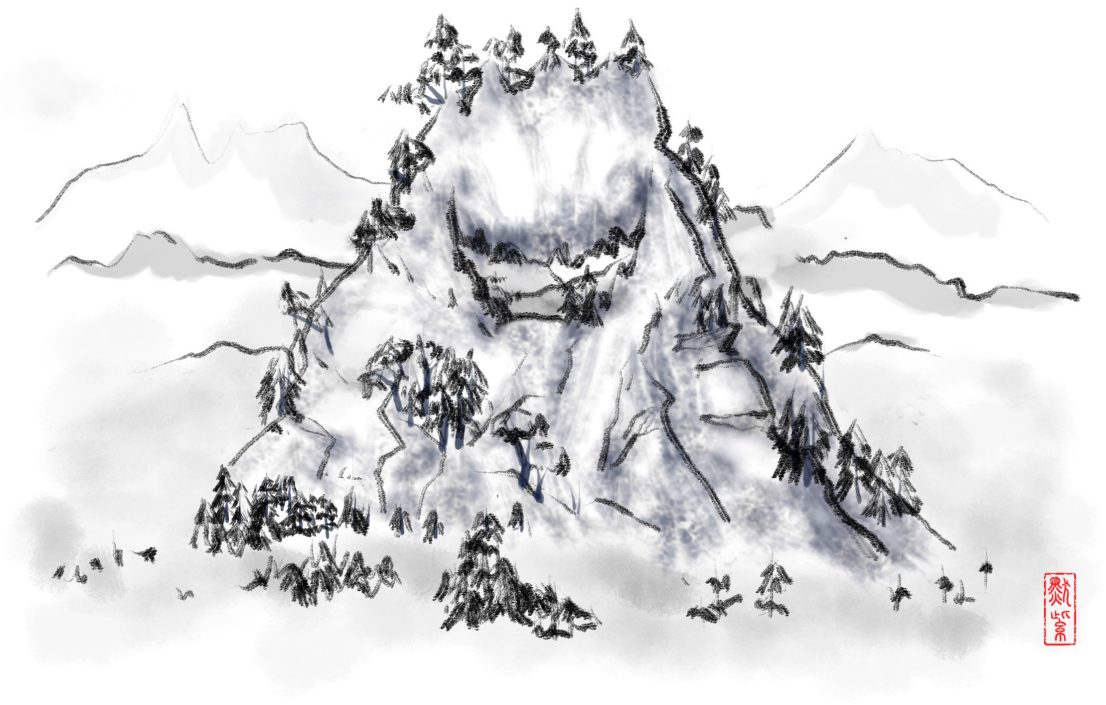


中國神話系列 一

盤古之地



文圖 Y.H.

原文編輯 Xin

中文編輯 L.W.

製作團隊

團隊成員

構想，文字，插畫



Y.H. / Kittymaverick

其實不是一隻貓
台灣人，目前在台灣
寫小說及模組

Twitter: @SenHHS

構想，英文編輯



Xin

也不是貓
星加坡，新加坡人
貓，金字塔，還有恐龍

Twitter: @xin_115

中文編輯 其灑喵

若想給我們一點鼓勵，歡迎小費資助！

Ko-fi: ko-fi.com/senhhs
Paypal: paypal.me/senhhs

Ko-fi: ko-fi.com/xin115
Paypal: paypal.me/xinyi115

注意：此檔案頁面大小為 A4

請在列印前檢查您的印表機設定是否正確

Itch.io 獨家 GM 禮物包：含高清地圖，棋子，及更多好料！

<https://kittymaverick.itch.io/project-pangu-care-package>

以下連結有更多我們的作品喔！

<https://kittymaverick.itch.io/>

<https://www.drivethrurpg.com/browse/pub/15665/Silent-Minstrel>

中國神話系列一：盤古之地

《盤古之地》是 5e 相容的冒險模組，適合 4~6 人遊玩，角色等級 0~1。故事時長預計 6~8 小時，是理想的單或雙次團冒險，適合剛入門的 TTRPG 新手遊玩。此模組擁有的經驗值獎勵能讓玩家在跑完故事之後完成一次升級。

故事概要

玩家們是黃河邊上的村民，生活在石器時代的神話中國。當村裡的巫師預言天災將會搗毀收成在即的農作物，玩家們即刻被給予了重要的任務：尋找消災儀式所需的貢品。若能舉辦一場成功的祭祀，或許就能化解迫在眉睫的災害，又或者，避免需要以活人血祭的悲慘命運……

給 GM 的指令：遊戲開始之前

先用 SRD 幫助玩家們創造角色(更多客製選項請參考附錄 B)。請重點紀錄各個玩家們的角色有沒有家人、朋友、敵人等人際關係，因為玩家的失敗有可能導致他們的牽絆對象成為血祭的犧牲品。

模組沒有明確決定巫師的性別，請用最喜歡的方式來詮釋巫師的角色。

除了模組內建的世界觀及知識，我們鼓勵 GM 和玩家將自己對石器時代及盤古開天神話的見解帶入遊玩。

閱讀導覽

以下為模組裡的各種字體及其用意：

楷體字多是能提供給玩家的場景形容和故事片段。普遍來說，這些片段不會造成其他章節的情節劇透。

場地及角色形容特別以白底黑框的文字盒呈現。這些片段不含任何劇透內容。

模組中首次登場的非玩家角色或怪物的名字會以粗體標示。除此之外，模組裡的重要線索亦會用粗體標示。

灰底黑框是進行中的事件敘述，可在玩家觸發事件後公開。

「引號為非玩家角色的台詞。」

知識檢定由灰白表格呈現。凡通過檢定的 DC 數值都可以透露給玩家。

表格：範例檢定表

DC	解釋
----	----

10	骰出 10 以上的玩家都可獲得此訊息（以楷體標示）
----	---------------------------

15	骰出 15 以上的玩家能獲得此訊息
----	-------------------

開始地點: 河岸旁的小村

故事的開頭要從一個文字還未被發明、歷史還未被記載、過去所發生的一切靠著口耳相傳才能延續的時代說起。新石器時代的生活（就算是奇幻世界的石器時代）隨著節氣轉換，為了生存而進行的各種作業也是一而再，再而三，無限次的重複、輪迴、週而復始。村民每一個人則是各有長處，每個角色都一不可少。

我們的無名小村有百人上下，座落於水流滾滾的黃河邊上。雖然離氾濫平原的邊界還稍有一段距離，但為了安全起見，村子的籬笆外還是挖了半身深的溝渠。村裡住著八個大家族（有些是母系，有些是父系），分散在三十六間有乾草屋頂的土屋內。村子中心騰出了一些空間，其中一塊以圍欄圍起，養著活蹦亂跳的雞和豬。牠們不只是家畜，也是供奉神明的第一選擇。飼養者非常重視他們的職務，也對他們能給予動物最佳的照顧感到自豪。畢竟討好神明就能得到保佑，進而讓整個村子平安……至少大家是這麼相信的。

村子中心的另一塊空地，則是被來用來曬穀、祭拜、以及舉辦慶典的廣場。廣場的北邊立著一座光滑的灰色豬龍雕像。傳說中，這是按照河神「河公」的相貌所雕塑，但無人記得雕刻師之名，也沒有人說得出雕像為何而刻。儘管如此，農夫、漁夫、及獵人們還是每天在雕像前留下貢品，祈求他們用盡血汗的辛勞能保佑村子，在每年的嚴寒來臨之前儲蓄足夠的糧食過冬。

雖然村子是由一名女性長者帶領，然而真正擁有呼風喚雨之能的卻是在家中與她同輩分的老公，也是村子之中自命為「神明的信使」的巫師。每隔一段時間，巫師便會預言凶兆將至，須請神解災。有的村民對於這些儀式半信半疑，但巫師早已掌控多數人心，使得大家寧可順著風向走，也不要冒著觸怒神明的危險。

也因為這樣，在某一個艷陽高照的早晨，當巫師嚷嚷著踏入廣場，要所有人都注意他時，你們這些盡職、各有長處的村民們，跟著大家聚集在此並洗耳恭聽……

第一章: 暴雨預言 (總計 25 XP)

村莊中庭 (12.5 XP)

故事開始，灰髮緊綁、身著華麗毛皮袍子的巫師來到豬龍雕像前開始宣示：

「不好了，不好了！雨神及風神吵起架來，而我們則被捲入其中，大難將要來臨！我們今年辛苦照顧的小米、大豆及稻米，原本那些該夠我們過冬的穀物，一旦降下大雨，這一切都會化為泡影！雨會帶來水災，水則使穀物腐爛，我們的心血會因此白費！」

許多村民疑惑地往天上看去。現在天空晴朗無雲，陣陣乾涼微風吹拂。玩家可以做觀察檢定 (Perception DC 10) 得知以現況來看，最近一兩天內都不會下雨。玩家也可以做自然檢定 (Nature) ，農夫在自然檢定上有優勢：

DC 自然 Nature

10 巫師預言的稻穀腐爛的確有發生過，而且正要採收前的稻穀最容易被大雨影響。

15 雖然雨季已過，老天有時還是會讓人錯愕。確保穀物的最好方法就是早點採收，雖然穀物尚未完全熟成。

有些村民對巫師的預言感到無比吃驚而發出抽氣聲。巫師俐落的一揮手就使得群眾肅靜。

「別怕，我們還有機會。若能獻上祭品，請神明們在開打前仔細三思，平息怒火，一切都還有轉機。但以祂們這次燃燒的熊熊怒火，若是平常的豬雞，祂們必不願理會。我們需要以人血祭，兩人！我們需要獻上無比虔誠、願意永遠服侍祂們的信徒來當僕人——除非！除非……我們獻給祂們比兩個人還要好的東西——從創世盤古身上得到的東西！」

當人群互相看望時，以玩家們的被動觀察來決定他們聽到以下哪些訊息。

DC 被動觀察 Passive Perception

10 巫師一直注意這站在邊緣上的幾位村民。這些人冷漠地鄙視這正在發生的一切。

12 在這群人中最顯眼的是一名穿著獸皮的農夫。他離去時搖了搖頭，而他的兩位兒子緊跟在他身後。那農夫名叫魯樹，是巫師長久以來的死對頭。

雖然巫師可以游說村民們直接將他的反對者抓起，以祭拜為由把他們殺死，但此次他比較想要塑造一個英雄（或至少站在英雄這邊）的形象，因此他對村民們發出了個挑戰：

「只要一些從巨人身上取得的物品，加上平時的貢品，便足夠解除神明之間的恩仇。這樣吧，你們有誰願意替村子尋找這些奇物？要當英雄的人報上名來，要不然我可要回屋裡向神明請教祂們想要怎麼樣的僕人了！」

