

# 跑商故事的节奏

在接下来的章节里，将为主持人展示跑商故事作为跑团战役的核心应该如何进行。运营如何掌握一场跑商战役的节奏。

一场跑商战役的合理的电子游戏参考物应该类似于《大航海时代》，亦或者是《太阁立志传》。以丰富的可信的世界为基底，构造一场以商业贸易为核心的，带有不一样体验的冒险。

以跑商作为一次跑团的核心是经过反复验证的，在过去的十年间我开始了不下 8 次与朋友之间的以跑商为主要核心的战役。我们经过了大航海时代的海贼时代，随着摇晃的驼铃走过悠悠的丝绸之路，在西夏的亡国之际临危受命，运着满满一船的兽人奴隶开始跨越了新大陆的美洲贸易，也经历过在日本战国时期铸造出一个商人共和国，还尝试以商人的身份在艾伯伦干涉终末之战的结果。

接下来我将分段阐述，将构造出这些有趣经历的方式分享给主持人。

## 跑商战役主持指南

### ——如何让金币与商路比龙娘更火热

跑团的传统模式，大体上可以归纳为几种：最常见的当然是地城探索，玩家拿着火把钻进黑漆漆的洞穴，一层一层地下去，掀开每一扇门，期待里面有怪物、宝箱、陷阱，大多数战役会混合这些元素，根据团员喜好和 DM 风

格来调整。

跑商战役是一个很容易被当作支线玩法而忽略的主题，许多主持人甚至从没考虑过让商贸成为整个战役的主线。但一旦你尝试，就会发现它和传统跑团完全不同，却同样能带来紧张、欢乐和沉浸感。

在跑商战役里，玩家不是屠龙的英雄，不会在王座大厅里接过圣剑；他们也不是拯救公主的骑士，不需要冲破城堡与火焰；玩家的主要身份，是一群带着货物、账本与算盘走在路上的商人。

他们的武器是合同、信用与信息差，他们的盾牌是人脉、联盟与金钱。跑商战役的敌人，往往不是一支地精军团或一只巫妖，而是市场垄断、税吏刁难、通行证与粮价崩盘。跑商战役并不是不打架而是把故事的张力，从剑与魔法的对抗转移到了财富与权力的流动。

很多主持人在思考带跑商战役时都会疑惑：我那个操。这和传统跑团有什么区别？难道不就是一个记账游戏吗？玩家会不会很快腻了？这种担心很常见。其实，跑商战役的乐趣并不在数字计算本身（甚至可以这么说，计算数字是最乏味的部分，因此我将其尽可能的简化。），而在于数字背后的故事与选择。你要把金币看作是一种叙事资源，每一笔进账和亏损背后，都可以牵动 NPC、势力和整个王国的变动。

因此，本章将从几个角度来说明如何主持跑商战役：我们会讨论它的本质，它与传统冒险之间的差异，如何安排节奏，如何在长线中保持紧张感，如何避免常见的陷阱，以及最终如何让财富成为推动变革的力量。如果你能掌握这些思路，你的战役就不会沦为单

调的低买高卖, 而会成为一部关于时代洪流与逐利冒险的史诗。

## 首先最重要的

在一切的故事开始之前，让你的玩家做一个黄金之梦

在传统战役中，玩家的角色往往是为了某些崇高或迫切的动机踏上旅程——复仇、守护、拯救世界，这些目标像远方的灯塔一样照亮冒险的道路。然而，在跑商战役里，故事的核心被锚定在更现实的目标：金币。

然而大多数的跑团玩家或许对拥有一份虚拟财产并不是那么的感兴趣，对传统 dnd 的玩家而言，更好的装备，更多的经验，以及冒险后的奖励才是他们想要的东西，金币只不过是用来购买装备的数字。

为了解决这个问题，我们首先要做一件至关重要的事：在游戏正式开始前，进行一次名为“黄金梦”的讨论。

别让你的玩家只是空泛地想着“我要成为大富翁”。在角色扮演的世界里，没有形态的梦想最容易被遗忘。你需要做的，是引导他们亲手捏出自己那份财富的形状，让它具体、滚烫，甚至带着一点灼人的欲望。

问问你的玩家，问问他们内心深处：当第一桶金真的沉甸甸地落入手中时，你们到底想用这堆金属做什么？

某种意义上是购物清单，这是角色灵魂的延伸，是未来所有勾心斗角与长途跋涉的终极燃料。那个寡战士，或许他的梦想根本不是新的闪亮亮铠甲，-5+10 大剑，而是在家乡的山谷里买下一片宁静的牧场，让战马萝卜安度余生。

那位精于算计的游荡者，可能正盘算着买通港口的官员，好建立一条只属于自己的秘密走私网，最后他将成为犯罪帝国的主导者。

至于法师？哦，他可能早就画好了法师塔的图纸，一条能让他成为传奇法师的研究之路，而他的研究经费正等着商队的利润来填满。

你说什么？那个吟游诗人想要让领主欠下一大份债务，而他带着金币把领主的女儿买下来，行吧，算他有种。

打断一下，什么叫做想花钱色龙。

总之，这些梦想会彼此交织、冲突，乃至成为故事本身。当酒鬼牧师想把所有钱投入修道院酿酒坊时，精打细算的商人同伴会怎么想？当有人想用黄金洗刷家族污名，却发现需要贿赂的官员正是队友的世仇时，戏剧的张力便已拉满。

这些由金币达成的梦想，会从内部驱动玩家，让他们每一次讨价还价、每一次低买高卖都变得充满意义。

所以，在商队的第一辆货车启程前，请务必点燃这些“黄金梦”。当玩家为了某个具体、鲜活、甚至有点自私的目标去算计每一枚铜板时，跑商才真正开始——这不再是为一堆纸上不断增加的数据赛博打工，是一场为自己的未来（那些发了癡似的梦想）下注的、滚烫的冒险。

## 一、跑商战役的本质

很多人以为跑商战役就是让玩家扮演一群商人，去集市里买点货，再到别的地方卖掉。这样理解就太浅了。跑商战役真正的核心在于三个关键词：

### 信息差

玩家掌握的知识、常识和灵活性远超普通 NPC。在一个被封建与宗教紧紧束缚的世界里，哪怕只是现代人眼中理所当然的常识，都可能成为颠覆格局的优势。比如，玩家知道羊毛可以出口卖更高价，而农民却只会在村里交换谷物；或者玩家懂得添加了啤酒花的啤酒，比起传统的卖酒可以保存更久，也可能他们知道如何制造肥皂，从厕所里刮鳞搞点火药。这在缺乏知识传播的中世纪是巨大的技术壁垒。跑商战役的精髓，就是让玩家通过这种信息差，在落后的社会体系里找到突破口。

有主持人可能会想，哎呀，这不是超游吗？怎么能允许玩家扮演的角色获得那个时代没有的知识啊。可是我强烈建议让玩家展现出这种智慧的时候，将他如何获得智慧的过程合理化。简单化，因为这恰恰是跑商游戏最重要的乐趣之一：**相比于这个时代的家伙，我所扮演的的是一个聪明人。**

### 流动

跑商战役的故事不是静止的，而是关于财富如何流转。金钱流向哪里，谁就得利；金钱离开哪里，谁就受损。一个成功的交易可能让玩家发财，但同时可能导致当地的农民破产、行会失去垄断，甚至引发暴动。财富从来不是中立的，它总是带来连锁反应。DM 要学会把金币当作剧情触发器，而不是单纯的来消费的数字。玩家也会很乐意看到自己所做的事情对本地到底造成了什么样的影响，正面亦或者负

面或者难以预料的，但总要有点变化。

### 风险与回报

如果跑商只是稳定的赚钱，那很快就会变成枯燥的记账。但跑商真正的魅力，在于利润与风险之间的博弈，众所周知，30%的利润就能让很多商人不要命了。要不要走那条山道？如果走捷径，利润翻倍，但风险是强盗出没；要不要贿赂官员？花掉的钱可能让你免税，但被抓就是全军覆没。跑商战役就是一个不断权衡的过程，玩家依然冒险，但冒险不再是怪物能不能打，而是交易能不能赢。

换句话说，如果说传统冒险战役的驱动力是探索 + 战斗 + 成长，那么跑商战役的驱动力就是市场机会 + 谈判 + 投资 + 风险管理。这意味着 DM 在准备时，你不需要设计一间间地牢房间，而是需要设计一个个市场、一个个贪婪的领主、一个个暗藏陷阱的契约。同时做决策这件事情也会更加的有趣。

## 二、跑商与传统冒险的差异

跑商战役之所以让人耳目一新，正是因为它和传统冒险的结构完全不同。表面上看，两个战役都涉及旅途、遭遇和目标，但它们的逻辑和节奏却是天差地别的。下面我们就来逐条对比，看看跑商到底和常规冒险有什么不同。

### 1. 战斗频率

在大多数冒险团里，战斗几乎是必修课。无论是地牢爬行还是荒野探险，主持人都习惯在每个会话里安排几场战斗，来考验玩家的战术、资源管理和配合能力。战斗是冒险的主要推动力，少了战斗，玩家会觉得这个礼拜的跑团没什么事发生嘛。

然而在跑商战役中，战斗并不会消失，但它从舞台中心退到了一种意外或阴谋的角色。换句话说，跑商战役里的战斗不是玩家主动寻求的，至少不太应该让玩家主动通过战斗来获取财富和荣誉，而是他们经营商路过程中所遇到的麻烦的表现。

举个例子：

玩家拒绝向盗贼公会缴纳保护费，结果在运输途中遭到伏击。

玩家押运的香料太贵重，引来了强盗团伙或边境雇佣兵的觊觎。

玩家试图在某个领地低价抛售羊毛，结果触怒了当地垄断行会，被贵族雇人截杀。

这些战斗不再是目标本身，而是经济冲突的延伸。战斗的意义从杀怪拿宝转变为守住货物，保住利润。玩家即便赢得了战斗，如果货车烧了、契约毁了、护卫全死光了，那这一趟跑商依然是失败的。这种战斗与生意挂钩的感觉，会让玩家对每一次战斗都心惊胆战，因为他们赌上的不只是生命（并且通常情况下还不会丢掉性命。），还有全部身家，人还活着，但钱没了，显然有点更恐怖。

## 2. 冒险目标

传统冒险的目标通常明确而史诗：打倒某个邪恶头目、拯救国家、获得传说中的神器。这些目标往往自带正义光环和英雄气质，让玩家有天然的代入感。

而在跑商战役中，目标就没有那么高大上了。玩家的目标可能是：

垄断盐矿，控制整个地区的调味品市场。

打通一条新的商路，把羊毛、木材或谷物输送到港口。

让龙娘的宝库装满黄金，以完成荒诞的契约。然后用黄金购买更多更多的龙娘。

最终以商人的身份，通过利益的疏导引导并改变这个国家，让那些曾经高高在上的领主不得不向你低头。

这些目标听上去不再是拯救世界，而更像是谋取利益。这意味着目标通常更模糊、更需要逐步拆解。比如填满龙娘的宝库听上去像个遥不可及的梦想，但 DM 可以分阶段呈现：先是赚到第一桶金，再是击败一个地方垄断，再是建立跨境商路，最后才是触动整个王国的财富格局。跑商的目标更接地气，但也更贴近玩家实际操作的体验。

## 3. 节奏感

传统冒险的节奏依赖冒险日概念：玩家打一场怪物，消耗资源，短休，然后再打一场，直到长休。DM 通过控制遭遇数量来塑造紧张感。

跑商战役的节奏则完全不同，它的循环单位不是冒险日，而是市场周期。一个完整的市场周期通常包含：

进货（以较低的价格拿到商品）；

运输（押送货物穿越危险道路）；

出货（在目标市场抛售）；

结算（计算利润与损失）；

再投资（用赚到的钱扩大规模或开辟新路线）。

这五个阶段就构成了跑商战役的呼吸节

奏。主持人需要学会利用 市场变化、突发事件、NPC 动向来制造紧张感，而不是像传统战役那样，多塞几个怪物房间数量。

例如：你不需要在商路上放十次强盗遭遇，只需要设计一次天气突变、一场边境盘查、一个竞争商人的阴谋，玩家就会觉得整趟旅程充满波折。跑商战役的节奏，关键是少而精，把故事张力放你想要通过这个故事，我传达出的意愿上。是时代的车轮滚滚向前碾过那些旧事物，还是过去的骑士无法在新时代找到自己的位置，老无所依者发出的悲鸣。

#### 4. 叙事重心

在传统冒险中，故事的核心舞台往往是战场或地牢：那里有怪物、陷阱和宝藏，故事围绕探索空间展开。

而在跑商战役中，故事的舞台则是 路途、集市、议事厅。玩家会花大量时间和 NPC 谈判、和官员扯皮、和行会斗智斗勇。那些纸面上的条款和契约，和一条龙的吐息一样能决定玩家的生死。叙事的重心从刀剑与魔法转移到了算计与交易。

这意味着主持人要准备大量会说话的 NPC，他们可能是守关的士兵、贪婪的税吏、奸诈的商会会长、或者被剥削的农民。每一次交谈都是一次冒险，每一份契约都可能是一张陷阱。

#### 5. 玩家角色定位

传统冒险里的职业定位很清楚：战士负责近战输出，牧师负责治疗，法师负责施法清场，游侠负责勘路侦查，武僧负责跳上房顶，而游荡者则在战后偷偷为自己争取更多的战利品。

但在跑商战役中，这些职业要重新理解：

战士：他不再是单纯的战场冲锋者，而是商队的护卫长。他的作用是确保货车能安全到达，必要时与盗贼、强盗硬碰硬。他的荣耀不是斩杀多少怪物，而是货车完整、护卫无损。

牧师：他不只是治疗机器，而是商队与教会之间的桥梁。在政教合一的社会里，牧师的身份可以帮助商队获得庇护、减免税收，甚至洗白灰色交易。他还可能利用宗教节日制造商机，例如在朝圣季节兜售圣像。

法师：信息是最重要的财富，而法师的魔法正好能提供信息优势。占卜市场、幻术伪装货物、传送节省运输时间，甚至炼金制造廉价仿制品，这些都是跑商的强大工具。

游侠：熟悉地形、能找到捷径、能带商队避开关卡。他的弓箭不仅是武力，还能在密林或山路中清除障碍。他可能是唯一能带领商队走非官方商路的人。

他们仍然是冒险者，但冒险方式换了一种形式：剑与魔法不再是唯一的舞台，而是财富之路的护卫与助力。

### 三、跑商战役的节奏

跑商战役最容易出问题的地方，就是节奏。当我尝试把跑商团这一概念安利出去的时候。很多主持人抱怨跑商跑着跑着就变成流水账：买货、卖货、记账，玩家自己都觉得无聊。要避免这种情况，就必须设计出清晰、紧凑又充满变化的节奏循环。

跑商战役的节奏可以分为以下几个阶段：

## 1. 商机发现（机会阶段）

让玩家主动选择在这个故事中想要干什么。这是故事的开端，也是玩家决定要不要下场的时刻。DM 应该给出多个不同的生意机会，每一个都伴随潜在的风险。

例如：

北境大雪，粮食奇缺。如果能从东境运来粮食，将是暴利。但问题是北境道路被大雪封锁，运输难度极高。

光明港的行会缺木材。西境的森林能提供原料，但运输途中必须经过盗贼横行的丘陵地带。

王室突然需要一批药材来治病。玩家可以向南境购入，但要与教会垄断的药材供应商正面竞争。

这种机会选择让玩家有代入感：他们不是被 DM 推着走，而是在主动做商业决策。

## 2. 谈判筹资（准备阶段）

一旦确定了机会，玩家必须解决钱从哪来和谁来支持的问题。这是跑商战役的第一轮大考验。

他们可能需要向行会贷款，面对苛刻的利息。还有各种各样行会大师的刁难。

他们可能要去说服贵族投资，但要付出某种政治承诺。

他们可能要和这样那样的实力签订契约，而契约的条款里可能暗藏陷阱。

又可能他们要说服龙娘打开钱包，用自己的小金库来解决财政问题。

在这一阶段，玩家需要大量角色扮演：谁能谈到更好的价格，谁能签到更公平的条款，谁能避免被坑。这也是 DM 引入重要 NPC 的好机会，让他们成为玩家之后反复打交道的盟友或对手。

## 3. 运输与风险（过程阶段）

这是跑商战役的冒险日部分。玩家押运货物，在路上会遭遇各种意外。不同于传统冒险，DM 不需要频繁塞怪物，而是要设计与市场相关的风险。

可能的事件包括：

天气灾害：暴雨冲毁道路、山体滑坡阻断通路。

强盗袭击：敌人不是为了杀人，而是为了货物。

地方领主：要求缴纳额外关税，或者干脆扣押货物。

内部问题：护卫要求加薪，车夫醉酒误事，商队里有人是奸细。等等，我不是在说游荡者是奸细。

DM 不必每次都掷骰子决定，可以挑选那些最能推动故事发展的事件。关键是要让玩家觉得：每一趟运输都存在悬念。

## 4. 出货与利润（高潮阶段）

抵达目的地的那一刻，是跑商战役的高潮。玩家将货物抛售，看到利润或者亏损。

这里 DM 可以加入市场波动机制：

粮价原本高涨，但就在玩家到达前，一支更大的商队已经提前进城，导致价格暴跌。

行会突然提高关税，削减利润。

城市爆发暴动，导致市场完全停摆。

这些变化能制造紧张感。玩家会体验到赌博的刺激：一切努力是否能换来丰厚回报，还是血本无归？行会那帮王八蛋，我们花了这么大的努力才把东西给送到，他们竟然想截胡不行必须想办法干她。

## 5. 再投资与发展（休整阶段）

跑商战役的最后阶段，是结算与未来规划。玩家计算利润，决定下一步投资。这也是类似于升级的时刻。

他们可以选择：

扩大商队规模，雇佣更多护卫和车夫。

投资固定资产，如买下一个庄园、磨坊、酒馆。

进入新的市场，如国际贸易、黑市走私。

建立政治关系，投资教会或骑士团。

这一阶段是玩家成长的体现。他们不只是钱包越来越鼓，还会逐渐变成地区势力，影响王国的政治格局。

这样，一个完整的跑商循环就形成了：

商机 → 谈判 → 运输 → 出货 → 再投资。

每个循环至少能撑起一次完整的会话，有时甚至可以扩展成数场。如果主持人能把握好节奏，玩家就会觉得每一次商旅都像是一场冒险，既有风险，也有收获。

## 四、如何维持紧张感

跑商战役和传统的地牢冒险相比，最大的风险就是缺乏刺激。如果主持人只是让玩家一次次重复买货、运货、卖货、结算的过程，战役很快就会变得单调乏味。跑商战役的乐趣在于不断变化的环境与风险，所以紧张感必须始终存在。

紧张感的来源主要有四个方面。

### 1. 竞争者

任何生意都不可能在真空中进行。玩家需要时刻感受到来自对手的压力，这些对手可以是资金雄厚的贵族商队，也可以是本地行会，甚至是与玩家身份相似的另一支流浪商人团队。竞争者可能会在市场上压低价格，或者通过贿赂地方官员来阻止玩家进入城市。也可能在路途中伏击，雇佣护卫来抢先夺取利润。

竞争者不需要每次都正面登场，但他们的存在必须让玩家知道，如果自己犹豫不决，就会被对手抢先。如果他们压价过狠，也会逼得竞争者采取极端手段。一个有活力的对手群体能让整个跑商过程变得像一场棋局，而不仅仅是会计演算。

### 2. 不稳定的市场

市场必须是动态的，否则玩家永远知道哪一条路线利润最高，整个战役就会沦为机械重复。主持人应当敢于让价格波动剧烈。一次大雪可能让粮价飙升，一次丰收可能让酒价崩盘，一场战争会造成军需品短缺，而新的政策可能让税率突然翻倍。

这种不确定性就是跑商战役的核心魅力。玩家无法完全掌控局势，他们只能根据有限信

息做出选择，赌自己是否能在合适的时机抵达市场。这样的波动让每一次商旅都充满悬念。

在接下来的跑商规则介绍中，我会建议你使用事件卡来决定某样物件在某地的价格，一旦该事件发生，玩家会提前得知，但不知道具体的变化，他们需要猜测并且改变他们的谋划。

### 3. 政治与教会

商人无法脱离权力和信仰的阴影，也许在传统故事中，冒险者可以是孤高的游侠，可以是森林里的独行客，可以是到处乱窜的流寇，可以是无政府主义者。但是如果好好做生意的话，这些身份可不太行。他们必须面对本地的权贵，和他们打打交道，并且面对他们的刁难。就像是一只飞到了隐私之处的蚊子，会让你知道，不是所有时候都能靠暴力来解决问题。

贵族可能为了保护自己的垄断，派人拦截或强行征税。王室可能因为财政紧张而宣布临时性的战争捐税。教会甚至可能因为玩家出售的香料与异教仪式有关而发起审判。

政治和宗教的介入让跑商战役不仅仅是利润计算，而是社会博弈。玩家需要在各种势力间周旋，学会结盟、妥协，甚至利用阴谋与背叛来维持自己的利益。这类事件能让跑商战役保持足够的戏剧张力。

### 4. 玩家个人目标

如果整个队伍的唯一目标是赚钱，那么角色之间的差异会逐渐消失，大家会觉得自己只是为一个共同的钱包打工。为了避免这种情况，每个角色需要拥有独立的目标。首先至少要鼓励玩家决定如何分账。他们的财富自有妙用，这样才会让玩家不感觉在为一个所谓的共同

基金赚取无趣的投资。

有的玩家可能希望创立属于自己的雇佣兵团，因此他会关注护卫的雇佣与训练。学者可能打算建立一所学院，因此他会不断追求资金和学术人脉。牧师可能想利用商队扩展信徒，将宗教与财富结合。游侠则可能希望……花钱买下一只德鲁伊？

这些目标与跑商主线交织在一起，既能让每名玩家在战役中有明确的舞台，也能推动故事向更复杂的方向发展。

## 五、跑商战役的节奏陷阱

跑商战役虽然潜力巨大，但也极易掉进几个常见陷阱。如果主持人缺乏准备，战役很可能在早期就失去动力。

### 1. 流程过于机械化

如果玩家的体验只剩下买进、掷骰、卖出三个步骤，那么跑商战役会立刻变成会计练习，而不是冒险故事。

解决的办法是为每一次商旅附带故事元素。一次运输可能看似平稳，却因为商队里混进了刺客（不，游荡者我不是在说你。）而引发危机。一桩买卖可能原本稳赚不赔，但在进城之前被另一支商队抢先压价。合同可能在法律条款中暗藏陷阱，导致玩家付出意料之外的代价。

跑商的过程必须始终与剧情交织，而不是单纯的数字计算。

### 2. 玩家缺乏选择

如果主持人只准备了一条固定路线，玩家就会觉得自己被推着走，无法做出决定。这种缺乏自由感的体验很快会让人失去兴趣。

因此主持人必须始终提供至少两到三种路径选择。可以是一条高风险高回报的捷径，一条稳定低收益的安全路线，或者一条充满政治危险但潜在暴利的跨境路线。但这只是中策，真正的上策是编排一个设定完善的，非常具有可信度的区域，然后让玩家自己决定要如何跑商自行规划路线。

### 3. 单人游戏化

在许多跑商场景中，谈判和记账往往由一名玩家承担，其他人可能在长时间里无所事事。这种体验割裂会让部分玩家感觉自己被边缘化。

解决的办法是为不同职业设计舞台。盗贼可以负责走私与收集黑市情报。战士负责护卫车队，并决定雇佣兵的布置。游侠负责侦查地形、带领商队避开关卡和危险。牧师负责与神职人员交涉，获得宗教庇护或赦免。通过这种方式，每个职业都能在跑商循环里发挥作用。

## 六、跑商战役与变革

跑商战役的独特魅力在于，它不仅仅是玩家赚取财富的过程，更是整个世界被财富影响、进而发生变化的过程。在这种战役中，金币的流动比任何法术都更具破坏力，而商路的开辟比一场战争更能改变国家的格局。

每一次成功的生意都在世界上留下痕迹。玩家将大量粮食低价卖入某地，农民就会发现自己种的粮食无人问津，破产的结果可能是暴动。玩家打通一条商路，城市因为新货物的流

入而兴旺，但同时旧有的行会发现垄断地位被削弱，会开始暗中使绊子。若玩家与港口城市合作频繁，当地的自治欲望会愈加强烈，可能走向与王权的冲突。

财富也会直接影响宗教。教会发现信徒宁可财富用于投资而不是奉献时，必然会加紧打压商人。曾经掌握话语权的牧首们可能将商人称为贪婪与异端的象征，用审判来扼杀他们的力量。王权方面也无法忽视这一趋势，当国库捉襟见肘时，王室会不得不依赖商人的贷款和支持，这会逐渐侵蚀旧有的封建体系。

主持人完全可以在后台设定一个变革进程表，将玩家的财富与社会动荡挂钩。随着商队规模的扩张与利润的增长，社会的稳定性会逐渐下降。开始时可能只是地方小规模抗议，之后是行会与贵族的争斗，再之后可能爆发大规模叛乱甚至革命。最终的终点不一定是玩家买下整个王国，而是他们亲手点燃了社会变革的火焰。

这种进程让跑商战役具有史诗气质。它不仅是一次次买卖的累积，而是关乎一个时代的走向。玩家能够感受到自己行为的重量：一次成功的商旅不只是利润的积累，更是推动历史车轮的力量。

## 七、玩家为何爽和怎么让他们爽？

在阅读了上述内容之后，你可能已经能够认识到。跑商团的魅力，并不在于你能卖掉多少货，赚到多少金币，而在于每一次交易、每一条商路背后潜藏的选择感、策略感与掌控感。当玩家推开商队的木门，看着货物整齐排列、算盘滚动、市场价格瞬息万变时，他们体会到的，是一种独特的掌控世界的爽感。但是毕竟对于每一个玩家而言，能让他们爽起来的东西

都是不一样的。理解他们的动机以及在跑商团中想做的事情，可以帮助你更好地运营一段以商业为核心的战役。

而捕捉玩家的爽点，需要理解不同玩家类型对爽感的偏好，一般来说，我会把玩家做以下归类：

### 策略型玩家

理论上来说，这类玩家是最喜欢跑商这种策略游戏的，但前提是一个队伍里不要同时出现太多的大脑。这些玩家喜欢算计、规划和资源优化。对于这类玩家，跑商团的爽点在于：

市场博弈：低买高卖、套利机会、信息差带来的利润翻倍。

风险管理：选择走高风险高收益路线或稳妥路线，权衡护卫成本与利润。

对抗对手：靠智商来碾压对手，看到对手因自己操作而亏损或落败时的满足感。

满足方式：

提供动态市场机制，让价格随事件、竞争者或政策波动。

设计多条路线，奖励他们的精明和长远规划。

设置对手或竞争商队，形成心理博弈和市场压力。

### 角色扮演型玩家

为了体会扮演商人的快乐而来的那些专注于 rp 的玩家。他们追求代入感和社交互动。对于这类玩家，爽点在于：

谈判与筹资：与行会、贵族、教会或盟友周旋，签订契约、谈判价格。

角色成长：通过个人行动影响社会和经济格局，体现角色能力与智慧。

社会互动：与 NPC 建立复杂关系，让他们的每次选择都有情绪和故事分量。

满足方式：

准备丰富、有个性的 NPC，让玩家谈判、游说或暗中操作。

设计事件让角色选择影响结果，如行会垄断、税务政策、市场抢先。

强调财富流动背后的社会变化，让角色感到自己的存在影响世界。

### 刺激型玩家

其实更接近于喜欢一个传统冒险的玩家，他们喜欢紧张感和不确定性。对这类玩家爽点在于：

运输与风险：押运途中遭遇自然灾害、强盗伏击、地方领主刁难。然后通过自己优化过的角色一路打过去。

赌运气与智慧：是否冒险走捷径、贿赂官员或依靠策略规避风险。

满足方式：

精心设计运输途中的突发事件，但不必频繁，否则会疲劳。

通过有限信息创造不确定性，让玩家需要分析和预测市场或环境变化。

### 成长与成就型玩家

带着中国人特有的对于种田的渴望，以及在虚拟世界做一笔好投资的想法？他们追求长期发展和可量化的进步。爽点在于：

商队与资产扩张：扩大商队规模、购买产业、建立跨境贸易。

影响世界：财富积累带来政治、经济或宗教的变革，玩家的决策塑造时代格局。

长期目标：从赚第一桶金，到垄断市场，再到改写国家秩序，每一步都可量化。

满足方式：

设计清晰的成长路径与阶段目标，让玩家

看到努力的成果。

将短期盈利与长期战略联系起来，使每一次交易都为宏大战略铺路。

利用变革进程表，或者其他你自己设计的方式展示玩家行为对世界的长期影响。

## 八、假装和你的玩家对抗

有时候你不得不承认，很多模组设置的就像是过家家，让人觉得毫无新奇和挑战性，只要顺着一条路走下去，就一定能到终点，只要玩家去挑战，就一定能战胜敌人，一切都以胜利作为预设。就我自己而言，经历这样的冒险，只要觉察到了自己，似乎是什么不可战胜的天命之子，很快就会让一小时内打起哈欠来。

为了对抗这种无聊。主持人的秘密武器，是创造一种虚拟对抗感，让玩家始终觉得他们并非在与一个静态世界互动，而是在与一整个有智慧、有目的、甚至会偷偷摸摸抓住机会干他们一发他们的世界博弈。

这种假装对抗不算真正的敌意，设置这样的对抗主要依赖信息差、资源限制和社会逻辑。

例如，玩家发现北境粮价暴涨，准备运送粮食牟取暴利。但主持人可以安排一支竞争商队提前进入市场，理所当然的嘛，大家都能看出来这样的商机，甚至让当地行会突然加征关税。

玩家最终或许仍能完成交易，却必须支付额外成本或承担风险。关键在于，玩家所面对的结果是真实的、合乎逻辑的，而阻碍看似偶然，却符合世界自身的运行规则。每一次阻力都必须设置的像是世界主动考验玩家的智慧，而非主持人单方面制造难题。

换句话说就是给他们出难题，一定要有难题，而且是合理的难题。

在此过程中，主持人要做的不是破坏玩家的胜利，而是让胜利显得来之不易而非理所当然。玩家经过层层权衡与努力才获得收益时，那种我靠自己的头脑赢了世界的成就感，远比单纯的数值回报更令人上瘾。

假装对抗还可通过竞争者与环境的动态反馈来实现。竞争者不必每次都出现，出现时也不一定直接与玩家交锋。

只要玩家意识到市场中存在其他势力在暗中操作，他们就会自发推演对手可能的行动：今天低价抛售的商队，明天或许会压制我的利润；边境税务官今日收税宽松，明日可能因被行会贿赂而加倍课税。他们会如何行动，我会如何行动？让这种博弈的效果真实存在，万万不可迎合玩家的想象去改变 npc 的行动。

这种无形的压力使玩家始终感到处于博弈之中，而非机械地完成买卖流程。由于这种压力源自世界逻辑而非主持人个人意志，玩家的胜利因此更具分量。

## 九、一个真实的世界

进一步而言，这种方法引出一个重要概念：只要世界足够可信，跑团就永远不会沦为过家家。

所谓过家家，是指玩家在一个缺乏逻辑约束的空间中自由发挥，结果轻易获得、缺乏真实感。如果玩家想做，那么他就能做到，如果玩家想赚，那么他们就能赚钱，如果玩家想赢，那么他们一定赢。很抱歉，根据我的经验来看。除非对方是特朗普，否则没办法享受一直赢。

法则中拼搏而来的胜利。

跑商团的魅力在于，玩家的每一次行动都遵循世界的规则，市场、权力、宗教与政治之间的互动皆具备内在逻辑。他们的每个决策与选择，都会触发基于现实逻辑的反馈：市场波动、强盗袭击、税收政策、竞争者策略等，构成可信且一致的因果链。

在可信的世界中，即便玩家了解部分规则，他们也无法完全掌控局势，因为信息永远不对称。他们必须预测市场趋势，分析 NPC 动机，评估各类风险，并在资源有限的前提下做出决策。

所以在塑造出的世界足够可信和理性的情况下。当玩家最终成功时，那份喜悦才是真实的，因为他们清楚自己克服的是一个由逻辑与规则构筑的真实世界，而非简单的游戏套路，不是把某样贵重物品送到另外一个地方，就一定可以牟取暴利的过家家游戏。

玩家因此感受到：我不只是在玩游戏，而是在参与一个有生命、有逻辑的世界，我的智慧、胆识与策略才是影响结局的关键，同时必须让他们肉眼捕捉到，如果做错了选择，会承担什么样的后果。这种沉浸感是传统冒险所无法带来的。

综上所述，假装与玩家对抗的核心，在于构建一种有逻辑的阻力系统，使玩家的每次成功都历经挑战。

这种对抗借助一个可信的世界体系，将跑团提升为玩家必须理解、推演并应对的复杂生态系统。正是在这样的环境中，玩家的智慧得到验证，他们的成果才有分量，他们的故事才值得铭记。跑商团之所以迷人，正因为每一次利润的获取、每一条商路的开拓，都是在世界

## 结语

恭喜你，你没有被上边这些长篇大论所吓退，你耐着性子的看到了这里。可喜可贺，这足以说明你已经具有一名优秀的主持人应有的品质了。

跑商战役并不是传统冒险的替代品，而是一种独立而鲜明的冒险风格。它让玩家在金币与契约、市场与权力的缝隙中行走，把算盘与马车当作长剑与盾牌，把一次次的生意当作一次次的远征。它的魅力不在于谁杀了多少怪物，而在于财富如何塑造了世界，如何在不知不觉间改变了王国的命运。

主持这样一场战役，需要耐心，和勇气。耐心用于你要引导玩家经历那些看似繁琐却充满戏剧性的买卖与谈判，勇气在于你要放手让他们的抉择真正影响世界。

你要让市场波动就像是长沙夏天的天气一样真实，飘忽不定。让贵族与行会的算计像迷宫一样复杂，让金币的流动如同暗河一般悄无声息又势不可挡。

让我们准备一场商业冒险吧。

在你们的骰子滚动之间，会有商队穿越雪山，会有驮马踏过泥泞，会有火光在港口的夜色里闪烁。每一笔生意都是故事，每一场谈判都是冒险。财富会积累成权力，权力会汇聚成变革，而这一切，都是由一群带着货物与梦想的冒险者推动的。

愿你的玩家在旅途中不仅收获财富，也收获故事。愿他们在商路的风沙里找到笑声，在失衡的市场中体会抉择的重量，在充满纷争的世界里发现彼此的依靠。愿他们在骰子的滚动

中，既能尝到大赚一笔的喜悦，也能在血本无归时笑谈风云。

而愿你，作为这场冒险的主持人，能看到你的战役从一个小小的契约和一次简单的商旅，逐渐成长为一幅宏大的历史画卷。愿你在编织的故事里，不仅陪伴玩家完成一场黄金的远征，也在心底点燃一簇微小却永恒的火焰。

愿这段旅程光辉灿烂，愿骰子永远垂青于你，愿金币与友谊同样充盈你的长桌。

# 简单有效的“跑商规则”说明 书

## 贸易与价格规则手册

欢迎，未来的中世纪商业大亨！本手册将详细说明决定商品价格的核心规则。掌握这些经济规律，是您从一名默默无闻的旅行商人崛起为贸易巨子的第一步。

### 一、核心概念：基础价格与供需档位

每一种贸易商品都有一个内在的基础价格。这是该商品在供需平衡、无任何外部影响的理想状态下的价值，大概是由其本身的成本和得到它所需要支付的劳动力的报酬决定的。所有实际交易价格都围绕这个基础价格，根据当地的供需情况上下浮动。

决定价格浮动的关键，是以下六种供需档位。每种档位都对应一个价格修正系数，直接乘以基础价格即可得出实际售价。

#### 供需档位 价格修正 说明与示例

大量盈余 -50% 供远大于求，商品堆积如山，卖家急于低价抛售。

示例：在某种魔法之风的影响下，黑麦迎来史无前例的大丰收，各个谷仓都已爆满。农民们愿意以极低的价格出售黑麦，只为腾出空间并换取急需的现金。

本地产出 -25% 该地区是此商品的原产地或主要产区，供应稳定且充足。

示例：在竖炉堡，铁矿和粗铁是支柱产业。矮人们赖以生存。本地铁匠铺林立，因此

铁锭的价格对于外地人来说也非常实惠。

自给自足 +0% 供需平衡。商品既不富余也不短缺，价格反映了其公允的价值。

示例：河湾镇自己饲养猪群并酿造麦酒，刚好能满足全镇居民的需求。因此猪肉和麦酒在这里都按基础价格买卖。

本地需要 +25% 该地区无法自产或产量不足，需要定期从外界进口。

示例：城市光明港不产木材，方圆百里的木头都被砍光了，但是木材是人人都需要的燃料和建筑材料，所有木材都需从遥远的森林运来，因此木料在这里总是溢价。

本地稀缺 +50% 该商品极度短缺，严重影响当地民生或生产，急需外部供应。

示例：严酷的寒冬提前到来，龙牙堡的盐储备即将耗尽。没有盐，肉类就无法保存过冬。任何盐商此刻到来都是雪中送炭，并能索要高价。很多人都希望大赚一笔，但最后所有的商品都被王室采买特权截胡。

抢购一空 +100%~+500% 危机状态！该商品已完全断货，价格飙升到荒谬的程度。

示例：狼穴爆发瘟疫，而治疗所需的特效草药库存已被抢光。绝望的人们愿意倾家荡产换取一剂草药。价格可能随时波动，达到基础价格的两倍甚至五倍。

### 二、技能与声望的影响

市场的基本规律由供需决定，但一名精明商人的个人能力可以在此基础上为自己争取

更多利益。

技能影响议价能力：玩家的社交类技能（如说服、唬骗、威胁）可以在交易时临时影响价格。

机制：在进行一次成功的社交检定后，玩家可以在最终计算出的总额基础上获得一个小幅折扣（例如 5%-15%），或者额外加价（出售时）。这代表了您讨价还价、发现对方弱点或建立临时信任的能力。

地区声望与特权：

声望机制：在某个地区持续进行公平（或垄断）贸易，会提升您在该地区的声望。高声望意味着您被当地人视为荣誉市民或可靠的合作伙伴。

简化处理：高声望可以让您在该地区的所有买卖交易中，享受供需档位向上提升一档的优惠（例如，原本是本地产出-25%，对您变为大量盈余-50%；反之，恶名昭著可能导致档位下降）。

垄断特权：如果您通过事件或策略，实际控制了某一商品在某个地区的供应链（例如，买下了唯一一座铁矿，或与领主签订了独家进口协议），您便获得了垄断权。

简化处理：您可以人为地将该商品的供需档位操纵一档（通常是在出售时使其变为本地需要或本地稀缺以牟取暴利）。注意，这可能会引发其他商人的嫉妒甚至破坏行为。

### 三、玩家行为与市场变化

为了简化计算和避免玩家频繁操作导致

市场混乱，我们设定：单次的购买或出售行为不会立即改变整个地区的供需档位。

然而，长期的、巨量的贸易行为，以及重大的世界事件，将会触发剧本事件，由主持人来裁决其对市场档位的永久性 or 阶段性改变。

事件驱动型变化的一些例子：

自然灾害：洪水冲毁了农田，使产粮区从本地产出变为抢购一空。

战争：军队围城，切断了所有补给线，城内所有物资迅速变得稀缺。

节日与庆典：国王即将举行盛大婚礼，对丝绸、珠宝和葡萄酒的需求激增，使其档位临时变为本地需要。

倾销行为：如果玩家连续多次将海量的同一种商品（如一万袋粮食）倾泻到一个自给自足的小镇，GM 可以触发市场饱和事件，使该商品档位下降一档（变为大量盈余），摧毁该地的本地产业。

### 四、价格判定流程总结

当需要判定一件商品在某个地点的价格时，请遵循以下三步：

#### 1. 检查产地与需求：

首先查看该地区是否生产此商品。如果是，则基础档位通常是本地产出或自给自足。

其次查看该地区是否需要此商品。参考贸易品表格中的主要需求地点项。如果一个盛产鱼的海港城市需要内陆的木材，那么木材在这里的档位可能就是本地需要。

除此以外，还需要检查对于本地市场的描述中是否有极度稀缺之类的说法。

## 2. 检查事件影响：

询问 DM，是否有正在发生的全局或本地事件（战争、瘟疫、节日等）会影响该商品的供需档位？这将可能大幅提升或降低当前档位。

## 3. 计算最终价格：

最终价格 = 基础价格 × 1 + 价格修正%

最后，再考虑玩家的技能检定（临时折

扣）和地区声望（固定档位优惠），对最终价格进行微调。

## 附注：关于运输与风险

漫长的路程、凶恶的土匪、易腐的商品……这些因素本身就会影响商品的最终价值。在本规则体系中，这些风险与损耗已被抽象化，并计算在商品的稀有度和需求度之中。因为一件需要跨越重重险阻才能送达的货物，其本身在目的地就必然是稀缺的，它的高价格已经包含了所有这些潜在的成本和风险。因此，玩家无需单独计算运费和损耗，只需专注于发现供需差，即最大的利润来源。

# 第九章：《龙与香薰料：成为旅行商人之路》

## 故事之初

这个冒险意在介绍阿瓦隆尼亚的世界观，也作为龙与香薰料这个战役的第 1 部分。这个战役为 4 名 1 级的冒险者所准备，他们会在冒险的过程中升到 3 级，总计用时大约 20 小时。并且为他们预设了冒险的目的，倘若人数和等级发生了变化，你可以酌情进行调整。

在这个故事之中有许多情况将默认玩家难以以玩家本身的力量直接进行正面对抗，但如果你的玩家过于强大，你则需要思考要进行剧情上的调整，还是顺势而为。

### 掏一掏玩家的口袋

主持人应注意回顾玩家角色创建时选取的背景特性及其附赠装备。若使用了《玩家手册》第五章装备章节中提及的起始财富（变体规则）（即放弃职业初始装备包，改为获取基于职业的随机起始金币），需特别留意玩家可能选择积攒这笔初始资金而未购置足量冒险装备的情况。

过高的初始现金持有量（如一名 1 级角色持有超过 100 gp）可能破坏后续经济平衡与剧情张力。例如，在应尽的义务章节中，玩家需要筹集 120 gp 购买拼装马车，或需要资金补给、办理手续、贿赂官员等。若玩家过富，这些经济压力与剧情推动点将失效。

建议主持人在战役开始前核查每位玩家的资金与装备清单。对于现金过多的角色，可

合理引入情节自然消耗其财富。

## 关于角色升级的指引

在本章战役的推进过程中，角色实力的成长应自然地反映其经历的积累与关键挑战的克服。

我建议采用里程碑式的升级方式，而非计算具体的战斗或经验值。等级的提升，应发生在故事告一段落、人物获得显著成长或团队命运发生转折的时刻。

请根据您的主持游戏的实际节奏与玩家的决策来判断升级的最佳时机。

当您感觉玩家团队已经共同完成了一个重要的故事章节。或是他们的行动已经显著地改变了所处环境的局面。亦或是他们做好了准备，将要面对明显更为艰巨的下一阶段挑战时。这便是安排升级的合适契机。

