

时殆少年团

作者 *白三起*

《时殆少年团》又是一本标题整活但内容略有深度的小型社会实验模组。在这个为 3-5 名 2 级少儿冒险者准备的故事中，玩家们将扮演博德之门内的 11 岁少儿，在一座任意城市内一块废弃的城区中，和博德之门地区选出来的其他少儿一起，参与一场模拟国家的小实验，并在这一过程中探索这座城市即将到来的危机，最终在危机降临后，凭借在实验中磨砺出的些许成果，和其他孩童们一起把模拟游戏中的一切在真正的末日中重演一番。

“时殆少年团”只是噱头加整活，您可以将其设置为符合您故事的任何城市。如果您认为这一名字不利于增加代入感，您也可以告知玩家们这一模组名为《少儿纪元》。此模组显然借鉴了刘慈欣的《超新星纪元》中“山谷选拔”的部分，在 dnd 的背景下，截取这一部分显然比后续更有趣。

少儿频道

此模组对于冒险者有一些限制：

- 不能选择 11 岁就已经成年的物种。
- 购点决定的属性值总和为 20 点。单项最高属性不能超过 14 点（加上物种或自定义加值后不建议超过 16 点）。
- 冒险者的起始物品和金币将被禁用。
- 冒险者们的背景统一为“少儿”，但可以自选 3 个技能熟练项、2 个工具熟练项和 2 种语言。您可以诱导他们构筑符合熟练项的具体背景。

作为补偿，冒险者们将从实验的主办方那里得到以下物品：

- 每人 5 件普通魔法物品；
- 不限量的 500GP 以下的非魔法武器装备，弹药在冒险过程中视作无限。
- 每天冒险者队伍都可以自选 3 张在牧师、法师法表中的 1 环卷轴，DC 和法术命中为 12，或使用使用者自己的施法关键属性。
- 一次性获得 20 瓶可以恢复 1d4+1 点生命值的**次级治疗药水**。
- 在实验中，教会的结界确保所有人不会死，HP 归 0 后只会陷入昏迷 5 分钟。玩家不需要进行死亡豁免，只要 HP 回正就可以重新投入战斗。

故事背景

一场迫近的浩劫即将席卷这一地区，蒙冤的少女在盛夏的飞雪中哭诉王国的腐朽，她的控诉在街道和山谷回响，于是古代英雄残存的契灵回应了她的召唤。

食不果腹的农民和控制粮价的贵族，挣扎的市民和密谋的官僚，竭力救民的教会和收不上税的国王，一切都将被抹去和重启。残存的契灵将会把所有成年人投入灵魂的熔炉，再让他们重新降生在这片土地上，唯有那些还没被过分沾染的青少年，将在重启开始后存活并维持秩序。

社会陷入了短暂的混乱，在人们沉溺于末日前的狂欢时，教会却在积极组织青少年筛选，为大人离去后的世界做准备。而玩家们和其他青少年则是在不知情/知道不多的情况下来参加这场小小国家的游戏。

游戏内容

小小国家实验的开始

冒险者们以及他们的同班同学/同一个孤儿院的孩子/同一片街区的小孩将被牧师/老师/贵族家长/行会代理人，带到一片废弃的城区中。这是一个废弃的小城市，由于人们变卖家产去首都享乐而废弃，而这里将会是这个国家的孩子们进行模拟实验的场地。

孩子们都不太清楚近期的异变，不过玩家们可以通过 DC10 历史回忆起故事背景中和契灵无关的部分。随着玩家们和同班同学被带到一处小庄园，模拟国家的游戏就正式开始了。

如何进行游戏？

对于教会而言，判断孩子们能否担当大任并不是根据他们吞并了多少国家、

创造了多么大的价值、消灭了多少敌人，而是能不能让国家稳健而正常地运行下去。他们想要选出一批可以让王国正常运转的少儿。

玩家们有利于国家延续的决策将提高教会对他们的评价，而评分是不会下降的——毕竟他们只是孩子。即便玩家本体已经是大人，他们扮演的角色卡也依然是孩子，而在治理国家方面，作者、主持人和玩家也都只是孩子。考虑到王国腐朽的程度，教会甚至觉得一群孩子没准会做得更好。

