

封面暂缺。

龙

00  
~ ~ ~

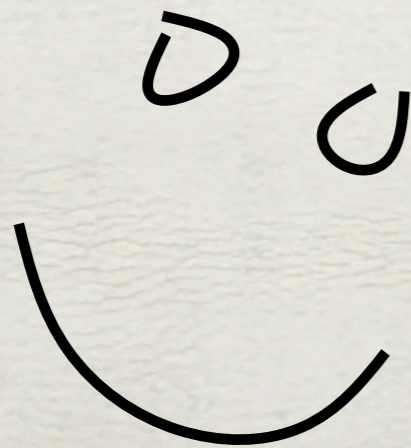
与

天 斗 料





这里留给我朋友给我画的画。。



2

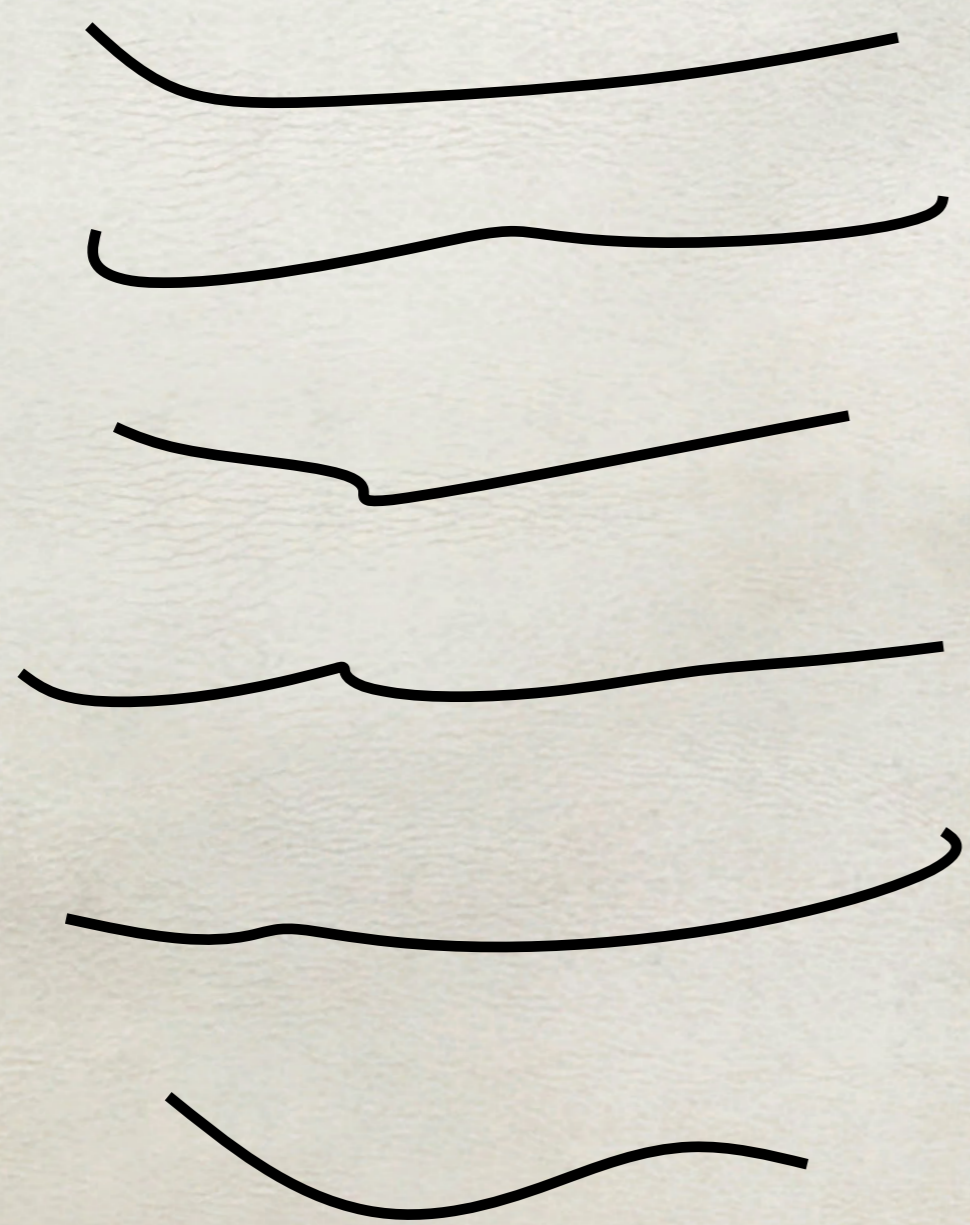


3





# 目录



## 故事之初

### 冒险说明

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。

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。

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。



4



5



# 第一节：狼狈的旅行者

## 摇晃的马车

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

## 战役起始建议

**玩** 家角色（PC们）作为外来者，或近期抵达阿瓦隆尼亚的冒险者，可能已在此地盘桓数周或数月（当然他们有可能想要扮演一位本地人，但前提是他们需要仔细阅读战役设定集，以避免出现构筑一个滑稽的角色，作为主持人，你可以帮助他们做到这一点。）。

玩家为了在这片陌生且机会与危险并存的土地上立足，他们接取各种零活以维持生计，并逐渐了解这个国家的风貌与规则。此次押运任务是一个建立团队协作、引入世界背景、并为他们后续卷入更大事件提供契机的理想起点

玩家们正受雇于一位南境公国的小商贩，负责押送一马车货物从南境沿海某集镇前往内陆的某个村庄。这是一份常见且报酬一般的活计，预付款为每人10枚金币，事成后另有10枚金币。他们此刻正位于南境公国崎岖的丘陵地带，沿着危险的崖边小道路前行。玩家屁股底下的是一辆老旧的四轮货运马车，

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

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

## 你们的委托人

埃夫里·轻足是一名中年半身人男性，年龄约60岁（相当于人类中年）。他身材矮小（约3英尺高），穿着略显宽大但料子细腻的旅行斗篷，脚上一双结实的皮靴沾满泥点。埃夫里有一头稀疏的棕色卷发，总是不安地用手指绞动着，一双大眼睛时常快速眨动，警惕地扫视周围。他与玩家相识于南境公国一个沿海集镇鹅卵石镇的酒馆。

当时玩家们正在寻找工作机会，而埃夫里缩在角落，眼睛布满血丝显得极为疲惫，小心翼翼地向酒保打听可靠但不太引人注目的冒险者。经过简短（且报酬低廉）的试探性任务（如帮忙搬运一些箱子或夜间看守），埃夫里认为玩家团队足够低调，于是提出了这次运输委托。



这里是中世纪手抄本特色的很宽的边栏。

和现代排版不同，一些信息会被放在这个小小的地方。

你可以在这里做笔记，画一些涂鸦，

也可以尝试在这里开一家蜜雪冰城。

### 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，身体姿态总是紧绷，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。对他进行额外的技能检定，可以发现这些信息。

