

滚滚浓烟从一座座高耸的烟囱中涌出，无轨机车吐出的刺鼻蒸汽将街道笼罩在白雾之下，穿着西服的人群从旁边的人行道匆忙走过，其中一人小心翼翼地掏出上衣口袋中的袖珍手枪。

作者：YESVEY QQ:987117012  
da\_nine QQ:1350795736

## 沙漠之珠——伊莫拉城

伊莫拉，一片沙漠中的绿洲，位于偏远之地哥和拿沙漠的深处。数百年来只是为穿越沙漠的行人提供水源与休息场所，周围不过数个小村庄，一片默默无闻之地。

但是有一天，生活在那里的居民发现，那群被险地隔绝近 300 年的远邦，从大陆南方来到了此地。从来与哥和拿相安无事的他们，这次带来了轰鸣的机器与钢铁的巨兽，还有一纸“此地为贝尔喀蒂亚帝国购得领土”的地契。

突然的占领令当地居民感到惊讶疑惑，但也无力抵抗那些强大的机械怪物，只能将此地“租借”给贝尔喀蒂亚帝国。

经过勘探队的调查，发现伊莫拉矿脉拥有整个贝尔德大陆最大的魔矿储量，整个世界为之轰动。

魔矿，这是为蒸汽机械巨物们提供能量的源泉，是在工业时代最有价值的绿色黄金，谁拥有魔矿，谁就能拥有取之不尽的财富。

全世界都闻到了商机，资本家、矿工、商贩、投机者，各种各样的人纷至沓来，涌入伊莫拉这片小地方，移民定居点和矿井如雨后春笋般出现在绿洲和周围的沙漠里，许多劳力也漂泊到此地，在矿场和城中闯荡生活。一年又一年，伊莫拉人口越来越多，从村集到城镇，从城镇到城市。。。

在以前，伊莫拉这样的绿洲就被哥和拿部落称为沙漠之珠，现在对于帝国来说也是如此。矿业公司与工厂遍地开花，工人们在矿井和流水线上为帝国创造着惊人的利润。航运公司在这里修建了航空塔，用于停泊空艇，将人员与矿产运输回帝国，铁路和公路也正在疯狂修建，由南向北穿越大陆奔袭而来。

曾经的伊莫拉，哥和拿旅人们可以在驼铃声中躲进树荫下的棚屋里，躲避沙漠夜晚的大风，看着夕阳慢慢落入远方的金沙之下。而如今，绿洲的树荫化身砖与铁的森林，灰蒙蒙的太阳只能躲藏在直入云霄的烟囱和塔楼身后，不见了漫无边际的黄沙，不见了夜晚的大风，也不见了哥和拿的旅人。。。

随着城市的快速发展，当地居民的生活发生了巨大的变化，马车逐渐从石板路上消失，取而代之的是平整马路上行驶的各式魔法车辆。原本在田间耕作的农夫，现在正排着队一个个进入工厂或矿场。魔法驱动的浮空船和飞艇在城市的头顶穿梭，蔚蓝的天空也似乎笼罩上了一层厚厚的阴霾。但是总体来说，生活比以前更好了不是吗？

当然不是了，连雾霾之下的精致，也只有在市中心的那些富人才能享受，矿场内童工和女工一天几乎都要工作 16 小时才够勉强糊口，超高负荷的工作让孩子的身体渐渐畸形，而遍布大街小巷的疫病时刻准备突破廉价药品的压制，将痛苦与死亡带到拥挤的、污水横流的劳工区。。。

但是，赚的盆满钵满的资本家和贵族们可不在乎这些，当矿工们每天面临着瓦斯爆炸的威胁时，他们每天花天酒地，出入于各种高档娱乐场所。当矿工的女儿被机器压断手臂在医院排队救命时，他们的女儿正在当地最好的女子学院里和同学们攀比着对象和首饰。对于这些人上人来说，伊莫拉市是他们的财产，而底层工人只是为他们创造利润的工具，通向繁荣之路上的一些小小代价罢了。

巨大的贫富差距，和对底层民众不管不顾的态度，让许多前往伊莫拉寻求致富的普通人，很快陷入了另一个深渊之中。为了摆脱这种境况，大大小小的黑帮与民间团体如雨后春笋般在城市各处冒出头来，暴力犯罪在伊莫拉随处可见。在帮会、公司、教派、工会等等势力之间，有一群身手不凡的人靠着提供武力作为谋生的手段，用刀剑、子弹与魔法战斗，完成各种委托，以赚取底层市民几倍不止的收入。他们被伊莫拉人用一种旧日常用的名号来称呼——“冒险者”。

## 欢迎来到伊莫拉

你好冒险者，准备好接受滚滚时代洪流的冲击了吗？

本设定围绕着伊莫拉这座蒸汽朋克风格的、魔法与科技混合的大都市展开。这是

一座财富与机遇之城，也是黑暗与暴力之城，你也许会成为一名沙漠中的赏金猎人，一名精通机器的奇械好手，亦或是一位赚得盆满钵满的资本家？别担心，来到了伊莫拉，那么一切皆有可能。希望这份设定集能为你带来一种枪炮、齿轮与魔法的独特体验。

## 城市地图

城市坐落在哥和拿沙漠中的一片绿洲之上，建城区基本把整个绿洲覆盖了，并且还在贪婪地往四周扩张。最东边的矿场和最西边的乌雷亚湖是城市的自然边界，再往外就是一片茫茫沙海。

伊莫拉共有五个主要城区：东区、南区、湖畔区、沙星区和中央区，分别位于城市的东、南、西、北、中部，同时在乌雷亚湖的西岸还有一片城区，名为乌雷镇。另外在沙漠中也分布着零星的小镇与定居点。

## 魔动机时代

魔矿是伊莫拉最重要的财富，这种通体散发淡绿色荧光的矿石，是由地底矿物质不断吸收魔网中的魔法能量而形成，经过长年累月的积累，逐渐蕴含了巨大的魔法能量。

贝尔喀蒂亚历 350 年，一种叫“魔动机”的外燃机被发明出来，通过汲取魔矿中的魔力作为能源，功效远远超过煤炭等化石燃料，一场史无前例的科技革命被掀起。一个砖块大小的加工魔矿棒，就可以让一辆蒸汽汽车跑上一百多公里，并且以魔矿作为媒介，即使是没有学习过魔法的普通人也可以释放法术。很快，魔动机出现在贝尔喀蒂亚帝国的各个角落，但帝国面临一个问题：魔矿在帝国本土储量匮乏，现代工业社会又离不开魔矿，于是已成为列强的贝尔喀蒂亚帝国决定开展殖民行动。

贝历 395 年，名叫伊莫拉的绿洲迎来了新的主人，魔动机带着他那独有的轰鸣声把蒸汽、财富与血泪带到了这里。

贝历 396 年，伊莫拉城建委员会成立，这座城市正式开始建设。80 年后的今天，伊莫拉已经成为一座大都市，一座帝国的掌上明珠，一个“工业奇迹”。

## 经济系统

伊莫拉的通用货币是“斯帕”，由帝国官方发行的法定货币。价值等同于 dnd5e 规则中的银币(sp)，如果持有旧时代的金币、银币与铜币，需要统一转换成斯帕才能在伊莫拉进行交易。当然，由于生产力的今非昔比，物价与古典时代也会有所不同。

以职业起始财富举例：

一位战士的起始资金为  $5d4 \times 10gp$ ，即  $5d4 \times 100$  斯帕

一位德鲁伊的起始资金为  $2d4 \times 10gp$ ，即  $2d4 \times 100$  斯帕

一位武僧的起始资金为  $5d4gp$ ，即  $5d4 \times 10$  斯帕

一位东区的普通矿工平均每个月能拿到 200 斯帕，流水线上的工人则更少，工部局职员和警察月工资可能高出一倍。而在城市的地下，一个月能想办法赚到 50 斯帕就算是好日子了。不同职业、身份、地位等等因素导致的斯帕收入可谓天差地别，但这不重要，伊莫拉本来就是一个包含天堂与地狱的地方。觉得钱少？就去多挣点吧。

物价参考：

一顿地下世界来源不明的糊状食物需要 0.5 斯帕-1 斯帕，在街头摊贩的一餐往往在 1-3 斯帕，而如果在正经的饭店，根据菜品的不同，一餐在 3-10 斯帕之间，不过在那些高档餐厅，起步就要吃掉 20 斯帕，至于那些中央区的盛宴，一餐吃掉一个人一月的工资都是常有的事。

## 政府机构

### 工部局

工部局是贝尔喀蒂亚帝国在伊莫拉设立的管理机构，承担政府的职能，管理商业、运输、治安、教育、卫生等等事务。其前身是最早来到此地建设城市的各行业龙头组成的城建联合会，由于伊莫拉地处偏僻，离帝国权力中心较远，没有高级官员愿意屈尊来这里当差，因此这里行政力量很薄弱，为了稳定社会治安，帝国默认了城建

联合会的存在，并改名为“工部局”，意为与帝国工部类似的工程建设机构。但是随着城市规模慢慢起来，各地移民越来越多，工部局的管辖范围开始涵盖整个政府，衍生出各个部门。

为了不影响城市的产出，各部门理事主要为本地的各行业巨头或知名人士，由帝国本土来的总督定期主持理事会来决定任免，与本土相比更加自治，而总督在当地也拥有更大的权力。除了供给本土的魔矿以外，工部局每年要向本土上缴巨额税款，基本为伊莫拉年财政收入的五成。即便如此，伊莫拉各大企业也依旧赚得盆满钵满，这里成为了帝国发财的宝地。所以，除非事态闹得太大伤害到帝国的声誉，帝国方面对工部局一些见不得人的行为大多数时候也是睁一只眼闭一只眼。

## 伊莫拉总督

伊莫拉总督由帝国任命，负责管理伊莫拉的工部局，以及辖区内的驻军。由于权力巨大又离本土很远，这里的总督说是土皇帝也不为过。虽然沙漠之珠伊莫拉有巨量财富，但是帝国的大部分官员还是觉得靠近帝都的官职更有政治前途。因此，对帝国官员来说，被“发配”到伊莫拉来当总督不见得是一件好事，这意味着政途不顺，不过，与之相对的，帝国对总督的管理总归比在本土要松的多，只要总督能保证有足量的魔矿和足量的税收能运到帝国本土，并且有能力保护伊莫拉的稳定，帝国便不会找这位总督的麻烦。

现任伊莫拉总督是佩德罗·维利乌斯先生，一位难得非权贵出身的帝国官员。与那些穿金戴银、趾高气扬的权贵不同，他经常带着圆框眼镜，拘谨的黑色领结，一副儒雅的姿态示人。他经常在伊莫拉最大的报社“明珠日报”发表演讲，向民众描绘未来伊莫拉的美好愿景，只是对于伊莫拉黑暗的那一面始终没有提及。这位面向和善的总督，是真的没有意识到问题，还是无能为力，我们不得而知。

## 城市警察

伊莫拉城市警察，是工部局下属最大的一个部门，负责管理城市治安。当然说是维持治安，实则第一要务是维系工部局统治。其人员数量庞大、装备精良，但耐不住伊莫拉城市人口增长过快，所以除了中央区、湖畔区等富人与中产城区治安能优先得

到保证，其他地方并不太上心管理。

伊莫拉每个城区都建有警察分局，每日都有巡警带着手枪和警棍上街巡逻，位于中央区的警察总局还配有蒸汽警车。但在治安糟糕的城区，巡警们会减少巡逻次数甚至不巡逻，毕竟巡逻是为了防范街上的犯罪行为，全是犯罪行为，那就不用巡街。

对帮派犯罪的放任，背后是伊莫拉警察严重的腐败。帮派分子往往不敢招惹警察，相反会懂事的定期“上贡”，换取警方对他们的默许。只要不动摇工部局的统治，大部分警察乐意见到帮派分子替自己搜刮伊莫拉穷人的民脂民膏，甚至有时还能让他们当“黑手套”，干些自己不方便出面的事。

底层民众的公平正义无关痛痒，但有些方面的事则是大事，比如城内一些民间组织和教派的反工部局行为、工人罢工事件，乃至针对富裕市民的恐怖袭击。这个时候，伊莫拉警察就会证明他们这么多的经费并不是毫无用处。

## 机动部队

伊莫拉警察总局下辖一支特种机动部队，装备新锐步枪和动力近战武器，可以乘坐轻型空艇，短时间内快速部署到伊莫拉的任何街区。只有在较为严重的事态，比如大银行劫案、恐袭、贵族高官遇袭、工人暴动，以及最重要的，总督安全受威胁时，机动部队才会被派出。特种机动部队的人员选拔也十分严格，除了基础的忠诚和能干外，还会从巡警队伍中优先挑选那些，对民众开枪没有心理负担的警员入伍。因此，这支杀伐果断的特种部队所到之处，往往会发生大量误伤事件，但伊莫拉警方从不承认此事。

## 安全警察

伊莫拉警察总局还下辖一个特殊单位“安全署”，也被伊莫拉人称为安全警察。这个类似情报机构的部门平时基本不参与执法，主要只负责两件事：调查和解决针对伊莫拉殖民政府的颠覆行为，以及防止外国间谍挖掘伊莫拉的情报。安全警察行迹隐秘，可以直接向警察总长或总督汇报。所以，当你身边的朋友拉你参加工人集会，或是因为想挣一笔外快把伊莫拉矿产数据卖给某个精灵掮客时，你就得当心一下了，说不定那群喜欢穿风衣的神秘家伙就会来好好招待你一番。

有趣的是，在安全警察的特工中，卓尔精灵占据着不小的数目。他们和远在另外一片大陆的亲戚们一样残忍恶毒。因为他们对地表表亲的仇视，以及他们堪称恐怖的折磨技巧，使得他们成为了对抗境外势力和造反者的最佳人选。在一致的利益下，这里的卓尔女祭司吉莉尼斯和伊莫拉总督达成合作，让大量卓尔武者和卓尔法师加入了安全警察。作为回报，伊莫拉的卓尔可以享受和人类殖民者一样的待遇，不仅无需遮遮掩掩，还可以在城中建立起供奉罗丝的教堂。

虽然熟悉卓尔作风的人对此颇有怨言，但总督倒时常以他们为案例，宣扬伊莫拉在世界上的文明包容。而城内的富人们为了让安全警察对自己网开一面，会为罗丝教堂提供大笔捐款以及活动上的支持，在他们的赞助下，位于沙星区众神社内的罗丝教堂成为了此地最大的几个教堂之一。

## 城区构成

整个伊莫拉分为五个城区，每个区都有着各自的功能，并以此发展出了独特的面貌与生态。城区中大大小小的建筑承载着市民们的生活，也为城中纷繁复杂的势力提供了大显身手的舞台。

### 中央区（市中心）

中央区是伊莫拉城内最繁华、整洁、高档的地区，代表着滚滚向前的工业文明最核心的发展成果。沿街的路灯，熙攘的车流，穿着华贵连衣裙的女士在市政公园里优雅地喂鸽子，一身羊毛西装的男子在咖啡馆里看着报纸。文明棍和高跟鞋在柏油路面上富有节奏的敲击着，行道树的落叶缓缓飘向街边的广告牌。即便是南方帝都来的贵客，看到这里发达的城市风貌和迅猛的经济发展，也不得不由衷赞叹几句。黄金年代，不过如此。

伊莫拉市政厅位于市中心的中央地段，是全城最宏伟气派的建筑之一，与其说是市政厅，不如说是伊莫拉总督的行宫，四周被景色宜人的园林包围着（市政公园）。除了作为总督的官邸，似乎这里也没什么太多用处，不过总督经常在此举办宴会，邀请城内杰出企业家或社会名流前来。因此伊莫拉市民也称市政厅为“伊莫拉宫”，这

个别称也确实更适合它。

虽然市政厅面积广阔又雍容华贵，但相比之下扎眼程度还是差空艇塔一大截。**空艇塔**是伊莫拉最高的建筑，从远处看伊莫拉第一眼必定是空艇塔。它的顶部是一个巨大空港，用来停泊飞艇和浮空船，下面是许多台超大超长升降梯，将数百米的高空与地面联结在一起。伊莫拉总督认为，飞艇缓慢的上升下降过程影响着产品的运输效率，为了节约时间，他向帝国本土申请了大笔资金，专门修建了这座空艇塔。通过魔法驱动的升降梯把货物从地面送上顶楼的装卸区，而空艇在此过程中无需降落，只需在目的地之间点对点来回停靠即可。除了货运升降梯之外也有客运版本，用来向地面输送旅客，独特的升降体验也使空艇塔变成了伊莫拉火热的旅游项目，吸引帝国本土的爷来这里一睹其芳容。

**伊莫拉储蓄银行**是伊莫拉最有钱的地方，位于伊莫拉市中心的金融街。伊储银行号称帮所有伊莫拉市民提供存贷款服务，但基本上只有中央区的市民光顾这里。与充满古典建筑气息的市中心其他建筑不同，银行大楼不论里外都更像是座碉堡，据说银行地下金库用反魔法金属建造而成，里面存放着普通市民工作一百辈子也赚不来的黄金。曾经发生过无数次走投无路的人妄想通过抢劫这里来一夜暴富的犯罪事件，在这里政府忠告市民不要随便抢银行，作为全城防护最好最安全的地方，抢劫这里不如去街角的店里买张彩票，这样钱到手的概率也许还高一点。

在中央区的上空，**巨型飞艇“空中花园”**常年悬浮着，这是一座建造在飞艇上的度假酒店，环境优美、装饰典雅，宛如一座真正的奢华花园。平时这艘飞艇会上升到工业污染影响不到的高空，它安装了一个小型空港，通过其他的小型飞艇或浮空船接驳上客，让入住的达官贵人在此游览或享乐。空中花园号还是这座城市最佳的“广告板”，每当过节、纪念日等特殊日子，它都会下降高度，为市民们进行烟花表演，总督也会在这里进行各种演讲，随后通过安装在飞艇下的巨大喇叭将演说传递到伊莫拉各处。

除了这四座地标以外，很多高档市政设施都坐落于此，如法院、剧场、音乐厅、美术馆、证券交易中心等等。此外大企业的总部、高级娱乐场所、贵族和资本家的宅邸、豪华公寓也都大部分位于市中心内。上层人的乐土就在这里，但走出中央区，也许就会看到一个截然不同的世界。

## 湖畔区（西区）

湖畔区位于市中心的西面，紧靠着巨大的乌雷亚湖，由此得名“湖畔区”。工部局在驱赶走当地的哥和拿土著后，在这里修建了自来水厂，为整座城市供给淡水。这里是伊莫拉的生命源泉，除了淡水之外，乌雷亚湖中的鱼获也丰富了市民的餐食。如此重要的地方，自然成了市中心以外第二受重视的城区。这里有一座沿湖而建的**湖畔公园**，绿植傍身，景色怡人，游客们这里喂鸽子、放风筝，观望湖面上来往的渔船，他们不会知道，为了修建这座公园，有多少渔民的小屋被强行拆毁，搬迁去了湖对岸的乌雷镇。

**皇家研究所**由帝国皇室在伊莫拉开办，坐落在景色优美的湖畔区。在官方口径中，这里是文明的先锋，科学的殿堂，是帝国对伊莫拉的馈赠，并且帝国本土的眼中，这里含金量特别高，不少科研机构指名道姓要招募“在伊莫拉有实习经验的学生”，因此，每年都有许多本土研究员从帝国来到这里进修。

不过实际上，帝国在这里开设研究所的最大原因，是为了进行各种无法在本土进行的试验，例如人体实验和各种死灵魔法的研究。这些惨无人道的秘密研究，可以给帝国提供宝贵的科研经验。伊莫拉的底层居民（多半是鼠耳人）则往往是最好的实验品，完全不需要任何强迫或欺骗，只要给他们一点报酬和一纸协议，他们就能接受你在他们身上做任何实验。甚至在他们死后也同样是极好的解剖素材，来自地下世界的尸体可以说要多少有多少。因此在伊莫拉市民眼中，皇家研究所的形象完全没有官方所言那般光鲜，多数人将他们视作科学疯子，对各种和研究所相关的都市传说津津乐道，例如由数十只鼠耳人缝合而成的怪物“鼠王”。而鼠耳人之类的城市最底层居民，则将这里视为绝望之中的收入来源。

**乌雷亚湖滨大学**，伊莫拉唯一的一所大学，由工部局主导、伊莫拉皇家北方公司出资建立。依靠着皇家北方公司提供的大量魔矿，湖滨大学进行了大量的魔法实验，可谓走在帝国魔法研究的前列。

不过这所大学终究是由殖民者建立的，对于大学师生来说，帝国的身份证明是最基础的敲门砖——只有来自帝国殖民者的后代才能进入这所大学学习，其他的种族往往会被拒之门外。当然有一种例外，当工部局或大公司需要更多“归化者”时，他们也会偶尔对其他种族开放少量名额。

尽管这所大学的设立是为殖民者服务，但是当大量尚未踏入社会的热血青年聚集

在一起时，湖滨大学成了伊莫拉的不稳定因素之一。例如“东区大罢工”发生时，这里的学生很快就响应了罢工运动，开始罢课游行，不过之后骚动就被校方以毕业证为要挟平息了。这次事件也让安全警察对学校加强了警惕，对问题学生的监管更加严密，但这里总归是各种思想碰撞的地方。

除此之外，**伊莫拉皇家博物馆**也坐落在湖畔区，但不论是忙碌生计的底层百姓，还是纸醉金迷的上层阶级，对博物馆的兴趣都不是太大，因此这里显得比较冷清，并不太出名，只有学术界的研究者和附近学生们会来光顾，欣赏着伊莫拉原住民的遗迹和城市建立的种种过往。当然，他们也要头疼这里的珍贵展品失窃的问题，据说里面的一些藏品可是相当有用。

## 矿区（东区）

东区矿场遍布，是伊莫拉的主要工业区，坐落在伊莫拉绿洲的边缘，并且随着魔矿矿脉的不断探测，继续向东缓慢地扩张着。

这里基本被伊莫拉市的矿业托拉斯所操持，其中最大的有**克鲁格矿业公司**和**伊莫拉皇家北方公司**。克鲁格家族是最早发现伊莫拉魔矿矿脉并着手开采的，他们也因此发家致富成为了伊莫拉的豪族。而贝尔喀蒂亚帝国在听闻这里的地下宝藏后马上派人来到这里，成立了皇家北方公司，负责城市运营建设和资源开采。

帝国政府将矿脉划定了片区分给两家巨头，并且规定一旦其中一个公司发现新矿脉，它就将在二者之间平分。这让被虎口夺食的克鲁格家族难以接受，他们的策略是将新探知的矿脉转包给下属的合作公司开采，只要不是克鲁格公司发现的，就不再适用于平分条款。因此克鲁格公司大肆宣扬东区为“机会之地”，号召私人创业者来东区建厂开采，克鲁格公司可以提供技术设备。而这些自认为可以在采矿浪潮中大赚一笔的小矿业公司基本最后都会被克鲁格收购，成为其绕过政府协议的可怜工具。

