

龙与香熏料战役设定集



为后来的美工，编辑，共同创作者，排版者，以及赞助者留下的感谢名单区域。

本作品部分职业为 ERR!(也可以称 Uem) 共同创作，作者在 dnd-wiki 主页为:<https://dnd-wiki.org/wiki/User:Uem> (建议使用非亚洲 IP 访问)，所有 Uem 创作且在本世界观中出现的内容以不可撤销的形式永久授权色孽不受限制的以任何方式使用，并以 CC BY-SA 4.0(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)向大众共享。

Uem 在本作品中共同创作的内容如下：

农业结社德鲁伊；

贸易领域牧师；

龙与香薰料战役是一场以中世纪盛期为蓝本的 DND 跑商主题战役，核心玩法围绕商路经营、市场博弈与财富积累展开。玩家将以商人的身份，亲历一个风起云涌的时代变革，在利润与风险交织的世界中开创自己的商业帝国。

故事的起点，是一位神秘的少女——她自称曾是屹立于山巅的古老巨龙，却因与同族的赌约，必须在完全放弃龙之力量、隐匿身份的情况下，赚取足以填满龙族宝库的惊人财富。原以为不过是轻松的小事，却没想到在充满奸商、垄断与税吏的残酷现实中，她屡屡被算计、被骗得焦头烂额。迫于无奈，她向玩家寻求协助，委托你成为她的顾问与向导。于是，一段融合策略、阴谋、冒险与逐利的独特旅程就此拉开帷幕。

也有可能你只是想跟龙娘贴贴而已，对吧？

这篇战役设定集是本**不那么完善**的世界设定书。可以帮助你对于故事所发生的国家和世界有着一番充分的了解，你也可以把它当做带有某种风味的趣味读物来看。

这里介绍了一个假想世界中名为阿瓦隆尼亚的国度的一切。以及一张包含了 200 多种贸易品的贸易品表格和一份指导，您如何进行一场跑商为主题的冒险的建议。这是我十年以来带 8 次跑商团所留下来的经验教训，将其分享给大家。

献给：逸文酒馆的群友
以及
其他在这本模组的写作中提出建议和帮助的
闲出个屁来的朋友们
还有
想穿越回中世纪搞一番事业的
不知道能不能成功的穿越众

如果没有你们的帮助
说不定早就写完了

这是一个迫切需要变革之风刮过
期待变革的传统封建国家
带着浓烈的中世纪风味
以及
刻板印象

在这里，巨龙，贵族
公主与骑士
统治这片土地千年。

谁能打破这一成不变的格局？

当然是你

祝你们读的开心

目录

龙与香薰料战役设定集	1
我们搞的就是刻板印象	8
考究与不考究	12
概述	15
国家简要介绍	15
国家地理	18
简要历史介绍	23
现任统治阶级	24
关于尘世	25
或者，关于世界设定的一些唠唠叨叨	25
第一章：种族与背景	29
阿瓦隆尼亚的种族	29
阿瓦隆尼亚的特有种族和变体	34
变体人类	42
第二章：职业	44
游侠子职业屠夫	44
牧师子职业贸易领域	46
战士子职业长弓手	49
德鲁伊子职业农业结社	51
吟游诗人子职业弄臣	54
圣武士子职业：龙血之誓	56
未来将推出的子职业（预览）	60
第三章：国家风貌	61
经济结构	62
社会人文	63
宗教	63
神之画像	68
死者的世界	84
阿瓦隆尼亚万神殿	85
阿瓦隆尼亚的种族与神明	91
《成长在无神论国度的我们，如何编撰出一个合理的多神论世界观？》	92
当玩家说我想去神庙的时候，你到底该让他们干什么。	99
货币	104
统治阶级主要家族以及成员	106
阿瓦隆尼亚编年史	112
第四章：众生如何生活？	116
广大的乡村	117

一个典型的乡村	119
古老的城堡	123
一个典型的城堡例子	125
新兴的城市	130
神明的领地	135
第五章：魔法	143
人们对魔法的看法	144
阿瓦隆尼亚的施法者们	145
带有魔法的商品	146
圣人遗物	146
第六章：著名地点	149
阿瓦隆尼亚的著名城堡	153
第七章：魔法物品	156
普通的魔法物品	156
圣人遗物	158
第八章：阿瓦隆尼亚的战役	162
创造团队	163
跑商故事的节奏	167
跑商战役主持指南	167
简单有效的“跑商规则”说明书	181
第九章：《龙与香熏料：成为旅行商人之路》	184
故事之初	184
关于角色升级的指引	184
第 1 节：狼狈的旅行者	185
第 2 节：富饶堡	192
第 3 节：做个旅行商人	204
第 4 节：布雷蒙特男爵领	212
第 5 节：玩家的敌人	248
第 6 节：攻下强盗的堡垒。	257
第 7 节：故事的最后	275
故事的继续	278
模组中的非玩家角色	279
关于故事的扩展性	289
贸易品物价表	291

我们搞的就是刻板印象

如果我们要讲一个故事，就必须有一个故事发生的地点。这个故事发生在一个遥远的国度——一个名为阿瓦隆尼亚的地方。这个事情的特点用一句话概括便是一个迫切的需要改变的中世纪传统国家……

我知道，我的朋友，你心里肯定在想：该死，我又要看几千字乱七八糟的设定，这些东西对我享受故事一点帮助都没有！我还要翻很久的书才能找到一点我在带团的时候能够使用的东西。

太长不看。

老实说，这种怕麻烦的感觉我完全理解。写设定对作者来说也一样麻烦：花上几十天、写下几十万字的背景，从纹章的样式到贵族的称号，一切都力求考究，最后发到网上，阅读量却连三位数都不到。这是绝大多数创作者注定会面对的命运。

所以，我会尽量让你不麻烦，也让自己不麻烦。既然如此，我干脆直接交代这个故事的真正起源。

这个国家的诞生，源自创作群里的一次闲聊。我们想写一个发生在中世纪的跑团故事，于是收集了所有人对中世纪的刻板印象。要求很简单：不查任何资料，保证 100% 错误，并且一个都不筛掉。

结果，这些错误的印象被我们彻底糅合，创造出一个完全由刻板印象拼凑的世界。

于是，阿瓦隆尼亚诞生了：一个永恒之国，

这里的贵族穿着闪亮的板甲、住在迪士尼城堡里。教会横征暴敛、发动猎巫运动。卫生条件糟糕透顶。人们目不识丁，只能在牧师的引导下，过着仿佛田园牧歌的生活，犹如与世隔绝的幻想乡。

这就是你将在本战役设定集中看到的国度。说实话，就算你只看这些刻板印象，也足够拼出一个世界，随便添点细节都行。我们的原则只有三个：绝不考究，绝不合理，绝不真实。

在创作这个故事的前期准备中，我曾一度困扰于一个问题：如果这个地方确实存在商机，那么为什么在玩家到来之前，没有人开发这些项目？如果跑商和贸易要显得真实，那么必须解释这种空白的合理性。

然而，当我决定彻底拥抱刻板印象时，答案变得简单而优雅：领主不让啊。我不道啊。

在这样一个极度封建的国度里，领主的权威渗透到生活的每个角落。他们可以轻而易举地阻止任何形式的商业创新，哪怕只是因为它威胁到现有的秩序。于是，商业停滞，资源流通受阻，到处都缺少商品，却没有人能够打破这种僵局。

做生意？牧师说这是贪婪，是罪嘞。

城里的羊毛能卖很多钱？俺这辈子没去过城里……俺曾爷爷去过，可他四十多岁了，快死了。

在这种环境下，玩家角色的出现显得格外特别。他们本质上是现代人，懂得变通，掌握哪怕一点点现代常识，这些看似微不足道的知识，在封建社会中却是碾压性的优势。这种落

差不仅为他们提供了大量机会，也让他们的机智与创造力得到充分发挥。

我明白了一件事：无需追求拟真，只需大胆拥抱刻板，才能让跑团回归它本应拥有的核心——带来快乐。

我们要用彻底的胡说八道，塑造一个迫切需要被改变、被推翻的中世纪王朝，然后在这个舞台上行商贸易、推动科技、展开冒险。

下边是我们整合的, 对于中世纪刻板印象, 如果你还对中世纪有什么刻板印象的话, 欢迎和作者联系, 我们会毫不犹豫的将这些刻板印象添加进去。真的非常欢迎。

我们使用的对中世纪的刻板印象:

卫生类

中世纪人平均一辈子只洗两次澡, 有的贵族家的小姐一辈子不洗澡

中世纪满街都是大便

中世纪有用处女的血洗澡的领主

中世纪的人民不喝水只喝酒, 水喝了100%闹肚子

饮食类

食物又粗糙又简单又难吃

超级硬的面包

医疗类

中世纪医术基本等于无效巫术, 跳大神

要么就是进行放血

如果做法和放血都失败了, 那么用清水灌肠

鼠鼠传播瘟疫

贵族与王室类

国王是扶她龙血亚瑟王, 每年强制执行初夜权

贵族把板甲当外衣穿

贵族都住在城堡里面, 王国也有很多公主和王子

贵族喜欢开奢侈的淫乱的聚会

没事儿, 就喜欢狩猎

有钱人和贵族喜欢东方的瓷器, 喜欢东方的土耳其挂毯

贵族会和女仆发生关系

一层套一层的爵位, 经典的分封制

近亲结婚, 产生大量的畸形儿

男性会在盔甲下面穿吊带袜和丝袜?

宗教类

神权控制下禁止欲望, 但是神职人员过得非常奢侈

赎罪卷!

猎巫运动, 欺负女巫

鱼肉百姓的教会呢 (各种意味上)

会审判牲口

占星治国

每个人都要交的什一税

有着地中海牧师的教会

教会在故事里扮演反派!

教育与知识类

人均文盲, 牧师说什么是什么

知识分子会被迫害!

女性不准上学, 不准认字

农民与社会类

迷你小国, 村民械斗

村民喜欢草羊

农民不会轮耕的知识, 需要玩家教育

山里都是贵族的领地, 所以农民就算冻死饿死也不能到山上捡柴狩猎

农民过着非常无聊的生活

军事与骑士类

还有各种各样乱七八糟的骑士团, 典中典圣殿骑士, 一堆常备军, 还全穿板甲!

骑士会被火枪打爆算不算刻板印象?

骑士可以随便杀老农不要赔钱

频繁的决斗审判

艺术与文化类

阉人歌手

达芬奇！（真的对吗？达芬奇明显是文艺复兴人吧。）

非常多的哥特式建筑

流浪者与异族类

晃来晃去的吉普赛人旅团！性感的吉普赛

人女郎！还有吉普赛人小偷

迷信与传说类

幻想湖中精灵

讨厌猫猫和养猫的女巫

考究与不考究

如果你只是为了跑团，你大可以跳过这段，阅读或者不阅读这一段并不影响你享受游戏。

我已经用一段不短的篇幅交代了这个世界的诞生——一个建立在笑谈与刻板印象上的国度，从无数轻佻的想象拼贴而成的幻想舞台。

坦白说，它的根源并不神秘：我参考了英格兰，一个十三世纪到十五世纪间的典型西欧封建国家，用它作为骨架，再把那些未经考证、常常出现在小说、桌游、影视作品中的中世纪刻板印象一股脑塞了进去。于是，你能在这里看到闪亮的板甲出现在一贫如洗的骑士身上，能看到迪士尼式的高塔与城堡在阴雨笼罩的山丘间突兀地矗立，甚至能看到愚昧的农民在烛光下聆听牧师讲述着一成不变的福音，整个世界都在与常识作对。

然而，我必须承认，这种表象并不是全部。它们是荒诞的，是浮夸的，是为了营造一种乐趣而刻意保留的符号，但在这些符号背后，仍旧存在一条严密的脉络。这个脉络的核心，并不是真实性，而是合理性。当我编织阿瓦隆尼亚的历史与秩序时，我无法彻底抛弃我所理解的那一套中世纪末期的逻辑，尤其是当我们谈论经济、谈论社会、谈论技术与权力的流转时，那些看似古怪的设定，实际上无一不是从现实的土壤中生长出来的。

这本设定集会不断提醒你，它不是学术论文，它不试图还原历史。但如果你愿意仔细读下去，你会发现，在那些夸张的符号下，埋藏着中世纪真实的运行法则。即便我刻意让领主们穿上了镶银饰的板甲，让骑士们像故事中的英雄那样耀武扬威，可他们所依托的土地、他们所征收的税赋、他们与农奴之间千丝万缕的关系，却并非胡乱编造，而是遵循着真实历史的影子。

我希望读到这里的你能明白一个原则：这部作品的表象是松散而轻佻的，但它的骨架是严谨的。如果你愿意把它当成一个简单的模组，直接拿来跑团，粗略翻阅几页就能获得足够的信息，迅速搭建起一个中世纪风格的舞台。但如果你愿意深挖，你会看到一整套封建秩序的运作逻辑：

一个村庄为何被切割成若干份地，哪些归领主自营，哪些分给农奴，为什么每一块田地都关乎一户家庭的生死？

一个佃农家庭在一年的收成中，究竟能剩下多少粮食供他们自己食用？他们又要用多少时间在领主的自留地上服劳役？

在这一切之上，还有更宏大的问题：王权从何而来？它是如何依靠土地和封臣维系统治？

王室的收入仅仅来自贡税，还是通过包税制度与权力交易来积累财富？

再向上看，城市化的风潮如何刮起？是什么力量让那些在乡村世代耕作的农奴开始抛下祖辈的土地，逃向城市的墙垣？

而变革的开始，则来自技术——一驾重犁开垦肥沃但黏重的土壤，扩大耕地的面积，一件讨人喜欢的外套，对手工业的需求使得市民和工匠阶级的权力开始崛起，一条通向光明港的小路让骑士开始意识到，也许让佃农在土地中耕种不是唯一获得财富的方式。这些一点点撬动这个中世纪国度的平衡，把骑士阶层曾经牢不可破的权力根基一点点掏空。

阿瓦隆尼亚是一部荒诞的拼贴画，却又是一部暗中严谨的历史模型。我们笑着看贵族在梦幻的白色城堡的城墙下举办宴会，看他们用镶宝石的匕首切割面包，却不要忘记，在那个餐桌下，佃农们还在清点最后一袋燕麦，以便在下周赶往庄园水磨坊缴纳碾磨税。这是一个看似遥远却异常真实的世界，因为它本质上是一面镜子，映照出历史中我们不愿直视的那部分。

因此，我要在这里郑重声明：虽然我以刻板印象为外衣，但其内核，是我对封建社会经济与权力结构的一种再现，是我对商业、对手工业、对技术革新如何推动文明转型的片面理解。

这不是一部真实的历史，但它是一个能够自洽、能够成立的真实逻辑体系。它告诉我们，任何一个贵族领主所穿的板甲，都不是凭空出现的；它来自铁匠的炉火，来自农民收获后熔炼出的铁矿，来自商人运输的皮革与木材，来自那条艰难开辟的商路。而正是这一条条细如蛛丝的联系，编织出了一张有关权力，暴力，还有生产力的巨大蛛网。

在阅读这本设定集的过程中，你可以一笑置之，把它当成一场轻松的冒险。但如果你愿意，你也可以在我敲下的里行间找到另一种趣味——去理解为什么商贸会成为一种颠覆力量，为什么一座城市的崛起足以震动整个封建结构，为什么印刷术的出现会让牧师再也无法垄断知识，为什么那些曾被视为荣耀象征的骑士，最终不得不退场，把权力让渡给资产阶级与新秩序。

所以，是的，这本模组很不考究，又很考究。它用最不讲究的表象，掩盖最讲究的逻辑；它用笑谈的外壳，包裹着一个残酷的事实：技术、商业、权力的流转，才是真正决定历史走向的力量，而不是童话中的骑士与公主，或者 tmd 巨龙。

在各个章节中，你将看到这些逻辑如何体现在一块块领地中，体现在一条条泥泞的乡道上，体现在一座座灰暗的石砌教堂里。你会看到布雷蒙特男爵在自己的领地里如何精打细算，通过包税制度与贸易垄断积累财富；你会看到光明港这座唯一的城市如何像一颗缓慢膨胀的心脏，把商业的血液一点点泵入封建世界；你会看到乡村的沉寂如何与城市的喧嚣形成鲜明对比，一个农夫

一生只在春种秋收之间往复，而城市的行会却在为一纸特许状争夺不休。你会看到技术带来的涟漪，一台新的磨坊、一条改良的犁铧，如何悄然改变整个村落的生产方式，甚至撬动一个阶层的生死。

这一切，都是阿瓦隆尼亚。它是虚构的，却又真实得令人不安。它的诞生也许只是一次闲聊，但它试图回答的问题却是历史一再抛给我们的难题：权力如何生成，又如何崩塌？财富如何流动，又如何改变人的命运？而你，作为这场冒险的参与者，将亲身走进这片土地，见证一切的起伏。

我真是爱死读到这里并且还愿意继续往下读的你了，就让我们继续。

概述

我们创建一个迫切需要变革之风刮过，所带来变革的传统封建国家，带着最浓烈的中世纪风味。这里巨龙，贵族，公主与骑士统治这片土地千年。

国家名称：永恒之国阿瓦隆尼亚

首都：圣红龙堡

特产品：面包、血酒、锦缎、纺织品、圣像

人口结构：

阿瓦隆尼亚总共约 180 万人

红龙血家族（王族直系）：仅存在于人类血脉，象征绝对统治，人数不足百人。

贵族（不含骑士阶级）：85%为人类，10%为半精灵，少量矮人和提夫林，约占总人口 1%。

低等贵族：乡绅与骑士，75%为人类，其余为各个种族中品德武艺拔尖者，约占总人口 1%。

神职与教会阶层：以人类为主（90%），其余为矮人和半精灵，约占 2%。

自由市民：人类 60%，半身人 20%，矮人 15%，侏儒 5%，约占 5%。

农民与农奴：人类 70%，半身人 15%，半兽人 10%，龙裔和提夫林微量，约占 90%。

流浪者与边缘种族：含卓尔、木精灵、半兽人、提夫林等，约占 1%。

国家简要介绍

《红龙血颂·第一节》

听我歌咏那烽火年，群山之屿破碎如镜，
三十冬夏刀兵不歇，血染欧石楠火铸军。
唯有北方崛起的雄主，阿尔图斯龙血名，
他与古老鳞裔缔契约，命与烈焰同注定。
一九零年号角鸣，他披上龙牙旗的阴影，
誓言骑士铁蹄所向，统一王国的天命。
他攻占谷地直到冰海，没有部族能阻挡其锋，

每一座山寨的柴门崩裂，唯有巫师联盟负隅顽抗。

巫师联盟的首长们啊，在花岗岩厅内战栗，
他们不敬奉诸天的神明，只拜古树与暗影之灵。

大巫师莫尔根掷出占卜骨，声音如同冬风哀鸣：

诸位头人，灾祸已降临！红龙之主要碾碎古老丘陵。

没有的战士抵挡，他那被龙血祝福的长剑，
也没有咒术能散去，骑士冲锋时卷起的尘烟。

智者们，快献上你们的计谋！

圆桌旁无人吐一言，唯有黑森的领主抬起脸，

她的眼珠如天上的星辰，名为梅莉，身披魅感的纱衣

大巫师你勿要急，小女心中有主意

将我献与红龙主，略微施展些小计。

一代龙血英雄王，匍匐在我罗裙底……

关于王国的概述

当我书写这篇文章的时候，按照阿瓦隆尼亚的纪元，今年是 1492 年。

阿瓦隆尼亚位于大陆北方岛屿之上的高山地区，地形崎岖，群山绵延，山谷纵深，河网密布。各主要聚落以城堡为核心，建于山巅或险要之地，形成天然的防御屏障。交通以狭窄的山道和少数驿路维系，通行困难，使各领地长期保持相对独立和封闭。

阿瓦隆尼亚的历史起源于约一千三百年前，192 年的龙血契约战争。当时，大地分裂为多个部落、游牧团体和氏族，信仰各异，崇拜地方神祇或施行巫术，政治格局极度分散。阿尔图斯·红龙血出身北方山地的战氏族，以卓越的武力和战略整合周边势力，根据传说记载，阿尔图斯在与一头古老的红龙缔结血契，由此获得强大的力量和合法性。据说阿尔图斯是一位非二元性别者，作为部落首领，有着惊人的美貌，阿尔图斯与巨龙交合，并且诞下了 20 位子嗣。这 20 位子嗣成为了最初的纯血种，拥有巨龙纯正的血脉，是王位的领导者和天生的统帅。随后他与自己的军师兼巫师梅莉又展开了一场可歌可泣的浪漫传说，并且与之交合，他们生下的子嗣便是最初的混血种，同时具有巫师和战士的力量，被称之为骑士。

契约缔结后，阿尔图斯举起红龙王旗，率领誓言骑士团发动统一战争。战争持续约三十年。战争末期，阿尔图斯以血祭仪式巩固权威，确立了龙血作为统治正统的核心象征。

王国建立后，阿瓦隆尼亚确立以红龙血家族为核心的世袭君主制，并辅以严苛的分封制度。王室直辖核心领地，其余土地分封予高等贵族，再层层分配至下级骑士，形成森严的封

建结构。贵族阶层不仅垄断军权与土地，且以血统纯净作为等级依据，频繁近亲联姻以维持所谓血脉尊贵。在王室分发给骑士们的土地上，骑士们建起了如同迪士尼城堡一样的纯白的美丽建筑。人民在城堡的庇护之下，日出而作日落而息，过上了田园牧歌的美好生活。

王国早期与宗教

王国早期，来自旧大陆诸地的宗教体系随移民与征服浪潮进入阿瓦隆尼亚。各大神明——无论为善神、战神，甚至邪神，只要其教义与活动不直接威胁王权，皆被允许在王国境内建立神庙与祭祀体系。这一政策在统一战争结束后逐步确立，成为王权稳定的重要手段之一。

作为交换，这些宗教势力在官方诏令中承认红龙王族的统治乃神圣合法，视之为契约赐福下的王权。此后，神庙获得特许权，掌握土地、什一税及部分司法裁量。至此，阿瓦隆尼亚进入政教共存的时期。

然而，王室并未容许宗教完全独立。自中期起，王权通过册封大主教、授予圣职特许、指定神庙财务监督等方式，逐步将王室代理人安插于各大神职机构。高阶祭司多出自贵族子弟，部分甚至兼任封臣与领主。神职人员在世俗事务中愈发活跃，形成一种依附于王权的教会结构。

尽管如此，宗教仍保持显著影响力。神庙网络遍布领地，主持婚姻、继承、赎罪与节庆仪式，甚至裁定部分民事与道德案件。但其核心目标已不再是神学纯粹，而趋向于维护现有秩序，获取财富和政治权力。赎罪卷与猎巫审判依然存在，但更多成为贵族与教会合谋的工具，而非单纯的信仰斗争。

由此，阿瓦隆尼亚形成了政教并立但高度交织的格局：表面上，诸神信仰共存，神职独立；实质上，王权渗透其内，使教会成为统治机器的一部分，而非能够独立对抗的力量。

龙翅膀下的经济

阿瓦隆尼亚的社会经济以农业为主，农奴制普遍存在，农民终身隶属于领主领地。商业主要集中于少数城市，由工匠行会与商人阶层掌握，贸易多依赖东方输入的奢侈品，如瓷器、丝绸和地毯。军事方面，骑士阶层长期作为武力支柱，遍布各地的骑士团以守护信仰为名，实际上多沉溺于比武和贵族事务。

目前，阿瓦隆尼亚名义上仍是一个由王权与神权共同维系的封建王国，但内部隐患已现：科技的传播，生产方式的改变正在逐步影响着社会的结构，农民因贫穷与重税濒临暴动，流浪者与边缘族群活跃于边境，社会结构的稳定性正在动摇。

红龙血家族已经统治了这片土地长达数千年的时间，那么他还能再迈过下一个千年吗？

国家地理

自然地理

岛屿之上的荒凉之地，又或者一片充满着未来的国度，充满了丰富的资源，投资的机会，以及未能被利用深埋于地下的财富。此时这片土地笼罩在巨龙的阴霾之下，它无法释放出应有的潜力。

阿瓦隆尼亚位于大陆北方群岛中最大岛屿的中央山地带，地形以连绵的高山和崎岖的峡谷为主。群山纵横，将各个居住地彼此隔绝，天然形成了防御与阻隔。这座岛屿的地质构造复杂，由古老的造山运动形成，经过数百万年的冰川侵蚀和地质变化，塑造出了如今这般崎岖而壮观的地貌。中央山脉的海拔高度在 1500 至 3000 米之间，山顶终年积雪，形成了数十条冰川，这些冰川在夏季融化时形成湍急的溪流，滋养着下方的山谷。山岭陡峭，崖壁高耸，绝大多数地区不适合修建道路，致使跨区域交通依赖狭窄的驿道和艰难的山间小径。雨雪频繁，山体崩塌与滑坡常年发生，使得道路维护困难，阻碍了商业和军事的机动性。

国境线以内大部分被山脉环绕，西部干旱而北部荒凉，东部和南部海岸线多为悬崖峭壁，缺乏天然良港。沿海仅分布少数人工开凿的小港口，规模有限，只能容纳渔船和小型商船。恶劣的洋流与多变的风暴令航行风险极高，导致海上贸易极为有限，往来多依赖季节性航运，难以形成稳定的外贸网络。

物产资源

阿瓦隆尼亚的山地蕴藏着丰富的矿产资源。铁矿和铜矿最为常见，分布于山岭深处，为王国提供了武器与盔甲的基础原料。在部分

地区发现了银矿和铅矿，但产量稀少。更为特别的是，阿瓦隆尼亚的群山中还隐藏着大量煤矿，但当地人对这种黑色石块的价值一无所知，只视其为比木材更持久的燃料，零星用于取暖和熔炼，尚未出现大规模开采。恶劣的地势和贫乏的运输条件，使矿业始终停留在原始阶段。

森林广布于中低海拔区域，主要为针叶林和混交林。松树、冷杉和铁杉是主要树种，为建筑、取暖和工具制作提供木材。林中栖息着野鹿、野猪和狼群，这些动物既是狩猎对象，也是潜在威胁。森林中还生长着少量野生染料植物和药用草本，但采集依赖经验丰富的山民，产量有限。

水系主要由山间溪流和河谷组成，河流湍急，适合修建水磨，但多数河道狭窄，无法通航。沿河谷地带分布着少量农业区，这些土地肥力尚可，是阿瓦隆尼亚最为珍贵的耕作区域。然而整体而言，国土大部分地形贫瘠，耕地稀少且分散，农业生产极不稳定，极易受到气候和灾害影响，发生饥荒并非罕见。

四大公国

阿瓦隆尼亚整体地形以中央山脉为脊骨，向四周辐射出多样化的地貌单元，不仅构成了王国的自然边界，也深刻影响着各地的经济模式、交通联系与文化认同。

中部：红龙堡王室直辖区——中央山脉与权力核心

属于王室的直辖区，总共有大约 9 万人口。

岛屿的中部是巍峨连绵的中央山脉，这是阿瓦隆尼亚的地理脊柱和天然心脏。高耸的山峰、深邃的峡谷以及密布的森林，将岛屿各地天然分割，造成了各地的相对孤立与封闭。王

国首都圣红龙堡即雄踞于中央山脉的一处战略要地之上，俯瞰着通往各境的主要通道。

山区地形险峻，通行极度依赖狭窄蜿蜒的山道和少数建于险要处的石桥，每逢雨雪季节，山体滑坡和道路中断时有发生，严重制约了物资与人员的流动，成为王国统一治理和经济整合的巨大障碍。然而，这片生活不便的山区却蕴藏着丰富的资源：深山中的铁矿、铜矿点为各地提供金属原料；广袤的森林是木材、燃料和狩猎产品的宝库。在建国之初便划分给王室成员的王室领地除了红龙堡周边，也分散在各公国和林地中，占据阿瓦隆尼亚可耕种田地的2~3成，但普遍交由指派官员和包税人管理，并非受到王室直辖，因此民风民俗与中部并不相通。中部山区既是王国防御的天然堡垒，也是阻碍其发展的地理壁垒。

东部：红龙之血家族统治的东境公国—— 相对平缓的农耕与矿业之地

阿瓦隆尼亚的东部大约有63万人口在此居住。

东境是王国中地理条件最为优越、开发程度最高的区域。发源于中央山地的数条河流，如白刃河与龙息河，在此切割出较为宽阔的河谷与冲积平原，土壤肥沃，水源充足，成为了阿瓦隆尼亚最重要的粮食产地。这里的农业以精耕细作见长，广袤的庄园土地上主要种植小麦、黑麦及豆类，支撑着王室与贵族的核心需求。

地势自西向东逐渐降低，从山麓丘陵过渡到濒海的缓坡地带。尽管东部海岸线同样不乏海蚀崖，但在河流入海口处，得益于泥沙淤积，形成了若干规模虽小的天然湾澳。这些地点成为了渔船和近海小商船的避风港，孕育了零星的沿海聚落，但受限于恶劣的洋流与风浪，未

能发展出大型港口。

东境的地理财富远不止于农业。其山麓及丘陵地带蕴藏着王国最为丰富的矿产资源，尤其是易于开采的浅层铁矿和铜矿，为坚炉堡这样的军工中心提供了源源不断的原料。此外，储量可观的煤矿也分布于地表浅层，尽管目前仅被当地人视为优质燃料零星使用，但其潜在价值远未被充分认知。森林资源则以混交林为主，为建筑、工具制作和燃料提供了木材。东境的相对富庶和通达，使其成为红龙堡王室直接统治的核心地带，也是摄政王卡尔文·红龙血权势的根基所在。

西部：卢卡斯特家族统治的西境公国—— 牧歌丘陵与羊毛之乡

约有45万人居住在阿瓦隆尼亚西部连绵的山地之中。

西境是王国中的田园牧歌之地，以连绵起伏的广阔丘陵地貌为主。这些丘陵坡度缓和，土层较厚，得益于来自海洋的湿润气流，牧草丰美，极其适合放牧。这里成为了阿瓦隆尼亚最重要的羊毛产地，卢卡斯特家族也因此积累了巨额财富。

在山丘之间的谷地，则分布着王国最负盛名的葡萄园，产出酿造优质葡萄酒的原料。河流水量稳定，推动了水磨坊的建设，用于加工羊毛和谷物。西境的海岸线同样陡峭，缺乏良港，但其经济重心在内陆的牧场与庄园，海上贸易需求相对较弱。相对宜居的环境和稳定的产出，使得西境的贵族文化更为注重享乐与奢华，其标志性的玫瑰堡及其周围的集镇，展现了一种与严酷东境或边境地区不同的、更为文雅的中世纪风貌。

北部：德瓦因家族统治的北境公国——苦

寒边陲与军事屏障

大约有 27 万人分布在北部广阔之地。

北境是王国最为艰苦、人烟稀少的区域。地理上它以荒凉的高地、陡峭的山脉和遍布砾石的冻土苔原为主。气候寒冷，生长季节短暂，农业活动仅限于在少数避风河谷种植耐寒的燕麦、黑麦，畜牧业则以放养耐粗饲的羊群和少量牲畜为主。广袤的原始针叶林和荒原提供了狩猎场所，出产毛皮，这也是北境重要的经济来源之一。

德瓦因家族的狼穴城堡及其附属的一系列要塞，依托险要的山口和河流建立，构成了防御北方潜在威胁，无论是蛮族还是严酷自然的军事屏障。这里的交通极为不便，冬季大雪封山时几近与世隔绝。恶劣的环境塑造了北境居民坚韧、尚武的性格，其社会结构也更倾向于军事化管理和紧密的社区互助。温泉是北境罕见而宝贵的自然资源，人们在温泉谷地建造的居住地，疗愈者旅行者的身体与心灵。

南部：费尔康家族统治的南境公国 与奥斯特里安家族的光明港——崎岖海岸与唯一商港

阿瓦隆尼亚的南部约有 36 万人定居，这个数据不包含南部广阔的山间诸多原住民部落的人口。

南境地理以崎岖的丘陵和破碎的海岸线为主导。蜿蜒起伏的丘陵地带，坡度较缓的谷地开辟为梯田与牧场，种植橄榄、葡萄，放牧山羊，呈现出与东部大平原不同的农业景观。然而，此地可耕地有限，粮食常不能自给，需从东境输入。

南部海岸是嶙峋的岩岸，海蚀崖高耸，岬角与隐蔽的小型海湾错综交织，航行条件极其

险恶。然而，大自然在此留下了一线恩赐：由三道巨大天然礁脉环抱而成的光明港，是这片险恶水域中唯一的深水避风良港。这座港口的存在，使得南境无可争议地成为了王国对外的海上门户，所有合法与非法的海上贸易均汇聚于此。奥斯特里安家族凭借对此港的绝对控制，积累了巨额财富，其权力根基完全系于这独一无二的地理枢纽。

费尔康家族则统治着更广阔的南境丘陵与边境山地，其鹰喙崖城堡扼守海陆要冲，时刻警惕着来自海上与南方山地的威胁。南部并非一片臣服的领土。在南部纵深、人迹罕至的崇山峻岭之中，散布着众多未曾向红龙堡低头归顺的山地部落。这些部落民利用复杂的地形作为天然堡垒，维持着古老的习俗和自治，时而下山劫掠边缘的村庄，清剿他们代价高昂且收效甚微，南境腹地长期处于一种紧张而不稳定的状态。

区域	领土面积 (英亩)	领土面积 (平方公里)	耕地比例	耕地面积 (英亩)	耕地面积 (平方公里)	人口	人口密度 (人/平方英里)
东境公国	16,000,000	64,750	35%	5,600,000	22,662.5	630,000	25.2
西境公国	8,000,000	32,380	25%	2,000,000	8,095.0	450,000	36.0
南境公国	4,050,000	16,400	20%	810,000	3,280.0	360,000	56.9
北境公国	6,000,000	24,290	10%	600,000	2,429.0	270,000	28.8
王室直辖区	2,000,000	8,100	15%	300,000	1,215.0	90,000	28.8
光明港	500,000	2,020	1%	5,000	20.2	(已计入南境)	
总计	36,550,000	147,940	~25.5%	9,315,000	37,701.7	1,800,000	31.5

王室领地



危险警戒区



小麦产地



葡萄产地



大型海港



伯爵领(首府)



光明港
大市场



北境堡垒



海盗



蛮族



部落



哨站


北境公国

西境公国

东境公国

南境公国

阿瓦隆尼亚全境地图



威廉萨默塞特爵士
与忠实的仆人潘松
1471年测绘
献给国王殿下



简要历史介绍

阿瓦隆尼亚的历史始于公元 192 年，彼时群岛山地部族割据，氏族林立，信仰多元且政治极度分散。阿尔图斯·红龙血，来自北方山地的战士，传说他与一头远古红龙缔结血契，获得神秘力量。192 年，阿尔图斯起兵，率领誓言骑士团发起长达三十年的统一战争。222 年，最后的山岳联盟被彻底击溃，阿瓦隆尼亚王国由此建立。阿尔图斯确立红龙血家族为世袭君主，推行严格的封建分封制度，将领地分配予亲信贵族，稳固了统治根基，闪亮的骑士和高耸的城堡的时代就此展开。

三世纪中叶，红龙家族的后继者伊瑞克一世完成对西部高原与南部河谷的征服，将大片肥沃适合种植的土地收入国家的统治范围。312 年，宗教改革者玛利安娜大主教推动王室颁布《神庙特许令》，允许各神明神庙在境内建立，以换取宗教界对红龙血统合法性的承认，奠定政教共存格局。589 年，国王多米纳斯二世试图推行度量衡统一与铸币改革，并设立税务院以加强中央集权，但此举激化贵族矛盾，引发了历时数十年的七侯之乱，直到 620 年由忠于王权的将领卡尔文侯爵平定叛乱，尽管国王的军队取得了胜利，但是对于经济的改革却再也没有进行过尝试。

公元 700 年至 1100 年间，阿瓦隆尼亚封建体制走向鼎盛，农奴制盛行，贵族通过严格的土地管理维持经济基础。1134 年，国王艾格温发动北境征服，彻底击败游牧部族，修筑大量城堡于北境边界，疆域基本定型。14 世纪，连续的饥荒和瘟疫使得农奴经济动摇，沿河谷地区行会和小商贩逐渐兴起。1427 年，国王格雷戈里二世下令修缮驿路，试图改善交通促进贸易，但因地形险峻，成效有限。但在

后世成为阿瓦隆尼亚唯一对外港口的光明港因此次改革逐渐发展起来。

至 1492 年，红龙血家族统治依旧沉浸于守旧的封建秩序，拒绝改革。教会与贵族紧密结合，形成利益共同体，利用宗教仪式和审判巩固权力。社会内部矛盾加剧，农民因赋税沉重和饥荒困苦而不满，地方骑士名义上仍然听从红龙家族调令，却也大多心怀割据野心，可统治阶层仍固守陈规，沉浸于在千年帝国的幻梦之中。

巨龙依旧沉睡。

现任统治阶级

名为龙血贵族的存在，通过层层分封，统治着这个古老的国度。王室成员领导国家，贵族公正执法，骑士们守护乡里，牧师教化群众，农民只需每日挥舞锄头，辛勤劳作，便可得安宁生活。

现在的阿瓦罗尼亚仍然在红龙血家族建立的王朝的统治之下。其最高统治者为阿瓦隆尼亚的国王旗下有四位公爵，48位伯爵和若干男爵，以及统治零星乡村的领主，乡绅和骑士。他们都住在如同迪士尼般纯白的梦幻城堡里，过着奢靡的生活。

现任国王格温·红龙血女王，红龙血家族的第五十二代君王，作为已故前任国王埃德蒙三世的独生女，是龙血家族纯正的合法继承人，身上具有作为继承人应有的龙类变异特征。因埃德蒙三世于1484年在远征中因病去世，年幼且体弱多病的格温于次年正式登基，但因无法独立处理政务，她的统治实权自1485年起由其堂兄，叔叔，舅舅也是侄子，权势强大的摄政王卡尔文·红龙血代行。

卡尔文是格温的堂兄，叔叔，舅舅也是侄子，亦为红龙血家族中最纯正且最冷酷的一支。他身形魁梧，两米有余，身宽亦是如此。眼如龙眸，尾巴上长有坚硬鳞甲，卡尔文以永远都不脱下的重铠以掩盖自身更多恐怖的变异特征，避免吓坏那些可怜的农民。

冷峻无情的卡尔文以铁血手腕治理王国，作为女王的堂兄叔叔舅舅也是侄子，他同时兼顾了财务大臣，军事大臣，掌印大臣和宫廷总管，卡尔文掌控王国军权与财政大权，常年监

视并限制格温的行动自由，名义上辅佐女王，实则主导一切权力决策。卡尔文早已年过适宜结婚之年，但始终尚未娶妻。

按照传统，只有纯正的红龙血家族近亲结合生下的子嗣，才能继承格纹印记并被认定为合法继承者。格温的配偶应该选取同家族的某位亲戚。彼此间带有浓重血缘关系，以确保下一代拥有纯正龙血。

红龙血家族长期推崇严酷的近亲联姻，因血脉混合造成严重畸形现象：多数子嗣面部变形，肢体畸小，甚至伴有精神错乱。家族内部流传着一种诅咒的说法，称血脉越纯，力量越大，但生命越短。正因如此，自称为纯血种的家族成员既是王国的象征，也是一群被宿命所缠绕的牺牲者。

王国权力体系中，红龙血家族牢牢把控核心领地与最高军权，旁支家族则掌握大公、大伯爵爵位，彼此间因血统纯度和权力大小保持微妙平衡。血脉不纯的红龙血家族成员，或是从武艺与道德兼备者招安而来的骑士阶级被赋予边疆管理权，作为红龙血的代理人执掌地方，但他们无法获得纯血王族的全部特权，只能作为次级贵族存在。这些身上没有那么多变异特征的骑士被称之为混血种。

这些骑士最重要的责任便是巡视乡里，为民解难，维护秩序，并且在战争期间响应召唤为国王而战。

关于尘世

或者，关于世界设定的一些 唠唠叨叨

我们得到了一个国家，阿瓦隆尼亚，但现在这个国家在什么样的一个世界上。

你得明白一件事：写世界设定是一件很烦人的事情。有很多感觉一辈子都用不上的东西要写。

烦人之处在于，如果你不写，玩家就会问。他们会问这个世界叫什么，天上有没有别的月亮，海对面是什么，地底下有没有住着奇怪的东西。如果你说“不知道”，他们就会用一种看傻比的眼神看着你，你作为一个主持人，居然不知道玩家角色生活的星球叫什么名字——这简直不可原谅。

而如果你写了，你就得写一大堆。从创世神话到诸神战争，从上古纪元到近代变革，从大陆漂移到物种起源。你写着写着就会发现，自己已经编出了三万个字的编年史，而玩家只想问一件事：“所以，我们能去东方买丝绸吗？”

所以我决定把阿瓦隆尼亚放在这样一个世界上。

我把这个世界叫作尘世，英文叫作 The Mundane。没错，就是那个意思是“平凡、世俗、乏味”的词。因为我想要一个名字，时时刻刻提醒所有人——也包括我自己——这个世界不是用来崇拜的，不是用来朝圣的，不是用来

写三千页设定集的。它是用来生活的，用来做生意的，用来搞事情的。

“尘世”是什么样子的？

答案是：你想要它是什么样子，它就是什么样子。

让我换个说法：尘世，是由无数个“刻板印象版本的历史文明”拼贴而成的巨大马赛克。

你有一个以亚瑟王传说和十二世纪英格兰为蓝本的国度，那就是阿瓦隆尼亚。封建、愚昧、板甲闪亮、城堡雪白、农民这辈子没进过城。这个国家存在的意义，就是让你体验在一个停滞的社会里，用商业的杠杆撬动整个阶级结构是什么感觉。

往东走，你会遇到一个以罗马帝国为原型的国度。但不是那个真实的、复杂的、从共和到帝制演变了五百年的罗马。而是你脑子里那个刻板印象的罗马：澡堂子、输水道、军团方阵、元老院里天天阴谋论、皇帝动不动就被禁卫军捅死。面包和竞技场，感的高卢蛮子的奴隶，斯巴达克斯。

往南走，跨过一片海，你会撞见一个巴尔干。山地、隘口、修道院、山地部落、每个村庄都有血仇。你问他为什么和隔壁村打了三百年，他会认真地告诉你，因为一个从隔壁城市偷来的木桶，现在这个木桶还放在市政厅的博物馆里。

再往南，沙漠。埃及风格的国度，不是真正的埃及。是电影里的埃及：金字塔、法老、木乃伊、诅咒、圣甲虫、戴着胡狼头面具的祭司在月光下举行神秘仪式，有被等待解救的黑

皮美人。

北欧？有。峡湾、长船、英灵殿、胡子、蜜酒、动不动就要劫掠一下。

远东？有。一个华夏风格的帝国，但不是任何一个真实的朝代。飞檐斗拱、长袍水袖、毛笔字、山水画、呃，我其实不太确定是不是要带斗笠，但是实在是太好笑了。见面先作揖，然后商量是要买茶还是丝绸。还有玛雅风格的金字塔文明，羽蛇神、活人献祭、玉米崇拜、用活人献祭玉米神——好吧我开玩笑的，但你知道我想表达什么。

这些文明之间是什么关系？

不知道。

真的，我不知道。而且我也不觉得需要知道。

他们之间隔着大海，隔着沙漠，隔着山脉，隔着“玩家暂时过不去所以不用想太多”的距离。如果有一天，你的玩家真的搞到了一艘船，或者雇了一支驼队，铁了心要去东方买丝绸——那时候你再临时编也来得及。

我们要用最刻板的印象，拼出一个足够大、足够多样、足够让玩家觉得“哇这个世界好丰富”的舞台。至于这些刻板印象背后的真实历史是什么？不重要。因为玩家要的不是历史课，是冒险。

星球内部：空心阴谋论

现在，让我们聊点更离谱的，比如尘世的内部是空的。

没错，空的。一个巨大的空心球体，地壳厚度可能只有几百公里，内部是一个全新的世界——有天空，有云，有太阳（或者某种发光的玩意儿），有自己的生态系统，有自己的文明。

这个点子来自十九世纪那些疯狂的阴谋论者。约翰·赛姆斯认为地球是空心的，里面住着先进的文明。约翰·克利夫·西蒙兹不但认为地球是空心的，还认为开口就在北极，他准备组织远征队去探险。纳粹据说也相信这套，在南极找过通往地心世界的入口。

这些全是胡说八道。

但我们搞的就是胡说八道。

所以，尘世的地心世界里住着什么？

最经典的答案：蜥蜴人！

是阴谋论里的蜥蜴人——智慧、冷酷、先进、伪装成人类混入地表社会、暗中控制着政府、银行、媒体。阴谋论者会告诉你我们的世界其实是被爬虫类外星人统治的，它们就藏在皇室和政要的身份背后。

也许你只是想给玩家一个最终的谜底：阿瓦隆尼亚那个冷酷的摄政王卡尔文，他真的是红龙血的后裔吗？还是说……

我不知道。你也不知道。但如果你需要这个答案，把他给玩家就完事了。

世界的两个规则

说了这么多，其实尘世这个设定只有两条真正的规矩。

第一条：神在天上，人在尘世。

神是真的存在的。这一点毫无疑问。有人见过神迹，有人听过神谕，有人被神亲手抚摸过额头。神会回应祈祷——非常偶尔。神会降下神迹——稀罕的时候。神会对人间的事务感兴趣——如果你想听，祭司可以给你讲三百个故事证明神一直在看着我们。

但神不会直接管事儿。

不会因为哪个国王作恶多端就降下天火。不会因为哪个城市淫乱堕落就降下硫磺。不会亲自下场帮信徒打仗，也不会亲自动手惩罚异端。

神在天上的国里，忙着自己的事儿。

而地上的事儿，地上的人自己解决。

这意味着什么？意味着宗教在尘世是一个人间的事务。教会的权力来自信徒的数量，来自土地的占有，来自对圣职的任命权。如果某个教皇（在阿瓦隆尼亚，这大概是提尔教会）能跟皇帝叫板，不是因为他能召唤天使大军，而是因为他能宣布开除皇帝的教籍——让皇帝的臣民不再有义务效忠他。

神迹当然会发生，但那是新闻，是传说，是值得被写进编年史的大事。日常的宗教生活，更多是关于什一税、赎罪券、弥撒、忏悔、以及对死后世界的指望。

这个设定有什么好处？好处是，你不用整天想“神会怎么反应”。神不反应。神在天上，忙着呢。你只需要想“教会会怎么反应”——而教会的反应，取决于利益、权力、以及那个祭司有没有收你的钱。

第二条：荒诞、荒唐、讽刺、真实。

这是整个尘世的灵魂。

你看到的每一个国家，都是一个刻板印象的集合。英格兰、罗马、埃及、华夏、玛雅——全是电影里的、小说里的、游戏里的版本，不是真实的版本。

但如果你愿意往里挖，你会发现每一层刻板印象下面，都藏着一条真实的历史逻辑。

阿瓦隆尼亚的领主为什么能阻止商业创新？因为封建权力就是这样的，领主有权力决定领地里的一切。农民为什么一辈子没进过城？因为农奴就是这样的，他属于土地，不能随意离开。为什么明明有煤矿却没人开采？因为运输条件就是这样的，没有路，挖出来也运不出去。

荒诞的表象，真实的逻辑。这就是我想要的效果。你想不想要拉倒。

你可以只把尘世当成一个游乐场，走马观花地逛一圈，捡几个好玩的印象，回去开始跑团。你也可以往里深挖，研究每一个国家的经济结构、权力分配、技术瓶颈，然后发现这个荒唐的世界居然能自治。

两种玩法都正确。两种玩法都欢迎。

如果你只是打算用刻板印象开个团，那么往下可能没多少你想看到的東西。

够用了，真的够用了。

往下的内容在讲那些让人头痛的事儿，

种族和种族之间的关系，宗教和权力的斗争。

讲城市这个概念是如何在现实的西欧复苏的？

讲修道院制度和准时敲响的钟声怎么延续到现在的工厂。

农奴为何，佃农为何，领主为何？

现在，这些基本信息应该够了。

你差不多了解了阿瓦隆尼亚这个国家。

你知道了这个世界叫尘世，英文叫 The Mundane，意思是平凡。

你知道了地表是由刻板印象国家拼贴而成的巨大拼图，每一个国家都是“某个历史文明的印象版本”。

你知道了地心是空的，里面住着蜥蜴人——那种阴谋论里的蜥蜴人。

你知道了神在天上不管事儿，宗教在地上是个世俗的买卖。

你还知道了一个原则：荒诞的表象，真实的逻辑。

天哪，我几乎可以把这个世界上的其他国家转交给你来写。

不过如果你觉得这些东西有用，那太好了，我们可以继续往下聊。如果你觉得全是胡说八道，那也对了，因为我们搞的就是胡说八道。

第一章：种族与背景

阿瓦隆尼亚的种族

阿瓦隆尼亚生活着许多的种族。其中包括玩家手册中你能找到的所有种族，以及此世界独有的一些新种族，当然你也可以把你感兴趣或者觉得应该在此的种族添置其中。这些种族共同构造了阿瓦隆尼亚类似于中世纪独特风情的一部分，并且在这个封建社会中扮演着自己的角色。我们将添置的新种族包括.....德国人，法国人，吉普赛人，犹太人，开玩笑的，并不是那些。

本章将阐述《玩家手册》中标准种族在阿瓦隆尼亚世界中的变化，如果没有特别说明，请使用《玩家手册》中的数据。

人类

人类是阿瓦隆尼亚无可争议的主宰者，占据了人口的绝大多数约百分之九十五以上，并牢牢掌控着社会的所有权力节点。红龙血王室、四大公爵、各级贵族、主教乃至最底层的农奴，几乎全是人类。他们的活力、野心和惊人的繁殖能力完美契合了这个停滞而压抑的封建体系。

人类的社会地位天差地别，完全由血统和阶级决定。一个贵族骑士的生活是狩猎、决斗、炫耀东方奢侈品和拖欠商人货款；而一个农奴的生活则是在领主的田地里劳作至死，用发黑

的芜菁和黑面包果腹，并坚信这一切都是神和龙血契约的安排。绝大多数人类是文盲、迷信且极度排外，对他们而言，生活范围极少超出出生的村庄，任何外来者无论是来自邻村的陌生人还是异族都首先被视为潜在的威胁或剥削对象。

人类从事的工作覆盖所有领域。他们是土地的耕作者、军队的士兵、工坊的匠人、教堂的神职人员、城堡里的贵族老爷以及几乎所有的商人，尽管商业行为被传统所鄙视。

其他种族对人类看法各异，但人类普遍抱有一种阿瓦隆尼亚是人类，尤其是我们贵族的应许之地的傲慢心态。对人类而言，其他种族要么是仆人：如矮人、半身人，要么是神秘的边缘人如精灵，要么是需要被驱逐的怪物：如兽人、哥布林。

那些敢于质疑传统、拥有读写能力或对异族文化感到好奇的个体，往往被视为怪胎甚至异端。然而，正是这些不安分的灵魂，最有可能被玩家的商业行为所吸引，成为潜在的雇员、信息源或合作伙伴。

矮人

矮人在阿瓦隆尼亚是备受尊重但又格格

不入的异乡客。他们主要聚居在西境和北境的山区，拥有自己的小型城邦和坚固的山堡，形式上效忠当地的人类公爵，但内部事务高度自治。

矮人因其无与伦比的工匠技艺和矿业专长而成为贵族和教会争相笼络的对象。一个人类领主可能会鄙视矮人的粗鲁和固执，但绝不会拒绝他们打造的板甲或开采的宝石。矮人社区封闭自守，严格遵守自己的律法和传统，对人类社会的浮华与虚伪嗤之以鼻。他们的社会结构基于氏族和工匠行会，远比人类封建体系稳定和高效。

矮人从事的工作几乎是清一色的石匠、矿工、金属匠和工程师，在长期与人类的共存之中，矮人也开始搞起了人类的行会垄断那一套，并且非常喜欢这种制度。最富有的矮人是军火商和珠宝商，他们与人类贵族做交易，积累了大量财富，但这些财富通常被深锁在山堡金库中，而非用于投资和扩大生产。

值得一提是矮人是玩家极佳的装备供应商和潜在的投资对象。玩家可以尝试说服保守的矮人工匠会长投资新技术，或者垄断某条稀有矿物的供应链。一般认为，与矮人打交道需要直率和诚实，任何商业欺诈行为都会导致永久性的信誉扫地。

半身人

半身人是阿瓦隆尼亚社会中的润滑油和甜蜜的调剂品，我的意思可不是建议你把它丢进烤箱里，而不抹任何的调料。他们分散在人类社区中，以其乐观、灵巧和卓越的农艺与厨艺找到了自己的生态位。

半身人通常被视为无害的、有用的附庸。他们没有自己的领地，往往以家庭或小社团的形式生活在人类村庄的边缘或大城镇的特定社区里。他们聪明地避开了权力斗争的中心，通过提供服务来换取保护和相对的自由。虽然地位不高，但一个能酿出好酒、做出美味馅饼的半身人家庭，总能受到领主厨房和农民酒馆的共同欢迎。

半身人从事的工作主要是农夫尤其是种植烟草和酿酒作物、厨师、糕点师、旅店老板、信使和小商贩。他们精于利用小块土地获得最大产出，并擅长经营带来快乐的小生意。

半身人是玩家理想的前期雇员和情报网络。他们遍布各地，消息灵通，且天生具备商业头脑。玩家可以雇佣半身人作为商队厨师维持士气、市场摊贩或情报收集员。他们的幸运特质在这个充满不确定性的商旅世界中显得尤为宝贵，尤其是你找不到路的时候，可以尝试让你的半身人伙伴立起一根树棍，看看会导向哪个方向。

精灵

精灵在阿瓦隆尼亚是遥远的传说和神秘的边缘人。他们与人类社会的互动极少，通常隐居在东境和北境人迹罕至的古老森林深处。在很多时候人们把生活在丛林里的精灵当做野蛮人看待。但实际上古老的精灵是这片国度曾经真正的主人，只是几乎没有人意识到，也没有人愿意承认这点就是了。

社会地位与生活状况方面，精灵的存在对人类而言更像是一个神话故事里的元素，关于湖中仙女、远古诅咒和失落宝藏的传说总与他们有关。他们完全不参与人类的封建政治，对

人类所谓的永恒之王和龙血契约报以沉默的轻蔑。

精灵从事的活动与自然和魔法紧密相关。他们是守护者、学者、法师和艺术家。少数离开森林的精灵可能作为顾问效力于对神秘学感兴趣的强大贵族，或以游侠的身份处理那些威胁自然平衡的事物。

玩家几乎不可能雇佣到一个精灵员工。但与精灵接触可能带来巨大回报，他们守护的森林可能出产极其珍贵的草药或材料，谁要是伸手想去拿，就会被箭射穿。他们可能发布任务请求玩家从破坏自然的恶徒手中拯救某片圣地，尽管所谓的恶徒可能就只是想开发森林的商人。他们拥有的古老知识可能是解开某个谜题的关键，这些古老的谜题由他们的祖先亲手设下。与精灵打交道，商业逻辑往往行不通，需要的是尊重、真诚和对敬畏，就算你弄不明白为什么要敬畏，但是敬畏就对了。

侏儒

侏儒在阿瓦隆尼亚是稀有的知识分子和古怪的发明家。他们的人口非常稀少，和他们在任何一个世界里一样，稀少而且差不多，几乎每一个侏儒都会被当成人类的小孩或者是半身人。他们通常以极小的家庭单位或独行者的形式散居在人类城镇中，尤其偏爱靠近大学或工匠区的地方。他们对知识的渴求和对创新的热情与这个保守的王国格格不入。

社会地位与生活状况方面，侏儒的地位相当微妙。他们因其惊人的智慧和在机械、炼金术上的造诣而被贵族和富商雇佣，负责设计防御工事、制作精密的钟表或调配强效的药剂。但他们那些超前甚至古怪的实验常常引发事

故，导致他们被视为不稳定的麻烦制造者。大多数侏儒对人类社会的繁文缛节感到困惑，更愿意沉浸在自己的研究里。

侏儒从事的工作通常是学者、工程师、发明家、炼金术师和公证人。他们是复杂机械和精密仪器唯一的制造者，有时也会受雇于破解密码或起草复杂的法律合同。

如果你能够用到的话，侏儒角色将是团队中无可替代的技术顾问。他们可以利用自己的知识识别古老机械的用途，制造出超越时代的工具以解决难题，或者通过炼金术创造有价值的贸易商品。然而一次失败的实验可能让整个团队被愤怒的领主驱逐。

半精灵

半精灵在阿瓦隆尼亚是永恒的局外人。他们是人类与精灵结合后诞生的后代，但两边的主流社会都不完全接纳他们。他们大多生活在人类城镇的边缘，或者成为孤独的旅人，在两个世界之间徘徊。这些漂亮的人而只会在两种地方特别受到欢迎，那就是酒馆和浴室里。

半精灵的处境往往充满尴尬和孤独。人类视他们为精灵的亲戚，带着疏远和猜忌，认为他们继承了精灵的傲慢和长寿，是不稳定因素。而精灵则视他们为人类短寿和冲动的体现，是短暂而悲哀的存在。因此，半精灵很难找到真正的归属，常常被迫利用其外貌在服务行业中谋生，而这又进一步固化了世人对他们的轻蔑看法。

半精灵从事的工作多为酒馆中的玩物、使者、澡堂的侍从、探险家或艺术家。他们利用其跨文化的身份和天赋，经常在人类与精灵或其他种族之间充当中间人，或者从事为他人提

供服务的职业。然而从事这些服务往往又会诞生更多的半半精灵或者半半半精灵。

半精灵角色适合作为商队的侍从、斥候和情报探子。但他们不光彩的职业背景和混血身份，极易给团队招致社会的偏见、轻蔑的目光和潜在的麻烦，使他们在需要严肃对待的正式场合成为一个外交弱点。

半兽人

半兽人在阿瓦隆尼亚是饱受歧视的北境后裔。他们的祖先可以追溯到北方荒原上与兽人部落有血缘关系的蛮族。虽然一些部落最终被阿瓦隆尼亚的早期王国征服并同化，但他们野蛮的血统和骇人的外貌至今仍让他们备受怀疑和压迫。

半兽人处于社会的最底层。他们通常从事最艰苦、最危险的工作，或是成为雇佣兵和打手。法律很少保护他们，他们常常是第一个被指控为罪犯的替罪羊。大多数半兽人聚居在城镇最破败的角落，形成紧密排外的社区以求自保，他们崇尚力量，尊重能赢得他们尊敬的人。在很长一段时间里，半兽人几乎只在北方可见，他们被吸收入北方的军队之中，以赎罪之名以领主效力换来合法的身份。

半兽人从事的工作几乎是纯粹的体力劳动和军事工作。他们是替代牛或者驴用来拉磨的农夫、是矿工、屠夫、佣兵、保镖和刽子手。他们的体力和吓人的外表让他们在这些领域表现出色。

半兽人玩家角色将面临角色扮演挑战。他们需要面对偏见和不公，虽然还不至于像是提夫林那样糟糕。赢得一个半兽人角色的忠诚，通常会得到一个至死不渝的强大盟友。

提夫林

提夫林在阿瓦隆尼亚是社会地位最分裂的种族。他们因血脉中流淌着来自九狱的邪异力量而拥有犄角、尾巴等特征，这使他们被绝大多数人恐惧和排斥。然而，颇具讽刺意味的是，在顶级贵族圈层中，却有着一些拒绝承认自己是提夫林的贵族，即便他们有着显而易见的特征，但这些自开国以来便被分封的提夫林贵族显然没把自己的同类和自己当成一种人。

社会地位与生活状况方面，提夫林的境遇天差地别。底层的提夫林是被唾弃的贱民，一生在迫害中挣扎。但少数幸运儿则凭借其与生俱来的魔法天赋和令人畏惧的威仪，被吸纳进某些历史悠久、行事隐秘的豪门大族，成为家族的打手、处刑人或秘密武器。这些贵族乐于将强大的提夫林作为自己权势的恐怖装饰品，并对外宣称其家族拥有驾驭恶魔的力量。

提夫林从事的工作两极分化。他们要么是刺客、间谍、战场上的咒法师等为权贵服务的危险工具，要么就是挣扎在社会最底层的贱民。这种接纳充满了虚伪和滑稽感。一位提夫林可能上午刚在伯爵的城堡里因一招瓦解敌军的法术而受封领赏，下午就在街角被乡巴佬牧师当成恶魔追着跑。他们的价值完全取决于其邪恶能力对主人有多大用处。

扮演一个提夫林意味着要直面世界上最深的恶意，玩家的团队可能是他们唯一能找到些许接纳的地方，但也会给团队带来无数的麻烦和敌意。

半人马

半人马在阿瓦隆尼亚的军事体系中扮演着独特而实用的角色。他们结合了战马的力量与机动性以及人类的智慧与战术能力，使得一位全副武装的半人马骑士本身就是一支强大的冲击力量。考虑到培育和维持一匹优质战马的巨额花费，天生就是完美人马一体的半人马，自然成为许多务实领主眼中极具性价比的军事资产。毕竟通常情况下，军事义务中提供一名骑士代表着需要提供一名全副武装的骑士和他的战马。半人马能省不少钱。

相当数量的半人马凭借军功获封，成为了低级贵族骑士，主要集中于边疆或军事要地。然而，这种接纳充满矛盾。贵族阶层在依赖他们力量的同时，内心深处却充满嫉妒与轻蔑，认为他们是会说话的牲口，并将其排斥在顶级的骑士团和社交圈之外，也有可能是半人马不太容易坐在宴会的凳子上。半人马骑士们则普遍抱持着一种务实而骄傲的态度，他们清楚自己的价值，但也深知界限何在。