**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，恕我冒昧等等。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。

**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。并赔偿货物损失。

**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夫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，他唠唠叨叨的反复提到：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，声音极低：“这是供给贵族的……特殊物资。如果出了问题……就会惹上麻烦。”

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

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，需要两名成年人类合力才能勉强抬起。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** 故发生的时候。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，而是先进行威慑：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。

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。能看得出来狼并不是要伤害你们，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和智慧。

**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，同时对战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，然后立刻开始动手修复：

“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”，但以下检大可揭示异常：

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

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，她会暴躁的反驳：“没见过落魄贵族吗？这是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。

要是玩家 CoC 跑多了，

或者你这个主持人真的很坏，经常放一些 NPC 骗他们，导致玩家对你不信任，不想接纳这个突然出现的 NPC，

或者玩家认为这太巧了，说不定有什么阴谋。

那就提醒他们看一看，这个模块的标题叫做

《龙与香辛料》！



## 第二节：富饶堡

### 旅途事件表（每日触发）

既然委托人死了，玩家就得接替他的职责，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。

#### 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时呼呼大睡。但也会突然惊醒，警惕地不停嗅空气：“有狼味！…哦，也可能是你们睡觉之前没洗脚。”

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银币时大怒道：“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。



封地：布雷蒙特男爵领地

领地人口：约3000人

领地位置：阿瓦隆尼亚

南方公国西部山区

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



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(布雷蒙特男爵领)

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。

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箭。上层领主厅悬挂家族旗帜，男爵私室铺着南方运来的彩绘石板。城堡常驻 50 名人员：家仆负责日常劳作，事务官管理账目文书，卫兵持戟巡逻。

### 本地的统治者

罗伯特·布雷蒙特男爵腆着肥胖的肚腩瘫坐在熊皮扶手椅上，四十五岁的脸上刻着纵欲过度的浮肿。金线刺绣的丝绒外套紧绷在他臃肿的身躯上，镶嵌宝石的酒杯从未离开过他短粗的手指。

这位领主沉迷于玻璃杯中摇晃的酒液，热衷于行使古老的初夜权，征战于奢侈的蒸汽浴室。城堡女仆们低头穿梭于廊道，都下意识拉紧粗布衣领。

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。

### 行会

作为让玩家第一次认识到阿瓦隆尼亚这个中世纪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。

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）和发放经营许可证来维持秩序，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。

### 经商资格

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生活和附属城镇的日常感兴趣，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。



而在稍后玩家将不再扮演旅行商人，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。

## 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。”

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

难得露出严肃的表情，“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：“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，王室通常会为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：主持人应该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，明确告知玩家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者留下的还愿物，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。运输合同约定的期限正在一天天流逝。



圣徒跛足之桥

## 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。”

20

21

## 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：迎请与入席（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。

她还特别说明了社交礼节：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示意他们行为不当。

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。给大家留下深刻印象。

#### 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，硬面包，肉冻，芥末蛋，麦芽酒，

主菜：加入了百里香的烤野猪肉，炖阉鸡肉（配燕麦粥），一些鱼，肝派，葡萄酒。

甜品：蛋奶塔，蜂蜜蛋糕和恶臭奶酪，香料热酒。

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现自己的社交能力：

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：

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，玩家可以聊这些话题，以寻求帮助：

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。



贵族的晚宴

## 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。”

如果可以的话，主持人应该按照自己的需要和所商讨的情况准备一张羊皮纸或者牛皮纸之类的，现场签署这么一份委任状。这会为玩家带来很高的代入感，当然，如果你懒得那么做，那也随便。

相比于正文的内容的字迹工整，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。）

### 旅行商人委任状



## 再会

市集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”。

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，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，不要命啦。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。

### 各有各的难

玩家获得旅行商人委令状后，立即面临了一个实际困难：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令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场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。





## 约法三章

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

“因此我特许你们成为我的仆人。”

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

外貌特征：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：

1 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

2 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。

3 在合作期间不得探究或泄露她的真实身份（这会导致她输掉赌局！），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，但眼神依然带着龙族的骄傲。



## 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，让她看起来不是一个完全的累赘，好吧，虽然几乎就是个累赘……

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。

你不想让你的故事充满了二次元风格，那么有一些更加靠近西方奇幻的角色可以替换格温妮。详情请看故事最后的扩展选项。



## 第三节：做个旅行商人

### 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。

### 非凡的自然材料知识

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。



玩家将格温妮达成合作后，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

例如，在这个故事里，若玩家发现在梅伦田庄有许多没有办法处理的羊毛，而此时的韦恩村有许多找不到工作的女性。这个时候就可以尝试将羊毛纺织成线的工作承包出去。玩家们赚到了钱，而两地的经济危机都得以缓解，而韦恩村也因此走出贫穷的境地，所谓一举三得。

旅行商人以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。

开始赚大钱之前，应该先让玩家干些什么才能让他们对扮演商人这件事情充满兴趣？

不知道赚钱是为了什么，更想来点传统冒险？

如何在跑商的过程中维持紧张和刺激的感觉？

要怎么假装和你的玩家对抗？

什么样的玩家更喜欢什么样的情节？

要怎么开好一个跑商团的被反复验证过的技巧，全都写在世界设定集里了，那里有我8年来开这种以跑商，模拟经营为主题的模组的经验之谈。

就像去说一个《大航海时代》或《太阁立志传》的故事一样。

我把所有的经验都放在那里了！

ps：作者的同名小红书账号上也能找到笔记。





## 此章节如何运行?



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。

若组织60名妇女加工四周(28天):使用纺车可生产312磅纺线(60x1.3x4),需支付5040铜币人工成本(60x3x28),货物成本3432铜币(312x11),总销售额可达24960铜币(312x80)。

使用手工纺锤生产120磅纺线(60x0.5x4),同样支付5040铜币人工成本,货物成本1320铜币(120x11),总销售额9600铜币(120x80)。

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。

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。

一些显而易见的商业机会会有这些:

梅伦田庄生产大量的毛线,却没有足够的人手处理。韦恩村有许多找不到工作的女性。

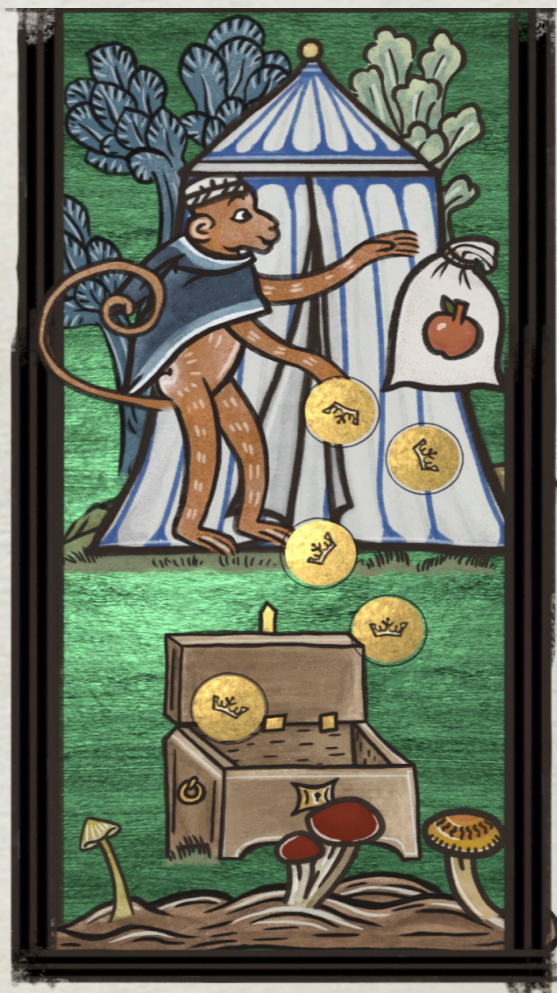
他们的口粮问题可以由夜榆村那多到溢出来的粮仓解决。

高草岗有着许多在此享受着自由生活的工匠。恰好夜榆村的铁匠铺缺乏技术人员。

罗布里茨庄园的药材和梅伦田庄的高纯度烧酒可以制作出质量良好的药膏。高草岗的人会需要这些。

罗布里茨庄园的铁矿石恰好又是铁匠铺必须使用的原材料。

韦恩村则需要大量的武器装备,就这样,这甚至还只是预设的一部分,商业机会多到说不完。任凭玩家开发,值得一提的是,使用预设选项或者诱导他们想出预设选项,只是在玩家没有自己的想法的情况下,才要采取的方法。让玩家开发出自己的方案,能给他们带来更多的满足感……



## 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。

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
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

## 第四节：布雷蒙特男爵领

接下来的十四天里，玩家将穿梭于布雷蒙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。

### 英制单位就像一场噩梦

得不上下现实中的历史课。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所有努力。

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。

要么干脆拉倒，简单的把旅行时间按格子来算了。

地图上有适配。

反正我打算这么做的。

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

如何在一次桌面游戏中使用这张写满了商品的表格？

你可以试着把这两页内容单独打印下来。电子版本的表格在魔都上的纯文字版里更好复制。

亦或者你干脆把模组的这一页撕下来，然后递给玩家，让他们看看可以买卖哪些东西？（笑）



在这个章节中，我们将展示玩家在布雷蒙特男爵领地看到些什么，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。

~~~~~  
玩家可以从哪里提前知道这些信息？有可能他们在宴会上与本地贵族交流时就可以提到这5名骑士和他们的领地正在发生些什么？

酒馆还有小镇上的流言蜚语，同样也可以验证这些消息。

提示玩家先了解这些骑士领地的状况，可以帮助他们决定待会儿要卖给这些骑士们什么样的货物。

~~~~~  
同时别忘了提醒他们，所听到的消息不一定真实，在这里所提供的情报很可能只不过是一个烟雾弹罢了。



40

第1位骑士：西蒙·拉福德爵士

领地：维恩村

残暴的老骑士，六十岁，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。

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。

这位爵士似乎正因为羊毛的事情发愁，最近还在尝试生产一种新的酒类。



41

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。

他的领地中不仅仅种植着草药，土地里也埋藏着男爵岭中一处曾经繁荣的铁矿。

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。精于寡言，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。

他的领地不产铁矿，但是却住着整个男爵岭甚至伯爵领都非常闻名的两位铁匠大师（特制行会中的“大师”称号）。他们擅长于把金属材料加工成闪亮的盔甲和精良的武器。

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





圣徒跛行桥

强盗堡垒

夜榆村

富饶堡

梅伦田庄

高草岗

维恩村

罗布里茨

每个格子大小为  
1000英亩  
格子边长约为  
1英里(1600英尺)

## 维恩村

**视** 线所及，几乎见不到壮年男性。仅有的几个，也都带着伤痍或是苍老得惊人。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，缺少的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。

现在开始，玩家将以任何方式经过这些村落，顺序由他们自己来决定，别忘了提醒他们，他们总会再次回到这个地方。

当他们足够了解这里，下一回来的时候，就可以提前决定好要为什么带来什么样的货物，以及从这里买走哪些东西。





要如何扮演拉福德爵士？

一个小技巧是，想象一下家里那个固执倔强，容易发火的，难以沟通的老头。

**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。



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
生铁锭	1 大箱, 100 磅	本地需要 (+25%)	125 sp	铁矿石
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%)	7.5 - 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，并且再次为村庄吹响警戒的号角。因为那幽灵正是年轻的，由于受伤而未能发出警报，造成了惨烈结果的拉福德爵士自己。

玩家将自行决定应该如何处理该事件。明面上看，幽灵士兵的号角除了影响睡眠质量外，并不带来任何的负面影响。而噩梦缠绕的拉福德爵士则会因为自己的噩梦更加严苛的训练本地的佃农成为民兵，以预防他梦境中的惨烈状况发生。而那些在夜色中回归的，已经成为强盗的本地农奴，则又是一个新的麻烦。



### 冒险事件：森林中的巢穴

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

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

恐狼在战场边缘冷静地踱步，它没有参与攻击，只会进行威胁，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指挥战术的恐狼，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，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。成功后将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：莱纳斯提供狩猎建议，包括以一天1银币作为向导、出售解毒剂和驱兽药粉，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。



### 梅伦田庄

那穿着考究的胖子是个好乘客。毫不吝啬给自己花上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祷告诗，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

只有一只脚穿着鞋，脸上写满了恐慌。他头也不回地扎进另一条小径，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：埃德里克·普尔爵士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。

他的宅子也不是堡垒，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：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。

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。

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。

### 本地管理者

他试图在土地里种出黄金，而且差一点就做到了。

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！要是我的话……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。

这里的羊肆意的在田中啃食草料。羊毛多到数不清，却没有足够的人处理羊毛。

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。为了维持本地的酿酒产业，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。

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
普通服装	1捆, 51磅	本地需要 (+25%)	106.25 sp	亚麻 / 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

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，玩家需进行通过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。

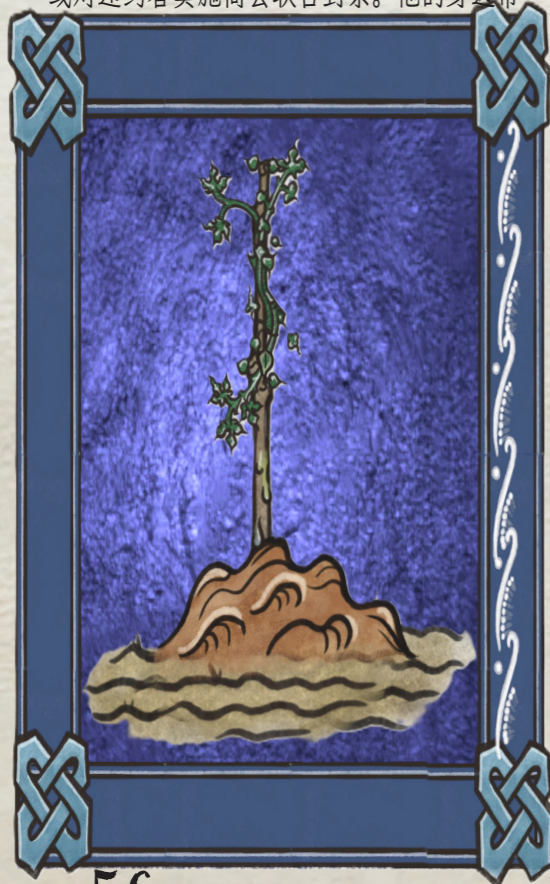


### 债主：以撒

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，贸易禁运，或对违约者实施商会联合封杀。他的身边常



56

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，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。