很明显东区具有矿业功能属性，但是并不代表这里没有人住，相反，这里有全城人口最密集、环境最脏乱的棚户区。由于矿场工时很长，工人时间极度紧张，许多在矿业公司工作的工人为了上班不迟到同时节省一笔不小的交通费，会选择住在工人宿舍，没有工人宿舍的员工只能自己在东区的荒地上自建棚屋，后来在城市里买不起房的贫民也纷纷来到这里安家，久而久之，东区遍布危楼的棚户区就诞生了。作为矿场的东区并没有多少社会资源，没多少警力和官员，没有法庭也没有服务设施，而矿业

公司也懒得管棚户区民生，只要工人按时上工就行。棚户区成了三不管地带，也成为了滋生犯罪与疫病的温床。唯一有管理能力的只有贫民帮会和工人小团体，他们负责棚户区的稳定，力所能及地帮助居民解决生活难题，比起黑帮，他们更像是抱团取暖的互助组织。

在东区与中央区的交界处，巨大的皇家北方公司总部**红芳宫**，将两个世界分隔开来。高耸的钢铁围墙包裹着宽阔的花园，而花园中心坐落着巨大的宫殿主体，顶部的红色玻璃金字塔穹顶，在夜晚能泛出带着威压的渗人红光。虽然没有总督的市政厅豪华，但红芳宫那金字塔形屋顶就如同巨龙之眼，俯视着东区这片它囊中的土地。

此外，红芳宫以东的几条街道也进行过修缮，有着稍微齐全一些的设施，至少有砖砌的房子可以住人。这里是雇佣兵、冒险者、帮派和走私商人的盘踞之地，住着大量武装人员，因此也被称为**子弹街**，城内不少黑市都在这里开业，各方势力之间也是摩擦不断。此地才算是东区的原生边界，直到野蛮生长的棚户区出现在了子弹街东边，与其仅一条马路之隔，这让东区的治安又进一步下降，每日枪声喊声不绝于耳，但钢铁高墙之后的红芳宫能完全过滤掉这些嘈杂。总之，尘土飞扬的矿场、脏乱不堪的棚屋、枪声大作的街道、红光闪耀的金字塔，东区就是伊莫拉光鲜外表下最大的那一块烂疮。

## 厂区（南区）

南区也是工业区，这里遍布着大量民用工厂，比如魔矿加工厂、机械厂、食品厂、化工厂、玻璃厂（伊莫拉城外沙子不少，所以伊莫拉玻璃制品也很出名）等等。东区挖出来的魔矿会被运送到南区进行加工，产出精制的可以为机器所用的魔矿棒，再通过皇家北方公司运营的铁路和空艇，将伊莫拉的核心产品运往帝国本土甚至海外。

除了魔矿以外，供给伊莫拉市民的各种副商品也全在这里生产，工厂数量种类繁多，以至于人们一提到南区，想到的都是这里浩如烟海的烟囱之林，排出的废烟能遮天蔽日，吞没星辰。不知是伊莫拉这地方盛行北风，还是市中心的老爷们使用了魔法装置，伊莫拉南区的烟团总是不会往北飘到市中心，顶多只是波及到一些，这让中央区成为了全城唯一能长时间见到阳光的地方。

**晶空塔**是一座耸立在南区与中央区交界的高塔，是南区的标志性建筑。其结构为

两根巨大的三角形大理石柱，在这两根大理石柱之间，一个天蓝色的水晶体正悬浮着。工部局宣称，这座塔是为纪念城市的建立而建造。不过，若是对这座塔使用侦测魔法的手段，很容易就能发现，这座高塔在持续向天空释放魔法能量，这很容易让人联想到南区的污气永远不会飘到中央区的现象，不过工部局从未承认过他们有做这样的行为，有魔法能量也只不过是“为了彰显伊莫拉魔法工艺的先进”。

## 沙星区（北区）

相较于上层人士和中产阶级生活的中央区与西区，沙星区是全城人员身份最混杂的地方（毕竟北方没什么地理优势，所以地价相对便宜），这里的民宅和公寓最多，相应的也汇聚着最多的店铺、商场和集市，是最有烟火气的核心居住区。这里可能住着工程师和出纳员，可能住着失意的推销者和酒吧保镖，还可能住着警察和帮会成员，甚至他们会同时出现在公寓楼下的沙漠风味餐馆，在烟草与酒精的气味中饱餐一顿，排解生活的压力。

当然，人多意味着矛盾也不会小，由于大量外来人口居住在此，各个种族所组成的帮派常常因为地盘而发生争斗，各类宗教和政治组织也在这片地区生根发芽。

**沙星大街**是城区的主干道，也是沙星区这个名字的来源。沙星大街早在伊莫拉殖民地刚刚建立时就自然形成了商业街，到现如今，街道两侧已挤满各式各样的店铺，伊莫拉各个种族的居民都会在此开店。同时，数家大型商场坐落在沙星大街周围，许多市民会来这里购物，挑选比中央区物价低得多的平替商品。

几个特别的社区也值得一提。**众神社**是沙星区东部一块规模不大的社区，因为有许多教堂坐落于此而得名。这里的教堂会向当地居民免费发放食物、提供治疗，因此很快就吸引和发展了不同信仰的教徒，一些穷困潦倒的底层人也会来此寻求救济。众神社很快成为了宗教氛围浓厚的社区，进驻众神社的教派都会获得更高的知名度。不过，在这里立足也没那么容易，获工部局认可的教派才能合法入驻。那些不愿意打点关系，或是和工部局对立的宗教，如机械教、拜虫教等，则被严禁进入这里。

**艺术街**坐落于沙星区南部，由于大量艺术家聚集于此，故得名艺术街。这里开满了书店、画廊、乐器铺、工艺品商店，以及机关人零件修理铺，因为这里的许多住户都是机关人。除了店铺外，这里的艺术街剧场是很多小乐队、地下偶像、剧团的活动场所。

聪明的艺术家们常常在艺术街召开沙龙，吸引富裕的中央区市民前来接受熏陶，以此拓展人脉打开销路。据说每次沙龙举办后，艺术家们的作品就能被大量售出，在中央区甚至帝国本土卖出高价。有人怀疑当地人涉及洗钱活动，但真实情况是，不止洗钱，当地还涉嫌打着先锋艺术旗号的色情产业，情报贩子和掮客也喜欢那里，毕竟艺术街算是伊莫拉最大的社交风月场之一。

当然了，艺术街也有很多追寻梦想的正直艺术家前来，不过他们大多最后都成为了众神社救济发放点或者圣萝莉安疯人院的常客。

## 地下世界

在伊莫拉这座轰鸣的巨大城市之下，亦有另外一个世界：由下水道、各种管网、废弃地铁隧道、矿道组成的一个同样庞大的地下空间。在城市中没有容身之地的人寄生于此，时间长了，这里也发展出一个独特风格的社会。

### 居民组成

地下世界收留着城市中没有容身之地的人，其中最多的就是鼠耳人，他们原本来到伊莫拉时大多从事着各种服务业，然而由于他们一胎生八个的生物特性，伊莫拉原本的岗位无法容纳如此大量的鼠口，不少鼠耳人贫困到只能带着全家流浪。为了不冻死在街头，他们也只能住进无人管理的地下，并且渐渐的在这里建立了自己的社群，发展出了“鼠帮”，他们通过对下水道的了解，靠着帮伊莫拉居民维修下水道，以及一些其他路子为生。

此外，被伊莫拉当局通缉的逃犯、从疯人院出逃的病人，失去双亲的孤儿等“社会边缘群体”也通常会逃往这里，给这里添加了大量的不确定因素。甚至原本生活在绿洲的蟒蛇、鳄鱼等野生动物也迁徙至此。由于长期的贫穷，盗窃、抢劫、谋财害命等犯罪在地下世界都相当常见。

这里也自然地成为了皇家科研所最好的实验素材来源，为他们试药成为了地下居民最常见的收入来源之一，这在地下世界甚至成为了体面的工作。而科研所回收实体用于解剖的行为，也改变了地下居民对尸体的认知：看见陌生人的尸体，比起叫警察，不如先联系科研所的人，反正警察不太可能管地下的事情，不如想办法给自己加一笔收入。甚至对于自己亲友的尸体，有相当多的人会在悲痛后选择联系科研所。而

更恶劣的是，有人为了卖尸体，选择对其他的地下居民进行谋杀，而皇家科研所的人对此毫无关心，毕竟，怎么有人会关心一个流浪汉杀了另外一个流浪汉呢。

## 中央大道

在地下居民口中的“中央大道”指的是废弃的地铁隧道。伊莫拉原打算在城市内修建一条地铁，不过由于各种原因，这个工程被中止了，留下一条挖掘了一半的宽大隧道和两座未完工的地铁站。之后地下世界的居民们便占据了这里。由于这里相对宽敞的空间，这条隧道被地下的居民们当成了交易中心。他们用遗留下来的钢筋支起了一个个小摊，在这里交易各种淘到的宝贝和用不知道什么原料做的食物。

“绿雾之灾”事件发生后，原本“碧水市场”的商贩不得不涌入了这里，使得此地变得更加热闹拥挤，治安也只能用糟糕来形容，偷窃抢劫在这里屡见不鲜，唯一的安保是鼠帮安排的打手，只有向鼠帮缴纳保护费的人才能获得些许的安全感。

## 厂区西站

原本计划设置在厂区西部的地铁站，被废弃后成为了地下居民的临时居住区，很多落难来到地下的人，第一晚就在这里度过，至于后面能否有个安定的住所，得撑过第一晚再说。几代居民留下的各种垃圾杂物让这里的卫生状况相当堪忧，站厅和站台上，许多人在这里打着地铺，羞耻心还未丧失的人会捡来数块木板给自己搭个隔断其他住户目光的屏风。不过这里也不是没有相对好一点的住处，在地下社会有点地位的人能住进那些原本用于安装设备的房间，这些房间相当的宽敞，有时候甚至能改造出两三层，隔断出多间住所，对于地下居民们来说，这已算是很不错的容身之处了。

## 厂区东站

在厂区东部的车站被废弃后，和西站一样被地下世界的居民当做住所，不过因为这里是最早动工的车站，所以条件稍微好些。后来，鼠帮壮大后渐渐控制了这里，将这里变为帮派的核心领地。为了方便自己通下水道的生意，他们将这里改造成成了一个劳务市场，当地表的伊莫拉居民需要通下水道时就能来这找他们。久而久之，这里也就成了伊莫拉最广为人知的地下世界的入口。

## 水道管网

比起伊莫拉地铁项目的遗留，遍布全城的下水道网络是一个更大，历史更悠久的地下世界，在地铁项目还未开始时，就已经有人居住在下水道里了，下水道深处的废

弃蓄水池“碧水市场”原本更是一个能和现在的地下中央大道相提并论的地下集市。在隧道的顶部，悬挂着伊莫拉的高效运输系统：气动运输管道。然而，在“绿雾之灾”后，一部分下水道网络被投放的毒气污染变得无法居住，下水道深处的“碧水市场”成为了毒气沉积的危险区域。因为这场灾难，原本住在下水道管网的居民不得不逃往相对表层的区域。

## 碧水市场

原本的碧水市场是一个用废弃蓄水池改造而成的地下市场，并且随着很长时间的发展，市场已经有了不小的规模。但后来，“绿雾之灾”摧毁了这一切，各地排不出去的毒气通过各处墙缝孔洞沉积在了这个位于深处的蓄水池之中，使得这里常年沉积着浓度超高的毒气。

但是即使面对这样的危险，依旧有一部分人会深入这里。他们有的是接到委托来这里收集科研所的毒气数据，有的是为了搜寻遗留在此的珍贵商品，而更多的人追随一个虚无缥缈的传说而来：相传一位携带巨款的冒险者逃到了这里，很不幸地碰上了“绿雾之灾”，陪葬他的财宝遗失于此。尽管这个故事听起来相当可疑，但依旧有许多人为了这笔传说中的巨款孤注一掷，当然至今这笔巨款也没被任何人找到。此外，前往这一区域的探险者声称自己在此处受到了一种“不怕毒气的巨型虫子”的袭击，这一带的探索变得越来越危险。

## 乌雷镇

除了伊莫拉地表上下之外，在湖畔区对面的乌雷亚湖西岸，还有一片不大的城区，名为乌雷镇。本身乌雷亚湖西岸气候干旱、植被稀少，是伊莫拉绿洲的边缘，当地还没有什么魔矿资源，因此殖民者没有选择开发湖对岸，而把乌雷亚湖当做是城市的自然边界。但后来，由于伊莫拉的城建计划，大量在湖畔区沿湖而居的渔民被驱逐，走投无路的他们来到了乌雷亚湖西岸，在这里搭起船屋，继续靠水吃水。

随着时间推移，这片不毛之地竟逐渐被经营了起来，砖瓦房子逐渐取代了木板和帐篷，城镇人口也越来越多。最关键的是，这里不算伊莫拉工部局的管辖范围，因此城内的法外之徒、混不下去的移民、躲债者、逃狱犯等末路之人，还有不愿住到阴暗地下的流浪汉，不满工部局统治的自由主义者。。。大量城市边缘人群跨过乌雷亚

湖，纷纷偷渡到乌雷镇来。这让乌雷镇变成了一块纯正的法外之地：没有法律、没有警察，拳头和子弹在这就是法。于是这里成了整片沙漠中最大的贼窝，帮派和犯罪团伙遍地都是，镇上餐厅里的枪弹比饭菜还多，赏金猎人都不敢轻易进入镇里。不得不承认，住在乌雷镇这个地方是需要莫大的勇气的。

目前来看，最早来此的渔民组成的水帮仍是这里最大的势力，各路神人居民也尊重他们城镇建设者的身份，是勉勉强强能管理一丁点秩序的组织。但诡异的是，近期水帮成员身体开始发生一些奇怪的变化，令许多镇民感到惊恐，一种“奇怪传染病”在乌雷镇蔓延的消息，也于伊莫拉民间迅速流传着。

**船屋街**是乌雷镇的主路，由最早来此的渔民们沿湖岸而建，靠湖面的一侧布满了码头和一排排船屋，船屋街因此得名。这里就像是一个水上棚户区，许多渔民就住在密集狭小的船屋里，随时可以出海，也有不少避风头的人会藏匿其中，若有风吹草动方便跑路。街的另一面曾经搭满棚屋，现在则变成了民房、旅馆和夜市店铺，荷枪实弹的帮派分子在街边和屋顶把守着。如果城内市民想要以极低的价格买到一些二手武器和违禁品，可以偷偷来这里挑选，当然，带着货物成功撤离也需要一定实力。

这里还有一座全镇著名的“**恶徒**”酒馆，相传是由伊莫拉传奇罪犯、唯一抢劫伊莫拉储蓄银行还活着回来的劫匪——佐米·伦巴德逃到乌雷镇后所建。恶徒酒馆不仅提供食宿，还给法外之徒们提供了一个发布委托、招募人手的市场，可以说是罪犯版本的冒险者公会。出于店长的威名和水帮的保护，恶徒酒馆成了乌雷镇各路豪杰约定俗成的“和平之地”，如果谁在酒馆里坏了规矩使用暴力，就等于冒犯了镇上绝大多数犯罪团伙，大概率会被赶出乌雷镇。

## 种族

伊莫拉是种族的大熔炉，不同族群、外貌、习俗、家乡的各色人等在魔矿财富的吸引下汇聚于此，多样性这一块自不必说，任何种族的市民都能够大大方方走上城市的街道。但是，这么做之后会发生什么，就没有办法保证了。

## 人类

人类是伊莫拉的最常见的种族之一，毕竟这里大部分的居民是从贝尔喀迪亚帝国殖民而来，他们追寻着各种可能成功的机会，但这也可能使他们坠入深渊。

伊莫拉的人类遍布城市的每个角落。在中央区，他们和精灵外交官们高谈阔论，在东区，他们和矮人一起在矿井下劳作，甚至在地下，他们会和鼠人一起抱团取暖。由于其殖民者的特性，伊莫拉工部局的官员往往由人类承担，虽然不是没有其他种族担任官员的案例，但是对于伊莫拉人来说，人类官员往往最令人习惯。

## 精灵

伊莫拉的精灵往往来自遥远的异大陆，他们常出没于中央区的各种外交和商业场合中，间谍活动和尔虞我诈常伴左右。当然有许多精灵会因为各种难以言说的原因在伊莫拉其他区域生活。

对于伊莫拉居民来说，精灵一词往往和外来者画上等号。因此，一些人会将他们视为座上宾热情款待，另外一些排外的人则会以此为借口对其重拳出击。不过，卓尔精灵是一个例外，因为伊莫拉的卓尔们积极参加安全警察，这使得他们在伊莫拉被赋予了和人类殖民者相同的地位，并且考虑到他们的手段和安全警察的威名，很少有人敢对他们使用暴力。

## 矮人

伊莫拉的矮人可以说和大多数人印象中一样，豪放，酗酒，且终日和矿石为伍。在伊莫拉巨量魔矿矿脉被发现后，矮人们蜂拥而至，他们大多出现在东区的矿场和南区的工厂，拥有精炼锻造能力的矮人们常在工厂中担任工程师和高级技工，不少畅销的魔法物品都出自他们的设计。而矿坑中的矮人们则就没有那么体面了，矿业公司的层层盘剥几乎摧毁了他们对矿物的热爱。一些无法忍受的矮人则带着自己的氏族愤然出走，成立了自己的开矿公司。这些公司往往由氏族为核心，外人很难获得这些矮人们的信任，因此其他种族的人不会将矮人们的公司视为求职的首选。

## 半身人

伊莫拉的半身人依旧试图保持他们田园牧歌、人畜无害的生活，不过这在伊莫拉可能有些不切实际。因此，他们中的大多数人选择开一家小店，做些小本生意，如咖啡厅、家庭餐厅、裁缝铺、酒吧、杂货店等等。他们的店铺大多开在北区的集市、小巷或屋顶阁楼，深谙酒香不怕巷子深的道理，靠着一手好手艺，他们往往有一批相当固定的客户，也因此常被伊莫拉的各路社会名流雇为主厨或裁缝。

## 龙裔

伊莫拉的龙裔较为罕见，大多数龙裔来自伊莫拉之外。由于血脉的不同，龙裔的样貌已经和过去产生了很大的差别。龙族血脉越稀少，其龙裔特征也越不明显，到如今这个时代，许多龙裔已经和类人生物外貌差不多，只保留了一点龙的特征，例如龙角、尾巴、部分的鳞片皮肤等等。尽管不太常见，但由于皇家北方公司总裁柳勒金的原因，龙裔在伊莫拉的居民中的知名度并不低，当普通市民见到一位龙裔，尤其是红龙裔后，往往会认为他们和皇家北方公司的柳勒金总裁有些许关系。

## 侏儒

侏儒们往往是最优秀的机械师，这一点在伊莫拉也一样，不过他们在伊莫拉的生活并不快乐，在这个科技爆炸的时代，他们可以创造出许多足以大发横财的专利，但却时常被那些大公司用各种手段拿走。有些忍无可忍的侏儒会选择用暴力与公司对抗，有些侏儒心灰意冷，放弃这行选择另一种生活，还有些侏儒则选择投靠，被那些大公司收编入职。

## 半精灵

伊莫拉的半精灵往往是外来的精灵们在伊莫拉留下的后代，他们父母中的一方或是为了在各种阴谋中保护他们，或是单纯不负责任的离开了伊莫拉，导致他们的生活中经常有父亲或母亲的缺失。而身上依然存在的外来者特征，使得他们很难融入伊莫拉社会，因而也很难获得稳定的生活，他们要么成为冒险者，要么加入黑帮。不过，

如果一名半精灵在父母双全的环境中长大，他们往往会成为出色的中间人和调停者。

## 半兽人

半兽人在伊莫拉往往代表着力量和暴力，他们往往是最受欢迎的搬运工，在工厂、码头、空港和矿场之中常能看见他们做苦力的身影。而在社会上，这些人往往是最暴力的打手和社会的麻烦，他们聚集的酒吧往往让其他市民望而却步，如果一名半兽人进入较为和平或优雅的场所，例如中央区的高档场所时，很大概率会被巡警反复盘问和重点关注。

## 提夫林

提夫林在伊莫拉也依旧被当做是边缘人群。除了人数稀少之外，地狱血脉给予他们的外貌也让部分市民对他们产生怀疑。所以，除了少部分提夫林依靠独特的赛道，在演艺圈闯出一片天地外，大多数提夫林在城市中基本处于边缘地位，小偷、骗徒、黑帮等群体之中经常能看见他们。

## 狼化人（哥和拿人）

狼化人是哥和拿沙漠的原生种族，自然也是伊莫拉这片绿洲的原住民，因而在现今市民口中，他们被称为哥和拿人。狼化人狼首人身，尖牙利齿，被认为是兽化诅咒的意外产物，但他们却基本没有变形能力，只有极度稀少的特殊变种才可能拥有这项技能。

当他们被殖民者驱离绿洲后，大多数人来到了伊莫拉东南方的露水谷，在这块沙漠中尚能生存之地过着艰苦的日子。贫瘠的环境让越来越多狼化人选择铤而走险，离开露水谷干起犯罪营生。伊莫拉城外的多数抢劫和绑架案都与狼化人有关，他们被称为“沙匪”或“狼匪”，挥舞着马刀和步枪在沙漠中追逐火车，是伊莫拉市民口中威胁与杀戮的代名词。

不过也不是所有哥和拿人都过着这种生活。有一部分原住民当初羡慕殖民者带来的丰富物质，抓住了宝贵时机，留在城市里为殖民者服务。几十年过去了，这些狼化

人通过努力逐渐摆脱了仆役身份，让后代能够相对正常的生活。城市之外的狼化人也有不少眼红的，因此，尽管伊莫拉立下了限制他们进城工作的法令，但是进城打黑工以获得温饱的城外狼化人依旧不在少数。

## 姓名习惯

狼化人曾经习惯用自己语言中的动物来取名，比如阿拉瓦（意思为鳄鱼），阿巴（意思为熊），阿斯那（意思为狼），阿波林（鬣狗），英卡（蚂蚁）等等，其中较常用的是曾经的厄尔都温汗国统治者的名字阿斯那。

当然随着时间推移，传统命名方式消亡得很快，尤其是城里定居的狼化人往往会用其他语言取名字。狼化人的姓氏则常含有 ha, nu, ji, hu, tu 等发音，或是这些发音的组合，比如阿斯那·呼努。