半人马从事的工作绝大多数与军事相关。他们是天生的重骑兵、侦察兵和边防军。在和平时期，他们也会受雇为重要商队的护卫，其存在本身就是一种强大的威慑。

半人马角色的加入将极大提升团队的动力。但与人类贵族打交道时，团队需要小心处理其身份带来的微妙歧视。另外，当团队里的动物数量不够的时候，也可以尝试让他们来拉车。

龙裔/蜥蜴人

龙裔在阿瓦隆尼亚的存在，是王国核心神话中一个难以解决的系统漏洞。统治红龙血家族的合法性建立在独一无二的龙血契约之上，任何公然展示龙之特征（如鳞片、吐息能力）的龙裔，都对这精心编织的叙事构成了根本性威胁。

龙裔遭受着系统性的污名化与迫害。官方宣传将他们称为蜥蜴人，将其龙类特征轻蔑地解释为某种低等爬行类生物的混血或突变，坚决否认其与真龙有任何关联。他们被选择性的忽视，并排斥出贵族的圈子，任何公开宣称自身龙血传承的行为都会招致教会和贵族的致命打击。在长年累月的打击之下，许多龙裔真的相信自己只不过是爬行动物了。

龙裔从事的工作一般来说是需要健壮体魄的危险苦役。他们是下水道清理工、角斗士、打手，或的矿工。不过至少人们不排斥他们从事任何合理且正当的工作，一部分龙裔选择经营一门生意，例如开一家酒馆。他们在贵族圈子里永远也找不到位置，但普通人还蛮喜欢这种闪亮亮的，和贵族的盾牌上画的一模一样的大号爬行动物。

在这种荒唐的压迫下，龙裔的生存策略要么是彻底隐藏能力、忍辱偷生；要么是彻底忽视这些问题，投身于生意场合。扮演龙裔意味着持续面对身份认同的挣扎：你拥有高贵的血脉，却被斥为低贱的爬行动物。当然啦，要是不太在乎这种问题，反而能活得比较幸福。多少明面上排斥龙裔的贵族背地里很想被龙的爪子踩一踩呢？

阿瓦隆尼亚的特有种族和变体

阿尔图斯辗转反侧。
在黑夜中思索良久。
我之寿命终有尽时，我之国度何人守护？
龙之血统谁有资格继承？
若非道德高尚？若是，身不由己？
于是梅莉走来，身披智慧与夜影织的法衣，
她的双眸是两口深井，映照过去与未来的秘密。

在指挥部族的间隙，在战略沙盘之侧，
一种不同于龙血灼热的力量，悄然滋长
那是源自灵魂深处的吸引，是冰与火在命运熔炉中的合唱。

我的统帅，我的明光，梅莉在帐幕中低语，
巫师看着阿尔图斯那美丽的脸。
指尖掠过阿尔图斯腹部翘起的龙的印记，
你从古老鳞裔处获得征服的力量，
我愿献上预知的权能，为你编织未来的图景。

让战士的血与巫师的灵，在此合一，
阿尔图斯转身，那超越凡俗的英俊令火光黯淡，
声音里混合着风的呼啸：
梅莉，我的谋士，我灵魂唯一的映照，
龙血赋予我使命，你的智慧却赋予这使命以意义。

我们的结合，将诞下新的种族——非龙非巫，亦龙亦巫，
他们将是守护王国的剑与杖，是天与地的骑士。
那是求爱，也是命令。

混血种

让我们来介绍这些抢夺了龙裔这个名字的物种吧。阿瓦隆尼亚这片土地上自称龙裔的人都认为自己是阿尔图斯与梅莉的直系后代。

混血种普遍被认为是人类的一种，是阿瓦隆尼亚王国封建统治体系的地方支柱。他们特指那些身负红龙血家族血脉、但血统纯度不及核心王室成员的贵族阶层，其主要构成是男爵、乡绅以及骑士。他们是纯血王室在地方上的代理人，是连接至高无上的纯血种与平民世界的实际管理者。

在社会地位上，混血种是享有特权的低级贵族。他们的身体虽以人类形态为基础，但会表现出轻微却明确的龙类特征，这是其高贵血统的证明。这些特征通常包括：皮肤上浮现少量不易察觉的细密鳞片、眼瞳呈现爬行动物般的竖瞳或异于常人的瑰丽色彩、指甲增厚呈现出锐利角质光泽，或是体温明显高于常人。这些变异为他们带来了略超常人的体魄与力量，但远未达到非人的程度。同时出于某种血统上的缘故，大部分的混血种都很喜欢龙。

混血种从事的核心工作是地方治理与军事护卫。他们是王国在各地的实际执行者，负责维持封建秩序，并在战争时期率领军队为国王而战。来说他们至少会是一位骑士。

这些轻微的特征足以让他们与平民区分开来，成为特权阶层的一份子，但又不会像纯血种那样因过度变异而显得恐怖或非人。玩家在商业活动中可能会与许多这样的本地领主打交道，与此同时，玩家也可以扮演一名混血种。

纯血种（红龙血家族）

纯血种会被认为是人类的一种。纯血种是阿瓦隆尼亚王国至高无上的核心统治家族，即红龙血家族。他们通过严酷的世代近亲通婚来维持血脉的纯净，并以此作为统治合法性的唯一来源。极端的近亲繁殖在赋予他们强大力量的同时，也带来了严重的畸形与变异。

纯血种居于社会金字塔的绝对顶端。他们的身体变异远比混血种显著和恐怖，是力量与诅咒的体现。像摄政王卡尔文那样需要以重甲遮掩全身的并非个例。这些变异赋予了他们超乎想象的力量，但也伴随着痛苦、短寿和精神的不稳定，使他们如同被诅咒的活体收藏品，被囚禁在纯白的城堡之中。

诅咒也带来了神秘的隐藏力量，纯血种可以从他们祖先的血脉中获取的力量难以想象，根据阿瓦隆尼亚本地的传说，当一名纯血种将自己的力量运用于战争之中时。甚至可以与真正的巨龙相当。

纯血种从事的唯一工作就是作为王国的象征和最高权力的执掌者。他们决定着整个王国的命运。

目前阿瓦隆尼亚这样的纯血种的数量不到百人。若是玩家想扮演一位纯血种，恐怕得慎重考虑这会对于剧情的影响。

玩家扮演混血种龙裔

作为阿瓦隆尼亚特有的物种玩家可以选择混血种龙裔扮演，作为他们的角色的种族，他们具有以下特征。

龙裔骑士是阿瓦隆尼亚封建统治的基石，他们是身负红龙血家族稀薄血脉的低级贵族。他们的龙血虽不纯正，却足以赋予其一种独特的能力——不是通过蛮力、话术或权力，而是通过一种与生俱来的、对周遭现实下达命令的能力。他们是秩序的化身，以其意志塑造领域。

性格：混血种通常严谨而务实，深知自身地位来源于血统与义务的平衡。他们重视荣誉、传统与秩序，但相较于不谙世事的纯血种，他们更懂得变通与妥协。多数混血种性格坚韧，以履行骑士职责、管理好领地为首要目标，但其中也不乏野心勃勃、渴望提升自身血脉纯度的投机者。

体形与外貌：混血种基本保持人类形态，中等体型。其龙类特征虽不明显但确凿存在，常见特征包括：皮肤覆盖有细微的鳞片，触感冰凉；眼瞳呈爬行类般的竖瞳或异色瞳；指甲坚硬锐利，宛若龙爪等等。他们的周围有时会呈现出细微的视觉扭曲，例如光线不自然地聚焦于其身，或是其脚下的阴影显得格外凝重。

与其他种族的关系：混血种作为统治阶层，普遍视其他种族为下属、仆从或需要教化的对象。他们对纯血种充满敬畏与嫉妒，对平民则保持距离。他们与半精灵、矮人等非人类贵族维持着表面上的礼节性合作，但心底里仍视人类红龙血脉为尊。

阵营：混血种大多属于守序阵营，极度重视贵族传统与封建等级制度。其阵营在守序中

立与守序邪恶之间摇摆，取决于个人是将职责置于道德之上，还是将特权用于个人贪欲。

居住地：混血种广泛分布于阿瓦隆尼亚各地的乡村与边境，居住在自己的庄园或堡垒中，直接管理着土地和农奴。他们构成了王国地方治理的网络。

宗教：他们虔诚信仰庇护红龙血家族的国教，视龙血契约为神圣教义，以此合法化其统治地位。部分混血种也会私下崇拜与力量、统治相关的神祇。

语言：混血种能说通用语和龙语。龙语被视为贵族语言，常用于仪式、秘密通信或显示身份。

姓名：混血种使用古老的人类贵族姓氏，名字则常与龙、力量、火焰等意象相关，例如男性名伊格尼斯、德拉克，女性名奥妮克、斯卡拉，姓氏如焰鳞、赤爪。

冒险：如果一个混血种成为冒险者，可能是为了执行某项王室或领主的秘密任务，为了积累军功提升家族地位，或因家族衰败而被迫外出寻找机遇，重振门楣。

混血种种族特性

属性值增强：你的魅力值增加 2，体质值增加 1。

年龄：混血种 18 岁成年，通常能活到 200 岁左右。

阵营：倾向于守序阵营。他们生长于严格的封建体系中，重视传统与秩序。

体型：混血种体型中等。你的体型为中型。

速度：你的基础步行速度为 30 尺。

龙血传承：你从红龙祖先那里继承了元素

抗力。你具有对火焰伤害的抗力。

贵族教养：你精通贵族相关的知识，并且熟悉上流社会的礼仪与潜规则。你熟练于历史技能，并且熟知于纹章学和贵族谱系。

统御威仪：你与生俱来的权威让你能高效地发号施令。你熟练于威吓技能。此外，从三级开始。你每日可以施展一次命令术，施展该法术的关键属性为魅力。

命令领域：对于现实下命令的能力的起源来自于阿瓦隆尼亚的初代法师梅莉。你能以一个动作，在你周围 15 尺半径内创建一个无形的命令领域，持续 1 分钟，你需要为了维持领域专注。在此领域内，你可以下达以下一种命令，每次激活选择一种：

命令：止步：非友方生物在进入此领域时必须进行一次感知豁免，失败则其速度降至 0，直到其下一回合结束。此效果对每个生物每回合只能触发一次。

命令：噤声：领域内的声音被压制，无法进行需要语言成分的法术施展。

命令：拒斥：你可以选择一种生物类型（如野兽、异怪、精类等）。所选目标在领域内进行攻击检定时具有劣势。

你可以使用此能力的次数等于你的熟练加值，完成一次长休后恢复所有次数。

除此以外，当命令领域能力激活时，你也被视为龙类。

语言：你可以说、读、写通用语和龙语。以及一种用于对现实下命令时使用的特殊的语言。

作用于 npc 的选项

阿瓦隆尼亚还分布着不同种类的具有龙血的混血种。他们可能拥有与众不同的命令效果。例如以下能力之一替代命令领域的能力，主持人亦可创造出更多的命令，或者创造一个高等级 npc 时使能力得到强化：

命令：炽热/严寒：你命令领域内的分子停止或加剧运动。选择一种效果：区域内温度急剧升至酷热或降至严寒。每个在领域内结束其回合的生物必须进行一次体质豁免，失败则受到 1d12 点相应伤害。

命令：沉滞/失重：你命令地心引力增强或失效。选择一种效果：领域内非友方生物的移动速度减半，且跳跃距离降至 0；或领域内所有生物与未固定物体获得悬浮状态，其移动方式变为飞行且难以控制。

命令：光耀/晦暗：你命令光子汇聚或逃逸。选择一种效果：领域内充满柔和或刺目的光芒，提供明亮光照并使隐形生物现形；或领域内陷入魔法性的黑暗。

命令：驱兽/召兽：你命令野兽本能感到恐惧或亲近。选择一种效果：野兽类生物无法自愿进入该领域，已在内的必须每回合进行感知豁免否则对于恐慌；或你可以通过一个附赠动作对 30 尺内的一只野兽下达一个简单的指令（如过来、停下、攻击），它必须进行感知豁免以抵抗。

命令：偏折/吸引：你命令金属与能量场发生偏转。选择一种效果：由金属制成的非魔法远程武器攻击对领域内的目标具有劣势；或领域内所有穿着金属盔甲的生物移动时受到阻碍，其速度减少 10 尺，并且对他们发起的近战攻击具有优势。

半独眼巨人

那些神话中曾为神祇锻造神兵的古老种族漫长的岁月之中，退化为了野蛮的掠夺者，低智力的受骗者，以及在传说故事中被打倒的恶徒。独眼巨人往往以小型部落形式生活在荒野山区或阿瓦隆尼亚的山间洞穴之中，社会结构简单，最强壮的个体就是他们的首领。

而半独眼巨人是山间那些已然退化变得野蛮的独眼巨人与人类结合产生的后裔。双方的体型差距，这种结合往往是然而伴随着危险的。

这份血脉交融赋予了半独眼巨人远超人类的巨力与来自他们先祖的智慧和金石奥秘的直觉，却也带来了扭曲的感官与社会的疏离。他们既无法回归独眼巨人力量为尊的部落之中，又因骇人的独眼与笨拙举止被人类聚集地拒之门外，最终成为群山中孤独的流浪者，或者在郊外独居的工匠。

性格：半独眼巨人的性格和他所遭遇的对待有着很大的关系。他们通常沉默、耐心、不善言辞。长期的边缘生活使他们大多自卑，并且充满了对融入群体的渴望。

体形与外貌：身高七至八点五尺，体格壮硕如山岩，皮肤坚硬粗糙，带有石质纹理与常年烟熏火燎的痕迹。最显著的特征是额前那颗巨大、专注但视野受限的独眼，其瞳孔在暗处常如熔炉余烬般发光。双手巨大，布满老茧与细微疤痕，却出奇灵巧。男性往往更为魁梧；女性线条稍显流畅。

与其他种族的关系：他们是有用的怪物，半独眼巨人是所有社会的边缘人。人类村庄恐惧并利用他们，视其为山里的独眼魔，只在需

要开山裂石，交易武器或抵御更可怕的怪物时，才会以食物和货物进行交易。矮人尊重其不经传授的工匠直觉，但鄙夷其血脉不纯与作品的野性。他们唯一可能建立的脆弱信任，通常是与同样被排斥的个体，如某些兽人部落、侏儒，或极少数的、愿意抛开偏见的人类隐士。真正的独眼巨人视其为失败作品，而他们看真正的巨人，则带着混杂自卑、向往与怨恨的复杂情绪。

阵营：倾向于守序中立。他们遵循自成一格、源于物之本性与等价交换的朴素法则，对外部社会的律法漠不关心，但极度重视契约与承诺的实体。

宗教：独眼巨人很少崇拜具象神祇，更多信奉一种朴素的万物之灵观念，尤其是山之灵、火之灵与铁之灵。

语言：会说通用语和巨人语。其巨人语词汇充满与锻造、岩石、火焰相关的古老术语。彼此交流常夹杂锤击般的拟声词和对物品状态的直接描述。

姓名：他们通常有两个名字。一个是低沉、有力的巨人语真名，用于族内；另一个是与外界交流时使用的、描述性绰号或简化名。

男名（族内/对外）：“石眼”； / “裂心”。

女名（族内/对外）：“深居者莫娜”； / “岩峰之女”。

冒险：一位半独眼巨人成为冒险者，可能因为遭遇灾难，需要外出寻找新的家园，为了生存，带着自己的作品与外部世界进行一项至关重要的交易，渴望证明自身价值，寻找一个能接纳自己的团体；或是单纯厌倦了永恒的孤立，决定走入那既恐惧又好奇的广阔世界。

半独眼巨人种族特性

属性值增强：你的力量值增加 2，体质值增加 1。

年龄：约三十岁成年，寿命可达两百五十年。男性的皮肤会随年龄增长而愈发像饱经风霜的岩石。而女性皮肤衣则与人类更加类似。

阵营：因遵循内在的工匠法则与等价交换原则，多数趋于守序中立。

体型：高大壮硕，但体型仍属中型。

速度：你的基础步行速度为二十五尺。

巨人之力：你计算负重、推、拉、抬的重量时，视为大一级体型。

工匠血脉：你与生俱来理解金石与构造。你熟练于调查技能中的物品鉴定部分。当你用短休时间仔细检查一件魔法武器或盔甲时，可以尝试一次智力调查检定，DC 由地下城主设定，成功则能感知其大致魔法属性，潜在弱点或破损处。

当你选择独眼巨人作为你的种族时，你将随身携带一样由你亲手铸造的魔法物品，通常这会是一件武器，具体情况由你和地下城主商议决定。

大地感知：长期生活于地下或山体，使你能感知大地的细微震动。你获得三十尺盲视力，仅对与地面接触的生物和物体有效。

独眼缺陷：单眼结构导致视野狭窄。攻击者若处于你侧方或后方的近战位置，对你发动

攻击时具有优势。此外，你在对抗完全依赖视觉的幻术或错觉效果时，进行的豁免检定具有劣势。

畏光：在强光下，例如处于昼明术范围内或正午沙漠的直射阳光下，你依赖视觉进行的攻击检定具有劣势。同样，你在强光下对抗依赖视觉的豁免检定时也具有劣势。

石革肤甲：你的皮肤坚韧。未穿戴盔甲时，护甲等级为十三加你的敏捷调整值。

语言：你可以说、读、写通用语和巨人语。

小仙子/皮克精

在阿瓦隆尼亚的幽暗密林深处，在凡人足迹难以抵达的瀑布之后、空心古木之中，存在着被称作皮克精的小仙子。永生的森林生活时常让他们感到单调，于是许多皮克精会穿过世界的帷幕，踏入凡人的领域。他们来去如风，目的难测，可能为了见到的第一个人的婚礼搞得一团糟，也可能只是单纯想尝尝厨房窗台上那罐草莓果酱是否和三百年前的味道相同。

性格：皮克精的性格如同林间掠过的光影般不可捉摸。绝大多数皮克精表现得欢乐活泼，笑声如风铃摇曳，但那些在人间徘徊过久的个体眼中，常会沉淀出一种难以言喻的哀愁。

体形与外貌：皮克精身高不过一尺，体型纤巧如孩童的玩偶。背后生有两对近乎透明的膜翅，振翅时会洒落星尘般的磷光。皮克精在他们森林中的国度中是永生的，但他们一旦来到了凡世，就会快速的变老。年老的皮克精会逐渐透明，最终如晨雾般消散在森林的光晕里。那些需要延长在凡世停留时间的皮克精，会定期向这片土地献祭金银币，用金属中凝聚的欲望，向世界换取暂时的容忍。

与其他种族的关系：有时候来凡间旅行的皮克精会将人类的家作为他们临时的居所。有的皮克精会偷偷帮助凡人，而有的则会利用他们的能力进行恶作剧，这完全取决于他的心情怎么样。农夫感念他们深夜修补篱笆的善意，主妇喜爱他们整理厨房的巧手，但所有人都惧怕他们心血来潮的捉弄——没人希望自己的靴子被缝在一起，牛奶变酸，盐巴都变成了糖。

精灵将皮克精视为顽劣的表亲，鄙薄其缺乏制度与深度的生活方式。矮人则完全无法理解这些浮夸吵闹的小东西。只有侏儒是少数能

与皮克精建立稳固友谊的种族，两者共享对机械巧物与无伤大雅玩笑的热爱，常合作制造令人啼笑皆非的惊世之作。

危险来自贪婪的法师与炼金术士。捕获的皮克精在黑市价格高昂，他们的翅膀粉末是强力幻术药剂的核心材料，关在笼子里不断挣扎，扭来扭去的小妖精，也是一种很棒的贵族宠物。

阵营倾向

皮克精几乎全是混乱中立。他们只服从内心瞬息万变的念头与冲动。善与恶对他们而言是过于沉重的概念，他们帮助或捉弄他人，通常只基于当时是否觉得有趣，哪怕那样的行为在其他人的眼中已经接近于血腥或者残酷。

宗教信仰

生活在森林里的皮克精不崇拜具体的神祇，他们信奉一种泛灵论，认为万物皆有微弱的意识，但经常生活在凡世的皮克精则逐渐学着其他物种的样子，有了信仰。

语言

皮克精天生会说精灵语和木族语，他们的语言本身就像音乐，充满韵律和双关语。

姓名习俗

皮克精的真名是一串描述其本质的短语，通常包含出生时的自然现象、第一眼见到的颜色和某个永恒不变的特质，他们很少将真名告知外人。在凡间活动时，他们会给自己取一个简短的名字比如银纽扣、红花、偷光者、笑风之类。

冒险动机

一位皮克精离开熟悉的森林加入冒险队伍，背后总有特殊的原因。可能他欠下了某个凡人无法偿还的恩情，决定用冒险生涯来报偿。

可能是某个邪恶法师囚禁了他的整个家族，他需要力量去解救。也可能是纯粹的漫游癖发作，觉得跟随这群摇摇晃晃的大个子穿越阿瓦隆尼亚、赚上一大笔钱，会是场精彩绝伦的戏剧，而他决心要成为这出戏里最出人意料的主角。所以你甚至能见到有的皮克精开了一家自己的商店，或者成为了旅行商人的头领。

皮克精种族特性

属性值增强：当创造一个皮克精角色时，将你的力量值减半。你的敏捷值增加 4。此外，你可以在智力、感知或魅力中任选一项增加 2。

年龄：皮克精在妖精国度中永不衰老。但在凡世，若未能持续向土地灵性献祭，会加速衰弱。他们的心智成熟与时间无关，更多取决于经历。

阵营倾向：绝大多数皮克精属于混乱中立阵营。

体型：微型。

速度：你的基础步行速度为 15 尺。你拥有 30 尺飞行速度。

种族特性

妖精本质：你的生物类型为精类，而非类人生物。当身处凡世，你必须每 7 天向自然之灵献祭至少同于你等级枚的金币，以延续你在此的存在。如果超过期限未献祭，你将迅速衰老，并每日受到 1 级力竭状态。此衰老在返回妖精国度或完成献祭前不可逆转，当力竭等级到达极限时将立即化为尘埃消散。

当你完成上述献祭后的 1 小时内，你为抵抗所有魔法效应而进行的豁免检定具有优势。

小翅膀：你可以用你的飞行速度飞行。然而，你的翅膀不适合长途跋涉或高空翱翔。如果你离开地面超过 10 尺，或者连续飞行超过 1 分钟（10 轮），你的翅膀就会疲劳，你将立即坠落。飞行结束后，你必须在地面停留至少 1 分钟，你的飞行能力才能恢复。

迷你之躯：当你计算用武器攻击的伤害时，将结果减半（向下取整）。此外，你每次升级时，所获得的额外生命值减半（向下取整）。

但是你的娇小体型让你能轻易利用环境。当你在一个体型至少比你大一级的生物或物体（如桌子、大桶）身后时，你视为拥有全掩护。你可以从你的敏捷调整值中获得双倍的 ac 加成。

精类戏法：你习得一个戏法，从法师法术列表中选择之。其施法属性为魅力。

达到 3 级时，你可以各施展一次下列法术：魅惑人类和隐形术。完成一次长休后，你重新获得施展该法术的能力。施法的关键属性为魅力。

铁质过敏：你的精类本质对熟铁（锻造、加工过的铁）及其制品有剧烈反应。你的皮肤直接接触铁制品时，会立即陷入中毒状态，同时失去飞行能力。

变体人类

你可以借用这些规则创造出更符合阿瓦隆尼亚风格的本地人类。

属性值提升：所有属性值增加 1。

年龄：人类 18 岁成年，通常能活到 90 岁左右。

体型：人类体型差异很大，从略高于 5 尺到超过 6 尺都有。你的体型为中型。

速度：你的基础步行速度为 30 尺。

语言：你可以说、读、写通用语和一门自选的其他语言。

(人类变体规则)

属性值提升：两项不同属性值增加 1。

技能：你获得一项自选技能的熟练项。

专长：你获得一项自选专长。

以下特性旨在反映一个角色在特定公国文化环境中成长的背景。创建一名人类角色时，你可以选择使用变体人类规则，并用以下一组区域特性替换掉一项自选技能的熟练项。

东境居民（东境公国）

东境的肥沃土地塑造了这里的人民，教会的影响历史的本地人愚昧又虔诚。他们面朝黄土背朝天的生活从大地挖掘财富，供养着满脑肥肠的贵族。这里的人往往会被认为是虔诚，强壮和没有教养的。

勤劳朴实：长期的耕种生活让你变得更加健壮了，每个等级所获得的生命+1。

愚昧虔诚：你对国教的信仰无比坚定。你熟练于宗教技能，并且在进行与国教教义、仪式相关的智力或魅力检定时具有优势。但与之无关的智力相关检定则取劣势。

乡毋宁：你被许多人当做只会种田的乡巴佬，当你对于除了东境居民之外的其他地方的人进行社交检定时结果-1d4。

西境居民（西境公国）

西境的牧歌丘陵与葡萄园孕育了一种更注重享受的生活态度。这里居民常常早晨上山放羊，看着云彩无所事事的晒太阳，一呆就是一天，晚上再把羊赶回去。有时候人们会称你为日山羊的。

牧羊人的跳跃：你用一种特殊的撑杆跳方法帮助你在山地中放羊，只要你手中拿着一根长杆类物品，例如长矛或者长棍，你就可以忽视崎岖地形所造成的困难地形影响。

酒乡谈资：你精通于在酒馆聚会中与人攀谈，能轻松打开话匣子。只要你喝了酒，那么你视为熟练于游说技能，并且你知道如何鉴别酒类的品质与产地。

享乐主义：你对舒适的生活有着强烈的渴望。当你被迫在恶劣环境中（如缺乏充足食物、饮水和休息）完成一次长休时，你无法恢复所失去的生命值。

北境居民（北境公国）

北境的苦寒与危险塑造了坚韧且能吃苦耐劳的生存主义者在寒天动地之下，人们不得不抱团取暖为生，人治而非法治的关怀在北方人之中非常常见。这里的人往往会被认为是坚韧，团结和做事儿直接的莽夫。

极地适应：你已适应了北境的酷寒气候，你具有对冷冻伤害的抗力。而且你熟知生存技

能。

北方人不骗北方人：你影响其他北方人的社交检定永远取优势。

暴烈血性：北境的严酷生存环境让你极度务实且缺乏耐心。当你进行基于魅力（欺瞒）的检定，或尝试以非暴力方式解决一个本可通过战斗快速解决的问题时，该检定具有劣势。

南境居民（南境公国）

南境的崎岖海岸与港口文化造就了本地人精于算计的性格，唯一的开放港口光明港令本地人见多识广。许多南方人宁愿走上邪路，也不愿意务实的种地，即便许多人了解因为本地的崎岖土地中实在耕耘不出财富来，这里的人也往往会被认为是精明和不可信任的。

南方身手：你习惯于在摇晃的甲板或陡峭的崖壁上保持平衡。当你不穿鞋光着脚时，你的攀爬速度增加 10 尺，并且你进行用于保持平衡的敏捷（特技）检定时具有优势。

啥没摸过：你在分辨贸易品相关的检定时取优势，只要这种商品曾经在南境的市场出

现过。

南地疑心：南境人都是海盗和骗子的传闻让南境人初看有些难以信任。你对其他人留下初次印象的社交鉴定取劣势。

中部居民（红龙堡王室直辖区）

中部山民生活在权力之眼的阴影下与崎岖山脉的环抱中。他们自视为真正的王化之民，比其他边境居民有着更高贵的忠诚。这里的人往往会被认为是忠诚、坚韧和傲慢的。

妙语连珠：你习得戏法恶言相加，该法术的伤害增加 1d4。

狐假虎威：即便不是贵族，长期浸润在权力中心也让你自然带有一丝不容侵犯的气场。你熟练于威吓技能。当你非中部居民的乡巴佬进行威吓检定时，可以加上双倍的熟练加值。

王化之民的傲慢：你深信中部居民比其他公国的人更优越、更忠诚。这些乡巴佬当然是不敢骗你，当你进行洞悉鉴定时，结果-1d4。

第二章：职业

在阿瓦隆尼亚有这些独特的职业可以供玩家选择。

游侠子职业屠夫

屠夫 Butcher

屠夫是解剖学的专家，他们的工作就是通过研究生物的结构来找到最有效的击杀方式，然后皮革做成大衣，肉块丢进大锅，物尽其用。他们通常来自屠宰世家，市集肉贩，或是那些对生物构造有近乎痴迷兴趣的人。现在他们也将自己学到的技术运用于战斗之中。

屠夫可以是那些甩着肉钩，带着猪头，造成恐慌的怪人形象，也可能是肉摊上的那些猪肉佬，会选择不造成痛苦的屠宰，知道怎么处理下水的知识，也能做熏肉，灌香肠。而有的屠夫则更加慈悲，专注于一击毙命的技巧，以及解剖学的知识。

屠夫依靠精准的切割、对生物结构的认知以及对工具的熟练掌握来彰显自己的技术，其追求的最高境界便是对生物的骨骼，关节，筋膜，肌肉纹理全都刻入脑海，即目无全牛的境界。

屠夫特性

游侠等级 特性

3rd 屠夫魔法，解剖学识，恩赐解脱

7th 分解

11th 融会贯通

15th 目无全牛

屠夫魔法 Butcher Magic

3 级起，你习得如何用魔法来保存肉体 and 提升自己的效率。每当你在此职业达到特定等级时你都能学会一个额外的游侠法术，如屠夫法术表所示。这些法术对你视为游侠法术，且它们不计入你的游侠已知法术总数中。

屠夫法术

游侠等级 法术

3rd 睡眠术

5th 遗体防腐

9th 加速术

13th 变形术

17th 怪物定身术

此外，你获得对屠宰工具（包括剁肉刀、剃肉刀、碎骨锤（分别具有劈砍、穿刺、钝击伤害类型））的熟练项，并可以将它们作为军用武器和法器使用。这些武器的伤害骰为 1d6，且具有灵巧和轻型属性。每当你完成一个长修后，你可以将一个外形相似的物件转化为屠宰工具并保留原有特性，他们将被视为屠宰工具。

解剖学识 Butcher's Knowledge

3 级起，你通过长年累月的工作经验，获得了对特定生物类型的深刻理解。你获得野兽的宿敌类型和一个额外的宿敌类型（如果你使用宿敌规则）。如果你不使用宿敌规则，则你改为获得两个已了解生物类型（例如：龙、巨人），并在 6 级和 14 级时各获得一个额外的已了解生物类型。

你对陷入负面状态的已了解生物的近战

武器攻击在在掷出 18 或 20 时即可造成重击：目标处于目盲、魅惑、恐慌、束缚、中毒或倒地状态。

如果目标处于失能状态，则你的近战攻击自动视为重击。

此外，当你遭遇一个已了解生物时，DM 会告知你以下信息：

力量、敏捷、体质值

护甲等级

总生命值

对伤害属性的免疫，抗性 or 易伤。

其基于生理结构的特性（例如：龙息的呼吸器官、巨人的肌肉结构）

如何安全地烹饪成食物

你可以通过花费至少 1 小时解剖一具该类型生物的尸体（所需尸体数量等于该生物的挑战等级，至少为 1），将一种新的生物类型加入你的已了解生物列表中。

13 级起，你对陷入负面状态的已了解生物的重击范围进一步扩大，变为 17-20。

恩赐解脱 Mercy's End

你的感知调整值 + 你的游侠等级的数值 = 你的屠宰值。

3 级起，你在使用屠宰工具进行一次近战攻击时，可以不进行攻击检定直接杀死一个剩余生命值等于或低于屠宰值的已了解生物。

分解 Dismantle

7 级起，你对任何生物使用屠宰工具造成重击时，你可以选择使其一个肢体或器官暂时无法使用。目标根据你选择的部位获得以下效果之一，持续 1 分钟：

手臂：目标无法使用该手臂持握物品。

腿：目标速度减半，且无法使用疾走动作。

感官（如眼或耳）：目标陷入目盲或耳聋。

特殊器官（如龙的吐息器官）：目标无法使用相关特性（如吐息武器）。

目标可以在每个其回合结束时进行一次体质豁免，成功则结束此效果。

融会贯通 Assimilated Knowledge

11 级起，你对已了解生物的结构弱点有了更深的掌握。你对所有生物发动的近战武器攻击在掷出 19 或 20 时即可造成重击，并且，你对已了解生物发动的近战武器攻击忽视其所有伤害抗性。

此外，当你对已了解生物造成重击时，你可以额外掷一枚武器伤害骰。第 17 级时，你可以额外骰两枚。

目无全牛 No Whole Ox

15 级起，你可以以使用屠宰工具对一名已了解生物发动一次特殊的攻击，以替代攻击动作中的一次攻击，进行一次近战武器攻击，若攻击造成重击，则目标必须进行一次体质豁免，失败则其生命值降至 0，成功则受到分解影响且受到攻击伤害。

若攻击未造成重击，则此次攻击自动视为未命中。

牧师子职业贸易领域

商路是文明的动脉，商人是在其中流通的血液，谁来保证这些血液的健康，保证开发了新行业的商人，不会因为一个莫名其妙的理由锒铛入狱，当他被拖去砍头的时候，发现自己的生意被领主的某位亲戚接手。贸易领域的牧师并非逐利的商贩，而是财富流通、公平契约与社会秩序的守护者。好吧，至少他们自己所吹嘘的是这样。但事实上又有多少人愿意放弃手头的财富来追求一个虚无缥缈的属于商人的时代呢？

在他们的眼中，财富不是个人囤积的工具，而是促进合作、推动繁荣与维系信任的纽带。他们见证契约、调配资源、延缓伤害与风险，就像管理账簿一般合理分配。手头的资源可不仅仅是金币，一个人的属性，力量，灵魂，甚至对身体的操控权都是他们能够交易的。

无论是守护商队的旅途，还是主持贵族的契约，贸易牧师都是保证承诺得以兑现的神圣公证人。这样商人们也许会相信自己不会今天把大量的金币借给领主，明天就被不想偿还的领主以各种原因拉出去砍头了。

贸易领域的神祇

在不同世界观中，与贸易相关的神祇可能包括：

费伦：瓦金 (Waukeen, 商贸女神)、贡德 (Gond, 工匠与发明之神)

克莱恩：吉利安 (Gilean, 知识与法律之神)

格雷霍克：泽希伦 (Zilchus, 财富与商业之神)

阿瓦隆尼亚：赫尔墨斯 (旅行者，商人，小偷的庇护神)

领域法术

牧师等级 法术

1 级 魅惑人类，命令术

3 级 秘法锁，易容术

5 级 通晓语言，死者交谈

7 级 次元之门，自由行动

9 级 誓约术，传送法阵

这些法术总是对你准备好，并不计入你每天准备的法术数量。

贸易对象

作为贸易领域牧师，你的部分能力要求以“贸易对象”为目标。

定义：贸易对象是指通过你的领域特性，与你建立资源、契约或交换关系的主动且自愿的生物。你能够同时维持的贸易对象是有限制的。

数量限制：你可以同时维持的贸易对象数量等于你的魅力调整值（至少 1）。

建立方式：当你对一名生物使用“延期付款”、“资源流通”、“未来借贷”或“神圣契约”时，该生物成为你的贸易对象，直至你主动结束关系，或该生物死亡。若你没有多余的贸易对象名额，则能力无法发动。

1 级：延期付款

当你或一名 30 尺内的盟友受到不超过你的牧师等级 x5 的伤害时，你可以使用反应延缓这次伤害。该生物在本回合不受到伤害，而是在其下一个回合结束时承受同等伤害。

当你使用此特性时，该生物额外受到 1d4 点力场伤害，而你获得等量的临时生命值。若你使用该能力的目标是你的贸易对象，则你

可以改为自己承受该额外伤害，而你的对象获得等量的临时生命值。

高等级：

6 级时，你可以让伤害分摊到两个回合结算。

14 级时，你可以同时作用于两名目标。

1 级：资源流通

你学会在贸易对象之间调度生命与魔力。

生命交换：作为一个动作，你可以消耗自己不超过牧师等级 × 2 的生命值，让一名贸易对象恢复等量临时生命值。

法术位借贷：作为一个动作，你可以牺牲一个法术位，并将其借给 30 尺内的一名贸易对象。在当天结束前，该对象可以使用该法术位，而你失去该法术位。

中介：你也可以促成两个贸易对象之间的交换（生命值或法术位），但必须得到双方同意。

2 级：引导神力——神圣契约

你可以作为一个动作，消耗一次引导神力，为 30 尺内的任意名生物（通常为自愿目标）缔结神圣契约。你展示你的圣徽，并指定最多五个你能看见的、能理解你语言的生物。即使你提议的是一份口头协议，其中的内容涉及到对行为的要求，以及对报酬的各种项目以及对违背条约的惩罚。（例如，“你不得攻击我们”，“你需将我们护送至城镇”，“在事成之后，你需支付 100 金币”，“今日借出 4000 金币，在一年之后需偿还 4800 金币。以 3 年收成作为抵押。”）。在动作完成双方同意之后，一份由带魔法光辉的羊皮纸，写着用双方都能看得懂的语言写成的契约，会以实体的方式出现，至少三份，或足够分发给每一个参与者的数量。这张契约被认为是被神明所见证的。

契约条款：双方可以自由设定契约的期限与违约惩罚。如果其中涉及到伤害，则最高为你的牧师等级 × 1d10 的心灵伤害。

若未设定惩罚，则默认条款为：契约无限期持续，违约者必须进行感知豁免（DC = 你的法术豁免 DC），失败则受到 2d10+ 的心灵伤害，并在 1 分钟内进行攻击检定与豁免检定时处于劣势。

长期效力：契约不会因休息而中断，直至条件达成、或双方同意解除为止。

6 级：未来借贷

你可以让你的贸易对象向自己的未来预借属性值。

作为一个动作，你选择一名 30 尺内的贸易对象。

你可以选择该对象的某项能力值。

该属性上获得 +2 加值，持续 10 分钟，以此法获得的属性可突破 20 点但不能超过 24 点。

10 分钟后，该属性上承受 -1 惩罚，持续 7 天。

每当有一名因为此能力处于属性上承受 -1 惩罚的角色，你任选自身属性 +1。

每次长休后你只能使用一次该特性。

8 级：神圣并购

你的契约之力能够吞并敌对意志。你可以以一个附赠动作强制和一名 60 尺以内的生物成为贸易对象，并尝试与它签订神圣契约。

当你对敌对生物施加神圣契约时，该生物必须

进行一次感知豁免。若失败，则契约立即生效。当其违背契约时，你获得对其的控制权，如同支配人类 Dominate Person。

在契约持续期间，你可以用一个附赠动作对该生物下达命令。若命令会使目标处于危险境地，目标可以立即进行新的感知豁免以摆脱效果。

若目标违背契约或抗拒命令，则立即受到 4d8 点心灵伤害。

17 级：贸易帝国

你将延迟、交换与借贷的能力扩展至庞大网络，像大宗物流般操控战场。

延期批发：当你使用延期付款时，可以同时选择多达 5 名目标。你可以选择将伤害延迟至他们的下一个回合，或平均分摊至两个回合结算。

资源网络：作为一个动作，你可以在 60 尺范围内的任意数量的贸易对象之间重新分配生命值，总额最多等于你的牧师等级 $\times 10$ 。当你使用这个能力后，直到进行一次长修，你都不可以再次使用该能力。

属性投资：你可以在未来借贷中放出到属性提升，属性提升变为+4，属性惩罚变为-2。

战士子职业长弓手

长弓手是一种活跃于战场之上，习惯一板一眼的战斗而非花哨技巧的士兵。这一传统根植于阿瓦隆尼亚的《长弓法案》规定周日射箭是唯一合法的娱乐活动、边境的冲突以及千年以来战争的熔炼。可以这么说，任何一位阿瓦隆尼亚的乡村居民都懂得一点射箭技巧，但只有那些真正受过淬炼的人才能被叫做长弓手，并且拥有一把价值不菲的阿瓦隆尼亚长弓。

真正的阿瓦隆尼亚长弓，由一整根紫杉木心材和边材复合打造，其拉力高达 150 至 200 磅，需要经年累月的高强度训练才能驾驭。一名合格的长弓手以其独特的骨骼结构——拉弦侧的肩关节与脊柱因常年受力而变形为荣，这是他们职业身份的残酷勋章。

在战场上，这些受过训练的士兵和骑士一并构成了阿瓦隆尼亚的主力战斗部。成群结队的长弓手可以以高达每分钟 12-18 箭的射速进行快速射击，以高抛物线进行抛射，让箭矢如死神般从天而降，无视前排的盾墙和掩体。在抵近范围内射出足以穿透板甲的致命箭矢。

3 级：长弓训练 (Longbow Proficiency)

你使用长弓的技巧愈发娴熟。由于长弓需要肌肉才能拉开，当你使用长弓进行攻击时，你可以使用力量调整值，而非敏捷，用于攻击和伤害掷骰。此外，其伤害骰提升至 d10（取代原来的 d8）。

在原地不动专注射击时，你可以以长弓快速射击，你在自己回合内执行攻击动作时，如果你在本回合未进行任何移动，你可以让你的移动力变为 0，随后你可立即以一个附赠动作以长弓发动一次攻击。

该附赠攻击的伤害不获得你的属性调整值加成，除非该调整值为负数。

3 级：应急工事 (Makeshift Fortification)

你用一组随身携带的木桩和绳索快速构筑一个简易防御阵位。以一个动作，你可以在相邻的方格内设置一片 15 英尺长，5 英尺宽的障碍区。该区域被视为困难地形，并为位于其后的生物提供半身掩护。

任何大型或更小体型的生物第一次在其回合内进入该区域或在该区域内结束其回合时，必须进行一次敏捷豁免（DC = 8 + 你的熟练加值 + 你的力量调整值）。失败则受到 1d4 的穿刺伤害并被阻止移动。该工事拥有 AC15，你战士等级的两倍+10 点生命值，对火焰伤害易伤。

完成一次短休或长休后，你可以布置足够的材料再创造一个临时工事。

7 级：破甲射击 (Armor-Piercing Shot)

你学会了如何让箭矢寻找敌人甲冑的弱点。当你在战斗中使用攻击动作并以长弓发动攻击时，你可以以一个附赠动作进行蓄力。直到你下个回合开始前，你使用长弓发动的第一次攻击获得以下效果：

破甲：你的攻击忽略目标由护甲（非魔法、非天生）提供的 AC 加值。

重箭：此次射击的有效射程及，最大射程减半。此次攻击附带额外伤害，伤害等于你的战士等级。

你必须能看到目标才能使用此能力。你可以在移动中维持此引导。如果你陷入失能状态，此效果提前结束。

你可以使用此能力的次数等于你的熟练加值。完成一次长休后，你重获所有已消耗的使用次数。

7级：精准曲射 (Precise Arcing Shot)

你掌握了以极大仰角进行致命抛射的技巧，让你的箭矢越过障碍，从天而降。当你射击一个至少距离你 60 尺以外的目标时。你使用长弓进行的远程攻击可以忽略来自半身掩护 (Half Cover) 和四分之三掩护 (Three-Quarters Cover) 的增益效果。全身掩护 (Total Cover) 仍然能提供保护。

你的曲射会为接下来发动的攻击提供校准。当你完成了一次精准曲射 (无论是否命中)，直到你的下一个回合开始，你和你十尺以内的盟友对于你精准曲射的目标发起的远程攻击将具有优势。

10级：致命一击 (Killing Shot)

你的箭矢能精准地命中头盔下的缝隙等要害，瞬间终结敌人的行动。当你在使用破甲射击，精准曲射特性时，或以长弓对一名生物造成重击时，该目标必须进行一次体质豁免 ($DC = 8 + \text{你的熟练加值} + \text{你的力量调整值}$)。若豁免失败，则该目标陷入震慑 (Stunned) 状态，直至其下个回合结束。

15级：长弓大师 (Master Longbowman)

你达到了弓术的巅峰，你的箭矢是战场上的噩梦：获得以下特性。

你的长弓的正常射程增加 150 尺，最大射程增加 600 尺。

你使用精准曲射特性时，攻击检定不再因射程具有劣势。

战斗节奏：你使用破甲射击特性后所需的恢复时间缩短。你现在每回合可以无消耗的使用一次该特性。

德鲁伊子职业农业结社

阿瓦隆尼亚构造出了农业结社这一特殊的组织。相比于传统的德鲁伊，他们是在离村中不远处居住的智者。农业结社的德鲁伊传承了古老的农耕秘法。他们通过播种与收获的仪式与自然沟通，既能庇护庄稼丰收，也能呼唤灾害毁灭冒犯自然的敌人，亦或者是一两个不长眼的愚蠢的村民的庄稼。结社的德鲁伊将自然视为农耕的伙伴，他们通过观察天气、土地和植物的生长周期来进行预言，同时也对各种各样的天气现象进行操控，使丰收或灾害都成为可能。

农业结社的德鲁伊在村落和庄园中扮演着独特的角色。他们既是农作物的守护者，确保收成顺利；也是潜在的毁灭者，一旦自然法则或自然秩序被亵渎，他们能够呼风唤雨，毁掉庄稼。愚昧的村民们对他们既敬又畏，不敢轻易触怒，高傲的贵族领主们也必须要敬重他们几分。选择走上农业德鲁伊之路的修行者，有的是出于对自然的尊重和对民众生活的关怀，希望通过与人类的接触，调和自然与农业的节奏，让土地、气候与人类行为和谐共生。有的只是觉得若是成为一名可以呼风唤雨的巫师萨满，掌控一个甚至几个村的农业收获，而决定他们的生死存亡，让他们觉得自己很有价值。

结社法术

在特定等级，你会自动获得一些结社法术，这些法术总是准备好的，不计入你每天准备法术的数量：

- 2 级：神梅术，祝福术
- 3 级：物件定位术，安定心神
- 5 级：植物滋长，造粮术
- 7 级：预言术，枯萎术
- 9 级：树跃术，群体疗伤术

播种与收获

2 级起，你可以在短休中花费 10 分钟进行播种仪式，在自己的身体的某一处种下象征性的种子，并选择一个农作物类别，只要农作物还在生长，你所使用神梅术所造出来的果实样子就与它相似。你可以以一个附赠动作将它抛向 60 尺外的任意一处，以其为中心的半径，三十尺的距离将长满该农作物，这些魔法生成的农作物不会受到天气影响。直到你把它捡回来。

主粮：施展治疗类法术时，目标额外恢复等同于你感知调整值的生命值。

水果：施展增益类法术时，目标的第一次豁免检定具有优势。

蔬菜：施展造成毒素或疾病效果的法术时，伤害骰额外增加等同于你熟练加值点伤害。

你可以随时以一个动作选择收获农作物：农作物粉碎化为养分，你与 30 尺内所有盟友恢复等同于你德鲁伊等级+种子生长的每个小时数量的生命值。

当你达到 4 级，7 级的时候，你可以额外在身上种一颗农作物。

操纵天气

2 级起你掌握天气操控能力，能够通过冗长的仪式性施法，影响大范围的天气来帮助或摧毁农作物。

仪式施法：你可以花费 1 小时进行自然仪式，仪式必须在户外进行。

范围：天气效果的影响范围由“农业结社天气表”决定，你的施法位等级决定了范围。

延时生效：每种天气到来之前，至少会有一分钟的时间发生气象变化。

在这个等级，你能够消耗一个至少为 1 环的法术位。呼唤出的的天气效果如下：

降雨：持续 1 小时。区域内地面湿润，火焰扑灭，作物恢复活力。

晴天：持续 1 小时。驱散区域内如晴天之外的天气，如小雨、雾或风暴。

浓雾：持续 10 分钟。区域内所有生物视线受阻（重度遮蔽）。

大风：持续 10 分钟。驱散浓雾，轻型物体被吹动；远程武器攻击检定对目标具有劣势。

随着等级提升，你可以施展更强大的天气效果。

农业结社天气表（影响范围）

当你施放 操控天气仪式 时，你的法术位等级决定了最大的影响范围，你可以按照你的需要调整有效范围。：

1 环法术位：半径约 30 英尺

2 环法术位：半径约 250 英尺

3 环法术位：半径约 5,400 英尺

4 环法术位：半径约 160,000 英尺

5 环法术位：半径约 0.04 英里

6 环法术位：半径约 0.4 英里

7 环法术位：半径约 4 英里

8 环法术位：半径约 19 英里

9 环法术位：半径约 77 英里

青纱帐

6 级起，你与作物息息相通，可以融入农田。

当你在农作物之中（如田地、麦穗、玉米秆、葡萄藤等）时，你可以作为一个附赠动作进行隐匿鉴定。

你隐入作物中，获得隐匿检定优势。

在你的下个回合，你可以在 30 尺范围内的农作物中任意一点现身。

你掌握了更多操控天气的技巧能够消耗一个至少为 3 环的法术位，召唤以下天气效果。新增天气效果：

雷暴：持续 1 分钟。区域内每轮一次闪电打击你指定的目标，对每个目标造成 2d6 闪电伤害，敏捷豁免成功伤害减半。

霜冻：持续 1 小时。区域内中型及以下植物枯萎；生物移动速度减半，每回合成功通过一次体质豁免成功，则速度不变。

天象占卜

10 级起，你能够通过天空与土地的征兆进行预言。每日一次，在长休后，你可以进行一个 10 分钟的占卜仪式，效果等同于预言术，但不消耗材料成分，也只能询问与天象相关的内容。

在使用占卜仪式时。你可以自动发现范围内最近的饮用水，地下水或可耕地。

你掌握了更多操控天气的技巧能够消耗一个至少为 4 环的法术位，召唤以下天气效果。新增天气效果：

白灾（暴雪/严寒），持续 10 分钟。区域内地面覆盖厚雪，转为困难地形；作物受冻毁坏；生物移动速度减半，并在大雪中暴露至少 5 分钟后受到 3d6 寒冷伤害，体质豁免成功伤害减半。

酸雨：持续 10 分钟。区域内所有植物枯萎并酸化水体；未能寻找到掩护的生物每轮受到 1d6 酸性伤害，敏捷豁免成功伤害减半。

四季循环

14 级起。在施法时引导四季的力量。在施展任意法术时，你可以选择一个四季祝福开始循环，在下次此特性生效时，你必须选择下一个季节的祝福效果，持续时间维持到你的下个回合开始。

春：盟友在 30 尺范围内进行治疗时额外恢复 1d8 生命值。

夏：盟友 30 尺范围内武器攻击造成额外 1d8 火焰伤害。

秋：敌人在 30 尺范围内进行攻击检定时，从结果上建去 1d4。

冬：敌人进入 30 尺范围内，速度减半。

你掌握了更多操控天气的技巧能够消耗一个至少为 5 环的法术位，召唤以下天气效果。新增天气效果：

巨型冰雹：持续 10 分钟。区域内，每轮未能找到掩护的所有生物受到 3d6 钝击伤害；所有植物被毁坏，敏捷豁免成功伤害减半。

蝗灾：持续 1 轮。大群蝗虫掠过啃食看到的一切。对暴露在虫群之中的生物造成 4d10 穿刺伤害 + 2d6 毒素伤害，敏捷豁免成功不受到穿刺伤害；体质豁免成功毒素伤害减半。

吟游诗人职业弄臣

弄臣学院 (College of Jesters)

这些滑稽的小丑的技艺源于一个古老的豁免特权，弄臣可以以任何方式搞怪，嘲讽或者做滑稽表演，而不会因此受到任何惩罚。弄臣是唯一被允许以愚行包裹真理、以戏言品评权贵的人。弄臣学院的吟游诗人，正是这门讽刺艺术的继承者。或者你仅仅只是喜欢小丑那滑稽的打扮，以及他们整蛊他人不用为此负责的特权。

他们也是唯一敢于说出真话的人，当所有朝臣都在恭维时，唯有他们能以玩笑道出国王的愚蠢或政策的荒诞之处。

他们说出戏言，他们整蛊玩笑，他们表演摔倒，他们笑里藏刀。他们看起来一点儿也不危险，直到你发现自己变成了那个笑话。

第 3 级：弄臣豁免 (Jester's Immunity)

你深谙弄臣的特权——只要你扮演好一个无害的小丑，敌人便不会将你视为攻击的目标。

当你以小丑装扮状态投入战斗时，你在先攻检定上具有优势。在第一轮战斗开始时，所有能看到你的生物，将被你的荒诞表演所迷惑，视为对你处于魅惑状态。此效应持续至在以下任一情况发生时立即提前结束（届时你对所有生物的魅惑效应同时终止）：

你对任何生物造成心灵伤害以外的伤害。

你主动移动至任何敌对生物的 5 尺范围内

当一个生物抵抗了此效应（无论是他曾经目击过你的敌对行为，还是因上述条件打破后重新评估），它在接下来的 24 小时内对你此能力自动免疫。它已经看穿了你的伪装——你不再是一个无害的小丑，而是一个敌人。

第 3 级：滑稽演出 (Comical Performance)

你将讽刺与恶作剧的艺术融入表演，获得以下能力：

你可以花费 10 分钟为自己画上小丑妆容，进入滑稽演出状态。要维持此状态，你必须保持妆容，且可以花费 1 分钟卸除妆容以提前结束此状态。

当你处于滑稽演出状态时，你无法使用吟游诗人激励特性赋予同伴常规的激励骰。作为替代，当你使用“吟游诗人激励”时，你的激励骰以下列方式发挥作用：

恶意嘲讽 (Vicious Mockery): 当你以任意方式对一名生物造成心灵伤害后，你可以使用一个附赠动作消耗一枚吟游诗人激励骰，对该生物进行一次滑稽表演。

目标必须进行感知豁免，若失败，则被你深深吸引。在你下一回合开始前，目标在其进行的下一次攻击检定或属性检定中，必须减去你的吟游诗人激励骰的数值。

狼狈解围 (Clumsy Escape): 当你受到伤害、被强制移动或即将倒地（你也可以主动选择倒地）时，你可以通过反应消耗一枚吟游诗人激励骰，做出夸张的摔倒或狼狈动作。

以你为中心 30 尺内的每个生物必须进行感知豁免（你可以指定至多等于你的魅力调整

值数量的友方生物，使其在此豁免中自动成功）。豁免失败者被你滑稽的窘态逗乐，因而分心。在你下一回合开始前，该生物在其进行的下一次豁免检定中，必须减去你的吟游诗人激励骰的数值。

投掷一次 d6，并以该数值代替激励骰的数值产生效果。

成为玩笑 (Becoming the Joke): 如果一个生物同时受到你上述两种效果的影响（即其下一次攻击检定或属性检定，以及其下一次豁免检定，都需减去你的激励骰），则该生物成为玩笑。当一个处于成为玩笑状态的生物进行 d20 检定后，你可以使用你的反应宣布该检定失败，无论其结果如何。此能力会在该生物进行攻击检定、属性检定或豁免检定后，但在 DM 宣布结果前触发。

6 级：闹剧连环 (Chain of Folly)

你善于将一个失败者的窘态扩散为连锁的闹剧。当你使用“滑稽演出”特性中的“恶意嘲讽”或“狼狈解围”，或者本特性的效果，使一个生物的任意检定因为减去你的激励骰而失败时，你可以立即发动此能力。

你放声嘲笑，并选择一个你能够看见的、距离该失败生物 30 尺内的另一个生物。该生物因目睹这场窘态而分心，在你下一回合开始前，其进行的下一次攻击检定、属性检定或豁免检定具有劣势。

你可以使用此能力的次数等于你的熟练加值，你完成一次短休息或长休息后，恢复所有已消耗的使用次数。

第 14 级：无限玩笑 (Infinite Jest)

从 14 级起，你已经将滑稽表演化为本能。当你使用滑稽演出特性中的恶意嘲讽或狼狈解围时，你可以不消耗吟游诗人激励骰，改为

圣武士子职业：龙血之誓

只有成为所有人的朋友的人，才有资格选择扮演一个久经考验的封建主义战士。

龙血之誓，意味着你将自己的一切奉献于永恒之国阿瓦隆尼亚（或任何类似的国家）的权力结构，维护森严的等级制度。他们是坚定的封建主义战士。他们认为高贵之血在血管中奔涌，这份血统本身就是王冠与权柄，他们生来就是主人。大部分骑士在他们成为骑士的那一刻都已经发下了龙血之誓的誓言，随后他们就去守护土地，保护领民，履行军事义务，用生命去守护国王的土地，还有那些生而为自己服务的平民。遵循龙血之誓的圣武士们献身于封建体系本身，致力于让每一个人都安于其位——领主统治领民，骑士守护领地，仆从侍奉主人。他们是等级制度的活化身，时刻警惕着任何僭越之举。

哦，阿瓦隆尼亚的高尚领主，统治，守护，审判，自认为高人一等，不允许有任何人比他更加傲慢。龙血贵族们绝不低下他们高贵的头颅——除了遇到血统更高贵的人的时候。

在阿瓦隆尼亚成为商人的跑团故事中，一个龙血之誓的角色可能会非常滑稽。你可能是缺钱的骑士继承人、赚钱给自己挣地盘的无地的次子、或者你为了强化血统而追求一位漂亮的龙娘。你才不承认加入商队是为了友谊什么的呢。这些笨笨的仆人是你暂时的财宝，保护他们，也算是保护你自己的财产吧。

龙血之信条

统治与尊荣。人各有天命，血脉即是证明。所有人都应该认同血统的高贵，并根据出身各安其位。

傲慢与荣耀。我不许任何人比我更傲慢。为了这份傲慢，我将不择手段捍卫我的名声。

占有与守护。领民是我之财宝，领地是我之巢穴。我必须守护这些弱小的仆人和任何土地上的财产，就像巨龙守护宝库。

效忠与统治。我维护森严的统治体系，镇压叛逆者，惩罚逾矩者，纠正无知者。吾道不孤，血统高贵者天然应该互相维护，志同道合者亦是如此。

血脉与传承。我的血脉延续千年。龙血不息，统治不灭。无论如何，我都要让这高贵的血脉延续下去。

圣誓法术 Oath Spells

你在下述圣武士等级获得相应的圣誓法术。

圣武士等级 法术

3 级命令术 `command`，护盾术 `shield`

5 级龙息术 `dragon's breath`，守护之链 `warding bond`

9 级加速术 `haste`，防护能量伤害 `protection from energy`

13 级强迫术 `compulsion`，火墙术 `wall of fire`

17 级支配人类 `dominate person`，焰击术 `flame strike`

引导神力 Channel Divinity

第 3 级起，你获得以下两种引导神力选项。

龙威降临 `Draconic Entrance`。当你进入战斗时，你可以选择不进行先攻检定，改为你的先攻值固定为 20 + 你的魅力调整值。当你这样

做时，所有能看见你进入战场的生物必须进行
一次感知豁免。豁免失败者将陷入恐慌状态，
立即跪倒在地，陷入倒地状态且速度降为 0，
持续至其下个回合结束。

等级或挑战等级低于你的圣武士等级 1/4 的生物将在次豁免中自动失败。

龙息斩 Draconic Smite. 当你使用即将对一名生物造成伤害时，你可以消耗一次引导神力，使此次攻击的伤害类型变为火焰，并在攻击时释放一道火焰冲击。目标身后锥形范围 15 尺内除目标以外的所有生物必须进行敏捷豁免。豁免失败者受到与你此次攻击造成的伤害类型相同的伤害，成功则伤害减半。

惩戒灵光 Aura of Draconic Majesty

第 7 级起，你开始惩戒那些敢于对你的财富出手的逾越之徒，距离你 10 尺范围内。当一个生物对灵光内除你以外的友方生物造成伤害时，则在你下一回合中，你对其发起近战武器攻击时，你可以选择一项：

- 1: 你可以在不消耗引导神力的情况下使用龙息斩能力。
- 2: 本次攻击检定具有优势，若命中。你可以选择以一环释放至圣斩，而不消耗法术位。

龙族傲慢 Draconic Hubris

第 15 级起，你的傲慢不允许你接受失败。当你进行一次属性检定、豁免检定且结果失败时，你可以将其改为通过。使用此能力后，你获得一级力竭。当你完成一次长休时，你重获该能力。

龙血之茧 Dragonblood Cocoon

第 20 级起，你可以创造由凝固血构成的深红色茧，你可以把茧隐藏在某处，或者随身携带。

当你死亡时，你的灵魂将进入一具由凝固龙血构成的深红色茧中。茧的 AC 为 20，生命值为你的生命值上限，对所有伤害具有抗性。如果你没有提前创造一个茧，那么茧在你被击倒的位置形成。茧存在期间，你的灵魂寄宿其中，你可以感知茧周围 30 尺内的生物，但无法进行任何动作、附赠动作或反应，也无法移动或说话。

你的茧在被施展法术时视为你完整的身体。若一个法术以茧为目标，具有让你起死回生的效果，那么施法者在对你施展这一法术时，不需要材料成分。

你可以强行使你的茧碎裂，你从中重生，恢复等于你生命值上限的生命值，并重新获得所有已消耗的引导神力次数和龙之傲慢的使用次数，以及所有的法术位，对 30 尺内所有生物造成 20d10 点火焰伤害。并将你的种族转为龙，使你的所有属性全部+1。

若以你以此方法重生，那么你在 100 年内无法创造一个新的茧。

未来将推出的子职业（预览）

在龙与香薰料战役的后续发展中，我准备在对现有的扩展职业进行优化和整理之后。推出更多的具有特色的中世纪风味的职业，这些职业将与后续的模组计划以及创作计划共同推进在目前的策划之中。这些风味职业包括：

屠夫（游侠）

弄臣（游吟诗人）

捕鼠人（游荡者）

湖神仙女（法师）

圣物贩子（邪术师）

自鞭挞者（武僧）

农业结社（德鲁伊）

贸易领域（牧师）

长弓手（战士）

被作为女巫焚烧者（术士）

龙血骑士（圣武士）

第三章：国家风貌

红龙之血仍在被诅咒之躯流淌，
它的影子覆盖山谷与牧场。
土地上一片被传统编织的网
犁痕刻进土壤，
纹章刻上石墙。

麦穗低垂，盐晶闪烁，
羊毛堆满了货仓，
又是一年丰收时，
葡萄在西境的晚风中积累甜霜。
可税吏的账册比祷文更厚，
听不见金币流动的声响，
贸易的道路永远不通畅。

骑士们守护边界，守护旧日的律法，
在洁白城堡的下边。
农奴的脊背支撑着巍峨的城堡。

圣坛的烟霭抚慰众生，模糊真相，
猎巫的火已燃过原野与街巷。
如今，变革的风悄然吹拂龙翼之下，
阿瓦隆尼亚啊，
庄严而沉重——
正站在历史的十字路口，
静静等待。

又是一日过去，又是一缕晨光。

经济结构

“这块 300 亩的庄园每年可以生产将近四万磅的谷物，千年以来都是如此，农民遵循祖训，勤恳种植，方得硕果。如今你告诉我这么大的土地用于放牧，生产羊毛能够获得更大利益，真是荒唐，闻所未闻。”