简而言之，等级的提升应服务于叙事的需求。请您依据剧情发展的自然阶段和团队的成长曲线。在您认为故事需要一个新起点的时候。为玩家角色提升等级。

从 1 级到 2 级，再到 3 级的旅程。其节点完全由您根据战役的实际推进情况来把握。这种灵活性允许您为专注探索和社交的团队与偏好挑战和战斗的团队提供同样顺畅的成长体验。

## 第 1 节：狼狽的旅行者

### 摇晃的马车

车轮猛地碾过又一个坑洼，颠簸让你的骨头都快散架了。粗糙的木板硌着你的背，浓郁的油脂味道和尘土味混杂在潮湿的空气里。南境的丘陵在视野中缓缓起伏，森林里藏着未知的威胁，马车吱呀作响，在这条仿佛没有尽头的土路上，载着你和这堆陌生的货物，一路颠簸前行。

#### 战役起始建议：

玩家角色（PC 们）作为外来者或近期抵达阿瓦隆尼亚的冒险者，可能已在此地盘桓数周或数月（当然他们有可能想要扮演一位本地人，但前提是他们需要仔细阅读战役设定集，以避免出现构筑一个滑稽的角色，作为主持人，你可以帮助他们做到这一点。），玩家为了在这片陌生且机会与危险并存的土地上立足，他们接取各种零活以维持生计，并逐渐了解这个国家的风貌与规则。此次押运任务是一个建立团队协作、引入世界背景、并为他们后续卷入更大事件提供契机的理想起点

玩家们正受雇于一位南境公国的小商贩，负责押送一马车货物从南境沿海某集镇前往内陆的某个村庄。这是一份常见且报酬一般的活计，预付款为每人 10 枚金币，事成后另有 10 枚金币。他们此刻正位于南境公国崎岖的丘陵地带，沿着危险的崖边小道路前行。

玩家屁股底下的是一辆老旧的四轮货运马车，由两匹耐力尚可的役马牵引。车上堆满了用麻布覆盖、用绳索固定的，上边盖着防水布的木箱，此时箱子里正往外渗出油脂的香味。留给乘客的空间十分狭小。玩家们只能蜷缩在货物之间的缝隙里，或勉强坐在颠簸的车夫位旁，身体随着每一个坑洼而摇晃碰撞。

马车正行驶在一条粗糙的土路上，道路蜿蜒于起伏的丘陵之间。远处可见有人耕种的梯田，以及更远方深绿色的山林。南境的空气温暖而湿润，带着泥土和植物的气息。天气晴朗，但阳光被偶尔飘过的云朵遮蔽。周围环境宁静，只有马蹄声、车轮的嘎吱声和风声。

### 你们的委托人

埃夫里·轻足是一名中年半身人男性，年龄约 60 岁（相当于人类中年）。他身材矮小（约 3 英尺高），穿着略显宽大但料子细腻的旅行斗篷，脚上一双结实的皮靴沾满泥点。埃夫里有一头稀疏的棕色卷发，总是不安地用手指绞动着，一双大眼睛时常快速眨动，警惕地扫视周围。他与玩家相识于南境公国一个沿海集镇鹅卵石镇的酒馆。当时玩家们正在寻找工作机会，而埃夫里缩在角落，眼睛布满血丝显得极为疲惫，小心翼翼地向酒保打听可靠但不太引人注目的冒险者。经过简短（且报酬低廉）的试探性任务（如帮忙搬运一些箱子或夜间看守），埃夫里认为玩家团队足够低调，于是提出了这次运输委托。

#### 可探查信息（通过技能检定）

埃夫里手指纤细，没有老茧或伤疤，身体姿态紧绷，遇到突发声响会明显瑟缩。他对武器表现出陌生感，明显缺乏战斗经验。

洞悉（DC 12）：尽管穿着普通，但他用词精确，语法严谨，偶尔会使用一些对于乡巴佬来说比较高级的词汇，如鉴于当前局势恕我冒昧。他擦拭杯子时下意识地沿着木纹方向操作，显示出某种讲究的习惯。

历史或其他知识（DC 13）：他提及地名或家族时发音标准，带有内陆上层口音，暗示

他可能受过良好教育或曾服务于贵族阶层。

对抗埃夫里的任意社交检定，（DC 14）：如果玩家质疑其身份或货物内容，他会结巴、出汗，并试图用额外报酬（+5 金币每人，）搪塞，但没办法提供更多的解释。

### 委托合约与身份证明

埃夫里提供一份用通用语和半身人语双语书写的羊皮纸合约。

任务：将一辆满载货物的马车，以及上面的货物安全护送至光明港的仓库区，交付给一名叫塞尔玛的人类女性仓库管理员。

报酬：预付每人 10 金币，交付后另付 10 金币。若货物全损，则无需支付尾款且需偿还预付款。

期限：要求 40 天内送达（正常行程约 15 天），当故事发生的时候，玩家已经行走了一个礼拜，也就是说还剩下 33 天的时间，以及 8 天的路程，换句话说时间还是挺充裕的。

身份证明：埃夫里提供一份加盖南境公国贸易许可蜡印的通行证，允许队伍以雇员（雇佣兵，保镖）身份通过沿途贵族领地哨卡。证件真实有效，而玩家的身份信息和画像也已经被沿途的哨卡记录了。

不过拥有贸易许可证并不代表不会被路边的领主以收税的名义拦路抢劫，每当遇到哨卡的时候你们都看到埃弗里从自己兜里掏出贿赂的资金，亦或者因为运送的货品而被要求交上一笔不少的费用。

### 盖有王室印章的货物

马车上的货物被严实地覆盖在厚实的防

水麻布下，但颠簸时，布料的缝隙间会露出底下整齐堆叠的木箱。这些箱子由深色橡木制成，边缘包覆着铁皮加固，每个接缝处都用火漆和蜡密封得严丝合缝。箱盖中央烙着一枚醒目的王室印章——红龙血家族的纹章，龙爪紧握利剑，周围环绕着细小的符文，表明这批货物受到王室特许运输，任何人擅自开启都将被视为对王权的冒犯。

空气中弥漫着一股浓重的油脂气味，像是熬煮过的动物脂肪混合着某种树脂的刺鼻气息，随着马车的晃动，这股味道时浓时淡，仿佛箱子里的东西在缓慢渗出。

### 委托人的警告

埃夫里在交付货物时显得相当紧张，他反复强调：这些箱子必须完好无损地送到光明港，交给塞尔玛女士——绝对不能延误，也绝对不能半路上被打开。他搓着手指，声音压得极低，这是供给贵族的……特殊物资。如果出了问题……我会惹上麻烦。

他的眼神时常躲闪，显然隐瞒了更多信息，但玩家此时还无法得知这批货物背后真正的意义。

### 箱子的细节

数量：共 12 个木箱，每个长约 3 英尺，宽 2 英尺，高 1.5 英尺，整齐地堆叠在马车上，几乎占满了整个货厢。

重量：每个箱子异常沉重，需要两名成年人合力才能勉强抬起。整批货物总重约 2400 磅（每箱约 200 磅）。

密封性：箱盖与箱体之间用铅条和蜡封死，敲击时发出沉闷的咚咚声，像是里面填满了某种密实的物质，而非松散物品。

搬运限制：埃夫里特别叮嘱，箱子必须保持水平放置，不可倾斜或倒置，否则内部物质可能会变质——尽管他拒绝解释具体原因。

### 潜在疑虑

任何试图检查箱子内部的行为都会发现，封蜡下隐藏着细小的符文痕迹（奥秘检定 DC 15 可辨认出这是某种防开启的警戒魔法，但难以猜测到底会发生什么噪音，烟雾或者爆炸。）。

若玩家询问为何需要如此严密的防护，埃夫里只会支吾其词：贵族们的需求总是……很讲究。

这批货物显然不简单，但眼下，玩家只需要确保它们按时抵达目的地——至少在麻烦找上门之前。

## 森林之狼的袭击

事情发生的时候。马车正行驶在一条狭窄的土路上，右侧是陡峭的岩石坡，左侧是深约 60 英尺的悬崖，底部布满尖锐的乱石和枯枝。道路宽度仅容一辆马车通过，车速因路面坑洼而缓慢。突然，两只体型硕大的恐狼从右侧森林的阴影中无声跃出，拦在道路前方。这野兽灰黑色皮毛下肌肉虬结，琥珀色的眼睛紧盯着马车，喉咙里发出低沉的咆哮。拉车的马匹受惊嘶鸣，前蹄扬起，车厢随之剧烈摇晃，防水布下的木箱发出沉闷的撞击声。

委托人原本蜷缩在车夫位旁，在颠簸中惊叫着被甩出车厢，坠下左侧悬崖。

一声短促的惨叫后，他的身体被下方一棵枯树的断枝刺穿，悬挂在半空中，不再动弹。

### 恐狼的战斗策略

恐狼不会主动扑咬玩家，而是以威慑为主：它们会低伏身体，露出獠牙，围绕马车缓慢移动，发出威胁性的咆哮（它们具有额外的恐吓动作：所有 30 尺的生物需通过 DC 11 的感知豁免，否则陷入恐惧状态 1 分钟，每个回合结束时可以再次尝试通过此豁免。）。

如果玩家率先攻击，恐狼会反击，但优先使用集火他们认为玩家之中威胁最大的战术：

恐狼会刻意避开致命攻击如不对陷入恐惧没有威胁或者已经进入濒死状态的目标进行追加攻击。而是转向用爪子掀开马车防水布，试图嗅探或撞击货物箱。

如果任何一只恐狼生命值降至 1/3 以下，它们会发出短促的嚎叫，同时撤退至森林深处。

驯兽检定（DC 12）：即便玩家尝试与野兽打交道的那一套和狼沟通。也只能看得出来狼并不是要伤害你们的意图，恐狼的行为异常协调，不像普通野兽般狂躁，而是带有某种目的性的冷静。

奥秘检定（DC 13）：恐狼的眼眸中隐约闪烁着不自然的幽蓝色光泽，它们可能受到某种外部魔法影响或控制。

### 恐狼的真实目的

恐狼的目标是检查货物：它们会尝试用爪子扯开防水布，嗅探或轻咬箱体。一旦确认货物内容（或完成检查），它们会立即脱离战斗，即使未受伤也会撤退。一般来说，对于一级的玩家队伍而言，两只恐狼应该是难以战胜的敌人，但凡事都有例外。主持人可适当调整恐狼生命值，以避免玩家过早将其击杀而中断剧情。

当然要是玩家真的能够把恐狼给战胜或

杀死的话，在稍后的剧情中作为玩家可能的敌人的德鲁伊将失去一只或者两只恐狼伙伴，但是态度将变得更加的敌视。

### 委托人的命运

埃夫里已坠崖身亡，尸体被树枝刺穿，无法在战斗中被救援。战斗结束后，玩家可尝试用绳索等工具回收尸体（需通过 DC 10 敏捷检定避免尸体坠落山崖。）。埃夫里身上仅携带一份备份合约副本和 15 枚金币零钱，如果玩家想要的话，也可以把他身上那件考究的半身人的衣服扒拉下来。

## 另一个被袭击者

战斗结束后，四周弥漫着尘土与恐狼留下的腥膻气息。你们的马车一侧车轮已彻底碎裂，车厢倾斜着卡在路边的岩石间，拉车的两匹役马早已受惊挣脱缰绳逃入森林深处。防水布被恐狼的利爪撕开一道裂口，露出底下密封完好的橡木箱，但箱体并未受损，王室印章依然完整。太好了，看上去你们的项上人头保住了。

就在你们检查损失时，前方道路转弯处传来一阵响亮而暴躁的喊叫声。循声望去，只见另一辆四轮货运马车歪斜地停在路中央，其左侧车轴断裂，车轮半悬在悬崖边缘。几个木箱散落在地，箱体破裂，而更多货物已坠入悬崖下方。一个娇小的身影正怒气冲冲地对着悬崖挥舞拳头，同时喷出一连串你想象过或是没想象过的脏话，宽大的旅行斗篷随着她的动作像是在风中抖动被子一样滑稽的摆动。

### 新登场 NPC：暴躁的女孩

这是一个穿着宽大旅行斗篷、戴着兜帽的女性，从身形和露出的下半张脸判断，似乎是人类少女。当她注意到你们的接近时，猛地转过身，兜帽下露出一张漂亮却因为充满怒气而眉毛完全拧在一起的脸庞——约莫人类 16、17 岁的样子，火红色的头发凌乱地翘着，金色的眼睛里燃烧着显而易见的怒火。

看起来是一位在阿瓦隆尼亚随处可见的旅行商人，这位女性商人自称格温妮，格温妮·丝纺。

她毫不掩饰自己的烦躁，用命令式的语气大声说道：

"你们！来得正好！这些该死的狼干的好

事！我的货一半都没了！这些可是上好的精工农具和纺车，花了我不少钱！”她用力踢了一下地上破裂的木箱，踢得金属零件叮当作响，自己则是抱着脚跳了起来。

“你们有什么能用的工具吗？或者帮我想办法把这些剩下的货搬到你们的车上！”她双手叉腰，期待地看着你们，“作为回报，我可以赏赐你们一些食物，或者金币。——如果你们帮我找回掉下去的那些箱子的话！”

### 她的状态与情报

马车状况：她的马车车轴断裂，各处的零件也出了点问题，幸运的是，她的马车上的零件恰好可以与玩家所驾驶的马车互补，无法继续行驶。拉车的马匹受惊但未被咬伤，拴在附近树下不安地踱步。

货物情况：她运送的是精工制作的铁制农具（锄头、重犁等）和纺车部件，总共 20 箱，其中 5 箱完好，7 箱部分破损，8 箱坠入悬崖。

行为特点：她说话直接，而暴躁，喜欢用命令语气，但并不会真正强迫他人。她会明确说明自己需要帮助：修复马车、打捞悬崖下的货物、或者将完好货物转移到你们的马车上（因为你们的马车也坏了，所以当然那是不可能的）。

交换条件：她愿意用食物（她携带了大量肉干和奶酪）换取帮助，也可以提供一些金币补偿（每找回一箱货物支付 1 金币）。不过按照物价来看，实际上食物的价值要更高一些。

技能缺乏：她明确表示自己“完全不懂怎么修这破玩意儿”，但会在旁边指手画脚地监督指导工作。

傻了吧唧：她看上去有点傻了吧唧的。

### 给主持人的备注

女孩的真实身份是隐匿身份的年轻红龙，她正在体验“经商”的生活，与同伴打赌是否能用这种人类赚取财富的方式为自己积攒到足以得到认可的财富，但天生暴躁的脾气让她难以保持耐心。

她不会主动透露龙族身份，也不会使用龙族能力，完全依靠人类形态解决问题。这是她的赌约的一部分。

她的直接和暴躁反而让她显得反差萌，但玩家可能会觉得她难以相处。

她提供的食物量很大，足够 10 人份，质量也很好（肉和硬奶酪），她对于“人类需要多少食物”缺乏概念。

若玩家帮助她，她可能会在后续旅程中短暂同行，继续用命令式的语气“建议”行进路线，露营地点，以及今晚吃什么之类的事情。

### 结伴而行

#### 拼凑马车与强制同行

由于双方马车均严重受损，而女旅行商人的马车零件恰好能与玩家的马车互补（如车轴规格匹配、轮毂可替换），修复唯一可行方案是将两辆马车拆解拼凑成一辆。格温妮会以命令式语气提出该方案：“喂！你们这群家伙，愣着干什么？你们的车轴能换到我的破车上，再把其他坏掉的零件运过来。你们得动手！难道指望我一个小姑娘一个人干这种粗活吗？”

然后？然后她就单手拎起大约有 100 来

磅的马车配件扛到肩上去忙活去了，她可不是在一旁看着别人干活的那种主。

拼车过程需 1 小时，期间格温妮会不断指导，如果听她指导，那么修车时间会变为 2 小时。

当马车被勉强拼凑好后，红发少女拍了拍斗篷上的灰尘，故作庄重地清了清嗓子，用一种刻意模仿乡下口音却仍带着几分生硬感的语调说道：

"听着！本小姐叫格温妮·丝纺——是西境纺纱镇来的正经商人！"她微微扬起下巴，试图显得老练，"我卖的都是好东西！而我的每一分钱呢，都是走街串巷辛苦挣来的！"

她越说越激动，突然伸手指着玩家的鼻子："你们呢？看你们这笨手笨脚的样子，肯定是第一次跑货吧？哼，跟着格温妮大人算你们走运！"

说到最后几个字时，她的声音突然弱了下去，仿佛意识到自己演得太过了。

最终拼凑出的马车空间狭窄，货物堆叠紧凑（格温妮的 5 箱农具+纺车与玩家的密封箱共存），需玩家与格温妮挤在同一车厢内。

### 格温妮的伪装与破绽

格温妮坚持自称"流动女商贩"，但以下检定可揭示异常：

洞悉 (DC 12)：她模仿的南境口音在激动时会突然消失，转为过于标准通用语的发音。

医疗或观察 (DC 13)：她手掌柔软无茧，衣袖下的手臂皮肤细腻，毫无日晒劳作的痕迹。

侦查 (DC 12)：她的马车角落藏着一把镶嵌珍珠的象牙梳（价值 100gp），与她"贫穷商贩"身份严重不符。

若玩家质疑，她会暴躁反驳："没见过落魄贵族吗？我祖母的嫁妆不行吗？！"但拒绝进一步解释。

与此同时，她很明显能够听得懂龙语，如果玩家中有人会说的话。

### 旅途事件表（每日触发 1-2 次）

既然委托人死了，玩家就得继续执行运送王室货物的任务，至少要先前往下一个城镇才能决定该怎么做，在玩家的前方有一座名为富饶堡的城堡以及城镇，他们正穿越的领地是属于富饶堡的男爵领，此处的领主是一位名为布雷斯特的男爵。

抵达城镇还有两天的路程。你可以在这张表格中随机抽取，或者选择一些你喜欢的事件。触发亦或者在路上再遇到几次拦路抢劫之类的事件，并且安排一些强盗，或者哥布林的袭击。让玩家和格温妮培养培养感情。

另一种处理方法是你可以翻阅在下一个章节中的任意一个村庄，让玩家先经过一两个村庄，然后再抵达富饶堡。

比较着急的主持人可以跳过这一段，就好像马车出事不到一小时，他们就来到了城堡一样。

### 赏赐食物

智商不详，比较善良。

格温妮会掏出足够 10 人份的熏肉和奶酪分给玩家，或者路遇的乞丐之类的饥饿的人。宣称："这是格温妮大人的恩赐！感恩戴德吧！"若玩家拒绝，她会恼怒："只吃这么一点是想饿死吗？快吃！"（察觉 DC 10：当发现饭量的问题有点不对头之后，每一餐只给自己只留了一小块面包，似乎认为人类饭量极小）

### 路线争执

她坚持要求绕路至"附近的任意一个村庄"，理由是："相信在那里能够做成一笔大生意。"实际是她听说那里出产质量不错的水果。

### 夜间焦虑

她拒绝守夜，会在应该守夜的时候呼呼大睡。但也会突然惊醒，警惕地嗅空气："有狼味！……哦，也可能是你们没洗脚。"

不过你们确实能感觉到这个女孩警觉性远超常人，仿佛能感知百米外的威胁。

### 价格谈判灾难

可以看出来，她完全没有生意头脑。途经村庄时，她会试图出售自己精良的纺车还有犁耙部件，但对一辈子没见过金币的村民报价 5 金币这种价格，被还价到 1 银币时大怒："你们这是抢劫！"并掀摊子。

是的，她掀了自己的摊子。

### 低调的失败

当玩家终于到达富饶堡附近。她试图用斗篷遮脸通过哨卡，但因紧张同手同脚走路，被卫兵盘问时结巴答错自己名字。

## 第2节：富饶堡

你们的马车沿着蜿蜒的土路爬上最后一道山脊时，富饶堡赫然出现在视野尽头，此时日正当午。

那座城堡矗立在丘陵之巅，一路上你们不知路过了多少男爵，或是伯爵的领地，阿瓦隆尼亚这个国家的城堡绝对是这个国家的一大特色，没有两个城堡是一模一样的，但都有着统一的如同画一般的白色外墙。

富裕堡白色石灰岩墙体在午后阳光下泛着冷硬的光泽，高耸的塔楼如同巨人的手指刺向天空。城堡脚下，一片杂乱无章的集镇附着山势蔓延开来，木骨泥墙的房屋挤作一团，茅草屋顶深浅不一，狭窄的街道如迷宫般纠缠。一缕缕炊烟与更浓郁的腐败气味混合在一起，随风飘来。

就在路边，一群面黄肌瘦的乞丐蜷缩在破布和稻草搭成的窝棚里。他们空洞的眼睛追随着你们的马车，几个孩子伸出枯瘦的手，无声地乞讨着。一名老妇咳嗽着，吐出一口带血的痰，溅在泥泞的地上。

### 富饶堡（布雷蒙特男爵）

白石城墙高耸入云，红底白纹的旗帜在塔楼顶端猎猎作响。城堡脚下的集镇却是一片泥泞混乱，狭窄街道上污水横流，牲畜粪便与腐烂垃圾的气味混杂在空气中。披着粗布斗篷的镇民匆匆穿梭于半木结构的房屋之间，铁匠铺传来叮当作响的打铁声，磨坊主正呵斥着运粮的佃农，酒馆门口醉醺醺的佣兵与商贩讨价还价——这座千人的集镇虽显肮脏破败，却仍然有着独特的活力。

封地性质：男爵直辖领（10,000 英亩）及附属集镇

军事义务：为上级领主提供六名全副武装骑士（含五名封臣骑士及男爵本人）及相应步兵

富饶堡石灰岩主堡厚达两米，四座角楼拱卫中央庭院，深井确保围城时的水源供给。城堡下层粮仓储放着燕麦、黑麦和豆类，军械库排列着长矛与弓弩。上层领主厅悬挂家族旗帜，男爵私室铺着南方运来的彩绘石板。城堡常驻 50 名人员：家仆负责日常劳作，事务官管理账目文书，卫兵持戟巡逻。

### 本地的统治者

罗伯特·布雷蒙特男爵腆着肥胖的肚腩瘫坐在熊皮扶手椅上，四十五岁的脸上刻着纵欲过度的浮肿。金线刺绣的丝绒外套紧绷在他臃肿的身躯上，镶嵌宝石的酒杯从未离开过他短粗的手指。这位领主沉迷于玻璃杯中摇晃的酒液，热衷于行使古老的初夜权，征战于奢侈的蒸汽浴室。城堡女仆们低头穿梭于廊道，下意识地拉紧粗布衣领。

他并非无能之辈——至少他自己不这么认为。

### 商业调查

与男爵本人的交易需通过男爵管家马里乌斯进行，这位精瘦的中年男子总握着包铜边的账本。城堡大门口永远贴着公告。这里急需奢侈品：南方葡萄酒、东方丝绸、香料和各个种族的美人。用于维持男爵奢靡的生活和宴会需求。除此之外，他也不会放过各种能够赚钱的商业投资。

集镇市场每日开放，但大宗贸易必须获得盖有特许状。除此之外，还要得到行会的许可。

作为让玩家第一次认识到阿瓦隆尼亚这个社会的运行方式模组的第 1 个故事。展示行会的存在是必要的，行会是中世纪商贸的重要环节。但是不过多的强调它的存在，第 1 个故事玩家需要扮演的身份是冒险者和旅行商人。避免喧宾夺主，让整个故事变得围绕着与行会斗智斗勇展开。

而在稍后玩家不再扮演旅行商人，而是更大的商人以及商会首领时，他们才需要更多的接触行会，并且经历与行会相关的冒险。请敬请期待接下来的模组。

在富饶堡集镇，四个中世纪行会颇有存在感——铁匠行会垄断各种工具的制造、酿酒师行会专营酒类生产、纺织工行会管辖羊毛加工、建筑工匠行会控制施工业务。如果玩家要做相关的生意，就很难绕开他们。

这些行会通过设定行业标准、收取会员费（通常加入每个行会每年 50 金币）和发放经营许可来维持秩序，尽管带来严格限制，但其正面作用不可或缺：行会确保武器不易断裂，酒品不会在瓶子里就发酸变臭，建造出的房屋不会哐当一下垮掉，出售的羊毛质量合格。

行会也一定程度上的维护了劳动者利益，他们提供学徒培训体系，为成员提供疾病补助与丧葬基金，防止恶性竞争和市场混乱。当然，以上的前提是他们足够有良心的话。

然而负面效应同样显著——高额入会费阻挡了外来竞争者，垄断定价使商品价格虚高，对非会员征收额外的交易税，并有权没收“违

规商品”，严重抑制了商业活力。

行会与男爵权力紧密联系，各会长均由男爵亲自任命，每年向城堡缴纳金额不等的金币特许经营费，以此换取垄断地位。

玩家若想在此经商，必须同时打通行会和城堡两层关系，不过许可证的问题，在稍后剧情中会得到解决。而行会则只需要接触并且避免在抢占行会生意的同时引来麻烦即可。

加入这些行会的一个好处是，他们会为玩家从各个村落采购来的贸易品提供销路。尽管可能遭到压价，但只要将商品卖给行会，就不用担心积压在手里的问题。

了解完富饶堡相关的信息之后，让我们继续开始剧情。如果你对阿瓦隆尼亚的城堡感兴趣，又或者想了解富饶堡更多的相关信息，可以在《龙与香薰料战役设定集》中寻找《古老的城堡》章节

## 应尽的义务

格温妮·丝纺不耐烦地跳下马车，双手叉腰瞪着你们：好了！到这鬼地方，总算能分开了！我的货要在这里卖掉，我就不信这个地方没有一个有眼光看出来这些精工农具有多好的人。你们呢？我说现在最要紧的是赶紧决定这破车怎么办！

她指着拼凑而成的马车和两匹温顺的役马（每匹价值 50gp），语速飞快地说道：“这车虽然丑，但结实！要是你们给我 120 金币，车和马都归你们。要是你们穷得叮当响，”

她翻了个白眼，“给我 20 金币，车归我，你们自己把货物都搬下来。”

备注：格温妮·丝纺显然计算的是购买这两匹马和马车时的价格，然而事实跟她想的有所偏差，这也是她没有经商头脑的表现。在富饶堡这样的偏远城镇，一辆完好马车的市价通常在 150-200 金币，且役马供应稀缺。玩家此时买下确实是笔划算交易，尤其后续旅程仍需运输工具。若资金不足，而路程中和格温妮的关系保持良好。格温妮会勉强同意玩家抵押值钱物品来凑齐资金。

### 重申王室货物的义务

当你们卸货时，那些盖着王室印章的木箱显得格外扎眼。格温妮瞥了一眼，突然压低声音：“喂喂，你们不会想丢下这些烫手山芋吧？比如说把丢掉不管或者偷偷卖掉什么的。”她难得露出严肃表情，“看看上面的王冠徽记——红龙血家族的标记。接下了这活，就是和王室扯上关系了。”

她凑近一步，声音几乎变成耳语：“那个半身人死了，契约可没死。说不定啊。你们的名字、画像，还有这批货的明细，早就通过驿

报送到各个哨卡了。现在扔下箱子逃跑？等着被当作叛国贼通缉吧。吊死在路边示众都是轻的！”

要是你们就这么死掉的话我还真有点舍不得你们，毕竟我们同行了一路。我觉得我还是有义务提醒你们，你们得把这差事做完。

### 契约的约束与后果

埃夫里·轻足与王室代理人签订的运输契约具有完全的法律效力。作为当前货物的实际控制者和运输者，玩家角色已经自动承担了契约规定的全部义务。这份契约的副本不仅保存在当地事务官档案中，更已通过王室驿报系统发送至沿途所有哨卡和城镇。每个哨所都收到了包含玩家外貌特征和货物描述的缉查文书。

如果玩家选择丢弃货物逃离，或者转手把这些货物卖掉，将立即被视为盗窃王室财产的重罪犯。全国范围的通缉令会在三日内发出，所有城镇哨卡都会加强盘查。被捕后将面临盗窃王室财产罪的审判，最轻判决是长期苦役，通常的结局是公开绞刑。即使成功逃脱追捕，玩家也将永远无法以合法身份进入任何阿瓦隆尼亚城镇，无法使用正规旅店、商会服务，甚至无法寻求神庙的庇护。这种社会性死亡在封建体制下几乎等同于真正的死亡。

### 完成任务的好处与指引

玩家的情况很糟糕，但可别忘了打一棍子要给个甜枣，告诉他们。

尽管处境艰难，但完成运输任务的回报同样值得冒险。埃夫里合约中承诺的尾款（每人 10 金币）仍然有效，王室通常会对顺利完成运输的承运人给予额外赏金，金额由事务官根据情况裁定。况且玩家接到的这份委托只说过要把东西送到委托人似乎并没有安全送到的义务。换句话说，玩家可以独吞运货的完整奖

励。

玩家若决定继续任务，需要先在富饶堡打听前往光明港的安全路线。镇上名为“瘸腿骡子”酒馆的老板老查理是个不错的选择，他熟悉各路情报；也可以直接前往城堡事务官办公室，说不定那里会有个管事儿的领主老爷办理货物转运报备手续。

富饶堡的集市可以提供基础物资补给和装备维修服务。

备注：本章节旨在向玩家清晰传达他们面临的选择及其后果。弃约逃跑虽然是一种可能的选择，但将使战役完全转向逃亡生存模式，那就跟原本的跑商主题没啥关系了。建议主持人通过格温妮的对话和后续与事务官的互动，强调完成任务的可行性和潜在回报，鼓励玩家接受挑战。同时暗示这批货物背后可能牵扯着更大的政治阴谋，为后续剧情发展埋下伏笔。

## 被封锁的道路

当玩家在富饶堡打听前往光明港的路线时，他们会从不同渠道获得相同的信息：两条主要通路目前都处于封锁或难以通行的状态。酒馆老板老查理是个饱经风霜的独眼老汉，他总是边擦着酒杯边告诉玩家：“现在想出这男爵领，可没那么容易咯。”城堡事务官办公室的书记员霍拉斯则会用更官方的口吻证实这一情况，同时小心翼翼地避免任何可能让自己担责的说法。

第一条通往光明港的道路被称为老路，一共需要 8 天的路程。这条蜿蜒的山道需要穿越南境公爵领的崇山峻岭。然而如今这条商路已被一伙身份不明的土匪完全控制。他们占据并加固了一座哨站的废墟，并且在上面建立了属

于他们的强盗堡垒。这伙土匪估计有三十到五十人，不仅设立路障和瞭望塔，还系统性地抢劫过往商旅，向周边村庄征收“保护费”。

领主布雷蒙特男爵虽然组织过两次清剿，但都因无法组织足够的人手而攻坚失败。那些在路边看到的面黄肌瘦的乞丐，多半就是被这伙土匪害得家破人亡的难民。如果有玩家天真地想要为民除害，老查理会干笑一声：“年轻人，那帮好汉可不是几个冒险者能对付的。领主老爷都头疼着呢。”

第二条路则需要通过圣徒跛足之桥前往邻近的男爵领，再从那里绕行 6 天左右抵达光明港。这座古老的石桥横跨在湍急的泪河之上，是连接东西两岸的重要通道。关于桥名的来历，当地流传着一个传说：一位跛足的圣徒在此地被强盗追赶，情急之下他的脚突然痊愈，得以逃脱，而桥却因神迹的发生而永久性地歪斜了。如今这座桥呈现出明显的倾斜，行走其上令人不安。桥拱下的石缝中插满了粗糙的木制和铁制拐杖，那是曾在此祈祷后自以为病愈的残疾人留下的许愿物，这些物件在风中吱呀作响，平添几分诡异气氛。

然而传说带来的并非只有神圣故事，疾病得到治愈的传说成为了贪婪的绝佳借口。当地领主霍斯男爵很快发现了这条通往光明港的商路价值，于是在桥头设立了永久性关卡。那里常驻着十名全副武装的卫兵和一个狡诈的税吏，过桥税毫无标准，全凭税吏当时的心情、过路者的身份以及货车的载重随口索要。通常单人通行可能被索要 1-5 银币，但如果是残疾人，可能就要翻倍。而一辆载货马车则可能被要求支付 100-500 金币甚至更高的费用，亦或者一次性拿走马车上半的货物作为过路费。交不起钱的人能不能拿回自己的马车还是两说？

不论玩家选择哪条路线，他们都必须尽快做出决定并离开男爵领。运输契约规定的期限正在一天天流逝。

## 贵族的邀约

### 贵族的注意

玩家在富饶堡的活动，特别是在城堡区域内打听消息或办理手续时，可能会引起当地贵族的注意。最有可能对玩家产生兴趣的是布雷蒙特男爵的长子爱德华·布雷蒙特。

爱德华现年十九岁，是家族的法定继承人，目前正在为即将到来的骑士授剑礼做准备。他跟随一位年长的骑士学习礼仪、剑术和领地管理（包括如何用鞭子让不听话的农奴闭嘴），但由于贵族教育的偏重，他几乎没有接受过文化教育，大字不识一个。爱德华天性聪慧但性情暴躁，最近因与父亲就对待女仆的苛责方式发生争执而被罚禁止远行，这让他感到极其烦闷。

当爱德华注意到玩家这些外来旅行商人时，他立刻产生了兴趣。一方面是因为被禁足后的无聊，渴望与外来者交谈获取外界信息；另一方面是他确实想为父亲分忧，解决领地内的匪患问题。他知道一些关于土匪为何难以剿灭的内幕信息，但也意识到这些问题的复杂性。

另一种可能是受到男爵夫人伊莎贝拉·布雷蒙特的邀请。这位三十七岁的贵族女性出身于一支破落的骑士家族，如今管理着家族账簿、女仆事务，并监督厨房与织造室的日常运作。尽管婚姻并不幸福，她始终维护家族声誉，从不公然挑战丈夫的放纵行为。她邀请玩家的理由可能是需要了解外界信息，或是希望通过外来者获取某些不便通过官方渠道获得的东西。

### 参加男爵宴会的安排

无论通过哪种方式获得邀请，玩家都会被告知需要参加一场正式的宴会。要是玩家拒绝的话，主持人需要另寻他法，将本该传达的信息传达出去。

"石板路错落，百年的时间在石头上留下脚印，纯白色的城墙之上飘扬着红底白纹的家族旗帜。女仆小声提醒你们礼节——进入大厅不得带武器，也不可以穿装甲。发言需称呼"阁下"，不得将汤勺放在盘子的左边，吃食物时不能把骨头吐出……主座左侧是贵妇人，右侧为神职者席位。

你们被引至客人住所：一座靠近外墙的三层塔楼，粗石砌墙，内部干净且按揭。女仆为你们送上洗净手巾、粗面包与蜂蜜酒，并告知——宴会将在两小时后开始，由布雷蒙特男爵之子爱德华亲自主持，正是他邀请了你们这几位旅行商人。

女仆低声说："男爵本人不会出席，他在西侧浴室休养。"言语间，她带着一丝难以名状的避讳。"

### 宴会流程安排

主持人可以按照以下流程安排宴会场景，这还原了中世纪一场贵族宴会的大部分流程，不过，对于不喜欢在餐桌上守规矩，或者对于社交类扮演不感兴趣的玩家，你可以酌情跳过宴会的桥段。：

### 第一阶段：迎接与入席（约 30 分钟游戏时间）

玩家在女仆引导下进入宴会大厅。大厅中央的长桌已布置完毕，铺着亚麻桌布，摆放锡制餐具。爱德华·布雷蒙特坐在主位，两侧依次是家族成员、本地骑士和神职人员。玩家被

安排在长桌末端，这是对非贵族客人的标准礼节性位置。

女仆会全程跟着玩家在他们的耳边低语。再次低声提醒基本礼仪：一名身着蓝色的围裙表情阴郁的女仆（玩家会在稍后了解到她是女仆长艾格尼丝）全程跟随在玩家身侧，始终保持半步距离。她会在俯身凑近客人耳边，用只有他们能听见的音量低声提示各项礼仪规范。

她首先会提醒餐具使用要求：汤勺仅用于喝汤，使用后必须放在右侧碗碟旁；餐刀用于切割肉类，但不得直接送入口中；面包需用手掰成小块，不得用刀切割；任何时候都不得用手直接取食除了面包之外任何菜肴。

接着女仆会交代用餐举止要求：咀嚼食物时必须保持闭嘴，不得发出任何声响；吞咽完毕前绝对不得说话；骨头和残渣应放入专用弃碟，不可直接吐在桌上；每道菜间隔需用提供的柠檬水洗手。

她还特别强调社交礼节：饮酒必须等待爱德华先举杯，且每次饮酒不得超过三口；称呼所有贵族必须使用“阁下”尊称；不得主动提起政治、宗教、家族事务等敏感话题；被问话时应先咽下食物，擦嘴后再从容回答。

女仆最后会叮嘱几个禁忌：汤勺绝对不能放在盘子左侧，因为这被视为对主人的诅咒；不得把叉子和刀交叉摆放；餐具掉落不得自行捡起，应等待侍从更换；离席时必须将餐巾整齐折叠放在左侧。

这些繁文缛节对习惯了旅店粗犷饮食的冒险者来说是个不小的挑战。记住并且执行这些复杂的餐桌礼仪需要通过一个智力检定，若

是未能通过女仆长会轻轻的触碰玩家是以他们行为不当。但如果你的玩家恰好选择了贵族作为他们的背景。或者有与之相关的经历，你可以让他们无需任何鉴定，直接通过最高级别的难度。

智力检定：

DC 10：记住基本要求（咀嚼不说话、等待举杯）

DC 13：记住礼节细节

DC 15：记住所有特殊禁忌和细微要求，宴会就是你的主场。

每当你假设一个需要执行用餐礼仪的鉴定而玩家完美通过时。便会为后续留下一个深刻印象。

## 第二阶段：用餐与交谈（约 1 小时游戏时间）

宴会按传统顺序上菜：

开胃菜：洋葱汤配硬面包

主菜：加入了百里香的烤野猪肉，炖阉鸡肉（配燕麦粥），一些鱼。

甜品：蜂蜜蛋糕和恶臭奶酪

每道菜间隔期间，爱德华会主动与玩家交谈。他首先会询问玩家的来历和旅行见闻，这是玩家介绍自己，并且在宴会中发挥和留下印象的机会。随着谈话深入，他会逐渐转向领地问题，特别是土匪为患的状况，语气中透露出年轻人特有的急躁与对现状的不满。

在餐桌上，玩家将会有一些通过鉴定留下深刻印象亦或是让自己不至于失礼的机会。当玩家通过了其中一项检定，便可以让他们在场宴会中的所有人留下一次深刻印象。

在这些交谈中，玩家可以通过以下方式展示自己的社交能力：

**说服 (DC 13)：**玩家可以尝试通过有理有据的论述，就土匪问题，或者他们目前看到男爵领相关的事件提出见解或建议。成功的说服会让爱德华认为玩家是有见地的，有学问的人。

**欺瞒 (DC 14)：**玩家可以夸大自己的冒险经历，编造与贵族打交道的经验。成功的欺瞒会让爱德华对玩家刮目相看，但若后续行为与言辞不符，可能会引起怀疑。

**威吓 (DC 15)：**玩家可以咋咋呼呼，展示出强硬态度，强调强盗问题紧迫性。成功的威吓会让爱德华感到压力，可能因此提供更多协助，但也有可能破坏宴会美好的气氛。

**洞悉 (DC 12)：**当玩家可能说错话的时候。通过观察爱德华的言辞举止，玩家可以判断他的真实意图和情绪状态。成功的洞悉能让玩家更好地把握谈话方向，避免触及敏感话题。

#### 重要 NPC 介绍：

**爱德华·布雷蒙特 (主位)：**宴会主持者，最可能的求助对象

**伊莎贝拉夫人 (爱德华左侧)：**偶尔参与谈话，更关注用餐礼仪

**雷蒙德爵士 (爱德华右侧)：**家族骑士教官，表情严肃，很少发言

**奥德里克神父 (神职人员席位)：**年老体弱，基本不参与谈。

**以撒 (客人)：**赫尔墨斯教会派来的商人，详情可以在第 4 节中找到。

**女仆长艾格尼丝：**指挥女仆服务，了解城堡内情

**第三阶段：餐后娱乐与离席 (约 30 分钟游戏时间)**

用餐结束后，乐师开始演奏，侍从撤走餐具，换上葡萄酒。这是相对轻松的社交时间，玩家可以：

请求与爱德华私下交谈 (关于土匪或过桥费问题)，不过在这个时候提出问题，可能会被认为太仓促了。

与侍从或女仆长交谈获取信息。

与其他宾客建立联系。

**得体离席时机：**在餐后娱乐开始约 15 分钟后，玩家可向爱德华表达感谢并请求告退，这不会被视作失礼。女仆会引导玩家返回客房。

#### 会后安排与机会

玩家返回客房后，将有以下发展可能：

**夜间会见安排：**

如果玩家在宴会上表现出色 (礼仪得体或谈话有趣)，并且至少有两名玩家让爱德华留下了深刻印象，爱德华可能会在 1-2 小时后通过侍从邀请玩家到他的私人书房继续交谈。这是提出请求的最佳时机。

如果在你的故事中邀请玩家进入城堡参加宴会的是伊莎贝拉夫人，那么传唤玩家进入房间会谈这种行为就变得不妥，因此他会派出刚刚一直站在玩家身后的那名女仆，也就是女仆长艾格尼丝与玩家进行夜间会面。

爱德华的主要需求是：

**解闷：**渴望听玩家讲述外界见闻和冒险故事。

**证明自己：**希望获得解决土匪问题的方案 (哪怕只是理论上的)

而在私人会见中，玩家可以：

直接说明运输王室货物的时间压力。

请求官方文件协助通过圣徒跛足桥（希望得到签发降低过路费的介绍信）。

询问土匪堡垒的信息。

## 当下的现状

在与玩家的交谈中，爱德华·布雷蒙特会透露两个关键信息。首先，他会解释为何富饶堡男爵领目前无法组织有效的军事行动来清剿土匪：为他父亲效力的五位骑士各自领地上都发生了各种怪事，这些异常情况牵制了他们的全部精力，使得他们无法抽调人手组成讨伐队伍。至于具体发生了什么怪事，爱德华自己也说不清楚，只知道需要亲自拜访这些骑士所守护的田庄、村庄或领地才能了解详情。

其次，关于圣徒跛行桥的情况，爱德华表示无法通过正式渠道向该男爵领的领主提出交涉或抗议。据他了解，那位男爵似乎与布雷蒙特家族积有旧怨，目前对经过桥梁的商队收取惊人的过路费——具体来说，放行一架满载货物的马车需要支付整整一千金币的天价。

爱德华会对玩家运送王室货物的紧迫处境表示理解，但他坦言自己无法提供实质性帮助：既不能直接出资赞助，也无法调动兵力协助。

然而，他会提出一个折中方案：为玩家签发一份时间有限的旅行商人委令状。这份文件将允许玩家在富饶堡领地内合法从事商贸活动，利用货物交付前的剩余时间积累资金。也可以在这个过程中拜访各位骑士的领地，看看能不能替他们解决无法出兵的问题。

玩家很快会意识到，对爱德华而言这是个无本万利的提议——既不用自己出钱出力，又

能试探玩家能力，说不定还能间接解决领地内的问题。但考虑到当前处境，玩家很可能不得不接受这个安排，毕竟在等级森严的阿瓦隆尼亚，一份盖有贵族纹章的许可文书，往往比一袋金币更有价值——它至少能保证玩家在领地内行动时，不会被当作流寇抓起来吊死。

他们面临两个选择：要么通过经商攒够一千金币支付过桥费，要么在游商过程中尝试解决骑士们的麻烦，从而争取军事支持来清除土匪障碍。

## 旅行商人委令状

此份文书以厚实的羊皮纸制成，尺寸为12×8英寸，边缘略有磨损。纸张质地粗糙但坚韧，触感略带颗粒感，呈现出多年存货才有的淡黄色泽。文书顶端以褐色墨水绘制着布雷蒙特家族的纹章——一只展翼的猎鹰栖于橡树枝上，纹章下方配蔓叶花纹边框。

正文部分使用标准的宫廷书法书写，字母间连笔流畅，墨色浓黑。开头以放大装饰字母"E"起笔（代表爱德华之名），正文明确写道：

"凭此令状，持证人获准在布雷蒙特男爵领内自由从事商贸活动，有效期自签发之日起十四日内。持证人可在各集镇摆摊交易，与领民进行货物买卖，视为拥有各个行会经营范围许可证。各地哨卡及税务官见状应予以放行，不得刁难。"

相比于正文的内容，爱德华的签字相当的丑陋。

文书底部盖有布雷蒙特家族的正式火漆印章，直径约一英寸半，使用深红色蜡料压制而成，印纹清晰可见猎鹰与橡树的图案。火漆上隐约可见爱德华的指印压痕。

这份令状没有提及任何具体货物或交易范围，给予玩家相当大的操作自由度，但同时，也没有提供任何税收减免或特殊保护。有效期明确限定为两周，与玩家运送王室货物的最终期限相呼应。（还剩下33天，除去赶路还需要的8天玩家差不多有25天的时间，其中两周将会在本地进行商业冒险。）

## 再会

集市广场的空气中混杂着牲畜的臊臭和烤饼的焦香。就在腌菜摊子和铁匠铺之间的空地上，人群围成了个晃动的圈。圈心是辆眼熟的双轮马车——正是格温妮那辆载着精工农具的货车。车辕上插着的彩旗耷拉着，上面绣着的蹩脚商标“格温妮精品农具”沾了泥水。

那红发少女站在车板上，叉着腰，像只被惹恼的猫。她依然穿着那身过于宽大的旅行斗篷，袖口沾着油污，火红的发丝从兜帽里钻出来，黏在汗湿的额角。

"五个金币！我说了是五个，就五个金币！"她的声音拔得老高，几乎破了音，"这是上好的精钢犁头！他们可以用三个世纪都不会坏的。你们这些...这些不识货的乡毋宁！"

底下围着几个农户，穿着打补丁的粗布衣，面色蜡黄。一个老汉啐了口唾沫："姑娘，不是俺不识货呢。能看得出来你卖的是好货，俺们整个村子都凑不出五个银币，你这价够买俺家几年的黑麦了！"

格温妮的嘴唇抖起来。"爱买不买！农具都买不起的穷.....种什么地嘛！"这话像石头砸进水面，人群顿时骚动起来。几个年轻人攥紧了拳头往前挤。

就在这时，两个穿着褪色号衣的税务官挤进了人堆。为首的是个瘦长脸，嘴角耷拉着，手指不住地捻着腰间的皮鞭。"嚷嚷什么？"他斜眼扫过货车，"谁准你在这儿摆摊的？许可证拿出来瞧瞧。"

格温妮明显慌了神。她手忙脚乱地在斗篷

里掏摸，摸出几个铜板、一团麻线，甚至还有半块干奶酪，烟熏的大鸡腿，就是找不到什么许可证？

"我肯定是有那个东西的！你们等等..."

