

《龙与香辛料:龙与染料季》

4 个玩家

Vs

150 个地精

会赢吗?

会赢的!

故事梗概

这是关于玩家扮演旅行商人，行商途中发生的一个插曲，你可以把它作为玩家尚处于旅行商人阶段时所经历的一个短故事。

阿瓦隆尼亚，一个完全按照对中世纪的刻板印象创造出的中古国度，其南方公国的广袤土地上。在某个男爵领的边缘，有一处名为沿溪镇的地方，这里的溪流与山坡为一种作物提供了得天独厚的生长条件——菘蓝。这种现代人几乎不会去了解的植物，是那个年代提取珍贵蓝色染料的唯一来源，其制成的染料球，是行商眼中的硬通货。

每年入秋，菘蓝叶片肥厚、即将收割发酵之际，便是沿溪镇最为忙碌也最受瞩目的时节。远自城镇与自治市的商会代表、形形色色的旅行商人，会沿着泥泞的商路汇聚于此，渴望在作坊将原料制成染料球的第一时间，将其整批购入，若能在此低价收购，再转卖至织造业集中的城市，利润足以翻倍。

玩家们正是听闻了这一讯息，怀揣着发财的心思，踏上通往这里的旅途。然而，当他们的马车驶入村庄时，却卷入了一场本地村庄与森林中的地精原住民的风波之中。

村庄向路过的旅行者发出恳求：松树村正处在将最后一批菘蓝制成染料球的关键时刻。他们请求玩家们伸出援手，在接下来的几个昼夜中，抵御随时可能到来的地精侵袭，保护村子的安全。然而玩家将发现这个看似打几个地精的冒险故事似乎没有那么简单。这场地精掠夺的袭击背后，似乎还隐藏着更为复杂的缘由

这是一个专为三级冒险者设计的遭遇，其

核心部分——抵御地精对村子的袭击——可在约三小时的游戏时间内完成。同时，该遭遇也提供了充足的线索与背景，足以扩展为一个完整的模组，供玩家探索事件全貌，游戏时长可达五至六小时。

写在前面

这个模组的起点来自一次有点无聊的闲谈。群聊中有人转发了一个设问。说一个村庄即将遭到一百五十名地精的突袭，应当依靠哪一类力量进行防御，并可尽可能地减少人员和财产的损失。选项包括七名全副武装的骑士，二十名拥有战斗经验并配备护甲与远程武器的商队护卫，五十名穿了个皮大衣，拿着斧头之类的东西惯于烧杀劫掠的土匪，或是一百名没有护甲、仅持农具的年轻人。

讨论持续了一段时间，却始终无法得出结论(大家还真是够无聊的。)。人数与训练，纪律与装备，士气与地形，这些变量实在是有点多。单纯比较数值无法给出答案，因此，我把这个问题被转化为一次可供实际运行的冒险。将抽象的争论落在具体村庄、具体地形与具体行动上，让玩家在桌面规则内亲自验证判断。地精作为低挑战等级生物，在数量优势下依然能够形成有效威胁（4个地精就可以被称为天王了，况且是150个呢。而且就算是150头猪都要抓半天吧。），这为三级角色提供了合适的压力。

本模组既可以作为一次独立遭遇，也可以嵌入阿瓦隆尼亚的整体叙事之中。若玩家正在进行龙与香辛料的跑商冒险，当队伍经过某处村镇，听闻即将到来的袭击，便可临时介入其中。

开团准备

这个故事对主持人的准备要求并不高，没什么费劲的，把这个遭遇整个读一遍就行。场景集中，目标明确，冲突清晰。你只需要一座村庄的平面草图，一段即将到来的袭击时间表，如果你在开龙与香辛料的战役的话，也可以准备一张负重物的计算表，然后就什么都不需要了，这里会提供你要的一切。

建议让角色以旅行商人的身份进入故事。理想状态下，他们拥有至少一辆运货马车，几匹马，能够计算载重与利润，也手握一定数额的金币作为周转资金。这样一来，菘蓝贸易才会真正对他们构成诱惑。若队伍只是身无分文的雇佣兵，守村不过是一份报酬有限的差事，情绪张力会下降，动机也会变得苍白。

这个模组默认玩家对金币有兴趣。你不必替他们塑造高尚动机，告诉他们，若能在混乱中稳住局势，在事后得到的奖励便是获得优先采购权，转卖后可能翻倍收益。让他们自己去算成本与风险吧，玩家自己算出来能赚多少钱，才会对赚钱更感兴趣。

至于如何激起对财富的渴望，可以参考阿瓦隆尼亚战役设定集中关于《如何讲好一个跑商故事？》的设计思路。本模组不再重复相关框架。

故事真相

建议主持人在正式开团前，先把整件事的来龙去脉读清楚。

松树村所在的沿溪镇，多年来依靠菘蓝维持稳定贸易。每年秋季收成之后，旅行商人或各地商会前来收购原料，这已经形成惯例。由于菘蓝作为二年生草本植物，第一年种植即可

大致预估产量，第二年采摘，因此出现了一种更激进的交易方式。提前一年签订契约，支付预付款，锁定下一季的全部收成。只要原料到手，再转卖到需求旺盛的城市，利润空间十分可观。

去年，本地领主，蒂芙尼骑士家族的女骑士，闪光蒂芙尼，接受了以金鳞片商会为主的几家商会预付款，承诺将庄园所属土地今年的全部菘蓝收成售出。契约已经签订，金币已经入账。

问题出在今年纺织技术进步，对染料的需求明显上升。收购价整体上涨。市价高于去年签订契约时的价格。闪光蒂芙尼意识到自己卖得过早，也卖得过低。更糟的是，她一向奢靡的生活方式让骑士家族债务累积，偿还期限逼近。眼看市价上涨，她却只能按照旧价履行契约。

她尝试将村中农民的菘蓝集中到自己手中统一出售，从中再获取差价。她以领主身份施压，也试图说服对方配合。但是村民依然拒绝。他们清楚行情，知道今年的收成价值远高于往年。

于是，她决定制造变量。

她通过中间人挑衅附近的地精部落，引发冲突。目标是摧毁正在村民手中正在加工的菘蓝染料。只要加工品被毁，而她掌握的那部分庄园产出依旧存在，价格自然上涨，她就可以坐地起价。债务可以填补。

计划中还有一层掩护。她准备在袭击发生后，将责任推给外来者。旅行商人，竞争商会，甚至隔壁村庄，都可以成为替罪羊。只需在混乱中放出消息，声称是商会之间的恶性竞争，

或是有人蓄意破坏交易就好啦。

这套方案风险极高。作为领主，她有义务保护庄园与村民。村庄遭遇袭击，她必须承担后果。但债务压过了谨慎。她选择铤而走险。

此时，部分尚未在其他地区买到染料的旅行商人陆续抵达沿溪镇，然后前往松木村。玩家正是其中之一。

菘蓝染料

不好，我意识到可能有主持人写到这里还不知道菘蓝是什么

菘蓝 *Isatis tinctoria*，十字花科二年生草本，广泛栽培于欧洲及亚洲温带地区，是前工业化时代最重要的蓝色染料来源之一。植株在第一年形成莲座状叶丛，叶片长椭圆形，长可达三十厘米，叶面平滑，叶背中脉明显。次年抽葶开花，总状花序，小花黄色，结长角果，种子成熟时呈黑褐色。

菘蓝叶片的染色功能源于其中含有的靛苷。叶片收割后需要立刻进行加工，加工需要耗费大量人力。经充分萎凋，捣碎堆沤，在微生物酶解作用下，靛苷水解为吲朵酚与葡萄糖。吲朵酚在碱性环境中氧化缩合，生成不溶于水的靛蓝沉淀。这一发酵过程通常持续三至五日，工匠需每日翻堆控温，待物料转为深蓝黑色，发酵即告完成。

此时得到的蓝黑色湿料即为靛泥。在中世纪的商业体系中，不同地区的加工深度并不相同。部分村庄因受限于水源或便于长途运输，往往在完成发酵后便停止加工，将靛泥直接捏合成未经精制的粗球。这些半成品粗球运抵城市后，再由专业作坊进行后续的提纯与干燥。

而经过充分提纯的成品染料球，则由工匠将靛泥手工捏成团，置于通风处阴干。成品染料球直径约五至七厘米，重约一百五十克，约为原材料的 1/100，外表呈灰褐色，断面为深蓝色，质地致密，便于长期储存与长途运输。使用时需将染料球粉碎，以温水调和，入染缸发酵还原后方可上染织物。

菘蓝染料在中世纪欧洲制造业中属于大宗商品。一

磅优质菘蓝染料可染制十五至二十码中等厚度呢绒，其色牢度优良，经久不褪，是毛纺织业不可或缺的原料。

对了，在现代，这个玩意叫“欧洲菘蓝”，也就是板蓝根的原材料。

因此如果你想的话，这个故事也可以叫做龙与板蓝根。



一些写给了解历史知识人的说明：你可以发现在这个故事中涉及到染料原料部分采取的是总重量相当于菘蓝叶 1% 的染料，而并非大部分在中世纪会直接由村庄出售的干燥球。这是为了方便计算和负重考虑。30 亩田愣是能整出 18,000 磅的干燥球，这个重量玩家的负重多半会遭不住。

而且村庄也确实可以将菘蓝叶加工到染料原料，只是平时他们一般会在干燥球的时候就进行出售，这一般是因为每家商会对于染料原料的制作工艺和标准不同而且在捏成泥的时候，也可以顺便打上自家商会的印章表示品质。

第 1 章

大溪河，小溪河，松树村，沿溪镇

大溪河发源于中部王室领地和南境公爵领交界处的山地，流经领全境后转向南同入大海。两岸土质肥沃，沿河分布的村庄大多依靠这条水路与外界保持联系。丰水期平底船可以上溯到沿溪镇码头，载来盐铁和干鱼，运走皮货和染料。

小溪河是大溪河其中一条支流，从南边森林里流出来，穿过松树村东侧的山坡，然后又穿回南境公爵领经典的原始森林中，最后在沿溪镇下游半里处汇入主河道。河道窄，水也浅，只能走舢板，但这条水路把林子跟村庄和镇子连在了一起。旱季水退的时候，河床上的卵石滩可以走人。

松树村在小溪河拐弯的地方，三十五户人家，六成信仰富饶之神达格达，是百年前逃荒来的三兄弟留下的后代。村舍沿着河岸高地排成两排，房前种些蔬菜，房屋背后是村民耕种的条田，麦子供给自家食用，除了麦子豆类，各家各户多多少少都种植了一些菘蓝。

村子往西半里地，缓坡向阳的那一面，是领主蒂芙尼骑士的庄园直辖地，二十多亩全种了菘蓝，佃农每周出三天劳役来伺候这些蓝色叶子。坡顶盖着间公共长屋，木头架子茅草顶，农忙时堆工具，收染料那几天改成作坊。村子南边河滩上架着两座脚力石臼，捣碎的菘蓝浆汁顺着沟槽流进木桶，村里的女人，秋天会做染工，手整个秋天都是蓝的。

本地的领主 **闪光 蒂芙尼女爵士** 的蒂芙尼家族庄园在村子西边，隔着那片菘蓝坡地。庄园不大，一圈木栅栏围着，里面是骑士的宅

子，两层木石结构，按阿瓦隆尼亚传统抓成纯白色，楼下住人，楼上存粮。东边几间矮屋住着管家和仆人，西边是马厩和库房。

沿溪镇在小溪河汇入大溪河的位置，水运方便，慢慢就成了周边十来个村子的集散地，也是这个故事开始的地方。

故事的起源

玩家之所以会出现在沿溪镇，多半因为有人提到了钱钱。

菘蓝的行情在阿瓦隆尼亚南境早已形成固定节奏。往年这个时候，染料原料的标准价格为每五十磅一袋二百五十银币。在产地收购的旺季，若直接在田地附近谈成交易，通常只需一百二十五银币左右即可拿下一袋。将其运往纺织业发达的光明港，再按市价上浮至少二十五个百分点出售，每袋可以卖到三百银币以上。扣除路费与人工，依然可观。

对一支规模不大的旅行商队来说，只要抓住季节窗口，一年跑成这一趟，账面就会漂亮许多。

至于玩家是从哪里听说这个机会，可以采用以下两种简单路径。

第一种：来自商路上的同行。

如果玩家此时的身份是旅行商人（比如你正在运行龙与香辛料的第 1 章，或者想把这个遭遇当做是让玩家学会买卖的新手教程）或者雇佣兵。在南境的酒馆里，你们提到一名商人拍着桌子抱怨。今年菘蓝要涨价，沿溪镇的收成不错，现在去还能以一百二十五银币一袋的价格拿货。再晚两周，商会的人全挤过去，连

桶都抢不到。自己本来可以抓住这个机会，但是自己竟然找不到合适的坐骑和马。

当然免费的消息往往不可靠，也可以尝试让玩家从这个家伙嘴里把消息撬出来，或者在喝醉的他的嘴里问出来，或者用钱买。

第二种：来自商会内部的流言。

若玩家与某个行会或商会有联系，那多半是他们成功抵达光明港之后的故事了（如果你正在运行龙与香薰料战役），可以在关系很好的分会据点听到这样的消息。光明港的织布作坊已经开始提前囤货，今年的收购价可能突破往年上限。沿溪镇那边的庄园已经被预订了一部分，但村民手里的收成还没有完全被收购。谁动作快，谁就能赚到差价。

主持人可以根据队伍背景选择其中一种方式。无需复杂铺垫，只需让玩家清楚数字。标准价格二百五十银币，收购价一百二十五银币，转手一卖三百一十二银币以上。账算清楚之后，动机自然成立。

他们来到沿溪镇时，脑子里想的多半是装满染料的马车。

嘿，哪有那么容易。

在沿溪镇采购

当玩家的马车驶入沿溪镇时，他们很快会意识到一件事。靠北，来晚了。

镇口的泥路被车辙碾成浆糊，混着牲口粪便和人类随手倾倒的排泄物，气味浓烈得足以进行一次体质豁免检定了。街道两侧的沟渠里堆着发黑的水渍。有人在窗口往下泼洗脚水，

别骂他，这简直是卫生标兵，更多人根本不洗。本地人个个都喝得醉醺醺的，这是他们今年最有钱的时候。沿溪镇的居民对卫生的理解，大多停留在用酒可以压过水味。水会让人闹肚子，酒才是安全的，这是他们的共识。

旅馆早已住满。幸运的情况下，你能睡大通铺，闻旁边的队友的臭脚。不幸的话，连睡牛棚的机会都没有。

酒馆大厅里挤着来自各地的商人，有旅行商人，也有商会的小代表，贵族家的随从昂着下巴从人群中穿过，身上的香料味掩不住长久未洗的汗味。桌上堆着硬得能当盾牌用的面包。角落里一个自称医生的家伙正在给人放血，对方昨晚喝多了有点儿头昏脑胀。

空气里充满焦躁。每个人都在问同一个问题：还有妹有崧蓝卖啊。

答案几乎一致。没了。

主持人可以允许玩家（如果你把这个团作为买卖物品的教学团的话，你一定要强制他们这样做。）通过以下方式收集信息。

第一，使用魅力 说服 或 魅力 欺瞒 与商人交谈，难度等级建议为 13。成功后得知大部分原料已被提前签约的商会锁定，要想拿货，只能去小地方找了。失败则只会听到抱怨。

第二，使用感知 洞悉 观察这些商人们互相吹牛逼的场面，难度等级 14。成功可判断谁在虚张声势，谁想赚的更多？谁确实一袋都没拿到。找到那些真的拿到货的商人的时候，就可以从他们嘴里问到有用的信息。

第三，使用智力 调查 在仓库附近打探。

难度等级 14。成功后确认沿溪镇仓库几乎清空，只剩零散低品质染料，不值得高价收购。

以上鉴定。若玩家愿意花费金币请客或买酒，主持人可给予优势。下边的鉴定也是一样，有些时候技能鉴定过不了，给两子也行。

最终结论会逐渐清晰。沿溪镇今年的现货几乎全部被拿下了。此处继续收购，利润空间趋近于零。

这时，让友善的当地人出现。可以是旅馆老板，也可以是推着独轮车的农夫，或者纯粹是路边一个喝大了的。他说，沿溪镇周边都产菘蓝，但松木镇那边地势稍高，气候偏冷，收获往往最晚。商会的人嫌麻烦，不一定会等到那一批。

主持人可以让玩家通过一次魅力 说服 检定 难度 12，获得更具体的信息。成功后得知松木镇距离此地半日路程，规模较小，交通不便。

接下来，允许玩家再做一次智力 调查 或 魅力 游说 检定，难度 12。成功后会听到更多关于松木镇的细节。村民保守又团结，领主是个叫做闪光蒂芙尼的骑士，村庄偏僻，又没什么产物，除了燃料之外。也就是说，有利润空间。

学习如何收集信息和估价

本章节所需要的价格表将在本章结束后提供包含在沿溪镇所可以收购的货物和可以卖出的货物，以及在松树村可以收购的货物和可以卖出的货物。

此处可以给主持人一个提示。不要只告诉

玩家去松木镇就可以完成下一步了。顺带提醒他们，松木镇规模小，物资匮乏。沿溪镇可以买到盐、铁器、简单布匹、酒精饮料以及硬面包（得提醒他们，像这样的面包，在阿瓦隆尼亚可是硬通货，而且也算是细粮了）。若玩家带着这些货物前往松木镇，很可能以更高价格售出，再用换得的银币去收购晚熟的菘蓝。利润叠加。

