



# 龙与七恶人

作者：南北西东

# 《龙与七恶人》

这是一个适用于 4~6 个玩家，大约在 2~3 级开始的故事，我猜总计用时差不多 6 个小时。从预设的玩家阵营上推断，这应该属于一个更适合邪恶,至少是中立阵营角色的故事，一个会主动想些坏点子或者为自己谋取利益的角色会在这个故事中显得如鱼得水,而不会被道德底线所束缚。我想这种团应该简称邪恶团。

善良角色在这个故事里可能举步维艰，但也有一种独特的魅力，欣赏一个角色腐坏变质的过程非常有趣，也适合那些坚持要扮演自己的善良本性而遭受苦难的抖 m 玩家。

如果你是从《龙与香薰料：成为旅行商人》章节来的主持人，那么请你直接跳跃到没那么黑暗的故事开局三，继续享受和龙娘一起做生意的故事。

## 写在前面

---

**欢迎你们，卑劣的混蛋！**

**让我们一起干坏事吧！**

欢迎来到充满着粗口，背叛，血腥，暗算还有肉欲的模组龙与七恶人。这是一个关于奴隶交易还有违禁品的故事。

有几个穷途末路混蛋，在机缘巧合之下得到了半份没有办法兑换成财富的地契，被贪欲所驱使的他们开始寻找这份地契的另外一半。看起来只要把地契的一半弄到手，从一位没有什么反抗能力的老妇人和他那个漂亮女儿的手里把东西抢过来就可以了。然而，这场看似简单的争夺却将他们卷入了一场远比想象中黑暗的风波.当谎言、背叛与暴力交织，这群亡命之徒很快发现,最致命的不是刀剑，而是你她妈的信错了人，上错了床，或者觉得自己很了不起，能够把这个世界上所有人都给耍了。

是的，我们是来当坏人的。这个模组将默认玩家很坏，玩家非常坏，非常坏。还可以干更多更多的坏事，这个模组预料了很多玩家会干的坏事.....

欢迎欢迎，我的观众，欢迎来到龙与七恶人的剧场。

演出即将开始，关闭手机，放空头脑。

将您的小孩调至静音模式。

在接下来的一段时光里，我们将一起分享几个坏人的故事。

你将目睹（并成为）一群穷凶极恶之徒，

为了争名逐利、满足贪欲而彼此算计、背叛与厮杀，

但在最后，没有坏人能全身而退。

我说，观众，你有没有这样的想法，

厌倦了在每一场游戏之中永远扮演一个英雄。

厌倦了循规蹈矩、行善积德，厌倦了背负世界的重量。

那些光环太刺眼，那些枷锁太沉重。

那么，欢迎来到这个世界的另一面。

这里没有伟光正的教条，没有必须守护的誓言。

你将踏入的是一个道德模糊、规则由力量重写的领域。

在这里，你可以选择放纵，可以拥抱贪婪，可以品尝暴力最原始的滋味。

你不是来拯救世界的，或许，只是为了满足自己。

亲爱的观众。享受这场演出吧，

扮演一个你在平时绝对不会成为的角色，

享受他的爱与罪。

不过，在演出开始之前，让我再温柔的重申一遍。

这个故事啊，没有坏人能全身而退。

## 关于标题，以及来自作者的小游戏

---

标题《七恶人》显然是在致敬电影八恶人，事实上八恶人是某种错误翻译，当打开八恶人电影的评论区。你会发现总是有人在讨论究竟谁是恶人，谁不是恶人。在这个故事中我也使用了某种取巧的方法，并没有将故事中七位恶人的身份全部点明。而是等待作为阅读者的你自己发现。

## 目录

《龙与七恶人》	2
写在前面	2
关于标题，以及来自作者的小游戏	4
杀与操与奴役	11
够了，我觉得我已经说了足够多的免责声明了，现在让我们开始享受这个故事吧。	11
故事开始	12
故事发生在光明港	12
故事开局 1：一笔该死的赌债	12
半张宝贵的房契	13
故事开局 2：几个无耻的混蛋	13
故事开局 3：书接上回	14
好戏开场。	15
妇人之章	16
一个弱小的妇人	16
一次偷偷的潜入	17
一场注定失败的交易	18
一群肮脏的乞丐	20
鲜血与大粪。	20
随机疾病表（1d6）	23
藏身处之章	24
大宅之章	28
一次冲动的调查	28
开办商行的好地点	29
一个荒废的豪宅	29
一间曾经的地牢	30
一群嚣张的毒贩	32
刀子还是舌头？	34
一场残酷的处刑	40
女儿之章	43
光明港吟游诗人大学	43
未受邀请者禁止进入校园	44
一位“善良”的女儿	47
并非善良	47
一场纯洁的爱情	48
那么能出些什么岔子呢？	49
犯罪之章	50

实施绑架计划	50
假装赏金猎人	51
毁了她的名声	52
入侵寝室	52
卧榻之章	54
卧榻之上的谈判	54
秘密通道	56
乞丐们纵享荣华	57
银镜夫人	57
欺诈之章	59
一起解决逃亡的奴隶	59
如何与逃亡奴隶联系?	60
行动顺序表	61
她妈的算计	63
潜在结局：兔死狗烹	63
恶人之章	64
你以为你能玩得过谁呢?	64
恶人和恶人合作	64
潜在结局：寄生虫病	64
以慈善之名	66
潜在结局：哈巴狗	66
残暴的打手	68
潜在结局：经典力学	68
光明港的大好人	69
潜在结局：	69
一出话剧	70
七恶人全貌——事件真相	73
终于.....结束了?	75

## 那么故事发生在什么地方呢？

欢迎来到光明港——这个时代皇冠上的明珠。

听着，想在这个城市里赚钱的混蛋们，让老子告诉你什么叫黑暗时代。去他妈的教会，去他妈的人道主义，那个词儿至少还要等个几百年才会被发明出来。

这里是阿瓦隆尼亚，一个仍然沉浸于龙血贵族千年统治幻梦的封建制国家。在这个国家的大多数地方，贵族守着他们的庄园，暴力优雅而高贵，无知愚蠢的自耕农或者农奴们在土地上耕作，其中生可能都不认识一个大字。拥有大片土地的神庙作为既得利益者，教育人们如何接受这种与生俱来的苦难，无论这里供奉的是邪恶或者善良的神灵。信息的传播速度极慢，生产工作由于缺少生产工具而效率极低，但是只要能收到税，上头就不会在乎。在广阔的乡村，文明几乎断绝。

光明港，这座建立在无数契约劳工呻吟之上的珍珠。这里有城墙，妓院，广场，大量的纺织工厂还有庞大的劳工市场。在这由港口发展而成的先进城市里，比那些蛮荒的广阔土地要文明的多，我们延续着古老的传统，给奴役披上了法律的外衣。这里是阿瓦隆尼亚最大的人才交易中心，也是一个人们追逐财富和权力的地方，要么赢得盆满钵满，要么输个精光变成合法的契约劳工。

每天清晨，当港口第一缕美丽阳光照在那些契约劳工的身上，你就能闻到整座城市散发的芬芳。城市广场永远排着长队——不是等着领面包的穷鬼，而是一群被债务逼得自愿签下卖身契的蠢货打算把自己给卖了，有的是因为靠着在土地上种出的粮食已经不够支付税费，有的纯粹就是被爹妈骗到了这里来，就跟你大学选错了专业似的。他们用颤抖的手按下血指印时，还会对公证员说"谢谢老爷"。

你们争夺的地契，说不定其实是张直通地狱的车票

但那又如何？只要能赢下这局.....

在这个地狱中你就是决定别人生死的人了。

## 契约劳工和奴隶的区别？

考虑到奴隶制听起来非常的邪恶，光明港所实施的是契约劳工制度。这两者还是有些区别的。

契约劳工（如债务奴役、契约劳工）

表面存在合同关系，个体可能因债务、贫困等原因“同意”以劳动抵偿。

理论上具有期限（如还清债务或合同到期），但实际常被无限延长。

虽然合同可能通过欺诈、胁迫签订，或条款极度不平等（如天价利息），导致实质上的强迫劳动。

奴隶制（传统形态）

奴隶被法律或习俗定义为财产，完全无人身权利，世代为奴。

无任何自愿性，奴隶主对奴隶有绝对支配权，包括买卖、伤害甚至处死。

在理论上，光明港所从事的所有贸易都只不过是**劳务派遣和契约执行**而已。因此这一定程度上的避免了一些一正义或者反奴隶民的人士对此进行的抗议。

## 我他妈的不接受这个。

——如果玩家拒绝接受这个粪坑世界的设定，该怎么办？

### 1. 先承认：这世界确实该死

没错，这地方她妈的烂透了。被掩盖的奴隶制、腐败、系统性压迫——你的角色当然可以痛恨这一切。但记住：

你的愤怒她妈的改变不了现状（除非你打算血洗整座城市，那你他妈真的很强，而模组会变得很短）

一无所知是致命的（你的角色可以天真，但玩家最好搞清楚）

### 2. 一个本性善良的角色为何在此？

玩家可以用这样的身份开局。在龙与香辛料的战役之中，他们将押送货物至此，却被卷入了债务的洪流之中。因此他们属于：

落魄商人：在战役之中，玩家即将沦为契约债务人

如果你单独开启本模组。如果玩家拒绝扮演麻木的贪婪的该死的唯利是图的恶棍，给他们这些合理身份：

被坑的外乡人：玩家刚签完"劳务合同"就发现是卖身契，现在搞定这个房契就是赎回你自由的机会。

地下反抗者：伪装成奴隶贩子的逃亡组织成员

调查员：某个善良的神明，例如提尔或者受难之主教会教会派来暗访违规奴役现象的密探（不过嘛.....其实教会也烂透了）

### 3. 游戏内用 NPC 教他们世界规则：

让酒保告诉他们："嫌贵？隔壁巷子三铜币就能买个小姑娘咯，比买条狗便宜。"

安排税务官现场演示"如何合法把自由民变成奴隶"

派个只剩三根手指的老奴隶低语："我当年也像你这么天真"

### 4. 找找核心矛盾

你可以先弄清楚你的玩家的需求。

核心问题是究竟是他自己作为一个玩家，无法接受这样的世界，觉得如果不对世界发起反抗，就没有办法认可自己的人格。很好，那么这种情况他真的不适合这个故事。和你的玩家一起去玩个别的故事吧，跑团什么的开心是最重要的。

你可能不希望这样的事情发生：玩家坚持要当正直的圣武士，你让整个城市针对他们——可以试试看派出税务局查税、妓女栽赃、奴隶主悬赏...

等他们被吊在广场上当"法治示范"，又或者卡在墙上，屁股朝外时，你再问："现在，要不要重新读一遍设定啊？"而你的玩家对你进行一次攻击检定，一场大乱斗就此开始。

还有一种可能是玩家想要体验游戏，但它所使用的角色却没有这样的觉悟，例如他车了一张卡，这张卡是一位偏执的正义的圣武士，如果让他做出贪婪的肮脏的伤害别人行为无异于是在毁掉这名角色的设定。那么该如何游戏呢？

作为作者的建议是询问他是否想要享受自己的角色被玩坏的过程？让刚刚描述的那些针对性事件在他身上嘔嘔的发生一次，看着自己逐渐变得堕落，肮脏软弱，违背誓言。

亦或者让这名角色被迫的行动作为一名身上带着惩罚装置的奴隶被其他的玩家驱使着行动，一边发表着正直的宣言，一边因为惩罚和疼痛而叫出来，不得不继续干坏事，这对于一个抖 m 来说也许会很爽。

5.接受设定≠认同暴行，明确的告知你的玩家。：

在这里做好人要比当恶棍需要聪明十倍，而且在这个故事中，确实有隐藏了自己善举的好人。

善举都可能让更多人送命

地契争夺战是你们唯一能玩起的牌局，赢下这一局才能获得做些什么事情的入场券？

## 杀与操与奴役

---

你可以提前把这玩意儿打印下来。

本模组允许玩家进行包括绑架、奴役、酷刑和背叛在内的极端行为，但必须提前达成共识。在创建角色前，所有玩家需明确以下规则：

游戏内允许：

奴役 NPC 或玩家角色（需获得受害者玩家同意）

实施酷刑，侵犯，谋杀和系统性压迫

任何形式的背叛，包括贩卖队友

但是为了跑团过程中的和谐应该禁止：

现实中的歧视性言行（种族、性别、性向等）

未经同意的 PvP（玩家对玩家伤害必须双方确认）

超出预设安全词的，令人不适的过激描写

安全措施：

开场前进行红线检查，经过一次洽谈后列出每位玩家的禁忌项

采用 X 卡或安全词系统，随时叫停不适内容

结束后进行"解压谈话"，确保所有人心理状态

就当做是某种该死的免责声明：

你们要探索的是人性之恶，不是成为真正的恶棍。大家一起爽才是跑团游戏的真谛，当某个行为让现实中的任何人感到不适时，那就是越界了。现在，签署这份血墨合同吧——游戏开始了。

**够了，我觉得我已经说了足够多的免责声明了，现在让我们开始享受这个故事吧。**

## 故事开始

### 故事发生在光明港

光明港位于阿瓦隆尼亚南部海岸，背山面海，依托自然港湾而建。其地形自北向南缓降，逐渐衍入波涛平稳的海口，港口区域由三道天然礁脉环绕，为船只提供良好掩护。这里现在是一个以依赖契约劳工的纺织业和作为阿瓦隆尼亚唯一的大型港口而闻名的城市。

光明港的城区由奥斯特里安家族重整后确立，如今以港口为中心，呈放射式扩张。城市设有四门：东门通向盐道，西门连接马车商道，北门通向内陆村镇，南门面海，通达码头与船坞。

关于光明港的详细设定可以去翻《龙与香薰料战役设定集》。在这里就不多进行赘述，如何将这场游戏制作一场位于中世纪的跑商战役之中需要进行一些调整，我们会在稍后讨论这点。

### 故事开局 1：一笔该死的赌债

你们现在是一群被逼到绝路的亡命徒，不仅身无分文，还欠下了足以让最冷血的放债人都咧嘴一笑的巨额赌债——这笔钱多到能买下十个最强壮的奴隶，或者支付一打卓尔刺客的酬金。

债主是**"银舌"鲁弗斯**，是这个模组的第 1 名罪大恶极的恶人，这个笑咪咪的恶魔既是放贷者又是奴隶贩子，还他妈兼职法庭的法官，他的判决从来只有一种：要么还钱，要么把自己送上拍卖台。

在故事一开始的时候：你们已经被剥得精光，连靴子里藏的刀片和内裤上的铜扣都被搜刮一空作为抵押品。更糟的是，你们每个人的左手小指都被切掉一截，伤口涂着药水——这种特别的魔法就像给逃跑的蠢货挂上灯笼，鲁弗斯的猎犬能在二十英里外闻到这股甜腻的气息。你们早就听说过光明港本地的贵族有着特殊的方法能追踪逃亡的奴隶，现在你们见识到了。

更要命的是你们这群人之间的关系——或许你们是曾经一起干过脏活的"老搭档"，但现在每个人都怀疑是对方害自己沦落至此；或许你们只是被债务硬凑在一起的倒霉鬼，互相提防得像笼子里的饿狼；又或者你们中早就有人暗中和鲁弗斯达成了某种肮脏交易，就等着在关键时刻捅同伴一刀。无论哪种情况，现在你们都被这根债务的绞索紧紧勒在一起，七天之后要么一起还清这笔该死的钱，要么一起被铁链拴着拖上拍卖台——鲁弗斯特别擅长把曾经的自由人调教成最温顺的奴隶。

倒计时从此刻开始：

到游戏的第三天鲁弗斯那些穿着考究的手下会"偶遇"你们，一边用丝绸手帕擦着匕首一边亲切提醒还剩一半时间；

第五天清晨你们会在栖身的地方发现一条血淋淋的舌头，和你们被割掉的手指一起钉在门框上。

到了第七天黎明，要么带着钱出现在鲁弗斯的私人码头，要么就等着变成港口奴隶市场的今日特供品。

紧接着玩家就要被交代任务了。

玩家此时可以尝试通过一个社交鉴定（dc: 10）无论哪一种，来为自己提出一些优势，例如提供至少可以遮蔽身体的服装，拥有至少一点点的任务经费，提供在这个城市中的容身之所，归还护甲或者装备，以便在过程中使用。

每当玩家提出一种要求，下一次进行社交鉴定的难度便会+2。但倘若玩家的伶牙俐齿让鲁弗斯留下了深刻的印象，他还会提供一些额外的帮助。

从以下里选一样开局魔法物品：

一根具有特殊能力，能够捆人的攀爬绳，  
一把万能钥匙、  
一个次元袋、

或者一瓶连野狗都能放倒的劣质迷情媚药（谁知道这玩意会不会先要了使用者的命）。

主持人此刻应该已经把上面写着1~7的计数器砸在桌上

## 半张宝贵的房契

银舌鲁弗斯咧着嘴，把那半张泛黄的羊皮纸拍在你们面前——这是位于港口区边缘的一栋废弃宅邸的半张房契，半张房契一文不值不能交易，也不能代表对某处的所有权。没有任何的意义，除非搞到另外半张，所以他把这半张交给了你们。让你们想办法把这半张房契的价值榨出来，以偿还你们身上的赌债。

这破房子外表看起来一文不值：院墙爬满藤蔓，大门歪斜地挂在生锈的铰链上，窗户玻璃早就被街头混混砸了个精光，里面的东西大多也已经被搬空了。但它的价值在于位置——卡在港口区和贵族区的交界处，如果是能收拾收拾，必能卖个好价钱。

这宅子曾经属于“**红沙**”马尔科，一个靠香料贸易发家的疯子。他在最风光时把这房子装修得像个苏丹宫殿，无数的奴隶为他服务，而他更换奴隶的速度就像是换衣服一样快，直到五年前那场该死的远航——他的船队消失在暴风雨里，连块木板都没漂回来。债主们立刻像秃鹫般扑上来，他老婆孩子被赶出门时，连身上穿的丝绸睡衣都被扒下来抵债。但奇怪的是，这栋房子始终没被拍卖——现在看来这是正常的，搞了半天地契莫名其妙地分成了两半。

鲁弗斯不愿透露自己这半张房契的由来——这半张是从某个死去的乞丐手里发现的，听起来便非常蹊跷。

另外半张据说还在马尔科的老婆手里，那女人现在窝在平民窟开着一家服装店过活，而她女儿——却好像过着相当不错的生活，需要玩家们自己调查，才能知道马尔科的女儿到底在哪里。

## 故事开局 2：几个无耻的混蛋

在光明港每个人都有成为人上人的机会，当然也可能从云层上掉下来跌个粉碎，这完全取决于你的聪明，智慧，还有你多么的残忍。

除去上述那种可能性之外，玩家还有其他几种身份可以介入这个故事？你们这群人渣之所以盯上这半张房契，无非是以下几种肮脏理由——

### 1. 黑心商人的最后一搏

你是一个商人，这半张发霉的房契是某个赌鬼拿来抵债的垃圾。但当你发现这破房子居然位于走私巷和贵族区的黄金交界处——去

他妈的，这简直是天上掉下来的翻本机会！问题是另外半张房契还在那个香料商人的婆娘手里，而她宁愿饿死也不肯松口。

### 2. 盗贼/妓女的意外之财

那个有钱的家伙完蛋了，在他死掉之前尝试把这东西吃到肚子里去。你从他咯血的嘴里抠出了这半张皱巴巴的纸。本来打算当厕纸用，直到酒馆里那个满嘴烂牙的吟游诗人醉醺醺地告诉你——这份房契是传说中“红沙”马尔科的旧宅？操！现在全城的混混都在找另外半张，你必须和自己的几个狐朋狗友开始行动，虽然你手上的血渍还没擦干净呢。

### 3. 鲁弗斯的忠犬

你脖子上戴着“银舌”家的铜项圈，专门替他处理这种见不得光的脏活。这次的目标很明确：把另外半张房契带回来，顺便“处理”掉任何碍事的家伙——包括但不限于马尔科的寡妇、她那个在吟游诗人学院上学的女儿、以及任何蠢到想黑吃黑的同行。鲁弗斯承诺这次干得好就烧掉你的卖身契，但你知道这老狐狸的承诺比妓女的眼泪还不值钱。

即便是替别人做事，玩家也非常有理由在这一次行动中给自己多炸一些价值，或者按照自己的意愿形式。玩家的目的并非是绑定的。

是取决于她妈的到底愿意在这个城市里扮演一个好人，还是一个王八蛋？

## 故事开局 3：书接上回

这个开局选项仅限于接替上一个故事《龙与香薰料：成为旅行商人》。玩家和名为格温妮的龙娘一起冒险的情况。

只有在使用故事开局三的时候，你才需要

去理会在接下来的正文中，那一只名为格温妮的龙娘所说的奇怪的话，对于各种事情奇怪的反应，如果你并不打算让这只龙娘加入故事之中，那么你大可无视那些。

上一个故事中，玩家在富裕堡捡到了伪装成旅行商人的格温妮丝，并且和他完成了一场冒险。她的真身是一头 250 岁的红龙，为了一个赌约——不使用任何龙族能力、不显露龙形、不透露身份，仅凭商业方式赚够 20 万金币——把自己伪装成 16 岁的人类少女。结果卖农具定价五个金币被农民围殴，税务官没收了她的货，她还咬了税务官一口。玩家帮她解了围（或者没帮，她自己打出来的），她觉得玩家“懂得人类的习惯，狡诈又聪明，是她需要的人才”，和玩家同行。

从此她成了商队的一员。名义上是“合伙人”，实际上是麻烦制造机——力气大而且对此毫无自知，非常任性，对危险有直觉，脾气差、急躁又贪婪，一点都不会做生意。

玩家知道她是龙，也知道那个赌约。在上一个故事的结尾。玩家带着这个活宝，要么凑够了 1000 金币的过路费，要么想办法攻克强盗堡垒，终于。带着他们负责押送的写有王室印章的货物来到了光明港，并且将其交付。

格温妮站在光明港的城门前开始，嘴巴就没合上过。

“这墙！这塔！这房子上面摞房子！”她东摸摸西摸摸，差点被一辆马车撞上，车夫骂了句脏话，不过她压根没听见。“你们能把房子堆这么多……我以前在天上飞的时候怎么没注意过？”

“想快点忙完，我们去逛逛。”

港务官饶有兴趣地询问玩家们是否有想

在光明港这个国家最大的城市拼搏一番的想法，如果是那样的话，仅仅作为旅行商人是不行的，还需要在这座城市里有一个落脚的地方，长租公寓或许可取，但最好的选择是一个足够大，位置足够好的房子，然后正式登记成为商行。

在光明港这样的大城市里有一家自己的商行就像是一把通向成功之门的钥匙，实现了阶级跨越，不再是不可信的四处游荡的旅行商人，而是有名有姓有商会的大商人，更多的生意将会对这样更可信的商人开放，许多新的贸易机会也随之而来。

可是即便建立一个最小的商栈，都也少需要 5 万银币的巨额资金，可现在有这么一个免费的房子一直空在那里.....