阿瓦隆尼亚的经济体系，至今仍深植于封建制度的传统框架之中。其基本特征为土地集中于王室、世俗贵族及神权贵族之手，农业生产构成国家经济的主体，而手工业与商业的发展极为有限。

王室财政的主要来源为直辖领地，这些土地多为建国初期保留之最肥沃耕地，集中分布于河谷与沿海区域。王室并未直接管理其税收，而是实行包税制，将征收权出让给包税人，由其代为征收贡赋，并向王室缴纳固定的包税金。此种制度在维持王室财政稳定的同时，放任了包税人的苛刻征敛，成为地方压迫的重要根源。

世俗贵族的经济收入主要依赖领地农业，农奴制在阿瓦隆尼亚依然稳固存在，农奴需承担地租、徭役，并缴纳各类附加税费。与此同时，神权集团亦掌握大量土地，教会在经济上与贵族无异，且以宗教名义征收什一税，使其经济实力远超一般贵族阶层。由此，世俗权力与宗教权力在财富上形成双重垄断，抑制了社会流动与资本积累。

商业活动在阿瓦隆尼亚的发展长期受限。封建割据导致各地征收繁多的通行税、市场税及桥梁税，商路不畅，且治安不靖，盗匪滋生，使跨区域贸易成本高昂。

国家仅有的城市性商业中心为光明港，作为对外贸易口岸，光明港承担了大部分进口与

出口。然而，其商业活动亦受制于行会垄断与高额关税。行会制度严格控制行业准入与交易流程，形成固化的经济利益集团，遏制了商业创新与资本扩张。

对外贸易方面，阿瓦隆尼亚的出口品主要为羊毛、粗制毛织物及亚麻布料。此类产品在区域市场上竞争力有限，且附加值低，难以形成稳定的贸易顺差。与之相对，国内对外来奢侈品、香料及工艺品的需求极高，导致贵金属持续外流，货币供应趋紧，王国经济呈现结构性失衡。

旧大陆诸大商会虽在光明港设有少量交易所，但其主要目的是收购羊毛原料，而非投资或建立深层商业网络。

此种以农业为根本、以土地为财富核心、以封建权力为制约的经济结构，决定了阿瓦隆尼亚社会缺乏资本积累与市场活力。

同时也注定了，若是一个思维创新敢于做出一番事业的人，必能在这守旧的国度中看到诸多未能被充分开发的商机。

社会人文

阿瓦隆尼亚的阶层呈现出一个典型的金字塔结构，大量的农奴是这座金字塔稳定且难以撼动的基石。

阿瓦隆尼亚的人口约为一百八十万，社会结构严密且等级分明，体现出典型的封建社会特征与多种族共存的复杂人文格局。

王室的核心成员为红龙血家族，血脉纯正且仅存在于人类之中，象征着绝对的统治权威。此家族成员稀少，人数不足百人，但其政治和社会影响力覆盖整个王国。

贵族阶层包括高级贵族和低等贵族两大类。高级贵族约占总人口的1%，其中85%为人类，10%为半精灵，少量矮人和提夫林亦存在于此阶层，这些非人类之外的贵族要么是在征服扩张时留下的历史遗留问题，要么是某些钱权交易的结果，抑或是管不住下半身导致的问题？。低等贵族则包括乡绅与骑士，人数也约占1%。其中75%为人类，余者多为各族中品德与武艺俱佳者。骑士作为地方管理者和军事力量的重要组成，肩负着维持封建秩序的职责，但其血统纯度往往不如王室，反映出一定程度的社会流动与多元化。

神职人员及教会阶层人数约占2%，以人类为主体（90%），其余为矮人与半精灵。教会在社会生活中占据举足轻重的地位。

自由市民占总人口约5%，种族构成较为多元，人类占60%，半身人20%，矮人15%，侏儒5%。这一阶层多聚集于光明港等城市，承担手工业、商贸和服务业职能，然而，目前来看自由市民在政治权力结构中还处于边缘

地位。

农民及农奴占人口绝大多数，约90%，其中人类占70%，半身人15%，半兽人10%，龙裔与提夫林仅为微量。农奴制的严苛使他们在社会阶层中处于最底层，生活艰苦，长期受制于封建领主和教会的双重压迫。农村生活模式稳定且缺乏变化，乡村经济围绕城堡展开，农奴束缚于领主领地，无法自由迁徙，社会矛盾隐伏。

此外，流浪者与边缘种族，包括卓尔、木精灵、半兽人、提夫林等，约占总人口1%。这些群体大多游走于社会边缘，生活方式游牧或流浪，常被主流社会视为异类，遭受歧视与排斥。

阿瓦隆尼亚各地骑士城堡而建的多个小型城镇，是文明较为集中的区域。首都红龙堡附近有数万人定居。但这些围绕着城堡而建立的定居点缺乏城市规划，工业与商业意义不大兴盛。

全国只有一座真正意义上的大型城市——光明港。光明港不仅是唯一的经济与贸易中心，也是文化与社会交流的枢纽。城镇与乡村中布满教会设施，众多修道院和神庙遍布其间。

宗教

哦，赞美您啊，我们贤明的君王！
是您的智慧，筑就这诸神共荣的殿堂。
不是一位神明独享荣光，而是千座圣坛照耀四方，
提尔的公正，泰坦神克洛诺斯的力量，皆为王国坚实的城墙！
看那提尔圣殿的白玉高塔，天平闪耀着真理之光，
贵族在此立下神圣誓言，秩序因公正而万古流长。
泰坦神克洛诺斯的铁殿传来深沉箴言，赋予统治者力量与担当，
强大的权柄是神之所授，守护这土地免于混乱癫狂。
哦，感恩您啊，慈悲的受难之主！
您的教谕是绝望中的蜜糖。
您教导我们忍耐尘世的艰辛，
将苦难化作通往天国的桥梁。
让卑微的心充满宁静的希望，
在顺服中体会神恩的浩荡。
赞美赫尔墨斯，赐予我们集市繁荣，金银流淌；
赞美赫菲斯托斯，巧手铸就利器，工坊昼夜繁忙；
赞美狄俄尼索斯，赞美狂欢和溢出的酒杯。；
赞美达格达，恩泽让谷仓充满麦粒的芬芳。
每一座村庄都有神庙庇护，每一片田野都有神恩滋养，
祭司指引灵魂向善，管理着世间的安康。
哦，伟大的阿瓦隆尼亚！诸神眷顾的土壤！
千神的教诲编织成智慧的罗网，
让每个人明了自身的职责与方向。
农夫安心耕种，骑士忠诚护邦，领主仁治一方，
神圣的秩序下，王国永享安宁、繁荣与辉煌！

阿瓦隆尼亚的宗教制度以多神共存为基础，不仅允许守序与善良神祇的教会合法运作，甚至对诸多中立与邪恶神明的信仰亦给予官方承认。这一政策源于王国早期的封建契约精神——**任何能够维系秩序、提供政治资源的力量，皆有其存在价值**。因此，无论是象征公正的提尔神庙，抑或是主张权力与恐惧的泰坦神克洛诺斯祭坛，皆可在王都与光明港中堂而皇之地矗立。

这片土地最原始的信仰底层，源于其本土先民的自然崇拜，他们尊奉掌管丰饶的达格达与温柔的月神赛琳。随后，自北方部落南下的征服者带来了他们充满悲壮宿命感的信仰体系，其神话中的太阳女神苏尔被天狼追逐，月亮神祇玛尼的命运同样萦绕着末日的阴影。与此同时，来自旧大陆的殖民者凭借其强势文明，将一套系统化的神祇谱系强加于此，并通过对本土神祇进行有目的的比附与归并，完成了一场文化上的强制性融合。

这种深刻的交融在日月崇拜上体现得尤为显著。在南部的乡野村落，老妇人仍向本土信仰中的太阳女神苏尔祈求光照，向月神赛琳祈求抚慰；而北方部落的后裔则坚信，天上运行的是他们那位命运多舛的同名神祇，看看他们的故事是一段悲剧，在黄昏到来前的逃亡与狂奔；在广阔的东部和中部地区，旧大陆的教士则坚称，真正的太阳神应是代表理性与律法的阿波罗，月亮则归属于贞洁的狩猎女神狄安娜。于是，同一片天穹之下的信徒，却向不同源流的神灵祈祷，并彼此视对方的信仰为对神恩的窃取。

此种混合亦创造了独特的地方神学。例如，窃贼与商旅的庇护者，并非单一神祇，而往往是旧大陆的赫尔墨斯与北部部落的洛基形象相互掺杂的产物，信徒同时祈求赫尔墨斯的机

巧与洛基的侥幸。一件被铸造好的兵器可能被放置在工匠之神赫菲斯托斯的祭坛前，有时也会摆放在本土的技艺之神鲁格的圣徽之旁。

所有延续至今的教会都保留着一项最基本的职能，便是让普通民众知晓自己为何在受苦，拥有权力和暴力者为何高高在上，以及如何接受这种苦难。

诸神如此遥远

在阿瓦隆尼亚，神明与其说端坐于神国，不如说是悬垂于人间秩序之上的一层薄雾。祂们的形象、教义、乃至喜怒，都早已被凡世的权力、需求与解释层层包裹，最终变得既无处不在，又遥不可及。

要说究竟有多么遥远，就和现实中的神明一样遥远。有些龙与地下城世界的神明频繁降临世界，干涉种族命运，但在阿瓦隆尼亚，神明并非如此。

几乎所有的牧师会疑惑自己由于信仰而得到的力量，是否真的来源于某位强大的神明，而不和那些法师一样，来源于对于魔力的控制，事实上也没有谁能够为他们担保确实如此。

但同样，几乎所有的牧师最后也终将明白。无论那力量来源于何处，最重要的是它是否能够让自身履行作为神职人员的职能。

于是，神在他天上的国里，而凡间的一切都是寻常。

神职人员的身份

无论神祇属性如何，各大神庙在社会中的根本职能并非单纯布道，而是提供一整套解释世界与社会等级的理论，以维系现存秩序。教义不仅回答为何人类命运多舛，更回答为何有人可以高居其上。农奴在神职者的讲道中学会忍耐，领主在祭坛前获得统治的合法性，社会由此保持表面的稳定。

神职人员不仅依靠信仰维持地位，更通过王权授予的土地巩固经济基础。通常，一个神庙的管理范围包括附近的一至两个村庄，以及相邻的林地或山地。这种封建化的结构，使得神庙成为地方经济与社会的重要节点。部分神职者尤其具经营才能，他们不仅收取信徒的奉献，还积极扩张，通过收购土地与庄园，建立起规模不逊于世俗领主的教区。

在阿瓦隆尼亚，几乎每一位主要神祇都在王都设有一座大教会，而其下则是遍布乡野的神庙网络。这一庞大的宗教体系供养着十六位大主教（与伯爵相当）、数百位小主教（至少与男爵相当），以及无数神职人员、牧师与修士。他们的生活或许颇为奢华，也有可能凭借自己的神明的意志而行动。

阿瓦隆尼亚的诸神

在诸多信仰中，提尔依旧为最显赫的宗教力量。作为公正与律法之神，其神庙掌握司法审判权，并主持誓约制度，使封建契约不仅具备法律效力，更具有宗教约束力。贵族的册封、王权的继承，无一不在提尔祭司的见证下完成。在诸多牧师之中，提尔祭司的世俗化是最为强烈的，他们往往本身即是具有王室血统。

与提尔并列的重要教会还有受难之主。作

为忍耐与殉难之神，受难之主的教义在下层民众中具有极大影响力。其神职者教导人们忍受苦难、顺从命运，以换取来世的救赎。他们引导尚有余力的信仰者捐献财物，亦又去为评级中的信仰者提供维持生命的救助。这种观念有效化解了农奴与贫民的不满，使他们在压迫中找到精神寄托，成为王国社会稳定的另一支柱。

提尔是过去最重要的神明，而受难之主是现在最重要的神明，若是商业秩序在阿瓦隆尼亚繁荣发展，那么赫尔墨斯或许会成为这个世界新的最重要的神。赫尔墨斯的教会是小商贩和旅行商人的歇息之地，其神庙兼具货币借贷功能。同时他也庇护着医生，信使，盗贼还有骗子。

赫菲斯托斯的工匠神庙则推动冶金与工艺发展，在他们的神庙附近的土地，往往有着最初的工厂雏形。

狄俄尼索斯与达格达主导乡村事务，前者负责庆典与狂欢，同时也是阿瓦隆尼亚重要的特产葡萄酒的创造者，后者主管农耕与丰收。二者的神庙在农业区广布，不仅主持礼拜，还承担医疗、收容与基础教育职能。

狄俄尼索斯之外，在传统信仰中弗蕾亚，作为生育性爱和美丽的神明。一般被助产士当做庇护者，但同样被那些纵欲者所崇拜。

至于旧大陆普遍被排斥的或者认为是邪恶的神明，如泰坦神克洛诺斯、冥后赫尔、欺诈者洛基，其教会不仅合法存在，甚至在贵族阶层中拥有相当影响力。这些神庙公开建造，祭司在仪式中向追随者传授权力即秩序的教义，合法化贵族的强权统治。对于普通民众而言，这类神庙便是在自己一出生就建立在那里，因此并不会觉得有任何奇怪或者令人害怕的

地方。

猎巫运动

阿瓦隆尼亚近年的社会记事中，最具争议的事件莫过于自 1478 年起逐渐扩大的猎巫运动。这一运动最初由提尔教会发起，名义上旨在肃清与魔鬼、恶魔订立契约的术士，以及进行禁忌仪式的异端。起初，行动范围仅限于王都周边，但在教会获得王权授权后，运动迅速扩展至全国，在广大乡村地区颇为盛行。

猎巫审判设立于各主要教会，由猎巫人法庭主持。受审者多为术士、民间咒术师，单身女性，甚至普通的草药师与助产士。其指控通常依据告发与审问，而非确凿证据。此举虽以净化信仰为名，实则兼具政治甚至掠夺财富的目的：土地、财产在没收后流入教会与本地领主财库。在乡间盛行的女巫审判则似乎更加的动机不纯。

截至当前，已有数百人因猎巫运动被处刑，更多人流亡或隐匿。令人隐隐不安的是，这不受控制的野火也开始逐渐烧到了一些骑士与贵族的身上。

神之画像

教派的发展

阿瓦隆尼亚最重要的三位神明

誓约与公正之神：提尔

所属神系：北方神系

神的身份与故事

在最早的北方叙事中，提尔被描述为诸神中最为正义者。据记载，当诸神试图以欺骗之计束缚灾厄之狼时，唯有提尔愿意以自身作为抵押，将手伸入狼口。誓约成立，束缚完成，而代价在契约履行之时被索取，灾厄之狼咬断了提尔的手臂。这一故事在阿瓦隆尼亚被反复引用。

神的样貌

现存关于提尔的宗教造像呈现出显著的时代分层。早期遗迹中的提尔多为独臂男性战士，面容严肃，断臂处毫不修饰，强调损失的不可逆性。进入王国时期后，这一形象逐渐被制度化改写，在司法神殿中，提尔常以蒙眼的女性出现，身体完整，缺失被转化为纹章或象征标记。其形象逐渐与阿瓦隆尼亚的初代君王形象重合。

神的教义

提尔的教义讨论善恶的本质，并认为善其来源于永恒的契约精神，而誓约一旦成立便不可撤销。神学文本反复强调，正义并非结果的正确性，而是履行承诺的持续性。疾病将因为履行契约而受到不利影响，甚至失去生命，亦应该将制约视为比生命更高的存在，即为高尚的品格。

这一思想为阿瓦隆尼亚的司法体系提供了核心逻辑，使法律被理解作为一种主动接受的束缚。

提尔教会的发展与王国行政结构高度重合。神职人员接受系统训练，擅长条文诠释、仪式流程与宣誓程序。地方神殿更像法庭与档案馆的结合体。自阿瓦隆尼亚建国以来，国家的政权便与提尔的教会密不可分。时至今日，在提尔的教会宣誓忠诚，仍然是每一名骑士在成为骑士之前必须要经过的过程。提尔将教会每一名阿瓦隆尼亚的贵族子弟，何为契约，责任与牺牲。

受难、牺牲与救赎之神：受难之主

所属神系：本土神系

神的身份与故事

关于受难之主的起源，教会并未给出宏大的创世叙事，但仍有人认为其是创世者“梵”的化身。主流版本仅记载，他曾数次作为凡人生活于世，经历饥饿、劳作、背弃与痛苦，并在自愿承担他人罪责的过程中死去。神并非因胜利或征服，而是因持续承受痛苦，并仍以善良之心待人。

神的样貌

受难之主的造像刻意避免神圣化。受难之主的雕像通常被表现为瘦削的黑发成年男性，衣着朴素，神情疲惫却安定。雕像常保留生活痕迹，如粗糙的双手。极少会有巨大的受难之主造像被雕刻出来，在大多数的神庙中，雕像的体量接近真人，安放高度不高，几乎与站立的信徒视线齐平。

在瘟疫战乱或饥饿肆虐的地方，常能看到人们手持着木雕或石雕的小型受难之主雕像默默祈祷。

神的教义

受难之主的教义核心在于对痛苦的解释，指出世间的痛苦存在着一个常量，若有人承担痛苦，和其他人不必承担更多。教义文本强调，世界并非为个体幸福而设计，意义并不来自结果，而来自承受本身被理解和接纳。这一教义有意回避末世论与奖惩机制，将追求精神救赎视为为人存于世的唯一意义。

教派的发展

自远古以来，该教派的发展呈现出高度分散的形态。神殿遍布乡村、矿区与贫民街巷，

神职人员多承担倾听、记录与陪伴的职能，而非裁决者。教会组织松散，却通过统一的文本传统维持教义一致性。这种结构使其在社会动荡时期仍能保持广泛影响。

你几乎能在任何一个地方找到受难之主的教会，或以他的名义所开设的施粥棚，工厂或是医院。在近年来，随着阿瓦隆尼亚商业的复苏，逐渐有着将神庙工厂化的趋向。庇护大量信徒的受难之主教会对此的意见旗帜分明的划分为两派。

神的名字：约翰

在日常信仰中，受难之主常被直接称呼其凡俗名字。这一现象并未被教会禁止，反而被视为教义的一部分。对神名的日常化使用，削弱了神与人的距离，也强化了其作为共苦者而非审判者的形象。

商业、道路与流通之神：赫尔墨斯

所属神系：旧大陆神系

神的身份与故事

赫尔墨斯在旧大陆传统中被描述为众神的信使，其地位并不崇高。他既是消息的携带者，也是规则的试探者。与赫尔墨斯有关的神话传说中，其作为冒险者和旅者在凡间解决各种问题的传说数不胜数。

在赫尔墨斯教会的再阐释中，赫尔墨斯将从神明处带来的信息传达于凡间。他并不创造赐福或是信息，却保障来自神明的赐福和意图能够被转移、计量、承认与传播。

神的样貌

赫尔墨斯的多被刻画为身形修长，英俊且有些狡猾的青年男性，佩戴斗篷与带翼的鞋履，手持权杖、信符。赫尔墨斯的雕像常在行会、房门、驿站等任何地方可见，在旅途中亦可以看到在路边的赫尔墨斯神像，过往的旅人向其祈祷，保佑旅途的平安。

神的教义

赫尔墨斯教派的教义显著区别于以道德评判为核心的宗教体系。在其神学框架中，善不服从某一固定规范，教义几乎不讨论禁欲、牺牲或绝对的是非对立，因为这些被认为属于其他神明所管辖的领域。

对赫尔墨斯而言何种行为是“有益且有效”的，那么从而蕴含着朴素的、功能性的“善”。因此，出色的口才，有效的沟通，敏锐的反应，意灵的传播，甚至一次高明的欺骗，都会被认为是善的。也是赫尔墨斯本人会鼓励并欣赏的行为。才华和实用即是美德。

教派的发展

在农业主导的社会中，赫尔墨斯的信仰者主要为从事流通工作的边缘群体：行脚商人、信使、驿站主、旅店老板、小偷与探险家。会其灵活的道德被主流土地贵族与强调秩序、牺牲的国教视为可疑的、缺乏崇高性的小聪明，符合其信众在当时社会结构中的边缘位置。教会亦是如此，在阿瓦隆尼亚属于不起眼的教派。

而近百年来，商业的发展催生了城市有产者自由民阶层。其权力基础来自流通领域，即商品、货币、信息与契约的交换网络。教义被系统重构。赫尔墨斯教会的地位，随着有产者自由民在阿瓦隆尼亚的比例增加，逐渐获得了前所未有的强化。其才华即美德的信条，升宣称个体价值取决于其创造效益的效能，这为资产阶级的自我赋权提供依据。

而此时赫尔墨斯教会自身经历了资本化与官僚化转型。一跃成为阿瓦隆尼亚最重要的教会之一，然而赫尔墨斯教会似乎并不满足于此，他们有一个更宏大的目标，或者说阴谋，正在这片土地上推行着。

其他神明的画像

至高神祇

梵

样貌

梵在信仰中不具备可被确认的形体，任何具体描绘都被视为误解。神像多以空坛、几何结构、重叠的圆环等等方式留白呈现，其不可见性被认为正是其至高性的证明。对信徒而言，梵无法被观看，无法被理解，其形象存在于宇宙运行本身。

教义与教会

梵被认为在创世与法则确立后，即退出世界运行，其教会不强调祈祷会得到回应，也否认一切神迹，因为世界本身便是一个奇迹。其祭司像是学者一般，试图解释宇宙秩序、因果结构与宇宙，世界，生命存在的意义。

达格达（至高位）

样貌

达格达通常被描绘为高大而稳重的父神形象，须发浓密，体态结实，披着象征土地的斗篷，手持永不枯竭的丰饶之锅。他常被刻画为立于田野、橡树林或石环中央的巨人，身体与大地本身相连。

教义与教会

作为被具象化的至高神，达格达教会的教义阐述生命循环、土地责任与族群延续的道理。其教会深度嵌入农业社会结构，主持季节祭祀、丰收分配与部族裁决，神职者往往同时承担一个村落的政治与宗族权威，这一点上与提尔教会在城市的地位类似。

光明与太阳之神

阿波罗

样貌

阿波罗的形象被规范为俊美而克制的青年，比例完美，神情冷静，周身散发理性而非灼热的光辉。他的雕像常持弓或竖琴，象征秩序与艺术的统一，其形象高度标准化，几乎不容变体。

教义与教会

阿波罗教会在阿瓦隆尼亚的社会中执管预言、音乐和诗歌。其祭司服务于社会稳定与精英教育，强调世界应当被彻底理解、人类应该被分类并规范。

苏尔（本土）

样貌

本土苏尔被描绘为驾驭金色马车横越天穹的太阳女神，其形象直接而朴素，缺乏复杂人格特征。她更像被梵创造的太阳本身的化身，而非具有独立意志的神祇。

教义与教会

该信仰几乎没有存在感，其极少见的信徒专注于太阳本身。教会结构松散，宗教活动多为季节性祭祀与民间仪式，有学徒认为其保佑农作，教会政治权力影响极其有限。

苏尔（北部）

样貌

北方部落故事中的苏尔始终处于奔逃状态，被描绘为在天穹中疾驰的女神，其身后永远紧随天狼，象征无法摆脱的命运。

教义与教会

北部教义将太阳理解为被宿命追逐的存在，世界的存在被视为一个走向终结的过程，万物必然终结，也必然走向悲剧。教会叙事强调勇气与接受命运，信仰功能在于帮助族群面对不可避免的衰亡。

黑暗、冥界与月亮之神

狄安娜

样貌

狄安娜通常被描绘为身形修长的女性猎手，披短斗篷，持弓或长矛，头戴新月形状的冠冕。有时候一只鹿也会成为狄安娜的象征被安置在她的神庙中。其也兼狩猎之神的神职，相较于其月神的身份，该身份似乎更加重要。

教义与教会

狄安娜的教义强调节制、纯洁，认为自然并非供人恣意索取之物。其教会与贵族狩猎权力高度结合，教会主持狩猎、仪式性围猎与月相祭典。

在一定程度上，狄安娜的教会负责保证王室森林不会被偷猎者或贪婪的人过度索取，狄安娜的教会祭司和她的骑士团，巡游于全国各地的王室领地之间，惩罚那些敢于向王的森林伸出手的泥腿子。维系贵族们对于领地中那些难以掌管的森林的控制权。

赛琳

样貌

赛琳被描绘为笼罩在柔和银光中的女神，面容温和，慈爱，姿态静止，常以抚触或俯视的形象出现。

教义与教会

赛琳信仰重视疗愈，认为夜晚是修复身心的重要时刻。其教会结构松散，神职者往往兼具医者或助产者身份，其少数神庙和受难之主教会一样兼顾医院职能，承担照料与安抚产妇的责任。

玛尼

样貌

玛尼常被刻画为孤独的行者，驾驭月轮在天穹运行。其身后常有狼影相随，象征时间的追逐与不可停歇。

教义与教会

玛尼的教义将月亮视为衡量时间与预示命运的工具，关注月相的变化，神职者多负责历法、占卜方面的工作。

赫尔

样貌

赫尔被描绘为半身腐败的冥界女王，一侧呈现出美丽的女子，另一侧显露死亡衰败的形象。她端坐于空旷而寂静的冥府中，坐看着世界向着毁灭不断的前进。赫尔的教会以人骨和其他生物的骨骼作为装饰品，正如同神话中赫尔德世界一样。

教义与教会

赫尔信仰将死亡理解为每个人都无法逃避的最终归宿，其教义引导人们接受死亡的不可避免，应该以坦然的态度来迎接死亡的到来，甚至以赞美歌颂死亡的平静。

其教会负责承担的社会职能包括。安置亡者、管理葬仪、坟墓与确认一个人的真正死亡，信仰氛围压抑而冷酷。在赫尔教会所管理的土地上，人们也被这冷酷的氛围所感染，变得少有流露出的感情。

自然、生命与丰饶之神

达格达（农业位）

样貌

在农业语境中，达格达的形象更接近大地的化身，一个体态宽厚，常立于田垄或谷仓的农夫。造像粗野原始，并不精细。

教义与教会

农业位达格达的教义围绕播种、收获与季节轮回展开，将教育与耕种融合在一起。教会深度嵌入村社结构，主持农事历法、丰收分配与灾荒时期的应对，是与受难之主同等重要的基层社会的宗教机构。

狄俄尼索斯

样貌

狄俄尼索斯的形象极不稳定，既可呈现为俊美青年，也可能显现出兽性或异化特征。他常伴随酒器、藤蔓与面具，造像姿态张扬，扭曲，狂野。

教义与教会

其教义强调通过狂欢与迷醉行为的正当性，并且为酿酒厂提供辅助，一场忘情的集体狂欢使个体得以重新融入集体，使得人们从生命的压抑中释放出来。狄俄尼索斯的第一高阶祭司在大型城邦中，往往担任类似于节日庆典策划人的角色，为贵族们策划宴会，游行、集会以及狂欢的具体事项。

西凡纳斯

样貌

西凡纳斯多被描绘为高大而粗犷的荒野父神，身体覆盖兽皮、苔藓或树枝，面容与野兽相近，难以明确区分人形与自然形态。他的造像往往不完整，仿佛从森林或岩石中自然生长出来，你并不担心一不小心踩过他的造像，或者坐在他的头上而遭到诅咒，因为自然本就如此。

教义与教会

西凡纳斯的教义强调自然的自主性与无情秩序，认为生命在荒野中通过竞争与淘汰维持平衡。其教会由森林之中的木精灵或德鲁伊主导，仪式多在森林深处进行，他们拒绝永久性建筑，拒绝轮子，拒绝精细的衣物，对文明的干预保持警惕。

弗蕾亚

样貌

弗蕾亚通常被描绘为容貌艳丽、姿态魅惑的女神，佩戴象征生育与魔力的饰物，既展现吸引力，也暗示危险性。她的妖娆大胆裸露的造像常伴随动物、符文或战死者的尸体，这取决于出现的场合，侧重于其魔法，还是欲望的一面。

教义与教会

弗蕾亚信仰将欲望、生育与魔法视为生命存在的意义，定与繁衍，便是与神明沟通的方式。其教会容许甚至鼓励突破常规的仪式实践沟通神明。神殿因伤风败俗而屡遭争议，却在北部社会中保持广泛影响。

工艺、知识、魔法与贸易之神

赫菲斯托斯

样貌

赫菲斯托斯被描绘为体态不匀、步履不稳的铁匠之神，面容粗糙，常伴随火焰、铁砧与复杂器具。他的造像供奉于工匠的火炉之上，那往往是工匠出师时的第一个拿得出手的造物。

教义与教会

其教义重视系统化工艺、重复实践与结构性建造，认为技术进步来自耐心而非灵感。教会与工匠行会紧密结合，负责技艺传承、标准制定与大型工程的宗教背书。

鲁格

样貌

鲁格多呈现为年轻而明亮的男性形象，体态轻盈，神情自信，常被描绘为持光或工具的行者。他的形象干净而富有动感，像是一位村口自信的铁匠，吸引着那些同样有活力且富有创造性的工匠将他的形象雕刻。

教义与教会

鲁格信仰强调个人才能与灵感的价值，认为技艺源自内在潜能的觉醒。其教会结构松散，更像当你有些奇思妙想时，忽然以一种奇怪的方式蹦出来的赞助人。

雅典娜

样貌

战争与智慧的雅典娜被描绘为全副武装却神情冷静的女神，头戴头盔，持盾与长矛，姿态端正而克制。雅典娜的造像在学院和军营中常能被看到，当一个窘迫的贵族子弟需要向自己的教师解释自己的学业成果时，他们会慌乱地向这位女神祈祷。

教义与教会

雅典娜的教义重视理性思考、策略规划与文明技艺的积累，其教会与学术机构、城邦治理和军事参谋体系高度融合。雅典娜的祭司们往往担任教师的身份。

密特拉

样貌

这位来自旧世界的隐秘的魔法之神密特拉极少以公开神像出现，其形象多隐藏于象征性壁画、浮雕或密仪场所中。如果你不是密特拉宗教中的一员，那么你甚至无法发现自己正注视着一尊密特拉的造像。

教义与教会

密特拉教义围绕契约、奥秘与等级化知识展开，认为力量来自正确的仪式顺序与誓约约束。其教会呈封闭结构，成员需经多重考验与学习方可进入核心层级。一位密特拉信仰者往往不会公开自己的信仰，密特拉教会的大主教的真实身份在数千年来仍然是一个迷。

洛基

样貌

洛基的形象缺乏稳定形态，常被描绘为神情狡黠、姿态随意的行者，有时显现为俊朗男子，或者美丽女人。有时又呈现出更为怪异的轮廓。他的造像刻意避免固定比例与姿态，强调变化、伪装。理论上来说，从河床里捡起的，一团粘土随意捏几下，都可以是洛基的形象。

教义与教会

洛基相关信仰缺乏正式教会结构，其教义通过故事与警示性传说流传。其神学核心在于揭示规则的脆弱性，强调秩序内部潜藏的混乱。而通过欺诈，他们称之为智慧的方式，可以利用这些弱点予以迎头痛击。

教会的功能已在漫长的时间成为了阿瓦隆尼亚的间谍训练机关，因此洛基也成为间谍与刺客的守护者。

战争、权力与暴政之神

克洛诺斯

样貌

克洛诺斯被描绘为体态庞大的古老君王，既无具体的容貌，也毫无慈悲。散发无法抗拒的压迫感，造像往往是巨大从山体开凿而出的，常强调束缚的意象，使其形象与时间、消耗和绝对统治紧密相连。

教义与教会

克洛诺斯的教义将权力视为通过暴力与牺牲维持的结构性现实，强调统治的残酷必然性。其教会多服务于极权统治，为统治行为提供神学正当性与历史合法性叙述。为其服务的黑暗骑士们认为暴力是维系权力的唯一方式。

玛尔斯

样貌

玛尔斯通常被描绘为全副武装的战士，肌肉发达，姿态进攻性强。随着文化演变，其形象逐渐向身着板甲的骑士靠拢。通常他的形象会根据所属军队的起源产生变化，一支有着悠久传承的军团，都有着专属于这个军团的玛尔斯塑像。

教义与教会

玛尔斯信仰强调勇力、服从与荣耀，其教会与阿瓦隆尼亚军团体系高度结合，负责塑造千千万万士兵的战斗伦理与牺牲观念，是阿瓦隆尼亚战争机器的重要精神支柱。其祭司大多本身具有军事背景，在阿瓦隆尼亚各个领主的军队中，担任军事参谋，抑或百夫长，千夫长等职位。

斯卡蒂

样貌

斯卡蒂被描绘为立于雪原之上的女猎神，身着厚重皮毛，脚踏雪橇。

教义与教会

斯卡蒂的教义将狩猎、复仇与劫掠视为严酷环境中的合理行为，作为北部荒原的劫掠与狩猎之神。为北方部落南下劫掠提供了正当性。其教会结构松散，多依附部族传统，带有浓烈的母系氏族氛围，强调在极端条件下的生存正当性，即“为了生存，不管做什么事情都是会被祝福的。”

海洋、航行与丰渔之神

尼奥尔德

样貌

尼奥尔德常被描绘为年长而沉稳的航海者，面容饱经风霜，立于船首或港口。恰如一位老练的水手和船长，人们相信尼奥尔德可以带着水手们安全回家。

教义与教会

尼奥尔德信仰关注航行安全、渔获丰收与风浪变化，其教会与渔民和水手社群紧密结合，仪式具有高度实用性。他们在船上造水，为被困在平静的海洋里的船只造风，也教会人们如何捕鱼。

波塞冬

样貌

波塞冬被描绘为高大的海洋主宰，持以其招牌的三叉戟，姿态充满力量与不稳定性。其形象常伴随巨浪、裂岸或翻覆的船只。

教义与教会

波塞冬的教义强调海洋的不可驯服性，信仰带有强烈敬畏。其教会多见于港口与海权中心，用以象征自然暴力的意志不可阻挡。其信徒在对其的崇敬中逐渐掌握对于自然破坏力的应用，他们召唤或者安抚风暴，闪电，海啸与地震。

命运与厄运之神

涅墨西斯

样貌

涅墨西斯常被描绘为身形端正、神情冷静的女性神祇，衣饰简洁，缺乏明显情绪表现。她的造像常手持象征衡量的器物。她的形象不带明显威胁，却始终令人感到无法逃避的压力。

教义与教会

涅墨西斯的教义围绕因果报应，行为后果展开，强调任何失衡都会引发相应的回应。其教会的侍从不主动传播恐惧，除非是为了一场以神之名的复仇，常被司法、学者与道德训诫体系所引用，用以解释灾祸与衰落原因。

死者的世界

在北方、旧大陆与本土传统中，死后世界并不相同，你时常会看到，乡间的农妇所唠唠叨叨的死后世界，和你在城市中的教会听到的并不是同一个。

北方部落的死后世界

北方神话中的死后世界呈现出明确的分流结构。英勇、暴力与宿命决定了死者灵魂的多个去向，其中以赫尔所统治的冥界最具普遍性。赫尔的领域被描述为寒冷、静止而缺乏变化，死者以一种被保存的状态存在，直到世界终结的一天。这里象征生命的能量彻底耗尽。北方人因此将死亡视为人终将会到达的永恒，死后世界是一种被动接受的归宿。若想摆脱这种永恒，唯一的方法是在战斗或荣耀中获得某位神明的认可，并且踏入他的国度。

旧大陆传统的死后世界

旧大陆神话更强调秩序。死后世界中灵魂依据生前行为、社会身份或神明裁决而进入不同领域。冥界在此延续了生前的伦理框架。死亡被视为另一种状态转换，灵魂仍然处在神圣秩序的监管之下。对旧大陆而言，死后世界强化了现世制度的正当性，使法律、道德与权力获得神性的支撑，而受难之主约翰则将人们的罪孽洗涤，因为他们曾经忍受痛苦而带着的伤

痕。恭喜他们在这永恒的秩序的国度中迎来新的一生。

本土信仰的死后观念

本土神话对死后世界的描绘最为模糊。死亡常被理解为回归大地、自然或循环体系的一部分。死者并不明确前往某个固定领域，天国或者冥府，而是融入土地、季节与祖灵网络之中。这种观念弱化了个体灵魂的独立性，死者并未真正死去，也没有离开房间，而是化作青草，春风，燕子，野兔或是松鼠。永恒的伴随在生者的周围。

阿瓦隆尼亚的融合

生活在阿瓦隆尼亚的人们往往同时接受多种死后世界的解释。北方移民可能在私人信仰中敬畏赫尔的冥界，却在公共仪式上遵循旧大陆的审判叙事；农民在祭祀中呼唤祖灵回归土地，同时也害怕灵魂可能接受神明的衡量，从而投向受难之主的怀抱。在数千年的时光里，这三种死后世界的解释经历了漫长的融合，灵魂的去向最终成为了一个大家都不再争论的问题。

当代宗教学者指出，这种融合并非矛盾，而是一种功能分化。赫尔的冥界解释死亡，旧大陆冥界维持社会规范的延续，本土循环观念缓解对死亡的恐惧。三者共同构成阿瓦隆尼亚人对死亡的完整理解。

阿瓦隆尼亚万神殿

神明名称	所属神系	掌管领域	简短介绍	备注
誓约与公正之神				
提尔	北部部落	公正、法律、誓约	为束缚魔狼而牺牲一手的正义与誓约神。蒙住双眼的强壮女性形象，与初代君王阿尔图斯的形象融合，也有男性雕像。	代表基于荣誉和牺牲的律法，是王国司法体系的基石。阿瓦隆尼亚统治的延续便是基于骑士们对王室的效忠与誓言之上。是贵族们所供奉的神明。
受难、牺牲与救赎之神				
受难之主	本土信仰	忍耐、受苦、殉难、啤酒	自愿承担世人痛苦的殉道者之神，最近也被认为是啤酒的发明者。有时他的信徒也会直接称呼他在房间使用过的名字：约翰。	其教义引导民众忍受现世苦难，以换取精神救赎。是阿瓦隆尼亚目前信众最多，也是民众广泛信奉的神明。
商业的守护神				
赫尔墨斯	旧大陆	旅行、商业、通讯、窃贼	众神的信使，商旅与窃贼的庇护神。	代表商业活动、交流与旅行。是阿瓦隆尼亚的新兴阶级。商人们所主要供奉的神明。
至高神祇				
梵	旧大陆	创造、宇宙法则	创造世界后隐退的至高神，制定万物运行的规则。	是超越而抽象的至高存在，极少直接干预世事。
达格达	本土信仰	丰饶、知识、	手持无尽丰饶之锅的众神之父，大地与季	是亲切、具象的父神，与

神明名称	所属神系	掌管领域	简短介绍	备注
		生命	节的守护者。	土地和人民的福祉直接相关。
光明与太阳之神				
阿波罗	旧大陆	光明、预言、艺术	代表理性、秩序与文明光辉的光神。	官方与精英阶层推崇的太阳神形象，强调其律法与文明的一面。
苏尔 (本土)	本土信仰	太阳 (本体)、生命	驾驶金色马车驶过天空的太阳女神。	民间最原始的太阳崇拜对象，代表太阳的物理存在与滋养之力。
苏尔 (北部)	北部部落	太阳、宿命、逃亡	被天狼追逐，象征悲壮宿命的太阳女神。	为太阳崇拜注入了动态的叙事和悲剧性的世界观。
黑暗、冥界与月亮之神				
狄安娜	旧大陆	月亮、狩猎、贞洁	贞洁的狩猎与月亮女神，代表优雅与野性。	官方推崇的月亮女神形象，与贵族狩猎活动关联。
赛琳	本土信仰	月亮、疗愈、安宁	以银色月光抚慰伤痛的温柔月神。	民间原始的月亮崇拜，与宁静、治愈和女性奥秘相关。
玛尼	北部部落	月亮、时间、预兆	被魔狼追逐，用于测量时间的月亮之神。	月亮被视为测量时间和预示命运 (常为厄运) 的冰冷天体。
赫尔	北部部落	冥界、死亡、衰败	统治寂静冥府的半身腐烂之女神。据说她的神庙在阿瓦隆尼亚地底的深处。	代表死亡后冰冷、沉寂的归宿，与终结和遗忘概念绑定。
自然、生命与丰饶之神				
达格达	本土信仰	丰饶、农业、生命	(同上) 创世神，大地神，掌管谷物生长与季节轮回。	农业社会的核心信仰，是农民最主要的崇拜对象。
狄俄尼索斯	旧大陆	狂欢、葡萄酒、戏剧	带来迷醉与狂喜，打破社会束缚的酒神与狂欢之神。农民们在连年的压抑之后，偶尔的	将丰饶与集体的狂欢、精神的解放联系在一起。

神明名称	所属神系	掌管领域	简短介绍	备注
		丰产	狂欢能令他们感到解脱。领主也会默许这种行为。	
西凡纳斯	本土信仰	荒野、自然之力	代表原始、未被驯服的荒野之父。主要是德鲁伊在崇拜着他。	德鲁伊崇拜的核心，体现自然无情和野性的一面。
弗蕾亚	北部部落	爱、美、生育、魔法	掌管性爱、美丽与生育，也精通魔法的强大女神。侍奉她的庙宇，往往由于独特的风俗而颇具争议。	是生命力、欲望与魔法的结合，比旧大陆的爱神更具性欲。也被认为与阿尔图斯相关。
工艺、知识、魔法与贸易之神				
赫菲斯托斯	旧大陆	锻造、工匠、火焰、发明	技艺高超，为众神打造神器的跛脚铁匠之神。普遍为丑陋的男人形象。	代表系统性的工艺、发明和建造。
鲁格	本土信仰	技艺、光明、灵感	象征天赋与才能的光明与技艺之神。阳光帅气开朗的男人形象。	代表与生俱来的灵感和技能，更侧重于才智。
雅典娜	旧大陆	智慧、策略、文明、手工艺	从神王头颅中诞生的智慧与城邦守护女神。	代表理性的智慧、军事策略与文明技艺，是学者与战略家的庇护者。
密特拉	旧大陆	魔法、契约、奥秘、太阳（侧面）	掌管隐秘知识与魔法力量，在秘密仪式中受崇拜的契约之神。	代表有组织的、需要学习与仪式的秘传魔法，与密教和知识阶层关联。
洛基	北部部落	诡计、欺诈、阴谋、火	聪明而混乱的诡计与火神，麻烦的制造者。	代表非法的、颠覆性的诡计和阴谋，是秩序的反面。
战争、权力与暴政之神				
克洛诺斯	旧大陆	时间、吞噬、绝对权力	吞噬子女以维持统治的二代神王，代表最古老的暴政。也是王权的守护者之一，提醒着世人秩序的根基来自于暴力。	暴政的哲学化体现，强调为维持权力可以牺牲一切。
玛尔斯	旧大陆	战争、暴力、	以勇力与狂暴著称的战神，在阿瓦隆尼亚	代表战争的血腥、暴力与

神明名称	所属神系	掌管领域	简短介绍	备注
		血性	的形象逐渐被转化为身着板甲的骑士。	破坏性，是军团士兵和掠夺者的崇拜对象。
斯卡蒂	北部部落	冬季、狩猎、复仇、劫掠	脚踏雪橇的冬猎女神，掌管雪山、复仇与劫掠。	代表在严酷环境中的狩猎与掠夺行为。
海洋、航行与丰渔之神				
尼奥尔德	北部部落	海洋、风浪、航行、渔获	掌管近海、风浪与渔业丰产的航海者之神。他的形象逐渐与波塞冬融合。	代表与航海、渔业生计直接相关的海洋力量，受到水手和渔民的崇拜。
波塞冬	旧大陆	海洋、地震、马匹	能掀起巨浪与地震的海洋主宰。他的形象逐渐与尼奥尔德融合。	代表海洋的原始、不可驯服的狂暴一面，是远洋航行与海洋权威的象征。
命运与厄运之神				
涅墨西斯	旧大陆	命运、报应、平衡	施加报复的平衡与报应女神。	代表因果循环、公正的厄运，是对过度行为的惩罚。

龙类崇拜的缺失

在探究阿瓦隆尼亚王国之宗教格局时，一个表面上的矛盾尤为明显：一个其统治合法性根植于龙血契约的王朝，其官方认可的万神殿中却并无龙神之一席之地。

此现象并非源于疏忽，红龙血家族为巩固其独一无二之统治地位，历经数百年精心运作与政治设计所形成之必然结果。理解此一悖论，是洞悉阿瓦隆尼亚王权本质与宗教政策核心的关键。

阿瓦隆尼亚王权之正统，系于红龙血家族那源自始祖阿尔图斯与远古红龙缔结契约之血脉。然其建国神话之叙事核心，并非对龙类之顶礼膜拜，而是对龙之力量的征服、契约与最终的内化。

阿尔图斯之形象，官方史料始终描绘为一位凭借武略与智慧束缚了巨龙的征服者与王朝始祖，而非一位蒙受神恩的先知或神选。此举意在将合法性之源头，从缥缈难测的神恩赐福，巧妙地牢牢锚定于物质性的、可被谱系学追溯的龙血血脉之中。

此一转换具有深远政治意义：若权力来自对某位神祇的信仰，则教会可作为神意之解释者，乃至凌驾于王权之上；但若权力直接源于血脉本身，则其成为一项内生的、排他的、不容置疑的天然特权。

红龙血家族通过将龙定义为一种强大的魔法生物、一个在身份上完全平等的契约伙伴、一位生殖意义上的祖先，而非一位需要全民崇拜的神明，成功完成了对龙这一象征符号的垄断。

龙之力量不再是可供祈求的恩典，而是王室血管中流淌的私产，外人绝无可能通过虔诚信仰获得分毫。由此，任何可能出现的、崇拜泛化龙类之信仰，皆会从根本上动摇王权排他性之根基，故必须从源头上予以遏制。

于官方层面，龙之意象被完全等同于红龙血家族本身，成为一个神圣、唯一且被严格垄断的政治符号。

龙形纹章仅见于王室与效忠贵族之旗帜、盔甲与官印之上，寻常百姓目睹龙形，首要联想到的是世俗权威，而非真正的龙。

这也是在阿瓦隆尼亚国内龙裔群体遭受系统性污名化与迫害之根源所在。官方文献及宣传中，坚称其为蜥蜴人，极力否认其与真龙存在任何关联，即便其生理特征与龙类如此相似。此举意在斩断一切将龙之血脉与统治家族分离的潜在可能，维护红龙血为唯一正统之叙事。

此一策略确保了其权力来源的独占性与安全性，避免了任何可能凌驾于王权之上的宗教权威出现。

说的好，但要是龙打过来了怎么办？

答案当然是打回去，就像任何一个国家对待对领地进行破坏的龙一样，并不会因为宣称自己的始祖有着巨龙的血统就必须对巨龙有什么特别的反应。

至于王室与野生巨龙的关系，在务实的层面上反而简单：始祖阿尔图斯能征服一头龙，并且和龙缔结契约成为盟友。正说明了红龙血家族拥有处理龙类威胁的天然责任与能力。这非但不是的权威尴尬的挑战，反而是证明其统

治合法性的机会。他们不需要否认野生巨龙的存在，只需要证明自己是唯一有能力征服它们的力量。

阿瓦隆尼亚的种族与神明

想必你已经对我们这个世界的种族和社会结构有了基本的了解。阿瓦隆尼亚生活着人类，矮人，精灵，半身人，半兽人，提夫林，龙裔，还有那些混血种和纯血种，他们挤在同一个世界里，各有各的活法，各有各的麻烦。那么，一个自然而然的问题就来了：这些种族所崇拜的神明是一样的吗？

你可能会想，精灵肯定拜精灵的神，矮人肯定拜矮人的神，半身人说不定有个专门管馅饼和烟草的神祇。

在阿瓦隆尼亚，别把信仰想复杂了。这里的宗教是功能性的，神明首先是一个社会岗位，然后才是崇拜对象。所有种族都从同一套“万神殿”里选择，各取所需，随后从他们需要的职能中，将这些神明的形象予以分支。

所以，忘掉什么精灵神系、矮人神系吧。在阿瓦隆尼亚，大家拜的是同一套班子，只不过各自偏好的部门不太一样。在不同的文化语言之中，神明的与模样，名字以及教义可能都有微小区别，但他们最终指向同样的导向。关于神的语言是相通的。

对于人类，尤其是占据权力节点的人类贵族而言，提尔就是一切。

矮人呢？他们务实得像他们锻造的钢铁。赫菲斯托斯，那位跛脚的工匠之神，自然是矮人最亲密的伙伴。每一次锻打，每一次淬火，都可能伴随着对赫菲斯托斯的简短祝祷。但矮人社区高度自治，律法森严，因此他们也尊重提尔所代表的契约精神。

精灵对待神明的态度，就像他们对待时间一样悠长而疏离。他们当然知道万神殿里那些名字（或者他们在精灵语里的另一个名字），但森林深处的居民更倾向于与具体的存在沟通。西凡纳斯，那位荒野之父，与其说是一位被祈祷的神，不如说是森林意志本身的化身，精灵德鲁伊们与之对话。

半兽人、提夫林、龙裔这些边缘种族，他们的信仰往往是被迫的选择。受难之主的教会向他们敞开大门，提供一碗稀粥和一丝渺茫的希望，同时教导他们忍受苦难即是美德。

不过在北方严酷的部落中，半兽人可能暗自尊崇斯卡蒂，那位掌管冬猎与复仇的女神，将劫掠视为生存的荣耀。而一些提夫林，他们向自己那可能的生父祷告，寻求邪魔的力量，也可能或许会从克洛诺斯那关于绝对权力与吞噬的教义中找到扭曲的共鸣。

最后是那些混血种和纯血种，有些人会把他们的血脉先祖阿尔图斯当做一位神或者准神来崇拜。这并不是合法的。

每一个种族崇拜着那些似是而非的神明，编造着自己的创世传说，和种族诞生的故事。

但最终，阿瓦隆尼亚的信仰，就是社会分工而已。这避免了你们（还有我）去为每个种族撰写一部冗长且容易互相打架的神话史诗！

《成长在无神论国度的我们，如何编撰出一个合理的多神论世界观？》

好吧，如果这篇文章最终没有被翻译成中文以外的其他语言，那么我们大致可以假定，咱们都是中国人，对吧？土生土长的地地道道的中国人，我们小学四年级第八章的课文西门豹就描述了一个将河伯娶亲的封建迷信破除，将神婆丢到河里去喂鱼的故事。换句话说，咱们的读者主要成长于一个长期以无神论为官方意识形态的社会环境之中。

在这样的语境里，宗教往往被理解为一种私人选择，与日常生活保持距离的精神选择，而宗教场所则更多被视为文化遗产、旅游景点，或是在特定节庆时才会被想起的象征性空间。

对大多数人而言，教堂或寺庙并不位于你的生活线之中，它们与社区治理、经济运作或个人命运的关系并不紧密，甚至显得有些多余。正因如此，当我们试图理解一个以西方的中世纪为蓝本的幻想世界时，宗教相关的往往成为最容易被简化、也最容易被误解的部分。

至少在这么多年里，咱们开的团一直都是这样，教堂这种地方一般被当做拜神的场所，或者当有玩家阵亡的时候，尸体就会被拖到那里去复活。除此之外，神庙到底是干嘛的？神到底是干嘛的，里面的信徒一般是干嘛的？

好吧，你确实可以不关心。生活中用不着嘛，但倘若你在阅读这篇战役设定集，并且打算开个模组的时候，遇到了这样的问题。

“这个赫尔墨斯教会，第 1 章的大

反派，到底是啥样？干啥的呀？”

Ok，朋友，那么下面的内容就可以帮到你了。

阿瓦隆尼亚的神职人员都在干什么？那些神庙是如何运作的？这个问题嘛，解答起来有一点复杂，请你耐着烦，我将用抛出问题并回答的方式尝试让你理解这点。

“我们应当如何理解神明和他们的教会？”

本文正是基于这一问题展开的尝试。通过不断追问神殿究竟在社会中扮演了怎样的角色，神职人员如何参与权力与资源的分配，以及不同神明的教义为何会被特定阶层所拥护，我们将尝试还原阿瓦隆尼亚宗教制度作为一种社会结构的运作逻辑。

准备好了吗？我们来解决第 1 个问题吧：在没有成体系的政府之前，我们的世界曾是怎样运转的？

最后还要补充一点，这是专门写给那些太长不看的朋友的。

在阿瓦隆尼亚庞杂的万神殿中，提尔、受难之主与赫尔墨斯尤为关键。他们分别象征着誓约与法律、苦难与救赎、流动这三种维系社会运转的核心机制。

通过考察这三位神明的教义、神职体系及其在社会中的实际作用，我们将能够理解一个看似多神而混乱的世界，如何在长期历史中维持相对稳定的秩序。这里将详细展示这三个教会的具体细节，以便在游戏中直接使用。

要是你只想看这个，就跳到本章的最后一节。

1: 在没有成体系的政府之前，我们的世界曾是怎样运转的？

没有卫生部，教育部，司法部，福利院。但我们有医疗之神，智慧女神，法律之神或者其他仁慈的神的神庙。

有必要先提醒读者一个常被忽略的事实：在人类历史的大多数时间里，社会并不是靠现代意义上的国家运转的。没有常备官僚体系，没有清晰分工的行政部门，更没有一个抽象而持续运作的国家机器，但城市依然能够存在，法律依然能够被执行，财富也能被积累和继承。这并不是因为古人更守规矩，而是以另一种方式被组织起来。

在缺乏现代国家的条件下，城市社会维持连续性的方式并不依赖于制度分工，而依赖于反复出现的公共实践。规则并非写在独立的法律文本中，而是被嵌入誓约、仪式、节庆与审判之中，人们在日常生活中反复确认它的存在。

正因如此，当法律、财政与行政尚未彼此分离时，社会功能往往集中在少数高度复合的制度节点中。

在现实的位面之中，真实的古希腊城邦正处于这一状态之中。它们显然并非现代意义上的国家，因为权力尚未彻底制度化，也缺乏稳定的官僚系统；但它们同样不是松散共同体，依靠公共空间、传统规范与集体记忆维系运转。它们之所以能够长期存在，正是因为有制度能够跨越个人生命周期，持续承担社会功能。

在这样的历史条件下，一种跨领域的综合性制度几乎是不可避免的选择，而宗教机构正是在这一需求中显得格外合适。

神殿既是公共空间，又拥有超越个人的权威，它们能够保存财富、见证誓约、调解冲突，并为这些行为提供一种不易被质疑的合法性。在没有现代国家的时代，大家的日子就那么凑合的过着。

那么当你了解了过去的人是如何过日子的时候我们就可以尝试问下一个问题。

2: 那么神殿到底是什么东西？

首先神殿是个建筑，当然我们要讨论的不是它是一个什么样的宗教建筑，它是石头雕的还是木头的？而是先回忆一下刚才讨论过的前提，答案其实已经隐约出现了。

在前现代社会，神殿更像一个什么都往里塞的大盒子。人生病了，可以去那里求医；有纠纷了，可以去那里裁决；要发誓、立合同、存贵重东西，也是在那里。顺便，人们也会拜神。但拜神只是顺手的事，不是全部用途。

从功能上看，神殿当然是宗教建筑，人们在那里祭祀、祈祷、献上供品。但如果只看到这一层，就会产生那种这个地方只能拜拜神，然后把你的队友复活的刻板印象，对吧？主持人。

这也解释了为什么神殿往往占据城市的制高点或核心区域。这并不单纯是为了更接近天空，更多是为了被所有人看到。

当你每天抬头都能看到神殿的轮廓时，你也在不断被提醒，秩序存在于此，而且高于个人。它不需要主动干预你的生活，只要在那里，就已经完成了一部分统治工作。地里的佃农和农奴抓紧时间干活，老大哥在看着你们呢。

而几乎所有的神殿都拥有着某种“禁入性”。不是所有人都有同样的地位。你能走到哪里，往往就说明你在这个微型社会中处于什么样的地位。

这恰是神殿中非常重要的一部分，表现形式为即：玩家通常无法进入神庙那些真正被视为核心的区域。别再把你的玩家随随便便的放进去了。

仔细想想，你家附近的那个法院，你能走进的地方，大概只有他的大厅，如果你是原告或者被告的话，可以再进一步，然后你就进不去了。同时你也不太可能溜进医院医生休息的地方或者他们的办公室里。

把这些都加在一起，神殿其实就是前现代社会的综合管理中心。它同时当法庭、仓库、银行、医院、档案室，还顺便负责告诉大家为什么这一切是合理的。效率可能不高，公平也谈不上，但它足够稳定，而且所有人都认。阿瓦隆尼亚在创始之初给各个神明的信徒均分与田产地产，让他们如世俗领主一般可以管理这些土地，但同时他们也要肩负社会功能。

所以，在阿瓦隆尼亚，哪怕是一只猫猫，天天趴在神殿台阶上晒太阳，也会慢慢明白一件事：这里很重要，大家都会来，而且没人敢随便闹事。

然而猫猫不太可能理解的事情是，谁给予了神庙这么大的权力呢？

3: 那么权力是怎么借着神殿运作的？

神殿并不是自己长出权力的，它之所以能管这么多事，是因为权力主动跑到这里来借用它。

在前现代社会，统治者面临的一个长期难题是，怎么让别人相信自己的决定不只是我说了算。城邦要开战，领主想加税，国王要立新法，这些事情如果只靠一句我是国王，我想干嘛就干嘛，效果通常不太稳定。人们会服从一阵子，但心里始终会嘀咕一句凭什么。（很抱歉，这和这本战役书一开始所说的我们完全按照刻板印象冲突了，不过咱们毕竟不是女频小说，权力还是不能来源于一个人的地位。）

这时候，神殿就显得非常好用。

通过宗教仪式确认重大决策，本质是告诉所有人，这个决定已经被放进一个比个人意志更大的框架里面。想象这样一个场景：阿瓦隆尼亚准备开战。敌人就在北方边境，粮食够不够，士兵愿不愿意打，结果都不确定。统治者当然可以直接下令，但他很清楚，一旦战事不顺，第一个被质疑的就是他本人。

于是，战争的第一步，往往不是动员军队，而是动员神殿。祭司占卜，献祭，宣告战争之神的态度。等仪式结束，战争就不再是某个统治者的私人决定，而是被解释为顺应神意的必要之举了。

再换一个没那么宏大的例子。国王要收税了。这类事情很容易引发不满，因为它直接影响每个人的生活。

如果统治者自己宣布，很容易被认为偏袒某一方。但如果这条法律是在神殿中公布的，在神像前宣读的，在祭司见证下立誓执行的，那么它就会被包装成一种还算能让人理解的安排。

在像阿瓦隆尼亚这样的多神教社会中，所

谓的神意往往战争找战争之神，法律找正义之神，商业纠纷找守护契约的神明。

我知道你想到什么了，犹如现代社会中将权力分散，对吗？不能让一个或者一群祭司把所有的事情都办了，否则他们才会成为这个国家的主人。

那么神殿是在约束统治者，还是在强化他们的权威呢？答案往往是两者同时成立。在予以各个教区土地和自治权之后，那么多的神殿确实能限制统治者的随意性，比如违背誓约会被视为对赫尔墨斯神的不敬，当您以商业之神的名义发誓之后，领主就没有办法随随便便的赖掉一个商人的账单。

但与此同时，只要统治者的行为被成功包装进宗教仪式中，他的权力也会变得更加稳固。

某种意义上，这是一场人与神的交易，当然，神通常情况下不会主动与你交易（不管是现实还是阿瓦隆尼亚。），因此，所有的神的话语都是由神职人员的嘴发出的，这些神职人员又是什么样的呢？

4：神职人员与阶级结构的问题：谁在侍奉神？

千千万万的嘴，供奉着，赞美着同一尊神。

先说一个结论，神职人员不是社会底层的代表，也很少是完全脱离世俗结构的超然存在，在龙与香辛料模组故事的第一章有一个真正会可怜底层人的受难之主狂热信徒，但那是一个强迫所有人不穿衣服，将任何私有财物全部捐给更贫穷者的老疯子。

大多数情况下，就跟你的刻板印象一样，

那些肥得流油的教士，那些神职人员，大肚便便的和尚和喜欢小男孩的神父。他们看起来在侍奉神，实际上同时也嵌在一整套社会等级之中。

在像阿瓦隆尼亚这样的世界里，成为神职人员，往往并不是单纯因为你信得最虔诚，除非你虔诚到能发光。出身、教育、关系，甚至家族的声望，这些都比你虔诚更加重要。神殿会偏好贵族子弟，因为他们识字，懂礼仪，也更容易被信任。

一位提尔祭司的晋升之路

假设你是一名阿瓦隆尼亚的贵族次子。注意，是次子，不是长子。长子要继承封地、军队和家族义务，而你，需要一个体面、稳定、还能维持家族影响力的出路。于是你被送进提尔的神殿。这一步本身就意味着筛选完成了：只有家族，才有资格把人送来。

在神殿里，你首先接受的是实用教育。你学习读写、判例、誓词和违誓的后果，旁听裁决，记录纠纷，站在一旁看清楚权力是如何通过规则运转的。

在接受教会教育的同时，学生根据自己的天赋接受释放神术的教育，在未受教育的文盲和普通人眼里，这些知识是神秘而难以理解的，大多数教会也会将这些知识隐藏在层层难以逾越的规矩之下