在这个过程中，玩家会自然学到两件事。

第一，如果想买东西将要收集信息。通过交谈、观察、请客、调查仓库，判断本地是否还有货源。

第二，如果想要卖东西，在出发之前推测需求。一个交通不便的小镇最缺什么。铁器，盐，酒，布匹。这些都能通过常识或成功的历史检定或洞悉推断，或者直接让玩家动动脑子。

当他们离开沿溪镇时，或许还没有买到一袋染料。但他们带着情报，带着一车可能更有价值的货物，也带着对利润更清晰的理解。

至于松木镇会发生什么，那是下一段故事。

本地市场

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
本地出售					木板	1 大车, 2000 磅	本地需要 (+25%)	375 sp	木材
麦酒	1 标准桶, 约 100 磅	本地需要 (+25%)	50 sp	大麦, 燃 料	绳索(麻)	1 大卷, 50 磅	本地需要 (+25%)	62.5 sp	汉麻
啤酒	1 标准桶, 约 100 磅	本地需要 (+25%)	75 sp	大麦, 啤 酒花, 燃 料	羊毛织布	1 匹, 50 磅	本地需要 (+25%)	250 sp	羊毛+染 料
葡萄酒	1 板条箱, 40 磅	本地需要 (+25%)	2500 sp	葡萄	普通服装	1 捆, 17 件, 51 磅	本地需要 (+25%)	106.25 sp	汉麻/亚麻 布
蜂蜜	1 标准桶, 50 磅	本地稀缺 (+50%)	150 sp	无	蜡烛	1 标准箱, 约 4 打, 50 磅	本地稀缺 (+50%)	600 sp	蜡
奶酪	1 大轮, 50 磅	本地稀缺 (+50%)	450 sp	牛奶	首饰/装 饰品	1 件, 0.5 磅	本地稀缺 (+50%)	600 sp	贵金属
火腿	1 条, 25 磅	本地需要 (+25%)	156.25 sp	猪肉 + 盐	猪	1 头, 250 磅	本地需要 (+25%)	37.5 sp	无
鱼类	1 标准箱, 约 50 条, 50 磅	本地需要 (+25%)	31.25 sp	无	奶牛	1 头, 1500 磅	本地稀缺 (+50%)	150 sp	无
盐	1 大袋, 100 磅	本地稀缺 (+50%)	75 sp	无	面粉	1 标准袋, 50 磅	自给自足 (±0%)	10 sp	小麦
香料(胡 椒)	1 标准箱, 50 磅	本地需要 (+25%)	1250 sp	无	农具	1 套, 15 磅	本地需要 (+25%)	10 sp	生铁锭+ 木材
铁钉	1 标准桶, 50 磅	本地需要 (+25%)	312.5 sp	生铁锭	亚麻粗布	1 大卷, 100 码, 50 磅	本地产出 (-25%)	56.25 sp	亚麻
生铁锭	1 大箱, 100 锭, 100 磅	本地需要 (+25%)	125 sp	铁矿石					
木材	1 大车, 2000 磅	本地需要 (+25%)	200 sp	无					

去松树村的路上

从沿溪镇到松树村大约半日路程。出镇向南，沿大溪河走一段开阔地，之后道路转向小溪河，进入原始森林。林间道路狭窄，一侧是河，一侧是陡坡，头顶云杉冷杉遮天蔽日，地面铺满厚软落叶。穿过这片林子，河滩对面就是松树村。

主持人可在林中插入一次遭遇。以下提供两个选项，可二选一或掷骰决定。

遭遇选项一 地精拦路

八只地精埋伏在道路转弯处的蕨草丛中，准备袭击过往商队。经典的地精 8 天王。

玩家若被动感知高于 14，可在接近时发现坡上蕨草异常晃动，瞥见一颗绿色脑袋。

地精配置：地精×8，首领吱吱牙使用地精头目数据，额外携带一把长剑。

战术：战斗开始后，吱吱牙带五只地精从正面冲下，另外两只绕后砍断拉车马匹的缰绳。绕后地精需一整个动作砍绳，若无人阻止，下一轮会试图将马赶进林子。地精在受到攻击时优先攻击距离最近的敌人。

吱吱牙在己方倒下三只后会吹口哨撤退，所有存活地精往林子深处逃跑。逃跑前他会留下一句狠话，内容自定。

战利品：吱吱牙身上有三枚银币、一个草茎编的绳索把这三枚银币打个小孔串起来。其他地精身上合计两枚银币，若干破烂。这些银币是经典的南境公爵领的海蛇银，摸起来还挺新的。当然，在此时，这只能作为一个伏笔，

不要让玩家太过于怀疑这件事。

遭遇选项二 熊与地精

河滩边的野莓丛中，一只母棕熊带着幼崽正在进食。

玩家若接近莓丛三十尺以内，母熊会站起警戒。若玩家压根没发现这只熊继续靠近，或作出攻击姿态，母熊会当场发狂发动攻击。玩家也可尝试主动避开，但被动察觉 DC15 成功才能提前发现熊。

母熊数据：棕熊，幼崽数据：黑熊（这只是数据，不要真的觉得一只棕熊带一只黑熊在散步！）。母熊会优先保护幼崽。

战斗进行两轮后，或母熊生命值降至一半时，八只地精从林中现身。为首的地精叫聪明耳，他会命令手下用短弓朝母熊方向射击，目的是驱赶而非击杀。箭矢会落在母熊周围地面。母熊受到惊吓后会带幼崽逃离。

驱走熊后，聪明耳带着地精走上前来，向玩家索要报酬，理由是帮忙赶走了熊。他要求玩家支付价值至少二十银币的财物，或等值货物。若玩家拒绝或支付过少，聪明耳会翻脸攻击。

地精配置：地精×8，聪明耳使用地精头目数据，额外携带一把轻弩。

战术：地精会利用地形边射边退，尽量把玩家引入林中。若聪明耳倒下或己方阵亡过半，剩余地精四散逃跑。

战利品：聪明耳身上有玩家刚给的财物（如果给了），外加一小袋十一枚银币，以及

一把兽骨磨成的匕首，价值五银币。其余地精身上合计三枚银币。这些银币的疑点和刚刚一样是很新的海蛇银币。

除此以外，两个地精头领的特殊装备做工都较为精良，不像是地精生产的部落套装。

若玩家队伍不想战斗，也可略过此节，直接进入松树村。



领主庄园

工坊

未收割

铁匠铺

酒馆

马厩

地精部落

第 2 章

松树村到了。

小溪河在村前拐了个弯，河滩上几辆牛车正涉水过来，车上堆满刚割下的菘蓝叶。村子沿河岸高地排成两排，茅草顶木板墙，房前屋后种着菜。这会儿男人们都在坡上的地里，女人们窝在染房，白日，大家都抓紧时间干活，只有几个小孩追着鸡跑。

落脚的地方有三处。村东河滩有块平地，往年走商的都在这扎营，免费。

村中间有家酒馆，名字叫林中乐，老板老罗柏，楼上有三间房，可以达到舒适标准，每间能睡五人，十枚银币一晚，包早饭。除此之外，还有一个大通铺，两个银币一个人，没有什么隐私。

西边隔着菘蓝地是蒂芙尼骑士的庄园，与其相关的信息可以在下面的章节翻到，这里不做赘述。管家说女爵士愿意让来商议收购事务的商人住侧屋，和仆人一起，大通铺，免费。

村里能见着几个对故事稍微有些影响力的人物：

铁匠老汤姆，人类，五十出头，膀大腰圆，左手缺三根手指，据说是在战争年月丢失的，所以他曾经当过兵，这几天正忙着给染房的木桶箍铁圈。你可以让老汤去前面的沿溪镇，在玩家找不到淞南染料的时候，让喝醉的老汤和他的驴子把玩家带到松木镇来，他可能是去那儿去进口铁块了。

酒馆老板老罗柏，半身人，腿脚不利索，想打

听事得去他那儿坐，要想喝酒的话，也是如此。同上，他也有可能出现在沿溪镇，并且向玩家介绍松木村的情况。

富裕自由农马修，人类，五十来岁，自家种五亩菘蓝，穿得比别人干净，说话慢条斯理。

牧师奥尔德，人类，侍奉富饶之神达格达，这几天老在酒馆里转悠。好吧，其实平时也转悠。

要是玩家在酒馆坐坐，会发现这里的村民手头都挺宽裕。佃农面前摆的是面包汤，喝的是正经麦酒，不是兑水的。有人还在跟老罗柏打听有没有肉吃。这种场面在别的村可看不见。牧师奥尔德**在酒馆里走来走去，拍拍这个肩膀，说神明教导你们节制，喝两杯就行了。没人听他的，他叹口气，要碗麦酒自己慢慢喝。**

打听一下就知道，菘蓝正在收获加工，最忙碌的一段时间。男人们在地里割叶子，成捆送到染房。在阿瓦隆尼亚接近于中世纪的技术里，还在使用传统的方法加工染料。女人们把叶子摘下来，摊晒半天，收进木桶用脚踩碎，然后加水沤着。接下来三到五天，每天翻几次，等桶底沉淀出蓝黑色的泥。把泥捞出来捏成团，阴干，直到重量大约等于原材料的 1%。就是染料原料，若是年景好一亩地的叶子能捏出 60 来磅的染料。现在正是最忙的时候，女人们手臂都染成蓝黑色，染房那股烂菜叶的味飘出老远。

在林中乐酒馆里，目前有两间房已经被包了出去，其中一间似乎租给了某个商队，和玩家一样来收购染料的，目前正等待染料加工完毕，商队成员总共有 20 人，其商队领袖自称：响亮者 威登是一位长相秀气的青年金发男。他独享一个包间，其他 19 名商队护卫住在大通铺。

另外一个房间里的人几乎不外出，只是偶尔能听到房间里沉重的脚步声。在里面居住的是7位流浪骑士，他们是因为领地战争或其他原因失去了土地的骑士，正在寻找着自己的雇主。除了有着贵族身份之外，这7个骑士其他地方和雇佣兵没什么区别，有的时候甚至可能沦为强盗。但是他们自视甚高，而且装备精良，他们正在四处碰运气看看能不能在一场战斗中立功，然后恢复曾经的社会地位。这7位骑士结伴而行。这7位分别叫做坎贝，戈罗贝尔，海哈奇，九藏，卡楚西罗，菊千代和七郎。

林中乐酒馆还能遇到一些粗犷的客人，一般来说，4人一组。他们的打扮与本地农夫不同，最显著的特征就是他们的手上没有染上任何蓝色的染料，通过DC12的察觉检定，便可发现他们与本地人的区别。他们对本地的采购也不感兴趣，只称是路过的朝圣者和旅人。这些人出手同样阔绰，他们大量买酒买肉，纵情消费，在临走前还要打包上一些。

这些粗犷的客人，扎营在村头河滩的营地上，他们与本地村民相处还算愉快，这是因为他们出手阔绰，而且总非常欢乐，其中有一名似乎来自北方的野蛮人（男），抱怨于南方的炎热，因此时常穿着清凉的喝酒，这个人看起来是他们的领头的。

在这片欢乐里，有个家伙不太合群。此人他三十出头，穿得跟别的农民一样，但别人笑的时候他不笑，别人喝酒他盯着杯子发呆。他叫威尔，是马修的侄子，自家也种了几亩菘蓝。

要是玩家在村里多待一两天，他会找个机会凑过来。傍晚，天快黑没黑的时候，他提议去染房看看。这时候女人们都收工回家了，染房没人。

村民的委托

威尔是松木镇中少数保持清醒的人。由于他是这个村里非常罕见的能够认字的人，他今年负责与商队沟通和与仓储事务，对村内动向较为敏感。主持人可将其设定为普通人类，使用平民的基础数据，仅具备基本的社会经验与常识。

当威尔与玩家接触时，他会先判断对方身份。他从马车、护甲、武器的保养程度，以及队伍成员之间的配合方式中，确认这些人经历过战斗。即便角色刻意掩饰，只要携带军用武器或穿戴中型护甲以上装备，这一点很难完全隐藏。

他不会直接请求保护，而是询问玩家是否在旅途中遇到过地精或其他怪物，是否熟悉夜间巡逻与防御工事的安排。若玩家回应积极，他才会说明担忧。

威尔认为接下来松木村即将遭遇一场来自附近地精部落的突袭。威尔判断袭击时间可能在未来数日内。他请求玩家在村中暂留，一旦袭击发生，协助防御染料工坊与仓库。主持人可让威尔提出报酬。报酬可以是优先收购权，或以低于市价的价格出售部分菘蓝。具体数额由主持人根据队伍规模与风险自行决定。

此处不需要强制玩家接受委托。若玩家拒绝，后续袭击仍会发生，只是他们将以旁观者身份面对混乱。

即将来袭的地精部落

松木镇西侧森林属于南境公国边缘山地地带，此处长期存在零散的蛮荒部落，野人，地精，甚至木精灵之类的生物，躲藏在阿瓦隆

尼亚的深山老林里，它们通常依附森林生活，偶尔劫掠落单旅人或牲畜。不过多数时间与村镇保持一种脆弱的平衡。领地骑士有清剿义务，但受限于兵力与经费，行动并不频繁。

这次即将袭击小镇的地精部落规模相对比较庞大。这个部落地精大头人的名字在地精语里类似于红牙。所以也被叫做红牙部落。

部落总人数超过两百，其中能够参与战斗的约一百五十名地精。战斗单位以地精为主。少量体型更大的个体可使用地精头目的数据，担任头目或督战者。

该部落长期盘踞在森林深处的废弃采石场附近，利用洞穴与简易木栅栏构筑营地。

近期他们活动频繁，似乎有什么东西让他们相信袭击松木镇可以获得大量战利品。地精对染料的经济价值并不关心，但对易燃仓库与粮食储备抱有兴趣。夜袭、纵火与抱着战利品快速撤离是他们的惯用手段。

袭击的预兆

本节用于向主持人说明威尔的判断并非空穴来风。所有迹象均可改为通过玩家主动调查加以确认，若玩家忽视这些信号，袭击依旧会发生，只是他们失去提前部署的机会。

当玩家询问威尔为何如此确信地精将至，他会逐条陈述自己的观察。主持人可以按顺序抛出线索，让威尔亲口说一些，又让玩家调查一些，也可以根据玩家行动自由组合。

猎物的异常迁移

村中猎人反映，森林深处的鹿群提前向平原移动，野猪也开始在村庄边缘觅食。往年此

时，猎物应停留在山林腹地。今年却主动接近开阔地带。若玩家与猎人交谈，可进行魅力 说服 检定，难度等级 12，成功即可获得这一信息。若玩家亲自前往林缘观察，可进行感知 生存 检定，难度等级 14，成功确认足迹方向与迁移趋势。

乌鸦的盘旋

数日以来，北侧森林山头上空常有乌鸦盘旋。鸟群集中，频繁往返。玩家若在村中停留并主动观察，可进行感知 察觉 检定，难度等级 14。成功后发现鸟类活动异常集中于同一方向。若追问农民，可通过魅力 游说 检定获知。

夜间的火光

连续数个夜晚，北山方向出现火光。数量远超单人露营规模。白日却看不到对应的烟柱。

主持人可在夜间场景中直接描述远处山头闪动的火点。若玩家进行智力 自然 或 智力 调查 检定，难度等级 14，成功可判断这类火源更像临时营地集群。此时既非打猎季节，也非采药季节，山中大规模有人活动缺乏合理解释。

林中痕迹。

若玩家主动进入森林侦查先前有火光的地方，可通过感知 生存 检定，难度等级 14，发现粗糙营火残迹、大量脚印以及被随意丢弃的骨骼。骨骼带有啃咬痕迹，烧烤方式粗野。脚印尺寸与形态符合地精。

若检定结果达到 15 以上，可进一步确认营地规模远超十余人。

第五条迹象，斥候活动。

威尔本人曾在林缘看到数名矮小身影潜伏观察村庄。他没有贸然接近，但从体型与行动方式判断，对方具备侦察意图。

若玩家选择在村外巡逻，主持人可安排一次感知 察觉 对抗地精的敏捷 隐匿。成功则短暂发现远处窥探的地精斥候，对方会迅速撤离。

第六条迹象，异常的来客

村中铁匠曾接待一名身材异常的访客。对方用布包裹全身，体型与常人接近，却刻意遮掩面容。询问村中武器储备与打造能力，并一次性购走大量铁质箭头。

支付方式为兽皮而非货币，不过森林里的部落名和猎人用以物易物的方式进行交易很正常，他自己也经常拿着钉子去酒馆买酒喝。铁匠回忆，非常让他觉得诡异的一点是对方露出的手部皮肤呈现淡绿涩。

玩家可通过魅力 说服 检定，难度等级 12，使铁匠回忆更多细节，可判断如此数量的箭头远超正常狩猎所需。

玩家确认得越多，越能意识到袭击规模可能较大。但如果他们已经深信不疑了，那也就没有太大的必要把所有的流程都走一遍。

若玩家行动积极，他们将意识到这不是地精部落偶发掠夺，而是有组织的集结起来干点大事了。

谈妥的报酬

关于支付的报酬方面，比较诱人的是本地染料原料的优先采购权。

威尔无权动用领主已经签约的那部分菘蓝。庄园直属田地产出的原料已被商会锁定。他能够调动的，是村民自有田地所产。

根据松木镇规模与劳作能力推算，自耕农耕种菘蓝田地约二至四亩。按每亩产 60 磅原料计算，每户年产约 120 至 240 磅之间。考虑到部分田地尚未完全加工完成，威尔承诺可立即集中 200 磅左右的染料原料供玩家优先收购。

若玩家成功守住村庄，威尔将保证这自家 240 磅以产地价出售给玩家。以五十磅为一袋计算，共四袋。除此以外，自己叔叔家的 300 磅产出，也可以进行争取。

除优先采购权外，威尔认为如果袭击真的发生会组织村民筹集防御报酬。

松木镇可参与出资的自耕农约十户，由于菘蓝的劳动密集型产业特点，菘蓝的种植不能太多，全村大约有 30 亩属于村民的菘蓝田，其中三户较为富裕，拥有更多田地与储备粮。按照当前行情估算。在此背景下，合理的报酬区间如下：