最后引导玩家去见银舌鲁弗斯，这个精明的家伙会很乐意以一个狡诈的协议，将那半张房契卖给玩家。

## **好戏开场。**

等到玩家明确了自己的目标，那么这个故事就可以正式开始，他们可以先到红沙住宅里探索一番看看这房子现在的状况，也可以直接去找那位在平民区开着裁缝店的老妇人。

## 妇人之章

### 一个弱小的妇人

"日安，先生们，"她的声音轻柔得像是一阵风，"需要什么帮助吗？"

你们在贫民区弯弯曲曲的巷子里找到了马尔科的妻子艾琳娜·马尔科——或者说，找到了她那间与周围破败环境格格不入的精致裁缝铺。这条巷子里挤满了光明港最普通的劳动者，大多并非契约劳工，而是难得能够保持自己自由之身的普通人。码头工人天没亮就拖着疲惫的身子出门，洗衣妇在公共水井边捶打衣服直到手指开裂，避免回家被自己老公爆锤，小贩推着吱呀作响的推车叫卖偷偷往里面掺了两斤灰的面包。没有人有多余的心思去贪婪，大家过得平等又善良，因为他们光是活着就已经用尽全力。他们就这样日复一日的过着自己的生活，期待着有什么英雄人物嘭当一下，从天而降，身上的盔甲闪闪发光，然后就可以把他们带进好日子，但是这种狗操的事情一万年都不可能发生。

玩家将注意到：成群结队的工人在下班时间回到他们自己的屋子里时，许多人会施舍给路边的乞丐一些硬币。这些乞丐在这条街区的许多不起眼的地方搭建了他们的帐篷，没有恶臭和肮脏，他们的相处似乎异常和谐。

裁缝铺就夹在一家铁匠铺和杂货店中间，三层的小楼显得异常整洁。一层是营业的铺面，透过擦得锃亮的玻璃门，能看到里面陈列的衣物——每一件都带着贵族区才有的优雅剪裁，尽管用料并不是那么的精致。

二层是她居住的地方，而三层窗户上贴着招租的告示，字迹工整得像是在邀请客人而非乞求租户，租金为每月七金币七银币三铜币，

价格可商议。

#### 裁缝铺构造说明

该建筑为三层临街商铺，正面宽约 20 尺，进深 30 尺。一层为营业区域，正门为双开玻璃门，两侧各有一扇可开启的橱窗。室内中央摆放着 L 型展示柜台，柜台后设有缝纫工作区，靠墙立着三个成品衣柜。西北角设有通往二层的楼梯，楼梯下方为储物间（上锁，可以通过 DC15 巧手检定开启）储物间内放置的物品，多为生活用品和裁缝店所需的原材料，包括羊毛布匹和精细亚麻布匹等，总计价值大约 400g。

二层居住区通过单扇木门隔断楼梯口。主卧位于东南角，内置四柱床和五斗柜；北侧为厨房兼餐厅，西面是书房，也是女儿居住的房间。所有窗户均加装铁栅栏（DC20 力量检定破坏）。

三层空置区域由两间卧室和一个小厅组成，东侧卧室窗户未装栅栏（距地面 25 尺）。每层楼高约 10 尺，外墙为砖石结构，几乎找不到攀爬的落脚地点。（攀爬 DC15），屋顶为斜坡瓦片，上面有附铅板设计，防水而且光滑，这些铅板难以被直接抬起。（攀爬 DC18）。

白天这里总是人来人往，从上城区而来衣着体面的顾客亦或是街坊邻居平头百姓都是这里的客人，人们进进出出，但一到傍晚，她就会准时挂上打烊的木牌，锁好那扇看起来一脚就能踹碎的玻璃门。

当你们终于见到她时，很难相信这就是那个曾经红极一时的香料商人的妻子。年近四十的她容貌似乎不减当年，岁月似乎只敢在她身上留下克制的痕迹。她穿着一件浆洗得笔挺的亚麻长裙，头发一丝不苟地盘在脑后，手指上

还戴着顶针——落魄至此，她仍维持着体面。一楼的橱窗里，两个穿着粗麻布围裙的妇女正踩着老式缝纫机，而艾琳娜本人就站在柜台后，用戴着象牙顶针的手指抚平一件深蓝色外套的褶皱。

架子上码着成匹的天鹅绒，绒毛在光线里泛出深蓝的光泽。丝绸一匹匹叠着，白的像霜，红的像血。亚麻布和羊毛布码放在与其平齐的柜台上，粗犷厚实，这是卖给普通人也能穿得起的，布料摆放的位置都很顺手。

靠墙的架子上挂着几件成衣，绣着异域纹样的长袍叠在一起，便是对纺织业一无所知的人也能看得出来。做出这些衣服的人有着很棒的审美，以及与之相配的手艺。

一双手在这些布料上摸过去——指尖划过天鹅绒的绒面，捏起丝绸的一角搓了搓，又把那件长袍拎起来对着光看绣线。手的主人半张脸埋在布料里，尽情的感受这种从未享受过的柔软。要是有个乡巴佬在城里这样做，恐怕早就被赶出去了，至少也会被说两句，不买就别碰之类的，不过这儿的女主人只是微笑着，站在柜台后面，看着这个没有见过世面的孩子。

最终把自己的脑袋从柔软的布料中拔出来的格温妮清了清嗓子，把那件长袍往柜台上搁，下巴微微扬起，努力装出见多识广的模样：“这料子还行，就论做工方面吗……我，额。”然后她就编不下去了。

她扭头看你们，眼睛里恐慌的光藏都藏不住：“喂，要不然这样——咱们一起凑点钱，我也不知道该有多少，反正把她这店里的货全包了。顺便让她把那张房契当添头送我们……？”

作为一家玩家可以光顾的商店。这里出售各种各样的衣物，也定制或者在此修补可以用针线缝制的皮具或者布料制作的装备，如果是在这里购置的物件进行修补是免费的，因此也会有很多带着衣物来修补的客人。

这里出售**天鹅绒**，**羊毛布**，**亚麻布**和**丝绸**的布料，不经营兽皮服装。

这里的**高档服装**每一件的平均价格为100sp，这样的高档服装在昂贵的店铺中通常要出售为150sp，但是使用的材料并没有那么优质。

**普通服装**的价格则在5sp到10sp之间，相较于市面上常见的商品他们更加精致。

带着异域图案手工缝纫的**长袍**价格为5sp，是非常有特色的商品。

她说话轻声细语，有着贵妇人应有的风范，除非你们问到房契的话题。

## 一次偷偷的潜入

玩家可以在晚上十点至凌晨四点间潜入裁缝铺，此时艾琳娜会在二楼卧室睡觉。她的女儿每周有五天住在吟游诗人学院（虽然玩家此时并不知晓），周五，周六在家中，周日则返回。玩家若想趁夜潜入，这种在纺织女工离开、艾琳娜入睡之后的夜间时分是最理想的；若在白日行事，则需设法混入顾客或货物运输的繁忙中，但要面对人来人往的目光与更高的暴露风险。

可找到的财物包括：一层柜台下的锡钱盒，其中包括每日收入，约15-30银币，二楼卧室五斗柜里的银顶针和剪刀和全套的裁缝工具价值15金币。

书桌抽屉可以找到来自光明港伯爵奥斯

特里安家族徽章的高价值订单——这些是定制礼服与日常服饰的规格要求，为了制作这些衣物，艾琳娜收取了 500 金币的定金，在货物完成后另有 500 金币的报酬，交货期限迫近，若货物失窃或损毁，势必会有很大的麻烦。玩家可以在 1 楼的箱子里找到接近完成的这批货物，尽管将这些高端定制衣物窃取之后再次出售的可能性并不大，而且大概率会带来不必要的麻烦，但仍然可以作为某些威胁的筹码。

后房的抽屉中压着几封带着油渍与折痕的信件，那是来自不同催债人的威胁与催促。阅读这些信件可以得知，艾琳娜·马尔科现在所欠的总金额已经接近 2000 金币。催债人的威胁包括。

“如果你不还债，我就卖掉你那个在吟游诗人学院上学的女儿。”

“你可以让你的女儿到我们的纺织厂打工还债，这样你就不用负担他高昂的学费。”

带锁铁箱（巧手 DC15）里锁着账本，以及裁缝铺的可流动资金，大约 100g。这本账采用中世纪常见的单式记账法，只有收支金额没有明细。中世纪常见的单式记账形式，以物品与金钱的简单进出记录为主，按时间顺序排列，缺少后世商人常用的双重记账法，因此条目看似整齐，实则难以直接看出盈亏与真实财务状况。读懂这样的账本需要对当时的度量衡、货币单位以及行业惯例有一定了解，否则容易被误导——例如，同一批布料的采购与加工成本可能在数月后才记录，或收入记录会被拆分到不同页，令人难以追溯资金流向。这样的记账习惯是当时商行普遍现象。

有意思的是艾琳娜的商店里有一件做好了相当体面的男士衬衣，用料考究，做工舒适，从反复修改腰线的记录本诸多裁剪痕迹来

看，应该是为某人量身定做的，但是看不到这件昂贵衬衣的订单。

裁缝铺虽非金库，但也有防盗机关。进出的门楣上夜晚挂有一串小铜铃，只要推门角度稍大，铃声便会响起，足以惊醒浅眠的人；在工作台下的带锁箱子里，艾琳娜还放置了一只细工暗扣的抽屉，若未找到正确的解锁方式，会触发藏在内侧的机关，让撬锁者双手沾上染料——虽不致命，但染料色泽浓烈，短时间内难以洗净，足以在次日引来怀疑。

然而，无论玩家如何仔细翻查全屋，都无法找到艾琳娜持有的半份房契，此物根本不在裁缝铺中，而是被存放在她信赖的另一处秘密地点之中。玩家在此行中能够获取的，不过是物品、信件与信息。

艾琳娜及时睡着的时候脖子上会带一条铂金项链，与其体面但俭朴的生活不太相称像是谁送给她的礼物，从熟睡的人身上扒下来一条项链也是比较困难的。

## 一场注定失败的交易

玩家也可能会试图先使用非暴力方法解决问题，例如说服艾琳娜将房契交给他们或是卖给他们。然而他们很快会发现艾琳娜在这件事情上的态度非常强硬，他们可以打听到一些有用的信息，或者从对方的态度和语言中获取一些有用的情报。但是却无法说服对方把房契交给他们。

一下列举了一些可能性，加粗的部分标注了对方的态度和可以了解到的信息，例如在声称在这个城市里没什么人能伤害她时，她似乎具有某种底气。

1. 说服检定（DC15）玩家可以尝试通过理性交涉或利益交换来说服艾琳娜，也许态度友好的交流能让她的态度逐渐友好，但是在是否出售房契这件事情上，她的态度始终坚定。

提出高价购买

成功：艾琳娜的手指在布料上停顿片刻，灰蓝色的眼睛闪过一丝动摇，但最终摇头：“我现在的确有些缺钱。我了解这对于你们来说或许是一个公平的交易，**但是这不是钱的问题。**”

从女人的态度看得出来解决问题的方法不在于增加钱的数量。

失败：她继续裁剪，仿佛没听见，只是剪刀的咔嚓声变得更重。

分析房契实际价值

成功：她轻叹一声：“您说得对，它确实没用……**可是我不能失去这个，不然可能会大祸临头。**”

你们开始怀疑是房屋本身另有隐情，或者是有其他的原因，让她无法出售房屋。

失败：她头也不抬：“如果您不是来做衣服的，请别打扰我工作。”

承诺保护或新生活

成功：她端出一杯薄荷茶，微笑：“您真体贴，先喝杯茶吧。不过请你放心，**在这个城里没什么人能伤害我。**”

她似乎对没有谁伤害他这件事情很有底气，那么作为一位依靠裁缝生意为生的妇人，底气到底来自于哪里？

失败：她笑着说：“我的丈夫曾经说她能永远

保护我，现在他在海里喂鱼。现在我不太相信，有谁能为我提供保护。”

2. 欺诈检定（DC16）玩家可以尝试伪造文件或伪装身份，但这个难缠的女人并非毫无防备。同时进行欺诈失败后，对方的态度将从先前的友好转为敌对。

伪造马尔科的债务文件（联动文书工具熟练dc20，同时需要得到马尔科商人先前的签名作为参考。）

成功：如果能够成功的使他相信自己的丈夫还有一笔没有还的完的债务。她会仔细查看，眉头微皱：“他的签名……你们来的太迟了，如果是在前些年，我们还有一些能够用于抵债的财产。现在**我只能承诺在力所能及的情况下，慢慢的还这一笔钱。**”（但她并不会因为还债而交出地契。）

让艾琳娜马尔科夫人相信自己欠下了一笔并不存在的债务，或许会让她为了还债而发愁，进而让她许下一些这样那样的承诺，但是还不起的钱就是还不起，不会交出的房契还是不会交出。

指控她参与非法活动

成功：倘若指控对方有罪。艾琳娜的态度顿时变得有些慌张，她开始询问是什么样的指控。

**但是除了协助奴隶逃脱这一罪名之外**，其他的罪名都会让坦然地接受，并且表示可以去找巡捕来，然后对峙公堂。

失败：她直接合上文件：“伪造得很差，下次找个更好的文书。在我叫巡警来抓捕你们之前，麻利的滚蛋。”

3. 表演检定（DC18）玩家可以尝试伪装身份

或编造故事，但艾琳娜对谎言极为敏锐。

伪装马尔科旧友：成功时，艾琳娜会尝试与玩家一边叙旧，一边试探对方是否值得信任。在沟通中，艾琳娜会讲述最近遇到的麻烦：**关于自己女儿的叛逆和她在学校日渐增加的日常消费。**

假扮公职人员进行调查：艾琳娜对于公职人员并不信任，但在这座城市里大多数人对这些披着人皮的狗心怀畏惧。因此她会配合，但是并不会合作。

4. 威胁检定（DC15）若玩家选择暴力威胁，若是成功的话艾琳娜很可能会被吓到。但尽管她的个性是懦弱的，也容易妥协，却也不会把交出地契作为选项之一。

而过于恐怖的恐吓，倒是会起到反效果。

成功时：艾琳娜发出一声凄惨的叫声，突然癫痫发作，口吐白沫地抽搐。这惨叫吸引了另外一些人。

## 一群肮脏的乞丐

当艾琳娜的尖叫声划破贫民区的空气，或是店铺内传来打砸的动静时，那些原本蜷缩在巷角的乞丐们突然停下了动作，他们不在睡觉乞讨或是烹饪食物，而是如同虫群一样聚集起来。

如果玩家们有留下一个人在外边放风的话，会立刻意识到。他们不是普通的乞讨者——这群人用层层叠叠的破布裹住全身，连面容都藏在肮脏的兜帽下，活像一堆会移动的烂布堆。

但此刻，这些看似萎靡的躯体却爆发出惊人的协调性：离店铺最近的乞丐突然吹响骨哨，其他人立刻从破布下抽出削尖的木棍、生锈的短刀，绑着石头的绳索等等**临时武器**。他们离开的帐篷或是火堆，放下手里的食物和装着乞讨得来的钱币的碗。沉默地包围上来，动作迅捷得不像时刻饿着肚子的人，哦，有点像受过战斗训练的士兵。

在事态还没有升级成战斗之前，他们会尝试用威胁恐吓的方式。直视玩家，试图让玩家感到害怕。他们也会掏出污秽的物品，甚至排泄物进行威胁，警告玩家如果不离开，就把这些东西甩在他们的身上。

他们声称自己战斗的理由是“玩家扰乱了这条街道的秩序。”

倘若战斗无法避免，他们便会掏出武器。**鲜血与大粪。**

6个乞丐会先加入战斗，随后更多的乞丐一拥而上。

第一回合行动：离店铺最近的三个乞丐会向玩家甩出浸满粪便的破网，被命中的大型或更小体型生物将被束缚，束缚状态持续至生物解脱。渔网的数据参考**捕网**。

而两侧的乞丐投掷碎陶片和鱼骨，打翻垃圾桶把腐烂的鱼内脏和碎玻璃撒满地面，制造出困难区域。移动时需DC10的敏捷检定，失败则滑倒至**倒地**。

乞丐们利用创造出的困难行动区域和障碍物与玩家保持距离，尽可能以远程方式发起攻击。

最后方的乞丐吹响骨哨，巷子深处传来更多窸窣的移动声。

血量低于一半时，那个乞丐会撤退：

受伤的乞丐会发出特定的咳嗽声，其他人立刻改变阵型掩护

他们会抓起地上的尘土扬向玩家眼睛

撤退时会有乞丐用身体作为屏障，挡住玩家追击路线

战斗结束方式：骨哨声会持续引来更多乞丐，每过 1 回合人数增加 1d3 个，乞丐的数量会不断增加，直到玩家无法承受决定撤退为止，这个时候他们会让开路线让玩家得以撤离，只不过在撤离的路上会吃一些投掷而来的大粪。

当然这些乞丐也并非是真的无穷无尽。当玩家击杀第 8 个乞丐时，会听到远处传来金属敲击声，所有活着的乞丐立刻停止攻击，有的拖着同伴的尸体迅速退入下水道，有的则窜上房顶或者走入小巷，从远处继续投掷陶片，或者污秽之物进行骚扰。若是玩家执意追击，则提示他们，如果进入未知的区域进行追击，在情况不明的情况下可能会遇到风险。

对于裁缝铺的调查就在此处被迫画上句号了，然而这些忽然袭击过来的乞丐究竟是什么人？他们和裁缝铺的老板娘有着什么样的关系，处于什么样的目的才会出手相助呢？

一切仍然悬而未决。

她一边跑一边回头骂，结果被一坨不明物体正中后肩。那东西顺着衣服往下淌，她低头看了一眼，脸色从红变白再从白变青，最终，定格在一个极其微妙的表情上——介于想吐和想杀人之间。

“最近的澡堂在哪里？”

你们也很想知道？

浑身布满可疑污渍的人形，指甲缝里塞着腐烂物，腰间挂着装满秽物的破布袋，带着惊人的恶臭却丝毫不自知。

恶臭乞丐

小型或中型类人生物，混乱中立

护甲等级 12

生命值 16 (3d8+3)

速度 30 尺

力量 10 (+0) | 敏捷 14 (+2) | 体质 12 (+1)

智力 8 (-1) | 感知 10 (+0) | 魅力 6 (-2)

豁免 体质+3

技能 隐匿+4

状态免疫 中毒

感官 黑暗视觉 30 尺，被动察觉 10

语言 通用语

挑战等级 1/2 (100XP)

特质

污秽行者：可在垃圾、泥沼等非魔法困难地形中正常移动。

恶臭熏天：10 尺内的生物进行近战攻击时，攻击检定具有劣势。免疫中毒的生物不受影响。

动作

多重攻击：选择以下两种方式之一：发动 1 次近战攻击（爪击），或发动 2 次远程攻击（垃圾投掷/粪便投掷，组合不限）。

爪击：近战武器攻击，+4 命中，触及 5 尺，单一目标。

命中：4 (1d4+2) 挥砍伤害。

垃圾投掷：远程武器攻击，+4 命中，射程 20/60 尺。

命中：4 (1d4+2) 钝击或穿刺伤害，且目标需通过 DC 13 敏捷豁免，否则其速度减半下回合结束。

粪便投掷：远程武器攻击，+4 命中，射程 15/30 尺。

命中：4 (1d4+2) 毒素伤害，目标需通过 DC 13 体质豁免，否则中毒 1 小时或直至用净水彻底洗净。

一个浑身流脓的佝偻乞丐，因为缺乏医药和治疗而不得不疾病融洽相处的可怜人，用哪双眼白泛着不自然的黄疸色的眼睛盯着你。

带病乞丐

小型人型生物，混乱邪恶

护甲等级 12

生命值 22 (4d8+4)