此時讓玩家介紹他們的角色。由於村莊人數稀少，大家多少都彼此認識，所以玩家可以盡情分享角色的背景故事。玩家必須預先告知 GM 他們的角色為何加入任務。我們的建議是將此寫下後交給 GM 保管，而玩家自己不要紀錄。

若玩家想談酬勞，巫師很樂意在走向巫師小屋的路上與之交涉。對於容易被物資或政治利益說服的人，他會小心謹慎地答應。面對真心想要幫助村子的人，他會禮貌讚賞。當然，巫師也在評估團裡是否有任何會威脅他在村裡地位的人。幸好，他不會在此任務中見縫插針，畢竟如此容易影響到任務的成敗。

巫師的小屋 (12.5 XP)

以下是小屋內的描述：

巫師小屋裡空間寬敞但昏暗，瀰漫著燒焦的樹液和刺鼻的血腥味。若隱若現的白煙從屋子中心悶燒中的火坑緩緩升起。地上踩起來喀嚓喀嚓響，往下看的話就能發現微小的骨頭碎片像河岸上的碎石般，凌亂散落在屋內的各處。

一個宗教檢定 (Religion DC 15，學徒有優勢)可以讓玩家得知稍早時，這裡進行過一個與神明溝通的儀式。

巫師會請求玩家將火生到火舌竄出，同時從一旁的骨堆裡選出一塊豬肩胛骨。他把骨頭放在地上，念念有詞，拿起一隻燃燒的枝條往骨頭中心壓下。被點到的地方開始燒焦、碳化，直到整片肩胛骨「啵」的一聲裂成五片。巫師此時舉起雙臂，不准任何人接近碎片。

「別誤觸神明的指示而激怒祂們！讓我解說祂們吩咐什麼吧。

「盤古之身，有五部分以降臨。第一：一片紅髓碎骨，搞得人神情沸騰。把它獻給河神，祂會把它帶離此處，好讓大家都喘口氣，冷靜下來。」

以上講述第二章節裡，一位豬農和一位雞農之間的恩怨。此部分篇名為〈雞飛狗跳豬跑掉〉。

「第二：在圍牆之外，盤古的汗凝結在祂的毛髮上，在祂左眼下乾燥。那香味能擾亂農神的心。把散發香味的物品送給祂，祂就能到此保護我們的作物。」

上述為第三章的〈桃果核〉的提示。在這個小節，玩家的行為可能會對住在果園中的生物造成劇烈的影響。

「第三：一隻蟲子的牙深深插在盤古的血肉之中。山神恨不得將這東西快點拔除。幫祂一把的話，或許祂可以說服吵架中的神兄們，要打的話往山裡邊去。」

第三個奇物也是在第三章，名為〈白角水牛〉。在這小節，玩家們必須說服巫師的死對頭助他們一臂之力。

「第四：一滴淚液從祂右眼掉落，沈澱在祂血管中。這不是它該出現的地方。木匠神倒是對這東西有興趣，打算用它來裝飾一座雕刻。把此奇物送給祂，祂會幫忙修復風神及雨神的關係。

最後，盤古之心，對我們來說最關鍵的寶物啊……」

第四樣物品為第三章的〈河公碇石〉。在此，玩家們會需要與當地的漁夫們商量如何處理一樣昔日因為（疑似）河神報恩而從天而降的禮物。

至於巫師為何支吾，玩家可以做洞察檢定（Insight DC 15）來察覺巫師正在沉思該如何解讀第五樣奇物的所在地。玩家可以嘗試自己解讀地上的骨片，但巫師會將他們趕開，並快速地把骨頭掃到屋內的黑暗處。

解讀完畢後，巫師會願意回答玩家們三道疑問。若玩家問他們要找的東西是什麼，巫師會回答：

「石頭、果實、活的、不活的……它有可能是任何東西，但一定有它非凡之處。不管找到什麼，都記得要拿回來給我看看！」

若玩家提問該去哪裡尋找這些物品：

「村子，農田，河岸，到處都去看一看，一定有不尋常的現象。不過，如果要到農田去，最好先問候一下我那位老姊姊，請求她的許可。有了她的祝福，大家會少點懷疑，讓你們隨心所欲地尋找出。」

就算玩家沒有詢問探索地點，巫師也會提醒他們要去請求長老的許可。

若玩家跟巫師請求物資上的幫助，
他會遞出一串雞爪。(見三爪尋寶符)

「一樣點亮眼睛，照明思緒的小東西：
愛吃奇物的三爪雞。也許能幫助你們，
但記得，它胃口可小喔。」

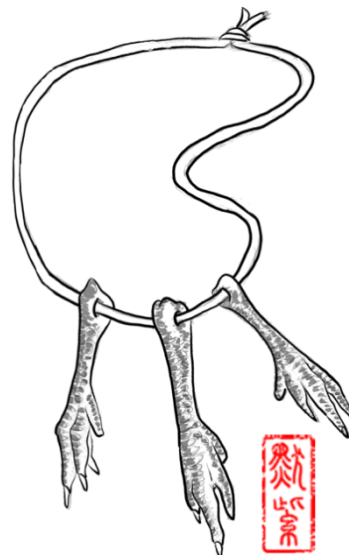
若玩家問關於盤古之心、傳說，或問超
過三道問題時，他不耐煩的趕走他們。

「你們還在這裡做啥？快去找東西啊！
出去出去，我還有神要侍奉，快走！」

玩家可以做歷史檢定 (History DC 10)
回想盤古身體化做為何物。檢定通過的
話，叫他們骰 d8，並參照以下列表：

d8	身體部位	化為……
1	骨	礦物
2	汗	雨水
3	體毛	草木
4	左眼	日
5	血肉	土地
6	蟲子	動物
7	血管	河川
8	右眼	月亮

同數等於玩家記得同樣的知識。整個模
組裡，此檢定只能做一次，可以以種族、
專長、職業、物品給予能力重骰。



三爪尋寶符

奇物、次要、普通 (需調協)

因為容易飼養、成長迅速的關係，雞是
村子裡最常獻給神明的血祭貢品。但每
當一隻與眾不同的雞孵化時，巫師會被
叫來檢視這隻雛鳥。檢視過後，巫師會
再一步宣告這隻動物的降臨是吉是凶、
村民們需不需因此有進一步的動作。

這串項鍊上的三隻雞腳看上去經過
了徹底的乾燥，但爪子依舊能抓能放，
顯示寶符的法力今天是否用過了。

嗜食知識。 每日一次，穿戴此物品
的生物可在一個智力或感知技能檢定上
得到優勢 (骰二取高)。一旦這個能力
被使用後，尋寶符的雞爪會收縮並緊握，
表示它的欲望已被滿足。

第二章：圍籬裡的故事（總計 50 XP）

雞飛狗跳豬跑掉 (25 XP)

當玩家來到屋外，會遭遇一群奔馳而來的豬雞，後面的狗興奮地汪汪叫。玩家可用運動 (Athl.) 攔截或用特技 (Acro.) 閃避，若是通過 DC 為 10 的檢定可抓住 1d4 隻豬和 2d4 隻雞，失敗則會因為被踩踏受到 1 點鈍擊傷害 (bludgeoning)。

在農舍旁，兩個人正爭得面紅耳赤。頭髮染紅、又瘦又矮的是雞農**雞哥**。高胖禿頭的是豬農**豬哥**。整個村莊都淹沒在他們的咆哮聲之中，但在場旁觀的其他村民們看起來毫無介入的打算。

「就知道是你！」豬哥指著雞哥的鼻子說，「一定是你把柵門打開的！你這次又打算對我的寶貝們做什麼？」

「我唯一做的是把孩子們放出來動一下，是你的門爛到母雞一啄就開。」雞哥罵了回去。

「是是是，把罪都怪到老母雞上就好啦。那你手中那鉢水也是母雞叫你往豬園的水池倒的？養雞養到牠們的冠都塌了，你休想來碰我的小豬們！」

玩家可以利用兩人鬥嘴的時候觀察豬舍和雞舍。以下是豬雞圈的描述：

高至腰際的農舍由藤條編織而成，材料看上去和環繞村子的圍籬相同，只是多了個柵門。雖然兩邊圈養的動物不同，但兩個農舍的大小都足以容納一家四口。豬園內擺著鑿空的木頭充作水槽及食槽，雞舍內則有數個風乾的黏土碗。因為家畜有時會吃餒水，地上散落著殘留的穀物和菜葉，但今天的地板看上去比平時要來得乾淨。

在玩家觀察的期間，兩個農夫的爭執聲依然在背景中持續。他們會侮辱對方的飼養方式，影射對方偷懶到自己看下去、甚至得額外幫忙照顧對方的家畜。當爭執進入白熱化階段後，他們會開始（可能是無心或是刻意的）指控對方偷偷對自己的家畜下毒。

如果玩家跟任何其中一人是朋友，便能知道這份恩怨早在數月前長老的小女開始招親時就已經結下。當時兩人都試著得到長老女兒的青睞，不過最終都遭到婉拒，並且至今仍不知緣由為何。兩人也因此對對方產生了敵意和惡劣競爭。

玩家們也可用觀察或自然來檢視農舍內還有動物本身來獲得更多的資訊

(見下方列表)。針對這次檢定，捏陶人在自然檢定上享有優勢。

如果玩家用本次檢定獲得的情報向豬哥或雞哥提問，兩人會透露動物身上為何有紅色粉末。雞哥是為了好運才將雞冠染紅(就像他的頭髮)，而豬哥是為了記得每隻豬是在哪季出生的才做記號。不久前兩人想討好長老女兒時，都跟村內的一名商人買了一塊硃砂。這也是他們恩怨的起因：他們一直以為對方抄襲了自己的求婚策略。

玩家可以用勸誘(Persuasion)或威嚇(Intimidate)做DC 15的檢定來試著要求其中一人或者兩人一起把石頭交出來。GM可以自行決定「請求兩人停止紛爭」是否能成為檢定成功的一個環節。

列表：調查家畜圈內所得情報

DC 觀察 Perception

10 有些家畜異常的懶散，由農舍的現狀看來，牠們今天還未被餵食過。

15 雞冠看上去被紅色顏料染過。同樣的顏色也出現在豬的額頭上，畫出一點一點的記號。

如果玩家兩塊硃砂都取得，每人可以獲得一個額外的生命骰(Hit Die)。生命骰可以在模組過程中用來恢復生命值(Hit Points)。玩家若成功說服兩人停止爭執，能夠在第四章的特定檢定中獲得幫助獎勵。假如玩家們沒有拿到任何一塊硃砂，或者完全沒介入爭吵，最終豬哥跟雞哥將會大打出手。此時在場的村民會上前把兩人拉開，通知長老前來調解。事後長老會將兩塊硃砂都沒收並拿給巫師。