出于游戏性考量，玩家们应该扮演这个小小国度的决策者们，这样他们才能直接参与这场实验最有趣的部分，并在实验结束后接管真正的国家。

理论上，您可以任意按照自己和玩家们的偏好运行这个冒险，下面是作者提供的一个流程参考，也许您可以将细节替换成更符合您冒险的内容。

小小建国初期

牧师会宣布“少儿频道”中的内容，并发放物资和一个**次元袋 Bag of Holding**，一个 DC10 的调查将发现，这个次元袋显然是这个小小国家最重要的储物场所。

玩家们所在的庄园有一圈长宽 50 米的围墙，别墅位于庄园的北侧，大门位于南侧，西侧还有一个小门。别墅一共有三层，第一层是厨房、客厅、集体浴室、餐厅和仆人居所，第二层则铺设了许多新的床板，第三层则是原主人松软的床垫、宽大的浴室、采光良好的阳台、藏书众多的书房等各种豪华设施。整个别墅可以容纳 100 个孩子居住，如果开放最顶层，则可以容纳 150 个孩子。

玩家们面临的第一个问题就是怎么分配住房。孩子们都比较喜欢更舒服的房间，而且谁也不服谁，您或许可以设定玩家们就是班长、班委来获得些许主动权。玩家们可以通过 DC15 的威吓、游说检定来入住这里，也可以直接和不服气的代表打一架（使用 1 个法师学徒、1 个卫兵、1 个部落勇士的数据）。玩家们也可以号召大家搬走占位置的豪华家具，铺设仓库里储存的床板来扩充床位，亦或者宣布顶层每个人都可以用，但要轮流；还可以宣布豪华设施只能给病患使用。后面几种方法将提高教会对原告们的评价。

第二个问题则是小小国家的体制和名字。玩家们可以任意决定国家是王国、共和国还是其他国度，也可以任意确定国家名称并绘制国旗、王室旗帜，但他们必须决定小小国家如何决定国策。例如，国策可以是所有孩子商量得出的（每次决策时过 DC 不等的威吓、游说），也可以是玩家扮演的孩子内部讨论，其他人执行，当然也可以是指定一个孩子，大家都听他的。

如果玩家们决定建立一个皈依某个神祇的信仰，由于许多神祇因为大人的消逝而面临信仰不足的危机，因此他们会试着在小小国家上进行投资，希望这些孩子们真的掌握政权后也可以保证祂的信仰。玩家们会发现神祇意外地很好说话，如果宣布某个神为“国教”，那么只要每天都进行祷告和供奉，那么神会给予全体国民+1 所有检定和豁免。教会的评价也会提升，但并不是因为虔诚，而是因为孩子们会找靠山。

维持一个小小国家

在确定国名、国体和国旗后，一个小小国家就正式成立了。玩家们算上自己目前一共有 40 个同学作为国民，而他们则是小小国家的领导者。

作为领导者，小小国家的吃喝拉撒、正常运转的重担都压在了他们身上：庄园里有 10d100GP，120 单位的食物和 120 单位的水，每单位食物是 3 磅，水是 2 加仑，这些资源可以供 40 个孩子消耗 3 天，包括饮食和洗漱。如果没有告知孩子们要有计划地使用，那么孩子们将双倍消耗食物和水，比如跳到储水池里玩水 and 食物只吃一口。

食物和水不会自然再生，一旦食物和水耗尽，教会可不会主动提供饮食，孩子们要么投靠别的国家，要么找到主办方宣布退出游戏。

食物可以通过将小麦播撒到庄园的土地里耕种获得。它们当然不会立刻就成熟，但教会的观察员会据此判断国家具备农产业，只要作物还在成长，就会派发每 5 个国民 1d6 单位的食物过来。此外，食物还可以通过 DC10 的城市废墟探索获得，探索到的食物有 50% 的概率被污染，需要净化才能使用。

水可以通过造水术获得，也可以将废水收集起来后使用净化饮食来获取。此

外，还可以去城市里的各个井口打水，然而主办方有意将各个小国家的据点设计的距离干净水源有 10 分钟的路程，并且打水回来需要进行 DC12 的运动检定。此外，河流从各个国家的门口经过，但河水需要净化才能饮用。除去法术，DC13 的求生、调查检定同样可以制作出净水器来获得干净的水。孩子们还可以将家门口的河流挖个支流直通庄园的农田，不过这会导致与河流下游的小小国家关系紧张。DC15 的威吓、劝说、欺瞒可以化解矛盾，如果社交检定失败了，玩家们依旧坚持开挖，那么这会导致关系紧张。