速度 30 尺

力量 14 (+2) | 敏捷 10 (+0) | 体质 12 (+1)

智力 8 (-1) | 感知 10 (+0) | 魅力 6 (-2)

豁免 体质+3

技能 杂技+2 (

状态免疫 中毒

感官 黑暗视觉 30 尺 (适应阴暗环境)，

被动察觉 10

语言 通用语 (含糊不清的方言)

挑战等级 1/2 (100XP)

特质

污秽行者：可在垃圾、泥沼等非魔法困难地形中正常移动。

疾病缠身：每个带病乞丐携带 1 种随机疾病 (掷 1d6，见下表)。其有 50% 概率携带另外一种疾病。

动作

多重攻击：发动两次爪击攻击。

爪击：近战武器攻击，+4 命中，触及 5 尺，单一目标。

命中：6 (1d6+2) 挥砍伤害，目标必须进行 DC 12 体质豁免，失败则感染该乞丐携带的随机疾病。疾病症状在 1d4 小时后发作，

除非被治愈 (如 次级复原术 或成功 DC 14 医药检定知晓合适的药物/治疗方法)。

### 随机疾病表 (1d6)

骰值	疾病名称	效果
1	腐热症	体温变高，出现高烧症状。每 24 小时需要服用一剂 <b>猩红蜜糖</b> ，否则受到 1d6 无法治愈的毒素伤害，直至疾病治愈或死亡。
2	羞疹	患者皮肤浮现符文，与任何生物对其进 <b>魅力相关检定</b> 时具有优势。治疗需额外通过 DC 12 <b>魅力豁免</b> 才能生效 (患者潜意识抗拒治愈)。
3	黑脓疱	从被抓挠的部位开始，不断长出恶臭的脓包。 <b>每长休或短休时恢复的 HP 减半</b> ，脓疱不断破裂时 <b>散发让人难以无视的恶臭</b> 。
4	脑蛆	开始咳嗽并咳出蛆虫的卵 (有时候是活着的)。 <b>智力与感知检定</b> 具有劣势，偶尔产生幻觉 (DM 决定)。
5	血痢	呕吐腹泻，而且还带着血。每小时需进行 DC 12 体质豁免，失败则呕吐，腹泻并陷入昏迷 10 分钟。
6	灰鳞病	皮肤就像是石头一样硬化， <b>AC+1 但速度-10 尺</b> ，持续至治愈 (可能永久留疤)。

## 藏身处之章

玩家在光明港行动可能持续多日，在这段时间里他们需要有一个休息的地方。落脚处的风貌也可以帮助他们更好地了解这座城市的氛围。我在这里为你设计了一个落脚处的案例。

玩家在上一个章节很不幸的被乞丐们所丢出的大粪泼道，那么他们也非常需要这么一个洗澡的地方。

### 落脚处 百鳞灯洗浴馆

这个落脚处所在的位置，在劳工巷与香料市场之间的夹缝巷道，距离港口区与贵族区比较远，靠近艾琳娜马尔科的裁缝店。这是一个经典的中世纪澡堂，是劳累了一天的城市居民清洁身体的场所，也是社交、休闲甚至承接一些秘密活动的中心。澡堂位于靠近河流的地区，以便获取充足的水源。建筑结构多为石木混合，外部装饰有彩绘招牌，描绘男男女女沐浴场景，以吸引不识字的顾客。入口处有一个小柜台，经营者在此收取费用——通常每人几枚小铜币，价格因社会阶层而异：富人可能支付更多以获取私人房间，而平民则使用公共区域。除此以外，浴场也坚持一定的铝管作用。

开在巷子里的洗浴馆，门脸不大，屋檐下悬着一串彩玻璃鳞灯，在这个时代，彩色玻璃还算是稀罕物，需要从大陆进口，夜里从蓝到紫缓缓变色，澡堂因此而得名。此带人流混杂，极便于找活，找人，找麻烦。

这里的牌照登记为“娱乐与洗浴合一”的娱乐场所，接待各族客人，亦雇有多族从业者与跑堂，算是这家店的特色。

门口悬木牌，表明本店遵行《裸体法》；室内以屏风、帘幕，一般营业的区域与“工作间”分隔，避免公开挑衅法律红线。百鳞灯隶属于光明港的娱乐与洗浴行会，缴纳行会会费并接受行会监管，在理论上来说从业者须通过行会培训，检查卫生状况并持证上岗，不过只要交足了钱，这些项目倒是没有被严格地执行。

### 供契约劳工的免费栖身（规则）

谁能免费住？

凡出示鲁弗斯体系的派工凭据/作者展示出契约劳工的记号者（例如他给契约债务人的派遣条、私印、或“可嗅追踪”的标记），可在顶层阁楼与后院柴棚改的铺位免费留宿并获简餐。

拥有凭证的玩家可以通过一个说服 DC 10 检定，通过则获得一个免费的休息床位与一次热水洗浴；失败仍可免费打地铺但无热水洗浴。

玩家可以在这里免费居住最长 7 日或直到派工期结束；超过天数需再度验凭或做店务，如搬桶、夜间服务、送话等等抵付。

常备 4 个铺位；如队伍更大，需挤地铺/轮休。

这家店的免费提供食宿并非慈善行为，而是与放贷人和巡警之间的互惠：店家老板从巡警那里换来免于被巡查的特权，并以留宿换取来自奴隶主人们的情报与人情账，从奴隶主那里获得的人情，最后又会反馈本地的巡警。

光明港的契约劳工与奴役边界暧昧，债务人常被迫以劳抵债，例如选择了负债者开局的

玩家。一无所有的他们往往需要一个落脚点，同时也起到监视的作用。

## 门内店规

店内禁止在公共场合的不检点行为与寻衅滋事；有需求的请入包间、按钟点付费并服从店内规则。

在本店休息的契约劳工在执行任务中享受临时工作豁免：不得被路人借题发挥，避免影响休息。

纠纷由楼面与保安裁处，不服者请上街找巡警处理。

## 价格与服务

玩家（契约劳工身份）：住宿免费（见上），简餐免费。

其他客人（或其他身份的玩家）：

普通房/钟点间：5 sp / 次；

洗浴（含衣服换洗/缝补）：3 sp；

私密包间：1 gp 起；

情报服务（找人、打听货路/巷口风向）：1cp—10 gp，依难度。

不问来路寄存（1 日）：5 sp。

## 这里的 npc

老板娘·“鳞灯母”赛琳娜（龙裔）

这位龙裔女性拥有着深青铜色的鳞片，在澡堂常常昏黄的灯光下闪烁着如同古董钱币般温润的光泽。她的体型比大多数同族更为高

大丰腴，总穿着用料考究但便于活动的丝绒长裙。当她思考或不悦时，鼻腔中会无意识地逸出几缕带着硫磺气息的轻烟。

背景：赛琳娜是百鳞灯的创始人与绝对核心。她并非本地人，凭借精明的头脑和初来时的一笔来历不明的神秘资金在此地站稳了脚跟。她深知在这座城市立足的法则：信息和人脉远比蝇头小利更珍贵。全赖她高超的洞察（+6）力能分辨真话与谎言，以及炉火纯青的游说（+6）技巧能巧妙平息争端，这家浴场安安稳稳的开了下去。她的首要目标是守住自己辛苦打拼来的地盘与人情网络，若是她觉得玩家还算可造之材，会提醒一定要避免惹到那些有权有势的贵族，因为她深知这些体面人背后的手段远比街头斗殴要危险得多。

他能够提供这些服务：

基础咨询（30 分钟）：5SP

提供关于本地势力、贵族禁忌、地下情报的简要分析，确保你不踩雷。

情报：10 GP 起

针对特定目标或事件提供详细背景调查、弱点分析、人际关系图。

争端调解服务：50 GP 起

赛琳娜亲自出面游说（+6），帮你化解与本地势力（非贵族）的冲突，避免暴力升级。

大堂把门·戈鲁（半兽人）

外貌：戈鲁像一座覆盖着疤痕肌肉的小山堵在门口。他有着典型的突出的下颚犬齿，粗硬的黑色头发被扎成短辫。一道深刻的疤痕划过他的左眉，让他的表情总是显得额外凶戾。他通常穿着一件几乎要被肌肉撑破的旧皮甲。

**背景与细节：**戈鲁是赛琳娜高价买来的奴隶，他的存在本身就是一种强烈的威慑。他职责明确：挡住一切可能影响生意和老板娘清静的麻烦事。他信奉实力至上的法则，极其讨厌那些满口空话、自以为是的正义之人，认为他们既天真又煞笔。他的威吓（+6）能力极强，通常只需要一个眼神和低沉的吼声就足以让大多数潜在闹事者知难而退。

他能够提供这些服务：

**临时保镖（1小时）：1GP**

他站在你身后，确保谈判或交易不被干扰。若需动手，额外收费。

**清场服务：5GP**

由他来出面帮你“请”走某个讨厌的人（非贵族），往往效果显著。

**跑堂与线人：**

**“梭子” 米兰（半身人）**

**外貌：**米兰是个总是带着开朗笑容、脚步轻快的半身人姑娘，不被本地纺织行业所接纳的学徒，欠了一屁股债而穷的不可开交。她穿着干净利落的围裙，一头卷发被巧妙地盘在脑后，腰间挂着一个塞满了各种小工具（针线、镊子、开锁器、小纸条）的多功能口袋，她端着酒水在客人之间穿行的样子像织布机上来回穿梭的梭子。

**背景与细节：**米兰是酒馆里最忙碌的身影之一，是端酒送菜的跑堂，也是赛琳娜重要的情报助手。她拥有出神入化的巧手（+7），不仅能飞快地收拾桌子，更善于给客人减轻口袋里的负担：她懂得撬锁、缝补、设置小机关。同时，她善于监听和观察，帮助客人找人、递

送密信，锻炼出了出色的调查（+3）能力。她能在桌椅和人群的缝隙中穿梭自如，没有她听不到的消息，也没有她送不到的东西。

他能够提供这些服务：

**巧手服务（标准）：5SP/次**

开锁、缝补、设置/解除小机关。

**情报窃取：1GP起**

帮你从目标身上偷取信件、钥匙或小物件。

**密信递送：1SP/次**

确保信件安全送达城内指定地点，无人察觉。

**调查协助：10GP/次**

帮你监听特定客人或调查某个小范围事件。

**“咸鱼” 罗恩（人类）**

**外貌：**罗恩是个皮肤粗糙、饱经风霜的中年男人，总带着一股淡淡的、仿佛永远洗不掉的咸涩海风与看破人世的沧桑。他的眼神略显疲惫但锐利，习惯性地眯着眼，像是在眺望远方的海平线。穿着也是一副老水手的模样，但是这个人实际上她妈的从出生起一天也没下过水。

**背景与细节：**罗恩以前是个农奴的儿子，可能干过走私之类的行当，反正没人敢问之前他是干嘛的。他的求生（+4）技能是在艰苦生活中磨练出来的。他时常跑到港口区打听消息，幻想自己是个丢了船的船长。如果你想打听某条船的到港时间、某个码头老板的底细或是某个失踪水手的下落，找“咸鱼”罗恩准没错，如果他知道肯定会跟你说，如果他不知道

立马就能给你编一个，他相当懂得如何欺诈（+4）。

他能够提供这些服务：

紧急伪造证件：10 GP

他提供粗糙但能用的虚假身份证明

带你跑团：免费。

他能带你跑团，顺便换两个子儿。擅长说那些关于海盗女王，失败的革命，性感的人鱼之类的情色故事？

“灯盏”维克（提夫林）

外貌：维克是澡堂里一道亮丽的风景线。这位提夫林男性有着深色的皮肤、优雅的弯角和一条不经意间轻轻摆动的尾巴。他的眼睛如同最上等的琥珀，笑起来时仿佛有微光闪烁。他的穿着总是带着一丝舞台式的华丽，哪怕只是围着酒馆的围裙，也像是一件穿着戏服。

背景与细节：维克自称是一位暂时休息的吟游诗人，因为实在是负担不起吟游诗人学院的学费了，所以半工半读，他的表演（+6）技巧能让他在忙碌时也能用几个小戏法或一段即兴哼唱取悦客人，活跃气氛。他性格开朗迷人，善于与人交谈，认识许多城里吟游诗人学院的老同学，尤其与那些负责管理纪律、记录轶事（同时也知道最多秘闻和丑闻）的风纪生们交情匪浅。

私人表演：5sp

为你的短休提供一些美妙的旋律。使用生命骰恢复生命值时恢复量额外增加 1d6。

施法服务：10-50G

维克可以提供 1~2 环的吟游诗人司法服

务，但是他不太接受战斗相关的要求。

格温妮从帘子后面出来的时候，整个人像换了一层皮，脸红扑扑的，刚刚这个家伙在桑拿房里挑战人体极限。

红色头发湿漉漉地搭在肩上，脸上的灰和汗都洗掉了，露出一张可爱的脸。她一边用布巾擦头发，一边四处张望，另一只手把浴巾裹在身上。脚上趿拉着澡堂的木屐，走起路来啪嗒啪嗒响。

“嘛这地方还行。”她说，语气比白天软了不少，眼角还带着点水汽蒸出来的红。她走到你们旁边坐下，把湿头发往后一甩，好似小狗一样的甩头，水滴溅了旁边人一身。

你们坐的位置比她高半个头，往下看，浴巾的领口微微敞着。

“看什么看。”她瞪了你一眼，但没什么力气。沉默了一会儿，又小声补了一句：“哎呀……比火山的热泉差远了。”

然后就不说话了，低头玩自己的手指，偶尔抬头看一眼澡堂里的灯。

## 大宅之章

### 一次冲动的调查

红沙马尔科的宅子，昔日的苏丹行宫光彩靓丽，如今像一具被老鼠啃空的躯壳，深深的白骨上残留着些许的腐肉，他在港口区与贵族区的夹缝里占着极佳的高不成低不就的，不知道应该分到哪一边的位置。围墙上缠满枯败的藤蔓，大门风一吹就发出沉闷的吱嘎声；窗框里空荡荡的，碎玻璃早被街头少年扔石子打破，屋内的家具和器物几乎被洗劫殆尽，未能打理的水池滋生蚊虫，野狗还是流浪者的粪便散发恶臭，因此周围体面的人都更愿意绕着他走。

通过与周边的老居民、码头工人以及港口区的酒馆掌柜攀谈，可以拼凑出关于这栋宅子过去的影像。马尔科靠香料贸易暴富传言他与走私、海盗和奴隶贩子都有牵连。

最风光的时候，他将这宅子改造成奢靡的模样，屋顶镀金、墙面镶嵌彩色瓷砖，屋内挂满来自异域的地毯与灯具，花园中央还修了喷泉。穿着薄如纱翼的奴隶舞娘在花园里跳舞，褐色的肌肤，妖艳的身材，来自大陆远方的昂贵熏香。

可是宴会并不仅仅有奢靡的享受。宴会频繁而铺张，来宾多是商人、船长、雇佣兵首领甚至一些不得志的贵族次子，这些家伙的爱好独特又残忍。

据年长的邻居说，宅子的某一翼是禁区，专门放置刑具——枷锁、夹手钳、带倒钩的鞭子、重石滚轮——那里不属于仆役的生活区，而是马尔科用来取乐的地方。

马尔科常以折磨奴隶为宴会节目，甚至在花园里辟出一片铺满细沙的地面作为处刑场，那里沙子至今呈暗红色，仿佛无论如何都洗不掉曾经渗入的血。

在交谈中，有人提到马尔科对奴隶的更换频率之高，几乎每月都会有新面孔出现。所谓的奴隶里，有不少是来自光明港以外的失地农民，或者背负债务被契约束缚的人，他们前往马尔科的宅中干活，却很少有人见他们再次走出大门。一位港口的老搬运工回忆说，在曾经的那些日子里偶尔会在深夜看到有成群结队的神秘客进入马尔科的红沙住宅。

关于马尔科的结局，消息并不一致。普遍的说法是他的一次豪赌式的香料运输中倾尽家产，结果船只在风暴中沉没，他本人也随之失踪。有人坚称他已死，尸骨无存；也有人说他在南方的某个港口改名换姓继续经商。但无论如何，许多人对他的离开暗自庆幸，认为这是神明的报应。

有心的调查者还能打听到，这宅子空置后曾有人试图买下，但很快放弃。一方面是因为交易权属混乱——红沙住宅的地气至今未能完整地凑齐，亦没有因为债务重组而被拍卖出售。另一方面则是因为附近居民口耳相传的怪声和异味。据说在无风的夜晚，院子里会传出链条拖动的金属声，或者低沉的呻吟，仿佛那片红沙仍旧在吮吸血液。也有人提到，近两年偶尔会有陌生人短暂出入宅子，多半是半夜来，天亮前离开，但没人敢靠近去看清他们的样貌。

## 开办商行的好地点

玩家在靠近马尔科大宅的庭院时，便能立刻意识到这座荒废宅邸的真正价值。它地处港口区与贵族区的交界，既靠近码头货场，又与上城买办阶层不过一街之隔。这样的位置意味着货物中转与高端客户均可触达，是开设商行的天然地段。

商行是商人自发组织的商业实体，通常以合伙契约形式成立，在城市或者城镇中，租出一间单独的房子，负责货物采购、仓储、销售等业务，玩家也可以在这里办公或居住，拥有一间城市里的商行，就代表着脱离了到处游荡的旅行商人，正式成为了一名有身份的商人。

在类似于中世纪英格兰的阿瓦隆尼亚惯例中，商行需在城市法庭或行会备案经营许可，缴纳市政规费，并在所辖教区登记实际经营地址。将此处改建为商行据点后，玩家可将其用作货物仓储、交易洽谈、账目结算的固定场所，亦可设立柜台对外零售，或作为贷款担保物的存放地点。

玩家在完成整个故事后，如果能拿到完整的房契。那么他们就向光明港市政厅提交经营申请，缴纳一笔商行注册费用。若涉及香料、纺织品或军需品，还需和各个行会进行商议专项许可。在所有手续完成后，这座宅邸便从一处争议资产转化为受行会与市政双重认可的合法商行啦。

实现了从居无定所的旅行商人到商行拥有者的阶级跨越，固然是很美好的未来，不过还得解决眼下的麻烦。

## 一个荒废的豪宅

进入红沙马尔科的宅子有几种方法。四周高墙由风化的石块砌成，表面布满枯死的藤蔓与斑驳的盐迹，墙顶嵌有残破的铁钉——多数已被海风腐蚀，但仍有几处锋利到足以割破手掌。

围墙的正门是一扇古老的双扇木门，早已经锈迹斑斑，上边原本锐利的装饰物也变得危险起来，大门从里面落了锁。（重新打开这扇锈迹斑斑的门需通过 DC 16 的运动检定，失败可能受到 1d4 穿刺伤害），在没有钥匙的情况下，仅有体型为小型，或者更小的生物，可以尝试从门缝之间挤进去。

门缝间可以直接看到院内荒芜的花园，也可以选择沿墙攀爬，但藤蔓虽然密集，却有不少空段，一旦抓错位置便会带着松垮的砖石坠落。（攀爬需通过 DC 14 的运动或 DC 14 的特技检定，围墙的高度普遍高于 10 尺。失败坠落受 1d6 钝击伤害）

东侧的围墙底部有一段裂开形成的豁口，勉强可以让一个矮人，以及比矮人更矮的生物。匍匐钻入，运用跻身通过狭窄空间的规则，不过划破皮肤几乎不可避免。

院子曾经是修剪精致的花园，如今只有倒塌的喷泉、干涸的水池和一地疯长的杂草。靠近宅子正门的地方，石板路大半被苔藓覆盖，湿滑且凹凸不平，大部分花园区域都属于困难地形。花园中栖息着 1d4 只野狗，它们骨瘦如柴但极具攻击性，耳背和脖颈多有旧伤，似乎已习惯成群扑向闯入者。（进入花园时，玩家将提前发现这些野狗通过 DC 14 的驯兽或威吓检定避免被围攻）

此外，DC 10 的观察检定发现厚草丛里偶尔可见花园蛇的蜿蜒痕迹，这些细长的灰绿色小型蛇类行动迅捷，并不作为战斗对象。但是他们会攻击踏入灌木或草丛地形的人，毒性虽不致命，却足以让被咬者在未能通过 dc12 体质豁免的情况下 1d4 小时内发热头晕，处于中毒状态。

宅子主体为三层结构，底层的正门两侧各有一根折断的白色石柱，原本的镀金大门早已不知所踪，取而代之的是一扇用粗木板临时封死的入口，这些粗木板看上去比较新，把它们拆卸下来，需 DC 16 的力量检定或 DC 14 的巧手检定。