## 狼化人特性

你的力量+1，敏捷+1

体型：中型，身高通常为 200cm 左右

年龄：狼化人几乎没有寿终正寝之人，不过一些归化帝国的狼化人宣称，一个健康的狼化人可以活 60-80 岁左右

速度：30 尺，穿着重甲时，速度降为 25 尺

语言：通用语，本族的土语（听起来像狼嚎狗叫），并且能和狼沟通

野性未消：获得求生的熟练项

天生骑手：每个狼化人都是天生的骑手，当乘骑其他生物时，移动速度额外增加 10 尺，并且获得驯兽的熟练项。

天生武器：狼爪和狼牙就是天生的武器，近战攻击时，可以使用附赠动作发动一次爪击或啃咬，爪击伤害为 1d4+力量调整，啃咬伤害为 1d6+敏捷调整

## 鼠耳人（米什利人）

鼠耳人来自沙漠北方的黑暗之地米什利，因此被伊莫拉市民称为米什利人。他们长着一双圆润老鼠耳朵和一根小巧的鼠尾，面容与人类无异，矮小的身材让他们的身高与半身人相似。

当鼠耳人被沙漠之珠的财富神话所吸引，涌入伊莫拉讨生活时，他们发现这里的许多行业早有先来者霸占。不论是重体力的矿工还是重耐力的流水线岗位，在有得选的情况下都不会雇佣这些矮小的鼠人，最终他们基本都进入底层服务业工作。

一开始，当鼠耳人作为服务业劳动者进入伊莫拉时，他们被称为**花枝鼠**并且广受伊莫拉社会欢迎，但是由于他们一胎生八个并且成长较快的生物特性，使得他们鼠口爆炸。原本的工作岗位已经无法容下这么多鼠耳人，大量无业的鼠鼠又会对其他行业造成冲击。因此，行业帮会对他们严防死守，甚至不惜动用武力也要阻止鼠鼠们进入自己的行业。找不到工作的鼠鼠们只能靠小偷小摸为生，不得不住进下水道和废弃的地下设施。他们开拓了伊莫拉的地下世界，但也因此，这些鼠耳人获得了**污鼠族**这个肮脏的称呼。

**花枝鼠**们的日子也不好过，尽管**花枝鼠**们还算是受欢迎，但是由于生育数量，他们内部的竞争相当激烈，一旦一名花枝鼠失去其雇主的青睐，就很有可能被立马取代，所以除了加倍努力工作以外，他们常常处于能力与外貌焦虑的环境中。许多花枝鼠会花大量时间和金钱维持美貌，以保证自己的竞争力，不沦落到地下去和穷老乡们生活。至于那些竞争失败者，他们有极大的可能堕入卖身、卖血、卖器官的深渊。

## 姓名习惯

鼠耳人的名往往是成年后自己起的，因为鼠耳人平均一胎有 4-8 个孩子，忙于生存的鼠鼠父母对孩子的关心程度基本为零，没有能力为每个孩子取名。因此在成年之前，他们的名字是家族姓氏加上出生顺序数字，例如“莱诺·一”，“托马斯·五”诸如此类（鼠鼠姓在名前）。

在成年后，他们往往会拿自己认知中昂贵且珍惜的东西给自己起名。在下水道中出生的污鼠族物质匮乏且眼界有限，所以他们起的名字往往格局较小，比如“艾米什·饼干”，“拉姆·银汤匙”，“卡莱特·金烛台”。

而在城内工作的花枝鼠们见识过灯红酒绿，可以拿奢侈品品牌、昂贵物品乃至美好祝愿给自己起名，例如“莫里诺·飞驰”，“米瑟·霓虹灯”，“梅尔·希望”等等。

## 鼠耳人特性

你的敏捷+1，感知+1

体型：小型，身高通常为 120–150cm

年龄：鼠耳人往往 7–8 岁就视作成年，尽管大多数的鼠耳人在这个岁数之前就要学会自谋生路了。虽然只有很少的人寿终正寝，但他们的最高寿命大概在 40–50 岁左右，

速度：步行速度 30 尺

语言：通用语，并且你可以和老鼠等鼠类生物交流

黑暗视觉：微光环境视作明亮光照，在黑暗环境中 90 尺视作微光光照

生存之道：你获得巧手和察觉的熟练项

### **亚种：**

以长期所处的社会环境不同，污鼠族被分为花枝鼠和污鼠族

**花枝鼠：**在服务业长期摸爬滚打的花枝鼠们可以说是八面玲珑的存在，很少有人会对他们的服务感到不满，也有可能是有缺陷的花枝鼠们都被取代了吧。

属性值加成：你的魅力+1

八面玲珑：欺瞒，威吓，游说，表演中任选二个熟练项

完美服务：在当天首次魅力相关技能鉴定时获得优势

**污鼠族：**在肮脏的地下世界生活的污鼠族们总结出了一套自己的生存方法。确保能在这种脏乱差的环境中生存下来。

属性值加成：你的感知+1

流浪技艺：获得医疗，求生的熟练项

强抵抗力：获得体质豁免的熟练项，并且在进行体质豁免时获得优势

日照敏感：你进行攻击检定和依赖视觉的感知（察觉）检定时，如果你本人、你的攻击目标或你尝试察觉的东西位于阳光直射下，则你所进行的相应检定具有劣势。

## **猫耳人（巴贝里安人）**

猫耳人来自沙漠西方巴贝里安山脉的群山之中，因此被伊莫拉市民称为巴贝里安人。他们是和人类相同体态样貌的人形生物，唯一的区别是他们长着两只猫耳朵，有些猫耳人长有尾巴。

巴贝里安山区很早就被南方的贝尔喀蒂亚帝国征服，猫耳人因为容貌收到人类征

服者的喜爱而被上流社会眷养为玩物。但几百年过去了，猫耳人早已融入了帝国社会，如今他们也已获得自由之身。随着伊莫拉殖民地的开发，他们也来到了这里，进入了伊莫拉的各个行业。猫耳人是除了人类以外分布最广的种族，从总督宴厅里的妖娆舞者，到街边散发着酒气的醉鬼，从大型蒸汽机车厂的老板，到地下与鼠耳人抢饭吃或吃鼠耳人的流浪汉，都有可能看见巴贝里安人的身影，只是相比人类，猫耳人上层人士少得可怜，因为尽管很多人早已不这么想，但在帝国人类保守派和官员眼里，这些长着猫耳朵的类人生物依然无法与人类相提并论，即便过去了数百年，他们也是约定俗成的二等公民。这种背景下，猫耳人别说成为达官贵人了，想要获得与其身份匹配的尊重都难如登天。

面对这样的歧视，一些有野心的猫耳人选择进入黑道产业，找寻属于自己的致富之路。他们经营博彩、色情业、走私乃至贩毒，再用罪恶与鲜血缔造的金山银山拿来贿赂工部局官员，获得更多的地位和利益。诚然，当黑道罪行累累、树敌众多，还有时时刻刻丢命的风险。对于那些不愿沾染城市黑暗，又想搏出一番天地的猫耳人来说，当冒险者也不失为一个好选择。

## **猫耳人特性**

你的敏捷+2，感知+1

体型：中型

年龄：与人类相同

速度：步行速度 30 尺

语言：通用语，巴贝里安语

山民基因：猫耳人的祖先擅长在山地穿梭，这份天赋也能帮助后代们翻越城中的陡坡和瓦砾。你在非魔法造成的困难地形中移动速度不受影响

敏锐感官：获得察觉，洞悉的熟练项

## **兔耳人（科诺人）**

兔耳人也是一样和人类相同体态样貌的人形生物，他们有着两只蓬松的长耳朵，听力更加优秀。大多数情况下，他们的耳朵都是低垂下来的折耳，这样能贴合头部，方便佩戴头盔和帽子，以适应城市中的工作与生活。

和其他的外来户一样，兔耳人也是被伊莫拉的财富神话吸引而来。他们来自沙漠以北的科诺荒原，因此也被称为科诺人。故乡的恶劣环境培养出了他们吃苦耐劳的性格，来到伊莫拉后，勤劳的特质也给了他们应有的回报。兔耳人变成了伊莫拉工厂老板最青睐的劳动力，南区几乎每个厂子的流水线上都能看见他们的身影，这让兔耳人们的生活相对稳定，虽然谈不上富裕，但不至于居无定所，也往往有一定的存款。勤快、老实、不闹事，兔耳人简直是伊莫拉最受欢迎的理想人才。就连总督都时常在公开演讲时称他们为“模范移民”，大力赞扬他们的美好品德。

但是，能吃苦就意味着有吃不完的苦，超长的工时，疯狂的工作强度，让兔耳人的身心都开发到了极限。见他们少有怨言，老板们也是放开手脚的压榨，指标层层提高，流水线越转越快，更糟糕的是，兔耳人无意的内卷行为还招致其他种族劳工的敌视，他们被兔耳人挤掉饭碗后，愤怒地朝兔耳人展开复仇，小到拦路抢劫，大到蓄意谋杀，而温顺的兔耳人们还寄希望于警察来为他们主持公道，很明显，这在南区并不是什么靠谱的选项。

对于大多数兔耳人来说，最完美的生活就是按部就班。每天按部就班的工作、回家，找一个门当户对的伴侣，再按部就班的生几个孩子，按部就班的将孩子送进学校，长大了再按部就班的进厂上班。然而，当辛苦工作十几个小时赚来的血汗钱，在下班路上被劫匪一扫而空，甚至小命不保，却只能自认倒霉时，有些兔耳人终于受不了这样的生活了。他们逃出了那些被称作工厂的监牢，有的甚至杀死了劫匪和老板，随后在伊莫拉各处用自己的方式谋生。而那些聪明的、不愿接受传统生活的兔耳人，则早早地用各种办法摆脱了进厂的命运。

## 兔耳人特性

你的敏捷+1，感知+1，智力+1

体型：中型

年龄：一般 14 岁时视为成年，寿命往往在 60 年左右

速度：步行速度 35 尺

语言：通用语，并且可以自选一门语言

麻木心灵：你拥有对心灵伤害的抗性

基础教育：兔耳人族群比较看重教育，这使得他们知识积累往往比其他种族丰富，你

可以在历史，自然，宗教中选择一个熟练项

工作经验：你获得工匠工具的熟练项

## 机关人

机关人是个相当年轻的种族，大约 10 年前，一家名为“思维工造”的公司发明出了小型化高性能差分机，并且在这一技术的基础上，成功的制造出了名为“机械仆役”的人形机械，号称能代替百分之八十的“下层工作”，并且有着语言系统和自我学习、自我迭代的能力。然而在伊莫拉，最不缺的就是廉价劳动力，企业不愿花大价钱购买徒增维护成本的机械，甚至工人们自己也担心被抢饭碗，纷纷抵制。因此这些“机械仆役”销路并不好，思维工造只能将这批制造出来的机械仆役放在仓库，准备拆解回血。

然而，就在他们即将被拆解前，一台属于思维工造高级工程师的机械仆役却打开了仓库，并且在那台机械仆役的领导下，他们竟然“逃跑”了。当时，没有人知道他们去了哪里。由于这一损失，思维工造彻底破产，其开发的各项新锐技术被拍卖给伊莫拉的巨头，工程师们被其他公司高薪聘请。思维工造的故事结束了，但在此之后，越来越多的“机械仆役”出现在伊莫拉，数量明显比当时卖出去的要多。这些机械操着笨拙的语言，热切的和他们见到的每一个人对话，很明显，这些“机械仆役”已经有了自我意识，这引起了伊莫拉广泛的大讨论：是否要将这些有意识的机械当作人来对待。这一问题到今天依旧没有定论，知识分子们呼吁给予他们伊莫拉公民的身份，工人矿工时刻警惕着这些不用吃饭喝水睡觉的潜在竞争者，机械教将他们视为机魂存在的最好证明，不过现在，不再有人称他们为“机械仆役”，他们的名字转变为机关人。

对于机关人来说，最大的优势是没有吃饭睡觉等日常生理需求，唯一的需求是往自己胸口的能量炉内加点魔矿。一般情况下，一周换一小根魔矿棒就足以支撑基本生存。但如果长时间活动一刻不停，他们的身体也会超负荷，身上的机械部件就会出问题。

机关人的生活相较于其他种族可以说十分丰富，许多机关人眼里，只有需要钱维护身体和购买魔矿时才会去受累工作，没有生理需求的他们有更多的精力去享受、学习和思考。在伊莫拉的文化艺术领域，机关人的身影尤其频繁，许多机关人立志成为

优秀的艺术家和哲学家，并且怀揣着对理想主义和浪漫主义的热忱。和工厂流水线上麻木的血肉之躯相比，这些由冰冷机械构成的种族可能更像是一条生命。

不过，这并不代表机关人不擅长干活，当健康状态下的机关人需要钱（比如购买乐器、书籍、颜料或是参加社会活动）时，也会去各处打零工。此时他们可以将身体部位进行改造，以便自己能更高效的工作。

此外，由于身上一些高价值的机械部件，机关人也容易被人盯上，因此有些机关人会在身上安装一些武器用以自卫。

## 机关人特性

你的体质+2，另一个由你选择的属性+1

体型：中型

年龄：一般在 2-10 岁之间。因为到目前为止，机关人还没有表现出由时间导致的劣化现象，所以机关人的最大寿命仍是未知数。同时机关人免疫魔法老化效果

速度：步行速度 30 尺

语言：通用语，并且可以自选一门语言

构装体耐力：你被设计为拥有非凡的强韧，这表现在以下方面：

- (1) 进行对抗毒素的豁免时具有优势，并且拥有毒素伤害的抗性
- (2) 不需要吃、喝、呼吸
- (3) 不需要睡眠，也不会因为魔法效果而陷入睡眠
- (4) 对疾病免疫

哨兵式休息：当你进行长休息时，你必须花费 6 小时处于一种静止的、非激活的状态，以代替睡眠。处于该状态时，你变得迟缓，但不会失去意识，并能够保持正常的视力和听力

## 其他种族

除了上述种族以外，也有其他的种族在伊莫拉活动。在比露水谷更加遥远的沙漠深处，数个兽人氏族盘踞在此，时不时会打劫深入沙漠的勘探队，并对偏远的村镇进行掠夺。地精们躲藏在人迹罕至的岩石洞穴之中，时不时制造一些路过旅人和牧民失

踪的传说。阿斯莫也偶尔会因为未知原因出现在伊莫拉城市之中，总之，在伊莫拉，什么人都有出现的机会。

## 帮会

外来移民的快速涌入、底层市民的待遇不公、当局千年一贯的官僚主义，最终酿就了严重的治安问题。除了中央区外，各地黑帮如雨后春笋般涌现，他们常以种族、行业、居住社区为纽带聚集起来，染指非法行当，欺压更弱者。但是另外一面，他们通常是受到歧视的群体，为自己提供保护，填补了工部局不愿插手的底层管理的空白。在伊莫拉这座钢铁森林中，他们信奉着“不吃人，就会被吃”的丛林法则。

## 左轮帮

左轮帮，起初是个猫耳人移民抱团取暖的组织，刚开始也只允许猫耳人加入，但是随着这个组织牵涉到越来越多的黑色产业，这个由同胞之情维系的同乡会彻底变为一个由各种非法利益维持的组织，并且成员也不再限制于猫耳人，越来越多其他种族的家伙也加入了这个帮派。

左轮帮在伊莫拉城内各区皆有分布，拥有大量的产业（大多是不怎么合法的），比如妓院、赌场、烟馆、高利贷等等。同时，他们也会向自己地盘上的住户收取保护费，但是不得不承认，给左轮帮上税可比给工部局上税靠谱多了，假如在他们的地盘有人砸你的场子，那么他们会和善地用自己帮派标志性的左轮手枪打烂这帮不长眼的狗脑。此外，左轮帮还有一个重要特点，在“东区大罢工”事件后，该帮会一直是伊莫拉当局的强力打手，业务从对付罢工到处理不老实的动迁户均有涉及。因此，当左轮帮和其他帮派火拼的时候，经常出现警察只抓对面帮派的奇观。

## 特里西娅·卡塞拉

*“人们似乎忘了，被他们当做宠物的可爱猫咪，千百年前也曾是凶残的猎手。”*

特里西娅，一个外貌和善甚至带点可爱的猫耳少女，内心却是极度的残忍嗜杀。她是左轮帮的现任领袖，从父亲手中夺取整个黑帮大权时只有 18 岁。一位年轻的女老

大，这在伊莫拉黑道中非常罕见，她的上位之路自然也不寻常。

特里西娅是家中的小女儿，在她之前有两个兄长，尽管她从小就表现出了过人的管理天赋，但是终究是末女，怎么看家族的大权都和她无缘。她的父亲倒是很怜爱她，不希望她沾染黑道，于是把她送去了贵族学校学习，结识上层人士的子女。

但她可不这么认为，随着年龄的增长，她体内的犯罪血脉逐渐觉醒。特里西娅开始关心起家族事业，当他的兄长们处理帮派事务时，她会偷偷在一旁观察，并且活学活用，逐渐在帮派内部发展起自己的势力。帮派里的干部把她当做小屁孩，她就去结交那些干部的孩子，通过她那一手高超的社交本领，很快在帮派的年轻一代中培养出一批自己的拥趸。在帮派之外，凭借在学校的人脉，她也和许多贵族和高官家庭搭上了线。

成年时，她已经背地里策划了多起成功的犯罪，练就了不错的枪法，还建立了忠诚于自己的派系，随之而来的，她的野心也膨胀到了顶点。有一天，她偶然得知父亲准备退休，并打算把所有家产交给正准备结婚的大哥经营，她知道，若是她大哥真的成为家主，她之前所有的努力都将毫无意义，但那毕竟是自己的亲哥哥，从小呵护自己长大的亲人。。。在经过一番思想挣扎后，她决定把她的两位兄长都除掉。

特里西娅将大哥婚礼当天兄长前往教堂的路线透露给了敌对帮派，如她所愿，敌对帮派在兄长们去婚礼的路上用炸弹袭击了他们的汽车，车上所有人被当场炸死。看起来一切都非常完美，只是她没有料到，她的父亲也在那辆车上。

主心骨突然全部死亡，整个帮派一下子陷入了混乱，有的干部想乘机脱离左轮帮，有的人想趁乱获得更大的利益，更有甚者想直接取代特里西娅自己当领袖。但是很快，特里西娅就证明了自己是那个最合适的接班人。首先，她凭某些见不得人的手段稳住了想要另立门户的头号打手瓦尼，在瓦尼的帮助下，背叛者不知何故横死街头，忠诚者获得了原本只有家族内部才能获得的利益（比如管理烟馆和高利贷），加上之前积攒的人脉，她很快就获得足够支持，稳住了局势。

在她坐稳老大的位置后，敲定了左轮帮的生存基调：以官方为靠山。她对工部局和资本家们尽显谄媚，一边经常穿着长裙参加总督或警察总长的晚宴，以商人身份与上层朋友推杯换盏，一边积极为他们干脏活，例如著名的“东区大罢工”事件就是由左轮帮下手镇压。在求得警方默许之后，她便会在帮派争斗中大开杀戒。低调时，她会照顾一下警方的面子，将敌对帮派成员切成碎块沉到乌雷亚湖底，偶尔上头时也会

不顾形象，直接在大街上用无数支左轮把敌人打成筛子，告诉其他人左轮帮的厉害。

这样的特殊待遇，不禁让伊莫拉市民怀疑左轮帮与工部局的关系，尤其是中央区的“白猫赌场”经营权落到特里西娅手中时，各种流言不脛而走，有人说是特里西娅给警察总长侍寝才换来如今的地位，对此，这位狠辣的猫耳少女从没承认过，也从没否认过。

## 鼠帮

鼠帮诞生于伊莫拉地表之下的阴暗角落。随着魔矿热潮，大量鼠耳人（米什利人）涌入城市寻求生计。他们最初以“花枝鼠”的身份从事服务业，但因超高的生育率与工作岗位匮乏，多数鼠耳人迅速陷入贫困，最终被排挤至下水道、废弃矿道和地铁隧道中。为了生存，这些“污鼠族”抱团取暖，逐渐演变为掌控地下秩序的帮派——鼠帮。

鼠帮的成员几乎全部为鼠耳人，其中大部分是污鼠族，其总部设在厂区东站，并且公开为地表居民提供通下水道的服务。但是在其他地下区域，由于糟糕的生存状态，这里的犯罪屡见不鲜，而鼠帮就经营着大量的非法生意，从收保护费到走私毒品，从普通的偷盗到买凶杀人。不过，再差的秩序好过没有秩序，至少交了保护费后，可以不用担心你在中央大道做生意时被抢，所以绝大部分的地下世界居民都或多或少同意与鼠帮合作。

任何鼠耳人都可以加入鼠帮，不过，只有鼠帮领袖“叔叔”的亲属们能参与鼠帮的管理。根据已经坐实的消息，“叔叔”有数个情人，且全部为鼠耳人，因此他起码有 20 个孩子，而算上“叔叔”的孙辈们，可能已有起码超过 150 名子嗣。如此庞大的数量，使得“叔叔”几乎可以通过亲属网络管理到鼠帮的所有业务。而他的后代和“叔叔”一样拥有变身为老鼠的能力，这使得他们在处理帮派事务时更有优势，也使得外人几乎无法伪装成叔叔的亲属。

### “叔叔”

*“老鼠有两大生存优势，一是能生，二是不论多恶劣的环境下都能学会生存。”*

“叔叔”是鼠帮的领袖，是一名中年（实际年龄 27 岁）的鼠耳人，除了他的族人和帮派元老外，没有人知道他的真名是什么。在他年轻时，“叔叔”就发现自己拥有一

种特殊能力，可能是血脉里的魔法天赋，他竟能变身成为一只老鼠。通过这一能力，他可以在地下与地上灵活穿梭，不仅能掌握许多外界信息，还能凭借自身灵活性进入下水道中的狭窄空间。因此他很快发展起了帮助地表居民通下水道的业务，渐渐的，越来越多的污鼠族围绕在他的身边，逐渐发展起了一支势力。

“叔叔”的日子好了起来，但大多数鼠耳人同族却依旧活在混乱、暴力和凄惨之中。有一次在通下水道的路上，当他看见一个感染瘟疫的未成年鼠鼠，一边止不住地吐血，一边翻找着垃圾，试图喂养她啼哭不止的婴儿时，他的眼泪忍不住流下。他发誓一定要凭自己的能力改变地下世界的现状，让自己的同胞不再受这般折磨。

因此他建立了鼠帮，以通下水道为明面生意，背地发展起各种副业。偷盗、走私、贩毒，什么都干，他不惜使用一切手段赚取地表人的钱财。随着一沓沓斯帕纸钞进账，鼠帮也有了维护治安的能力，确保地下商户的基本交易有保障，不会有地上逃过来的通缉犯肆意妄为乱抢乱杀。当然了，他们交一笔保护费来回报“叔叔”的恩情，听起来或许也不过分。