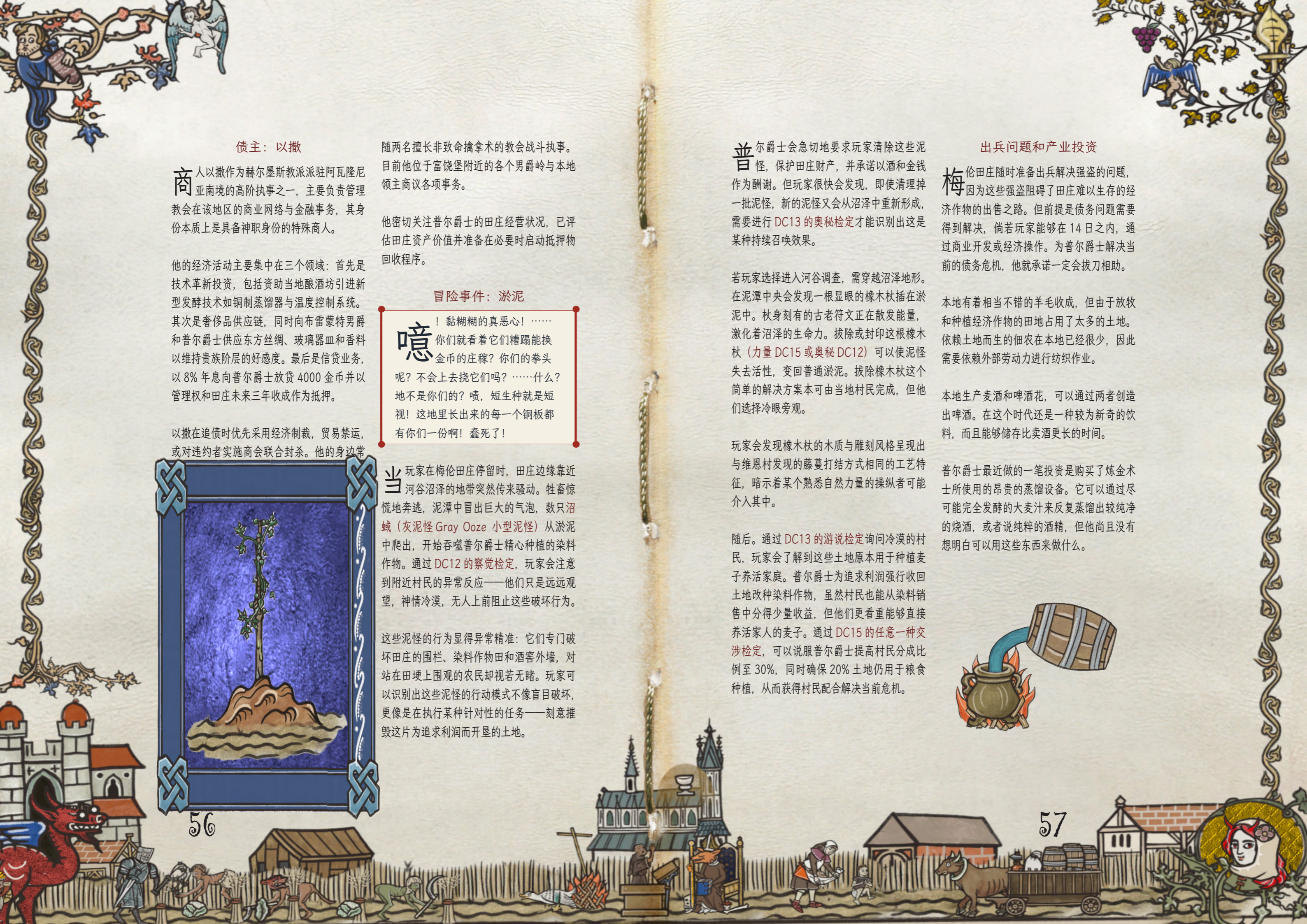
本地有着相当不错的羊毛收成，但由于放牧和种植经济作物的田地占用了太多的土地。依赖土地而生的佃农在本地已经很少，因此需要依赖外部劳动力进行纺织作业。

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。



57



## 高草岗

十三，十四

山间特有的清冷寒意。阿斯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、属于物质世界的氣息。

一百。一百零一？

阿斯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。

休 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，

“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，所有人都没有私人财产。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，都将导致受到测试的人伤残或死亡。

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

该领地表面上拒绝一切商业活动，但实际上仍需要基本物资：急需治疗药草、盐和简易工具，因为极端苦修导致频繁的伤口感染和物资匮乏，大家生活都很不易。（本地稀缺）

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

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

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

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

高草岗可交易的物品极其有限，苦修苔被认为有神圣意义，不得交易。村民们藏起来的物品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下来的石头，做成简单的石刻工艺品，不知不觉间也积累了一定的数量。

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				
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	亚麻/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, 2000磅	本地产出 (-25%)	375 sp	无
雕刻石刻品	1件, 50-200磅	本地产出 (-25%)	112.5-375 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
苦修苔 (干)	5sp	磅	1磅	800磅

**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。少女的母亲突然冲入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 DC12 的说服检定让丹希爵士暂缓神判，允许多一天调查时间。成功后可在该区域进行调查，当玩家成功说服丹希爵士暂缓神判后，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撬锁盗窃。

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来自神明的保护。

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。

调查表明这并非出于恶意对攻击，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）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，但会让她觉得很遗憾。

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

在帮助本地的领主解决完数次领地中的危机之后，玩家已经得到了充分的信任。在这种情况下，虽然爵士依然认为土匪们只不过是生活所迫值得救赎，但也很愿意承诺出兵协助玩家，并且给那些强盗们一个物理意义上改悔的机会。

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。

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

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

这里会将吃不完的粮食无偿送出，因此可以解决其他缺粮食的地方的危机。理论上来说，玩家只需要运输过去就可以获得“运输费用”。



## 罗森里茨庄园

**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。她那双眼睛……

那双眼睛正哀怨的看着你们。

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。

**杰**洛·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，但实际上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，因这事十分耻辱故，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，因为佣兵们强征佃农子弟充当私兵，此举将庄园推向了危机。