正厅和底层的其他入口也同样被木板所封印起来，唯独在后方有一节绳索，从二层的窗台垂下，可以前往二层的客厅区域。

底层分为数个相互连通的厅室：入口的接待大厅中央曾经摆放的长桌早被搬走，只剩深色地板上褪色的印痕；东侧是一间破碎的会客室，壁炉里堆满潮湿的灰烬，墙面油画的画框空空如也，木框因潮湿而发黑；西侧原为仆役的用餐区与厨房，如今地面厚积着腐叶与尘土，吊锅与刀具全部失踪。唯独烤箱和灶台有近期被使用的痕迹。烤箱里似乎关着什么东西，是一具人类的尸体。

二层沿着正门后方的旋转楼梯可达，但木阶有数处断裂且布满蛀孔。二层曾是客房，住房与书房区域，大部分房间的门已被暴力撬开，地板上残留着碎瓷片与被虫蛀穿的布料。北面一排窗户全部破碎，海风将咸湿的气息送进来，让空气中混杂着木腐和霉味。

马尔科的主书房位于二层东翼尽头，书架早已被清空，书页碎片夹杂着老鼠的粪便堆在

角落里，像是被人清理过一样（如果玩家进入住宅时并没有发现此处的暴徒，那么他们会意识到这个书房此时似乎正在有人使用。），书桌抽屉桌面上有数道深长的刀痕，像是有人曾在此暴怒劈砍，一些看上去很新的账本则摆放在书房里。关于这些账本的详情，请看接下来的章节：一群嚣张的毒贩。

三层据传是马尔科奢靡生活的核心所在，包含卧室、私人会客厅与观景阳台。如今卧室内只剩破裂的床架与倾倒的柜子，墙壁上的彩釉瓷砖有多处被撬走，留下的空洞如同剜掉的眼窝。

观景阳台面向港口，风景非常不错，站在那里可能会有些危险，护栏的金属条已经断裂，有的仅靠一层锈迹黏连着，倘若靠得太近极有可能整段坠落。当这种不幸的事情发生时需 DC 15 的敏捷豁免，失败随护栏坠落三层，受 3d6 钝击伤害。

整座宅子在多年荒废与多次被盗探之后，已不剩任何值得搜刮的物品。家具、金属、纺织品、装饰乃至地板上松动的瓷砖都被拆走了。

宅子的地下区域通过厨房后方的一处暗门进入，门板因多年潮湿已翘起变形，但仍能看出原本的厚重结构。

## 一间曾经的地牢

你们踩着台阶往下走，台阶是粗凿的花岗岩，每级都高得硌脚，坡度少说有六十度。你开始数，二十三阶经过的时候，我们就来到了这个大宅传闻中的地牢。右手边的石墙上钉着生锈的铁环，环口有被重物反复摩擦的深痕，很显然曾经有东西被铁链拴在这里。火把托架松脱了，铁钉还楔在墙里，托架本身掉在台阶转角处，裹着厚厚的黑色油泥，你最好不要去想那是什么油脂。

地下第一间房大约十步见方，左手边立着个金属支架上面的钩子让你联想起了屠夫用来挂猪肉的钩子，你当然晓得这曾经是用来挂什么的。

通往地下的石阶陡而湿滑，墙壁上残留着生锈的铁环与已掉落的火把托。地下首先是一间充满刑具的房间，再往下延伸是一座设施完备的地牢，狭长的走廊两侧是生锈的铁栅牢门。地牢最深处有一口直径不足一米的石井，井壁湿滑发黑，散发着呛人的腐臭味，仔细倾听时可以听到深处的滴水声，仿佛底下仍在积水。

老居民的传言称，这里曾是抛尸之地，被虐待致死的契约劳工就从这里被抛下去，然后永远消失不见。

井壁往下两丈开始，似乎有抓痕，新的叠着旧的。

一直跌到地狱的最底层。

房间依次排列着几件骇人的刑具：一张铺满铁刺的木制刑椅，靠背上还残留着褐黑色的污痕，上边的铁链足以让受刑者被牢牢绑住，然后被尖刺所折磨直到皮开肉绽，或者被所念牵引着摆出各种各样供人欣赏的姿势，这把椅子的下方是空着的，用来放置软泥怪物，或者燃烧着炭火的火盆。

一副足够锁住四肢与颈部的镣铐架，铰链早已死死锈住，它搭配着一只滚轮形的压榨装置，看上去十分的凶残。尚不清楚是将活人一点一点压平，还是用这个挤压器去做别的事情。

三角木马由坚硬的橡木制成，呈尖锐的三角形棱柱，底部装有铁环和绳索作为固定用具。受刑者需坐于顶端尖锐的棱角上，双脚悬空，体重全部压在窄窄的木条上。

然而仔细检查，这些器具虽外形惊悚，却在细节上露出破绽，仅仅只是造型上非常恐怖而已。许多钩子或者尖刺并无锐利的尖端，反而是钝口；镣铐内壁多处留有厚垫物的残片，并非为牢固锁死，而是让被束缚者能够在束缚的过程中保持一定的舒适。

在这些可怕的刑具收藏之中最为引人注目的，是摆放在房间中央的铁处女。它的外形完美符合传闻中的酷刑器械：高大的人形金属柜，双扇门的内壁密布着冰冷的铁钉，这些铁钉和尖刺倒是货真价实，手指摸上去就会划伤。

当玩家探查时会发现，底部有一个仅容单人蜷缩的狭小仓位。铁处女的背部装有一个暗格连接到外侧的细管，管口内凝结着干涸的暗红液痕——显然，这里曾安装过可以放出模拟血液的机关，足以在观者眼前制造出残忍的幻象。似乎是某种表演魔术的道具一样。

这究竟是怎么一回事？

另外对此处进行探索，还会发现一口位于地牢正中间的老井和他有关的情报以及对他进行的调查，可以去查看在之后的【秘密通道】章。

如果玩家太过于早的发现了这个秘密通道，可能会让他们误以为可以以此作为一个用于威胁瓦马科的遗孀或者女儿的方式。这时候需要适当的提醒他们，如果一个可能涉及到让奴隶逃亡的秘密通道被发现的话，那么势必会引起官方的过度关注，毕竟释放契约劳工在这个光明港里可是大罪。最可能的结果就是谁也拿不到这个宅子。

## 一群嚣张的毒贩

一个坏到透顶的组织，往往由一个坏到透顶的家伙和一群没那么完全没救的家伙组成，让人产生一种，只要把最坏的那个人除掉，就似乎可以拯救他们的幻觉。不过以我的看法最好像圣骑士一样全部杀光光。

红沙马尔科的宅子现已成为一群自称“老鼠帮”的毒贩团伙的藏身之地，老鼠帮是光明港中一个势力不大的小帮派，主要由契约劳工的后代，无所事事的年轻人以及不愿成为契约劳工的失地农民的孩子组成，他们天然对光明港带有极强的仇恨，因此对于伤害这里的人毫无道德愧疚感。

他们主要经营走私和毒品销售，尤其以绕过海关走私货物和各种致幻剂为核心。老鼠销售的毒品在城中低层社区广泛流通，价格低廉却极具成瘾性，迅速吞噬了许多贫民的生活。那半大不大的孩子最擅长做的事情便是在他们的领导迪娜的建议下，给普通人来一些免费的解压品，然后看着他们深陷其中。

最近一段时间他们找到了特别的货源，通过一种罕见且致命的寄生虫来控制 and 扩张势力。

有人给予老鼠帮这种特殊的货物，这种寄生虫呈粉红色，体型细小且柔软，寄生于感染者的下腹部皮肤和浅层组织内。寄生虫会紧紧附着于宿主体内，缓慢侵蚀并改变宿主的生理特征。

寄生虫则诱发异常的生理变化，附着的部位生长出变异体，这种生长伴随着疼痛与瘙痒，且寄生虫通过这一过程牢牢绑定宿主，令感染

者难以摆脱。同时引发强烈的瘙痒感，令受害者不断抓挠，直到身体因剧烈不适而衰弱。

寄生虫释放的分泌物能干扰宿主的神经系统，激发无法抑制的抓挠欲望，若不使用特制缓解器具控制症状，受害者将在七天内因生理和心理的极端折磨而死亡。受害者将在第3天开始逐渐无法忽视寄生虫所带来的刺激，第5天开始大多受害者，比如行尸走肉一般，充满袭击人的欲望。在第7天，受害者将进行最后一次喷射随后死亡，其喷射的物质即是这种寄生虫的幼崽。

老鼠帮正在对于这批新货物的使用方式和具体参数进行人体实验，他们买来或绑架了一些奴隶，并关押在地牢之中观察他们的反应。

先前在烤箱中所发现的人类尸体，还有在地牢之中发现的一些尸体都是被寄生虫所感染的实验对象。若你希望也可以让玩家进入地牢时，让地牢中脱困的被寄生者对玩家发起袭击，他们的目标非常明确，要用玩家的尸体给他们挠痒痒。

这群毒贩利用宅中那口被传为抛尸之井的石井，实际上那是通往城外的秘密通道，用以隐秘运输货物和人员。老鼠帮成员并不总是聚集在宅内，玩家有可能在不同时间段偶遇他们，他们将此处荒宅作为仓库和中转站。

迪娜，老鼠帮的头目，是这个模组的第2名罪大恶极的恶人。表面上看，他是一名身材高挑、身形灵活的半精灵女性，年约十七岁上下，乌黑的长发常常高高束起，一双冰冷而狡黠的眼睛像是永远在计算别人的软肋，嘴角挂着带刺的笑容。然而，这副女性形象只是伪装——迪娜实际上是男性。从很小的时候，他便

学会了用这种伪装隐藏自己，既是为了迷惑外人、获取怜爱，也是因为他在成长过程中多次亲眼目睹那些显露真实弱点的人被毫不留情地碾碎。他认为，真正的自己必须被锁在盔甲之下。

他从不让别人看见自己的脆弱，但在内心深处，迪娜渴望有人能越过这层伪装，给予他无条件的保护。这种渴望与他外在冷酷、算计的形象形成了强烈的反差。长期的营养不良与缺乏阳光，让他的皮肤带着病态的苍白，常穿着深色的贴身皮甲。他的性格极端分裂——对于那些他看不上的人，他残忍、冷酷且毫无怜悯的利用，以立威并满足内心压抑已久的控制欲；而对于那些他信任、欣赏或依赖的人，他则出奇地温柔和顺服，甚至会为了他们付出巨大的代价。

在寄生虫问世之前，迪娜依靠恐吓、债务、身体折磨与成瘾品维持帮派秩序。他擅长操控人心，也敢于通过贿赂守卫、收买官员和利用走私网络来扩大势力，令老鼠帮在暗中盘根错节。如今，这种粉红色寄生虫成为他的**新超级武器**，虽然他对供货商的真实意图心存怀疑，但他嗅到了远超以往违禁品的巨大商机，即便冒险也要紧紧抓住。

迪娜公开声称自己是赫尔墨斯的信徒，宣称在神明的指引下，他将带领老鼠帮走向富饶与权力的巅峰。在他的领导下，老鼠帮成员极力隐藏自己，和周围居民保持微妙的互不干扰状态，绝少有人真正知晓他们的存在。

宅内主要区域被划分为储藏区、休息区和哨岗。主楼一层用作临时仓库，玩家可以在这里找到摆放着装满毒品的麻布袋和密封罐，地下地牢区域存放寄生虫的繁殖培养箱和实验器具。二层少数几个干净房间作为休息区和

简易营地，铺设破旧毯子和草垫，配有些许简陋家具。

巡逻队由四至六名成员组成，轮流在宅内外巡查，如果玩家在外墙尝试进入宅院的过程中花费了太多时间，则有可能引起他们的注意，主要沿围墙和花园小径巡逻，利用手持火把和简单哨声传递警告。

放哨者隐藏于三楼视野良好区域，不过他们往往不怎么警惕，通常没有办法及时发现陌生人接近。玩家如果试图潜入，可能会遭遇巡逻者的阻拦。

老鼠帮隐藏的货物主要包括装在密封陶罐中的寄生虫、稀有草药，特殊缓解器具，以及大量封装严密的毒品包裹。除此之外，仓库中还存有一批赃物——包括从港口偷来的贵重物品和银币，部分暗袋藏着被偷运来的稀有香料和罕见药材。

## 刀子还是舌头？

当玩家对于红沙住宅进行搜索的时候，他们可能会遭遇归来的老鼠帮。此时局势若是没有立刻变得剑拔弩张。迪娜会先建议双方开诚布公的谈一谈，并且先交代自己的身份。

玩家此行的目标是在大宅中收集更多的信息，以便他们完成搜寻另一半地契，完成对大宅的全面所有权，当他们得到全部的地契时，无论如何，这些老鼠是必然会被驱赶出去，然而老鼠帮不会轻易放弃他们的盘踞。

更棘手的是，老鼠帮已经和另一个帮派约定好在宅子里进行一笔重要交易，时间定在次日早晨，他们极力希望玩家能放过这次交易，否则将可能引发激烈冲突。

## 双方需求与立场

玩家的需求很清楚：收回宅子完整所有权，驱逐非法占据者，消除这帮犯罪分子的隐患。玩家也可能希望通过谈判避免无谓的冲突，尤其如果考虑到地契归属的法律效力，以及可能存在的第三方势力干预。

老鼠帮的需求更为复杂且现实：他们依赖这座宅子作为仓库和交易中转运站，是他们在光明港中立足的重要据点。头目迪娜和成员们想保住这块地盘，完成眼前的交易以获得资金和影响力扩张，同时争取时间完善对寄生虫新货物的研究和销售。

迪娜在谈判中表现出冷静，强调既然大家是出来混的，就要讲契约精神，警告玩家千万别把政府机关或者执法机构卷进来，要不然难免被敲诈一通。

## 老鼠帮可能提出的谈判条件

老鼠帮的底线是允许老鼠帮顺利完成明日与次晨的交易，不受干扰，他们会要求玩家暂时放弃对宅子的强力介入。

若是谈判能够更进一步，希望承诺玩家部分宅内空间的短期有限使用权，譬如主楼某个区域用作藏匿，换取对其其他区域的调查权。

他们愿意分享一些有关光明港及周边走私路线的信息，或者关于竞争帮派的情报，作为谈判筹码。

同时，他们希望玩家同意不进入特定禁区，防止揭露寄生虫实验等敏感内容。

他们要求玩家不要带入守卫或执法者，承诺双方不先动武，保持和平共处，在双方接触的时候，将武器和装备集中于某些场所。

## 老鼠帮能够为玩家提供的好处

一批被偷运来的珍稀物品，包括港口贵重货物与密封严密的香料、药材，可作为战利品或交易筹码。他们为此付出的资金上限是 100g。

有限的药剂和缓解器具，能暂时缓解某些疾病或疲劳。这显然是一份有毒的礼物，若是玩家依赖他们所提供的娱乐品，那么他们便可对玩家操控。

他们愿意作为玩家的合作者，展示作为走私犯的地下情报网络，老鼠帮成员对贫民区和犯罪市场的动向十分了解。

最后，迪娜所能提出的好处——是他自己。

对于那些引起他兴趣的玩家角色，迪娜会用一种近乎捕猎的耐心来接近，混合着挑衅与试探。他会在谈判时，表面上保持冷淡与谨慎的商业态度，但肢体语言却在不断释放暗示：轻轻地靠近，被不经意地触碰手背，或在桌下用靴尖缓慢摩擦对方的脚踝。他的眼神在冷冽与温柔之间切换，仿佛随时在衡量玩家的反应，捕捉一瞬的犹豫或心动。

如果玩家回应了这种挑逗，迪娜会进一步展露出他病态的另一面——极度的占有欲与顺从感并存。对于被他选中的人，他会百依百顺，甚至愿意为他们无条件的付出与冒险；而一旦玩家背叛或拒绝，他的报复将迅速而残忍，毫不犹豫地摧毁对方。

这种“把自己当作筹码”的行为并非单纯的色诱，而是迪娜惯用的操控术。他深知在博弈中，情感和欲望都是武器，

## 谈判中可能出现多种情况：

如果和平谈判顺利进行

迪娜会展示出对于自己超凡魅力的盲目自信，强调谈判一定要讲“契约精神”，希望玩家不要强硬行动，双方可以达成暂时妥协，促进双方互惠共赢。

若是玩家试图以强势的态度压迫老鼠帮，或干预交易，感觉自己丢了面子的迪娜语气变冷，会威胁采取暴力，暗示若玩家动用武力或请来执法者，宅子将沦为战场，对于谁也不会有好处。此时谈判氛围变得剑拔弩张，双方会暂停谈判，各自冷静一番。

你也可以这样——设计一场内部叛变与骚乱爆发

谈判期间，老鼠帮内部某些成员对迪娜权威产生质疑，或交易被敌对帮派突然袭扰，引发混乱。玩家可选择趁机插手，或利用局势争取主动，但也可能被卷入帮派内斗。

## 地牢与寄生虫

迪娜时而嘲讽，时而谄媚，时而冷静。她会挑拨分化，试探玩家阵营中可能的弱点，甚至诱使玩家内部产生分歧

在整个谈判过程中，关于寄生虫的具体细节被老鼠帮有意隐瞒，不会主动提及。然而若玩家对其表现出敌意或探查欲望，迪娜会立即警觉。她会表明：“你们最好别碰那些东西，一旦粘上了，就永远都没办法摆脱。”

她不会明确说明寄生虫的本质，但会暗示其危险性和价值，警告玩家不要轻举妄动。面对玩家的追问，她多半选择回避，或者用模糊的语言搪塞过去。

如果玩家在之前的剧情中已经得知了寄生虫相关的信息。迪娜则可能稍作妥协，同意玩家对宅子进行侦查，也会允许玩家进入地牢等关押着寄生虫人体实验品的地方。不过他也会提醒玩家，此时的地牢并不安全。

当玩家进入地牢，将会被已经被寄生虫逼疯的实验品袭击，但是在这些从牢笼中逃出并且尝试互相伤害用对方给自己发泄的试验品之中，关押着一位尚且可以保持理性的，特别的囚犯。

这个把自己关在牢房之中的家伙名为百泉·夏洛蒂，自称是一名密探，受一些**尊贵之人**的委托，为了调查红沙住宅背后的历史和调查马尔科家族而来。

如今她的调查已经有了成果，如果玩家愿意释放它，她便会回去和那些人汇报。

寄生虫感染者

中型类人生物（不死），混乱中立

---

护甲等级 8

生命值 22 (3d8+9)

速度 20 尺

---

力量 13 (+1) | 敏捷 6 (-2) | 体质 16 (+3)

智力 3 (-4) | 感知 6 (-2) | 魅力 5 (-3)

---

豁免 体质+5

状态免疫 中毒

感官 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 8

语言 任意一种语言

挑战等级 1/4 (50XP)

---

特质

**瘙痒本能：**感染者在回合开始时，若 10 尺范围内存在处于失能的生物（无论敌友），必须立即使用全部速度接近该生物，并在可行时使用【灌注】动作，以缓解自身的瘙痒。此行为不可被魅惑、恐吓或友军标记改变。

---

动作

**撕咬：**近战武器攻击，+3 命中，触及 5 尺，单一目标。

命中：7 (2d6) 穿刺伤害

**灌注：**感染者用寄生虫增生物将寄生幼虫直接注入一个 0 生命值且未死亡的生物体内。目标必须立即进行一次 DC 14 体质豁免，失败则在 1d4 小时内转化为新的寄生虫感染者。成功则中毒 1 分钟。

老鼠帮走私者

小型或中型类人生物，混乱中立

护甲等级 13 (皮甲)

生命值 18 (4d8)

速度 30 尺

力量 10 (+0) | 敏捷 14 (+2) | 体质 10 (+0)

智力 11 (+0) | 感知 10 (+0) | 魅力 12 (+1)

豁免 敏捷+4

技能 隐匿+4, 察觉+2, 说服+3

感官 黑暗视觉 30 尺, 被动察觉 12

语言 通用语, 盗贼黑话

挑战等级 1/4 (50XP)

特质

刺激剂 (每日 2 次): 走私者可以作为一个附赠动作服用私藏的成瘾品, 立即获得 6 (1d8+2) 点临时生命值, 并在 1 分钟内获得以下效果:

近战与远程攻击检定+1

移动速度+10 尺

在进行一次攻击后, 可以作为同一回合的自由动作额外移动 10 尺 (不触发借机攻击)

刺激结束时 (或临时生命值耗尽时), 走私者必须进行 DC 15 体质豁免, 失败则陷入中毒状态 1 分钟, 并对该药剂成瘾。

动作

匕首: 近战或远程武器攻击, +4 命中, 触及 5 尺或射程 20/60 尺, 单一目标。

命中: 4 (1d4+2) 穿刺伤害。

飞刀: 远程武器攻击, +4 命中, 射程 20/60 尺, 单一目标。

命中: 4 (1d4+2) 穿刺伤害。

反应

鼠尾绊索: 当 5 尺内生物移动时, 可迫使对方进行 DC14 敏捷豁免, 失败则倒地。

迪娜，老鼠帮头目  
中型类人生物（半精灵），混乱邪恶

---

护甲等级 14（镶钉皮甲）  
生命值 30（5d8+10）  
速度 30 尺

---

力量 10(+0) | 敏捷 16(+3) | 体质 14(+2)  
智力 12(+1) | 感知 10(+0) | 魅力 16(+3)