接受这些教育可以提高他们在冒险者眼中的牧师等级。

你需要在神像前放弃部分世俗权利，比如继承权和家族私斗的自由，作为交换，你被允

许代表提尔见证誓约、参与裁决。

成为正式侍奉者后，你能捞到三样东西。第一是地位，你的证词在司法体系中具有重量，贵族会主动与你维持关系。第二是资源，提尔神殿掌管大量担保物、罚金和违誓赔偿，你未必直接占有，但你能影响它们的去向。第三是安全性，攻击你等同于挑战体系本身，连本地领主也会对你保持克制。

这时候你是一位教区助理祭司，（通常来说，你是一名5级以下的牧师），被分派到一处小型教区——大约总共三四百人的村落群，神殿庄园占地不过百余公顷，散布着几片麦田、几口小水塘。你一般依附于一位领主工作，你的职责是主持礼仪、监督附属农民完成义务，并为他们在发生争执时提供裁决的见证。若你并非出身名门，一般来说，你的晋升之路到此为止，你将终身停留在这个岗位上。

几十年之后，如果你表现出谨慎、公正与忠诚，提尔教会将考察你的晋升资格。下一步是成为主祭司（往往你的牧师等级来到了7级以上）——你将管理一个完整的神殿，约1000到3000名信众，附属3-5个村落，拥有提尔教会直接支配的庄园土地200-500公顷。这时你的管辖范围与一名男爵级别的世俗领主几乎无异。

进一步晋升，当你垂垂老矣，或者你背后的家族确实很得劲儿。你可能成为总教区祭司，管理3-5个教区，协调教区间的资源与纠纷，影响约万人口（尽管你并非直接统治他们。）。你的地位不再局限于单个村落或庄园，你要学会调解教区间的争端，统筹教会税收，此时，你的视野超越了地方，开始涉及国家级的宗教与政治互动。

在极少数情况下，你会达到大神殿长官 / 大主教地位——全国数百万信众的牧羊人。这不仅意味着你名义上掌控全国神殿土地（约占总土地的1-2%），而且你将参与国家法律与条约的监督，向王权提供咨询，你的意见如同四大公国的领袖一样重要。你的名字会被刻在神殿档案中，成为数代人谈论的象征。

提尔的教会将公正之神提尔的形象，以初代君王阿尔图斯的形象合并，因此大魔法师梅莉，同时也是阿瓦隆尼亚的第一位提尔教会大主教。

精英阶层的再生产

于是，神殿也就自然成为精英阶层再生产的重要场所。年轻人进入神殿学习，结识人脉，理解规则，学会成为一名牧师，并且获得一定的牧师等级。年长者则在神殿中稳固地位，扩大影响。哪怕他们最终离开神职，曾经在神殿中积累的声望，也足以在世俗社会中继续发挥作用。

就如同在现实的中世纪一样，成为一名牧师从来都不代表你被流放到了一个神的世界里。

从这个角度看，侍奉神并不是一条脱离社会的道路，而是一条进入社会的通道。

那么让我假设你将踏上这条牧者之路，有可能只是因为你在填卡的时候选择了牧师这个职业并且打算认真的扮演。或者说你就是想要战争牧师那非常炫酷的：当你执行攻击动作时，你可以用一个附赠动作发动一次武器攻击。而你又想把自己变得专业一点，至少知道什么地方应该有你的神殿。那么我们就

要了解一些和阿瓦隆尼亚有关的问题了，神与神的问题。

5: 神与神的问题

如果你站在一座较大的阿瓦隆尼亚城镇的高处往下看，你会发现一件事：神殿不是随便摆的。我承认直到 2022 年，我还在写一个城市里有一个宗教区，然后把所有的神殿都摆在一起。有的地方可能是这样吧，而且设定起来比较方便，但事实可能并非如此，至少在阿瓦隆尼亚，一切变得更真实了。

多神教并不是因为人类想象力旺盛，而是因为前现代社会面对的风险种类太多，而且彼此之间无法统一处理。战争、商业、司法、死亡、疾病、丰收、航海，每一种风险的参与者不同，失败的后果不同，需要的信任机制也不同。于是，与其让一个万能神背锅（说的就是你呀，耶稣哥。），不如把责任拆开，分别交给不同的神。

于是，神祇开始高度分工。

在同一座城里，多个神殿并存，在上面的故事中，我们已经说到，各个神殿所代表的是现代的各个部门和机关单位所对应的职能。那么相对应的这些神殿也应该出现在一些更加自然的地方。

下面这张表，可以帮助主持人和读者快速理解：在一座较大的阿瓦隆尼亚城镇中，各主要神殿通常会出现哪里，又实际负责什么。

阿瓦隆尼亚大型城镇中的神殿分布与功能表

神明	神殿常见位置	核心社会功能
提尔	城堡、议事厅、主广场	司法裁决、誓约见证、贵族纠纷、公法权威
受难之主	平民区中心、集市边缘	慈善救济、医疗、精神安抚、民众整合
赫尔墨斯	城门口、商道交汇处、港口、商人的行会	商业契约、信息流通、旅行登记、纠纷调解
梵	通常无实体神殿，或仅象征性圣所	抽象秩序象征，不参与日常事务
达格达	城外农田边、谷仓附近	农业祭祀、粮食储备、公社协调
阿波罗	城市中轴线	官方意识形态、精英教育、预言合法化
苏尔	城市外围或古老遗址	民间生命崇拜、节气仪式
狄安娜	城外林地、贵族狩猎场附近	贵族狩猎与界限
赛琳	医疗区、女性聚居区	疗愈、安抚
赫尔	地下墓园、城外低洼处	丧葬管理
狄俄尼索斯	城镇边缘、节庆广场	集体庆典策划、狂欢
赫菲斯托斯	工坊区、铁匠街、行会	工艺规范、技术垄断、质量裁定
雅典娜	学院区、军事议事场所	战略、治理、知识
密特拉	地下圣所、隐秘建筑	秘约、精英契约、秘密网络
玛尔斯	兵营、城墙内侧	军事动员

还记得我们所说的吗？提尔，受难之主和赫尔墨斯是阿瓦隆尼亚最重要也最受崇拜的三位神明。可是在神系之中，他们的位置并没有那么高，他们不是创世神，没有至高的力量。

但是在阿瓦隆尼亚。神祇并不是按神力大小排序的，是按社会需求摆放的。

这样一看。阿瓦隆尼亚宗教结构中最显眼的异常就立刻变得合理了。为什么最重要的三位神，不是创造世界的至高神，不是每天挂在天上的太阳和月亮，而是提尔、受难之主，以及赫尔墨斯？答案很简单：他们管的是社会每天会出问题的地方。

我们暂时把神明请下神坛，只观察他们的神庙在城市中具体做了什么事情，那么阿瓦隆尼亚最重要的三位神明立刻就显得一点也不意外了。

提尔是曾经最重要的神。提尔的神庙承担的是司法与誓约管理功能。它保存契约文本，主持宣誓仪式，记录裁决结果，并为这些行为提供一个被所有阶层共同承认的框架。

在没有统一法典、没有独立法院系统的时代，提尔神庙事实上就是城市的最高司法节点。贵族的继承、领地的划分、骑士的效忠、商业担保的确认，最终都会流向这里。它并不直接执行暴力，却决定了谁有资格使用暴力，这正是司法权的核心。

受难之主是现在最重要的神，他的神庙处理的则是社会无法通过法律解决的问题，用现在的话说，就是基层管理，基层互助。。贫困、疾病、饥荒、失业、丧亲，这些状况既无法被审判，也无法被契约约束，却最容易积累成不稳定因素。

受难之主的神庙提供救济、医疗、收容和精神安抚，将大量可能转化为愤怒与反抗的情绪，重新导入一种可被社会吸收的叙事之中。它不解决不公（甚至可以这么说，他在助长这种不公。），但有效地延缓了不公带来的崩溃。

赫尔墨斯的神庙，在过去的 1000 年里，可能从未有今天这样的地位，但随着商业的崛起以及时代的变化，它变得越来越重要了。

赫尔墨斯或许是阿瓦隆尼亚未来最重要的神。面对的是流通本身。人员迁徙、货物流通、信息传递和信用交换，都是城市经济的命

脉。赫尔墨斯神庙提供的是中介与担保功能：见证交易、保管押金、调解纠纷、发布价格与路线信息。商人的神明的神庙，是行会的聚集地，它是一个小银行，它也是交易的场所。

在很多情况下，它甚至为灰色行为提供一个可控的边界。一个被纳入规则的欺诈，远比完全失控的混乱安全得多。

至于至高神或天体神祇的神庙，它们更多承担的是世界观层面的解释功能，而非日常治理。

在详细的说完了那个年代人们的用途之后，我们就聊聊游戏里的问题。当你的玩家想要进入一家神庙，或者是故事里出现了一家神庙的时候，我们应该如何处理这些片段？

当玩家说我想去神庙的时候， 你到底该让他们干什么。

这里还包含着另外一个问题。当一个神庙出身的牧师回忆自己的过去时，你应该跟他们说什么？

在阿瓦隆尼亚，普通人走进神庙，通常并不是为了进行某种纯粹的信仰体验，而是在处理现实问题。

不同阶层使用神庙的方式差别非常明显。平民更多使用外院和公共祭坛，参与公开仪式，领取救济，排队请求祝福。他们的诉求往往是模糊的，求平安、求缓解、求一点希望。

中产和商人则会进入更具体的流程，比如在赫尔墨斯神庙立契、寄存财物、请求见证。贵族和骑士进入提尔的神庙，他们参与誓约、裁决、私下咨询，很多事情甚至不会公开展示。如果你在夜里进入了生命力与性爱之神弗蕾亚的神庙，假设你不是来求子的，那你多半是要在这里爽翻喽。

你可以告诉玩家，他们能走到哪里，如果他们被拦在外院，说明他们在这个社会结构中还没有足够分量；如果被允许进入内堂，甚至旁听裁决，那已经是在被系统认可了。

所以，当你的战役中出现一座神庙时，不要急着问玩家你们要不要祷告。你应该问的是：

他们是来解决什么问题的？

这个问题在神庙里会被变成什么？

那让我们开始准备回答玩家的问题。

这个提尔教会是啥呀？

提尔教会是阿瓦隆尼亚社会中最容易被误用、也最关键的宗教机构。请不要将其理解为正义教会或善良阵营代表。

通常情况下，提尔的神庙就在领主城堡的里边或者是一侧的小房间里，在大一些的城镇里，他们或许会是单独的一栋建筑，同时兼顾现代的法院的作用。

提尔教会并不是道德裁判者

在阿瓦隆尼亚，

王权是否合法

贵族继承是否成立

骑士效忠是否有效

契约、誓言、判决是否具备约束力

最终都由提尔教会确认。

你可以把提尔教会理解为：

一个披着宗教外衣的前现代司法体系。

提尔教会在社会中实际做什么

在没有现代国家机构的前提下，提尔神庙承担了多重职能：

誓约见证：骑士效忠、领地封赐、商业担保

司法裁决：贵族纠纷、领主争议、违誓审判

合法性认证：王权继承、贵族头衔确认

暴力授权：确认谁有资格用武力

提尔教会亲自执行暴力，它也决定谁可以合法地动用暴力。

提尔教会是不是正义的一方？

不一定，而且经常不是。

提尔代表的是基于誓约的律法，而不是结果上的公平。

只要流程正确、誓言成立，提尔教会可以：
承认明显不公平的契约
维护残酷但合法的统治关系
否认弱者的申诉（如果他们缺乏誓约与证据）
破坏秩序比不公更危险。

这也是猎巫运动最初由提尔教会推动的重要原因之一——

未经授权的魔法、私下订立的契约，被视为对体系的根本威胁。

提尔的神职人员是什么人？

提尔祭司高度世俗化，通常具备以下特征：

多为贵族或王室旁支出身
受过系统教育，识字、通法理
熟悉谱系、领地、誓约文本
很少表现出狂热虔信

在阿瓦隆尼亚，成为提尔祭司，往往是贵族次子的标准出路之一。他们放弃继承权，换取：社会地位、司法话语权、与王权、贵族直接对话的资格

从功能上看，提尔祭司更像是：法官 + 公证人 + 高级官僚
而不是传教士。

提尔神庙的氛围

当玩家进入提尔神庙时，建议呈现以下感觉：

空间严整、秩序感极强
很少听到热烈祈祷
祭司语气克制、记录意识强
就好像你闯入了一个你搞不懂规矩的政府机关。

当玩家问：

我们能去提尔教会吗？

你可以这样回答：

“可以。但你们要清楚，一旦进入提尔的神庙，这件事就不再是你们私下解决的问题了。它会被记录，被裁定，被放进誓约体系里。从那一刻起，你们就不能再随意反悔。”

如果玩家犹豫，说明他们理解了提尔教会。

受难之主教会是啥呀

受难之主教会是阿瓦隆尼亚社会的基层管理和情绪调节系统。或许他是最接近于现实中那些已经被跌入斩杀线的人所能依附的教会，底层人在这里互相帮助，获得心灵上的慰藉。

你可以把受难之主教会理解为社会底层的安全阀和精神支柱。

受难之主教会在社会中实际做什么

在缺乏现代福利体系的社会里，受难之主神庙承担了多重职能：

救济与医疗：分发粮食、药物、简易医疗
收容与避难：为孤儿、失业者、病弱者提供临时住所
精神安抚：主持祷告、忏悔、悼念仪式，缓解民众焦虑与恐惧

社会整合：让下层民众在遭受苦难时有心理寄托，从而降低反抗风险

这意味着受难之主教会是王国社会稳定的另一根支柱。

如果这是一个正经的受难之主教会。它不解决根本的不公，也不裁决契约，但能让民众继续过日子，而不至于社会秩序崩塌。

他向人们解释自己为何受苦，又为何有人高高在上，并且劝你接受他？

当然作为主持人，你可能想创造一些不那么正经的受难之主教会。如果是那样的话，那我没说。

受难之主教会是不是善良一方

是，但是不完全是，也不能按善恶二元去理解。

教会并不主动挑战压迫，它教导人们忍受苦难，换取来世救赎或精神慰藉。

从功能上看，它在助长制度性不公的同时，又防止爆炸性社会不满。

换句话说，它是社会不公的润滑剂，而非纠错者。让你活着，但是绝对是痛苦的活着。

受难之主神职人员是什么人

通常来说，要么是想利用穷人的坏人，要么是真正的善良之人。

受难之主的祭司通常具备以下特征：

不同于提尔教会已然成为权力和精英阶层循环的特征，一名受难之主的祭司出身可以是平民或中产，但非常注重教义和服务能力

熟悉救济、医疗、祷告程序

对权力争斗兴趣不大

能调解基层矛盾，也可以引导信徒的行为

祭司的权力来自掌控资源和民众心理，而非贵族关系或契约认证。

玩家进入受难之主神庙时，可以呈现以下感觉：

空间温暖，布置简朴但有秩序

不断有人来求助、排队、倾诉

祭司忙碌、耐心，但不带高高在上的气息

外院常有救济、疗养或施粥活动

不同身份玩家的体验差异很大

平民：能直接领取救济或求助

中产或商人：可请求祈福或委托善举

贵族或骑士：更可能被要求捐助或参与仪式，而非直接接受救助，除非一个骑士真的穷疯了。

当玩家说：

我们想去受难之主教会

你可以：

让玩家可以在神庙得到帮助，但他们通常没有办法在这里解决什么问题。即便他们误会这些乐善好施的人是关心穷人的好人，也会逐渐发现这些人只不过是维护社会基层稳定的真相。

他们的行为会被神职者引导，教义会让他们看到苦难是必然的，而解决方法在精神和行动上都.....非常非常有限

如果玩家尝试干预权力结构或提出对抗压迫的建议，神庙祭司会暗示最好注意自己的言行。让玩家意识到社会的限制与神职者的职能实际上仍然受到王权的压制。

这个赫尔墨斯教会是啥呀？

赫尔墨斯教会是这个故事中的反派，一群试图将赫尔墨斯秩序替代原有的封建秩序的人。但同时他们贪婪，排外而且保守。捍卫着阿瓦隆尼亚已经存在的行会秩序，阻碍世界的发展。

他们曾经是小商贩的守护者，商业秩序的维护者，但现在也成为了阻碍发展的巨兽。这也许与赫尔墨斯神明本神的意志相违背，但神明只是在他天上的国里，而凡间的一切都是寻常。

赫尔墨斯教会是阿瓦隆尼亚社会的商业秩序和交易信用体系。神庙往往设立于市场中心、城镇广场或行会的附属建筑内，兼作交易大厅、信息咨询台和账簿保管所，其存在形式近似于小型银行和商业公证机构。

赫尔墨斯教会在社会中做什么？

在缺乏现代金融与市场监管的时代里，赫尔墨斯神庙承担：

赫尔墨斯教会的宗旨在于为商业活动提供制度化的保障，它的存在允许财富的流动和商业信用的积累在前现代社会得以运转。

见证契约、保管押金、发行行商令牌
调解买卖纠纷、仲裁行会内部争议
提供价格、货运路线和市场风险信息

为合法商业活动提供制度化框架，使财富流通受信任与控制

善良与否？

当然不可能是！

赫尔墨斯教会才不关心财富的来源是否正义

从好的一面来看，它在助长商人与行会的经济优势的同时，也保护小商贩免受任意压制。

换句话说，它是经济活动的润滑剂。

但随着商人阶级的崛起，借助祭司的声望和网络，赫尔墨斯教会能够对领主施加经济影响——通过控制交易通道、限制或许可信用、操纵市场、让贫困的领主老爷背上一辈子都还不起的债务。教会正推行着一个用赫尔墨斯的秩序替代提尔秩序的阴谋。

他们是隐秘的操控者，教会通过授予特定的交易令牌和保证信用，决定哪些行商可以优先进入市场或获得运输通行权，从而在经济上塑造领主的决策。

赫尔墨斯神职人员是什么人

赫尔墨斯教会的祭司阶层分为两种：

高层祭司多出身贵族家庭或有政治背景，类似提尔教会的精英阶层，负责管理神庙资源、制定交易规则、协调与世俗权力的关系。

基层祭司则更多出身自商人、行会成员和小资产阶级，他们兼顾宗教身份与商业活动，负责交易见证、账簿管理、行商令牌发放与争端调解。

另外，由于赫尔墨斯还有作为小偷和骗子的守护神的方面，因此，一些地下的赫尔墨斯教会有一套表面上不同的传统。

在赫尔墨斯的教会里：

小型赫尔墨斯神庙通常位于乡镇集市旁，与众多行会于一处。大型城镇神庙则体量宏大，设有专门的存储区、信息发布台、交易厅、邮驿和仓马场。

若想使用赫尔墨斯教会的功能。信使的令牌将决定你可以做什么样的事情，令牌材质从青铜到白银、黄金、白金不等，等级对应不同的交易特权，例如存取仓储、特殊交易渠道、免除部分交易费用等等。

当玩家说：

我们想去赫尔墨斯教会

你可以：

让他们可以在此处货物寄存，借贷或者邮寄。根据玩家所持令牌的不同，赫尔墨斯教会也会帮助玩家寻找销售渠道，亦或者介绍合适的商品卖家。

如果玩家尝试操纵市场（通常他们这样做影响了教会的利益时）或，神庙祭司会以神名义警告他们，但当玩家在此处立下的誓言被强权或暴力打破时，玩家亦可向他们寻求帮助。

货币

在 589 年，国王多米纳斯二世试图推行度量衡统一与铸币改革，并设立税务院以加强中央集权，但此举激化贵族矛盾，引发了历时数十年的七侯之乱，尽管国王的军队取得了胜利，但是对于经济的改革却再也没有进行过尝试。实质在我写下这封历史记录的今日。在阿瓦隆尼亚，仍然没有统一的货币。王室的权威衰微，与其试图推行的王室币一样，影响力无法超出中央山脉。各地的经济模式截然不同，催生出光怪陆离的流通方式。

王室与东境：龙币与剪币

摄政王的东境公国与王室直辖区试图维持统一的王室币体系，但成效不彰。

官方货币：

王室金币：几乎仅存在于国库中，常人一生难见。通常来说会认为金币只存在于记账之中，或者即为大宗的交易使用，而并非在实际交易中使用。

王室银币：是税收与军饷的核心，也是被广泛认可的货币。1 金币 = 10 银币。

王室铜币：基础单位，但由于铸币能力的不足永远短缺。法律规定 1 银币 = 10 铜币。

在民间，铜币零钱极度匮乏，导致两种东西在民间广泛流通：

剪币：最常见的小额支付手段。商人、酒馆乃至农民都随身带有一杆小秤，用于称量剪碎的银币（如半币、四分之一币）。一枚银币可能被剪成十几份使用。

铁钉和零碎：在工坊和矿区，铁钉是硬通货。

一枚标准铁钉 ≈ 0.1 铜币。这是工薪和小额交易的实用选择。一位铁匠时常在工作，结束之后带着一把钉子去酒馆喝酒，除此之外，其他的零碎玩意儿也被认为是货币，比方说羊毛，小块的布料亦或者是小型动物的皮革。通常来说 1 铜币 = 10 零碎。

西境公国：汇票与代币

西境的羊毛和葡萄酒贸易催生了王国最先进的金融实践。阿瓦隆尼亚最初的纸币体系也在此出现，然而尚未传播开来。

流通货币：东境的王室银币依然是获得最广泛接受的硬通货。

信用票据：真正的交易核心是羊毛汇票。较大的纺织业工会开具的、承诺在未来兑付银币，羊毛的票据，因其信誉良好，可在西境大部分地区像现金一样流通、转让。

私人代币：各大庄园和商会发行铅锡代币，仅限内部使用，必然支付工钱、购买自产商品，对于终生不离开庄园的农民来说，这些私铸货币已经够用。

北境公国：以物易物

北境苦寒，贵金属稀缺，这里奉行最实际的交换法则。有时候，一间暖房，一次陪伴或者一次洗浴，都能成为某种意义上的等价物。

官方货币：德瓦因家族铸造的狼头币几乎看不见，可能只用于对外采购，贵金属的含量也一直成为问题。

在以物易物的过程中：

优质毛皮（貂、狐皮）价值最高，用于大额支付。

盐块是生命必需品，价值稳定。一块标准盐 ≈ 1 银币。

而牲畜与粮食，是最基础的交易单位。

庄兑换，避免被坑。

南境与光明港：海蛇银与杂币海

南境是王国的海上门户，货币情况也最为复杂。

上流与外贸：来自旧世界的各种货币。

来自大陆的各种货币在上流社会和外贸之中广泛流通他们的成色和货币价值不等。但依然是这个唯一的外贸出入口和国际贸易的标准。

民间与内陆：海蛇银与杂币

费尔康家族铸造的银海蛇币是军饷和南部税收的标准。常常席卷南部的海盗们也认可这种货币

而在市井，码头，是一个杂币的海洋，剪碎的海蛇币、鹰币、打有认可戳记的外国钱币混杂使用。这里只认重量和成色，不认币面图案。兑换商和钱庄是这里最赚钱的行当之一。

在跑团过程中，主持人可以设计以下环节增添风味。不过不要将其作为一个能困扰玩家并消耗他们大量时间的难题来对待，记得叮嘱他们在作为一个旅行商人冒险的过程中要

携带硬通货，东境的银币是接受度最广的货币。但要做好它被拒收或折价的准备。

准备称重工具，一把便携小秤是必备品，用于处理剪币和杂币。

还有了解当地规则，在西境，尝试接受汇票；在北境，用实物交易；在南境，找信誉好的钱

统治阶级主要家族以及成员

1 红龙血王室

红龙血王室为阿瓦隆尼亚的红龙血王朝的正统王权，血统源自远古龙族传承，居所为红龙堡，象征王权的象征与权威中心。

王室统辖首都及其周边地区，以及分散在全国各地的王室领地。

领地与经济

红龙堡周围拥有的红龙血王室庄园约二十万英亩领地，农业产出以粮食和牧草为主，主要用于供应王室及城堡的日常需求。全国其他地区的王室领地则交由当地由王室任命的官员管理，或外包给包租人经营。

红龙堡王室的年收入约为 5 万至 10 万金币。

王室的经济收入主要来源于王室领地的地租，这是王室最稳定且占比最大的收入来源。在最初划分领地时，全国土地大多被分封给贵族。但为了巩固王室的统治地位，除红龙堡附近的土地外，全国各地较为富饶的领地也被划为王室直属。这些王室领地分布广泛，几乎每个伯爵领地中都有约 10% 的土地属于王室。

此外，王室的收入还包括以下几项：

王室特权收入：

王室礼金：在王室成员结婚、成年或被册封为骑士等场合，向贵族收取的礼金。

龙血税：贵族去世后，其继承人需缴纳的

继承金，以确认其血脉合法性。

森林收入：由一支专门的森林巡回骑士团负责管理并征收相关费用。

强制收购差价：以王室名义低价收购物资时产生的利润。

税金收入（约占王室收入的第三位）：

土地税、人头税、关税、动产税（通常为家庭总财产的 1/10）。

战争税（战时加征）和盾牌税（针对无法履行军事义务却保留骑士头衔的人征收）。

除关税外，大部分税金并非每年固定征收，而是由王室根据财政需求临时决定。由于征税流程繁琐且耗时，土地税、人头税等可能数十年不征，也可能在短期内多次征收。

此外，王室还拥有征收任意税的权力，即可以任何理由临时征税，例如为购买海外珍稀红酒，或聘请法师修建城堡下华丽的花园等。

在各个家族的领地中，其各个家族的经济结构，收入来源与王室的大差不差。因此仅在此项目下进行详细描述，往后便不再赘述。

军役义务

王室负责统帅全军，直接指挥直属骑士团。作为最高统治者，需提供并领导王国精锐骑士及卫士。

重要人物

格温·红龙血女王

第五十二代君主，年幼即位，身体羸弱，

权力大多由摄政代理。

卡尔文·红龙血

格温女王的堂兄，叔叔及舅舅，摄政王及东境公爵，掌控军事与财政。他的军事权力包括指挥王家军队和调度各地贵族征召兵，而财政权让他能征收关税、调整王室土地税收，甚至影响议会的拨款决策。

家族纹章

红色盾形底，中央绘有一条展开翅膀的龙，龙爪握剑，盾顶饰黄金王冠。

2 东境公国红龙血家族（东境公国）

卡尔文的家族为红龙血王室直系旁支，阿瓦隆尼亚最为富裕也最为强大的家族。关系密切，家族首领同时担任摄政王。其领地为东境公国，阿瓦隆尼亚为数不多适合进行种植的平缓地带，在最肥沃且富裕的地区拥有广袤农田。家族堡垒龙牙堡设有完善防御工事。

领地与经济

东境亲王领庄园耕地约一百六十万领地，主产小麦，年产量丰富。这里有着的盐矿年产约五百石，是国家重要的盐资源产地。以庄园经济为基础的农业为家族主要经济支柱。

军役义务

家族需提供二百名骑士及八百名重装步兵，另有五百名弓手和二百名农兵。

重要人物

卡尔文·红龙血

摄政王及东境公爵，掌控军事与财政。

他的军事权力包括指挥王家军队和调度各地贵族征召兵，而财政权让他能征收关税、调整王室土地税收，甚至影响议会的拨款决策。

艾莉诺·红龙血

卡尔文其妹，在摄政王位于红龙堡工作期间主导家庭事务，影响力仅次于卡尔文。女性贵族虽不能直接继承王位，但常以家族代理人的身份管理事务。艾莉诺的工作包括负责协调贵族间的矛盾、监督王室仆从。她文化水平仅限读写，因此在两位辅佐者的帮扶下，维持着对于东境公国的统治。

亨利·德蒙福特

骑士团统领。

忠诚且执行力强。负责训练和率领精锐骑兵，在战时担任先锋或驻守关键城堡。

阿尔诺·格雷

家族财政顾问。

王室财政顾问通常是精通法律和算术的教士或低级贵族。阿尔诺的工作包括核算王室收入（如关税、土地税）、监督地方官员的征税情况。

家族纹章

黑色盾底，银龙盘绕中央，象征财富与权力。

3 西境卢卡斯特公国

卢卡斯特家族为红龙血王室的远支，统御西境丘陵地带。该地区地势起伏，牧草丰美，盛产优质羊毛，同时山间河谷的葡萄园闻名遐迩。由于家族长期经营羊毛贸易，他们在商界与贵族间被戏称为贩羊卢氏。卢卡斯特家族以长袖善舞的外交手腕和浪漫奢靡的宫廷文化著称，与各大修道院及神庙关系密切，常以宗教捐赠换取政治支持。家族城堡玫瑰堡以其优雅的哥特式建筑和繁复的玫瑰雕饰闻名，是西境最富丽堂皇的贵族居所之一。

领地与经济

卢卡斯特家族庄园拥有约八十万英亩领地，多为山间谷地，兼有广阔牧场。羊毛年产约三千石，葡萄园主要供应家族和贵族消费。

军役义务

需提供一百二十名骑士，四百名骑马侍从兵和一千名农兵。

重要人物

雷诺·卢卡斯特公爵

年长且保守的家族领袖

作为西境最有权势的贵族之一，雷诺公爵在御前议会中代表地方领主利益，坚决维护封建传统。他擅长以联姻和贸易协议巩固家族地位，近年来，他逐渐将外交事务交给长子处理，自己则专注于与教会的合作。

威廉·卢卡斯特

公爵继承人，玫瑰骑士团指挥官

威廉是西境最受瞩目的年轻贵族，以战术灵活和优雅的骑士风度著称。他改革了家族的军事训练，引入弩手和轻骑兵混编战术，但因此与守旧的父亲时有争执。目前他作为贵族头衔的继承人。负责巡视边境、镇压盗匪，并与邻国贵族维持军事同盟。

阿尔芒·卢卡斯特

次子，骑术大师

阿尔芒的骑术堪称西境第一，曾在比武大会上连续击败三名王室骑士。然而，他的酗酒问题屡次引发外交风波。在阿瓦隆尼亚一位无法继承贵族头衔的次子往往会选择成为一名骑士。

伊莎贝拉·卢卡斯特

次女，待联姻的政治筹码

伊莎贝拉是极为罕见的拥有学问的公主。精通音乐、诗歌和古精灵语，是西境贵族圈中颇受追捧的联姻对象，名副其实的才女。目前家族正考虑将她许配给东境某位伯爵的继承人，以换取羊毛贸易的免税特权。在一个典型的贵族家庭中，次女往往都是用于谈婚论嫁的筹码。

玛格丽特·卢卡斯特

公爵夫人，修道院赞助人

玛格丽特夫人掌管家族内务，同时以虔诚的宗教捐赠闻名。她资助修建了西境四座修道院，并确保家族成员在教会中担任要职。

家族纹章

蓝色盾底，中间为紫色玫瑰。

4 北境王德瓦因公国

德瓦因家族是红龙血王室的北境旁支，统治着苦寒险峻的北方边疆。由于地处偏远且常年自治，他们被尊称为"北境王"，又因领地上凶悍的白狼群而被戏称为"狼牙王氏"。这里终年寒风呼啸，贫瘠的冻土上只有顽强的松林和苔原，生存条件极其严苛。德瓦因家族成员世代镇守在北境长城沿线的要塞中，用铁血手段抵御北方野蛮人的侵袭。

领地与经济

德瓦因领地约六十万英亩，均为产量不高的薄田，盐矿产量每年三百石，毛皮出口为家族重要收入，粮食需外部输入。

军役义务

需提供八十名骑士，二百名侍从兵，二百名重装士兵和五百名农兵。

重要人物

阿拉里克·德瓦因

北境守护者，王室边防长官

作为边境诸侯，阿拉里克享有特殊军事特权，可直接征召边境民兵而不需王室批准。其铁血统治风格源于北境长期面临蛮族威胁的历史传统，历代德瓦因家主皆以严酷手段维持边境安定。

埃里克·德瓦因

北境骑兵统领

长子，埃里克必须统领家族常备骑兵并定期巡视防线。其勇猛作战风格符合北境"以战代守"的军事传统，该地区骑士素以悍勇著称，常被南方贵族雇佣为精锐部队。

伊莎贝尔·德瓦因

政治联姻执行者

边境贵族之女，伊莎贝尔的婚姻必须服务于家族防御需求。历史上北境贵族常通过联姻换取南方粮食补给和军事支援。

家族纹章

银色盾底，中绘露出牙齿的狼。

5 南境费尔康家族（南境公国）

费尔康家族是红龙血王室的南方旁支，统治着阿瓦隆尼亚温暖而崎岖的南部海岸与边境丘陵。由于地处王国南陲，常年面临来自海上零散海盗的骚扰以及南方未完全臣服的山地部落的袭扰，费尔康家族被赋予了极大的自治权，其首领常被称作南方王国的国王。与北境的苦寒不同，南境气候湿润，山谷肥沃，但地势险要，海岸线曲折多礁，形成了众多易守难攻的天然港湾。家族城堡鹰喙崖扼守要冲，监视着海陆两路。

领地与经济

费尔康家族领地约四十万五千英亩，分散于沿海谷地与丘陵梯田。主产橄榄、葡萄、优质木材与柑橘类水果，进行有限的沿海贸易与渔业活动。南境山林中出产珍贵的药用植物和染料原料，由山民采集后经由家族专卖获利。与北境类似，南境粮食不能完全自给，需从东境输入部分谷物。

军役义务

需提供一百名骑士，三百名山地轻步兵，二十艘轻型战船及七百名水手。

重要人物

奥利弗·费尔康女公爵：南境守护者。一位精明而务实的中年贵族，与其说是战士，不如说更像一个管理者。她深谙南境地形复杂、部落林立的特点，统治手段灵活，即便对于海盗，她也倾向于谈判解决问题。对于山中的各部落，时而武力镇压，时而怀柔拉拢，以确保边境安宁。她对王室的忠诚建立在南境自治权得到尊重的基础上，对红龙堡的内部权力斗争保持谨慎距离。

塞巴斯蒂安·费尔康：公爵继承人，鹰喙崖守备官。与其母不同，塞巴斯蒂安是一名激进的少壮派军官，坚信强大的海军和主动出击是一劳永逸的解决海盗问题的唯一途径。他热衷于改进战船设计，训练水手，时常与主张谨慎的母亲发生争执。

莱娜·费尔康：公爵之妹，家族外交事务顾问。常年代替公爵与南方山地部落首领进行谈判，精通他们的语言与习俗，是家族与边境部落之间的关键纽带。她性格坚韧，手腕灵活，是南境政治中不可或缺的人物。

海上魔女伊丽莎白：家族舰队指挥官。一位经验丰富但脾气暴躁的舰队司令，出身农奴但因功获提拔。她对南部海域了如指掌，是塞巴斯蒂安军事计划的实际执行者，但也时常抱怨经费不足和战舰老旧。

家族纹章

绿色盾底，上绘一只展翅的金色海鹰，鹰爪紧握一支橄榄枝与一柄鱼叉。

6 光明港奥斯特里安伯爵领

奥斯特里安家族为王室远支，统辖位于南境公国的光明港及其周边地区。作为阿瓦隆尼亚唯一的真正城市，光明港吸引着大批失地农民和无法继承家业的次子们。通过精心设计的契约陷阱，这些“自愿”前来的移民很快沦为契约奴工。奥斯特里安家族仍顽固坚持封建领主思维，将城市居民视为另一种形式的佃农，这种落后的治理方式严重制约着城市的发展潜力。家族堡垒“海风堡”与其说是防御工事，不如说是一座巨型监狱。

领地与经济

辖区内拥有约一千五百英亩城郊耕地。羊毛出口年税收达万余，但这些钱大部分都将流进王室的口袋。经济依赖港口贸易、基于契约奴工的纺织和造船业，以及拥有城市中的房产并将其出租。

军役义务

需提供一百名常备兵，十艘战船及三百名水手。

重要人物

莱奥纳尔·奥斯特里安

光明港总督

作为港口城市统治者，莱奥纳尔享有征收市税和组建商会的特权。其扩大自治权的诉求源于历代王室对城市税收的过度索取，这一矛盾在同时代的沿海商业贵族中普遍存在。最近在推行的一项改革流浪罪让城市管理者可以合法地将在街边流浪的无业人士逮捕。并为他们安排工作。

艾琳·奥斯特里安

修道会女侍

艾琳的修道院身份既保障了家族与教会的联系，也规避了可能不利的政治婚姻。尽管她是一名文盲，但是通过该职位使其可参与教会慈善基金的管理，这让她可以通过教会，以慈善的名义收留，并强迫无家可归的无业游民从事纺织工作。

罗兰·奥斯特里安

城市财政官

伯爵的远方表亲，财政官负责监管港口关税和契约奴工管理，这一职位在商业城市中具有重要政治影响力，常由家主亲信担任。

家族纹章

白色盾底，蓝色海浪图案。

稍等一下，怎么国王和东境公国公爵都叫红龙血？

很好，你注意到了一个问题，但是这并不会成为一个问题。

国王和东境公爵都姓红龙血，这完全正常。关键在于，人们绝不会用姓氏来直接称呼他们，而是使用他们独一无二的头衔。同姓（同宗）的亲王担任摄政并拥有强大势力，是中世纪历史上最常见的权力结构（就像兰开斯特公爵一样），这就像历史上，在玫瑰战争时期国王和

兰开斯特公爵都姓金雀花，但没人会混淆一样。

如何区分他们？

1. 对个人的称呼：使用主权头衔和爵位头衔

称呼国王/女王时：

格温女王或 格温陛下。

她的头衔是君主 (Monarch)，这是最高级、唯一的主权头衔。

称呼公爵：

东境公爵 或 卡尔文公爵。

在正式场合，称他为 殿下/大人。

绝不会有人称他为红龙血公爵，因为红龙血是姓氏，不是头衔。

所以在日常和官方场合，因为称呼方式完全不同，根本不会产生任何混淆。

2. 区分两个家族：使用家族分支名称

当需要指代他们所属的家族分支时，会用地名来区分。

指代王室家族：

王室 或 红龙堡的红龙血家族。

最简单直接的就是称他们为 王冠。

指代卡尔文的家族：

卡尔文是 东境公爵。

因此，他的家族分支就会很自然地被称为东境家族 或 龙牙堡的红龙血家族。

在政治斗争中，他们可能会被称为 东境派。

这就完美区分开了，虽然他们都姓红龙血，但一个代表王室，一个代表东境。

在模组中的具体应用：

场景一：朝堂会议

大臣们会对王座上的女孩说：陛下，关于征税一事...

然后他们会转向卡尔文说：东境公爵大人，您的意见是？

绝不会有人说：红龙血陛下，另一个红龙血大人...，或者大胆到直呼其名。

场景二：民间议论

酒馆里的民众会说：听说了吗？东境公爵又给女王（格温）施压了。

他们会用头衔来指代，因为平民可能根本不知道贵族的姓氏

场景三：外交文书

文书中会写道：致东境公爵，卡尔文·红龙血阁下...

而给女王的则会写：致阿瓦隆尼亚的君主，格温·红龙血女王陛下...

所以在故事中，当第一次介绍卡尔文时，可以这样写：

卡尔文·红龙血，东境公爵，女王的堂兄。虽然与王室同属古老的红龙血家族，但人们更常用他的头衔来称呼他，并将他的势力称为东境派，以区别于代表王权的红龙堡。

阿瓦隆尼亚编年史

公元前约 3200–前 2470 年 | 精灵统治时期

群岛诸地曾为精灵诸邦所据。

精灵殖民者在沿海、河口与高地修建城市、港埠与神殿。

其城以白石为基，
其塔以星纹为铭，
商路、港道与法阵相连。

今光明港外丘陵、南部海礁与内陆河谷所见遗址，

皆可追溯至此一时期。

公元前 2470–前 2400 年 | 大撤离与遗址时代

精灵诸邦在无大战记载的情况下陆续撤离群岛。

其原因不明。

城市失养，法阵崩坏，
精灵遗址逐渐荒废。

公元前 2400 年–公元 191 年 | 群岛分裂时代

精灵撤离后，群岛文明急速退化。

群岛山地部族割据，氏族林立，信仰多元，
政治结构极度分散。

尚无统一王权，各地由部族首领、巫术传统与地方神祇主导。

战争成为这片土地的常态，
城市概念几近消失，
野人，军阀互相攻击，
得不到庇护的人民惨遭屠戮。
人民依附堡垒而生。

公元 0 年 | 受难之主降生

是年，后来被尊为受难、牺牲与救赎之神化身的凡人——约翰——诞生于一处无名聚落。其生平事迹多由口述与殉道传记拼合而成，早期史料稀少，然各教派一致承认：自此年起，世界的苦难首次被赋予了可被理解、可被承受的意义。

公元 192 年 | 阿尔图斯起兵

北方山地传奇战士 阿尔图斯·红龙血 起兵。

传说其与一头远古红龙缔结血契，获得超凡力量。

同年，阿尔图斯率领与其分享血脉和力量的誓言骑士团，发动阿瓦隆尼亚统一战争。

公元 192–222 年 | 统一战争

亦称：龙血契约战争

统一战争持续约三十年。

阿尔图斯及其追随者逐步击败群岛各地蛮荒部族，军阀与巫师。

公元 222 年 | 阿瓦隆尼亚王国建立

最后的巫师联盟被彻底击溃。
阿瓦隆尼亚王国正式建立。

阿尔图斯确立红龙血家族为世袭君主，
推行严格的封建分封制度，将领地分配予
亲信贵族。

骑士阶层与城堡体系成为新王国统治的
象征。

公元 223–260 年 | 王国早期

王权尚不稳固，
封建制度快速铺设于群岛各地。
荒野之间仍有蛮荒部落。
森林之中藏着野兽恶兽。
山丘之道居住食人巨人。

公元 261–347 年 | 塔楼林立的年代

为控制交通、边境与人口，
在巫师梅莉的魔法帮助下
王国各地修筑大量城堡与防御塔楼。

史官称此时期为
塔影覆盖群岛之年。
自此，人民依附塔楼建立城镇。

在骑士的庇护下，免遭森林中的野人，野
兽和北方部落袭击。

三世纪中叶（约公元 260–290 年）| 伊瑞
克一世的扩张

红龙血家族的继承者 伊瑞克一世
完成对西部高原与南部河谷的征服。

大量肥沃、适合种植的土地被纳入王国统
治之下。

公元 312 年 | 《神庙特许令》

宗教改革者 玛利安娜大主教 推动王室

颁布《神庙特许令》。

允许各神明神庙在王国境内建立，
宗教界承认红龙血统治的合法性。

公元 318–360 年 | 神庙封建化时期

王权以土地为酬，
将大片土地分封予大神庙与修道院。

自此，神庙不再仅为信仰之所，
而成为与伯爵、男爵并列的封建领主。

公元 332 年 | 堂区制度确立

各个神明的教会完成对全国的堂区划分。
堂区与村庄边界高度重合，
成为洗礼、婚姻、葬礼与弥撒的必经之所。

普通人的一生，
自此有两项不可脱离之物
不可脱离神的祭坛。
不可脱离王的保护。

公元 347 年 | 神庙司法权确认

王室承认大神庙与主教区
在其领地内拥有审判权、征税权与役使权。

神权领主得以主持庄园法庭，
其权柄与世俗贵族无异。

公元 347–489 年 | 王国中期稳固期

封建秩序成熟，
王权、贵族与教会形成稳定三角。

公元 589 年 | 改革尝试

国王 多米纳斯二世 试图推行度量衡统一、铸币改革，
并设立税务院以加强中央集权。
改革引发贵族强烈反对。

公元 589–620 年 | 七侯之乱

贵族叛乱爆发，史称 七侯之乱。
动乱持续数十年。

公元 620 年 | 七侯之乱平定

忠于王权的将领 卡尔文侯爵 平定叛乱。
王室在军事上取得胜利，
但大规模的经济改革自此不再被尝试。

公元 882 年 | 北境初探

北境蛮荒部落对阿瓦隆尼亚控制区域产生持续性威胁。

王室派遣勘界骑士与教会测绘官进入北境边缘，
确认游牧部族分布、草场与旧要塞。

公元 700–1100 年 | 封建体制鼎盛

阿瓦隆尼亚封建体制进入鼎盛阶段。
农奴制盛行，贵族通过严格的土地管理维持经济基础。

北境部落的持续性掠夺入侵成为王国动荡不安的因素。

公元 1096 年 | 第一次北境远征

惩戒性远征展开。
王军在霜原南缘建立三处前哨堡垒，

未能长期驻守。

公元 1111 年 | 第二次北境远征

王权联合北境侯爵协同进军，
击溃数个游牧部族联盟，
取得温泉口堡垒（今北境德瓦因家族的城堡狼穴）控制权。

公元 1123 年 | 北境要塞化工程

王室颁布北境筑城令，
沿山口与河源修建石堡与烽塔，
为全面征服奠定基础。

公元 1134 年 | 第三次北境远征（北境征服）

国王 艾格温 亲征北境。
游牧部族被彻底击败或驱逐。
北境边界修筑大量城堡，
王国疆域基本定型。

公元 1189 年 | 商道初复

北境和平确立后，不再常有蛮族的袭扰与威胁。

人们不必依靠城堡的保护才能存活。
阿瓦隆尼亚的商业开始复苏，贵族们再次有了奢侈的要求。

部分旧商路重新启用。

公元 1291 年 | 辉光式建筑理论成形

修士 阿纳克里昂
于修道院中提出新式圣殿结构理论。
运用尖拱、肋拱与飞扶壁，
使高窗引光，殿堂拔地而起。

公元 1298 年 | 首座辉光式圣殿落成

阿纳克里昂于黎明山谷
完成首座辉光式圣殿。

其壮丽震撼王国，
称神国降世之殿。

公元 1294 年 | 阿瓦隆尼亚的城市化尝试

旧精灵港湾被重新利用，
商道汇集之处，常设集市再次出现。

公元 1312 年 | 光明港获自由港地位

光明港商人议会成立，
王权仅设驻官观察。

14 世纪 | 危机的年代

连续的饥荒与瘟疫动摇农奴经济。
沿河谷地区，行会与小商贩逐渐兴起。

公元 1418 年 | 光明港进入繁盛期

人口突破三千五百，
工坊与船坞林立。

公元 1427 年 | 驿路修缮令

国王 格雷戈里二世 下令修缮全国驿路，
意图改善交通、促进贸易。
因地形险峻，整体成效有限。

公元 1475 年 | 光明港之变

奉国王之命。
奥斯特里安家族血腥接管光明港，
城市自治终结。

公元 1484 年 | 埃德蒙三世去世

红龙血家族第五十一代君王
埃德蒙三世 在远征蛮人途中因病去世。

公元 1485 年 | 格温·红龙血女王即位

埃德蒙三世之女 格温·红龙血 登基，
为第五十二代君王。

公元 1485 年 | 摄政统治开始

卡尔文·红龙血 以摄政王身份代行统治
权。

公元 1492 年 | 当代

第四章：众生如何生活？

当最后的烽火熄于远方，当龙旗插上最后的山岗，

阿尔图斯王的声音，如春雷滚过新垦的土壤：

追随我的剑与誓言的骑士们，请上前来，
血与火洗净的土地，将是你们永久的封疆。

于是，奇迹在阿瓦隆尼亚生长——

看啊！一座座纯白塔楼沿河而立，如湖面升起的月光，

尖顶刺向蔚蓝苍穹，拱窗迎接东方朝阳，
不是为战争而建的狰狞堡垒，而是庇护秩序的优雅殿堂。

骑士们的徽章刻于门楣，下面环绕着麦穗、
葡萄与锻炉风箱。

在白色城墙的倒影里，农夫得以深耕，不再担忧刀枪，

炊烟与铁匠铺的敲击声，在傍晚的空气中
交织飘荡。

少女在井边笑语，商队驮着远方货物，铃声清脆叮当，

教堂的钟声与牧师的诵读，宣告着理性与信仰。

红龙之血赐予的和平，梅莉的智慧预见的景象，

骑士用剑守护的日常，阿尔图斯王许下的愿望。

纯血与混血的后裔，或许在未来殿堂里各执一词，

但此刻，在共同的白色高塔下，人民齐声歌唱：

赞美让麦粒饱满的太阳，赞美带来太阳的国王！

阿瓦隆尼亚，这片辽阔而古老的土地，在漫长的岁月里见证了兴衰与争夺。这里既有巍峨的白石城堡与绵延的丘陵庄园，也有数不清的乡村与农田，人民在这片土地上以辛劳换取温饱……在年景不好的日子里，也许也没有那么温饱。

阿瓦隆尼亚的社会被封建权力紧密编织：领主与骑士以城堡为中心，控制着村落与土地的一切；教会在祭坛与神龛间宣告神明的旨意，教导人们顺从与忍耐；而大多数农民则在贫瘠而一成不变的生活里延续血脉，仰望着领主和神祇，寻找那似乎遥不可及的，永远也不会到来的未来的希望。

本章将带你走进这片大陆上不同阶层的日常。从在泥泞田间劳作的农奴，到依附于庄园体系的自由佃农；从简陋村庄中世代未曾远行的家庭，到坐拥白石高墙、举办盛宴与比武的贵族之家。我们将看见乡村的闭塞、集镇的繁荣与城堡的权威，理解阿瓦隆尼亚的社会如何运转，财富如何分配，普通人又如何有限的天地里谋求生存，顺便还得把自己需要承担的那份税给交了。

我们会为住在乡村城镇和城市的居民各创造出一个经典的一家人的例子，以方便你在进行模组运作时进行参考，并且创造出这一家人。

这是一个看似平凡却暗藏机会的世界：关于土地与劳役、信仰与权力、贫苦与荣耀，交织成阿瓦隆尼亚众生的……寻常的一日。

广大的乡村

在阿瓦隆尼亚辽阔的国土上，乡村是社会的主体，也是王国秩序的基石，人们过着日出而作日落而息，田园牧歌般低欲望的生活。绝大多数人口终生生活于此，几乎未曾跨越村庄的界限。对大部分人而言，城市只是遥远的传闻，而光明港之名更近乎神话。

乡村社会的基本单位是村庄，每一个村庄皆隶属于某位领主，可能是世俗贵族，也可能是教会的神职领主。他们通过庄园法庭掌握司法与行政权，具体事务往往由领主的管家执行。这一制度决定了村庄在政治上完全依附于领主权威。

生产结构遵循庄园经济的典型模式。耕地分为三类：

其一是领主的自营地，由村民承担劳役加以耕作，所获收益归于领主；

其二是份地，农奴需以劳役换取份地的使用权，劳动日常固定，一般为每周三天；

其三为佃地，由自由农或佃农租种，以实物或货币缴纳地租。极少数村民拥有自有土地，但这一阶层稀少且往往经济较为宽裕。

根据农村土地的不同，亦可以将农村的人口分为这几类。

农奴 —— 农奴是依附于领主的非自由人。

农奴构成乡村人口的主体。他们人身依附于领主，未经许可不得离开庄园，婚姻需经批准并纳税，履行每周强制劳役，且无权自由买卖土地。他们必须在领主的田地上出力，收割、播种、修路、建仓，甚至在战时被征召修筑防御工事或护送物资。农奴并无酬金可言，其报

酬仅在于获得份地的使用权与庇护。份地收成会几乎全部被领主所拿走。但即便如此，农奴依然拥有可支配的财富。尽管他们所能支配的，往往仅是份地上的少量余粮与副产物。

依附佃农 —— 依附佃农是以劳役或实物缴纳换取土地耕种权的农民。

这类佃农虽不完全是农奴，但在法律上依然受领主的庄园法庭约束。他们往往以固定的劳役与实物缴纳，来换取份地的耕种权。其劳役通常轻于农奴，但性质相似——如在收割季节被召去割麦，或被要求修路、运柴。他们不能随意处置土地，买卖和继承往往要经过领主许可并缴纳费用。依附佃农与农奴的区别，在于他们往往保有更大的家庭自主性，日常生活中不必像农奴那样每周都固定上田服劳，而是以特定季节的繁重役务来取代常年劳役。

自由佃农 —— 自由佃农是通过支付货币或实物租金取得土地使用权的农民。

他们是佃农中地位最高的一类。他们通过支付货币或实物租金取得土地的使用权，租期可能是多年甚至世代相传，甚至说按照本地的习惯法，领主必须将同一片土地租借给自由农的后代。在法律上，他们拥有更清晰的财产权，通常可以将土地转让、继承，甚至抵押。他们不再负担强制劳役，若被要求参与领主的事务或军事行动，则必须得到报酬。

自由农 —— 自由农是拥有自有土地的真正自由人。

不需缴纳地租，享有一定的行动自由，且可在有限范围内传承土地。通常拥有独立的经济基础，不依赖庄园份地生存。他们可以随意迁徙，支配自己的土地与劳动成果。然而，这样的自由农在阿瓦隆尼亚寥若晨星。至于真正的自由人和公民，则几乎只存在于光明港等城市。他们的自由仍受制于领主的权威：须缴纳

各类附加税，如继承税、婚姻税或赎身费；在国王或领主需要时，他们也可能被召集服役，提供短期的随军支援。自由农在服役时往往需得到报酬，哪怕微薄，也标志着他们的身份差异。

关于农村中的工匠——铁匠、木匠、皮匠等，一个常见的误解是认为他们因其手艺而自然享有自由身份。然而，现实往往更为复杂。许多这类工匠实际上是会手艺的自由农，而非真正意义上的自由公民。自由农在法律上虽比农奴更独立，可以支配自己的劳动成果，甚至在某些情况下迁移到别处，但他们仍依附于庄园体系，需向领主，或者本地的主教等土地持有者缴纳租金或履行特定义务。他们的自由是有限的，远不能与城市中的自由市民相提并论。

至于真正的自由人，自由公民是什么样的，我们在稍后的城市篇章会予以讲解。

生产工具高度集中于领主或教会的控制之下。磨坊、榨油机、烤炉、葡萄压榨机，乃至渔塘和酒坊，无不由领主垄断，村民须缴纳费用方能使用。森林和荒地名义上属于领主，虽在部分地区允许村民行使共有权以放牧或采集，但若领主严格施行森林法，则狩猎与采集将受到严厉限制。

在社会生活层面，乡村闭塞而静止。交通匮乏，信息难以流通，村民往往一生不识字，唯一接触文化的机会来自修道院的布道。牧师在木质讲坛上诵读神明的旨意，解释为何贫苦与辛劳是神所设定的考验，并劝诫他们以忍耐换取来世的救赎。节日与婚礼是村民为数不多的集体狂欢，届时，全村聚集，饮麦酒、歌舞、祭神，以此在单调的生活中寻找片刻的喜悦。

一个典型的乡村

你们沿着一条坑坑洼洼的泥路前行，马蹄声在潮湿的土壤上发出黏腻的响声。雨水的痕迹还未干透，车辙深陷，行走颇为费力。前方，一个散落在丘陵间的小村庄映入眼帘。

奥克兰村——西境深处的一处聚落，和你这么多年来经过的若干个村庄一样，没有任何的不同。三十来座低矮的木骨泥墙房屋沿着道路摆在那，屋顶覆着秋天变成屎黄色的茅草，有的甚至已经长出青苔。空气里弥漫着炊烟与泥土的气味，夹杂着牲畜的味道，村口不远处，瘦弱的羊正低头啃食稀疏的青草。

这里没有旅店，没有商铺，甚至没有一间酒馆，只有泥泞的道路、简陋的长屋和静默的丘陵。村民们先祖的坟地便立在那里，祖先们的灵魂俯视着这座千百年来毫无变化的村庄，这里的一切与他们活着时并无不同。你能感觉到这片土地的韵律：一成不变的劳作、贫瘠却宁静的生活，以及隐藏在表面之下的机会。

奥克兰村

奥克兰村位于阿瓦隆尼亚南境丘陵地带，隶属于布雷蒙特男爵领，人口约一百八十人，共三十户，是一个典型的中世纪封建乡村。村庄沿一条泥土路呈带状分布，中央有一口公共水井，水井附近建有一座木制神龛，供奉提尔与受难之主，由一名修士负责主持礼拜。

住宅大多为木骨泥墙、茅草屋顶的长屋，道路多为泥路，雨季时难以通行。全村唯一的公共设施是水磨坊，归领主所有，村民必须缴费使用。林和荒地名义上属于领主，狩猎和拾取木柴必须得到许可，违者将被罚款。

土地共 700 亩左右，分为三部分：领主自营地、分配给农奴的份地，以及少量自由佃地。农奴每周必须为领主在自营地劳动三天，其余时间才能耕种自己的份地。所有农奴需缴纳什一税及各种杂役。自由佃农数量极少，他们拥有土地使用权，只需缴纳货币地租，无需履行劳役，因此生活较为富裕。

主要农作物为燕麦、黑麦和豌豆，少量种植葡萄。畜牧业以羊为主，羊毛可以纺织，但没有对外贸易渠道，基本只供本地使用。少数农户会酿麦酒，仅在节庆时饮用，尚未形成交易。本地羊毛若有人收购，可能带来额外收入，但目前仍无渠道。生活不忙的时候，男人们无所事事，女人们把羊毛纺成丝线。

权力与管理

领主：布雷蒙特男爵，居于十里外的富饶堡，平日很少到访村庄，管理事务由管家执行。

管家：马里乌斯，负责收税、账务和司法，巡查时态度严厉。

庄头：托马，本地出身，监管劳役，维持日常秩序，手段强硬。

修士：贝尔特兰，提尔教会神职人员，主持礼拜、登记婚姻和死亡，定期向村民宣讲教义，强调顺从与忍耐。

生活与风俗

村民大多不识字，只有修士会读写，负责记录出生、婚姻和死亡。新闻几乎只能通过教会传达，内容多为宗教训诫或领主法令。日常生活单调，几乎没有娱乐，唯一的乐趣来自一年数次的宗教节日和婚礼。节庆时，村民会聚集在古橡树下，饮少量麦酒，跳舞，并聆听修士诵读圣经。

绝大多数村民终生未曾离开村庄，最远的路也许是前往领主所在的富饶堡，他们对外界

一无所知，红龙堡和光明港对他们来说只是一个听过的名字。他们的生活虽然艰苦，却安于现状，追求的只是温饱和家族的延续。

可贸易品

而作为一个以贸易和跑商为主的模组，你可能还想知道本地产出的贸易品：

村落拥有约 700 英亩耕地，其中：

1/3 休耕轮作，

2/3 用于播种燕麦、黑麦、豌豆等。

农作物大多需要用于自给自足。

奥克兰村年度产出的可贸易品：

燕麦余量 4000 磅。

大麦余量 3600 磅

羊毛产出：约 150 kg，360 磅。大约为一袋，不过这些产出的 1/3 都归领主所有。

若将羊毛纺成纱线损失为 30%。以目前村庄中的技术，1kg 羊毛可以纺织成四束纱线，大约可仿制 420 束纱线。

若以城堡等非乡村地区价格计算，燕麦可换得约 15g，大麦约 27g，羊毛一袋若卖出均价约 40-60g。420 束纱线每束 0.2g，总计大约 80g

在正式模组的游戏里，你可能并不希望对于可贸易品的计算如此的复杂，因此我会直接提供一份本地可以买卖的贸易品名单以及参考价格，在这里仅作为演示，我们搞的就是刻板印象，绝对不要被现实的牢笼之中。

一户典型的乡村家庭

下面我们将创作出一个标准的乡村居民，生活于奥克兰村的霍克一家，你可以以此为基础塑造出一个生活在阿瓦隆尼亚合理的乡村居民家庭的样子。

雨后积水的坑洼里，烂泥巴之中陷着家禽的羽毛。

木桩围成的简易篱笆后面，几只瘦弱的母鸡在泥地里啄食，见到生人便惊慌地四散奔逃，就像是那些对你们的奇特样貌避之不及的农户一样。作为村里少数愿意收取报酬以自家的空房间接待旅人的佃农家庭，霍克家的长屋比普通农户要宽敞些许，但依然显得拥挤而简陋。

屋内光线昏暗，靠中央石砌火塘里跳动的火焰提供照明。火塘上方悬着一口黝黑的铁锅，正煮着燕麦粥。几件简单的农具——木犁、镰刀和草叉——整齐地靠在墙角。

在一旁空着的屋子里，干草铺就的“床铺”，上面叠着几床羊毛毯，这便是供你们过夜的地方。屋角堆着几袋谷物，旁边是一个简易的纺车——这是这个家庭重要的收入来源，你们谁也别想靠近。

让我们来走进霍克一家，奥克兰村为数不多愿意将空房子租给旅客居住，以换取旅费的在这个村庄中较为富裕的家庭。

以奥克兰村的霍克一家为例，该家庭由五名成员组成：父亲、母亲、两名子女（通常为一男一女），以及一名幼童。

至于为什么没有老人，因为在这个年代，由于营养不良、传染病和医疗条件落后，农民的平均寿命约 30-40 岁。活过 50 岁已属高寿，因此多代同堂的大家庭较为罕见。而且丧失劳

动力的老人若无法依靠子女，可能沦为乞丐或依附修道院救济，甚至被迫离开家庭以减少负担。

家庭的成员有这些：

父亲

托马斯·霍克（38岁）：作为户主，他负责土地耕作、与领主交涉及家庭决策。右腿因年轻时犁地事故微跛，他是一个大家长主义的户主，平均每天打家人三次半，连领主管家都夸他“教育有方”。最近正盘算着把女儿许配给庄头。

母亲

玛格丽特·霍克（35岁）：管理家务、纺织、饲养家畜及照料菜园，作为这个年龄的妇女，她已经生产6次，目前有三个孩子活了下来。生育六次练就了边喂奶边造谣的本事，因此她知晓这个村中大部分不为人知的秘密。

长子

约翰·霍克（17岁）：在这个年龄的孩子已经是主要劳动力，协助父亲耕作，不出意外的话可能在未来继承租地（对土地的租赁权）。由于接受过失败的放血疗法，他的智力有点问题，他的力气很大，能单手举起一袋燕麦。

女儿

艾丽丝·霍克（14岁）：协助母亲纺织、酿酒及照看幼弟，可能在成年后嫁入邻近家庭。她的头发总是用麻绳草草扎起，腰间别着纺锤，已能织出比母亲更细密的羊毛布。比起嫁人，酿酒和羊毛，她更爱幻想自己有朝一日能够与骑士恋爱。