瘦长脸嗤笑一声，对同伴使个眼色。"哎嘿嘿，无证经营，按律货物充公咯。"他伸手就去抓车上的犁头。

"你敢！"格温妮尖叫起来，竟扑过去抱住那税务官的胳膊，张嘴一口咬下去。人群哗然，天底下竟然还有如此胆大的人。另一个税吏抽出短棍——

就在这时，有几个家伙挤进了人圈。或许是他们认出了那辆拼凑的马车，或许是听见了那熟悉的、不知天高地厚的叫嚷。反正，你们几个来了，站在了这场荒唐戏的台前。

玩家获得旅行商人委令状后立即面临实际困难：虽然获得经商许可，但缺乏起始资金.....假设你之前认真的掏空了玩家的口袋的话，当然他们也可能想到把自己的装备卖掉作为起始资金，但是全新的装备只能卖半价，而玩家身上的显然是已经被使用过的了，所以只能卖更低的价格。若玩家此前为筹集马车费用已变卖资产，处境将更加艰难。

爱德华·布雷蒙特好心的提供有限协助，同意将印有王室印记的货物暂存城堡仓库并由其看守，确保这批敏感货物不会丢失或受损。

当玩家在富饶堡集镇街道筹划如何筹集资金时，会注意到集市广场发生骚动。人群聚集在一辆熟悉的四轮马车周围——正是格温妮·丝纺那辆载着精良农具和纺车的货车。此

刻这位少女旅行商人正陷入麻烦：她因坚持高价出售农具而与当地农民发生激烈争执，随后引来了税务官的注意。由于无法出示合规的经商文件且态度傲慢，她正面临货物被没收的威胁。

当然，如果先前的剧情里马车卖给玩家了，那么现在弄来了一辆新的，带盖的像一辆大酒桶一样的新的四轮马车。

玩家可通过多种方式介入此事：使用武力驱散围观者并助其脱身；出示爱德华签发的委任状声称格温妮是自己的商业伙伴（需通过 DC13 欺瞒检定）；或通过 DC15 说服/威胁检定向税务官讲讲道理。若玩家成功平息冲突，格温妮会不情愿地承认需要帮助。

与玩家分离后，格温妮的经商尝试彻底失败，这个女人有的是初始资金，但是却毫无经商头脑：她以为农民会购买可以使用好几个世纪的精良铁制农具，但忽略他们根本无力支付；她认为农妇需要新式纺车，却不知她们习惯用纺锤手工纺线；她还用高价收购一些羊毛，因不懂储存而全部变质。更糟的是，她因炫耀财富遭人算计，用三倍价格买下了全镇最差的摊位位置。所有这些愚蠢投资几乎耗尽她的资金，唯一幸运的是她身上一些独特的气息让最贪婪的骗子不敢过分逼迫，还不至于人财两空。

## 一次邀约

此刻再会，格温妮虽然嘴上仍不饶人，但已不得不承认需要与玩家合作。她剩余的货物还有资金（七箱精良农具和五架纺车——总价值约 100 金币的货物。身上这样那样的钱值 200 金币）可与玩家共享，双方达成合伙人关系，至于利益如何分配，就要看主持人的打算。

格温妮用这些投资以换取团队保护和经商指导。这个骄傲的少女第一次显露出挫败感，不过很快她就会没事的。一个龙承认自己的头脑不太好使总需要一些适应的时间。

在经历市集的闹剧后，格温妮将玩家引至镇外一处荒废的磨坊。雨水从破败的屋顶漏下，在积水的石地上溅起涟漪。她突然转身，兜帽滑落，火红长发在昏暗光线下如熔岩般流淌。“听着，”她的声音褪去所有伪装，带着古老生物特有的低沉共振，“我本不该向短生种坦白，但你们的愚蠢竟让我觉得亲切。就像是曾经围着我转的那些让我觉得厌烦的仆人，天呐，我此时竟然有一点想他们。”

因此我特许你们成为我的仆人。

她坦言自己真名为格温妮丝·奥克希利安，曾是盘踞在山脉的古老红龙。因与同族打赌，她必须在不使用龙族力量、完全隐匿身份的情况下，以人类形态赚取足以填满龙巢的财富。“原以为这是场轻松的游戏，”她的金色竖瞳在阴影中微微发光，“没想到你们人类的商业规则，真不是一般的麻烦。”

## 格温妮自称的巨龙形态设定：

真名：格温妮丝·奥克希利安（Gwyneth Oxyrian）

年龄阶层：成年红龙（约 250 岁）

原巢穴：阿瓦隆尼亚中部赤红山脉的某一处空洞的可怕的洞窟，现在已经被抛弃了。

体貌特征：鳞甲如熔炼的红铜，修长美丽的躯体全身上下没有一丝的伤痕。翼膜呈现火

山岩浆般的脉络纹路，瞳孔为熔金般的垂直狭缝

赌约：在赚取 20 万金币等价财富前，不得使用任何龙族能力，不得向任何生物展示真实形态，

她提出与玩家约法三章，不过具体细节由你所主持的这场游戏来决定。：

玩家需担任她的商业顾问与人类世界向导，教她识别骗局与合理定价

她将提供剩余货物（价值约 100 金币）作为启动资金，并且向玩家提供巨龙的智慧，格温妮虽放弃使用龙族能力，但仍保留巨龙的知识与记忆（可提供历史、奥秘相关情报）。但玩家需保证资金增值。

在合作期间不得探究或泄露她的真实身份，否则将面临巨龙的怒火。

当了解到玩家需要筹集 1000 金币过桥费或解决骑士领地问题时，她露出笑容：“正好，我们可以组成商队。你们有官方许可，我有货物，而我们都缺钱。”她可以接受用“合伙人”代替最初的“仆从”称谓，但眼神依然带着特有的居高临下。

## 玩家拒绝邀请怎么办？

不是每个人都想和一只强势的巨龙合作的。如果玩家选择拒绝格温妮的合作提议，主持人需要准备好应对方案，确保游戏能够继续推进。以下是具体的处理方式和备选路径：

在被玩家拒绝之后，格温妮会因被拒绝而明显不悦，但她高傲的性格不允许她显露挫败

感：格温妮会表现出明显的失望和恼怒（哼！短生种的眼光果然狭隘。你们的智慧看上去并没有我以为的那么多。），但她不会立即与玩家敌对。她可能收起货物离开，但会留下谈判的余地。如果改变主意，来市集找我。

暗中观察：即使被拒绝，格温妮仍可能暗中关注玩家的行动，她仍然会鬼鬼祟祟地跟在后面。因为她需要评估这些短生种是否具备合作价值。主持人可让玩家通过 DC 14 的察觉检定捕捉到她的踪迹（如一抹红发在人群中闪过）。

## 主持人需为玩家提供其他可行的路径，避免游戏陷入僵局：

玩家可使用爱德华签发的委令状在富饶堡领地内行商，但缺乏启动资金。他们可通过以下方式筹集资金：

承接本地零工（如护送、清理附近的强盗或者危险生物，例如地精的巢穴），每次赚取 5-20 金币。不过他们很难找到雇主。

低价收购农产品（如谷物、羊毛），运往邻近村庄贩卖，赚取差价。

通过 DC 14 的魅力（说服）检定向本地商人借贷。

他们可尝试接触五位遭遇麻烦的骑士，以提供援助换取剿匪支持（解决领地问题后，骑士可能提供士兵或资金）。

高风险路径：这可能会让冒险提前结束。如果玩家想要尝试并且失败了，他们就不得不选择用另一种方法继续游戏。

玩家可尝试强行突破土匪封锁的老路，需要通过一系列隐匿或伪装检定（DC 14-18）。

他们也可冒险偷渡圣徒跛行桥，失败则触发冲突或罚款。

## 并非笨蛋

如果玩家因格温妮之前的愚蠢表现而嫌弃她，主持人可安排以下场景让她有些表现的机会。

格温妮不太会跟人打交道，但是熟知矿物知识，诸多历史事件，关于自然材料的知识，以及通晓古老语言。还有着龙族的对于危险直觉的预警能力。

### 矿石鉴定

当玩家在收购一批看似普通的铁矿时。"等等，"她的指尖轻轻划过矿石表面，"这不是铁矿。"她拿起石块在鼻尖轻嗅，金色竖瞳微微收缩，"这是黑钨矿，里面掺了银。我们可以用铁价买下价值十倍的东西。"她随手捡起另一块真正的铁矿作对比，并且炫耀似的一一指出其中的差异，不过，这一切是当着商人的面做的，这批矿石的售价自然也提高了十倍。

### 危机预警

当商队准备穿过某条山谷时，格温妮突然勒住缰绳："等等。"她凝视着远处飞鸟的轨迹，"三分钟前还有鸟群从那个方向飞起，现在完全静止了。"她指向地面的车辙印记，"有人拉着一辆空车，但是带了不少人刚刚经过。"她压低声音，"我觉得有什么埋伏在前面等着我们哦。"

### 古老语言

面对某位说古老方言的林中施法者的时候，格温妮能从容不迫地用更地道的口音回应，甚至准确使用了该地区古老的敬语语法。事后她轻描淡写："百年前路过我跟当地人学过几句咯。"

同时它也能解读出来那些刻在石碑或是图腾柱上的古老文字。

### 自然材料知识

当玩家苦恼于货物防潮问题时，格温妮蹲在路边摘取某种不起眼的蕨类植物："捣碎汁液涂在油布上，防潮效果比你们买的蜡布好。这种蕨类只长在矿脉附近——所以顺着它们找，通常还能发现些别的惊喜。"

这些瞬间应当零星出现，让玩家意识到格温妮清澈的愚蠢仅限于商业常识，而她作为古老生物的经验与智慧在特定领域堪称无价。

只是这些特定领域一般很难用到就是了。



## 第 3 节：做个旅行商人

玩家与格温妮达成合作后，将组成一支临时的旅行商队，利用爱德华签发的委令状在布雷蒙特男爵领内开展贸易活动。此刻他们正站在富饶堡集镇入口，面前摆着七箱精良农具和五架纺车——总价值约 100 金币的货物，这是他们的全部启动资本。格温妮难得安静地站在马车旁，试图让自己看起来像个合格的商人，但她不断摆弄衣角的小动作依然显得相当的忐忑和紧张。

### 旅行商人是如何赚钱的？

#### 旅行商人的真实面貌

旅行商人是中世纪经济血脉中流动的润滑剂，是另一种冒险者，他们穿梭于城镇与乡村之间，既是货郎也是情报员。这些人通常带着一两辆马车，载着从盐巴、铁器到奢侈品等各种货物。他们熟知每条小路的安全状况，能通过天气判断行程，也懂得如何与各地税吏周旋。真正的利润不仅来自简单的买卖差价，更来自对信息差和资源调配的掌控——知道哪里缺什么，哪里过剩什么，并在合适的时间连接这两端。

除了低买高卖的基本操作，精明的旅行商人还通过以下方式赚钱：

**承包加工：**将原材料带到特定地区委托加工并回收成品。例如将羊毛分发给农村妇女纺成线，按纺线量支付铜币，再将纺线运往城市出售，利润远超直接贩卖原材料。

**委托采购：**接受城镇商人的定金，前往产地采购特定货物。比如承诺为富饶堡的酒馆采购特定年份的葡萄酒，赚取佣金和运输费。

**信息贩卖：**将 A 地的新闻、物价和稀缺品信息卖给 B 地的商人，甚至为贵族传递不便经官方渠道的消息。

**季节性套利：**在丰收季低价收购谷物存入仓库，在青黄不接时高价售出；或夏季收购皮毛，冬季反季销售。

#### 典型案例：羊毛承包加工

一个典型的羊毛加工案例中，商人以 4000 铜币每袋的价格从货源地收购原毛（每袋 364 磅），即每磅羊毛  $4000/364 \approx 11$  铜币，以每日 3 铜币的加工费委托农村妇女纺线。使用纺车的妇女每周可纺 1.3 磅线，而使用手工纺锤的妇女每周仅纺 0.5 磅线（按每日工作一个白天计算）。纺成的线在城镇卖给收购商售价为每磅 80 铜币。

若不计算运输和管理成本，每磅纺线的净利润分析如下：使用纺车时，每磅线的货物成本约为 11 铜币，人工成本约为 12 铜币（28 天支付 84 铜币加工费，产出 5.2 磅线）；使用手工纺锤时，每磅线的货物成本同样为 11 铜币，但人工成本达 42 铜币。

若组织 60 名妇女加工四周（28 天）：使用纺车可生产 312 磅纺线（ $60 \times 1.3 \times 4$ ），需支付 5040 铜币人工成本（ $60 \times 3 \times 28$ ），货物成本 3432 铜币（ $312 \times 11$ ），总销售额可达 24960 铜币（ $312 \times 80$ ）。

使用手工纺锤生产 120 磅纺线（ $60 \times 0.5 \times 4$ ），同样支付 5040 铜币人工成本，货物成本 1320 铜币（ $120 \times 11$ ），总销售额 9600 铜币（ $120 \times 80$ ）。

使用纺车时总利润为：24960 - 5040 -

3432 = 16488 铜币。

使用手工纺锤时总利润为：9600 - 5040 - 1320 = 3240 铜币。

考虑在阿瓦隆尼亚常见税费，市场税 5%-30%（随领主意愿而波动）、过路税每袋 20 铜币往返计 40 铜币、教会什一税 10%。如此等等，在阿瓦隆尼亚做一名旅行商人，甚至还有亏本的可能。

### 时间与收益评估

有经验的旅行商人在一个月内通常可赚取 50-100 金币的净利润（相当于普通农民好几年的收入），但这需要良好的本钱、人脉和对风险的把控，以及运气成分。

然而玩家面临的是紧急状况——他们只有 14 天时间筹集巨额资金，这意味着必须采取更高风险、更高回报的策略。他们可能需要同时运作多条贸易线，接受高风险委托，甚至动用非常规手段。主持人应当让玩家明白：常规的稳妥经营无法在时限内达成目标，他们必须做出更加激进的抉择。

### 此章节如何运行？

本章节的核心玩法结合了商业模拟与传统冒险元素。也就是所谓跑商团的节奏。玩家将在有限的时间内拜访男爵领内的各个村庄，通过双重途径积累财富：一是像传统冒险者那样调查当地异常状况、接受委托任务并赢得居民信任；二是像旅行商人那样发掘本地经济价值，识别未开发的资源产品，了解领主或村民的商业需求，进行商品采购与销售以赚取差价。

冒险与商业的并行推进：

玩家在每个村庄可同时进行两类活动：一是调查当地发生的冒险事件（如村民失踪、作

物病害、神秘信仰等），通过完成任务获得报酬或解锁特殊资源；

二是评估当地经济状况，发现可开发的产品（如羊毛，木材，手工制品）或未满足的需求（如缺乏生产工具、需要盐巴等日用品）。

将两种行动结合起来，便是跑商团的醍醐味。

### 商业机会的发掘与利用

玩家需要运用自己的知识，识别各地的特产与需求，例如 A 村盛产优质羊毛但缺乏纺织工具，B 村需要大量粮食但有闲置劳动力。玩家可在 A 村收购低价羊毛，运至 B 村委托加工，再将成品销往城镇。此外，玩家可能发现潜在的投资项目，如资助村民建造纺车作坊以提高生产效率，从而获得长期分成或折扣货源。

### 动态事件与可重复性

各地的事件与需求无需一次性解决。玩家可在首次访问时发现机会，下次携带合适物资再来处理。某些事件线索可能分散在不同地点，需要多次拜访才能完全理清。这种设计允许玩家根据自身资源和优先级灵活规划。

### 跑商路线的优化整合

在了解各地信息后，玩家的最终目的应设计一条高效贸易路线。

理想状况是形成资源循环：在 A 地获取原料，在 B 地加工，在 C 地销售成品并采购新货物，最终返回 A 地完成闭环。例如：从产羊毛的村庄收购原料，运至有闲置劳动力的村庄支付加工，再将纺线销往城镇换取盐铁，最后将盐铁卖给原料产地完成循环。路线规划的质量将直接影响盈利效率和时限压力下的

成功可能性。

## 买卖货物

在参考中世纪背景下的阿瓦隆尼亚，不同规模领地的交易规则差异显著。在村庄这类小型聚落，交易活动相对简单直接。玩家应当与村庄长老或庄头交涉，这些人是领主委任的管理者，掌握着本地的粮食和物资分配权。

玩家也可以直接与富裕农民或乡村工匠交易，他们通常拥有少量可供出售的余粮、家禽或手工制品。

在神庙领地，则需要与修道院院长或司库打交道，修道院往往拥有自己的土地和作坊，出产葡萄酒、蜂蜜、书籍等物品。这些交易大多以实物交换为主，辅以少量银币铜币结算，价格往往由传统习惯决定，而非市场供需。

城镇中的交易则完全受行会制度掌控。根据阿瓦隆尼亚的惯例，任何想在城镇从事买卖的人都必须首先获得行会资格。呢绒商行会、金匠行会、鱼商行会等组织严格规定着各自行业的经营规则。

以富饶堡为例，一个外来的商人想要贩卖羊毛制品，必须先向呢绒商行会缴纳高昂的入会费，接受行会对货物质量的检查，并同意遵守行会制定的价格标准。行会还会限制营业时间、经营地点甚至学徒数量。违反行会规定的商人将面临巨额罚款，严重者会被枷锁示众。

不过好消息是玩家所获得的许可证可以帮他们绕过这一部分，而关于行会的好处和坏处，稍后我们会以一个完整的模组来陈述，与之相关的一系列消息在这里，只要让玩家知道有这些东西就好。

## 我不想卖

如果玩家不愿将货物卖给中间商，可以选择自行加工增值。比如将收购的羊毛纺成线，兽皮鞣制成皮革，或者将粮食酿成啤酒。他们也可以直接寻找最终消费者，比如向农民直接出售农具，或为市民提供定制服务。不过需要注意的是，在城镇范围内，任何加工和销售行为仍然需要遵守行会的相关规定。

同样，玩家为了积攒 1000 金币来通过圣徒跛行桥的话，等价值的货物也是可以用来支付的。

## 商业订单

你也可以为玩家创造出订单任务，也就是某一个指定的酒馆老板商人或者贵族亦或者其他的人向玩家要求采购指定的货物。订单交易有着成熟的运作模式。当玩家收到订单时，通常需要与委托人签订正式契约，详细约定货物规格、交付时间和付款方式。例如领主可能订购一批长矛，要求枪杆使用白蜡木，铁矛头需经过三次锻打，并在契约上注明如在交付前发现瑕疵可拒绝接收。

这些订单契约通常采用三联单形式，由交易双方和公证人各执一份，契约上会明确标注违约处罚条款。根据商法，未能按时履约的一方不仅要支付罚金，还可能被取消资格。大多数订单还会要求支付三成定金，余款在交货时结清。值得注意的是，贵族等大客户往往享有延期付款的特权，有时甚至会长达一年之久。

## 在本地采购

玩家可以在本地的市场进行采购要注意的是，下列表中只有完全本地生产加工的产品

才能享受到本地生产物 25%-50%的折扣，其余的产物并非是这个城镇出产的，而是从属于男爵的各个田地拉过来的，所以价格会保持不变。

富饶堡（布雷蒙特男爵本人持有的领地）产出与贸易品清单：下面展示的是商人出售的通常价格，有的东西能在本地产出，有的东西需要从远处拉来。

商品名称	单位名称, 单位重量	档位	修正后价格	原材料
本地出售也收购				
小麦	1 大车, 2000 磅	本地需要 (+25%)	250 sp	无
大麦	1 大车, 2000 磅	本地需要 (+25%)	375 sp	无
黑麦	1 大车, 2000 磅	本地需要 (+25%)	500 sp	无
啤酒花	1 标准袋, 50 磅	本地需要 (+25%)	125 sp	无
麦酒	1 标准桶, 约 100 磅	本地需要 (+25%)	50 sp	大麦, 燃料
啤酒	1 标准桶, 约 100 磅	本地需要 (+25%)	75 sp	大麦, 啤酒花, 燃料
铁矿石	1 标准箱, 200 磅	本地需要 (+25%)	100 sp	无
生铁锭	1 大箱, 100 磅	本地需要 (+25%)	125 sp	铁矿石
铁钉	1 标准桶, 50 磅	本地需要 (+25%)	312.5 sp	生铁锭
农具	1 套, 15 磅	本地需要 (+25%)	10 sp	生铁锭+木材
木板	1 大车, 2000 磅	本地需要 (+25%)	375 sp	木材
石料	1 大车, 2000 磅	本地需要 (+25%)	625 sp	无
羊毛	1 大袋, 364 磅	本地需要 (+25%)	500 sp	无
毛线束	1 大包, 50 磅	本地需要 (+25%)	125 sp	羊毛
本地出售				
木材	1 大车, 2000 磅	自给自足 (+0%)	160 sp	无
优质木材	1 捆, 500 磅	自给自足 (+0%)	500 sp	无
木炭	1 标准袋, 50 磅	自给自足 (+0%)	20 sp	木材
树脂	1 标准袋, 50 磅	自给自足 (+0%)	150 sp	无
草药	1 大捆, 50 磅	自给自足 (+0%)	75 sp	无
中型动物皮	1 捆, 约 400 磅	自给自足 (+0%)	35-50 sp	无
野兽动物皮	1 捆, 约 400 磅	自给自足 (+0%)	100-175 sp	无

商品名称	单位名称, 单位重量	档位	修正后价格	原材料
蜂蜜	1 标准桶, 50 磅	自给自足 (+0%)	25 sp	无
染料原料	1 标准袋, 50 磅	自给自足 (+0%)	250 sp	无
亚麻	1 大车, 2000 磅	自给自足 (+0%)	800 sp	无
燕麦	1 大车, 2000 磅	自给自足 (+0%)	100 sp	无
豆类 (豌豆)	1 大车, 2000 磅	自给自足 (+0%)	1000 sp	无
颠茄	1 标准箱, 50 磅	自给自足 (+0%)	150 sp	无
罂粟	1 标准箱, 50 磅	自给自足 (+0%)	250 sp	无
药膏	1 标准箱, 25 罐, 50 磅	自给自足 (+0%)	125 sp	草药+蜡
亚麻粗布	1 大卷, 50 磅	自给自足 (+0%)	75 sp	亚麻
雕刻石制品	1 件, 50-200 磅	自给自足 (+0%)	150-500 sp	石料+染料
本地收购				
盐	1 大袋, 100 磅	本地需要 (+25%)	62.5 sp	无
普通服装	1 捆, 51 磅	本地需要 (+25%)	106.25 sp	汉麻/亚麻布
粪肥	1 车, 2000 磅	本地稀缺 (+50%)	15 sp	无
面粉	1 标准袋, 50 磅	本地需要 (+25%)	12.5 sp	小麦
羊毛衣	1 箱, 50 磅	本地需要 (+25%)	312.5 sp	羊毛织布
皮革制品	1 标准箱, 50 磅	本地需要 (+25%)	625-2500 sp	皮革+铁钉/染料
蜜酒	1 标准桶, 50 磅	本地需要 (+25%)	250 sp	蜂蜜
葡萄酒	1 板条箱, 40 磅	本地需要 (+25%)	2500 sp	葡萄
染料	1 标准罐, 1 磅	本地需要 (+25%)	100 sp	染料原料
羊毛织布	1 匹, 50 磅	本地需要 (+25%)	250 sp	羊毛+染料
绳索 (麻)	1 大卷, 50 磅	本地需要 (+25%)	62.5 sp	汉麻
蜡	1 标准箱, 50 磅	本地需要 (+25%)	500 sp	无

## 第 4 节：布雷蒙特男爵领

在接下来的十四天里，玩家将穿梭于布雷斯特男爵领大约三万英亩的广袤土地上，以旅行商人的身份寻找贸易机会。这片领地的核心是富饶堡——一座典型的封建城堡（具体结构与布局详见先前《一个典型的城堡例子》章节）。根据中经济地理学说的说法，富饶堡作为领地的中心集镇，自然形成了周边地区的商业枢纽。

其辐射范围遵循一日行程法则：任何村庄与集镇之间的距离都不超过一天步行路程，确保农民能在日出前出发，完成交易后于日落前返回。若村民前往超出单日行程的偏远地区，将面临野外露营的风险或产生额外住宿开销。

主持人可参考附带的布雷斯特男爵领地图进行路线规划。地图上标注的道路包括：碎石铺就的主干道、若干条夯土辅路，以及沿河延伸的骡马小道。

根据规则书上的说法，若玩家每天行进 8 小时，玩家在主干道上每日可行进 24 英里，每小时三里。土路每日 12 英里，每小时 1.5 里，河畔小道每日 24 英里。

可恶的英制单位就像一场噩梦

不得不上上现实中的历史课。英里一词源于古罗马的 Mille Passus，意为一千步，约等于 5000 罗马尺。另外一个单位，码 (Yard) 传说中它起源于亨利一世国王的手臂长度，成为了建筑和土地测量的实用工具。1 码被定义为 3 英尺。

当英格兰终于在 1592 年伊丽莎白一世时代试图统一混乱的里程时，议会做出了一个决定性的妥协：他们不是创造一个新标准，而是将英里与当时最常用的土地测量单位码进行绑定。他们选择了 1 英里 = 1760 码这个数字。

为什么是 1760？这可能是因为它易于被土地测量员使用的单位 furlong，浪) 来整除，法案将英里定义为 8 浪。

统一混乱的里程之后更混乱了，对吧？

因此 1 英里 = 1760 码，而 1 码 = 3 英尺，那么顺理成章地，1 英里 = 1760 × 3 = 5280 英尺。这种不断妥协的产物嘲笑着人类用十进制统一世界的努力。

主持人同志，我有一个相当不太成熟，但是可行的建议。要不咱们先试着把玩家的行进速度转化为公制单位如何？我会在地图的比例尺上使用公制单位，而不是英制单位，要不然我自己的脑袋会先爆掉。

在这个章节中，我们将展示玩家在布雷蒙特男爵领会看到些什么，以及发生些什么事情。

主持人应该将这些信息自行整合起来，组建一个在此男爵领地发生的完整的故事。你可以先让玩家知道五位骑士，以及他们驻守的位置相关的传闻，然后再让他们决定去哪里。这些传闻可以在酒馆或者其他地方打听到。

值得注意的是，打听来的消息与事实的情况也许并不相符。

### 第 1 位骑士：西蒙·拉福德爵士

领地：维恩村

残暴的老骑士，60 岁，满脸伤痕，曾在边境战争中失去一只耳朵。他的庄园贫瘠却纪律森严，领民在他眼中不过是可供驱使的牲口，稍有不从便施以酷刑，边境战争的梦魇让他残酷地训练男性村民，却把女性村民当做可有可无直接无视的存在。他仍每日练剑，手下五名随从同样凶狠无情。维恩村因他的压迫训练出不少亡命徒，从维恩村逃亡的男性村民成为周

边地区绿林强盗的重要来源。

## 第 2 位骑士：埃德里克·普尔爵士

领地：梅伦田庄

四十出头，性情放荡的堕落者。嗜饮香料酒，日夜笙歌，家中私生子众多，传言他不会放过任何异性，甚至与母山羊有染。梅伦田庄一度富庶，但因他的奢靡无度，土地日渐荒芜，大量的田地空在那里，村民纷纷逃亡。但即便如此，他也是罗伯特男爵最好的朋友。

## 第 3 位骑士：休·丹希爵士

领地：高草岗

狂信的老兵，皈依忍耐与殉难之神教派中，普遍被认为是异端派别的苦修骑士，宣称一切土地皆属于神。高草岗庄园俨如地上神国，他将土地划归神之名下，迫令佃农参与清苦修行与禁食，禁止佃农穿着衣物，并带领他们自我鞭打直到伤口因感染而腐烂流脓。他强迫佃农不留任何私有财物，将产出的粮食贡献给更穷的人。他的骑士铠甲战马和武器都已经卖出，热衷于参与宴会传道，终日沉浸在宗教狂热之中。

## 第 4 位骑士：杰洛·布拉姆利爵士

领地：罗森里茨庄园

失能的残骑士，曾是布雷蒙特麾下最强的枪骑手，但六年前在马战中落马残疾。如今终日借酒消愁，田庄中种植一些他尝试制作治疗自身疾病的各种草药。他依赖年轻妻子的陪嫁田产过活，雇佣流浪者管理庄园事务，据说其妻子常常与流浪者有染。

## 第 5 位骑士：加林·诺特爵士

领地：夜榆村

传统美德的圣洁骑士，年约三十，至今未婚。精干寡言，恪守古老的骑士精神。他将夜榆村治理得井井有条，抵御林地盗匪，公正无

私，即便他收以等同于其他村落三倍以上的重要税以维护自己闪亮的护甲，加林爵士依然深受领民敬重。他拒绝参加布雷蒙特的奢靡盛宴，仅每年派人向堡中纳贡，以表忠诚。

随后，主持人应该向玩家展示男爵岭的地图，以便他们决定作为旅行商人行动的顺序和路线。



圣徒跛行桥

强盗堡垒

夜榆村

富饶堡

梅伦田庄

高草岗

维恩村

罗布里茨

每个格子大小为  
1000英亩  
格子边长约为  
2公里/6600英尺

## 1. 维恩村（西蒙·拉福德爵士）

视线所及几乎见不到壮年男性。仅有的几个，也都带着伤疤或是苍老得惊人。荒废的房屋下坐着的是女人。很多女人。像鸟群聚在屋檐下，或坐在树根上，目光茫然地望着泥地。她们的手空闲着，无所事事，衣衫褴褛，脸上只蒙着一层疲惫与麻木。

孩童紧紧依偎在母亲身边，睁着大眼睛，安静得不像这个年纪的孩子。

这几个小孩没有玩耍，没有哭闹，只有死气沉沉的等待。等待什么呢？

也许是奇迹，也许是工作的机会，也许是死亡的降临。

封地性质：世袭庄园（约 3000 英亩贫瘠领地及附属林地）

军事义务：为布雷蒙特男爵提供一名全副武装的重装骑士，一名骑手。以及五位民兵。

拉福德爵士的庄园是一座石木结构的坚固宅邸，围墙象征性的刷成白色，统治着 70 余户佃农，登记约 280 人，不过现在许多男人都已经逃了，实际还剩下 150 人左右而且大多为老弱妇孺。他所控制的维恩村位于布雷蒙特男爵领的西南角，靠近名为女巫之森的森林，此处常有野兽和巨型蜘蛛出没。

森林中时常来犯的巨型蜘蛛与凶猛野兽使这里需要更高强度的民兵需求。他实行残酷管理：强征所有男性进行无休止的军事训练，同时强迫他们去耕种那些难以开垦的贫瘠领地，这样的行为使得本身贫瘠的土地，虽然有着一定的收成但苦不堪言的男性村民。许多都选择逃亡，这些受到过军事训练的逃亡者成为了危险的强盗。

与此同时，西蒙拉福德爵士并不觉得女性有什么价值，因此村庄里有许多被抛下的无所事事的女性和他们的孩童。

兵役负担已远超庄园承载极限，一次额外的征召或一次歉收就可能引发彻底破产或暴动。

路过的马车摇摇晃晃，格温妮从上面丢下来一些肉干，砸到路边饥饿者的头上。就像是给广场上的鸽子喂食。

### 本地的管理者

男人被长矛钉在地上，女人被士兵拖入房屋，村庄在燃烧，孩童在惨叫。老翁护着抱着母鸡的妻子，转瞬之间，老翁的头滚落在地上。

又做噩梦了，不时的西蒙拉福德爵士就会从这样的梦中流着冷汗惊醒。

西蒙·拉福德爵士年约六十，是一块被战火淬炼过的钢铁，布满深浅不一的凹痕，缺少左耳是经历战争的残酷见证。他身形干瘦却挺拔，总穿着磨损的骑士铠甲，极少脱下。花白的头发短而杂乱，他仍然坚持每日训练，保持着以这个年龄不可思议的肌肉，双手布满老茧。

拉福德爵士并非天生的暴君，而是一个被战争记忆折磨的老兵。在边境战争中目睹无数村庄被屠戮，抢劫，焚烧的经历，让他深信只有极端的纪律和军事化训练才能让村民在危险中生存下来。他强制所有男性进行军事训练，并非出于虐待，而是害怕再次看到手无寸铁的平民被怪物或者敌人屠杀的景象。

然而，他的方法完全错误——让所有的村

民视作士兵是不行的，过度严酷的训练方式、以及贫瘠土地的沉重劳役，反而迫使受过训练的男性逃亡成为强盗，形成了恶性循环。森林中真实的怪物威胁证明他的担忧并非多余，但他的解决方式却让村庄陷入了更深的危机。

他无法出兵的理由是需要留人手来防备森林之中的野兽。

## 商业调查

在维恩村，所有交易都必须通过西蒙·拉福德爵士及其三名武装跟班进行。爵士本人负责大宗交易，而跟班们则监管日常物资分配。该村目前急需粮食补给，几乎处于饥荒边缘，因大量男性逃亡导致农田荒废，男人为了逃避劳动和兵役，抛弃了自己的妻子，也抛弃了自己的孩子。

拉福德爵士特别寻求订购廉价的武器和装甲，以补充民兵装备，他还希望有更多的伐木斧。哪怕其实根本没什么人能装备这些。

通过调查，玩家会发现村民们迫切需要最基本的生活物资，如盐和布料，但由于长期贫困，他们几乎没有能力进行正常的货币交易，只能依靠以物易物来维持生活。

孩子们尤其缺乏粮食补充营养，而妇女们则靠少量的手工制品进行交换。粮食在此极为短缺，已成为关乎生存的关键物资。

拉福德爵士并未限制人们进入森林，因此村中妇女承担伐木与采集的工作以维持生活。木材成为她们赖以维生的主要收入来源。村庄表面上似乎贫瘠无物，但靠近女巫之森的地理优势让这里拥有还算丰富的森林资源。木材的产量极高，供过于求，价格极低，可视为大量

盈余。

若玩家通过一次 DC 12 的自然检定，可以发现此地出产的木材质地坚硬，足以称为优质木材。再通过一次 DC 12 的欺瞒检定，则可用普通木材的价格收购这些优质木材，用于制作武器柄或加固工事。

此外，森林中还蕴藏着少量特产，如药用苔藓、可食用树脂以及兽皮，这些均属于本地产出。

### 维恩村可交易商品清单：

商品名称	单位名称， 单位重量	档位	修正后价格	原材料
<b>本地收购</b>				
小麦	1 大车， 2000 磅	本地稀缺 (+50%)	300 sp	无
大麦	1 大车， 2000 磅	本地稀缺 (+50%)	450 sp	无
黑麦	1 大车， 2000 磅	本地稀缺 (+50%)	600 sp	无
燕麦	1 大车， 2000 磅	本地需要 (+25%)	125 sp	无
豌豆	1 大车， 2000 磅	本地需要 (+25%)	1250 sp	无
盐	1 大袋， 100 磅	本地需要 (+25%)	62.5 sp	无
亚麻粗布	1 大卷，50 磅	本地需要 (+25%)	93.75 sp	亚麻
普通服装	1 捆，51 磅	本地需要 (+25%)	106.25 sp	汉麻/ 亚麻布
生铁	1 大箱，	本地需要	125 sp	铁矿石

商品名称	单位名称, 单位重量	档位	修正后价格	原材料
锭	100 磅	(+25%)		
农具	1 套, 15 磅	本地稀缺 (+50%)	12 sp	生铁锭 +木材
本地出售				
木材	1 大车, 2000 磅	大量盈余 (-50%)	80 sp	无
优质木材	1 捆, 500 磅	本地产出 (-25%)	375 sp	无
木炭	1 标准袋, 50 磅	本地产出 (-25%)	15 sp	木材
树脂	1 标准袋, 50 磅	本地产出 (-25%)	112.5 sp	无
草药	1 大捆, 50 磅	本地产出 (-25%)	56.25 sp	无
中型动物皮	1 捆, 约 400 磅	本地产出 (-25%)	26.25-37.5 sp	无
野兽动物皮	1 捆, 约 400 磅	本地产出 (-25%)	75-131.25 sp	无

拉福德爵士会向玩家提出委托：追捕逃亡的佃农并强制他们返回村庄劳动和服役，一旦那些农奴回来干活，自己有了人手对付不停从森林里窜出来的野兽和活过来的树，自己就可以出兵增援领主解决强盗问题。

格温妮觉得这是天经地义的。  
“当然要抓回来！他们是你的财产！跑了就是盗窃！抓到以后，听话的就扔回地里干活，不听话的……嗯，卖掉也能回点本。”

在交代任务时，他突然被一声尖叫打断——一群巨狼蛛闯入了村庄边缘，正在攻击牲畜并威胁村民。这次意外证实了他需要留人手面对野兽的情况所言非虚。

### 冒险事件：噩梦缠绕

西蒙·拉福德爵士的梦境正被一段来自边境战争的残酷记忆所侵蚀。来自过往的幽灵折磨着爵士的精神，其散发出的负能量甚至开始模糊梦境与现实的边界，影响维恩村的夜晚。

尽管拉福德爵士对于这些事情一无所知（他只会认为自己每晚都在做噩梦。）但是在维恩村过夜的玩家将会听到午夜过后，村庄的狗会不安地低吠，若进行一次 DC 12 感知（察觉）检定，会注意到像是金铁交鸣和模糊的如号角般的警告声。

此时，若是玩家起身并进行调查，将在村落中发现一些逃亡的男性佃农或农奴在夜色间返回村落，并且给他们留在此处的家人予以补给（用羊皮袋包裹的面粉，奶酪等）。这些农奴在逃离之后加入了男爵领北方的强盗团伙，然而依旧挂念家人而在夜间返回。这些强盗在发掘玩家或者任何守卫之后会尝试逃跑进森林中，由于有着德鲁伊的庇护，他们在森林里畅行无阻。而其他则会遭到阻碍，并极大概率迷路。若是逃无可逃，他们便会拔刀反击。

若在白日将此事询问本地的执法者或村民，他们会表示对此事略有了解，但不愿详谈，因为他们害怕受到强盗的报复，而家中有人做了强盗，却知情不报，理论上应该被吊死。

尽管土匪们的返回可以解释狗叫的原因。但是却无法解释那幽灵般的号角声从何而来。

追踪声音的来源，并进行 DC 13 智力（奥秘）或（宗教）检定可以识别出，这是一种强烈的、被束缚的负能量或痛苦记忆产生的回响，那警告般的号角声源头似乎来自爵士的庄园宅邸。

当玩家决定在拉福德爵士的宅邸或其周边守夜调查时，他们将遭遇一位站在高处的幽灵哨兵，一名身着多年之前款式的边境军团锁甲、无头盔的年轻士兵幽灵，他的面容因痛苦而扭曲，腹部有一个不断渗血的伤口。在没有受到干涉的情况下，他只会做一件事情，不断地重复着一组动作：绝望地试图吹响警戒的号角，试图警告他人自己发现村庄遭到了强盗的入侵（也就是在夜色下返回的那些农奴）。如果玩家试图与他战斗，那么幽灵士兵的数据类似于幽魂 Ghost，但生命值减半。

