

# 死水



## 背景（大声朗读）

在尼弗迦德军队如同黑金色浪潮一般的冲击下，泰莫利亚的首都维吉玛陷落了。你们目睹了在此期间发生的一切：黑甲军甚至都没有费心向城里投掷牛尸和首级来引发瘟疫，尼弗迦德的战争机器就这样径直撞向了维吉玛的城墙，转瞬之间，你们便被铁与血裹挟。伴随着尖叫与死亡，你们奋力从这人间地狱中脱身，向北方逃去。尼弗迦德的巡逻队对屠杀的幸存者展开了搜捕，为了躲避这些人，你们穿过陌生的深林和村庄，逐渐远离熟识的区域。直到走进沼泽地带，你们才意识到自己已身处庞塔尔河附近，只要穿过眼前的河川便能到达瑞达尼亚，在那里寻得庇护。

## 故事的剩余部分

玩家扮演的角色都是来自泰莫利亚的难民。虽然部分角色可能并非泰莫利亚的原住民，但他们都有一个共同点：在尼弗迦德围攻维吉玛的那个早晨，都恰巧身处城内。这群人在逃出生天后迂回穿过泰莫利亚，来到了庞塔尔河周边的沼泽地带——这条河正是泰莫利亚和瑞达尼亚之间的天然国境线。进入沼泽寻找渡河方法的他们并不知道，接下来他们要面对的除了嗜血的水鬼，还有松鼠党突击队——这群满腔忿怒的反人类种族主义者在这片沼泽内潜伏已有数周之久，期间不断袭击杀害路过的人类商队。

## 核心规则书中的 辩论战

在本剧本中，很多时候可以使用社交技能，以非暴力的方式解决问题。在《猎魔人》桌面角色扮演游戏的核心规则书中，有一组可选规则可以将简单的社交技能掷骰对抗转换为激动人心的辩论战：除了诙谐的回击和咄咄逼人的论战，你还能使用特殊能力研究敌人，或者利用他们的弱点做出攻击。

## 关于松鼠党

虽然听上去很怪，但松鼠党小队确实也被称为突击队，这不是笔误。

## 沼泽状况

在沼泽及灌木丛中进行战斗时，必须要时刻留心脚下，因此会在进行闪避/逃脱和运动检定时承受-3减值。

## 抱有敌意的松鼠党

松鼠党弓箭手憎恨人类，其中一些松鼠党成员曾遭受过人类的不公对待，并对此念念不忘。人类角色在针对松鼠党成员的魅力、诱惑、说服和领导力检定中承受-3减值。此外，松鼠党成员还会刻意轻视人类，在说话时盖过人类的声音，称他们为dh'oine（上古语对人类的称呼，有种族歧视的含义），旁若无人地谈论他们的事，或是肆意威胁他们。

## 设定

玩家角色进入了庞塔尔河沿岸的沼泽，整场冒险就发生在这里。向南方大约一天路程的地方是一片开阔的原野，但那里也有尼弗迦德的巡逻队。北方即是庞塔尔河，眼前这段河道很宽，涉水走过是不可能的，即使不考虑出没的水鬼，游泳过河也绝非易事。正东方向有一个小村庄，那里已经被松鼠党突击队占领并改造成了营地，此地为数不多的渡船港口之一就位于此处营地。

## 本场敌人

- **水鬼**生活在庞塔尔河流域的深处，极具攻击性，会在角色乘坐渡船过河时发起攻击。水鬼的数量与玩家角色的数量相等。
- **松鼠党弓箭手**在庞塔尔河岸边的一处无名小村扎下营地，对路过的旅人有一定攻击倾向，但也并非完全敌对。松鼠党弓箭手的数量与玩家角色的数量相等。
- **指挥官席亚拉**是松鼠党营地的领袖，她是一名性格沉稳、身手敏捷且精明敏锐的年轻精灵。

## 开场（大声朗读）

你们终于能放松休息了……至少能歇个脚。伴随着嗡嗡作响的蚊虫和潜藏在灌木下的阴影，你们登上了庞塔尔河畔附近的一处小岛，踏在了干燥的土地上。这岛不算很大，但至少给了你们一些喘息的空间。黑甲军应该不会从这里经过，将泰莫利亚撕成碎片后，他们应当会选择更直接的路线去进攻瑞达尼亚。现在摆在你们眼前的问题是：该如何渡过庞塔尔河？除了脚下这座由干燥泥土构成的小岛，这里到处都是淤泥和污水。没人知道庞塔尔河到底有多深……以及穿越它的时候会遭遇什么。或许现在还有渡船？或许某处有桥？又或许有什么别的办法……