幼子

威廉·霍克（6岁）：参与轻体力劳动，如

拾穗、放羊或跑腿。因为疾病，脸上布满了可怕的伤口。每天放羊时都会偷偷在领主林子里设陷阱抓野兔。幸运的是他至今为止没有成功过，当他成功的那天就会被领主吊死在村口的那棵树上。

他们自由佃农的身份意味着他们无需承担每周固定的劳役，但仍需向领主缴纳货币地租（通常为每年几银币）以及实物税（如家禽、谷物等）。此外，他们仍需向教会缴纳什一税，约占收成的十分之一。

霍克一家租种约12英亩的条田，这些土地分散在庄园的敞田系统中，通常采用三圃制轮作：

春耕地：种植大麦、燕麦和豌豆，主要用作食物和饲料。

秋耕地：种植冬小麦或黑麦，用于制作面包。

休耕地：休耕以恢复地力，偶尔用作公共放牧。

由于土地分散，霍克家需与其他佃农协调耕种和收割时间。他们在自家的房屋后面拥有一小块菜园，种植卷心菜、洋葱、韭菜等蔬菜，并栽种苹果树。

自由佃农通常比农奴拥有更多的牲畜，但数量仍然有限，他们饲养了这些牲畜：

五只羊：提供羊毛，自用，如果有机会的话可能出售给市场。

几只鸡：产蛋和肉食，偶尔作为实物税缴纳。

作为这个村里相对富裕的家庭。

霍克家有一头猪：散养在公共林地，准备秋末宰杀，肉会腌制。

霍克家的住所是一栋单间木骨泥墙长屋，茅草屋顶，地面为夯土。屋内中央设有一个石砌火塘，用于取暖和烹饪，烟从屋顶的孔洞排出。睡眠区域铺有干草和粗羊毛毯，全家共用。主要炊具包括铁锅、木碗和陶罐。他们全都不认识字，因此家里没有任何的书籍。使用一些自己才能看得懂的符号来记录事物。

古老的城堡

在阿瓦隆尼亚，贵族，例如一位骑士的权力和生活中心通常建立在一座世代相传的梦幻的城堡之上，这样的城堡往往耗费数百年，以庞大的资金进行建设，并使其完善。

在阿瓦隆尼亚没有一座体面的城堡，你就不能被称之为贵族。而这座城堡不仅是他们的住所，更是整个领地的象征与统治核心。一座庄园往往以城堡为中心，向外延伸包括大片土地、附属村落以及必要的经济与社会设施，这种结构成为封建秩序的基本单元。

一座城堡往往控制的领地包含附近的数个村庄，在上文中的村庄我已经列举过关于土地的拥有权和使用权，因此便不再赘述。

城堡本身是庄园的核心建筑，它不仅是领主的住所，也是防御工事和权力的象征。阿瓦隆尼亚的城堡多用白色石材建造，或在外墙覆盖白色石灰粉刷，以彰显其显赫。其设计兼顾防御与居住功能，主体结构包括高耸的主楼、环绕的幕墙、坚固的角楼和深邃的护城河。城堡内设有大礼堂，这是日常集会、宴饮和举行封臣宣誓的场所，通常装饰华丽，设有壁炉以抵御寒冷，并在墙上悬挂家族徽章与锦缎。

除了大礼堂，城堡还包含领主及其家族的寝宫、厨房、储藏室、兵器库、马厩和仆役房间。厨房通常位于独立的附属建筑，以防火灾蔓延，内设大灶和面包烤炉。储藏室用于存放谷物、盐和葡萄酒，以维持长期围困中的自给能力。

马厩安置用于骑战的战马和用于日常出行的坐骑，骑士文化的重要性让拥有一匹好马亦成为判断一个家庭是否体面的凭证。。饲养

这些马匹的饲料来自于自耕地之中。

整个城堡的建筑布局不仅服务于防御和管理，也显示出贵族阶层在审美与功能上的追求，在阿瓦隆尼亚没有一座城堡是和另外一座长得一模一样的，因此，若一座城堡的修建显得简陋或缺乏装饰，主人必会视之为失礼甚至耻辱。

其高墙、塔楼和吊桥构成了坚固的防御体系，护城河和吊桥则使敌军难以直接攻入。

领主的军事义务要求其在王国号召下提供一定数量的骑士和步兵，而城堡储备的粮食和军械使其能够在战时维持长期防御和出征所需。

贵族的生活在城堡中呈现出严格的等级与礼仪。他们在大礼堂举办宴会，宴席以烤肉、面包和香料酒为主，席间有乐师奏乐、吟游诗人讲述骑士传奇或历史故事。

节庆和宗教节日常伴随着狩猎、马上比武和射箭竞赛，这些既是娱乐，也是训练武艺的方式。教育方面，贵族子弟从小接受骑士训练，学习骑术、剑术和狩猎，同时由家庭教师或教士教授识字、礼仪和神学。妇女则学习家政管理、刺绣和音乐。

居住在城堡周围的小镇居民则承担着为城堡服务的职能，他们是铁匠、木匠、磨坊主、酿酒师和商贩，经营着比普通乡村更繁荣的经济活动。小镇因接近城堡而享有相对安全和稳定，领主的需求，给本地的工业发展带来了长久稳定的销路。城堡附近的土地能够获得保护与商业机会，集市和手工业在此发展。

然而，城堡附近的小镇由于起源于为庄园

和城堡服务的职能性聚落，其发展缺乏系统性的规划和整体性的治理，因此在扩展过程中不可避免地遭遇诸多结构性限制。首先，城镇的空间布局受城堡防御体系的约束，外围护城河、城墙及领主控制的土地阻碍了居住区和商业区的自然扩张。其次，基础设施严重不足，街道狭窄且无固定铺设，缺乏排水系统与污水处理设施，导致生活废水直接倾倒入街巷或溪流，形成严重的卫生隐患，供水来源单一，井水往往受到污染，无法支撑更高密度的人口居住。

作为一名旅行商人，你更加关心的是，封建体制本身对自由经济发展的抑制作用非常显著。

城堡周边的土地属于领主私产，封建领主普遍缺乏投资性头脑，只靠收租就可以满足他们奢靡的生活，所以他们没那个脑子。商业活动需缴纳各种关卡费、市场税与垄断性特许金。城镇居民在法律地位上依附于领主，缺乏自治权和长远的财产权保障，你无法保证今天还在红火的生意，明天不会因为临时主的一时兴起而被全部充了公，这直接削弱了资本积累和长期投资的动力。

同时，城堡的选址往往在险要之处交通条件受限，通往外部市场的道路不畅，运输成本高昂，阻止了城镇经济的进一步外向扩张。

一个典型的城堡例子

富饶堡位于阿瓦隆尼亚南境丘陵的制高点，距离奥克兰村约十里，居高临下，控制着通往河谷的要道。布雷蒙特男爵的家族世代守护于此，除此之外，这片领地之中还零星者分布着一些属于骑士们的小型城堡。

城堡周围是大片领地，共 30,000 英亩，男爵自己保留 10,000 英亩最优质的土地（包括富饶堡周围的田地、牧场、森林）。剩下的 20,000 英亩土地分封给 5 名骑士，平均每人平均获得 4,000 英亩的采邑。包含牧场、耕地、林地和数个隶属村庄。护城壕绕城而筑，壕沟注水，外设木桩障碍，作为第一道防线。主堡由本地石灰岩修筑，墙体厚达两米，表面刷以白色石灰浆，既防潮，又象征主人显赫的地位。整座城堡采用矩形布局，四角矗立塔楼，中央为内庭院，院中开有一口深井，确保在日常或围困中获得饮用水。

城堡结构与特征

富饶堡的建筑层次分明，下层为储藏室、粮仓和军械库，石砌拱顶支撑沉重的上层结构，内部保持恒定的低温，以保存粮食与酒水。二层以上是领主及家族的生活区，设有领主厅、卧室、客房和附属房间。领主厅是全堡的核心，承担政治、社交和仪式功能，家族的旗帜和布雷蒙特男爵本人的画像挂在此处。

私人寝室布置简朴但宽敞，领主夫人和长子拥有独立房间，侍从与仆役则集中在侧翼建筑。堡内还设有一座小型礼拜堂，由神职人员主持弥撒。

周围集镇与居民

富饶堡之外，是依附于它的小镇，人口约

七百人，规模超过普通村落，却不足以称为城市。

镇区围绕通往城堡的主干道展开，街巷狭窄，房屋多为木骨泥墙或半木结构，覆以茅草或木瓦屋顶。居民大多从事手工业和商业活动，铁匠、磨坊主、皮匠、织工、酿酒师与屠夫构成了主要群体，另有数名商贩经营盐、铁器、酒水及布匹。

由于依附城堡，他们享有较高的安全性和稳定的市场需求，尤其是领主家庭及其随从所需的物资，使得该镇经济活动较周边村庄更为频繁。然而，小镇缺乏规划，污水横流，垃圾堆积，恶臭常年弥漫，传染病时有爆发。

权力与管理

富饶堡是布雷蒙特男爵的居所，也是整个庄园的行政中枢。男爵统辖数个村庄及镇区，掌握司法、征税与军权。他本人常驻富饶堡，身边有管家、武官、教士及书记员协助处理事务。

管家马里乌斯负责庄园财务、租税与物资管理，主持日常政务；

武官雷诺德监督常备卫兵，维持军事戒备；

礼拜堂的修士主持宗教仪式，兼任婚姻登记与法律见证人。

城堡司法权直接覆盖周边村落与镇区，居民若有诉讼，须赴堡内领主厅，由男爵或其代理人审理。

生活与风俗

城堡生活与乡村形成鲜明对比。领主家庭饮食以肉类、麦饼、蔬菜与酒为主，烤猪、鹿

肉和调味禽类常出现在餐桌，节庆或婚礼则举行盛大宴会，席间伴随吟游诗人歌唱或竖琴演奏，偶有骑士比武以娱宾客。

教育仅限于上层，男爵之子接受骑士训练与识字教育，学习骑术、武器操控和庄园管理。女眷则习书法、刺绣与礼仪。

日常娱乐包括狩猎、鹰猎与棋戏，节庆期间举办舞会和宗教仪式。仆役和侍从承担一切劳务，厨房女仆、马厩工与随从充斥于堡内外，他们的地位低下，却是城堡运作的基础。

经济状况与可贸易品

富饶堡直接控制大片领地，包括耕地、牧场与林地。领主自营地出产燕麦、黑麦及豆类，牧场饲养羊群，提供羊毛和肉类，林地供应木材与狩猎资源。周边集镇是物资交换的中心，酒类、铁器与纺织品是主要手工业产品。每年领主从佃农与村庄收取什一税、劳役与货币地租，同时经营水磨坊、酒坊和铁匠铺，形成稳定收入。羊毛与谷物在集镇交易，或通过商贩转售至更大的城市。

这里你可以采购到这些贸易品。

富饶堡（布雷蒙特男爵本人持有的领地）产出与贸易品清单：

商品名称	价格	单位	年供应量	单位重量
小麦	4 gp	袋	25 袋	400 磅
大麦	3gp	袋	30 袋	400 磅
燕麦	1.5 gp	袋	20 袋	400 磅
羊毛	40 gp	袋	8 袋	364 磅
木材	0.8 gp	车	50 车	2000 磅
蜂蜜	5 sp	加仑罐	15 罐	10 磅

商品名称	价格	单位	年供应量	单位重量
中型动物皮	0.1 gp	张	200 张	10 磅
大型动物皮	0.2 gp	张	80 张	18 磅
野兽动物皮	0.3 gp	张	40 张	8 磅
树脂	3 sp	磅	300 磅	1 磅
蜡	8 sp	磅	100 磅	1 磅
麦酒	4 gp	桶	40 桶	100 磅
毛线束	2 sp	束	120 束	0.25 磅
皮革	0.4 gp	张	60 张	12 磅
普通服装	5 sp	件	50 件	3 磅
羊毛衣	1 gp	件	30 件	2 磅
木板	3 gp	车	10 车	2000 磅
木炭	2 sp	袋	80 袋	50 磅
蜡烛	1 gp	打	25 打	12 磅
农具	8 sp	套	20 套	15 磅

一个典型的贵族家庭

我们开始了解在富饶堡生活的布雷蒙特男爵一家以及他家附属的那些佣人们和在他之下为他服务的骑士们。

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

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

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

布雷蒙特男爵是富饶堡的现任领主，来自阿瓦隆尼亚境内最古老的贵族家系之一。在这座白石砌筑的城堡中，他与家人、仆从和随行人员共同生活。与农民小屋中仅容一家人蜷缩共眠的局促不同，布雷蒙特家族拥有足够的空间将家族成员与仆役严格区分。家族的生活完全依附于这座城堡，构成了典型的中世纪贵族家庭形态。

布雷蒙特男爵

罗伯特·布雷蒙特，

罗伯特·布雷蒙特，四十五岁，身形肥胖，举止傲慢。这位典型的小贵族年轻时参加过边境战争，如今则将时间花费在狩猎、宴饮与所谓的土地管理上。他坚信封建领主的权威不容置疑，在他的领地中极为讲规矩，遵循着许多来自上古时期的法则例如：领主有权利吃光所有的馅饼。他尤其热衷于行使古老的初夜权，将佃户家的女儿视作私人财产。城堡里那些贫苦农家送来的年轻女佣，名义上是来谋生，然后沦为他的玩物，在恐惧与屈辱中生活。

妻子

伊莎贝拉·布雷蒙特，出身于一支破落的骑士家族，是一位三十七岁的贵族女性。她管理中账簿，主持女仆事务，亦负责监督厨房与织造室的日常安排。尽管婚姻并不幸福，但她始终维护家族声誉，从不公然挑战丈夫的放纵行为。

布雷蒙特家族共有三名子嗣。

长子

爱德华·布雷蒙特，现年十九岁，是家族未来的继承人，正在准备骑士授剑礼。他随一位年长的骑士学习礼仪、剑术与精通如何用鞭子让农奴闭嘴，同时也几乎没有进行过任何系统的学习，大字不识一个。他聪慧但性情暴躁，常因不满父亲对女仆的苛责而与其争执。

次女

艾琳·布雷蒙特，十五岁，正在接受女子应有的教育，内容包括纺织、音乐、祈祷、识字。她性格出奇的温顺，在母亲的管教下成长，不常出城堡，是一位典型的贵族少女。她的婚事可能将在未来两年内安排，以维持与其他家族的联盟。

幼子

亨利·布雷蒙特，年仅四岁，由奶妈照看，性格顽皮，常在厨房与马厩之间游荡。他还未开始系统学习，只被要求每日早晨参与祷告，未来将决定其是否送入修道院或成为骑士。

除了布雷蒙特家族成员，城堡内还居住着诸多重要人物，其中包括：

男爵的管家：负责管理账务、仓储与日常支出，是贵族家族中最重要的非血亲成员之一，通常由识字并接受一定教育的本地人担任。

提尔教会牧师：负责家族每日祷告与礼拜，担任教育顾问，为子女授课，监督教区事务。

武器总管：负责训练家中扈从、维持武器与盔甲的完好，管理兵器库与骑士礼仪。

厨房主厨与副厨：管理饮食与宴会安排，主厨多为男性，由家族信任者担任。

奶妈、织妇、洗衣女与火夫：构成后勤生活的基本维持者，其中大多数为仆人阶层。

整个城堡中，大约有 50 名固定人员在此工作，其中：

家仆：约 25 人，包括女仆、男仆、洗衣工、织工等

事务人员：约 10 人，包括管家、书记、牧师、主厨等

武装与防卫人员：约 15 人，包括护卫、弓手、马夫与武器侍从

布雷蒙特男爵被认为是一位奢靡堕落而日渐腐化的领主。他时常举办盛大宴会，大量

饮用本地酿制的麦酒与从南方购入的葡萄酒，沉溺于女仆与佃户女儿的身体，将封建权利视为私有特权。

他为城堡修建了两间浴室，并铺设彩绘石板，只为冬日能享温水洗浴。他厌恶陈旧、朴素的审美，对于奢侈品有着狂热的需求，常邀请周围的贵族或自己的骑士来城堡赴宴会。懂得享受玩乐的人才能得到他的欣赏。

为布雷蒙特男爵服务的军事人员：

布雷蒙特男爵需要为他的伯爵服军事义务，一个男爵领的核心价值在于它能产出多少财富，从而能养活和士兵多少名骑士。男爵从上级领主（如伯爵）那里得到一片土地，条件是为其提供固定数量的骑士（比如，提供 6 名骑士服役，每年 40 天）。

他需要为他的伯爵提供 6 名骑士（由他的 5 位封臣提供，加上他自己。）和一定数量的步兵。所以他直接指挥的兵力包括：来自自营地的 15 名常备护卫（步兵/弓箭手）、骑士们的侍从和征召兵。

男爵自己会保留一部分土地作为自营地，由农奴耕种，收入归自己。然后，他会将剩余的土地再次分封给其他骑士，以确保有人能替他履行兵役。

这些从他那里接受封地、向他效忠的骑士，就是他的直属封臣，被称为骑士，侍从或者低级骑士。为他服务的骑士之中有这些人，他们通常管理一个村庄，或者拥有自己的一个田庄，他们是布雷蒙特男爵的直属封臣：

西蒙·拉福德爵士

领地：维恩村

残暴的老骑士，60 岁，满脸伤痕，曾在

边境战争中失去一只耳朵。他的庄园贫瘠却纪律森严，领民在他眼中不过是可供驱使的牲口，稍有不从便施以酷刑，边境战争的梦魇让他严酷地训练男性村民，却把女性村民当做可有可无直接无视的存在。他仍每日练剑，手下五名随从同样凶狠无情。维恩村因他的压迫训练出不少亡命徒，从维恩村逃亡的男性村民成为周边地区绿林强盗的重要来源。

埃德里克·普尔爵士

领地：梅伦田庄

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

休·丹希爵士

领地：高草岗

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

杰洛·布拉姆利爵士

领地：罗森里茨庄园

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

妻子常常与流浪者有染。

加林·诺特爵士

领地：夜榆村

传统美德的圣洁骑士，年约三十，至今未婚。精干寡言，恪守古老的骑士精神。他将夜榆村治理得井井有条，抵御林地盗匪，公正无私，即便他收以等同于其他村落三倍以上重税以维护自己闪亮的护甲，加林爵士依然深受领民敬重。他拒绝参加布雷蒙特的奢靡盛宴，仅每年派人向堡中纳贡，以表忠诚。

不同于农家对土地的直接依赖与每日劳作，布雷蒙特家族以及这些骑士的家族的生活建立在征收租税、组织劳役、主持司法与军事指挥之上。他们虽不事耕作，却通过层层制度，将农户的劳动成果转化为自己的财富。贵族家庭拥有识字能力、书籍与手抄经文，亦收藏典籍与绣帷，并通过暴力、文化与语言的控制，维持他们与庶民之间不可逾越的隔阂。

他们的城堡宏伟坚固，却也难掩道德崩坏；他们的子女接受教育与礼仪训练，却也在耳濡目染中学习如何行使权力，如何从那些会种田的工具人手中盘剥资源。这一切，在富饶堡的白色石墙之内，沉默地运行着。

新兴的城市

阿瓦隆尼亚所在的群岛上，曾屹立着辉煌的精灵古城，但在精灵殖民者离去后，这些城市逐渐陷入废墟，荒野吞没了昔日的辉煌。随后数千年间，战争成为这片土地的唯一旋律：蛮族肆虐、国与国之间血腥争夺，城市这一概念在文明退化中几乎彻底消失。阿瓦隆尼亚化为牧师与战士的国度，人民只能依附神庙与城堡苟延残喘。在这样的封建舞台上，城市与商人没有任何立足之地。

转折出现在 1134 年，国王艾格温发动北境征服，彻底击溃北方游牧部族，换来了久违的长期和平。随着战火平息，封建贵族们对奢侈品与精致手工艺品的渴望重新被点燃，而这种需求唤醒了早已沉寂的城市概念。战争的结束、生产力的恢复，以及商道的重新畅通，使城市再度崛起成为可能。

需求创造了城市。

奢侈品与精工艺制品并非庄园农奴所能提供的，它们需要集中资源、技术与市场，而这离不开城市。然而，当时的商人阶层在 13 世纪的大饥荒后虽开始复苏，却依然缺乏资金、实力与政治权力来建立城市。唯一能完成此事的，是渴望财富与奢侈的封建领主。

在本位面的现实历史中，西欧的城市化正是在中世纪盛期兴起。自 10 世纪起，为满足奢侈需求并从城市税收中获利，贵族与君主开始扶植城市，推动了中世纪最显著的社会变革之一。

而在阿瓦隆尼亚，这一进程同样开始萌芽：谁能率先抓住这虚无缥缈的城市化之风，

谁便能成为这片刻板印象拼凑的国度中

第一个捷足先登的赢家。

城市在制度意义上，并非现代意义上的自治行政区域，而是一种经由君主、领主或教会授权的特许共同体，以特定契约、章程和税权制度维持其政治与经济活动。

在制度上，城市是一种介于封建领地与自治共同体之间的混合行政单位。它通常由一纸城市宪章确立法律地位，该宪章可能由国王、神职人员或世俗领主颁发，内容涵盖税赋义务、市民权利、司法独立程度与军事义务等要素。

城市的管辖范围并无统一标准，常取决于城市设立时的实际控制区域。小型城市如光明港这类早期起步港镇，通常控制其城墙之内的城区与附属的港口、市场区及临近的部分田产和牧场，实际面积在 1 至 5 平方公里之间。较大的城市则可能拥有外围村落、郊区田庄乃至若干小教区，在政治上形成城市管辖圈。不过，城市从未等同于郡县，其辖区往往为破碎、重叠的法律地带，与教区、领地、神庙所辖区存在交叉。

城市常由以下几种基础形态发展而来：

旧有的城市或精灵遗址，往往在原有城市废墟上重建，利用残余基础设施。

集市与贸易节点发展而来的城市尤其沿河谷、港口与商路交汇处，起初为临时集市，随后发展为常设市镇。

神庙或主教辖区扩张形成的聚落，或者城堡聚落是领主为控制交通或防御而修建的堡垒周边形成商居群体。

城市的监管结构在形成初期由原始的领

主控制，但随着经济活动发展，城市居民逐渐争取更大的管理权。成熟的中世纪城市管理机构通常由以下几类人员构成：

市政议会：由代表行会、市民团体或贵族组成，负责日常管理、税务、治安。

市长或执政官：负责执行议会决定，部分城市为终身制，多数为选举或任期制。

司法代表：城市内部的司法执行人员，通常由领主派遣。

财政官与公证人：负责城市税收与契约的登记。

要注意的是当前控制光明港的莱奥纳尔被封为城市总督，一直为类似于司法代表，但在通常的中世纪城市结构中并不存在，更像是一个由王室特派来的对城市的独裁官，一个与城市本身的破坏者，终将被玩家所推倒的存在。

在如光明港这样的中小型城市中，管理者往往需同时听命于封建领主与城市居民组织的双重力量。城市宪章即为两者妥协的产物，明确城市对内自治的边界与对上纳税的义务。

中世纪城市的再度兴起动摇了原有封建社会结构的稳定性。具体而言，商人阶级是最受益的阶层。他们掌握资本、工艺与组织能力，逐渐从封建附庸向政治参与者转化。在部分城市如甚至形成以商人为主导的城市国家模式，在旧大陆的威尼斯和新迦太基等城市中，商人阶层便以此来获得影响力。

手工业者与行会成员依附于城市制度获得保护权与专业地位，在某些领域如纺织，皮革加工，陶器或者金属锻造等等中形成行业与

技术的垄断。让他们在贵族阶级的谈判中具有筹码。

名为光明港的城市

让我们走进光明港，阿瓦隆尼亚目前唯一可以称得上是进行了城市化建设的地方。此时正处于奥斯特里家族的恐怖统治之下。

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。古代此地曾为精灵殖民时期的边陲城邦之一，遗迹尚可用于港外丘陵中寻见。精灵撤离后，该地长期荒废，直至十三世纪末，才因贸易复兴与海运重新为人所用。

公元十四世纪初，光明港尚属王室间接辖制的自由港，由商人议会主导城市事务。此议会由四个本地家族组成，分别掌握港务、商贸、治安、与行会监督。在光明港的繁盛期，代表性人物包括赫尔曼·喜力（港务）、伊莎贝尔·百威（商贸）、塔拉克·皮尔森（治安）与曾任市长的旧贵族艾尔伍德·拉格（监督）。他们多为新兴商贾之家，与红龙血王室之间关联稀薄。他们通过海运积累财富，自十五世纪初起，已能对内陆贵族实现经济反哺，成为王国最早的金权贵族雏形。

光明港在 1420 年前后进入快速发展阶段，彼时人口已超过三千五百，港区繁盛，纺织、造船、皮革、盐业等工坊林立，成为王国内地贵族获取奢侈品与舶来货的依赖之地。其市政体系由选举产生，议会推举市政首长统筹城市日常，而国王仅设驻官观察，无直接干预。

然而，这种半独立状态在 1475 年发生剧变。当年春末，奥斯特里安家族的莱奥纳尔伯爵受王室秘密敕令，率兵五百人名义上巡视港务，实则为收回城市自治权。入城当夜，议会五大家族成员遭秘密拘捕，市政厅、港务所与

商会在晨曦之中被王军封锁。最血腥的屠戮发生于契约广场，数百名议会成员被当众绞刑示众，反抗者被恐怖方式处刑，艾尔伍德·拉格及其家人则被变为石像，作为警告。收藏于奥斯特里安家族，诸多商界人士被财产抄没，或是贩卖为奴。行会分裂，许多商人流亡他国。

在血腥的二十七日后奥斯特里安家族自此接管光明港，并将其改制为家族直辖伯爵领。莱奥纳尔被封为城市总督，自此光明港不再由商贾治市，而转入典型的封建领主式统治。

新贵族不懂商路、漠视行会、自信以武力维持，其对城市的理解停留于庄园式管理，自上而下的压制逐步替代原先的协商共治。

城市规划与城区布局

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。

街道由家族财政署主导，向民间筹款主持铺设，主干道王室大道以海风堡为始，贯穿至主集市及教会广场，街面多铺以碎石与土壤。

海风堡位于城市最高处，前身为旧市政厅，其围墙厚重、岗哨林立，与民宅区泾渭分明。尽管莱奥纳尔本人多驻于内厅，但其权力透过家族亲信渗透至城市每一分支。守城事务由堡卫负责，直属奥斯特里安家族。

海风堡所在的区域及其周围被称之为上城区，著名的光明堡吟游诗人学院亦在于此。

城区东段集中大量作坊，以纺织、皮革、金属制品为主；城中的自由民大多居住于此，

因此也被叫做平民区。此处拥有房子往往会被认为是生活体面的。

北段为教会领地，设有修道院、孤儿院与施粥所，大多受领主之女艾琳·奥斯特里安控制。同样也有数个以教会名义所统领的织布工坊。

西段是在城市化的过程中逐渐发展而成的无序居民区，多为民居，混杂契约奴工与自由工人，街区狭窄污秽，盗匪、疾病频发。

南段港口为繁忙商区，货物进出、劳工搬运、关税评估与船只停靠均集中于此。由于家族对港务税收缺乏系统管理，甚至出现了不避税就无法获得利润的情况，于是贿赂与逃税猖獗。

港口与船坞制度

光明港的港口体系由旧港与新坞两部分构成。旧港保留商人时代的泊位与货栈，新坞由奥斯特里安家族设立，主要服务于军事。莱奥纳尔总督将港务署并入财政官罗兰手下，由其亲信管理泊位分配与货税审计。货船进港需申报载重与种类，船主必须通过指定的登记所登记方可卸货。违者将被没收货物。

船坞东侧设有四座大型造船棚，为城市主要造船中心。工匠多为契约奴工，直接受家族控制，由财政官派驻的造船管理者发放工单与配给。船只类型以货运与轻型护卫舰为主。

堡卫夜间巡逻港区，惩戒走私者。此类职能原由港商自聘警卫团负责。无论在哪个时代，他们都是一群收钱办事，徇私枉法，敲诈贿赂的贪婪之辈。

典型的纺织产业与契约劳工制度

光明港的手工业以纺织曾经最为发达，尤以羊毛与亚麻制品为主。羊毛是该地历史最为悠久的原料产业，早在奥斯特里安家族接管前的商人时期便已形成完整工艺链。亚麻织品主要服务于轻布衣料与宗教织品，廉价的亚麻织物则为广大的乡村民众提供了服装，这项工作一般由妇女工坊主导。

每年剪毛季节结束后，原毛先经清洗（使用灰水或尿液去脂去垢）、晾晒与梳理，进入初级处理。亚麻纤维则需先沤麻，再通过敲打、剥离与梳理获得可纺的细纤维。

原料处理后进入纺纱阶段，主要以手摇纺轮完成，女性占据劳动力主体，纺线质量决定后续织品等级。较粗羊毛用于毯料与农民服饰，细毛纺线可用于贵族用布。亚麻纤维仿出的物料往往是粗糙的，用来编织成袋子非常合适，但也可以额外搓细，织出轻薄如羽的布匹，多用于内衣、幕帘与饰带。

纱线送入作坊进行织造，使用立式织机或改良的水平织机。立式织机操作缓慢，常由女性或学徒操作，适用于窄幅布；而大型水平织机由行会引进后，极大提高效率，适用于大幅布匹与量产制品，但至今尚未得到推广。

织品完成后进入整理工序，包括剪毛、收边与缩绒处理。羊毛布常通过热水捶打使其紧实，过程称为缩绒，所需的缩绒池与木槌多由城市公共工坊统一设立。亚麻布则以阳光曝晒漂白，最终折叠打包进入成品仓。整理设施多集中于城市织造区，归奥斯特里安家族财政官从商人手中没收后对此进行垄断。

目前城中登记的纺织作坊共十一座，大部分受贵族控制，少数由教会或私人经营。作坊内部等级分明，由主工匠管理工艺流程，下设

学徒、自由工与契约劳工。契约劳工主要负责低端体力工序，如清洗、搬运、搅浆与粗纺等，技艺工种仍掌握在老工匠与行会残存成员手中，过去的纺织行会曾一度被镇压解散，但在王国压力与市场需要下，现已在低调中复建雏形，部分工匠被允许重新结社，前提是对家族忠诚。自由民的手艺与智慧是他们在与贵族博弈时的资本。

在这些纺织工厂中大量使用的契约奴工主要来源于失地农民或因债入城之人，由官方雇佣进入作坊，多数签有年限契约。劳工条件艰苦，逃逸事件时有发生，奥斯特里安家族有一套独有的为奴工打上标记的法术，通常需要斩下一指作为施法材料，在这种法术的帮助下，逃亡者往往很快被追回，受到惩罚后重新流入市场或被处刑示众。

成品织物由港区集中仓储后，部分内销至王国内陆庄园，部分则随海运贸易流向大陆。光明港因其耐用羊毛与洁白亚麻，在周边地区已初具声誉。

奥斯特里安家族虽试图将纺织产业纳入封建权力体系，但受制于对工艺流程的生疏，只能依赖旧有的商人系统与匠人残余维持生产。这种贵族主导、工匠维系、奴工支撑的结构，成为当前光明港纺织业最显著的制度特征。

神明的领地

在阿瓦隆尼亚的国土之内，神庙不仅是信仰中心，也和诸多领主的城堡一样是封建秩序的重要节点。王权自建国以来，便以土地为酬，授予诸大神庙与修道院，使其成为与世俗领主并列的领地持有者。

神职人员因信仰而得尊位，因土地而立足，其权力既来自祭坛，又来自田亩。堂区/教区是教会最基层的组织单位，通常对应一个村庄。它是普通人一生（洗礼、婚礼、弥撒、葬礼）都离不开的社区中心。

每个教区由一名教士管理，在阿瓦隆尼亚通常来说他会是一位至少一级的牧师。

小的神庙通常只拥有教区土地，一小块，约几十英亩，其收入用于维持生计。但是大祭司、大神庙教团和主教们本身就是阿瓦隆尼亚最大的封建领主之一。他们的土地除了创国的分封，也来源于历代国王、贵族和富人的捐赠。为了赎罪或祈求灵魂得救，信徒们会将整个庄园，多个村庄的土地捐给教会。

当他们接受这些捐赠时，他们得到的不仅仅是土地，还包括附着在这片土地上的一切权利。当然包含了他们在这些土地上行使封建权力，如同世俗领主。

例如：

提尔教会大主教或暴政神殿这样的教会机构，在其所在地拥有广阔的土地。他们是那片地区最大的地主。他们像任何伯爵或男爵一样，管理着农业、经营着磨坊、开设着市场，并从自己的法庭中获取收入。他们也需要向国

王提供骑士和士兵，履行封建义务。

一所神庙领地的核心，是奉祀神祇的殿堂。若属提尔，其殿宇多以石砌高耸，立拱与长窗昭示公正的威严，殿中设审判厅，牧师兼具法官之职。若属受难之主，则多建修道院式院落，附设施济所与病房，专以抚恤贫弱为教义实践。若为达格达或狄俄尼索斯，其神庙近似乡村大教堂，常环以仓库、葡萄榨坊与草药园，象征丰饶与新生。至于赫尔墨斯与赫菲斯托斯，则其殿宇往往兼作商馆或工坊，院墙内常可见铸炉与工具。邪神的神庙则风格各异，或巍峨森严，或怪异阴郁，其特征往往与其教义相符。

不过若是一个农民一出生就在这样一个风格诡异的教堂附近，你便不会觉得有什么奇怪，反而是那些庄严的建筑，会让你感觉到心生厌恶。

筹建一所神庙所需之资，主要来自信徒奉献、赎罪金、遗产捐赠，以及王室与贵族的赐予。贵族在临终时，常将部分庄园赠与神庙，以换取来世的祈福。富有之人则以黄金布施，求取财富的庇佑。财富汇聚，方能支撑大石工的雇佣与长年营造。当然若是本地的大祭司缺乏经营头脑，那么也有可能使得一座神庙看上去非常的简陋或是年久失修。

一座神庙或者是修道院的规格，在阿瓦隆尼亚已有一定定制。其基本格局包括：设有祭坛的礼拜堂；四方回廊与宿舍，供修士起居；公共食堂与酒窖，以维持院内生活；藏书室与写经室，保留典籍；施济所与小医院，收容贫弱。阿瓦隆尼亚的诸修道院大体遵循此制，惟因神祇不同而有所偏重。

神庙的领地管理，与世俗领主无异。村庄依附于神庙，村民为佃农与农奴，耕作田地以

供奉什一税。具体来说可以参考之前乡村章节对于村民身份的描述。

不同之处在于，世俗领主之役务多为军事与营造，而神庙领地的役务则往往与宗教相关：村民须在圣日参与集体礼拜，须供奉什一税予祭坛，须为神庙的酿坊、磨坊与田园劳作。村民的婚姻与继承，亦需缴纳贡赋，且常附加祭司的祝福或审查。

神庙的最高负责人，或为大祭司，或为修道院长，其身份在社会上等同于男爵或伯爵。其权力不仅限于宗教，亦包括审判权与征税权。神权领主常与世俗领主通婚，祭司与贵族之间血缘往来频繁，藉此巩固权力网络。许多大主教本身出自王室旁支，或为贵族之弟，妹，远房堂叔堂姐。……换句话说就是那些没办法直接继承贵族头衔的人，以宗教权威补全家族的政治版图。

对王权而言，神庙领地虽具独立性，仍负有义务。其一是贡赋，即定期向王室输送什一税与特别捐输；其二是祈祷，祭司需在重大场合为国王及其家族祈福；其三是军务，神庙须供给一定的士兵与军需，或以金钱折抵。教会虽宣称中立，但在王国的军事与财政体系中，始终是一支不可或缺的力量。

于是，在阿瓦隆尼亚的封建版图中，神庙既是信仰之所，也是庄园领主；既是讲道与救赎的象征，也是税赋与权力的来源。其地位超越乡村，延伸至王都，使神权与王权并立，而普通村民则在祭坛与庄园的约束之下度过一生。

通常来说在一处神庙领地之内，首要的负责人是大祭司或修道院院长，其地位等同于封建领主。其下设若干职事，各有分掌。

在神庙之内，设有副祭司与讲道司，负责主持日常礼拜与讲解教义。写经士掌管典籍与文书，医士与施济修士主持病房与施济所，歌咏队则维持礼拜之仪式与赞歌。

鉴于神庙所信奉的教派不同，亦会有一些特殊的职位：若属提尔之殿，必有审判司，兼理庄园法庭之讼案；若属受难之主，则增设施粥吏，按期分给穷民食物；若属达格达与狄俄尼索斯，则多设园吏与仓廩吏，掌管田畴与粮仓。

在神庙之外，亦有若干世俗职员。庄园管家为大祭司之右臂，负责征收什一税与地租，主持村庄劳役之分配。

书记员为神庙记录账簿与契约，确保财产之不紊。

林务官与田务官分掌林地与耕地，监督农奴与佃农之日常劳作。

若神庙富庶，则设骑士或武装守卫避免遭受抢劫，也守护神庙财产并护送贡赋。大家在各种异世界文中熟悉的某某宗教骑士团就此出现了。

村庄之中，则由村长或监农统辖。其职在于督促村民履行义务，维持日常秩序，并作为村落与神庙之间之中介。在这一点上，与世俗村庄并无不同。

于是就这样，神在他天上的国里，而人间的一切都是寻常。

要如何与一座修道院谈生意？

在一处神庙领地之中，作为一名旅行商人

最先接触的，并非大祭司或修道院长，而是其下的 庄园管家或 书记员。管家掌握田地与村庄的日常运作，若有人欲租赁磨坊、葡萄榨坊，或购买谷物与羊毛，必先与其商议。书记员则负责账簿与契约，确保买卖合法，税赋到位。

若交易涉及较大金额，或触及神庙核心财产，则需经 大祭司或院长 批准。尤其是土地转让、长期租佃、矿山与森林的开采权，此类大宗生意绝不可能由下属独断。

对于旅行商人或行会代表，神庙往往另设采买官。此人负责粮食、酒、蜡烛、羊毛、纸张等物资的采购与销售。修道院的酒窖与仓库常由采买官直接管理，他们在区域市场上扮演中间商的角色。

若神庙属于赫尔墨斯（商业女神）或赫菲斯托斯（工匠之神），则交易事务更为繁多，几近世俗商会。此时，神庙本身可能雇佣专门的商务司祭，直接与商贩洽谈。

因此，欲与神庙做生意者，应先循序而进：小买卖找管家或采买官，大宗交易求书记员立契，若是涉及土地、垄断性资源或长期协定，则必得觐见大祭司或修道院长亲裁决。

神庙与工厂

神庙或者是修道院制度的起源可追溯至早期信徒的苦修传统。最初，它是个体选择出世的方式，人们远离凡俗尘世，以禁欲与清贫向神明奉献生命。但随着阿瓦隆尼亚逐渐成形，神庙已不再只是隐修者的栖身之所，而成为一种制度化的信仰共同体。修士在踏入神庙前，必须公开放弃所有个人财产，将家业赠予贫民或捐献于神庙。他们的子嗣不再享有继承权，个人亦不可持有私产。

神庙中的生活完全依循严苛的时刻表运转。修士的日子自夜半启程，他们在黑暗中受召醒来，齐聚圣堂诵念夜祷。破晓时分进行晨祷，随后各自步入被指派的岗位：有人誊抄经文，有人在药园中培育草药，也有人于神庙所属的田地上劳作。正午钟鸣再度响起，修士共进膳食。日常餐制一般为一日两餐，但在斋戒期内，则须待至日暮时分方可用餐，且往往只有清水与粗粝的面包。晚祷之后尚有读经与灵修，直至夜深方得返回宿舍歇息。如此作息周而复始，不容更易。

神庙要求所有成员持守清贫。修士不可保有私人财帛或物品，就连衣袍与典籍皆属公有。此举于信仰层面塑造出一种象征性的平等，亦避免了殿内因财富而起的纷争。

如此严整的生活秩序，与乡野农户的日常形成鲜明对比。农夫依循自然节律而生，日出而作、日落而息，时序安排自在许多。而修士的生活却完全由钟声与诫律所支配。

因而塑造出一种崭新的时间观念，此种观念日后逐渐传及王室、军队、学堂与工匠工会，成为社会规范化习以为常的规则。时至今日，我们虽已惯于将教堂钟声视作信仰的象征，却

鲜少有人追溯——那钟声实则是人类步入规训时代的最初先驱。

除了将生活到秩序带给人们之外，神庙还带来了另外一项成就。

为争夺信众，诸神教会竞相兴建愈发宏伟的圣所。建筑的壮丽不仅是装饰，更是信众虔信的源泉。每一座圣殿皆融宗教意象于建筑之中，以象征之法将神学、伦理、自然与历史知识交织一体。

而现在我们能在阿瓦隆尼亚看到的辉煌的神庙有关的一切起源于十三世纪末，一位名为阿纳克里昂的修士。他出身商贾之家，自幼聪颖，精通几何与力学。其才识广受贵族与学者赏识，但他却选择进入神庙，将生命奉献于神祇。经年试验与反复摸索，他开创出一种前所未有的建筑形制：运用尖拱、肋拱与飞扶壁，使圣殿厅堂拔地而起，天光透过高窗洒落内部，庄严肃穆而又明亮辉煌。该风格后被称作辉光式。

辉光式的神庙与领主们的堡垒形成强烈对比：城堡石墙强调防御，而辉光式圣殿则象征神前众生平等，众生在神明的面前一样渺小。尽管这般平等仅止于象征，难以于俗世中真正实现，但其建筑所具有的感召力足以撼动信众，因而迅速传扬开来。

阿纳克里昂的首座辉光式圣殿落成于黎明山谷，其壮美震撼整个王国。自那时起，各大神庙皆延请他设计新的圣所。传说他甚至在梦中受到了神明的邀请，要求为其建造精妙的神殿，将此风格推广至整个王国，然而，修筑圣殿不能单凭信仰。庞大工程需要石匠、木匠、铁匠、琉璃匠等协力完成。法师虽可以法术快速筑墙，但人数稀少、索价高昂。最终，绝大

多数圣殿仍仰赖工匠与劳役筑成。这给与阿瓦隆尼亚带来了一些改变。

在传统社会中，王室与神职人员被视作第一阶级，骑士为第二阶级，而农人、工匠与妇女则居于末位。然而，因圣殿修筑之需，工匠地位获得了前所未有的提升。为留住他们，许多神庙允许工匠以平信徒身份加入。他们须与修士一同参加祷告与功课，却不参与神庙管理。于是，在众多圣殿周围，工匠群体逐渐聚集，最早的工坊雏形便由此诞生。

这些聚居于神庙周边的匠人推动了技术的交流与传播。冶炼、铸塑、琉璃制作、水力磨坊等技术皆于此地流转扩散。不仅是信仰之核心，也是当时唯一的知识宝库与传播枢纽。其图书馆、抄经室与工坊，成为旧大陆大陆至为重要的教育与技艺中心。

一处神庙和他的领地

河谷神庙

在阿瓦隆尼亚广袤的土地上，神庙的样式因神明而异。因此没有办法举出一个经典的例子，让你照抄到每一座修道院或者神庙上，但可以根据所需要的状况以及神明的个性来自己创造那些神秘的样式在这里。所提供的视力并不能用于每一个情况之中。

有人修建高塔以昭示权威，有人以穹顶象征丰饶，有人偏好黑石的厚墙来表达恐惧与力量。正因如此，没有一种统一的模式可以概括所有神庙的形制。多数乡间神庙并不宏伟，它们依旧保持着早期传统的样貌，石墙粗糙，木梁厚重，仅在局部以彩绘或浮雕点缀。

在距离富饶堡不远的的伊尔河谷，坐落着一座供奉达格达的神庙。此庙建立于百余年前，最初由地方骑士与农人共同出资建成。建筑由粗石砌成，屋顶覆盖木瓦，内有一处简朴的圣坛，后方设有粮仓与酒窖。庙内墙壁上绘有已经褪色的丰收图景，牧师们在其中主持季节性祭礼，祈求丰收与牲畜平安。

此庙并未采用新近流行的辉光式风格，而是延续旧有的矩形大厅式结构，如今正在局部修缮：工匠们在更换梁木，石匠们在修补墙体，一些彩色玻璃正在被运往庙中准备安装。这种翻新状态正是当前王国宗教建筑普遍的写照，各地的旧庙纷纷希望借改造来吸引更多的信徒与资源。

此神庙的实际控制者是首席牧师阿拉里克，他是旁支血脉的一员，其祖母曾是王室庶女。他的家族原为小贵族，凭借在教会中的地位逐渐壮大，如今阿拉里克既是神庙的宗教首

脑，又是本地的实际宗教领主。他主持庄园法庭，发布司法与经济命令，既有神职身份，也带有贵族血缘。

这片神庙领地的规模已相当于一个比较大的男爵领地。神庙直接控制七个村庄，共三百五十户，约一千八百人。其中约七成是农奴，其余为佃农与自由农。神庙自营地达二千五百亩，份地与佃地总计四千亩，此外还有林地与牧场。林地供应木材、蜂蜜，属于神庙的领地牧场饲养约一千只羊，既提供羊毛，也供应羊肉。

在手工业方面，本地拥有铁匠三人、木匠四人、陶工两人、织工十六人、皮匠两人、石匠若干，他们既为村落提供工具与生活必需品，又参与神庙翻修与修道院工坊的日常工作。

经济状况与可贸易品

有的神庙积极地参与商业活动，而有的仅满足于自给自足以及运用手里的手工艺人，来为其创造更加辉煌的神庙，与神庙的管理者做生意是一件艰难的挑战，他们往往会以神职人员的身份尝试压价，或者在出售货物时抛出一个难以置信的价格，并且表示多出的那一部分是对于神明的贡献，但不论怎样，得益于神庙带来的规范化生产以及手工艺人的聚集。一个神庙的经济产出往往还是要比城堡附近要好一些。

这里你可以采购到这些贸易品。

贸易品名称	年产量（估算）
农牧产品	
羊毛	约 1,200 - 1,500 磅
羊肉	约 4,000 磅
小麦	约 12,000 磅
燕麦	约 10,000 磅
黑麦	约 8,000 磅

豆类	约 6,000 磅
蜂蜜	约 600 磅
加工食品	
面粉	约 4,000 磅
麦酒	约 4,000 磅
啤酒	约 3,500 磅
蜜酒	约 300 磅
纺织品与服装	
粗布	约 300 - 400 码
普通服装	约 50 - 100 套
羊毛衣	约 50 - 150 套
手工制品与原材料	
皮革制品	约 60 - 100 张
陶器	约 400 件
木器	约 50 - 80 件
木材	约 250 立方米
石刻制品	约 30 - 50 件
木雕	约 50 - 100 件

第五章：魔法

集市的喧嚣在阿尔瑟村的卵石街道上翻滚。来自旧大陆的学者正站在一个卖陶器的小摊前，她对陌生土地上周遭的粗鄙与单调感到新奇。卡萝拉尼把与本地人迥异的、线条更柔和的旧大陆面容遮挡在翠绿色的兜帽之下，这位年轻的学者脸上还带着点婴儿肥。

她的手指拂过一件相较于这里的其他商品显然更加精致的陶碗，指尖悄然闪烁起魔术光华——一个简单的侦测魔法，也许可以捡个漏呢，一件带有异域风情的模仿物品。

陶碗毫无反应。就只是个漂亮的碗而已。

可她指尖那闪烁的微光，却被一个正在挑选母鸡的农妇瞥见了。

农妇猛地倒吸一口冷气，手中的鸡扑棱着翅膀逃脱。她双眼瞪得滚圆，死死盯住卡萝拉尼那双过于白净纤细、与乡野农夫截然不同的手。紧接着，低语声如野火般迅速蔓延，原本嘈杂的市集陡然陷入一片诡异的寂静。无数道目光——惊惧、怀疑、赤裸的敌意——从四面八方投来，聚焦在这位穿着异域长袍的外乡女人身上。

卡萝拉尼困惑地蹙起秀气的眉。她转向身边的本地向导，年轻的牧羊人埃德加。

“那个……埃德加”，她压低声音，语气里带着学者特有的那种探究式的不解，“他们为何这样看我？我的法术并无冒犯之意，只是一个无害的……用于学术研究的……”。

埃德加的脸色煞白，嘴唇微微颤抖。他紧张地拽了拽卡萝拉尼的袖子，“女士，我跟你说过的……您不该……在这乡下地方不能用你那种东西！他们什么都不懂！”

人群开始后退。一个孩子哇地哭了出来，立刻被母亲死死捂住嘴。

“快走，卡萝拉尼女士，求您了，快离开这儿！”埃德加几乎是在哀求。

“他们这是怎么了？我什么也没做啊。”

“跑就是了，跑。”

但已经太晚了。村里的治安官带着挡住了去路。

“外乡人，治安官的声音粗嘎你刚才干了什么？有人看到了，你试图给人下咒。你不是本地人对不对？”

“我刚刚释放的是一个简单的探测术式，阁下。我是一名法师，来自……”

“也许老爷会知道怎么处理这种人。”

粗糙的手掌猛地抓住卡萝拉尼纤细的手臂，力道之大几乎要将它折断。她挣扎了一下，但看到周围那些充满恐惧与愤怒的面孔，便放弃了动用魔法的念头——那只会让事情更糟。她的双手被粗麻绳死死捆住。埃德加也同样被反绑起来，脸上写满绝望。

“没关系，埃德加。我们一会儿可以跟他们讲讲道理。”

确实，他们或许还有机会讲讲道理。

——前提是，这个外乡女人行李中那些精致的衣物和物品，没有被谁看上的话。

在阿瓦隆尼亚，魔法并非稠密流淌的河水，而是稀薄若雾。它的气息弥散在人们耳语的传说与教堂的布道之中，在日常的现实里却极为罕见。王国的居民对魔法的看法因阶层与地域而异。在城市与王都，商人和工匠偶尔能见识到附魔的商品或贵族雇佣的施法者，但人们通常不认为牧师的神术和魔法之间有什么相似性。

教会则对魔法保持着矛盾的态度，他们将

神明赐予的神术的实践纳入宗教秩序，视其为神意，以及自身价值的证明，又对失控的巫术保持恐惧。

乡村的状况则更加复杂。多数农奴与佃农生于无知之中，尚未理解自然之力与法术之力的分别。他们将奇异的现象归于神明的恩赐，或妖精与精怪的恶作剧。愚昧的村民畏惧一切无法解释的事物，因此他们在祈祷中乞求丰收与庇佑，同时对施法者抱有本能的不信任。

在偏僻的林地与荒原，仍然存在守护古老传统的德鲁伊。他们既非城市的巫师，亦非教会的神职者，而是与自然神明沟通的祭司。他们的力量常被乡村视为畏惧与依赖的对象。湖泊与森林里流传着关于湖神仙女的传说，她们既是美丽的庇护者，又可能是危险的诱惑者。村民常在湖边留下供品，以免水灵发怒。山岭与荒野则藏有山精、巨怪与半人半兽的妖物，它们的存在构成边地居民永恒的威胁与恐惧。在这些地方，魔法不是学问，而是活生生的自然力量，既能守护也能毁灭。

人们对魔法的看法

在田野乡村，一名能念咒疗伤的老妇可能被尊为智者，亦可能被斥为女巫，其命运往往取决于当年收成的好坏或本地牧师的心情。德鲁伊被称为林中人或荒地守护者，他们通常隐居在远离人烟的森林、沼泽或山丘中。村民对其态度复杂：既依赖其调和天象、治愈牲畜、驱除虫害的能力，又畏惧其与非人之力的联系。德鲁伊极少介入人类事务，除非自然平衡遭到破坏。而湖神仙女一类的水域精魂或地方神祇，则被赋予更浪漫或更恐怖的色彩。她们偶尔会在迷雾笼罩的湖面或溪边现身，赐予预言、治愈伤病，或引诱迷途者沉入水底。村民常在湖

边献上祭品（如羊毛、谷物或银币），以求平安或丰收。任何未经教会认可的魔法行为——尤其是女性使用的草药术、助产术或占卜——极易被指控为巫术，成为猎巫运动的牺牲品。

如果一名施法者既非教士，也非完全脱离社会的蛮荒之人，那么他们多半会生活在领主庇护下的白色城堡旁的城镇之中。城镇中的魔法更倾向于实用性与秩序性。神庙掌握着最合法的魔法资源，用于巩固信仰、治疗信徒或强化建筑。法师往往依附于贵族或神庙，其身份介于顾问与仆役之间。在有些地方，魔法被视为一种可被驯服的工具，但其使用者必须接受教会的监督与王权的许可。未经注册的施法者一旦被发现，轻则驱逐，重则处刑。而在光明港这等商贾汇集之地，魔法亦成为一种商品。

阿瓦隆尼亚的施法者们

一言以蔽之。人们对于施法者的态度取决于施法者的背景是什么，他背后有着神明的担保，教会的支持暴力集团的雇佣，还是展现出的破坏力，亦或者啥也没有。

在阿瓦隆尼亚，施法者的存在稀少到可以用数字清点。学者们常言，若将全国之地一寸一寸丈量，凡能称得上法师的人总数不超过千人，其中大多数效力于王室、神庙或大贵族之家，余下的零散者不是躲藏于乡野密林，就是潜匿于市井巷陌，终其一生不敢显露自己的力量。人们对于施法者的态度复杂，他们在贵族的口中是好用的工具，在神职者的布道中是神恩的证据，而在普通村民的心中则往往是妖术与祸害的象征。

最为正统、最被接受的施法者群体都出自各地的神庙。他们是牧师、祭司与修士，声明显赫者亦有可能被称为圣人，即神明在人间的代行者。神术，被宣称为神明在凡世的投射与恩赐。提尔的祭司可在法庭上以公正术昭示真伪，他们的手抬起时，农夫与贵族皆不敢妄言。达格达的牧师则会在收获之前举行仪式，呼唤风雨以保农田的平安，他们的手触碰麦穗时，村民们常认为那是神在亲临。此类神庙施法者的地位取决于信仰本身，一旦他们触怒教会或背离教义，力量便会骤然消失，这种风险使得他们的一生必须在虔诚与戒律之下度过。

与神庙相对的是宫廷中的法师。他们通常受雇于红龙堡的王室，或隶属于各大公爵、伯爵的府邸。他们的力量不似牧师那般神圣，而更接近学问的结晶。他们研究预言，尝试窥测国运的走向；他们运用预言与附魔，使王族与城堡不受诅咒与妖术侵扰；他们偶尔以小规模

的法术或附魔兵刃，为军备提供优势。宫廷法师的地位尴尬，他们与贵族同席而食，却常被看作仅仅是高等仆役，能享受金银与书籍，却无分毫实权。若触怒主人，他们的下场与失宠的弄臣并无区别。

在远离权力的荒野之中，德鲁伊依旧延续着更古老的魔法传统。他们不以王权为尊，也不以神庙为主，而是奉自然为父母。他们守护林木、湖泊与圣石，阻止凡人对自然的破坏。他们的魔法与动植物同呼吸，能召唤野兽助战，能令树木扭曲，能以风暴阻止入侵者。世俗权力极少与他们接触，唯有当人类破坏森林、开采山脉、亵渎湖泊时，他们才会现身，往往令村民在恐惧与敬畏之间祈求宽恕。德鲁伊既是守护者，也是审判者，他们是不属于凡人的秩序，却是阿瓦隆尼亚土地上不可忽视的力量。

在市井与乡村的阴影里，还潜藏着另一类施法者。他们没有正规的训练，也未受过宗教的承认，而是因天生的异质，或与精怪立下的契约而得到了零散的法力。这样的术士身份不明，常常是牧羊人、铁匠、寡妇或弃儿。有人能以言语止血，有人能以草药和咒语引人幻觉。他们之中绝大多数选择掩盖自己的才能，因为在愚昧的村庄里，任何不合常理的能力都可能被指控为巫术，而巫术的代价是火刑柱或绞刑架。他们的存在因此游走在秘密与恐惧之间。

最后，还有那些来自异邦的法师。他们多半自旧大陆大陆而来，偶尔在光明港或王都中出现，自称冒险者。

他们带来奇异的服饰、陌生的语言与罕见的法术，其学识与技艺远超本地施法者，但他们的身份往往可疑，既得不到教会的庇护，也未必能赢得贵族的完全信任。对普通百姓而言，这些异乡施法者是异端与妖异的化身；对王室

而言，他们是值得利用却必须警惕的力量。

因此，在阿瓦隆尼亚的社会秩序中，施法者既可能是神庙的圣徒，也可能是贵族的工具，可能是荒野的守护者，也可能是篝火旁被焚烧的女巫。在这个岛国里，他们从未成为普遍的阶层，而始终是被孤立、被利用、被畏惧的一小撮人。

带有魔法的商品

在阿瓦隆尼亚，被施加了魔法的物件并非店铺中明码标价的寻常商品。它们更像是权力、信仰与机遇碰撞，然后产生的零星碎片，散落在王国错综复杂的肌理之中，寻常旅人，乡野村夫，甚至说像是骑士这样的低级贵族终其一生也难以窥见其一。它们的流通困难本身就是这个停滞社会的一种注释。

真正流通的、被称为魔法物品的东西，少得可怜。贵族或许拥有一两件祖传的、光泽暗淡的附魔铠甲或武器，其上的魔法如同垂暮之年的呼吸般微弱，却依然是家族地位的重要象征。偶尔，在光明港这个阿玛罗尼亚唯一且最大的商品交易市场的角落里，会有来自旧大陆的异邦水手神秘地掏出一些粗劣的附魔小玩意——或许是一柄永远不会钝的匕首，或是一面能略微偏转箭矢的小圆盾。这些物品会在地下市场或通过极其隐秘的渠道，以惊人的价格交易给那些钱多得无处可花的商人或是渴望在战场上保命的低级贵族。它们被视为实用的工具，而非艺术品或圣物。

不过另一种普遍在旧大陆会被认为是魔法物品的存在，则在阿瓦隆尼亚有着新的注解，往往被称之为圣人遗物。

圣人遗物

在这个虔信，至少表面如此的国度，真正占据魔法物品主体、并深入所有阶层人心的，并非这些法师造物，而是圣人遗物。

这些遗物与神庙的权威和地方的迷信紧密地缠绕在一起。它们通常是某位被教会认可的圣徒生前使用的物品，或是其遗体的一部分——一根指骨、一颗牙齿、一缕被封在水晶中的头发、甚至是被精心保存的干瘪心脏。或者是与他们殉道故事相关的物品：生锈的镣铐、破碎的车轮、染血的破布、或是处决他们的武器碎片。

这些遗物通常被安置在地方神庙或修道院的祭坛上，金银珠宝镶嵌的圣物匣中，也许正盛放常常令外来者不适的人体残余：某位圣徒近乎完整的头颅，被安置在镶嵌水晶的匣中，空洞的眼窝凝视着前来祈求的信徒；干瘪发黑、被金银薄片包裹只露出指骨末端的手掌，供信徒亲吻；或是更奇特的部位——据称是某位圣女永不腐烂的心脏、某位擅长传道者被割下的舌头、甚至是为信仰自刎双目的圣徒的眼球，被精心保存在盛满香油的玻璃瓶内。这种对尸骸部分的病态崇拜，源于一种坚实却令人悚然的神学观念：圣徒的灵魂虽已升天，但其在世间的躯体曾为圣灵的殿堂，因此仍残留着神圣的力量，触摸这些遗物便是与神圣进行一种近乎物理性的接触。

它们的力量，普遍被认为是神明通过其忠仆在世间的残留而赐下的恩典。一块据称是受难之主信徒的椎骨碎片，可能被农民相信触摸后能缓解背部的剧痛；一盏据称由提尔圣徒留下的青铜灯，或许会在审判重大案件时被点燃，牧师宣称其火焰能照出谎言；一柄据称斩杀过

恶魔的锈蚀断剑，可能会在王国军队出征前被抬出，由主教祝福，以期获得神圣的庇佑。

这些遗物的魔力真假难辨。其中绝大多数，可能仅仅拥有强大的心理暗示作用，其力量源于集体的信念与宗教仪式所带来的权威。然而，不可否认的是，其中极小的一部分，在经年累月的虔诚信仰和强大的集体意念作用下，或许真的凝聚了一丝微弱的神力，能够显现出类似祝福术、次级复原术或防护邪恶的效果。正是这极少数的显灵，支撑起了整个遗物崇拜体系的根基。

信仰就是生意

一件著名的遗物足以定义一座教堂、繁荣一个城镇、乃至引发血腥冲突。许多偏远地区的小教堂，其建立的唯一资本与核心吸引力，可能就源于某位贵族捐赠的一块圣徒指骨或一瓶殉道者之血。随之而来的朝圣人流与奉献，支撑起了整个教区的运作。没有重要遗物的教堂，在政治和经济上便黯然失色。因此，遗物盗窃成为心照不宣的常态，修道院之间互相窃取圣物，并宣称是圣徒本人托梦指引，希望被迁移到更受尊敬的地方。更为直接的则是武力掠夺，一位男爵或主教可能为了一件圣物而发动一场小规模战争，将其从弱小者手中夺来，安放在自己的领地内，以此证明神恩的转移与自身地位的提升。

许多偏远地区的小教堂，其建立的初衷和全部资本可能就源于某位贵族捐赠的一块圣徒的骨头。这块骨头成为了吸引方圆数十里信徒的中心，随之而来的朝圣奉献则支撑起了整个教堂的运作和神职人员的生计。没有遗物的教堂，就像没有领主城堡的村庄，缺乏存在的核心说服力。

大城市的主教座堂往往拥有最著名、最权威的遗物。圣红龙堡的大提尔神庙声称拥有红龙先知梅莉的手杖，下颚骨和一瓶会自我增殖的乳汁，吸引全国各地的贵族前来朝圣和捐献，这些遗物是王室权力的核心象征之一。