GM需將本此糾紛的結局紀錄下來，在後續的章節裡會用到。

自然 Nature

動物身上塗著紅色的染料，似乎是用來彩繪陶土的染料。這種粉末也能用來化妝，但用太多的話會令人感到不適。

紅色染料由一種叫作「硃砂」的礦物製成。它並不會使人變得易怒，不過這種礦物應該就是巫師預言裡所說的奇物之一。

村長的女兒 (25 XP)

就如巫師所提示的，玩家們在去農田或果園前必須先跟**村長**談話。若玩家選擇在沒有得到許可的情況下前往農地，第三章的非玩家角色會對玩家們抱有戒心，GM 應因此調高相關檢定的 DC 值。

若是村長沒有因為農夫們的爭執而現身，玩家可以在村內找到正在散步的村長。年事已高、銀髮又駝背的村長走路時需要用柺杖，由孫子攙扶。看到玩家時，她會指示孫子幫她找一個可以歇腳談話的地方。

村長會告知玩家，雖然她非常願意讓玩家前往田地探索，但她已把管理農地果園的職務交給了她的小女兒，要問該去問她。除此之外，長老還是提供玩家們一些很重要的訊息：她可以述說完整的盤古神話（見附錄 A），並給予一些玩家搜尋目標的提示。

「骨成珍貴礦物，汗成灌溉田的雨水，右眼成月，所有兩腳或四腳的生物都曾是住在祂身上的蟲子。」

村長的么女**石花**是位魅力十足、笑容甜美的年輕女子。她擅於傾聽、口舌伶俐，而且精通各種工藝，特別是捏陶。由於她出生時長老歲數已經不小，村裡一直傳說她是仙胎，具有神力。也因此，巫

師一直想要收她為徒，搞得兩者關係有點緊張。

此次冒險中，兩人是站在同一陣線還是彼此對立將由 GM 來決定。還有，跟之前提到過的一樣，她正在徵婚中，但也許她只是在等待已有的心儀的對象有所行動而已……。

在長老的房屋後面，石花正在努力的拉陶。雖然有天份，但反覆的作業讓她感到枯燥，所以當玩家到來時，她會欣喜地歡迎他們。對於前往農地的請求，她可能會提出兩種挑戰之間的其中之一：要求玩家解讀一系列陶器圖像後面的故事，或是叫玩家親自來為陶器上彩，跳過所有可能需要的檢定，GM 可自訂此挑戰的陶器形狀和大小。

第一種挑戰的陶器在下一頁。表格裡有每個陶器圖樣的敘述和用智力檢定（Int DC 12，捏陶人有優勢）能夠得到的提示。

陶器的故事主軸的大致如下：在一次糧食缺乏的大乾旱時，河神為了幫助人們生存而教導他們捕魚所需的技巧及器具。人們因此不再仰賴覓食及耕種，也開始信仰並供奉河神，相信祂會以各種方式來保護及引導人們。



列表: 陶器上的圖形及含義

陶器

圖像形容

提示：智力檢定 DC 12

1: 瓶, 外	數人將手臂向天舉起, 腳下的線條平坦	平坦的線條代表荒蕪的土地
2: 盤, 內外	內: 人面圖騰兩旁各有隻魚 外: 倒鉤及網狀構成的圖案	被魚環繞的人面圖騰常用來代表河神
3: 碗, 內外	內: 魚群及圓狀漁網 外: 船圖騰與人面圖騰	魚和網子在水中, 船在水外
4: 瓶, 外	數人手牽手, 腳踩漩渦圖案, 漩渦中有圓圓的眼珠子露出凝視	人們正在慶祝

挑戰失敗並不會導致玩家被禁止進入農地，但石花會以她有沒有被取樂來決定要不要把給出她的髮簪。又或者，她會用巧手（Sleight of Hand）悄悄地在玩家離開前把髮簪塞給她心儀的對象。（見**仙女之簪**）

若玩家詢問關於農田及果園，她會簡易形容（參考下章），也會給予警告：

「收成的季節即將來臨，所以你們最好給我小心點，不要把這兩個地方搞得一團亂，知道嗎？」

若詢問關於任務本身，她會迴避。

「我和巫師常常意見不合。他覺得神明的一切不滿都要解決，而我則……反正，這件事沒有我插手的餘地。」

玩家能使用洞察（Insight）來猜測她為何支支吾吾。若在場的玩家是石花的心儀之人，該玩家可以獲得擲骰優勢。

DC 洞察 Insight

10 身為仙胎，石花因該比一般人更知道神明們的所作所為。

15 她覺得這次任務是神明指定用來挑戰人類的，所以有神力的她不應該插手。

遭勸誘（DC 15）的話，石花會說些微妙的建議，隱喻四章〈將心比心〉的挑戰：

「我只說一次，你們聽好了：一、只取你真正所需，留下別人需要的。二、若想要有所得，必須留下更好的代替。最後，天永遠在看，當良心前來責問之際，絕對不能說謊。」



仙女之簪

奇物，次要，非凡（需調協）

這隻髮簪雕塑得像隻鳥，有修長的雙腿和喙。這鳥看上去與傳說中陪伴在仙人身旁的鶴有點相似。

上天恩寵。穿戴此物品之者可以在豁免的結果公布之前，選擇重骰此檢定。此能力一日能使用三次。

玩家可以選擇消耗三次使用數來直接通過一次豁免。此能力只能在物品還剩三次時使用。

第三章：果園，農地，河畔邊 (總計 75 XP)

村外有三個可探索區域：果園、農地、以及河畔。果園距離村子最近，鬆散排開的果樹及灌木因為剛經過採收，枝幹上顯得有些空蕩。

農地較果園稍遠一些，大片的小米、大豆、稻穀各個都豐碩飽滿。從遠處就能看到在田中工作人影。或許這些農夫正等著玩家們完成任務，好讓他們接下來在冬天來臨前成功收成。

河畔則是距離村子最遠的去處，要再往果園和農地的更北處走去。雖然離村子口有點距離，但玩家還是能遠遠看見停靠在岸上的漁船及在河邊徘徊的捕魚人。

玩家可以自由選擇想要探索的地點，不必依照上述順序前往。GM 應鼓勵玩家自行選擇探索地點和順序。根據探索順序的不同，可能會影響非玩家角色對玩家們的態度，GM 可自由發揮。

列表：調查果園所得知的事項

DC 調查 Investigation

10 發酵味的源頭似乎是某一顆特別乾枯、光禿無葉的樹。

15 甜味出自樹幹上的一個洞，同時從中而出的還有微弱的唧唧聲。

桃果核 (25 XP)

當玩家入果園時：

果園是由大約二十五顆果樹組成。有些只到成年人的肩膀，有些則一副想要觸及天空似的向上蔓生。隨著季節的流轉，大多樹木已退去了一身黃橘黑葉，有的還保留了少許的綠葉。

巫師提過的甜臭味瀰漫在空中，越往果園裡就越強。向上看去，有幾顆生硬的綠桃還掛在樹上，但似乎不是味道的來源。地上有被啃食過的果實，但雖然它們已腐爛，味道沒有強大到整個果園都能聞到。

調查 (Investigation) 果園會得到下列表格中的資訊。樹洞裡有一窩麻雀，是兩隻成鳥 (Adult Tree Sparrow · CR ¼) 和牠們養育的三隻雛鳥。

自然 Nature

這顆樹在去年就已經失去生跡。它的樹幹上佈滿了看似某種疾病的凹洞。

雖然樹看來已經死亡，但其實它只是進入休眠。若能將疾病治好，也許一段時間後它會恢復健康。

一顆拳頭大的蜜桃奇蹟似地長在洞裡。這果實不只充當了麻雀的糧食，也為牠們引來許多可獵食的昆蟲。玩家若想要更了解麻雀的生態，可以骰自然知識檢定。獵人在此檢定上享有優勢。

如果玩家將任何東西伸進洞裡，麻雀父母會發動攻擊，飛出樹洞往玩家的臉上撲（詳細動作請參考麻雀成鳥的屬性表）。但如果玩家與弱小的麻雀們認真對戰，牠們會在兩輪（turn）後就撤退。雖然麻雀們並不指望打敗侵略者，但牠們會停在一旁的樹上觀望，焦急等待雛鳥的命運揭曉。

要是玩家們決定要「收養」雛鳥，必須骰感知檢定（Wisdom DC 5）來評估村裡有誰能幫上忙。雞哥、長老、還有石花都是好選擇。需注意的是，若是玩家們「綁架」或殺害成鳥導致雛鳥們變成孤兒，所有的村民都會感到驚駭，玩家在村里的名聲也會因此受損。

玩家也使用宗教檢定（Religion，DC 10）評估他們到底需要桃子的哪個部分。檢定成功時，玩家會意識到他們唯一需要獻出的只有蜜桃的果核，而且農神應該也會對果核抱有興趣。

如果玩家選擇只拿走果核、將果肉留下，獎賞每人一個用來恢復生命值的生命骰（僅能在此模組中使用）。如果玩家選擇奪走整顆桃子或傷害任何一隻

麻雀，GM 需要將之記錄下來，這會影響到第四章的劇情。

列表：麻雀知識檢定

DC 自然 Nature

5 麻雀為雜食性動物，蟲跟穀物通吃，所以某方面看來牠們算是害蟲。

10 俗話說「麻雀養不活」，任何年齡的麻雀都非常難馴服。

15 如果非得要飼養，雛鳥每個時辰都必須餵食一次。可能只有擁有相關知識又細心的人才能做到。

麻雀成鳥 微型野獸，絕對中立

AC 19	HP 4 (1d4)		Sp. 飛 40 尺		
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
7	18	10	3	13	7
(-2)	(+4)	(+0)	(-4)	(+1)	(-2)
感官 Senses 黑暗視覺；被動觀察 11 挑戰等級 CR ⅛ (25 XP)					
動作					
啄 (beak) 自然近戰：+0 命中 1 穿刺。 分散注意 (distract) 往一目標的臉飛去，目標需過敏捷豁免 (Dex save DC 14)。失敗時下個攻擊為劣勢。					

白角水牛 (25 XP)

以下是玩家進入農地時看到的景色：

一束束小米和稻穀在風中搖曳，植株頂端種子累累。在稻田的隔壁，大豆正在慢慢成熟。農夫們彎著腰，除草、除蟲、檢視土壤，決定要在何時澆水。也有些人正在為今日的晚餐收採葉菜。