## 引子

玩家扮演的角色身处庞塔尔河边，周围尽是沼泽，太阳正在逐渐落下。请参照边栏**沼泽状况**的内容，确定角色需要处理的状况。在调查庞塔尔河的过程中，一队

数量是玩家角色数量一半的松鼠党弓箭手正在偷偷靠近他们。玩家可以进行察觉检定，对抗松鼠党弓箭手的潜行检定，主持人只要进行一次潜行检定：使用松鼠党弓箭手的潜行基础值对比每个玩家的察觉检定结果。察觉检定结果低于松鼠党弓箭手潜行检定结果的角色将无法发现这群人的接近，反之则可以在松鼠党成员踏进空地并开口之前执行一次行动。这群松鼠党弓箭手带着武器，但不会采取敌对行动。如果所有人都没能发现松鼠党成员的到来，其中一名弓箭手便会向角色打招呼，让他们意识到这一点。如果队伍中有人类，参见边栏**抱有敌意的松鼠党**，如果没有人类，其中一名松鼠党弓箭手就会说：

旅行者，是什么风把你们吹到了庞塔尔河的岸边？这里的沼泽漆黑无光，遍布危险。

即使玩家角色队伍中有人类，松鼠党成员也不会马上表现出敌意。但如果玩家角色主动对松鼠党成员发起攻击，他们也会还击，此时转到**河岸之战**。如果没有和松鼠党成员交战，则转到**与松鼠党会面**。

## 河岸之战

如果玩家角色主动挑起和松鼠党成员的战斗，所有人都要掷骰决定先攻权，战斗开始。松鼠党弓箭手很清楚己方在人数上的劣势，不会死战到底，而是在一轮战斗后撤回营地。松鼠党成员撤回营地需要三轮时间，期间他们所有人都会将行动用于全力奔跑。如果玩家角色没能在这三轮内杀死所有松鼠党成员，他们便会发出高喊，呼唤营地内的成员前来此处。这种情况下，玩家角色就必须和松鼠党全员进行战斗。松鼠党弓箭手会在指挥官席亚拉存活期间奋战至死，如果席亚拉死亡，则生命值在一半以下的松鼠党成员会选择逃离。如果玩家角色选择逃离，松鼠党成员不会进入沼泽追击，而会留在原地保持警戒。如果玩家角色想要回头进入营地，转到**进攻营地**。如果玩家角色杀死了所有松鼠党成员，便可获得来自松鼠党成员的战

利品和营地中的渡船，转到**渡船**。

### 与松鼠党会面

如果松鼠党成员没有受到玩家角色的主动攻击，便会和他们交流。这支突击队对无差别暴力不怎么感兴趣，之前也只袭击劫掠过进入沼泽的人类商队。但同时他们也没有无偿帮助玩家角色的意思，他们需要两件东西：用于购买补给的金钱和协助修复驻地村庄大门的人手。

如果玩家角色主动要求松鼠党成员协助自己穿越庞塔尔河，对方会告知玩家角色，他们确实有一艘渡船，但不准备提供给玩家角色使用。玩家角色可以劝说松鼠党成员考虑帮助自己（以说服、魅力和诱惑检定对抗松鼠党成员的坚定检定），或威胁对方服从（以威吓检定对抗松鼠党成员的勇气检定）。如果说服成功，松鼠党里的精灵会提出一笔交易，以支付金钱或修复破损大门作为使用渡船的回报。

松鼠党成员索取的贿赂数额为最低300克朗，若玩家角色以商业检定与松鼠党弓箭手的坚定检定进行对抗并获成功，则数额可降低至150克朗。如果玩家角色愿意维修大门，松鼠党成员也会同意，并将一行人带回营地，转到**营地**。