**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，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，逐步架空领主权力。

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。



三名队长的数据可以在后篇的非玩家角色数据中找到，根据你想要创造出冒险的氛围，可以对其进行微调。不过在默认情况下，玩家很难通过直接交战的方法，将其正面击溃，他们的战斗力应该略高于玩家的水平。

# 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。

于是，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。

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

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治疗药剂。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。



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				
盐	1大袋, 100磅	本地需要 (+25%)	62.5 sp	无
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
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
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
木材	1大车, 2000磅	本地需要 (+25%)	200 sp	无
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
颠茄	1标准箱, 50磅	本地产出 (-25%)	112.5 sp	无
罂粟	1标准箱, 50磅	本地产出 (-25%)	187.5 sp	无
铁矿石	1标准箱, 200磅	本地产出 (-25%)	60 sp	无
生铁锭	1大箱, 100磅	自给自足 (±0%)	100 sp	铁矿石
药膏	1标准箱, 50磅	自给自足 (±0%)	125 sp	草药 + 蜡
羊毛	1大袋, 364磅	本地产出 (-25%)	300 sp	无
中型动物皮	1捆, 约400磅	本地产出 (-25%)	26.25-37.5 sp	无



冒险事件：本地佣兵

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。

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，嘴上却只是说着“请尊重佣兵队的征兵权，不要干涉领地事务。”

要从本地居民嘴里获得真实信息，玩家需通过 DC15 的交涉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。

若玩家选择立即进行武力干预，莽了！那么他们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。

当进入敌对状态之后。佣兵们会突袭玩家的营地，夜间袭击，焚烧玩家住所，马车，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（富裕的自耕农代表），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者）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。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。（-50%）

### 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许多低级不死生物，僵尸、骷髅，墓穴守卫等等。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。主持人可以根据自己对难度的需要，调节这些不死生物的数量和等级。

若武力清剿，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1000银币，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朗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，也能赢得爵士的尊重（领主老祖宗的棺材保住了），赞赏这种有先见之明的智慧，但无法获得墓穴中的财宝，只能获得基础报酬1000银币。

当矿洞危机解决后，铁矿开采量将再次恢复如初，大量盈余，月产量从10筐增至20筐，为庄园带来稳定收入。



## 出兵问题和产业投资

不论是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。

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，纯白色的，庄严的秘银骑士板甲，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，则需要进行改造。

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，而且也不太吉利。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，这里发生的一切究竟让她想起了什么呢？

秘银板甲 Mithral Plate Armor  
护甲（板甲），非普通

这件板甲由秘银锻造，比普通板甲轻得多。因此，穿着此护甲时，无需力量需求，且不会在敏捷（隐匿）检定上具有劣势。

## 夜榆村

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。

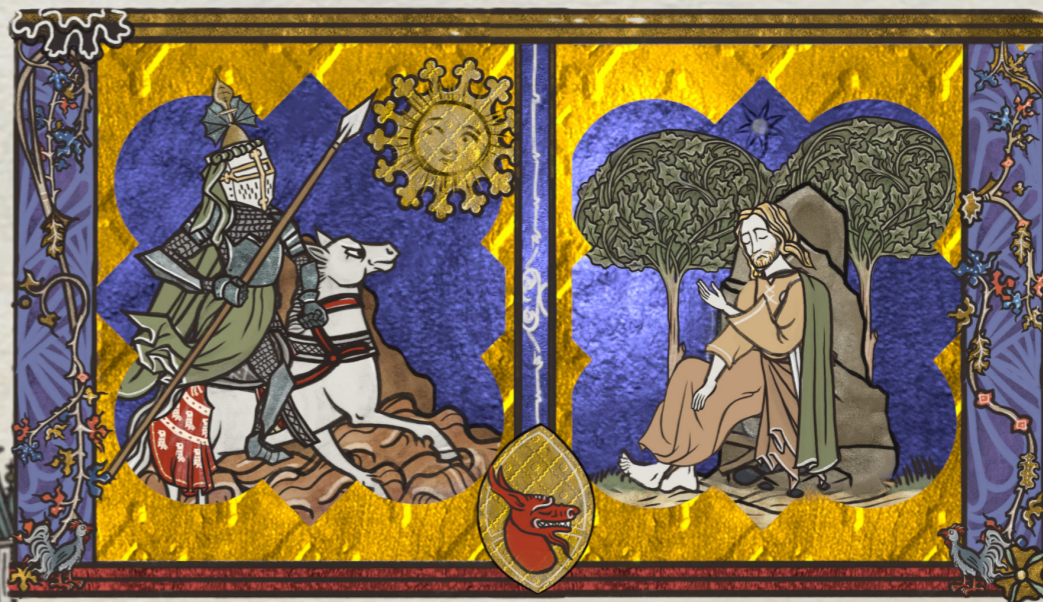
而夜榆村的村民依旧纳税，依旧劳作，依旧在路过时郑重地向他们银甲闪烁的领主行礼。田园牧歌一般的场景，守护者与被守护者的关系，正如古老的骑士法则中所描述的那样。

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

他活在泛黄的骑士守则里，甘心做这本书里唯一正确的错字，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饯时，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。

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。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。

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 50% 的概率被鉴定为 +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%。

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
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
蜡	1标准箱, 50磅	本地需要 (+25%)	500 sp	无
本地出售				
木材	1大车, 2000磅	大量盈余 (-50%)	80 sp	无
小麦	1大车, 2000磅	大量盈余 (-50%)	100 sp	无
大麦	1大车, 2000磅	大量盈余 (-50%)	150 sp	无
燕麦	1大车, 2000磅	大量盈余 (-50%)	50 sp	无
黑麦	1大车, 2000磅	大量盈余 (-50%)	200 sp	无
木板	1大车, 2000磅	本地产出 (-25%)	225 sp	木材

木炭	1标准袋, 50磅	本地产出 (-25%)	15 sp	木材
生铁锭	1大箱, 100磅	本地产出 (-25%)	75 sp	铁矿石
农具	1套, 15磅	本地产出 (-25%)	6 sp	生铁锭 + 木材
铁钉	1标准桶, 50磅	本地产出 (-25%)	187.5 sp	生铁锭

### 铁匠铺的剩余商品

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。

主持人可以借此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。

银星  
武器（刺剑），非普通

这把刺剑的秘银剑身水波流转，护手藤蔓间嵌有一颗黯淡的蓝宝石。持剑时能感受到一股优雅的牵引力，仿佛引导你刺向对手的空隙。

这把魔法武器在攻击检定和伤害掷骰上获得 +1 加值。

一决胜负：当你周围 10 尺内没有除你与一名敌对生物以外的其他生物时，你对那个敌对生物发动的攻击检定获得优势。此效果每轮只能触发一次。

### 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1/2的概率被鉴定为一把+1的魔法武器/护甲。

此时玩家可以尝试帮助售出这些滞销物，来换取一笔启动资金。

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。

### 拧巴的大师

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：(DC12 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。