最低值

若村民态度保守，则总报酬约为三百银币。

最高值

若袭击迹象明显，富裕农户愿意承担更大比例，合计拿出预计利润的二到四成左右，则总报酬可达六百至八百银币。

主持人可根据玩家谈判表现进行调整。成功的魅力 说服 检定可提高总额约一成。若玩家主动参与巡逻与布防计划，可获得额外小额补贴或实物支持。

铁匠将提供有限数量的铁质箭头或修理武器的协助。牧师可在战斗前为参与防御者提供祝福或进行简单治疗，具体以其法术位情况为准。

威尔的附加请求十分明确。若袭击发生，优先保护村民性命与染料仓储设施。减少火灾与掠夺规模。若有可能，组织更多的人形成防线，比如现在在村里的那几名乐事甚高的流浪骑士，或者那些正在悠闲地等待货物产出的商队保镖。

主持人应强调，这份报酬建立在一个前提之上。村庄必须保住。若仓库焚毁，现金报酬将大幅缩水，优先采购权也会随之完全没有意义。

潜伏在村庄里的间谍

本节用于主持人掌握一条可提前揭露袭击计划的支线。铁匠所见的特殊的客人，虽然行动很诡异，手上又是绿绿的（但是本地人不会对此太过于困惑，因为每到这个季节自己村里的人手都是蓝蓝的。），但是他的身高却跟普通人一样。不过这是因为这名特殊的客人并非单一存在，而是三名地精叠加伪装而成，俗称地精三姐妹。她们身形矮小，通过踩踏肩膀与缠布固定，形成接近人类身高的轮廓。外层长袍掩盖身体结构，夜间行动时更难辨认。

这三个地精的名字分别是哭哭脸，眼珠子和小爱

这三名地精使用“不是一般地精”的数据。她们具备较高的敏捷与熟练的敏捷 隐匿 与敏捷 巧手。她们掌握通用语，能够进行基础交易与交流，总的来说是比较聪明的。行为目的明确，侦察村庄布局，确认武器储备，评估仓库位置与逃跑路线，为即将到来的袭击绘制简陋地图。

关于这名间谍，主持人可设计以下遭遇场景。

场景一 夜间仓库巡逻

玩家若主动参与夜间巡逻，可在染料仓库附近进行 **dc14** 的感知 察觉 检定，对抗地精的敏捷 隐匿。成功则在屋檐或阴影中看到行动异常的高大人影。若进一步接近，地精尝试撤离，但是叠在一起的生物，很明显没办法大步奔跑。追逐过程中可通过 **dc12** 的敏捷 特技 或 力量 运动 检定拦截。

场景二 市集尾声

傍晚时分，玩家在酒馆或小广场遇到这名蒙面访客。她正在向农民询问仓储位置与夜间值守人数。玩家可通过感知 洞悉 检定，**dc13**，察觉对方言语存在细微停顿与口音问题。若当场质问，对方会试图借口离开。

场景三 林缘会面

若玩家前往森林侦查，可在林缘发现对方与地精斥候短暂接触。此时若发动突袭，可触发战斗。

战斗

三名地精首先会被她们穿的长袍困住，呜里哇啦的挣扎一番。分离后单独行动。初始回合她们处于拥挤状态。她们会尝试脱离并利用

隐匿躲入掩体。若生命值下降至一半以下，她们会主动求饶。

就和世界上所有的地精一样。地精三姐妹性格狡猾且畏惧死亡。被控制或包围后，可通过魅力 威吓 或 魅力 说服 检定进行审问。难度等级建议为 12。成功后她们供述以下信息。

她们为部落的先头侦察队。袭击时间接近。目标优先为仓库与可燃物。在大老板的指挥下，这次行动将由所有的地精一起发动突袭，总数达到了 150 个地精。

她们绘制了村庄草图，标记守夜人数与武器分布。地图可作为实物证据交给威尔，或者拿给领主看，然后发动全村捐款剿匪，此时也有了玩家突袭地精营地的选项。

若玩家提出条件，例如保证生命安全，那这些只想活命的小家伙就什么也愿意做，他们比一般地精聪明，所以也比一般地精更加懂得生命的意义。她们甚至愿意在袭击当夜故意传递错误信号，误导部落进攻玩家的包围圈里。主持人可允许玩家通过魅力 说服 检定，难度等级 14，使其转为临时协助者。

他们还会告诉玩家，袭击马上就要到来了，袭击到来的时间应该是玩家来到冬木镇之后的 24 小时。根据这段剧情所触发的时间，来告诉玩家，他们还有多少个小时做准备。

关于处置方式

玩家可选择囚禁她们，交由村民看守，或者把地精带在身边当做某种仆人，宠物，光明港的人才交易市场也回收地精。主持人应提醒，地精忠诚度低，若监管松懈，她们可能试图逃

离。

若成功捕获间谍，玩家将提前掌握袭击时间与进攻重点，从而在防御部署中获得优势，甚至主动出击。若失败或忽视线索，袭击将按照原计划展开。

地精三姐妹 Goblin Trio

中型类人生物（地精），中立邪恶

护甲等级 12

生命值 24（6d8）

速度 20 尺

力量 10（+0）敏捷 14（+2）体质 10（+0）

智力 12（+1）感知 10（+0）魅力 10（+0）

技能 隐匿+6，巧手+4，欺瞒+4，洞悉+2

感官 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10

语言 通用语，地精语

挑战等级 1（200 XP）

笨拙伪装 Awkward Disguise。三姐妹叠在一起伪装成人类。任何试图看穿伪装的感知洞悉或感知察觉检定，需要对抗三姐妹的魅力欺瞒检定。

行动受限 Restricted Movement。三姐妹在合体形态下速度降低至 20 尺，无法使用迅捷逃逸能力，且进行敏捷特技或力量运动检定时具有劣势。

群体意识 Crowd Consciousness。三姐妹在合体时进行魅力欺瞒和感知洞悉检定时具有优势。

动作

三刀齐刺 Triple Dagger。近战武器攻击：

命中+4，触及 5 尺，单一目标。命中：三次攻击共计 12（3d4+6）点穿刺伤害。此攻击代表三姐妹同时从袍下刺出匕首。

特殊

挣扎分离 Struggle to Separate。当合体形态即将受到任何攻击时，三姐妹可以进行一次 DC12 的敏捷检定。若失败，她们仍保持合体；若成功，她们可以选择主动分离，并且使这一次攻击落空。受到重击时，她们立即分离。

地精间谍 Goblin Spy

小型类人生物（地精），中立邪恶

护甲等级 14（皮甲）

生命值 10（3d6）

速度 30 尺

力量 8（-1）敏捷 16（+3）体质 10（+0）

智力 12（+1）感知 10（+0）魅力 10（+0）

技能 隐匿+7，巧手+5，欺瞒+2，察觉+2

感官 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 12

语言 通用语，地精语

挑战等级 1/4（50 XP）

迅捷逃逸 Nimble Escape。地精可在自己的回合以一个附赠动作来执行撤离或躲藏动作。

狡猾 Cunning。地精在进行敏捷隐匿和魅力欺瞒检定时具有优势。

动作

匕首 Dagger。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。

手弩 Hand Crossbow。远程武器攻击：命中+5，射程 30/120 尺，单一目标。

命中：6（1d6+3）点穿刺伤害。装填。

反应

跪地求饶 **Beg for Mercy**（1日1次）。

她们可怜地蜷缩成一团，跪地求饶。直到下个回合结束时，她们周围10尺内的敌人在攻击她时获得劣势。

哭哭脸。擅长欺瞒和求饶，进行表演，欺瞒检定时具有优势。

眼珠子。擅长侦察，进行察觉检定时具有优势。

小爱。擅长巧手和偷窃，进行巧手检定时具有优势。

第3章

本章节用来介绍玩家可以在这场乡村保卫战中使用的资源，可以结交的伙伴，以及此时正在松木村里的那些可用的战斗力们。

这也在还原着群里曾聊过的那个无聊的问题：当150个地精打过来，你将用什么样的一支队伍进行应战呢？

本地的骑士领主

让我们来聊聊一名理论上应当出现在战场上的人物，闪光蒂芙尼女爵士。她既是领主，也是这场袭击背后的推手，是她惹怒了那些部落里的地精，让他们对自己所守护的村庄发动袭击。玩家此时无法得知真相，但主持人最好还是弄清楚她的行为动机。

考虑到一片骑士领的骑士有着守护这片骑士领地的土地和居民的义务，玩家可能会想：那我们把领主摇来战斗不就好了，高低是个挑战等级三的骑士呢？一个挑战等级3的骑士加入战斗，对一群三级玩家来说是实打实的增强。

闪光蒂芙尼女爵士，物种是半人马，世袭骑士，年芳二八，是一名沉迷于骑士小说的骑士，本该是无忧无虑的年纪。但是两年前父母意外身亡，留下三十亩田地、一座庄园以及大量华而不实的收藏品。她匆忙继承爵位，以免被亲族夺走头衔，少女闪光变成了骑士闪光。

蒂芙尼家族的家族徽章是一匹小马。

按照封建义务，她需向上级提供一名全副武装的重骑兵、一名马上弓箭手以及两名步兵。

她本人即算作重骑兵，无需额外战马。但弓箭手和步兵仍需招募和装备。护具、武器、战马维护开销巨大。对一个只有三十亩田地的骑士领来说，这是一笔持续消耗。

她沉迷骑士小说，对武艺与治理几乎没有系统训练。人们常说半人马管不好自己的家产，闪光蒂芙尼就是活生生的例子。在艰难维持社会地位的社交活动中，她几乎花光了家里的积蓄。外部的亲戚虎视眈眈，家里也有内鬼。

领地事务长期依赖管家处理。管家是村中拥有地产的自由农，世代为蒂芙尼家族管账。他表面恭敬，内心却瞧不起这户半人马东家，在税收与账目上动手脚，与部分自由农互通利益，实际收入远低于账面产量。他敢这么做，就是吃定了闪光看不懂账本。

三十亩菘蓝按每亩六十磅计算，年产一千八百磅。去年在管家劝说下，以预付款形式将今年全部产出卖给商会。但即便如此，到了今年，蒂芙尼家族的开销还是多到了要举债为生的程度。闪光蒂芙尼剩下的唯一财产还剩下自己的婚姻。半人马在贵族圈子里不受待见，但仍有想攀附贵族身份的人愿意娶她。这当然能够解决债务问题，但是沉迷于小说的闪光依然在等待着一位从天而降能够拯救她于水火之中的命中注定者的到来。她所期待的对象是与她曾定下婚约的某位北方贵族，不过他其实也没见过那个人就是了。

今年纺织机行业进步，对染料的需求越来越高，供不应求的染料价格水涨船高。快要把这个家掏空的管家看着也眼馋，于是他看着为债务发愁的主人提出了一个损招，不如我们把村里的产量都毁掉，然后趁机违约提价吧。

在几次尝试以领主的威严进行要挟，又或

者温和地提议村民将产出集中在一起报价的行动失败之后，为了保住自己婚姻的闪光一咬牙做出了决定，引来森林里的部落进攻自己正守护的松木村。

玩家若试图直接请她出兵，主持人需根据以下因素安排回应。

理论上，封建领主对领民负有保护义务。若村庄遭受森林部落袭击，骑士需承担军事责任。未尽职责将面临上级问责、罚款或声誉受损，但通常不会立即剥夺爵位。

因此，闪光蒂芙尼无法公开拒绝村民作出的防御请求。她可以采取拖延、象征性巡逻或派遣少量人员支援的方式，甚至利用自己的权能阻碍村子的防御。若玩家强势游说，拿出一些板上钉钉的证据，那她就不得不考虑使用自己的第二套方案。

为了让自己看起来已经尽了全力，闪光蒂芙尼会表示自己会解决这次地精突袭村庄的问题，然后遵循远古的骑士道精神，单枪匹马去找地精单挑，然后不幸落败。

要是自己都捐了，那当然只能说是尽了全力了。

不过要是事情没有糟糕到这个地步，她就会打算在地精来突袭的那一天，让所有村民到自己的庄园地窖避难。庄园的门廊和地窖入口当年是按半人马的身量修的，宽大高敞，她进出无碍。倒是宴会厅的凳子她从来坐不了，只能站着或卧着，这在村里的酒席上一直是件滑稽事。关于地窖和庄园的情况，请看下一章节。

领主的庄园

此地是松木村防御等级最高的建筑群。若森林地精部落发动袭击，闪光蒂芙尼将此处作为集中避难所。她判断只要村民全部进入庄园内部，凭现有防御设施足以抵御无工程器械的地精。外围村子与仓棚的焚毁在她的预期之内，烧掉越多的染料原料，自己的染料原料就能卖出高价。自家染料已提前收割与处理，基本上是一点损失也不会受。

防御结构

庄园外围为单层高木质栅栏，高约二十丈，围合形成第一道防线。栅栏门为厚木双开门，需以 dc18 的力量检定破坏。将栅栏视为大型物件，AC 15，生命值 100 每 10 尺段。未配备攻城器械的地精群体难以在短时间内突破。就算放火，效果也不是那么好。

内侧的主楼为白色石制墙，白色的迪士尼式城堡象征的骑士体面，同时构成第二道防线。围墙上方的射击孔足以提供三分之二掩护。守卫者在墙上进行远程攻击时获得掩护优势。石墙可按石制城墙标准处理，AC 17，生命值 200 每 10 尺段。铁质吊桥式大门更是坚不可摧。

整体来说，这座庄园对于地精是不可攻克的。

庄园常住四人：

闪光蒂芙尼，使用“闪光”骑士数据。是居住在主楼 2 楼的家主。

暮光，七岁男童，闪光蒂芙尼的表弟，普通平民数据。

男管家，侍臣 *courtiers* 数据，并且擅长于文书伪造工具。和下面的厨娘一样居住在城堡的侧楼。

厨娘，普通平民数据，拥有各种厨房工具

的熟练。

两名临时帮工负责战马与牲畜照料，使用普通平民数据。二人夜间不留宿庄园，袭击发生时是否在场由主持人根据时间判定。

内院布局

穿过木栅栏进入内院。院中有一口井，并深足以保障数日供水。院内饲养鸡鸭，数量有限，仅供日常消耗。

一侧为马厩与柴房。马厩内有一匹战马，一匹驮马，一匹猎马。战马使用战马数据，驮马与猎马使用骑乘马数据。战马是庄园核心资产。若马厩失火，将损失惨重。若在此处防守玩家准备组织转移马匹，需要行动与动物驯养检定。

另一侧为单层侧楼，内含工具间、管家与仆人房间。工具间可找到绳索、铁锹、木桶等物资。可作为一般平民的武器来源。

主楼结构

主楼有两层。二层之间用宽大的木质楼梯相连，这种设计是为了符合半人马的身形。

一层用于会客。包括餐厅、厨房及简易炼药房。炼药房可找到基础草药与器具。主持人可根据规则允许进行药水制作。

二层包括一间长期无人居住的主卧室，属于已故父母。房间陈设完整。书房存放账册与部分骑士小说。另有两间卧室供现居者使用。

主楼后侧设有通往地窖的木板门，门洞宽

大，当年修的时候就考虑了半人马进出，闪光低头侧身能过。。地窖面积较大，可容纳整个村庄人口。地窖视为完全掩护区域。若木门关闭，外界难以察觉内部人数。地窖内存粮已大量出售，红酒所剩无几，就连拿出来开个宴会的里面都做不到。

防御方案

闪光的预案为将所有村民引入地窖避难。由她本人及数名具战斗能力者守卫庄园。她无法站在墙上射击，因此她的位置在栅栏门内侧，一旦地精破门，她冲锋将敌人顶回去。

如果战斗真的这样发生。若村民全部进入地窖，敌人必须突破两层防线才能造成平民伤亡。

地精可能放火，不过，如果一切按照闪光的预料进行，那么地精应该会遵守约定不放火。不过指望地精说话算数，那可太.....