乡村小教堂则可能供奉着更本地化、更贴近泥土的圣物——某位在此地殉道的无名圣徒的牙齿，或是能保证本地葡萄园丰收的祝福之锄。它们的力量范围可能仅限本村，但乡民对其的信赖程度无以复加。

有些显赫家族会通过捐赠、购买甚至更黑暗的手段，获取一件小型遗物，将其供奉在城堡内部的礼拜堂中，作为家族神圣合法性和地位的私密证明，并相信它能保佑血脉延续。

巨大的需求与丰厚的利润，自然催生出庞大而复杂的供应链。在阿瓦隆尼亚的阴影中，活跃着一批圣物贩子（Relic-Mongers），他们是一个极其复杂的群体，集商人、骗术大师、业余考古学家、历史编造者，乃至某种意义上的虔诚冒险者于一身。

圣物贩子

其中数量最多、最为人熟知的，是满足于制造和贩卖假货的骗子。他们拥有货源：与盗墓贼厮混，从无名墓穴中挖掘陈年骸骨；与刑场刽子手推杯换盏，交易刚被处决者的新鲜遗骸；甚至通过光明港的异邦商船，进口来自卡林珊或更遥远国度的异域尸骨，将其包装为某位无人知晓的远东圣徒遗物。他们能炮制出足以以假乱真的圣血——一种用红酒、香料和不知名药剂混合而成的粘稠液体，盛在吹制玻璃瓶中。

他们研究教会年志、地方传说乃至家族谱

系，为每一件赝品量身定制一份无懈可击的来源证明——残破不堪的羊皮纸上用古体花字书写着史诗，详细记述了圣徒生平、殉道过程以及遗物如何历经磨难最终被他们发现的故事，盖有足以乱真的伪造主教火漆印。

不过，还存在着另一种更危险、也更令人不安的贩子：虔诚的追寻者。他们并非为了简单的金钱，而是被一种狂热的信仰或对真正神力的渴求所驱动。这些人往往是学识渊博的失败教士、走火入魔的神秘学者、或是坚信自己身负神圣使命的冒险家。他们毕生钻研晦涩的古代文献，破译修道院密室中的失落地图，循着民歌与传说中只言片语的线索，深入被遗忘的古战场、坍塌的隐修所、乃至闹鬼的家族墓穴。

我草，他们寻找的是真货。

当一个这样的贩子成功地从某座淹没在沼泽下的古老礼拜堂地窖中，找到一个仍闪烁着微弱圣洁光泽的银质圣物匣，并在其中发现了什么是殉道者圣伊格内修斯的完整掌骨时，他带来的是一场远超出其想象的风暴。

真正的圣人遗物，据信蕴含着圣徒生前的美德与死后凝聚的神恩，是一件具有实际力量神圣力量的魔法物品。它可能真的能抚慰疯癫、

治愈顽疾、或是让腐败肉体恢复新鲜，把靠近的不死生物全部碾成渣子。

而这些追寻者，尤其是那些自身拥有微弱信仰天赋或奥法敏感的人，有时甚至能短暂地引导或运用这份力量。他或许能手持遗物，为其辐射出的能量引导方向，进行一次真正有效的驱邪，或让一名垂死之人暂时回光返照。

不过，你最好祈祷他给你带来的只是一件工艺精湛的假货。因为如果他真的将某位被神明所宠爱的圣徒的遗骸带到了世间，天知道会引来什么。真正的遗物的出现，会吸引来一切：狂喜到失去理智的信徒、企图将其据为己以增强权柄的主教、渴望吞噬其中神圣力量以亵渎神明的邪术师、乃至被其纯粹光明所刺痛而躁动不安的深渊魔物。一场围绕着一节指骨或一颗牙齿的、席卷地区的神圣战争可能就此爆发。村庄会在争夺中被焚毁，家族会因忠诚于不同的潜在买家而反目成仇。

是不是有点太夸张了？

不不不，事实上最大的危机是当你把某位神明真正宠爱过的某人从安息中一铲子刨出来，还不知道会发生些什么事情呢。

第六章：著名地点

在阿瓦隆尼亚分布着众多别的地点他们可能是一场大战的遗骸，一座有名的城堡，亦或者是某种自然风光，可以为战役的进行添加一些风味。

红龙堡大提尔神庙

在王都圣红龙堡的至高处，大提尔神庙并非仅仅是一座宗教建筑，而是王权与神权交织最紧密的节点，是红龙血家族千年统治合法性的神圣基石。这座辉光式建筑的宏伟石雕与彩窗叙述着提尔的公正与红龙家族的伟业，但真正的力量隐藏在圣坛之后的重重门扉内。

这里供奉着建国元勋红龙先知梅莉的三件圣物：她的下颚骨、她曾持握的手杖，以及一小瓶据称会自我增殖的乳汁。这些并非安静的遗骨。下颚骨被用于每一次王室继承人的宣誓仪式，新君必须亲吻它，以证明血脉的正统；那根看似朴素的手杖会在重大审判时被请出，据说能令诚实之域法术的效果笼罩整个大厅；而那瓶乳汁，它确实在以极其缓慢的速度增加，每年仅能由大主教收集寥寥数滴。这些液体被用于膏抹新任主教，或在王国面临倾覆危机时，由国王饮下，以期获得先知的一丝智慧与力量。

守护它们的不仅是虔诚的骑士，更有复杂的魔法结界，一座陈列着神圣证据的宝库，每一件圣物都在诉说着：谁才是这片土地天命所归的统治者。

梅莉的愚行

深藏在西境卢卡斯特公国一片人迹罕至的桦木林中，梅莉的愚行之池是一片违背常理的宁静水域。传说红龙先知梅莉曾在此尝试一种强大的生命恢复法术，意图让一位战死的已经无法记录身份的挚爱骑士复生，关于这名骑士的身份众说纷纭，至今为止并没有确切的答案。

法术最终失败，失控的魔力并未消散，反而渗入了土地与水源，永久地扭曲了此地的自然法则。池水呈现出一种不自然的、近乎荧光的蔚蓝色。它确实拥有疗效，清洗伤口能加速愈合，饮用少许可缓解任何一种痛苦。然而，任何接触池水者，都会逐渐被诡异的幻觉所困扰。饮者会看见逝去的亲人或心中最深切的恐惧，沐浴者会感到皮肤下有东西在蠕动。长期或大量接触，会导致记忆永久错乱。

因此，当地村民对其态度矛盾至极：他们会在偷偷前来取水，但又告诫孩童远离那片被诅咒的水。这也使得关于湖神仙女的传说于此地尤为盛行——有人说那幻觉是仙女的低语，有人说梅莉的懊悔，脱离了他本人。化为了水泽精灵，仍在池边徘徊，引诱迷途者沉入水底，与她作伴。这里的一切就像是对于已然消散的雄心与失败的一曲宁静之歌。

光明港二十七日广场

在光明港的中心，二十七日广场并非一个供人欢庆的集市，而是一座露天纪念馆，冰冷地展示着奥斯特里安家族的绝对权力与恐怖统治。广场本身由青石板铺就，开阔却令人窒

息，唯一的装饰是广场中央一组栩栩如生的人形石像。

这些石像正是 1475 年血腥的二十七日中被处置的前商人议会成员及其家属。他们被某种强大的石化法术永恒地定格在生命最后的瞬间：脸上凝固着惊恐、愤怒或哀求，姿态是正在奔跑、跌倒或试图保护亲人。其中最显眼的是前市长艾尔伍德·拉格，他被塑成跪地求饶的姿态。这些石像并非完美无瑕，风雨在其上留下了污迹，偶尔还有奥斯特里安士兵用刀剑在其表面刻下侮辱性的词汇。广场周围有士兵巡逻，禁止任何人长时间驻足或表现出同情。这里是对所有市民、商人乃至贵族最直白的警告：任何挑战奥斯特里安统治的行为，其下场便是化为广场上一座新的、永恒的沉默雕像。

卡尔文的锻炉

卡尔文的锻炉深嵌于东境龙牙堡地基之下，卡尔文的锻炉与火焰和金属无关。它是摄政王卡尔文·红龙血最为私密和恐怖的权力工具，一个致力于锻造忠诚、粉碎意志、并从受害者脑海中榨取秘密的场所。

此地由一系列阴冷、无窗的石室组成，空气中弥漫着铁锈、消毒药草和一种持续的、低沉的嗡鸣声——据说是某种干扰思维防护法术的装置发出的。卡尔文的审讯官们在这里展示他们的技艺：他们使用炼金药剂瓦解意志，用精准的刑具施加痛苦而不致命，甚至试验某种从遥远异邦获得的、能窥探或扭曲记忆的禁忌法术。这里的锻造成果可能是一份彻底崩溃后签署的认罪书，一个被抹去原有身份、植入绝对忠诚指令的仆人，或是一张详细标注了某位贵族所有弱点与秘密的羊皮纸。卡尔文本人偶尔会通过墙上的魔法窥孔观察整个过程，如同一位工匠审视自己的作品。锻炉深处，据说

还有专门研究如何纯化红龙血血脉、或遏制其变异副作用的神秘实验室。没有人知道这里的实验究竟有没有产生结果，亦或者产生了什么样的结果？

唯有哀嚎，永不停息。

无声修院

无言者布伦丹创立的这座神庙隐匿于北部寒风呼啸的群山褶皱中，无声修院与其说是一座建筑，不如说是一座以信仰为名的巨石监狱。这里的修士们信奉受难之主——忍耐与殉难之神，并立下了绝对静默的终身誓言，以极端苦行和摒弃一切世俗言语来贴近神性。

修道院内部的时间仿佛凝固，唯一的声响是脚步声、祈祷书的翻页声以及寒风穿过石缝的呜咽。修士们通过简单的手势和眼神交流，他们的面容因常年沉默和严苛生活而变得如同磨损的石雕。在这片刻意营造的寂静中守护着修院最悖论的存在——喋喋不休者之舌。这条圣物被保存在主祭坛下的一个圣物盒内，它属于一位因善于辩论和传教而闻名却又因为多言而获罪的古代圣徒，在尸体化为白骨之后，舌头却保存了下来并且获得了某种生命，至今仍保持着湿润的暗红色，并能自行微微蠕动。更令人不安的是，它时常发出一种压抑的、模糊不清的低语，据说这些低语是支离破碎的预言或神圣的警示。

修士们相信，唯有在绝对的静默中，才能聆听并解读这神圣的语言。任何打破静默誓言的人，都会被勒令长时间跪在圣物前忏悔，直至那无尽的低语充满其脑海，使其陷入疯狂……或重新归于沉默。

黑森林

位于王国腹地，黑森林是一片拒绝光明的土地。这里的树木并非特别高大，但树冠异常茂密狰狞，层层叠叠，将天空彻底遮蔽，即使正午时分林间也如同黄昏般晦暗阴冷，唯有几缕惨淡的微光能偶尔刺透浓荫，在布满苔藓和腐烂落叶的地面上投下短暂的光斑。

林间弥漫着浓重的腐殖质气息，时常被不知名生物的窸窣声和遥远低吼打破。这里栖息着许多畏光或扭曲的生物，从巨大的蜘蛛网到影子里蠕动的怪异形态，古老的精魂并非总是友善，迷失的恶灵也在此徘徊。对于当地人来说，黑森林是禁忌与危险的同义词，是失踪和恐怖传说的源头。它像一块墨绿色的瘀伤，烙印在阿瓦隆尼亚的版图上，提醒着人们文明之外的荒野中，仍盘踞着无法理解的古老恐惧。

暴政神殿

在王国一片贫瘠的丘陵地带，暴政神殿并没有隐藏自身的存在。以其恢宏、冷峻的黑石建筑群公开宣示着对泰坦神克洛诺斯——古老暴政之神的崇拜。它远不止是一座神庙，更是一个功能齐全的独立堡垒，宛如国中之国。

高墙环绕的神殿区域内部，秩序森严到令人窒息。黑衣黑甲的神殿守卫巡逻不息，目光锐利如鹰，许下征服誓言的圣武士们在此接受严苛而残暴的训练。

这里设有庞大的军营、训练场、以及如同堡垒般的宏伟主殿。贵族和野心家们公开地于此地与泰坦神克洛诺斯的祭司们进行交易：捐献大量财富以换取神术加持或政治支持；通过黑暗的仪式缔结盟约或诅咒对手；甚至雇佣神殿的黑卫队去处理麻烦。神殿的教义公开宣扬

权力即真理，力量即正义，为统治者的残酷提供了神圣背书。权力与暴力的丝线从此地蔓延而出，缠绕着王国的命脉。这里是赤裸裸的野心交易所，是将暴力升华为仪式的应许之地，暴政神殿的存在证明着只要足够强大，便无需隐藏暴行。

末代侯爵的棋局

七侯之乱中，失败一方的侯爵 邓肯 红龙血的城堡遭受了某种诡异的诅咒被永远的遗弃，成为了如今的末代侯爵的棋局，在阿瓦隆尼亚这个神圣的国度属于不死者的领域。这位以谦卑和优雅著称的侯爵以痴迷各类棋类游戏而闻名。在城堡被攻破之前，明知大局已定，无可挽回的他在棋桌前进行着一场最后的对决，不过棋局未完，城堡已经陷落。

如今，这座废墟被一种扭曲的时空魔法所笼罩。城堡内的物品——从家具、盔甲到散落的尸骨——都会自行缓慢移动，仿佛那盘未尽的棋局仍在以某种超自然的形式继续。

那些好奇的来访者可能会看到一把椅子自行挪到窗边，一副盔甲莫名地转换了守卫的位置，或者一骑士的尸体似乎棋子在自己走过棋盘格地板。试图强行改变物品位置，会引发更剧烈的超自然现象，这里的时间仿佛卡在了失败的那一刻，城堡本身成为了一个巨大的棋盘，任何闯入者都可能成为这永恒棋局中一枚新的棋子，直至成为一个徘徊的幽灵。

圣徒跛足桥

这座古老的石桥位于东部王国。横跨一条水流湍急的河面，是连接两岸村落与驿道的必经之路，在阿瓦隆尼亚的商业开始复苏之时，人们发现了这条通往光明港的道路商业价值。

它因一个明显的缺陷而闻名：由于一侧桥基的下沉，整个桥面呈现出一种令人不安的倾斜。关于其名字的来源，流传着一个传说：一位跛足的圣徒在此地被强盗追赶，情急之下他的脚突然痊愈，得以逃脱，而桥却因神迹的发生而永久性地歪斜了。

然而，传说带来的并非只有神圣故事，疾病得到治愈的传说成为了贪婪的绝佳借口。当地领主在桥头设立了永久性的关卡，派驻着百无聊赖又心怀恶意的税吏，还有数十名卫兵。过桥税从无定数，全凭税吏当时的心情、过路者的身份以及货车的载重随口索要。交不起钱的人会被粗暴地推搡到一边，眼睁睁看着自己的货物耽误行程。

桥拱之下有着一番特殊的景象：木制的、铁制的粗糙拐杖被深深嵌入石缝中，那是曾在此地祈祷后病愈……或自以为病愈的残疾者留下的还愿物。这些扭曲的木头和生锈的铁器与冰冷的桥石融为一体，随着风雨轻轻作响。

坚炉堡

说这是一座用于居住的城堡，不如说它是一个为战争而生的巨大器官。坚炉堡深嵌于东部山脉的岩体之中，那翘起的巨大石柱恰好与阳具的形状相似。岩石中的堡垒属于一位矮人裔的贵族家族。从很远处，就能听到它发出的轰鸣，无数铁锤敲打砧板的交响曲，日夜不息。

城堡的烟囱终年喷吐着浓黑的煤烟，将周边的山岩都熏成了墨色。它的结构与其说是为了美观或舒适，不如说是为了效率：陡峭的阶梯、低矮的石拱门、以及错综复杂犹如迷宫般的通道，连接着一个个巨大的厅堂，熔炉燃烧，铁水奔流，工匠们浑身沾满煤灰，在震耳欲聋

的噪音中锻造着剑、斧、铠甲，以及所有的传统冷兵器。

自他建立以来的岁月里，这里的产出是阿瓦隆尼亚最精良的武备，但价格不菲，且优先供应王室和东境公爵的军队。城堡的主人更像是一位最高级的工头而非风雅的领主，他的权威建立在对于金属和火的知识之上。坚炉堡没有诗歌与浪漫，只生产冰冷的、高效的杀戮工具，它是王国军事力量背后那个沉闷而可靠的铁砧。

但时过境迁，此处的工艺却完全没有更新，在往后的1000年里，这里生产的还会是阿瓦罗尼亚最精良的武器吗？亦或是一场变革之风将这里的一切彻底改变。一切还不可知。

牧羊人跳

这片令人眩晕的白色悬崖矗立在王国某段荒凉的海岸线上，获得了这样一个凄凉的名字。传说一位牧羊人为了躲避领主对他偷窃自家羊毛的指控，抱着他唯一的羊从这里跳入了下方汹涌的海浪与尖牙般的礁石之中。

如今，这里成为了众所周知的绝望者的终点。偶尔能在崖边发现丢弃的破鞋、空的酒瓶，或是更令人不安的个人物品。海风在崖壁间呼啸，声音如同永恒的哀叹。然而，死亡并非此地唯一的故事。那些极其勇敢或绝望的攀爬者为了寻找罕见的崖壁海鸟蛋，偶尔会在峭壁的裂缝或洞穴中发现一些痕迹：古老的、由早已消失的先民绘制的粗糙壁画，描绘着狩猎与星辰；或是某个更近代的、试图在此隐匿藏身之人留下的简陋生存痕迹。

阿瓦隆尼亚的著名城堡

阿瓦隆尼亚的城堡同样也是这个国家不可忽视的特色。大体上来说，阿瓦隆尼亚的城堡可以分为两种，一种始建于国家的初始时期，以黑色的，严峻冷酷的高墙塔楼为重要特征，这类城堡是为了防御北境的蛮族和各个山地里的部落名而设计的城堡，被称为旧城堡。

而另外一种则是在发动北境征服取得长久和平之后，不再被战争所困扰，闲下来的各个领主在自家修建的，以白色外墙为特征，象征着骑士美德的城堡。进行精心设计，造价高昂的城堡，被称之为新城堡。

红龙堡

矗立于不断扩张的首都圣红龙堡的中央山巅，红龙堡已远非一座孤立的城堡，它是整个王国权力生态系统的核心。这座庞然大物是红龙血家族千年统治的物质化身，在数千年的时光里，其建筑群如同活物般不断生长，不断的增添新的设施。将阿尔图斯时代阴森粗犷的黑石主塔层层包裹在后世增添的、炫耀性的白色辉光式宫殿、尖塔、拱廊和空中花园之中，宛如一条盘踞于巢穴之上的狰狞巨龙。

城堡本身是一个自给自足的微型城市。其内部除了王室寝宫、宏伟的觐见大厅和深藏地下的宝库，还囊括了御前议会厅、王室法庭、足以容纳千人的皇家礼拜堂、庞大的军营、工匠作坊、甚至还有一座饲养着奇珍异兽的室内花园，以及关押最重要囚犯的地牢。

而城堡脚下，名为圣红龙堡的王都则如同被龙息催化的魔法效应般疯狂蔓延，依附着这座山丘生长。最初的旧城街道狭窄曲折，挤满

了依靠城堡为生的工匠、商贩和仆役。而外围的新城则规划得稍显整齐，是新兴的富豪、低级贵族和各类寻求机会者的居所。整个城市的需求——从食物、奢侈品到劳动力——如同无数条血管，从王国乃至海外各地压榨，然后抽取于此，最终被山顶的那颗心脏所吞噬。

在整个城市之中，无处不在的红色龙纹章、历代国王的雕像与战利品装饰着每一条街道，强调着谁才是这里永恒的主人。这里的一切都遵循着古老而繁琐的礼仪，空气中弥漫着权力、香料的混合美妙气息，以及一丝不易察觉的、来自王室成员身上那纯血变异所产生的异样气味。

每一个去过红龙堡的人都必须否认这种异样的味道与卡尔文公爵那永远也不能脱下的盔甲有任何的关系。

龙牙堡

作为东境公爵卡尔文·红龙血的权力基地，龙牙堡完美体现了其主人的气质：高效、冷酷、毫无冗余的装饰。这座城堡巧妙地嵌入一处山脉隘口，仿佛一颗巨大的獠牙，死死扼守着通往王国富庶东境的要道。

它的设计完全服务于军事目的。城墙异常厚重，塔楼分布经过精心计算可形成交叉火力，护城河既深且宽。城堡内部通道狭窄、楼梯陡峭，一切都是为了延缓进攻者和便于防御。

没有华丽的挂毯或宽敞的宴会厅，取而代之的是庞大的兵营、军械库、操练场和储存着足够维持数年围城的粮仓。气氛压抑而严肃，守卫们沉默寡言，行动精准得像机械。除了军事功能，城堡深处还隐藏着卡尔文那令人闻风丧胆的锻炉。龙牙堡不是一个享受生活的地方，

没有花园，没有浴室，它是一件纯粹的战争工具。

也因此，卡尔文·红龙血长期在红龙堡办公，不愿意回来。

玫瑰堡

西境卢卡斯特家族的玫瑰堡，是阿瓦隆尼亚封建奢华生活的极致体现。与其说它是堡垒，不如说它是一座为享乐与炫耀而建的宫殿式城堡。它坐落在风光旖旎的河谷中，一个易攻难守的位置。拥有精心打理的花园、喷泉和葡萄园，其建筑是精致的辉光风格，大量使用尖拱、飞扶壁和精美的花窗玻璃。

城堡的得名源于其无处不在的玫瑰雕饰——石雕、木刻、挂毯乃至彩窗上，都布满了这种象征爱情与美的花朵。内部充斥着奢靡的气息：大厅用于举办持续数日的宴会与比武，房间内铺着东方地毯，点着名贵香料。这里是西境的文化与政治沙龙，卢卡斯特家族通过在这里招待各方贵族，以美酒、诗歌和联姻来巩固自己的地位，而非纯粹依靠武力。在这片歌舞升平之下，高昂的维护费用和家族对羊毛贸易的依赖，也像无形的刺一样，隐藏在华丽的表象之下。

根据统计，至少七成第一次来到玫瑰堡的访客都会被雕塑上玫瑰的刺扎到手掌心。

狼穴

北境德瓦因家族的狼穴，是一座尽可能在这苦寒之地提供舒适生存条件的军事要塞。它矗立在苦寒的北部边境光秃秃的岩石上，常年经受着狂风与严寒的侵袭，风格粗犷、坚固到近乎野蛮，但内部也尽可能地进行了装饰。为

了在这里驻守的士兵与贵族有着良好的生活体验，而不至于因为日子太苦发疯。在狼穴中最重要的设施是一个建在天然温泉口上的，完全开放式的大浴场，免费为所有的人开放，其中甚至包括本地的佃农，你在这里能看到农民和贵族泡在同一个池子里的极为罕见的画面。

它的墙壁由未经打磨的巨岩垒成，陡峭而难以攀爬。设计上一切从简，几乎没有窗户，内部阴暗、寒冷、通风不良，弥漫着皮革、汗水、烟雾和储存肉类的气味。这里的生活艰苦而严峻，驻守于此的士兵和德瓦因家族成员都是坚韧不拔的战士，只要能得到充分的酒肉的话，他们就永不背叛。狼穴的存在只有一个目的：抵御北方蛮族的侵袭。它是王国冰冷的北部边界上的一颗钢钉，时刻处于战备状态。这里的奢华仅体现在其军械库的充足和城墙的厚度上。它是北境以战代守哲学的冰冷体现。

每一个北方人都为了守护狼穴而愿意献出自己的生命，因为这是北境苦寒之地唯一一个能好好洗个澡的地方。

鹰喙崖

鹰喙崖城堡并非传统意义上孤傲的军事要塞，而是一座巧妙嵌入南部海岸险峻地貌中的复合型堡垒。它坐落在一处探入海中的陡峭岬角之上，三面环海，唯一的陆路通道是一条狭窄蜿蜒的天然石脊，易守难攻。城堡本身并非追求巍峨宏大，而是依附着崎岖的岩壁层层修建，其主堡如同鹰首般从最高点的悬崖探出，俯瞰着下方波涛汹涌的海域与远处连绵的边境群山。

这座城堡的设计体现了费尔康家族双重职责的平衡。面向大海的一侧，城墙厚重，塔楼上装备着弩炮和投石机，其下隐藏着数个经

过巧妙伪装的狭小码头，可供家族的轻型战船在恶劣天气停靠补给。而面向内陆的一侧，则相对开放。城堡的入口处设有一个宽阔的、带有顶棚的迎宾庭院，这里是一个外交会场。庭院周围设有相对舒适的客房，时常用来接待来自南方山地部落的代表或那些来谈判的、身份特殊的海上来访者。城堡内部，军事区域与外交区域泾渭分明却又紧密相连。

城堡的核心是女公爵奥利弗的指挥所兼会客厅，这里拥有整个南境最广阔的海陆视野。墙上挂着军事地图，悬挂着标注了各部落势力范围，猎场，联姻关系。鹰喙崖就像其主人一样，时刻在战士与外交家两种角色之间切换，它既是警惕监视着南境门户的冰冷鹰眸，也是与复杂邻居们进行着永无休止的谈判与交易的中立之地。

第七章：魔法物品

普通的魔法物品

铁臂埃克哈德的护腕

奇物，非普通（需同调）

描述：这是一片泛黄的掌骨，被镶嵌在一个简单的铁制护腕内侧。

圣徒背景：圣埃克哈德，绰号铁臂。他曾是阿尔图斯王麾下一位沉默寡言的士兵，以其无与伦比的坚韧和对职责的坚守著称。在一次守城战中，他用自己的手臂卡住了即将落下的闸门，为同伴争取了非常长的时间，他的一片掌骨也因此而嵌入了护腕内侧，这件事情被认为是受到了神明的庇护方能做到。

属性：当你同调该物品后，你的徒手打击视为魔法武器，且造成额外的 1d6 点立场伤害。此外，当你进行力量（运动）检定以进行攀爬、拉拽或推举时，你可以投掷两次并取较高值。

守夜人奥多的烛台

奇物，非普通

描述：这是一个朴素的铁制烛台，上面似乎永远残留着一层薄薄的、不会滴落的蜡油。点燃放在上面的蜡烛，火焰会异常稳定，但这似乎并非是蜡烛本身带来的性质。

圣徒背景：圣奥多，被称为守夜人。他是一位虔诚的修士，毕生致力于守护一座北方档案馆。传说他曾在长达四十天的暴风雨中，仅靠一盏小油灯不间断地抄写重要文献，确保了知识的传承。

将一个普通蜡烛放置于此烛台上并点燃，它会发出半径 60 尺微光光照。在此光芒照耀下，比威风更大的风无法形成，雨或其他天气影响，亦无法影响被光芒照耀的领域。领域内的气温和天气将被恒定如晴朗凉爽的夜晚，除此以外。你进行基于视觉的感知（察觉）检定时具有优势。

无言者布伦丹的哑铃

奇物，非普通

描述：这是一个小巧的黄铜铃铛，内部没有铃舌。摇晃它不会发出任何声音，但能感受到一种轻微的震动。

圣徒背景：圣布伦丹，被称为无言者。根据传说，他天生失语，却是最杰出的倾听者和观察者。他通过书写和手势化解了无数激烈的争吵和误会，被认为是沟通与理解的象征，尽管他本人从未解释过关于他是如何阻止争吵的，哪怕一个字。

你可以使用一个动作，将铃铛朝向 30 尺内一个你能看见的生物轻轻摇动。该生物必须成功通过

一次的感知豁免，否则其在本轮内无法发出声音，也无法使用需要语言成分的法术或动作。一旦使用，该属性在下次黎明前无法再次使用。

阿尔图斯鳞甲 /板甲

盔甲（鳞甲/板甲），珍稀

描述：这副鳞甲由暗红色的金属片和皮革编织而成。当穿戴者受到威胁时，鳞片会微微发热，仿佛沉睡其中的龙被唤醒。

背景：这副盔甲并非由龙鳞制成，而是开国者阿尔图斯王在建立王朝后，命令优秀的铁匠仿照传说中庇护他的红龙鳞片打造的制式装备，仅授予他最忠诚的近卫。而后这类盔甲的造型被作为一种盔甲的款式，流传下来。但只有红龙堡的工匠能够加工出这种带有魔力的真正的阿尔图斯鳞甲，而到了近代，利用同样的原理，亦可制造出阿尔图斯板甲。

你在这副鳞甲的基础 AC 上获得+2 加值。此外，当你穿着这副盔甲时，你免疫炽热金属法术对你的影响。

龙之怒：当你在一次攻击中受到伤害后，你可以使用你的反应，对伤害来源进行一次近战武器攻击。如果命中，除了正常的武器伤害外，额外造成 3d6 点火焰伤害。该属性一旦被使用，直到下次黎明前无法再次使用。

梅莉的窥视透镜

奇物，珍稀（需同调）

描述：这是一块被打磨得异常光滑的椭圆形水晶镜，镶嵌在金框内。可以手持或安装在简单的基座上。透过它观看，事物的轮廓会变得模糊，但未来的可能性如蛛网一般展开难以捉摸。

背景：这块黑曜石是红龙先知梅莉晚年辅助冥想和预言的工具。曾用此物帮助自己的孩子逃过一场本该致命的暗杀。

当你同调此物品后，你的先攻检定获得+5 加值。

预知：在你的每个回合中一次，当你进行一次属性检定、攻击检定或豁免检定时，你可以掷一枚 d4 并将结果加到检定结果上。你可以在掷出 d20 之后、但 DM 宣布结果之前决定是否使用此特性。

危险预兆：使用一个动作，你可以集中精神通过透镜观察一个你可见的生物。该生物在一个月內，对其发动的第一次攻击检定必定失手。该属性一旦被使用，直到下次满月之前无法再次使用。

寂默修院之钟

奇物，极珍稀（需同调）

描述：这是一口一人高大小的哑光黑色铁钟，重量为 200 磅。钟体表面刻满了代表静默、内省与隔绝的古老符文。

背景：源自北部群山中与世隔绝的寂默修院，那里的修士信奉绝对的静默以求接近神性。这口钟是他们辅助修行的道具，用来吸收和湮灭声音与魔法波动，创造一片静默领域。

属性：当你同调此钟后，你在先前的一分钟内没有说过任何话，你获得对雷鸣伤害的免疫。

寂静结界：以一个动作，你摇动此钟（无声）。选择一点作为中心，创造一个半径 60 尺的球状寂静区域，持续 10 分钟。该区域效应与沉默术相同。在寂静结界的领域内，当 60 尺内一个你能看见的生物施展一个法术时，你可以使用你的反应摇动此钟，尝试湮灭该法术。该施法者必须进行 DC 18 的感知豁免。豁免失败，则其法术被无效化，且法术位或每日可用次数被消耗。该属性一旦被使用，直到下次黎明前无法再次使用。

圣人遗物

圣物匣，阿瓦隆尼亚常见的镶嵌着珠宝或至少以木板彩绘装点精美的匣子。一般用于存放某位圣徒的遗物，或者遗骸。在阿瓦隆尼亚，这样的圣人遗物一般会被供奉在一座神庙之中。普遍来说，在圣物匣中的遗物或者遗骸都具有一个对于所有人都有效的光环效果，以及需要与之触碰或是将其作为道具使用才能展现出的效果。

圣物匣：漫游者埃格伯特之足骨

奇物，珍稀

描述：这个圣物匣由一块被海浪冲刷光滑的浮木雕刻而成，内部盛放着一块人类的跖骨，骨头呈现出一种奇特的、如同被水浸透的深色。

圣徒背景：圣埃格伯特曾是一位永不满足的探险家和水手，他毕生的信念是道路在脚下延伸，那么就把神说的道理传达，直至世界尽头。传说他曾在风暴中行走于浪尖，为迷航的船只指引归途。他的遗骸象征着无尽的旅程与指引。

虔信漫游之域：匣子释放出一道半径 30 尺的微弱灵光。在此范围内开始其回合所有生物获得以下增益：

其步行速度提高 5 尺。

在进行避免迷路或寻找路径的感知（求生）检定时，具有优势。

匣中遗泽：以一个动作，你打开匣子，用手紧握遗骨。你能够呼唤圣埃格伯特指引道路的力量。

此特性一旦被使用，直到下次黎明前无法再次使用：

你立即可以施展一次 寻找路径法术，无需法术成分。

在接下来的 12 小时内，你可以穿越困难地形而无需消耗额外移动力，你可以在平静的水面上行走，如同行走在陆地上。并且你走过的 10 尺以内的路径会为跟随你的友方生物提供同样的好处。

漫游者之倦：使用匣中遗泽后，直至下一次黎明，你无法停止走路，无法转身走曾经走过的路。

随后直到一次长修之前，你的身体会感到长途跋涉后的沉重疲劳。你的先攻检定具有劣势。

圣物匣：疫医莎莉亚之骨

奇物，珍稀

描述：这一件非常小的圣物匣由经过熏蒸的香柏木制成，散发着药草与消毒剂的气味。匣内是

一段微微弯曲的骨头（可能是跖骨肋骨亦或者是头骨），骨头颜色异常洁白，但在骨骼中心有一道难以察觉的散发出疫病臭味的细微裂缝。

圣徒背景：圣莎莉亚是一位在史上最可怕的瘟疫灰死病中牺牲自我的医师。她亲自尝遍百草，研究对这种诡异疾病的魔法疗法。最终尝试将病患的疾苦吸入自己体内，最终因此殉道。她的遗骸被带到阿瓦隆尼亚各地，建立起许多与之相关的神庙。

虔信疫医之域：匣子释放出一道半径 30 尺的微弱灵光。在此范围内的所有生物获得以下减益：在进行对抗毒素的豁免检定时，具有劣势。

匣中遗泽：以一个动作，你打开匣子，将遗骨按压在一个生物（可以是自己）的伤口上。此特性一旦被使用，直到下次黎明前无法再次使用：目标生物恢复 10d6 点生命值，并结束其身上所有的中毒和疾病效应。

疫病传染：在治愈目标的同时，你必须选择灵光范围内的一个生物。该生物必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败则感染一种魔法疾病，其速度减半，且在每回合开始时受到 1d6 点黯蚀伤害，持续 1 分钟。目标可以在每个其回合结束时再次进行该豁免。

殉道之苦：使用匣中遗泽后，你自身会承受疾病反冲的余波，直至下次长休前，你的生命值上限降低 2d6 点。

圣物匣：婴孩殉道者奥古斯都的乳牙

奇物，非普通

描述：一个由纯银打造的小巧盒子，雕刻着天使图案，内部衬着白色丝绸，上面放置着一颗微小的、珍珠般的乳牙。

圣徒背景：圣奥古斯都是一位在古老迫害时代，因信仰而被处决的贵族幼童。他的事迹象征着无辜者的纯洁与在暴政面前的毫不妥协，尽管没有人能够描述出一位婴儿是如何表达出自己的永不妥协。这颗乳牙是他换牙前自然脱落的，被其父母珍藏，随后这颗被收藏的乳牙开始展现出某种神性，被认为是神明怜悯所致。

虔信纯真之域：匣子释放出一道半径 10 尺的微弱灵光。在此范围内的年幼生物（生理年龄 12 岁以下）会感到安心，自然入睡后不会做噩梦。此外，灵光范围内的所有生物在对抗恐惧效应的豁免检定中获得优势。

匣中遗泽：用一个动作，你将乳牙放在一个熟睡或失去意识的生物额头上。该生物在接下来进行一次短修并保持一小时睡眠后，会获得等同于长休的效果。此属性一旦被使用，直到下次新月出现前无法再次使用。

纯真之悯：使用匣中遗泽后，直至下次黎明前，你对任何表现出无助或痛苦的生物进行的攻击检定具有劣势。

圣物匣：其名不可言说者之遗物

奇物，不是非普通，也不是珍稀，也没有超过传说。（需同调）

描述：试图描述此圣物匣的物形态是徒劳的。任何关于其外观、材质或尺寸的断言都会被证实为谬误或迅速变得无效。然，可以信的是，它并非无形，也并非全完不在存。它可能据占空间，并散发出一道……扰人认知的灵光？它并非对记录存的一无所知，主动破坏记录。也并非没有记录方法。

起源与一位阿瓦隆尼亚的圣徒相关，但这位圣徒的一切——或许包括其性别、事迹乃至代称——都已不可考，或说，已被某种力量从可知的历史中精心地移除，这种力量并非来自于这件遗物之外的地方，无名圣徒只留下一个“曾有位圣徒选择了绝对湮没”的概念。此匣被认为是其存在的唯一痕迹，并继承了其对抗被对抗的特性。流传下来的，是一个关于存在本身即为秘密的故事。此圣物匣，即是该理念的物质化身。

魔法特性：与这件物品同调是一项挑战，因为同调过程本身似乎就难以被清晰记忆。若同调成功，可观察到以下现象，但无法断言其即为该物品的属性：

对记录的敌意：此物品周围十尺内的空间，似乎对探查与定义抱有敌意。圣物匣持续辐射出 15 尺半径的微弱灵光。此灵光区域内的空间及其内容物，对预言系法术免疫。此外，任何生物在尝试回忆或清晰描述此区域内事物细节时，必须进行一次 DC 20 的智力豁免，失败则相关记忆变得模糊不清，导致其进行的相关智力（调查）或感知（察觉）检定具有劣势。

存在抹除：以一个动作，你可以激发圣物匣的核心力量，指定一个你能看见、距你 30 尺内的生物或物件（非神器）。若目标是一个生物，目标必须进行一次 DC 18 的智力豁免。

豁免失败：目标被存在抹除效应影响，持续 1d6 小时。在此期间，目标在所有其他生物的感知（察觉）检定中自动失败，甚至从物理感官中彻底消失。任何试图通过魔法手段定位或识别目标的尝试（如侦测魔法、定位生物）均会失败。非魔法性质的记录（如绘画、描述）也会在效果生效时间内迅速变得难以辨认或自然损毁。就如同根本就不存在一样。

豁免成功，则目标在最高 321 年内免疫此效应。此属性一旦被使用，直至下次黎明前无法再次使用。

隐匿同调：当你与圣物匣同调时，你与圣物匣之间的魔法联结本身也被其力量所遮蔽。预言系法术无法侦测到你与此圣物匣的同调关系。

认知衰减：携带或使用此圣物匣的力量会对其持有者产生潜移默化的影响。完成一次长休后，持有者需进行一次 DC 15 的智力豁免。失败则持有者会暂时性地难以处理复杂信息，在进行下一次长休前，其进行的智力（奥秘）与智力（历史）检定具有劣势。

圣物匣：无畏者圣维克托的生命之源

奇物，极珍稀（需同调）

描述：圣物匣由冷却的火山岩雕成，内部盛放着一根完整的、已完全石化的软组织。它象征着不受欲望左右的、纯粹的创造与生命力。

圣徒背景：圣维克托是一位誓愿守贞的骑士，他将所有的生命能量升华为对抗邪恶的无畏勇气和守护弱者的磅礴力量。传说他在面对能蛊惑人心的恶魔时，因其绝对的纯洁与意志而毫不动摇，命其手下撤退后孤身一人迎接恶魔的挑战，并且将恶魔战胜。

毫不动摇领域：匣子释放出一道半径 30 尺的微弱灵光。

当灵光范围内的生物成功通过一次对抗魅惑效应的豁免检定时，该生物会因圣物的共鸣而充满力量，其下一次武器攻击命中时额外造成 1d8 点光耀伤害。此效果持续到其下一回合结束。

若你非常不幸被魅惑，魅惑的效果对你改为：你可以，且只可以对对你进行魅惑者发起非致命攻击。

匣中遗泽：用一个动作，你触摸圣物，将圣维克托的升华之力灌注己身。主动让自己陷入一种特殊的魅惑状态，指定一个 60 尺内你能看见的生物作为你【讨伐】的对象，视为被其魅惑，持续 1 分钟。此效应无需豁免，且无法被常规方法提前解除。：

你的力量值变为 24，若它原本未达到此数值。

你的移动速度增加 10 尺。

你必须使用你的每个动作，尽一切可能接近你的【讨伐】目标。你对其他所有生物进行的攻击检定具有劣势。

一旦你成功擒抱住目标，你们双方将被一团狂暴的能量场所笼罩。在擒抱期间，你的每回合开始时，目标将受到 4d6 点光耀伤害，而你将恢复等量的生命值。

对每个生物 24 小时内只能生效一次。此属性一旦被使用，直到下次新月出现前无法再次使用。

升华之寂：使用匣中遗泽后，直至下次长休前，你的情感会变得极度平静，近乎冷漠，只想讨论军事和哲学相关的话题。你无法从激励（如诗人的激励骰）或情感驱动的狂暴中获得好处，所有基于魅力的属性检定具有劣势。

第八章：阿瓦隆尼亚的战役

阿瓦隆尼亚的冒险并非英雄史诗的宏大叙事，而是在旅途中垂钓、在账本上算计、在马车上呼呼大睡的现实寓言。这里没有拯救世界的重任。它融合了黑暗中世纪的历史模拟感、基于资源与权力逻辑的严谨推演，以及那些被时代视为理所当然的荒唐刻板印象——正是这些元素的碰撞，创造出一个看似熟悉却总能带来意外体验的世界。

本章旨在作为主持人的工具箱，帮助您构建一个根植于阿瓦隆尼亚土壤的原创战役。这里的挑战并非来自地底深处的巫妖、魔王、巨龙，而是源于时代、体制与生存本身的困境。

给主持人的核心原则：

1 权力即是现实：玩家的每一个决定都应在封建等级制与宗教权威的框架下衡量后果。冒犯一位男爵的税吏可能比十只地精带来更严重的麻烦。

2 经济是看不见的脉络：战役的驱动力往往是资源（粮食、羊毛、铁矿）、交易、关税或垄断权。让玩家清晰感受到金钱的流动。

3 信息是稀缺商品：谣言、迷信和偏见是信息的主要形式。玩家很难获得全知视角，他们的行动常基于不完整或错误的情报。

4 没有纯粹的邪恶，只有纯粹的义务：即使是压迫农民的领主，也可能遵循着他所坚信的责任与传统；而与玩家合作的善良 NPC，也可能藏着自私的动机。

战役创建框架

第 1 步：确定战役的锚点

如果你想创造一个发生在阿瓦隆尼亚的原创战役。你应该最先选择一个最能定义你战役基调的核心冲突，换句话说就是思考这样一个问题，我希望通过这个战役表达什么？我希望我的玩家感受到什么，在这里举几个例子：

血与麦穗：围绕一场自然灾害（如瘟疫、旱灾）引发的饥荒，玩家周旋于征粮官、囤积居奇的商人、濒临暴动的村庄与焦头烂额的领主之间。

破碎的纹章：一次突如其来的贵族继承危机（如绝嗣、私生子争议），将玩家卷入效忠宣誓、法律辩论乃至小规模军事冲突的漩涡。

巫师之影：猎巫运动蔓延至玩家所在的地区，他们必须在狂热的信徒、举报邻里的农民和真正隐藏的秘术使用者之间求生，并揭开推动这一切的幕后黑手。

商路战争：一条新商路的开辟或旧商路的阻断，引发了行会间、领主间乃至与边境部落的激烈竞争，玩家成为商队护卫、谈判代表或商业间谍。

第 2 步：将阿瓦隆尼亚的现实织入你的战役

要让你战役充满阿瓦隆尼亚的真实感，关键在于将宏大的设定转化为具体、现实的困境。与其直接套用概念，不如思考这些核心矛盾如

何在地方层面显现。以下是几个可以融入你战役的现实主义切入点：

龙血的政治与地方苦难

设想一位年轻贵族，因其稀薄却纯净的红龙血统而被派往偏远领地担任总督。然而，他带来的并非公平公正的治理，而是灾难：为快速敛财以证明自己，他强制推行一种破坏土壤的单一作物，剥夺农民的口粮田；或因龙血带来的偏执与傲慢，他无视传统的村社权利，将公共林地划为王室猎场，任何进入采集的平民都被视为盗猎。动荡的根源并非超自然的诅咒，而是制度下一个急于证明自己的统治者所推行的灾难性政策。现在就仔细想想，死人带来的真的是违背传统的灾难吗？亦或者你应该将它视为一个试图将时代带入未来，然而却不被那些愚昧的人民所理解的改革者。

信仰作为生意

一位精明的教区主教，会利用农民的恐惧和对丰收的渴望。当邻近的村庄爆发牲畜怪病时，他会宣称这是对信仰懈怠的惩罚，适时地在教堂地窖下发现一块古老的圣骨。随之而来的是一场精心策划的朝圣活动：神庙控制通往圣地道路并征收通行费，出售所谓的圣水和祈福护符。许多自称侍奉神明的人早已堕落，沉迷于收集或是挥霍财富，而这些人成为了让阿瓦隆尼亚的居民踏入更好生活的障碍。

进步的代价

自然的干预并非总是史诗般的兽群冲锋。它可能表现为一种为进步而付出的代价设想，若是玩家让一片区域的经济结构产生了改变：新开掘的矿坑其废水污染了溪流，下游村庄的居民开始患上诡异的皮肤病，牲畜流产，庄稼在田里腐烂。这不是德鲁伊召唤的怪物，而是自然系统被破坏后缓慢而致命的反馈。玩家可能会受雇于矿主，去调查破坏生产的邪教徒，却发现真相是更令人不安的现实：他们面对的

不是一个明确的敌人，而是一整个生态系统失衡的后果，以及那些因失去生计而被迫偷窃、并因此憎恨着矿上所有人的绝望村民组成的盗匪团队。

技术变革与人的困境

阿瓦隆尼亚的变革之风可能因为玩家曾经的各项行为。或是此时正在发生的事件而忽然猛刮起来，一项简单的技术创新就可能打破原本脆弱的平衡。例如，一位工程师引进了一种效率更高的水力驱动捶打机，用于规模化加工羊毛织物。这触发了连锁反应：传统织布行会的工匠们面临失业，开始破坏新机器；依赖旧式磨坊水权的领主与支持新技术的商人发生冲突；而羊毛原料产地的牧羊人，则被迫在压价收购的商行和煽动暴动的旧行会之间做出选择。玩家可能被任何一方雇佣，他们面对的并非单纯的善恶，而是技术进步浪潮下，各个阶层为生存而进行的残酷斗争。

通过这种方式，阿瓦隆尼亚的宏大设定将转化为你的玩家可以触摸、可以交涉，可以改变的现实问题。

创造团队

在阿瓦隆尼亚，人们因生存所迫而非崇高理想而聚集。请与您的玩家共同编织一个始于这片土地灰色地带的故事。团队的起源或许根植于这片土地的特质与内在矛盾，也有可能只是一群东拼西凑的想要赚钱的外地人。玩家是如何认识的？他们为什么合作起来？可以考虑到这些元素：

被摆脱的枷锁

你们或许是同一户红龙血贵族家的仆役

或护卫，因主人突然的战败或者政治失势而一同被驱逐或逃亡，共享着不堪回首的经历和危险的秘密。

说不定你们都是这个时代牺牲品，某个偏远村庄的孩童因战争被强行征召，你们是从那场征集中侥幸逃脱的儿时伙伴，或因年龄太大而被淘汰的残次品，因共同的创伤记忆而紧密相连。

也许情况也没有那么惨。你们爹妈都是农民，而你们是这个时代常见的农民的第2345678个儿子，你们没有办法继承父母的田地，不能忍受在自己好大哥的阴影下被控制一辈子。选择了离家出走，给自己另谋生路。

体制的裂痕

僵化的封建与宗教秩序时常在运转的国家机器中蹦出几个零件来，这些蹦出来的零件落在各处散作一地的人才，将不同的人抛入同一深渊。

你们可能曾是同一场审判的受害者，一位贪腐的税务官联合当地祭司，将你们各自所在的家庭或作坊诬陷为异端或逃税，以此吞没财产。你们是在流放或服劳役途中相识的难兄难弟。

或者你们是同一项技术进步的牺牲品，一位领主引进的新式织机或矿泵让传统工匠失业，你们是被同一个行会驱逐的成员，因误以为这个光明的封建主义王朝有什么言论自由，抗议同一项不公的法令而成为通缉犯，被迫在阴影中相互扶持。

边缘的求生者

对那些不被主流社会容纳的人而言，抱团是唯一生路。

你们或许共居于光明港的某个边缘社区，成员包括被歧视的龙裔、被追捕的民间术士、逃避神庙迫害的前信徒。你们因共同抵御城市卫队的定期清剿或敌对帮派的剥削而结成同盟。

或者你们是同一支灰色商队的成员，负责在神庙与领主的垄断夹缝中运输那些不被官方允许的货物。信任在一次次躲避巡逻队和分赃中艰难建立。

当然还有一种可能是你们几个都挺神志不清的，喝醉了酒打错了人。当本地领主的儿子从猪圈的粪堆里爬出来的时候，你们就注定要开始逃亡了。

现实的契约

最直接的动机往往最有力。大家没有那么多凄惨的过去，只是为了赚钱来的。

你们只是被同一份短期合同雇佣的陌生人。一位需要可靠人手的学者雇佣你们调查遗迹，一位担心被竞争对手下毒的商人雇你们做保镖。合作始于银币，能否终于情谊，则看你们的经历。

或者你们共同欠下了无法独自偿还的巨债，可能是欠光明港的某个借贷协会，或是欠了某位手段狠辣的走私头子。除了合作完成任务来还债，别无选择。

初来乍到的外来者

一名或多名角色是刚刚抵达阿瓦隆尼亚

的外来者。这种情况太常见了，玩家不用再扮演什么本地农民还要装作对于这个国度很了解的样子，既然他们是外来者，自然而然的对于这个国度一无所知，什么事情都需要学。一般来说，一个外地人在阿瓦隆尼亚学到的第一件事情是跟你主动兑换货币的家伙都是骗子。第二件事情是小心那些光着脚的南地人偷你的行李。

你们是同一艘抵达光明港或某个边境小镇的船上的乘客。航程中共同遭遇了风暴、海盗或神秘的疾病，又或者仅仅只是一路上缩在同一个船舱里打扑克牌。共度患难的经历，以及互相欠下的赌债，让你们在踏上这片陌生土地时自然结成同盟。

或者你们因为各种原因被扣留在港口的海关或检疫所，比如文件不全、携带的货物引起误会、被诬陷等。为了摆脱困境、办理复杂的入境手续，或者对抗腐败官员的勒索，你们不得不临时合作。

或者初来乍到，你们都被同一个看似友善，长得又很漂亮的本地骗子所骗，失去了部分钱财或重要物品。同病相怜和共同的怒火让你们走到一起，或许最初的目标就是找到那个骗子。

或者被同一份特殊工作雇佣，一位本地雇主比如商人或领主需要处理一些敏感事务，但又不想让太多本地人知道，于是特意雇佣了背景干净、无复杂本地关系的外来者团队。当你们被利用完了，还能毫无心理负担的甩掉。

龙与香辛料

而最后，说不定故事的起点，是一位神秘的少女——她自称曾是屹立于山巅的古老巨龙，却因与同族的赌约，必须在完全放弃龙之

力量、隐匿身份的情况下，赚取足以填满龙族宝库的惊人财富。原以为不过是轻松的小事，却没想到在充满奸商、垄断与税吏的残酷现实中，她屡屡被算计、被骗得焦头烂额。迫于无奈，她向玩家寻求协助，委托你成为她的顾问与向导。于是，一段融合策略、阴谋、冒险与逐利的独特旅程就此拉开帷幕。

给主持人的提示

除了上面说的这些以外，你也可以去翻翻关于种族的部分。歧视的具体化，让种族、出身、信仰带来的系统性歧视成为角色背景的核心部分，这能自然催生合作需求。

利益与道义交织，团队的动机可以非常现实甚至卑微，比如赚够钱买通一个合法身份或找到失散的亲人。崇高的目标可以在冒险过程中逐渐浮现。

重点思考，供玩家与主持人讨论

对外来者，你为何离开故土？你对阿瓦隆尼亚有何了解或误解？你带来什么外界的技术或观念？你想在这里得到什么？

对本地人，你如何看待外来者？是好奇、轻视，还是想利用其不了解本地情况？你希望从他们身上得到什么，比如外界的消息、新的技术？

团队融合，本地队员是出于同情、利用还是契约责任帮助外来者适应？外来者带来的新鲜视角是会解决问题，还是会无意中惹来更大的麻烦？

团队的背景决定了故事的基调。一个由本地受难者组成的团队，其故事可能关乎复仇与

生存；而一个以外来者为核心的团队，其故事则更侧重于探索、发现与文化碰撞。

跑商故事的节奏

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

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

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

接下来我将分段阐述，将构造出这些有趣经历的方式分享给主持人。

跑商战役主持指南

——如何让金币与商路比龙娘更火热

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

格来调整。

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

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

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

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

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

调的低买高卖, 而会成为一部关于时代洪流与逐利冒险的史诗。

首先最重要的

在一切的故事开始之前，让你的玩家做一个黄金之梦

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

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

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

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

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

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

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

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

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

打断一下，什么叫做想花钱色龙。

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

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

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

一、跑商战役的本质

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

信息差

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

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

流动

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

面或者难以预料的，但总要有点变化。

风险与回报

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

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

二、跑商与传统冒险的差异

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

1. 战斗频率

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

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

举个例子：

玩家拒绝向盗贼公会缴纳保护费，结果在运输途中遭到伏击。

玩家押运的香料太贵重，引来了强盗团伙或边境雇佣兵的觊觎。

玩家试图在某个领地低价抛售羊毛，结果触怒了当地垄断行会，被贵族雇人截杀。

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

2. 冒险目标

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

而在跑商战役中，目标就没有那么高大上了。玩家的目标可能是：

垄断盐矿，控制整个地区的调味品市场。

打通一条新的商路，把羊毛、木材或谷物输送到港口。

让龙娘的宝库装满黄金，以完成荒诞的契约。然后用黄金购买更多更多的龙娘。

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

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

3. 节奏感

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

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

进货（以较低的价格拿到商品）；

运输（押送货物穿越危险道路）；

出货（在目标市场抛售）；

结算（计算利润与损失）；

再投资（用赚到的钱扩大规模或开辟新路线）。

这五个阶段就构成了跑商战役的呼吸节

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

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

4. 叙事重心

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

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

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

5. 玩家角色定位

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

但在跑商战役中，这些职业要重新理解：

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

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

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

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

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

三、跑商战役的节奏

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

跑商战役的节奏可以分为以下几个阶段：

1. 商机发现（机会阶段）

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

例如：

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

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

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

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

2. 谈判筹资（准备阶段）

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

他们可能需要向行会贷款，面对苛刻的利息。还有各种各样行会大师的刁难。

他们可能要去说服贵族投资，但要付出某种政治承诺。

他们可能要和这样那样的实力签订契约，而契约的条款里可能暗藏陷阱。

又可能他们要说服龙娘打开钱包，用自己的小金库来解决财政问题。

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

3. 运输与风险（过程阶段）

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

可能的事件包括：

天气灾害：暴雨冲毁道路、山体滑坡阻断通路。

强盗袭击：敌人不是为了杀人，而是为了货物。

地方领主：要求缴纳额外关税，或者干脆扣押货物。

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

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

4. 出货与利润（高潮阶段）

抵达目的地的那一刻，是跑商战役的高潮。玩家将货物抛售，看到利润或者亏损。

这里 DM 可以加入市场波动机制：

粮价原本高涨，但就在玩家到达前，一支更大的商队已经提前进城，导致价格暴跌。

行会突然提高关税，削减利润。

城市爆发暴动，导致市场完全停摆。

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

5. 再投资与发展（休整阶段）

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

他们可以选择：

扩大商队规模，雇佣更多护卫和车夫。

投资固定资产，如买下一个庄园、磨坊、酒馆。

进入新的市场，如国际贸易、黑市走私。

建立政治关系，投资教会或骑士团。

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

这样，一个完整的跑商循环就形成了：

商机 → 谈判 → 运输 → 出货 → 再投资。

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

四、如何维持紧张感

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

紧张感的来源主要有四个方面。

1. 竞争者

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

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

2. 不稳定的市场

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

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

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

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

3. 政治与教会

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

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

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

4. 玩家个人目标

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

基金赚取无趣的投资。

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

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

五、跑商战役的节奏陷阱

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

1. 流程过于机械化

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

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

跑商的过程必须始终与剧情交织，而不是单纯的数字计算。

2. 玩家缺乏选择

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

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

3. 单人游戏化

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

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

六、跑商战役与变革

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

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

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

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

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

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

七、玩家为何爽和怎么让他们爽？

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

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

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

策略型玩家

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

市场博弈：低买高卖、套利机会、信息差带来的利润翻倍。

风险管理：选择走高风险高收益路线或稳妥路线，权衡护卫成本与利润。

对抗对手：靠智商来碾压对手，看到对手因自己操作而亏损或落败时的满足感。

满足方式：

提供动态市场机制，让价格随事件、竞争者或政策波动。

设计多条路线，奖励他们的精明和长远规划。

设置对手或竞争商队，形成心理博弈和市场压力。

角色扮演型玩家

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

谈判与筹资：与行会、贵族、教会或盟友周旋，签订契约、谈判价格。

角色成长：通过个人行为影响社会和经济格局，体现角色能力与智慧。

社会互动：与 NPC 建立复杂关系，让他们的每次选择都有情绪和故事分量。

满足方式：

准备丰富、有个性的 NPC，让玩家谈判、游说或暗中操作。

设计事件让角色选择影响结果，如行会垄断、税务政策、市场抢先。

强调财富流动背后的社会变化，让角色感到自己的存在影响世界。

刺激型玩家

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

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

赌运气与智慧：是否冒险走捷径、贿赂官员或依靠策略规避风险。

满足方式：

精心设计运输途中的突发事件，但不必频繁，否则会疲劳。

通过有限信息创造不确定性，让玩家需要分析和预测市场或环境变化。

成长与成就型玩家

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

商队与资产扩张：扩大商队规模、购买产业、建立跨境贸易。

影响世界：财富积累带来政治、经济或宗教的变革，玩家的决策塑造时代格局。

长期目标：从赚第一桶金，到垄断市场，再到改写国家秩序，每一步都可量化。

满足方式：

设计清晰的成长路径与阶段目标，让玩家

看到努力的成果。

将短期盈利与长期战略联系起来，使每一次交易都为宏大战略铺路。

利用变革进程表，或者其他你自己设计的方式展示玩家行为对世界的长期影响。

八、假装和你的玩家对抗

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

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

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

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

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

换句话说就是给他们出难题，一定要有难题，而且是合理的难题。

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

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

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

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

九、一个真实的世界

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

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

法则中拼搏而来的胜利。

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

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

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

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

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

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

结语

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

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

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

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

让我们准备一场商业冒险吧。

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

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

中，既能尝到大赚一笔的喜悦，也能在血本无归时笑谈风云。

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

愿这段旅程光辉灿烂，愿骰子永远垂青于你，愿金币与友谊同样充盈你的长桌。

简单有效的“跑商规则”说明 书

贸易与价格规则手册

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

一、核心概念：基础价格与供需档位

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

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

供需档位 价格修正 说明与示例

大量盈余 -50% 供远大于求，商品堆积如山，卖家急于低价抛售。

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

本地产出 -25% 该地区是此商品的原产地或主要产区，供应稳定且充足。

示例：在竖炉堡，铁矿和粗铁是支柱产业。矮人们赖以生存。本地铁匠铺林立，因此

铁锭的价格对于外地人来说也非常实惠。

自给自足 +0% 供需平衡。商品既不富余也不短缺，价格反映了其公允的价值。

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

本地需要 +25% 该地区无法自产或产量不足，需要定期从外界进口。

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

本地稀缺 +50% 该商品极度短缺，严重影响当地民生或生产，急需外部供应。

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

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

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

二、技能与声望的影响

市场的基本规律由供需决定，但一名精明商人的个人能力可以在此基础上为自己争取

更多利益。

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

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

地区声望与特权：

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

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

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

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

三、玩家行为与市场变化

为了简化计算和避免玩家频繁操作导致

市场混乱，我们设定：单次的购买或出售行为不会立即改变整个地区的供需档位。

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

事件驱动型变化的一些例子：

自然灾害：洪水冲毁了农田，使产粮区从本地产出变为抢购一空。

战争：军队围城，切断了所有补给线，城内所有物资迅速变得稀缺。

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

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

四、价格判定流程总结

当需要判定一件商品在某个地点的价格时，请遵循以下三步：

1. 检查产地与需求：

首先查看该地区是否生产此商品。如果是，则基础档位通常是本地产出或自给自足。

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

除此以外，还需要检查对于本地市场的描述中是否有极度稀缺之类的说法。

2. 检查事件影响：

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

3. 计算最终价格：

最终价格 = 基础价格 × 1 + 价格修正%

最后，再考虑玩家的技能检定（临时折

扣）和地区声望（固定档位优惠），对最终价格进行微调。

附注：关于运输与风险

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

第九章：《龙与香薰料：成为旅行商人之路》

故事之初

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

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

掏一掏玩家的口袋

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

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

建议主持人在战役开始前核查每位玩家的资金与装备清单。对于现金过多的角色，可

合理引入情节自然消耗其财富。

关于角色升级的指引

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

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

请根据您的主持游戏的实际节奏与玩家的决策来判断升级的最佳时机。

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

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

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

第 1 节：狼狽的旅行者

摇晃的马车

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

战役起始建议：

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

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

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

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

你们的委托人

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

可探查信息（通过技能检定）

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

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

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

他可能受过良好教育或曾服务于贵族阶层。

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

委托合约与身份证明

埃夫里提供一份用通用语和半身人语双语书写的羊皮纸合约。

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

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

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

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

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

盖有王室印章的货物

马车上的货物被严实地覆盖在厚实的防

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

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

委托人的警告

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

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

箱子的细节

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

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

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

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

潜在疑虑

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

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

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

森林之狼的袭击

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

委托人原本蜷缩在车夫位旁，在颠簸中惊叫着被甩出车厢，坠下左侧悬崖。

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

恐狼的战斗策略

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

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

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

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

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

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

恐狼的真实目的

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

当然要是玩家真的能够把恐狼给战胜或

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

委托人的命运

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

另一个被袭击者

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

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

新登场 NPC：暴躁的女孩

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

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

她毫不掩饰自己的烦躁，用命令式的语气大声说道：

"你们！来得正好！这些该死的狼干的好

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

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

她的状态与情报

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

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

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

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

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

傻了吧唧：她看上去有点傻了吧唧的。

给主持人的备注

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

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

她的直接和暴躁反而让她显得反差萌，但玩家可能会觉得她难以相处。

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

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

结伴而行

拼凑马车与强制同行

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

然后？然后她就单手拎起大约有 100 来

磅的马车配件扛到肩上去忙活去了，她可不是在一旁看着别人干活的那种主。

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

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

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

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

说到最后几个字时，她的声音突然弱了下去，仿佛意识到自己演得太过了。

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

格温妮的伪装与破绽

格温妮坚持自称"流动女商贩"，但以下检定可揭示异常：

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

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

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

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

与此同时，她很明显能够听得懂龙语，如果玩家中有人会说的话。

旅途事件表（每日触发 1-2 次）

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

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

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

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

赏赐食物

智商不详，比较善良。

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

路线争执

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

夜间焦虑

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

不过你们确实能感觉到这个女孩警觉性远超常人，仿佛能感知百米外的威胁。

价格谈判灾难

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

是的，她掀了自己的摊子。

低调的失败

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

第2节：富饶堡

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

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

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

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

富饶堡（布雷蒙特男爵）

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

封地性质：男爵直辖领（10,000 英亩）及附属集镇

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

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

本地的统治者

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

他并非无能之辈——至少他自己不这么认为。

商业调查

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

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

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

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

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

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

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

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

规商品”，严重抑制了商业活力。

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

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

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

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

应尽的义务

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

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

她翻了个白眼，“给我 20 金币，车归我，你们自己把货物都搬下来。”

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

重申王室货物的义务

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

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

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

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

契约的约束与后果

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

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

完成任务的好处与指引

玩家的情况很糟糕，但可别忘了打一棍子要给个甜枣，告诉他们。

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

励。

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

富饶堡的集市可以提供基础物资补给和装备维修服务。

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

被封锁的道路

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

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

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

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

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

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

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

贵族的邀约

贵族的注意

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

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

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

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

参加男爵宴会的安排

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

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

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

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

宴会流程安排

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

第一阶段：迎接与入席（约 30 分钟游戏时间）

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

安排在长桌末端，这是对非贵族客人的标准礼节性位置。

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

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

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

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

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

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

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

智力检定：

DC 10：记住基本要求（咀嚼不说话、等待举杯）

DC 13：记住礼节细节

DC 15：记住所有特殊禁忌和细微要求，宴会就是你的主场。

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

第二阶段：用餐与交谈（约 1 小时游戏时间）

宴会按传统顺序上菜：

开胃菜：洋葱汤配硬面包

主菜：加入了百里香的烤野猪肉，炖阉鸡肉（配燕麦粥），一些鱼。

甜品：蜂蜜蛋糕和恶臭奶酪

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

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

在这些交谈中，玩家可以通过以下方式展示自己的社交能力：

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

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

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

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

重要 NPC 介绍：

爱德华·布雷蒙特 (主位)：宴会主持者，最可能的求助对象

伊莎贝拉夫人 (爱德华左侧)：偶尔参与谈话，更关注用餐礼仪

雷蒙德爵士 (爱德华右侧)：家族骑士教官，表情严肃，很少发言

奥德里克神父 (神职人员席位)：年老体弱，基本不参与谈。

以撒 (客人)：赫尔墨斯教会派来的商人，详情可以在第 4 节中找到。

女仆长艾格尼丝：指挥女仆服务，了解城堡内情

第三阶段：餐后娱乐与离席 (约 30 分钟游戏时间)

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

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

与侍从或女仆长交谈获取信息。

与其他宾客建立联系。

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

会后安排与机会

玩家返回客房后，将有以下发展可能：

夜间会见安排：

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

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

爱德华的主要需求是：

解闷：渴望听玩家讲述外界见闻和冒险故事。

证明自己：希望获得解决土匪问题的方案 (哪怕只是理论上的)

而在私人会见中，玩家可以：

直接说明运输王室货物的时间压力。

请求官方文件协助通过圣徒跛足桥（希望得到签发降低过路费的介绍信）。

询问土匪堡垒的信息。

当下的现状

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

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

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

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

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

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

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

旅行商人委令状

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

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

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

相比于正文的内容，爱德华的签字相当的丑陋。

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

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

再会

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

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

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

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

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

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

格温妮明显慌了神。她手忙脚乱地在斗篷

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

"我肯定是有那个东西的！你们等等..."