### 进攻营地

玩家角色可能会出于某些原因决定进攻营地，与松鼠党成员交战。松鼠党弓箭手会在指挥官席亚拉存活期间奋战至死，如果席亚拉死亡，则生命值在一半以下的松鼠党成员会选择逃离。如果玩家角色试图潜行进入营地，则要以潜行检定对抗松鼠党弓箭手的察觉检定。白天潜行时，玩家角色只能在营地周围活动，且到达营地中央就会立即暴露行踪。夜晚潜入时，玩家角色的潜行检定获得+3加值，且可以悄无声息地穿过营地中央。到达渡船处之后，玩家角色要进行一次难度等级为16的潜行检定，若检定成功则可在不触发警报的前提下将渡船推离岸边，若失败则战斗即刻打响。不被察觉地成功推离渡船后，转到**渡船**。

如果玩家角色已经到达渡船旁边，但

同时正受到松鼠党成员的攻击，则可花费行动轮次拉拽铁链，推动渡船过河。整个渡河过程会花费4轮时间，在第1轮行动过后，转到**渡船**——水鬼发起攻击后，松鼠党成员会停止射击。

### 营地

如果玩家角色成功说服松鼠党成员提供协助，便会被他们带回到营地。请阅读以下内容：

在沼泽和荆棘间跋涉了数分钟后，你们来到了庞塔尔河岸边的一小片空地。这片空地大部分都被围在粗糙的木墙内部——这道墙高约8米，由剥去树皮的原木捆绑制成。高墙顶端的临时护栏后站着许多面涂油彩的精灵，他们满腹狐疑地审视着你们。领路的松鼠党成员带你们来到一扇正对着庞塔尔河岸的大门前，这扇门目前还算是立着，但一眼就能看出它已损毁严重，到处都是焚毁和破裂的痕迹。

跨过营地的门槛，出现在眼前的是数位衣衫褴褛、背着弓箭的精灵，他们一边给箭矢插上箭羽，一边注视着你们进入。

如果玩家角色队伍中有人类，参见边栏**人类进入营地**。若无人类角色，则继续本场景。

穿过营地时，玩家角色可以通过察觉检定发掘线索，可发现的线索条目参见边栏**察觉线索**。

如果玩家角色已将贿金交给松鼠党成员，就会被带着穿过整个营地，来到一处几近破损的码头，这里停着一艘受损但基本完好的渡船。转到**指挥官**。

如果玩家角色同意协助松鼠党成员修复大门，转到**修理大门**。

### 指挥官

将玩家角色带到渡船旁后，松鼠党成员开始做出发的准备。数分钟后，指挥官席亚拉会打断他们的准备工作。席亚拉刚刚结束了对一名人类旅行者的审讯，对玩家角色一行人起了疑心。她命令将玩家角色带到此处的松鼠党成员停手，然后对领

## 人类进入营地

没有松鼠党愿意见到人类进入自己的营地，他们虽然不会主动发起攻击，但只要通过一次难度等级为10的察觉或人类感知检定便可发现，他们有各种各样的想法，从想将人类杀之而后快，到担心恐惧附近有更多人，不一而足。不管怎样，松鼠党成员都会紧紧盯住队伍中的人类，在人类附近徘徊，随时做好战斗的准备。

## 察觉线索

难度等级	线索
12	营地中满是松鼠党弓箭手，总数与玩家角色的数量相当。
14	这座营地过去曾是一座小村庄，建筑物上有损毁和溅血的痕迹。
16	一堵用作防御工事的墙上有一排尖刺，上面插着头盔制式各异的颅骨。
18	短暂的一瞥可以看到，帐篷内有两三个受伤的松鼠党成员，他们身受重伤，即使营地里爆发战斗也无法参与。

## 水中战斗

落入水中的玩家角色在进行攻击和防御行动时皆要承受-3减值，且移动时的速度数值减至和跃距相同。

## 逃入森林

玩家角色到达庞塔尔河对岸后，水鬼只会继续追击1轮。对岸的地形与过河前相同，都是成片的沼泽。

导力技能等级或共情属性数值最高的玩家角色说：

你们是谁？在我的营地里做什么？别嬉皮笑脸，更别想着扯谎！

指挥官席亚拉担心玩家角色是尼弗迦德派出的间谍——她知道尼弗迦德正在围攻北方王国，很可能提早派出间谍收集情报并破坏相应地区的稳定。

如果玩家角色试图欺骗席亚拉，则要以欺瞒技能对抗席亚拉的人类感知技能。若席亚拉发现玩家角色在撒谎，无论谎言内容是什么，她都会拉响警报，提醒这片区域的所有松鼠党弓箭手，并给玩家角色最后一次说实话的机会。如果对她说谎的是一名人类，席亚拉就会抽出精灵长剑，战斗即刻打响。

