)	
☐ 说服 (15%)	50 (25/10)	
☐ 操纵船只 (01%)		
射击		
☐		
☐		
读写 (01%)		
☐		
☐ 維修/发明 (20%)	30 (15/6)	
☐ 宗教学 (20%)	50 (25/10)	
☐ 骑马 (05%)	40 (20/8)	
科学 (01%)		
☐		
☐		

☐ 妙手 (25%)		
☐ 侦查 (25%)	60 (30/12)	
地位 (00%)	70 (35/14)	
☐ 潜行 (20%)		
☐ 游泳 (25%)	40 (20/8)	
☐ 投掷 (25%)		
☐ 追踪 (10%)		
☐		
☐		

护甲

护甲类型	护甲值
冬装	1D2-1

盾类型	伤害/护甲
	/
	/

武器

武器	常规	困难	极限	伤害	射程	次数	装弹量	故障值
徒手战斗	25	12	5	1d3 + db	-	1	-	-
小刀	25	12	5	1D4 + DB	-	1	-	-

格斗

Damage Bonus 伤害加值	0
Build 体格	0
Dodge 闪避	30 (15/6)

Copyright © by Chaosium. Translation by 秋叶EXODUS 仅限个人使用。

背景故事

形象描述：一个贵族的寡妇
充满了解救苦难和记录传奇的激情

特质：诚实的面对
冲动的
对马情有独钟

思想与信念：心怀慈悲——深切地关心穷人
喜欢修补东西

伤口与疤痕

重要之人：弗利克斯，她的儿子，新即位的子爵
看起来一点都不怀念亡夫

恐惧症和躁狂症
焦急地等待着天堂的景象
不信任法国佬
痴迷于写一本关于穷人苦难的书

意义非凡之地

典籍、法术和神话造物

宝贵之物

第三类接触

装备和物品

毛披斗篷
金质十字架
优质的冬装
柔软的冬靴
精制匕首

资产

消费水平
现金：50银币
资产：你的家族在罗斯托克

快速参考规则

技能和属性检定

成功等级:

大失败	失败	常规	困难	极限	大成功
100/96+	> 技能	≤技能	½技能	⅕技能	01

孤注一掷：须对再次检定做出解释；战斗和理智检定不能孤注一掷

受伤和治疗

[急救]回复1点生命值；　[医学]回复1D3点生命值

重伤: 在单次攻击中失去 ≥ ½最大生命值
生命值归零但未受[重伤] = **昏迷**
生命值归零且受到[重伤] = **濒死**
濒死时需要[急救]稳定伤势，并用[医学]进行后续治疗
自然回复(一般): 每天回复1点生命值
自然回复(重伤): 每周进行恢复检定，成功则回复1D3点生命值

在你去年游历罗马不久后，你的丈夫就死于一种致命的疾病。你只知道他的死亡是因为他非常吝啬，从没有给过在他土地上耕耘的穷苦农民一分钱！你突然意识到，你一生的使命就是周游列国，阐明世上的所有疾病与种种苦难，你要写一本书，让别人可以深刻地理解人类的困境！你的儿子弗利克斯并不理解你的激情，但是是个强壮的青年和一个良好的倾听者，而且他很听话——他发誓要记录你的故事。

Copyright © by Chaosium. Translation by 秋叶EXODUS 仅限个人使用。