随着鼠帮迅速做大，“叔叔”几乎成了地下世界的代言人，地表的黑道也或多或少忌惮他们的威名，当他们试图欺负鼠耳人时，得先做一下背调以免引发一场帮派战争。这就是“叔叔”想要的，用他自己的方式，给了自己和同伴一个较体面的生活。他要求帮派成员不再叫他的名字，而称呼他为“叔叔”，一方面是为了对外保密，一方面也为营造他这个黑暗之地强力统治者的神秘感。

## 炼狱帮

炼狱帮可谓是左轮帮的头号对手，和左轮帮在城市各处争夺着黑色世界的权力。相传他们的头领是从深层地狱来的生物，从而得名炼狱帮，他们的标志也是一团烈火。

炼狱帮成员大多来自沙星区、东区或南区这些中下层城区，和西装革履的左轮帮不同，他们常常穿着皮夹克和皮大衣，骑着拉风的改装蒸汽摩托在街上招摇过市，吸引那些繁忙工作后急需发泄或追求刺激的年轻人来加入他们。以前他们的蒸汽摩托往往是从湖畔区或中央区偷来的，但随着帮派领袖“邪魔兄妹”买下了一家蒸汽摩托厂后，他们再也不用靠偷车出去扫街了。没错，虽然炼狱帮下层帮众像是不入流的小混

混，但他们的老大看上去实力不凡，背后的原因是，炼狱帮拥有着全伊莫拉最大的走私网络，除了地下世界外，城里的黑市尤其是军火黑市几乎被炼狱帮垄断。他们靠着广泛招募成员的手段，从中挑选出擅长战斗或经营的人才，帮助他们控制了许多街区和产业，地下拳赛、博彩、假货作坊等等都在他们的地盘上运营得如火如荼，而掌握黑市更是让炼狱帮跻身为伊莫拉最大的帮派之一。

炼狱帮的崛起让左轮帮恨得牙痒痒，双方最终围绕黑市大打出手，而警方赶到后演都不演的拉偏架行为让“邪魔兄妹”震惊了，他们意识到自己暂时斗不过拥有后台的左轮帮，经过谈判，炼狱帮退回了沙星区和东区，并让出了部分黑市控制权。但即便如此，炼狱帮还是保住了绝大部分军火贸易，并且和左轮帮结下了梁子，双方小规模擦枪走火时有发生。

如今，炼狱帮靠着蒸汽摩托与沙舟，能够频繁出入城市边缘，与城外沙漠里各种势力交易，运营着无数条走私门道。就连左轮帮和鼠帮，有时都得找他们购买优质的武器弹药，而你在湖畔区与中央区之外看见的任何一家武器店，其背后或许都和炼狱帮有着千丝万缕的联系。

## 邪魔兄妹

*“出门在外，面子都是自己给的。自认自己是魔鬼，别人也会当你是魔鬼。”*

实际上，这对兄妹根本不是来自地狱的邪魔，只是两个再普通不过的提夫林而已。不过，当年还是孩童的雷奥·兹罗德和蕾吉娜·兹罗德兄妹俩被父母遗弃在伊莫拉火车站时，对他们来说确实是身处地狱。挺过早年凄惨的拾荒乞讨生活，兄妹二人加入了盗贼公会，以小偷小摸为生。但不论是同行，还是被他们偷的市民，许多人对他们的长相感到恐惧，常常疏远甚至霸凌他们。多数情况下只有他们二人孤独地相依为命，在仅有彼此的世界中苦苦挣扎。

为了不被歧视地活下去，他们决定得吹一下牛，增加一点江湖名声。他们开始声称自己是从地狱里爬出来的魔鬼化身，所以才有这副样貌，没想到，他们编的说辞还真有不少人信了，许多对地狱一无所知的伊莫拉人真觉得他们的样貌就是魔鬼。盗贼们纷纷前来投靠，加上二人本身出众的能力，“邪魔兄妹”这个威名就此传开了。妹妹蕾吉娜抓住机会，创建了一个自己的盗贼组织，而善于动手的哥哥雷奥则将偷来的东西加以改造变废为宝，建立了独特的销赃网络。就这样，他们逐渐发展壮大，盗贼团伙逐渐变成了帮派，销赃网络进化为了黑市，还练习起战斗发展起武装，甚至干起

了投资收购这类商业行为，一步步缔造出了如日中天的“炼狱帮”。

如今，哥哥雷奥·兹罗德管理着黑市贸易和明面上的合法产业，是靠着一手赚钱能力拉拢各路手下的精明“统治者”。而妹妹蕾吉娜·兹罗德统领着其他的犯罪组织，以及帮派中那些狂躁的武装。如果有不识趣的家伙敢惹到炼狱帮头上，蕾吉娜手下的蒸汽摩托骑士们就会启动引擎，飞奔过去用霰弹枪给他们开瓢。总之，谁敢威胁到哥哥的黑道事业，蕾吉娜就会让谁消失。

## 水帮

早期居住在乌雷亚湖东岸的移民以打渔、养鱼、卖鱼为生，他们沿湖盖起棚屋，甚至在水上以船为家。时间一久，渔民之间总会爆发一些冲突，而且还会经常受到收购商的欺压，于是一些血气方刚的渔民自发组织起来，保卫生意、解决矛盾、维持秩序，水帮就这样诞生了。起初这里的居民都还算支持他们，但随着时间推移，这些人变得越来越跋扈，他们开始暴力催收保护费，甚至发放高利贷、抢劫过往行人，许多不愿起早贪黑打渔的混子也纷纷加入他们的行当，就这样，本身保护渔民的组织渐渐堕落为盘剥渔民的黑道帮会。

这样的情况，随着工部局的一项工程——湖畔区建设计划，而彻底改变了。他们看上了乌雷亚湖岸的绝佳地段，打算在这里建造公园、酒店和公寓楼。面对低廉的动迁费，渔民们当然不愿意迁走，于是左轮帮出动，开始驱赶他们。水帮与左轮帮展开了激烈的帮派战争，但长期的恶霸行为让他们良莠不齐、武备废弛，甚至连当地渔民都不支持他们。最终，在一系列打砸抢烧后，渔民的家园付之一炬，他们只能划着船在湖上漂泊，找寻新的容身之所。

水帮和大多数渔民一块来到了乌雷亚湖对岸，带着对伊莫拉的怨恨，在这片不毛之地重新开始生活。不过新定居点的建设很顺利，乌雷亚湖西岸的珍贵鱼获让他们发了财，加上水帮新开辟的水上走私路线，不久之后，一座新小镇竟逐渐发展起来了。得知一块不属于伊莫拉的荒地竟建起了一座小镇，城内的各种法外之徒和走投无路者都纷纷前来避风头。对于这些人，水帮欢迎他们来避难或定居，他们希望这座名为乌雷镇的不法之地中，对工部局心怀不满之人越来越多，或许将来有一天，水帮能在他们的帮助下重新回到自己的家园。

而在最近，根据路过乌雷镇的人描述，有一些水帮成员的外貌也产生了变化，他

们的手指之间长出了一层薄膜，喉咙处长出了像鱼鳃一样的薄片。大部分知道这个消息的伊莫拉人都认为乌雷镇出现了怪病，于是基本上没有正常人会再前往乌雷镇。

## 神秘首领

水帮目前的首领十分神秘，哪怕是水帮自己的成员都很少有人见过他，而且即便见过他的人，也同样对此缄默不语。旁人只知道去见首领的人都会坐上一艘前往湖中心的游船。并且这个首领似乎有着可怕的魔力，有一些成员称首领的声音会直接在脑子里响起，甚至有人说首领会在梦中传递他的意志。总之，水帮成员即便对他们首领知之甚少，也很少有人敢有非分之想。

*不为人所知的是，水帮现在的首领实际上是一只名为“阿亚撒勒”的底栖魔鱼，在漫长的历史中，它一直在乌雷亚湖底中沉睡，直到伊莫拉的一系列勘探活动将其唤醒。醒来后，它便注意到了乌雷镇这些暴力的、对伊莫拉充满怨恨的居民，于是便通过各种精神魔法控制了水帮，依托他们来运营乌雷镇并暗暗积蓄力量，在地面上执行自己的意志。但底栖魔鱼的魔力有些副作用，水帮成员身上那些像水生生物特征的变化就是被它长期影响所致，不过阿亚撒勒并不在意这些，它只想要增强自己的控制能力。也许，把乌雷镇变为混乱的罪犯之巢就是它的计划之一。*

## 种族帮派

除了以上这些跨种族或霸占一方地区的大帮会，伊莫拉城中还有许许多多规模更小的其他帮派，他们往往只占据一个城区中的几条街道，做一些违禁品走私和收保护费的“小生意”，并常常为了争夺一点地盘大打出手。这些帮派多以当地聚居的种族为基础形成，诸如猫人帮、精灵帮、半兽人帮等等，他们也会给自己的帮派取一些花里胡哨的名字，或是中二病或是假正经，来吓唬对面街区的同行们。对于伊莫拉的大人物来说，这些小混混多是路边一条，连警察路过都不愿多看一眼。但是假如你要深入这些盘根错节的社区中冒险时，学会跟这些地头蛇打交道，也是很有必要的。

## 行业帮会

此外，还有一些根据行业所产生的帮会，比如由货运司机和出租车司机组成的司

机公会、由建筑工人们组成的城建帮、矮人矿工组成的铁镐会等等。这些帮会的组织方式更加类似行业公会，只要你加入，这些帮会就能在有限的条件下维护你工作时的权益，例如保卫你的饭碗不被非帮会成员抢走，在你受工伤时派人照顾你等等。甚至曾经的行会还会发动工人进行抗议，要求老板涨薪、减少工时，这些行为给他们赢得了好口碑，但也引起了工部局的注意。终于有一天，他们玩过火了。

“东区大罢工”事件时，数个行业帮会也参与进来，加入了大游行，但他们高估了自己的实力，随着各方势力联合镇压，大量行会头目被捕或枪决，任何将矛头指向大企业 and 工部局的行业帮会都遭到洗牌。现如今，伊莫拉各处的行业帮会，大多数不敢再伸手向上，只会将被压迫的怒火宣泄给更弱者，比如当有新来的移民为了谋生降低自己待遇时，帮会成员便可能挥起棍子打断这些“工贼”的腿，就因为更低的价格会导致他们被开除。

许多工人因此心灰意冷，看不到希望的他们纷纷转投各种宗教寻求慰藉。这无意之中导致了一个发源于工厂之间的本土教派——“机械教”的兴起。

## 本土宗教

### 机械教

机械教诞生于伊莫拉的南区，由于糟糕的防护，工死工伤事故在南区工厂里并不少见，当有人死在机器之下后，工友们会在工作结束后带上几瓶酒，到机器旁悼念死者。久而久之，一种崇拜机械的宗教在南区工人群体中逐渐孕育而生。他们认为，工友死去的灵魂会附在机器上，当机器无法运行时，他们会带上工友喜欢东西来安抚附在上面的灵魂。也正因为如此，当工厂要将那些机器拆除废弃时，往往会收到这些人的阻拦。

在东区大罢工事件后，这些有类似信仰的人聚集在一起互相“舔舐伤口”，悼念那些罢工中的死难者，就在这样悲痛的氛围中，“机械教”真正的成型了。比起宗教，机械教更加类似于工人互助组织。工友们在其主持下，捐款给那些失去劳动能力的工友们。而当有人再死于机器之下时，会有人来为死者举办一场简短的葬礼来维持最后的体面，那些多次为死者主持葬礼的人渐渐的被人视为“机械牧师”，在葬礼

后，这些牧师往往会组织一次给死者家属的筹款。尽管往往筹集的资金都不多，但总比遥遥无期的赔偿款要来的现实。

除此以外，由于几乎全部由工人组成，机械教的成员大多对机器相当熟悉。因此当机器出了故障后，机械教的人便会通过各种方式来“安抚机魂”，而最精于此道的人在机械教内部称为“机械贤者”，在教众中拥有很高的地位。

尽管机械教对外宣称自己只是一个纯粹的和平宗教，但在伊莫拉某些人眼中，工人报团就是一种威胁。虽然官方并未宣布他们非法，但三番两次针对宗教活动的破坏行为，还是让机械教内部产生了警觉。为了应对外界帮派或组织的骚扰，机械教内部成立了一支名为“齿轮卫士”的武装队，他们大多从虔诚的机械教徒中选出，在有外人无端侵犯时给予他们迎头痛击，同时查办机械教内部的叛徒和渎教者。就此，机械教在伊莫拉搏得了一片底层劳工的喘息之地，但在宗教的庇护所之外，工部局和资本家们依旧虎视眈眈，等待着他们“犯下错误”，重蹈东区大罢工的覆辙。

**教义：**机械教的核心教义围绕“机魂”展开，信徒相信每一台机器都寄宿着逝去工友的灵魂。这些灵魂被称为“机魂”。机魂通过机器的运转与人们沟通，维护机器的正常运作被视为对逝者的尊重，而机器的损坏或废弃则意味着灵魂的流离失所。

**断链日：**每年东区大罢工纪念日，除了必须保持运转的机器外，信徒停止所有劳动，在街头搭建临时祭坛，同时为遇难工友默哀，在哀悼结束后，信徒们往往会去酒吧点上几瓶啤酒，一边喝着酒，一边咒骂那些资本家和其走狗。当然，这一行为容易引发与其他势力的冲突，所以这一天往往伴随着流血事件。

## 拜虫教

拜虫教诞生于伊莫拉尚未建立的时代，哥和拿原住民将沙漠中吞噬一切的沙漠蠕虫拜为神明，他们向巨虫献上贡品，祈求巨虫的庇护，久而久之，他们诞生了一套和巨虫打交道的方式。其中，最重要的是那些能和巨虫交流的人——虫语者，他们有一套秘传的和巨虫交流的方式，这套交流方式只在这些人的家族之间传播，当一个虫语者成年后，他们会去到其他的村庄，帮助当地人和巨虫交流。这当然不是无偿的，这些虫语者在当地会受到相当高的礼遇，而且往往拥有多个伴侣，考虑到虫语者的数量供不应求，所以这哥和拿原住民中没有受到太大的质疑。

随着殖民地建立，哥和拿原住民被驱离，拜虫教受到了巨大的冲击，而帝国对巨虫的狩猎在他们眼里看来是完全无法忍受的行为，因此拜虫教时常和殖民者产生冲突，而帝国人解决这个问题的方法非常的简单粗暴，他们直接对虫语者进行屠杀。在屠杀之后，拜虫教基本上算是销声匿迹，但是依旧有一小部分虫语者逃往了露水谷，处于沙漠之蝎的保护之下。

**教义：**无成文教义，但是特点为对巨虫的崇拜

**神虫归天：**巨虫的寿命相当长，因此沙虫的死亡是一件相当罕见的事。当有沙虫自然死亡时，周围的虫语者都会赶到沙虫处，为沙虫度过生命的最后时刻，随后他们会和其他崇拜沙虫的人一起，举行一场巨大的仪式。在仪式中，数条年幼的沙虫会聚集到巨虫的尸体处，将巨虫的尸体分食，这被视为虫语者和巨虫联系的传承。仪式结束后，虫语者会收集巨虫剩余的残骸，这些残骸会被制作为法器。不过今日，已经很少有人见过他们举办这种仪式了，一是虫语者的数量急剧减少，二是因为有沙虫猎人会乘着年幼沙虫吞噬巨虫尸体的时候对他们发动突袭以猎取沙虫。因此，即使拜虫教想要举办这一仪式，也会委托“沙漠之蝎”对他们进行严密的保护。

**圣器： 神虫巨角**

此物的历史可追溯到最初的虫语者，由一颗大约 2m 长的沙虫尖牙雕刻而成的大型号角。表面刻有古老的花纹和风沙侵蚀的痕迹，并且镶嵌着金银宝石，当号角吹响时，便有大风卷着沙砾而来，在半径 200 尺的范围内掀起一场沙尘暴，并且 10 里半径内的所有沙虫都会被召唤而来，不过，今日想再复现此景已经不太可能，神虫巨角在伊莫拉建城时期被殖民者夺走，上面的金银宝石已被撬下，号角本体如今存放在伊莫拉皇家博物馆内展出。

## 大托拉斯

大托拉斯指的是规模巨大的垄断企业，大资本家们通过自己的手段、能力，或者与工部局的关系，垄断了一个或多个重要产业。这些大公司是伊莫拉的摇钱树，是总督的宝贝疙瘩，其老板也基本是伊莫拉的知名人物。当然，它们创造财富的过程中不乏残酷的压榨，和无法见光的罪恶，因此在伊莫拉城内外，不乏针对这些大集团的批评者、反对者，甚至破坏分子。

## 皇家北方公司

皇家北方公司是贝尔喀迪亚皇室为了开发帝国北方的殖民地而建立，至今已经有79年的历史。在伊莫拉建城后，他们就将总部搬迁到了这里，在东区建造了富丽堂皇的“红芳宫”作为公司总部。皇家北方公司在工部局内有相当大的话语权，拥有管理金融、运输、教育、城市建设的权力。伊莫拉的地标“空艇塔”上，悬挂着皇家北方公司的标志。公司建设的连接帝国本土的铁路，成为了伊莫拉的一条经济命脉。而伊莫拉全部魔矿的开发权，更是它与克鲁格公司各分半壁江山。可以说，这家公司就是伊莫拉最大的巨头、独霸一方的大托拉斯，其总裁柳勒金更是除总督以外，在伊莫拉最有权势的人物。

出人意料的是，这位柳勒金是一名在帝国本土难得一见的龙裔，他的龙族血脉比其他那些只保留了少数龙族特征的龙裔要多得多，外貌如同历史书中那些长着蜥蜴头和鳞片的早期龙裔一般，全身覆盖着赤红的龙鳞，金色的竖瞳孔锐气逼人。大多数市民都听说过柳勒金总裁的威名，但对他的了解也仅限于此了。

然而，他还有一个更加不为人所知的秘密，这名所谓的龙裔，实际上是一条正儿八经的红龙。帝国皇室在100年前就和这只红龙达成了秘密合作，用大量的黄金填满了他的巢穴，以交换他保护皇室。在伊莫拉的矿脉被发现后，这只贪财的红龙立马嗅到了财富的机遇，于是主动提出为皇室开发伊莫拉，正好帝国皇室也有开发伊莫拉的意向，自此，皇家北方公司成立了。红龙带着大量的黄金来到此处，并且为了隐瞒自己的真身，将自己变形为龙裔的样子，以“柳勒金”的身份在伊莫拉活跃着。

## 克鲁格矿业

克鲁格矿业公司也是伊莫拉元老级公司之一，其掌控者克鲁格家族是伊莫拉罕见的矮人豪族。正如其名，克鲁格矿业主营魔矿及其他矿产的开采，他们拥有伊莫拉一半的魔矿开发权，东区大大小小的矿场一半都在它旗下。此外克鲁格公司还通过入股的方式控制着魔矿精炼、房产、酿酒等多个产业，他们还利用手头上拥有的大量魔矿资源进行了一系列魔法物品的开发，并依靠这些专利赚取巨大利润。城市早期的开发建设也有他们的积极参与，因此克鲁格矿业在伊莫拉有巨大的声量，甚至成为了工部

局的重要成员。

公司高层大多由克鲁格家族的矮人们担任，族长施蒂尔·克鲁格是公司目前的最高董事，他和其他的矮人一样，难以信任外人。不过一旦有外人获得了他的信任，也会受到和氏族成员一样的待遇，他为信任的短寿种族亲信都安排了延寿手术，以期望他们能在遥远的未来辅佐克鲁格氏族的事业，那些在建城时期投靠他的狼化人也靠着他的帮助融入了伊莫拉这座城市，成为了施蒂尔·克鲁格手下最忠诚能干的冲锋队。

值得一提的是，也许是矮人骨子里的坚持，克鲁格公司在伊莫拉各区建造了数座酒厂，产品从廉价的工业勾兑酒到高端名酒一应俱全，其中还有深受冒险者喜爱的各种带有特殊功能的饮品，然而其他矮人却很排斥克鲁格生产的酒水，甚至伊莫拉的矮人之间有“喝克鲁格酒会被逐出氏族”的说法。有传言说这是因为矮人们瞧不上这些讨好异族而调整酒精度数的烂尿，也有传言说，这是对克鲁格公司曾经靠抓其他矮人当奴工起家的反抗。对此克鲁格公司宣称，这些流言就是纯粹的恶意诽谤。

## 寇普机械

如果说谁是伊莫拉最大的机器制造商，“寇普机械”称第二，没有哪家公司敢称第一，全伊莫拉的魔动机基本都由这家巨头制造。在伊莫拉，不乏聪明优秀的机械师和工程师，但寇普机械靠着吞并、招募、挖墙脚等手段，把他们大部分都招入麾下。在南区浩如烟海的机械制造厂中，从蒸汽汽车、飞艇、浮空船，到家用器械和路灯系统，只要用得着魔矿的地方，都有寇普机械的技术。

即便如此，这座富有创造力的城市也会冒出许许多多的竞争者，对此，寇普机械不遗余力地捍卫自己的垄断地位，例如曾经的科技新星“思维工造”就是在寇普机械的操作下分崩离析。在寇普机械现任总裁，罗瑞尔·亨德森的授意下，从思维工造仓库里逃跑的机关人被成功藏匿。思维工造破产后，绝大部分的人才和技术也被寇普机械所吸走。

在此之后，机关人的命运便与寇普机械紧密联系。在罗瑞尔的推动之下，机关人的人权话题风靡全市，不仅避免了被工部局处理，还让机关人混成了伊莫拉的新市民。当然，这不是做慈善，机关人作为一个庞大的新族群，它们生存所需的零件基本只有寇普机械生产。靠着城内机关人的生存刚需，公司也能捞上不小的一笔。

话说回来，罗瑞尔总裁也是迫于无奈。寇普机械的绝大多数股份仍在企业的传奇创始人，“大发明家”寇普先生的孙子，维吉兰·寇普手里。这位维吉兰公子不参与公司决策，却拿着公司的资金大肆挥霍，例如在北区建立了沙星孤儿院、战争老兵疗养院，在南区建了一座大赛车场并定期在这里承办全国赛车比赛，更不用说中央区大量的剧院、美术馆、图书馆等公共设施。大把投资让寇普机械现金流捉襟见肘，罗瑞尔总裁不得不使出浑身解数，让公司保持盈利和垄断地位。

而伊莫拉市民则更喜欢那位公子哥，毕竟他投资的项目确实让大家享受到了好处，有人称他为伊莫拉上层中唯一的人形生物，有人说这种人才适合当下一任伊莫拉总督。总之，这位年轻的大股东成了伊莫拉城中话题颇多的明星人物，甚至有街头漫画把他描绘成白天当富豪、晚上装扮成黑衣人打击犯罪的义警。这种瞎编乱造的内容自然会遭到警察的查封，但无法阻止穷街陋巷中苦苦挣扎的底层人，用它满足一些现实无法满足的幻想，毕竟维吉兰公子从没说过他不是，万一他是呢。