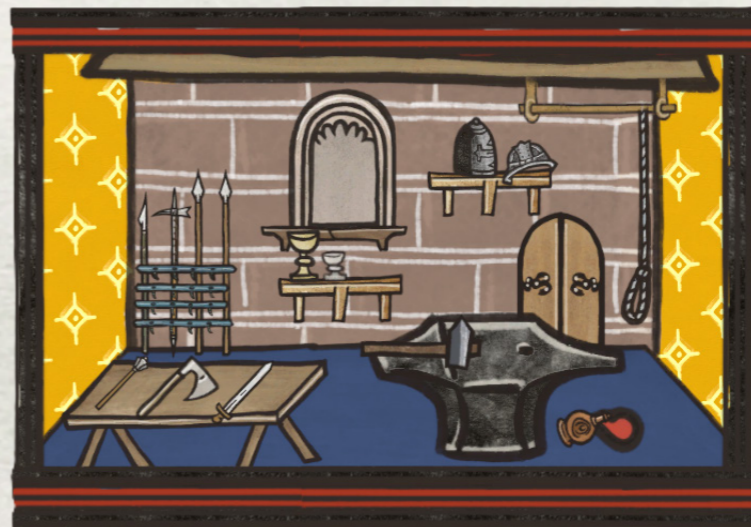
不过，当玩家将药酒交给布雷克后，他会陷入更深的挣扎，他无法割舍掉自己的小聪明，觉得意识到了本地人需要药酒是一个很好的商机，足以证明他的智慧。但他在这么长时间里已经和本地的信徒形成了某种友谊，他怎么好意思赚朋友的钱呢？

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？你真的心甘情愿，一辈子都不去成为一个你想成为的人？”

不论如何，在玩家成功说服他之后，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，并且表示受难之主又拯救了一位在迷茫之中的信徒，真是一件值得庆祝的事情。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

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，从土匪营地里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。



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。

## 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。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，

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？

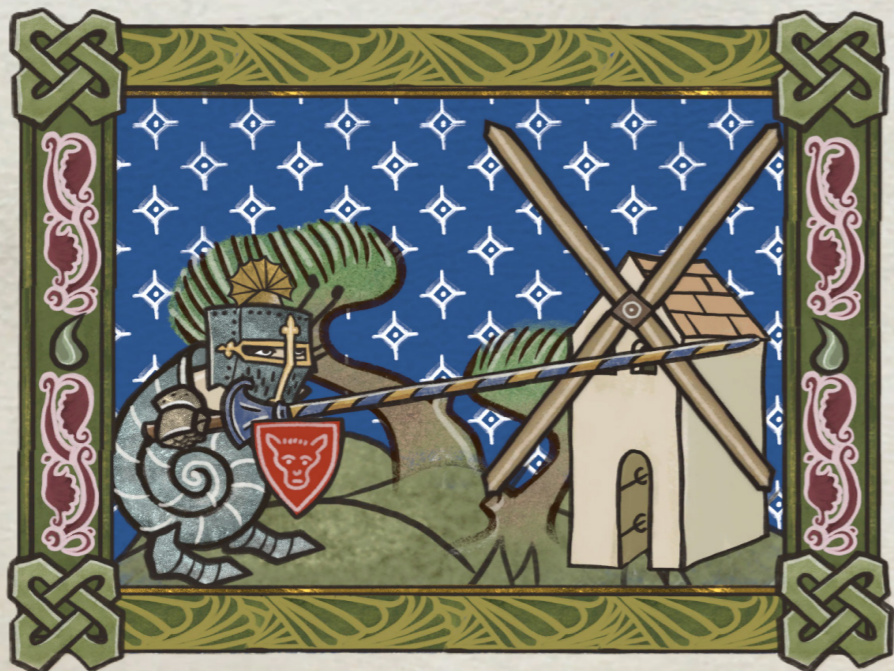
在先前的跑商故事中，玩家已经积累了足够多解决此类事件的机会契机以及经验。

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。

几乎称不上是一个难题，而是一个怎么去赚钱的机会。

可以把如何获得原材料，并且让整个铁匠铺运作起来，当做是玩家对于作为旅行商人，活跃僵化的封建社会脉络的一次考试。



84

### 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。

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，只要活着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。

85



## 第五节：玩家的敌人

### 德鲁伊

在之前的章节中，玩家一直以来都在面对着一个若有若无的敌人，她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，现在我要开始介绍这位掌握自然能力的德鲁伊了。

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

艾拉·格林是布雷蒙特男爵与一名漂亮女仆所生的私生女，出生后被遗弃在女巫森林边缘的苔石旁，由隐居的德鲁伊教团发现并收养。她在完全与世隔绝的自然环境中长大，教团长老赋予她“格林”这个名字，意为“森林永恒的春天”。现年二十岁的艾拉从未踏入过人类城镇，所有对人类社会的认知都来自逃往森林的农奴们的碎片化叙述，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。领主则都是一群混蛋。（难道不是吗？）

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”，逃亡农奴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藏有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，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

**连**接布雷蒙特男爵领与光明港的古老山道商路被称为“老路”，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成掠夺者。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避难老妇，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：  
1 当他们的活动严重影响领主税收时，如连续抢劫纳税车队；  
2 当土匪内部分赃不均发生内讧时；  
3 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。反正抢的又不是领主的钱。

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，和无处安放的自尊心，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故事，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。

他在艾拉面前表演那些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种族的玩家。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：“我们只是各取所需。”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，并绑架一些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情心，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，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”。

艾拉以为自己在进行一场正义的复仇，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。

如果她被村民当做巫女看待并且攻击的话，会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5枚，协助抓捕者赏银币50枚。杀死女巫者赏银币500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、市场操纵来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，以撒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。

玩家可以在普尔爵士相关的事件中见到他派来的手下，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。面容显得柔和可眼神冰冷。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谋取个人利益，而是谋求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附于教会金融链条，从而扩大教会在地方政治中的发言权。

他长期为教会制造贵族领地的财政危机，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基础。

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，而是利用贷款、抵押、贸易封锁与合同陷阱。一旦玩家想要在男爵领地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教会的武器，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，示意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。试图阻断本地的贸易制造经济危机。

（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路，而是另有所求，但到底是为为什么呢，可以期待稍后会发布的《南方公国遭遇合集》）。

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

一般来说，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。



《默示录》16:13：“我又看见三个污秽的灵，好像青蛙，从龙口、兽口并假先知的口中出来。”

## 第六节：攻下强盗的堡垒

### 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. 陷阱合约

至于那些被逼到向他去借贷的人，他以复杂的契约条款，诱导缺乏法律知识的贵族或商户签字。一旦触发陷阱条款，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，给玩家上上难关。

#### 与玩家交互的常见场景与建议

尽管难以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。

#### 曝光后的结局走向

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也往往会尝试为他兜底。

换言之，玩家要想彻底让以撒付出代价，必须做比找证据更多的工作，争取地方贵族的支持、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。