如果玩家角色成功说服席亚拉相信自己并非尼弗迦德的间谍，她就会予以放行，转到**渡船**。

## 修理大门

松鼠党成员交给玩家角色一些临时工具，让他们去修好门。通过难度等级为14的策略检定，玩家角色可以获知门是被炸弹破坏的。如果向松鼠党成员询问有关炸弹的事，对方会如实告知，他们在数月前用一颗从军队偷来的炸弹炸开这扇门，接管了这座村庄。松鼠党成员还会饶有兴致地描述：破开大门时，大部分居民已经逃进河里，但没人成功上岸，河水漫过腰间后，水鬼很快便一拥而上，将居民都拖了下去。

大门存在三处主要问题：

- 左侧大门的铰链已经弯曲变形。解决这个问题需要进行一次难度等级为16的工艺检定。
- 右侧大门有一道自上而下的贯穿裂

口，要以横杆支撑。解决这个问题需要先进行一次难度等级为15的体魄检定，将各个碎片拼回原位，再进行一次难度等级为13的工艺检定安装横杆。

- 火焰大幅削弱了左侧大门的强度，需要通过难度等级为15的炼金术检定，制造用来加固的混合物，或者通过难度等级为15的工艺检定，使用废木料作为支撑。

修好大门后，玩家角色会被带到渡船处，转到**指挥官**。

## 渡船

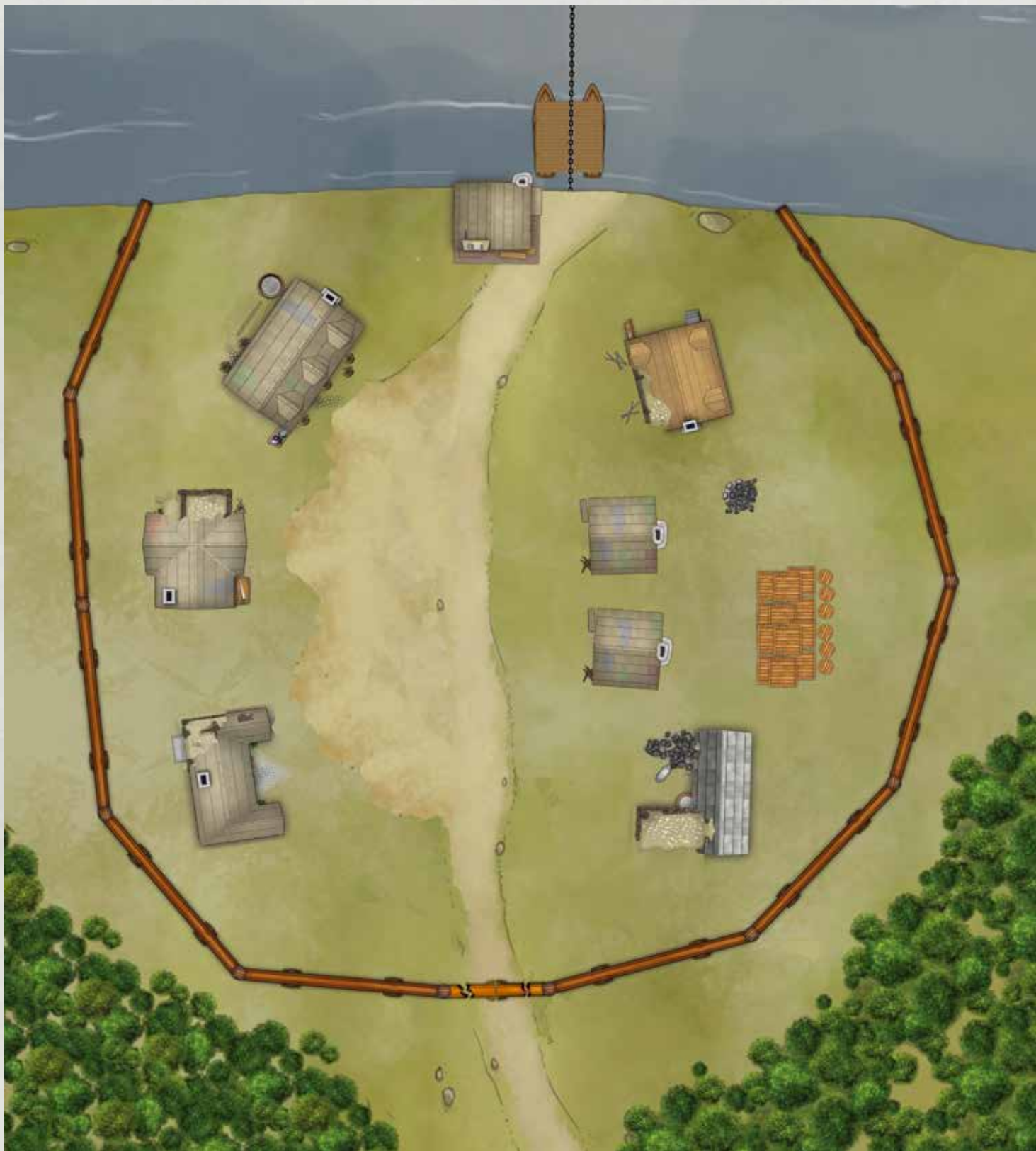
如果玩家角色选择和松鼠党成员合作，其中一名松鼠党弓箭手便会拉动渡船的锁链，将其推到对岸。如果玩家角色偷到渡船，则可花费行动拉拽铁链，推动渡船过河。整个渡河过程会花费4轮时间。第一轮时，渡船会穿越河道，随后数量与玩家角色数量相等的水鬼便会从水中跳出发起攻击。玩家角色要以察觉检定对抗水鬼的潜行检定，如果玩家角色在对抗中胜出，就能在水鬼发动伏击前有所觉察。如果松鼠党弓箭手同意协助，他们便会继续拉动铁链，渡船将在3轮后抵达庞塔尔河的对岸。如果有人因某种原因落入水中，参见边栏**水中战斗**。