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

一次邀约

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

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

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

因此我特许你们成为我的仆人。

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

格温妮自称的巨龙形态设定：

真名：格温妮丝·奥克希利安（Gwyneth Oxyrian）

年龄阶层：成年红龙（约 250 岁）

原巢穴：阿瓦隆尼亚中部赤红山脉的某一处空洞的可怕的洞窟，现在已经被抛弃了。

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

山岩浆般的脉络纹路，瞳孔为熔金般的垂直狭缝

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

她提出与玩家约法三章，不过具体细节由你所主持的这场游戏来决定。：

玩家需担任她的商业顾问与人类世界向导，教她识别骗局与合理定价

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

在合作期间不得探究或泄露她的真实身份，否则将面临巨龙的怒火。

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

玩家拒绝邀请怎么办？

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

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

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

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

主持人需为玩家提供其他可行的路径，避免游戏陷入僵局：

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

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

低价收购农产品（如谷物、羊毛），运往邻近村庄贩卖，赚取差价。

通过 DC 14 的魅力（说服）检定向本地商人借贷。

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

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

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

他们也可冒险偷渡圣徒跛行桥，失败则触发冲突或罚款。

并非笨蛋

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

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

矿石鉴定

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

危机预警

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

古老语言

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

同时它也能解读出来那些刻在石碑或是图腾柱上的古老文字。

自然材料知识

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

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

只是这些特定领域一般很难用到就是了。

第 3 节：做个旅行商人

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

旅行商人是如何赚钱的？

旅行商人的真实面貌

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

除了低买高卖的基本操作，精明的旅行商人还通过以下方式赚钱：

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

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

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

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

典型案例：羊毛承包加工

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

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

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

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

使用纺车时总利润为：24960 - 5040 -

3432 = 16488 铜币。

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

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

时间与收益评估

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

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

此章节如何运行？

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

冒险与商业的并行推进：

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

物病害、神秘信仰等），通过完成任务获得报酬或解锁特殊资源；

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

将两种行动结合起来，便是跑商团的醍醐味。

商业机会的发掘与利用

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

动态事件与可重复性

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

跑商路线的优化整合

在了解各地信息后，玩家的最终目的应设计一条高效贸易路线。

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

成功可能性。

买卖货物

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

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

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

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

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

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

我不想卖

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

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

商业订单

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

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

在本地采购

玩家可以在本地的市场进行采购要注意的是，下列表中只有完全本地生产加工的产品

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

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

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

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

第 4 节：布雷蒙特男爵领

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

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

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

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

可恶的英制单位就像一场噩梦

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

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

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

统一混乱的里程之后更混乱了，对吧？

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

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

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

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

值得注意的是，打听来的消息与事实的情况也许并不相符。

第 1 位骑士：西蒙·拉福德爵士

领地：维恩村

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

边地区绿林强盗的重要来源。

第 2 位骑士：埃德里克·普尔爵士

领地：梅伦田庄

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

第 3 位骑士：休·丹希爵士

领地：高草岗

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

第 4 位骑士：杰洛·布拉姆利爵士

领地：罗森里茨庄园

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

第 5 位骑士：加林·诺特爵士

领地：夜榆村

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

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

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



每个格子大小为
1000英亩
格子边长约为
2公里/6600英尺

1. 维恩村（西蒙·拉福德爵士）

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

孩童紧紧依偎在母亲身边，睁着大眼睛，安静得不像这个年纪的孩子。

这几个小孩没有玩耍，没有哭闹，只有死气沉沉的等待。等待什么呢？

也许是奇迹，也许是工作的机会，也许是死亡的降临。

封地性质：世袭庄园（约 3000 英亩贫瘠领地及附属林地）

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

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

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

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

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

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

本地的管理者

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

又做噩梦了，不时的西蒙拉福德爵士就会从这样的梦中流着冷汗惊醒。

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

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

然而，他的方法完全错误——让所有的村

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

他无法出兵的理由是需要留人手来防备森林之中的野兽。

商业调查

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

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

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

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

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

盈余。

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

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

维恩村可交易商品清单：

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

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

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

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

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

冒险事件：噩梦缠绕

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

冒险事件：森林中的巢穴

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

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

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

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

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

量相对应的伐木装备盔甲或武器。成功后会获得拉福德爵士的感谢和额外报酬。

额外报酬包括：以更优惠的价格采购货物-25%。

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

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

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

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

本地的猎人

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

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

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

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

出兵问题和产业投资

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

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

2. 梅伦田庄（埃德里克·普尔爵士）

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

他正倚着车窗，似笑非笑。

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

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

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

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

封地性质：作为包税人管理男爵的自营地（约 2200 英亩肥沃土地）

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

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

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

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

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

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

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

本地管理者

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

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

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

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

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

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

他无法出兵的理由是债务缠身。

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

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

然后，她会用前辈的姿态，喋喋不休给爵士提出一系列打家劫舍的理财建议。

商业调查

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

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

食。为了本地的酿酒产业本地也需要燃料。(本地需要)

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

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

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

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

梅伦田庄可交易商品清单：

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

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

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

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

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

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

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

冒险事件：收债人

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

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

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

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

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

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

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

债主：以撒

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

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

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

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

冒险事件：淤泥

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

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

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

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

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

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

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

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

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

出兵问题和产业投资

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

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

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

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

3.高草岗（休·丹希爵士）

十三，十四

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

七十六，七十七

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

九十一，九十二

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

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

一百。一百零一？

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

封地性质：附属于小教堂的贫瘠地产（约1200 英亩）

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

本地的管理者

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

会有人因贫困而痛苦不已，不然如何解释这个世界如此荒唐。

丹希爵士并非生来的苦修者。他年轻时曾是男爵麾下的一名骑士，一场边境剿匪战改变了他的生活一位云游的苦行僧侣救了他，这位僧侣属于受难之主教派中一个严苛的支派，信奉通过承受现世苦难来赎罪与净化。

在漫长的康复过程中，丹希不仅身体承受巨大痛苦，精神也在僧侣引导下彻底转变。

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

巴不得有人接手一块烂地的布雷蒙特男爵立刻答应了这个要求。

他无法出兵的理由是这些强盗也原本是穷苦之人，应该将他们感化而不是杀死。

商业调查

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

该领地表面上拒绝一切商业活动，但实际

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

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

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

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

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

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

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

高草岗可交易商品清单

商品名称	单位名称, 单位重量	档位	修正后价格	原材料
本地				

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

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

苦修苔

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

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

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

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

换句话说，这是香料！

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

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

这件商品在大量开发之前为本地产出，大量开发后则为大量盈余。

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

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

冒险事件：神判法

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

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

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

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

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

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

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

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

少女后悔当晚参与犯罪的行为，并且认为自己也是罪人之一。

找出真凶并出示证据可以说服爵士取消神判，同时动摇部分村民对极端审判的盲从。

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

如果玩家未能找到真凶或者说服失败了，你可以展示这样的景象：

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

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

真凶会被驱逐出这片领地。

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

魔法物品

圣物匣：阿玛斯之坚忍

奇物，珍稀

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

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

在进行任意投掷检定时，将任何单个骰子骰出的 1 视作 4。

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

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

你获得 3d4 点临时生命值。

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

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

冒险事件：绿恩浩荡

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

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

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

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

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

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

另一种解决问题的方法是，通过德鲁伊语，

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

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

出兵问题和产业投资

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

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

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

这里会将吃不完的粮食无偿送出，因此可以解决缺粮食的地方的危机。

4. 罗森里茨庄园（杰洛·布拉姆利爵士）

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

那双眼睛正看着你们。

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

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

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

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

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

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

野猪团，阿瓦隆尼亚的佣兵组织

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

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

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

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

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

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

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

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

跟这些实际管事的还是跟那个瘫子？

本地的管理者

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

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

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

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

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

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

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

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

她不在乎这些传闻，因为与杰洛的生命相比，她的清白和名誉是可以被牺牲的代价。

他无法出兵的行为是因为本地的佣兵无法保持忠诚。

商业调查

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

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

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

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

助来制衡佣兵，毕竟她不想赶走了狼又招来了老虎。

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

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

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

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

罗森里茨庄园可交易商品清单：

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

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

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

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

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

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

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

不过，这种事情最好还是不要传出去了。

“帮那个瘫子骑士夺回领地？然后呢？”

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

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

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

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

而乐观的估计使得矿石价格如同大量盈余。

冒险事件：矿洞深处的回响

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

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

玩家在矿洞中将遭遇多种不死生物，僵尸、

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

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

格温妮对这些古墓中的财宝感到狂喜！这是她最期待的场面。

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

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

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

出兵问题和产业投资

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

出一位佣兵队长和 4 名佣兵加入战斗。

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

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

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

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

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

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

没有力量的话，一旦被困住。连自己什么时候死都决定不了啊。”

罕见的，她似乎有点多愁善感，究竟让他想到了什么呢？

5 夜榆村（加林·诺特爵士）

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

他登台演出，扮演他期待的自己。

他知道结局似乎已经注定，但他盛装以待。

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

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

哐哐哐，哐哐哐！

封地性质：世袭庄园（约 3800 英亩，含林地）

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

本地的管理者

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

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

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

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

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

月亮的孩子，不忍心说破，便陪他一起徒劳地打捞。

大人，村民总是这样说，您的盔甲真亮啊。

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

整个夜榆村都在温柔地、心照不宣地，爱着他们注定的失败者。

诺特爵士无法出兵的理由是他实在没办法凑齐军事义务需要提供的全副武装的士兵。

商业调查

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

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

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

拜。

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

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

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

夜榆村可交易商品清单：

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

商品名称	单位名称, 单位重量	档位	修正后价格	原材料
亚麻粗布	1 大卷, 50 磅	本地需要 (+25%)	93.75 sp	亚麻
绳索 (麻)	1 大卷, 50 磅	本地需要 (+25%)	62.5 sp	汉麻
本地出售				
蜡	1 标准箱, 50 磅	本地需要 (+25%)	500 sp	无
木材	1 大车, 2000 磅	大量盈余 (-50%)	80 sp	无
小麦	1 大车, 2000 磅	大量盈余 (-50%)	100 sp	无
大麦	1 大车, 2000 磅	大量盈余 (-50%)	150 sp	无
燕麦	1 大车, 2000 磅	大量盈余 (-50%)	50 sp	无
黑麦	1 大车, 2000 磅	大量盈余 (-50%)	200 sp	无
木板	1 大车, 2000 磅	本地产出 (-25%)	225 sp	木材
木炭	1 标准袋, 50 磅	本地产出 (-25%)	15 sp	木材
生铁锭	1 大箱, 100 磅	本地产出 (-25%)	75 sp	铁矿石
农具	1 套, 15 磅	本地产出 (-25%)	6 sp	生铁锭+木材
铁钉	1 标准桶, 50 磅	本地产出 (-25%)	187.5 sp	生铁锭
铁匠铺的剩余				
巨剑	62.5 gp (本地产出 / +25%)	每柄 6 磅	3 柄	生铁锭+木材

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

银星刺剑的发现

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

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

玩家可以通过以下方式获取：

支付合理价格 500 金币

通过 DC18 的说服检定压价 250 金币

通过 DC15 的欺瞒检定声称是贵族继承人以 100 金币低价收购

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

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

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

经济事件：重振铁匠铺

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

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

第一步：滞销的荣耀

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

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

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

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

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

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

此时玩家可以尝试的方法有：

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

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

不过，现在想要重启铁匠铺，还需要一批合格的工人才行。

第二步：铁匠的遗产

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

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

铁匠大师老哈罗德年迈病逝，带走了他全

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

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

调查点：玩家在村里打听，会从村民隐晦的言辞中得知：

布雷克不仅技艺好，也渴望财富和认可，他认为自己的手艺配得上更好的生活。

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

有人说他往南边去了，去了那个苦修者的地方。

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

为了重振本地的铁匠行业，玩家可以选择两个方案。

方案 A：寻回流亡的大师布雷克（高草岗线）

玩家前往高草岗。在这里，他们能够随着

随着本地信徒（更可能是小孩）的引导，找到一位特殊的匠人。

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

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

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

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

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

对话与冲突

布雷克承认自己的身份，但表示已皈依丹希爵士的教派，寻求灵魂的锻造。

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

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

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

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

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

玩家需要最后一次说服这一个拧巴的家伙。例如：

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

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

成功说服后，布雷克会向休·丹希爵士提出离开这里的需求自然被大笑着允许你想去

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

方案 B：完成逝者的遗作

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

现在不管是销路还是技术问题都已经得到解决，最后便是原材料了。

第三步：获取原材料

原材料应该从哪儿来？是否还要经过本地铁匠工会的限制？

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

几乎不是一个难题，而是一个如何赚钱的机会。

出兵问题和产业投资

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

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

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

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

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

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

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

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

不过好在有了玩家的插手，也许情况不会变得这么糟。

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

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

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

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

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

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

过去的人真蠢，过去的人真难。

第 5 节：玩家的敌人

德鲁伊

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

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

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

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

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

她的行为逻辑

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

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

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

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

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

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

胁，而她始终坚信自己是大自然的公正之手。

与玩家的交互

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

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

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

她会指挥野兽袭击玩家的营地。

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

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

一帮强盗

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

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

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

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

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

蒙特男爵派出的军队吃过大苦头。

阿瓦隆尼亚的绿林好汉

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

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

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

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

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

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

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

当然这些本地土匪还会在一种情况下快速的被歼灭掉，那就是他们挡了玩家的路了。

侠盗首领：罗德里克·黑林

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

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

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

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

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

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

玩家与土匪的交互事件

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

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

山路伏击

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

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

村庄暴行

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

德鲁伊与强盗的联合

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

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

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

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

艾拉以为自己在领导一场正义的复仇，实则成了土匪集团实现掠夺目的的好工具。

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

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

公告

布雷蒙特男爵领紧急告示

以富饶堡领主罗伯特·布雷蒙特男爵之名告示全体臣民：

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

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

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

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

提尔保佑我们消灭邪恶。

富饶堡文书官奉令颁布

敌人：以撒

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

身份与背景

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

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

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

外貌

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

动机与目标（为何他是敌人）

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

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

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

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

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

常用手段与运作网络

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

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

信息战与舆论操控

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

以撒布下的具体阴谋范例

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

1. 圣徒跛行桥的过桥费

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

2. 土匪突袭，制造需求

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

3. 市场倾销

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

得长期控制权。

4. 合同与账册

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

5. 贿赂与行政阻碍

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

与玩家交互的常见场景与建议

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

搜集证据的线索：

仓库账册（记载向野猪团/罗德里克的付款条目）；

青铜贸易令牌的配发名单（显示以撒发放令牌的去向）；

已签的抵押契约与秘密收款单；

野猪团头目的账本或花费记录；

地方牧师口述的教会信件。

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

曝光后的政治现实与结局走向

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

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

典型结局分支

A：有限胜利

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

B：司法与舆论的胜利

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

C：黑色结局

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

不过要是没被发现的话，谁知道发生了什么事呢？

D：收买或合伙

第 6 节：攻下强盗的堡垒。

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

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

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

有谁和你们一起？

玩家在各地的事件解决情况，将直接影响他们履行义务的方式和质量：

西蒙·拉福德爵士：

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

否则，他可能只派出两名代理骑士（骑手）和装备破烂的 5 位民兵。

埃德里克·普尔爵士：

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

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

休·丹希爵士：

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

若玩家与其交恶：他可能依据豁免权，完全不提供任何兵力。

杰洛·布拉姆利爵士：

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

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

若玩家与野猪团合作：野猪团作为实际控制者，会以佣兵形式履行兵役，派出 1 名重步兵队长和 4 名作为轻步兵的佣兵。

若其困境未解：他很可能只能支付盾牌税。

加林·诺特爵士：

若玩家帮助其重振铁匠铺：他能提供装备精良、训练有素的精锐部队，一名全副武装的骑士和 5 名全副武装的重步兵。

若其财务危机未解：他仍必须出兵，但士兵的装备可能年久失修，战斗力打折扣，只能被当做轻步兵，甚至民兵。

玩家最终能获得的是一支由法定军事义务构成的混合部队，其构成和质量完全取决于玩家在各地的作为。

最低可能：仅获得拉福德爵士提供的两名骑手和 5 名民兵，以及诺特爵士，和装备不等的步兵 5 人，以及其他骑士支付的现金。总兵力约 13 人+玩家+富裕堡士兵 10 人（总共 15 人，但有 5 人需要留守）。这种情况，布雷蒙

特男爵可能会认为无法击败敌人而拒绝进行对土匪城堡的攻略。

最高可能：获得所有骑士以最高质量履行的兵员义务，包括3位骑士（拉福德、丹希、诺特），1名骑手，6名重步兵（1普尔+5诺特），3名弓手，14名轻步兵（4布拉姆利+10富饶堡士兵），15名民兵（5拉福德+10丹希）。统计42人，再加上默认的玩家人数四人，外加一只因为觉得使用龙类力量是违规而很可能挂机的龙。

如此一来，通过集结部队武力干掉土匪营寨，而不用付高昂过桥费的道路就被打开。

47人对40人，优势在我？

或许有人对这个战斗力判断有所质疑，毕竟土匪名义上有40个。而看到这一段时，有些有基本军事常识的人可能会觉得：

进攻堡垒意味着你要面对外墙。土匪可以从墙头向下射箭、扔石头，而你的部队在墙下完全是活靶子。这会导致惨重的初始伤亡。

47人对敌方40人，看似有7人的优势，但在攻城战中，防守方拥有巨大的地利优势。通常军事上的经验法则是，进攻设防阵地需要3:1甚至5:1的兵力优势才有较大胜算。你的1.17:1的兵力比远远不够。

打不下来，绝对打不下来。

但是.....这种常识吧。忽略了这个世界的本质，毕竟咱们在玩龙与地下城。

刚刚那种说法用的是农夫征召兵和正规军攻城的算式，却忘了计算真正的变量：钢铁

与冒险者。

四十个土匪的弓箭，或许能射穿皮甲，但面对西蒙爵士和诺特爵士那身由精金镶边的全身板甲，只会溅起一串无力的火星。所谓的墙头优势，在玩家法师吟唱出的法术面前，不过是一个拥挤的活靶子。

当一名骑士冲上城墙，他就不再是一个士兵，而是一台绞肉机了，他所要做的，只是向前平推，而土匪的刀剑砍在他身上，只能留下几道白痕。

47人对40人？不，是3位行走的战争机器、6名铁塔般的重步兵、和一支玩家组成的神奇部队，对付40个虽然受过训练，然而依旧。惊慌失措的乌合之众。

无法攻坚，准备谈判

在接下来的描述中，将假设玩家已经凑齐了所有的援军的情况下进行对局面的讲述作为主持人，你要根据实际情况，对描述进行一定的更改。

玩家率领着他们集结的部队，沿着老路向土匪堡垒进发。富裕堡的十五名卫兵和加林诺特爵士麾下装备精良、纪律严明的重步兵构成了中坚力量；西蒙·拉福德爵士提供的骑士与民兵护卫着侧翼；埃德里克·普尔派出的少量护卫显得格格不入，队形散漫，他自己则因为不会骑马，只能气喘吁吁的跟在后面。杰洛·布拉姆利爵士方面派出的人马则取决于玩家之前的抉择，可能是忠诚的庄园守卫，也可能是野猪团的佣兵。休·丹希爵士若同意支援，他派出的那些狂热但装备简陋的轻步兵则跟在队伍最后，一边行走一边大声祈祷，并且用树枝抽打自己，也不知道在抵达目标之前还能剩多少战斗力。

当这支队伍途经附近的村庄时。士兵们依照惯例，向村庄强征补给品或以极低的价格购买粮食，引起了村民的恐惧和私下里的咒骂。然而，看到这支军队的目标明确是前往清剿长期为祸的土匪堡垒，大部分村民在担忧之余，更多的情绪是欣喜与期待。他们忍受着暂时的损失，希望这次征讨能真正终结强盗的威胁，换来长久的安宁。

土匪的堡垒坐落在老路一侧的险要山脊上，只有一条狭窄陡峭的小路可以通往其正门，地形易守难攻。堡垒外围并未完全荒废，山脚下甚至被开辟出了一小片田地，一些面黄肌瘦、衣衫褴褛的村民在土匪的监视下进行强制劳作。堡垒本身拥有一道粗糙但足够高大坚固的原木外墙，墙上设有供弓箭手使用的垛口。墙

后可以望见土匪们居住的简陋营地和棚屋。而整个防御体系的核心，是一座用岩石加固过的被遗弃的古老神庙建筑，它被土匪们作为最后的据点和指挥中心。

尽管玩家在集结军队的过程中起到了关键作用，但在此刻正式的军事对峙中，他们的冒险者身份和缺乏贵族头衔的背景，使得他们没有资格代表男爵领与土匪进行谈判。

这反而是一件好事，因为这使得他们不必直接承担谈判失败或条件不利所带来的政治责任和潜在羞辱。谈判将由军队中身份最高的贵族指挥官（很可能是西蒙·拉福德爵士或男爵的一位代表）主导。同时他们还可以避免遭到雷霆一击。

负责谈判的贵族指挥官在阵前向堡垒喊话，开出条件。条件可能包括要求土匪立刻投降、交出武器并接受男爵的审判，或者勒令他们限期离开男爵领永不返回。

然而，从土匪山寨中回应这次谈判的并非话语，而是从木墙后方射出的一支巨大的弩箭。在这时，主持人应该投掷一次攻击检定。若攻击命中，你可以描述负责谈判的贵族指挥官被连人带马一并贯穿，尸体钉在地上。

如果攻击检定失败，也可以描述被贯穿的只是马，人可以丢盔弃甲的逃回来，以展示弩炮的巨大伤害。

改良弩炮 Ballista

大型物件

护甲等级：15

生命值：50

伤害免疫：毒素，心灵

工程师沃克利用阿瓦隆尼亚当代的技术设计并且改良的改良弩炮是一副发射重型弩矢的巨型东方十字弩。其攻击发射前必须先进行装填和瞄准作业。使用该武器时，进行装填、瞄准以及攻击发射三项作业需要分别花费一个动作。

弩矢 Bolt。远程武器攻击：命中+6，射程120/480尺，单一目标。伤害：30（5d10）点穿刺伤害。

这支箭发出了明确的拒绝和警告。这表明土匪们不仅拥有坚固的工事，还在工程师沃克的指导下配备了弩炮这类重型守城武器，这解释了为何他们此次没有像过去遭遇小股部队时那样望风而逃，而是有恃无恐地选择了固守对抗。

眼看强制攻坚需要付出的代价太大，以及一匹价值高昂的战马被直接射死的恐怖场面。（也许还附带边上的骑士）贵族们决定退后一步，不要对堡垒立刻发起进攻。

包围战

紧接着，玩家的部队在堡垒外围与土匪发生了短暂的接战。土匪利用地利进行了一番阻击，在造成联军一些轻微的伤亡后，便迅速撤回坚固的木墙之后，紧闭大门。堡垒附近被绑架来的农奴得以解放，然而这些农民虽然逃脱了虎口，但又进入了狼穴，他们可能会被认为是逃亡的农奴而遭到领主无情的审判。

最终，军队在土匪堡垒外墙外、一个位于山坡弩炮射击死角的位置扎下了营寨。士兵们开始砍伐周围的树木，设立栅栏、挖掘浅壕，搭建起一个临时的围攻营地，并设立了望塔以监视堡垒的动向，一场典型的中世纪围攻战就

此拉开序幕。

一场典型的中世纪围攻战，其核心并非不间断的惨烈冲锋，而是一场漫长、残酷且极度考验耐心的消耗战。进攻方的目标并非立刻攻破城墙，而是通过彻底包围，切断守军的一切补给和外援，使其最终因饥饿、疾病或士气崩溃而屈服。整个过程可能持续数周、数月甚至更久。

围攻者会建立如当前这般的坚固营地，将城堡或要塞彻底孤立。他们会试图通过挖掘壕沟（反逼近壕）来保护自己的营地，同时也会挖掘进攻壕以接近城墙。更专业的部队可能会尝试挖掘地道来破坏城墙地基。

然而，绝大多数时间里，包围战呈现出一种沉闷的僵持状态。进攻方每日会进行骚扰性的射击或小规模佯攻，以疲惫守军、消耗其箭矢和守城器械。守军则同样以弓箭、投石还击，并时刻警惕着任何进攻的迹象。最终，胜负取决于哪一方的补给先耗尽，或者哪一方先失去坚持下去的意志。

为了不被消磨意志，人们总要找点乐子。对于普通士兵和佣兵而言，他们的娱乐活动直接而粗犷。赌博是营地中最普遍的现象，除此之外，他们还会摔跤，找附近的妇女，喝酒，找附近的妇女，或者找附近的妇女摔跤并喝酒。

贵族军官们的娱乐则显得文雅许多，但本质同样是为了排遣无聊。他们会在帐篷里举办宴会，骑士和渴望获得声誉的战士们通过决斗来作为主要的娱乐和消遣方式。这种活动被称为友好较量 Friendly Passage of Arms，它既是保持武艺娴熟的运动，也是一种重要的社交仪式。

决斗通常会在营地中央或一片专门清理出的空地上进行。一位骑士或战士会将自己的手套或头盔挂在临时搭起的架子上，这被称为悬挂挑战，表示他愿意接受任何人的挑战。较量的形式主要是马上长枪比武（Joust）和步战决斗。为了防止搞出人命来，他们会使用钝武器，如

表面未开刃的练习剑、狼牙棒和长枪顶端装有冠状套的骑枪，以避免造成致命伤害。

这就是很多人对于中世纪骑枪决斗刻板印象的起源之一。值得一提的是，尽管这种方式做了很多的安全措施，不过搞出人命来还是经常的事情。

除此以外，佣兵找附近的妇女，而文雅的军官，则是找附近的文雅的妇女。

玩家可以参与一些决斗或者是娱乐，亦或者和这些熟悉或不熟悉的朋友们培养培养感情。

森林中的邀约

在联军营地驻扎下来的某个夜晚，营地边缘的哨兵会紧张地向玩家报告一件不寻常的事：一只体型硕大的恐狼出现在营地外的树林边缘。此时它并未表现出攻击性。

当玩家注意到它时，这只狼会谨慎地后退几步，然后回头望向森林深处，再转回来看着玩家，如此反复，其姿态更像是一个信使在引导方向。

如果玩家尝试靠近，它会保持距离地移动，始终将玩家引向远离营地的森林方向。最终，在足够深入森林、确保无人能听到谈话声的一片林间空地上，德鲁伊艾拉·格林在这里留下了一封信件。她会表明，她隐约感觉到围攻堡垒的军队与她认知中纯粹的压迫者有些不同，事情可能不对劲，因此要求与玩家谈一谈。

她会提出绝对的前提：玩家必须独自前来，不得携带任何武器或盔甲，也不能有任何援军跟随。任何形式的违约都将被视为极大的恶意，并立即终止谈话。

如果玩家未能严格遵守这些要求，例如暗中携带了武器或安排了同伴潜入森林尾随，而且被发现的话，那么会面将转化为陷阱。艾拉不会现身，取而代之的是玩家及其同伴会立刻遭到伏击，数量众多的野兽将从林木间扑出，包括但不限于那两只巨狼 Dire Wolf（灰爪和暗影）、一头被激怒的棕熊 Brown Bear，以及一头鹿角如同尖锐长矛组成的王冠的巨鹿 Giant Elk，尽管是素食动物，但是这头鹿才是最危险的敌人。

假设玩家遵守了条件并得以与艾拉会谈，她会提出她的想法和要求。她依然坚信自己是在为受压迫的农民对抗邪恶领主，但围攻堡垒的军队构成（包含了来自不同领主、甚至包括她有些好感的诺特爵士的士兵）让她产生了困惑。

她会将玩家误认为是这支军队中身份较高的、能做出决定的角色（玩家与贵族们的实际关系将决定这个误解的程度和后续可行性）。她的核心要求是：军队必须立即停止围攻并撤离，作为交换，她会运用她的影响力去劝导堡垒里的土匪解散或离开，从而解放那些被胁迫的农民。

她认为这是避免无谓流血的最佳方式，并坚信自己站在正义的一方。

艾拉天真且危险的正义感使得她极易被激怒。如果玩家在谈判中表现出傲慢、威胁，否认她所坚信的正义事业，她都会认为玩家与那些领主是一丘之貉，谈判会迅速破裂。

一旦她感到被欺骗或羞辱，会面将立即终止，她会发出信号，之前所述的野兽伏击（两只巨狼、熊、巨鹿）将立刻对玩家发动攻击。

若是玩家此时真的是无寸铁，那他们所面对的危机是极大的。

由此可见，对方并不是什么好的谈判对象。也没有两军交战不斩来使的常识或者武德。

在玩家决定是否接受这场危险的会面之前，他们可以咨询营地中一位名为莱纳斯的猎人。他是领主雇佣的本地向导，又也许在先前的冒险中，玩家曾经见过并且雇佣他详情，请看维恩村相关的信息。其父亲曾是附近最好的猎人，但因在领主森林中偷猎而被吊死，莱纳斯因此成为了附近水平第一好的猎人。

他会根据其丰富的森林知识，为玩家分析德鲁伊的潜在力量。他会警告玩家，根据他的观察和传闻，那位德鲁伊几乎肯定已驯服或号召了森林中最危险的几种生物作为其助手。玩家在这次行动中将会面对的野兽他都有了解。

他会强调，在毫无准备的情况下在森林中和这样的对手战斗，胜算极低。所以他为狩猎这些野兽做足了准备。

猎人的陷阱

他为狩猎这些野兽做足了准备。他紧接着会介绍他为了那头巨鹿、那两只巨狼还有熊所安排的独特而残忍的陷阱，这些陷阱专门针对野兽的特性设计：

用来对付鹿王的，是数张以强劲机簧驱动的粗大套索，目标是利用其自己冲势和巨大的鹿角将其绊倒并死死缠裹住，最终，这头巨鹿将被它自己的力量和它引以为傲的王冠所窒息、勒毙，或被固定原地成为活靶子。

对付巨狼，他准备了深坑陷阱，坑底埋有

经过火烤硬化、涂抹了腐烂诱饵的尖锐木桩，利用狼群追踪气味的习性引诱它们落入然后扎烂他们的内脏。

而对于那只棕熊，他则设置了需要巨大力量才能触发的压板巨木桩，体重轻的生物可以踏过去而不触发机关。触发机关的时候，巨熊用其全身的力量试图扛住或推开这坠落的重物——这正是陷阱的最终目的。下砸的重力与它自己向上抵抗的巨力会形成恐怖的合力，足以压碎它的骨骼。

让这些畜生死于他们最引以为傲的地方，说完这些，他残酷的呵呵的笑了。他已经计划好将鹿的脑袋献给领主，将狼皮剥下来制成大衣，熊皮则做成地毯。他不会再犯父亲曾经犯过的错误。

此外，莱纳斯还会提供一种用多种动物尿液和强烈草药混合制成的药水。涂抹这种药水可以极有效地掩盖玩家身上的人类气味，从而有可能在德鲁伊和野兽不知情的情况下，让一小队援兵秘密潜入森林，在会面地点外围预先设下埋伏，为玩家提供最后的保障。

至于德鲁伊的会谈究竟会以和平方式收场？还是让玩家说服德鲁伊接受现实？亦或者你想展示一场林间的战斗？这些都由作为主持人的你来决定。先前玩家处理各个事件时的做法，是否携带礼物，都将会决定这一次的会谈能否在一种良好的氛围中进行。

准备战斗

联军对土匪堡垒的包围持续了约五到六个白天，贵族指挥官们密切监视着堡垒内的动静。终于，哨兵观察到墙头守军的活动频率和警戒强度明显下降，夜间不再有土匪的喧哗声，取而代之的是偶尔传来的争吵声。联军还注意到土匪开始射杀并食用他们的马匹。

决定性的情报来自一名极度饥饿、濒临崩溃的被掳农民，他成功从堡垒一处隐蔽的排水口逃出并向联军投降。他证实了堡垒内食物即将耗尽、饮水严格配给、土匪内部因饥荒和绝望而发生内讧的严峻状况。此时堡垒内尚有战斗力的土匪已经不足 30 人。

基于这些情报，以西蒙·拉福德爵士和加林·诺特爵士为首的贵族指挥官们判断此刻是发起总攻的最佳战术窗口。他们认为守军因饥饿而虚弱，因内讧而分裂，士气处于最低点。指挥官们评估后认为，此时进攻可以趁其病要其命，以相对较低的代价攻克堡垒。若继续围困，虽能最终饿死守军。但是若是对方狗急跳墙，强行突破，又钻入森林化整为零，这样造成的麻烦，可能比进攻堡垒还要大。

攻城战斗

土匪堡垒攻坚战流程分为 3~4 个阶段。当玩家在战场上与一部分敌人战斗时，他的友军，例如骑士们和士兵们都在和其他的敌人战斗。将战场描述成被分割的一个又一个的小部分可以解答玩家对于为什么我们一次性可以对付那么多人的问题。

在攻城战的每一个阶段，玩家将面临一个挑战。当先前的部队组成中，有恰好可以应付这种情况的士兵，这个挑战会被简单的化解。若是没有玩家将经历一场会消耗他们的体力和战斗资源的战斗。

当然如果玩家可以达成类似于条件中所描述的效果例如用一场激动人心的演讲使得一部分民兵自愿充当弩炮的诱饵，亦或者是拥有强大的远程火力解决问题，你也可以让他们跳过这一段中的战斗。

阶段 1：压制弩炮火力

尽管城中的土匪们已经因为饥饿陷入了混乱之中，但是那门改良弩炮还在发射无情的箭矢。通往堡垒的道路是一条暴露在弩炮射界下的死亡长廊。联军必须承受冲锋过程中的恐怖伤亡，或想办法让弩炮失效。

成功条件（满足任一即可）：

虔诚的牺牲：休·丹希爵士及其狂热信徒（需赢得其尊重）在场。他们高呼圣号，以血肉之躯发起决死冲锋，用极高的伤亡吸引了弩炮的全部火力。结果是惨烈的：丹希爵士的信徒几乎全军覆没，损失所有 1d8 名信徒，通过一个 DC14 的医药检定决定丹希爵士本人是重伤打算继续参战，或是阵亡，退出后续战斗。

精准的狙击：埃德里克·普尔爵士的长弓手（需解决债务危机）在场。这些长弓手在极限距离上进行了一次极其冒险的曲射，成功射杀了一名弩炮操作手并用一连串的短暂射击压制了炮位。普尔爵士的弓手在随后的报复射击中损失 1d3 名。

失败条件（上述条件均未满足）：联军缺乏敢死队或远程压制力量，冲锋队伍遭到弩炮的毁灭性打击。一名随机的骑士领袖（如拉福德爵士或他的代理骑士）被弩炮击中，连人带马阵亡。此外，联军额外损失 2d6 名士兵（计算无描述损失士兵时优先为民兵，随后是轻步兵，然后再是重步兵和弓箭手）。

无法达成条件时，玩家面临的战斗：冲锋队伍在远程火力压制下几乎溃散，玩家小队和骑手（若存在）必须顶上去，应对 8 名从侧门冲出、试图收割溃兵的轻步兵强盗 Bandits，以稳定战线。在每个战斗回合为处于掩护之下的玩家将遭受一次轻弩的射击。

轻弩 Light Crossbow。远程武器攻击：命中+3，射程 80/320 尺，单一目标。命中：5(1d8+1) 点穿刺伤害。

阶段 2：突破外墙

在顺利的压制或摧毁弩炮之后，联军需要顶着箭矢和落石，突破坚固的原木外墙或大门。

成功条件（满足任一即可）：

钢铁洪流：如果加林·诺特爵士的精锐重步兵（需重振铁匠铺）在场。他们用巨盾组成龟阵，有效抵御矢石，并用专业攻城槌迅速撞开大门。土匪们装备远程武器对于全副武装的

士兵的作用并不大，重步兵损失轻微（损失 1d2 名）。

佣兵的咆哮：野猪团佣兵（与野猪团合作）在场。这些凶悍的佣兵会去做他们擅长的事情，用抓钩和斧头辅助攀爬，以近战战斗迅速夺取了一段城墙。野猪团佣兵在登上城墙后营地开始劫掠土匪的战利品，不再听号令，不再进入战斗地之中，轻步兵-4，重步兵-1。

失败条件（上述条件均未满足）：联军缺乏突破城墙的手段，在墙下进退维谷，沦为箭靶。联军遭受重大伤亡（损失 2d6 名士兵）。

玩家面临的战斗：玩家小队必须亲自担任先登部队，攻击一段由 4 名土匪弓箭手（斥候 Scouts）防守的城墙薄弱地点。只有清空这段城墙，联军才能架起云梯。与此同时，联军主力会在其他方向牵制大部分守军。

阶段 3：肃清庭院

突破外墙的防御后，联军可以顺利地挺进土匪们所创造的营地，在这里被绑架的村民们和土匪混在一起。布雷蒙特男爵的部队在庭院和营地中与剩余的土匪主力爆发混战。

成功条件：主持人开始计算联军剩余的总有效战力（重步兵和弓箭手算作精英单位，计算为 4，轻步兵计算为 2，剩余的骑士每位计算为 8。）

若是剩余兵力的战斗值为 70 以上。联军以压倒性优势稳步清剿抵抗，而玩家则获得了率先进入神庙进行斩首作战的机会。

僵持条件：如果联军剩余总有效战力不足 70，但是在 50 以上，与守军大致相当。或者

作为主持人的你并不想计算那么多，那么你可以宣布战斗陷入残酷的消耗战。

僵持时，玩家小队必须找到并击败一名正在鼓舞士气的土匪首领（强盗首领 Bandit Captain）及其亲卫（2 名暴徒 Thugs）。完成此目标可打破僵局，使联军获得优势。

失败条件：虽然摸到了城墙里面，但是联军剩余总有效战力明显少于守军。联军被土匪的反冲锋压制，可能被赶出外墙。对于堡垒的攻略算是失败了。

阶段 4：最终战

当营地也逐渐失守，土匪残部退守至最坚固的古老神庙建筑内做最后抵抗。

玩家小队作为尖刀，率先杀入神庙，也许是为了复仇心切，也许是为了率先劫掠，又或者只是跑得太快了。

并面对匪首罗德里克·黑林（侠盗 Swashbuckler），以及神庙内剩余的 6 名土匪强盗 Bandits。

潜在挑战：德鲁伊的复仇

如果玩家与德鲁伊艾拉·格林谈判彻底破裂且她与玩家为敌，也许会发生一些不太好的事情。

挑战描述：在战斗最激烈的时刻……最可能在阶段 3，艾拉的野兽朋友，会从联军侧翼或后方发起突袭。

如果玩家已雇佣猎人莱纳斯并接受了他的陷阱方案。莱纳斯提前预设的陷阱将成功生效，巨鹿和巨熊在冲锋途中被陷阱重创或杀死，威胁被消除。根据先前的约定，这些猎物归猎人莱纳斯所有他将把这些战利品献给领主。

如果玩家没有莱纳斯的帮助。那么玩家小队必须立即脱离与土匪的战斗，转而应对这群野兽的袭击，否则联军将面临全面溃败。

要是野兽突袭成功，联军战线瞬间崩溃，侧翼部队（通常是普尔爵士的弓手或民兵）遭受毁灭性打击。

援军的入场

当联军对土匪堡垒的围攻陷入僵局或战局不利时，主持人可以根据先前的状况安排三支意想不到的援军将先后抵达战场，扭转战局。他们的到来取决于玩家在之前冒险中的特定行为选择。

1. 爱德华·布雷蒙特的驰援

触发条件：

玩家在富饶堡期间与爱德华·布雷蒙特建立了良好关系，并且在围攻第一阶段（压制弩炮火力）或第二阶段（突破外墙）遭遇失败，导致联军损失超过 10 名士兵。

援军描述：

一阵急促而嘹亮的号角声从后方山路传来。一支十人的队伍疾驰而来，为首的正是爱德华·布雷蒙特男爵。他身穿一套闪亮的见习骑士铠甲作为骑士首次出战，上面镌刻着布雷蒙特家族的猎鹰与橡树纹章。队伍中包含四名富饶堡的城堡护卫，和五名正在与爱德华关系良好的青年。

爱德华策马冲到阵前，大声喊道：以布雷蒙特家族之名，富饶堡的骑士绝不会对它的的朋友见死不救！

战术角色：

爱德华作为重装骑士加入玩家所在的战线。城堡护卫将加入轻步兵的队伍巩固联军阵线。青年无法参战执行救助伤员的任务。

2. 绿骑士杰洛·布拉姆利

触发条件：

杰洛·布拉姆利爵士在之前的剧情中已经

服毒身亡，并且玩家在罗森里茨庄园事件中帮助他或他的妻子夺回了控制权。

援军描述：

战场上空弥漫起一股冰冷的薄雾，空气中回荡起一声战马嘶鸣。从迷雾中，一个散发着幽绿光芒的骑士身影凝实。他骑着一匹由灵质构成的阿瓦隆尼亚飞马，全身覆盖着白色骑士板甲，手中握着一把半透明的长骑枪。是杰洛·布拉姆利爵士的英魂，这个在残疾的身体里被困了数年的灵魂终于得到了解放，以闪耀之姿回归战场为报答恩情，但……也是最后一次了。

他没有言语，将骑枪指向土匪堡垒的核心，随后发起冲锋。

战术角色：

幽灵骑士免疫非魔法物理攻击。他穿越战场障碍物，无视城墙，它的出现可以帮助玩家突破城墙的防御或者加入最终决战之中直接攻击土匪的指挥中心的土匪头目。

3. 夜榆村民兵队

触发条件：

玩家在夜榆村帮助加林·诺特爵士重振了铁匠铺，并且在所有与村民的交易中保持了公平价格。

援军描述：

联军战线最吃紧的时刻，战场侧翼的山坡上涌现出二十名人影。有青年也有老人，甚至还有妇女在其中。他们装备着重新打磨的草叉和镰刀、铁匠铺赶制的简易盾牌，护甲和短矛。他们是夜榆村的村民、铁匠学徒和农夫。为首的是一位名为小哈根的铁匠铺学徒。这一刻村民和骑士的职责似乎模糊了起来，往日的骑士

守护着他们的村民，而此刻村民守护着他们喜欢的骑士。

他们高喊着不太整齐，乱七八糟的口号：
为了骑士大人！为了我们的家！

战术角色：

二十名村民民兵涌向土匪堡垒的侧翼和后方，进行骚扰、他们的行为分散了土匪的兵力。

战后结算

终于结束了。这残酷的战斗。

土匪堡垒的庭院和墙头上遍布着尸体，血腥味与烟尘味混合在一起，令人作呕。联军士兵们倚着武器喘息，医疗者穿梭其间，用简陋的手段为伤员包扎。

呻吟声与下达指令的沙哑叫喊此起彼伏。阵亡者的遗体被同伴们逐一抬出，排列在广场一角，其中既有装备精良的骑士和重步兵，也有仅穿着布衣的民兵。胜利的代价清晰地刻在每一张疲惫和悲伤的脸上。

土匪的残暴在战场上留下了残酷的痕迹，一些俘虏的农夫尸体与土匪混杂在一起，他们曾被迫站在第一线充当人肉盾牌。牧师开始陆续到场，为死难者进行一场简单的葬礼。

胜利的联军开始系统地处理投降的土匪和受伤未死者。所有被确认身份的土匪头目和骨干成员被立即就地处决，他们的头颅将被插在木桩上沿路示众，以儆效尤。

伤势过重的普通土匪俘虏也会被给予仁慈的一刀，以节省医疗资源和防止其成为拖累。

而轻伤且具有劳动能力的俘虏将被用绳索和铁链捆绑，他们将成为男爵的财产，用于未来重建堡垒或开采矿山的苦役。阿瓦隆尼亚的战争法则在此刻得到冷酷的体现：失败者不再享有任何权利，其生命和劳动力的处置完全由胜利者支配。

在地窖深处，联军士兵发现了被土匪掳掠来的大量农妇。当地窖门被砸开时，这些面黄肌瘦、衣衫褴褛的人们惊恐地涌出，随即与联

军中来自附近村庄的士兵和民兵相互辨认。一时间，庭院中充满了哭泣、呼喊亲人名字和劫后余生的激动喧嚣。士兵们将自己有限的口粮和水分给这些幸存者，许多人相拥而泣，这样的场景给予拼死作战的各位一丝慰藉。

工程大师沃特在战斗最激烈的阶段自行找了个破柜子躲藏了起来。玩家需要找到他并为其辩护。

根据阿瓦隆尼亚通行的《领主法》和《军事管制条例》，任何为敌方提供军事技术服务的人员，均被视为敌对战斗人员，其罪责等同于持械反抗，通常判处绞刑。

玩家必须通过一次 DC14 的说服检定，向联军指挥官（如爱德华）论证沃特是在生命受到直接威胁下被迫合作，且其技术能力对男爵的未来重建具有不可替代的价值。成功则沃特被赦免并转为男爵服务，亦可付出一笔赎金赎身，失败则他将被作为战犯处决。

格温妮在战场上东瞧瞧西看看，罕见地表达了对于血腥场面的不适应。她自己解释道是因为变成人类之后，内心好像也跟着变得脆弱了。

不过，她也在寻找着战场上的高价值物品。

战利品的分配

战斗结束后，联军开始系统地清理和搜刮土匪堡垒。玩家可以在以下地点找到五花八门的战利品，它们杂乱地堆积着：

- 1.土匪头目的私人住所：这里藏匿着匪首自留的精华部分。玩家可以找到 47 枚金币、203 枚银币和一大袋，5d100 铜币；一包未经

切割的宝石原石（主要为玛瑙、琥珀，价值约 80 金币）；三件珠宝首饰（一枚金戒指、一个银项链、一个嵌绿松石的胸针，价值约 120 金币）；两匹丝绸（一匹完好，一匹有割痕，价值约 100 金币）以及一小包香料（约 3 磅胡椒和姜，价值约 10 金币）。

2. 神庙改建的军械库与赃物堆：这座古老建筑内不仅存放武器，也堆积着近期劫掠的大宗货物。可以发现一些需要修理的装备：三套镶钉皮甲、两把长剑、十面硬木盾牌、两把战斧、一把长弓及四十支箭。此外，还有一袋羊毛（价值 40 金币）、两袋亚麻（价值 8 金币）、一袋汉麻（价值 8 金币）、十袋燕麦（价值 15 金币）、五袋小麦（价值 20 金币）等原材料。

3. 储藏室与地窖：这里充斥着生活气息和零碎赃物。玩家能搜刮到大量粮食和腌货（价值约 50 金币）、五袋面粉（价值 5 金币）、三桶麦酒（价值 12 金币）、半桶盐（约 50 磅，价值 2 金币 5 银币）、两罐蜂蜜（每罐 10 磅，价值 10 金币）、一批工具（价值约 15 金币）、一箱铁钉（约 20 磅，价值 10 金币）、成捆的普通布料（价值约 30 金币）、二十件普通衣物（价值 10 金币）、五件羊毛衣（价值 5 金币）、一箱刻有不同纹章的银制餐具（价值约 90 金币）以及蜡烛、陶器等日常用品。

哇，好多好多战利品。听上去超爽的，但是很可惜，尽管格温妮非常想把这些全部占为己有，然而……

战利品的分配遵循中世纪战后惯例

所有战利品，无论其来源，理论上都属于最高领主（布雷蒙特男爵）及其指派的指挥官（如拉福德爵士）。它们将被集中清点，然后

按照荣誉与地位进行分配。骑士和贵族军官们享有优先选择权，他们会瓜分大部分贵重的金币、珠宝、香料、丝绸和优质武器盔甲，美其名曰作为对他们英勇领导和损失的补偿。

这些本属于被劫掠商旅和受害者的财富，很少会被考虑归还原主，除非有个别像加林诺特爵士那样恪守严格骑士准则的人，可能会坚持将部分易于辨识的赃物返还。

普通士兵会分得剩余的价值较低的物资，如粮食、普通布料衣物、工具、酒水和部分银制餐具，这些会被折算成银币或铜币进行分配，作为他们薪饷之外的额外犒劳。阵亡者的份额会由其同乡或指挥官代领，设法送回其家中。

一般来说容易被直接分配的物品会被当场分掉，而那些难以分配的物品以及俘虏之类的则会被卖给随军商人，当然，随军商人往往这时会狠狠地压价，来赚上一笔。然后再在军官和士兵之间按照比例分钱。

对玩家的赏赐与选择

作为战斗的关键贡献者，玩家团队会得到公开的表彰和一份来自男爵（通过指挥官拉福德爵士发放）的特别赏赐：一笔 100 金币的集体奖金。

然而，在战斗之前，或许指挥官就已经和玩家约好，通常情况下占据一座堡垒后将由随军商人来采购难以分割的战利品。作为玩家奖励的一部分，玩家将作为旅行商人拥有优先采买战利品的权利。他愿意以极为优惠的价格分四批处理给玩家，作为对他们功劳的额外感谢：

第一批：贵重品，售价 200 金币：包含所有宝石原石（价值 80 金）、首饰（价值 120

金)、香料(价值10金)、丝绸(价值100金)以及那箱刻纹章的银器(价值90金)。这批货物总估值约400金币,都是高价值物品。

二批是武器与工业材料,售价100金币:包含所有需修理的盔甲、有缺口的武器和盾牌、农具(价值4金)、铁钉(价值10金)、两桶焦油(价值1金)、三捆绳索(价值3金)。这批货总价值不定,适合自用或卖给铁匠铺。

第三批贸易货物售价60金币:包含全部羊毛(价值40金)、亚麻(价值8金)、汉麻(价值8金)等纺织品原料,以及燕麦(价值15金)、小麦(价值20金)、蜂蜜(价值10金)、盐(价值2.5金)等食品原料。这批货总估值约100金币,都是标准的贸易品。

第四批是分配给战士们的生活与杂项物品,总售价50金币:包含所有搜刮来的衣物(价值15金)、蜡烛(价值5金)、陶器(价值4金)、面粉(价值5金)、麦酒(价值12金)、粮食腌货(价值50金)以及书籍/羊皮纸等杂项。这批货总估值约90金币,种类最杂,单价低。

除此之外1d10位被俘的土匪,连同他们的1d10位家眷,已被男爵裁定为奴,将公开出售。如果玩家有兴趣补充劳力或想赚取差价,可以优先购买。

这些人类奴隶的价值根据其年龄、体格和健康状况而定。一名成年男性奴隶,若身体健康,价格通常在80金币左右。成年女性奴隶价格约为60金币。而那些看起来体弱、带伤或是未成年的奴隶,价格会低廉许多,可能在30到50金币之间。玩家需要现场付清款项,并为每一名奴隶支付1金币的契约盖章费,以获得合法的所有权文书。而购买它们的价格大

约在实际价值的一半到1/3。

押运奴隶是项麻烦事。如果要保证逃不掉,玩家至少需要为每个奴隶配备一副价值2金币的镣铐。如果需要进行长途运输,强烈建议购买专用的囚笼,每个囚笼造价15金币,大约可以塞进四到五名奴隶。当然更为传统的方法是直接用麻绳拴着,连成一行带到光明港进行集中出售。

私藏战利品的可能性:

玩家确实有机会私藏战利品,尤其是在他们率先击杀土匪头目并进入其私人区域的情况下。罗德里克·黑林被斩杀后,玩家可以对其进行搜身。他会携带一些体现侠盗身份的个人物品,这些物品具有相当的价值:

一个沉重的丝绸钱袋

里面装有20枚金币和25枚银币。袋子本身价值五金币。

一枚镶有劣质红宝石的镀金印章戒指

戒指上粗糙地刻着一个模仿贵族纹章的林中狼图案。这是他用于给那些劫富济贫通告盖章的道具。尽管工艺粗劣,但其黄金和宝石材质本身价值约50金币。

一把藏在靴筒里的匕首

匕首的象牙柄上镶嵌着细小的珍珠。这是他用于防身或在必要时进行无声暗杀的武器。这把匕首本身是一件精良的武器,而作为珠宝价值约25金币。

一个装有高级香水的小银瓶

价值约15金币。这是他用来维持其风流倜傥形象的工具

为了不引人注目地把战利品收入囊中，需要通过一个 DC14 的敏捷（巧手）检定 来避开其他士兵和军官的视线。成功意味着玩家一会获得一笔秘密财富，失败则被发现，可能会面临处罚和声誉上的损失。

第 7 节：故事的最后

随着对于土匪的堡垒攻坚战结束，富饶堡和光明港之间的道路又恢复了畅通，玩家不用支付那几乎是敲诈的 1000 金币的过路费，虽然收取这笔费用的理由仍然很让人好奇。他们可以带着他们需要按期送往光明港的王室特许货物继续上路了。

或许他们的马车比来的时候又要重上了几分，甚至可能需要一辆额外的马车才能拉得动那些被赏赐的物品，准备带到大城市卖掉的货物，还有他们所结交的友人赠送的礼物：

加林·诺特爵士的谢礼包括鉴于玩家帮助他重振了铁匠铺，他会赠予玩家一批夜榆村精工打造的优质钢制武器和盔甲，足够装备玩家的所有需求，且总价值最高等于 750 金币。

西蒙·拉福德爵士表达欣赏的方式是会赠予玩家几张完整的巨型蜘蛛丝囊和几大罐高品质蜘蛛毒液（总价值约 100 金币）。这些都是稀有且价值不菲的炼金材料。此外，他还会赠予一匹温顺的驮马，用于帮助玩家运送增加的行李。

埃德里克·普尔爵士为感谢玩家在债务危机或中提供的帮助，会赠予玩家一批代表梅伦田庄最新科研成果的产品，这个聪明的家伙，希望玩家带着这些货物去光明港，其实也是为了看看在那个地方这些货物是否有市场：

高纯度蒸馏酒（生命之水）两小桶（每桶约 1 加仑）清澈如水、酒精度极高的蒸馏酒。这是利用新购进的炼金蒸馏设备，对麦酒进行反复提纯的产物。普尔爵士对其寄予厚望，认为这种纯净的火焰之水具有巨大的医疗和商业潜力（可用于消毒、调配药剂或作为奢侈基酒）。

但市场接受度未知。

药用浓缩膏，是一罐由颠茄和罂粟用酒精提纯。提取物混合蜂蜡制成的深色药膏，散发着浓郁的草药和土腥味。这是对传统药膏的改良版本，镇痛效果更强，但副作用产生幻觉或深度嗜睡也可能更明显。价值约 30 金币。

一袋精选啤酒花：一小袋气味格外芬芳浓郁的啤酒花，是普尔爵士田庄中品质最佳的一批，可用于酿造风味极佳的高端啤酒。价值约 20 金币。

高草岗的信徒们会集体前来送行。他们并非空手而来，而是带来了象征其信仰与生活方式的独特礼物。一共 12 箱的一打苦修苔干馏精油：一小瓶（约 4 盎司）经过秘密仪式提炼的、散发着强烈松木与香料混合气味的浓稠精油。信徒们会郑重其事地解释它的用途：外敷可缓解肌肉酸痛，极小剂量内服可作为强效的利尿剂和消化刺激剂，用于治疗特定疾病。他们坚信这是神圣的恩赐

而罗森里茨庄园赠予玩家的那套飞马骑士全身板甲，其本身就是一份极其厚重且意义非凡的馈赠。

如果玩家与其他地方的村民关系良好（如在维恩村或夜榆村），他们可能会收到一些手工礼物，如一大桶家酿麦酒、一编织篮的熏肉和奶酪、或是几条厚实的手织羊毛毯。这些物品货币价值不高（总计约 25 金币），但代表了真挚的情谊。

请接受我们的感谢，旅行商人，你让我们的生活变得跟之前不太一样了，虽然说不上是哪里不一样，但是就是.....哎呀，你就拿着吧。

德鲁伊的抉择

至于剧情中的德鲁伊角色，在林中的邀约剧情结束后根据玩家说服德鲁伊艾拉·格林，使其认清土匪的真实暴行的情况，她将在接下来的堡垒攻坚战中，会做出以下三种可能的抉择。她的选择取决于玩家在会谈中的表现。

抉择一：袖手旁观

前置条件：玩家通过事实为导向的方式出示证据，但未能激发她的进一步行动意愿，或许是因为玩家团队此前行为未能赢得其足够信任。

艾拉在认清真相后陷入幻灭。她会立即中止对土匪的一切支援，并解除对森林生物的操作。她不会参与后续战斗，也不会协助联军。攻城战期间，她会悄然离开战场，彻底退隐至森林深处，不再介入外界纷争。这对玩家而言算是一个中性结局，移除了一个威胁，但未获得任何助力。

抉择二：赎罪

前置条件：玩家通过确凿的证据和成功的社交检定，成功以修正错误或拯救无辜等理由激发她的责任感，且玩家团队此前行为她觉得可以信任。

出于赎罪心理，艾拉会在联军发动总攻时提供有限的法术支援。她不会直接参与肉搏，但会施展自然法术协助，例如：召唤浓雾掩护联军接近城墙，或命令荆棘在堡垒地面生长以阻碍土匪移动。她的助攻持续整场攻城战，战后她会尝试默默离开，如果玩家不指出它的存在的话，她就不会被发现。

抉择三：偏执

前置条件：玩家在会谈中交涉失败，或采

取了激进、指控性的态度伤害其自尊。或者与其发生战斗，但未将其完全消灭。或玩家团队此前有过度破坏自然的行为记录。

这样的话，艾拉拒绝完全相信玩家，或将玩家的行为视为敌人。在攻城战关键时刻，她会进行无差别干扰，例如召唤狂暴的熊或野猪冲击双方战线，或引发小范围荆棘爆发阻碍联军推进。她会在制造混乱后一条路走到黑索性加入土匪一方，这样的话它很有可能在攻城战结束之后被抓获。