---

豁免 敏捷+5，魅力+5  
技能 欺骗+5，洞悉+2，游说+5，隐匿+5  
感官 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 12  
语言 通用语，精灵语，盗贼黑话  
挑战等级 2（450XP）

---

#### 特质

吟游诗人施法（迪娜作为 5 级施法者：施法属性为魅力（法术豁免 DC 13，法术攻击+5）。已准备法术如下：

戏法（随意施展）：恶言相向、交友术、舞光术、剑刃防护

1 环法术（4 个法术位）：魅惑人类、塔莎狂笑术、英雄气概、不谐低语、睡眠术

2 环法术（3 个法术位）：人类定身术、目盲术、疯狂冠冕

3 环法术（2 个法术位）：恐惧术、假死术

迷惑姿态：迪娜以充满诱惑的形象示人，在首次遭遇时，对不熟悉他真实身份的类人生

物进行的第一次魅力（欺骗）或魅力（游说）检定具有优势。

老鼠帮首领：迪娜的盟友，在其 30 尺内且能看见他时对抗恐惧的豁免检定具有优势。

---

#### 动作

匕首：近战或远程武器攻击，+5 命中，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。

命中：5（1d4+3）穿刺伤害。

手弩速射：远程武器攻击，+5 命中，射程 30/120 尺，射击两发单独的弹药。

命中：每发 6（1d6+3）穿刺伤害，装填时自动从袖口弹出弩箭（无需手动填装）

## 一场残酷的处刑

你可以在任意时刻安排这一桥段，但它必须发生在玩家尝试去上城区的吟游诗人大学寻找马尔科的女儿之前。

玩家抵达契约广场时，四周人群密集，哭喊、嘲弄、拍掌与投掷的烂果实交织成一片喧嚣。若想直接穿过，他们必须在拥挤与慌乱中挤出一条路：这是一次 DC14 的敏捷（杂技/体操）或力量（推挤）检定，失败会被人推倒，或是被卡住动弹不得。经过观察，玩家会发现此时进行一场公开处决。

今天被处刑的是一批被判协助契约劳工逃亡的罪犯，以及那些被抓回来的逃亡劳工。罪行不同，刑罚也各不相同。

奥斯特里安家族的处刑官把古今各种让人胆寒的惩罚变成了展示仪式，其中大多参考了中世纪已有的惩罚内容，既有传统的绞刑、鞭刑，也安排了更有创意的折磨：把人绑在断骨架上，用重击和铁桩使肢体粉碎，最后把尸体，或者尚且活着的受害者挂在车轮之上示众；把口枷与面具戴在被认为发表不良言论或煽动逃亡的人头上，让他们在广场上被嘲弄与投掷污物；把人放进狭小的铁笼或木箱里曝晒，或者关在示众枷上日复一日任人侮辱；

你也可以根据此时正在带着的这个团的性质增加或减少一些惩罚或改变惩罚的内容，让这场处刑看上去更加符合你的风格。

而对于那些煽动或帮助契约劳工逃亡的人，还有更可怕的惩罚，而受家族雇佣的牧师会不停地为受刑者施加治疗的法术，或为他们强制灌下治疗药剂。以便他们能在痛苦中支撑更久。

对那些劳工本人，则依照主人的要求施以鞭刑，随后他们将重新流入市场，或者送回他们的主人那里。

处刑的主导者是格尔曼·皮尔森——一名受奥斯特里安家族雇佣的【低级骑士】。这个故事出现的她妈的第 3 个恶人，一个残忍的刽子手，一条不能分辨善恶的忠犬。他总穿着带有家族纹章的黑色皮甲，腰间挂着银质钩鞭，眼神里没有怜悯。他为了保住自己的处刑官位置，以一种病态的方式执行奥斯特里安家族的命令。处刑以延长折磨、拉长屈辱时间而闻名；在行刑前他会夸张地示意群众把目光集中到指定角度，甚至安排表演环节让某些受刑者与观众亲密互动。

这样的安排让有些人对他恨之入骨，而是特里安家族在保留残酷传统，威慑众人的同时，将仇恨转移到了处刑官的身上。

一次 DC12 的察觉（感知）检定能让玩家注意到在人群边缘，有几名乞丐对刑台上的情景格外关注——他们的眼神并非单纯的恐惧，更像是在寻找某个人或等待某个暗号。

这种处刑在玩家游玩的过程中，也许还会再见到几次。阿瓦隆尼亚类似于中世纪的逻辑中，痛苦是一种必要的秩序维护，而刑台本身就是家族权延伸，提醒所有人——契约不是可以违背的，劳工不是可以逃走的，帮助他们的人会被视为背叛整个领地。任何协助逃亡的行为，哪怕只是提供食物或隐匿一夜，都会被定义为“破坏生产秩序”的罪行。这样的惩罚，不仅让受刑者身败名裂，也在他们的家人和同伴心中种下恐惧的种子，使他们在余生都不敢再与任何反抗行动有牵连。

当钟声响起，刑台的机关发出沉闷的咔嚓声，第一具尸体开始在绳索上缓慢旋转。

让玩家看到那些饱受折磨的囚犯，这样他们才能意识到在这个城市里帮助奴隶逃亡是多么可怕的事情，从而验证为什么马尔科的家人不希望自己曾帮助逃奴的事情被发现。

刑台上那个可怜的家伙，正被绑在架子上，骨头一节一节地被敲碎，叫不出声来，舌头才刚刚就拔掉了，表示他还活着的，只有剧烈的颤抖。牧师站在旁边为这个可怜的灵魂祈祷着，手里捏着圣徽，每敲一下就往那人嘴里灌一口治疗药水，敲一下，颤抖，灌一口，敲一下，颤抖，灌一口.....

格温妮盯着看了一会儿。没捂眼睛，没转头，就是看着。

“你们知道巨龙也会杀人。”她忽然说，声音很低，混在人群的喧哗里几乎听不清。“但没有这样做过。”

她的手指攥着袖口，搓来搓去。旁边有人在笑，有人在聊天，有人说你看如果你打算帮助奴隶逃跑，你也会这样。

最后只憋出一句：“.....走吧。”

格尔曼·皮尔森，奥斯特里安家的刽子手  
中型类人生物（人类），守序邪恶

---

护甲等级 17（镶钉皮甲+盾牌）

生命值 65（10d8+20）

速度 30 尺

---

力量 12(+1) | 敏捷 16(+3) | 体质 14(+2)

智力 10(+0) | 感知 11(+0) | 魅力 14(+2)

---

豁免 体质+4，感知+2

技能 威吓+4，察觉+2

感官 被动察觉 12

语言 通用语

挑战等级 3（700 XP）

---

### 特质

公开处决：当格尔曼用近战攻击或将一个生物生命值降至 0 时，15 尺内的敌对生物需进行一次 DC 14 的感知豁免，豁免失败者对其陷入恐慌，直至其下一回合结束。成功通过豁免的生物 24 小时内不再受此能力影响。

---

### 动作

多重攻击：格尔曼发动两次攻击，可以是近战或远程的任意组合。

钩鞭：近战武器攻击，+5 命中，触及 15 尺，单一目标。

命中：6（1d6+3）挥砍伤害，若目标处于恐惧状态，则额外造成 3（1d6）伤害。若目标为中型或更小的生物，则需进行一次 DC 14 力量豁免，否则被拉近至与格尔曼相邻的格子。

行刑飞斧：远程武器攻击，+5 命中，射程 20/60

尺，单一目标。

命中：6（1d6+3）挥砍伤害。若目标生命值低于最大值的一半，则额外造成 3（1d6）伤害。若目标处于恐惧状态，则额外造成 3（1d6）伤害。

处决（每日 1 次）：近战武器攻击，+5 命中，触及 5 尺，单一目标。命中：14（2d10+3）挥砍伤害，若目标生命值低于最大值的一半，则直接造成重击。格尔曼·皮尔森触发公开处决时，恢复使用次数。

## 女儿之章

玩家想寻找另外一个突破口，他们可能会想到寻找可能持有地契的另外一名马尔科家族的后继者，也就是马尔科的女儿。

在先前的调查中，玩家或许已经知道马尔科的女儿此时正在光明港的吟游诗人大学上学。其中是最大的可能是在母亲艾琳娜·马尔科那里问到这条消息，亦或者从催债人的信件以及其他的一些物证上得到女儿所在地的相关信息。

不过，要是他们在裁缝铺的打听，实在是太过于糟糕，亦或者没有收集到相关的信息。你可以尝试让他们从老鼠帮那里获得情报。

最不济的情况下，你也可以让一两位催债人与你玩家们偶然相遇并且达成合作，亦或者让玩家们的债主主动提出这个信息。

玩家可以在城市的上城区找到吟游诗人大学。

## 光明港吟游诗人大学

我们以中世纪一座经典的大学作为光明港吟游诗人学院的原型。在中世纪，大学多起源于教会学校与修道院学堂，逐渐演变为以师生公会为基础的自治机构，早期著名的如博洛尼亚大学与巴黎大学。它们的组织结构常由大学长主持，下设按学科或地区划分的“学院”或“同乡会”，并由导师负责授课与管理。学位制度通常分为学士、硕士与博士三个等级，先修三艺——文法、逻辑、修辞，再进修四艺——算术、几何、天文与音乐，随后才进入专业学习。

中世纪的教学注重辩论与口述传授，强调记忆与背诵，课堂之外往往还包含严格的生活管理与宗教仪式。在海港城市，大学往往会吸纳与航海、外语、外交、诗歌、音乐相关的课程，以满足商业与文化交流的需求。

光明港的吟游诗人学院位于上城区的街道中，这里曾是商人议会时代的市政宾馆，如今被改建为带有剧场、图书塔与花园的综合性学府。

正门有青铜竖琴与展开的诗卷雕像，墙面贴有蓝金相间的陶砖。学院的核心是大礼堂——用于舞台表演、乐曲演奏与诗歌辩论——以及藏书丰富的图书塔，收藏有从上古时代流传下来的诗篇。练声与作曲教室多设在采光良好的上层，地下则有排练厅与带有玻璃房的花园，学生们在这里散步，进行非正式的交流。

学院的学生大多来自富裕阶层，部分为贵族子弟把这里当作社交场所，为自己镀上一层

受过高等教育的金；

也有从自由民或流浪艺人中被赞助录取的天才，这些所谓的天才往往在艺术与舞台上极具表现力，却因身世显得格格不入，因此必须付出一些额外的努力，才能让自己看上去更加的合流。

大多数希望受到高等教育实现阶级跨越的学生被昂贵的学费压得抬不起头。

学院的氛围既浪漫，奢靡又暗藏浊流，学生们之间互相攀比，没有办法穿出体面的服饰或者穿着过于老旧的人会被踢出社交圈子。这里的毕业生不仅是诗人、乐师，也是贵族们备选的情人。

玩家若想找到红沙马尔科的女儿，可在午后密谈花园的石椅上见到她与同伴社交，或在傍晚的排练厅听见她练习独唱。有时她也会出现在学院外的茶馆与送来家书，衣物或生活费的熟人见面。

衣架。

周围的那些衣着华贵的家伙，一看都是一些脑袋空空的衣服架子。学院正门的青铜竖琴在暮色中泛着冷光，展开的诗卷雕塑上镌刻着“美即是艺术”的谎言。于是陶砖墙面下，穿着制式铠甲的保安正用镀金的长戟拦住几个不够美的访客。来给学生们送本周新作出衣服的仆人，只能止步于此。

那辆装饰豪华的马车几乎是擦着你们的衣角冲过去的，车轮碾过青石板，溅起的水珠混着泥点，车夫没有道歉，甚至懒得多看一眼，你们不过是路边的野狗，不值得他勒一下缰绳。话说回来，他就算真的从你们的脚背上碾过去，

把骨头压断，又会有什么更多的反应呢？他早已学会如何凭借服装来判断一个人的身份。

车门推开，一阵浓郁的香水味，像是玫瑰浸泡在蜜糖里，甜得发腻，傻子的搭配。几个青年男女走下来，衣料华贵，袖口和领口绣着繁复的金线，在灯光里微微发亮，吟游诗人大学的学生永远不应该搞错夜礼服和日间礼服的区别。他们谈笑着，靴子踩过石板路，声音清脆的。

男人是骄傲的孔雀，女人是未来的高级夜莺。一个抱着乐谱的穿校服的学生匆匆走过，低着头，避开他们的视线。可其中一位贵族少爷忽然侧身，把肩膀重重撞了上去——于是宝贵的乐谱散落一地，又被一脚踩过去，十一英寸的牛皮鞋，踩过去，九英寸的高跟鞋鞋跟一英寸，踩过去。

校园内，庆典的喧嚣隐约传来——管风琴的低鸣、酒杯碰撞的清脆、笑声与吟诵交织在一起。

## 未受邀请者禁止进入校园

光明港吟游诗人学院坐落于上城区的繁华街道，校庆期间灯火辉煌、盛况空前，但守卫也比平日更加森严。对于像玩家这样身份特殊的人物而言，想要进入这座通常谢绝外人的学院并非易事。不过，学院本身结构复杂，加之庆典带来了额外的比往日更多的人流量，为潜入校园提供了多种可能。

最直接的途径是伪装成贵族宾客。学院学生多为贵族子弟，校庆舞会更是彰显身份的重要场合。若能准备伪造的请柬并穿戴关键价格不低于 15g 华贵礼服，玩家便可混入这场社交盛宴，如果玩家的身份背景本身就经常接触上

层人物，或者本身就是贵族，则不需要任何鉴定，但倘若玩家对此不熟练则需要 DC 16 的表演检定过大门这一关。

这条路线考验玩家的伪装能力及在社交场合的应变水平（每一次突如其来的社交场合需 DC 12 的表演检定）。虽然守卫对贵族宾客的检查相对宽松，但任何举止失当或衣着不妥都可能引发怀疑。进入舞会后，玩家可借助人群掩护寻找红沙马尔科的女儿，或通过谈话获取情报。

另一种选择是冒充庆典临时工作人员，找到工作人员，通过说服或者顺手牵羊搞到他们的工作证是较为合理的。伪造工作证需 DC 12 的巧手检定。校庆规模庞大，从灯光布置到花园维护都需要大量临时人手。成功潜入后，玩家需要完成指定的“工作任务”（完成工作需 DC 12 的相关技能检定），以避免引起怀疑。

学院历史悠久，其前身为市政宾馆，地下管道与废弃密道错综复杂，寻找密道需 DC 15 的调查检定。熟悉城市布局或擅长侦查的玩家可尝试寻找这些隐蔽入口。虽然地下通道能避开正门守卫，但其中布满地下生物、鼠群及在地下通道里生活乞丐……又是他们。。这条路线对潜行能力要求高，玩家借助黑暗与环境掩护悄然行进。

社交渗透也是一种非常规但有效的方式，接触边缘学生需 DC 13 的观察检定找到那些是学生，但是穿着不太着调的穷鬼，例如在我给你的描述中就有一位。学院虽以贵族学生为主，但也存在受资助的贫困生和边缘群体，他们对贵族阶层的傲慢心怀不满。玩家可通过游说、威胁或贿赂等手段争取他们的协助，这需 DC 15 的欺瞒，游说或威吓检定，利用其内部权限进入学院。成功策反的学生可能提供关键

情报，甚至帮助避开某些检查。

最后，校庆期间的喧嚣场面为制造混乱创造了条件。玩家可策划小规模骚动、触发虚假火警或制造突发状况来分散注意力。守卫在混乱中会出现防守漏洞，利用混乱需任意 DC 的隐匿检定，玩家可借机潜入通常难以进入的区域。这条路线也有可能让玩家受到过多的关注，被赶出校园，甚至被呼叫巡警带到巡捕房里。成功造成混乱后，玩家可突破守卫防线。但在学校中活动仍然需要伪装。

吟游诗人学院保安

中型类人生物（任意种族），中立

---

护甲等级 20（美学盔甲）

生命值 27（5d8+5）

速度 15 尺

---

力量 16（+3） | 敏捷 8（-1） | 体质 12  
（+1）

智力 10（+0） | 感知 11（+0） | 魅力 12  
（+1）

---

豁免 体质+3

技能 察觉+2，表演+3

感官 被动察觉 12

语言 通用语

挑战等级 1/2（100 XP）

---

特质

**美学盔甲：**保安穿着设计繁复、装饰华丽的盔甲。对其进行近战攻击的攻击检定总是具有优势。

盔甲材质偏软，每次近战攻击（除徒手或天武攻击）成功命中后，攻击武器会卡入盔甲，需要攻击者用一个额外动作才能拔出武器。

**耀眼威慑：**仅在明亮环境下生效。每次长戟命中时，15 尺内一个敌人需进行 DC 12 感知豁免，失败则直到其下回合结束前致盲。

---

动作

**多重攻击：**保安可以进行两次近战攻击（长戟）。

**长戟：**近战武器攻击，+5 命中，触及 10

尺，单一目标。

命中：8（1d10+3）挥砍伤害，并触发耀眼威慑（在明亮环境下）。

## 一位“善良”的女儿

在同学们的口中打听那个裁缝铺子家的女儿也许会比打听马尔科。本人更加容易找到这个女人。艾莉西亚·马尔科十七岁，栗色长发。日常穿着青金色配白色的学院制服，不过相比于那些穷的只能穿校服的平民中的同学，曾经阔过的艾莉西亚还有几套算体面的服装。她的外貌在同龄人中并不算惊艳，但眉眼间有种真诚的光，使人容易卸下戒备。

经过玩家的初步打听，他们可以知道：学院里的人大多都知道艾莉西亚的家境早已因父亲红沙马尔科的航船失踪而破败，母亲靠裁缝铺微薄的收入支撑她的学费与生活，但艾莉西亚从不让自己看起来像个落魄人，她极力维持一种温柔、得体、洁白无瑕的形象，仿佛生来就是受人保护的善良小姐。

她的性格表面上温婉有礼，待人友善，从不在公共场合与人争执，也很少在社交场合显露锋芒。她会照顾那些与他一样出自平民出身的学生们，亦能在与贵族之间的交谈中保持得体。她擅长在谈话中表现出体贴与倾听的姿态，懂得在恰当的时候给予温暖的微笑或一句鼓励，让对方觉得自己被重视。对需要依靠之人的包容，就像是一位母亲。

在同学口中，她是那个“虽然家境不如从前，但依旧端庄得体”的女孩，似乎从未被生活的泥水溅脏半分。因此，这样特别的女孩吸引了一些人的注意。

## 并非善良

但是随着玩家在校园之中的活动，他们还可以了解到一些额外的信息。这里模拟了一些情景。

在学院的花园，玩家若在石椅区的茶桌附近逗留，便可能听见贵族千金玛丽莎·格兰与几位同伴的闲谈。她声音不高，却总带着那种故意让人听见的调子，言语中提到艾莉西亚上个月佩戴了一条铂金链子出席舞会，那首饰似乎从一位高年级男生手里得来。若有人能在不引起她注意的情况下靠近（靠近需 DC 15 的隐匿检定），能听得更清楚关于其对于艾莉西亚的真实评价，在贵族圈子眼中，尤其是在女性眼中，艾莉西亚·马尔科的目标从来不是成为杰出的吟游诗人，而是成为上流阶层认可的“好女人”。她会主动接近有头有脸的贵族子弟，投其所好地附和他们的言论，在私下制造一些巧遇的机会，而她现在很显然快要成功了。

在学院地下的服装储藏室，年迈的管理员克莱门特正在气冲冲地清点账册（察觉异常需 DC 10 的观察检定），嘴里抱怨着丢失的乐器。老人骂某人她“装得白莲花”又“手脚不干净”，有时而埋怨自己是否是在工作上出现失误，可能会因为丢掉这份工作而无法养活家里。老头不愿在外人面前多提信息（获取信任需 DC 14 的游说或威吓检定），除非有人能让他觉得值得信赖，或干脆偷偷翻查他那本皮面记录簿（偷看记录簿需 DC 16 的巧手检定）。这套乐器的借用记录停留在艾莉西亚的名字上，但她却坚称已经归还，登记册上的记录纯粹是因为老头粗心。不过一位平民出身的学生已经拿到了这件昂贵的乐器，是在一个二手典当行里买到的。艾莉西亚为了维持自己在贵族圈子里的人设，必须花很多钱购买大量的奢侈品和服饰以赶上潮流。同时她还不能向自己的母亲说明这些钱的去向，亦不能在自己母亲的裁缝铺里定制衣物。

在上城区边缘的小酒馆里，几名学院的仆役和厨工正在喝酒，话题也免不了落到学生的八卦上。有人说，几个月前的一场私人酒会上，

艾莉西亚带了一位刚入学，颇有才华在新生晚会上出尽了风头的平民女孩同去，却没有提醒她那里对礼仪与着装的严格要求（套取完整故事需 DC 13 的游说检定）。那女孩喝了酒后失态，被贵族学生嘲笑、驱赶，成了学院里一个笑话。至此在贵族圈子里再无竞争力。对于那些在学校里抢她风头的人，恶意的绊子、被篡改的演出名单、突然失踪的服装和乐谱，这些都曾发生在与她为敌的学生身上，却没人能找到证据。