木质栅栏与马厩都有烧起来的可能。地精若携带火把，那么庭院和木质栅栏会很快失守。

庄园的坚固足以抵挡短期冲击。长时间围困则转化为补给与士气问题，最好是不要拖到那一步。若防守顺利，村民毫发无伤。若火势失控，内院将成为无法撤离的封闭空间。

酒馆中的客商

当玩家进入松木村酒馆时，这里已经有两名商人入驻了。空气中弥漫着酒气与湿布的味道。桌上摊着账册与样布，几袋未经完全干燥的靛蓝样品放在墙边。

其一是光明港大众商会代表，此人自称来

自光明港大众商会，名为艾德里安·科尔。衣着整洁，佩戴刻有商会纹章的银质胸针。使用贵族数据。

艾德里安此行目的明确，等待本地作坊完成靛蓝染料的最后加工，随后以竞价方式收购。谈吐克制，言辞谨慎，十足的小官吏。

他清楚本地领主三十亩染料田已于去年收割，并提前与数家较大的商会达成意向。金鳞片商会在其中最为活跃。他对此心怀羡慕。若玩家与其进行长时间交谈，并通过洞悉检定，可察觉他对那批货物的关注远高于对当前村民手中染料兴趣，这很奇怪，因为那批货物明明早就已经被买走了。

艾德里安对玩家的态度存在两种逻辑走向。

其一，若玩家自称资金有限或仅为小规模收购者，他会采取合作姿态，提出信息交换，甚至愿意在收购权上给予小幅让步，以确保本地货源顺利集中后统一装运。他希望通过整合零散产出压低整体成本。

其二，若玩家展现充足资金或明确表示要参与竞价，他会迅速转为竞争策略。开始主动积极的与村民单独接触，提前签订口头协议，支付定金锁定货源。不过至少在态度上依然会保持礼貌，表面上维持友好往来。

艾德里安并未携带太多现金，他使用可以在商会兑换的汇票，这样让他的财富难以被掠夺。但是本地人对于这种支付方式心存怀疑。

关于即将到来的地精袭击，他缺乏警觉。威尔未向其透露任何迹象。他仍将注意力集中在价格走势与交货时间。

另一支队伍共二十人。领袖自称响亮者威登，年轻金发，面容秀气，言辞夸张，声音洪亮，因此得名。使用贵族数据。

威登独占一个包间。其余十九人住在大通铺。九名商队老手使用商队护卫数据。十名新手使用警卫数据，装备矛与轻弩，他们还有两只在阿瓦隆尼亚最近开始流行起来的火枪。队伍纪律尚可，夜间轮值守卫。

他们的目标是等待菘蓝染料加工完成后参与竞价。

若玩家主动示好并表示愿意分摊风险，威登可能提出联合收购。他负责武装护送，自认二十人的战力足以压制玩家四人小队。玩家负责外围警戒与协助谈判。利润按比例分配。作为典型的新兴资产阶级代表，他乐于在公开竞价场合展示财力与气势。

若玩家展现强烈竞争姿态，他会加快行动。暗中提高报价，派遣护卫在村庄各处打探消息，试图提前与村民达成口头合约。冲突停留在商业层面。当护卫分散行动、远离酒馆时，他的包间防护明显减弱。

威登的房间内有一只铁制钱箱，存放2000加1d12x100枚银币。钱箱上锁。具有盗贼工具熟练的生物可进行一次DC15的敏捷检定开锁。若使用暴力方式破坏，需要一次DC20的力量检定。

房间内还可发现若干异常物件。

一只做工精细的假胡子，边缘带有松脂残留。

一面铜镜与细齿梳，梳齿间夹有金色长发。

一件束胸用的紧身布带，藏于行李箱底层。
一瓶用于改变声线的草药糖浆，长期服用会使嗓音沙哑。

这些物品可通过一次DC13的调查检定发现。若玩家成功进行DC14的智力检定，可以得出，此人或许在进行女扮男装行动的结论。

威登对地精活动缺乏警觉。护卫更关注酒水与消遣。袭击到来时，这支商队将处于准备不足的状态。

在与这两支商队接触的过程中，玩家会发现某样矛盾。商会代表知晓本地领主的三十亩染料田已收割，并在去年被几家大型商会定下。若玩家此前与领主接触，会发现领主正在试图向他们推销菘蓝，但理论上他们已经没有货物可以出售了。

如果让这两支商队听说并确认了即将有地精攻击此地的消息（若是已经处于商业竞争状态，两者都不会立刻相信这个消息，并且认为是玩家为了独占此地的收购权而传出来的谣言），那么：

艾德里安会马上收拾行李开溜。

响亮者威登在思考了一些地精凶残（尤其是他们会对受害者做什么？）的传闻之后，也会决定开溜。但他的队伍有可能。被说服并留下来保卫村庄，详情请看后面的章节。

七个失乡骑士

7位骑士结伴而行。这7位分别叫做坎贝，戈罗贝尔，海哈奇，九藏，卡楚西罗，菊千代和七郎。他们没有封地，没有主人，只能在战争中寻找荣耀和恢复身份的机会，他们一路旅

行，由于路上的艰辛，基本上都饿得面黄肌瘦，大多数值钱的装备也变卖了。由于贫穷，他们也基本上没有吃饱过饭，在故事开始的时候，他们已经 24 小时没有吃过饭了。

但是如果没有一套板甲，在阿瓦隆尼亚，就不会被认为是骑士。于是这 7 人共用一套闪亮的板甲作为门面，每个人拥有这个板甲的一部分，谁要出门就把那套板甲穿着。因此，这 7 名骑士使用以下数据。

失乡骑士 Knight

中型类人生物（任意种族），任意阵营
护甲等级：15（并非板甲）装备盾牌 17
生命值：36（8d8）

速度：30 尺

力量 16（+3） 敏捷 11（+0） 体质 10（+0）

智力 11（+0） 感知 11（+0） 魅力 14（+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：1（200 XP）

勇气 **Brave**。骑士为抵抗恐慌而作的豁免检定具有优势。

饥肠辘辘 **Hungry**。骑士在进行一次长时间休息前，若 24 小时内没有进食，则其生命值上限减少 10 点，且进行体质豁免时具有劣势。此效应在进食一顿饱餐后移除。

共用板甲 **Shared Armor**。七位骑士只有一套板甲。当一位骑士穿着这套板甲时，其 AC 为 18（板甲）。其他未穿着板甲的骑士 AC 为 12（镶钉皮甲）。

动作

多重攻击 **Multiattack**。骑士发动两次近战攻击。

长剑 **Longsword**。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，或使用双手持用时造成 8（1d10+3）点挥砍伤害。

反应

掩护队友 **Cover Comrade**。当骑士身边 5 尺内的一名其他骑士被一次攻击命中时，该骑士可以让自己成为该攻击的目标。此次攻击改为命中该骑士。

战斗表现

这 7 位骑士战斗素质极高，能影响他们战斗力的只有是否有加入战斗的理由。如果是他们决心加入战斗，就会为了骑士道而悍不畏死，战至最后一刻（自刎归天）。他们能够很好地互相配合，拥有基本的战术思维，而且在确认对方有指挥能力后，会绝对的听从指挥。

但是说服他们加入战场的代价也是高昂的。若想将他们拉为同伙，这 7 位骑士自视甚高，仅仅用保护村民这样的理由，不足以让他们动摇，因为保护几个泥腿子，对他们来说没有任何意义。他们只会因为以下两种理由加入战斗，没有战斗理由，听说地精要来突袭，他们就会提前开溜。若是没有战斗理由，又在地精的突袭发生时仍然处于村里，他们只会尝试保护自己。

要么他们会要求高额的雇佣费用，就像是雇佣一名真正体面的骑士一样。每名骑士收取 200 银币的雇佣费用总计 1400 银币。之后的战斗中，每斩杀一名敌人，还要额外追加 25 银币。

要么他们追寻在战斗中获得荣耀的机会，

但是本地的领主的贵族身份也仅仅只是一名骑士，骑士没有办法雇佣骑士，所以唯一能够接受的条件是有人向更高级的贵族，例如沿溪镇的男爵汇报他们的情况，并且得到一份正式的来自贵族的承诺，在交流过程中，让他们感觉到自己有在这场战斗中证明自身的价值，并且被男爵收编的可能。

这需要玩家用仅剩不多的时间返回岩溪镇，并且与当地男爵交涉，还需要说服男爵事情的严重性等等，说不定他们能在那个地方搬来一些其他的救兵，但可能性不大。不过欺骗这些骑士是有可能的，尽管这有可能迎来他们事后的报复。

另外，如果在故事的最后，玩家揭露了本地领主骑士闪光的丑恶行径，那么本地的骑士位置会空缺出来，这或许对于7名流浪骑士也是一种极大的诱惑。

20 个商队保镖

九名商队老手使用商队护卫数据。十名新手使用商队新手数据，装备矛与轻弩，他们还有两只在阿瓦隆尼亚最近开始流行起来的火门枪。这支商队已经跟随着他们的领袖奔波于许多地方，队伍纪律尚可，和可能会追寻内心中的骑士道而进行战斗的骑士不同。他们只认可一份确信的雇佣合同。

两只火门枪由老手轮流携带，他们对此具有熟练，玩家也可以花费至少两小时，在他们手中学到这种武器的使用方法。数据见下边的栏位：

商队护卫 Caravan Guard 中型类人生物（任意种族），任意非善良阵营
--

护甲等级：16（胸甲）

生命值：32（5d8+10）

速度：30 尺

力量 15（+2）敏捷 12（+1）体质 14（+2）

智力 10（+0）感知 12（+1）魅力 11（+0）

技能：察觉+3，威吓+2

感官：被动察觉 13

语言：任意一门语言（通常是通用语）

挑战等级：1/2（100 XP）

头盔护面 **Helmed Protection**。头盔为护卫提供额外保护，其在对抗暴击时，将暴击伤害骰减少一个。

动作

多重攻击 **Multiattack**。护卫发动两次近战攻击。

矛 **Spear**。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。

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。

商队新手 **Guard Recruit**

中型类人生物（任意种族），任意阵营

护甲等级：14（锁子背心）

生命值：13（3d8）

速度：30 尺

力量 13（+1）敏捷 12（+1）体质 10（+0）

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：1/8（25 XP）

初出茅庐 Greenhorn。新手在进行先攻检定时具有劣势。

动作

矛 Spear。近战或远程武器攻击：命中+3，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。命中：4（1d6+1）点穿刺伤害，或使用双手发动近战攻击时 5（1d8+1）点穿刺伤害。

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。

简易火门枪（Handgonne）

军用武器，火器，普通

这是一把阿瓦隆尼亚处于火药武器发展初期的原始火门枪。一根粗短的铁质枪管被固定在一根木质长杆上。这把武器沉重而笨拙，但威力巨大。

武器属性

伤害：独头弹 3d6 穿刺 / 霰弹 特殊

重量：10 磅

射程：30/120 尺（仅限独头弹模式）

属性：弹药，双手，装填

弹药与装填

火门枪需要使用黑火药和弹丸进行装填。你可以通过一个动作对其进行装填，并消耗价值 1 银币的黑火药，以及一颗弹丸或一把可用于充当霰弹

的零碎物（例如钉子、石块、钱币，通常可以从环境中搜集，具体由 DM 裁定）。

攻击选项

你可以选择以下方式之一使用已装填的火门枪：

发射独头弹：进行一次远程武器攻击检定，并忽视目标依赖护甲的防御。命中时，目标受到 3d6 点穿刺伤害。

发射霰弹：你瞄准一个方向，扣动扳机。掷一个 d20 并查阅下方的火门枪射击效果表来确定此次射击的结果。表中描述的锥形区域起始于你所在的位置。

火门枪射击效果表所有豁免检定的难度均为 DC 14。

1-5：瞎火。引火药未能引燃主装药。毫无效果。弹药被浪费，你需要重新装填才能再次发射。

6-13：散射。火药装的有点少，向前方喷出一团铁砂。15 尺锥形范围内的所有生物必须进行敏捷豁免，失败受到 3d4 点穿刺伤害，成功则伤害减半。

14-18：强力散射。装药量恰到好处，铁砂如风暴般射出。15 尺锥形范围内的所有生物必须进行敏捷豁免，失败受到 3d6 点穿刺伤害，成功则伤害减半。

19：致命轰击。你装填的火药处于最佳分量。20 尺锥形范围内的所有生物必须进行敏捷豁免，失败受到 4d6 点穿刺伤害，成功则伤害减半。

20：炸膛。火药装他妈太多了。火门枪承受不住压力，在你手中爆裂。以你为中心产生一个 15 尺半径的球状爆炸区域。该区域内所有生物必须进行敏捷豁免，失败受到 4d6 点火焰伤害，成功则伤害减半。你自动在本次豁免中失败，且你的火门枪被摧毁。

无论发射结果如何，火门枪的开火声震如雷，可在 300 尺 范围内清晰可闻。

战斗表现

若玩家希望雇佣这二十人参与防御，可采用以下四种方式。

其一，正式雇佣。

与威登签订书面合同，明确防御范围与时限。基础价格为每人 25 银币，进入实战后每人追加 25 银币风险补偿。同时他们会要求对阵亡者进行补偿。合同条款对于他们需要做的事情，越清晰，队伍执行度越高。

其二，以共同防卫商队财产为名义。

强调地精袭击将直接威胁酒馆与货物。通过先前收集的证据指出危险征兆，再进行游说检定强化对于事后收购染料能够赚的钱的贪念。若威登相信风险真实存在，但是又舍不得染料，他会同意部署人手守卫关键位置。保护自家财产，实质上参与村庄防御。报酬可折算为战后优先收购权或运输分成。

其三，私下高额动员。

玩家以现金直接打动护卫。建议总额不低于 1500 银币作为整体动员费用，并承诺战后奖金。此方式简单直接，但这样的私下雇佣对方的保镖的行为，将是一种对威登的背叛。

其四，以身份秘密为筹码。

若玩家已通过调查发现威登女扮男装的事实，可在私下交涉中暗示此事可能影响其商誉，甚至可能涉嫌犯罪和欺诈身份。好了，别想那么多，在中世纪，男女平等这个词还没被发明出来呢。

进行一次 dc14 的威吓或游说检定。成功则威登为维持名声，同意调动队伍参与防御，价格可能降低或转为以合作形式出兵。

这支队伍长期随威登奔走各地，行动整齐，服从口令。他们的战斗方式偏向防御。老手站在前列持盾与近战武器稳住阵线，新手在后列以轻弩与火枪进行齐射。若地形允许，他们会占据门口、巷道或围墙缺口，形成窄面接敌。火枪用于首轮威慑射击。队伍不会主动追击溃敌，除非合同中明确要求。

无论采用何种方式，这支队伍只认可清晰的合同与实际报酬。一旦条件确定，他们在战斗中会保持阵型，执行命令，直到合同义务完成，或局势彻底失控，相比于死战不退的骑士，他们更倾向于在有死亡补偿的情况下，只在重伤（生命值低于 1/4）时逃跑，若没有死亡补偿，都会在有受伤危险（生命值低于 1/2）时改为自保。

附近的土匪营寨

林中乐酒馆近来常有四五人一伙的粗犷客人出入。这在第2章时已经描写过，这些人真实的身份是附近某个土匪营寨的匪徒，他们居无定所，四处流荡，最近的计划是在这个进行染料贸易的季节搞一次抢劫。营地位于距离松木村半日路程的丘陵林缘，背靠浅溪，前方有密林掩护。营寨由简易木栅围合，内部设有帐篷与一处木制高台，用于放哨。

营中常驻五十人。日间分散活动，夜间集中起来。外围布置简单绊索与警戒铃。若有人靠近触发警报。

刺探情报的小队每次四至五人轮换进入村庄。野蛮人使用狂战士数据，其余成员使用强盗或暴徒数据。数据见后文。

土匪得知松木村即将迎来靛蓝原料的大规模加工与贸易。他们判断交易完成后，村民与商人手中将集中大量银币。计划是在交易结束、商队装货准备离开后发动突袭，从弱小的村民手中，把他们刚刚得到的银币全部抢走。不得不说，真是聪明的计划。

他们当前的行动包括：观察庄园与酒馆的守卫状况。记录商队人数与武装程度。确认村中是否存在雇佣兵或其他外来武装力量。测算村头道路的马车通过时间与撤离路线等等。

部分成员潜伏在通往沿溪镇的小路两侧，若玩家进行一次成功的生存检定，可发现被踩踏过的草地与隐藏的营火灰烬，这容易和地精留下的营地痕迹搞混，但是这些营地会被有意的隐藏和掩盖，而不像地精那样粗犷。

若玩家主动与这些客人交谈，并进行洞悉

检定，可察觉他们对染料加工进度关心，却对价格毫无兴趣。

若玩家夜间巡查河滩，进行察觉检定，可注意到他们携带的武器数量超过普通旅人。若追踪他们离村路线并进行DC16的生存检定，可找到通往营寨的踪迹。

50个土匪

在这个谁来保护村庄的故事里，如何把50个匪徒作为盟军拉入保护村庄的队列之中是一个困难的问题，不过还是让我尝试找些理由，来解决这个吧。

在发觉了土匪们的身份后，可以尝试去找他们的头目聊一聊，有无合作的可能。

那名常在酒馆赤身喝酒，穿着清凉的来自北方的野蛮人，名为哈罗德。使用狂战士数据。此人并非真正意义上的匪首，更接近于战斗领袖与号召者。营寨的分赃与路线由几名老匪共同决定，但在动武与是否开战的问题上，哈罗德拥有很高的话语权。

土匪的核心逻辑十分简单。他们追求一次高回报、低损耗的行动。他们不愿与训练有素的武装力量正面消耗，更不愿在地精劫掠之后面对一个已经被焚毁的村镇。

那就很简单了，他们能够接受的条件是保护这个村庄，但是将村庄保护之后，由他们亲手洗劫，而玩家也能分到好处。

哈罗德喜欢豪饮与直来直去的谈话。若玩家主动在酒馆与河滩接近他，并进行一次力量或体质相关的对抗，例如拼酒或掰腕子，哈罗德的数据请看后面。只要跟他玩的尽兴都可获

得社交优势，无论输赢。随后进行一次游说或威吓检定。

若玩家单纯提出保护村民，他会嗤之以鼻。若玩家表示交易完成后村庄与商队手中会集中大量银币，而地精的袭击会破坏这一局面，他会开始认真思考。

不过显然他不够聪明，让我们来帮帮他。

说服方式

方式一，纯说服。

进行一次 DC14 的游说检定，对抗哈罗德的洞悉。成功则他承认当前优先事项是消灭地精。土匪以外围协助的形式参与防御，例如封锁林地出口、伏击撤退中的地精。不过这样并不能让他们直接加入防守之中

方式二，尝试收买。

玩家提出明确价格，例如以至少每名土匪 20 银币的价格，说服他们加入战斗。此时需要一次游说检定，若成功，哈罗德会召集营寨骨干讨论。营寨同意后，会派出成员参与防御。

方式三，加入土匪。

若玩家明确表示愿意在地精事件后参与抢劫计划，哈罗德会提出玩家必须在地精袭击中承担关键战斗位置，证明自身价值。战后才允许和玩家一起劫掠的计划。

同时，若是玩家能够提供关于财富或者劫掠目标的情报，比如说旅行商队的钱箱，或者领主庄园的情况，那么说服概率会大大增加。

这样一来，五十名强盗参与防御的行为具备清晰逻辑。他们保护村镇并非出于善意，而是保护未来的猎物。他们加入防守时，也许会

自称附近的民兵队之类的身份来伪装自己土匪的真面目。

战斗表现

这些土匪拥有一定的战斗经验，但是难以进行指挥，大多只会按照自己的意愿行动。哈罗德可以在一定程度上的说服他们服从一些抽象的指令，同时这些土匪的意志力并不顽强，他们绝对不会为村庄拼命。当局势出现颓势的时候，他们就会试图逃跑。