#### 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、他的工作被其他教会执事暂代，但教会并未失势。

#### 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，导致以撒被罢黜或流放，教会受到形象重创。

#### C: 黑色结局

只能说批判的武器不能替代武器的批判，若玩家选择物理途径清算，就得冒着违法犯罪的风险。

没被发现的话，谁知道发生了什么事儿呢？

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：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。

如果他已经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。兵力比远远不够。

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。

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，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：44 (8d10) 点穿刺伤害。

这支箭是一个明确的警告。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。（也许还附带上一边的骑士）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。

实际上大部分的中世纪战争都是由一连串的对对方领地的劫掠，杀害无辜的平民，破坏经济，以及像这样对城堡的围攻战。

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。

绝大多数时间里，包围战都呈现出一种沉闷的僵持状态。进攻方每日会进行骚扰性的射击或小规模佯攻，以疲乏守军、消耗其箭矢和守城器械。守军则同样以弓箭、投石还击，并时刻警惕着任何进攻的迹象。最终，胜负取决于哪一方的补给先耗尽，或者哪一方先失去继续坚持下去的意志。

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，那么谈判将转化为战斗。



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，德鲁伊艾拉·格林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，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。玩家在在这次行动中将会面对的野兽他都有了解。

他会告诉玩家，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。但是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它们的内脏。

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几个白日，玩家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、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再围困下去，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，来通过这一段剧情。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（无描述损失那些士兵时优先为民兵，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。

104

**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。

面对匪首罗德里克·黑林，以及神庙内剩余的 6 名土匪强盗 Bandits。

## 潜在战斗：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。

**遭遇描述：**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。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。



105



## 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行为和选择。

### 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。

**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，和五名与爱德华关系良好的青年见习骑士。

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：**

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。

**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。

没有言语，幽灵骑士将骑枪指向土匪堡垒的核心，随后发起冲锋。

**战术：**

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。

**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！为了女王的尾巴！为了铁匠大师和旅行商人！什么乱七八糟的？

**战术：**

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或悲伤的脸上。

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，其生命的处置权完全由胜利者支配。

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。

工程大师沃克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领主，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）论证沃克是在生命受到直接威胁下被迫合作，且其技术能力对男爵领的未来重建具有不可替代的价值。成功则沃克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 40 枚金币、10d100 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。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）及其指挥派的指挥官。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质，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 2000 银币的集体奖金。

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：

第一批都是贵重品，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。

第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。

第三批是抢来的贸易货物，售价 50 金币：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。

第四批是分配给战士们生活与杂项物品，总售价 50 金币：包含所有搜刮来的衣物（价

## 第七节：故事的最后

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。

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。

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。

不过另外一种处理方法是让团队里的牲畜们休息一会儿, 让马自由的去吃草, 而把这些囚犯拴在马车的前面, 这样他们既不会跑掉又能贡献劳动力, 要是玩家抓到了一些特殊的 npc, 也可以把它们这样带走。

### 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。这是他用来自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, 每次都需要通过一个 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。

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**表达感谢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。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)。

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, 你让我们生活变得跟之前不太一样了, 虽然算不上是哪里不一样, 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，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，她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，她也会被联军当场抓获。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。

## 未完待续

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，作者非常的社恐和害怕失败，但是会收到足够的鼓励之后开启对后续内容的创作。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。这是我的邮箱：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。

我想要插图和角色立绘，但是我不会画画（哀嚎）。

计划在后续推出的模组及相关作品：《龙与七恶人》（已完成），《龙与染料季》（已完成），《龙与纺织机》（施工中），《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》。

以及配套的，记录了阿瓦隆尼亚各地区生态，帮助主持人完成跑商冒险的《南方公国遭遇集》。

## 模组中的非玩家角色

### 野兽

成功则终止该效应。

#### 恐狼

#### 巨狼蛛

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）

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  
敏锐嗅觉：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。

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，则目标必须进行一次 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

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一次 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 +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。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撞攻击命中该目标，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