格温妮会拎着一盏油灯跟上来，低声咒骂着这些死不透的麻烦玩意影响了他的睡眠质量，并建议要么找个牧师来彻底驱散，要么就找出它到底想要干什么。

使用正能量（如圣水、驱散亡灵）或特定的法术（如防护善恶、安定心神）可以对士兵幽灵造成影响。一次成功的驱散或相关法术可以使幽灵暂时消散，同时，拉福德爵士也会在噩梦中惊醒。

然而下一个夜晚，当他再次入眠，幽灵士兵又会出现，并且再次为村庄提供警戒的号角。

因为那幽灵正是年轻的，由于受伤而未能发出警报，造成了惨烈结果的拉福德爵士自己。

玩家将自行决定应该如何处理该事件。明面上看，幽灵士兵的号角除了影响睡眠质量外，

并不带来任何的负面影响。而噩梦缠绕的拉福德爵士。则会因为自己的噩梦更加严苛的训练本地的佃农成为民兵，以预防他梦境中的惨烈状况发生。而那些在夜色中回归的，已经成为强盗的本地农奴，则又是一个新的麻烦。

### 冒险事件：森林中的巢穴

当玩家在维恩村订购超过六车木材后，在前往或离开村庄的途中，会突然听到森林深处传来惊恐的呼救声，伴随着树木不自然的嘎吱作响声和令人不安的嘶嘶声。

深入林中一小片空地，可见五名女性伐木工正被四只巨狼蛛 Giant Wolf Spider 和一只恐狼围困。这些巨型蜘蛛表现出强烈的领地防卫行为，它们的攻击更多是威慑性的驱赶而非致命袭击。拉福德爵士的三名警卫 Guards 在一旁手足无措，只会用斧头胡乱劈砍，这种粗暴的应对方式反而激怒了更多蜘蛛从林间涌出。

恐狼在战场边缘冷静地踱步，它没有参与攻击，只会尝试进行威胁，但这种冷静的战术性行为与玩家曾经遭遇过的被操纵生物极其相似。

格温妮抄起手边最重的东西，比如一根粗大的木材加入战斗，一边打一边骂骂咧咧，主要攻击目标是那只战术恐狼，因为她觉得它看起来更讨厌。

若选择武力解决问题，玩家可帮助士兵击败这些森林生物。但此后每次进入森林都会遭遇更强烈的来自蜘蛛族群敌意，除非他们再次深入森林，找到蜘蛛的巢穴并将其摧毁，这将触发一场与巨蜘蛛 Giant Spider，以及 2 个虫群 Swarm of Insects（蜘蛛）的战斗，如果蜘蛛的巢穴不是以焚烧的方式完全毁坏，他们还可以在蜘蛛巢穴里找到 2d6 具尸骨和与尸骨数

量相对应的伐木装备盔甲或武器。成功后会获得拉福德爵士的感谢和额外报酬。

额外报酬包括：以更优惠的价格采购货物-25%。

若选择安抚，玩家可通过以下方式化解危机：通过 DC14 的驯兽检定模仿掠食者叫声吓退蜘蛛，或通过 DC14 的自然检定识别蜘蛛的信息素标记和巢穴位置，引导伐木工避开危险区域安全撤离。

成功安抚后，玩家深入森林标记所有的蜘蛛巢穴位置，并警告村民不要靠近已标记的蜘蛛巢穴区域。只要伐木工不再靠近蜘蛛的领地范围，它们就不会发动攻击，也不会入侵村落。成功安抚可获得拉福德爵士的尊重，但不会提供额外报酬。

在战后检查时，玩家会在蜘蛛尸体上发现异常：部分蜘蛛的节肢上缠绕着柔韧藤蔓绳索，打结方式精巧复杂，明显是人造绳结。结合那只战术性恐狼的行为模式，这一切都指向某个熟悉的身影——玩家们曾经遭遇过的那个擅长操纵自然的对手可能正在暗中操纵森林生物的行为，但其目的尚不明确。

格温妮会建议直接放火烧掉一片森林来警告那个幕后操纵者，认为这是最有效的沟通方式。不过可千万别按照她说的做，否则山火一旦不受控制，就不知道这个故事将以什么样的方式结局了。

## 本地的猎人

当玩家抵达维恩村时，会在村庄边缘靠近女巫森林入口处遇见一位猎人莱纳斯，大于 20 来岁的人类青年。他正蹲在地上仔细检查

一串深入森林的巨大爪印，身边放着长弓和装满草药与陷阱工具的简陋背包。通常情况下，他对旅行商人语气冷淡，只会尝试兜售自己的猎物的毛皮。

当玩家提及为布雷蒙特家族或其他贵族工作时，莱纳斯的态度会发生微妙转变。他会立即表现出殷勤的姿态，急切地推荐自己的服务：莱纳斯提供专业狩猎建议，包括以一天 1 银币作为向导、出售自制解毒剂和驱兽药粉，以及出售陷阱装置。他的要价公道但拒绝赊账。

他会直言不讳地告诉玩家维恩村的真实状况：男人们要么在拉福德爵士的高压训练下苦苦支撑，要么逃进森林成了强盗。森林里的威胁确实存在，但爵士的解决方式只会让情况恶化。当被问及为何在此停留时，他会回答：“狩猎。爵士悬赏清理森林里的害虫，赏金还行。而且总得有人试着弄点肉回来。”

## 出兵问题和产业投资

无论如何，只要蜘蛛巢穴的事情得到解决，只要了解到是因为自家放跑的农奴，跑到了山里面去当强盗和土匪的话，拉福德爵士在自己的农奴没有回来之前都会同意出兵。

拉福德爵士在进行简单的商议（任意一种社交鉴定、DC12）之后都会赐予玩家雇佣村里那些没用的女性的权利，村里大约有 60 位可劳动的女性。这意味着玩家可以雇佣进行更加适合他们或高效的工作，例如纺织羊毛线，不过这座村落目前还不产任何的羊毛。羊都会被森林里冒出来的野兽吃掉，而且也没有足够的纺车。所以我们还是看看下一座村落吧。

## 2. 梅伦田庄（埃德里克·普尔爵士）

那穿着考究的胖子是个好乘客。毫不吝啬给自己花上几个子儿坐上你们的马车休息一段，但完全没考虑让自己的两个随从也上来。

他正倚着车窗，似笑非笑。

目光掠过道路两侧丰饶的田地时，笑意才完全绽放出来看土地的表情，就好像看到了绝世美女。蛇麻草攀成的绿色高墙连绵起伏，在风里荡开波浪，空气里弥散着它们特有的、清苦而昂贵的芬芳；云般厚密的羊群——所有这些都阳光下蒸腾出金币般耀眼的丰沛感。

“真是……一片被祝福的土地啊。”他叹息般低语，指尖轻叩，节奏轻快，如同弹奏音乐。“看这长势！埃德里克爵士定然是得到了神明垂青之人，才能将田产经营得如此……生机勃勃。他的赞美流利而动听，像吟唱一首练习过许多次的诗，每一个音节都饱含着对这份产业显而易见的贪恋与满足。说真的，这是一份相当高质量的被抵押资产。”

也正是在他沉醉于即将到手的财富时，你或许会瞥见灌木篱笆一阵晃动！一个穿着丝绒外套、却浑身沾满草屑的胖男人连滚带爬地钻出来，惊慌地回头望了一眼宅子方向，他只有脚穿着鞋，脸上写满了恐慌。他头也不回地钻进另一条小径，把自己藏在两颗石头的缝隙里。

尊贵的埃德里克·普尔爵士，额，他恰好外出，忙于公务，不能与您商讨借贷有关的事情，实属遗憾。

封地性质：作为包税人管理男爵的自营地（约 2200 英亩肥沃土地）

军事义务：一名全副武装的精锐战士，三名装备优良的弓手（其费用可用现金折抵，男爵常允许他以此方式服役）。

普尔爵士并不拥有土地，而是替男爵管理一片富庶的自营地，在这片广阔富饶的土地上共有 110 户人口，统计 440 余人，但目前多半失地农民选择了逃亡，实际人数不足 200 人。作为男爵宠臣，他被允许保留大部分收益。他将土地大量用于种植利润极高的蛇麻草、染料作物及放牧绵羊，产出羊毛与酿酒原料，经济状况实则颇佳。与之相对的是大量的佃农失去了按照传统法的继续租赁一块田地的权力，他们被迫流亡。本地的农奴和没有自主选择权的佃农也被强制要求种植经济作物或者去牧羊。

他的宅子不是堡垒，更像是商人们更喜欢的那种豪华的小庄园。但依然象征性的涂成了白色，好似在维持白色城堡的传统。他的宅子充满奢侈品，终日宴饮，这样的风格是为了讨好男爵，与其保持好关系。其危机是自找的：根据玩家打听来的说法为维持奢靡，他已将未来数年的收成预期抵押给了商人以撒。

赎回期限将至，若无法支付，他将失去管理权并破产，其朋友男爵也难公开袒护，到时候不知道要承受怎样的惩罚。不过事实上，埃德里克·普尔爵士不但用借来的钱维持奢侈的生活，来保持男爵对他的宠爱，也不断的尝试对管理的土地进行农业上的投资，领地内可以见到与阿瓦隆尼亚的其他地方相比较为先进的生产方式和生产工具。

在阿瓦隆尼亚封建体系下，“传统法”（Customary Law）指的是由地方习俗形成的长期有效的非成文法体系，涉及土地租赁时主要体现为“租佃权”（Copyhold）制度。佃农原本根据传统享有世代耕种特定土地的权力，只需履

行固定的劳役或缴纳固定租金，且租金通常受到习俗保护不得随意增加。这种权力虽非所有权，但具有稳定性和继承性。

普尔爵士作为男爵的包税人管理“自营地”（Demesne Land）时，为追求更高利润，打破了这种传统：他强行将佃农的土地收回，改为种植经济作物（蛇麻草、染料）和牧羊。这导致佃农失去依据传统法享有的租赁保障，无法继续耕种祖传土地，最终被迫流亡。同时，农奴和缺乏法律保障的佃农被强制要求种植经济作物或从事牧羊工作，完全失去自主选择作物的权力。

### 本地管理者

埃德里克·普尔爵士年约四十，身材臃肿肥胖，圆润的脸庞因常年饮酒而泛着红晕。他有着稀疏的金发，总是油腻地贴在头皮上，小眼睛敏锐而灵活，总在打量着周围的一切。他巡视领地的时候走两步就气喘吁吁，却始终在打量事物时展示出着儿童般的好奇心。

埃德里克·普尔出生于阿瓦隆尼亚最底层的农奴家庭，父亲曾经担任过流动戏班的演员。一场饥荒后，他的父亲和母亲在两周之内先后饿死，他孩童的那段时间为富农捡拾麦穗中度过，饥肠辘辘是他生活的常态。埃德里克·普尔出生极为卑微，却靠着说的一首好笑话以及对于生活的热爱，而得到了男爵的恩宠。

他珍惜意外获得的身份，是那样的害怕某一天就回到了过去那种无法填饱肚子的生活。普尔爵士并非堕落者，而是一个被体制困住的精明管理者。作为男爵的包税人，他管理着富庶的梅伦田庄，却并不真正拥有土地。为了维持男爵的宠爱和自身地位，他维持奢靡生活，频繁宴饮送礼，喝酒直至呕吐。

至今他人会吃完餐盘里的任何东西，哪怕被是则为暴食者也毫不在意。只有这样才能驱散饥饿给他留下的恐慌记忆。

相较于同时代的人，他算是一位进步者，引进了先进的农业技术，敢于将土地用于利润更高的经济作物，短期内使田庄收入大增。但这种变革以牺牲佃农传统权益为代价，导致大量农民流离失所。

为维持这种生活，普尔爵士陷入了债务循环，将未来收成抵押给商人以撒，借新债还旧债。

他无法出兵的理由是债务缠身。

得知普尔爵士为维持奢靡生活而债台高筑，甚至抵押了未来收成。格温妮先是震惊，随后露出一道同道中人的赞许，但马上转为鄙视。

“借债投资的思路倒是不错，有点风范！……但是！居然被人逼债逼到躲石头缝里？太丢人了！要是我，要么把债主烧了怎么样？”

然后，她会用前辈的姿态，喋喋不休给爵士提出一系列打家劫舍的理财建议。

### 商业调查

在梅伦田庄，所有交易必须通过埃德里克·普尔爵士本人或其管家进行。这位爵士通常躲在自己的豪华庄园里宴饮作乐，玩家需要绕过前厅的宾客才能找到他，不过在以撒商人拜访的时候，他卡在石头里。

该村主要需求集中在农业投入品上：种粮食的田地被羊和经济作物占领了，急需大量肥料，特别是粪肥和泥灰土，来维持经济作物的高产量。（本地稀缺）除此之外，本地的粮食几乎全部用来酿酒，因此需要购买用来吃的粮

食。为了本地的酿酒产业本地也需要燃料。(本地需要)

普尔爵士个人需要尽快筹集大量资金来赎回抵押的未来收成，因此他特别寻求高价经济作物的买家或短期贷款。

通过调查，玩家会发现村民们其实需要基本生活用品和农具，他们的经济状况好于维恩村，但多数人仍采用以物易物的交易方式。

妇女们希望得到纺织品，男人们则需要更好的农具和修缮材料。除此之外，村民们觉得木头严重的不够用，大多都被用来酿酒当燃料了。(本地需要)

梅伦田庄作为男爵的自营地，主要产出利润高的经济作物：蛇麻草(酿酒原料)、染料作物和优质羊毛。田庄内采用相对先进的生产方式，包括改良农具和轮作系统，因此生产效率较高。除此之外，本地还生产蜂蜜和酒。这些都将被视为本地生产。

梅伦田庄可交易商品清单：

商品名称	单位名称, 单位重量	档位	修正后价格	原材料
本地收购				
木材	1 大车, 2000 磅	本地需要 (+25%)	200 sp	无
小麦	1 大车, 2000 磅	本地需要 (+25%)	250 sp	无
农具	1 套, 15 磅	本地稀缺 (+50%)	12 sp	生铁锭+ 木材
亚麻粗布	1 大卷, 50 磅	本地需要 (+25%)	93.75 sp	亚麻

商品名称	单位名称, 单位重量	档位	修正后价格	原材料
普通服装	1 捆, 51 磅	本地需要 (+25%)	106.25 sp	汉麻/亚麻布
面粉	1 标准袋, 50 磅	本地需要 (+25%)	12.5 sp	小麦
盐	1 大袋, 100 磅	本地需要 (+25%)	62.5 sp	无
本地出售				
啤酒花	1 标准袋, 50 磅	本地产出 (-25%)	75 sp	无
羊毛	1 大袋, 364 磅	本地产出 (-25%)	300 sp	无
大麦	1 大车, 2000 磅	本地产出 (-25%)	225 sp	无
麦酒	1 标准桶, 约 100 磅	本地产出 (-25%)	30 sp	大麦, 燃料
啤酒	1 标准桶, 约 100 磅	本地产出 (-25%)	45 sp	大麦, 啤酒花, 燃料
蜂蜜	1 标准桶, 50 磅	自给自足 (±0%)	100 sp	无
染料原料	1 标准袋, 50 磅	自给自足 (±0%)	250 sp	无
亚麻	1 大车, 2000 磅	本地产出 (-25%)	600 sp	无
毛线束	1 大包, 50 磅	本地产出 (-25%)	75 sp	羊毛

普尔爵士会向玩家提出资金周转的请求，他得还 4000 金币的债务，或者至少支付 800 金币的利息。他希望玩家能帮助找到高价买家

或提供短期借款。他承诺可以用未来的收成作为抵押，并给予优惠的交易条件。不过这是他常玩的把戏，拆了东墙补西墙，他的的收成早就已经被抵押出去了。

主持人读到这里可能会想所有的货物卖出去一共能卖多少呢，全部卖出去能不能抵债呢？模组已经帮你算好了，梅伦田庄当前可交易商品的总价值为 850 金币，但是本地价格得打个对折。

格温妮会很喜欢这片能种出金币的土地。她对普尔爵士的借贷行为有某种程度的理解，但对其缺乏解决问题的霸气和能力感到鄙视。

“他现在缺钱，这正是绝佳的机会。我们可以帮他一把……用一点金子，换走他仓房里堆积如山的货物，或者干脆拿下他未来收成的份额。让他为我们打工，用他头脑和这片肥沃的土地，源源不断地为我们生金蛋。”

### 冒险事件：收债人

商人以撒派遣的收债团队乘坐玩家之前使用的马车抵达梅伦田庄，一名身着深蓝长袍的胖执事在两名武装护卫陪同下进入庄园。他们直接向普尔爵士出示羊皮契约，援引第三条款要求立即支付得还 4000 金币的债务，或者 800 金币利息，否则将依据契约规定接管田庄管理权和未来三年收益。普尔爵士表面保持镇定，吩咐仆人端来珍藏的蜜酒招待客人，同时暗中示意管家召集守卫准备“解决问题”。

当收债人被爵士以品酒为由暂时牵制在会客室时，玩家有机会与普尔爵士在偏厅紧急商议。爵士会急切地表示这些收债人“不懂变通”，希望要求玩家协助采取任意手段解决问题，并承诺事成后给予贸易优惠作为回报。

在玩家动手之前，玩家可以提前通过一个 DC12 的宗教鉴定辨认他们身上的服饰和特征以确认他们隶属于赫尔墨斯教会而不是随便什么商人，这些人背后有着教会撑腰。

若选择暴力驱逐，玩家需要伪装身份（如蒙面或穿戴当地守卫制服）发动突袭。收债团队的两名护卫会立即进入防御状态，优先保护执事撤离而非战斗。击败护卫后（记得别手滑杀了他们，但若杀了就要斩草除根。），执事会收起契约冷声道：“赫尔墨斯的天平会记录今日的一切。”随后带人撤离。此事将导致玩家和爵士被赫尔墨斯教派列入贸易限制名单，未来所有与教会关联商队的交易价格在出售时减少一级，且在恢复关系之前无法获得任何信贷服务。

若选择谈判斡旋，玩家需要通过 DC14 的自然检定，指出几日之内庄园中的经济作物即将丰收的信息争取 7 日宽限期。或通过 DC14 的说服检定说服收债人接受用田庄库存的羊毛和酒类折价抵偿部分利息（每价值 100 金币货物可减免 50 金币利息），最绝妙的方法是玩家可以诉说出一个完整的商业计划，用现有的条件描述出未来的收益。当然玩家要是足够有钱，也可以将这些货物买下来。

成功谈判后，执事会给予在赫尔墨斯教会可以使用的青铜贸易令牌，并以撒会通过信件表达对于有想法的年轻人的赞赏。

此事暂时缓解了梅伦田庄的危机，但普尔爵士的债务问题并未真正解决，只是将偿还期限推迟了数日。田庄的经济状况依然脆弱，随时可能因下一次债务到期而陷入更严重的危机。

## 债主：以撒

商人以撒作为赫尔墨斯教派派驻阿瓦隆尼亚南境的高阶执事之一，主要负责管理教会在该地区的商业网络与金融事务，其身份本质上是具备神职身份的特殊商人。

他的经济活动主要集中在三个领域：首先是技术革新投资，包括资助当地酿酒坊引进新型发酵技术如铜制蒸馏器与温度控制系统。其次是奢侈品供应链，同时向布雷蒙特男爵和普尔爵士供应东方丝绸、玻璃器皿和香料以维持贵族阶层的好感度。最后是信贷业务，以 8% 年息向普尔爵士放贷 4000 金币并以管理权和田庄未来三年收成作为抵押。

以撒在追债时优先采用经济制裁手段，贸易禁运，或对违约者实施商会联合封杀。他的身边常随两名擅长非致命擒拿术的教会战斗执事。目前他位于富饶堡附近的各个男爵岭与本地领主商议各项事务。

他密切关注普尔爵士的田庄经营状况，已评估田庄资产价值并准备在必要时启动抵押物回收程序。

## 冒险事件：淤泥

噫！黏糊糊的真恶心！……你们就看着它们糟蹋能换金币的庄稼？你们的拳头呢？不会上去挠它们吗？……什么？地不是你们的？啧啧，短生种就是短视！这地里长出来的每一个铜板都有你们一份啊！蠢死了！

当玩家在梅伦田庄停留时，田庄边缘靠近河谷沼泽的地带突然传来骚动。牲畜惊慌地奔逃，泥潭中冒出巨大的气泡，数只沼蛾（灰泥怪 Gray Ooze 小型泥怪）从淤泥中爬出，开始

吞噬普尔爵士精心种植的染料作物。通过 DC12 的察觉检定，玩家会注意到附近村民的异常反应——他们只是远远观望，神情冷漠，无人上前阻止这些破坏行为。

这些泥怪的行为显得异常精准：它们专门破坏田庄的围栏、染料作物田和酒窖外墙，对站在田埂上围观的农民却视若无睹。玩家可以识别出这些泥怪的行动模式不像盲目破坏，更像是在执行某种针对性的任务——刻意摧毁这片为追求利润而开垦的土地。

普尔爵士会急切地要求玩家清除这些泥怪，保护田庄财产，并承诺以酒和金钱作为酬谢。但玩家很快会发现，即使清理掉一批泥怪，新的泥怪又会从沼泽中重新形成，需要进行 DC13 的奥秘检定才能识别出这是某种持续召唤效果。

若玩家选择进入河谷调查，需穿越沼泽地形。在泥潭中央会发现一根显眼的橡木杖插在淤泥中。杖身刻有的古老符文正在散发能量，激化着沼泽的生命力。拔除或封印这根橡木杖（力量 DC15 或奥秘 DC12）可以使泥怪失去活性，变回普通淤泥。拔除橡木杖这个简单的解决方案本可由当地村民完成，但他们选择冷眼旁观。

玩家会发现橡木杖的木质与雕刻风格呈现出与维恩村发现的藤蔓打结方式相同的工艺特征，暗示着某个熟悉自然力量的操纵者可能介入其中。

随后。通过 DC13 的游说检定询问冷漠的村民，玩家会了解到这些土地原本用于种植麦子养活家庭。普尔爵士为追求利润强行收回土地改种染料作物，虽然村民也能从染料销售中分得少量收益，但他们更看重能够直接养活家

人的麦子。通过 DC15 的任意一种交涉检定，可以说服普尔爵士提高村民分成比例至 30%，同时确保 20%土地仍用于粮食种植，从而获得村民配合解决当前危机。

## 出兵问题和产业投资

梅伦田庄随时准备出兵解决强盗的问题，因为这些强盗阻碍了田庄难以生存的经济作物的出售之路。但前提是债务问题需要得到解决，倘若玩家能够在 14 日之内，通过商业开发或经济操作。为普尔爵士解决当前的债务危机，他就承诺一定会拔刀相助。

本地有着相当不错的羊毛收成，但由于放牧和种植经济作物的田地占用了太多的土地。依赖土地而生的佃农在本地已经很少，因此需要依赖外部劳动力进行纺织作业。

本地生产麦酒和啤酒花，可以通过两者创造出啤酒。在这个时代还是一种较为新奇的饮料，而且能够储存比卖酒更长的时间。

普尔爵士最近做的一笔投资是购买了炼金术士所使用的昂贵的蒸馏设备。它可以通过尽可能完全发酵的大麦汁来反复蒸馏出较纯净的烧酒，或者说纯粹的酒精，但他尚且没有想明白可以用这些东西来做什么。

### 3.高草岗（休·丹希爵士）

十三，十四

山间特有的清冷寒意。阿丝特莱娅跪在粗糙的碎石地上祷告，冰冷的触感从膝盖直窜上脊柱，但她早已习惯，不会因此有任何的反应。和其他人一样，她仅着一件粗糙的麻布兜裆布，裸露的皮肤在冷风中激起细小的疙瘩，在鞭打留下的旧伤疤上。

七十六，七十七

祷告无声，能听到的是压抑的喘息和偶尔无法抑制的、因自我鞭打带来的疼痛而抽气的声音。周围的人们也是如此，赤身匍匐，用痛苦向忍耐之神献上晨间的敬拜。

九十一，九十二

视野所及，是一片奇异的景象：虔诚与苦痛。男男女女，如大地生长出的、会呼吸的苍白雕像。他们用带刺的枝条抽打着后背，一直打到血珠渗出，在冰冷的空气里凝结成暗红的露珠。然后。

车轮碾过山石的咕噜声，夹杂着马匹粗重的鼻息。马车带来了山外那个被这里所有人所摒弃的、属于物质世界的气息。

一百。一百零一？

阿丝特莱娅的祷告停滞了。她看着那辆马车缓缓驶近，这辆马车带来的是什么，是盐、药草、工具？还是……别的、足以扰动这片宁静，平衡的东西？她只是看着，看着的铁皮包裹的木轮，碾过用赤脚踩实的、神在人间的土地。

封地性质：附属于小教堂的贫瘠地产（约1200 英亩）

军事义务：男爵豁免其常规军役，主要是为了防止他裸体上阵。并在必要时提供若干名廉价的虔诚民兵。

丹希爵士的领地近乎一座小型修道院，于布雷蒙特男爵领东侧的山坡之上，抵达需要绕过重重的山路，一般情况下难以到达。共有70 余户人口，共计 280 人左右，不时会有赞成丹希爵士的行为的信徒搬来此处居住，无法忍受这里的农民也会被放走离开，允许他们搬到其他地方生活。

皈依忍耐与殉难之神教派中，普遍被认为是异端派别的苦修骑士宣称一切土地皆属于神。高草岗庄园俨如地上神国，他将土地划归神之名下，迫令佃农参与清苦修行与禁食，禁止佃农穿着衣物，并带领他们自我鞭打直到伤口因感染而腐烂流脓。他强迫佃农不留任何私有财物，将产出的粮食剩余的部分全部贡献给更穷的人。他不对于居住在本地的人收取任何的地租，但也不允许这里的人拥有任何的私有财产。他依靠自己耕种的作物和过活。信徒们赤身耕作，产出仅够糊口。

“哦？终于到了一个像点样子的地方！这些人总算懂得摆脱那些无聊的布片了，我一直觉得穿衣服这件事情让我闷得慌，这还差不多……等等，他们这是在干什么？抽自己吗？”

格温妮看到一群男女赤身露体，在寒风中自我鞭打直至流血，先是眼睛一亮，感到一阵莫名的亲切感，随后转为巨大的困惑。

“愚蠢！简直是疯了！神创造的的躯体是用来感受风、享受阳光、还有享乐的这帮疯子”

在干什么呀？你知道吗？高贵之人（龙）的身体没有一丝一毫值得羞耻的地方，我现在要融入其中了。请看吧！”

她舒服地伸展一下身体，让斗篷顺着肩膀滑下去，裸露镶嵌着鳞片的后背，享受一下久违的无拘无束的感觉，但同时会离那些正在鞭打自己的人远一点，仿佛怕被他们的愚蠢溅射到。

领地里唯一高大的建筑是供奉受难之主的修道院，然而那里并不是丹希爵士居住的地方。他和普通的农奴或者曾经是农奴的人居住在一样的草棚里。领地类充斥着狂热的信仰宗教仪式活动。以及对简单生活平和的美好，所有人没有私人财产。他们会进行自虐活动，认为世间的苦难是有限的，只要替其他人承受了苦难，那么他人承受的苦难就会变少，他们也会毫不吝惜地把余粮拿出来全部捐献给更加贫困的人。

玩家的马车开进这里的时候便爆发了一场危机。这一片领地的危机源于一场失窃案：盛放圣骸的圣物匣子被盗。爵士决定采用传统方法，火判神裁，让主要嫌疑人徒手探入炭火，神明会保护无辜者，而有罪的人才会被烫伤。所有狂热信徒都支持此举，然而，看上去无论结果如何，都将导致劳动力伤残或死亡。

### 本地的管理者

休·丹希爵士年约五十，身形瘦削好似一根狗尾巴草，长期苦修使他的皮肤黝黑粗糙，布满自我鞭打留下的疤痕和愈合的伤口。他总赤身或仅着兜裆布，赤足行走在田间。这位苦修骑士双眼燃烧着狂热之光，他的举止谦卑，却在宗教问题上不允许任何反驳，他带领信徒们虔诚的充满感激的感受痛苦，世间的痛苦当然是一定的，若是有人奢侈，有人享乐，必然

会有人因贫困而痛苦不已，不然如何解释这个世界如此荒唐。

丹希爵士并非生来的苦修者。他年轻时曾是男爵麾下的一名骑士，一场边境剿匪战改变了他人的人生一位云游的苦行僧侣救了他，这位僧侣属于受难之主教派中一个严苛的支派，信奉通过承受现世苦难来赎罪与净化。

在漫长的康复过程中，丹希不仅身体承受巨大痛苦，精神也在僧侣引导下彻底转变。

他放弃骑士身份的一切，深入学习苦修教义。老僧侣死后，丹希认为自己获得了新使命：建立践行此道的共同体。他选择贫瘠的高草岗，认为富庶之地充满诱惑，而贫瘠本身就是过滤和考验。他向布雷蒙特男爵请求这块土地时阐述了他的愿景：他将在这试图在尘世建立神国，塑造一个乌托邦社区……

巴不得有人接手一块烂地的布雷蒙特男爵立刻答应了这个要求。

他无法出兵的理由是这些强盗也原本是穷苦之人，应该将他们感化而不是杀死。

### 商业调查

在高草岗领地，人家可以和任何他们见到的人交流和交易，但是这些赤身裸体的居民能否拿出钱财来确实是个问题。玩家可以尝试在这些赤裸之人之间找到这里的管理者休·丹希爵士。这位苦修骑士通常赤足行走在田间，与农民一样穿兜裆布或者一丝不挂，但可以通过他佩戴的简易铁质圣徽和指挥众人进行宗教仪式的权威姿态来辨认。

该领地表面上拒绝一切商业活动，但实际

上仍需要基本物资：急需治疗药草、盐和简易工具，因为极端苦修导致频繁的伤口感染和物资匮乏，大家生活都很不易。（本地稀缺）

丹希爵士个人最迫切的需求是找回失窃的圣物匣，他相信这是神明对社区信仰的考验。

通过 DC14 的洞察检定，玩家会发现村民们虽然公开表示放弃所有财产，但有些人暗中渴望获得更多生活物资。如柔软的布料、额外的食物或治疗药膏用来缓解自我鞭打时的疼痛。（本地需要）

有的人还想改善改善伙食，吃一些燕麦粥豌豆汤之外的东西，因为燕麦在当时是用来喂马的。（本地需要）

他们愿意通过体力劳动（如搬运、耕作或修缮）来交换这些物品，反正没有人阻止他们从事其他工作或者离开这片领地。他们可能透露一些隐藏在领地之外的个人储备，那是他们拿着多余的粮食捐献给其他的穷人路上用到的开销。

高草岗可交易的物品极其有限，苦修苔被认为有神圣意义，不得交易。村民们藏起来的东西包括手工编织的粗麻布、以及过剩的简单农产品（如燕麦和豆类）。（本地产出）

这里确实没有对劳动力的剥削，农民们在无所事事的时候会雕刻从山上采摘下来的石头，不知不觉间也积累了一定的数量。

#### 高草岗可交易商品清单

商品名称	单位名称, 单位重量	档位	修正后价格	原材料
本地				

商品名称	单位名称, 单位重量	档位	修正后价格	原材料
收购				
盐	1 大袋, 100 磅	本地需要 (+25%)	62.5 sp	无
草药	1 大捆, 50 磅	本地稀缺 (+50%)	112.5 sp	无
亚麻粗布	1 大卷, 50 磅	本地需要 (+25%)	93.75 sp	亚麻
普通服装	1 捆, 51 磅	本地需要 (+25%)	106.25 sp	汉麻/亚麻布
小麦	1 大车, 2000 磅	本地需要 (+25%)	250 sp	无
面粉	1 标准袋, 50 磅	本地需要 (+25%)	12.5 sp	小麦
蜂蜜	1 标准桶, 50 磅	本地需要 (+25%)	125 sp	无
麦酒	1 标准桶, 约 100 磅	本地需要 (+25%)	50 sp	大麦, 燃料
啤酒	1 标准桶, 约 100 磅	本地需要 (+25%)	75 sp	大麦, 啤酒花, 燃料
葡萄酒	1 板条箱, 40 磅	本地需要 (+25%)	2500 sp	葡萄
药膏	1 标准箱, 50 磅	本地稀缺 (+50%)	187.5 sp	草药+蜡
本地出售				
燕麦	1 大车, 2000 磅	本地产出 (-25%)	75 sp	无
豌豆	1 大车, 2000 磅	本地产出 (-25%)	750 sp	无
石料	1 大车,	本地产出	375 sp	无

商品名称	单位名称, 单位重量	档位	修正后价格	原材料
	2000 磅	(-25%)		
雕刻石制品	1 件, 50-200 磅	本地产出 (-25%)	112.5-37 5 sp	石料+染料

### 苦修苔

本地生产一种苦修苔，一种生长在岩石，高山贫瘠的土地上的小型灌木。有着尖刺状的叶子，和带有强烈气味的蓝绿色的果实，捣碎之后涂抹在伤口上带来剧烈的痛苦，可以一定程度上的防止伤口感染化脓，但是绝对不是什么好的药物。除此以外，它还能助消化和促进排水。

由于其贴近岩石生长的顽强特征，以及带来痛苦和治疗的药效。休·丹希爵士认为这样的植物与自己信仰的神明伊尔玛特的意愿是完全相符的。将苦修苔其视为神明的恩泽，辅助进行修行的工具，苦修苔被认为有神圣意义，不得交易。

事实上，通过一个 DC15 的自然鉴定或者，让格温妮尝试将这种苦修苔加入食物里，会发现这种植物的真身是一种名为杜松的灌木。而它的果实一般被叫做杜松子。

杜松子独特的香气可以渗透肉类中，非常适合与野味（鹿肉，野兔或者野猪）进行搭配去腥增香，几颗杜松子就足以增添森林的清新风味。也可以用来制作出用杜松子风味调味出蒸馏酒。

换句话说，这是香料！

不过别高兴的太早。尽管是香料，但是在阿瓦隆尼亚香料不一定就很昂贵。比起需要从遥远的国度送来的胡椒，肉桂等，它更像是中档的本土型的香料，就和茴香，芹菜籽一样。不过会比洋葱，大蒜，百里香等等人工种植的真正便宜的调味料价格高一些。

山坡上杜松灌木分布广泛，目前可采集晒干的杜松子储量约 800 磅。玩家若想开发这一资源，需要暗中与意识到其价值的村民交易，或尝试说服爵士重新认识这种“神圣植物”的实用价值。将杜松子推销给男爵领的普通居民和猎户可能开辟新的收入来源，但需注意保守秘密以避免触怒宗教人士。

这件商品在大量开发之前为本地产出，大量开发后则为大量盈余。

商品名称	价格	单位	单位重量	当前存量	原材料
苦修苔(干)	5sp (本地产出 -25%)	磅	1 磅	100 磅	无

格温妮认为,这是一个她感觉身体很自由,但灵魂很窒息的地方。她喜欢这里的无拘无束,但憎恨这里的自我折磨和共享财富。一群体态正确但脑子坏掉的裸体疯子守着一座他们不识货的金山。尤其是禁止拥有私人财产的方面,囤积本能让她感到极度恐慌和愤怒。她会不停地催促玩家尽快完成交易(比如买走石料和杜松子),然后一刻不停地离开这个让她浑身不舒服的地方。

## 冒险事件：神判法

当玩家初次踏入高草岗领地时，赤裸的人群在田间劳作的情景令人震撼。村庄中央的炭火堆正烧得通红，三名嫌疑人被带到火堆旁——一个身体单薄的少女、眼神闪烁的中年男人和一位沉默的老妇。丹希爵士手持圣徽准备主持火判仪式，让主要嫌疑人徒手探入炭火，神明会保护无辜者，而有罪的人才会被烫伤。狂热的人群低声祈祷着等待神迹显现。少女的母亲突然冲出人群跪在玩家面前哭泣，坚称自己的女儿是无辜的，可以阻止这种毫无意义的审判。

通过询问村民，通过询问村民，玩家能了解到圣物匣是在月前某个深夜从简陋石砌礼拜堂失窃的，里面珍藏着苦修圣徒阿玛斯的指骨遗骸，其中拥有微弱的神力。此前曾有一个圣物贩子试图出价购买被严拒，但后来被人看见与三个嫌疑人都有过接触。尽管已经搜查过他们的住处，却找不到失窃圣物，怀疑被藏到野外某处。

若玩家选择介入调查，需要通过 DC15 的说服检定让丹希爵士暂缓神判，允许多一天调查时间。成功后可在这片区域进行调查，当玩家成功说服丹希爵士暂缓审判后，可以获得一天时间进行深入调查。

首先对现场进行调查通过 DC13 的调查检定能在礼拜堂圣物陈列室发现专业撬痕，这是一个不太容易被撬开的锁，DC15 的察觉检定可找到祭坛角落的布料线头。

这里几乎所有人都光着身子，那么线头从何而来呢？在中年男人的草棚中可以找到和线头颜色类似的包裹布。对中年男人的草棚进行 DC14 调查检定会发现隐蔽地洞，里面藏着

奢侈的软布、药膏和蜜饯肉干，男人完全解释不了这些东西的来历。通过 DC14 的威吓检定能让男人承认与圣物贩子合谋盗窃，并愿意分给玩家 200 金币封口费。

玩家要求中年男人认罪之后，老妇人会出现并承认失窃案与她有关。此时通过 DC12 的洞察检定能识破老妇人实则为保护儿子而顶罪，DC13 的医疗检定则能通过检查她手掌的情况证明她无法实施精密盗窃。

对少女的调查可发现她手腕的捆绑痕迹，DC14 调查检定会发现少女手上特殊位置茧，说明曾经也许是一名盗贼？通过 DC14 的威吓检定也能让少女承认与圣物贩子合谋盗窃，但是她已经把圣物交出去了，只能通过其他的方法来补偿玩家。根据玩家先前的态度，一个动态难度的的交涉鉴定能让她透露案发当晚被威胁去开锁，她不晓得对方是谁，但是很怕被揭露作为盗贼的过去。

少女后悔当晚参与犯罪的行为，并且认为自己也是罪人之一。

找出真凶并出示证据可以说服爵士取消神判，同时动摇部分村民对极端审判的盲从。

若玩家熟悉受难之主教义，可通过 DC15 的宗教检定指出在苦修之地进行审判违背了忍耐与殉难之神的教义，真正的虔诚应体现在宽恕与持续苦修中。后成功通过 DC16 的说服检定可让爵士暂停审判，但失窃事件仍未解决。

如果玩家未能找到真凶或者说服失败了，你可以展示这样的景象：

审判如期进行，令人惊讶的是当少女和老妇将手伸入炭火时确实未被烧伤，而中年男人

因恐惧而退缩，当场认罪。检查两名无辜者的手会发现只有轻微发红，DC16 的宗教检定可识别出这是真实的保护效果。这个看上去非常异端的宗教集体好像还真拜出点东西来了。

真凶会被驱逐出这片领地。

事件解决后不久，玩家会发现村民又开始准备新的神判——这次是要求嫌疑人赤身滚过荆棘丛来证明清白，这种极端审判传统仍在持续。

## 魔法物品

圣物匣：阿玛斯之坚忍

奇物，珍稀

此圣物匣由打磨过的黑曜石制成，内部衬有褪色的深红天鹅绒。其中安置着一节略微焦黄、带有细微裂痕的人类指骨——你能感知到其散发出的微弱温暖。

虔信苦修之域。匣子释放出一道半径 10 尺的微弱灵光。在此范围内的所有的生物获得以下增益：

在进行任意投掷检定时，将任何单个骰子骰出的 1 视作 4。

当生命值降至 0 时，可立即投掷一颗 1d4 并将结果加入此次死亡豁免检定中。每个生物每长休仅能从此特性中获益一次。

匣中遗泽：以一个动作打开匣子并以其表面直接接触你的皮肤，你将汲取圣徒遗骸中更深层的神性碎片。此特性一旦被使用，直至下一个满月之前无法再次使用：

你获得 3d4 点临时生命值。

在接下来 10 分钟内，每回合一次，你可以使用一个附赠动作，令圣物匣的灵光范围内一个你能看见的、生命值未滿的生物恢复 1d4 点生

命值。此恢复之力仅能对每个目标生效一次。苦行之重。圣徒的力量根植于牺牲与克制。每次你使用匣中遗泽特性后，直至下次短休或长休前，你进行攻击、属性检定或豁免检定时，须投掷一颗 d4 并从结果中减去所得的数值。

## 冒险事件：绿恩浩荡

玩家在高草岗发现苦修苔出现异常疯长，这些植物已蔓延至农田区域，村民们正欣喜地围观这种超常生长现象。在村民们的集体祈祷中，苦修苔呈现出诡异的旺盛生命力，原本的低矮灌木竟长成了参天巨木。

但随之而来的是村民们开始出现身体树化的症状——他们的皮肤逐渐木质化，行动变得迟缓，仿佛正在与植物融合。这些植物似乎在吸收宿主的精力和情感，使被寄生者同时表现出虚弱与狂喜的状态。丹希爵士将这种现象宣告为神恩浩荡，严禁任何人清除身上生长的枝条。细心的玩家能通过魔法感知察觉到这种生长伴随着不自然的感控系灵光。

调查表明这并非恶意攻击，而是一种过度赐福。一位神秘的德鲁伊（即先前在男爵领制造多起事件的神秘人）认为既然苦修者如此崇尚这种植物，便帮助他们加速实现与植物的融合，将他们的生命与苦修苔彻底结合。

玩家可以使用驱散魔法，或次级复原术等法术强行中断共生过程，但对低等级玩家而言这些法术难以获取。

不过玩家可以选择寻求外部援助，或在明确告知危害性后直接拔除寄生植物，这可能对被寄生者造成一定伤害，但能挽救其生命。

同时需要破坏巨木，只要展现出足够敌意，或让村民意识到这不是神恩而开始自行清除，这些寄生植物就会自然消退，巨木也会枯萎。这不会造成德鲁伊的敌意，但会让他觉得很遗憾。

另一种解决问题的方法是，通过德鲁伊语，

或 DC15 的自然知识检定，与巨木中的自然意识进行沟通，请求它收回过度的恩赐，并说服它这种强制融合并非信徒本意。这次沟通让玩家首次与屡次制造事件的德鲁伊直接交流，可短暂了解其意图，但因双方熟悉度不足难以持久深入。德鲁伊的具体角色塑造请参见后续《德鲁伊》章节。

若玩家选择不进行沟通，他们仍能通过 DC16 的调查检定在灌木最密集的中心点发现土壤中埋着一颗雕刻符文的橡果，其纹样与梅伦田庄出现的橡木杖完全一致，暗示着同源的自然魔法运作。