而在地精袭击村庄的危机解除之后。若玩家在地精事件后背弃约定，土匪会将其视为欺骗。不过这帮土匪也已经习惯被欺骗了，所以倒不至于非常仇恨玩家。

若玩家打算兑现承诺，土匪将在几日之后联系玩家，表示干大事的时候到了，并和玩家一起抢劫松木村。

若玩家在防御中（卖队友，让地精）重创土匪或寻找机会捉拿他们的头目，营寨将失去协调能力，分裂为小股流匪，逃入森林之中，继续祸害一方。

强盗 Bandit

中型类人生物（任意种族），任意非守序阵营

护甲等级：11

生命值：11（2d8+2）

速度：30 尺

力量 12（+1）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）

动作

手斧 **Handaxe**。近战或远程武器攻击：命中+3，触及5尺或射程20/60尺，单一目标。

命中：4（1d6+1）点挥砍伤害。

哈罗德 **Harold**

中型类人生物（北方人类种族），混乱中立

护甲等级：14（无甲防御）

生命值：45（7d8+14）

速度：30尺

力量18（+4）敏捷14（+2）体质14（+2）

智力9（-1）感知12（+1）魅力16（+3）

技能：运动+8，察觉+3，威吓+5

感官：被动察觉13

语言：通用语

挑战等级：2（450 XP）

无甲防御 Unarmored Defense。当哈罗德不穿盔甲且未持用盾牌时，其护甲等级等于10 + 敏捷调整值 + 体质调整值。此处为10 + 2 + 2 = 14。

鲁莽 Reckless。哈罗德可以在自己回合开始时进入鲁莽状态，其发动的所有近战武器攻击的攻击检定均具有优势，但所有对其发动的攻击检定也同样具有优势，持续直至他的下一回合开始。

狂暴 Rage。哈罗德可以以一个附赠动作进入狂暴状态，持续1分钟。狂暴状态下获得以下增益：

使用力量进行近战武器攻击时，攻击检定获得+2加值。

使用力量进行近战武器攻击时，伤害掷骰获得+2加值。

对非魔法的钝击、穿刺和挥砍伤害具有抗性。

狂暴状态在哈罗德连续两回合未进行攻击或未受到伤害时提前结束，哈罗德也可以在自己的回合以一个附赠动作提前结束狂暴。

动作

多重攻击 **Multiattack**。哈罗德发动两次近战攻击。

长剑 **Longsword**。近战武器攻击：命中+6，触及5尺，单一目标。

命中：8（1d8+4）点挥砍伤害，或使用双手持用时造成9（1d10+4）点挥砍伤害。狂暴状态下攻击检定+2（变为+8），伤害掷骰+2（变为10（1d8+6）或11（1d10+6））。

100 个本地精壮小伙

松木村常年从事菘蓝种植与初步加工，此时正在工作的有相当一部分是强壮的劳动力。青壮年男性约百人，平日劳作于田间与染坊。双手长期浸染染料，指缝带蓝。体格健壮，习惯体力劳动，却缺乏战斗训练。

他们使用平民数据。可以装备的武器和战斗力，请参见下边的章节。

这些人并非职业武装，作为一名中世纪的平民，在遇到危险时，第一时间想到的还是让领主老爷来救救他们。是否加入防御，取决于三项因素。

第一取决于他们是否相信真的会有地精打过来。若仅有零散传闻，他们更倾向观望。进行一次 DC14 的游说或威吓检定，成功则部分人愿意参与守夜（但是没办法组织他们进行训练。）。若能展示地精斥候的证据，进行一次带有优势的游说 DC15 检定，若是成功，才能将这些散兵游勇组织起来。

第二重理由是本地领主的態度。若闪光公开下令召集人手，村民响应度显著提高。但是很显然，闪光并不希望村民们自发进行防御，若是有村民死了，她的罪责会更大，她更希望村民全部躲在他家的地窖里瑟瑟发抖。而村民们也更希望由骑士来保护他们，而不是亲自战斗。

只有揭露领主的真实意图，或者是点明你们的骑士已经保护不了你们了，这时候没有办法的村民才会站出来，为了保护自己的生命和财产而战。

最后就是能给这些人什么样的好处和物

资补给。承诺提供食物、酒水或战后补偿，可提高参与人数。若失乡骑士或商队护卫已公开站队，本地青壮年的信心会增强。

这些人适合承担以下任务。修筑简易路障。运送石块与水桶。在栅栏后方投掷石块。轮流值夜。

若由具有战斗经验的角色指挥，可进行一次 DC18 的魅力检定以组织队形。成功则在知晓战斗力损失过百分之三十之前不会溃散（换句话说，要是不知道死人了，他们还能再多撑一会儿。）。失败则在敌人首次攻击时，立刻进行一次 d20 投掷，若结果小于 6，队伍立刻出现溃散。

战斗表现

他们缺乏纪律。目击同伴的受伤和死亡会让他们很快陷入恐惧之中，他们几乎无法执行制定好的战术，或者结成队形。但当他们分散的时候，至少可以把住某一个地方，然后用手里的武器去戳刺地精。或者在他们自认为安全的地方进行远程攻击。

这些平民的数据如下

平民 Commoner

中型类人生物（任意种族），任意阵营

护甲等级：10

生命值：4（1d8）

速度：30 尺

力量 10（+0）敏捷 10（+0）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：0（10 XP）

动作

短棍 Club。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。

可以争取的武器装备

松木村没有常备的军械库。用于武装一百名青壮年的装备，主要来自铁匠铺、农具与私人藏品。数量有限，品质参差。为了模组运行的方便，不计算具体装备的数量，而是改为运行完成某条件后，所有民兵可以选择装备该物品的机制。除非玩家正好带有特定数量的某些特别装备，那么可以在这些民兵之中生成一两个特殊单位。

这里可以让玩家开动创造力，让他们想想可以通过哪些方法来装备这些民兵。真是麻烦啊，前面几个选项都不需要 diy 的来的。建议只有对此特别感兴趣的玩家和对此特别感兴趣的主持人，开启这些选项。

条件一：长柄武器

触发要求：

玩家完成全村范围的物资征集，并组织铁匠集中加工至少一整日。

铁匠同意暂停私人订单，全力生产。

效果

全体民兵装备长矛或等效长柄武器，视为带有 触及 Reach 词条。使用该武器攻击时，它为你的触及范围增加 5 尺。使用其进行借机攻击时该增值也同样生效。

在狭窄地形进行列阵防御时，第一轮接敌获得在攻击检定中获得优势。

面对敌人时进行一次额外伤害掷骰。

资源来源

领主仓库中的铁器。铁匠铺库存矛头与废铁。农具改装。自耕农提供木材等等。

条件二：全体装备盾牌

触发要求：

征用木匠作坊。

拆解酒馆旧门板与废弃家具。

获得至少一次成功的 DC12 的调查检定以确保材料充足。

效果

全体民兵装备简易木盾。

AC+1 点。

在防守阵地时，对远程攻击获得半身掩护加值。

资源来源

木匠与酒馆库存。各家各户的锅盖。领主酒窖里的木桶。废弃门板。铁匠提供加固铁条等等

条件三：远程战斗能力

触发要求

在猎户手中整合全村猎弓。在本地牧羊人手里获得投石索。

说服商队出售或租借轻弩。（如果商队护卫自己要用，就没办法。）

或从领主武库中调拨储备弓弩。这需要完成一次 DC16 的游说或威吓检定。

效果

全体民兵获得短弓/投石索远程攻击能力。可在栅栏与石墙后形成齐射。在防御过程

中，可描述村民进行齐射，对战斗进行增援。

资源来源

牧羊人家庭。猎户家庭。商队库存。领主储备等等。

条件四：统一防护

触发要求

说服领主开放部分装备库。
或征集全村厚皮围裙与旧马具。将这些皮革交由本地的农户进行加工。

效果

全体民兵获得简易护甲。
hp 提高 4 点(代表其综合生存能力上升)。
Ac+1

资源来源

领主武库。皮匠与马厩。拆解马具等等。

一个全副武装的平民，数据如下：

武装平民（全副武装）

中型类人生物（任意种族），任意阵营

护甲等级：12（简易皮甲+简易木盾）

生命值：8（1d8+4）

速度：30 尺

力量 10（+0）敏捷 10（+0）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：1/4（50 XP）

动作

长矛 Spear。近战武器攻击：命中+2，触及 10 尺，单一目标。

命中：5（1d6+2）点穿刺伤害。

短弓 Shortbow。远程武器攻击：命中+2，射程 80/320 尺，单一目标。

命中：4（1d6+1）点穿刺伤害。

特殊能力

列阵优势。在狭窄地形进行列阵防御时，第一轮接敌的攻击检定获得优势，且使用长矛进行伤害掷骰时增加一个武器伤害骰（1d6）。

盾墙防御。在防守阵地时，对远程攻击获得半身掩护（AC +2）。

第 4 章

本章节将详细描述玩家可能在攻城战中遭遇的各种情况与突发事件，以丰富战斗过程中的体验与选择。

不过由于玩家在防御一座村庄时的具体行动难以完全预测，本模组仅提供可能的场景与玩家可提前采取的应对方案，而非试图穷尽所有战术路径。若你的玩家展现出高度主动性，并构思出超出模组预设的策略，此时便需要作为主持人的你灵活应对，发挥判断力与创造力，赋予这些行动合理且富有戏剧性的结果。

当你的玩家想（或不想）指挥军队战斗时

如果你（或者你的玩家）期待的是英雄单枪匹马左右战局的体验——比如有人会说，他的五级法师只要喝下一瓶飞行药水，实际上飞行扫帚之类的比较，理论上就能独自消灭一整支军队。只需要不断的拉扯，游离于对方的射程范围外，然后倾泻火力。

我承认这完全说得通，在规则内确实有人能做到，而且他们乐在其中。

如果你更倾向于这种玩法，那么你其实并不需要这套战争系统。更适合你的是那些聚焦于一小群英雄铸就传奇的经典冒险故事。在这种情况下，你可以把这场攻城战处理成：玩家正专注于完成他们个人的最终目标——比如斩首地精首领。而他们召集来的帮手，于是商队护卫，强盗和村民，只是在清理残余的杂兵。最后大家共同取得胜利，这就足够了。

这一章的内容对你来说基本用不上，随便

翻翻就好。然后直接去看斩杀地精头目章节。

但如果你（或你的玩家）开始对指挥军队打一场防守战产生兴趣，那就可以继续往下看了一——这里有一套轻量化的战争系统。

龙与香薰料尝试构建了一套战争系统，它的核心目的是在《龙与地下城 5e》的游戏中，处理涉及数百甚至数千名士兵的战斗。它适用于那些玩家需要指挥军队进行防御或进攻的场景。

这套系统完全可选：它让喜欢战略的玩家可以指挥军队（在我多年的跑团经历中，这样的玩家总有几位），又不会强迫不感兴趣的玩家参与其中——他们可以专注于扮演好自己的角色。

这套系统的运作方式是抽象化的。不追踪士兵的具体位置、距离，而是默认士兵们知道如何执行命令。同样，我们不追踪个体士兵，默认一支步兵部队约 25 人，而 7 名骑士组成的战团则作为一支数据优秀但总生命值较小的独立部队来处理。

这套系统有明确的适用范围。它基于一个核心前提：在存在施法者和神职人员的奇幻世界中，战争本质上仍类似于中世纪战争，个体英雄无法完全替代军队的作用。同时，这套规则足够简单——把一支部队变成一个集群单位，让它们互相战斗。

如果你能接受这个设定，请继续往下看。

创造部队卡

我们默认一支军队由以下内容构成：

部队名：这是它的名称。

主要组成部分：描述部队由什么单位构成，默认一支部队由单一单位组成，例如武装民兵、商队护卫（新手）、商队护卫（老手）。

随后展示该单位的数据。如果你打算做成小卡片，可以把数据印在背面；如果内容太长，也可以选择不印。

履历

代表作战单位的战斗经验，分为以下等级：

新兵：受过训练但尚未有实战经验的士兵。任何在一场战役中幸存的普通人，都可以自动划入新兵等级。武装平民在此等级。

常规军：普通士兵。任何一支由至少“熟练军”履历的指挥官训练过的志愿者部队，也可视为常规军。一支传统的大型军队通常由常规军组成。地精和土匪都在此等。

熟练军：见识过不止一场战役并且得以活着讲述经历的士兵。他们是战场上宝贵的财富，可能经历过那些足以摧毁常规军士气的景象——例如战争魔法。商队护卫在此等级。

老兵：在无数战场中出生入死，深谙战争本质的士兵。他们抗压能力极强，精通各种打击敌人士气的战术。骑士们毫无疑问是老兵。

精锐：不仅身经百战，更接受过特殊训练，能在高机动性复杂行动中执行任务的精英士兵。培养一支精锐部队，需要士兵本身具备一定程度的灵活决策与随机应变能力，而这种能力即使在老兵之中也十分少见。

履历影响部队的韧性，即他们承受多少伤

亡后将会完全失去作战能力。各履历等级能够承受的伤亡比例分别为：新兵 25%、常规军 50%、熟练军 75%、老兵 100%、精锐 150%。

DM 在处理单位时，可根据此表格大致估算该单位的履历等级。

部队规模

包含的单位数量。用单位数量乘以单位数据中的生命值，即得总生命值。

例如：一支部队有 25 名武装平民，其生命值为 8，则总生命值为 25 乘以 8，等于 200 点。

由于武装平民的履历为新兵，他们在承受总生命值 200 点的 25%（即 50 点）伤害时，就会溃败。

有人可能会问，为什么精锐能承受 150% 总生命值的伤害？那是因为他们会互相掩护，并进行战地急救，因此能够承受比他们总生命值更高的伤害。

为何不考虑士气？为何部队伤亡不造成攻击力下降？

成攻击力下降？

在许多规则中，士气是需要考虑的因素。但本规则中，总生命值和基于履历的承伤比例已替代了士气系统。同时，在损失超过承伤比例之前，我们默认单位成员只是受伤，并未死亡或重伤，因此不会影响攻击力和执行任务的能力。但一旦士气崩溃，他们就无法执行任何任务，也无法造成任何伤害。

处理单位的攻击/移动。

部队会使用数据中的攻击动作进行攻击/移动能力。在每一轮中，像正常单位战斗一样，为他们投一次攻击检定，对抗攻击目标的防护等级。

你只需投一次伤害，然后将造成的伤害乘以部队中的单位数量，再减半——因为并非所有士兵都能同时击中目标，或在远程攻击中有效瞄准。

例如：25名武装平民使用长矛攻击——近战武器攻击：命中加2，触及10尺，单一目标，命中：5（1d6加2）点穿刺伤害。若攻击检定成功，便将投出的伤害（如1d6加2等于5点）乘以25，再减半，即得到本次攻击造成的总伤害。

部队的占地面积

在本系统中，单位通常组成10人、15人或30人的方阵。例如：

10人的小队占据3乘3的格子

25人的小队占据5乘5的格子

30只地精的方阵也占据5乘5（因它们是小型生物）

你可以根据情况给出大致合理的范围。日后处理更多或不同规模的军队时，可大致估算其占地面积，或进行合理分队——例如经典的百人队可占据10乘10的方格。

部队的特殊形态

分散状态：当部队所处位置无法保持方阵时，比如他们正在路过一条狭窄的小巷，视为

分散。分散的部队无法有效组织防御和攻击，因此攻击时具有劣势。部队也可以主动分散，此时占据面积变为原本的两倍。

列阵状态：当部队保持不动时，会开始列阵。这会为一些单位带来特殊的效果。

仍以武装平民为例，他们拥有以下特质：

列阵优势：在狭窄地形进行列阵防御时，第一轮接敌的攻击检定获得优势，且使用长矛进行伤害掷骰时增加一个武器伤害骰。

盾墙防御：在防守阵地时，对远程攻击获得半身掩护（AC加2）。

这些特质仅在列阵状态下触发。若单独使用村民单位，可视为其在本回合和上一回合保持同一位置（即未移动）。

魔法AOE或其他范围效应对部队的影响

部队可被视为一个占地面积3乘3、5乘5或更大的集群生物。因此，当一个范围效应能够覆盖整支部队的大小时，该效应（无论伤害还是其他）会对部队中的所有单位同时生效。

例如，一个火球术若能覆盖整个10人队，则该部队中的所有单位都将承受8d6乘以10的伤害——几乎意味着全灭。群体攻击对于聚集部队的杀伤力就是如此恐怖。

但如果一支队伍处于分散状态，或者一个范围效应无法覆盖整支部队，那么整支部队只会受到单个单位应承受伤害的两倍作为总伤害。

村庄防守战

地精的进攻将在玩家抵达松木镇 24 小时后正式打响。在玩家在接受村民的委托后接下来的 24 小时内，将有时间了解村庄的现状、确认地精袭击的真实性、部署防御工事，也可以召集村民加固建筑、组织训练，甚至争取潜在的盟友——如集士、商队保镖、流窜的土匪，或是本地精壮小伙。若他们成功说服民兵加入防御，还需为其筹备武器装备。

若玩家通过审问地精间谍或打探消息，确认了进攻将在 24 小时内发生，主持人便可开始倒计时，以增强紧迫感。

本章还附有一张松木镇的大致地形图，标注了数个关键防御地点。这些地点或储存着高价值物资，或具有战术意义，包括：

染料制作工坊：目前正在加工菘蓝染料。

菘蓝田：尚未完全收割。

领主庄园：村中最为坚固的建筑。

酒馆：村民聚集之地，也是村中唯一的二层的坚固石质房屋。

马厩/牲口棚：玩家大概率是带着马车而来的，除此之外，前来收购的商队也会有自己的马和马车，这些马基本上会停在酒馆附近的马厩之中，除此之外，各家农户都可能养有牲畜，这些马和牲畜都可能成为地精的掠夺目标。