在学院图书塔的安静角落，抄写员梅尔文正在清点借阅记录，他皱着眉翻到艾莉西亚的名字，嘀咕着她最近借阅的几乎全是关于贵族礼仪、家族谱系和舞会交际的书籍。而且有几次是在一位姓皮尔森的年轻男士来访的当天归还。抄写员对这种事本无兴趣，但忍不住怀疑她已经卷入了“上城区的社交圈”，若玩家能以学术探讨为名套话（成功套话需 DC 13 的欺瞒检定），他或许会随口提及这些。

在傍晚的学院餐厅，乐师兼兼职侍者的少年少女会一边擦桌子一边八卦（获取注意需 DC 10 的表演检定），说上个月在港口区的一家私人餐厅，有人看见艾莉西亚与一位举止华贵的男子同席，那人身着带有家族银鸦徽章的深色外套，出手阔绰，甚至替她结清了整桌客人的账单（获取完整描述需 DC 12 的游说或威吓检定）。侍者不敢说这人是谁。若玩家表现出愿意给他小费（成功贿赂需 DC 14 的游说检定），他才会把这桩事讲得更具体……

他说……

## 一场纯洁的爱情

根据知情者的爆料，此时的艾莉西亚似乎已经快要订婚了。他多年对自己的苦心经营终

于有了成果。他正在与一位名为赛德里克·皮尔森的男人处于热恋之中，并且已经到了要订婚的边缘。

塞德里克是光明港皮尔森家族的次子，年仅二十二岁，外貌俊朗，皮肤白皙，栗金色的短发总是精心打理，衣着讲究，细节无一不显示出贵族的身份和品味。

皮尔森家族是光明港繁盛时期主要负责城市治安的家族，家主持有骑士头衔，但是作为城市中的贵族财富堪比一位男爵。与现如今与城市统治者奥斯特里安家族的莱奥纳尔伯爵关系，处理的不冷不热，因此未能在城中得到重要职位。**皮尔森家族低调的进行着契约劳工方面的贸易，由于未能掌握类似于指头跟踪术这样的用来追捕契约劳工的魔法技术，因此，皮尔森家族总是在这项贸易上落后人一步，无比的渴望某一种替代品技术的出现。**

皮尔森家族徽章是一只展翅的银鸦，喙衔红宝石，象征着警觉与财富。

塞德里克本人温文尔雅，彬彬有礼，但是普遍被认为是一位懦弱的，优柔寡断的贵族。最近他的装扮是常在带有家族徽记的衬衣外配一件有着精细补丁的斗篷，以示节俭之意。

他出身名门，生活从不缺少奢华，但内心却因被家族的高标准和期望压得喘不过气，他并非家中的继承人和长子，因此时常被父亲所忽视，常年生活在自己哥哥的阴影之下，幸而母亲和几位姐姐对其还算关爱，赛德里克得以健康的长大。可在他长大之后，自己的母亲就开始照顾比自己年龄更小的弟弟，而逐渐与自己疏远开来。

起初，艾莉西亚·马尔科凭借她包容的个

性和一张无辜的笑脸，成功吸引了塞德里克的注意。又因为艾莉西亚所展示出的包容，让这个出身名门的次子感受到了久违的母爱。

两人很快发展出一段秘密恋情，并且已悄然订婚，家族对此尚未公开。

## 关于婚约

在类似于中世纪环境下的阿瓦隆尼亚，贵族与平民之间的婚姻极其复杂，且充满阻碍。贵族婚姻不仅仅是两个人的事情，它关系到家族的荣誉、财富和政治联盟。贵族家庭会极力避免与低阶层通婚，因为这可能导致家族声誉受损，继承权复杂化。婚姻通常需要教会的正式许可，双方身份和血统必须符合严格的教会法要求。没有贵族血统的自由民即使财富再多，也难以获得真正的认可，尽管有着富商和贵族联姻以为贵族获取城市财产的情况发生，但这种情况仍然非常少见（某种意义上，这也算得上是一种出售头衔。）。此外，贵族家族往往通过订婚协议严格控制嫁妆和财产分配，确保家族利益最大化。

但是，塞德里克被艾莉西亚精心营造的灰姑娘形象深深吸引，误以为自己正上演一段童话般的白马王子故事。尽管家族内部，尤其是家族的长辈们强烈反对这场婚约，认为艾莉西亚的破产商贾出身与自由民背景会玷污家族声誉，可极为罕见的是，通常被认为是懦弱胆小的塞德里克依然固执己见，坚称真爱能够跨越阶级与世俗的壁垒，力排众议，誓要将这段关系进行到底。

对于这位懦弱的儿子，从来没有如此强硬的提出要求，皮尔森家族也在这件事情上妥协了。

目前为止两人的婚约是已经确立好但未公开的。双方认为自己的情感如金石般，牢不可破。除非出些什么岔子。

## 那么能出些什么岔子呢？

倘若这场由塞德里克·皮尔森力排众议才争取到的婚约出现重大变故，后果将不堪设想——不仅会彻底摧毁两人的未来，更会让两个家族陷入空前的危机。

若传出艾莉西亚生活作风不检点、失去贞洁的谣言，贵族社会的舆论风暴将瞬间爆发。皮尔森家族的长辈与同侪必定会以“不配入门”为由解除婚约，指责她玷污了家族声誉。等待艾莉西亚的不仅是上流社交圈的驱逐，更是整个社会的排斥与名誉的彻底崩塌。

在这个将女性贞洁视若生命的时代，这样的指控无异于“社会性死刑”，足以葬送她的婚姻与未来。

更可怕的是，若有人指控艾莉西亚或其家族与犯罪分子勾结——比如涉嫌参与释放契约劳工，必将同时触怒与光明港的贵族阶层。

契约奴隶制作为当时公认的社会基石，任何破坏行为都被视作对统治秩序的公然挑衅。这类指控不仅会导致家族声誉尽毁，更可能招致司法审判，面临监禁或财产充公的厄运。而皮尔森家族为免受牵连，必将立即斩断婚姻关系以自保。

玩家在明白这一切后将用什么样的方法来对付艾莉西亚呢。

## 犯罪之章

### 实施绑架计划

玩家可能希望会直接绑架艾莉西亚，这是一个简单而且有效的手段，这将直接可以用来威胁她的母亲交出地契，亦有可能在她身上得到地契相关的信息。

实施绑架计划可以有多种方式，但在光明港吟游诗人大学的环境中，动手需要提前考量许多问题。学院位于上城区的核心地带，建筑群带有剧场、图书塔与花园，四周是警觉的保安和对陌生人充满警惕的学生群体。

若玩家直接在校园内动手，必须面对穿制式铠甲的守卫与数量不小的旁观者，任何失手都会引发大规模的骚动，因此最快捷但也是最冒险的手段是在学院内部的偏僻角落直接制服她，比如排练厅的地下通道或花园深处的玻璃房，这种方式要求玩家能迅速制服目标并在短时间内离开，否则一旦暴露将被大量守卫包围。

第二种方式是在她离开学院时下手，她有时会到城内的茶馆或与送来家书与生活费的人见面。此类场所人流相对可控，且离贵族区稍远，玩家可以伪装成商贩、乘客或偶遇的熟人接近并趁机控制她，这需要较好的欺骗或伪装能力，以避免在下手前引起她或周围人的警觉。

第三种方式是在校庆等大型活动期间，利用庆典带来的混乱动手，校庆期间学院会接待来自王室的贵族和其他地方的访客，人群拥挤、音乐喧嚣，警卫线被迫松动。玩家可以借助表演团体、供应商或舞会来宾的身份进入并在人群掩护下迅速将她带走，这种方法的关键在于

伪装身份掩饰行动，而不是试图彻底避免被看见。

第四种方式是在交通途中伏击她，家庭并不在上城区居住的学生往返学院多用马车，路线相对固定，你可以安排玩家可以在一段偏僻路段或桥上制造障碍迫使马车停下，然后迅速将她转移到事先准备的安全地点，这需要事先掌握她的行程安排并做好逃脱路线，否则城市巡逻队很快就会追上来。

第五种方式是通过第三方牵线实施邀请，即让一个她信任的熟人或同学约她到一个特定地点，然后玩家在现场控制局面，这种方法能最大限度减少正面冲突，但需要提前渗透她的社交圈，并可能付出金钱、利益或承诺的代价以换取帮手的配合。不过好消息是，只要了解了她的真面目。这个学校里恨她的人还真不少。

无论哪种方式，玩家都必须考虑她的身份带来的额外风险——她与皮尔森家族次子的婚约意味着任何失踪事件都会迅速被上报给贵族议会与港务官，行动的每一步都必须精确而迅速，否则将面临整个上城区的封锁搜查。

## 假装赏金猎人

有的玩家可能更希望智取。由假扮执法者或者赏金猎人将人光明正大地带走。

假装赏金猎人的计划，首先要解决的就是身份可信度的问题。在光明港，来自外省赏金猎人并不罕见，但真正能进到上城区、甚至进入吟游诗人大学抓人的，必须有过硬的理由和足够逼真的外在条件。因此第一步是准备文书，这包括一份格式、措辞、印章都符合阿瓦隆尼亚习惯的“通缉令”或“拘捕授权”。最好能找出一个真实存在的外省名称与贵族姓名，甚至借用某个港口已经传闻过的案件，让文书看起来有来有回，而不是凭空捏造。

其次是服装与装备的伪装。执行这种跨辖区抓捕任务的往往会是一名骑士，并携带一些侍从。风格的护甲、异域工艺的武器、特定配色的披风或徽章，都能为你增加身份的说服力。在身份证件等物件并不充分的中世纪，一个人的衣着和打扮往往是表明他身份的最佳象征，面对穿着闪亮亮盔甲的学院守卫穿着更闪亮亮板甲的骑士显然比他们官大一级。

尤其是护甲的款式和磨损程度，过于簇新的装备会显得可疑，而带有旅途痕迹的装备更容易让人相信你是跨省而来的职业人士。同时，可以在腰带或鞍包中准备一些与赏金猎相关的工具，例如镣铐、粗麻绳、封口布，这些细节往往比武器更能暗示你的真实身份。

假赏金猎人不需要解释太多，只要在与学院守卫、路人或学生接触时，以冷漠的公务腔、简短的命令口吻进行交流。

最后是抓捕理由的设计。这一理由既要看似合法，又要避免引发全城大规模干预。

指控她欠债、诽谤贵族、非法持有稀有乐谱，都是可行的罪名。这些罪名足够让周围人不敢插手，同时又不会让她立即被带去公开审判，从而让你有机会在押送途中将她控制在你们的手中。

在行动前，路线规划和时间选择至关重要，最好在她与朋友分开、守卫较少的地方下手，并提前准备好应对质疑的伪造**官方通告**，以便在遇到阻拦时迅速脱身。

## 毀了她的名声

相比于直接的绑架等犯罪行为，以对方的名声作为威胁，似乎是一种更加温和的方法，又有可能是更加恶毒的。

在光明港的社交环境中，尤其是涉及贵族婚约的场合，名誉与贞洁往往比财富与才艺更重要。

艾西莉娅身为红沙马尔科的女儿，虽然父亲失踪、家道中落，但依然凭借美貌与手段攀上了皮尔森家族的次子塞德里克，这段婚约在贵族与上层学府的圈子中本就存在非议，因此任何微小的丑闻都有可能让它彻底崩塌。玩家若想摧毁她的名声，可以利用此前调查所得的碎片信息，将之加工、放大并在合适的场合散布。

比如，她曾经借高利贷支付学费导致家庭生活困难、曾与某些颇具争议的客人一同现身、曾在深夜与一名身份不明的男子单独相处——这些细节不必全都真实，关键是要有足够的佐证或目击者的口供，让流言无法被她轻易否认。

在执行时，可以选择匿名寄出威胁信，将这些信息的传播作为筹码，要求她交出地契或透露地契的下落。信件的措辞应直接而不留余地，让她清楚一旦拒绝，消息便会传到皮尔森家族的耳中，并在上城区的宴会上被有意无意地谈起。若玩家选择面对面谈判，则可以在学院附近或社交场所截住她，利用言语暗示或公开提及某些敏感细节，迫使她意识到局势的危险。

另一条路线是直接入侵她的住处——吟游诗人学院的女生宿舍。一旦闯入她的房间，

无论是否真正造成身体伤害，单是她被外人夜间闯入且呼唤守卫的事实，就足以在中世纪的道德观下让她失去贞洁名声的保障。

哪怕她声称自己无辜，流言依然会在同学和社交圈中发酵，而这种质疑极易被传至皮尔森家族的耳中。由于婚约已处于争议之中，这种传闻极有可能成为解除婚约的导火索，因此她在此类威胁面前往往会选择沉默与退让，而非公开抗争。

## 入侵寝室

艾西莉娅的寝室位于光明港吟游诗人学院女生宿舍楼的西翼三层，这栋宿舍楼为石砌结构，内部装有厚重的橡木门和窄长的走廊。楼内共有四层，每层走廊尽头各有一扇通往消防阳台的铁门，平时不上锁，但门外是二层楼高的垂直下坠，只有熟练攀爬者才能利用绳索上下。通往她寝室的最直接路径是穿过正门的门房登记处，但这会要求来访者在本地的学生名录中有备案，否则需口头说服（说服检定 DC 17）或伪造理由（欺瞒检定 DC 15）。

艾西莉娅的房间编号为西翼-307，单人宿舍，正对着三楼公共会客厅的拱窗，她的窗户面向学院内部花园，白天很容易通过攀爬二楼阳台。可以运动检定 DC 16 或特技检定 DC 16 再借助水管进入。夜间的巡逻时间为每晚八点半开始半小时一次，每次巡逻会有两名带短剑的守卫经过三楼走廊，若玩家在此时暴露，守卫会大声呼喊，并引来值班舍监。

### 最佳时间

晚上十点四十五分至十一点半之间，此时巡逻已结束，宿舍楼灯光已熄，仍有少数学生低声交谈或练琴，但走廊安静，且值班门房多

半在打盹。艾西莉娅在这个时间段通常在寝室独自翻阅书籍，或在梳妆台前整理自己的发饰，做休息的准备。

散播至皮尔森家族的圈子），或者玩家在谈判中提及皮尔森家族对婚约的微妙态度，则她会……。

### 室内环境

她的房间面积不大，左侧是靠墙的单人床，床脚处摆着一只嵌有黄铜边的行李箱，里面大多是舞会礼裙与香水。右侧是一张小书桌，上面散放着金箔信笺、羽毛笔和一个小巧的化妆盒，墙边立着一面全身镜。室内有唯一一扇锁好的窗户。无声的打开房间的锁，需要一个DC12的撬锁工具检定，如果玩家提前预料到这里的门有锁，也可以尝试在门房处偷卸宿舍的万能钥匙。也可以使用玩家在故事最开始获得的万能钥匙。

### NPC 反应

若潜入中途被守卫发现，将会引发中等规模的校园骚动，玩家需面对至少2名守卫。在击败他们后，直到玩家成功逃生之前还会不断有守卫前来。

若潜入成功并在房间中与她进行密谈，则玩家的目标几乎可以立即实现：她非常清楚一旦被发现与陌生男子独处，婚约将陷入危机，因此在这种情况下，她更倾向于直接答应交换条件，而不是呼救。她甚至可能提出反条件，以期保护自己的社会地位

这时候如果玩家直接进入房间并关上门，艾西莉娅会先表现出震惊和愤怒，随后在意识到玩家可能带来麻烦时会迅速冷静，端坐在床上以保持姿态。

她会试探性地要求对方说明来意，若玩家使用有关她名誉的威胁（例如暗示将某些丑闻

## 卧榻之章

### 卧榻之上的谈判

烛光映在她的腿线上，投下柔和的阴影，通常情况下，露出这么多的肉体，对于那些矜持的贵族而言，就已经足以勾起对方的欲望了。她微微前倾，把一只手肘支在膝上，下巴轻托在手背，仿佛在欣赏拜访的客人，而不是面对一群危险的携带武器的闯入者。女人开口了，声音平稳而略带沙哑，像是刚结束一段歌剧表演：“既然你们大费周章来到这里，不如先来放松一下？”

当玩家进入艾西莉娅的寝室并成功关上后门后，她会先保持沉默几秒，打量入侵者的神情和武装，随后意识到呼救只会让局面变得更糟。于是她将裙摆稍稍提起，露出一条白皙的腿，在昏黄的烛光下摆出一种既是示弱又带诱导意味的姿态。她试图让意志薄弱的玩家卸下戒备，提出鱼水之欢的暗示，如果玩家选择顺着她的暗示，则会进入一场肉体交易的插曲，期间她会不断套取玩家的目的与底牌。

“你腿热？”格温妮问，语气真诚，不带嘲讽，好像下一秒就要冲上去给对方暖暖和和。。

空气安静了一秒。

你可以为接下来的剧情走向进行选择。

第一种剧情走向是威胁与屈服路线。若玩家直接表明来意，并明确以她的婚约名誉作为筹码要求她交出地契或其下落，她会在几轮的心理试探后表现出妥协，承诺尽快取来目标物。但这种承诺是空头的，她会在暗地里利用玩家的威胁去反向博取塞德里克的信任，她会在亲昵的过程中假装无意地透露地契下落，却将玩

家引向一处皮尔森家族设下的陷阱，例如一个空置的仓库或藏有守卫的地窖。一旦玩家上钩，她会以此证明自己未婚夫的忠诚，并彻底摆脱玩家的威胁。这一条路对没有保持怀疑的队伍而言是极高风险的，因为她的口才与魅力可以轻松通过欺瞒检定（DC 18）让谎言显得毫无破绽。

第二种走向是互相利用与结盟路线。当她确信玩家并非立刻要取她性命时，会抛出更大的筹码。她会承认自己知道地契在母亲手中，并提出愿意帮玩家拿到它，前提是玩家替她解决两个“障碍”。

第一个障碍是一群由她父亲亲自释放的奴隶，这些人因感恩而化作乞丐常年在她与母亲的宅邸周围徘徊，令她在婚约完成前屡屡遭受流言困扰。她认为这些奴隶必须被悄无声息地清除，而官方力量不适合插手，雇佣兵或外来人是唯一合适的人选。

第二个障碍则是她的母亲本人。她会冷静地解释，母亲的存在是她无法彻底掌控自己生活的最大阻碍，一旦母亲死去，她就能继承所有财富与那半张地契，并立刻将地契交给玩家作为酬劳。这种提议听起来冷酷无情，但在她的语气中却带有令人信服的平常感，好像这是一个自然不过的交易逻辑。

是的，你想的没错，艾西莉娅·马尔科——这个模组里最他妈恶毒的人之一，是个连亲妈都想杀的畜生。这个故事第4个罪大恶极的人。

她外表柔弱优雅，像舞会上只会甜美傻笑的小姐，可骨子里全他妈是算计。她能用一杯茶的时间让男人误以为自己是她的骑士，转身却能把对方卖得干干净净。她的世界观里没有

感情，只有利用价值——谁能助她攀爬，谁就必须被铲除，哪怕那人是自己的亲生母亲。

她对母亲的恨意并非源于悲惨童年，那半张房契和全部遗产，在她眼中是通往自由与支配的钥匙。她厌恶母亲的关怀、善良，甚至厌恶母亲与那些曾被父亲释放的奴隶维持的善意关系。在她看来，那些奴隶只是麻烦，是她婚姻与地位的污点。她要的不只是财富，更要所有碍事者——包括母亲——永远闭嘴。

艾西莉娅很清楚，自己最致命的武器不是剑或魔法，而是那张能瞬间变得无辜的脸。她善于用笑容和暧昧的触碰让人低估她，毫不吝啬地将身体当作筹码——并非出于爱情，不是贪图肉欲，只因色诱对她而言，只是高效、廉价、毫不费力的武器。她对“贞操”之类的说法嗤之以鼻，视其为可笑的社会枷锁，是软弱蠢女人才会紧攥的破布。

玩家起初或许以为她只是个只需要威胁就会就范的富家女，但很快就会发现——她根本不怕威胁，只是在假装受到威胁，并且提出互利的要求罢了。在她提出杀死自己母亲的时候，还不会忘记编撰出几个曾经受到虐待的故事。然后在暗示玩家，只有等自己母亲死了，自己才能把房契交过来。

她希望自己能够学会在这所吟游诗人大学中所看到的所有的算计与恶，并且将人们玩弄在手掌心中。

当然，这一切的前提是——她真有能力做到。至于她能否成功？那得看主持人你的安排了。

“你要抢她的东西？”她问，“那就直接抢啊。”

她看了艾莉西亚一眼，那个眼神里没有道德审判，是一种……龙类的蔑视。

“想抢又不敢认，想杀又不敢动手，还找一堆理由。”她嗤了一声，“绕来绕去的真麻烦。”