## 过河

穿越庞塔尔河后，玩家角色可以继续踏上前往瑞达尼亚的旅途，尝试寻找栖身之处，躲过尼弗迦德战争机器的蹂躏。朗读以下内容：

随着庞塔尔河在身后越来越远，瑞达尼亚的森林在你们眼前铺展开来。虽然还要行走数天才能到达城镇，但最困难的阶段已经过去，战争的前线已经被你们远远甩在了身后。

# 地图



# 指挥官席亚拉

类型	人形生物(精灵)
----	----------

智力	6
反应	8
敏捷	9
体格	7
速度	6
共情	5
手艺	5
意志	7
幸运	0

抗昏迷	7
跑速	18
跃距	3
精力值	35
负重	70
恢复力	7
生命值	35
活力	0

生命值	
35	
精力值	
35	

防护等级	
头盔	5
躯干甲	5
腿甲	5

护甲	
双层编织头巾	
亚甸软铠	
加垫长裤	

技能基础值	
箭术(15)	坚定(14)
运动(16)	抵抗魔法(13)
察觉(15)	轻型武器(14)
斗殴(12)	潜行(16)
勇气(16)	剑术(16)
闪避/逃脱(15)	野外生存(16)
忍耐(14)	领导力(14)

武器				
名称	攻击速率	精准	伤害	特性
拳击	2	+0	1d6+2	非致命
脚踢	2	+0	1d6+6	非致命
匕首	2	+0	1d6+2	—
精灵长剑	2	+2	3d6+4	—
长弓	1	+0	4d6	射程:200米

弱点	
<b>吊死鬼之毒</b>	
受到涂有吊死鬼之毒的武器攻击时，指挥官席亚拉会承受额外伤害。	

能力	
<b>艺术</b> 精灵天生就有对美的观察能力和天才的艺术能力。精灵在美术方面有+1天生加值。	<b>神射手</b> 历时悠久的传统与经年累月的训练使精灵成为全世界最好的弓箭手，精灵在箭术方面有+2的天生加值，同时，他们挽弓搭箭不需要进行额外的行动。
<b>自然协调</b> 精灵与自然之间有着深厚的魔法纽带联结。精灵不会打扰动物，也就是说，他们遇到的动物都可以视为友善的，除非受到挑衅，否则不会主动攻击。精灵还可以在搜索时自然而然地找到周围环境中稀有度为常见（或更低）的天然植物。	