玩家可以布置的陷阱

在防守布置的过程中，玩家可能想到可以在村镇之中部署种种陷阱，以下提供了一些陷阱的选项。

滚落磨盘 Rolling Millstone

机械陷阱

该陷阱通常布置在村庄入口的坡道上，或通往领主庄园的石阶上。村民可将染料作坊或磨坊中的大型磨盘安置在高处，并以木楔与绊线固定。

触发陷阱 Triggering a Trap

绊线离地 3 寸，横跨道路两侧木桩之间。当有生物触碰绊线或对其施加超过 20 磅重量时，木楔脱落，磨盘沿坡道直线滚落 60 尺。辨认绊线所在位置的 DC 为 14。成功通过 DC 15 的敏捷检定可使用盗贼工具解除绊线。失败则触发陷阱。

陷阱效应 Trap Effects

磨盘视为复合陷阱。陷阱激活后，与场上生物一同骰先攻，其先攻检定具有 +5 加值。在其回合开始时沿坡道直线移动 40 尺。进入其路径或在其移动过程中进入其空间的生物必须进行 DC 13 的敏捷豁免，失败则受到 2d10 点钝击伤害并倒地，成功则伤害减半且不会倒地。磨盘撞上坚固障碍物后停止移动。

翻覆酒桶 Flaming Barrel Spill

机械陷阱

该陷阱适合布置在狭窄街巷或酒馆前的石板路。村民可在高处堆放装满油脂或高度烈酒的酒桶，并以简易支架固定。

触发陷阱 Triggering a Trap

当绊线被拉动或支架被撞击时，酒桶翻落并破裂。提前辨认出陷阱的 DC 为 12。如果能够靠近成功通过 DC 15 的敏捷检定可将其解除。

陷阱效应 Trap Effects

酒桶破裂后形成 10 尺见方区域的油脂地面，持续 1 分钟。该区域视为困难地形。进入或在该区域内开始回合的生物必须成功通过 DC 12 的敏捷豁免，否则倒地。若玩家提前准

备火把点燃油脂，则火焰持续 3 轮。火焰区域内的生物在其回合开始时受到 2d10 点火焰伤害，成功通过 DC 12 的敏捷豁免则伤害减半。

农具尖刺带 Spiked Farm Barricade

机械陷阱

村民可将木桩削尖，掩埋于村口土路或菘蓝田边缘，并以薄土覆盖。

触发陷阱 Triggering a Trap

辨认地面松动痕迹的 DC 为 13。成功通过 DC 13 的感知察觉检定可发现异常。生物踏入该区域时触发陷阱。玩家可以通过掩盖来提高陷阱被发现的难度。

陷阱效应 Trap Effects

陷阱区域为 10 尺见方。踏入区域的生物必须进行 DC 14 的敏捷豁免，失败则受到 2d10 点穿刺伤害，成功则伤害减半。该区域随后视为困难地形。

简易陷阱 Simple Pit

机械陷阱

村民可在村口外的必经土路上挖掘深 10 尺的坑洞，以木板与草皮掩盖。

触发陷阱 Triggering a Trap

辨认陷阱所在位置的 DC 为 10。生物踏上掩盖物时坠入坑底。

陷阱效应 Trap Effects

坠落者受到 1d6 点坠落伤害，并处于俯卧状态。若坑底插有削尖木桩，则额外受到 2d10 点穿刺伤害。爬出陷阱需要一次 DC 10 的力量运动检定。。

重物坠落 Falling Load

机械陷阱

该陷阱适合布置在染料作坊或仓库门口。可将石料、木梁或装满染料的沉重木箱悬挂于门梁之上。

触发陷阱 Triggering a Trap

当门被强行撞开或绊线被触发时，支撑绳索断裂。辨认绳索磨损痕迹的 DC 为 12。成功通过 DC 14 的智力调查检定可发现其异常布置。

陷阱效应 Trap Effects

门前 5 尺范围内的生物必须进行 DC 13 的敏捷豁免，失败则受到 2d10 点钝击伤害并倒地，成功则伤害减半。该区域随后堆满杂物并视为困难地形。

给主持人的提示

这些陷阱的价值在于延缓敌军推进，引导敌人路线，或为玩家创造战术优势，除非玩家想扮演某种陷阱大师，否则最好不要仅靠陷阱就把地精全部消灭掉。地精具有一定智慧，若同一类型陷阱多次出现，它们可能会开始搜查道路或驱使俘虏前行。

在剧情中常见的使用方式应该是让必经受到陷阱阻碍后更改行动路线，是其被迫集中，然后让玩家进行消灭。

又或者让玩家指挥的协助力量如村民或商队保镖等，对于落入陷阱的地精重拳出击。



领主庄园

工坊

铁匠铺

酒馆

马厩

地精部落

未收割



地精的突袭路线

本次袭击由 5 支地精小队组成，每支小队 30 名地精，即使你不使用战争规则，也可以将他们编入一支部队，方便与玩家进行作战。它们的目标在于掠夺可携带的食物、牲畜与金属制品，还有任何他们想要拿的东西。根据他们的劫掠目标，分为了 5 支小组，他们有着不同的行动逻辑。

地精在战斗中会优先驱赶村民离开目标区域，在他们拿到了想要的东西之后，就会尝试撤回南边的树林脱离战场。当遭遇强烈抵抗时，它们倾向于脱离战斗。

根据地形与河道分布，地精的行动路线可分为三条主要方向。主持人可根据玩家的布防与侦察结果选择其中一条或数条同时发动袭击。

南侧河滩路线（红）

一支地精小队想要抓点牲口走，多拿点食物。直接自南境森林而来，沿小溪河浅滩行进。地精能够借助夜色贴近村庄东南侧，然后尝试渡河。

第他们会出些动静，比如破坏河滩上的脚力石臼与染料木桶。地精会尝试推翻木桶，看看里面有没有什么值得掠夺的东西，当然地精不懂得染料的价值，他们可能只是会拿尚未成型的染料丢着玩儿。随后穿过河流向北进入村庄，分散开来，掠夺他们见到的每一户人。

若未遭遇有效阻击，该小队将进一步逼近酒馆附近的马厩，意图驱赶马匹与牲畜。地精会以绳索套住牲口，数名地精共同拖拽撤离。

酒馆可能会吸引他们，让他们前去查看有没有更多有价值的物品。

东侧坡地路线（黄）

第二支地精小队的成员都习惯踹开房门，然后抢走里面闪亮亮和香喷喷的东西。沿小溪河东侧山坡推进，在松木村的东侧道路入口渡河，然后进入村庄。

他们会沿着村庄道路劫掠每一个见到的房屋，最终抵达村庄的铁匠铺并洗劫这里获得大量战利品。随后他们可能会被酒馆吸引转而尝试劫掠酒馆。

若该处遭遇强烈抵抗，地精会向原路返回沿着河道退却，利用林地遮蔽撤离。

攻坚拔寨地精（绿）

第三支小队是地精中最猖狂的。他们觉得自己就该好好打一架。绕行森林，从村庄西侧缓坡逼近领主庄园外围直辖地。他们可能觉得这个庄园才是村庄里最有价值的目标。

他们的第一目标为庄园的马厩。若未受阻挡，它们会尝试突破木栅栏进入庄园内院。庄园内储粮与马厩里的马是他们想要抢走的目标。但除非有人替他们打开庄园木栅栏的门，否则他们很难进行攻坚。

地精在面对坚固建筑时会放弃强攻，转而破坏外围作物，这时候他们会掉头向南，来到村中的水利工坊。尽管这里并没有太多财物，但如果地经破坏了这个地方，会极大的影响村庄的染料生产。

胆小如鼠地精（白）

这是一些胆子比较小的地精。该小队在袭击开始后的数轮内并不进入村庄核心区域，而是一路绕到了北方尚未收割的麦田之中。它们通过喊叫与火光判断前方小队成功冲入村庄并引发骚动时，这支小队才会涌入麦田里。

进入村庄后，它们不会攻击坚固建筑，也不对任何防御人员进行交战。地精会优先闯入门敞开的农舍或被破坏的围栏，翻找剩下的物资，恰点剩饭。（鼠鼠？）

若发现已有同类正在搬运物资，那么这支地精队伍很可能是自己的同类刚刚掠夺过的地方，因为那里更加安全，这支小队成员当遇到武装抵抗时，它们会迅速后退至建筑拐角或菜地里，躲避视线。若攻击者转身离开，地精会再次靠近试图偷走未被看守的物资或牲畜。

俘虏搜捕队

这些地精有着独特的目标，他们的目标不是闪亮亮，也不是粮食而是活人。地精相信俘虏可以换取赎金、充当苦工，或者给自己讨个媳妇儿。地精也相当性压抑。

这支小队和进攻庄园的部队有着同一个出发点。当战斗打响后，他们会快速渡河沿着村舍后排与条田之间的小路推进，一家一家的砸开房门，专门搜寻逃离主战场的平民。

它们优先锁定女人、孩童或受伤者。三至四名地精会一拥而上，以数量压制目标，将其推倒后用绳索或布条捆绑双手。然后骑在身上，命令其离开村落。

若目标失去意识，地精会将其拖行。每两

名地精可拖动一名体型为中型的俘虏，其移动速度降为 15 尺。若遭遇阻击，它们会凶悍的保护自己的战利品。并且渴望和任何他们觉得打得过的家伙打一架。

若抓获五名以上俘虏，地精会觉得抓够了。迅速撤向森林或河道方向。撤退过程中，它们会以俘虏作为掩护，逼迫守军减缓追击。

其余地精会放弃进一步搜捕，带着现有俘虏撤退。如果有玩家不幸被他们抓住。可进行一次 DC 15 的力量运动或敏捷巧手检定，成功则挣脱一只手的束缚。

当地精抢到了自己想要的东西，小队会组织撤退。撤退方向优先选择河道或林地。若携带牲畜，大量战利品，其移动速度降低至 20 尺。

发生的遭遇

不论玩家以什么样的方式进行对于松木镇的防守。你都可以展示下列这些事件之一，或全部来为他们的防守制造一些插曲。

被袭击的酒馆

这个事件开始时一般是以玩家发现酒馆遭到袭击开始，此时的玩家可能正在酒馆中进行守卫，也有可能其他地方发现酒馆遭到袭击。酒馆是村中唯一的两层石质建筑。战斗爆发后，部分未能及时撤往领主庄园的村民聚集于此，包括老人、妇女与几名手持农具的青年，共 2d12 人。酒馆内灯火未熄，门窗紧闭，但喧哗与哭喊声容易暴露位置。

15 名地精组成的小股队伍开始靠近酒馆。它们只是被酒馆内的灯光与人声吸引。两名地精持短弓留在街角（如果玩家是从外面来的，那么这两只地精会发出警告），其余地精冲向正门与侧窗，尝试撬门或从窗户翻入。

门板 AC 15，生命值 18。窗户 AC 13，生命值 10。

若地精闯入酒馆，一层空间狭窄，桌椅翻倒，整个 1 楼视为困难地形。惊慌的村民会向楼梯往 2 楼涌去。每轮开始时，主持人可掷 1d4，结果为 1 时，一名村民跌倒在楼梯或门口，占据 5 尺空间，直到有人以一个动作用一次 DC 10 的力量运动检定将其扶起或拖离。

地精优先攻击持武器者，根据地精的动机，他们的目的可能是掠夺财物、食物，或者尽可能的击倒平民，并且把他们俘虏。

酒馆二层为储物与客房区域。楼梯宽 5 尺。站在二层的角色对下方生物具有半身掩护。

若战斗不利，地精们会试图撤退。持弓的地精可能点燃屋外草垛或木桶，制造烟雾。火焰在木质外构件上蔓延，烟雾弥漫的一层区域视为重度遮蔽。

着火的房屋

当玩家在村中行动时，浓烟从一间建筑翻涌而出。房门半开，屋内已有明火。此处先前已被地精洗劫，屋内翻倒的柜子与破碎的陶罐散落一地。若先前触发了被袭击的酒馆事件，那么这个地方也可能是酒馆。

屋内仍有人未能逃出。可能是一名被梁木压住腿部的村民，或躲在床下的孩童。主持人可根据战况决定是否是否存在一名或两名受困者。

在地图中放置 3~4 处燃烧点，每一轮燃烧点都将扩散指周围的 5 尺，当燃烧范围遍布整间建筑，或玩家开始该事件 6 轮之后，火场将不再可以进入。

燃烧区域视为重度遮蔽。进入屋内的生物在其回合开始时必须进行 DC 14 的体质豁免，失败则因浓烟窒息而陷入中毒状态，直到离开烟雾区域。连续三次失败后，该生物当场昏迷。生命值降为 0 但保持稳定。

屋内地面堆满杂物，视为困难地形。每轮结束时，主持人掷 1d6，结果为 5 或 6 时，一段燃烧的木梁坠落。该区域 5 尺内的生物必须进行 DC 13 的敏捷豁免，失败则受到 2d10 点火焰伤害，成功则不受伤害。

若受困者被压在梁木下，需要一次 DC 13 的力量运动检定以移开重物。成功后可将其拖离。拖动一名中型生物时移动速度减半。

若受困者处于昏迷状态，可进行一次 DC

14 的感知察觉检定以在烟雾中定位其位置。成功则可在本轮内接触到目标。

造水术可在 30 尺内制造至多 10 加仑水，足以扑灭一个 5 尺见方区域的火焰。连续两轮对同一区域施放可完全熄灭该处明火。

冰霜射线命中燃烧物体后，可在该回合内减缓火势蔓延，主持人可判定该区域本轮不会扩散。

敌人的运赃车

在战斗进行至中后段时，玩家在村庄边缘或通往森林的小路上目击一辆简陋木车。木车由两头驮兽拖拽（很不幸的情况下，也可能是人），车上堆放粮袋、染料桶、铁器与被捆绑的俘虏。车旁有 30 只地精护送，真是一支庞大的队伍。

运赃车是一个 3×3 的巨型物件。移动速度为 20 尺。若装载两名以上俘虏或大量沉重货物，移动速度降为 10 尺。道路为泥土与卵石混合地形，视为正常地形。

一半的地精分散在木车两侧，另一半则在马车上吵吵嚷嚷。短弓地精位于马车上方，其余地精靠近车体。若玩家发动攻击，地精立即集中于车旁形成防线。

若俘虏在车上，地精可能以一名俘虏为威胁，迫使玩家停手。主持人可形容一名地精在其回合使用一个动作，将弯刀架于俘虏颈部。此时若地精在下一轮受到伤害，地精会尝试处决俘虏，除非玩家通过一次成功的远程攻击将其解救。

若玩家击败或驱散护送地精，可检查车上货物。

车体 AC 15，生命值 27(5d10)，拥有对穿刺和挥砍伤害的抗性。破坏车轮可使其无法继续移动。对车轮造成 10 点以上的单次伤害即可使其失去行动能力。

若地精损失超过半数，其余成员会放弃车体向森林逃散。若玩家在两轮内成功截停木车，可完整夺回大部分物资。若拖延时间过长，可能有 1d4 件贵重物品在混乱中损坏或遗失。

此事件适合发生在追击阶段或战斗尾声，为玩家提供一次高风险的拦截选择。

斩杀俘虏地精头目

在一些彰显个人武艺的武勇传之中，斩杀敌军大将即可使对方提前崩溃。让玩家进行这一步，也可以给予他们更加倾向于传统的模组体验。

在混战之中，地精群体就像是放了学的小学生或者一群乱拱的野猪一样，没有军纪，但它们依旧会围绕一名更强壮、更凶狠的个体行动。这名地精头目通常佩戴从人类或矮人处夺来的头盔或胸甲，武器质量更好，声音嘶哑而尖锐。周围约有 8 名地精始终靠近其 20 尺范围内行动。

当玩家位于战场中心区域时，可进行一次 DC 14 的感知察觉检定。成功则在嘈杂中辨认出一名装备明显优于同类的地精。如果玩家占领了高处视野，主持人可允许角色以一个动作进行一次 DC 15 的智力调查检定，通过判断地精的行动方向与呼应方式确定头目位置。

若玩家此前曾审问间谍或观察敌军集结，那么会更容易发现他们的存在，DC 降低 2。

地精头目身边 8 个普通帝君把他们团团围住。要穿过普通地精形成的空间，需依照穿越敌对生物空间的规则处理。玩家可使用以下方式创造接近机会。

若角色以一个动作进行一次 DC 14 的魅力说服检定并成功，可以唤醒这位地精头领心中的荣耀，并接受和玩家单挑。成功则普通地精在下一轮内不会主动进入该单挑区域，除非头目生命值降至一半以下。

通过地形

若玩家事先布置过陷阱或利用倒塌的车体、翻覆的酒桶制造困难地形，可迫使地精阵形松散。当地精在困难地形中移动时，彼此间距扩大。

获得盟军协助

若村民民兵或盟友在场，可以将情况描述为盟军拖住了作为护卫的地精，而给玩家创造出了单挑机会。

头目数据可使用地精大王的数据。

地精大王 Goblin King

小型类人生物（类地精），中立邪恶
护甲等级：16（不合身的板甲）

生命值：45（10d6+10）

速度：20 尺

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

技能：隐匿+5，威吓+5，欺瞒+5，察觉+3

感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 13

语言：通用语，地精语

挑战等级：2（450 XP）

不合身的板甲 *Ill-fitting Plate*。地精大王强行穿着一套为人类打造的板甲，行动笨拙。他的速度降低 10 尺，进行敏捷特技和力量运动检定时具有劣势。

迅捷逃逸 *Nimble Escape*。他可以在自己的回合以一个附赠动作来执行撤离或躲藏动作，同时从板甲的背后溜出来。

动作

多重攻击 *Multiattack*。地精大王发动两次近战攻击：一次+1 长剑攻击和一次短剑攻击。

+1 长剑 +1 *Longsword*。近战武器攻击：命中+6，触及 5 尺，单一目标。

命中：8（1d8+4）点挥砍伤害，

精制品短剑 *Fine Shortsword*。近战武器攻击：命中+5，触及 5 尺，单一目标。

命中：6（1d6+3）点穿刺伤害。

附赠动作

大王命令 *King's Command*。地精大王可以选择身边 30 尺内一个能看见他的地精，命令其立即执行一个撤离或躲藏动作。该地精可以使用其反应来执行此命令。

击杀或俘虏

当头目生命值降至 0 时，若玩家声明进行非致命攻击，则头目陷入昏迷并稳定。若以致命方式击杀，那么玩家可以获得物品地精大王的头。

俘虏头目需要在其昏迷状态下用绳索捆绑。进行一次 DC 10 的敏捷巧手检定或力量运动检定即可固定。

展示战果

若玩家在战斗中高举地精大王的头作为证明，可在 30 尺范围内所有能看到该场景的普通地精其下一回合采取脱离或撤退行动。

若头目被俘并当众示众，地精目睹头目被制服后，地精集群的伤亡承受率从常规军降为新兵。

领主庄园

如果玩家根本就没有接防守帝君的任务，或者一个盟军都没摇到，觉得自己守不起，还是退回领主庄园守吧，那么就会触发这样的战斗。闪光会装作一副很震撼的表情表示。卧槽，我怎么没有相信你们地精真的会来攻城。把村民全都集结起来，把所有值钱的东西尽可能的往领主庄园里搬.....