然后靠在窗边，双手抱胸，不再说话。格温妮要吃一点自己在路上顺的小点心，在你们聊完之前，懒得跟这个麻烦的女人说话。

## 秘密通道

艾西莉娅能够告诉玩家的第一个重要的消息就是在红沙住宅下一直有一条由他父亲所开凿的秘密通道。如果先前玩家没有发现这条位于抛尸井中的密道亦可能没有对其进行探索的话，他们会从艾西莉娅的嘴里知道。

“在红沙住宅的地牢内有一口石井，直径约 5 尺半，井口覆盖着一块厚重的木盖，并用铁链锁住。木盖表面沾有暗褐色的水渍和腐败味的痕迹，看上去像是弃置尸体与废物的处理井口。你们要是见过就一定记得。”

若角色在地牢中进行一次 DC 12 调查检定，会注意到铁链与锁的磨损痕迹并不符合常年废弃的情况，而且木盖底部有固定绳索的铁环痕迹。

井壁由粗糙的石块砌成，布满苔藓且湿滑。井底距离地面约 20 米（65 英尺），角色若要安全下降，需要同等长度的绳索并通过 DC 12 力量检定确保绳索系结稳固。缺少绳索或下降失败会导致坠落，造成每 10 尺 1d6 钝击伤害。

井底通向一条宽约 1.5 米、高约 2 米的狭窄岩石甬道，空气潮湿，光线不足，无法依靠自然光源看清，角色需要依赖火把、提灯或黑暗视觉。甬道延伸约 50 米后，出现几个散落的物品：一只破布包（内含干面包、一瓶半满的水袋和一把短剑）、一盏无油的铁制提灯，以及一条用来标记路线的红布条。这些是此前经过此地的走私者或契约劳工留下的。

继续前行约 120 米，甬道与一个半径约 15 米的天然溶洞相连，溶洞内有浅水（深约 30 厘米）覆盖地面，形成困难地形但是恰好

不会淹死矮人，石壁上有潮水侵蚀的痕迹。溶洞一侧立着一处半塌的石门框，旁边的石板刻有模糊的符号，通过 DC 14 历史检定可识别为上古时代的精灵文字，说明此处曾经为某种遗迹。出口是溶洞另一侧岩壁的狭缝，只容一人爬行通过，需进行一次 DC 10 敏捷检定避免卡在裂缝中。裂缝外是光明港东南方向的山脚地带，被低矮的灌木丛掩盖，出口隐蔽，不易从外部发现。

此通道目前由少量走私者使用，玩家在溶洞区域有 25% 概率遇到 1d4 名持短剑的老鼠帮走私者。

早年间，红沙·马尔科利用这条通道秘密释放契约劳工。他在城中伪装成残忍嗜虐的奴隶买家，频繁购买大量劳工并宣称要处决他们，实际上通过此井将他们送出光明港。直接释放契约劳工会被视为违法行为，也触犯贵族利益，因此马尔科只能通过这种危险且隐秘的手段行事。

被释放的劳工中有部分在外地重新聚集成一个小型组织，成员大多以乞丐的身份返回光明港活动，暗中帮助更多劳工逃离。出于某种感恩，他们与马尔科的遗孀保持着秘密联络，为其提供情报和保护，并且听从他的命令，尽管马尔科的遗孀艾琳娜·马尔科并不太愿意与他们过多的接触，乞丐也会偶尔利用这条通道运送需要隐藏的人员或货物。

后来随着时间越来越长，这个本意为秘密行动解放并帮助更多劳工的组织也发生了一点变化.....

## 乞丐们纵享荣华

起初被红沙·马尔科解放的契约劳工在城外聚合成一个小型组织，其中胆怯者回归自己的家乡，亦或者成为了四处晃荡的流民。但那些心存感激之人决定回到光明港，加入奴隶解放事业。

为避免再度被抓捕，他们以乞丐与流浪者的身份潜回光明港，从港区与下城区暗中接应更多逃亡者离城。他们出于感恩与马尔科遗孀艾琳娜·马尔科保持秘密联络，偶尔借用红沙宅地牢井口通往城外的通道转移人手与物资；艾琳娜谨慎而疏离，仅在必要时传递警讯或钱粮，不愿牵扯。时间推移，组织承受筹资、安置与护送的持续压力，被迫与更多“出资者”“掮客”“守卫内线”“走私船头”打交道，救援与交易的界线逐渐模糊，他们开始以“付出少数人为代价换取大多数成功”为口号自我辩解，理念由解放转向功利。

这个组织自称“赎路会”，对外仍以散乱的丐群面貌示人。其分布以旧港为核心，延伸至下城区粮仓巷、盐革作坊井口、北城排水渠与神庙的施粥处；外围据点在东郊的废窑与沙滩。

日常所为包括：侦看巡逻路线、伪造雇佣纸与放行筹、为逃奴提供化名与装束、在夜间以绳索引路经由红沙通道外撤、在庙舍与作坊内设置临时藏匿点。他们的联络依靠门楣粉痕、井盖刻线与在钱币上画特定的符号作为身份象征。作为主持人，你可以尝试让玩家获得这么一枚特别的硬币。

## 银镜夫人

为维系路线与经费，赎路会主动向上层靠

拢，先与港务书吏、行会庶务、神庙执事做成互惠，再接受贵妇的慈善包养，堕落由此开始。最具影响力的赞助者是艾莉诺·德·克莱蒙，乞丐称其为“银镜”或者“慈悲夫人”，她是光明港克莱蒙家族出身的上城贵妇，其丈夫德·拉·波尔是东方公爵领的一位小男爵，在光明港多年未获一官职，依靠家乡的田地和在城中的数个商铺，住宅出租获取支持奢靡生活的资金，沉浸于城市的奢靡生活中难以自拔。

少女时代的艾莉诺时而被认为是世间少见的富有才学的女子，但当走入每一个贵族家女性都有的命运，被一场政治婚姻所捆绑后，便再也没有人会谈起她。不甘心泯然众人的他选择了一条危险道路，秘密资助逃奴组织，以获取自己的筹码。

现在的艾莉诺，以慈善餐会、学堂修缮与神庙募捐出面，秘密的向赎路会提供钱粮、线人与武装，再以此换取服务、情报与人情债。她与逃亡的奴隶们关系亲密，并享受这种被亲吻指尖的奉承。

在夫人的要求下，乞丐们以“阻断奴源”为名对关键人物发起袭击，表面是解放所需，实质已转向有偿犯罪：最近三起未公开的谋杀分别为清查走私，影响资助方的港务副官、用高额赏银悬捕逃奴矿场代管、以及告发一位试图建立不依赖赎路会的新救援线，触动既得利益青年祭司。

赎路会除暗杀外，已开始承接多项脏活：替商贾销毁契约以换取续约谈判优势，为造船行会纵火，投掷大粪施压以逼迫其雇用指定亲属与线人，栽赃对手窝藏逃奴，以及对证人实施“沉默照料”——通过迁徙、恐吓或失踪使其闭嘴。他们每月仍宣称“成功送走若干名劳工”，但真实数字已经无人核对。

赎路会对艾琳娜·马尔科仍保有形式上的敬意，却是在关键决策上改听艾莉诺的指令，不过在这个故事中，这名领主之女出场的机会可能比较少就是了。

## 欺诈之章

### 一起解决逃亡的奴隶

艾莉西亚·马尔科在卧榻上向玩家抛出交易提案，语气笃定中透着阴狠。只要玩家替她铲除那个早已失去利用价值、反而可能危及她仕途与婚约的逃亡奴隶组织，她便将必然属于自己的半份房契拱手相让。她毫不掩饰对这些人的厌恶——在她看来，他们不仅是父亲遗留的麻烦，更是自己通向富饶之路的障碍。。

她的计划既周密又恶毒。她指出了一个相当有诱惑力的目标：格尔曼·皮尔森，一个令奴隶们恨之入骨的奥斯特里安家族低级骑士。这个佩戴家族纹章黑甲、腰悬银钩鞭的刽子手，恰巧是艾莉西亚未婚夫的兄长。他的死既能满足逃奴组织的复仇欲望，又能搅动城中风云，让她趁机收拾残局。

关键在于诱使格尔曼单独行动。艾莉西亚会伪造一份关于红沙住宅地下密道的情报，真假参半。——那本是马尔科当年协助奴隶逃亡的通道。情报将恰好落入格尔曼手中，并暗示他若能私擒“漏网之奴”便可独占功劳，若是和同僚们一起行动，则有可能被抢攻。为增强可信度，她甚至甘愿亲赴红沙住宅，被格尔曼挟持，并且指认秘密通道的所在之处。这一幕若被逃奴探子目睹，定会激起他们倾巢营救。

玩家要充当双面间谍：以逃奴组织信任的身份（或是凭先前建立的威望，或是借艾莉西亚母亲的名义）传递完整情报，令对方确信格尔曼正押解马尔科之女前往密道，这不仅代表着曾经对他们有恩的人的家属面临危险之中，也代表着密道有可能会被发现。

当组织倾巢而出时，计划进入第二阶段。

逃奴组织会率先围攻格尔曼，玩家则蛰伏暗处，待时机成熟便倒戈相向，全歼这些“解放者”。艾莉西亚强调必须斩草除根——任何漏网之鱼都将后患无穷。

成败关键在于能否诱使全员出动。若情报传递有误导致对方仅派小队试探，不仅无法根除隐患，反会打草惊蛇。因此，如何精心设计这场“马尔科之女命悬一线”的戏码，决定着整个行动的成败。

## 如何与逃亡奴隶联系？

按照计划，玩家应该向逃亡的奴隶组织联系并且为他们提供信息，诱导他们去拯救红沙住宅中的艾莉西亚·马尔科，不过很不幸的是，前边的剧情中玩家很可能已经把这些人的罪了，那么要如何与他们重新建立联络呢？

组织对艾莉西亚仍保持信任，因此玩家可以通过她的名义作为桥梁来获得接触机会。第一种方法是借助街上的乞丐，这些乞丐表面上游走于城市街头，实则是组织的信息传递者。玩家必须先表明善意，比如带去艾莉西亚亲笔的信件或提供她的情报，让乞丐确认玩家此刻立场可靠。他们可能提出具体要求，例如为组织取回丢失物资或完成小规模任务，只有完成这些考验，乞丐才会允许玩家成为他们信任的联络人。

第二种方法是利用马尔科家族的寡妇，红沙·马尔科的妻子艾琳娜·马尔科。如果玩家在前段剧情中没有与她成为敌人。声称女儿艾莉西亚遭遇危险或被奴隶贩子抓走。寡妇会因母性与家族责任感而主动采取行动，她会联系组织成员“出手相救”，此时玩家可以通过提供信息或指引行动路线来引导组织行动。

第三种方法是直接寻找这个传闻中的银镜夫人。作为组织中最具权威的人物，她对行动的调度有直接影响。玩家必须找到她的隐蔽地点，并以可信的理由接触她，证明自己是盟友而非威胁。银镜夫人可能要求提供物证或执行小任务以确认玩家意图，但一旦信任建立，玩家便能掌握组织的信息，为后续清剿行动铺平道路。

## 行动顺序表

在艾希利亚的描述中，行动应该是这样的，一场惨烈的三方混战。

### 预想行动顺序表

#### 1 格尔曼押送艾莉西亚前往红沙住宅

时间：黄昏至夜间，以便行动在昏暗光线下进行。

场景条件：格尔曼，和他信任的几名亲信因为想要独占功劳而没有携带官方人员押着双手反绑的艾莉西亚进入红沙住宅地牢。

当剧情发生时。可以描述这样的场景：格尔曼要求艾莉西亚指认据称存在的旧奴隶密道，两人逐步接近地牢中央的井口位置。随后战斗展开。

艾莉西亚在格尔曼视线外，用暗号向潜伏在附近的逃奴组织传递信号，确认诱饵已就位。

#### 2 乞丐伪装的逃奴组织倾巢而出

来自密道另一侧与住宅外围的逃奴成员同时出现，总数不少于 14 人（也可以根据队伍等级调整）。他们从多个方位包围红沙住宅地牢，目标是击杀格尔曼并救出艾莉西亚。

组织成员将配备简陋武器（匕首、铁棒、短弓），或许还会有护甲，相较于格尔曼的亲随来说武器装备严重不足。但人数优势明显。

#### 3 初期战斗：逃奴组织围剿格尔曼

格尔曼反应迅速，拔剑迎战。

逃奴组织的第一波攻击专注于压制格尔曼，玩家此时可隐藏在暗处观察局势。

格尔曼虽然身手不俗，但人数差距使他逐渐被逼到井口附近。

#### 4 玩家发动突袭

关键时机：当逃奴组织大部分成员集中在格尔曼周围时，玩家从背后发动攻击。

玩家目标：

第一优先：在混乱中消灭尽可能多的逃奴成员。

第二优先：阻止任何成员逃脱。

如果玩家想到了的话，他们可通过事先布置的陷阱（坍塌绳索网、油火瓶、地刺）迅速削减敌人数目。

#### 5 封锁逃脱路线

在行动开始前，玩家可以准备以下封锁手段，避免目标逃脱。：

密道出口：提前在溶洞一侧设置坍塌阻断，防止敌人逃向光明港外围。

地牢入口：设置火堆或落闸，确保敌人不能从主路逃走。

在战斗中，若有敌人试图逃跑，艾莉西亚

会故意呼喊并引导他们往陷阱方向移动。

## 6 全歼阶段

当格尔曼与大部分逃奴组织因为互相攻击被削弱，玩家可选择集中火力完成击杀。

格尔曼可被留到最后击杀。

行动结束时，必须由玩家亲自确认每个敌人死亡或重伤无法逃脱，否则艾莉西亚会拒绝兑现承诺。

### 善后——分赃

艾莉西亚终于摆脱了这些肮脏的乞丐。她将保证自己的继承权后，把半份房契交予玩家，并确认逃奴组织已被彻底铲除。

若有任何一名逃奴幸存，本组织将在数日内重新出现，并将玩家列为头号敌人。

### 善后——控制银镜夫人

最后玩家应该确保外界无法通过银镜夫人知晓行动细节。

**刺杀：**如果玩家选择快速彻底的手段，可在逃奴组织被消灭后单独处理银镜夫人，确保她不会泄露信息。

**伪装执法人员抓捕：**玩家可假扮奥斯特里安家族的卫队或官方巡查，向银镜夫人表明她已被抓获，并将她秘密押送到安全地点，营造合法拘捕的假象。

当然这份计划还存在着一些问题，由于对于情况的不了解，艾莉西亚并不知道此时马尔克的大宅有一群走私分子老鼠帮，亦无法预估在先前的故事中，玩家与老鼠帮到底达成了什么样的协议。处于敌对还是友善状态，因此我会在接下来的内容中来阐述这种种的可能。

不过这份周密的计划看上去还有一个小小的一点，那就是要是艾莉西亚不打算兑现自己的承诺怎么办？

无妨，因为她从一开始就没打算兑现这份承诺。

## 她妈的算计

艾莉西亚·马尔科在玩家完成了替她剿灭逃亡奴隶组织的重任后，并未像表面承诺那样打算分享半份房契的利益。她深知，玩家亲手消灭了所有目击者，也参与了极其敏感的暗杀行动——一旦他们存活，他们手中握有的情报足以撕裂艾莉西亚精心构建的伪善面具。

夜幕降临，玩家在城市的边缘或旅馆中休息时，悄无声息的危险悄然逼近。艾莉西亚雇佣了一对卓尔刺客，这对身形敏捷、习惯夜行的黑暗精灵拥有冷酷无情的杀手本能。刺客利用城市昏暗的街巷与错综复杂的建筑布局，绕过所有守卫与监视，轻而易举地潜入玩家的住所。

刺客携带的匕首和短剑闪着冷光，毒药早已涂抹在刀刃上，若玩家熟睡或者疏于防备，很可能在毫无预兆的情况下中毒或被近身刺杀。另外他们在睡前所摄入的食物中可能也带有毒药，让所有的玩家在中毒的状态下开始战斗。

在这里玩家可能面临着潜在的结局，当然如果故事在这里就结束，那么作为一个被利用的恶人，也算是很正常的吧。

这便是第 1 个结局

## 潜在结局：兔死狗烹

脚尖点地，无声无息。一人指尖轻抵窗缝，将药粉吹入屋内。另一人自腰侧抽出一柄细刃，刃口泛光——淬过毒的，见血即死。

屋内，炉火早熄，只剩床头的一盏夜灯。

床榻上的人呼吸均匀，浑然不觉，死已攀上窗沿。

眸中无波无澜，收割的并非人命，只是顺手掐灭一盏灯。

灯灭了。

如果玩家战斗失败被杀：

刺客成功完成任务，玩家被灭口。艾莉西亚保持表面无辜与高贵形象，完成“所有人都消失”的计划。房契最终完全落入艾莉西亚手中，过去的阴霾彻底的被扫去，她如愿掌握财富与社会地位，以及美好的爱情。

如果玩家侥幸生还：

如果玩家有高觉察、反应迅速或事先设下防御，他们可能侥幸击退刺客，并清楚意识到艾莉西亚的算计。这种情况下，玩家不仅失去即将到手的报酬，还可能继续遭到追踪和袭击，要么在城市中寻找藏身与复仇的机会，要么夹着尾巴逃之夭夭。

故事的结局就是这样，恶人被算计而死。幸存者心有余悸的踏向光明的未来。

## 恶人之章

### 你以为你能玩得过谁呢？

当然，玩家可能并不是那么容易会被欺骗，他们或许会提前保持警惕，或许会对于艾莉西亚所提出的计划表达不信任。

于是让我们把时钟稍微往回拨那么一点，探寻另外一条可能的路线。

### 恶人和恶人合作

艾莉西亚犯了个错误，觉得玩家是那种讲理的理智的，而且更喜欢做交易，而不是简单粗暴解决问题的人。但是很抱歉，在这件事情上，玩家和老鼠帮是同一类的臭老鼠。艾莉西亚的说法是，只要奴隶组织和格尔曼两败俱伤，剩下的收尾就轻而易举。但玩家清楚，这个计划的最终赢家只会是艾莉西亚——如果放任不管，她很可能在事成之后反咬一口，甚至雇人灭口。于是玩家选择了另一条路：联系老鼠帮，和这些捕食者做一笔生意。

交易的条件很简单：老鼠帮在行动中提供密井通道的隐蔽出入口、现场的布置协助，以及在混战中协同封锁外围，防止任何逃奴分子或格尔曼的护卫撤出；艾莉西亚依然是扮演诱饵出场，但是这一次她可没办法全身而退，等战斗一结束就会被玩家和老鼠帮立刻拿下。

作为交换，玩家承诺在战后把红沙住宅中隐藏的部分货物、账簿和一条未公开的走私暗道交给老鼠帮独占使用。这时候可能就会有朋友问了，那要如何保证艾莉西亚会把房契乖乖的交出来呢？

只有深受老鼠帮喜爱的玩家才会知道那些在几天之后就会令人痛不欲生，愿意交出—

切的寄生虫一定可以帮得上这个小忙。

## 潜在结局：寄生虫病

艾莉西亚很快就意识到，自己并不是什么肉票。老鼠帮的照顾别有用心——那些混在食物里的寄生虫卵正在她体内扎根。起初只是腹部皮肤下若有若无的痒意，她皱着眉抓挠两下，以为不过是紧张导致的错觉。

可没过一会，细微的异样变成了无法忽视的折磨。她的腹部仿佛有无数细小的活物在蠕动。夜里，她能感觉到皮肤下的异物在生长，尖锐的刺痛伴着钻心的痒。自己身上长出的，是她见过无数次，但从未想过会在自己身上出现的东西？

她试过强撑。试着咬着牙用最后那点理智讨价还价。瘙痒蚕食着她的意志，欲望撕扯着她的尊严。辗转反侧间，在吟游诗人学院学到的傲慢被磨碎——她开始疯狂地寻找解脱的方法，但不管是抓挠还是摩擦都不管用。而答案清晰得令人绝望。

解药？当然有——只要她在合同上签下名字，把那半张房契交出去。

如果玩家和老鼠帮准备黑吃黑：

交易完成后，老鼠帮假意庆功，暗中在酒水或食物中混入寄生虫的幼体。几天后，玩家在瘙痒与冲动中逐渐失去自控，若不能尽快找到解药，不是被寄生而死，就是沦为实验样本。

如果玩家和老鼠帮关系融洽：

交易过程干净利落，老鼠帮派出最熟练的

渗透者封锁四面八方，玩家则在混乱中亲手擒下艾莉西亚。几天后，红沙住宅的产权文件安静地躺在玩家怀里，老鼠帮也得到他们想要的货物与暗道。双方举杯言欢，酒中绝无毒药，像是自出生那一天起就认识的长年老友——直到下一次利益冲突到来。