## 出兵问题和产业投资

在这个领地进行直接的投入和商业投资几乎是不可能的，这违背了本地领主的生存之道，然而本地居住的居民里有不少具有一定的手工业资质。他们会以将多余的粮食或物资捐赠给穷人的名义离开领地，到其他的村落去替人干活，以换取报酬，然后再偷偷消费掉。

这些人是被雇佣的老油子，他们是石匠木匠皮革屠夫或者纺织工人。选择留在此地的理由是几乎不用上税，只要表面维持清贫的生活，便可以相对优越的生活。只不过每日的自我鞭挞确实非常难熬。

他们可以被委托生产某些工具。与此同时，他们希望得到一种特别的报酬，具有止痛消炎成分的药剂，这种药剂在罗布里茨庄园可以购买到。

这里会将吃不完的粮食无偿送出，因此可以解决缺粮食的地方的危机。

#### 4. 罗森里茨庄园（杰洛·布拉姆利爵士）

庄园二楼阳台，石栏后。她站在那里，仿佛已经站了整整六年的时间——从她的挚爱从天马上坠落的那一刻起，就一直站在那里，等待一个能够拯救这一切的人。库特利拉拉夫人深蓝色长裙的布料在晚风里泛起极细微的涟漪。她的脸庞是瓷器般的苍白，嘴唇他的嘴唇抿成了一条线，一条不被允许露出任何表情的线。可那双眼睛。

那双眼睛正看着你们。

封地性质：世袭庄园（约 2000 英亩），来自妻子的嫁妆田产（约 500 亩）。

军事义务：为男爵提供一名骑士（因其残疾，现由男爵允许其以支付巨额盾牌税代替，这进一步加剧了他的财务困境。以及四名步兵。

布拉姆利爵士的庄园包含其作为骑士时被赐予的领地以及本地富农妻子的嫁妆，庄园内的几个村庄共有 100 户，约 400 人。杰洛·布拉姆利爵士曾是布雷蒙特麾下最强的枪骑手，但六年前因坠马事故导致残疾，如今终日借酒消愁。庄园中种植着各种他尝试用于治疗自身疾病的草药。传闻中他是在马战中受伤致残，但实际是为了在武艺上更进一步，驾驭阿瓦隆尼亚特有的飞马，参加飞马骑士试炼时坠落，因这事十分耻辱，从不提及真实原因。

由于在落马残疾后无力管理庄园，又需支付高昂盾牌税，杰洛·布拉姆利爵士的权威逐渐丧失。为维持军事义务和领地管理，其妻子库特利拉拉雇佣了一些佣兵，但这些佣兵趁机攫取了庄园管理权，控制了下属佃农。他们占用农奴的土地命令他们种植颠茄、罂粟等药用植物（原本仅为缓解爵士疼痛而少量种植），

以此出售牟利。爵士妻子正在暗中寻求帮助。佣兵们强征佃农子弟充当私兵，此举将庄园推向危机。

罗森里茨庄园是一座规模可观的城堡，保持着阿瓦隆尼亚特有的白色风格，守卫着布雷蒙特男爵领的南方道路，位于女巫森林和东部山谷间的河谷地带，拥有肥沃土地和隐藏在山脉之中的矿藏。这里曾一度辉煌过，在辉煌时期，这里设有练武场、决斗场和广阔的养马草地。如今自称“野猪团”的佣兵组织把控着一切，他们表面上仍假装为残疾爵士及其妻子办事，以领主名义满足私欲，征用牲畜、强暴民女，并将领地资源偷偷向南运输转卖，行为已完全失控。

#### 野猪团，阿瓦隆尼亚的佣兵组织

佣兵组织通常由退役士兵、破产骑士、流浪冒险者和逃犯等组成，他们通过签订短期契约提供武装服务。这些组织规模从十几人的小队到数百人的军团不等，承接任务包括城镇驻防、商队护送、边境巡逻甚至参与领主间的私人战争。佣兵们往往根据任务需求在不同角色间切换——今日可能是保护商队的合法保镖，明日就可能沦为打劫村庄的强盗。他们通过佣兵行会、酒馆中介或直接与雇主谈判获得合约，报酬通常包含每日薪金、战利品分成

佣兵在阿瓦隆尼亚的盛行源于封建军事体系的局限性。根据封建制度，骑士每年仅为领主服役 40 天，超期服役需支付高昂补偿，而且其实长期出征会导致领地管理空虚和治安恶化。国王和贵族为解决兵源不足和长期驻防需求，逐渐依赖雇佣兵填补军事缺口。这些佣兵作战纯粹为了金钱报酬，缺乏忠诚度和荣誉感，为后续问题埋下隐患。

佣兵组织往往利用制度漏洞谋取私利。他们接受雇佣后常以各种理由要求追加酬金，拖延任务执行，甚至故意制造危机来延长合约期限。

野猪团正是这样一个佣兵组织，由三名不同种族的逃兵创立，除他们三人，还有 8 名武装人员（使用强盗 Bandits 数据。）和 4 位没受训练的新兵（平民）。半兽人队长“铁牙”巴尔克（战士 3 级）是个粗暴的壮汉，整天在训练场操练新兵，试图把组织尽可能的扩大；人类副队长“狡狐”雷纳德是一位失乡骑士（战士 2 级，游荡者 1 级）精于算计，负责账目和物资调配，只想在退休之前赚到更多的钱；矮人军需官“黑蹄”莫顿（法师 3 级）懂些基础法术，管理装备和药草种植，他和爵士夫人库特利拉拉走得最近。

野猪团最初受雇于布拉姆利爵士的妻子，协助管理庄园，随着他们发现了杰洛·布拉姆利爵士的无能而逐渐变得贪婪起来。通过人身威胁、威慑佃农等手段，逐步架空领主权。

三名队长因利益分配不均而相互猜忌：巴尔克不满雷纳德的克扣行为，雷纳德鄙视巴尔克战争疯子的作风，莫顿则与雷纳德在财务分配上矛盾不断。这种内部分裂为玩家提供了分化瓦解的机会。

看到野猪团佣兵在庄园里作威作福，控制着村民。格温妮非但没有反感，反而露出本该如此的表情。

有意思！这群家伙……很懂嘛。弱肉强食，抢到手的就是自己的！那个瘫在床上的骑士守不住自己的巢穴，活该被更强的掠食者占据。这些佣兵虽然臭烘烘的，但至少明白力量就是一切这个道理。你们说我们应该跟谁谈生意呢，

跟这些实际管事的还是跟那个瘫子？

## 本地的管理者

庄园里传出了恶毒的流言，说库特利拉拉夫人早已不甘寂寞，与那些粗野的佣兵有了不堪的关系。

杰洛·布拉姆利与库特利拉拉的故事，始于一位野心勃勃的底层战士和一位才女之间美好的童话。

当时的杰洛·布拉姆利只是男爵麾下普普通通的士兵，武艺精湛但出身低微，没有土地，也没有头衔，前途完全依赖于战场上的舍命搏杀。库特利拉拉则是本地最富有的自耕农之一的独生女，家族拥有广袤的田产和稳固的社区地位。她精明，务实，冷静，富有才学。有那么多的美丽的词汇可以形容她，人们都很好奇他到底会嫁给谁，可谁也没想到他会选择一个底层出身的穷小子。

杰洛·布拉姆利没有辜负这份期待。杰洛的勇武、野心和那股不羁的活力，让他在战场上如疾风一般厮杀。亮眼的表现给他赢来的荣誉尊重，还有头衔，他成为了一名被骑士，男爵领最强的骑士。

命运的残酷在于，在人生最辉煌的时刻，它摧毁了杰洛的利剑。飞马试炼的失败让他重伤残疾，他赖以生存和获得地位的核心价值——武力——瞬间归零。他失去了未来，更无法面对自己高攀后却又沦为累赘的巨大落差。羞愧与痛苦将他击垮，使他沉溺于酒精，还有麻醉药品。

所有的重担再次落回库特利拉拉肩上。现在，她不仅要管理庞大的家业，还要保护她残

废的丈夫。为了维持秩序，她做出了绝望的选择：雇佣野猪团佣兵，试图用金钱购买他们的忠诚，只是佣兵毫无荣誉可言。。库特利拉拉试图反抗，却遭到了赤裸裸的威胁：他们可以轻易地让她的丈夫意外身亡。

庄园里传出了恶毒的流言，说库特利拉拉夫人早已不甘寂寞，与那些粗野的佣兵有了不堪的关系。面对这些污名，她选择了沉默。

她不在乎这些传闻，因为与杰洛的生命相比，她的清白和名誉是可以被牺牲的代价。

他无法出兵的行为是因为本地的佣兵无法保持忠诚。

## 商业调查

在罗森里茨庄园，交杰洛·布拉姆利爵士的妻子库特利拉拉主导交易相关的事件，她通常在城堡二层的织毯厅会见访客。三名野猪团佣兵队长会以保镖身份全程监视对话，阻止库特利拉拉求助行为。

庄园目前处于被佣兵组织实际控制的半瘫痪状态，和这里的主人一样。表面维持着正常领地的运作，实则资源被不断窃取，同时佣兵们比最会剥削的姥爷还懂剥削，他们甚至不愿进行投入。

农奴被强迫在领主的土地上种植颠茄和罂粟等药用植物，这些作物需要特殊肥料和防护工具，导致对骨粉、硫磺和厚皮手套的持续需求。（本地需要）

杰洛·布拉姆利爵士常要求采购各种酒类和医疗药剂。妻子库特利拉拉需要的是可靠的武装支援，希望能获得能够让她信任的军事援

助来制衡佣兵，毕竟她不想赶走了狼又招来了老虎。

三位佣兵队长则假借库特利拉拉之口名义提出不同需求：半兽人队长巴尔克要求武器和训练装备以扩充武力；人类副队长雷纳德索要酒类、奢侈品和建筑材料用于享乐和营地建设；矮人军需官莫顿需要炼金材料用于实验。奇怪的东西都不像是领主之妻想要购买的。也许玩家能够从这些独特的订单中发掘出此地正经历的危机。

至于平民的需求。玩家会发现村民们虽然粮食自给自足，但需要食盐、燃料、药品（非常奇怪，本地甚至生产这个）和保暖衣物等基本生活物资。（本地需要）他们表现得一切正常，但交谈时会突然沉默，这是因为他们受到野猪团的威胁，被要求粉饰太平。许多村民偷偷积攒鸡蛋或手工编织品，希望换取生活必需品。

庄园当前生产的货物包括：黑麦、燕麦、豆类等常规粮食；颠茄、罂粟等药用作物；少量牛羊牲畜；以及正在初步开发的铁矿。目前来看，这些产物都能算是本地产出。

铁矿开采需要工具（镐头、铁锹等），提炼过程需要木炭作为燃料。本地有小规模的生铁锭生产，但产量有限。本地生产的药膏需要蜂蜡和动物油脂的参与，提炼出有效物质，而且提炼出来的药膏效果不佳。倘若能得到纯度较高的酒精的话，说不定工艺能得到改善。

罗森里茨庄园可交易商品清单：

商品名称	单位名		修正后价格	原材料
	称, 单位	档位		
	重量			

商品名称	单位名称, 单位重量	档位	修正后价格	原材料	商品名称	单位名称, 单位重量	档位	修正后价格	原材料
本地收购					颠茄	1 标准箱, 50 磅	本地产出 (-25%)	112.5 sp	无
盐	1 大袋, 100 磅	本地需要 (+25%)	62.5 sp	无	罂粟	1 标准箱, 50 磅	本地产出 (-25%)	187.5 sp	无
羊毛衣	1 箱, 50 磅	本地需要 (+25%)	312.5 sp	羊毛织布	铁矿石	1 标准箱, 200 磅	本地产出 (-25%)	60 sp	无
皮革制品	1 标准箱, 50 磅	本地需要 (+25%)	625-2500 sp	皮革+铁钉/染料	生铁锭	1 大箱, 100 磅	自给自足 (±0%)	100 sp	铁矿石
麦酒	1 标准桶, 约 100 磅	本地需要 (+25%)	50 sp	大麦, 燃料	药膏	1 标准箱, 50 磅	自给自足 (±0%)	125 sp	草药+蜡
啤酒	1 标准桶, 约 100 磅	本地需要 (+25%)	75 sp	大麦, 啤酒花, 燃料	羊毛	1 大袋, 364 磅	本地产出 (-25%)	300 sp	无
蜜酒	1 标准桶, 50 磅	本地需要 (+25%)	250 sp	蜂蜜	中型动物皮	1 捆, 约 400 磅	本地产出 (-25%)	26.25-37.5 sp	无
葡萄酒	1 板条箱, 40 磅	本地需要 (+25%)	2500 sp	葡萄					
木材	1 大车, 2000 磅	本地需要 (+25%)	200 sp	无	<p><b>冒险事件：本地佣兵</b></p> <p>佣兵反噬主人，在领地里横行霸道，是时候有正义之士来终结他们了。</p>				
石料	1 大车, 2000 磅	本地需要 (+25%)	625 sp	无					
铁钉	1 标准桶, 50 磅	本地需要 (+25%)	312.5 sp	生铁锭	<p>玩家在庄园目睹野猪团佣兵队长巴尔克正强行拖拽一名少年加入私兵队，少年的父母跪地哀求，周围佃农低头沉默不语。若玩家试图向庄园管理者报告，只能看见库特利拉拉夫人出现在二楼窗口，投来焦急的眼神，嘴上却说着"请尊重佣兵的征兵权，不要干涉领地事务。"</p> <p>要从本地居民嘴里获得真实信息，玩家需要通过 DC15 的交施检定并提供食物或药品换取信任，或 DC12 的威吓检定迫使知情者开口。</p>				
本地出售									
黑麦	1 大车, 2000 磅	自给自足 (±0%)	400 sp	无					
燕麦	1 大车, 2000 磅	自给自足 (±0%)	100 sp	无					
豆类	1 大车, 2000 磅	自给自足 (±0%)	1000 sp	无					

若玩家选择立即武力干预，将与巴尔克及其四名佣兵发生冲突，击败巴尔克可解救该家庭并重创佣兵势力。但会触发全面冲突，剩余佣兵将集结报复。佣兵们会采取典型的伏击战术：弓箭手占据屋顶制高点，持盾者封锁通道，而佣兵队长则趁机杀出。

佣兵们会突袭玩家的营地，采取夜间袭击，焚烧玩家住所或劫持人质，例如试图劫持一只人形巨龙……若玩家能解决三名佣兵头目，剩余佣兵将溃散，但需要协助爵士夫妇清理负隅顽抗者。

若玩家理解夫人暗示选择隐忍，可暗中联系被压迫的庄头，收集兵器带来此地，搜索佣兵团犯罪的证据（账簿、走私清单等），通过各种手段在佣兵内部制造猜忌，或将证据送交爱德华，加林·诺特爵士，休·丹希爵士等正义，或者至少自称正义之人集结外部力量解决问题。这种方式需 3-5 日酝酿，格温妮觉得这种不够直接的做法让她烦的要死。

不过说到底嘛，跟谁做生意不是做呢？玩家也可选择与佣兵合作，协助镇压反抗者。反抗者被击败之后，佣兵团便可以强迫更多居民开发铁矿。而玩家获得铁矿产物的免税交易资格、优先采购药材等利益。

格温妮会赞赏这种务实做法，认为强权获取利益符合自然法则，至少对龙而言，贪婪并不是错误。佣兵会要求玩家参与至少一次惩戒行动（如摧毁反抗者房屋或公开鞭打带头人）以表合作意愿。

不过，这种事情最好还是不要传出去了。

“帮那个瘫子骑士夺回领地？然后呢？”

让他继续躺在床上喝酒，让那个雌性继续愁眉苦脸地管理？我们能有什么好处？一点微薄的谢礼？”

“不如我们和‘野猪团’合作！我们提供……呃……商业渠道，他们提供劳动力和保护。我们可以一起开发矿洞和药田，赚到的钱按拳头大小分！这是双赢！嘛……”

你说做这种事情会被讨伐的吗？好吧，那我再重新考虑一下。领主之间真的会互相帮助吗？就我来看，我看到的都是一群自私自利令人失望的人。

无论玩家以何种方式解决了本地佣兵的问题，罗森里茨庄园对于铁矿床的开发都会得到进一步的扩张，对未来的投入增加了对于燃料以及工具的需求。从而让这些东西在本地变得稀缺起来。

而乐观的估计使得矿石价格如同大量盈余。

### 冒险事件：矿洞深处的回响

这个事件触发的先决条件是罗森里茨庄园的铁矿重新开采，一段时间后矿洞深处接连发生坍塌事故，多名矿工失踪。库特利拉拉夫人，或者野猪团佣兵队长委托玩家调查事故原因。

当玩家深入矿井后，发现塌方并非自然事故，而是矿工意外挖通了通往地底的裂隙，连接着一个被遗忘的阿瓦隆尼亚古代墓穴，惊醒了沉睡的不死生物。现在骷髅战士和腐烂僵尸在矿道中游荡，散发着腐臭的气息。

玩家在矿洞中将遭遇多种不死生物，僵尸、

骷髅，墓穴守卫。这些怪物在黑暗矿道中成群出现，漫无目的的游荡，他们的身上还带着随葬品。

若选择武力清剿，玩家需要消灭所有不死生物并清理整个墓穴。这能快速恢复矿洞开采，玩家的雇主会支付丰厚报酬 100 金币，玩家还可撬开古墓棺木掠夺随葬宝物，获得价值 300 金币的古物以及珠宝。不过这样的行为可能只是暂时解决问题，更深层的邪恶可能仍在潜伏。

格温妮对这些古墓中的财宝感到狂喜！这是她最期待的场面。

不过一座位于布雷斯特男爵领的古墓埋葬着的可能是谁呢，真是不好猜呀？这座墓穴属于布雷蒙特男爵祖先，盗取宝物可能引发追责。把祖宗的头盖骨敲碎，大概还是只能被认为是自卫行为。

另一种方法是。玩家可通过 DC15 的调查检定找到主要裂隙位置，推动巨石（力量 DC14）、法术或炼金炸药永久封闭通道。这种方法更安全，也能赢得爵士都尊重，赞赏战略的智慧，但无法获得墓穴中的财宝，只能获得基础报酬 100 金币。

当矿洞危机解决后，铁矿开采量将恢复如初，大量盈余，月产量从 15 筐增至 20 筐，为庄园带来稳定收入。

### 出兵问题和产业投资

玩家帮助野猪团稳固控制了罗森里茨庄园，还是帮布拉姆利爵士夺回了庄园的控制权。在事件得以解决之后，他们都会同意派出兵力来解决男爵领正在发生的毁坏问题。毕竟兵是兵，匪是匪，两者不能混为一谈。野猪团会派

出一位佣兵队长和 4 名佣兵加入战斗。

不过杰洛布拉姆利爵士确实是没有办法从床上起来加入战斗，因此他会将自己的一套飞马骑士铠甲送给玩家，并且告诉他继承自己的意志。

这是价值 1500 金币的，一套完整的含量的，纯白色的，庄严的骑士板甲，但是只有与人类体型相似的生物才能直接穿上去。如果要给半身人或者矮人穿，则需要进行修改。

若是玩家准备将其卖掉，倒也是一种很可能的思路，只不过很少有人越舍易接手一位坠马骑士的二手盔甲，这在骑士之间会认为是不体面的，因此价格不仅要折半，也有可能要再扣取一些。

关于接受这份铠甲的条件，杰洛布拉姆利爵士只有一个请求，他希望下次见面时为他带来一注毒药，让他解脱，也让她心爱的女人恢复自由。

本地人可能很想烧毁那些代表着野猪团野蛮统治的，种植罂粟和颠茄两种麻醉药物的田地，但将它们可以用更加纯净的酒精进行萃取，进而获得强效的麻醉药物。

“发现自己没用了，于是就主动寻死吗，嗯。一位瘫痪在床的骑士有着存在有着这样的觉悟倒还算是有点值得敬佩，只是……”

没有力量的话，一旦被困住。连自己什么时候死都决定不了啊。”

罕见的，她似乎有点多愁善感，究竟让他想到了什么呢？

## 5 夜榆村（加林·诺特爵士）

加林·诺特爵士在盔甲中的身形显得无比伟岸，卸下盔甲后，他只是个疲劳的中年男子。他的面容清秀得近乎软弱，只有在戴上头盔、全身披挂时，他才会挺直脊背，声音变得洪亮。诺特爵士依然每天拂晓起身，将盔甲穿得一丝不苟，他的盔甲被爱他的村民们保养的永远光洁如新。

他登台演出，扮演他期待的自己。

他知道结局似乎已经注定，但他盛装以待。

而夜榆村的村民依旧纳税，依旧劳作，依旧在路过时郑重地向他们银甲闪烁的领主行礼。田园牧歌一般的场景，守护者与被守护者的关系，正如古老的骑士法则中所描述的那样。

不过，刚来的这群旅行商人显然是一帮不懂气场的怪人，尤其是那个红色头发的小女孩。她凑近哐哐敲击闪亮亮的盔甲，听听声音，判断材质，完全无视社交距离和礼仪。

哐哐哐，哐哐哐！

封地性质：世袭庄园（约 3800 英亩，含林地）

军事义务：为男爵提供一名精锐重装骑士及五名精锐重步兵，精锐步兵需要全副武装，全身上下的装备价格可不低。

诺特爵士的庄园治理井井有条，防御完善，法制严明。此地在布雷蒙特男爵领的最北端，是整个领地中第二大的聚集地。庄园内的数个

村庄加起来人口有 120 户，共 460 人。理论上来说，这个大小的领地以及人口数量勉强可以支撑所承担的军事义务。

这个地方曾经有两位铁匠大师，开了两家互相竞争的铁匠铺，能利用从富饶堡处购得的铁料和自家林木烧制的木炭锻造精良装备，部分装备战士，部分用于出售。

此地的危机源于男爵的商业政策：布雷蒙特男爵授权的公会垄断了铁矿贸易，并不断提高铁料价格。同时，诺特爵士赖以支付军役和铁料费用的财源——木材销售，却因男爵保护自家林地的政策而受到限制。以上行为纯属针对，诺特爵士陷入了忠诚与现实的矛盾：他恪守义务，维持军备，但男爵的经济盘剥正使他一步步走向财政枯竭。

这显然因为诺特爱惜羽毛，保持高贵的性格，而拒绝参加任何奢侈宴会，遭到了男爵的厌恶有关系。

加林·诺特爵士如同一名自远古时期遵循骑士法则的高贵骑士，他按照典籍的铸造模范一般的白色城堡，用于防御现在已经被赶到北方的野蛮人而设计的军事要塞。

他按照如今王室也不再执行的严苛规则定制和保养自己的盔甲和武器，将训练中刮出痕迹的部分完全替换。

他公正无私，将夜榆村治理得井井有条，即便他收以等同于其他村落三倍以上的重税，加林爵士依然深受领民敬重。

然而在重税之下，本地的居民已经被盘剥到几乎不可能拿出任何一点钱财和余粮了，骑士高贵的品行会让他们留有足以生存的粮食，

但除此之外的一切全部都会被盘剥走。本地的发展也因此完全停滞，可崇拜与骑士美德和他闪亮盔甲的本地人，并没有发觉有什么地方不对。

### 本地的管理者

他活在一本泛黄的骑士守则里，甘心做这本书唯一正确的错别字，除此以外整本书都是谬言。当其他领主在宴会上用银匙舀取蜜钱时，他在月光下擦拭盔甲，擦拭骑士精神的梦。

诺特爵士出身一个日渐衰微的古老家族，他是家族最后的独苗。父亲战死沙场前，将家族复兴的全部希望寄托在他身上。少年加林曾在比武大会上跌落马背，他在那天起知道自己永远达不到父亲期望的那种豪迈勇武。

就是从那天起，他开始给自己铸造盔甲——先是金属的盔甲，后来是规则的盔甲，最后是一整套严丝合缝的哲学。盔甲成了他的蜗壳，骑士守则成了他的呼吸。只有在盔甲里，他才不再是那个敏感羞怯的少年，而是行走的戒律，完美的骑士。

男爵喜爱他的武勇，又厌恶他的不合群。为了让他屈服，抬高铁价，限制木贸，等待他无法承担军事义务而求饶的那天，而他以提高税收三倍作为对抗。他不是不知道谷仓盈满而民屋空匮，不是看不见村民用麻绳束腰抵御饥饿。但他不能退——退一步，身后用理想垒砌的世界就要崩塌。每个清晨，他披挂整齐巡视夜榆村，目光扫过村民菜色的脸，那些脸自己盔甲上完美的倒影。

他看见世界上最爱他的一群人的倒影。这些善良的人，陪他演着一出注定落幕的悲剧。他们看着他，如同看着一个执着于用纱网兜住

月亮的孩子，不忍心说破，便陪他一起徒劳地打捞。

大人，村民总是这样说，您的盔甲真亮啊。

既然大人选择做最后一个骑士，他们就陪他做最后一个相信骑士的村庄。直到兵刃抵喉的那一刻，他们仍会为他献上面包与忠诚——不是向权力，而是向美，向一个不肯向虚无妥协的灵魂致意。

整个夜榆村都在温柔地、心照不宣地，爱着他们注定的失败者。

诺特爵士无法出兵的理由是他实在没办法凑齐军事义务需要提供的全副武装的士兵。

### 商业调查

在夜榆村，玩家可以与任何村民自由交易，因为加林·诺特爵士严格遵循骑士准则，绝不侵占领民财产。然而除了爵士本人外，所有村民都因重税而赤贫，无人能拿出任何有价值的交易品。爵士的白色城堡内储备充足，但村民们连一根针的闲钱都没有。

该村粮食产量充足但几乎全部被征收，爵士急需出售这些粮食换取资金，以购买铁矿石维持铁匠铺运转和添置新装备。他需要大量铁矿石来锻造更多闪亮盔甲和武器，认为只有全副武装才能保护领民。两个竞争的铁匠铺拥有熟练工匠和充足木炭燃料，但缺乏原材料即将停工。（本地稀有）

玩家会发现村民们虽然一无所有，但迫切想为敬爱的爵士赠送礼物表达感激。他们会用手工技能如编织徽章、修补铠甲或提供情报来换取小件礼物。这些行为完全出于对骑士的崇

拜。

夜榆村可出售的货物包括爵士囤积的过剩粮食和铁匠铺潜在产品。爵士迫切地要把这些粮食交易出去，换成金钱，再换成铁矿石或者是新的装备。（大量盈余）

曾几何时，两个铁匠铺在原料充足，工人到齐的情况下能生产精制武器和盔甲，但因缺乏铁矿石，目前只能生产少量农具和简单工具。而工人因为没有活干，只好选择远走他乡。因此铁匠铺相关的产业现今已经完全停滞，只能卖一些存货，而无法创造出任何新的产品。

爵士的仓库中还积压着一些过去打造的优质装备，这些装备有一半的概率属于+1魔法装备。因价格过高未能售出。尽管已经产生盈余。但是在完成重振铁匠铺事件链之前所有装备的价格在原有基础上增加 25%。

夜榆村可交易商品清单：

商品名称	单位名称, 单位重量	档位	修正后价格	原材料
本地收购				
铁矿石	1 标准箱, 200 磅	本地稀缺 (+50%)	120 sp	无
染料	1 标准罐, 1 磅	本地需要 (+25%)	100 sp	染料原料
羊毛	1 大袋, 364 磅	本地需要 (+25%)	500 sp	无
羊毛织布	1 匹, 50 磅	本地需要 (+25%)	250 sp	羊毛+染料
亚麻	1 大车, 2000 磅	本地需要 (+25%)	1000 sp	无

商品名称	单位名称, 单位重量	档位	修正后价格	原材料
亚麻粗布	1 大卷, 50 磅	本地需要 (+25%)	93.75 sp	亚麻
绳索 (麻)	1 大卷, 50 磅	本地需要 (+25%)	62.5 sp	汉麻
本地出售				
木材	1 大车, 2000 磅	大量盈余 (-50%)	80 sp	无
小麦	1 大车, 2000 磅	大量盈余 (-50%)	100 sp	无
大麦	1 大车, 2000 磅	大量盈余 (-50%)	150 sp	无
燕麦	1 大车, 2000 磅	大量盈余 (-50%)	50 sp	无
黑麦	1 大车, 2000 磅	大量盈余 (-50%)	200 sp	无
木板	1 大车, 2000 磅	本地产出 (-25%)	225 sp	木材
木炭	1 标准袋, 50 磅	本地产出 (-25%)	15 sp	木材
生铁锭	1 大箱, 100 磅	本地产出 (-25%)	75 sp	铁矿石
农具	1 套, 15 磅	本地产出 (-25%)	6 sp	生铁锭+木材
铁钉	1 标准桶, 50 磅	本地产出 (-25%)	187.5 sp	生铁锭
铁匠铺的剩余				
巨剑	62.5 gp (本地产出 / +25%)	每柄 6 磅	3 柄	生铁锭+木材

链甲	93.75 gp (本地产出 / +25%)	每件	55 磅	4 件	铁钉+皮革
盾牌	12.5 gp (本地产出 / +25%)	每面	6 磅	4 面	木材+铁钉
战斧	12.5 gp (本地产出 / +25%)	每柄	7 磅	6 柄	生铁锭+木材

## 银星刺剑的发现

在夜榆村铁匠铺积满灰尘的角落，玩家会发现一把被遗忘的刺剑。剑身由秘银合金锻造，呈现流动的水波纹路，护手处雕刻着精细的藤蔓图案，剑柄包裹着褪色的深蓝色皮革。剑刃在光线下会折射出细微的星芒，显然不是凡品。

这把名为“银星”的+1 刺剑是五年前一位路过女骑士定制的，当时预付了 300 金币定金要求打造“配得上宫廷决斗的优雅武器”。但在剑即将完成时，这位贵族在边境冲突中失踪，无人前来取货，铁匠铺觉得订购者多半是死了。铁匠铺因已收取定金，只得将其封存。

玩家可以通过以下方式获取：

支付合理价格 500 金币

通过 DC18 的说服检定压价 250 金币

通过 DC15 的欺瞒检定声称是贵族继承人以 100 金币低价收购

通过 DC15 的威吓检定以“保管费已超过剑的价值”为由强行以 10 金币拿走

若玩家选择公平交易，铁匠会郑重其事地举行古老的武器交接仪式，象征玩家继承了这一份荣耀。但是如果用其他方法，只要玩家给出的理由合理得当，他倒是不会有什么意见。仪式恐怕就不会继续进行了。

主持人可以借由此件介绍一座铁匠铺通常的运行方式，先接受定金，然后再打制武器。

## 经济事件：重振铁匠铺

加林·诺特爵士把村庄的大部分事件都已经打理好了，没有游荡的怪物，也没有森林中的野兽，即便有，也会被完美的骑士立即无情的驱逐。换句话说留下来的都是些他的能力完全无法解决的问题。

接下来的一系列事件将会组成一条与三角岭中其他的村落和富饶堡相关的完整的链条，通过这一系列的任务链。玩家将重振夜榆村曾经辉煌的铁匠产业。

### 第一步：滞销的荣耀

“这些宝贝就这么扔在这里生锈？！你们人类是不是脑子有问题？卖不掉？怎么可能卖不掉！是你们不会卖啦！”

格温妮抓起一把巨剑，冲到村里，随便拦住一个被她的怪力吓到的农民：“喂！你！想不想要这个？只要 50 金币！……什么？没钱？那你有什么？鸡？……啧，鸡有什么用！”

玩家介入的契机是玩家参观爵士的仓库，理由可能是来瞧瞧有什么值得购买的贸易品，他们能看到里面整齐堆放着他引以为傲的精工铠甲和武器，但都积了薄灰。仓库管理员，一位老年的退役军士，看着这些装备无奈地叹气：能够制造出这些好武器的好铁匠老哈罗德，年初的时候染上疾病，全家都死了。多可惜啊。大人希望它们能装备更多的战士，或卖给值得托付的品德高尚的人。唉，没人买得起。它们就在这里睡着。

诺特爵士坚持按公平的成本加成定价，算上那些材料费+工匠的体面工资+维持铁匠铺的费用，导致这些优质装备的价格远超市场水

平。他既不愿贱卖这些以逝工匠的荣誉之作，也不知道如何开拓销路。而村民们虽然崇拜这些装备，但根本无力购买。

这些武器的数量等同于贸易表中所显示的存量，当一把武器被鉴定时，它将有 1/10 的概率相当于一把+1 的魔法武器。

此时玩家可以尝试的方法有：

成为独家代理商：可以提出以一笔定金或分期付款的方式，包销这批库存装备。然后利用自己的渠道和口才，将它们运到富饶堡其他的地区，以市场价甚至更高价出售给领主、冒险者或雇佣兵，比如说像维恩村的领主，或者野猪团那帮人。玩家需要说服爵士，这不是贱卖，而是让工匠的荣耀在更广阔的战场上得到传扬。

定制化服务：玩家可以调查周边地区的需求，然后向爵士下订单。例如，梅伦田庄工人们想要新的农具，矿坑里的工人急需一批防身短剑，对森林的开发需要大量坚固的斧头。让铁匠铺进行定向生产，降低了库存风险，也满足了爵士为真正需要的人服务的心理。

不过，现在想要重启铁匠铺，还需要一批合格的工人才行。

### 第二步：铁匠的遗产

玩家在成功销售完库存的荣耀装备后，加林·诺特爵士带着玩家巡视即将重启却空空荡荡的铁匠铺，面露深深的无奈。

资金和原料即将到位，但我们失去了最重要的东西——挥舞铁锤的双手与知道敲打哪里的智慧。

铁匠大师老哈罗德年迈病逝，带走了他全

部的技艺。而更令人痛心的是，另一名铁匠大师年轻的矮人布雷克，在三年前因为接不到足够的工作、无法维持他体面的生活而离开了。我曾视他如朋友，他的离去是对我失败的最大控诉。

在洛特爵士的描述中，矮人布雷克是一个心性高傲而且孤独的人，甚至可以说有些怪癖。他可以接受为了赢得赌约一时的兴趣勤奋的劳作。或者给一个他欣赏的人而免费挥动锤子，然而如果给不到他觉得自己应该拿到的报酬，他就绝对不会接受订单。

调查点：玩家在村里打听，会从村民隐晦的言辞中得知：

布雷克不仅技艺好，也渴望财富和认可，他认为自己的手艺配得上更好的生活。

他离开的直接原因是诺特爵士无法再提供足够的高级订单，他认为在这里没有未来。据说因为他性格傲慢，与本地的铁匠行会同样不对付。

有人说他往南边去了，去了那个苦修者的地方。

除此以外。老哈罗德大师生前一直在画一些奇怪的图纸，并且在河边留下了一个半成品的建筑。说那是什么‘水之力’，能让我们不再依赖强壮的臂膀也能够锻造出像样的铁器。

为了重振本地的铁匠行业，玩家可以选择两个方案。

#### 方案 A：寻回流亡的大师布雷克（高草岗线）

玩家前往高草岗。在这里，他们能够随着

随着本地信徒（更可能是小孩）的引导，找到一位特殊的匠人。

夜榆村铁匠铺曾经有两位铁匠大师，人类老哈罗德和年轻的矮人布雷克，他们之间的交流总是充满着竞争与冲突。

在领地被断了木炭和铁矿之后，两人的生意都不好，但是因为和领主之间的情谊都留下来。后来，老哈罗德生病了买不起药，最后病死在村里。在竞争对手病死之后，矮人布雷克说：这里给不了我这种高级铁匠大师的待遇，我才不要待在这种地方！于是，他跑到高草岗这边来当苦修者。

玩家找到他的时候，他拿竹子搭了个棚子，给本地人修农具，喝酒，没活儿的时候就和小孩儿一起玩儿或者雕刻石头，自称“铁匠大王”，他把一座石像雕了又毁，毁了又雕。

布雷克和本地所有的苦修者一样赤身裸体鞭打自己，手指依然残留着铁匠的老茧。他锻造了一些给自己的金属圣徽和雕刻工具。

休·丹希爵士接纳了这个迷茫中的年轻人，给他一间竹棚居住，并告诉他想要在这里做什么就做什么吧。即便如此，他还是活得有点痛苦。

#### 对话与冲突

布雷克承认自己的身份，但表示已皈依丹希爵士的教派，寻求灵魂的锻造。

玩家可以看破他的伪装：（洞察检定）他的眼神深处并非虔诚，而是麻木与逃避。他无法面对自己背叛理想和追求物欲的矛盾，于是用极端的苦修来惩罚自己，干脆逃避一走了之。

让他更加感到痛苦的是因为老哈罗德的病逝，让他感觉到自己已经没有什么竞争对手。再也没有一个能够懂他作品中共鸣的人令他无比的痛苦，尽管在过去的日子里，他如此的轻视这个老东西。

他不会直接答应回去。他会提出一个条件：为他带来止痛的膏药。大量的膏药。他声称这是为了分担高草岗弟兄们的痛苦，也想借此在教派内提升地位，或是满足自己无法割舍的对舒适的隐秘渴望。

如果要找到他所想要的药物。玩家需前往罗森里茨庄园。那里的佣兵确实在私下出售这种由药草和罂粟酿造的镇痛药酒。玩家可以通过购买、交换甚至巧取豪夺的方式获得它。

不过，当玩家将药酒交给布雷克后，他会陷入更深的挣扎，他无法割舍掉自己的小聪明，觉得意识到了本地人需要药酒是一个很好的商机，足以证明他的智慧，但他在这么长时间里已经和本地的信徒形成了某种友谊，他怎么好意思赚朋友的钱呢？

玩家需要最后一次说服这一个拧巴的家伙。例如：

玩家可以利用他的贪婪：夜榆村今非昔比，有了新的资金和订单。你的手艺将为你赢得远超过去的财富和尊重。

或者击碎他的虚伪：你躲在这里自我鞭挞，真的是为了信仰？还是不敢面对外面的失败？你真心甘情愿，一辈子都不去成为一个你想成为的人？

成功说服后，布雷克会向休·丹希爵士提出离开这里的需求自然被大笑着允许你想去

哪里都可以，并且表示伊尔马。特又拯救了一位在迷茫之中的信徒。布雷克决心回归。他会成为重振铁匠铺的核心技术领袖。

#### 方案 B：完成逝者的遗作

而老管理员提供了另一条线索：老哈罗德大师生前一直在画一些奇怪的图纸，并且在河边留下了一个半成品的建筑。说那是什么‘水之力’，能让我们不再依赖强壮的臂膀也能够锻造出像样的铁器。

他去世前，把最重要的一个零件——一个巨大的铁制凸轮轴——委托给了一个信得过的朋友，一位常年在外的旅行工程师沃克去进行最后加工。但沃克先生已经逾期数月没有消息了。

玩家根据老管理员提供的最后已知方位进行追踪。经过一个 DC12 的生存检定，可以发现路上的车辙痕迹混乱，有打斗的痕迹和散落的工具。从而提前做好预防准备，避免被突袭。

痕迹指向林中一处马车营地有着许多稀奇古怪的发明，似乎就是工程师沃克留下的，还有 8 个在此搜刮财物的土匪（使用强盗数据）。玩家需要清剿这群土匪，然后从他们口中得知，土匪头子下达命令绑架了工程师沃克。这些土匪正是阻止玩家离开男爵领，横在路上劫掠的土匪的一部分。他们希望沃克为他们设计某种武器。

玩家可以在马车营地获取零件：凸轮轴已经加工好了，但被土匪当做废铁和其他抢来的货物一起堆在战利品堆里。玩家需要找到它——一个巨大、沉重、造型奇特的精铁部件。

回归与安装：只有在故事的最后，从土匪营地救出沃克并取回零件后，将他带回夜榆村。这位工程师将主导水力锤最后的安装和调试工作。他会老哈罗德的设计赞不绝口，并承诺让老朋友的梦想成真。

当然至于比较着急的玩家，可以让他们自行安装零件，随后零件将以一半的效率缓慢运行。看来让其恢复完整的效率仍然需要工程师的回归。

用水力打铁吗，听起来有意思！比挥舞那软绵绵的胳膊强多了！这个好！我们去把那个零件抢回来！然后看看这台机器到底能干些什么。

选择 A 的结局：布雷克回归，他的精湛技艺得以传承。铁匠铺将能快速恢复生产高质量的手工定制装备，质量上限很高，但产能依然受限于人力。布雷克本人可能会因其复杂，而且别扭的性格，再搞出一些后续发展来。

选择 B 的结局：水力锤建成，发出轰鸣。它解决了基础的产能和力量问题，能稳定地产出优质坯料。剩下的学徒在其辅助下也能做出不错的作品。这为未来量产和工业化打下了基础，但缺乏大师级的艺术性，但是管他的呢，蔚来属于生产力而非艺术。

假设玩家时间与资源允许，甚至可以尝试完成两条线。让布雷克回来主持设计和技术，同时在水力锤的辅助下进行工作。这将使夜榆村铁匠铺达到前所未有的辉煌高度。

现在不管是销路还是技术问题都已经得到解决，最后便是原材料了。

### 第三步：获取原材料

原材料应该从哪儿来？是否还要经过本地铁匠工会的限制？

在先前的跑商故事中，玩家已经积累了足够多解决此类事件的机会契机以及经验。他们可以从已经开放的罗布里斯庄园的铁矿中获取绕过本地铁匠工会的铁矿，又或者说行使手里那张通行证的特权解决本地的铁矿危机。还是说他们可以当中间商大赚一笔？实现某种意义上的共赢。

几乎不是一个难题，而是一个如何赚钱的机会。

### 出兵问题和产业投资

雇人要花钱的哎！冒充士兵也太麻烦！为什么不把村民武装一下直接推上去呢？反正他们那么‘爱’他，肯定愿意为他去死吧？死了再换一批就是了！

先前说过，诺特爵士无法出兵的理由是他实在没办法凑齐军事义务需要提供的全副武装的士兵。

响应领主的召唤为领主提供军事义务是古老的骑士法则中严格规定的义务，也是骑士存在的价值，但是如果没有办法凑够军事义务需要提供的士兵应该怎么办呢？

如果加林·诺特爵士无法凑齐军事义务所需的士兵（尽管以当前情况来看，近乎刁难），远非一个简单的军事问题。

对诺特爵士而言，这不仅仅是一次失败，而是对他毕生信仰和生存方式的终极否定。他恪守古老的骑士法则，将一切都牺牲于履行义

务这个最高准则。无法出兵，证明了他这套哲学在现实面前的彻底失败。他不再是完美的骑士，而成了一个连最基本封建义务都无法完成的失败领主。

在封建体系下，无法履行军事义务是极其严重的罪行。这给了他的上级领主——布雷蒙特男爵——一个完美的、合法的借口来收拾他。男爵可以借此：处以巨额罚金，强制收回封地，男爵甚至可以以此为借口，派兵接管夜榆村，届时爵士面临的可能是审判

这也代表着领民苦难的顶点，爵士为了凑钱买装备而征收的三倍重税，已经将领民榨干。无法出兵意味着这些牺牲变得毫无价值。领民们不仅一无所有，还即将失去那个他们深爱着的、虽然不切实际但公正无私的领主，换来的很可能是一个残酷剥削的新主人。