此前她判断庄园不会成为目标，这是他和地精说好了的，但是地精早就已经把这件事情给忘记了，为了尽可能的拯救村民，外墙的大门是打开的。若玩家未主动要求封闭栅栏大门，庄园大门在袭击初期可能仍处于半开状态。

本章节分为外墙防御与内院失守后的防御两阶段。进攻庄园的地精人数最多可达 60 地精，由攻坚拔寨地精与俘虏搜捕队共同构成，前者会觉得这座最华丽的大宅里肯定有值钱的宝贝，后者纯粹是性压抑。

第一阶段 木栅栏防御

当地精绕行森林自西侧缓坡出现时，主持人可判定第一波为 20 至 30 名攻坚拔寨地精。若村庄其他区域失守，俘虏搜捕队可能随后带着被拖行的村民逼近庄园外围，闪光蒂芙尼起初不认为地精会真正冲击庄园。她可能命令仆人继续打开大门接收逃难而来的村民，而非立刻关闭大门。地精可在第一轮冲刺中抵达栅栏外 20 尺位置。

大门关闭之后就可以给他插上一根非常厚重的木梁上锁。需要一个动作并成功通过一次 DC 15 的力量运动检定

栅栏视为大型物件，AC 15，每 10 尺段

生命值 100。双开门需通过 DC 18 的力量检定破坏，或将其生命值降为 0。

地精行为

要是玩家关门失败了。攻坚拔寨地精会离开冲向马厩方向。

被关在门外的话，地精试图通过砍断围栏木桩制造缺口。它们会分散攻击不同段落，让地精集群对物件发起攻击。

若三轮内未能造成明显破坏，它们会尝试攀爬。攀爬 20 尺木栅栏需要一次 DC 12 的力量运动检定。成功者在下一轮翻入内院。

若俘虏搜捕队随后抵达，它们会把已抓获的村民推至栅栏前，大声叫嚷，试图威胁守卫开门。

玩家与闪光可以登上栅栏旁边的瞭望塔楼区域，那里有 10 尺×10 尺的可站立区域，高度为 60 尺，视为获得三分之三掩护。

若守军维持远程火力两轮以上，地精可能转而放火。火把接触木栅栏后，三轮内若未扑灭，将对该段每轮造成 15 点火焰伤害。造水术可立即熄灭一段 5 尺火势。

第二阶段 内院失守

若有地精翻越或门被破坏，战斗转入内院。

攻坚拔寨地精直奔马厩。若成功进入，将尝试解开战马缰绳。解开一匹马需一个动作。若未被阻止，两名地精可牵走一匹马，移动速度为 30 尺。

俘虏搜捕队在此阶段会尝试抓住任何他们看到的人。它们冲向侧楼或主楼入口，寻找躲藏者。若发现暮光或仆人，将立即进行压制

并捆绑。

在这个情况下，他们就算抓满 5 人，也不会尝试结束战斗，而是直接把失去战斗能力的俘虏往地上一丢，认为攻占这里能够抓住更多更想要的俘虏，尤其是那名闪亮的骑士。

若地精点燃马厩，每轮火势扩大一个 5 尺区域。处于燃烧区域内的生物在其回合开始时受到 1d10 点火焰伤害。

组织转移马匹需要一个动作并成功通过一次 DC 13 的感知驯兽检定。失败则马匹受惊，向随机方向移动。

第三阶段 主楼防御

若内院局势失控，闪光将命令所有平民进入地窖。地窖木门关闭后，视为完全掩护。破坏木门 AC 15，生命值 60。

主楼的石墙 AC 17，每 10 尺段生命值 200。无攻城器械情况下，地精难以在短时间内突破。

若战斗拖延超过 10 轮，地精士气开始下降。损失达到三分之一数量后，攻坚拔寨地精可能转向破坏外围菘蓝田或水利工坊。俘虏搜捕队若已有收获，则优先撤退。

闪光的失误

一匹战马的价格在 400 金币以上，而一仓库的染料足足有 1800 磅之多。不管是马厩着火，还是仓库着火，都基本上代表着一名骑士的生涯走到了终结。对于损失的无法承受会让闪光犯下错误，优先挽救自己的马匹，或者是拯救自己的仓库。若玩家未介入，她可能低估火势风险，优先保全战马，离开主楼大门的防

御区，而让地精攻入主楼之内，直达地窖。

战斗结果

若栅栏与马厩未被点燃，或者闪光没有离开自己在主楼大门的岗位。庄园主楼几乎不可能被攻破。

若火势蔓延至内院并无人及时扑灭，会点燃马厩和侧楼。若地精成功带走战马或抓获平民，庄园虽未失守，但损失沉重。

唯一的无损通关方法，似乎只有把地精阻止在外墙之外，或者不让地精攻击庄园。

获得报酬

当地精的攻势被击退。村民会如同先前承诺的那样支付合理的报酬。除去先前在攻击之前被承诺的报酬之外，对于菘蓝的优先收购权也是报酬的一部分，同时也可以让需要支付的银币报酬转化为菘蓝染料进行支付。根据作战的不同，有这些染料原料得到了保留

本地村民共有 30 亩自有菘蓝田。预计每亩产量 60 磅，总产量为 1800 磅菘蓝原料。若全部保留，可折算为 36 单位标准批次，每 50 磅为一单位。

这些原料在劫掠发生时分散于以下关键位置。

村外晾晒场

约 600 磅正在进行翻晒与初步处理。若此处被焚毁，视为全损。若仅遭掠夺，或者在此处爆发战斗，导致踩踏，可保留 3/4。

染料工坊后院发酵坑

约 600 磅处于发酵阶段。装着这些染料原料的大瓮，会被路过的地精推倒，全部损毁。

农舍地窖与阁楼

约 300 磅分散存放于七至十户人家。每有一处农舍被焚毁或洗劫，损失约 30 至 60 磅。若成功守住大部分民居，可保留其中八成以上。

酒馆储藏间

约 150 磅作为抵押物存放在这里。若酒馆起火且无人扑灭，则视为全损。若酒馆未被攻破，则全部保留。

领主庄园临时仓库

约 150 磅染料被转移到了领主庄园中。若庄园外栅栏未被突破，则全部保留。若内院失守，则视为被掠或焚毁。

主持人可根据战斗经过统计各关键位置是否遭到破坏。将保留下来的磅数汇总，即为玩家可优先收购的总量。

当然，如果玩家事先要求村民对于染料原料进行转移，那么按照他们的计划来，将染料的位置分开存放。

若所有关键位置安全，玩家可收购最高 1800 磅。

这些染料原料原价 250 银币 50 磅，但由于本地大量盈余，在此季节价格降至 125 银币 50 磅。玩家没有实力采购的染料原料将会被后续到来的商队或者响亮者威登的商队以他们的资金在一周之内陆续进行收购，响亮者威登随身携带的金钱在上面的章节有所提到。

响亮者威登也有可能与玩家团伙进行协商，若是共同保护了村庄，那么应该将收购权

利对半分。

结束了？真的结束了吗？

结束了吗？作为一个遭遇而言，玩家完成了一场惊心动魄的地精防守战，首先确定了地精袭击真实存在，然后想办法利用当时在村里的武装力量协助进行防御 150 个地精的进攻，可能还打了一场漂亮的歼灭战，消灭了地精的首领，完成了一次斩首行动，这对于一次遭遇而言已经非常的不错了。

但是作为主持人的你，当然知道这一切后边引发祸患的源头正是本地的领主闪光蒂芙尼。如何识破闪光蒂芙尼和他贪婪的管家的阴谋，如何反制，以及对于地精部落突袭的事情，将作为模组的一部分呈现？

第 5 章

突袭地精部落

第 5 章节将讨论这个模组更为传统的运行方式，不去思考那些指挥民兵们和地精正面临展开军队与军队之间的决斗的问题，让玩家可以直接对地精的部落展开突击。按照先前的说法，就会是一个有着 150 名可以战斗的一般地精和些许头目的地精部落。

有许多人会坚信，对于地精这种生物，只要勇敢的发起进攻。斩杀他们的头目，对方就会做鸟兽散，无论这个想法是否正确，我们来实践吧。

地精部落位于松木村西北方向，沿小溪河上行约两小时路程，再转入无名溪谷向北半里。部落据点设在一处废弃采石场内。采石场三面为陡峭岩壁，高约四十至六十尺，岩面布满裂缝与灌木。南侧为唯一开阔入口，宽约三十尺，连接一条由踩踏形成的泥路。

侦查敌情

采石场入口处竖立一道木栅栏门，这是在人类还在使用这里的时候留下的，高八尺，由削尖木桩捆扎而成，门后设有两座简易木制瞭望塔，高十五尺，各可容纳四名地精。

部落内部主要区域

入口栅栏门：大门 AC 15，HP 60。门后两侧瞭望塔上的地精携带短弓，负责警戒。塔上地精在发现入侵者时会敲响悬挂的铁片。

中央空地：采石场底部开阔地带，地面铺有碎石子与炭灰。地精在此处理猎物、打磨武器或争吵。空地中央有一处火坑

头目窝棚：位于采石场最内侧岩壁下方，利用天然凹陷搭建，比其他窝棚更大。

储藏洞窟：采石场东侧岩壁底部有一处天然裂缝，向内延伸约二十尺。地精将劫掠所得的食物、金属器皿与布料堆放在此。

食物储藏区：储藏洞窟最深处。直径约十五尺，顶高五尺，高于这个身高的冒险者，只能使用蹲伏的方法前进。此厅室即为食物储藏区。食物包括肉干、偷来的风干香肠、面包、生南瓜、抢来的面粉袋以及若干桶麦酒。

铁锅：北侧岩壁下有一口铁锅，锅直径三尺，深两尺。地精每日傍晚在此处煮一锅杂炖，内容为所有能找到的剩食与水，煮至糊状后分食。首领优先食用锅中固体部分，其余地精分食汤水。

若玩家潜入食物储藏区，可通过一次 DC 12 的智力调查检定确认铁锅位置与炖煮时间。地精每日日落后约一小时开始生火煮食，持续两小时。在此期间锅中食物无人看守，但周围十尺内常有零散地精走动。

玩家可向锅中投入毒药。成功则下一日的炖煮会使食用者中毒。约三分之二的地精在进食后一小时内陷入中毒状态，生命值减半且攻击检定具有劣势。主持人可根据毒药类型与剂量调整效果。若投毒被发现地精会尝试报警，但如果只是目击到有地精中毒，则不会触发警报，因为.....地精已经非常习惯食物中毒了。

俘虏坑：采石场西侧角落，一个深八尺的土坑。用于关押等待处置的俘虏。

繁殖区域：采石场西侧岩壁下的三个相连

窝棚。窝棚由木板与兽皮搭成低矮结构，入口高约三尺。内部铺有干草与破布。幼年地精约三十至四十只，在窝棚附近爬行或追逐昆虫。繁殖区臭味浓烈，混杂尿骚、幼年地精在成年地精外出战斗时无人看管，玩家可通过繁殖区绕行至头目窝棚后方，此路线使通过 DC 13 的敏捷隐匿检定即可绕过巡逻。

粪便与垃圾处理：地精在采石场南侧入口外的灌木丛中随意排便。该区域面积约三百平方尺，地表覆盖粪便，苍蝇密集。玩家可在此处通过一次 DC 10 的感知生存检定确认他们已经靠近了地精的居住地。这应该也会是他们在此地做的第 1 个鉴定。

粪便区与垃圾区相连。垃圾堆位于采石场东侧外墙根，包括破碎陶罐、生锈铁片、烂布、兽骨、以及地精制作失败的工具。玩家若在垃圾堆中翻找，可通过一次 DC 14 的智力调查。能找到的东西请查看后续章节。

当玩家靠近此处采石场的时候，有可能遭遇六名地精组成的队伍，他们并不是什么放哨巡逻的队伍，而是外出打猎的地精，这些地精很有可能装备弓箭。

部落总战斗人员约一百五十名地精，其中包含 4 名使用地精头目数据的个体，以及地精大王。

大王名为红牙，因左侧獠牙被铁锈染成暗红色而得名。红牙使用地精大王数据，地精大王窝棚周围常驻一名贴身护卫，使用地精头目数据。

其余地精使用**一般地精**数据，他们只有粗糙的棒子和石头作为武器。

一般地精 Common Goblin

小型类人生物（地精类），守序邪恶

护甲等级：13（盾牌）

生命值：5（2d6-2）

速度：30 尺

力量 6（-2） 敏捷 12（+1） 体质 8（-1）

智力 10（+0） 感知 8（-1） 魅力 8（-1）

技能：隐匿+3

感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 9

语言：地精语

挑战等级：1/8（25 XP）

灵巧逃脱 Nimble Escape。地精可以在自己的回合中，以一个附赠动作执行撤离或躲藏行动。

动作

木棒 Club。近战武器攻击：命中+1，触及 5 尺，单一目标。

命中：2（1d4）点钝击伤害。

投石 Rock。远程武器攻击：命中+3，射程 20/60 尺，单一目标。

命中：3（1d4+1）点钝击伤害。

扑压 Pile On。近战武器攻击：命中+1，触及 5 尺，单一中型或更小体型目标。命中：目标被擒抱（逃脱 DC 11）。若目标已被至少两个其他地精擒抱，则改为陷入束缚状态。

进行侦查

侦查方式一：攀登岩壁

采石场西侧与北侧岩壁布满裂缝与灌木丛。玩家可通过一次 DC 13 的力量运动检定攀爬至岩壁顶部。成功后可俯视整个采石场内部。在顶部进行观察时，可进行一次 DC 14 的感知察觉检定，获得以下三项情报中的两项，检定结果 16 以上获得全部三项。

情报 A：揭露头目窝棚位置，红牙每日晨间会在窝棚外散步约半小时。同时玩家还将发现在窝棚里有一个被笼子装的亮闪闪的皮克精。

情报 B：储藏洞窟入口守卫一共有 4 个地精站岗。每四小时换班一次，换班时有两分钟间隙，此时洞窟入口只有一名地精看守。

情报 C：俘虏坑内目前关押两名人类，疑似之前失踪的旅行者。主持人可以把任何自己想要的 npc 安置在这里。

若攀爬检定失败但结果不低于 10，玩家在攀爬过程中弄落碎石，引起下方地精注意。采石场内将有一名地精抬头观察，并进行一次感知察觉对抗玩家的敏捷隐匿。若地精成功，部落进入警戒状态。

侦查方式二：潜入侦查

想要活动更多情报的玩家可尝试从南侧入口附近潜入。入口泥路两侧有灌木与乱石堆，提供半身掩护。玩家需要进行一次团体敏捷隐匿检定，对抗瞭望塔上地精的被动察觉 12。团体检定需半数以上成功。若团体隐匿成功，玩家可接近至栅栏门外进行进一步侦查。

通过一次 DC 12 的感知察觉，发现门后地精共四名的位置，两人在栅栏门内，两人在瞭望塔上。观察到这些哨兵的死角和他们偷懒的行为，即可找

到一条在视野盲区进入地精部落的道路。

如果玩家需理解地精语，那么通过一次 DC 13 的智力调查检定，从地精的交谈中听到一些有用的信息。此时放出的信息，取决于玩家想要打听些什么。

在营地中可以找到许多的脚印。通过一次 DC 12 的感知生存检定，会发现脚印中有非地精的靴印，尺寸更加接近人类。

侦查方式三：伪装混入

玩家可通过地精三姐妹等方式尝试扮演一个地精，使用地精服装或全身涂泥等方式（很显然，如果玩家和地精的体型区别过大，那就是在糊弄鬼。）。也可以说服地精三姐妹，让玩家扮演抓来的俘虏，以此名义进入地精部落。每名伪装者需进行一次魅力（欺瞒）检定，对抗地精的被动洞察 10。成功混入后，玩家可在部落内自由行动最多一小时，或直到做出引起怀疑的行为。

玩家可以打听到有两名地精头目对红牙心存不满，常在火坑旁低声议论。这两名头目分别是灰皮与独耳。

若玩家在潜入期间被识破，周围地精会发出尖叫。玩家立即投掷先攻，周围 2d6 只地精将加入战斗，并且每回合增加 1d6 只。

当然，玩家也可选择直接发起突袭部落。突袭时地精的先攻检定具有劣势。但地精会迅速组织反击。想通过挑衅之类的方法让地精大王出来单挑，几乎是不可能的，他和所有地精一样，怕死，而且以卑劣为骄傲，毫无荣誉。