德鲁伊的结局

饶你容易，被狼咬死的人怎么办？

德鲁伊艾拉·格林的最终结局是现实且残酷的。富饶堡的领主们不会因为她最后的醒悟或协助而宽恕她此前与土匪勾结、袭击村庄和商队的罪行。即便是最公正的诺特爵士也认为，尽管说动机可以理解，但是她的行为直接导致了人员伤亡和财产损失，必须接受审判。

对她的悬赏令在战后依然有效。玩家若想彻底解除这份通缉，必须达成极其苛刻的条件：玩家需要同时获得布雷蒙特男爵或爱德华爵士、西蒙·拉福德爵士以及加林·诺特爵士中至少三方的三方的共同书面赦免令。

这需要玩家在男爵领拥有极高的声望和影响力（例如成功完成所有主要任务并获得所有关键贵族的深切信任），并成功通过一系列高难度的魅力（说服）检定，向各方论证她最终将功补过的价值远超处决她的意义。这是一个几乎不可能完成的政治任务。

如果艾拉选择退隐，她将永远活在恐惧之中。领主们的赏金猎人、以及希望领取赏金的

冒险者会持续在森林中搜寻她的踪迹。玩家在后续旅途中可能会听闻她在某个偏远村落被伪装成商人的赏金猎人捕获，随后被当作女巫经简易审判后处决的消息。

就算艾拉选择协助联军，并在战后被玩家指认出来，她会被联军当场抓获。她的功绩会被记录，但不会抵消其罪责。她将被押送至富饶堡地牢，等待男爵的正式审判，结果几乎必然是死刑。

如果艾拉选择与土匪并肩作战并在战斗中被俘，她将作为战犯被立即处决，无需审判。如果她在战斗中阵亡，其尸体可能会被悬吊示众以儆效尤。

作为使用自然法术的女性，她普遍会被认定为女巫。她的死刑方式通常是火刑。在阿瓦隆尼亚地区，存在着被焚烧的女巫因强烈的怨恨和与自然力量的扭曲联结而复生为被焚烧者的黑暗传说。这是一种可怖的复生者，对生者充满憎恨。如果艾拉被处以火刑，主持人可以决定她是否会以这种可悲的形态复活，并在未来的冒险中作为一股对玩家充满怨毒的复仇力量再次出现。

相对较好的结局存在但极为罕见。如果玩家成功获得了三份赦免令，艾拉可以被允许永久流放，永远不得返回男爵领。

另一种情况是，玩家在攻城战结束后成功隐瞒了她的所有参与痕迹，没有任何领主知道她曾提供过帮助或甚至在场。这样她才能以失踪状态真正退隐。

最终，她的命运很大程度上交由玩家处置，但玩家需要为其提供的任何庇护承担相应的风险和代价。

故事的继续

当玩家得以离开布雷蒙特男爵领，踏上前往光明港的道路，这个故事便画上了暂时的句号。格温尼与玩家的合作关系是否会保持继续？他们又将在光明港，这座阿瓦隆尼亚唯一的对外开放港口，唯一的城市聚落遭遇什么样的事情？这一切将会在下一个模组中展开来讲。

龙与香薰料系列将为玩家带来一系列以中世纪贸易为题材的充满着商业逻辑和史料的冒险。在创作计划中，后续玩家将不仅仅只是再扮演旅行商人的身份，也会尝试经营一家店铺，管理一家商会，与行会斗智斗勇，开发新的商品，开拓商路，引入新的科技的扩散，又看着这些扩散的科技：纺织机，印刷术和火药如何对阿瓦隆尼亚的传统产生影响？甚至利用商业逻辑对阿瓦隆尼亚这一个国家带来一些改变，卷起一场变革之风。

在目前的规划中，往后可能将推出的模组如下。理论上来说，作者会在这本战役设定集产生足够的收益，亦或者收到足够的订单之后开启对后续模组的创作。如果你有对于后续模组的建议或者希望看到新的内容可以与作者联系。邮箱：3507219212@qq.com。

为了完善模组的美术资源，我们也非常欢迎具有对于中世纪绘画技巧感兴趣的朋友参与对于模组的联合创作。

计划在后续推出的模组及相关作品：《龙与运奴船》（已完成），《龙与纺织机》，《龙与印刷术》，《龙与桃源乡》，《龙与火绳枪》，《龙与新航路》，《龙与大革命》。

模组中的非玩家角色

野兽

恐狼

大型野兽，无阵营

护甲等级：14（天生护甲）

生命值：37（5d10+10）

速度：50 尺

力量 17（+3） 敏捷 15（+2） 体质 15（+2）

智力 3（-4） 感知 12（+1） 魅力 7（-2）

技能：察觉+3，隐匿+4

感官：被动察觉 13

语言：—

挑战等级：1（200 XP）

特质

敏锐嗅听觉：狼依赖听觉或嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

集群战术：狼至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

动作

啃咬：近战武器攻击：命中+5，触及 5 尺，单一目标。命中：10（2d6+3）点穿刺伤害。如果目标是生物，则目标必须进行 DC 13 的力量豁免，豁免失败者应击倒地。

恐吓咆哮：所有 30 尺内能听到咆哮的生物必须进行 DC 11 的感知豁免。豁免失败者将陷入恐惧状态 1 分钟。受影响生物可以在每个自己回合结束时再次进行该豁免，豁免成功则终止该效应。

巨狼蛛

中型野兽，无阵营

护甲等级：13

生命值：11（2d8+2）

速度：40 尺，攀爬 40 尺

力量 12（+1） 敏捷 16（+3） 体质 13（+1）

智力 3（-4） 感知 12（+1） 魅力 4（-3）

技能：察觉+3，隐匿+7

感官：盲视 10 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 13

语言：—

挑战等级：1/4（50 XP）

特质

蛛行：蜘蛛可以在困难地形的表面攀爬，包括倒吊在天花板上，且不需要进行属性检定。

蛛网感知：与蛛网接触时，蜘蛛可以知晓其他与该蛛网接触生物体的准确位置。

蛛网行者：蜘蛛在蛛网上移动时无视蛛网造成的移动限制。动作

啃咬：近战武器攻击：命中+3，触及 5 尺，单一生物。命中：4（1d6+1）点穿刺伤害，目标必须进行 DC 11 的体质豁免，豁免失败则受到 7（2d6）点毒素伤害，豁免成功则伤害减半。如果该毒素伤害将目标生命值降至 0，则目标伤势稳定但中毒 1 小时。恢复生命值无法让目标摆脱该中毒效应，且其在以该方式中毒期间同时陷入麻痹。

战马

大型野兽，无阵营

护甲等级：11

生命值：19（3d10+3）

速度：60 尺

力量 18（+4） 敏捷 12（+1） 体质 13（+1）

智力 2（-4） 感知 12（+1） 魅力 7（-2）

感官：被动察觉 11

语言：—

挑战等级：1/2（100 XP）

特质

践踏冲锋：如果马向某一生物直线移动至少 20 尺，且在同一回合里以蹄击命中该生物，则该目标必须成功通过 DC 14 的力量豁免，否则应击倒地。如果目标倒地，则马可以用一个附赠动作对其发动一次蹄击攻击。

动作

蹄击：近战武器攻击：命中+6，触及 5 尺，单一目标。命中：11（2d6+4）点钝击伤害。

巨蜘蛛

大型野兽，无阵营

护甲等级：14（天生护甲）

生命值：26（4d10+4）

速度：30 尺，攀爬 30 尺

力量 14（+2） 敏捷 16（+3） 体质 12（+1）

智力 2（-4） 感知 11（+0） 魅力 4（-3）

技能：隐匿+7

感官：盲视 10 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10

语言：—

挑战等级：1（200 XP）

特质

蛛行：蜘蛛可以在困难地形的表面攀爬，包括倒吊在天花板上，且不需要进行属性检定。

蛛网感知：与蛛网接触时，蜘蛛可以知晓其他与该蛛网接触生物的确切位置。

蛛网行者：蜘蛛在蛛网上移动时无视蛛网造成的移动限制。

动作

啃咬：近战武器攻击：命中+5，触及5尺，单一生物。命中：7（1d8+3）点穿刺伤害，目标必须进行一次DC 11的体质豁免，豁免失败则受到9（2d8）点毒素伤害，豁免成功则伤害减半。如果该毒素伤害将目标生命值降至0，则目标伤势稳定但中毒1小时。恢复生命值无法让目标摆脱该中毒效应，且其在以该方式中毒期间同时陷入麻痹。

蛛网（充能5~6）：远程武器攻击：命中+5，射程30/60尺，单一生物。命中：目标受蛛网束缚。作为一个动作项，被束缚者可以进行一次DC 12的力量检定，检定通过则挣脱蛛网。蛛网可以被攻击和被破坏（AC 10，5点生命值，火焰易伤，免疫钝击、毒素和心灵伤害）。

棕熊

大型野兽，无阵营

护甲等级：11（天生护甲）

生命值：34（4d10+12）

速度：40尺，攀爬30尺

力量19（+4）敏捷10（+0）体质16（+3）

智力2（-4）感知13（+1）魅力7（-2）

技能：察觉+3

感官：被动察觉13

语言：——

挑战等级：1（200 XP）

特质

敏锐嗅觉：熊依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

动作

多重攻击：熊发动两次攻击，一次是啃咬，一次是爪击。

啃咬：近战武器攻击：命中+6，触及5尺，单一目标。命中：8（1d8+4）点穿刺伤害。

爪击：近战武器攻击：命中+6，触及5尺，单一目标。命中：11（2d6+4）点挥砍伤害。

巨麋鹿

巨型野兽，无阵营

护甲等级：14（天生护甲）

生命值：42（5d12+10）

速度：60尺

力量19（+4）敏捷16（+3）体质14（+2）

智力7（-2）感知14（+2）魅力10（+0）

技能：察觉+4

感官：被动察觉14

语言：巨麋鹿语，懂通用语、精灵语和木族语但不能说

挑战等级：2（450 XP）

特质

冲锋：若麋鹿向其目标直线移动至少20尺，且在同一回合里以冲锋攻击命中该目标，则该目标受额外7（2d6）点伤害。如果目标是生物，则该生物必须成功通过一次DC 14的力量豁免，否则应击倒地。

皇冠一般的鹿角：这只巨鹿有着漂亮的如同皇冠一般的巨大鹿角。其将要被一次近战攻击命中时，使其ac+4。

动作

冲锋：近战武器攻击：命中+6，触及10尺，单一目标。

命中：11（2d6+4）点钝击伤害。

蹄击：近战武器攻击：命中+6，触及5尺，单一倒地目标。

命中：22（4d8+4）点钝击伤害。

不法之徒

强盗

中型类人生物（任意种族），任意非守序阵营

护甲等级：11（无甲）

生命值：11（2d8+2）

速度：30尺

力量 11（+0） 敏捷 12（+1） 体质 12（+1）

智力 10（+0） 感知 10（+0） 魅力 10（+0）

感官：被动察觉 10

语言：任意一门语言（通常是通用语）

挑战等级：1/8（25 XP）

特质

乌合之众：当该单位同时处于两个及以上敌对生物的触及范围内时，且身边未有至少一个未处于失能的盟友，其陷入恐惧状态直到脱离触及范围。

动作

弯刀：近战武器攻击：命中+3，触及5尺，单一目标。命中：4（1d6+1）点挥砍伤害。

轻弩：远程武器攻击：命中+3，射程80/320尺，单一目标。命中：5（1d8+1）点穿刺伤害。

斥候

中型类人生物（任意种族），任意阵营

护甲等级：13（布甲）

生命值：16（3d8+3）

速度：30尺

力量 11（+0） 敏捷 14（+2） 体质 12（+1）

智力 11（+0） 感知 13（+1） 魅力 11（+0）

技能：自然+4，察觉+5，隐匿+6，求生+5

感官：被动察觉 15

语言：任意一门语言（通常是通用语）

挑战等级：1/2（100 XP）

特质

弓箭手初级训练：斥候依赖听觉或视觉所作的感知（察觉）检定具有优势。当他在战斗中第1次发起攻击时，可以以一个附赠动作额外攻击一次。

乌合之众：当该单位同时处于两个及以上敌对生物的触及范围内时，且身边未有至少一个未处于失能的盟友，其陷入恐惧状态直到脱离触及范围。

动作

短剑：近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一目标。命中：5（1d6+2）点穿刺伤害。

短弓：远程武器攻击：命中+4，射程150/600尺，单一目标。命中：5（1d6+2）点穿刺伤害。

强盗首领

中型类人生物（任意种族），任意非守序阵营

护甲等级：15（镶钉皮甲）

生命值：65（10d8+20）

速度：30尺

力量 15（+2） 敏捷 16（+3） 体质 14（+2）

智力 14（+2） 感知 11（+0） 魅力 14（+2）

豁免：力量+4，敏捷+5，感知+2

技能：运动+4，欺瞒+4

感官：被动察觉 10

语言：任意两门语言

挑战等级：2（450 XP）

领军人物：30尺以内的盟友，忽视乌合之众效应。

动作

多重攻击：首领发动三次近战攻击：两次弯刀攻击和一次匕首攻击。首领也可以选择进行两次远程匕首攻击。

弯刀：近战武器攻击：命中+5，触及5尺，单一目标。命中：6（1d6+3）点挥砍伤害。

匕首：近战或远程武器攻击：命中+5，触及5尺或射程20/60尺，单一目标。命中：5（1d4+3）点穿刺伤害。

反应

格挡：首领在被一次近战攻击命中时，其AC加上2。此时该首领必须能看见攻击者，且有在持用一把近战武器。

暴徒

中型类人生物（任意种族），任意非善良阵营

护甲等级：11（皮甲）

生命值：32（5d8+10）

速度：30尺

力量 15（+2） 敏捷 11（+0） 体质 14（+2）

智力 10（+0） 感知 10（+0） 魅力 11（+0）

技能：威吓+2

感官：被动察觉 10

语言：任意一门语言（通常是通用语）

挑战等级：1/2（100 XP）

特质

集群战术：暴徒至少有一个未处于失能的盟友在目标生物5尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

乌合之众：当该单位同时处于两个及以上敌对生物的触及范围内时，且身边未有至少一个未处于失能的盟友，其陷入恐惧状态直到脱离触及范围。

动作

多重攻击：暴徒发动两次近战攻击。

硬头锤：近战武器攻击：命中+4，触及 5 尺，单一生物目标。

命中：5（1d6+2）点钝击伤害。

重弩：远程武器攻击：命中+2，射程 100/400 尺，单一目标。

命中：5（1d10）点穿刺伤害。

叛逆佣兵

铁牙巴尔特

中型类人生物（半兽人），中立邪恶

护甲等级 16（链甲衫）

生命值 39（6d8+12）

速度 30尺

力量 18（+4）敏捷 14（+2）体质 15（+2）

智力 10（+0）感知 12（+1）魅力 9（-1）

豁免 力量 +6，体质 +4

技能 运动 +6，威吓 +1

感官 黑暗视觉 60尺，被动察觉 11

语言 通用语，兽人语

挑战等级 1（200 XP）

凶蛮攻击：当巴尔特以一次近战武器攻击掷出暴击时，可将一颗武器伤害骰取满值。

战斗风格：巨武器战斗：当巴尔特用双手持有的近战武器攻击时，若其伤害骰结果为1或2，则可重掷该骰子，但必须接受新的结果。

动作如潮（1/短休或长休）：巴尔特可执行一个额外的动作。

凶暴督军：巴尔特可以用一个附赠动作发出一声震慑性的怒吼。

30尺内他能看见的至多五个友方生物获得10尺额外速度，并且其下一次攻击掷骰获得+2加值。此加值持续到巴尔特的一回合开始。巴尔特必须能发出声音才能使用此特质。

动作

多重攻击：巴尔特发动两次巨斧攻击。

巨斧：近战武器攻击，命中+6，触及5尺，单一目标。命中：13（1d12+4）挥砍伤害。

标枪：远程武器攻击，命中+6，射程30/120尺，单一目标。命中：7（1d6+4）穿刺伤害。

狡狐雷纳德

中型类人生物（人类），中立邪恶

护甲等级 15（镶嵌皮甲）

生命值 27（6d8）

速度 30尺

力量 12（+1）敏捷 16（+3）体质 10（+0）

智力 14（+2）感知 11（+0）魅力 15（+2）

豁免 力量 +3，敏捷 +5

技能 欺瞒 +4，洞悉 +2，察觉 +2，游说 +4，隐匿 +5

感官 被动察觉 12

语言 通用语

挑战等级 2（450 XP）

战斗风格：决斗：当雷纳德持有一把单手近战武器且没有使用其他武器时，其使用该武器进行的攻击伤害掷骰获得+2加值。

偷袭（1/回合）：若雷纳德对一名目标具有优势，且在该次攻击中使用的武器具有灵巧或远程属性，则其额外造成7（2d6）点伤害。

狡诈动作：雷纳德可以在其回合内执行撤离、疾行或躲藏动作，以附赠动作进行。

利用弱点：当一个他可以看到的生物在回合内受到伤害时，雷纳德对该生物发动的下一武器攻击检定具有优势。此效果持续到雷纳德的下一回合结束。

动作

多重攻击：雷纳德发动两次攻击。

短剑：近战武器攻击，命中+5，触及5尺，单一目标。命中：8（1d6+5）穿刺伤害。

匕首：近战或远程武器攻击，命中+5，触及5尺或射程20/60尺，单一目标。命中：5（1d4+3）穿刺伤害。

黑蹄莫顿

中型类人生物（矮人），中立邪恶

护甲等级 11（14，当法师护甲生效时）

生命值 39（6d8+12）

速度 25尺

力量 14（+2）敏捷 12（+1）体质 15（+2）

智力 16（+3）感知 12（+1）魅力 9（-1）

豁免 智力 +5，感知 +3

技能 奥秘 +5，医药 +3，自然 +5

感官 黑暗视觉 60尺，被动察觉 11

语言 通用语，矮人语

挑战等级 1（200 XP）

矮人韧性：莫顿对毒素伤害具有抗性，并且对抗毒素的豁免检定具有优势。

魔法：莫顿作为一名3级法师，其魔法关键属性为智力（法术豁免DC13，法术攻击命中+5）。他拥有以下法术位：1环4个，2环2个。他准备了以下法术：

戏法（任意）：火焰箭，法师之手，冷冻射线

1环（4法术位）：护盾术，法师护甲，魔法飞弹，繁彩球

2环（2法术位）：目盲/耳聋术，蛛网术

将队友护至身前：当莫顿30尺内的一名盟友（不包括铁牙巴尔特和狡狐雷纳德）受到攻击时，莫顿可以反应动作，命令该盟友挡在身前。该盟友必须愿意，且与莫顿处于同一格空间或相邻格。针对莫顿的那次攻击将转而命中该盟友。如果攻击仍可命中该盟友，则由莫顿选择由谁承受此次攻击的效果。

动作

轻锤：近战武器攻击，命中+4，触及5尺，单一目标。命中：4（1d4+2）钝击伤害。

乡里勇士

平民/民兵

中型类人生物（任意种族），任意阵营

护甲等级：11

生命值：8（2d8）

速度：30 尺

力量 10（+0） 敏捷 12（+1） 体质 10（+0）

智力 10（+0） 感知 10（+0） 魅力 10（+0）

感官：被动察觉 10

语言：任意一门语言（通常是通用语）

挑战等级：1/8（25 XP）

特质

乌合之众：当该单位同时处于两个及以上敌对生物的触及范围内时，且身边未有至少一个未处于失能的盟友，其陷入恐惧状态直到脱离触及范围。

动作

短棍：近战武器攻击：命中+2，触及 5 尺，单一目标。命中：2（1d4）点钝击伤害。

石头：远程武器攻击：命中+3，射程 20/60 尺，单一目标。命中：3（1d4+1）点穿刺伤害。

来自高草岗的民兵取消乌合之众特性，并使其生命值翻倍。

轻步兵

中型类人生物（任意种族），任意阵营

护甲等级：14（皮甲，盾牌）

生命值：11（2d8+2）

速度：30 尺

力量 13（+1） 敏捷 14（+2） 体质 12（+1）

智力 10（+0） 感知 11（+0） 魅力 10（+0）

技能：察觉+2

感官：被动察觉 12

语言：任意一门语言（通常是通用语）

挑战等级：1/4（50 XP）

特质

乌合之众：当该单位同时处于两个及以上敌对生物的触及范围内时，且身边未有至少一个未处于失能的盟友，其陷入恐惧状态直到脱离触及范围。

轻步兵训练：轻步兵装备有 3-5 根矛，当他们以此发起进攻后，可以用一个附赠动作执行撤离。

动作

矛：近战或远程武器攻击：命中+4，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。命中：5（1d6+2）点穿刺伤害，或使用双手发动近战攻击时 6（1d8+2）点穿刺伤害。

长弓手

中型类人生物（任意种族），任意阵营

护甲等级 16（镶嵌皮甲）

HP 32（5d8+10）

速度 30 尺

力量 11（+0） 敏捷 18（+4） 体质 14（+2）

智力 11（+0） 感知 13（+1） 魅力 10（+0）

技能：特技+6，察觉+5

感官：被动观察 15

语言：任意一种语言（一般为通用语）

挑战等级 1（200 XP）

曲射：长弓手可以对于至少 50 尺以外的目标进行一次曲射，此次攻击忽视目标因半身掩护和四分之三掩护而获得的 AC 增益。

动作

多重攻击。弓箭手使用长弓进行两次攻击。

短剑：近战武器攻击：命中+6，触及 5 尺，单一目标。命中：7（1d6+4）穿刺伤害。

长弓：远程武器攻击：命中+6，射程 150/600 尺，单一目标。命中：8（1d8+4）穿刺伤害。

破甲射击：弓箭手放弃一次长弓攻击，改为进行一次专注射击。下一次计算长弓攻击命中时，将忽视目标由非魔法护甲提供的 AC 加值。

重步兵

中型类人生物（任意种族），任意阵营

护甲等级 18（链甲衫，盾牌）

HP 45（6d8+18）

速度 30 尺

力量 16（+3） 敏捷 13（+1） 体质 16（+3）

智力 10（+0） 感知 12（+1） 魅力 9（-1）

技能：运动+5

感官：被动察觉 11

语言：任意一种语言（一般为通用语）

挑战等级 1（200 XP）

特质

重步兵训练：重步兵持用盾牌时，远程武器攻击对其的命中掷骰受劣势。

动作

多重攻击。重步兵发动两次长剑攻击。

长剑。近战武器攻击：命中+5，触及5尺，单一目标。命中：7（1d8+3）挥砍伤害，或双手持用时8（1d10+3）挥砍伤害。

重弩。远程武器攻击：命中+3，射程100/400尺，单一目标。命中：5（1d10）穿刺伤害。

荣耀骑士

发生在这个故事中的骑士均使用骑士作为其属性的标准值，然后，主持人根据个性和装备的变化进行微调。

标准骑士的数据如下

骑士 Knight

中型类人生物（任意种族），任意阵营

护甲等级：18（板甲）

生命值：52（8d8+16）

速度：30 尺

力量 16（+3） 敏捷 11（+0） 体质 14（+2）

智力 11（+0） 感知 11（+0） 魅力 15（+2）

豁免：体质+4，感知+2

感官：被动察觉 10

语言：任意一门语言（通常是通用语）

挑战等级：3（700 XP）

勇气。骑士为抵抗恐慌而作的豁免检定具有优势。

动作

多重攻击。骑士发动两次近战攻击。

巨剑。近战武器攻击：命中+5，触及 5 尺，单一目标。命中：10（2d6+3）点挥砍伤害。

重弩。远程武器攻击：命中+2，射程 100/400 尺，单一目标。命中：5（1d10）点穿刺伤害。

领导（短休或长休后充能）。在 1 分钟内，骑士可以对身边 30 尺内一个他能看见，且正在进行攻击检定或豁免检定的非敌对生物，说出一条特殊的指令或警告。若该生物可以听到并理解骑士的话则其可以在当前的检定结果里加上一个 d4。一个生物一次只能受益于一个领导骰。骑士陷入失能时，该效应也随之终止。

反应

格挡。骑士在被一次近战攻击命中时，其 AC 加上 2。此时该骑士必须能看见攻击者，且有在持用一把近战武器。

在标准骑士的基础上，为几位 npc 做以下调整

西蒙·拉福德爵士：

特性调整：

添加：战争创伤。西蒙为抵抗恐慌而作的豁免检定具有优势。当西蒙 30 尺内一个他能看见的盟友生命值降至 0 时，他必须成功通过一次 DC 14 的感知豁免，否则在他的下一个回合中，他只能执行攻击动作或使用疾走动作。

添加：无情训练。当西蒙身边 30 尺内有一个敌对生物陷入倒地状态时，西蒙和他的盟友下一次对该生物发动的攻击检定具有优势。

添加：我教过你要如何保护自己。当西蒙身边 30 尺内一个他能看见且能听到他的盟友成为一次攻击的目标时，西蒙可以用反应令该盟友针对此次攻击的 AC 获得+2 加值。

动作调整

添加：在多重攻击动作中添加以下文本：当他双手各持用一把战斧时，他可以用一个附赠动作发动一次战斧攻击。

添加：额外攻击动作战斧。

战斧。近战武器攻击：命中+5，触及 5 尺，单一目标。命中：7（1d8 + 3）点挥砍伤害。

埃德里克·普尔爵士

属性调整：

力量降低至 12(+1)，敏捷提升至 13 (+1)，魅力提升至 16 (+3)。

护甲等级调整：

替换：将护甲等级降低至 15（镶钉皮甲）。

技能调整：

替换：将运动和察觉技能替换为欺瞒(+5)、游说(+5)和巧手(+3)技能。

特性调整：

添加：油滑求生者。当有敌对生物进入普尔爵士 5 尺范围内时，他可以用反应执行撤离动作而不引发借机攻击。每回合限一次。

修改：领导。此能力能用于进行属性检定时获得加值。

动作调整：

替换：将巨剑攻击替换为细剑攻击。

细剑。近战武器攻击：命中+4，触及 5 尺，单一目标。命中：6（1d8 + 2）点穿刺伤害。

休·丹希爵士

护甲等级调整：

替换：将护甲等级降低至 10（无甲）。

属性调整:

体质提升至 **16 (+3)**，感知提升至 **15 (+2)**。

技能调整:

替换: 将运动和威吓技能替换为驯兽(+4)和宗教(+4)技能。

特性调整:

替换: 将勇气特性替换为苦修之躯和狂热信念。

苦修之躯: 休对非魔法攻击造成的挥砍、穿刺和钝击伤害具有抗性。此抗性在他穿戴任何盔甲或使用盾牌时失效。

狂热信念: 当休的生命值低于最大值一半时，他进行的攻击检定具有优势。他免疫恐慌状态。

加林·诺特爵士

护甲等级调整:

替换: 将护甲等级提升至 **19 (精制板甲)**。

属性调整:

力量提升至 **18 (+4)**，智力提升至 **12 (+1)**，魅力提升至 **18 (+4)**。

技能调整:

替换: 将运动和威吓技能替换为历史(+7)、说服(+7)技能。

特性调整:

替换: 将勇气特性替换为完美骑士。

完美骑士: 当加林穿着光洁的板甲且处于明亮光照下时，攻击者对他发动的攻击检定具有劣势。若加林陷入失能状态，或他的盔甲因任何原因（如被泥浆覆盖、处于昏暗光照下）而不再光洁，此特性失效。

此外，当加林的生命值降至 **0** 但未被直接杀死时，他可以改为生命值降至 **1**。此效果生效后，直到他完成一次长休前，完美骑士特性将不再生效。

添加: 博闻强记: 加林进行与骑士相关的智力(历史)检定具有优势。

绿骑士杰洛·布拉姆利

基础属性调整

生物类型: 由类人生物(任意种族)替换为不死生物(鬼魂)。

护甲等级: 替换为 **16 (天生护甲)**。

速度: 替换为 **0 尺**，飞行 **60 尺 (悬浮)**。

属性: 替换为: 力量 **18 (+4)**，敏捷 **14 (+2)**，体质 **16 (+3)**，智力 **12 (+1)**，感知 **16 (+3)**，魅力 **18 (+4)**。

豁免: 替换为感知+6。

感官: 替换为黑暗视觉 **60 尺**，被动察觉 **13**。

语言: 替换为通用语(理解但无法说话)。

特性调整

移除: 勇气特性。

添加: 以下一系列不死生物及幽灵骑士特性:

伤害抗性: 强酸, 火焰, 闪电, 雷鸣; 非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍。

伤害免疫: 冷冻, 毒素。

状态免疫: 魅惑, 力竭, 恐慌, 擒抱, 麻痹, 石化, 中毒, 倒地, 束缚。

虚体移动: 绿骑士可以穿过其他生物和物体, 视同困难地形。他在穿过生物或物体期间每回合结束时受到 **5 (1d10)** 点力场伤害。

飞马之魂: 绿骑士骑乘着一匹幽灵飞马。这使得他的移动不会被借机攻击, 并且他的长枪攻击在冲锋时造成额外伤害(见复仇冲锋)。

光耀存在: 绿骑士周身 **10 尺** 半径范围内散发出微弱的灵光光辉, 提供昏暗照明。不死生物在该灵光范围内开始其回合时, 会受到 **5 点** 光耀伤害。

动作调整

移除: 多重攻击、巨剑、重弩、领导动作。

添加: 以下专属动作:

复仇冲锋: 绿骑士向一个他可见的敌人移动至多 **60 尺**, 并对该目标发动一次长枪攻击。如果绿骑士在攻击前至少向目标直线移动了 **30 尺**, 则此次攻击造成额外 **14 (4d6)** 点光耀伤害。此次攻击的伤害视为魔法伤害。

灵质长枪: 近战武器攻击: 命中+7, 触及 **10 尺**, 单一目标。命中: **13 (2d8 + 4)** 点力场伤害, 或对不死生物和构装体造成 **18 (4d8)** 点光耀伤害。

最后的致意 (1/日): 绿骑士将长枪指向天空, 释放出纯净的光耀能量。他身边 **30 尺** 范围内的所有盟友恢复 **30 点** 生命值, 并结束一个正在影响他们的魅惑或恐惧效果。此后, 绿骑士的形态开始消散, 并在他的下个回合开始时完全消失。

德鲁伊

艾拉·格林

中型类人生物（人类），混乱善良

护甲等级 14（兽皮护甲）

生命值 44 (8d8 + 8)

速度 30 尺

力量 10 (+0) 敏捷 14 (+2) 体质 12 (+1)

智力 14 (+2) 感知 17 (+3) 魅力 12 (+1)

豁免 智力+4, 感知+5

技能 驯兽+5, 自然+4, 察觉+5, 隐匿+4

感官 被动察觉 15

语言 通用语, 德鲁伊语, 木族语

挑战等级 3 (700 XP)

施法。艾拉是一名 5 级施法者，其施法关键属性为感知（法术豁免 DC 13，法术攻击命中+5）。她准备了以下德鲁伊法术：

戏法（随意）：德鲁伊伎俩，燃火术，橡木术

1 环（4 法术位）：纠缠术，动物交谈，野兽知觉

2 环（3 法术位）：动物信使，树肤术，蛛网术

3 环（2 法术位）：召唤动物，植物滋长

古老德鲁伊学徒。艾拉在施展具有仪式标签的德鲁伊法术时，无需花费额外时间。此外，她可以执行一种特殊的仪式来获得以下效果之一。执行该仪式需要 1 分钟，且艾拉必须保持专注（如同专注于一个法术）。每种效果在艾拉完成一次短休或长休前只能使用一次：

森林洞察：艾拉与大地建立连接，在接下来的 1 小时内，她能感知到半径 5 英里内所有非魔法的植物和树木的健康状况，并能立即知晓任何对它们造成的大规模物理破坏。

野兽共鸣：艾拉与周围的野兽精魂共鸣。在接下来的 1 小时内，她施展的动物信使法术可以同时向最多三个不同的生物传递信息，且信使的移动速度翻倍。

狼群羁绊。艾拉与两只名为灰爪和暗影的狼有着深厚的羁绊。在她的回合内，她可以用一个附赠动作指挥其中一只狼执行疾走、撤离或攻击动作。

共享感官。艾拉可以以一个动作，通过魔法触碰与 30 尺内她能看到的只野兽建立感官连接。在接下来的 1 小时内，她可以看到和听到野兽所感知的一切。使用此能力时，她自身的视觉和听觉失效。

动作

多重攻击。艾拉发动两次近战攻击。

橡木棍。近战武器攻击：命中+5，触及 5 尺，单一目标。命中：7 (1d8 + 3) 点钝击伤害。

并非侠盗

罗德里克·黑林

中型类人生物（人类），中立邪恶

护甲等级 17（镶钉皮甲）

生命值 66 (12d8 + 12)

速度 35 尺

力量 12 (+1) 敏捷 18 (+4) 体质 12 (+1)

智力 14 (+2) 感知 11 (+0) 魅力 16 (+3)

豁免 敏捷+6, 魅力+5

技能 特技+8, 欺瞒+7, 游说+7, 隐匿+8

感官 被动察觉 10

语言 通用语

挑战等级 3 (700 XP)

轻盈脚步。罗德里克可以在他的每个回合以一个附赠动作执行疾行或撤离动作。

精明防御。当罗德里克未穿戴重甲或使用盾牌时，他的 AC 包含他的魅力调整值。

虚伪魅力。罗德里克进行对他人进行的魅力（欺瞒）和（游说）检定具有优势。若他在与一个生物的交谈中花费至少 1 分钟且未被敌对，该生物在接下来的 24 小时内对抗罗德里克魅惑效果的豁免检定具有劣势。

动作

多重攻击。罗德里克发动三次近战攻击：一次匕首攻击和两次细剑攻击。

匕首。近战或远程武器攻击：命中+7，触及 5 尺，或射程 20/60 尺，单一目标。命中：6 (1d4 + 4) 点穿刺伤害。

细剑。近战武器攻击：命中+7，触及 5 尺，单一目标。命中：8 (1d8 + 4) 点穿刺伤害。

反应

牺牲盟友。当罗德里克被一次攻击命中时，若他身边 5 尺内有一个自愿的盟友，他可以使该盟友替他承受此次攻击的所有伤害。该盟友必须能看见罗德里克并对其效忠。

关于故事的扩展性

你可以按照自己的意愿扩展，或者改写整个故事，也许你的玩家对于跑商不大感兴趣，你可以创造出一个弱化跑商环节的版本，亦或者是针对于那些不太喜欢二次元龙娘，要更加沉浸式的体验游戏内容。亦或者觉得暴躁女友已经退环境了的朋友，这里也会对针对于格温尼提供一些调整的选项。

扩展方案一：弱化跑商环节的运作建议

若您的玩家对商业模拟兴趣不大，可以将核心目标从筹集 1000 金币过路费转变为解决危机以换取通行资格。经济系统将作为背景设定存在，但玩家的主要互动方式将从交易变为完成任务。

具体调整方案：

任务报酬取代商业利润：当玩家成功解决一个村落的核心危机后（例如清除维恩村的巨蜘蛛巢穴、调解梅伦田庄的债务纠纷），该地的领主不会直接支付金币，而是授予玩家一项实质性的特权或关键物品。例如：特许状、一枚代表友谊的纹章戒指、或一份呈交给男爵的陈情书。

物资流动变为任务需求：物资交易不再是盈利手段，而是完成任务的关键步骤。例如，玩家可能需要将梅伦田庄的粮食运到维恩村解决饥荒，以换取该村的军事支持。这强调资源的战略调配而非商业套利。

模组的重点将从财务管理转向任务解决、外交谈判和战略规划，更适合倾向于传统冒险的团队。

扩展方案二：替换格温妮丝的盟友

若您希望团队中的向导角色更贴近低奇幻、沉浸式的风格，而非带有喜剧色彩的二次元龙娘，可以考虑用以下角色替换格温妮丝·奥克希利安，让我们为龙娘的逝去默哀一秒。

替代角色建议：

埃尔伯特，疲惫的大叔，随军商贩：一位曾在男爵军队中服役多年的老练商贩。他熟悉所有领主和道路，对领主的盘剥感到厌倦。他精明务实，动机是赚取足够的养老金。他能提供基于经验的本地知识，是疲惫而愤世嫉俗的美国警探剧里经常出现的那个心如死灰的白人警探，和前期争夺抚养权，对世界的一切都没什么兴趣，期待着像玩家这样的年轻人，把他心里还未燃尽的火给点燃。

塞拉斯蒂娅，逃亡的宫廷学者：一位因政治斗争而从富饶堡逃出的前书记官。她拥有关于领地法律、历史和贵族秘闻的渊博知识，但缺乏野外生存能力。她帮助玩家的目的是寻求庇护，并希望借助玩家的力量洗刷冤屈。她能提供智谋和情报，性格谨慎而富有洞察力。

选择此类角色可以移除模组中的动漫元素，营造更严肃、更贴近传统西方奇幻的基调。

扩展方案三：引入竞争性商队的设定

为了增加剧情的复杂性和玩家面临的压力，可以在男爵领地中引入一支或多支背景各异的竞争性商队。这可能会增加主持人的主持压力，因为你还需要计算其他的相对词是在干什么。

这些商队与玩家同时活动，彼此争夺有限

的商机、资源和各地领主的青睐。他们的存在会动态影响游戏世界的进度。

渡鸦与秤商行： 一个与本地行会关系密切、行事冷酷无情的商业行会。他们会利用贿赂和威胁等手段抢占市场，甚至可能诬陷玩家，为玩家制造法律麻烦。

野火佣兵商团： 一支由边境逃兵和冒险者组成的武装商队，作风粗暴直接。他们会与玩家竞标护送任务，或在玩家与怪物交战后出现，企图抢夺战利品。

影响方式： 竞争商队可能提前买空某地急需的物资，抬高价格；可能散播关于玩家的谣言，破坏其声誉；也可能在玩家完成某个任务前，抢先与领主达成协议，使玩家的努力付诸东流。

此设定将单一的商业活动转变为动态的竞争环境，考验玩家的决策速度和应变能力，适合喜欢挑战和复杂局面的团队。

扩展方案四：联合村民进行变革的建议

本模组隐含了一条潜在的故事线：引导玩

家不再服务于现有体制，而是联合受压迫的民众，从根本上改变男爵领的秩序。选择此路线将彻底改变游戏性质，适合那些忽然觉得德鲁伊做的事情好像还有点道理，那么，让我们把富饶堡烧成灰的玩家。

或者说猴急倒觉得只凭一个男爵领的力量就可以改变整个国家的玩家。（笑）

建议与提示：

变革的可行性： 五个村落均存在压迫。玩家可以转而帮助维恩村的妇女组织抵抗、协助梅伦田庄的佃农争取权益、引导高草岗的苦修者质疑权威、支持罗森里茨庄园的村民驱逐佣兵。将这些分散的力量联合起来，可以形成一股革命性的势力。我的意思是假设玩家觉得他们有这个能力的话，倒也不是不可以。

游戏性质的改变： 一旦选择此路径，游戏将从在体制内解决问题变为推翻现有体制。玩家的对手将从个别领主和怪物，转变为整个封建权力体系。这将成为一场叛乱或革命主题的战役，核心是政治动员、游击战争和.....键政。但愿你把持得住这样的节奏。

贸易品物价表

2025 年 11 月 14 日更新说明:

大部分贸易品的价格除特殊贸易品外, 均改为标准箱、标准格, 以适应装车和装箱的需求。
调整所有贸易品价格的单位为银币 sp。

增添了部分贸易品。

增添了部分符合规则书的牲口价格, 尽管牲口的价格在规则书中的设定确实不合理。可以尊重规则书, 亦或者在游戏中自行调整。

进行了更加清晰的分类。

2026 年 3 月 12 日更新说明:

龙与地下城 5e 的人对于负责经济部分的那一块的人脑子真的是有问题。

修改了关于亚麻织布、普通衣物以及几种基于官方的数据, 最后却呈现出极其不合理的效果的部分, 准确的来说, 在先前我们尝试尊重规则书, 得到的结果却是一件普通衣物五银币三磅, 一平方米棉布的价格是五银币。一平方米亚麻*也通常不会超过 0.5 磅的价格是五金币。

负责规则书经济部分的那一块的人脑子真的是有问题, 来, 你告诉我什么情况下才会等重量的布料加工成衣物反而每平方更便宜了。

调整了纺织物的价格。尊重规则书中成品衣物的价格, 不进行改动。

将尊重规则书的极其不合理的纺织物, 设定为某种精细化的奢侈品。

增添了新的贸易品亚麻粗布。

负责规则书经济部分的那一块的人脑子真的是有问题。

2026 年 3 月 22 日更新。

调整了鱼类, 熏鱼和蜂蜜的价格, 蜂蜜的价格变得更高了。

大类	名称	标准贸易单位	单位内含数量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
第一类：农产品与食品							
谷物与豆类	小麦	1 大车	8 标准袋	2000 磅	200 sp	城堡, 城市, 神庙	无
	大麦	1 大车	8 标准袋	2000 磅	300 sp	乡村, 城市	无
	燕麦	1 大车	8 标准袋	2000 磅	100 sp	乡村, 城堡	无
	黑麦	1 大车	8 标准袋	2000 磅	400 sp	乡村, 城市	无
	豌豆	1 大车	8 标准袋	2000 磅	1000 sp	乡村	无
经济作物	亚麻	1 大车	8 标准袋	2000 磅	800 sp	城市, 神庙	无
	汉麻	1 大车	8 标准袋	2000 磅	1600 sp	城市, 神庙	无
	啤酒花	1 标准袋	50 磅	50 磅	100 sp	乡村, 城市	无
	葡萄	1 大筐	8 蒲式耳	400 磅	80 sp	城市, 神庙	无
	芜菁	1 袋	50 磅	50 磅	5 sp	乡村	无
	菘蓝	1 袋	100 磅	100 磅	70 sp	城市	无
	茜草根	1 袋	100 磅	100 磅	175 sp	城市	无
	红花	1 袋	100 磅	100 磅	250 sp	城市, 神庙	无
	橄榄	1 大筐	400 磅	400 磅	280 sp	城市, 神庙	无
生鲜食品	水果蔬菜	1 大车	8 标准袋	2000 磅	2000 sp	城市, 城堡	无
	蜂蜜	1 标准桶	5 加仑罐	50 磅	100 sp	神庙, 城市	无
	鱼类	1 标准箱	约 50 条	50 磅	25 sp	城市, 神庙	无
加工食品与饮品	面粉	1 标准袋	50 磅	50 磅	10 sp	乡村, 城市, 神庙	小麦
	熏鱼	1 标准箱	约 50 条	50 磅	40 sp	城市, 神庙	盐+鱼类
	麦酒	1 标准桶	约 100 磅	100 磅	40 sp	乡村, 城市	大麦, 燃料

大类	名称	标准贸易单位	单位内含数量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
	啤酒	1 标准桶	约 100 磅	100 磅	60 sp	乡村, 城市	大麦, 啤酒花, 燃料
	蜜酒	1 标准桶	25 瓶	50 磅	200 sp	神庙, 城市	蜂蜜
	葡萄酒	1 大桶	250 瓶	500 磅	25,000 sp	城市, 神庙	葡萄
	葡萄酒	1 板条箱	20 瓶	40 磅	2,000 sp	城市, 神庙	葡萄
	火腿	1 条	1 条	25 磅	125 sp	城堡, 城市	猪肉 + 盐
	奶酪	1 大轮	1 轮	50 磅	300 sp	城市, 城堡	牛奶
	精灵面包	1 条	1 条	2 磅	6 sp	城市, 神庙	精制面粉 + 蜂蜜
	食用油	1 桶	10 加仑	80 磅	200 sp	城市, 神庙	橄榄
调味品	盐	1 大袋	100 磅	100 磅	50 sp	神庙, 城市, 乡村	无
	胡椒	1 标准箱	50 磅	50 磅	1,000 sp	城市, 城堡	无
	肉桂	1 标准箱	50 磅	50 磅	1,000 sp	城市, 神庙, 城堡	无
	丁香	1 标准箱	50 磅	50 磅	1,500 sp	神庙, 城堡	无
	姜	1 标准箱	50 磅	50 磅	500 sp	城市, 神庙	无
	杜松子 (干)	1 标准箱	50 磅	50 磅	250 sp	乡村, 城堡	无
	藏红花	1 标准箱	50 磅	50 磅	7,500 sp	神庙, 城堡	无
	肉豆蔻	1 标准箱	50 磅	50 磅	10,000 sp	城市, 神庙	无
	小豆蔻	1 标准箱	50 磅	50 磅	5,000 sp	城市, 神庙	无
	鱼露	1 标准箱	5 罐	50 磅	250 sp	乡村, 城市	鱼
	糖	1 大箱	100 磅	100 磅	20,000 sp	城市, 神庙, 城堡	甘蔗, 甜菜
肥料	粪肥	1 车	2000 磅	2000 磅	10 sp	乡村	无

大类	名称	标准贸易单位	单位内含数量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
第二类：矿产品、石							
木与基础原材料							
矿石与矿物	铁矿石	1 标准箱	2 框	200 磅	80 sp	城堡, 城市	无
	锡矿石	1 标准箱	2 框	200 磅	600 sp	城堡, 城市	无
	铜矿石	1 标准箱	2 框	200 磅	400 sp	城堡, 城市	无
	硫磺	1 标准箱	2 框	200 磅	160 sp	城堡, 神庙, 城市	无
	铅	1 标准箱	2 框	200 磅	400 sp	城堡, 城市	无
	煤炭	1 大车	2000 磅	2000 磅	30 sp	城市, 城堡	无
石料与木材	石料	1 大车	2000 磅	2000 磅	500 sp	城堡, 神庙	无
	木材	1 大车	2000 磅	2000 磅	160 sp	乡村, 城市	无
	优质木材	1 捆	5 束	500 磅	500 sp	城堡, 城市	无
	树脂	1 标准袋	50 磅	50 磅	150 sp	城堡, 城市	无
	大理石	1 块	1 块	500 磅	750 sp	神庙, 城堡	无
	花岗岩	1 块	1 块	500 磅	450 sp	城堡, 神庙	无
动物原料	羊毛	1 大袋	364 磅	364 磅	400 sp	神庙, 城市	无
	大型动物皮	1 捆	约 25 张	约 400 磅	40-60 sp	城堡, 城市	无
	中型动物皮	1 捆	约 40 张	约 400 磅	35-50 sp	乡村, 城市	无
	野兽动物皮	1 捆	约 50 张	约 400 磅	100-175 sp	城堡, 城市	无
	小型动物皮	1 捆	约 150 张	约 400 磅	50-75 sp	乡村	无
	羽毛	1 标准袋	50 束	50 磅	150 sp	城堡, 城市	无
	骨角	1 标准箱	50 支	50 磅	100 sp	城堡, 城市	无
	蜡	1 标准箱	50 磅	50 磅	400 sp	神庙, 城市	无

大类	名称	标准贸易单位	单位内含数量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
第三类：初级工业品 与建筑材料							
金属锭材	生铁锭	1 大箱	100 锭	100 磅	100 sp	城堡, 城市	铁矿石
	锡锭	1 大箱	100 锭	100 磅	1,000 sp	城市, 港口	锡矿石
	铜锭	1 大箱	100 锭	100 磅	500 sp	城市, 城堡	铜矿石
	铅锭	1 大箱	100 锭	100 磅	500 sp	城堡, 城市	铅矿石
	优质钢锭	1 箱	100 锭	100 磅	750 sp	城堡, 城市	生铁锭 + 木炭
纺织半成品	毛线束	1 大包	200 束	50 磅	100 sp	神庙, 城市	羊毛
	亚麻粗布	1 大卷	100 码	50 磅	75 sp	城市, 神庙	亚麻
	绳索(麻)	1 大卷	5 捆	50 磅	50 sp	城市, 城堡	汉麻
	羊毛织布	1 匹	50 磅	50 磅	200 sp	城市, 神庙	羊毛+染料
	亚麻细布(规则书中特殊价格)	1 大卷	100 码	50 磅	5,000 sp	城市, 神庙	亚麻+染料
	丝绸	1 大卷	100 码	50 磅	10000sp	城市	
化工与燃料	木炭	1 标准袋	50 磅	50 磅	20 sp	城市, 乡村	木材
	焦油	1 标准桶	100 磅	100 磅	400 sp	城堡, 城市	树脂
	染料	1 标准罐	10 盎司	1 磅	80 sp	城市	染料原料
	复合染料	1 标准箱	50 磅	50 磅	2,500-7,500 sp	城市	染料+树脂
	肥皂	1 箱	100 块	100 磅	150 sp	城市, 神庙	动物脂肪 + 碱
建筑材料与组件	木板	1 大车	2000 磅	2000 磅	300 sp	乡村, 城市	木材
	铁钉	1 标准桶	50 磅	50 磅	250 sp	城市, 乡村	生铁锭
第四类：制成品与消费品							

大类	名称	标准贸易单位	单位内含数量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
衣物与布匹	普通服装	1 捆	17 件	51 磅	85 sp	乡村	汉麻/亚麻布
	羊毛衣	1 箱	25 件	50 磅	250 sp	乡村, 城市	羊毛织布
	表演服装	1 箱	13 件	52 磅	650 sp	城市	亚麻布+染料
	高档服装	1 箱	10 件	50 磅	1,500 sp	城市, 城堡	羊毛织布+染料
	高档丝绸衣	1 件	1 件	2 磅	2,000 sp	城堡, 神庙	丝绸
	贵族服装	1 箱	5 件	50 磅	3,750 sp	城堡	羊毛织物+染料+装饰品
	御寒衣物	1 箱	8 件	56 磅	640 sp	乡村, 城市, 神庙	野兽皮
	贵族皮草衣	1 件	1 件	8 磅	800 sp	城堡	野兽皮+装饰品
	牧师服装	1 箱	10 件	50 磅	500 sp	神庙	羊毛织物
	天鹅绒	1 匹	2 磅	2 磅	1000 sp	城堡	丝绸+金线
工具、武器与装备	农具	1 套	1 套	15 磅	8 sp	乡村	生铁锭+木材
	箭(20 支/束)	1 标准箱	50 束	50 磅	500 sp	城堡	羽毛+优秀木材+角质品或金属
	复合弓材	1 捆	1 捆	10-30 磅	100-250 sp	城堡, 乡村	优质木材
	精锻工具	1 套	1 套	3-30 磅	10-500 sp	乡村, 城市	生铁锭+木材+蜡
家居用品与容器	木桶	1 个	1 个	70 磅	20 sp	城市, 乡村	木材+树脂+钉子
	粗陶器	1 标准箱	25 件	50 磅	50 sp	乡村, 城市	木炭
	精制陶器	1 标准箱	12 件	50 磅	600 sp	城市, 城堡	木炭
	釉陶	1 标准箱	25 件	50 磅	200 sp	城市	木炭
	粗瓷器	1 标准箱	20 件	50 磅	200 sp	城堡, 城市	木炭
	角制品	1 标准箱	50 件	50 磅	250 sp	城堡, 城市	骨角

大类	名称	标准贸易单位	单位内含数量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
	精编篮筐	1 捆	25 个	50 磅	250-1,000 sp	乡村	高级木材+亚麻绳+蜡
	高档家具	1 件	1 件	50-300 磅	150-500 sp	城堡, 城市	优质木材+铁钉+皮革+染料
	铁锅	1 口	1 口	15 磅	150 sp	乡村, 城市	生铁锭
文化、奢侈品与装饰品	蜡烛	1 标准箱	约 4 打	50 磅	400 sp	神庙, 城市	蜡
	蜜蜡蜡烛	1 标准箱	1 箱	50 磅	800 sp	城市, 神庙	蜂蜡+香料
	玻璃器皿	1 标准箱	6 套	30 磅	1,800 sp	城市, 城堡	玻璃+铅锭
	首饰/装饰品	1 件	1 件	0.5 磅	400 sp	城市	贵金属
	皮革制品	1 标准箱	10 件	50 磅	500-2,000 sp	城堡, 城市	皮革+铁钉/染料
	镀金/银器	1 件	1 件	1-20 磅	100-400 sp	城堡, 神庙	银锭/金箔+铜锭
	彩绘玻璃	1 扇	1 扇	10-50 磅	200-600 sp	神庙, 城堡	玻璃+铅锭+染料
	珐琅制品	1 件	1 件	0.5-5 磅	80-300 sp	城市	铜锭/银锭+染料+树脂
	精制瓷器	1 套	1 套	20 磅	150 sp	城市, 城堡	陶土+釉料+木炭
	羊皮纸书籍	1 本	1 本	5-15 磅	200-1,000 sp	神庙, 城市	羊皮纸+皮革
	青铜铸件	1 件	1 件	10-100 磅	100-400 sp	城市, 城堡	铜锭+锡锭+树脂模具
	染色毛毯	1 条	1 条	25 磅	200 sp	城市, 乡村	羊毛/亚麻+染料+蜡
	镶嵌珠宝	1 件	1 件	1-10 磅	300-1,500 sp	城堡, 神庙	金/银锭+宝石+树脂

大类	名称	标准贸易单位	单位内含数量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
	釉面瓷砖	1 标准箱	1 箱	20-50 磅	20-80 sp	城市, 神庙	陶土+釉料+木炭
	雕刻石制品	1 件	1 件	50-200 磅	150-500 sp	神庙, 城堡	石料+染料
	镶嵌象牙	1 件	1 件	1-5 磅	200-800 sp	城堡, 城市	象牙+贵金属+染料
	镀锡铜器	1 套	1 套	5-20 磅	30-100 sp	乡村, 城市	铜锭+锡锭+树脂
	彩绘木板	1 块	1 块	20-50 磅	80-200 sp	神庙, 城堡	木板+颜料+蜡
	复合纸品	1 叠	1 叠	5 磅	40-100 sp	城市	纸+染料
	象牙制品	1 件	1 件	1-5 磅	1,000 sp	城堡, 神庙	象牙
	玻璃镜子	1 面	1 面	5 磅	1,000 sp	城堡, 城市, 神庙	玻璃 + 银
	金属镜子	1 面	1 面	3 磅	150 sp	城市, 城堡	铜锭 + 锡锭
第五类: 药品、化学							
品与特殊材料							
药材与药品	草药	1 大捆	25 束	50 磅	75 sp	神庙, 城市	无
	颠茄	1 标准箱	50 磅	50 磅	150 sp	神庙, 城镇, 城市	无
	罂粟	1 标准箱	50 磅	50 磅	250 sp	神庙, 城镇, 城市	无
	药膏	1 标准箱	25 罐	50 磅	125 sp	神庙, 城市	草药+蜡
	药用蘑菇	1 篮	—	10 磅	80 sp	神庙, 城市	无
	接骨木树皮	1 捆	—	20 磅	40 sp	乡村, 城市	无
	金盏花(干)	1 袋	—	50 磅	150 sp	乡村, 城市	无

大类	名称	标准贸易单位	单位内含数量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
	医疗包	1 个	10 次	3 磅	50 sp	城市, 城堡, 神庙	亚麻布+药膏+夹板
	金盏花药膏	1 小罐	—	0.5 磅	25 sp	乡村, 城市	金盏花+油脂+蜡
炼金药水	金盏花药油	1 陶瓶	—	1 磅	50 sp	城市, 城堡	金盏花+橄榄油
	镇痛酊剂	1 小瓶	1 剂	0.5 磅	120 sp	神庙, 城堡	罂粟+葡萄酒
	治疗药水(普通)	1 瓶	1 剂	0.5 磅	500 sp	城市, 神庙, 城堡	?
特殊材料	染料原料	1 标准袋	50 磅	50 磅	250 sp	城市	无
	龙香	1 瓶	1 瓶	1/16 磅	100 sp	城市, 神庙, 城堡	?
	复合香料	1 标准箱	50 磅	50 磅	5,000-15,000 sp	城市, 神庙	香料+蜂蜜/蜡+树脂
	曼德拉草根	1 株	1 株	1 磅	5,000 sp	神庙, 城堡	无

第六类: 奴隶及相关

奴隶镣铐	1 标准箱	约 8 副	50 磅	160 sp	城市, 乡村	铁锭
奴隶项圈	1 标准箱	50 个	50 磅	250 sp	城市, 乡村	皮革+铁钉
囚笼	1 个	1 个	100 磅	150 sp	城市, 乡村	木材+铁钉
押运车	1 辆	1 辆	500 磅	500 sp	城市, 乡村	木材+铁钉+车轮
烙铁	1 套	1 套	5 磅	8 sp	城市, 乡村	铁锭+木材

大类	名称	标准贸易单 位	单位内含数 量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
人类奴隶	1 位	1 位	—	550-1,050 sp	城市, 乡村	无	
矮人奴隶	1 位	1 位	—	800-1,800 sp	城市, 乡村	无	
精灵奴隶	1 位	1 位	—	1,600-4,200 sp	城市, 乡村	无	
半精灵奴隶	1 位	1 位	—	1,100-2,400 sp	城市, 乡村	无	
半兽人奴隶	1 位	1 位	—	650-1,600 sp	城市, 乡村	无	
地精奴隶	1 位	1 位	—	10-50 sp	城市, 乡村	无	
半身人奴隶	1 位	1 位	—	500-900 sp	城市, 乡村	无	
侏儒奴隶	1 位	1 位	—	550-1,400 sp	城市, 乡村	无	
半人马奴隶	1 位	1 位	—	1,000-2,000 sp	城市, 乡村	无	
提夫林奴隶	1 位	1 位	—	1,500-3,800 sp	城市, 乡村	无	
特别种族奴隶	1 位	1 位	—	2,000+-5,000+ sp	城市, 乡村	无	
契约文书 (盖章费)	1 份	1 份	—	10 sp	城市	无	

第七类: 牲畜与坐骑

家畜

鸡	1 只	1 只	5 磅	2 sp	乡村	无
獒犬	1 只	1 只	150 磅	250 sp	乡村, 城堡	无
山羊	1 头	1 头	120 磅	100 sp	乡村	无
绵羊	1 头	1 头	150 磅	200 sp	乡村	无
猪	1 头	1 头	250 磅	300 sp	乡村	无

大类	名称	标准贸易单位	单位内含数量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
	奶牛	1头	1头	1500磅	1000 sp	乡村, 城市	无
	公牛	1头	1头	1800磅	1500 sp	乡村, 城堡	无
坐骑与役畜							
	矮种马	1匹	1匹	600磅	300 sp	乡村, 城市	无
	驴或骡	1头	1头	800磅	80 sp	乡村, 城市	无
	骆驼	1头	1头	1200磅	500 sp	城市, 城堡	无
	驮用马	1匹	1匹	1500磅	500 sp	乡村, 城市, 城堡	无
	乘用马	1匹	1匹	1000磅	750 sp	城市, 城堡	无
	战马	1匹	1匹	1200磅	4000 sp	城堡	无
	象	1头	1头	12000磅	2000 sp	城市, 城堡	无

第八类: 载具与鞍具

鞍具

辔头与水勒	1套	1套	1磅	20 sp	乡村, 城市	皮革, 铁
骑乘鞍	1个	1个	25磅	100 sp	城市, 城堡	皮革, 羊毛, 金属件
驮役鞍	1个	1个	15磅	50 sp	乡村, 城市	皮革, 羊毛
军用鞍	1个	1个	30磅	200 sp	城堡	强化皮革, 金属件
特制鞍	1个	1个	40磅	600 sp	城堡	高级皮革, 贵金属装饰
鞍囊	1对	1对	8磅	40 sp	城市, 乡村	皮革

载具

二轮货车	1辆	1辆	200磅	150 sp	乡村, 城市	木材, 铁钉
------	----	----	------	--------	--------	--------

大类	名称	标准贸易单位	单位内含数量	总重量	总价(sp)	主要需求	原材料
	四轮货车	1 辆	1 辆	400 磅	350 sp	乡村, 城市	木材, 铁钉, 车轮
	二轮战车	1 辆	1 辆	100 磅	2500 sp	城堡	木材, 金属, 皮革
	四轮客车	1 辆	1 辆	600 磅	1000 sp	城市, 城堡	优质木材, 装饰, 弹簧
	木橇	1 架	1 架	300 磅	200 sp	乡村, 北方地区	木材
消耗品与服务							
	饲料(每日份)	1 日份	—	10 磅	5 cp (0.5 sp)	乡村, 城市	燕麦, 干草
	马厩(每日租金)	1 日租	—	—	5 sp	城市, 乡村	—
第九类: 水运载体							
船只							
	划艇	1 艘	1 艘	500 磅	500 sp	港口, 乡村	木材, 沥青
	龙骨船	1 艘	1 艘	4000 磅	30,000 sp	港口, 城市	优质木材, 铁件
	单帆长船	1 艘	1 艘	10000 磅	100,000 sp	港口, 城堡	优质木材, 帆布, 绳索
	帆船	1 艘	1 艘	15000 磅	100,000 sp	港口, 城市	优质木材, 帆布, 绳索
	浆帆船	1 艘	1 艘	20000 磅	300,000 sp	港口, 城堡	优质木材, 帆布, 绳索 奴隶/桨手
	战舰	1 艘	1 艘	25000 磅	500,000+ sp	港口, 城堡	优质木材, 帆布, 绳索,

一些对内容感兴趣的朋友推荐的网站？

感谢 ai 所提供的翻译

<https://www.campop.geog.cam.ac.uk/>剑桥人口社会结构式小组，包含了许多我觉得有意思的与中世纪相关的人口社会经济方面的资料。这包含了许多次的人口普查。在这里找到的东西，我会在下面那个网站去摸一摸。

<https://www.british-history.ac.uk/>英国历史在线汇集了近 1300 卷与英国和爱尔兰历史以及大英帝国和外交关系历史相关的主要和次要内容。把纸上的内容手抄进了电脑。芜湖，非常方便。