## 明珠传媒公司

这是一家掌控着伊莫拉话语权的大型传媒企业，伊莫拉发行量最大的报纸“明珠日报”就属于这家大公司旗下。每天，位于南区的明珠印刷厂都会将巨量的报纸印刷出来，将伊莫拉的经济成就、城市内外的时事新闻、还有总督的最新政绩送到城市各个角落的市民手上。没错，这是一家由工部局深度掌控的报社，虽然算不上什么宣传机器，但刊载内容需要经过工部局传媒理事会的审核，而传媒理事会的理事，正是人称“女爵”的明珠公司总裁格莉夫人。

中央区和湖畔区的富人们对明珠日报爱不释手，这份报纸陪伴着他们每日早晨在咖啡馆的美好时光，而其他地方的居民对它可没那么客气，对于他们来说，这种对城市黑暗视而不见却又遍地都是的报纸，拿它包东西都嫌晦气，只会当做廉价擦屁股纸用。

除了报业大亨之外，明珠传媒公司还建设了伊莫拉的魔法通信网络，通过他们公司生产制造的魔法通信装置（俗称传讯机），可以让市民在看不见摸不着的魔法网络中传讯，大大增加了城市中的信息传播速度。不过，坊间流传着明珠公司能够通过这些魔法装置转录市民的传讯内容，虽然监听传言并没有得到证实，但一些不信任明珠公司的人会自己想办法，通过法术自己搭建封闭的魔法通信网络，这让明珠公司十分

头疼，格莉夫人曾公开宣布会打击此类“干扰通信安全”的行为。时至今日，大公司和市民围绕魔网的猫鼠游戏依然在城市中的某处上演。

## 卡巴拉集团

卡巴拉集团是伊莫拉最大的私人安保公司，为城中市民或单位提供武装押运、护送、保镖等业务，只要你钱到位，卡巴拉的安保队可以提供远比警察周到得多的安全服务，尤其是在外围城区和沙漠边缘这种执法力量不强的地方，让卡巴拉集团来给你提供保护，是一个不错的选择。除此之外，连工部局和警察也经常图省事，把一些懒得管或者难办的差事外包给卡巴拉集团。

卡巴拉公司从官方接取了不少订单，但也不意味着要自己去干，精通降本增效之道的他们，在沙星区西部的一条繁华街道上，开设了一家“龙岛酒店”，里面不仅有餐厅和客房，更重要的是还运营着全伊莫拉最大的冒险者公会。全城乃至城外的冒险者都会来这里碰碰运气，找寻可以接取的委托。而这里的运营者，卡巴拉集团总经理莫斯·弗洛伦特，自然成为了伊莫拉最举足轻重的“中间人”。上到大托拉斯见不得人的灭口行动，下到沙漠农场不堪忍受的野物肆虐，甚至是狩猎巨大沙虫的任务，这位中间人都能将委托贴在自家冒险者公会的墙上，吸引各地的冒险者前来。

在外包委托的同时，总经理莫斯也会密切关注这些冒险者，如果其中有表现突出的人才，莫斯也会尝试将他们吸纳到自己的正牌安保队之中，甚至成为其私人卫队“龙血小队”的成员。渐渐的，卡巴拉集团实力逐渐强大，加上其在黑白两道积攒的人脉，如今已经变为一支半官方的、不可小觑的武装势力。因此“龙岛酒店”也成为伊莫拉最安全、可靠的“劳务”平台，来自五湖四海的冒险者们都能在这里得到安全保障和招待，虽然有中间商赚差价，但至少可以保证报酬能到手。当然，倘若有不识趣的冒险者搞砸了委托，或是捅出什么大篓子，那么卡巴拉集团可能会毫不留情地将其一脚踢开。

## 莫斯·弗洛伦特

*“人才在伊莫拉珍贵如黄金，但只有我愿意伸手，把它从浑水河中一粒粒捞出来。”*

作为一名龙裔，莫斯·弗洛伦特没有像皇家北方公司的柳勒金那样名声在外，与之相反，这位成熟的蓝龙裔女士行事低调、衣着朴素，一袭灰色呢子大衣配一副圆框

眼镜，这番知识分子的扮相与伊莫拉大老板们相去甚远。此外，莫斯基本不在市民面前公开露面，除了总督接见她时会现身，其他时候几乎让人无法把握她的行踪。而根据前卡巴拉集团雇佣兵爆料，即便是出现在外界的莫斯，也是她的魔偶而非真人。这样的消息引发了城市中不少人的好奇，许多小报记者或情报探子会偷偷跟随莫斯行踪试图挖掘她的秘密，但招惹一位安保公司老板、全城最大冒险者公会运营者显然不是一个好主意，连工部局和大企业家们都知道要保持一位“中间人”的隐秘性，这些放肆的狗仔队不懂这个道理，也难怪他们调查了一段时间后都会神秘消失。

*实际上，莫斯的过往确实不简单。她曾是大陆之外的卡巴拉龙裔王国女王，在看到世界日新月异的变化、尤其是魔动机的运用后，她放弃了早已厌倦的权力，来到伊莫拉这座工业之城学习新技术与新式魔法。然而强龙不压地头蛇，伊莫拉的垄断集团还有那条帝国本土的红龙对她十分防范，莫斯的研究处处碰壁，无奈之下这位高傲的龙裔女王只能先隐瞒身份在伊莫拉安顿下来，开办产业来支持她的研究。阴差阳错之下，以她的王国命名的“卡巴拉集团”越做越大，越发繁忙的事务也挤占了她的研究时间，不过莫斯女士似乎对企业运营也乐在其中，看来一时半会她是不会回去了。*

## 民间组织

伊莫拉并非只是帮派、教众、警察和大公司的舞台，在城市的街头巷尾有着不少市民自发结成的组织，它们往往为了某种信念，或达成同一目的而诞生。有的组织是为穷苦大众争取正义和福利，有的则是暗中盘算着自己不可告人的计划。虽然这些势力诞生于民间，但他们在城市之中也有着重要乃至不可或缺的位置。

## 绿洲德鲁伊

伊莫拉，原本是一片绿洲的名字，而如今，森林、滩涂和草地被砖石、水泥与钢铁所占据。野生动物们失去家园、滚滚浓烟遮天蔽日、化工厂排出的污水和随意倾倒的垃圾，正在将毒素传递到市民体内。。。如此对自然的亵渎让一群德鲁伊难以忍受，他们在一位大德鲁伊的带领下来到伊莫拉，成立了“绿洲”组织，开始为保护伊莫拉的自然、至少是为市民的生存环境而战。这些在钢铁森林之中奔走的德鲁伊们，

也被伊莫拉人称为“绿洲德鲁伊”。

绿洲德鲁伊的营地在西区湖畔公园地下的洞穴中，当人们走进营地时，大多会对里面的景象惊叹不已：苔藓如同草地一般铺满地面，其中还点缀着些许红白相间的蘑菇。砖缝中，无数经过魔法改造的细微荧光真菌照亮着周边环境，水道中的污水也变得清澈见底，期间还有不少细小的小鱼从中快速游过。宽阔的岩洞宛如一个大型温室一般，其中放满了各种来自天南地北的植物和花盆。德鲁伊们的帐篷便在这些植物之间，他们为无家可归者提供免费的医疗和食物，并借此机会传播自己的思想。

虽然“绿洲”组织正逐渐发展壮大，但绿洲德鲁伊内部正面临着分裂。大德鲁伊去世后，组织领导权在他的三位德鲁伊弟子——伊斯哈尔、坤兰和拉姆林手上，但这三位德鲁伊却有截然不同的理念，并组成了各自的派系。路线之争已然将这个组织一分为三，互相指责甚至攻击已成日常，但他们依然在按照自己派系的目标，在城市中积极行动着。

**伊斯哈尔派：**绿洲德鲁伊中的温和派。在伊斯哈尔看来，阻止绿洲变为城市已经是不可能了，绿洲德鲁伊能做的，应该是防止环境破坏伤害到伊莫拉市民。例如有工厂将有害物质排入乌雷亚湖中，或灌入地下居民的住所，那伊斯哈尔派就会出手和工厂老板好好说道说道。但那些利好市民的市政设施，如自来水系统、沙漠灌溉、魔法通信、照明系统等等，没有理由去反对和破坏，如果这么做，反而在与伊莫拉市民为敌。甚至有些德鲁伊已经开始接受现代生活方式，这也让伊斯哈尔派被另外两派所不齿。

**绿洲派：**最传统的绿洲德鲁伊派系，由坤兰所带领。他们依旧无法接受钢铁与魔矿对林地的破坏，并为了重回绿洲继续努力着。比如，他们会向营地中的难民宣传工业社会的缺陷，号召大家回归建城之前田园牧歌的生活。在伊莫拉巨大的贫富差距之下，这一套理论还颇有市场，许多流浪汉在受到接济和宣讲之后，基本逃不掉被“说服”的命运，加入了进来。显然他们想靠信众数量取胜，但绿洲派的活动区域几乎就在公园内部甚至营地里，传播范围十分有限，目前只能算是一个封闭的社区，离其构想还差得很远。

**拉姆林派：**对伊莫拉已彻底绝望的派系。包括拉姆林本人在内的大多数派系成员曾在当局的弹压中遭受过创伤，他们相信这座城市被邪恶侵蚀，已经与自己的神明为敌，除了将伊莫拉整个消灭，别无获胜之法。因此，他们会试图攻击城内的工业设施，以

造成重大灾难，用最简单粗暴的方法让伊莫拉去城市化，即便这会导致巨量平民死亡也在所不惜。不可避免地，拉姆林派被伊莫拉当局认定为恐怖组织，而另外两个派系为了保护绿洲德鲁伊的名声，以及市民们的性命，也会拼命阻止拉姆林派的计划。

## 六指骑士团

“六指骑士团”并不是什么真骑士，而是一群信奉人类至上主义的家伙组成的暴力组织。他们把伊莫拉所有的社会问题，都归结到那些“寄生、肮脏、下作的二等公民”身上，他们要为这座城市提枪冲锋，像骑士一样消灭伊莫拉的“瘟疫”。这群人的主要成员，是被开除的伊莫拉人类警察、退役的帝国军士兵、以及更多的，来到伊莫拉却理想幻灭的人类移民。

他们的领袖由六位隐藏了城中身份的人类组成，故称六指骑士团。在他们的煽动下，上到退役军警下至流水线工人，各类三教九流都加入了进来。常见的六指骑士团员会聚在街头开展“固定活动”，即穿着统一的制服和斗篷，冲进矮人、半兽人、猫耳人等“蛮族”的街区一顿好打，和当地帮派开展激情的自由搏击。

不过现在，这些小打小闹都算不上什么，随着斗争所带来的流血和怒火，六指骑士团越来越极端，其中一些成员已经不再是简单的仇恨与歧视，而是要将一切非帝国人类驱逐消灭，建立一个独属于帝国人类的“真正伊莫拉”。他们囤积了大量的武器，对一切非人类种族和他们认为的人奸进行袭击，曾在南区、东区犯下多起屠杀罪行，现场甚至有疑似恶魔献祭召唤相关的痕迹，并且越来越多和他们相关的案件中都出现了恶魔活动的踪影。很明显，这个组织的破坏性正变得越来越强，不仅左轮帮和炼狱帮这类唯利是图的黑帮都对他们格杀勿论，连伊莫拉当局都认为六指骑士团是城市中最危险的组织之一，将他们当作恐怖分子追捕。

外界不太清楚的是，这个阴谋集团内部有着森严的等级，越往上级身份越神秘。除了目前无人知晓的最高层“六指”之外，组织成员被分为三个等级。最底层、数量最多的外围成员被称为“扈从”，通常由无业游民、街头混混和歧视者组成，在街头执行骚扰、恐吓等低级任务，这群乌合之众不被允许了解骑士团的秘密，只知道他们所效忠和服务的上级——“骑士”。骑士才是组织的中坚力量，由扈从中有能力的人提拔而来，往往需要手上沾过异族的血才行。成为“骑士”后，会获得一部分恶魔的“赐福”，身上会纹上骑士团的标志以及恶魔的图案，有些人身边会有小恶魔作为魔

宠伴随。而当一名“骑士”立下战功（比如破坏警方对他们的调查，杀死其他种族重要人士等），他们就会被“六指”提拔为“骑士长”。骑士长的装备更加精良，古典风格的板甲装满尖刺，链锯剑和步枪是标配武器。随着他们和恶魔的绑定加深，他们能获得更多“赐福”，甚至身边往往有更加强大的恶魔相伴。

## 伊莫拉真实报

相比于庞大的明珠传媒公司，《伊莫拉真实报》只是个民间的小报社，但这家报社秉持着一个宗旨：将伊莫拉城内真正发生的事如实报道出来。警察们的腐败勾当、黑道与白道的眉来眼去、街头巷尾的犯罪或意外事件。。。那些被工部局遮掩的不利消息，伊莫拉真实报都不会放过，因此它也成为了伊莫拉市民最喜欢的小报之一，不论是中央区喝着咖啡的中产，还是厂子里忙里偷闲的工人，都会想办法搞一份伊莫拉真实报看看。对于生活优渥的人群来说，这份报纸把伊莫拉的底裤都掀起来了，笑看工部局吃瘪的同时还能了解城市的真实面貌。而在那些黑暗中苦苦挣扎的底层人眼里，伊莫拉真实报的报道更为他们揭露了真相、吸引了支持，让欺辱压榨他们的人不敢过于放肆，是挽救他们生活甚至生命的一束希望之光。

当然，这家报社到现在还没有被伊莫拉当局撕成碎片，必然有一点看家本领。根据一些小道消息，伊莫拉真实报的社长兼主编加斯蒂，认识帝国本土的朝中人士，这也解释了为何工部局迟迟没有出手办它。但并不意味着那些秘密被曝光的公司和其他势力就没有办法，针对报社记者的袭击时有发生。因此，伊莫拉真实报目前只有少部分记者出勤，大部分则通过魔法通讯与信件接收举报，报纸的印刷点也是流动的，让人难以追查。所以，即便遇到各种阻碍变故，到了第二天，刊登着劲爆消息的伊莫拉真实报还是会定点出现在市民的信箱里。

### “主编”加斯蒂

*“当传播范围大到一定程度的时候，文字也会有和武器一样的威慑力。”*

出于隐秘性考虑，伊莫拉真实报的社长兼主编使用过各种各样花里胡哨的笔名，由于太多太繁琐，外界所知道的名字就有十几个，所以一般直接称其为“主编”。而这些名字中最被人所熟知的，则是他当年刚成为机关人冒险者时为自己取的“加斯蒂”。

那时的加斯蒂是个文学爱好者，尤其狂热爱好冒险文学，为此他花费了大量时间阅读和写作，为了创作自己的作品，他选择当一回冒险者去亲自取材，结果却在任务中窥见了伊莫拉背地里肮脏的一面。面对那些不可告人的蝇营狗苟，他不认为是值得赞颂的冒险，反而应该被读者唾弃。于是他开始将这些亲眼所见的内容加进自己的作品中，尽管他得到了机关人文学圈子的支持，但很快，安全警察就找上门来。加斯蒂凭借自己冒险者的身手逃脱了追捕，但在此之后，他也发誓自己毕生要跟这种信息蒙蔽、以及被隐瞒的黑暗不公斗争到底。于是，《伊莫拉真实报》诞生，他自己担任主编，并招募同样希望伊莫拉消息透明的有识之士进来担任记者，四处调查那些工部局不想让外人知道的事，再将冷冰冰的证据和采访信息汇总成优美又带有煽情的文章，看哭无数伊莫拉人。

外界不了解他的人以及一般市民，只习惯于叫他“主编”，但仅有报社记者、他的志同道合之人，还有提供帮助的投稿者，才会知道他那一大堆假名号中的真正身份，机关人“加斯蒂”。

另外，至于为什么“主编”的创刊之路没有遇到城内强大势力的阻挠，尤其是安全署或传媒理事会之类的，这可能是他曾经在搞文学创作的时候，有一个粉丝的姓氏和帝国皇族国姓相同导致的。

## 暗夜制裁者

不是所有人都坚信，靠文字和媒体就能改变现实，“暗夜制裁者”的成员们就是如此。他们认为《伊莫拉真实报》的招数只适用于那些在意虚名的伪君子，而伊莫拉街头随处可见的恶棍流氓、黑帮分子、犯罪组织等等，更需要被真正的清理掉。既然执法力量不能将他们治罪，那就得有其他人站出来，让这些渣滓为破坏城市治安、欺压无辜市民付出代价。

暗夜制裁者的起源，从发生在东区的一起谋杀案开始。左轮帮一名恶贯满盈的干部在自己的汽车上被打爆了狗头，在场所有目击者都声称，凶手带着一个黑色蒙面头罩。因为没法确定此人的身份，左轮帮和东区警局毫无头绪，此事最后只能归结到敌对帮派身上不了了之。但是他们没想到的是，不久之后竟会有人模仿此案，且数量还在逐渐增加，时不时就有欺男霸女的恶棍被黑头罩蒙面人当街杀死的事情发生。不同的武器、不同行凶方式和熟练程度，都说明了凶手不止一人，越来越多人靠着黑头罩

壮起了胆子，加入了进来，并在犯案中逐渐互相接触、形成组织，成为了让恶人们做梦都会被吓醒的“暗夜制裁者”。

为了掩人耳目，暗夜制裁者几乎只在夜间行动，并且行动时会带着组织标志性的黑色蒙面头罩。为了保证一击必杀好迅速脱离，他们选择的武器威力都不会小，而组织领袖会为他们提供这些精良的武器。看上去这位领袖的经济实力不俗，但至今还没人能确定他的真实身份是什么。实际上，大部分暗夜制裁者都不会刻意了解同伴的真实信息，互相保持陌生能避免许多麻烦。拿下头罩，大家只是平时里各自生活的一般市民，戴上头罩，才是聚在一起践行正义的同志。

不过毫无疑问，暗夜制裁者的义警之举是在动用私刑，其成员虽有许多正义纯洁之人，但更多的是被城市中的黑暗逼到家破人亡的复仇者。这份恨意给了他们勇气，也让他们的行为变得不可控，有些人甚至没调查清楚罪魁祸首就贸然出击，从而导致冤案和误杀事件发生。伊莫拉当局抓住这个把柄，将他们定义为破坏分子，城中许多市民也不认可他们的行为。因此，尽管暗夜制裁者在伊莫拉底层眼中依然被当作英雄看待，但其是否符合真正的正义，也需要打一个问号。

## 羽之翼基金会

在那些喜欢付诸行动的组织之外，亦有乐于在幕后稳坐棋局的组织。羽之翼基金会就是其中之一，他们不喜欢出风头，而是选择为伊莫拉的善良面提供物资与资金支持。从分发食物的众神社教堂，到为贫民服务的公益医院和律所，再到东区为伤残失业工人提供的廉价住所，这些地方背后都有羽之翼基金会的影子。除了慈善之外，《伊莫拉真实报》和暗夜制裁者等组织也曾获得过羽之翼基金会的“天使投资”，让他们能够在城中设立多处安全屋，以躲避警方的通缉、帮派的追击，还有神秘黑皮风衣人的跟踪。

即便有资助和包庇“反社会分子”的指控，伊莫拉当局也没有任何证据，羽之翼基金会没有违反任何一条法律。于是他们重点转向经济上的调查，但同样查不到来龙去脉，留给调查员的疑问只剩下一个：他们到底怎么能有这么多的钱？

实际上，羽之翼基金会的主要成员，是城市中那些心存善念，但不敢与伊莫拉这座钢铁巨兽对抗的普通人。他们没有质疑和反抗的勇气，选择服从这头巨兽，却难过

良心的那道坎，因此通过注入资金的方式求得心安。羽之翼基金会现任主理是艾玛·德·桑切蕾女士，一位中年半身人。作为曾经湖畔区最大百货公司“樱桃商店”的经理，她有着强大的识人能力。通过她的发掘和联络，基金会发展了许多成员，从普通的城市中产、工部局的小职员，到发家致富的成功商人，甚至是一些对现状不满的企业主都被争取了过来，共同为羽之翼基金会提供了丰厚的资金。

通过一些小手法，羽之翼基金会的账目非常干净，钱款在几个影子账户间流通，最后总能绕过工部局的监查，进入到它该帮助的人手里。那些无胆之人们，用自己的方式，为勇敢之人赋予了力量。

然而光靠这些人的资金实际上并不够，这家基金会背后另有其人。自从“天地大冲撞”事件后，九狱和天堂山的势力都被逐出伊莫拉，但是双方都没有放弃，依旧在伊莫拉培养自己的代理人。比起九狱接触的六指骑士团，天界这次选择借助善良的力量。羽之翼基金会就是由天界生物们建立，明面上扶植了半身人艾玛作为代理人，依靠他们提供的资金来赚取市民口碑，进而培养潜在的天界支持者。当然，如同六指骑士团一样，艾玛主理和天界也只是合作关系，她也在想方设法与天界周旋，保证自己的独立性，例如尽量使用从伊莫拉募来的资金。

羽之翼基金会的总部并不在地面上，为了避免伊莫拉当局调查，他们将总部设立在一艘几乎从不降落的浮空船“天空之鲸”号之上。想上船必需通过飞行法术才能到达，在这里便能见到基金会背后的大佬——那些天界生物们。因为到达这里有相当的难度，所以来到这里的凡人并不算多。

## 城市之外

在伊莫拉的宣传中，城外广袤的沙漠是一片难以生存的恶土，在此出沒的哥和拿原住民就是一群茹毛饮血的野蛮人，并且无时无刻不在威胁着城市。然而任何一位与之接触过的人都会意识到这些宣传的虚假，沙漠并非完全的死亡之地，这里也隐藏着财富与机遇。

## 露水谷

被贝尔喀蒂亚帝国的钢铁巨兽驱离故土之后，哥和拿人不得不另寻家园。他们试着在乌雷亚湖对岸建立定居点，但很快帝国军队便再次驱逐了他们，将他们赶入沙漠。最后，他们在长途跋涉后，终于找到了一处可堪居住的谷地。四周的水汽会聚拢在此，让这片地区稍有些绿色与生气。早晨能看见露珠附着在花草、石头甚至他们的帐篷上，经过收集能获得一些救命的水源。因此，哥和拿人将这里命名为露水谷。帝国无意深入这种偏远之地，见他们不再是伊莫拉的威胁，便放任他们在此建村设寨。

尽管露水谷勉强能够居住，但是在沙漠中，这里如同一叶孤舟，完全没有任何其他资源，唯一的食物来源是周围的小动物小虫子，其他的生活资料更是想都不要想，几乎没有哪个商人会来这里通商，这些哥和拿人手上没有任何值得多看一眼的财产。