**冲撞：**近战武器攻击：命中 +6，触及 10 尺，单一目标。命中：11 (2d6+4) 点钝击伤害。

**蹄击：**近战武器攻击：命中 +6，触及 5 尺，单一倒地目标。命中：22 (4d8+4) 点钝击伤害。

## 不法之徒

### 强盗

中型类人生物（任意种族），任意非守序阵营

护甲等级：11（无甲）

生命值：11（2d8+2）

速度：30尺

力量 11（+0） 敏捷 12（+1） 体质 12（+1）

智力 10（+0） 感知 10（+0） 魅力 10（+0）

感官：被动察觉 10

语言：任意一门语言（通常是通用语）

挑战等级：1/8（25 XP）

特质

乌合之众：当该单位同时处于两个及以上敌对生物的触及范围内时，且身边未有至少一个未处于失能的盟友，其陷入恐惧状态直到脱离触及范围。

动作

弯刀：近战武器攻击：命中+3，触及5尺，单一目标。命中：4（1d6+1）点挥砍伤害。

轻弩：远程武器攻击：命中+3，射程80/320尺，单一目标。命中：5（1d8+1）点穿刺伤害。

### 斥候

中型类人生物（任意种族），任意阵营

护甲等级：13（布甲）

生命值：16（3d8+3）

速度：30尺

力量 11（+0） 敏捷 14（+2） 体质 12（+1）

智力 11（+0） 感知 13（+1） 魅力 11（+0）

技能：自然+4，察觉+5，隐匿+6，求生+5

感官：被动察觉 15

语言：任意一门语言（通常是通用语）

挑战等级：1/2（100 XP）

特质

弓箭手初级训练：斥候依赖听觉或视觉所作的感知（察觉）检定具有优势。当他在战斗中第1次发起攻击时，可以以一个附赠动作额外攻击一次。

乌合之众：当该单位同时处于两个及以上敌对生物的触及范围内时，且身边未有至少一个未处于失能的盟友，其陷入恐惧状态直到脱离触及范围。

动作

短剑：近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一目标。命中：5（1d6+2）点穿刺伤害。

短弓：远程武器攻击：命中+4，射程150/600尺，单一目标。命中：5（1d6+2）点穿刺伤害。

### 强盗首领

中型类人生物（任意种族），任意非守序阵营

护甲等级：15（镶钉皮甲）

生命值：65（10d8+20）

速度：30尺

力量 15（+2） 敏捷 16（+3） 体质 14（+2）

智力 14（+2） 感知 11（+0） 魅力 14（+2）

豁免：力量+4，敏捷+5，感知+2

技能：运动+4，欺瞒+4

感官：被动察觉 10

语言：任意两门语言

挑战等级：2（450 XP）

领军人物：30尺以内的盟友，忽视乌合之众效应。

动作

多重攻击：首领发动三次近战攻击：两次弯刀攻击和一次匕首攻击。首领也可以选择进行两次远程匕首攻击。

弯刀：近战武器攻击：命中+5，触及5尺，单一目标。命中：6（1d6+3）点挥砍伤害。

匕首：近战或远程武器攻击：命中+5，触及5尺或射程20/60尺，单一目标。命中：5（1d4+3）点穿刺伤害。

反应

格挡：首领在被一次近战攻击命中时，其AC加上2。此时该首领必须能看见攻击者，且有在持用一把近战武器。

### 暴徒

中型类人生物（任意种族），任意非善良阵营

护甲等级：11（皮甲）

生命值：32（5d8+10）

速度：30尺

力量 15（+2） 敏捷 11（+0） 体质 14（+2）

智力 10（+0） 感知 10（+0） 魅力 11（+0）

技能：威吓+2

感官：被动察觉 10

语言：任意一门语言（通常是通用语）

挑战等级：1/2（100 XP）

特质

集群战术：暴徒至少有一个未处于失能的盟友在目标生物5尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

乌合之众：当该单位同时处于两个及以上敌对生物的触及范围内时，且身边未有至少一个未处于失能的盟友，其陷入恐惧状态直到脱离触及范围。

动作

多重攻击：暴徒发动两次近战攻击。

硬头锤：近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一生物目标。命中：5（1d6+2）点钝击伤害。

重弩：远程武器攻击：命中+2，射程100/400尺，单一目标。命中：5（1d10）点穿刺伤害。

## 叛逆佣兵

### 铁牙巴尔特

中型类人生物（半兽人），中立邪恶  
护甲等级 16（链甲衫）  
生命值 39（6d8+12）  
速度 30尺  
力量 18（+4）敏捷 14（+2）体质 15（+2）  
智力 10（+0）感知 12（+1）魅力 9（-1）  
豁免 力量 +6，体质 +4  
技能 运动 +6，威吓 +1  
感官 黑暗视觉 60尺，被动察觉 11  
语言 通用语，兽人语  
挑战等级 1（200 XP）  
凶蛮攻击：当巴尔特以一次近战武器攻击掷出暴击时，可将一颗武器伤害骰取满值。  
战斗风格：巨武器战斗：当巴尔特用双手持有的近战武器攻击时，若其伤害骰结果为1或2，则可重掷该骰子，但必须接受新的结果。  
动作如潮（1/短休或长休）：巴尔特可执行一个额外的动作。  
凶暴督军：巴尔特可以用一个附赠动作发出一声震慑性的怒吼。30尺内他能看见的至多五个友方生物获得10尺额外速度，并且其下一次攻击掷骰获得+2加值。此加值持续到巴尔特的下一回合开始。巴尔特必须能发出声音才能使用此特质。  
动作  
多重攻击：巴尔特发动两次巨斧攻击。  
巨斧：近战武器攻击，命中+6，触及5尺，单一目标。命中：13（1d12 + 4）挥砍伤害。  
标枪：远程武器攻击，命中+6，射程30/120尺，单一目标。命中：7（1d6 + 4）穿刺伤害。

120

### 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：当雷纳德持用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次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。  
施法：莫顿作为一名3级法师，其施法关键属性为智力（法术豁免 DC 13，法术攻击命中 +5）。他拥有以下法术位：1环4个，2环2个。他准备了以下法术：  
戏法（任意）：火焰箭，法师之手，冷冻射线  
1环（4法术位）：护盾术，法师护甲，魔法飞弹，繁彩球  
2环（2法术位）：目盲/耳聋术，蛛网术  
将队友护至身前：当莫顿30尺内的一名盟友（不包括铁牙巴尔特和狡狐雷纳德）受到攻击时，莫顿可以反应动作，命令该盟友挡在身前。该盟友必须愿意，且与莫顿处于同一格空间或相邻格。针对莫顿的那次攻击将转而命中该盟友。如果攻击仍可命中该盟友，则由莫顿选择由谁承受此次攻击的效果。  
动作  
轻锤：近战武器攻击，命中+4，触及5尺，单一目标。命中：4（1d4 + 2）钝击伤害。

121

## 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。当体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，橡棍术

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。



# 关于故事的扩展性

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。

你可以按照自己的意愿扩展，或者改写整个故事，也许你的玩家对于跑商不大感兴趣，你可以创建一个弱化跑商环节的版本，亦或者是针对于那些不太喜欢二次元龙娘，要更加沉浸式的体验游戏内容。亦或者觉得暴躁女友已经退环境了的朋友，这里也会对针对于格温尼提供一些调整的选项。

### 扩展方案二：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。

### 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。

**用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。

**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。

**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。

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。

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。



# 游戏资源：物种

## 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）

**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斗，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。

在阿瓦隆尼亚世界观中，有着这个世界特有的物种与职业，在游戏的过程中添加这些物种，或者让玩家扮演这些职业，可以让故事更加具有沉浸感。

## 阿瓦隆尼亚的物种

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

在阿瓦隆尼亚，在传统龙与地下城故事中被称为龙裔的那个物种被蔑称为蜥蜴人。而名为混血种的物种则接替了他们的名字自称龙裔，不过为了方便起见，在这一篇介绍中，我还是称他们为混血种。等到了游戏里面，不管你想称他们为龙裔还是混血种都行。

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）

纯血种也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。

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性。你具有对火焰伤害的抗性。

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。

## 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。而女性的皮肤则与人类更加类似。

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40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13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，扭来扭去的小妖精是一种很受欢迎的贵族宠物。

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、罐头之类。

#### 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：**当创建一个皮克精角色时，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：**你的体型是微型。

**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，同时失去飞行能力和施法能力。

## 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，人治而并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上出现过。

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。

# 游戏资源：职业

在阿瓦隆尼亚有这些独特的职业可以供玩家选择。他们大多来自于中世纪真实存在的职业，或是对于某些刻板印象的夸张化。

## 游侠子职业屠夫

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（包括剃肉刀、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。

### 分解 Dismantle

3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。

### 恩赐解脱 Mercy's End

7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你的感知调整值 + 你的游侠等级的数值的已了解生物。

### 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，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，则目标必须进行劣势的体质豁免，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，此次攻击伤害骰自动取满值。

若攻击未造成重击，则此次攻击视为未命中。

## 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。

### 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 x1d10 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。

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 +4 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 -2 惩罚，持续 3 天。

每当有一名因为此能力处于属性上承受惩罚的角色，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 × 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，属性提升变为 +6，未来的属性惩罚变为 -3。



## 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，该目标必须进行体质豁免（DC = 8 + 你的熟练加值 + 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，你必须执行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：所有生物在30尺范围内进行治疗时额外恢复1d8+你的熟练加值 生命值。

夏：你的30尺范围内，所有武器攻击造成额外1d8+你的熟练加值 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尺范围内时，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，敏捷豁免成功不受穿刺伤害；体质豁免成功毒素伤害减半。



## 吟游诗人子职业弄臣

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。

**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，改为投掷一次d6，并以该数值代替激励骰的数值产生效果。

## 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，你对其发起的第一次近战武器攻击时，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焰斩能力。
- 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。

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。



158

159