如果玩家在去果園前來到農田，工作中的農夫們可能會提起果園裡濃郁香醇的酒味，還有偶爾會來田裡覓食搗亂的麻雀。除此之外，敘述可照常進行：

在農田旁邊的一隅有個土堆，一位老農及他的兩個兒子正站在土堆，彷彿在祭拜什麼。每個人手裡都拿著鋤頭。

這些三人有可能在第一章節時就被介紹過。要是玩家靠近三人，老農魯樹會警戒的問他們想做什麼。魯樹長久以來與巫師對立，在種種事情上觀念不合，時常有衝突發生。對於神這件事，魯樹覺得大多數的神明們在過自己的享樂生活或做任何一件事時是不會考慮到對人類是否有任何影響的（雖說有得到卑微的貢品還是比沒有好）。若玩家向他提起巫師給的任務，他會往地上吐口痰，開始咒罵巫師。

「那騙子！去年他為了不知什麼理由，要求我們將家裡那勤勞的水牛獻給神明。我們拒絕了，因為水牛可是要犁田的，哪能接受這要求？但一季過後，老牛不知為何在某個夜晚裡就死了。事情傳出去後他還噓說這是天譴！這種人，你們怎麼能叫我幫他呢？」

此時，每個玩家可以提出一個理由來影響勸誘（Persuasion）檢定的難度。DC 從 15 開始，每個被接受的理由會將 DC 減 1，不被接受則加 1。最低降到 10，最高至 20。沒標明、不明確、模稜兩可等難以判斷是增是減的理由則不影響難度。

魯樹欣賞的理由有：

- 為村子平安、繁榮、安穩等動機
- 跟河神河公相關並正面的理由
- 認為巫師只是個會犯錯的普通人

會讓他不喜歡玩家的理由有：

- 侮辱巫師（他覺得這人在拍馬屁）
- 認為巫師是為了幫助村子等理由
- 認為巫師只是神的傳信者，過錯不在他的身上等類似理由

如果玩家們向他請求，魯樹的兒子們也會說幾句話。大兒子會提起巫師拯救過罹病的母親（魯樹不介意兒子對巫師有好感，但他覺得自己並不欠巫師人

情)。小兒子則記得兒時因胎記而被巫師威嚇的經驗。前者會讓 DC 減 2，後者則加 2。

如果玩家使用威嚇 (Intimidate)，他們會發現魯樹不是省油的燈，要動手他可還硬朗呢。由於他以前曾是獵人，請以《附錄 B》裡等級 1 的獵人屬性表為基礎。他的兒子則是預設等級 0 的農夫。三者武器都為石鋤。發生武力衝突的情況下，這家人會堅持到其中一人暈倒 (HP 至 0) 才撤退，且走前會發誓某天一定會回來報仇。

如果玩家贏了，他們可以慢慢將奇物挖出，輸了則失去取得這個物品的機會，跟魯家打架這事也會在村裡傳開。玩家回村時會迎來一面倒的指責或譏笑。

若是游說成功，魯樹會請玩家幫忙挖出水牛的骨頭。出力的玩家需要做一次體質豁免 (Con save) 來避開 1 等級的力竭 (exhaustion)。挖出骨頭後，魯樹會給玩家們一隻白牛角作為謝禮。

玩家只需一隻牛角就算成功取得此奇物。若是以和平的方式勸說魯樹幫助他們，每人獲得一個生命骰為獎勵 (僅能在本模組中使用)。任何以非和平方式達成的結局都無法獲得生命骰獎勵。

河公碇石 (25 XP)

當玩家靠近河畔：

距離村子最近的黃河領域河水滾滾，岸邊僅有黃土及灰色圓石。漁夫們將船拉上岸邊，或繫在桿子上，避免它們漂浮而去。河的對岸是濃密的草叢及樹林。在洶湧的水流之間有一座圓石形成的小島，天氣好的時候，漁夫們會踩著搖搖晃晃的梯子橋，到島上駐點釣魚，聽說在那裡釣魚手氣會特別好。

坐船過河不需任何檢定。若要使用梯子橋，非漁民玩家必須做 DC 10 的運動檢定，失敗則需做 DC 15 的特技檢定來避免掉入河中。若不慎落水，在被水流帶走的同時，玩家會因為石塊或漂木的撞到而每回合 (round) 遭受 1 點鈍擊傷害。

如果時間是白天，鈍擊傷害只會發生一次，隨後漁夫們就會前來解救落水的人。但若是沒有漁夫在場，玩家要以運動 (DC 10) 試圖游到岸邊。角色在這裡有溺水的風險，而溺水的下場雖然悲慘，但任務仍舊需要有人完成。因此有必要的時候，玩家也許得臨時創造一個新的角色。

當玩家來到碎石島上，可以用觀察得到更多資訊 (見下表格)。

DC 觀察 Perception

10 許多灰白的石子如月一般閃爍。

13 雖然美麗，但這些圓石有太多的刮痕，頂多適合當小孩的玩具。

15 有塊釀酒陶壺大小的石頭，穩穩坐在岸邊，灰白中帶著藍綠色光澤。有許多漁船將繩索係在它身上，似乎是被當成碇來使用。

試著觸碰這塊石頭的話會引起漁民水婦的注意，她會急忙地阻止玩家：

「你們這些小偷好大的膽子啊！那是河公親自贈與我們的護身符，連一顆沙你都休想動，蛤？還碰！快走吧！」

若請她詳述，她會如此回答：

「五年前，我釣到一隻巨大無比的魚。正當我興高采烈時，喲，這魚留淚了！我心一軟，就放了牠。那天晚上，河神在我的夢裡現身了，說我放的是他孫兒，如此良心，祂必讚賞守護。第二天早上，這石頭就已從天而降，卡在這裡了。自從那一天起，我們就沒有任何人溺過水了。（呃，也許除了你們以外……反正！）所以你可別把那碇石從這裡搬走，想都別想！」

對水婦使用洞察（Insight）檢定可得知她不覺得自己在說謊，而在場數位漁夫也能證實她的故事。

如果被問到何處可以找到更多類似的石頭，水婦會指向南邊的山脈：

「聽說那裡有更多石塊。那座山裡有著特殊的東西，但我忘了，到底是個山洞還是離頂端很近的地方有個什麼的。」

如果玩家一直問她是否能不能讓他們把這塊大石頭帶走，她會回答：

「哎呦，別求了，我最受不了這種的。說到底，這碇石不是我放在這的。你如果真的要拿就算那麼一丁點，去問河神的同意去。我只是看守這東西的人，還有用它把船擱在這裡。」

玩家們可以從水婦的行為來推測她不只是河神虔誠的信徒，也是巫師忠誠的跟隨者，只不過今天早上巫師召開大會時她早就出門捕魚去了，沒聽到這消息。

如果將此事告知水婦的話，玩家可以做一個非常簡單的勸誘或威嚇檢定（DC 5）來說服她，而她的條件是一定要有什麼東西來代替，或只能取走一部分。水婦會迴避任何可能導致戰鬥的狀況，而所有漁夫們（連同水婦）若是感覺到來自玩家的威脅，會立刻轉頭就跑。

玩家們只需要一個拳頭大小的石塊就算是成功取得奇物。如果玩家以和平的方式取得石塊，每人獎勵一個生命骰（僅供此模組中使用）。任何以非和平達成的結局都無法獲得獎勵。

當玩家完成調查村外三處時，告知他們太陽正在漸漸下山，該回到安全之處了。雖然他們可以繼續在外遊晃——這會使今晚巡邏的守衛們懷疑他們要做什麼不當的事——但在村外度過夜晚，有可能會碰到什麼危險的東西。

玩家們至今的行為已經引起村民們的注意。如果他們把果園弄得一團亂、或跟誰打架，石花會在村口等著好好把玩家們念一番。若她之前有贈送玩家禮物，她也會要求玩家們把東西還給她。巫師和長老也是可能會來跟玩家說教的人。巫師也許會放過他們一把（只要東西都有拿到），但長老有可能會禁止後續所有在村內及附近的搜索行動。GM們也可自行加入更多後果，來回饋玩家們扮演的各種「好」及「壞」的行動對遊戲裡的小世界產生了什麼動盪。

在下一章開始之前……

冒險的下一部分會要求玩家們離開村子，花費一天的時間旅行。這裡應該給予玩家們一次長休（Long rest）的機會。如果他們有任何尚未使用的生命骰獎勵，他們可以選擇將之保留至模組結束之前。原是等級 0 的玩家可以趁機升級，因為他們已經獲得超過 100 經驗值（準確說是 150 XP）。

玩家們可以選擇在此時將奇物交給巫師。如果巫師有目擊到玩家們拿著任何的奇物，他也會命令他們把東西交給他保管。玩家們也可以選擇把物品藏好，或是它們交給別的非玩家角色。至於那些角色會不會主動把東西交給巫師，可由 GM 自行決定。

若玩家們決定在不做休息的情況下出發，或在夜晚裡出發，會有相對的風險。實際的風險請由 GM 自行決定。

第四章：遙遠的山脈 (總計 150 XP)

在玩家向巫師報告至今發生的事後，巫師會告知他們最後一樣奇物的所在地以及如何取得它。

「神明在你們離開的期間告訴了我盤古之心的所在地。那奇物只能在永恆的眉月之下將心比心才能取得。注意！你們的信念將會受到測試，動機被懷疑，每個動作都會被放大檢視。記住，絕對不能說謊，因為天永遠在看。」

玩家可以做自然或歷史 (History) 檢定 (DC 10) 來得知要前往的地點在哪裡。他們也可以直接詢問巫師，而巫師會思考一下後再回答。

列表：可準備物品

d6	非玩家角色	物品	描述及用途
1	長老	救心丸	可令服用者自動穩定，餵食他人為行動動作。
2	石花	器具包	包裡的迷你器具可變大成真的工具使用。內含：鏟棍、石矛、兩尺深的草編籃、石鋤、石斧。
3	魯樹	草編斗篷	遭遇雨、雪、寒冷氣候時可獲得體質豁免優勢。
4	水婦	粗麻繩	使用此麻繩時，檢定骰獲得+5 加成。
5	豬哥	鹿膽肝	解毒劑，服用後一小時內對毒物有體質豁免優勢。
6	雞哥	野獸誘餌	一串串乾燥的雞內臟。味道可吸引野獸的注意。

「往南走去一天遠的的地方有座開口笑的山，也許神明指示的是那裡？快出發吧，我們只剩兩天時間了！保佑山神會接應你們的到來吧。」

村民將樂意幫助玩家們做好準備。任何 10 金幣 (gp) 以內、石器時代存在的平凡物品都可以任意索取。玩家也可以選擇三位碰面過的 NPC 請求援助，直接取得特定的道具 (請參考下面列表)，不過與他們關係不好的人會拒絕。如果不想指定，玩家也可以骰 3d6 來隨機獲得援助的物品。但如果玩家的聲譽因劇情而受損，則最多只能骰 1d6 獲得一次隨機物品。