名称	效果
45克朗	《猎魔人》桌面角色扮演游戏中的主要货币。
30支箭	长弓所用的箭矢。
骰子扑克板	一种赌具。
10支精灵掘穴箭	精灵掘穴箭是一种特殊的箭矢，能在命中目标时额外造成 <b>流血</b> 状态，而且箭簇会留在伤口之中，只有通过难度等级为16的急救（或治愈之手）检定移除箭头才能止血。如果箭簇未被移除， <b>流血</b> 状态便会持续存在。
1瓶瓶装烈酒	瓶子里装的是经过三次蒸馏的矮人烈酒。
1把鲁特琴	一种要用两只手弹奏的乐器。
背包	上述所有物品都装在这个背包里。

## 背景

指挥官席亚拉是一名较为年轻的精灵，出身于北方王国瑞达尼亚的核心地区。在她幼时，北方王国中无处不在的种族歧视导致了她父亲的亡故，其余的家人也被迫流亡。荒野生活迫使她学会了生存的技能，也将她塑造成为一名凶狠的杀手——她谋杀并勒索本地居民，从而获得购买食物和补给的金钱。顺理成章地，席亚拉加入了松鼠党，领导了数起针对人类居住地的袭击，为松鼠党的事业而猎杀平民。

不过最近席亚拉也动摇了，她强烈地意识到，无论自己杀了多少人类，她的族人都无法重新获得统治地位，死去的朋友也不会再回来。在一场与瑞达尼亚特殊部队——红衣军——的血战之后，席亚拉将突击队召回庞塔尔河岸边的村庄，在这里重整旗鼓，重新思考下一步的行动。

目前，比起击倒人类压迫者，席亚拉更注重手下突击队成员的安全——况且尼弗迦德还在不断北进。

# 松鼠党弓箭手

类型	人形生物(精灵)
----	----------

智力	4
反应	6
敏捷	7
体格	5
速度	7
共情	3
手艺	4
意志	6
幸运	0

抗昏迷	5
跑速	21
跃距	4
精力值	25
负重	50
恢复力	5
生命值	25
活力	0

生命值	
25	
精力值	
25	

防护等级	
头盔	5
躯干甲	5
腿甲	5

护甲	
双层编织头巾	
亚甸软铠	
加垫长裤	

技能基础值	
运动(14)	坚定(10)
箭术(15)	抵抗魔法(10)
察觉(13)	轻型武器(12)
斗殴(10)	潜行(15)
勇气(12)	剑术(12)
闪避/逃脱(13)	野外生存(14)
忍耐(12)	

武器				
名称	攻击速率	精准	伤害	特性
拳击	1	+0	1d6	非致命
脚踢	1	+0	1d6+4	非致命
匕首	1	+0	1d6+2	—
猎刀	1	+0	3d6	—
长弓	1	+0	4d6	射程:200米
3把飞刀	1	+0	1d6	射程:20米

弱点
<b>吊死鬼之毒</b> 受到涂有吊死鬼之毒的武器攻击时，松鼠党弓箭手会承受额外伤害。

能力
<b>埋伏专家</b> 多个松鼠党弓箭手同时进行潜行检定来躲避目标时，取其中最高的骰值作为整个团队的检定结果。

名称	效果
1d10克朗	《猎魔人》桌面角色扮演游戏中的主要货币。
30支箭	长弓所用的箭矢。
10支 精灵掘穴箭	精灵掘穴箭是一种特殊的箭矢，能在命中目标时额外造成流血状态，而且箭簇会留在伤口之中，只有通过难度等级为16的急救（或治愈之手）检定移除箭头才能止血。如果箭簇未被移除，流血状态便会持续存在。

## 专业知识（难度等级14的教育检定）

和松鼠党之间的战斗可能很艰难，他们很少发起正面冲锋，而且会随机选择攻击目标。松鼠党成员会作为游击队员接受训练，以“突击队”的形式进行伏击。穿越北方植被茂密的荒野时，你要时刻留意一旁的树丛和灌木。松鼠党突击队一般会对猎物展开长达数小时的追踪，直到抵达合适的伏击地点为止。