在地精部落的发现

当地精部落被击溃，玩家击杀了红牙或驱散了剩余地精后，可对采石场进行全面搜查。若玩家在袭击前通过潜入方式进入部落，同样可在不被发现的情况下获取以下物品与证据。

头目窝棚的证据

红牙的窝棚位于采石场最内侧岩壁下方。窝棚内铺有干燥苔藓与两张拼接的羊皮。靠墙处堆放红牙的个人财物。

三件武器。一把短剑。一把轻弩。一把手斧，这些装备均为管家从领主庄园武库中取出后处理标记，再交给地精。一般来说地精不会主动打磨或去除武器标记，这些人为抹除痕迹的行为本身就是证据，证明有人刻意隐藏武器来源。

精美的金银币。一只粗麻布钱袋，内装银币约四十枚，这些银币没什么问题，就是看起来过于“新”了。

头目窝棚的木柱上挂有一张羊皮纸，画有简易地图。地图标注了松木村染料仓库、马厩与酒馆的位置。

懂地精语的角色可直接阅读兽皮上的标注。不懂地精语的角色通过一次 DC 14 的智力调查检定可理解地图内容，并可发现地图上某些标记的精确程度超出地精侦查能力。

储藏洞窟的证据

储藏洞窟外层堆放粮食与普通劫掠品。内层食物储藏区后方有一处小凹坑，用木板遮盖。

移开木板后可发现以下物品。

铁质箭头约一百五十枚，用纸包裹。老汤姆认出来这批铁箭头。受管家委托赶制这批箭头，以为村庄储备防御物资为名义。

食物储藏区残渣中含有菘蓝叶碎屑。管家曾向地精提供菘蓝样品，用于让地精熟悉村庄特有的气味，便于夜间定位染料仓库。地精将样品投入锅中煮了吃掉。

俘虏坑的证据

俘虏坑内关押两名人类。一男一女，均为沿溪镇附近的旅行商人，被地精抓获后关押至今。获救后他们会提供以下证言。

关押期间，曾有一名人类男性多次来到部落，与红牙在窝棚内密谈。该男子左腿微瘸，说话时习惯清嗓子，身上有草药味和烟草味。

两名俘虏听到红牙用蹩脚的通用语确认村庄是不是真的毫无防备，与“那个要烧掉的”染料仓库，其中一名俘虏在关押期间透过坑口木板缝隙看到灰袍男子的侧脸，描述其年龄约五十岁，面容消瘦，下巴有痣。

这些体貌特征与管家完全吻合。俘虏获救后可随玩家前往村庄当面指认。

垃圾堆

采石场东侧外墙根的垃圾堆被玩家翻找垃圾堆并通过一次 DC 14 的智力调查检定可获得以下物品：

被垃圾掩埋的玻璃药瓶一只，高约三寸，瓶身有裂纹，用软木塞封口。瓶底烧制时印有

沿溪镇药剂师行会的标记。瓶内残留少量干枯草药碎屑。管家因腿伤长期服用止痛草药，此瓶为他随身携带之物，在一次交易中遗落在红牙窝棚内。此物可直接指向管家个人。

以上的物品均无法单独定罪，但可作为辅助证据，与其他发现形成完整链条。又或者我们光明的中世纪，从来不需要什么完整的证据链条，只需要让更上面的领主起疑心，然后屈打成招就好了。

战利品汇总

地精溃散后，除上述证据外，玩家还可从部落中获取以下战利品：

粮食与物资：约八百磅各类谷物与腌肉，二十桶麦酒。可折算为约两百银币。

武器与装备：地精自制的短弓约四十把，骨质匕首共十把，这些蛮荒的装备，没有谁愿意收购。铁质箭头约三百枚，品质良好，可转售。

钱币：地精部落多年劫掠积累的硬币总计约三百二十银币、五枚金币，以及少量铜币。其中包含管家支付的六枚外国旧式银币。

特殊物品：红牙使用的+1长剑。被抹去标记的短剑与轻弩各一把，可作为证据。

俘虏：两名旅行商人，获救后每人提供五十银币酬谢。可能还有一至两名之前失踪的村民。

若玩家在潜入时获得证据而未惊动地精，可选择绕过正面战斗，直接带着信息和证据返回松木村或沿溪镇。

暗中偷袭

若玩家不希望与整个地精部落交战，可选择潜入并俘获单个地精进行审问，获取口供后撤离。以下为可行方案。

捕捉巡逻队

地精部落夜间有巡逻队，每半小时绕采石场内部一周。巡逻队由8只地精组成。玩家可在采石场南侧入口外的路旁设伏，等待巡逻队经过时发动突袭。中的普通地精知晓信息有限，但若其中包含一名小头目，通过DC 13的威吓检定可问出红牙与人类的交易，不晓得具体的内容。

诱捕头目聪明耳

聪明耳（在先前的章节中出现过）对红牙心存不满，且常在夜间独自到采石场东侧垃圾堆附近翻找食物。灰皮的被动察觉为12，玩家需进行一次DC 12的敏捷隐匿隐藏在垃圾堆周围三十尺内。被制服后，通过DC 12的威吓或游说检定即可让他开口，可以尝试将他拉到玩家这一边。他知晓袭击计划的大部分内容，包括攻击目标、不得攻击庄园的指令，以及管家的体貌特征。

地精大王的“配偶”

地精大王红牙的配偶是一只被强迫留在此处的皮克精。她名叫铃铛，原本是在凡人世界中旅行的吟游诗人。红牙在一次劫掠中捕获了她，用铁丝笼囚禁在窝棚内，强迫她作为配偶。铃铛因长期接触铁笼，铁质过敏使她持续处于中毒状态，无法飞行，红牙将她视为自己地位和财富的象征，向部落炫耀。

铃铛被关在头目窝棚内的一个铁丝笼里。笼子挂在窝棚顶部靠近岩壁的位置，玩家可以尝试把它偷走。

铃铛获救后愿意主动告知所知的一切，无需检定。作为红牙的配偶，红牙与管家交谈时她全都在场。她知晓管家的长相以及对话的内容，知道他们约定谈话的信号是在某个树桩上绑一块红布。但是帐篷之外的事情，铃铛就不知道了。

引诱红牙出洞

如果玩家事先从铃铛或地精三姐妹/管家本人那里处得知红布暗号。可模仿管家的方式，在森林边缘枯树桩上绑一块红布。红牙看到信号后会以为管家又有新的情报提供，带两名地精头目前往树桩处。红牙被俘虏后需要通过DC 16的威吓才能开口，他知晓全部交易细节，包括管家交代的不攻击庄园、不穿白衣服的人等具体指令。如果地精大王失踪了，地精部落也不会做鸟兽散，而是有可能选举一位新的大王。

玩家获得口供和物证后，可选择将证据提交给沿溪镇男爵、当面质问管家、要挟领主获取报酬，或自行决定其他处理方式。具体结果由主持人根据玩家选择裁定。

地精们得到的信息

通过审问地精大王或者他的配偶，又或者是管家本人，可以还原当时地精大王与管家进行对话时的内容，在这种情况下，可以将第4章中的关于地精路线的内容公开给玩家。但这份情报此时是否有意义，完全取决于你还不想开一场村庄防守战？

管家希望红牙在夜间发动袭击，到时候村庄里的防守会非常空虚，可以任由地精进行抢掠，而不会遭到反抗。不光有东西抢同时还能拿到一笔报酬。

他在地图上标出来三个必须攻击的目标。染料工坊必须焚毁，晾晒场的菘蓝叶必须踩烂或烧掉，未收割的田地里的农作物也必须破坏掉。马厩中的马匹和牲口都可以抢走。

管家告知红牙，绝对不要攻击领主庄园。地精不得进入庄园内院。不要攻击穿白色盔甲的人，那是领主本人。管家解释这些地方有更强的守卫，地精打不过的。

营救领主大人。

本章基于以下前提。玩家先前的剧情里将闪光蒂芙尼逼至必须亲自对抗地精的境地。她选择鲁莽出击，干脆利落的把自己捐掉，被地精俘虏。

骑士的封建义务要求领主保护领民。若村民集体提出防御请求而她拒绝，上级男爵有权以渎职罪剥夺她的爵位和领地。她唯一能保住爵位的方式是在道德上洗清自己。亲自对抗地精，哪怕战败被俘，也能证明她尽了领主的义务。

她事先与地精有约定，她相信红牙会遵守管家转达的指令。而且自己身穿全身板甲，防御等级高，普通地精难以对她造成有效伤害。即便被俘，她认为红牙也不会虐待她。被俘后她可以声称自己英勇作战被俘，反而获得道德加分。她沉迷骑士小说的性格也促使她选择这种戏剧化的单挑行为。

她失算了。地精确实没有杀她，但地精没

把她当作领主或骑士，只当作一头牲口。

所以玩家没有办法在俘虏坑找到被绑架的领主，就算询问这里的地精，他们能够得到的答案则是：我们最近没有绑架什么高贵的贵族啊，我们最近只是绑了一匹马。当玩家讨论什么叫绑架一匹马的时候，就可以让骑马的地精大王闪亮登场了。

地精大王（骑乘半人马状态）

大型类人生物（地精类/怪兽），中立邪恶

护甲等级：18（板甲）

生命值：85（10d10+30）

速度：40 尺

力量 18（+4）敏捷 16（+3）体质 16（+3）

智力 10（+0）感知 12（+1）魅力 12（+1）

豁免：力量+6，敏捷+5，体质+5

技能：运动+6，威吓+5，驯兽+3

感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 11

语言：通用语，地精语

挑战等级：4（1,100 XP）

骑乘绑定 Bound Rider。地精大王用皮绳和铁链绑在半人马背上。当该单位生命值降至 42 以下时，皮绳断裂，地精大王从半人马背上摔落并陷入倒地状态。半人马获得自由，不再受地精大王控制。

践踏 Trample。当地精大王骑乘半人马移动至少 20 尺后，他可以对路径上所有中型或更小体型的生物发动践踏。每个目标必须进行一次 DC 14 的力量豁免。豁免失败则受到 11（2d6+4）点钝击伤害并陷入倒地状态。豁免成功则伤害减半且不会倒地。该单位在同一个回合内无法再次使用践踏。

迅捷逃逸 Nimble Escape。当地精大王从半人马背上摔落后，他可以在自己的回合以一个附赠动

作执行撤离或躲藏动作，并立即脱离战斗。

动作

多重攻击 Multiattack。该单位发动两次攻击：地精大王发动一次骑枪攻击，半人马发动一次蹄击攻击。

闪光蒂芙尼的骑枪 Shining Tiffany's Lance。近战武器攻击：命中+6，触及 10 尺，单一目标。

命中：11（2d6+4）点穿刺伤害。若该单位移动至少 20 尺后使用此攻击，则额外造成 7（2d6）点伤害。

蹄击 Hooves（半人马）。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。

附赠动作

大王命令 King's Command。地精大王可以选择身边 30 尺内一个他能看见的地精，命令其立即执行一个攻击动作。该地精可以使用其反应来执行此命令。

骑乘冲刺 Mounted Dash。该单位执行疾走动作，速度翻倍直至回合结束。

解除绑定 Disengage（当生命值降至 42 以下时自动触发）

地精大王从半人马背上摔落，陷入倒地状态。半人马获得自由。地精大王可以立即使用其反应动作执行撤离，并在自己的下一个回合使用迅捷逃逸离开战斗。

第 6 章

在这一章节里将讨论故事结束的几种可能性，玩家将作为旅行商人卷入了这一场风波之中，而当一切尘埃落定，就到了他们大赚特赚的时候了。

常规收获

在先前的获得报酬章节已经讲过，若是玩家正常的击退了地精保护财产，可以得到什么样的利润？

威尔会向玩家支付承诺报酬。报酬形式为银币与菘蓝染料混合，具体数额由主持人根据战斗结果计算。

本地的农民会提出以每五十磅一百一十银币出售染料。村民急需现钱修缮房屋并购买过冬粮食。玩家可接受此价格，也可通过一次 DC 14 的游说检定将价格压至每五十磅九十五银币。检定失败则维持原价。

若与商队合作。响亮者威登在庆功宴上提出联合收购。威登的护卫与玩家共同押运，利润五五分。

而失乡骑士七人向玩家表示，今后若需雇佣，可给予折扣。具体折扣为正常雇佣费用的七折。骑士们暂时留在松木村。

村民为玩家举行庆祝。此环节无规则影响，主持人可根据氛围描述。

要挟以获利

如果玩家掌握管家与地精交易的证据，且证据足以指向闪光蒂芙尼。蒂芙尼未被公开揭发，仍保有领主身份。那么就可以触发这样的

选项。

玩家与蒂芙尼谈判，在证据充足的情况下。玩家可选择以下一项或多项要求。每项要求需通过一次 DC 14 的威吓检定。检定失败则蒂芙尼拒绝该项，玩家若坚持需放弃其他项或降低要求。也可以根据玩家的想法自行编写要求。

要求一。以每五十磅八十银币的价格收购全部村民手中的染料。蒂芙尼动用领主权力量制村民出售。

要求二。蒂芙尼支付二千银币封口费。她无法一次付清，可分四次支付，每次五百银币，每三十天支付一次。若玩家接受分期，需自行跟踪支付进度。

要求三。蒂芙尼将庄园三十亩菘蓝田未来三年的收成以每五十磅八十银币的价格预售给玩家。

要求四。蒂芙尼为玩家撰写一封举荐信，推荐玩家成为沿溪镇男爵领地的指定贸易伙伴。

谈崩了。玩家可选择公开证据，转入结局三。若玩家对谈判结果还算满意，蒂芙尼保持领主身份，但不再与玩家产生交集。而管家在事件后被蒂芙尼解雇，离开松木村。

让真相大白

这是这个故事的第 3 种结局，也许有些人就想给这个贪婪的领主惩罚，为了自己赚钱而牺牲领民，简直罪不可赦，那我们来讲讲这种情况在中世纪犯了什么法律？

明确来讲，如果玩家手握证据把这事捅出去了，那么闪光蒂芙尼可能得死。阿瓦隆尼亚是以中世纪的英格兰为背景创作的，我们看看在英格兰应该怎么处理这种事情？

当一位领主没能守护好领地，这在法律上通常被定义为失职（negligence/default），尽管理论上来说，佃农和本地的领民都可以因为领主的失职行为而对其提起诉讼，但是一位佃农起诉自己的领主。很显然是困难且可笑的。

但领主主动引入敌人袭击村庄，性质完全不同。这不仅是渎职，是背叛。封建法中将此类行为归类为 **proditio**，即叛国。英格兰的叛国罪在 1351 年爱德华三世颁布法令之前尚未完全成文化，但国王法庭在实践中早已将以下行为视为叛国：协助国王的敌人、煽动外敌入侵、在战争期间投敌。引入地精袭击自己的村庄，在当时的法官眼中毫无疑问是叛国。

提尔法庭的审判

按照阿瓦隆尼亚南境公爵领的法律基于封建习惯法汇编。领主故意引入外部敌人袭击自己的村庄，构成背信罪。量刑标准如下。

未造成村民死亡。领主赔偿村庄全年产值三倍，剥夺爵位，领地收归男爵。

造成一至五名村民死亡。每名死者赔偿一千银币，剥夺爵位，领地没收，领主流放十年。

造成五名以上村民死亡或存在预谋证据。绞刑。

管家作为共犯，适用相同标准。若村民死亡人数超过五人，管家同样处以绞刑。

男爵主持审判。玩家需出示物证并提供人证。人证包括获救俘虏、皮克精铃铛或地精头目的口供。

审判结果由主持人根据袭击造成的实际伤亡确定。若玩家在袭击前阻止了袭击，蒂芙尼免死但丧失爵位和领地。若伤亡达到五人以上，蒂芙尼处以绞刑或斩首。管家无论伤亡人数，均处以绞刑。

如果蒂芙尼家族的金币无法用于支付这

些赔款。蒂芙尼的庄园和三十亩田地被拍卖。所得银币先用来赔偿他的领主，然后用来赔偿村民损失。

邪恶路线

如果玩家在袭击前与土匪头目哈罗德或地精大王红牙达成合作协议，那么他们可以以一种贪婪的方式享用全部的战果。以下两种子路线独立运行。

子路线一 与土匪合作

再过了一段时间，村里的村民将自己手里的菘蓝换成了银币之后。对于村民的洗劫就开始了。玩家提供村庄防御薄弱位置及村民藏匿银币的地点。土匪负责洗劫民居和酒馆。

袭击结束后，村庄粮仓被焚，牲畜被抢，半数民居被洗劫。

玩家从土匪处分得约一半银币。此数额不固定。

当然玩家也可以自己先花钱采购染料，然后再把自己花出去的钱抢回来。这完全合理，左手倒右手。

子路线二 与地精合作

玩家与红牙谈判。玩家提供村庄地图及庄园防御弱点。地精洗劫民居、酒馆、马厩和粮仓。玩家派人看守染料工坊和仓库，这样能够保证染料的收购正常进行。红牙同意，但要求玩家不得干预地精掠夺和抓捕俘虏。

袭击发生后，意外的，虽然村庄几乎变成

了废墟，但是染料完好。真是奇迹啊。（目移）

如果玩家没有露出什么破绽来，通过一次 dc 为 14 的表演检定可以以极低的价格收购这些染料换取活命的资本。价格为五十银币 50 磅。

要是玩家的把戏被揭穿了，村民会在废墟中拒绝向玩家出售染料。不过即便是这种情况。玩家依然可通过一次 DC 16 的威吓检定强行要求村民交出染料，或直接掠夺。检定成功则威尔被迫同意，玩家获得全部一千八百磅染料，成本为零。

若玩家通过掠夺或威胁获得染料，这批货物在光明港出售时可能被商会追查来源。