跋涉山川 (50 XP)

村民們平常前往眉月山的路線是沿著黃河河岸往西走，再隨著一條支流向南行。若是玩家們沒有取得河公碇石，在支流河口附近的【已被遺棄的礦坑】內也可以獲得成分相同的石塊。通過調查檢定 (DC 13，拾荒者有優勢) 之後，玩家可以取得一塊拳頭大小的石塊，也算是成功取得第四樣奇物。

玩家出發後，GM 應做一次求生檢定 (Survival DC 10，多數人過就可，獵人有優勢) 來判定玩家們的旅途是否順利。失敗則會讓玩家選擇比較困難的路線，每個玩家得到 1 等級的力竭。

當玩家接近目的地時，會看到以下的景象：

躲藏在一層層的雲霧山丘後的眉月山突然間出現在眼前。眉月山整體呈三角形，上山腰約三分之一處有個帶著鋸齒的彎月形缺口。灰冷山壁的平坦之處佈滿樹叢，從懸崖下伸出許多枯瘦的枝幹，試著達到陽光之下。

要抵達彎月型缺口是一件困難重重的事，需要經過一系列的技能檢定。GM 可骰 4d6，並按照下面的列表來製作這個挑戰 (同數可重複)。成功通過一次檢定相當於使用一小時來爬山，失敗則使用一個半小時。GM 可自行加入更多挑戰。

列表：爬山技能檢定挑戰

d6	遭遇 (所有 DC 從 10 算起)
1	路障：蜂窩。馴養動物或自然。集體失敗需骰體質豁免，失敗受 1 點毒傷害
2	恩賜：發現埋藏在雜草叢中的樓梯。生存或自然加上能有斬擊傷害的武器或器具來除草。成功的話，玩家可在知道下一個挑戰內容後，選擇迴避挑戰並原路返回，另闢蹊徑 (GM 需重骰一次新的挑戰)
3	路障：陡壁。以運動攀爬。個人失敗承受 1d3 掉落傷害。能重複到成功或死亡
4	調整：落石。由特技躲避。個人失敗受 2 點鈍擊傷害，集體失敗時下個 DC 加 5
5	恩賜：瀑布。可在此短休。飲用瀑布泉水可以消除 1 等級的力竭
6	調整：密道。用奧祕 (Arcana) 或洞察破解牆上地圖指示。成功下個 DC 減 5

如果玩家在 5 小時以內到達缺口，他們會有充裕的時間扎營，甚至跟隊友交談一下再休息。在此情境下，下面登場的 NPC 會在半夜來訪。若不然，當玩家們抵達缺口時，他們會發現已經有個成年男人坐在個營火旁，看似在等待著什麼人。

男人的長相如下：

從簡單的穿著、放在腳邊的手斧、還有背上的柴堆看來，這名無名男性應該是一位樵夫。但他的衣服一塵不染，貌相斯文，而且氣息寧靜。他看來沒有特別年輕或老邁，甚至，當你覺得他年老，他又看似精力充沛；當你覺得他年輕，他眼裡又閃耀著只有最年邁的長老才有的睿智光芒。

這男人會詢問玩家們要不要到他的火邊取暖，或者他可不可以到玩家的火堆旁取暖。如果玩家的態度友善，他會相對熱情。如果玩家對他有敵意，他會保持冷靜，跟玩家說沒有威脅他的必要。如果玩家試著攻擊他，他會突然消失又出現在別處，笑呵呵地問玩家為何如此魯莽。

將心比心 (100 XP)

當所有人都安頓下來之後，男人會問他們為何來到這麼奇怪的地方。被問及他的身分時，他會自稱「只是一個愛花時間看看人間事物之理的人罷了」。

如果玩家問起盤古之心的情報，他會回答他知道在哪裡找得到，但他為何要告知他人呢？玩家就算想保密，也只會發現這男人早就知道他們為何而來。他會跟玩家說他願意提供給心臟的所在地，前提是玩家們願意回答他一些小小的問題。

男人的問題和各問題背後的意圖在下頁的清單中。具體該如何措詞、如何加入應該只有玩家知道的訊息、是否要針對隊伍裡的某個玩家等變化，由 GM 自行決定。跟冒險不相關的問題可選擇跳過。注意，雖然有些問題表面上是在要求玩家解釋他們的所作所為，但 DC 的影響其實已經由他們造成的後果所決定了。

在質問時，男人會以裝作難滿足，不停質問玩家為何沒有採取另外的行動，或指出玩家的作為導致了什麼問題。玩家能用洞察來試探男人當下想要聽到的是什麼。DC 從 5 開始，每使用一次加 3。使用洞察不會影響男人對玩家的態度，也不會影響最終交涉的 DC。

1. 為何 (嘗試) 以那種方式解決雞農與豬農的恩怨 ?

即使玩家沒有拿到任何一塊硃砂，如果玩家成功勸說兩人都放開恩怨，DC 減 2。如果只有一人被遊說，DC 減 1。如果玩家刻意使得兩人恩怨更加嚴重，DC 增加 1 點。

2. 非得干擾麻雀們才能得到蜜桃 (或桃核) 嗎 ?

如果所有麻雀都未受傷害而且沒有被迫離開果園，DC 減 2。如果所有麻雀生還但有受傷害/被移出果園 (就算是受人領養)，DC 只能減 1。若有任何麻雀死亡，DC 加 2。若所有麻雀死亡或被玩家丟下不顧死活 (例如：雛鳥在失去父母的情況下被丟下不管，或是成鳥被打昏後死亡豁免失敗而死)，DC 增加 4 點。

3. 要求巫師的死對頭，魯樹，幫忙是對的嗎 ?

男人在審視玩家的答案是否有理據、以及玩家有沒有考慮到魯樹的心情。意志不堅定或不關心他人感受的答案 (例如「沒有辦法，就是要求他」或「老農的心情不重要，他早該讓事情過去了」) 會讓 DC 加 1。

4. 為何沒有選擇別的取得硃石的方式 ?

男人在等看玩家在行動之前有沒有考慮過別的方式。如果玩家們有提出當時有可能採取的方案，DC 會減 1。

5. 你覺得……石花怎麼樣啊 ?

這問題不會對 DC 有任何影響，只是諸神的娛樂，加上一點仙人們對於人間晚輩的關照。不管怎麼回答，如果玩家說出讓石花尷尬或失顏面的發言，石花一定會聽說，而接下來可能會讓玩家好看……

6. 你為何自告奮勇 (或同意) 參加此任務 ? 你希望能得到什麼 ?

男人不在乎答案是什麼，只在乎角色有沒有說謊。在此詢問玩家們的動機是什麼，然後與在第一章就紀錄下來的原因對照。說法不同的玩家要殷欺瞞檢定，但其實他們怎麼殷都不會通過。每個「謊言」會導致 DC 加 1。

受到質問後，請玩家們其中一人來代表團隊般最後的談判檢定。打算用勸誘的話，DC 從 10 開始，威嚇則從 15 開始。此檢定只能讓一人骰，但隊友能以法術或職業能力來幫助擲骰的玩家。

若是玩家成功，男人會呵呵大笑，並說他對玩家們的答案非常滿意。接下來他會把手輕放在自己的胸前，掏出一樣東西遞給玩家。他手裡拿的是一個用玉石做成、正在跳動的心臟。男人會要求玩家們在儀式過後歸還此力量。若玩家問要如何辦到此事，他會說只要把玉心留在河公（村裡的河神雕像）處即可。

如果玩家交涉失敗，但有回答讓男人滿意而獲得了 DC 減免（總 DC 減免需 > 0 ），男人會從腰帶中拿出一個小小的人形石像。他接下來解釋雖然這不是盤古之心，但還是可以幫上一點忙。跟玉心一樣，他會要求此物在儀式後以同樣的方式歸還給他。不管是拿到玉心或石像，兩者都算成功取得最後的奇物，而玩家們都可以得到一個生命骰作為獎勵。

如果玩家的交涉沒有成功、也沒有得到足夠的減免，男人會嘆息一聲說人類還有好一段路可走。他會祝福玩家們，希望他們至少在儀式上有好的結果，也會為他無法提供幫助而道歉。

到了這一段落，男人會叫玩家們趕快醒來回家去，兩位神明就快要開打了。玩家們這時會一同在眉月山的缺口處驚醒，就算他們沒有任何扎過營的記憶，他們的裝備也都已經在周圍架設完成，好像這是有發生過的事。太陽正從東邊慢慢升起，而他們也可以回村去幫忙儀式了。在夢境裡收到的奇物也會神秘的出現在它最後所在的地方。

雖然玩家們不記得自己有休息，但玩家的確有過一個長休。此時等級 1 的玩家可以升級到等級 2，至今為止他們已經獲得 300 XP。

好奇無名男人身分的玩家可以做一次智力檢定（奧祕或宗教，DC 20）。通過的角色會推測跟他們談話的那個男人是上天的化身，同樣也是盤古心臟的化身——昊天上帝。當然，前提是剛剛發生的一切都是真的。這畢竟全都只是個夢境，對吧？

第五章：風雨交加（總共 150 XP）

天靈靈，地靈靈(100 XP)

玩家在接近村莊時目睹此景：

樹木被大風吹得搖搖晃晃。遠處的黑雲閃電交加，慢慢往村子的方向飄去，所到之處陣陣雷鳴。看來巫師的預言就要成真了，必須快點舉行消災儀式。

玩家回到村莊的時機取決於他們一共取得了多少奇物。他們極有可能在儀式開始之後才到場。用右邊的隨機列表來決定玩家什麼時候抵達儀式地點。

儀式的過程總共 10 回合，由巫師作為開頭的施法者。每回合的遭遇細節請見下方列表。儀式的地點在村裡的廣場，河公石像前面，實際格局請參考下頁地圖。

列表：d100 骰

登場回合	先攻輪	2	4
5 樣	1~90	91~95	96~100
4 樣	1~75	75~85	86~100
少於 3 樣	1~50	51~75	76~100

列表：每回合遭遇

先攻輪	玩家登場時機 1
回合 1	不管玩家在不在場，巫師開始儀式
回合 2	玩家登場時機 2；石花警告怪物的到來
回合 3	圍觀村民們撤退；風靈及水怪出現在地圖上
回合 4	玩家登場時機 3
回合 5	限玉心（免費動作）：所有玩家可用一個生命值骰恢復生命值
回合 6	雲層密佈。光源成為魔法微光
回合 7	細雨及微風將 1d4 火炬熄滅
回合 8	雨及雲層離去。光源變回正常
回合 9	玉心/石像：所有玩家可用一個生命值骰恢復生命值
回合 10	若巫師還醒著，他會向天宣誓儀式目的，將貢品獻出