不过好在有了玩家的插手，也许情况不会变得这么糟。

爵士可以尝试用最后的一点资金，或者以未来的税收/粮食产出为抵押，去雇佣自由佣兵，就像野猪团那样的组织来充数。但这需要钱，希望至少玩家解决了一定程度上的经济问题吧。

或者说玩家可以亲自扮演这一部分的雇佣兵，冒充或实际作为他手下的精锐步兵和骑士。玩家们的实力远超普通士兵，或许能超额完成任务，但这也是一种欺骗，而且也不是男爵想要看到的。

男爵不喜欢这个把自己搞得好像一个殉道者一样的角色，常常抱怨这个人，把自己搞成这个样子是图啥呢？但也不是真的想把自己手底下这位好骑士给弄死，或者把他逼急了，

导致他造反。虽然诺特爵士的理想主义让他不会背叛自己所发过的誓言，最多就是自己一个人去寻死。但这也很明显不是什么好结局。

他只希望诺特爵士过来低头认个错，然后和自己一样沉浸于欢愉之中，开个宴会，一起洗个澡，度过一些美妙的夜晚。避免自己手底下的一名骑士像个道德标杆一样，只要存在就好像在指责自己就好了。

玩家可以在本地进行的投资，能够一定程度上的解决洛特爵士的经济危机，并且看起来可以长久的维持良好的经济状况，以负担军事义务的问题。但这实际上是一个和那无可撼动的世袭的老板之间的关系处理难题。

过去的人真蠢，过去的人真难。

## 第 5 节：玩家的敌人

### 德鲁伊

在先前的章节中，玩家一直以来都在面对着一个若有若无的敌人，他的行为不断影响着玩家在这场战役中所作出的决定，而从始至终都没有正式的露面，现在我们要开始介绍这位掌握自然能力的德鲁伊了。

作为主持人，你可以阅读这些信息，理解出她的行为逻辑，并且将其安排插入各种剧情之中。

艾拉·格林是布雷蒙特男爵与一名漂亮女仆所生的私生女，出生后被遗弃在女巫森林边缘的苔石旁，由隐居的德鲁伊教团发现并收养。她在完全与世隔绝的自然环境中长大，教团长老赋予她“格林”这个名字，意为“森林永恒的春天”。现年二十岁的艾拉从未踏入过人类城镇，所有对人类社会的认知都来自逃往间的农民的碎片化叙述，和德鲁伊教义中对文明扩张的批判。

她的外貌充满野性，晒成深棕色的皮肤有植物汁液染出的淡蓝色纹身，头发披散至腰间，琥珀色瞳孔在暗处会泛起猫科动物般的微光。她穿着用编织蕨类、树皮和鞣制兽皮制成的简易护甲，这种高露出度的原始装扮让她在村民口中，被认为是充满着诱惑力的森林妖精，或者邪恶的林间女巫。

两只壮硕的森林狼灰爪和暗影是她的朋友，前者左耳残缺是在与熊搏斗中所致，后者背部有闪电状疤痕是幼时遭遇雷击的印记。

### 她的行为逻辑

现在，她脱离了森林深处的德鲁伊教团独自行动，并且与一帮土匪勾结在了一起，你说这样一个天真的人，怎么会和残忍的土匪在一起行动，这其实是有理由的……

艾拉的性格是天真与危险的。她像孩童般相信所有自然生灵的本真，也能面无表情地引导蜘蛛群吞噬整支伐木队。毕竟德鲁伊真的不觉得狩猎有什么不对。

布雷蒙特男爵岭有许多逃亡的农奴或者是佃农，他们会给居住在森林里的德鲁伊带来发生在人类社会中的坏消息。听着他们的描述便会觉得那些封建领地是一个极为邪恶的地方。

她为逃入森林的佃农提供庇护和食物，倾听他们被剥削的遭遇，然后以极端方式帮助他们复仇——上周她依靠泥怪破坏了梅伦田庄的三亩蛇麻草田，因为一名农妇哭诉爵士强迫她改种经济作物导致孩子饿死；三天前她指引巨蜘蛛群袭击维恩村伐木队，只因领主砍光了她采集松子的林地。除此以外，她还袭击过几乎每一个人类聚集地，只要做的事情被她认为是对那些坏领主有害，那么她就是帮助了那些好的穷人。

扭曲的正义观让她用德鲁伊教义中的“自然平衡”来解释所有行为，认为领主们榨取土地资源的行为必须受到“自然惩戒”，而逃亡农民的片面之词就是她执行审判的充分理由。

她分不清人类社会的复杂性，不知道破坏的作物其实是许多家庭的口粮来源，也不管她惩罚的领主中有人正在试图改善民生。这种危险的天真让她成为男爵领内最不可预测的威

胁，而她始终坚信自己是大自然的公正之手。

## 与玩家的交互

如果玩家积极参与商业活动、为领主们解决问题、特别是帮助开发资源（如采矿、大规模伐木），艾拉会很快将玩家视为自然之敌和压迫者的帮凶。她可能会做这些事情。

当玩家的马车进入这片领地的时候，她派出了她的巨狼检查玩家的马车，她必须检查里面是否可能藏有危险的武器或者用于资助本地凶残剥削者的物资。

玩家的商队会在森林中，或者森林边缘的道路频繁遭遇意外：车轮被树根卡住、马匹被野兽惊走、货物被突然的暴雨或山洪冲毁。

她会指挥野兽袭击玩家的营地。

她会在玩家与交易时，突然出现并进行破坏，例如用荆棘封锁道路，让玩家的货物无法准时送达。

这么一看，这个女孩还真是可恶，多少有点无法无天。急切的需要被教训一下，至少迫切的需要被灌输一下**封建主义核心价值观**了，而她做的第二件坏事情就更加难以被原谅了，她和一帮土匪联系在了一起，那么这帮土匪又是什么情况呢？

## 一帮强盗

被称为老路的，这条连接布雷蒙特男爵领与光明港的山道商路，如今完全被一伙约四十人的土匪团伙控制。这帮土匪强盗自称绿林好汉，亦或者富饶堡的侠盗。

这些土匪原本是男爵领内不堪重税和劳役逃亡的农奴与佃农，但获得武力后迅速堕落为掠夺者。他们穿着拼凑修补的皮甲、抢来的锁子甲碎，或者他们更喜欢的抢来的夸张而华丽的服饰，使用农具改制草叉、砍柴斧和缴获的制式长剑，少数配备猎弓。总的来说是一帮乌合之众，没有受过专业军事训练的坏人，即便如此，对于一般的农民或者路过的商人而言，他们仍然是可怕的威胁。

他们的行为准则充满残酷，对商队先勒索后抢劫，抵抗者一律格杀勿论，不过有时候他们杀人只是为了好玩；对周边村庄定期征收保护费，拒交者烧毁房屋；对于平民则强迫入伙或处决，他们经常强掳村庄少女侍奉匪众。土匪们过着挥霍无度的生活，天天大块吃肉大碗喝酒，完全重现了他们曾经憎恨的压迫。为善良的本性，在无纪律的情况下，堕落的荡然无存。

上周他们为取乐射杀了一名逃难老妇，昨天为抢夺燕麦烧毁了夜榆村的一个佃农窝棚。所谓反抗压迫的初衷已荡然无存，只剩下对权力的模仿和对弱者的欺凌。周边村庄既痛恨他们的勒索，又害怕清剿不力招致报复，形成沉默的共谋关系。某些村民甚至为土匪提供情报换取免于劫掠，进一步巩固了这个恶性循环。

它们的活动范围遍布整个男爵领的西部森林和东部的山地，采取突袭式的打家劫舍和拦路抢劫，若是遇到正规军就利用地形快速逃脱。他们也懂得设下埋伏，让钱去讨伐的布雷

蒙特男爵派出的军队吃过大苦头。

## 阿瓦隆尼亚的绿林好汉

阿瓦隆尼亚的土匪活动是封建制度结构性矛盾的直接体现。以著名的罗宾汉传说为典型案例（请允许我使用一个现实中的传说进行说明）：这类匪帮多由逃亡农奴、解散的雇佣兵和破落骑士组成，他们通常在王室森林建立根据地，利用王权与贵族权的博弈间隙生存。

罗宾汉式匪帮的持久性源于三个核心因素：首先，王室森林法与领主司法权的重叠创造了法律真空地带；其次，大量退役长弓手流入民间，这些受过军事训练的人员极大提升了匪帮战斗力；最后，货币经济发展使现金运输量增加，而仅靠本地的骑士服役制显得安保力量不足。

他们有时候表现的还挺有创造性。抽取商队货物价值的 15-20% 作为过路费，这个比例既能维持生存又不会迫使商队改道；对农民实行季节性征税（收获期收实物，冬季收现金）；甚至发展出早期保险业务——预先缴纳保护费的商队可获得匪帮签发的安全通行证。

注意到了吗？这些强盗们主要压迫的对象是商人和本地的平民，他们一般不会直接影响到领主，更黑暗的是。许多匪帮实际受地方贵族/商人暗中资助，用于打击竞争对手。更重要的是，王室常默许其存在以制衡地方贵族势力。

土匪组织仅在三种情况下会被快速剿灭：当他们的活动严重影响领主税收时，如连续抢劫纳税车队；当土匪内部分赃不均发生内讧时；当有人出资联合悬赏围剿时。

否则，小规模土匪往往被领主默认为常见现象，相比维持常备军，偶尔的商队损失反而是更经济的选项。反正花的又不是领主的钱。

这些土匪的存在本质上是封建军事体系缺陷的体现——领主无力维持全域治安，农民缺乏法律申诉渠道，边境地区管辖权重叠模糊。只要这些结构性矛盾存在，“绿林好汉”就会持续存在。

当然这些本地土匪还会在一种情况下快速的被歼灭掉，那就是他们挡了玩家的路了。

### 侠盗首领：罗德里克·黑林

这群自封“富饶堡侠盗”的土匪由罗德里克·黑林统领，他原本是西蒙拉福德麾下一名认为自己极具才能的侍从，因受不了自己墨守成规的主子，和无处安置的自尊心，最终沦为匪首。罗德里克年约三十，身材高大，留着精心修剪的短须，总是穿着一件抢来的贵族丝绒外套，外面套着修补过的锁子甲，腰间悬挂着一把装饰过度的长剑。

罗德里克擅长编造侠盗传奇，他声称自己“劫富济贫”，但实际上只劫富从不济贫。每次抢劫后，他会当众将少量粮食扔给围观村民，将大部分财物运回山寨。他强迫俘虏中的吟游诗人传唱他的“侠义事迹”，并严令土匪们在外人面前称他为“黑林义贼”。

这个土匪头目深谙虚伪的表演艺术：他会故意放过几个穷苦的旅人，却在深夜带人洗劫他们的村庄；他声称保护村民免受领主压迫，却征收比领主更重的保护费；他标榜自己从不伤害妇女儿童，却纵容手下强掳民女。所有反抗者都会被他以“贵族走狗”的名义公开处决，以此维持恐怖统治。

自称风流倜傥的罗德里克·黑林勾引德鲁伊艾拉的手段堪称典范。他派出手下伪装成被领主迫害的农民，向艾拉哭诉虚构的遭遇：声称布雷蒙特男爵的税吏烧毁了他们的房屋、强占了他们的妻女。罗德里克本人则亲自扮演“被迫落草的义军领袖”，穿着抢来的贵族服饰，用优雅的谈吐向艾拉描绘为农民而战的理想。

他甚至在艾拉面前表演受到穷人们拥护的戏码，实际上那些“穷人”都是土匪假扮的。天真的艾拉完全相信了这个精心编织的谎言，开始为土匪提供森林情报和法术支持。

这位自诩风流倜傥的匪首会对特定类型的玩家表现出兴趣：特别是那些在阿瓦隆尼亚不太常见的玩家。罗德里克会试图招揽这类玩家，以共同事业为名拉她们入伙。对女性玩家他可能会表现出夸张的风度，用虚伪的恭维话试图获取好感。

### 玩家与土匪的交互事件

在玩家作为旅行商人四处游荡的过程中，他们可能会以这样或者那样的方式与土匪们发生联系。以下是一些编排好的事件。主持人亦可以创造出更多的事件，以丰富剧情。

土匪们的分布区域在于布雷蒙特男爵领的西部森林的大部分以及北方，东部的山脉地区，在有的时候他们也会从林间穿梭到田野和乡镇里来。

#### 山路伏击

当玩家商队经过险要地段时，会遭遇罗德里克亲自指挥的拦路抢劫。土匪们占据高地优势，先用弓箭空射几发威慑，然后要求交出货物价值的20%作为“过路费”。若是罗德里克在

场，或许会装模作样地说：“我们只取所需。”但若玩家拒绝，就会立即发动攻击。当然在意识到玩家并不好招惹之后他会很快的放弃手下逃掉。

#### 村庄暴行

玩家在经过某些偏远村落（但不会是主要的聚集地，因为那里有骑士管着。）可能撞见土匪正在洗劫边境村庄。土匪们会放火焚烧农舍，并绑架一名年轻妇女准备拉回山寨。当玩家干预时，土匪会以人质性命相要挟，要求玩家放下武器。

## 德鲁伊与强盗的联合

土匪头目们狡猾地利用了她对逃亡农民的同离心，派遣手下伪装成受迫害的佃农向她哭诉虚构的遭遇——声称布雷蒙特男爵的税吏烧毁了他们的房屋、强占了他们的妻女。

这些经过精心编排的谎言恰好击中了艾拉最核心的价值信念：保护弱者、惩罚破坏自然秩序者。

她开始为土匪提供森林情报（如商队路线、巡逻队动向），用德鲁伊法术制造自然障碍（如召唤浓雾掩盖土匪行踪、驱使野兽干扰追兵），甚至允许土匪使用她熟悉的林间密道。有时也会派出自己的动物朋友帮助作战。

然而她始终不知道这些土匪实际进行的残酷暴行，土匪们在她面前始终扮演着反抗暴政的义军角色，每次行动后都会编造故事向她汇报“如何把抢来的粮食分给了穷人”。并且提供一些证据。

艾拉以为自己在领导一场正义的复仇，实则成了土匪集团实现掠夺目的的好工具。

更要命的是她的存在逐渐开始引起领主的注意，是否应该讨伐这个实施恶行的林中巫女已经成为了富饶堡中正在讨论的事件。而各个村落在主持人安排的时间，例如游戏的中后期可以张贴关于一个危险的林中德鲁伊有关的告示，并且要求本地居民提高警惕。

如果她被当做女巫看待并且攻击的话，惊讶于自己想要保护的對象，竟然反过来攻击自己，很有可能会让她确信无疑人类就是可恶，因此一条路走到黑。

## 公告

布雷蒙特男爵领紧急告示

以富饶堡领主罗伯特·布雷蒙特男爵之名告示全体臣民：

现有一名邪恶女巫在领地内肆虐作乱。此妖妇名唤艾拉，肤色黝黑，发如枯草，眼冒凶光，身披树皮兽皮，赤身露体，随身带着两只吃人的恶狼。

此女巫已犯下累累罪行：用妖术召唤蜘蛛吞噬伐木工，指使狼群袭击牲畜，用邪法毁坏庄稼，在道路上施放迷雾害人迷路。她专吃小孩心脏，用处女的鲜血保持青春。

任何村民发现此巫婆踪迹必须立即敲响警钟，不得提供食物或庇护。隐瞒不报者以巫术同谋论处，当场烧死。

提供线索者赏银币十枚，协助抓捕者赏金币两枚。杀死女巫者赏金币五枚，需提供首级或心脏为证。

提尔保佑我们消灭邪恶。

富饶堡文书官奉令颁布

## 敌人：以撒

赫尔墨斯教派派驻阿瓦隆尼亚南境的高阶执事、教会商务管事、贵族与行会之间的灰色经纪人。在一定程度上，他将在这个故事过程中扮演一位玩家的敌人。他是一个用契约、账本与银行凭证塑造战场的人。表面上是教会的高阶执事、教会商业网络的执行者，实际上是一个职业金融家与政治经济操盘手，通过信贷、贸易令牌、市场操纵和代理暴力来削弱或掌控整个男爵领的经济命脉。

### 身份与背景

作为教会的高阶执事，他名下有教会商会网络、数个登记的贸易仓库、若干护卫与常年合作的船运与驿站渠道。

他有两名常随的教会战斗执事，擅长非致命擒拿术，负责在需要时保护执事本人或以非致命方式控制违抗者；他也有自己的收债团队，曾直接出现在梅伦田庄的收债事件中并出示契约条款要求立刻偿付或启动抵押权。

一般来说，玩家可以在普尔爵士相关的事件中第一次见到他派来的人手或查阅留下的契约文本。

### 外貌

中年偏中等身材，身着做工精良但克制的深蓝司事长袍，腰间并不装备武器，他语气温和、有条不紊。面容显得柔和但眼神冰冷。举手投足显露出在宴席与生意场之间长期穿梭的习惯，谈笑时总带着能把话题优雅导向合同条款的技巧。他的手指常带有墨痕，胸前佩一枚白银质的贸易令牌，该令牌在本地商会与部分港口具有优先结算与信贷豁免的效果。

### 动机与目标（为何他是敌人）

以撒的目标不是单纯的个人贪婪，而是赫尔墨斯教会层面的战略利益，完成教会指派的任务即是他个人的上位路径：

在短期内，他要把握并扩大教会对南境商品流通的控制，建立可预期的利息收入与实物抵押体系。

在中期，削弱地方贵族的经济独立，使重要庄园与行会的财富逐步被教会掌控或依赖于教会金融链条，从而扩大教会在地方政治中的发言权。

在长期，为教会制造财政危机-信贷介入-收购掌控的惯常套路，把南境变成教会商业帝国的稳定分支。

正因为这些目标，他对玩家的威胁并非如同德鲁伊或是强盗当场砍人那种直接暴力行为，而是深层的经济枷锁：贷款、抵押、贸易封锁与合同陷阱。一旦玩家想要在男爵岭中作为旅行商人活跃起来、活络本地经济，以撒的利益必然受损，他会采取一系列措施先发制人。

### 常用手段与运作网络

以撒将贸易限制、过桥费、检查令、检查教会令牌等做成看似正当的行政手段，用教会与行会的名义发布限制或豁免。

例如，在先前的剧情里，他受到了上级的要求，是隔壁男爵领的男爵以桥梁维护与朝圣路线管理为由，在圣徒跛行桥处颁布高额通行费（模组中他安排了 1000 金币的巨额过桥费，实际用意却似乎不仅仅是为了阻断商陆）。

## 信息战与舆论操控

他会在集市、酒馆和教会讲坛散布谣言：指称竞争商人为走私者、商品为不洁或异端物，利用教会的道德权威让市政与行会对竞争者产生负面影响。可以安排让玩家撞见他正在污蔑某人或者在污蔑玩家本身。

## 以撒布下的具体阴谋范例

以撒并不会在这一次冒险完结时被确切无疑的击败。若是它继续存在，则继续有可能以玩家的竞争者的身份活动并对玩家的行为产生干扰。以下是一些事例。

### 1. 圣徒跛行桥的过桥费

以桥梁修缮与朝圣捐献为由强行设定1000金币过桥费，唯一可以绕过此关卡的官方文件由赫尔墨斯教会发布；未缴费者需绕远路或承担野猪团/土匪设下的路障风险。

### 2. 土匪突袭，制造需求

以撒付钱给罗德里克或野猪团在某段关键道路实施小规模拦截，打散少数商队，随后教会的护卫团队以高价护送通过。这样既能赚钱，又能把合法护航转入教会控制的渠道。罗德里克与野猪团，DM可把他们写成以撒的隐形雇佣军。

### 3. 市场倾销

根据后续发展，例如当玩家努力把梅伦田庄的啤酒或高纯度蒸馏酒推广到光明港市场时，以撒先在市场投放大量低价替代品（如果他能做到的话），期待玩家被逼到亏损。此后他会体恤地向被击垮的供应者提供贷款并获

得长期控制权。

## 4. 合同与账册

至于那些被逼到向他去借贷的人，他以复杂契约条款诱导缺乏法律援助的贵族或商户签字。一旦触发条款，他会派收债团队公开宣告并索取抵押权。梅伦田庄的收债事件正是模板。

## 5. 贿赂与行政阻碍

等到以撒真正觉得玩家们的市场行为影响到了它的长期计划以后。他会利用教会网络影响地方守卫与税吏，暂时提升某些查验、许可或税费，从行政上阻断玩家的交易渠道。

## 与玩家交互的常见场景与建议

尽管无法在物理上击败以撒这名经济上的敌人，但是玩家依然可以搜寻他近似犯罪的行为的各种证据与线索。

搜集证据的线索：

仓库账册（记载向野猪团/罗德里克的付款条目）；

青铜贸易令牌的配发名单（显示以撒发放令牌的去向）；

已签的抵押契约与秘密收款单；

野猪团头目的账本或花费记录；

地方牧师口述的教会信件。

这些线索若被公开，会动摇以撒的名声，但要注意，教会能动用法务与神职平台来淡化或封锁证据。

## 曝光后的政治现实与结局走向

玩家若手头宽裕且希望长期经营，可与以撒开诚布公的谈一谈。达成利益交换：用买断、股份或其他更复杂的分赃方案，试着将以撒从幕后拉到台前。

即便玩家掌握了以撒作恶的直接证据，教会作为强有力的保护伞往往会为他兜底。换言之，玩家要想彻底让以撒付出代价，必须做比找到证据更多的工作，地方贵族的支持、动摇教会内部或掌握更大的舆论资源，甚至迫使王室层面介入。当然，对于几个旅行商人而言，做到这些大概是非常困难的了。

### 典型结局分支

#### A：有限胜利

玩家公开了以撒的证据，但教会施压使事件以内部处分收场：以撒被调离南境，短期内其名声受损、交易通路被其他教会执事暂代，但教会并未根本失势。

#### B：司法与舆论的胜利

玩家集齐大量无可辩驳的文件、目击证人并配合几位关键贵族（如诺特爵士、其他正直之人），在富饶堡或更高层面发起公开审理。教会为保护以撒不得不暴露内部廉政丑闻，导致以撒被罢黜或流放，教会受到形象重创。此路高度困难，需要政治资本与时间。

#### C：黑色结局

只能说批判的武器不能替代武器的批判，若玩家选择秘密或武力途径清算，但这会让玩家承担严重后果，此路代价高、风险大，但立即且彻底。

不过要是没被发现的话，谁知道发生了什么事呢？

#### D：收买或合伙

## 第 6 节：攻下强盗的堡垒。

14 天的时限就快要到了，也许玩家在各地跑商的过程中已经凑齐了足够的金额，足以支付 1000 个金币这种难以想象的价格用来通过圣徒跛行桥。

当然更有可能的是，他们已经在旅行中解决各个事件，解决了那些骑士不能出兵的困境，而让整个布雷蒙特男爵团结在一起，组建一支可以完全消灭强盗的小型军队，而这支军队的组成部分，则与玩家曾经解决过的事件，和与各个地点的处理方式有关。

要注意的是，军事义务是强制性的。玩家的行为只决定这些义务是以钱还是以人履行，以及履行时的质量如何。

### 有谁和你们一起？

玩家在各地的事件解决情况，将直接影响他们履行义务的方式和质量：

西蒙·拉福德爵士：

若玩家解决蜘蛛威胁并/或追回佃农：拉福德爵士能亲自作为重装骑士出战，并可能提供装备更好的 1 位骑手和 5 位民兵。

否则，他可能只派出两名代理骑士（骑手）和装备破烂的 5 位民兵。

埃德里克·普尔爵士：

若玩家未解决其债务危机：他极有可能选择支付现金（盾牌钱）而非提供宝贵的战斗人员。

若玩家解决其债务危机：他才有能力和意愿选择提供兵员，即 1 名重步兵战士和 3 名弓手。

休·丹希爵士：

若玩家通过赢得其尊重：他可能会自愿提供最大数量的 10 名民兵作为支持。而他会亲自带领这些信徒参战，若能提供战马和盔甲，他将被视为一名骑士。

若玩家与其交恶：他可能依据豁免权，完全不提供任何兵力。

杰洛·布拉姆利爵士：

若玩家帮助他夺回控制权：他即便残疾，也可能亲自坐镇后方（不参与战斗），并派出 4 名忠诚的轻步兵。

如果他已服用了玩家给予的药物死去，他则有可能以另一种方式加入战斗，详见后文的幽灵骑士。

若玩家与野猪团合作：野猪团作为实际控制者，会以佣兵形式履行兵役，派出 1 名重步兵队长和 4 名作为轻步兵的佣兵。

若其困境未解：他很可能只能支付盾牌税。

加林·诺特爵士：

若玩家帮助其重振铁匠铺：他能提供装备精良、训练有素的精锐部队，一名全副武装的骑士和 5 名全副武装的重步兵。

若其财务危机未解：他仍必须出兵，但士兵的装备可能年久失修，战斗力打折扣，只能被当做轻步兵，甚至民兵。

玩家最终能获得的是一支由法定军事义务构成的混合部队，其构成和质量完全取决于玩家在各地的作为。

最低可能：仅获得拉福德爵士提供的两名骑手和 5 名民兵，以及诺特爵士，和装备不等的步兵 5 人，以及其他骑士支付的现金。总兵力约 13 人+玩家+富裕堡士兵 10 人（总共 15 人，但有 5 人需要留守）。这种情况，布雷蒙

特男爵可能会认为无法击败敌人而拒绝进行对土匪城堡的攻略。

最高可能：获得所有骑士以最高质量履行的兵员义务，包括3位骑士（拉福德、丹希、诺特），1名骑手，6名重步兵（1普尔+5诺特），3名弓手，14名轻步兵（4布拉姆利+10富饶堡士兵），15名民兵（5拉福德+10丹希）。统计42人，再加上默认的玩家人数四人，外加一只因为觉得使用龙类力量是违规而很可能挂机的龙。

如此一来，通过集结部队武力干掉土匪营寨，而不用付高昂过桥费的道路就被打开。

### 47人对40人，优势在我？

或许有人对这个战斗力判断有所质疑，毕竟土匪名义上有40个。而看到这一段时，有些有基本军事常识的人可能会觉得：

进攻堡垒意味着你要面对外墙。土匪可以从墙头向下射箭、扔石头，而你的部队在墙下完全是活靶子。这会导致惨重的初始伤亡。

47人对敌方40人，看似有7人的优势，但在攻城战中，防守方拥有巨大的地利优势。通常军事上的经验法则是，进攻设防阵地需要3:1甚至5:1的兵力优势才有较大胜算。你的1.17:1的兵力比远远不够。

打不下来，绝对打不下来。

但是.....这种常识吧。忽略了这个世界的本质，毕竟咱们在玩龙与地下城。

刚刚那种说法用的是农夫征召兵和正规军攻城的算式，却忘了计算真正的变量：钢铁

与冒险者。

四十个土匪的弓箭，或许能射穿皮甲，但面对西蒙爵士和诺特爵士那身由精金镶边的全身板甲，只会溅起一串无力的火星。所谓的墙头优势，在玩家法师吟唱出的法术面前，不过是一个拥挤的活靶子。

当一名骑士冲上城墙，他就不再是一个士兵，而是一台绞肉机了，他所要做的，只是向前平推，而土匪的刀剑砍在他身上，只能留下几道白痕。

47人对40人？不，是3位行走的战争机器、6名铁塔般的重步兵、和一支玩家组成的神奇部队，对付40个虽然受过训练，然而依旧。惊慌失措的乌合之众。

## 无法攻坚，准备谈判

在接下来的描述中，将假设玩家已经凑齐了所有的援军的情况下进行对局面的讲述作为主持人，你要根据实际情况，对描述进行一定的更改。

玩家率领着他们集结的部队，沿着老路向土匪堡垒进发。富裕堡的十五名卫兵和加林诺特爵士麾下装备精良、纪律严明的重步兵构成了中坚力量；西蒙·拉福德爵士提供的骑士与民兵护卫着侧翼；埃德里克·普尔派出的少量护卫显得格格不入，队形散漫，他自己则因为不会骑马，只能气喘吁吁的跟在后面。杰洛·布拉姆利爵士方面派出的人马则取决于玩家之前的抉择，可能是忠诚的庄园守卫，也可能是野猪团的佣兵。休·丹希爵士若同意支援，他派出的那些狂热但装备简陋的轻步兵则跟在队伍最后，一边行走一边大声祈祷，并且用树枝抽打自己，也不知道在抵达目标之前还能剩多少战斗力。

当这支队伍途经附近的村庄时。士兵们依照惯例，向村庄强征补给品或以极低的价格购买粮食，引起了村民的恐惧和私下里的咒骂。然而，看到这支军队的目标明确是前往剿灭长期为祸的土匪堡垒，大部分村民在担忧之余，更多的情绪是欣喜与期待。他们忍受着暂时的损失，希望这次征讨能真正终结强盗的威胁，换来长久的安宁。

土匪的堡垒坐落在老路一侧的险要山脊上，只有一条狭窄陡峭的小路可以通往其正门，地形易守难攻。堡垒外围并未完全荒废，山脚下甚至被开辟出了一小片田地，一些面黄肌瘦、衣衫褴褛的村民在土匪的监视下进行强制劳作。堡垒本身拥有一道粗糙但足够高大坚固的原木外墙，墙上设有供弓箭手使用的垛口。墙

后可以望见土匪们居住的简陋营地和棚屋。而整个防御体系的核心，是一座用岩石加固过的被遗弃的古老神庙建筑，它被土匪们作为最后的据点和指挥中心。

尽管玩家在集结军队的过程中起到了关键作用，但在此刻正式的军事对峙中，他们的冒险者身份和缺乏贵族头衔的背景，使得他们没有资格代表男爵领与土匪进行谈判。

这反而是一件好事，因为这使得他们不必直接承担谈判失败或条件不利所带来的政治责任和潜在羞辱。谈判将由军队中身份最高的贵族指挥官（很可能是西蒙·拉福德爵士或男爵的一位代表）主导。同时他们还可以避免遭到雷霆一击。

负责谈判的贵族指挥官在阵前向堡垒喊话，开出条件。条件可能包括要求土匪立刻投降、交出武器并接受男爵的审判，或者勒令他们限期离开男爵领永不返回。

然而，从土匪山寨中回应这次谈判的并非话语，而是从木墙后方射出的一支巨大的弩箭。在这时，主持人应该投掷一次攻击检定。若攻击命中，你可以描述负责谈判的贵族指挥官被连人带马一并贯穿，尸体钉在地上。

如果攻击检定失败，也可以描述被贯穿的只是马，人可以丢盔弃甲的逃回来，以展示弩炮的巨大伤害。

改良弩炮 Ballista

大型物件

护甲等级：15

生命值：50

伤害免疫：毒素，心灵

工程师沃克利用阿瓦隆尼亚当代的技术设计并且改良的改良弩炮是一副发射重型弩矢的巨型东方十字弩。其攻击发射前必须先进行装填和瞄准作业。使用该武器时，进行装填、瞄准以及攻击发射三项作业需要分别花费一个动作。

弩矢 Bolt。远程武器攻击：命中+6，射程120/480 尺，单一目标。伤害：30（5d10）点穿刺伤害。

这支箭发出了明确的拒绝和警告。这表明土匪们不仅拥有坚固的工事，还在工程师沃克的指导下配备了弩炮这类重型守城武器，这解释了为何他们此次没有像过去遭遇小股部队时那样望风而逃，而是有恃无恐地选择了固守对抗。

眼看强制攻坚需要付出的代价太大，以及一匹价值高昂的战马被直接射死的恐怖场面。（也许还附带边上的骑士）贵族们决定退后一步，不要对堡垒立刻发起进攻。

## 包围战

紧接着，玩家的部队在堡垒外围与土匪发生了短暂的接战。土匪利用地利进行了一番阻击，在造成联军一些轻微的伤亡后，便迅速撤回坚固的木墙之后，紧闭大门。堡垒附近被绑架来的农奴得以解放，然而这些农民虽然逃脱了虎口，但又进入了狼穴，他们可能会被认为是逃亡的农奴而遭到领主无情的审判。

最终，军队在土匪堡垒外墙外、一个位于山坡弩炮射击死角的位置扎下了营寨。士兵们开始砍伐周围的树木，设立栅栏、挖掘浅壕，搭建起一个临时的围攻营地，并设立了望塔以监视堡垒的动向，一场典型的中世纪围攻战就

此拉开序幕。

一场典型的中世纪围攻战，其核心并非不间断的惨烈冲锋，而是一场漫长、残酷且极度考验耐心的消耗战。进攻方的目标并非立刻攻破城墙，而是通过彻底包围，切断守军的一切补给和外援，使其最终因饥饿、疾病或士气崩溃而屈服。整个过程可能持续数周、数月甚至更久。

围攻者会建立如当前这般的坚固营地，将城堡或要塞彻底孤立。他们会试图通过挖掘壕沟（反逼近壕）来保护自己的营地，同时也会挖掘进攻壕以接近城墙。更专业的部队可能会尝试挖掘地道来破坏城墙地基。

然而，绝大多数时间里，包围战呈现出一种沉闷的僵持状态。进攻方每日会进行骚扰性的射击或小规模佯攻，以疲乏守军、消耗其箭矢和守城器械。守军则同样以弓箭、投石还击，并时刻警惕着任何进攻的迹象。最终，胜负取决于哪一方的补给先耗尽，或者哪一方先失去坚持下去的意志。

为了不被消磨意志，人们总要找点乐子。对于普通士兵和佣兵而言，他们的娱乐活动直接而粗犷。赌博是营地中最普遍的现象，除此之外，他们还会摔跤，找附近的妇女，喝酒，找附近的妇女，或者找附近的妇女摔跤并喝酒。

贵族军官们的娱乐则显得文雅许多，但本质同样是为了排遣无聊。他们会在帐篷里举办宴会，骑士和渴望获得声誉的战士们通过决斗来作为主要的娱乐和消遣方式。这种活动被称为友好较量 Friendly Passage of Arms，它既是保持武艺娴熟的运动，也是一种重要的社交仪式。

决斗通常会在营地中央或一片专门清理出的空地上进行。一位骑士或战士会将自己的手套或头盔挂在临时搭起的架子上，这被称为悬挂挑战，表示他愿意接受任何人的挑战。较量的形式主要是马上长枪比武（Joust）和步战决斗。为了防止搞出人命来，他们会使用钝武器，如

表面未开刃的练习剑、狼牙棒和长枪顶端装有冠状套的骑枪，以避免造成致命伤害。

这就是很多人对于中世纪骑枪决斗刻板印象的起源之一。值得一提的是，尽管这种方式做了很多的安全措施，不过搞出人命来还是经常的事情。

除此以外，佣兵找附近的妇女，而文雅的军官，则是找附近的文雅的妇女。

玩家可以参与一些决斗或者是娱乐，亦或者和这些熟悉或不熟悉的朋友们培养培养感情。

## 森林中的邀约

在联军营地驻扎下来的某个夜晚，营地边缘的哨兵会紧张地向玩家报告一件不寻常的事：一只体型硕大的恐狼出现在营地外的树林边缘。此时它并未表现出攻击性。

当玩家注意到它时，这只狼会谨慎地后退几步，然后回头望向森林深处，再转回来看着玩家，如此反复，其姿态更像是一个信使在引导方向。

如果玩家尝试靠近，它会保持距离地移动，始终将玩家引向远离营地的森林方向。最终，在足够深入森林、确保无人能听到谈话声的一片林间空地上，德鲁伊艾拉·格林在这里留下了一封信件。她会表明，她隐约感觉到围攻堡垒的军队与她认知中纯粹的压迫者有些不同，事情可能不对劲，因此要求与玩家谈一谈。

她会提出绝对的前提：玩家必须独自前来，不得携带任何武器或盔甲，也不能有任何援军跟随。任何形式的违约都将被视为极大的恶意，并立即终止谈话。

如果玩家未能严格遵守这些要求，例如暗中携带了武器或安排了同伴潜入森林尾随，而且被发现的话，那么会面将转化为陷阱。艾拉不会现身，取而代之的是玩家及其同伴会立刻遭到伏击，数量众多的野兽将从林木间扑出，包括但不限于那两只巨狼 Dire Wolf（灰爪和暗影）、一头被激怒的棕熊 Brown Bear，以及一头鹿角如同尖锐长矛组成的王冠的巨鹿 Giant Elk，尽管是素食动物，但是这头鹿才是最危险的敌人。

假设玩家遵守了条件并得以与艾拉会谈，她会提出她的想法和要求。她依然坚信自己是在为受压迫的农民对抗邪恶领主，但围攻堡垒的军队构成（包含了来自不同领主、甚至包括她有些好感的诺特爵士的士兵）让她产生了困惑。

她会将玩家误认为是这支军队中身份较高的、能做出决定的角色（玩家与贵族们的实际关系将决定这个误解的程度和后续可行性）。她的核心要求是：军队必须立即停止围攻并撤离，作为交换，她会运用她的影响力去劝导堡垒里的土匪解散或离开，从而解放那些被胁迫的农民。

她认为这是避免无谓流血的最佳方式，并坚信自己站在正义的一方。

艾拉天真且危险的正义感使得她极易被激怒。如果玩家在谈判中表现出傲慢、威胁，否认她所坚信的正义事业，她都会认为玩家与那些领主是一丘之貉，谈判会迅速破裂。

一旦她感到被欺骗或羞辱，会面将立即终止，她会发出信号，之前所述的野兽伏击（两只巨狼、熊、巨鹿）将立刻对玩家发动攻击。

若是玩家此时真的是无寸铁，那他们所面对的危机是极大的。

由此可见，对方并不是什么好的谈判对象。也没有两军交战不斩来使的常识或者武德。

在玩家决定是否接受这场危险的会面之前，他们可以咨询营地中一位名为莱纳斯的猎人。他是领主雇佣的本地向导，又也许在先前的冒险中，玩家曾经见过并且雇佣他详情，请看维恩村相关的信息。其父亲曾是附近最好的猎人，但因在领主森林中偷猎而被吊死，莱纳斯因此成为了附近水平第一好的猎人。

他会根据其丰富的森林知识，为玩家分析德鲁伊的潜在力量。他会警告玩家，根据他的观察和传闻，那位德鲁伊几乎肯定已驯服或号召了森林中最危险的几种生物作为其助手。玩家在这次行动中将会面对的野兽他都有了解。

他会强调，在毫无准备的情况下在森林中和这样的对手战斗，胜算极低。所以他为狩猎这些野兽做足了准备。

### 猎人的陷阱

他为狩猎这些野兽做足了准备。他紧接着会介绍他为了那头巨鹿、那两只巨狼还有熊所安排的独特而残忍的陷阱，这些陷阱专门针对野兽的特性设计：

用来对付鹿王的，是数张以强劲机簧驱动的粗大套索，目标是利用其自己冲势和巨大的鹿角将其绊倒并死死缠裹住，最终，这头巨鹿将被它自己的力量和它引以为傲的王冠所窒息、勒毙，或被固定原地成为活靶子。

对付巨狼，他准备了深坑陷阱，坑底埋有

经过火烤硬化、涂抹了腐烂诱饵的尖锐木桩，利用狼群追踪气味的习性引诱它们落入然后扎烂他们的内脏。

而对于那只棕熊，他则设置了需要巨大力量才能触发的压板巨木桩，体重轻的生物可以踏过去而不触发机关。触发机关的时候，巨熊用其全身的力量试图扛住或推开这坠落的重物——这正是陷阱的最终目的。下砸的重力与它自己向上抵抗的巨力会形成恐怖的合力，足以压碎它的骨骼。

让这些畜生死于他们最引以为傲的地方，说完这些，他残酷的呵呵的笑了。他已经计划好将鹿的脑袋献给领主，将狼皮剥下来制成大衣，熊皮则做成地毯。他不会再犯父亲曾经犯过的错误。

此外，莱纳斯还会提供一种用多种动物尿液和强烈草药混合制成的药水。涂抹这种药水可以极有效地掩盖玩家身上的人类气味，从而有可能在德鲁伊和野兽不知情的情况下，让一小队援兵秘密潜入森林，在会面地点外围预先设下埋伏，为玩家提供最后的保障。

至于德鲁伊的会谈究竟会以和平方式收场？还是让玩家说服德鲁伊接受现实？亦或者你想展示一场林间的战斗？这些都由作为主持人的你来决定。先前玩家处理各个事件时的做法，是否携带礼物，都将会决定这一次的会谈能否在一种良好的氛围中进行。

## 准备战斗

联军对土匪堡垒的包围持续了约五到六个白天，贵族指挥官们密切监视着堡垒内的动静。终于，哨兵观察到墙头守军的活动频率和警戒强度明显下降，夜间不再有土匪的喧哗声，取而代之的是偶尔传来的争吵声。联军还注意到土匪开始射杀并食用他们的马匹。

决定性的情报来自一名极度饥饿、濒临崩溃的被掳农民，他成功从堡垒一处隐蔽的排水口逃出并向联军投降。他证实了堡垒内食物即将耗尽、饮水严格配给、土匪内部因饥荒和绝望而发生内讧的严峻状况。此时堡垒内尚有战斗力的土匪已经不足 30 人。

基于这些情报，以西蒙·拉福德爵士和加林·诺特爵士为首的贵族指挥官们判断此刻是发起总攻的最佳战术窗口。他们认为守军因饥饿而虚弱，因内讧而分裂，士气处于最低点。指挥官们评估后认为，此时进攻可以趁其病要其命，以相对较低的代价攻克堡垒。若继续围困，虽能最终饿死守军。但是若是对方狗急跳墙，强行突破，又钻入森林化整为零，这样造成的麻烦，可能比进攻堡垒还要大。



## 攻城战斗

土匪堡垒攻坚战流程分为 3~4 个阶段。当玩家在战场上与一部分敌人战斗时，他的友军，例如骑士们和士兵们都在和其他的敌人战斗。将战场描述成被分割的一个又一个的小部分可以解答玩家对于为什么我们一次性可以对付那么多人的问题。

在攻城战的每一个阶段，玩家将面临一个挑战。当先前的部队组成中，有恰好可以应付这种情况的士兵，这个挑战会被简单的化解。若是没有玩家将经历一场会消耗他们的体力和战斗资源的战斗。

当然如果玩家可以达成类似于条件中所描述的效果例如用一场激动人心的演讲使得一部分民兵自愿充当弩炮的诱饵，亦或者是拥有强大的远程火力解决问题，你也可以让他们跳过这一段中的战斗。

### 阶段 1：压制弩炮火力

尽管城中的土匪们已经因为饥饿陷入了混乱之中，但是那门改良弩炮还在发射无情的箭矢。通往堡垒的道路是一条暴露在弩炮射界下的死亡长廊。联军必须承受冲锋过程中的恐怖伤亡，或想办法让弩炮失效。

成功条件（满足任一即可）：

虔诚的牺牲：休·丹希爵士及其狂热信徒（需赢得其尊重）在场。他们高呼圣号，以血肉之躯发起决死冲锋，用极高的伤亡吸引了弩炮的全部火力。结果是惨烈的：丹希爵士的信徒几乎全军覆没，损失所有 1d8 名信徒，通过一个 DC14 的医药检定决定丹希爵士本人是重伤打算继续参战，或是阵亡，退出后续战斗。