## 沙漠之蝎

为了摆脱这种局面，哥和拿人不得不采取最极端的手段来保证自己的生存：抢劫！他们骑着骆驼挥舞着马刀追逐铁路上疾驰的列车，或是抢劫货物，或是绑架人质索要赎金，尽管抢劫这一手段是不特别有道德，但是通过这种手段，哥和拿人得到了赖以生存的各种资源。

在这一系列的抢劫活动中，一个名叫沙漠之蝎的组织诞生了。对于伊莫拉来说这个组织只是个拦路抢劫的匪帮而已，但实际上沙漠之蝎除了抢劫以外，还会负责分配抢来或是换来的资源，并且借此开始成为了露水谷周围各个村落的话事人。因为实在没有其他讨生活的方式，越来越多的哥和拿人加入了他们。而随着伊莫拉军警对他们的围剿和他们的反围剿作战，使得他们实际上成为了反抗贝尔喀蒂亚帝国主义的一股力量。

如今的沙漠之蝎，已不再是最初那群骑着骆驼挥舞战刀的马匪。他们中的不少人已经骑上了摩托，各式步枪取代了他们常用的马刀。而此前一批在伊莫拉讨生活失败的狼化人也加入了他们，他们从城里带来的知识与习惯也正在慢慢改变这个组织。

## 阿其那·呼勒·图瓦

阿其那·呼勒·图瓦，沙漠之蝎第四代领袖，和多数人印象里的土匪不同，他是

个戴着眼镜，披着一身旧西装外套的年轻狼化人，其父亲呼勒是沙漠之蝎的第二任领袖。在他父亲在位时，希望能学习伊莫拉的技术和知识，来使露水谷摆脱贫困的现状，于是，他重金聘请了矮人们的探矿队并且走私了一批采矿机械，试图在露水谷这片贫瘠的土地之下挖出矿物。同时，他也费劲将年幼的阿其那送进伊莫拉的学校。等他们真的探出矿脉时，帝国飞艇投下的炸弹也落在他们的头顶。领袖呼勒和那些重金购买的器械，还有他们最后的希望，一同消失在了爆炸之中。

这件事发生时，阿其那正在乌雷亚湖滨大学读书。一般来说，这所大学不会招收像他这样的狼化人，不过为了培养一批亲帝国的“归化者”，工部局破例允许了一批狼化人入学。当他得知父亲被炸死的消息时，他在校内四处奔走，将帝国的暴行广为告知，虽然引起了一定程度的骚动，但也很快因此被捕。他被判服刑三年，并被学校开除，不过此时他的故事才刚刚开始。

在服刑期间，他通过各种途径，学习帝国的方方面面，通用语言、各地方言、政治制度、时事新闻。。。甚至他还熟练掌握了至少两门其他大陆的常用语言。当他服刑结束后，工部局认为他已经完全归化了，于是便放他离开。

当他回到露水谷后，发现沙漠之蝎的第三任领袖刚死于帝国部队的围剿。就在沙漠之蝎群龙无首之时，众人推举了这位老呼勒的儿子、村里唯一的大学生作为新领袖。得知这位“归化者”成为领导人后，工部局评估沙漠之蝎的威胁大幅降低，于是放松了对露水谷的监视。然而，仅仅过了几周消停日子，工部局便又收到了大量驻军被袭击的消息，并且驻军被袭击的照片被大量送往帝国本土。这些消息在本土也掀起了舆论热潮，让帝国皇室对总督的能力产生了质疑。很明显，这位“归化者”和历任沙漠之蝎领袖一样，最终走上了反抗帝国的道路，并且采取了一些更加明智的手段。而最近，沙漠之蝎袭击了一列载有帝国军用双足步行机的军列，并且将上面的货物夺去，显而易见的，阿其那·呼勒·图瓦领导的沙漠之蝎正在计划一场新的反抗行动。

## 帝国陆军“沙漠兵团”

*“瞧好了士兵们，看见我们沙漠兵团的空艇，撒腿就跑的土人是沙漠之蝎，不跑的是训练有素的沙漠之蝎。”*

“沙漠兵团”是贝尔喀蒂亚帝国一支专门应对沙漠地区作战而建立的、曾为国家立

下赫赫战功的老部队，被部署在伊莫拉以北的数个基地中，驻有大约 3000 名士兵和包括步行机甲、坦克、飞艇、浮空巡逻舰在内的大量装备。沙漠兵团本来的目标是防守沙漠北部边界，防止域外大国的渗透袭击。然而，境外势力的攻击没有等到，各处游荡的野外哥和拿人却叫人心烦。因此沙漠兵团又多了个维持伊莫拉沙漠地区治安的任务，包括保护伊莫拉的铁路和镇压当地的反抗活动。

沙漠兵团虽然名义上归伊莫拉总督管辖，但实际上部队的实权在兵团总指挥——门多萨将军的手中。他们忠诚于帝国，反感总督所谓的自治，希望伊莫拉被本土直辖，沐浴在皇恩之下。为此总督与将军没少勾心斗角，为了排挤下总督独吞伊莫拉的权力，门多萨将军迫切需要建立功绩。因此，心狠手辣的将军决定“一劳永逸”地解决哥和拿狼化人叛乱问题。

沙漠兵团的士兵作为将军带出来的老部下，往往继承了他不择手段的作风。在将军的带动下，当地人连落后的野人都算不上，只能被当做动物和行走的军功章。他们随意向任何靠近铁路的人射击，被打死打伤的当地平民不在少数。被士兵们扫荡过的村落，只会留下一地尸体和燃烧的房屋。而在执行任务之外，这些士兵也没忘记从当地人身上榨取油水，他们经常以盘查身份的理由来向沙漠中的牧民和游商收取贿赂，甚至有些驻军还主动参与了城外的走私活动。对于当地居民来说，这些帝国军队比真正的土匪强盗还要恐怖，许多城外的牧民宁愿选择擅自逃进城市被警察抓捕，也不愿落到这些沙漠兵团士兵手上。

在门多萨将军的暴行和蔑视之下，伊莫拉城外的抵抗活动非但没减少，反而还激增了。越来越多的狼化人带着仇恨加入了沙漠之蝎等武装团体，在广袤的沙漠里冷不丁地偷袭一下小镇和运输线。迄今为止，沙漠兵团依然在城市之外的各处疲于奔命。

由于任务繁重，士兵们几乎没有进伊莫拉城的机会，这催生出了一门生意，不少商人会前往沙漠兵团的驻地，向军队售卖城内的流行商品，比如烟、酒、娱乐杂志，甚至是女色和毒品。憋坏了的士兵们往往会慷慨掏钱，甚至花光他们的军饷。不过，就算他们掏不出钱也不是大事，不久之后，伊莫拉城内的军火黑市上就会出现许多成色不错的枪支和军品。

## 人狼部队

并不是每一个狼化人都愿意拼死为自己的民族而战，一部分狼化人选择站在殖民

者这一边。在这群人之中，“人狼部队”成员是翘楚。他们是一支由变节的狼化人组成的部队，原先是下属伊莫拉警察的机动部队，后来调拨给城外的帝国陆军参与作战。他们在城外运用机动部队的打法，先侦查抵抗者的踪迹和动向，再乘坐浮空巡逻舰快速前往目标地点索降，执行扫荡任务。作战时，他们身穿覆盖着厚重钢板的蒸汽动力甲，手里提着加特林机枪，防毒面具遮盖住自己如狼一般的长嘴，两块泛着红光的玻璃目镜如同恶魔之眸。根据同行的帝国士兵描述，这些人狂热地杀戮自己曾经的同胞，用手中的机枪把他们见到的每一个哥和拿人打成筛子，无论男女老少。这样离奇的行为把殖民者都看懵了：不过是变节者，讨口饭吃而已，这是有什么深仇大恨？

总督先生倒是对人狼部队很满意，他们不仅作战勇猛，实际上也是总督安插在沙漠兵团中的内线。作为他们忠诚的回报，总督让皇家研究所研制了一种名为“人化药”的药剂，使用它的哥和拿人可以暂时变化为人的样子。他们被允许在变化成人类的外表后，进入城市过“文明人的生活”。自然，他们的同胞对于这些民族败类恨之入骨，混入城内的沙漠之蝎若是发现了这些人的行踪的话，一定会对他们进行暗杀。

## 道格·杜尔吉

道格队长是人狼部队的指挥官，也是这群人中最凶猛的一个。不仅他常常亲临前线，领着手下冲锋，甚至还会带头鼓动手下放下包袱杀戮俘虏和平民。道格队长这种难以理解的行事风格，可能源自于他与城外的抵抗领袖——阿其那·呼勒·图瓦的一段不堪回首的往事。

当年，乌雷亚湖滨大学为了体现城市的“文明多元”，招收几十名狼化人青年入学，道格·杜尔吉通过高分成功入选。道格的父亲喜出望外，这位老狼化人花了一辈子时间为克鲁格公司工作，就是为了在城市里站稳脚跟，并将后代培养成伊莫拉的栋梁之才，不再受别人的冷眼歧视。道格也没有辜负父亲的期待，他发奋学习，很快成为了狼化人学生中的第一，甚至超过了很多人类同学的成绩。就在他已经幻想自己成为许多高级行业的第一个狼化人时，一道晴天霹雳突然降下。

随着一名叫阿其那的狼化人同学大肆宣扬露水谷惨案，闹出了非常大的事件，工部局颜面扫地，因而对这些狼化人学生失望透顶。尽管包括道格在内的狼化人学生都没有参与，但校方恼羞成怒之下还是取消了这个班级。道格就这样被大学开除了。

他一时间无法接受这个事实，曾经的幻梦如泡沫般破灭，父亲老道格听闻这个消息后更是五雷轰顶，一气之下直接飞升哥和拿天园。原本一个勤勤恳恳的小市民家庭

瞬间崩塌了，巨大的落差、轮番的打击直接击垮了道格，他想不通为什么会变成这样，为什么因为那些毫无关系的、未开化的城外“野人”，自己就失去了一切？他开始痛恨阿其那，痛恨他毁了自己的人生，痛恨这些用正义感四处害人的反贼。

两年后，伊莫拉总督派人找到了流落街头的道格，并提供给他一个“复仇”的机会——建立人狼部队。道格欣然应允，并联系上了曾经同样被开除的狼化人同学，他们也基本一样被害得很惨，纷纷同意加入。在经过严苛的训练之后，这些旧日书生们已化身帝国的优秀战士。对于道格来说，最重要的事就是彻底摧毁城外的反抗组织，灭绝那些住在帐篷里的“动物”。他发誓要亲手找出阿其那，他的复仇以阿其那的死为结束。

## 遗落坑

遗落坑是一处位于矿区边缘的露天魔矿矿坑，早在十年前，这里就被废弃，只留下一个巨大的废弃坑洞无人接手，不过很快，工部局就为这里找到了新用途。蒸汽卡车将城区产生的大量生活垃圾运来并倾倒入矿坑之中，这里就此成为了伊莫拉的垃圾场。同时，大量地底世界的拾荒者们也来到了这里，他们在深邃复杂的坑道中收集尚有利用价值的废品，随后带回地下世界重新利用或是和他人交易。

很快，各路拾荒者的聚集带来了大量的冲突，为了争抢一块机器零件打得头破血流、甚至互相杀伐的事情也屡见不鲜。而垃圾场吸引来的食尸鬼、食腐兽等生物也对拾荒者们造成严重威胁。随着危险的升级，拾荒者们从地下世界带来了各种武器，从最常见的用铁皮磨成的刀具，到各种土制或走私的枪支，甚至有时候还会出现不知道从哪偷来的法器。当在这里积攒的怨气被带回地下世界时，还可能会引发新一轮的暴力冲突，因此鼠帮领袖“叔叔”决意出手，在遗落坑通往地下世界的必经之路上设立了回收站，出钱收购拾荒者们发现的宝贝，之后再卖给城里人（主要是手头不宽裕的奇械师或是旧货店）。并且立下规矩，只要拾荒者们进入回收站，就必须停止一切暴力活动，违者将会被打手痛打一顿甚至直接射杀。虽然不少人会抱怨鼠帮的回收站严重压低了价格，但这里已是最稳妥的变现渠道。

随着遗落坑的垃圾越来越多，地底也在不断塌陷，时不时就有一次塌方发生，而每一次塌方，都会让一块新的矿道或岩洞重现天日，没人知道这片遗弃大坑下方到底

藏着多少空间。而这些新暴露的区域里往往埋藏着更加值钱的宝物，例如一种散发黑色光芒的残留魔矿，有着相当优秀的传导能力，非常适合制作各种法器。这下更让各方势力闻风而动，宝藏猎人、勘探者、企业、黑帮、冒险者，更多的身影出现在遗落坑之中，包括鼠帮也不甘于只运营回收站，也开始把手伸向遗落坑中那未知的财富。这场夺宝游戏必将带来一阵新的腥风血雨，而皇家科研所的实习生们如秃鹫一般守在远处，等待着争斗之后形成的新一批实验素材。

## 城区故事

### 东区大罢工

本来资本家和工人积怨已深，一场突如其来的事故将这火药桶点燃了。

如之前的悲剧一样，一场瓦斯爆炸将矿洞炸塌，数十名矿工被掩埋在矿洞之中，但是这一次，矿老板计算成本后发现，请工部局派人手救援的成本明显高于赔付赔偿金（更别说有的矿工全家一起被埋了），于是命令矿工们继续工作，无视那些被埋的矿工们。

待工友们自发把掩埋的矿洞挖开时，已经是 10 天后了，此时，他们面对的只有一具具冰冷的尸体。

矿场的矿工们立刻因此罢工，没想到此事传出后，引爆了城中广大劳工积攒已久的怒火，如同连锁反应般，各个矿场的工人接连响应，最后整个东区所有的矿场工人几乎全部罢工并且上街游行，并且其他产业的工人们也开始加入抗议的人群，资本家们此时才意识到大事不妙，立马向工部局警察求援。但尴尬的是，警察也从没料到抗议规模如此巨大，警力不足以应对这些愤怒的群众，远离本土的伊莫拉难以得到更多的人手增援。此事若贸然向人群开火或是继续拖延下去，恐怕帝国本土将会注意到此事，到时候工部局各个部门的人的日子怕是没那么好过了。

因此，工部局找上了在黑道颇有势力的左轮帮，毕竟让他们帮自己干脏活可保险多了，工部局提出了多项优惠，比如赋予他们“东区居民管理会”的头衔，并且保证以后警方对于他们的所作所为都会开后门，甚至为了表示诚意，工部局直接下令释放

了之前许多被捕的左轮帮成员。正好，左轮帮的领袖特里西娅正准备与工部局和资本家们改善关系，于是左轮帮答应为工部局处理此事。

有一天，正在街头抗议的矿工们发现，往常手持警棍盾牌的警察不见了，取而代之的是一群身穿西装、面色凶狠的家伙。正在工人们纳闷的时候，他们掏出了无数支手枪，对准人群扣下扳机。瞬间，伊莫拉各处血流成河、哭嚎四起，不少抗议者横死街头，其他人立刻作鸟兽散。

随后，左轮帮的成员涌入了最初那群开始罢工的矿工家中，将他们及其家人全数枪杀，并且将尸体吊在路灯上以做警示。就这样，在一片血红之中，声势浩大的东区大罢工结束了。劳工们的组织几乎瓦解，绝望的工人加入机械教聊以慰藉。

此事之后，特里西娅手下的左轮帮成为了工部局和资本家在城内最好的打手。

## 绿雾之灾

伊莫拉的地下世界正在疯狂扩张，鼠耳人、逃犯、流浪者等“不稳定群体”逐渐形成庞大的地下社群。他们占据废弃地铁、下水道和矿道，甚至通过鼠帮的劳务市场与地表居民产生联系。地下势力的壮大让当时的伊莫拉警察总长头疼不已，若是放任这些法外之徒在缺乏监管的地带野蛮生长，终有一天会对地表的治安造成严重威胁。

恰逢伊莫拉皇家科研所刚刚研发出一种名为“绿雾”的毒气，可在遇水后迅速扩散为剧毒绿色气体，灼伤呼吸道并导致窒息。现在，绿雾正缺乏一个试验场地，以测试其作为化学武器的破坏力。警方立刻找上科研所，提出了一个绝妙的试验方案，一场机密计划正在悄然酝酿。。。

“除虫行动”在雨季首夜展开。凌晨时分，大批警察穿着雨衣出现在城市各处的下水道口。他们将一排排印着“消毒剂”的气罐拧开，将里面的东西倒入下水管道中。大量毒气随即充满了地下空间，并且随着缝隙各处蔓延。不过，他们没算到的一点是，对于地下居民来说，地面上的白天与黑夜没有任何意义。大多数地下居民们惊恐的发现了毒气的蔓延，疯狂逃入那些未被污染的地下设施。损失最大的则是碧水市场，当绿雾冲入碧水市场时，大量的居民正在这里进行交易。人们慌乱地试图逃离市场，但却造成了严重的踩踏事故和出口拥堵。随后，毒气几乎杀死了这里的每一个人。

次日，工部局发布公告称“地下设施因违规制取毒品引发毒气泄漏”，并将责任推给地下居民的“非法制毒行为”。《明珠日报》配合刊发专家分析，指责地下居民“自食恶果”。与此同时，警察局以防疫为名封锁地下入口，阻止救援行动，任由毒气在深层区域沉积。最终，毒气全部留在了最深层的碧水市场，虽然其他地方随着时间推移，没有了毒气影响，地下居民渐渐恢复了往日生活，但碧水市场却永远成为了一块死亡之地与黑暗禁区。

## 天地大冲撞

*“以钢铁之躯，折断神魔的翅膀！”*

大约十年前，伊莫拉已经是相当繁荣的大都市。蓬勃的发展势头，快速膨胀的人口，还有不断累积的巨量财富，不仅吸引着本位面的人，连寻求灵魂的魔鬼也嗅到了美妙的气味。他们也来到了伊莫拉，在城中发展起自己的势力，建立自己的教团，正当他们打算更进一步时，却发现，天界生物也和他们有同样的想法，入驻了伊莫拉。

二者本身就水火不容，还在此地走的同一条路子，正所谓同行都是恩人，天界与地狱当即就发生了冲突，“天地大冲撞”事件，正式爆发。

起初，两者的教团先互相捣乱、攻击，他们在伊莫拉各地的街道上大打出手，引发了全城市民围观，明珠日报更是给这次全城大乱斗取了个标题《天地大冲撞》，但很快，这些抱着消遣心态的看客就笑不出来了。随着不知何处的一声枪响，街斗很快升级为枪战，街上开始堆满尸体，警方不得不紧急介入控制局面，而在缺乏警力的东区，局势则彻底失控，这里很快就成为双方冲突的主战场。一场惨烈的激战后，天界与地狱辛苦培育的势力就几乎被摧毁。这下二者进入到了不死不休的地步，必须让对面付出代价，哪怕亲自下场也在所不惜。

第二日，正当一名伊莫拉警察带着两名志愿者清理街上的尸体时，他们看见一匹飞马朝他们奔来，紧接着是羽蛇，阿斯莫，然后是链魔，棘魔。。。。。。

东区的大街上满是天界与地狱来的生物，连神侍和魔鬼也加入了战斗，街道化为魔幻的战场，房屋如积木般倒塌，蒸汽车被砸成废铁，市民惊叫着四处避难，城市陷入瘫痪，连矿场和精炼厂都停工了。。。。。。

不能再容忍了！帝国已经无法坐视伊莫拉的动乱，尤其是魔矿生产被影响。帝国

皇室直接向沙漠兵团下令，要求他们立刻进城，即便对这些拥有强大力量的异界来客动手并不明智，但现在已无时间商讨，城市在呼救！

此时已沦为半个废墟的东区，地狱战车在街道上吐着火焰疾驰，飞翔的神使拿着奇怪的武器对着它们射击，而战斗最激烈时，一名深狱炼魔也出现在了这里。就在它准备将地狱军团召唤至伊莫拉时，沙漠兵团的浮空舰进入了战场。

随着密集的炮响和空气被划破的尖啸，东区的上空落下了密集的弹雨。但是这些炮弹并没有落到地上爆炸，而是在空中炸开，散出大量的灰色的金属粉尘，地狱战车接触到这粉尘便立马熄了火，神使的武器则失去了光泽，锈蚀腐坏，那些传送门则被瞬间关闭，穿过其中的生物则被直接截断。

这些金属粉尘便是昂贵的反魔法金属，而随后，无数飞艇出现在东区上空，用凶猛的火力将所有可视的异界目标撕碎。在毁灭性的空中打击后不久，步行机和戴着防毒面具的士兵开始清理战场，逐个击杀残留的敌人。就这样，这场乱战在一天后迅速被控制。

经此一役，门多萨将军声名大噪，获得了“城市保卫者”、“铁腕将军”的美名，还获得了一枚皇家英勇勋章。这次胜利也让他相信铁腕手段的绝对力量，日后他会将这种手段用在其他地方。

而这次事件中总督的无能表现让帝国皇室失望至极，他的职务被撤销，继任者则是如今的总督——佩德罗·维利乌斯先生。这位文质彬彬的书生让门多萨将军颇为不满，自己这个功臣才适合做伊莫拉的总督，他不明白皇室选择佩德罗的原因，二人的矛盾就此埋下。

大约几个月后，此事终于尘埃落定，异界生物被彻底逐出伊莫拉，城内禁止他们出现，服务于他们的教团也一并禁止。与他们合作的凡人则被彻底清算，要么被抓进监牢接受安全警察的服务，要么消失得无踪无影。但即便跌入了最低谷，天界生物与魔鬼们也没有完全放弃伊莫拉，一些人通过对城内新兴组织的资助与合作，悄悄地重新发展影响力，但他们的活动完全转入秘密，已经无法像当年那般为所欲为了。

十年过去了，那场魔幻冲突的痕迹逐渐褪去，东区早已重新建起来，市民们对当年的事也不再提起，只记得那份戏谑的报纸头版——“天地大冲撞”。不过有些痕迹依然存在，当年洒下的大量反魔法金属粉尘，使得交战地带的数家魔矿精炼厂无法使用，据说直到今天，那些废弃的厂房内，依旧有未被清除的魔鬼或坠落的天界生物盘

踞。

## 特殊机制

### 气动管道系统

伊莫拉城区的地下埋藏着世界上最高效的货运系统，每天都有数以千计的快件被强力压缩气体推动着，地下的管道内高速穿梭，随后会被送到城内各地的驿站，一些高档场所或机关部门的建筑内甚至修有直达管道。只要你前往城中任意一个驿站，放入快递，关上阀门，一天之内，就能把物件送到目标手中。自然，这么高效的系统，收费也不会低，寄送文件的小件一件就要 50 斯帕，而货件每千克的价格则要 200 斯帕，不过会选择用气动管道系统寄件的人，多半也不会介意这样的价格。

另外，千万不要尝试切割管道来截胡里面的物品，先不说凿开坚硬的管壁要花一番功夫，一旦管道破裂，外泄的高温高压气体会非常致命，运输的物件也会被飞速吸出，摔个稀巴烂，什么也捞不到。