儀式用的擺設為十尺長、五尺寬的供桌，由一圈燒著黑炭及香的火柱環圍繞。已經交給巫師的奇物會在儀式開始之前就跟一盤盤供品一起擺在桌上，供品是村民們在玩家不在的期間準備的食物。

有如此多魔法奇物及美食聚集在一處招來了不速之客。一對頑皮的**風靈**及**水怪**（各挑戰等級 CR ½）會跑來干擾。怪物們和巫師的屬性及行為可參見《附錄 C》。

村裡唯一注意到靈體們出現的是石花，但她只能警告村民（及玩家們），除了救人以外不能參與戰鬥。巫師知道有東西來後會先恐慌一下，之後命令玩家們保護好自己和桌上的供品。他也會

向玩家解釋，供品一定要在第十回合結束時還待在供桌上，才算是獻給了神明。

周遭的籃子裡放著村民們的一些工具、裝備、武器、及雜項用品等，這些籃子留在儀式場地上的三處（實際位置請看地圖，並且請記得我們正處於新石器時代，冶金還未被發明，因此最高級的武器都是由石頭及燧石製造）。玩家們在籃子堆 5 尺之內時可以用移動動作（move action）或額外動作（bonus action）來搜尋物品。用移動動作可以讓玩家得到玩家所要求的具體物品（在允許範圍內）。如果只使用額外動作，則以 d20 隨機骰來決定能得到什麼物品（見下方表格）。此骰有 1/20 的機率會什麼有用的東西都沒找到。

列表：籃子裡可找到的物品

d20	獲得物品	d20	獲得物品	d20	獲得物品
1	--	8	一袋灰盡	15	一壺油
2	漁網	9	鋤頭	16	藤鞭
3	一壺小米	10	棍棒	17	木盾
4	葫蘆	11	藤籃子	19	箭
5	未點燃的火把	12	一壺米酒	20	短劍
6	鏟棍	13	魚叉		
7	10 尺長繩	14	斧頭		

注：玩家能找到所有簡易近遠戰武器，除了弩。



地圖為 20 x 20 格，每格位 5 尺 x 5 尺。從上方兩格下來正中間是豬龍石像 (2x2)，再往下 6 格是供桌 (2x1)。8 個半徑 4 格的火柱圍繞著供桌。供桌的三、七、十點鐘方向各有一個籃子堆，每個籃子堆離供桌 3 格。

Map: Town Square Ritual Ground

玩家們只需要滿足兩個條件就算完成消災儀式：

A、在第 10 回合結束時確保所有得到的奇物都在供桌上。

B、在第十回合中或第十回合後向天宣誓村子把祭品供奉給神明。

剩下所有的瑣事，例如將火柱重新點著、或把怪靈打敗都是次要的，但如

果怪靈們在儀式結束後還活著，可以透過牠們的行動來證實消災儀式是否成功。

如果村民們成功完成儀式，一道閃電會從天而降，打中兩隻怪物，嚇得牠們屁滾尿流。如果其中一個或者兩個條件都失敗，怪靈們會各自捲起一大堆貢品，以鄙視的笑聲向可悲的人類道別並往天空和河流長揚而去。

收尾 (50 XP)

模組的結局會隨著玩家們在冒險中的行動改變，而且他們也可以在進入尾聲時繼續發揮影響。為了容納所有的可能性，我們在此只提供幾個疑問來當作故事結尾的出發點，提醒 GM 有哪些故事情節需要了結。我們也會提出幾個附加情節來增加結尾的趣味性。

1. 儀式到底有沒有成功？

這問題在前面有提過，但如果怪靈們已經不在場，這問題將無法被回答，連巫師也說不出一個所以然。

若是村子覺得儀式成功，他們會在當晚舉行慶典，引吭高歌，分享食物酒水來慶祝。玩家可趁機跟隊友或 NPC 互動。另一方面，如果村子覺得儀式沒成功，村民會灰心地回家，一整晚都提心吊膽等待雨的降臨。有的村民可能會責怪玩家，但有的會說他們已經盡力了。

2. 大雨到底有沒有下？

儀式失敗並非代表玩家沒有制止大雨的到來。如果 GM 覺得合適，可以直接說大雨沒來。如果想要用 d20 骰來做決定，可以用下列方式計算挑戰等級：

- 如果儀式成功，DC 從 5 開始。
如果儀式失敗，DC 從 10 開始。

- 每個「完美」奇物能使 DC 減 2。
每個一般奇物使 DC 減 1。
 - 「完美」奇物：兩塊硃砂、整顆蜜桃、兩隻牛角、整塊碇石、玉心。
 - 一般奇物：有取得部分或代替就可。
- 如果暴雨降臨，河水不只淹沒河畔、田地、及農作物，還會直接威脅到村民的安危。玩家們可盡力挽救，或趁機打劫。

3. 如果巫師決定要血祭，他會選誰？

巫師終究心機重，血祭的舉行可能跟天氣無關。他會先選個對敵，然後再選個無辜的犧牲者來隱瞞前者被選中的理由。

大雨會影響村民們的支持度，巫師也會將此納入考量。唯一不會被選為祭品的是長老。

選人的時，玩家可從旁慫恿、自我犧牲、甚至提議把巫師「獻出」。但他們必須記得村子的鐵規：（除了血祭以外）殺人者將會被逐出，永遠不得再踏入村內。

4. 每一個角色之後怎麼了？這任務如何影響了他們？

如果玩家們看似拯救了村子，他們會成為村民眼中的英雄，得到許多物質或關係上的好處。這段冒險也會成為歷歷代代口耳傳承的傳說。如果他們「失敗」了，這些好處當然不會發生。有些人會

原諒他們的無能，有些則不會。至少，如果他們的名聲多少還算完整的話，有幾個人會認可他們的努力。

讓玩家們敘述他們的角色在冒險後有何改變，對自己努力的結果有何感想，還有他們的角色在這之後是否有採取更多行動。

5. 村子整體上有沒有收影響？

做為收尾，簡單地敘述村子在生活上的改變（如果有任何改變的話）：變得繁華還是蕭條？人們開朗還是悲觀？大家是否決定留下或移居？村子接下來十年的未來，也許已被玩家決定……

這也是個補完次要情節的好時機，當然 GM 也可在之前的問題中就提起：

- 雞哥還有豬哥和好了嗎？
- 石花最後有沒有結婚？跟誰？
- 還有任何麻雀留在這塊地區嗎？
- 魯樹對巫師的評價有改變嗎？
- 水婦對神的信仰是否動搖？
- 取得玉心或石像的玩家們，有沒有記得歸還？

經驗值、獎勵、故事的延續

完成此模組可讓每位玩家得到 450 XP。為方便紀錄，每段劇情的經驗值均附在小標題旁括號內，而每個章節的總 XP 也寫在章節標題內。

所有在任務中得到的裝備及魔法物品都可作為獎勵讓玩家們保留，包含了玉心或石像。其實，不將這些物品交還回去，或許可以成為下一個冒險開頭。雖然無名男子不急著把那一丁點神力要回來，但蠢蠢欲動的能量可能會把某些可怕的存在招到村莊來。那會是位心存惡意、想要濫用神力的人嗎？還是位正義十足、意圖歸還此物的使者？

村裡的各個非玩家角色也可能是下一個冒險的求助者，畢竟很多人都想要跟（差點就成為了）英雄（的人們）並肩走走，討個好處，而且村子永遠需要能幹的人來闖出一片天。

甚至，玩家們的故事會一傳十、十傳百，傳入附近村莊的耳中。或許在未來，需要幫助的人也會因此慕名而來…

附錄 A: 盤古的神話

聲明一下，自古至今，盤古的神話已被改寫了數萬遍。此模組的版本雖有參照歷史文獻，請不要把它當作可靠的知識來源。

「天地存在之前，世界渾濁，形如雞蛋。誕生於此搖籃之中，盤古一天天的成長，將陽清推至頭上，陰濁踩於腳下。盤古日長一丈，天地各厚一丈，如此開天闢地一萬八千年，直至二者永遠分開。

呼出了最後的一口氣，神於天，聖於地的盤古將軀體獻出，化為我們的世界。氣為風，聲為雷。左目為日，右目為月。四肢成天柱，軀幹成山丘。血脈成河流，血肉成土地。頭髮成星，體毛成草木。牙化做金，髓化做寶石，骨化做礦，汗化作雨。而他體上的蟲蟲，在風的下感化，入住新世界成為黎甬，耕種盤古所留下之物。」

以下是在章節一出現的表格，多加：

d8	身體部位	化作……
1	骨	礦物
2	汗	雨水
3	體毛	草木
4	左眼	日
5	血肉	土地
6	蟲子	動物
7	血管	河川
8	右眼	月亮
*	眼淚	河水

*關於眼淚，上述的傳說中並沒有交代最後成為了什麼。真實歷史上是記載它化做為河水。在此模組裡面，村子裡的口頭歷史裡沒有提到這資訊，唯一可能知道這件事的人只有無名男子與石花。

附錄 B: 角色範例及背景

關於等級 0

等級 0 的玩家均為無職業，只需選則種族及角色的背景。在此模組內，我們使用「責任」（在模組英文版名為 Role，詳細請看下一段）來代替背景。等級 0 的角色需要 100 XP 才能升級為等級 1。所有角色的種族都預設為人類，但你的遊戲可以不受此限制，玩家可與 GM 商量是否能選擇奇幻種族。

責任（Role）是用來代替背景的規則。在此附錄中的〈背景隨機表〉內可找到一些責任名稱。簡單來說，責任就是選擇四個熟練（兩個熟練技能、兩個熟練工具）及兩樣與之相關的裝備。四個熟練也可以是「三技能、一工具」，或者是「一技能、三工具」。由於玩家們無等級時並沒有任何熟練武器，他們只能使用自己的工具為武器替代。GM 可擴展此規則，例如讓角色們在使用有責任而可能熟練的工具時都有熟練加值。