如果迪娜爱上了玩家之一：

这位老鼠帮的头目会在关键时刻放慢治疗进度，让艾莉西亚的痛苦延续更久——她声称这是为了确保安全，但你很清楚，这也许是源于独占欲和嫉妒。

房契的交付仪式变得非常顺利，而迪娜则在一旁微笑着，看着自己的爱人接过那份象征胜利的纸张。

故事的结局就是这样，恶人们和恶人大获全胜了。玩家可以利用自己在这一路上所收获的一切来向自己的头头交差，至少能还得上自己所欠的债务，皆大欢喜啊。

也许后续还要进行一部分的斩草除根，也许艾莉西亚的男友会试图调查与报复。但奇怪的是，皮尔森家族在艾莉西亚的失踪这件事情上保持着一言不发一种诡异的沉默。

就好像一切如他们预料中一样。

## 以慈善之名

他们选择了与银镜夫人合作。或许是出于怜悯，不忍将那群逃亡的契约劳工推向绝境；又或许，他们真的被她那副悲天悯人的假象所蒙蔽——优雅、慈悲，仿佛一位真正愿意庇护弱者的贵人，认为对方是一个可以信任的对象。这条路线的核心在于以慈善名义掩护掌控红沙住宅，同时完成对组织潜在叛徒，即使是组织创立者的女儿的清理。

首先，玩家必须在与逃亡奴隶组织接触时明确表达自己的顾虑与目标，并通过信任建立让银镜夫人理解自己所掌握的情况。刺杀计划顺利推进，但玩家并没有在奴隶们完成刺杀后立刻反水——而是协助组织抓住了曾试图背叛他们的女儿，确保行动既高效又不留致命漏洞。随后，夫人将女儿带到母亲面前，要求用房契来换女儿，彻底结束创立者与这个组织之间的关系。

玩家交出了宅邸密井的图纸。作为回报，银镜夫人动用她的关系网，将那半份房契以慈善捐赠的名义，转入伊尔玛特教派名下的纪念金基金。随后，基金与玩家签订了一份“保育租让”契约——宅邸的使用权、收益权、修缮权，全归玩家所有。红沙大宅契约不入官府账册，仅在教会档案及贵妇圈子流转，外界眼中宅邸只是学徒宿舍或艺术沙龙。

通过这种安排，玩家获得的不只是宅邸使用权，还能借银镜夫人的人情网络扩大影响力，保持行动隐蔽。现在，红沙宅邸表面上是一座普通的艺术沙龙，暗地里却成了玩家最安全的据点。银镜夫人的人脉为玩家打开了上流社会的大门，而代价不过是定期完成几项慈善义务，或者处理些见不得光的差事。但宅邸的名义在教会保护下，即便风向不利，也稳而不露，既

不会被关注，又确保资产长期安全。

只是，天底下真的有这么好的事吗？

## 潜在结局：哈巴狗

艾莉诺夫人今天没有像往常一样穿着高领的黑色修女袍。她斜倚在长椅上，身上只套着一件近乎透明的丝质长裙，领口开得极低，露出大片白皙的肌肤

"过来，让我看看我的小骑士又做了哪些贡献？"她伸出涂着暗红色指甲的手，慵懒地招了招。"我年轻时，曾让三位骑士在决斗中丧生，就为了争夺我的一条手帕。"于是她的拇指轻轻摩挲着你的下唇，"你觉得他们愚蠢吗？"

你的视线无法从她身上移开。平日里被厚重布料遮掩的身材此刻一览无余——那饱满的胸脯随着呼吸微微起伏，纤细腰肢下的臀部曲线在丝质布料下若隐若现。

"怎么？被吓到了？"她轻笑一声，声音里带着蜂蜜般的黏稠感，"别害怕，靠近些。你在看什么地方呢？好孩子。"

随着距离缩短，那股香气愈发浓烈，混合着她肌肤散发的温热气息

如果银镜夫人觉得玩家是坏孩子：

夫人不喜欢那些质疑自己身份又跟自己合作的人。在基金名义掩护下，宅邸实则仍有条款暗藏限制或回收条件。若风向变化，夫人或教会可借契约之名收回使用权，玩家不得不

小心维护表面关系，同时暗中防备可能的干预与反制，并且尽心尽力的帮助夫人干好每一次的活儿。天晓得这位慈悲的夫人为什么对你们这么不信任，也许是你们拒绝亲吻她的脚趾头。

如果银镜夫人觉得玩家是好孩子：

夫人喜欢那些天真烂漫的好孩子。宅邸顺利纳入“慈善基金”，玩家掌控使用权无碍。表面上艺术沙龙名正言顺，暗地里红沙宅邸成为安全据点与资金流通中心。玩家借助夫人的人脉扩展影响力，行动隐蔽且几乎无人察觉。夫人真好，夫人万岁。

不管怎样，大宅的使用权是到手了，而玩家也有了靠山。相信接下来的商贸之路能越走越顺利吧，亦或者会陷入到一场无常的混沌之中？

故事的结局就是这样，以慈悲面目，世人总是更容易得到信任，比起恐惧软语才是更强大的力量。小女人不如老女人更会玩弄权谋，因此输的彻底，这也是自然的事情。

## 残暴的打手

谈判谈判，谈个卵蛋。

玩家选择了最直接的方式——他们无视了艾莉西亚的谈判与条件，打算用铁链、拳头和刀刃，以及别的什么东西让她屈服。没有精心设计的计划，没有虚伪的幌子，只有最原始的恐惧与疼痛。当艾莉西亚和她的母亲艾琳娜颤抖着在房契上签下名字时，指节因之前的拷打而肿胀，墨水混着血渍，可是反正房契是拿到手了。此时经典力学毫无疑问才是唯一的真理。

暴力见效很快，但它的代价来得更快。

逃奴组织几乎立刻就得知了艾莉西亚的遭遇——他们或许有自己的眼线，又或者艾莉西亚在被释放后立刻传递了消息。无论如何，玩家彻底搞毛了这群乞丐。原本可能存在的合作空间，如今只剩下敌意。逃奴们不会忘记这次耻辱，而在地下世界，仇恨往往比契约更持久。

更麻烦的是艾莉西亚背后的关系网，她的家族或许早就已经完蛋了。可她的男友——如果她真有那么一个在乎她的人——已经因为未婚妻所遭到的暴力对待而做好了复仇的准备。玩家现在握着一份沾血的房契，却也因此成了多方势力的靶子。复仇的暗流在城市的阴影中涌动，可能是某个夜晚的冷箭，也可能是酒馆里一杯掺了毒的麦酒。

暴力换来的利益没有缓冲，没有任何盟友，只有四面楚歌的危机感。

那又如何呢？至少你们可以熬过今天。

## 潜在结局：经典力学

野蛮人受够了！他光滑的头脑，受够了那些阴谋诡计暗算，他才不想在乎自己这样做会有什么后果，握紧的拳头，打算用最直接的方法解决问题，他 waaaaaaaaagh！

而此时在更高的位面，有些人也打算用更简单的方法来了结这一次漫长的煎熬了。

如果你的玩家打得过你，那么：

告诉他们事情也许还有转机，具体情况我们下次再谈。避免一顿胖揍，恭喜他们至少通过了这次跑团的考验。毕竟选择这样直接结局的人，通常也不一定不会选择打你一顿泄愤。

如果你打得过你所有的玩家，那么：

你可以告诉他们这么搞会给接下来的故事带来一大堆的麻烦。如果玩家准备揍你，你就进入房间的角落，准备以少敌多。左手直拳，右手重拳，揍 tmd。

故事的结局就是这样，把玩家派出去做事的那个家伙才是最后的大赢家，反正他的目的只是赚钱而已，玩家惹了一身的骚，以后也赚不了两个钱。，就像是随时可以被踢掉的狗一样，被一脚踹出门外。

## 光明港的大好人

玩家手中握着艾莉西亚准备谋杀母亲艾琳娜的秘密与红沙宅埋伏抹杀父亲建立的逃奴组织的证据，将艾琳娜约在一处安静的客房里，窗外是光明港的港口晨雾，双方冷冷静静的说出了自己的诉求。谈判桌上没有威胁，也没有压力，只有冷静而坚决的诚意：宅邸内一切指向逃奴组织和密井的痕迹，账册、旧契残页、暗语记录，都将在玩家手里得到彻底清理或秘密转移；对丐帮旧派一网开恩，确保母女不背犯罪之名。

艾琳娜看着玩家，眼中依然充满了戒备，但更多的是期盼。玩家耐心地解释计划，描绘每一步如何保障她的安全，如何让母女无惧舆论与潜在威胁.....最终这个女人松口了。

刺杀行动由逃奴组织完成，玩家确保行动顺利，不留下致命漏洞，然后亲自带人将女儿艾莉西亚安全带回母亲面前。母女紧张而复杂的对话中，玩家像一块稳定的支柱，安抚她们的恐惧与疑虑。艾琳娜最终信任玩家，将半份房契交出，红沙宅邸短期净空，密井资源完好掌控。玩家承担了她们本可能承受的社会压力与危险，成为母女最坚实的屏障。

然后富裕的玩家通过筹集资金或暗道货

物、稀有香料与走私账目等等价物，先赎买艾琳娜的人情债、行会借据与裁缝铺。玩家安排她通过密井离城，附带安置金与新身份。保住了宅邸与密井资源，同时让母女平稳离开港城。

无论采取哪条路线，玩家都以光明港的大好人身份收尾：用智慧和善意解决问题，而非蛮力激化冲突。红沙宅邸表面上依旧只是普通宅院，暗地里却完全掌握在玩家手中，密井资源完好、权责清晰。玩家在保障自身利益的同时，也保护了故事中唯一真正的善人——寡妇艾琳娜，承担起她们潜在的危险与舆论压力。行动干净利落、人性化又稳妥。

我再夸你一次吧，你真他妈的是个大好人。

## 潜在结局：

---

如果玩家真的觉得自己 tmd 是个光明港的大好人的话：

可喜可贺，可喜可贺。

如果玩家回过味来，觉得有点不太对劲：

那么请他们的角色到光明港的大剧院里去看一出话剧。

# 一出话剧

---

舞台上的角色们下了场，幕布又拉上了几次，从时间来看远没有到谢幕的时候，屁股却已经坐梆硬了，外面雨点打在道路上的声音，你聆听着。

不然先前下场的角色又统一上了台幕布，仍然没有升起演员 a 到演员 e。一共 5 名登场，除此之外，还有两名假人模特。他们排成一列手牵着手向观众们敬礼。

演员 A：感谢各位欣赏我们的演出。感谢各位来观赏光明港大剧团的演出《7 恶人》。

演员 A：我是扮演第 1 位恶人的 A，负责扮演一位贪婪而阴险的奴隶商人驱动着主角们行事。

演员 B：我是在大宅中登场，扮演第 2 位恶人的半精灵毒贩迪娜的 B，爱你们哦。

演员 C：我是负责扮演第 3 位恶人处刑人的 C，我的戏份不多，大概就是跟剧中人物一样登场吸引仇恨，然后被杀掉，就这样算了，好不容易可以说台词，就要多说一些。

演员 D：我是扮演想要第 4 位恶人杀死母亲的女儿的 D，已经在演出过程中大出风采了，话说我们重新站上舞台，就是请各位观众回顾这一幕剧的内容。

演员 E：请各位随着我这位镜子夫人的镜子好好想一想，这个剧本是否还有一些可疑的地方并没有被揭示出来，因此我们想保留某些传统精神。各位好，是扮演第 5 位恶人的 E，扮演性感的镜子夫人。

演员 A：哦，可能有些观众已经发现了，此时我们的舞台上仍然有两位角色的面容没有被展示出来。

演员 B：是的呢，整幕剧似乎还有些不太对劲的地方，例如说明标题写着的是《7 恶人》，然而登场的恶人的数量明明只有 5 个。

演员 C：但是故事已经发展到这里，也已经可以遵循着某种精神。也就是告诉观众，现在你们已经将所有的线索清晰的看到了。

演员 D：并没有在故事中人物知道，但是正在阅读这篇模组的你不知道的事情。

演员 E：既然如此，那我们便不再啰嗦，我期待着你能在这就停下脚步。或者回到过去往

前翻一翻，看看能不能找到些什么蛛丝马迹解释这几个问题。

演员 A：剩下的两名恶人究竟是谁？

演员 B：他们出于什么样的目的而行动？

演员 C：他们做了什么样的事情？

演员 D：为什么女儿艾米莉亚在一些结局中明明被绑架了，但是却没有引来报复？

演员 E：对不对？应该叫做艾莉西亚还是艾西利亚来着？唉呀，写剧本的时候总是犯这样的毛病。

演员 A：为何大宅的地契会以如此离奇的方式出现在世上？只出现一半。

演员 B：哎呀，解开这些谜题的线索，早就已经在故事里了。

演员 C：那么再次强调，这幕剧的编剧是抱着公平的原则在这里向读者发起小小挑战，只是一种娱乐和添头哦。

演员 D：如果打算享受这个过程，就不要急于翻到这一页之后了解真相。

演员 E：当然考虑到工具书的特性要怎么做，当然是爱咋咋地吧。

全体演员：亲爱的观众啊，期待着你的活跃。

在此页面之后，将为你揭露本篇模组的真相  
其实，并不是什么不得了的东西  
只是，作者希望在阅读模组之后可以略微进行思考  
也许你会更接近游玩故事时的玩家的想法

我想完整的阅读会对带团的过程产生帮助

接受这种恶作剧式的挑战。  
并非强制，绝非强制

仅仅只是某些情趣而已

总之，非常感谢你能够读到这里

# 七恶人全貌——事件真相

## 一、可疑的地契

我们的故事开始于半张地契的突然出现。这半张地契被银舌鲁弗斯从一个死去的乞丐手中得到，然后交给了玩家——一群身负赌债、走投无路的亡命徒。或者是一群商人打算在光明港给自己找一个可以开商会的地点，又或者其他种种的原因。总之，这个故事的冒险钩子就是玩家得到了一半的地契，如果不把它凑齐，那么这张地契就没有价值。这听起来非常合理，就像是任何一个正常的冒险故事的开局一样。

问题在于：这半张地契在此之前从未在市场上出现过，甚至说他不该在市场上出现。

红沙·马尔科的宅邸空置多年，地契权属混乱，始终无人问津。若有半张地契流落在外，早该被各路逐利者嗅到气味。但它没有。它像凭空出现一样，恰好落在一个能推动事情发展的人手中，又恰好被转交给一群足够贪婪、足够狠辣、也足够好用的亡命徒。

这是一颗被刻意投放的棋子。

## 二、分成两半的不合理

如果这一份地契曾经完整的在某一个人手里，那么将地契一分为二是极不合理的。

对于持有完整地契的人来说，完整的产权才是资产。拆分后的半张地契一文不值，无法交易，无法证明所有权，只会引来调查和麻烦。

艾琳娜·马尔科若要守住宅邸的秘密，最理性的做法是将地契牢牢握在手中，不让任何人靠近这栋宅子。

如果说地气一开始就不是完整的，而是分裂成两半，一半在他手上，一半在别人手里呢？那也不对，因为之前我们讨论过，这栋房子的价值非常大。而在此之前确实没有发生过这场房子的争夺与风波。换句话说，几乎可以确定，这半张地契是突然出现在这世界之上的。

## 三、老鼠帮与艾琳娜的关系

老鼠帮盘踞在红沙宅邸内，进行着寄生虫的人体实验。这种寄生虫的目标用途是替代手指追踪术——成为控制契约劳工的新手段。

问题是：寄生虫从何而来？

老鼠帮是一个小帮派，没有研发新型生物武器的能力。这种实验品必然来自上游的资助者。而资助者必然对红沙宅邸的地下通道和秘密有所了解——否则不会选择这里作为实验地点。

那么，谁会知道红沙宅邸的秘密通道？谁又有动机资助这种实验？

答案指向一个正在寻找替代技术的家族。在最近的几十年里被排挤出局的皮尔森家族。

## 四、皮尔森家族的需求

手指追踪术是银舌鲁弗斯这类老牌奴隶贩子的核心优势。皮尔森家族在契约劳工贸易中始终落后一步，因为他们没有掌握这种技术。他们无比渴望一种替代品。

寄生虫实验恰好满足了这一需求。资助老鼠帮在红沙宅邸进行实验，不仅能获得技术，还能利用宅邸的地下通道进行隐秘运输——这条通道本身就是走私和人口转移的绝佳路线。

皮尔森家族与这座宅邸之间的联系，远比表面看到的更深。

#### 五、两人之间的真实关系

艾莉西亚·马尔科与塞德里克·皮尔森之间的婚约，表面上是灰姑娘与白马王子的爱情故事。但在学院中打探到的信息揭示了一个有趣的细节：塞德里克被艾莉西亚吸引，是因为在她身上感受到了“久违的母爱和包容”。

一个年轻男人在未婚妻身上寻找母爱。这句话听起来像心理分析的素材，但如果塞德里克真正渴望的并非这个年轻女人，而是母爱的来源本身呢？

如果塞德里克真正爱上的，是艾莉西亚的母亲——艾琳娜·马尔科呢？

艾琳娜的裁缝铺里有一件反复修改的男士衬衣，用料考究，为某人量身定做，却没有订单记录。她脖子上那条与她俭朴生活不相称的铂金项链，在烛光下闪着不属于她这个阶层的光。

如果艾琳娜与塞德里克早已秘密确立了关系，而艾莉西亚只是这层关系的掩护——一个让皮尔森家族不会起疑的、体面的、符合社会期望的存在——那么一切就有了不同的解释。

#### 六、最后的两位恶人

七恶人，前五位已在舞台上亮相：

银舌鲁弗斯——驱动玩家的债主与奴隶贩子

迪娜——老鼠帮的头目，寄生虫实验的执行者

格尔曼·皮尔森——奥斯特里安家的刽子手

艾莉西亚·马尔科——意图弑母的善良女儿

银镜夫人——操控赎路会的幕后资助者

还有两位，始终隐藏在幕布之后。

第六位恶人是艾琳娜·马尔科

那个被所有人视为弱者的寡妇。那个只会轻声细语、守着一间裁缝铺度日的可怜女人。那个所有人计划中要欺骗、利用、伤害甚至杀害的目标。

她亲手将半张地契放出。她知道自己的女儿会招来贪婪之人。她知道这些贪婪之人会找到老鼠帮，会找到奴隶组织，会一步步走向她预设的棋盘。她什么都不用做，只需要等待——等待女儿替她清除掉那些知晓秘密的奴隶组织，等待女儿替她除掉皮尔森家族的长子让塞德里克上位，等待女儿在最后时刻用刺客解决掉所有雇佣兵。

然后呢？然后她只需要把女儿所做的一切公之于众。弑母未遂、买凶杀人、勾结逃奴——任何一条都足以让艾莉西亚身败名裂。而艾琳娜，这个被所有人同情的寡妇，将干干净净地继承一切。

第七位恶人：塞德里克·皮尔森

那个被所有人视为懦弱、优柔寡断的贵族次子。那个被哥哥阴影笼罩、被父亲忽视、只能在未婚妻身上寻找母爱的小儿子。

他资助老鼠帮的寄生虫实验。他默许自己

的哥哥成为计划中的牺牲品。他与未婚妻的母亲秘密相恋，并将这段关系完美地隐藏在艾莉西亚的光环之下。

当格尔曼·皮尔森在红沙宅邸的地牢中被杀死时，塞德里克成为了家族的唯一继承人。当艾莉西亚在某个夜晚意外失踪或畏罪自尽时，他将和一位经历过苦难、温柔体贴、懂得如何安抚一个缺乏母爱的年轻男人的一一寡妇，正式的走在一起。

艾琳娜与塞德里克。母亲与儿子。两个在所有人眼中毫无关联的人，在所有人看不到的地方，编织着整场棋局。

#### 七、对女儿的利用

艾莉西亚·马尔科以为自己是一盘棋局的操盘手。她以为自己利用玩家这些雇佣兵铲除了奴隶组织，利用奴隶组织杀死了未婚夫的哥哥，利用刺客解决掉雇佣兵，最后将干干净净地继承家产、嫁入豪门。

她不知道的是，她的每一步都在母亲的预料之中。

艾琳娜将地契放出，引来的不是随机的贪婪之人，而是恰好会被女儿利用的那一种。她让女儿以为自己掌握了一切主动权，让女儿在每一次算计中都觉得自己更聪明、更狠辣、更胜一筹。

她让女儿成为那个动手的人。

杀奴隶组织的人，是艾莉西亚。杀皮尔森家长子的人，是艾莉西亚。雇刺客灭口的人，是艾莉西亚。

而艾琳娜——她只是一个被女儿谋害的、

可怜的、差点死在亲生女儿手中的寡妇。

当真相大白的那一天，没有人会责怪艾琳娜。所有人都会同情她。而艾莉西亚将在示众枷上度过余生，或者在某个深夜从牢房里畏罪自尽。

塞德里克会适时地出现，安慰这位失去女儿的可怜母亲。他们的婚礼会在哀悼期结束后低调举行。皮尔森家族得到寄生虫技术和地下通道，艾琳娜得到财富和地位，塞德里克得到他真正想要的女人。

## 终于.....结束了?

那么现在，在推理完一切的真相之后，作为玩家将会做出什么样的选择呢？在这里作为模组的主持人不做假设，我想在被欺骗、欺压以及玩弄了一整局之后，也该给他们一个合适的发泄口了。

在作者的预料中，这个贪婪的故事，没有人能全身而退的。

“欢迎你们，卑劣的混蛋。”

“让我们一起干坏事吧。”

“在这个故事里，没有人能全身而退。”