### 魔话通信

一种通过魔法网络来传讯的装置，可以无视距离的释放传讯术，传讯者通过听筒将信息告知对面，但前提是输入对面的魔话装置号码，方可在两台装置之间建立魔法连接。魔话通信装置（俗称传讯机）体积不小，需要固定安装，且结构精密，因此如果想要安装在家中得花不少钱，一般只有殷实的家庭才会考虑安装魔话通信装置。

伊莫拉大街上也有不少公用的魔话亭（主要集中在富人区），方便市民随时进行通信，当然这也是要收费的。并且为了防止刁民破坏以及保护隐私，魔话亭往往有着厚重的玻璃墙，所以如果在街上遭遇了袭击，你甚至可以到这里头临时躲躲。

## 飞艇与浮空船

飞艇，或称空艇，是伊莫拉常见的空中载具，它们有着庞大的身躯，顶部巨大的气囊提供了升力，让其得以浮在空中，再由魔动机推动前进。伊莫拉的高层建筑和重要地点例如市政厅、公共建筑和公司总部的顶层几乎都有飞艇停泊点，可以让市民在城市中点对点地穿行。不过飞艇的出现也有些时日了，在帝国刚刚殖民伊莫拉时就已经在使用，几十年过去，飞艇也暴露出了诸多问题，比如飞行速度缓慢和吊载能力有限等等。想要运输大量货物出城，必须将飞艇建造得非常巨大才能提供足够升力，十分影响运输效率。

因此，一款使用最新锐技术的飞行载具被发明了出来。它不再使用气囊，而是使用魔法来升空，速度、载重量和体积都得到了大幅优化，其外形布局也和海上的轮船十分相似，因此被叫做“浮空船”。它的出现让空中交通更加便利，尤其是穿越沙漠的无聊航程被大大缩减，在追求速度和效率的运输中被更频繁地使用。

当然，浮空船还无法完全取代掉飞艇，由于魔法浮空需要巨量魔力，一次起飞浮空船就要消耗掉大量魔矿，加上精密的机械结构和更先进的魔动机，浮空船飞行一趟的成本比飞艇不知道要贵多少倍，能使用它的乘客非富即贵，也仅有城内的大托拉斯和帝国军队拥有浮空船或浮空舰，大部分市民依然会选择传统的飞艇作为旅行和运输的工具，只有赶时间时会考虑使用浮空船。

## 载具物品

时代在前进，物品也要革新。在伊莫拉，每天都有各式各样的新奇商品、魔法道具和载具被发明出来，改变着这座城市的生活。所以，赶紧丢掉手头不知道哪个神秘法师调制的药水，和半吊子木匠手搓的小工具吧。是时候掏出你的积蓄，为那些大公司的工业流水线产品做免费市场测试了，这样你才能被归类为文明人。

## 载具

### 家用蒸汽汽车

对于伊莫拉中产家庭来说，这是一款不错的代步工具。速度不快，不会造成太严重的事故，四个座位，有的还能带上一些小东西。价格虽然有些昂贵，但大多数宽裕家庭也能承受，所以伊莫拉的各处都能看到它们。

移动速度 60 尺

AC15

体型：大型

撞击：仅限对体积比自身小的生物，伤害 2d8（钝击）

载人：5 人

HP：50

价格：7000-10000 斯帕

### **蒸汽货车**

做生意拉货用的运输载具，分为小型、中型和大型货车三种型号，前者通常会卖给已经有一些家业的家伙做小生意，后两者一般都是企业购买，虽然越大的车拉货越多，但是同时破坏性越大，时常会有些倒霉鬼葬身车轮之下。

移动速度 60 尺

AC：15/17/20

体型：大型/巨型/巨型 x2

撞击：小型货车 2d8，中型货车 4d8，大型货车 8d8（钝击）

载人：两人

HP：50/100/200

价格：7500/10000/15000 斯帕

### **自行车**

比较亲民的代步工具，大多数伊莫拉家庭都可以买一辆，中产阶级家庭的孩子们能骑着它上下学。但是功能似乎仅限于代步了，曾经有人试着将它装上蒸汽引擎，但是没过几天这个人就和自行车一起冲到湖里去了。

移动速度 40 尺

AC10

体型：中型

载人：一人

价格：400 斯帕

### 蒸汽摩托

伊莫拉居民能接触到最低门槛的带引擎的载具，家境略差一些的家庭可以咬咬牙买一辆，可以加装车斗来载更多人。

移动速度 80 尺

AC10

体型：中型

载人：2-3 人

价格：2000 斯帕

### 沙舟

专门为在沙漠中穿行而设计的载具。比起使用轮子的蒸汽汽车，它更不容易陷在沙中，比起各种履带车辆，它的速度更快，特殊的魔矿引擎可以使其在沙漠中像船一样穿行，但是一遇到其他材质的地面就无法行动。沙漠中的商人会用它来装载一些货物，但更多的是用来在沙漠中各个聚落之间载客。也有一些沙漠中的匪帮购买或抢夺了沙舟，作为战斗载具使用。

移动速度：沙质地面 120 尺，普通地形 40 尺

AC15

体型：大型

撞击：4d8（钝击）

载人：四人

HP：50

价格：6000 斯帕

## 步行机

贝尔喀蒂亚帝国自行开发的双足步行陆战机甲，虽然投入了大量资源开发，并列装了不少部队，但在上一次战争中，步行机的表现远不如敌人装备的坦克。不过帝国依靠其战略优势最后还是取得了战争的胜利，但这也使得帝国并没有吸取任何教训，让这一有缺陷的装备依旧在帝国军队中服役。

价格：400000 斯帕

移动速度：35 尺

体型：巨型

载人：1 人

HP：250

坚韧：免疫单次小于等于 25 伤害的攻击

攻击：一门主炮（对十尺以内的目标造成 8d8 力场伤害）或两挺加特林机枪，踩踏 6d8（钝击），每回合进行一次主炮射击或两次加特林机枪射击或一次碾压。

## 蒸汽坦克

帝国从其他国家购买的重型装甲单位，真正的战场支配者，虽然帝国自己不生产坦克，但伊莫拉驻军意识到这一装备的重要性后，便让总督为他们采购了一些。

价格：别想了

移动速度：35 尺

体型：巨型

载人：4 人

HP：350

坚韧：免疫单次小于等于 50 伤害的攻击

攻击：一门主炮，对目标半径十尺以内的目标造成 12d8 力场伤害。两挺加特林机枪，本体碾压 8d8（钝击），每回合进行一次主炮射击或两次加特林机枪射击或一次碾

压。

## 物品

### 克鲁格牌 “快枪手” 加速气泡酒

克鲁格气泡酒厂生产。酒是老英雄，越喝越迅猛。

效果：战斗时可使用一个附赠动作饮下一瓶，饮用者在本回合内可做出一个额外动作。

价格：60 斯帕

### 克鲁格牌 “健壮者” 大麦酒

克鲁格啤酒厂生产。酒是粮食精，越喝越年轻。

效果：战斗时可使用一个附赠动作饮下一瓶，饮用者在本回合内可获得体质豁免优势。

价格：50 斯帕

### “大力扳手” 蔬菜罐头

多种神奇蔬菜与草药，经过科学处理脱水制作而成。吃下一罐能把扳手轮出火花来——反正广告里那个小人是这么说的。

效果：食用一罐后，在下一次短休前，你可以重掷一次失败的力量检定，但必须采用重掷的结果。食用多罐效果不叠加。

价格：20 斯帕

### “超雄灵” 力量药丸

海报贴得满大街都是的新型药品，但据说未经完整测试就投入了市场。一盒“超雄灵”内含 4 颗药丸，但如果一次性全部吃下，可能会产生一些奇奇怪怪的副作用。

效果：服用一颗能让力量+1，也可以多粒一起服用，力量加值可叠加，最高上限+4，10 分钟后失效。

价格：200 斯帕

### **“工人之友” 止痛剂**

一种在街头流行的注射药物，装在一次注射小瓶中。肉体饱受摧残的体力工人们经常使用，使用后可以暂时抚平他们的伤痛。然而，当药效褪去时，痛苦会如潮水般再次袭来，他们不得不再次注射这种药剂，或是用自己的意志硬撑，因此，这种药物制造了大量的入门瘾君子。

效果：注射这种药剂后，获得 hp 上限一半的临时生命。

价格：20 斯帕

### **红沙虫牌 活力水**

熬夜人士的最爱。饮用者能感到精力充沛，困倦劳累一扫而空。根据红沙虫食品厂的官方说法，活力水的原材料来自于沙虫身上的精华。但据说一些沙漠中迷路的流浪者在偶然食用过沙虫粪便后，产生了相同效果。

效果：饮用一瓶后，相当于进行一次短休。

价格：50 斯帕

### **药剂注射枪**

相比于传统的注射器，药剂注射枪可以远距离对目标发射药剂，再也不用担心万里奔赴去救人了。不过缺点是，对于注射者来说需要一定的准头。药剂注射枪不止能远程发射治疗药剂，其他各种效果的魔法药水，只要能装在针头中，都可以发射。

射程 60 尺

价格：100 斯帕

### **灰鹰医药 状态消除药剂**

灰鹰医药公司研制的一款可解除各类状态影响的药品。除了擒抱状态以外，其他各种状态对应各自不同的消除剂，可通过注射器和药剂注射枪使用。

效果：陷入目盲、魅惑、耳聋、恐慌、失能、隐形、麻痹、石化、中毒的目标，在被

状态消除药剂命中后可立即解除状态。但单一状态只能靠对应药剂解除（例如恐慌解除药剂可消除恐慌状态）

价格：200 斯帕（每支）

### **灰鹰医药 续航药剂**

时间就是金钱，时间就是生命，当遇到不得不做的要紧事时，续航药剂或许能换来点宝贵的时间。

效果：注射药剂后，进行一个 DC14 体质检定，检定成功可获得一个完整的长休效果，检定失败则只恢复所有生命值。

价格：1000 斯帕

### **灰鹰医药 回生注射器**

灰鹰医药公司研制的复活装置，通过注射的注射器朝目标释放回生术。回生注射器不仅可以让正式死亡 1 分钟内的生物以 1 生命值重生，对于 0 生命值的濒死状态生物也有用，可以使目标生物直接恢复至 1 点生命值。当然，这款投入巨大的装置价格不菲，最开始就是为了上层人士研制，即便后来流入市场，价格也十分吓人。

价格：500000 斯帕

### **深渊钢**

这种材料被发明于皇家科研所，他们曾经囚禁了一只来自深渊的恶魔用来做实验，在令恶魔也不经胆寒的实验中，他们发现了这种拥有极坚硬并且拥有相当能量的新物质，一般的锻打根本无法使这种金属变形，只有通过特定的仪式才能使它变为想要的状态，这种材料一经问世就大受欢迎，从改良机器的发明家和企业到想弄两把新武器的冒险者，都想弄些深渊钢。不过，制作这种材料的过程相当危险，需要囚禁一只恶魔并且不停的从他身上抽取血液，当这只恶魔偶然挣脱束缚，便会愤怒的摧毁附近所有的可见之物，也因此，深渊钢的生产被严密的监护，以确保不会发生任何意外。

一把用深渊钢锻造的武器被视作+2 武器，并且附带 1d6 点火焰伤害，这把武器的价格为原来的十倍。而用深渊钢锻造的护甲被视作+2 护甲，且获得火焰伤害抗性，价格为

原护甲的十倍。

## 武器护甲

### 远程武器

大人，时代变了。对于广大不会用魔法的普通市民来说，拥有一把新时代的杀人工业品可以做到不少前人想都不敢想的事情。当然了，前提是你得会用，打得准。所有子弹造成的伤害均为穿刺伤害。

#### 速射左轮

伊莫拉警察的标准装备，但城中各路豪杰手中随处可见，怎么来的你别问。

单手，军用，射程 90/150 尺

一次攻击可以射击 2 发，可朝相同或不同目标射击

伤害：1d6+敏捷调整（单发）

载弹量 6 发（一个附赠动作重新装填）

价格：300 斯帕

#### 大口径左轮

上一代军用左轮，现如今几乎退役，但仍老当益壮，可堪一用。

单手，军用，射程 90/150 尺

伤害：1d12+敏捷调整

载弹量 6 发（一个附赠动作重新装填）

价格：300 斯帕

#### 短管霰弹枪

一款爆改为手枪版本的霰弹枪，锯掉了枪管和枪托，用起来非常考验手劲。

单手，简易，射程 20/40 尺

伤害：

10 尺（扇形） $3d6$ +敏捷调整

15 尺（扇形） $2d6$ +敏捷调整

20 尺（扇形） $1d6$ +敏捷调整

载弹量 1 发（一个附赠动作重新装填）

价格：400 斯帕

### “胡椒盒子”多管手枪

早就淘汰的老式多管左轮，当年帝国人靠它杀了不少原住民，不过如今只能在博物馆或缺乏武器的部落里看见他们了。

单手，简易，射程 60/90 尺

载弹量 6 发（六根枪管）

伤害： $1d8$ +敏捷调整

当命中检定  $d20=20$  时，胡椒盒子会将剩余子弹全部打出去，对一个目标造成  $nd8+n \times$  敏捷调整的伤害

价格：600 斯帕（作为历史文物的价格）

### 土制手枪（简易手枪）

整点钢珠，弄点火药，塞进枪筒，扣下扳机，击中与否皆听天命。

单手，简易，射程 30/60 尺

伤害： $1d8$ +敏捷调整

载弹量 1 发（一个附赠动作重新装填）

价格：75 斯帕

### 自动手枪

代表着机械结构之美的新型武器。子弹被装在握把里，提升了隐蔽性和弹容量，因此也被人称作袖珍手枪，但它威力可算不上袖珍。

单手，军用，射程 90/150 尺

一次攻击可以射击 2 发，可朝相同或不同目标射击

伤害：1d8+敏捷调整（单发）

载弹量 8 发（一个附赠动作重新装填）

价格：900 斯帕

### 杠杆步枪

上一代的帝国军用步枪，退役后大量流入民间，在伊莫拉内外任何地方都能找到，不管是帮派私藏，还是城外盗匪手里，甚至是一些老兵家客厅的墙上。

双手，军用，射程 150/600 尺

伤害：2d8+敏捷调整

载弹量 10 发（一个附赠动作装填 1 发，一个动作装满弹仓）

不可卧倒使用

价格：400 斯帕

### 栓动步枪

帝国陆军现役装备，本应无法在民间流通的，但不巧的是，每当城外发生一次哥和拿人对帝国巡逻队的袭击，数天后城内的黑市里就会多几把这种步枪。

双手，军用，射程 150/600 尺

伤害：2d10+敏捷调整

载弹量 5 发（一个附赠动作装填 5 发）

价格：700 斯帕

### 单发大口径步枪

原先是帝国本土移民带来的狩猎用步枪，但在发现伊莫拉郊外全是不毛之地没什么猎可打后，它们被转而用在打人这项运动上。

双手，军用，射程 300/600 尺

伤害：3d8+敏捷调整

载弹量 1 发（一个附赠动作装填 1 发）

价格：400 斯帕

### **霰弹枪**

特别好用的打击软目标的武器，尤其是在对示威群众的时候。

双手，军用，射程 30/60 尺

伤害：

10 尺（扇形）4d6+敏捷调整

15 尺（扇形）3d6+敏捷调整

20 尺（扇形）2d6+敏捷调整

30 尺（扇形）1d6+敏捷调整

载弹量 5 发（一个附赠动作装填 1 发，一个动作装满弹仓）

价格：700 斯帕

### **气枪**

在潜入时不被人发觉的方法有两种，气动无声步枪提供其中一种解决办法。

双手，军用，射程 90/150 尺

伤害：2d8+敏捷调整

非常安静，无声

载弹量 5 发（一个附赠动作装填 5 发）

价格：1000 斯帕

### **燧发枪/火帽枪**

过时的重型步枪，装填麻烦，更多是作为文物藏品出现，但是和新家伙一样致命。

双手，简易，射程 60/90 尺

伤害：3d8+敏捷调整

载弹量 1（使用一个动作重新装填）

价格：600 斯帕（作为历史文物的价格）

### 自制长枪

各种发射金属弹壳子弹的自制长枪的统称，他们可能来自地下世界的鼠族枪匠或是沙漠之蝎，每年警察局都会收缴很多这种枪，但是第二年会有更多这样的枪被制造出来。

双手，简易，射程 60/90 尺

由于制造简陋，射击时命中-1

伤害：2d8+敏捷调整

载弹量：1/3/5（一个附赠动作装填 1 发，一个动作装满弹仓）

价格：100/150/200 斯帕

### 加特林机枪

使用弹鼓的多管速射武器，能倾泻出大量的子弹压制敌人。

伤害：6d8+敏捷调整，射程 300 尺，固定/双手

载弹量 100 发

价格：3000 斯帕

射击时，消耗 10 发子弹，对一个半径 10 尺的区域进行扫射，在其中的目标需要进行一次敏捷豁免，若失败，收到 6d8+敏捷调整值的穿刺伤害，成功则减半。

同时，也可以对射程内的扇形区域进行一次火力压制，其中的目标需要进行一次敏捷豁免，若失败，收到 2d8+敏捷调整值的穿刺伤害，成功则不受伤害。

当使用者的力量大于等于 18 时，可以双手使用加特林机枪，但使用者的速度减半。

## 瞄准镜改装

射击 30 尺外的目标获得优势，并且枪支射程增加百分之 50，只有非霰弹长枪可以使用此改装。

改装价格为 1500 斯帕

## 祝圣子弹

面对非魔法攻击免疫的怪物和目标，使用祝圣子弹可以破他们的防，甚至还能对其造成额外的光耀伤害。这些镀银并受到祝福的子弹通常能在众神社的各个教堂内买到。不过祝圣子弹价格可不便宜，一发手枪弹 200 斯帕，一发步枪弹就要 400 斯帕。没错，祝圣子弹也是这些教堂重要的一笔资金来源。

## 动力近战武器

虽然传统的刀剑已经在军队中消失，但是依旧有些特立独行之人挥舞着改造过的近战武器活跃着。不过在城里的大多数斗殴中，传统刀枪棍棒依旧是主流。

### 链锯剑

由蒸汽推动的锯子，做成了剑的样子。锯木头方便，锯人也方便，就是声音巨大无比。

双手，军用

伤害：3d8+力量调整（挥砍）

价格：500 斯帕

### 长杆圆盘锯

由蒸汽推动的圆盘锯，并且接上了一根长杆，能在远距离砍爆敌人。

双手，军用，触及

攻击距离可达 10 尺

伤害：2d8+敏捷调整（挥砍）

价格：400 斯帕

### **钢铁拳套**

带有推进装置的金属拳套，足够一拳打烂对手的狗头。也因为这个原因，它在任何正规的拳击比赛中都被禁止使用，令人遗憾。

单手，简易

伤害：1d10+力量调整（钝击）

价格：150 斯帕

### **拐杖刺剑**

伪装成一根拐杖的刺剑，底部有一颗去掉弹头的子弹可将剑刃高速推出，推出的高速甚至可以击穿钢板。

单手/双手，军用，灵巧

推出时，伤害 2d12+敏捷调整（穿刺）

推出后，伤害 1d8（双手 1d10）+敏捷调整

价格：500 斯帕

### **霰弹巨锤**

锤头内装了一枚霰弹枪子弹和激发装置，当锤在敌人脑门上时，内部的霰弹将会把敌人的脑袋直接轰烂。

双手，军用

伤害：4d6+力量调整（不安装霰弹时，伤害和巨锤一致）

价格：200 斯帕

### **蒸汽剑（巨剑/长剑）**

由蒸汽辅助攻击的单刃剑，未开刃的一面有几个气孔，挥砍时可以喷出高温气体推动剑刃达到更快的挥动速度，就是每次砍完人别忘了更换气瓶。

双手/单手，军用

伤害：

巨剑 4d6+力量调整

长剑 2d8（2d10）+力量调整

价格：巨剑为 800 斯帕，长剑为 600 斯帕

### 热力巨剑（非普通）

剑身内有密集导热管，高温蒸汽在内部流通使剑刃变得滚烫，即使是摸上去手也会被烫熟，并且对刀刃没有任何影响，和蒸汽动力剑一样，它也可以用蒸汽强化挥砍力度，看起来像是一把完美的武器，除了你需要背着一个沉重的锅炉（已经相对缩小了），以及链接在武器上的蒸汽软管会大大的妨碍使用者的动作。

装备要求：使用者力量大于等于 18

装备者移动速度下降 5 尺

伤害：4d6+力量调整+1d8 火焰伤害

### 枪剑（非普通）

单纯的将一把枪和一把剑合在了一起，在你子弹打完后不至于手无寸铁。

有些技术高超的工坊可以把动力武器和枪支合二为一，不过只有实力雄厚的人才能考虑这一类武器。

单手/双手，军用

伤害：长剑/短剑/匕首/刺剑/巨剑+一把短枪

### 刺刀

加装在步枪枪口的近战武器，比上面那个靠谱多了。

仅限长枪加装

伤害：1d6+力量调整

价格：20 斯帕

## 爆炸物

炸弹和炸药也是这个时代不可或缺的范围杀伤武器，不过正由于它们的破坏性，伊莫拉当局对爆炸物管理比较严格，以防威胁到城中重要市民的安全。你只能在城市内部见到一些土制的简易炸弹，或者隐密渠道流入的、卖得比枪还贵的手榴弹。