精准的狙击：埃德里克·普尔爵士的长弓手（需解决债务危机）在场。这些长弓手在极限距离上进行了一次极其冒险的曲射，成功射杀了一名弩炮操作手并用一连串的短暂射击压制了炮位。普尔爵士的弓手在随后的报复射击中损失 1d3 名。

失败条件（上述条件均未满足）：联军缺乏敢死队或远程压制力量，冲锋队伍遭到弩炮的毁灭性打击。一名随机的骑士领袖（如拉福德爵士或他的代理骑士）被弩炮击中，连人带马阵亡。此外，联军额外损失 2d6 名士兵（计算无描述损失士兵时优先为民兵，随后是轻步兵，然后再是重步兵和弓箭手）。

无法达成条件时，玩家面临的战斗：冲锋队伍在远程火力压制下几乎溃散，玩家小队和骑手（若存在）必须顶上去，应对 8 名从侧门冲出、试图收割溃兵的轻步兵强盗 Bandits，以稳定战线。在每个战斗回合为处于掩护之下的玩家将遭受一次轻弩的射击。

轻弩 Light Crossbow。远程武器攻击：命中+3，射程 80/320 尺，单一目标。命中：5(1d8+1) 点穿刺伤害。

### 阶段 2：突破外墙

在顺利的压制或摧毁弩炮之后，联军需要顶着箭矢和落石，突破坚固的原木外墙或大门。

成功条件（满足任一即可）：

钢铁洪流：如果加林·诺特爵士的精锐重步兵（需重振铁匠铺）在场。他们用巨盾组成龟阵，有效抵御矢石，并用专业攻城槌迅速撞开大门。土匪们装备远程武器对于全副武装的

士兵的作用并不大，重步兵损失轻微（损失 1d2 名）。

佣兵的咆哮：野猪团佣兵（与野猪团合作）在场。这些凶悍的佣兵会去做他们擅长的事情，用抓钩和斧头辅助攀爬，以近战战斗迅速夺取了一段城墙。野猪团佣兵在登上城墙后营地开始劫掠土匪的战利品，不再听号令，不再进入战斗地之中，轻步兵-4，重步兵-1。

失败条件（上述条件均未满足）：联军缺乏突破城墙的手段，在墙下进退维谷，沦为箭靶。联军遭受重大伤亡（损失 2d6 名士兵）。

玩家面临的战斗：玩家小队必须亲自担任先登部队，攻击一段由 4 名土匪弓箭手（斥候 Scouts）防守的城墙薄弱地点。只有清空这段城墙，联军才能架起云梯。与此同时，联军主力会在其他方向牵制大部分守军。

### 阶段 3：肃清庭院

突破外墙的防御后，联军可以顺利地挺进土匪们所创造的营地，在这里被绑架的村民们和土匪混在一起。布雷蒙特男爵的部队在庭院和营地中与剩余的土匪主力爆发混战。

成功条件：主持人开始计算联军剩余的总有效战力（重步兵和弓箭手算作精英单位，计算为 4，轻步兵计算为 2，剩余的骑士每位计算为 8。）

若是剩余兵力的战斗值为 70 以上。联军以压倒性优势稳步清剿抵抗，而玩家则获得了率先进入神庙进行斩首作战的机会。

僵持条件：如果联军剩余总有效战力不足 70，但是在 50 以上，与守军大致相当。或者

作为主持人的你并不想计算那么多，那么你可以宣布战斗陷入残酷的消耗战。

僵持时，玩家小队必须找到并击败一名正在鼓舞士气的土匪首领（强盗首领 Bandit Captain）及其亲卫（2 名暴徒 Thugs）。完成此目标可打破僵局，使联军获得优势。

失败条件：虽然摸到了城墙里面，但是联军剩余总有效战力明显少于守军。联军被土匪的反冲锋压制，可能被赶出外墙。对于堡垒的攻略算是失败了。

### 阶段 4：最终战

当营地也逐渐失守，土匪残部退守至最坚固的古老神庙建筑内做最后抵抗。

玩家小队作为尖刀，率先杀入神庙，也许是为了复仇心切，也许是为了率先劫掠，又或者只是跑得太快了。

并面对匪首罗德里克·黑林（侠盗 Swashbuckler），以及神庙内剩余的 6 名土匪强盗 Bandits。

## 潜在挑战：德鲁伊的复仇

如果玩家与德鲁伊艾拉·格林谈判彻底破裂且她与玩家为敌，也许会发生一些不太好的事情。

挑战描述：在战斗最激烈的时刻……最可能在阶段 3，艾拉的野兽朋友，会从联军侧翼或后方发起突袭。

如果玩家已雇佣猎人莱纳斯并接受了他的陷阱方案。莱纳斯提前预设的陷阱将成功生效，巨鹿和巨熊在冲锋途中被陷阱重创或杀死，威胁被消除。根据先前的约定，这些猎物归猎人莱纳斯所有他将把这些战利品献给领主。

如果玩家没有莱纳斯的帮助。那么玩家小队必须立即脱离与土匪的战斗，转而应对这群野兽的袭击，否则联军将面临全面溃败。

要是野兽突袭成功，联军战线瞬间崩溃，侧翼部队（通常是普尔爵士的弓手或民兵）遭受毁灭性打击。

## 援军的入场

当联军对土匪堡垒的围攻陷入僵局或战局不利时，主持人可以根据先前的状况安排三支意想不到的援军将先后抵达战场，扭转战局。他们的到来取决于玩家在之前冒险中的特定行为选择。

### 1. 爱德华·布雷蒙特的驰援

触发条件：

玩家在富饶堡期间与爱德华·布雷蒙特建立了良好关系，并且在围攻第一阶段（压制弩炮火力）或第二阶段（突破外墙）遭遇失败，导致联军损失超过 10 名士兵。

援军描述：

一阵急促而嘹亮的号角声从后方山路传来。一支十人的队伍疾驰而来，为首的正是爱德华·布雷蒙特男爵。他身穿一套闪亮的见习骑士铠甲作为骑士首次出战，上面镌刻着布雷蒙特家族的猎鹰与橡树纹章。队伍中包含四名富饶堡的城堡护卫，和五名正在与爱德华关系良好的青年。

爱德华策马冲到阵前，大声喊道：以布雷蒙特家族之名，富饶堡的骑士绝不会对它的的朋友见死不救！

战术角色：

爱德华作为重装骑士加入玩家所在的战线。城堡护卫将加入轻步兵的队伍巩固联军阵线。青年无法参战执行救助伤员的任务。

### 2. 绿骑士杰洛·布拉姆利

触发条件：

杰洛·布拉姆利爵士在之前的剧情中已经

服毒身亡，并且玩家在罗森里茨庄园事件中帮助他或他的妻子夺回了控制权。

援军描述：

战场上空弥漫起一股冰冷的薄雾，空气中回荡起一声战马嘶鸣。从迷雾中，一个散发着幽绿光芒的骑士身影凝实。他骑着一匹由灵质构成的阿瓦隆尼亚飞马，全身覆盖着白色骑士板甲，手中握着一把半透明的长骑枪。是杰洛·布拉姆利爵士的英魂，这个在残疾的身体里被困了数年的灵魂终于得到了解放，以闪耀之姿回归战场为报答恩情，但……也是最后一次了。

他没有言语，将骑枪指向土匪堡垒的核心，随后发起冲锋。

战术角色：

幽灵骑士免疫非魔法物理攻击。他穿越战场障碍物，无视城墙，它的出现可以帮助玩家突破城墙的防御或者加入最终决战之中直接攻击土匪的指挥中心的土匪头目。

### 3. 夜榆村民兵队

触发条件：

玩家在夜榆村帮助加林·诺特爵士重振了铁匠铺，并且在所有与村民的交易中保持了公平价格。

援军描述：

联军战线最吃紧的时刻，战场侧翼的山坡上涌现出二十名人影。有青年也有老人，甚至还有妇女在其中。他们装备着重新打磨的草叉和镰刀、铁匠铺赶制的简易盾牌，护甲和短矛。他们是夜榆村的村民、铁匠学徒和农夫。为首的是一位名为小哈根的铁匠铺学徒。这一刻村民和骑士的职责似乎模糊了起来，往日的骑士

守护着他们的村民，而此刻村民守护着他们喜欢的骑士。

他们高喊着不太整齐，乱七八糟的口号：  
为了骑士大人！为了我们的家！

战术角色：

二十名村民民兵涌向土匪堡垒的侧翼和后方，进行骚扰、他们的行为分散了土匪的兵力。

## 战后结算

终于结束了。这残酷的战斗。

土匪堡垒的庭院和墙头上遍布着尸体，血腥味与烟尘味混合在一起，令人作呕。联军士兵们倚着武器喘息，医疗者穿梭其间，用简陋的手段为伤员包扎。

呻吟声与下达指令的沙哑叫喊此起彼伏。阵亡者的遗体被同伴们逐一抬出，排列在广场一角，其中既有装备精良的骑士和重步兵，也有仅穿着布衣的民兵。胜利的代价清晰地刻在每一张疲惫和悲伤的脸上。

土匪的残暴在战场上留下了残酷的痕迹，一些俘虏的农夫尸体与土匪混杂在一起，他们曾被迫站在第一线充当人肉盾牌。牧师开始陆续到场，为死难者进行一场简单的葬礼。

胜利的联军开始系统地处理投降的土匪和受伤未死者。所有被确认身份的土匪头目和骨干成员被立即就地处决，他们的头颅将被插在木桩上沿路示众，以儆效尤。

伤势过重的普通土匪俘虏也会被给予仁慈的一刀，以节省医疗资源和防止其成为拖累。

而轻伤且具有劳动能力的俘虏将被用绳索和铁链捆绑，他们将成为男爵的财产，用于未来重建堡垒或开采矿山的苦役。阿瓦隆尼亚的战争法则在此刻得到冷酷的体现：失败者不再享有任何权利，其生命和劳动力的处置完全由胜利者支配。

在地窖深处，联军士兵发现了被土匪掳掠来的大量农妇。当地窖门被砸开时，这些面黄肌瘦、衣衫褴褛的人们惊恐地涌出，随即与联

军中来自附近村庄的士兵和民兵相互辨认。一时间，庭院中充满了哭泣、呼喊亲人名字和劫后余生的激动喧嚣。士兵们将自己有限的口粮和水分给这些幸存者，许多人相拥而泣，这样的场景给予拼死作战的各位一丝慰藉。

工程大师沃特在战斗最激烈的阶段自行找了个破柜子躲藏了起来。玩家需要找到他并为其辩护。

根据阿瓦隆尼亚通行的《领主法》和《军事管制条例》，任何为敌方提供军事技术服务的人员，均被视为敌对战斗人员，其罪责等同于持械反抗，通常判处绞刑。

玩家必须通过一次 DC14 的说服检定，向联军指挥官（如爱德华）论证沃特是在生命受到直接威胁下被迫合作，且其技术能力对男爵的未来重建具有不可替代的价值。成功则沃特被赦免并转为男爵服务，亦可付出一笔赎金赎身，失败则他将被作为战犯处决。

格温妮在战场上东瞧瞧西看看，罕见地表达了对于血腥场面的不适应。她自己解释道是因为变成人类之后，内心好像也跟着变得脆弱了。

不过，她也在寻找着战场上的高价值物品。

## 战利品的分配

战斗结束后，联军开始系统地清理和搜刮土匪堡垒。玩家可以在以下地点找到五花八门的战利品，它们杂乱地堆积着：

- 1.土匪头目的私人住所：这里藏匿着匪首自留的精华部分。玩家可以找到 47 枚金币、203 枚银币和一大袋，5d100 铜币；一包未经

切割的宝石原石（主要为玛瑙、琥珀，价值约 80 金币）；三件珠宝首饰（一枚金戒指、一个银项链、一个嵌绿松石的胸针，价值约 120 金币）；两匹丝绸（一匹完好，一匹有割痕，价值约 100 金币）以及一小包香料（约 3 磅胡椒和姜，价值约 10 金币）。

2.神庙改建的军械库与赃物堆：这座古老建筑内不仅存放武器，也堆积着近期劫掠的大宗货物。可以发现一些需要修理的装备：三套镶钉皮甲、两把长剑、十面硬木盾牌、两把战斧、一把长弓及四十支箭。此外，还有一袋羊毛（价值 40 金币）、两袋亚麻（价值 8 金币）、一袋汉麻（价值 8 金币）、十袋燕麦（价值 15 金币）、五袋小麦（价值 20 金币）等原材料。

3.储藏室与地窖：这里充斥着生活气息和零碎赃物。玩家能搜刮到大量粮食和腌货（价值约 50 金币）、五袋面粉（价值 5 金币）、三桶麦酒（价值 12 金币）、半桶盐（约 50 磅，价值 2 金币 5 银币）、两罐蜂蜜（每罐 10 磅，价值 10 金币）、一批工具（价值约 15 金币）、一箱铁钉（约 20 磅，价值 10 金币）、成捆的普通布料（价值约 30 金币）、二十件普通衣物（价值 10 金币）、五件羊毛衣（价值 5 金币）、一箱刻有不同纹章的银制餐具（价值约 90 金币）以及蜡烛、陶器等日常用品。

哇，好多好多战利品。听上去超爽的，但是很可惜，尽管格温妮非常想把这些全部占为己有，然而……

### 战利品的分配遵循中世纪战后惯例

所有战利品，无论其来源，理论上都属于最高领主（布雷蒙特男爵）及其指派的指挥官（如拉福德爵士）。它们将被集中清点，然后

按照荣誉与地位进行分配。骑士和贵族军官们享有优先选择权，他们会瓜分大部分贵重的金币、珠宝、香料、丝绸和优质武器盔甲，美其名曰作为对他们英勇领导和损失的补偿。

这些本属于被劫掠商旅和受害者的财富，很少会被考虑归还原主，除非有个别像加林诺特爵士那样恪守严格骑士准则的人，可能会坚持将部分易于辨识的赃物返还。

普通士兵会分得剩余的价值较低的物资，如粮食、普通布料衣物、工具、酒水和部分银制餐具，这些会被折算成银币或铜币进行分配，作为他们薪饷之外的额外犒劳。阵亡者的份额会由其同乡或指挥官代领，设法送回其家中。

一般来说容易被直接分配的物品会被当场分掉，而那些难以分配的物品以及俘虏之类的则会被卖给随军商人，当然，随军商人往往这时会狠狠地压价，来赚上一笔。然后再在军官和士兵之间按照比例分钱。

### 对玩家的赏赐与选择

作为战斗的关键贡献者，玩家团队会得到公开的表彰和一份来自男爵（通过指挥官拉福德爵士发放）的特别赏赐：一笔 100 金币的集体奖金。

然而，在战斗之前，或许指挥官就已经和玩家约好，通常情况下占据一座堡垒后将由随军商人来采购难以分割的战利品。作为玩家奖励的一部分，玩家将作为旅行商人拥有优先采买战利品的权利。他愿意以极为优惠的价格分四批处理给玩家，作为对他们功劳的额外感谢：

第一批：贵重品，售价 200 金币：包含所有宝石原石（价值 80 金）、首饰（价值 120

金)、香料(价值10金)、丝绸(价值100金)以及那箱刻纹章的银器(价值90金)。这批货物总估值约400金币,都是高价值物品。

二批是武器与工业材料,售价100金币:包含所有需修理的盔甲、有缺口的武器和盾牌、农具(价值4金)、铁钉(价值10金)、两桶焦油(价值1金)、三捆绳索(价值3金)。这批货总价值不定,适合自用或卖给铁匠铺。

第三批贸易货物售价60金币:包含全部羊毛(价值40金)、亚麻(价值8金)、汉麻(价值8金)等纺织品原料,以及燕麦(价值15金)、小麦(价值20金)、蜂蜜(价值10金)、盐(价值2.5金)等食品原料。这批货总估值约100金币,都是标准的贸易品。

第四批是分配给战士们的生活与杂项物品,总售价50金币:包含所有搜刮来的衣物(价值15金)、蜡烛(价值5金)、陶器(价值4金)、面粉(价值5金)、麦酒(价值12金)、粮食腌货(价值50金)以及书籍/羊皮纸等杂项。这批货总估值约90金币,种类最杂,单价低。

除此之外1d10位被俘的土匪,连同他们的1d10位家眷,已被男爵裁定为奴,将公开出售。如果玩家有兴趣补充劳力或想赚取差价,可以优先购买。

这些人类奴隶的价值根据其年龄、体格和健康状况而定。一名成年男性奴隶,若身体健康,价格通常在80金币左右。成年女性奴隶价格约为60金币。而那些看起来体弱、带伤或是未成年的奴隶,价格会低廉许多,可能在30到50金币之间。玩家需要现场付清款项,并为每一名奴隶支付1金币的契约盖章费,以获得合法的所有权文书。而购买它们的价格大

约在实际价值的一半到1/3。

押运奴隶是项麻烦事。如果要保证逃不掉,玩家至少需要为每个奴隶配备一副价值2金币的镣铐。如果需要进行长途运输,强烈建议购买专用的囚笼,每个囚笼造价15金币,大约可以塞进四到五名奴隶。当然更为传统的方法是直接用麻绳拴着,连成一行带到光明港进行集中出售。

### 私藏战利品的可能性:

玩家确实有机会私藏战利品,尤其是在他们率先击杀土匪头目并进入其私人区域的情况下。罗德里克·黑林被斩杀后,玩家可以对其进行搜身。他会携带一些体现侠盗身份的个人物品,这些物品具有相当的价值:

一个沉重的丝绸钱袋

里面装有20枚金币和25枚银币。袋子本身价值五金币。

一枚镶有劣质红宝石的镀金印章戒指

戒指上粗糙地刻着一个模仿贵族纹章的林中之狼图案。这是他用于给那些劫富济贫通告盖章的道具。尽管工艺粗劣,但其黄金和宝石材质本身价值约50金币。

一把藏在靴筒里的匕首

匕首的象牙柄上镶嵌着细小的珍珠。这是他用于防身或在必要时进行无声暗杀的武器。这把匕首本身是一件精良的武器,而作为珠宝价值约25金币。

一个装有高级香水的小银瓶

价值约15金币。这是他用来维持其风流倜傥形象的工具

为了不引人注目地把战利品收入囊中，需要通过一个 DC14 的敏捷（巧手）检定 来避开其他士兵和军官的视线。成功意味着玩家一会获得一笔秘密财富，失败则被发现，可能会面临处罚和声誉上的损失。



## 第 7 节：故事的最后

随着对于土匪的堡垒攻坚战结束，富饶堡和光明港之间的道路又恢复了畅通，玩家不用支付那几乎是敲诈的 1000 金币的过路费，虽然收取这笔费用的理由仍然很让人好奇。他们可以带着他们需要按期送往光明港的王室特许货物继续上路了。

或许他们的马车比来的时候又要重上了几分，甚至可能需要一辆额外的马车才能拉得动那些被赏赐的物品，准备带到大城市卖掉的货物，还有他们所结交的友人赠送的礼物：

加林·诺特爵士的谢礼包括鉴于玩家帮助他重振了铁匠铺，他会赠予玩家一批夜榆村精工打造的优质钢制武器和盔甲，足够装备玩家的所有需求，且总价值最高等于 750 金币。

西蒙·拉福德爵士表达欣赏的方式是会赠予玩家几张完整的巨型蜘蛛丝囊和几大罐高品质蜘蛛毒液（总价值约 100 金币）。这些都是稀有且价值不菲的炼金材料。此外，他还会赠予一匹温顺的驮马，用于帮助玩家运送增加的行李。

埃德里克·普尔爵士为感谢玩家在债务危机或中提供的帮助，会赠予玩家一批代表梅伦田庄最新科研成果的产品，这个聪明的家伙，希望玩家带着这些货物去光明港，其实也是为了看看在那个地方这些货物是否有市场：

高纯度蒸馏酒（生命之水）两小桶（每桶约 1 加仑）清澈如水、酒精度极高的蒸馏酒。这是利用新购进的炼金蒸馏设备，对麦酒进行反复提纯的产物。普尔爵士对其寄予厚望，认为这种纯净的火焰之水具有巨大的医疗和商业潜力（可用于消毒、调配药剂或作为奢侈基酒）。

但市场接受度未知。

药用浓缩膏，是一罐由颠茄和罂粟用酒精提纯。提取物混合蜂蜡制成的深色药膏，散发着浓郁的草药和土腥味。这是对传统药膏的改良版本，镇痛效果更强，但副作用产生幻觉或深度嗜睡也可能更明显。价值约 30 金币。

一袋精选啤酒花：一小袋气味格外芬芳浓郁的啤酒花，是普尔爵士田庄中品质最佳的一批，可用于酿造风味极佳的高端啤酒。价值约 20 金币。

高草岗的信徒们会集体前来送行。他们并非空手而来，而是带来了象征其信仰与生活方式的独特礼物。一共 12 箱的一打苦修苔干馏精油：一小瓶（约 4 盎司）经过秘密仪式提炼的、散发着强烈松木与香料混合气味的浓稠精油。信徒们会郑重其事地解释它的用途：外敷可缓解肌肉酸痛，极小剂量内服可作为强效的利尿剂和消化刺激剂，用于治疗特定疾病。他们坚信这是神圣的恩赐

而罗森里茨庄园赠予玩家的那套飞马骑士全身板甲，其本身就是一份极其厚重且意义非凡的馈赠。

如果玩家与其他地方的村民关系良好（如在维恩村或夜榆村），他们可能会收到一些手工礼物，如一大桶家酿麦酒、一编织篮的熏肉和奶酪、或是几条厚实的手织羊毛毯。这些物品货币价值不高（总计约 25 金币），但代表了真挚的情谊。

请接受我们的感谢，旅行商人，你让我们的生活变得跟之前不太一样了，虽然说不上是哪里不一样，但是就是.....哎呀，你就拿着吧。

## 德鲁伊的抉择

至于剧情中的德鲁伊角色，在林中的邀约剧情结束后根据玩家说服德鲁伊艾拉·格林，使其认清土匪的真实暴行的情况，她将在接下来的堡垒攻坚战中，会做出以下三种可能的抉择。她的选择取决于玩家在会谈中的表现。

### 抉择一：袖手旁观

前置条件：玩家通过事实为导向的方式出示证据，但未能激发她的进一步行动意愿，或许是因为玩家团队此前行为未能赢得其足够信任。

艾拉在认清真相后陷入幻灭。她会立即中止对土匪的一切支援，并解除对森林生物的操作。她不会参与后续战斗，也不会协助联军。攻城战期间，她会悄然离开战场，彻底退隐至森林深处，不再介入外界纷争。这对玩家而言算是一个中性结局，移除了一个威胁，但未获得任何助力。

### 抉择二：赎罪

前置条件：玩家通过确凿的证据和成功的社交检定，成功以修正错误或拯救无辜等理由激发她的责任感，且玩家团队此前行为她觉得可以信任。

出于赎罪心理，艾拉会在联军发动总攻时提供有限的法术支援。她不会直接参与肉搏，但会施展自然法术协助，例如：召唤浓雾掩护联军接近城墙，或命令荆棘在堡垒地面生长以阻碍土匪移动。她的助攻持续整场攻城战，战后她会尝试默默离开，如果玩家不指出它的存在的话，她就不会被发现。

### 抉择三：偏执

前置条件：玩家在会谈中交涉失败，或采

取了激进、指控性的态度伤害其自尊。或者与其发生战斗，但未将其完全消灭。或玩家团队此前有过度破坏自然的行为记录。

这样的话，艾拉拒绝完全相信玩家，或将玩家的行为视为敌人。在攻城战关键时刻，她会进行无差别干扰，例如召唤狂暴的熊或野猪冲击双方战线，或引发小范围荆棘爆发阻碍联军推进。她会在制造混乱后一条路走到黑索性加入土匪一方，这样的话它很有可能在攻城战结束之后被抓获。

## 德鲁伊的结局

饶你容易，被狼咬死的人怎么办？

德鲁伊艾拉·格林的最终结局是现实且残酷的。富饶堡的领主们不会因为她最后的醒悟或协助而宽恕她此前与土匪勾结、袭击村庄和商队的罪行。即便是最公正的诺特爵士也认为，尽管说动机可以理解，但是她的行为直接导致了人员伤亡和财产损失，必须接受审判。

对她的悬赏令在战后依然有效。玩家若想彻底解除这份通缉，必须达成极其苛刻的条件：玩家需要同时获得布雷蒙特男爵或爱德华爵士、西蒙·拉福德爵士以及加林·诺特爵士中至少三方的三方的共同书面赦免令。

这需要玩家在男爵领拥有极高的声望和影响力（例如成功完成所有主要任务并获得所有关键贵族的深切信任），并成功通过一系列高难度的魅力（说服）检定，向各方论证她最终将功补过的价值远超处决她的意义。这是一个几乎不可能完成的政治任务。

如果艾拉选择退隐，她将永远活在恐惧之中。领主们的赏金猎人、以及希望领取赏金的

冒险者会持续在森林中搜寻她的踪迹。玩家在后续旅途中可能会听闻她在某个偏远村落被伪装成商人的赏金猎人捕获，随后被当作女巫经简易审判后处决的消息。

就算艾拉选择协助联军，并在战后被玩家指认出来，她会被联军当场抓获。她的功绩会被记录，但不会抵消其罪责。她将被押送至富饶堡地牢，等待男爵的正式审判，结果几乎必然是死刑。

如果艾拉选择与土匪并肩作战并在战斗中被俘，她将作为战犯被立即处决，无需审判。如果她在战斗中阵亡，其尸体可能会被悬吊示众以儆效尤。

作为使用自然法术的女性，她普遍会被认定为女巫。她的死刑方式通常是火刑。在阿瓦隆尼亚地区，存在着被焚烧的女巫因强烈的怨恨和与自然力量的扭曲联结而复生为被焚烧者的黑暗传说。这是一种可怖的复生者，对生者充满憎恨。如果艾拉被处以火刑，主持人可以决定她是否会以这种可悲的形态复活，并在未来的冒险中作为一股对玩家充满怨毒的复仇力量再次出现。

相对较好的结局存在但极为罕见。如果玩家成功获得了三份赦免令，艾拉可以被允许永久流放，永远不得返回男爵领。

另一种情况是，玩家在攻城战结束后成功隐瞒了她的所有参与痕迹，没有任何领主知道她曾提供过帮助或甚至在场。这样她才能以失踪状态真正退隐。

最终，她的命运很大程度上交由玩家处置，但玩家需要为其提供的任何庇护承担相应的风险和代价。

## 故事的继续

---

当玩家得以离开布雷蒙特男爵领，踏上前往光明港的道路，这个故事便画上了暂时的句号。格温尼与玩家的合作关系是否会保持继续？他们又将在光明港，这座阿瓦隆尼亚唯一的对外开放港口，唯一的城市聚落遭遇什么样的事情？这一切将会在下一个模组中展开来讲。

龙与香薰料系列将为玩家带来一系列以中世纪贸易为题材的充满着商业逻辑和史料的冒险。在创作计划中，后续玩家将不仅仅只是再扮演旅行商人的身份，也会尝试经营一家店铺，管理一家商会，与行会斗智斗勇，开发新的商品，开拓商路，引入新的科技的扩散，又看着这些扩散的科技：纺织机，印刷术和火药如何对阿瓦隆尼亚的传统产生影响？甚至利用商业逻辑对阿瓦隆尼亚这一个国家带来一些改变，卷起一场变革之风。

在目前的规划中，往后可能将推出的模组如下。理论上来说，作者会在这本战役设定集产生足够的收益，亦或者收到足够的订单之后开启对后续模组的创作。如果你有对于后续模组的建议或者希望看到新的内容可以与作者联系。邮箱：[3507219212@qq.com](mailto:3507219212@qq.com)。

为了完善模组的美术资源，我们也非常欢迎具有对于中世纪绘画技巧感兴趣的朋友参与对于模组的联合创作。

计划在后续推出的模组及相关作品：《龙与运奴船》（已完成），《龙与纺织机》，《龙与印刷术》，《龙与桃源乡》，《龙与火绳枪》，《龙与新航路》，《龙与大革命》。

# 模组中的非玩家角色

## 野兽

恐狼

大型野兽，无阵营

护甲等级：14（天生护甲）

生命值：37（5d10+10）

速度：50 尺

力量 17（+3） 敏捷 15（+2） 体质 15（+2）

智力 3（-4） 感知 12（+1） 魅力 7（-2）

技能：察觉+3，隐匿+4

感官：被动察觉 13

语言：—

挑战等级：1（200 XP）

特质

敏锐嗅听觉：狼依赖听觉或嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

集群战术：狼至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

动作

啃咬：近战武器攻击：命中+5，触及 5 尺，单一目标。命中：10（2d6+3）点穿刺伤害。如果目标是生物，则目标必须进行 DC 13 的力量豁免，豁免失败者应击倒地。

恐吓咆哮：所有 30 尺内能听到咆哮的生物必须进行 DC 11 的感知豁免。豁免失败者将陷入恐惧状态 1 分钟。受影响生物可以在每个自己回合结束时再次进行该豁免，豁免成功则终止该效应。

巨狼蛛

中型野兽，无阵营

护甲等级：13

生命值：11（2d8+2）

速度：40 尺，攀爬 40 尺

力量 12（+1） 敏捷 16（+3） 体质 13（+1）

智力 3（-4） 感知 12（+1） 魅力 4（-3）

技能：察觉+3，隐匿+7

感官：盲视 10 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 13

语言：—

挑战等级：1/4（50 XP）

特质

蛛行：蜘蛛可以在困难地形的表面攀爬，包括倒吊在天花板上，且不需要进行属性检定。

蛛网感知：与蛛网接触时，蜘蛛可以知晓其他与该蛛网接触生物体的准确位置。

蛛网行者：蜘蛛在蛛网上移动时无视蛛网造成的移动限制。动作

啃咬：近战武器攻击：命中+3，触及 5 尺，单一生物。命中：4（1d6+1）点穿刺伤害，目标必须进行 DC 11 的体质豁免，豁免失败则受到 7（2d6）点毒素伤害，豁免成功则伤害减半。如果该毒素伤害将目标生命值降至 0，则目标伤势稳定但中毒 1 小时。恢复生命值无法让目标摆脱该中毒效应，且其在以该方式中毒期间同时陷入麻痹。

战马

大型野兽，无阵营

护甲等级：11

生命值：19（3d10+3）

速度：60 尺

力量 18（+4） 敏捷 12（+1） 体质 13（+1）

智力 2（-4） 感知 12（+1） 魅力 7（-2）

感官：被动察觉 11

语言：—

挑战等级：1/2（100 XP）

特质

践踏冲锋：如果马向某一生物直线移动至少 20 尺，且在同一回合里以蹄击命中该生物，则该目标必须成功通过 DC 14 的力量豁免，否则应击倒地。如果目标倒地，则马可以用一个附赠动作对其发动一次蹄击攻击。

动作

蹄击：近战武器攻击：命中+6，触及 5 尺，单一目标。命中：11（2d6+4）点钝击伤害。

巨蜘蛛

大型野兽，无阵营

护甲等级：14（天生护甲）

生命值：26（4d10+4）

速度：30 尺，攀爬 30 尺

力量 14（+2） 敏捷 16（+3） 体质 12（+1）

智力 2（-4） 感知 11（+0） 魅力 4（-3）

技能：隐匿+7

感官：盲视 10 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10

语言：—

挑战等级：1（200 XP）

特质

蛛行：蜘蛛可以在困难地形的表面攀爬，包括倒吊在天花板上，且不需要进行属性检定。

蛛网感知：与蛛网接触时，蜘蛛可以知晓其他与该蛛网接触生物的确切位置。

蛛网行者：蜘蛛在蛛网上移动时无视蛛网造成的移动限制。

#### 动作

啃咬：近战武器攻击：命中+5，触及5尺，单一生物。命中：7（1d8+3）点穿刺伤害，目标必须进行一次DC 11的体质豁免，豁免失败则受到9（2d8）点毒素伤害，豁免成功则伤害减半。如果该毒素伤害将目标生命值降至0，则目标伤势稳定但中毒1小时。恢复生命值无法让目标摆脱该中毒效应，且其在以该方式中毒期间同时陷入麻痹。

蛛网（充能5~6）：远程武器攻击：命中+5，射程30/60尺，单一生物。命中：目标受蛛网束缚。作为一个动作项，被束缚者可以进行一次DC 12的力量检定，检定通过则挣脱蛛网。蛛网可以被攻击和被破坏（AC 10，5点生命值，火焰易伤，免疫钝击、毒素和心灵伤害）。

#### 棕熊

大型野兽，无阵营

护甲等级：11（天生护甲）

生命值：34（4d10+12）

速度：40尺，攀爬30尺

力量19（+4）敏捷10（+0）体质16（+3）

智力2（-4）感知13（+1）魅力7（-2）

技能：察觉+3

感官：被动察觉13

语言：——

挑战等级：1（200 XP）

#### 特质

敏锐嗅觉：熊依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

#### 动作

多重攻击：熊发动两次攻击，一次是啃咬，一次是爪击。

啃咬：近战武器攻击：命中+6，触及5尺，单一目标。命中：8（1d8+4）点穿刺伤害。

爪击：近战武器攻击：命中+6，触及5尺，单一目标。命中：11（2d6+4）点挥砍伤害。

#### 巨麋鹿

巨型野兽，无阵营

护甲等级：14（天生护甲）

生命值：42（5d12+10）

速度：60尺

力量19（+4）敏捷16（+3）体质14（+2）

智力7（-2）感知14（+2）魅力10（+0）

技能：察觉+4

感官：被动察觉14

语言：巨麋鹿语，懂通用语、精灵语和木族语但不能说

挑战等级：2（450 XP）

#### 特质

冲锋：若麋鹿向其目标直线移动至少20尺，且在同一回合里以冲锋攻击命中该目标，则该目标受额外7（2d6）点伤害。如果目标是生物，则该生物必须成功通过一次DC 14的力量豁免，否则应击倒地。

皇冠一般的鹿角：这只巨鹿有着漂亮的如同皇冠一般的巨大鹿角。其将要被一次近战攻击命中时，使其ac+4。

#### 动作

冲锋：近战武器攻击：命中+6，触及10尺，单一目标。

命中：11（2d6+4）点钝击伤害。

蹄击：近战武器攻击：命中+6，触及5尺，单一倒地目标。

命中：22（4d8+4）点钝击伤害。

## 不法之徒

### 强盗

中型类人生物（任意种族），任意非守序阵营

护甲等级：11（无甲）

生命值：11（2d8+2）

速度：30 尺

力量 11（+0） 敏捷 12（+1） 体质 12（+1）

智力 10（+0） 感知 10（+0） 魅力 10（+0）

感官：被动察觉 10

语言：任意一门语言（通常是通用语）

挑战等级：1/8（25 XP）

### 特质

乌合之众：当该单位同时处于两个及以上敌对生物的触及范围内时，且身边未有至少一个未处于失能的盟友，其陷入恐惧状态直到脱离触及范围。

### 动作

弯刀：近战武器攻击：命中+3，触及 5 尺，单一目标。命中：4（1d6+1）点挥砍伤害。

轻弩：远程武器攻击：命中+3，射程 80/320 尺，单一目标。命中：5（1d8+1）点穿刺伤害。

### 斥候

中型类人生物（任意种族），任意阵营

护甲等级：13（布甲）

生命值：16（3d8+3）

速度：30 尺

力量 11（+0） 敏捷 14（+2） 体质 12（+1）

智力 11（+0） 感知 13（+1） 魅力 11（+0）

技能：自然+4，察觉+5，隐匿+6，求生+5

感官：被动察觉 15

语言：任意一门语言（通常是通用语）

挑战等级：1/2（100 XP）

### 特质

弓箭手初级训练：斥候依赖听觉或视觉所作的感知（察觉）检定具有优势。当他在战斗中第 1 次发起攻击时，可以以一个附赠动作额外攻击一次。

乌合之众：当该单位同时处于两个及以上敌对生物的触及范围内时，且身边未有至少一个未处于失能的盟友，其陷入恐惧状态直到脱离触及范围。

### 动作

短剑：近战武器攻击：命中+4，触及 5 尺，单一目标。命中：5（1d6+2）点穿刺伤害。

短弓：远程武器攻击：命中+4，射程 150/600 尺，单一目标。命中：5（1d6+2）点穿刺伤害。

### 强盗首领

中型类人生物（任意种族），任意非守序阵营

护甲等级：15（镶钉皮甲）

生命值：65（10d8+20）

速度：30 尺

力量 15（+2） 敏捷 16（+3） 体质 14（+2）

智力 14（+2） 感知 11（+0） 魅力 14（+2）

豁免：力量+4，敏捷+5，感知+2

技能：运动+4，欺瞒+4

感官：被动察觉 10

语言：任意两门语言

挑战等级：2（450 XP）

领军人物：30 尺以内的盟友，忽视乌合之众效应。

### 动作

多重攻击：首领发动三次近战攻击：两次弯刀攻击和一次匕首攻击。首领也可以选择进行两次远程匕首攻击。

弯刀：近战武器攻击：命中+5，触及 5 尺，单一目标。命中：6（1d6+3）点挥砍伤害。

匕首：近战或远程武器攻击：命中+5，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。命中：5（1d4+3）点穿刺伤害。

### 反应

格挡：首领在被一次近战攻击命中时，其 AC 加上 2。此时该首领必须能看见攻击者，且有在持用一把近战武器。

### 暴徒

中型类人生物（任意种族），任意非善良阵营

护甲等级：11（皮甲）

生命值：32（5d8+10）

速度：30 尺

力量 15（+2） 敏捷 11（+0） 体质 14（+2）

智力 10（+0） 感知 10（+0） 魅力 11（+0）

技能：威吓+2

感官：被动察觉 10

语言：任意一门语言（通常是通用语）

挑战等级：1/2（100 XP）

### 特质

集群战术：暴徒至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

乌合之众：当该单位同时处于两个及以上敌对生物的触及范围内时，且身边未有至少一个未处于失能的盟友，其陷入恐惧状态直到脱离触及范围。

### 动作

多重攻击：暴徒发动两次近战攻击。

**硬头锤：**近战武器攻击：命中+4，触及 5 尺，单一生物目标。

命中：5（1d6+2）点钝击伤害。

**重弩：**远程武器攻击：命中+2，射程 100/400 尺，单一目标。

命中：5（1d10）点穿刺伤害。

## 叛逆佣兵

铁牙巴尔特

中型类人生物（半兽人），中立邪恶

护甲等级 16（链甲衫）

生命值 39（6d8+12）

速度 30 尺

力量 18（+4） 敏捷 14（+2） 体质 15（+2）

智力 10（+0） 感知 12（+1） 魅力 9（-1）

豁免 力量 +6，体质 +4

技能 运动 +6，威吓 +1

感官 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 11

语言 通用语，兽人语

挑战等级 1（200 XP）

凶蛮攻击：当巴尔特以一次近战武器攻击掷出暴击时，可将一颗武器伤害骰取满值。

战斗风格：巨武器战斗：当巴尔特用双手持有的近战武器攻击时，若其伤害骰结果为 1 或 2，则可重掷该骰子，但必须接受新的结果。

动作如潮（1/短休或长休）：巴尔特可执行一个额外的动作。

凶暴督军：巴尔特可以用一个附赠动作发出一声震慑性的怒吼。

30 尺内他能看见的至多五个友方生物获得 10 尺额外速度，并且其下一次攻击掷骰获得+2 加值。此加值持续到巴尔特的下一回合开始。巴尔特必须能发出声音才能使用此特质。

动作

多重攻击：巴尔特发动两次巨斧攻击。

巨斧：近战武器攻击，命中+6，触及 5 尺，单一目标。命中：13（1d12 + 4）挥砍伤害。

标枪：远程武器攻击，命中+6，射程 30/120 尺，单一目标。命中：7（1d6 + 4）穿刺伤害。

狡狐雷纳德

中型类人生物（人类），中立邪恶

护甲等级 15（镶嵌皮甲）

生命值 27（6d8）

速度 30 尺

力量 12（+1） 敏捷 16（+3） 体质 10（+0）

智力 14（+2） 感知 11（+0） 魅力 15（+2）

豁免 力量 +3，敏捷 +5

技能 欺瞒 +4，洞悉 +2，察觉 +2，游说 +4，隐匿 +5

感官 被动察觉 12

语言 通用语

挑战等级 2（450 XP）

战斗风格：决斗：当雷纳德持有一把单手近战武器且没有使用其他武器时，其使用该武器进行的攻击伤害掷骰获得+2 加值。

偷袭（1/回合）：若雷纳德对一名目标具有优势，且在该次攻击中使用的武器具有灵巧或远程属性，则其额外造成 7（2d6）点伤害。

狡诈动作：雷纳德可以在其回合内执行撤离、疾行或躲藏动作，以附赠动作进行。

利用弱点：当一个他可以看到的生物在回合内受到伤害时，雷纳德对该生物发动的下一武器攻击检定具有优势。此效果持续到雷纳德的下一回合结束。

动作

多重攻击：雷纳德发动两次攻击。

短剑：近战武器攻击，命中+5，触及 5 尺，单一目标。命中：8（1d6 + 5）穿刺伤害。

匕首：近战或远程武器攻击，命中+5，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。命中：5（1d4 + 3）穿刺伤害。

黑蹄莫顿

中型类人生物（矮人），中立邪恶

护甲等级 11（14，当法师护甲生效时）

生命值 39（6d8+12）

速度 25 尺

力量 14（+2） 敏捷 12（+1） 体质 15（+2）

智力 16（+3） 感知 12（+1） 魅力 9（-1）

豁免 智力 +5，感知 +3

技能 奥秘 +5，医药 +3，自然 +5

感官 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 11

语言 通用语，矮人语

挑战等级 1（200 XP）

矮人韧性：莫顿对毒素伤害具有抗性，并且对抗毒素的豁免检定具有优势。

魔法：莫顿作为一名 3 级法师，其魔法关键属性为智力（法术豁免 DC 13，法术攻击命中 +5）。他拥有以下法术位：1 环 4 个，2 环 2 个。他准备了以下法术：

戏法（任意）：火焰箭，法师之手，冷冻射线

1 环（4 法术位）：护盾术，法师护甲，魔法飞弹，繁彩球

2 环（2 法术位）：目盲/耳聋术，蛛网术

将队友护至身前：当莫顿 30 尺内的一名盟友（不包括铁牙巴尔特和狡狐雷纳德）受到攻击时，莫顿可以反应动作，命令该盟友挡在身前。该盟友必须愿意，且与莫顿处于同一格空间或相邻格。针对莫顿的那次攻击将转而命中该盟友。如果攻击仍可命中该盟友，则由莫顿选择由谁承受此次攻击的效果。