松鼠党的伏击通常以树林边界射出的阵阵飞箭作为开场，在第一阵箭雨射出的同时，半数成员改拿弯刀开始冲锋，有时还会伴随着“爱黎瑞恩！”或“莎依拉韦德！”等战吼——分别指的是伟大的精灵英雄爱黎瑞恩，以及她逝去时所处的莎依拉韦德宫。在近战部队进行战斗的同时，剩余的半数突击队成员会留在后方，向陷入混战的敌人射击。有些松鼠党成员距离敌人10米以内，但仍未进入近战范围，他们通常会选择朝最近的目标投掷飞刀。应对松鼠党弓箭手的最好对策便是寻找掩护，如果一旁有运货马车或篷车，你就可以躲在后面（如果能躲在里面更好），迫使松鼠党主动过来找你。你要尽最大努力远离弓箭手的视野范围，优先处理近战战士。另外，不建议与他们谈判。

# 水鬼

类型	食尸类
----	-----

智力	1
反应	7
敏捷	7
体格	6
速度	6
共情	1
手艺	1
意志	4
幸运	0

抗昏迷	5
跑速	18
跃距	3
精力值	25
负重	60
恢复力	5
生命值	25
活力	0

生命值	
25	
精力值	
25	

防护等级	
头盔	0
躯干甲	0
腿甲	0

护甲	
—	
—	
—	

技能基础值	
运动(13)	忍耐(12)
察觉(15)	近战(13)
斗殴(13)	抵抗魔法(8)
勇气(12)	潜行(12)
闪避/逃脱(12)	野外生存(13)

武器				
名称	攻击速率	精准	伤害	特性
爪子	1	+0	3d6	—

弱点	
<b>食尸油</b>	受到涂有食尸油的武器攻击时，水鬼会承受额外伤害。
<b>火焰易伤</b>	更容易受到来自火焰的伤害，包括燃烧带来的伤害。

能力	
<b>野性</b>	出于本能，进行察觉和野外生存检定时智力视为7。
<b>两栖</b>	可以在水下无限期生存而不溺水，在水下行动也不会承受罚值。
<b>中毒免疫</b>	免疫中毒效果。
<b>弱智</b>	水鬼的智力极其低下，因此而免疫影响思想和情感的魔法。

名称	效果
1份水鬼脑	水鬼脑可提供1份贤者之石
1条水鬼舌	水鬼舌可提供1份天空
1d6/2份水之精华	水之精华可提供1份水银

## 猎魔人知识（难度等级10的猎魔人训练检定）

许多民间故事和热门怪物书籍宣称水鬼是由邪恶之人溺死后转化而来，许多人也对此信以为真，但事实并非如此。和其他所有食尸类生物一样，水鬼也是在数个世纪以前经由天球交汇来到这个领域的异位面生物。这里没有属于它们的生态位，于是它们就成了这片土地上的灾祸。水鬼喜欢海岸、河流和沼泽等环境，它们是两栖生物，大部分时间生活在水中，上岸通常是因为饥饿：他们会攫取靠近水边的东西，或是上岸寻觅食物。发现目标后，它们会用毛茸茸的脚爪跳跃着接近，以数量优势包围猎物并展开攻击。

大群水鬼很难对付，它们会从各个方向发起进攻，凭借数量压制单个敌人。水鬼对浑浊、可怕且有毒的水体司空见惯，因此对中毒免疫，这也使击退它们变得更加困难。但水鬼的智力非常低，一些针对水鬼的研究认为，它们的智力水平和掠食性的鱼类接近。水鬼完全依靠本能行动，无法以任意形式进行交流，甚至还因此而免疫影响思想和情感的魔法，这意味着它们制定的计划最多只有“发起攻击”这种复杂程度。只要还没尝到鲜血的味道，它们便会被闪闪发亮的东西吸引注意。水鬼的身体高度易燃，因此火是对抗它们最好的武器。由于智力低下，水鬼在身体着火时还会继续战斗，直到濒死（生命值降至10以下）才会尝试灭火。

## 中文制作团队

出版人:张昊

英中校对:白日梦

审校编辑:樱庭若雪

译者:Anti\_Paradox

中文校对:弄臣

排版:夜翼

《猎魔人》角色扮演游戏的中文版，由北京乐博睿文化有限责任公司正式代理引进，并在全球范围独家出版发行。未经授权，禁止任何复制、抄袭等侵权行为。