除了選擇他們在村裡與誰親近，我們也建議玩家（隨機）選一位非玩家角色作為敵對關係，來多樣化（或複雜化）村裡的人際關係。

在語言設定上，因為統一文字還未被發明，我們只預設村子裡有通用的方言。其餘的語言在模組裡不會被用到。

農夫 (Farmer) 田生 中型人類 · 中立善良

護甲等級 AC 11	生命值 HP 11(1d8+3)	速度 Speed 30 尺			
力量 STR 15 (+2)	敏捷 DEX 13 (+1)	體質 CON 16 (+3)	智力 INT 11 (+0)	感知 WIS 14 (+2)	魅力 CHA 9 (-1)
技能 Skills 運動 Athletics +4 · 生存 Survival +4					
熟練工具 Tool proficiency 鋤頭 Hoe · 手斧 Hand axe					
感官 Senses 被動觀察 passive Perception 12					
語言 Language 通用語 Common					
裝備 Equipment: 草編斗篷及草帽 · 裝滿小米的腰袋					
動作 Actions					
鋤頭 近戰武器：命中 +4 · 觸及 5 尺。傷害: 1d4+2 鈍擊傷害					
石斧 近戰武器：命中 +4 · 觸及 5 尺 · 投擲 20/60 尺。傷害:1d6+2 斬擊傷害					

背景 Background

牽絆 Bonds 父親 · 3 個弟妹 · 配偶 · 1 年幼孩子

衝突 Conflicts 魯樹常常用他奶奶的往事對他說教

田生是個勤奮的小米農夫，每年都專心確保村子不會挨餓。之所以會踏上此路，是為了追隨已往生的奶奶的腳步。但也因為這樣，魯樹每次在田裡碰到他時，都會對他訴說他奶奶當年是如何聰明、勤奮地耕種這塊田地。自從父親咳嗽不止後，田生也成為了一家之主，但這種種壓力正漸漸使他崩潰，讓他渴望能有個可以不再負責任、不再需要微小謹慎的機會到來。

陶人 (Potter) 土娃 中型人類 · 混亂善良

護甲等級 AC 12		生命值 HP 7 (1d8-1)		速度 Speed 30 尺	
力量 STR	敏捷 DEX	體質 CON	智力 INT	感知 WIS	魅力 CHA
14 (+2)	15 (+2)	9 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)
技能 Skills 調查 +5 熟練工具 Tool proficiency 鏟棍、拉胚輪車、投石索 感官 Senses 被動察覺 passive Perception 11 語言 Language 通用語 Common 裝備 Equipment 畫圖用的枝條、一小袋黑色的灰燼 (可當染料)					
動作 Actions					
鏟棍 近戰武器 ：命中 +4 · 觸及 5 尺。傷害：1d4 + 2 鈍擊傷害 投石索 遠程武器 ：命中 +4 · 射程 30/120ft。傷害：1d4 + 2 鈍擊傷害					

背景 Background

牽絆 Bonds 父母，豬哥的姪女 (是的，豬哥全名叫田豬)

衝突 Conflicts 兒時調皮搗蛋，導致長老非常不喜歡她

因為出生時體弱多病，家裡鮮少管束，放任土娃自由自在的長大，也因此使得她有大把的時間在村裡到處惹是生非。雖然許多年已經過去了，土娃也練出了一門獨特的陶藝調色功夫，長老還是討厭她而偏愛自己的女兒。養豬的伯父倒是非常支持她，常常向村民們指出作品的獨特設計及用處，幫她推銷陶器。

漁夫 (Fisher) 水子 中型人類 · 混亂善良

護甲等級 AC 12		生命值 HP 10 (1d8+2)		速度 Speed 30 尺	
力量 STR	敏捷 DEX	體質 CON	智力 INT	感知 WIS	魅力 CHA
9 (-1)	15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)
<p>技能 Skills 特技 +4、表演 +5</p> <p>熟練工具 Tool proficiency 繩子、漁網</p> <p>感官 Senses 被動察覺 passive Perception 11</p> <p>語言 Language 通用語 Common</p> <p>裝備 Equipment 繫在腰際的小編織籃、一袋魚餌</p> <p>動作 Actions</p> <p>結繩 近戰武器：命中 +4，觸及 10 尺。傷害：1d4 -1 斬擊傷害</p> <p>漁網 遠程武器：命中 +4，射程 5/15ft。擊中效果：束縛體型為大型及以下的生物。掙脫 DC 為 10。網的 AC 是 10，摧毀需 5 點斬擊。</p>					

背景 Background

牽絆 Bonds 從小與魯樹的兒子們一起長大

衝突 Conflicts 與身為狂信者的母親 (水婦) 關係不好

身為水婦唯一存活至今的孩子，水子恨不得快點逃離母親的掌控，與狂信神明的她拉開距離。跟他一同工作的漁夫們常常掩護他懶惰的個性，只要他願意用歌聲迷惑魚群，引誘牠們游入網中。在不用捕魚的日子時，水子常溜出屋外，「借」他母親的船來與魯樹的兒子們出遊。

等級 1

這裡的等級 1 的角色都是用此模組的責任系統創造，而非傳統的背景。其餘的部分都跟一般的角色相同。各能力細節請參考 5e SRD。

石匠 (Flintknapper) 木雀 *中型人類，中立善良 盜賊 (遊蕩者) 1*

護甲等級 AC 14 (披甲)		生命值 HP 9 (1d8+1)		速度 Speed 30 尺	
力量 STR	敏捷 DEX	體質 CON	智力 INT	感知 WIS	魅力 CHA
14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	9 (-1)
豁免 Saving throws 敏捷 +5、智力 +4					
技能 Skills 特技 +5、運動 +4、調查 +4、自然 +4、觀察 +4、隱匿 +5					
熟練工具 Tool proficiency 石器器具 (槌頭，護手皮革)					
感官 Senses 被動察覺 passive Perception 10					
語言 Language 通用語 Common，賊話 Thieves' Cant					
Equipment. 石器器具、一小袋植物性毒物 (體質 DC 12，昏睡 1d4 分鐘)					
偷襲 Sneak Attack 每回合，木雀可對一個他用優勢打中的生物多做 1d6 點的傷害。					
動作 Actions					
石匕首 近戰武器：命中 +5，觸及 5 尺，射程 20/40ft。傷害：1d4 +2 穿刺傷害。					

背景 Background

牽絆 Bonds 母親，雞哥的哥哥 (是的，雞哥全名叫木雞)

衝突 Conflicts 石花懷疑他偷了她一條項鍊

木雀在村裡向來低調，默默地為村民提供箭頭、小刀等物品。但想要取得更好的材料及技術的野心，促使他跟村外的一些可疑人士接上了線。雖然他強調自己永遠把村子放在第一順位，但石花曾在發現自己的一條項鍊不見的時候目睹木雀出現在她家外，因此把他盯得緊緊的。

學徒(Apprentice)石女 中型人類 · 守序善良 牧師 1 生命領域

護甲等級 AC 16 (披甲+木盾)		生命值 HP 8 (1d8)		速度 Speed 30 尺	
力量 STR	敏捷 DEX	體質 CON	智力 INT	感知 WIS	魅力 CHA
9 (-1)	15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)
<p>豁免 Saving throws 感知 +5 · 魅力+4</p> <p>技能 Skills 特技 +4、欺瞞 +4、醫藥 +4、勸誘 +4、宗教 +5</p> <p>感官 Senses 被動察覺 passive Perception 13</p> <p>語言 Language 通用語 Common</p> <p>裝備 Equipment. 一套卜占骨頭 (神聖象徵) 。</p>					
<p>施法 Spellcasting 石女是名等級 1 的施法者。她所使用的屬性為感知 (法術難度等級 DC 13，法術攻擊命中 +5)。她所準備的牧師法術有：</p> <p>戲法 (任意)：神導術、聖焰、提升抗力</p> <p>1 環法術 (2 位)：祝福術*、治療傷口*、偵測善惡、偵測魔法、偵測毒性和疾病、治癒真言 (*領域法術)</p>					
<p>動作 Actions</p> <p>聖焰 Sacred Flame 魔法攻擊：命中 +5，射程 60 尺，視線內的單一目標。</p> <p>目標須通過 DC 13 豁免骰，或是承受 1d8 的光耀傷害。</p>					

背景 Background

牽絆 Bonds 與雞哥及石花是好友。

衝突 Conflicts 深信巫師偏愛他人

石女幼時為孤兒，因口才好而由巫師收養。巫師徒弟的訓練嚴酷又困難，但她在朋友雞哥的幫助及鼓勵下，依然咬著牙繼續下去。雖然有點天分，石女還是怕自己讓巫師失望，因此她不時會跑去向她的堂姐妹石花求救，而非使用自己與神明們的連結來渡過難關。

獵人(Hunter)魯班 中型人類，守序善良 遊俠 1

護甲等級 AC 15 (鑲釘皮甲)		生命值 HP12 (1d10+2)		速度 Speed 30 尺	
力量 STR	敏捷 DEX	體質 CON	智力 INT	感知 WIS	魅力 CHA
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	9 (-1)
<p>豁免 Saving throws 力量 +5、敏捷 +4</p> <p>技能 Skills 特技 +5、運動 +2、自然 +3、觀察 +4、生存 +4</p> <p>感官 Senses 被動察覺 passive Perception 12</p> <p>語言 Language 通用語 Common</p> <p>裝備 Equipment. 生火器具 Fire making kit、剝皮小刀 Skinning knife</p>					
<p>宿敵 Favored Enemy：野獸 <i>Beast</i> 追蹤宿敵的時候，魯班在感知（生存）檢定和智力知識檢定享有優勢。</p> <p>偏愛地形 Favored Terrain：山區 <i>Mountain</i> 魯班能在他的偏愛地形裡讓自己及隊友們穿梭自如。當他做地形相關的智力或感知檢定時，可將熟練加值乘二。</p> <p>動作 Actions</p> <p>矛 遠程武器：命中 +5，射程 20/60ft。傷害：1d6 穿刺傷害。</p> <p>長弓 遠程武器：命中 +5，射程 150/600ft。傷害：1d8 穿刺傷害。</p>					

背景 Background

牽絆 Bonds 魯樹的姪子，中年父母，與石花是戀人

衝突 Conflicts 整個石氏（石花除外）都覺得他配不上石花

由魯樹親手訓練的魯班從出生就注定成為村子裡最優秀的獵人，也因此導致他常常不在村中。雖然他的宿命並無法阻擋他與石花的感情，但魯氏與石氏之間的家族恩怨還是令這對年輕的戀人感到困擾。至今，魯班仍在為了獲得兩家的祝福而緩慢地做心理建設（或者應該說魅力建設）。

背景隨機表

如何使用表格

責任隨機表可以用來讓玩家決定他們在村裡的責任。如附錄 B 所說，責任是用來代替背景的規則，由選出四個熟練技能或工具（至少各一個）快速做成。為了提供更自由化的創角選擇，我們沒有為責任綁定任何技能或工具，玩家們可以自由發揮。