钱币需要赋予意义才有作用。玩家们可以将 GP 作为工资发放给孩子们，也可以用于国家间的贸易，或许不同 DC 的社交检定可以取得更好的价格。另一个用法则是用 GP 供奉神祇，通过 DC10 的宗教检定确定正确的供奉流程后，众神会给予每 GP1d4 单位的饮食和水。

解决食物和水的问题都可以提高评价，以和平方式解决会提高得更多。当然，通过抢其他小小国家的食物和水显然也是可取的，这还可以兼并国民。

兴盛

对于孩子们而言，这场实验无疑是很有趣的游戏，然而在几天的辛苦劳作后他们或许就不会这么想了。小小国家和真实国家的区别在于，大人们必须得努力工作才能活下去，但孩子们可以直接联系教会退出游戏，回到目前还很温暖的家中。因此，维持一个国家的凝聚力，以及不亡国就很重要。

如果玩家们一直坚持正义之道，并且没有面临资源短缺的危机，那么不会有人跑路。此外，玩家们可以每天夜间通过 DC10 的表演检定来娱乐大众，维持凝聚力，亦或者使用魔法道具进行展示，孩子们都很喜欢魔法，所以可以直接通过表演检定。

在城市探索中，DC15 的察觉/调查检定可以发现 1 件特殊的普通魔法物品：**初学者武器/法器**。武器/法器的类型随机，完成同调后，使用者使用这把武器时，其攻击加值始终为+6/法术豁免 DC 始终为 14。这是给那些抱怨数值不够的玩家们提供的英雄武器。除此之外，城市探索如果检定值超过 20，还可以发现一件非普通非武器魔法物品。如果要追求战斗力，那么食人魔手套（力量变为 19）和智力头带（智力变 19）显然是不错的选择。

此外，玩家们还可以去其他情况不太好的国家进行游说或表演。投掷 1d6 来决定那个国家的情况：1-2 为良好，3-5 为稍差，6 为接近崩溃。成功的检定可以吸引 1d8 人来投，接近崩溃则为 1d20。

玩家们当然也可以袭击他国。每个国家大概有 1/4 的孩子为战斗力，他们通常使用平民、贵族、部落勇士、卫兵、强盗、邪教徒、法师学徒、侍僧的数据，小小领袖为斥候、暴徒、密探。一般而言，玩家们会面临 1d20 个杂兵和 1d6 个小小领袖，而玩家的小小国家则有 1d4 个法师学徒、1d4 个侍僧和 1d20 个 CR 低于 1/8 数据的护卫队。战斗可以发生在任何地方，从取水点到其他国家的小据点，只要击败对方所有的战斗力，孩子们自然会一哄而散，如果不进行抓捕或者劝说，则他们大多会投靠其他国家或者退出游戏。

其他小小国家有 1d100 单位的食物和水，以及 5d100GP。此外，兼并国土还可以拓展农耕土地、增加取水来源以及备用据点。

玩家们当然也可以练兵。被训练的孩子不能参与劳动，且需要消耗双倍饮食，同时还需要每人 4 格（5*5 尺）的训练场地。经过 1 天的训练后，玩家们可以增加 1d6 位 CR 小于 1/8 的士兵，或者将一名 cr 为 1/8 的士兵改为 CR1/4 的数据。由于武器装备 500GP 以下任选，他们还可以自定义士兵的装备，例如将使用卫兵数据的孩子换成板条甲+巨剑的数值装备。

每有 20 个孩子加入国家，每天维持凝聚力的 DC 检定就会+1 难度。

危机

整个游戏一共有 20 个小小国家，它们的风格各异，投掷 1d6 来决定：

- 1：这个国家的孩子都没什么规划，挥霍无度，也没有国家观念；
- 2：这个国家倾向于平安度日，对周围国家很和善，也很好说话；
- 3：这个国家不信任其他人，拒绝对外交流，会攻击靠近的人。

4：这个国家的领袖沉迷于权力，以贵族和国王自诩，并且用力气和法术让其他孩子乖乖就范，享受奢华生活，还筹划耀武扬威。

5：这个国家的孩子醉心于土木，喜欢修房子，并且乐意承接项目。

6：此国家的孩子互相教授法术，全员使用**侍僧和法师学徒**数据。这些国家之间会相互互动，而玩家亦可同他们打交道。除此之外，还有一些危机在等待孩子们，解决亦可提高评价。出于游戏性考量，**这些危机最好让玩家们都体验一遍**。危机分别是：