### 简易炸弹

铁皮包裹着火药的圆蛋形炸弹，几百年前就有了，到今天依旧能看到它，而且如今用打火机点引线还更加方便。

投掷距离 60 尺

伤害：目标点半径 5 尺范围内所有生物进行一次 DC12 敏捷豁免，豁免失败者受到 3d6 火焰/穿刺/力场伤害（取决于炸弹类型），成功者伤害减半

价格：50 斯帕

### 炸药

开矿搬山必须用到的爆破工具，常为管状或块状，使用者可以将多根炸药绑在一起，增加爆炸威力。常见于城外矿坑和工地。

投掷距离 60 尺

伤害：目标点半径 5 尺范围内所有生物进行一次 DC12 敏捷豁免，豁免失败者受到 3d6 力场伤害，成功者伤害减半。

当成捆的炸药引爆时，每增加一根炸药，伤害增加 1d6（至多 10d6），爆炸半径增加 5 尺（至多 20 尺）

价格：60 斯帕

### 破片手榴弹

靠爆炸后飞溅的破片杀伤目标的手榴弹。由沙棘工业生产，配备给机动部队等强力武装部门，当然由于伊莫拉繁荣的走私市场，偶尔在其他势力手中出现也不奇怪。

投掷距离 60 尺

伤害：目标点半径 15 尺范围内所有生物进行一次的 DC14 敏捷豁免，豁免失败者受到 5d6 穿刺伤害，成功者伤害减半

价格：400 斯帕

### **军用木柄手榴弹**

纯靠冲击波伤人的进攻型手榴弹，是帝国士兵的单兵装备。此爆炸物严禁带入城内，携带此物被警察发现直接视为恐怖分子处理，因此这款手榴弹几乎只在城外出现。

投掷距离 60 尺

伤害：目标点半径 15 尺范围内所有生物进行一次的 DC15 敏捷豁免，豁免失败者受到 5d6 力场伤害，成功者伤害减半

价格：500 斯帕

### **绿雾炸弹**

通过释放弹体中的“绿雾”气体杀伤目标的毒气弹，在爆炸时没有巨大的爆破声。由于其危险特性，弹体被要求涂上醒目标识，关于涂红色还是绿色目前仍在争论。

投掷距离 60 尺

伤害：目标点半径 15 尺范围内所有生物进行一次 DC14 敏捷豁免，豁免失败者受到 5d6 毒素伤害，成功者伤害减半。

价格：400 斯帕

## **实验武器/野路子武器**

皇家科研所在伊莫拉开发了各种实验性武器，同时，各个公司和民间的各路豪杰们也发明出了不少奇特的东西。

### **电弧步枪（珍惜）**

贝尔喀迪亚帝国皇家研究所尝试将魔法运用于制造武器，在进行了一系列研究后，他

们制造出了一款有着巨大威力、且能同时攻击多个目标的步枪。然而其复杂的机构，昂贵的价格，以及超高的维护难度使得电弧步枪无法在军队大规模铺开，因此只有城市中的极少部分人能用上这种武器。

双手，军用，射程 150 尺

伤害：5d6 闪电伤害

价格：10000 斯帕

如果目标周围 10 尺内有其他生物，则对他们造成 3d6 的闪电伤害。如果受伤害者周围 10 尺范围内还有其他生物，另会对其造成 1d6 点闪电伤害

### **绿雾喷射器（珍惜）**

绿雾之灾后，皇家科研所将这种毒气制作成了武器，经过测试，在狭小空间内效果效果相当的不错，能对敌方人员造成有效的杀伤并且不会对物件造成损伤，有不少精锐部队，比如人狼部队装备了这种武器

双手，军用，射程 40 尺

伤害：对 40 尺扇形范围内的生物造成 5d6 毒素伤害，且被命中者陷入中毒状态，并且随后的一分钟内，进入该区域的生物每回合受到 1d6 毒素伤害

价格：6000 斯帕

### **解离长矛（极珍惜）**

通过对解离术这一危险魔法的研究，制造出的释放分解力场的武器，虽然威力不如解离术强悍，但是更加可控，使用者可以选择将杀死的生物连同其穿着携带的所有随身物品一起变成一堆灰尘。此后该生物只能通过完全复生术和祈愿术复活。

双手，军用，触及

伤害：5d6+10+敏捷调整

价格：15000 斯帕

此武器可以解离中型或更小的非魔法物件或魔法力场。如果目标是大型或更大的物件或魔法力场，则此法术会解离其 5 尺立方大小的部分。

## 黑洞榴弹

野路子武器中的佼佼者，黑洞榴弹的核心是两个次元袋，所以造价相当昂贵，但效果是一顶一的好。可以投掷也可以用各种发射器发射出去，当击中目标时，周边 10 尺的所有物品和生物都将被吸入黑洞内。

## 喷火器

使用魔矿作为能源，释放出熊熊烈火。从城内小作坊到城外哥和拿营地，哪里都可以做这玩意。使用时小心，燃料罐在击中后很有可能爆炸。

伤害：4d6 火焰伤害（30 尺扇形范围内）

价格：2000 斯帕

## 魔能轨道炮

皇家科研所开发的武器，可以释放强大的破坏力，使得持有者能一个人能汲取

## 自杀诱导激素

皇家科研所在绿雾之灾事件后，继续研发了多种毒气，其中效果最显著的则是这款名为“自杀诱导激素”的神经毒剂。在实验中，包括鼠、兔、马在内的所有实验动物在吸入这种毒气后无一例外都产生了自我伤害的行为，并且持续这种行为直到死亡，在随后对鼠耳人实验体的实验中也同样获得了成功。然而，这种高效毒气的制造需要复杂的魔法仪式，并且参与的研究人员还透露甚至还需要类人生物的生命来进行献祭，使得这种毒气的产量低的可怜。

自杀诱导激素（吸入）

受害于该毒药的生物必须进行 DC16 的感知豁免，豁免失败则必须用自己持有的武器攻击自己直至濒死状态，一回合最多攻击三次，持续时间 2d4 分钟。若未持有武器，则使用空手攻击自己。当受到次级复原术或其他复原法术的影响时，该毒药效果消失。

## 护甲

面对工业时代的武器，旧日的护甲早已力不从心，因此伊莫拉人一直在尝试研发适合当前版本的实用护甲。从简单粗暴的加钢板叠出全金属外壳，到用沙虫皮加工制成软质复合材料，再到街头作坊打造的简易硬制护具，价格与质量五花八门的护甲在城市里随处可见。

主打隐蔽性、美观和舒适性的高端服装品牌“埃纽斯”，是伊莫拉最大的护甲供应商之一。通过沙虫皮加工技术，埃纽斯公司发明了软质复合材料，将它们缝在外套衬下，甚至都不影响日常活动，很快埃纽斯护甲便受到了许多体面人士的青睐。

但当火力逐渐升级时，装甲钢还是比沙虫皮更可靠一些。“沙棘工业”作为城内最大的帝国陆军供应商，除了几件实验性的复合防具外，更多的是制造防御性能更好的金属护甲，以满足军队的野外作战需求。沙棘工业的产品经受过实战考验，在伊莫拉的街头战斗中自然也是香饽饽，当然缺点就是，你那英俊的外表可能会被挡得严严实实。

## 服装

### 埃纽斯 高级防弹西服

AC14+敏捷调整

穿着时魅力检定+1

价格：1000 斯帕

## 轻甲

### 硬制皮夹克

AC11+敏捷调整

价格：100 斯帕

### 埃纽斯 防弹马甲

AC12+敏捷调整

穿着时魅力检定+1

价格：400 斯帕

## **硬制皮大衣**

AC13+敏捷调整

价格：150 斯帕

## **中甲**

### **铸铁胸甲**

AC14+敏捷调整（最大 2）

价格：300 斯帕

### **埃纽斯 野外防弹猎装**

AC15+敏捷调整（最大 2）

穿着时魅力检定+1

价格：700 斯帕

### **沙棘工业 “阻挡者” 复合防弹背心**

AC16+敏捷调整（最大 2）

价格：600 斯帕

## **重甲**

### **“铅侠” 钢制半身甲**

AC17 隐匿鉴定劣势

价格：500 斯帕

## 沙棘工业 陆军 A45 野战防具

AC18

价格：800 斯帕

## 沙棘工业 “开拓者” 全身金属防弹套装

AC20 隐匿鉴定劣势

价格：2000 斯帕

## 防弹盾牌

AC+2，面对远程武器时 AC+3

价格：200 斯帕

## “歌利亚” 蒸汽动力甲（非普通）

AC20，装备者力量提升至 18，如大于 18 则不受影响。

对目标发起近战攻击时额外获得 1d4 的钝击伤害

## 施法相关（法器）

*“当机械与魔法结合时，总能产生一些意想不到的效果。”*

### 双生法器

法器复制一个效果相同的法术，消耗一个同环位的法术环位，施法者可以自由选择该法术的作用目标

### 快发法器

施法者在释放一个非戏法的法术时，可以自由选择一个戏法一起释放。

## 储存法器

【一级（非普通），二级（珍惜），三级（极珍惜）】

法器中可以储存一个法术（一级可储存三环以下（不包括三环），二级储存 6 环以下，三级储存 9 环以下），可使用一个反应动作释放该法术，存储时间为法术环数 x24h

## 增强法器

当释放可以升环释放的法器时，使用此法器可自动将法术升一环，并且不需要使用更高环位，如果法术无法升环则视为普通的释放法术。

## 差分法器

其核心为一台连接着算法装置的差分机，只要将对应的打孔卡插进去就能释放相应的魔法，一般给不会使用魔法的人使用。不过，这样的法器价格一般相当不便宜，对应的打孔卡也相当昂贵，所以使用这种法器的人往往只能释放一两种法术，好在打孔卡并不会被消耗。

市面上最常见的差分法器是“希门兄弟”魔法机械厂生产的双卡槽差分机，一台 600 斯帕。更优质、拥有更多插槽的差分法器价格则普遍在 1000 斯帕以上。

戏法：50~100 斯帕

一环：101~250 斯帕

二环：251~500 斯帕

三环：501~1000 斯帕

四环：1001~2000 斯帕

五环：2001~4000 斯帕

六环：4001~8000 斯帕

七环及以上：8000+斯帕

## 伊莫拉怪物

怪物们不会因为文明的发展而消失。在伊莫拉城外的无垠沙海以及地下世界中，生活着一些奇形怪状的生物，他们经常会造成一些破坏，因此伊莫拉军警时常要和他们打交道，但更多的时候，他们会选择招聘冒险者来处理这些可怕的东西。

## 沙漠蠕虫

一种在沙海中漫游的巨型生物，蠕虫般的身体上覆盖着光滑的鳞片，体型如一列火车一般巨大，能吞下一辆汽车的巨口足以对任何生物造成巨大的威胁。它们同时也是多起火车出轨事件的元凶。因为这个原因，总督时常发出悬赏，对能够消灭沙漠蠕虫的人进行奖励，帝国的各个大学和研究所也都对沙漠蠕虫的器官标本十分感兴趣，所以，这就催生出了一群以狩猎沙虫为生的沙虫猎人，他们带着威力巨大的武器，在沙漠中追逐这些巨大的怪物。

有传说称，沙漠中的一些哥和拿部落至今还会使用一些不为人知的法术来操纵沙漠蠕虫，但是这一传说没有得到任何人的证实。

## 沙漠玫瑰

沙漠中因为缺乏水源使得植物难以生长，大部分植物会等待大雨时破土而出，但是沙漠玫瑰不愿当一颗平凡的植物，他们选择将自己的种子如蒲公英一样播撒出去，当这些种子落到一些动物或者人的伤口时，便迅速开始生根发芽，只需一个小时，它就会在血肉中扎根，并且从创口长出嫩芽来，这些根很难用手术处理干净，只要有一小段没有清理干净，沙漠玫瑰依旧会继续生长，在几个月后，宿主通常会被彻底吸干，此时的沙漠玫瑰进入花期，鲜红的花朵在宿主的枯骨上绽放，此时它的匍匐茎在周围的地表上形成了一个危险的陷阱，任何踩到这些茎干的生物将被这些藤蔓缠绕，成为下一批养料。这种可怕的特性使它成为了相当危险的植物，最严重曾经导致伊莫拉城外的一个村落全村人都成了养料，最后沙漠兵团不得不出动飞艇从空中投掷燃烧弹将这些植物消灭。因此，沙漠玫瑰的任何部分都严禁带入伊莫拉或者帝国本土，不过也有人私下里偷偷试图将其改良，将其变种作为一种隐秘而致命的暗杀工具培育。

## “鼠王”

“鼠王”可以说是伊莫拉城市之下最恐怖的怪物，这个怪物在下水道内游荡，给下水道居民们带来恐惧，其表现为一个庞大的，由大量鼠耳人尸体组成的无定形形体，这些鼠耳人的手脚和尾巴成为了这个怪物的肢体和触手，他们的身体在自然的影响下腐败，液化，混合，大量尸体的耳朵为其提供了强悍的听力，而且更加诡异的是，那些破碎面容的口中，依旧还在喃喃的发出那些死者生前的执念。有传言说，鼠王诞生于皇家科研所的恐怖实验，也有传言说，它来自于复活实验后巨量弃尸的怨灵的汇集。总而言之，这一恐怖的怪物和皇家科研所有撇不开的关系。

从遭遇鼠王的人口中可以得知，鼠王会用他的肢体将一切生物抓住，并且将他们变为自己的一部分，那些尸体的口发出的呢喃也足以让人精神崩溃。鼠王在遭到巨量的打击后也会“死亡“，然而即使销毁了鼠王的尸体后，鼠王依旧会在一段时间内会被再次目击。

### 鼠王

*大型不死生物*

hp: 203

ac: 14

速度: 15 尺

力量 21, 敏捷 8, 体质 16, 智力 2, 感知 18, 魅力 2

状态免疫: 倒地, 魅惑, 麻痹, 中毒, 恐慌, 力竭

语言: -

死者的呢喃: 鼠王无时无刻不在发出充满执念的呢喃，任何可以听到鼠王呢喃的生物在鼠王周边 30 尺内开始其自己回合时，必须进行一次 DC12 的感知豁免。豁免失败时，进入恐慌状态

肢体丛林: 鼠王会用他的肢体和尾巴组成的触手将一切生物抓住，任何生物在鼠王周边 5 尺内开始自己回合时，必须进行一次 dc16 的力量或敏捷豁免，豁免失败时，被鼠王擒抱（挣脱 dc16）

动作:

多重攻击：鼠王用自己的肢体发动四次攻击

肢体攻击：近战武器攻击，命中+7，伤害（1d4+5），外加（1d8）暗蚀伤害

## 改造食尸鬼

食尸鬼在伊莫拉其实并不少见，从城外的沙漠到下水道都有出没，毕竟伊莫拉从来不缺尸体，而自然，皇家科研所也捕获了一些食尸鬼用于实验，在经过一系列的实验后，改造食尸鬼便出现了。这些食尸鬼身上被植入了用于防护的护板和钢铁的尖刺，手爪也被换成了足以粉碎骨头的液压钳，肌肉膨胀到极限。而最重要的是，他们的脑中插入了一根探针，使其可以被持有遥控器的人控制。改造食尸鬼并非只停留在实验室内，皇家科研所自己就改造了不少这样的食尸鬼，用于处理逃出收容的各种实验体，毕竟，皇家科研所也有点不想让警察们知道的东西。

### 改造食尸鬼

中型不死生物 绝对中立

hp: 93 (11d8 + 44)

ac: 18

挑战等级: 6

力量 20 (+5) 敏捷 15 (+2) 体质 18 (+4) 智力 6 (-2) 感知 10 (+0) 魅力 8 (-1)

豁免: 力量 +8, 体质 +7

伤害抗性: 非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍

伤害免疫: 毒素

状态免疫: 魅惑, 力竭, 中毒, 震慑

感官: 黑暗视觉 60 尺, 被动察觉 10

语言: 理解通用语但不会说

钢铁尖刺: 任何用近战武器攻击命中改造食尸鬼的生物, 会受到 3 (1d6) 穿刺伤害。

动作: 多重攻击

改造食尸鬼发动两次攻击: 两次液压钳攻击或一次液压钳攻击一次啃咬攻击

液压钳。近战武器攻击，命中+8，触及5尺，单一目标。伤害: 16 (3d8 + 5) 点钝

击伤害。如果目标为中型或更小体型生物，则需要进行一次运动/体操豁免（DC 15），如果失败，则被擒抱（逃脱 DC 15）。改造食尸鬼同一时间只能擒抱一个目标。

**啃咬：** 近战武器攻击：命中+2，触及 5 尺，单一目标。伤害：9（2d6+2）的穿刺伤害。

## 非玩家角色 (NPC)

### 伊莫拉城市警察

中型类人生物，守序中立

护甲等级 (AC)：13（硬制皮大衣）

生命值 (HP)：27（5d8 + 5）

速度：30 尺

力量	敏捷	体质	智力	感知	魅力
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10	12 (+1)	10

**技能：** 威吓 +2，调查 +2，察觉 +3

**感官：** 被动察觉 13

**语言：** 通用语

**挑战等级：** 1（200 XP）

**动作：**

**多重攻击：** 巡逻警员进行两次攻击：一次使用警棍，一次使用速射左轮手枪。

**警棍：** 近战武器攻击：命中 +3，触及 5 尺，单一目标。命中：4（1d6 + 1）钝击伤害。

**速射左轮手枪：** 远程武器攻击：命中 +4，射程 150 尺，单一目标。命中：7（1d6 + 2）穿刺伤害。每次攻击可以进行两发射击。

**装填：** 巡逻警员以一个附赠动作重新装填左轮手枪（6 发子弹）。

**描述：**伊莫拉最常见的警察，虽然他们的腐败臭名昭著，但是如果你能看到他们，说明你所在的地方至少还有秩序。

## 伊莫拉机动部队

*中型类人生物，守序中立*

**护甲等级 (AC)：** 18 (沙棘工业 A45 野战防具)

**生命值 (HP)：** 65 (10d8 + 20)

**速度：** 30 尺

力量	敏捷	体质	智力	感知	魅力
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	10	12 (+1)	12 (+1)

**技能：** 运动 +4，威吓 +3，察觉 +3

**抗性：** 非魔法钝击、穿刺和斩击

**感官：** 被动察觉 13

**语言：** 通用语

**挑战等级：** 4 (1, 100 XP)

**高效：** 机动部队成员对受恐慌或束缚状态的生物进行攻击检定时具有优势

**动作：**

**多重攻击：** 机动部队成员进行两次攻击，在以下攻击中任意选择。

**链锯剑：** *近战武器攻击：* 命中 +4，触及 5 尺，单一目标。*命中：* 15 (3d8 + 2) 斩击伤害。

**杠杆步枪：** *远程武器攻击：* 命中 +5，射程 300 尺，单一目标。*命中：* 12 (2d8 + 3) 穿刺伤害。

**装填：** 机动部队以一个附赠动作装填步枪 (1 发子弹) 或以一个动作装满弹仓 (10 发子弹)。

**描述：**特种机动部队是一支全副武装的精锐力量，用于应对重大事件，如银行劫案、恐怖袭击或工人起义等。部队成员装备精锐的防具和链锯剑，训练有素，行动果断。他们往往乘坐轻型飞艇快速抵达战场，并且快速绳降参战。

## 伊莫拉安全警察

中型类人生物（可以是任意种族，一般为卓尔），守序邪恶

**护甲等级（AC）：**15（埃纽斯防弹马甲）

**生命值（HP）：**52（8d8 + 16）

**速度：**30 尺

力量	敏捷	体质	智力	感知	魅力
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)

**技能：**欺瞒 +4，洞悉 +5，调查 +4，隐匿 +5

**感官：**被动察觉 13（120 尺黑暗视觉）

**语言：**通用语，精灵语

**挑战等级：**3（700 XP）

**天生施法：**安全警察的施法能力为魅力（法术豁免 DC 12，法术攻击命中 +4）。可天生施放以下魔法，无需材料成分：

- 随意：*舞光术*
- 每日一次：*黑暗术*，*妖火术*

**隐秘行动者：**安全警察在城市环境中进行敏捷（隐匿）检定时具有优势，且可使用附赠动作进行躲藏。

**动作：**

**多重攻击：**安全警察特工进行两次攻击。

**刺剑：***近战武器攻击：*命中 +5，触及 5 尺，单一目标。*命中：*7（1d8+ 3）穿刺伤害。

**大口径左轮：**远程武器攻击：命中 +5，射程 150 尺，单一目标。命中：9（1d12 + 3）穿刺伤害。

**描述：**安全警察专注于打击针对伊莫拉殖民政府的颠覆行为和外国间谍活动。许多特工是卓尔精灵，因此善用残忍手段和魔法能力。他们很少公开露面，常穿风衣混入人群，因残酷的审讯手段而令人畏惧。

## 帮派暴徒

中型类人生物（任意种族），任意非善良阵营

护甲等级（AC）：13（硬制皮大衣）

HP：20（2d10+10）

速度：30 尺

力量 15（+2）敏捷 14（+2）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（100XP）

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

动作

多重攻击：暴徒发动两次近战攻击。

手斧：近战武器攻击：命中+4，触及 5 尺，单一生物 目标。伤害：5（1d6+2）的挥砍伤害。

大口径左轮：远程武器攻击：命中+2，射程 100/400 尺，单一目标。伤害：8（1d12+2）的穿刺伤害。

**描述：**各个帮派都有的普通打手，数量众多，士气不高，拿钱办事，往往靠人数优势

取胜。

## 步枪手

中型类人生物（任意种族），任意阵营

护甲等级（AC）：15（硬制皮大衣）

HP：28（3d12+10）

速度：30 尺

力量 13（+1）敏捷 18（+4）体质 16（+3）智力 12（+1）感知 16（+3）魅力 11（+0）

技能：隐匿+6

感官：被动察觉 14

语言：任意一门语言（通常是通用语）

挑战等级：1

动作

多重攻击：步枪手进行一次单发大口径步枪射击或两次速射左轮攻击。

大口径步枪：远程武器攻击，射程 600 尺，命中+6，单一目标。伤害：3d8+4

速射左轮：命中+6，射程 150 尺，伤害：1d6+敏捷调整。一次攻击可以射击 2 发，可选择相同或不同目标射击

描述：各暴力组织都会见到的枪手，从帮派到民间组织都有他们的存在，当他们出场时，也说明你面对的组织是真正起杀心了。

变体：步枪手进行瞄准镜改装后成为**狙击手**，射击 30 尺外的目标获得优势，并且大口径步枪射程为 900 尺，挑战等级：1

## “夺宝鼠”

中型类人生物（鼠耳人），任意非善良阵营

护甲等级（AC）：15（硬制皮大衣）

HP：38（5d8+15）

速度：45 尺

挑战等级：2（450xp）

力量 10（+0）敏捷 18（+4）体质 16（+2）智力 10（+0）感知 10（+0）魅力 14（+2）

技能：体操+6

语言：任意一门语言（通常是通用语）

**动作：**

**多重攻击：**夺宝鼠进行两次任意两次攻击

**短管霰弹枪：**远程武器攻击，距离 5 尺以内（扇形）3d6+4，距离 10 尺以内（扇形）2d6+4，距离 20 尺以内（扇形）1d6+4

**捕网：**命中+6，一只被捕网命中的大型或更小体型生物将被束缚，束缚状态持续至该生物解脱。可以用动作进行一次 DC16 的力量检定，以解脱自己或其触及范围内另一生物的束缚状态。对网造成 20 点挥砍伤害（AC10）同样可以解脱生物的束缚状态而不伤害及生物本身，并以此摧毁捕网进而终止束缚效应。

当你用一个动作、一个附赠动作或一个反应以用捕网进行攻击时，你只能攻击一次，而不论你正常情况下可以发动的攻击次数。

**缴械：**目标必须通过一个 DC16 的运动/体操鉴定，否则其持有的一个物品被夺宝鼠夺取，当处于束缚状态时，鉴定为劣势。

**描述：**夺宝鼠是鼠帮特有的成员，他们是有相当经验的小偷和盗贼，以夺取敌人的装备为目标，当他们缴械敌人的物品后，会尝试迅速带着敌人的物品离开战场，不到万不得已不会和敌人正面交战。