家族隨機表是用來讓玩家製作角色的家庭族譜。請注意表格的原意是為了立定一些現正活著並且有血緣關係的親戚，若有需要，玩家們可以對每位親戚做一次隨機般來決定此人還在不在世（例如用 d6，1 為以往生）。

列表：家族隨機表

d6	任何特殊事項？	祖父母	父母	手足	配偶	孩子
1	--	--	--	一人	--	--
2	--	--	--	兩人	--	--
3	--	--	一人	三人	--	--
4	有 NPC（看下表格）	--	一人	四人	--	--
5	無家人	一人	兩人	五人	--	--
6	家人在別的村莊	兩人	兩人	--	有	有

友人衝突隨機般有列出模組裡的 NPC 們年紀範圍及是否已婚。這隨機表可用來提早決定 NPC 碰到角色會有什麼反應。

你的朋友們是誰？你跟誰有衝突？（d10; 9 = 無，10 = 雙骰）

1. 巫師（40s，由 GM 決定是否已婚）
2. 長老（60s，守寡，4 子 1 女）
3. 雞哥（20s，未婚）
4. 豬哥（30s，未婚）
5. 石花，長老之女（20s，未婚）
6. 老農魯樹（50s，鰥夫，2 子）
7. 漁民水婦（50s，已婚，1 子）
8. 魯樹兒子（們）（10 後尾及 20 前尾，未到適婚年齡）

列表：責任隨機表

d10 責任名稱

- 1 農夫
- 2 巫師徒弟
- 3 獵人
- 4 捏陶人
- 5 紡織人
- 6 燧石人
- 7 石匠
- 8 拾荒者
- 9 捕魚人
- 10 皮匠

附錄 C: 非玩家角色及怪物屬性表

非玩家角色 NPCs

沒在此出現的 NPC 請使用附錄 B 的預設角色屬性表代替，例如：漁夫們可使用漁夫水子的屬性表、農夫們則使用農夫田生……等等。GM 可視需求自行改編。

巫師 The Oracle 中型人類，絕對中立 牧師 2 探知領域

護甲等級 AC 13 (+1 袍子)		生命值 HP 14 (2d8+2)		速度 Speed 30 尺	
力量 STR	敏捷 DEX	體質 CON	智力 INT	感知 WIS	魅力 CHA
12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	16 (+3)
豁免 Saving throws 感知 +5，魅力+5					
技能 Skills 欺瞞 Decep. +5，醫療 Med. +5，洞悉 Ins. +5，勸誘 Pers. +5，宗教 Rel. +3					
感官 Senses 被動觀察 12					
裝備 Equipment 祖傳毛草袍子，木杖，占卜指骨（神聖象徵）					
<p>施法 Spellcasting 巫師是等級 2 的施法者。所使用的屬性為感知（法術難度等級 DC 13，法術攻擊命中 +5）。他所準備的牧師法術有：</p> <p>戲法（任意）：神導術 <i>Guidance</i>、提升抗力 <i>Resistance</i>、奇術 <i>Thaumaturgy</i></p> <p>一環法術（3 位）：偵測魔法 <i>Detect Magic</i>*、偵測毒物及疾病 <i>Det. Poison & Disease</i>*、聖域術 <i>Sanctuary</i>、命令術 <i>Command</i>、防護善惡 <i>Pro. E. & G.</i>、淨化食糧 <i>Pur. F. & D.</i>（*領域法術）</p>					
動作 Actions					
木杖 <i>Quarterstaff</i> 近戰攻擊：命中+3，觸及 5 尺，1 目標。擊中：1d6 鈍擊傷害					

行為

巫師會專注在完成儀式上。若被攻擊，他會用聖域術類法術自我保護。進行儀式時，他會要求角色們保持儀式場地的秩序與整潔，吩咐他們做一些其實無關緊要的事（像是把熄滅的火把點燃）。若玩家不予理會，他會嘗試用命令術使喚玩家角色完成這些瑣事。

村長之女石花 中型人類 · 守序善良 仙女術師 4

護甲等級 AC 12		生命值 HP 20 (4d6+4)		速度 Spd 30 尺	
力量 STR	敏捷 DEX	體質 CON	智力 INT	感知 WIS	魅力 CHA
10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)
<p>豁免 Saving throws Con +3 · Cha +6</p> <p>技能 Skills 奧秘 Arcana +3 · 洞悉 Insight +3 · 說服 Persuasion +6 · 巧手 Sleight of Hand +4</p> <p>感官 Senses 被動觀察 11</p> <p>裝備 Equipment 髮簪 (如果沒送人的話) · 玉環手鐲</p> <p>仙女巧手 (Divine craftsmanship) 石花製作陶土作品時 · 製作檢定有優勢 (骰二取高) 。她在每次長休息之間能使用此能力的次數為目前等級除二 (好比現在是 2 次) 。</p> <p>施法 Spellcasting 石花是等級 4 的術師。所使用的屬性為魅力 (法術難度等級 DC 14 · 法術攻擊命中 +6) 。她所準備的術師法術如下：</p> <p>戲法 (任意) : 控制火焰 Control Flame · 交友術 Friends · 修復術 Mending · 魔法伎倆 Prestidigitation · 塑土 Mold Earth</p> <p>一環 (4 位) : 偵測魔法 · 通曉語言 Comprehend Language</p> <p>二環 (3 位) : 偵測思緒 Detect Thoughts · 強化屬性 Enhance Ability · 蛛網術 Web</p> <p>術法點 Sorcery points 石花有 4 點術法點 · 她會在施展有姿勢成分的法術時使用精妙法術。</p> <p>動作 Actions</p> <p>赤手空拳 Unarmed Strike 近戰攻擊 : 命中+2 · 觸及 5 尺 · 1 目標。擊中 : 1 鈍擊傷害</p>					

行為

石花是個非常謹慎的人 · 甚至連家人都難以看見她施展法術。也許唯一能讓她卸下心防的人是她的愛慕對象。在儀式進行時 · 除非有人性命垂危 · 需要被移動到安全的地方 · 否則她不會參與其中 · 只會在一旁觀望。遭受攻擊的時候 · 她會用蛛網術纏住敵人並撤退到安全的地方。

怪物

風靈 Wind Spirit 中型元素 · 中立

護甲等級 AC 14	生命值 HP 50 (10d8 +10)	速度 Spd 飛行 60 尺			
力量 STR	敏捷 DEX	體質 CON	智力 INT	感知 WIS	魅力 CHA
10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	16 (+3)
感官 Senses 被動觀察 passive Perception 11					
技能 Skills 特技 Acrobatics +6					
語言 Language 風族語 Auran · 通用語 (理解)					
挑戰等級 Challenge ½ (100 XP)					
<p>無形靈體 (Incorporeal Spirit) 風靈的型態讓它能與另一個生物佔據同一個方格，但是它與無機物品 (inanimate object) 互動前必須過 DC 12 的魅力檢定。成功後它每回合能將物品移動 15 尺，此能力只能維持 1d4 回合。它能承載的物品重量由它的力量值來決定。</p>					
動作 Actions					
<p>連環風拳 (Buffet) 與風靈在同一個方格內的目標須通過體質豁免骰(DC 13)，否則會受到 1d6 的鈍擊傷害。連環風拳屬於自然近戰攻擊。</p>					
<p>掃堂尾風 (Swiping Wind) 風靈直行 60 尺，路徑上所有生物必須做 DC 13 的力量豁免檢定，失敗則倒地 (prone)。</p>					
反應動作 Reactions					
<p>捕風捉影 (Gone like the Wind) (充能 6) 當被擊中時，風靈的形體會憑空消散，直到下一回合開始。在此狀態下所有非魔法物理攻擊對它無效 (immune)。</p>					

河怪 River Spirit 中型元素 · 中立

護甲等級 AC 12	生命值 HP 50 (10d8 +10)			速度 Spd 30 尺；掘地 30 尺	
力量 STR	敏捷 DEX	體質 CON	智力 INT	感知 WIS	魅力 CHA
18 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	16 (+3)
感官 Senses 被動觀察 11 技能 Skills 運動 Athletics +6 語言 Language 水族語 Aquan · 通用語 (理解) 挑戰等級 Challenge ½ (100 XP)					
<p>無形靈體 (Incorporeal Spiri) 河怪能與另一個生物佔據同一個方格，但它與無機物品互動前必須通過 DC 12 的魅力檢定。成功後每回合能將物品移動 15 尺，此能力只能維持 1d4 回合。能承載的物品重量由力量值決定。</p> <p>動作 Actions</p> <p>尖峰浪波 (Cutting Waves) <i>自然近戰</i>：命中 +6 · 1d4+1 斬擊傷害。</p> <p>包覆 (Envelop) 河怪可以嘗試包覆一位同方格內的生物。此生物必須通過 DC 14 的力量豁免檢定 (Str save)，失敗則會被水怪淹沒 (submerged)、禽抱 (grappled)。當被包覆的對象 HP 歸零時，河怪會放開他，尋找下一個目標。</p> <p>當河怪包覆某個對象時，瞄準河怪的物理攻擊會同時打中河怪及被包覆對象，傷害將由兩者平分。如果想要避免傷到河怪體內的人，瞄準河怪的物理攻擊將具有劣勢 (disadvantage)，需擲二取低。</p>					

行為

風靈與河怪的本性只是愛惡作劇，並非真的帶有惡意。他們剛出現時只會搞怪，例如偷走桌上的祭品、絆倒在場的人等等。只有在受到攻擊之後，他們才會開始襲擊村民。戰鬥時，風靈會盡量以反射能力 *捕風捉影* 來保護自己。河怪如果在一回合內遭受 10 點以上的傷害便會鑽入地裡，在他人無法看到之處移動。當它們的生命值低於一半時，會開始集中傷害巫師、把祭品推倒到地上、甚至攻擊在旁邊觀望的石花。

Legal Information

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself. ‘

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player’s Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever---Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted

Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar’ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan---ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted;(c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product

Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty---free, non---exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co---adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that

Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

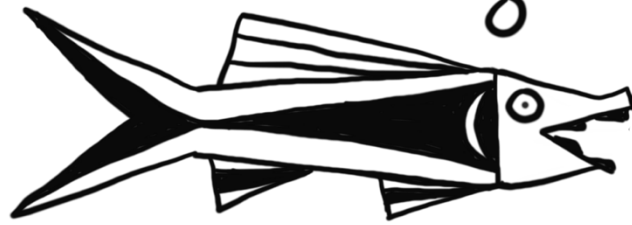
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. The Land of Pán-gǔ, Copyright 2019, Y. Hsiao and X. Chong.

END OF LICENSE



Itch.io 獨家 GM 禮物包:
地圖、棋子、GM 屏幕, 等等好料
等著你來下載開箱喔!



©2019