动作

轻锤：近战武器攻击，命中+4，触及 5 尺，单一目标。命中：4（1d4 + 2）钝击伤害。

## 乡里勇士

平民/民兵

中型类人生物（任意种族），任意阵营

护甲等级：11

生命值：8（2d8）

速度：30 尺

力量 10（+0） 敏捷 12（+1） 体质 10（+0）

智力 10（+0） 感知 10（+0） 魅力 10（+0）

感官：被动察觉 10

语言：任意一门语言（通常是通用语）

挑战等级：1/8（25 XP）

特质

乌合之众：当该单位同时处于两个及以上敌对生物的触及范围内时，且身边未有至少一个未处于失能的盟友，其陷入恐惧状态直到脱离触及范围。

动作

短棍：近战武器攻击：命中+2，触及 5 尺，单一目标。命中：2（1d4）点钝击伤害。

石头：远程武器攻击：命中+3，射程 20/60 尺，单一目标。命中：3（1d4+1）点穿刺伤害。

来自高草岗的民兵取消乌合之众特性，并使其生命值翻倍。

轻步兵

中型类人生物（任意种族），任意阵营

护甲等级：14（皮甲，盾牌）

生命值：11（2d8+2）

速度：30 尺

力量 13（+1） 敏捷 14（+2） 体质 12（+1）

智力 10（+0） 感知 11（+0） 魅力 10（+0）

技能：察觉+2

感官：被动察觉 12

语言：任意一门语言（通常是通用语）

挑战等级：1/4（50 XP）

特质

乌合之众：当该单位同时处于两个及以上敌对生物的触及范围内时，且身边未有至少一个未处于失能的盟友，其陷入恐惧状态直到脱离触及范围。

轻步兵训练：轻步兵装备有 3-5 根矛，当他们以此发起进攻后，可以用一个附赠动作执行撤离。

动作

矛：近战或远程武器攻击：命中+4，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。命中：5（1d6+2）点穿刺伤害，或使用双手发动近战攻击时 6（1d8+2）点穿刺伤害。

长弓手

中型类人生物（任意种族），任意阵营

护甲等级 16（镶嵌皮甲）

HP 32（5d8+10）

速度 30 尺

力量 11（+0） 敏捷 18（+4） 体质 14（+2）

智力 11（+0） 感知 13（+1） 魅力 10（+0）

技能：特技+6，察觉+5

感官：被动观察 15

语言：任意一种语言（一般为通用语）

挑战等级 1（200 XP）

曲射：长弓手可以对于至少 50 尺以外的目标进行一次曲射，此次攻击忽视目标因半身掩护和四分之三掩护而获得的 AC 增益。

动作

多重攻击。弓箭手使用长弓进行两次攻击。

短剑：近战武器攻击：命中+6，触及 5 尺，单一目标。命中：7（1d6+4）穿刺伤害。

长弓：远程武器攻击：命中+6，射程 150/600 尺，单一目标。命中：8（1d8+4）穿刺伤害。

破甲射击：弓箭手放弃一次长弓攻击，改为进行一次专注射击。下一次计算长弓攻击命中时，将忽视目标由非魔法护甲提供的 AC 加值。

重步兵

中型类人生物（任意种族），任意阵营

护甲等级 18（链甲衫，盾牌）

HP 45（6d8+18）

速度 30 尺

力量 16（+3） 敏捷 13（+1） 体质 16（+3）

智力 10（+0） 感知 12（+1） 魅力 9（-1）

技能：运动+5

感官：被动察觉 11

语言：任意一种语言（一般为通用语）

挑战等级 1（200 XP）

特质

重步兵训练：重步兵持用盾牌时，远程武器攻击对其的命中掷骰受劣势。

动作

多重攻击。重步兵发动两次长剑攻击。

长剑。近战武器攻击：命中+5，触及5尺，单一目标。命中：7（1d8+3）挥砍伤害，或双手持用时8（1d10+3）挥砍伤害。

重弩。远程武器攻击：命中+3，射程100/400尺，单一目标。命中：5（1d10）穿刺伤害。

## 荣耀骑士

发生在这个故事中的骑士均使用骑士作为其属性的标准值，然后，主持人根据个性和装备的变化进行微调。

标准骑士的数据如下

### 骑士 Knight

中型类人生物（任意种族），任意阵营

护甲等级：18（板甲）

生命值：52（8d8+16）

速度：30 尺

力量 16（+3） 敏捷 11（+0） 体质 14（+2）

智力 11（+0） 感知 11（+0） 魅力 15（+2）

豁免：体质+4，感知+2

感官：被动察觉 10

语言：任意一门语言（通常是通用语）

挑战等级：3（700 XP）

勇气。骑士为抵抗恐慌而作的豁免检定具有优势。

动作

多重攻击。骑士发动两次近战攻击。

巨剑。近战武器攻击：命中+5，触及 5 尺，单一目标。命中：10（2d6+3）点挥砍伤害。

重弩。远程武器攻击：命中+2，射程 100/400 尺，单一目标。命中：5（1d10）点穿刺伤害。

领导（短休或长休后充能）。在 1 分钟内，骑士可以对身边 30 尺内一个他能看见，且正在进行攻击检定或豁免检定的非敌对生物，说出一条特殊的指令或警告。若该生物可以听到并理解骑士的话则其可以在当前的检定结果里加上一个 d4。一个生物一次只能受益于一个领导骰。骑士陷入失能时，该效应也随之终止。

反应

格挡。骑士在被一次近战攻击命中时，其 AC 加上 2。此时该骑士必须能看见攻击者，且有在持用一把近战武器。

在标准骑士的基础上，为几位 npc 做以下调整

### 西蒙·拉福德爵士：

特性调整：

添加：战争创伤。西蒙为抵抗恐慌而作的豁免检定具有优势。当西蒙 30 尺内一个他能看见的盟友生命值降至 0 时，他必须成功通过一次 DC 14 的感知豁免，否则在他的下一个回合中，他只能执行攻击动作或使用疾走动作。

添加：无情训练。当西蒙身边 30 尺内有一个敌对生物陷入倒地状态时，西蒙和他的盟友下一次对该生物发动的攻击检定具有优势。

添加：我教过你要如何保护自己。当西蒙身边 30 尺内一个他能看见且能听到他的盟友成为一次攻击的目标时，西蒙可以用反应令该盟友针对此次攻击的 AC 获得+2 加值。

动作调整

添加：在多重攻击动作中添加以下文本：当他双手各持用一把战斧时，他可以用一个附赠动作发动一次战斧攻击。

添加：额外攻击动作战斧。

战斧。近战武器攻击：命中+5，触及 5 尺，单一目标。命中：7（1d8 + 3）点挥砍伤害。

### 埃德里克·普尔爵士

属性调整：

力量降低至 12(+1)，敏捷提升至 13 (+1)，魅力提升至 16 (+3)。

护甲等级调整：

替换：将护甲等级降低至 15（镶钉皮甲）。

技能调整：

替换：将运动和察觉技能替换为欺瞒(+5)、游说(+5)和巧手(+3)技能。

特性调整：

添加：油滑求生者。当有敌对生物进入普尔爵士 5 尺范围内时，他可以用反应执行撤离动作而不引发借机攻击。每回合限一次。

修改：领导。此能力能用于进行属性检定时获得加值。

动作调整：

替换：将巨剑攻击替换为细剑攻击。

细剑。近战武器攻击：命中+4，触及 5 尺，单一目标。命中：6（1d8 + 2）点穿刺伤害。

### 休·丹希爵士

护甲等级调整：

替换：将护甲等级降低至 10（无甲）。

#### 属性调整:

体质提升至 16 (+3), 感知提升至 15 (+2)。

#### 技能调整:

替换: 将运动和威吓技能替换为驯兽(+4)和宗教(+4)技能。

#### 特性调整:

替换: 将勇气特性替换为苦修之躯和狂热信念。

苦修之躯: 休对非魔法攻击造成的挥砍、穿刺和钝击伤害具有抗性。此抗性在他穿戴任何盔甲或使用盾牌时失效。

狂热信念: 当休的生命值低于最大值一半时, 他进行的攻击检定具有优势。他免疫恐慌状态。

#### 加林·诺特爵士

##### 护甲等级调整:

替换: 将护甲等级提升至 19 (精制板甲)。

##### 属性调整:

力量提升至 18 (+4), 智力提升至 12 (+1), 魅力提升至 18 (+4)。

##### 技能调整:

替换: 将运动和威吓技能替换为历史(+7)、说服(+7)技能。

##### 特性调整:

替换: 将勇气特性替换为完美骑士。

完美骑士: 当加林穿着光洁的板甲且处于明亮光照下时, 攻击者对他发动的攻击检定具有劣势。若加林陷入失能状态, 或他的盔甲因任何原因 (如被泥浆覆盖、处于昏暗光照下) 而不再光洁, 此特性失效。

此外, 当加林的生命值降至 0 但未被直接杀死时, 他可以改为生命值降至 1。此效果生效后, 直到他完成一次长休前, 完美骑士特性将不再生效。

添加: 博闻强记。加林进行与骑士相关的智力 (历史) 检定具有优势。

#### 绿骑士杰洛·布拉姆利

##### 基础属性调整

生物类型: 由类人生物 (任意种族) 替换为不死生物 (鬼魂)。

护甲等级: 替换为 16 (天生护甲)。

速度: 替换为 0 尺, 飞行 60 尺 (悬浮)。

属性: 替换为: 力量 18 (+4), 敏捷 14 (+2), 体质 16 (+3), 智力 12 (+1), 感知 16 (+3), 魅力 18 (+4)。

豁免: 替换为感知+6。

感官: 替换为黑暗视觉 60 尺, 被动察觉 13。

语言: 替换为通用语 (理解但无法说话)。

##### 特性调整

移除: 勇气特性。

添加: 以下一系列不死生物及幽灵骑士特性:

伤害抗性: 强酸, 火焰, 闪电, 雷鸣; 非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍。

伤害免疫: 冷冻, 毒素。

状态免疫: 魅惑, 力竭, 恐慌, 擒抱, 麻痹, 石化, 中毒, 倒地, 束缚。

虚体移动: 绿骑士可以穿过其他生物和物体, 视同困难地形。他在穿过生物或物体期间每回合结束时受到 5 (1d10) 点力场伤害。

飞马之魂: 绿骑士骑乘着一匹幽灵飞马。这使得他的移动不会被借机攻击, 并且他的长枪攻击在冲锋时造成额外伤害 (见复仇冲锋)。

光耀存在: 绿骑士周身 10 尺半径范围内散发出微弱的灵光光辉, 提供昏暗照明。不死生物在该灵光范围内开始其回合时, 会受到 5 点光耀伤害。

##### 动作调整

移除: 多重攻击、巨剑、重弩、领导动作。

添加: 以下专属动作:

复仇冲锋: 绿骑士向一个他可见的敌人移动至多 60 尺, 并对该目标发动一次长枪攻击。如果绿骑士在攻击前至少向目标直线移动了 30 尺, 则此次攻击造成额外 14 (4d6) 点光耀伤害。此次攻击的伤害视为魔法伤害。

灵质长枪: 近战武器攻击: 命中+7, 触及 10 尺, 单一目标。命中: 13 (2d8 + 4) 点力场伤害, 或对不死生物和构装体造成 18 (4d8) 点光耀伤害。

最后的致意 (1/日): 绿骑士将长枪指向天空, 释放出纯净的光耀能量。他身边 30 尺范围内的所有盟友恢复 30 点生命值, 并结束一个正在影响他们的魅惑或恐惧效果。此后, 绿骑士的形态开始消散, 并在他的下个回合开始时完全消失。

## 德鲁伊

艾拉·格林

中型类人生物（人类），混乱善良

护甲等级 14（兽皮护甲）

生命值 44 (8d8 + 8)

速度 30 尺

力量 10 (+0) 敏捷 14 (+2) 体质 12 (+1)

智力 14 (+2) 感知 17 (+3) 魅力 12 (+1)

豁免 智力+4, 感知+5

技能 驯兽+5, 自然+4, 察觉+5, 隐匿+4

感官 被动察觉 15

语言 通用语, 德鲁伊语, 木族语

挑战等级 3 (700 XP)

施法。艾拉是一名 5 级施法者，其施法关键属性为感知（法术豁免 DC 13，法术攻击命中+5）。她准备了以下德鲁伊法术：

戏法（随意）：德鲁伊伎俩，燃火术，橡木术

1 环（4 法术位）：纠缠术，动物交谈，野兽知觉

2 环（3 法术位）：动物信使，树肤术，蛛网术

3 环（2 法术位）：召唤动物，植物滋长

古老德鲁伊学徒。艾拉在施展具有仪式标签的德鲁伊法术时，无需花费额外时间。此外，她可以执行一种特殊的仪式来获得以下效果之一。执行该仪式需要 1 分钟，且艾拉必须保持专注（如同专注于一个法术）。每种效果在艾拉完成一次短休或长休前只能使用一次：

森林洞察：艾拉与大地建立连接，在接下来的 1 小时内，她能感知到半径 5 英里内所有非魔法的植物和树木的健康状况，并能立即知晓任何对它们造成的大规模物理破坏。

野兽共鸣：艾拉与周围的野兽精魂共鸣。在接下来的 1 小时内，她施展的动物信使法术可以同时向最多三个不同的生物传递信息，且信使的移动速度翻倍。

狼群羁绊。艾拉与两只名为灰爪和暗影的狼有着深厚的羁绊。在她的回合内，她可以用一个附赠动作指挥其中一只狼执行疾走、撤离或攻击动作。

共享感官。艾拉可以以一个动作，通过魔法触碰与 30 尺内她能看到的一只野兽建立感官连接。在接下来的 1 小时内，她可以看到和听到野兽所感知的一切。使用此能力时，她自身的视觉和听觉失效。

动作

多重攻击。艾拉发动两次近战攻击。

橡木棍。近战武器攻击：命中+5，触及 5 尺，单一目标。命中：7 (1d8 + 3) 点钝击伤害。

## 并非侠盗

罗德里克·黑林

中型类人生物（人类），中立邪恶

护甲等级 17（镶钉皮甲）

生命值 66 (12d8 + 12)

速度 35 尺

力量 12 (+1) 敏捷 18 (+4) 体质 12 (+1)

智力 14 (+2) 感知 11 (+0) 魅力 16 (+3)

豁免 敏捷+6, 魅力+5

技能 特技+8, 欺瞒+7, 游说+7, 隐匿+8

感官 被动察觉 10

语言 通用语

挑战等级 3 (700 XP)

轻盈脚步。罗德里克可以在他的每个回合以一个附赠动作执行疾行或撤离动作。

精明防御。当罗德里克未穿戴重甲或使用盾牌时，他的 AC 包含他的魅力调整值。

虚伪魅力。罗德里克进行对他人进行的魅力（欺瞒）和（游说）检定具有优势。若他在与一个生物的交谈中花费至少 1 分钟且未被敌对，该生物在接下来的 24 小时内对抗罗德里克魅惑效果的豁免检定具有劣势。

动作

多重攻击。罗德里克发动三次近战攻击：一次匕首攻击和两次细剑攻击。

匕首。近战或远程武器攻击：命中+7，触及 5 尺，或射程 20/60 尺，单一目标。命中：6 (1d4 + 4) 点穿刺伤害。

细剑。近战武器攻击：命中+7，触及 5 尺，单一目标。命中：8 (1d8 + 4) 点穿刺伤害。

反应

牺牲盟友。当罗德里克被一次攻击命中时，若他身边 5 尺内有一个自愿的盟友，他可以使该盟友替他承受此次攻击的所有伤害。该盟友必须能看见罗德里克并对其效忠。

## 关于故事的扩展性

你可以按照自己的意愿扩展，或者改写整个故事，也许你的玩家对于跑商不大感兴趣，你可以创建一个弱化跑商环节的版本，亦或者是针对于那些不太喜欢二次元龙娘，要更加沉浸式的体验游戏内容。亦或者觉得暴躁女友已经退环境了的朋友，这里也会对针对于格温尼提供一些调整的选项。

### 扩展方案一：弱化跑商环节的运作建议

若您的玩家对商业模拟兴趣不大，可以将核心目标从筹集 1000 金币过路费转变为解决危机以换取通行资格。经济系统将作为背景设定存在，但玩家的主要互动方式将从交易变为完成任务。

具体调整方案：

任务报酬取代商业利润：当玩家成功解决一个村落的核心危机后（例如清除维恩村的巨蜘蛛巢穴、调解梅伦田庄的债务纠纷），该地的领主不会直接支付金币，而是授予玩家一项实质性的特权或关键物品。例如：特许状、一枚代表友谊的纹章戒指、或一份呈交给男爵的陈情书。

物资流动变为任务需求：物资交易不再是盈利手段，而是完成任务的关键步骤。例如，玩家可能需要将梅伦田庄的粮食运到维恩村解决饥荒，以换取该村的军事支持。这强调资源的战略调配而非商业套利。

模组的重点将从财务管理转向任务解决、外交谈判和战略规划，更适合倾向于传统冒险的团队。

### 扩展方案二：替换格温妮丝的盟友

若您希望团队中的向导角色更贴近低奇幻、沉浸式的风格，而非带有喜剧色彩的二次元龙娘，可以考虑用以下角色替换格温妮丝·奥克希利安，让我们为龙娘的逝去默哀一秒。

替代角色建议：

埃尔伯特，疲惫的大叔，随军商贩：一位曾在男爵军队中服役多年的老练商贩。他熟悉所有领主和道路，对领主的盘剥感到厌倦。他精明务实，动机是赚取足够的养老金。他能提供基于经验的本地知识，是疲惫而愤世嫉俗的美国警探剧里经常出现的那个心如死灰的白人警探，和前期争夺抚养权，对世界的一切都没什么兴趣，期待着像玩家这样的年轻人，把他心里还未燃尽的火给点燃。

塞拉斯蒂娅，逃亡的宫廷学者：一位因政治斗争而从富饶堡逃出的前书记官。她拥有关于领地法律、历史和贵族秘闻的渊博知识，但缺乏野外生存能力。她帮助玩家的目的是寻求庇护，并希望借助玩家的力量洗刷冤屈。她能提供智谋和情报，性格谨慎而富有洞察力。

选择此类角色可以移除模组中的动漫元素，营造更严肃、更贴近传统西方奇幻的基调。

### 扩展方案三：引入竞争性商队的设定

为了增加剧情的复杂性和玩家面临的压力，可以在男爵领地中引入一支或多支背景各异的竞争性商队。这可能会增加主持人的主持压力，因为你还需要计算其他的相对词是在干什么。

这些商队与玩家同时活动，彼此争夺有限

的商机、资源和各地领主的青睐。他们的存在会动态影响游戏世界的进度。

**渡鸦与秤商行：** 一个与本地行会关系密切、行事冷酷无情的商业行会。他们会利用贿赂和威胁等手段抢占市场，甚至可能诬陷玩家，为玩家制造法律麻烦。

**野火佣兵商团：** 一支由边境逃兵和冒险者组成的武装商队，作风粗暴直接。他们会与玩家竞标护送任务，或在玩家与怪物交战后出现，企图抢夺战利品。

**影响方式：** 竞争商队可能提前买空某地急需的物资，抬高价格；可能散播关于玩家的谣言，破坏其声誉；也可能在玩家完成某个任务前，抢先与领主达成协议，使玩家的努力付诸东流。

此设定将单一的商业活动转变为动态的竞争环境，考验玩家的决策速度和应变能力，适合喜欢挑战和复杂局面的团队。

## 扩展方案四：联合村民进行变革的建议

本模组隐含了一条潜在的故事线：引导玩

家不再服务于现有体制，而是联合受压迫的民众，从根本上改变男爵领的秩序。选择此路线将彻底改变游戏性质，适合那些忽然觉得德鲁伊做的事情好像还有点道理，那么，让我们把富饶堡烧成灰的玩家。

或者说猴急倒觉得只凭一个男爵领的力量就可以改变整个国家的玩家。（笑）

**建议与提示：**

**变革的可行性：** 五个村落均存在压迫。玩家可以转而帮助维恩村的妇女组织抵抗、协助梅伦田庄的佃农争取权益、引导高草岗的苦修者质疑权威、支持罗森里茨庄园的村民驱逐佣兵。将这些分散的力量联合起来，可以形成一股革命性的势力。我的意思是假设玩家觉得他们有这个能力的话，倒也不是不可以。

**游戏性质的改变：** 一旦选择此路径，游戏将从在体制内解决问题变为推翻现有体制。玩家的对手将从个别领主和怪物，转变为整个封建权力体系。这将成为一场叛乱或革命主题的战役，核心是政治动员、游击战争和……键政。但愿你把持得住这样的节奏。

# 贸易品物价表

2025 年 11 月 14 日更新说明:

大部分贸易品的价格除特殊贸易品外, 均改为标准箱、标准格, 以适应装车和装箱的需求。  
调整所有贸易品价格的单位为银币 sp。

增添了部分贸易品。

增添了部分符合规则书的牲口价格, 尽管牲口的价格在规则书中的设定确实不合理。可以尊重规则书, 亦或者在游戏中自行调整。

进行了更加清晰的分类。

2026 年 3 月 12 日更新说明:

龙与地下城 5e 的人对于负责经济部分的那一块的人脑子真的是有问题。

修改了关于亚麻织布、普通衣物以及几种基于官方的数据, 最后却呈现出极其不合理的效果的部分, 准确的来说, 在先前我们尝试尊重规则书, 得到的结果却是一件普通衣物五银币三磅, 一平方码棉布的价格是五银币。一平方码亚麻\*也通常不会超过 0.5 磅的价格是五金币。

负责规则书经济部分的那一块的人脑子真的是有问题, 来, 你告诉我什么情况下才会等重量的布料加工成衣物反而每平方更便宜了。

调整了纺织物的价格。尊重规则书中成品衣物的价格, 不进行改动。

将尊重规则书的极其不合理的纺织物, 设定为某种精细化的奢侈品。

增添了新的贸易品亚麻粗布。

负责规则书经济部分的那一块的人脑子真的是有问题。

2026 年 3 月 22 日更新。

调整了鱼类, 熏鱼和蜂蜜的价格, 蜂蜜的价格变得更高了。



大类	名称	标准贸易单位	单位内含数量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
<b>第一类：农产品与食品</b>							
谷物与豆类	小麦	1 大车	8 标准袋	2000 磅	200 sp	城堡, 城市, 神庙	无
	大麦	1 大车	8 标准袋	2000 磅	300 sp	乡村, 城市	无
	燕麦	1 大车	8 标准袋	2000 磅	100 sp	乡村, 城堡	无
	黑麦	1 大车	8 标准袋	2000 磅	400 sp	乡村, 城市	无
	豌豆	1 大车	8 标准袋	2000 磅	1000 sp	乡村	无
经济作物	亚麻	1 大车	8 标准袋	2000 磅	800 sp	城市, 神庙	无
	汉麻	1 大车	8 标准袋	2000 磅	1600 sp	城市, 神庙	无
	啤酒花	1 标准袋	50 磅	50 磅	100 sp	乡村, 城市	无
	葡萄	1 大筐	8 蒲式耳	400 磅	80 sp	城市, 神庙	无
	芜菁	1 袋	50 磅	50 磅	5 sp	乡村	无
	菘蓝	1 袋	100 磅	100 磅	70 sp	城市	无
	茜草根	1 袋	100 磅	100 磅	175 sp	城市	无
	红花	1 袋	100 磅	100 磅	250 sp	城市, 神庙	无
	橄榄	1 大筐	400 磅	400 磅	280 sp	城市, 神庙	无
生鲜食品	水果蔬菜	1 大车	8 标准袋	2000 磅	2000 sp	城市, 城堡	无
	蜂蜜	1 标准桶	5 加仑罐	50 磅	100 sp	神庙, 城市	无
	鱼类	1 标准箱	约 50 条	50 磅	25 sp	城市, 神庙	无
加工食品与饮品	面粉	1 标准袋	50 磅	50 磅	10 sp	乡村, 城市, 神庙	小麦
	熏鱼	1 标准箱	约 50 条	50 磅	40 sp	城市, 神庙	盐+鱼类
	麦酒	1 标准桶	约 100 磅	100 磅	40 sp	乡村, 城市	大麦, 燃料

大类	名称	标准贸易单位	单位内含数量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
	啤酒	1 标准桶	约 100 磅	100 磅	60 sp	乡村, 城市	大麦, 啤酒花, 燃料
	蜜酒	1 标准桶	25 瓶	50 磅	200 sp	神庙, 城市	蜂蜜
	葡萄酒	1 大桶	250 瓶	500 磅	25,000 sp	城市, 神庙	葡萄
	葡萄酒	1 板条箱	20 瓶	40 磅	2,000 sp	城市, 神庙	葡萄
	火腿	1 条	1 条	25 磅	125 sp	城堡, 城市	猪肉 + 盐
	奶酪	1 大轮	1 轮	50 磅	300 sp	城市, 城堡	牛奶
	精灵面包	1 条	1 条	2 磅	6 sp	城市, 神庙	精制面粉 + 蜂蜜
	食用油	1 桶	10 加仑	80 磅	200 sp	城市, 神庙	橄榄
调味品	盐	1 大袋	100 磅	100 磅	50 sp	神庙, 城市, 乡村	无
	胡椒	1 标准箱	50 磅	50 磅	1,000 sp	城市, 城堡	无
	肉桂	1 标准箱	50 磅	50 磅	1,000 sp	城市, 神庙, 城堡	无
	丁香	1 标准箱	50 磅	50 磅	1,500 sp	神庙, 城堡	无
	姜	1 标准箱	50 磅	50 磅	500 sp	城市, 神庙	无
	杜松子 (干)	1 标准箱	50 磅	50 磅	250 sp	乡村, 城堡	无
	藏红花	1 标准箱	50 磅	50 磅	7,500 sp	神庙, 城堡	无
	肉豆蔻	1 标准箱	50 磅	50 磅	10,000 sp	城市, 神庙	无
	小豆蔻	1 标准箱	50 磅	50 磅	5,000 sp	城市, 神庙	无
	鱼露	1 标准箱	5 罐	50 磅	250 sp	乡村, 城市	鱼
	糖	1 大箱	100 磅	100 磅	20,000 sp	城市, 神庙, 城堡	甘蔗, 甜菜
肥料	粪肥	1 车	2000 磅	2000 磅	10 sp	乡村	无

大类	名称	标准贸易单位	单位内含数量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
第二类：矿产品、石							
木与基础原材料							
矿石与矿物	铁矿石	1 标准箱	2 框	200 磅	80 sp	城堡, 城市	无
	锡矿石	1 标准箱	2 框	200 磅	600 sp	城堡, 城市	无
	铜矿石	1 标准箱	2 框	200 磅	400 sp	城堡, 城市	无
	硫磺	1 标准箱	2 框	200 磅	160 sp	城堡, 神庙, 城市	无
	铅	1 标准箱	2 框	200 磅	400 sp	城堡, 城市	无
	煤炭	1 大车	2000 磅	2000 磅	30 sp	城市, 城堡	无
石料与木材	石料	1 大车	2000 磅	2000 磅	500 sp	城堡, 神庙	无
	木材	1 大车	2000 磅	2000 磅	160 sp	乡村, 城市	无
	优质木材	1 捆	5 束	500 磅	500 sp	城堡, 城市	无
	树脂	1 标准袋	50 磅	50 磅	150 sp	城堡, 城市	无
	大理石	1 块	1 块	500 磅	750 sp	神庙, 城堡	无
	花岗岩	1 块	1 块	500 磅	450 sp	城堡, 神庙	无
动物原料	羊毛	1 大袋	364 磅	364 磅	400 sp	神庙, 城市	无
	大型动物皮	1 捆	约 25 张	约 400 磅	40-60 sp	城堡, 城市	无
	中型动物皮	1 捆	约 40 张	约 400 磅	35-50 sp	乡村, 城市	无
	野兽动物皮	1 捆	约 50 张	约 400 磅	100-175 sp	城堡, 城市	无
	小型动物皮	1 捆	约 150 张	约 400 磅	50-75 sp	乡村	无
	羽毛	1 标准袋	50 束	50 磅	150 sp	城堡, 城市	无
	骨角	1 标准箱	50 支	50 磅	100 sp	城堡, 城市	无
	蜡	1 标准箱	50 磅	50 磅	400 sp	神庙, 城市	无

大类	名称	标准贸易单位	单位内含数量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
第三类：初级工业品 与建筑材料							
金属锭材	生铁锭	1 大箱	100 锭	100 磅	100 sp	城堡, 城市	铁矿石
	锡锭	1 大箱	100 锭	100 磅	1,000 sp	城市, 港口	锡矿石
	铜锭	1 大箱	100 锭	100 磅	500 sp	城市, 城堡	铜矿石
	铅锭	1 大箱	100 锭	100 磅	500 sp	城堡, 城市	铅矿石
	优质钢锭	1 箱	100 锭	100 磅	750 sp	城堡, 城市	生铁锭 + 木炭
纺织半成品	毛线束	1 大包	200 束	50 磅	100 sp	神庙, 城市	羊毛
	亚麻粗布	1 大卷	100 码	50 磅	75 sp	城市, 神庙	亚麻
	绳索(麻)	1 大卷	5 捆	50 磅	50 sp	城市, 城堡	汉麻
	羊毛织布	1 匹	50 磅	50 磅	200 sp	城市, 神庙	羊毛+染料
	亚麻细布(规则书中特殊价格)	1 大卷	100 码	50 磅	5,000 sp	城市, 神庙	亚麻+染料
	丝绸	1 大卷	100 码	50 磅	10000sp	城市	
化工与燃料	木炭	1 标准袋	50 磅	50 磅	20 sp	城市, 乡村	木材
	焦油	1 标准桶	100 磅	100 磅	400 sp	城堡, 城市	树脂
	染料	1 标准罐	10 盎司	1 磅	80 sp	城市	染料原料
	复合染料	1 标准箱	50 磅	50 磅	2,500-7,500 sp	城市	染料+树脂
	肥皂	1 箱	100 块	100 磅	150 sp	城市, 神庙	动物脂肪 + 碱
建筑材料与组件	木板	1 大车	2000 磅	2000 磅	300 sp	乡村, 城市	木材
	铁钉	1 标准桶	50 磅	50 磅	250 sp	城市, 乡村	生铁锭
第四类：制成品与消费品							

大类	名称	标准贸易单位	单位内含数量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
衣物与布匹	普通服装	1 捆	17 件	51 磅	85 sp	乡村	汉麻/亚麻布
	羊毛衣	1 箱	25 件	50 磅	250 sp	乡村, 城市	羊毛织布
	表演服装	1 箱	13 件	52 磅	650 sp	城市	亚麻布+染料
	高档服装	1 箱	10 件	50 磅	1,500 sp	城市, 城堡	羊毛织布+染料
	高档丝绸衣	1 件	1 件	2 磅	2,000 sp	城堡, 神庙	丝绸
	贵族服装	1 箱	5 件	50 磅	3,750 sp	城堡	羊毛织物+染料+装饰品
	御寒衣物	1 箱	8 件	56 磅	640 sp	乡村, 城市, 神庙	野兽皮
	贵族皮草衣	1 件	1 件	8 磅	800 sp	城堡	野兽皮+装饰品
	牧师服装	1 箱	10 件	50 磅	500 sp	神庙	羊毛织物
	天鹅绒	1 匹	2 磅	2 磅	1000 sp	城堡	丝绸+金线
工具、武器与装备	农具	1 套	1 套	15 磅	8 sp	乡村	生铁锭+木材
	箭(20 支/束)	1 标准箱	50 束	50 磅	500 sp	城堡	羽毛+优秀木材+角质品或金属
	复合弓材	1 捆	1 捆	10-30 磅	100-250 sp	城堡, 乡村	优质木材
	精锻工具	1 套	1 套	3-30 磅	10-500 sp	乡村, 城市	生铁锭+木材+蜡
家居用品与容器	木桶	1 个	1 个	70 磅	20 sp	城市, 乡村	木材+树脂+钉子
	粗陶器	1 标准箱	25 件	50 磅	50 sp	乡村, 城市	木炭
	精制陶器	1 标准箱	12 件	50 磅	600 sp	城市, 城堡	木炭
	釉陶	1 标准箱	25 件	50 磅	200 sp	城市	木炭
	粗瓷器	1 标准箱	20 件	50 磅	200 sp	城堡, 城市	木炭
	角制品	1 标准箱	50 件	50 磅	250 sp	城堡, 城市	骨角

大类	名称	标准贸易单位	单位内含数量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
	精编篮筐	1 捆	25 个	50 磅	250-1,000 sp	乡村	高级木材+亚麻绳+蜡
	高档家具	1 件	1 件	50-300 磅	150-500 sp	城堡, 城市	优质木材+铁钉+皮革+染料
	铁锅	1 口	1 口	15 磅	150 sp	乡村, 城市	生铁锭
文化、奢侈品与装饰品	蜡烛	1 标准箱	约 4 打	50 磅	400 sp	神庙, 城市	蜡
	蜜蜡蜡烛	1 标准箱	1 箱	50 磅	800 sp	城市, 神庙	蜂蜡+香料
	玻璃器皿	1 标准箱	6 套	30 磅	1,800 sp	城市, 城堡	玻璃+铅锭
	首饰/装饰品	1 件	1 件	0.5 磅	400 sp	城市	贵金属
	皮革制品	1 标准箱	10 件	50 磅	500-2,000 sp	城堡, 城市	皮革+铁钉/染料
	镀金/银器	1 件	1 件	1-20 磅	100-400 sp	城堡, 神庙	银锭/金箔+铜锭
	彩绘玻璃	1 扇	1 扇	10-50 磅	200-600 sp	神庙, 城堡	玻璃+铅锭+染料
	珐琅制品	1 件	1 件	0.5-5 磅	80-300 sp	城市	铜锭/银锭+染料+树脂
	精制瓷器	1 套	1 套	20 磅	150 sp	城市, 城堡	陶土+釉料+木炭
	羊皮纸书籍	1 本	1 本	5-15 磅	200-1,000 sp	神庙, 城市	羊皮纸+皮革
	青铜铸件	1 件	1 件	10-100 磅	100-400 sp	城市, 城堡	铜锭+锡锭+树脂模具
	染色毛毯	1 条	1 条	25 磅	200 sp	城市, 乡村	羊毛/亚麻+染料+蜡
	镶嵌珠宝	1 件	1 件	1-10 磅	300-1,500 sp	城堡, 神庙	金/银锭+宝石+树脂

大类	名称	标准贸易单位	单位内含数量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
	釉面瓷砖	1 标准箱	1 箱	20-50 磅	20-80 sp	城市, 神庙	陶土+釉料+木炭
	雕刻石制品	1 件	1 件	50-200 磅	150-500 sp	神庙, 城堡	石料+染料
	镶嵌象牙	1 件	1 件	1-5 磅	200-800 sp	城堡, 城市	象牙+贵金属+染料
	镀锡铜器	1 套	1 套	5-20 磅	30-100 sp	乡村, 城市	铜锭+锡锭+树脂
	彩绘木板	1 块	1 块	20-50 磅	80-200 sp	神庙, 城堡	木板+颜料+蜡
	复合纸品	1 叠	1 叠	5 磅	40-100 sp	城市	纸+染料
	象牙制品	1 件	1 件	1-5 磅	1,000 sp	城堡, 神庙	象牙
	玻璃镜子	1 面	1 面	5 磅	1,000 sp	城堡, 城市, 神庙	玻璃 + 银
	金属镜子	1 面	1 面	3 磅	150 sp	城市, 城堡	铜锭 + 锡锭
第五类: 药品、化学							
品与特殊材料							
药材与药品	草药	1 大捆	25 束	50 磅	75 sp	神庙, 城市	无
	颠茄	1 标准箱	50 磅	50 磅	150 sp	神庙, 城镇, 城市	无
	罂粟	1 标准箱	50 磅	50 磅	250 sp	神庙, 城镇, 城市	无
	药膏	1 标准箱	25 罐	50 磅	125 sp	神庙, 城市	草药+蜡
	药用蘑菇	1 篮	—	10 磅	80 sp	神庙, 城市	无
	接骨木树皮	1 捆	—	20 磅	40 sp	乡村, 城市	无
	金盏花(干)	1 袋	—	50 磅	150 sp	乡村, 城市	无

大类	名称	标准贸易单位	单位内含数量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
	医疗包	1 个	10 次	3 磅	50 sp	城市, 城堡, 神庙	亚麻布+药膏+夹板
	金盏花药膏	1 小罐	—	0.5 磅	25 sp	乡村, 城市	金盏花+油脂+蜡
炼金药水	金盏花药油	1 陶瓶	—	1 磅	50 sp	城市, 城堡	金盏花+橄榄油
	镇痛酊剂	1 小瓶	1 剂	0.5 磅	120 sp	神庙, 城堡	罂粟+葡萄酒
	治疗药水(普通)	1 瓶	1 剂	0.5 磅	500 sp	城市, 神庙, 城堡	?
特殊材料	染料原料	1 标准袋	50 磅	50 磅	250 sp	城市	无
	龙香	1 瓶	1 瓶	1/16 磅	100 sp	城市, 神庙, 城堡	?
	复合香料	1 标准箱	50 磅	50 磅	5,000-15,000 sp	城市, 神庙	香料+蜂蜜/蜡+树脂
	曼德拉草根	1 株	1 株	1 磅	5,000 sp	神庙, 城堡	无

#### 第六类: 奴隶及相关

奴隶镣铐	1 标准箱	约 8 副	50 磅	160 sp	城市, 乡村	铁锭
奴隶项圈	1 标准箱	50 个	50 磅	250 sp	城市, 乡村	皮革+铁钉
囚笼	1 个	1 个	100 磅	150 sp	城市, 乡村	木材+铁钉
押运车	1 辆	1 辆	500 磅	500 sp	城市, 乡村	木材+铁钉+车轮
烙铁	1 套	1 套	5 磅	8 sp	城市, 乡村	铁锭+木材

大类	名称	标准贸易单位	单位内含数量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
人类奴隶	1 位	1 位	—	550-1,050 sp	城市, 乡村	无	
矮人奴隶	1 位	1 位	—	800-1,800 sp	城市, 乡村	无	
精灵奴隶	1 位	1 位	—	1,600-4,200 sp	城市, 乡村	无	
半精灵奴隶	1 位	1 位	—	1,100-2,400 sp	城市, 乡村	无	
半兽人奴隶	1 位	1 位	—	650-1,600 sp	城市, 乡村	无	
地精奴隶	1 位	1 位	—	10-50 sp	城市, 乡村	无	
半身人奴隶	1 位	1 位	—	500-900 sp	城市, 乡村	无	
侏儒奴隶	1 位	1 位	—	550-1,400 sp	城市, 乡村	无	
半人马奴隶	1 位	1 位	—	1,000-2,000 sp	城市, 乡村	无	
提夫林奴隶	1 位	1 位	—	1,500-3,800 sp	城市, 乡村	无	
特别种族奴隶	1 位	1 位	—	2,000+-5,000+ sp	城市, 乡村	无	
契约文书 (盖章费)	1 份	1 份	—	10 sp	城市	无	

第七类: 牲畜与坐骑

家畜

鸡	1 只	1 只	5 磅	2 sp	乡村	无
獒犬	1 只	1 只	150 磅	250 sp	乡村, 城堡	无
山羊	1 头	1 头	120 磅	100 sp	乡村	无
绵羊	1 头	1 头	150 磅	200 sp	乡村	无
猪	1 头	1 头	250 磅	300 sp	乡村	无

大类	名称	标准贸易单位	单位内含数量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
	奶牛	1头	1头	1500磅	1000 sp	乡村, 城市	无
	公牛	1头	1头	1800磅	1500 sp	乡村, 城堡	无
坐骑与役畜							
	矮种马	1匹	1匹	600磅	300 sp	乡村, 城市	无
	驴或骡	1头	1头	800磅	80 sp	乡村, 城市	无
	骆驼	1头	1头	1200磅	500 sp	城市, 城堡	无
	驮用马	1匹	1匹	1500磅	500 sp	乡村, 城市, 城堡	无
	乘用马	1匹	1匹	1000磅	750 sp	城市, 城堡	无
	战马	1匹	1匹	1200磅	4000 sp	城堡	无
	象	1头	1头	12000磅	2000 sp	城市, 城堡	无

#### 第八类: 载具与鞍具

##### 鞍具

辔头与水勒	1套	1套	1磅	20 sp	乡村, 城市	皮革, 铁
骑乘鞍	1个	1个	25磅	100 sp	城市, 城堡	皮革, 羊毛, 金属件
驮役鞍	1个	1个	15磅	50 sp	乡村, 城市	皮革, 羊毛
军用鞍	1个	1个	30磅	200 sp	城堡	强化皮革, 金属件
特制鞍	1个	1个	40磅	600 sp	城堡	高级皮革, 贵金属装饰
鞍囊	1对	1对	8磅	40 sp	城市, 乡村	皮革

##### 载具

二轮货车	1辆	1辆	200磅	150 sp	乡村, 城市	木材, 铁钉
------	----	----	------	--------	--------	--------

大类	名称	标准贸易单位	单位内含数量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
	四轮货车	1 辆	1 辆	400 磅	350 sp	乡村, 城市	木材, 铁钉, 车轮
	二轮战车	1 辆	1 辆	100 磅	2500 sp	城堡	木材, 金属, 皮革
	四轮客车	1 辆	1 辆	600 磅	1000 sp	城市, 城堡	优质木材, 装饰, 弹簧
	木橇	1 架	1 架	300 磅	200 sp	乡村, 北方地区	木材
消耗品与服务							
	饲料(每日份)	1 日份	—	10 磅	5 cp (0.5 sp)	乡村, 城市	燕麦, 干草
	马厩(每日租金)	1 日租	—	—	5 sp	城市, 乡村	—
第九类: 水运载体							
船只							
	划艇	1 艘	1 艘	500 磅	500 sp	港口, 乡村	木材, 沥青
	龙骨船	1 艘	1 艘	4000 磅	30,000 sp	港口, 城市	优质木材, 铁件
	单帆长船	1 艘	1 艘	10000 磅	100,000 sp	港口, 城堡	优质木材, 帆布, 绳索
	帆船	1 艘	1 艘	15000 磅	100,000 sp	港口, 城市	优质木材, 帆布, 绳索
	浆帆船	1 艘	1 艘	20000 磅	300,000 sp	港口, 城堡	优质木材, 帆布, 绳索 奴隶/桨手
	战舰	1 艘	1 艘	25000 磅	500,000+ sp	港口, 城堡	优质木材, 帆布, 绳索,

一些对内容感兴趣的朋友推荐的网站？

感谢 ai 所提供的翻译

<https://www.campop.geog.cam.ac.uk/>剑桥人口社会结构式小组，包含了许多我觉得有意思的与中世纪相关的人口社会经济方面的资料。这包含了许多次的人口普查。在这里找到的东西，我会在下面那个网站去摸一摸。

<https://www.british-history.ac.uk/>英国历史在线汇集了近 1300 卷与英国和爱尔兰历史以及大英帝国和外交关系历史相关的主要和次要内容。把纸上的内容手抄进了电脑。芜湖，非常方便。