✧ **地精流浪者**。一群地精被教会雇来扮演蛮族，他们完美还原了孩子们害怕的那种怪物，但其实已经融入文明社会很久了。他们一共有 4 支小队，每个小队有 2d6 名地精、1d4 个大地精和 1 个熊地精，他们的据点也在城内，DC16 的察觉可以发现其具体位置。每天任意一支小队都可能前来袭击玩家们的小小国家，击退他们可以提高评价。只要突袭据点，那么就必须要同时面对 4 支小队的围攻。地精流浪者们可以被以 1000GP 的价格雇佣，若 DC15 游说成功则为 500GP，大成功为 300GP。如果地精流浪者们没有被消灭或雇佣，他们将被“战斗爽帝国”雇佣，前来一起围攻玩家们的小小国家。

✧ **鼠群**。他们在半夜袭击小小国家的粮食储备处，如果阻挡失败或者没有安排守夜，则损失 4d10 单位的饮食。鼠群由 1d3 个老鼠群、2d4 只巨鼠组成，如果成功击溃鼠群，那么第二天老鼠头领“众鼬”将带着同样的兵力卷土重来。众鼬是一只标签为野兽，使用**鹰身女妖 harpy** 数据的开智老鼠。

✧ **针对玩家们的同盟**。如果玩家们对外侵略，或者发展势头良好，那么周围的 3 个国家将感到恐慌，并筹划建立一个针对玩家们的军事同盟。这一消息需要玩家们有意收集消息，或者在探索城区的时候以 DC15 的察觉、调查才能发现这个重要谍报。玩家们可以通过举办国事访问和送礼来解决问题，社交检定的 DC 基础值为 14，豪华的礼节、每 50GP 或 10 单位饮食的礼物都可以使 DC 减少 1 点。此外，如果玩家们具有正当性，那么 DC 还可以减少 1 点。如果玩家们未能及时化解同盟，那么他们的外出探索会被同盟国的小小军队阻挠，如果进一步激化矛盾，还会使同盟围攻小小国家。

✧ **战斗爽帝国**。这是最后才会发生的终局危机。战斗爽帝国由一个高效、平等且具备战略眼光的坦帕斯教廷领导，领袖**赛妮亚**是一个孤儿，唯一的目标就是征服全废墟，而她的 40 个同学们也都觉得这个主意很酷，从第一天起就收拾好食物和水，全员穿好板条甲并诡异了坦帕斯（战神），得到了他的赐福。战斗爽帝国会在游戏开始的第七天征服所有其他国家，并向玩家们发送最后通牒要求他们投降，若拒绝则会在当天下午进攻玩家们的总部。玩家们会在第五天听到许多国家被击溃的风声，如果前几天的探索通过了 DC20 的调查，亦可提前知道这一威胁的存在。战斗爽帝国一共有 **60 个卫兵 guard**、**8 个骑马的士兵 soldier**（马使用**骑用马 Riding Horse** 数据，移速 60 尺，移动 30 尺后攻击附带 1d6 钝击）、4 个法师学徒/侍僧和赛妮亚构成。赛妮亚使用**祭司 priest** 数据，AC 改为 17，HP 改为 50，去除 3 环施法能力，但获得牧师和法师的所有 1 环法术并准备好，获得牧师所有的 2 环法术并准备好。

✧ **面对危难不逃避、击败战斗爽帝国可以让玩家们获得最高的评价，但即便只是带领全体国民誓“死”抵抗，也可以获得很高的评价**。如果您认为抵抗有些困难，请提醒玩家们依托有利地形（例如 1 格宽的房门）进行抵抗，或者发放 2 根闪电标枪，或者允许他们在战场上通过威吓、劝说和表演检定，让战斗爽帝国的新晋士兵当场倒戈！

结局

无论过程如何，玩家们带领小小国家走出了一个精彩的故事。教会将会在玩家们被完全击败，或战斗爽帝国被彻底击败后站出来宣布游戏结束。玩家们和表现优异者都将跟随教会去接受治理国家的学前教育。与此同时，王国各处的家庭中，家长们也尽可能地在生命的最后时间段里，试图教会孩子们他们的一生所学。终局在不断迫近，不论大人们和孩子们是否准备好，熟知的王国终将毁灭。大人们离开自己的家，前往荒原等待自己的死亡，而孩子们则会承担起陌生的职责，称职或不称职地、维系或不维系这个社会的运转。属于孩子们的时代开始了。