

模组名称：疯狂记忆

模组编号：RM-006

适合四个四-五级人物短期冒险

世界背景：基于艾利亚斯大陆历史背景之上（也可由DM任意设定背景）

**注：本模组灵感来源于嘉林《血色流星》战役集第6册当中的《其实，这只是一块石头》一章。本模组的创作本意为致敬嘉林，以及《其实，这只是一块石头》当中的洛丽塔。本模组的创作已经经过嘉林本人授权，特此声明。**

### 冒险背景：

故事从玩家们解决完磨坊村的杀人事件后继续。

在解决完磨坊村的杀人事件后，马文·西尔维斯特伯爵陷入了深深的担忧之中。他开始察觉到这些事件对自己产生了十分不利的影响，因此，他也想要尽快返回科罗娜参加评议大会和选举。所以，在事件结束之后，他带着玩家们迅速返回科罗娜，然而在路上，他便接到了杰夫拉家族选举失败、巴里亚提侯爵海曼·艾萨克当选新一任议长的消息。作为杰夫拉家族的亲信和阴影之像的敌人，他已经知道自己的未来前途黑暗。因此他在路上已经想到了一个计划，也是一个风险极大的计划。

议会在听取了玩家们的报告之后，最终会在老奸巨猾的哲罗姆·葛兰伯爵的操纵下，取消马文·西尔维斯特伯爵的治安工作，并任命已经成为“阴影之像”傀儡的维克子爵代替他的工作。马文·西尔维斯特伯爵意识到自己和自己的家族虽然不会有直接的危险，但是杰夫拉家族或许从此将一蹶不振，甚至陷入危险当中。于是，趁着自己以及克里希托·杰夫拉依然有一个月的时间过渡交接权力，依然可以在这一个月的时间内主

管治安和担任议长的机会，马文·西尔维斯特伯爵决定做出最后的拼搏。他先是劝说克利希托·杰夫拉继续四处游说贵族们，尤其是仍然对杰夫拉家族保持忠诚的贵族，以及在投票过程中持观望态度的贵族；同时，他也意识到，玩家们作为湖畔镇以及磨坊村事件的经历者，在评议大会结束后，对于“阴影之像”而言，已经没有什么利用价值了。因此，他会利用自己最后的一点权力，尝试保护玩家们一行人。恰巧在共和国北部，距离边境不远处的霍斯曼村出现了奇怪的事件，而霍斯曼村的领主布雷克·霍斯曼爵士（Sir.Blake.Horseman）又是杰夫拉家族的死忠，由于霍斯曼村位于共和国边界，因此出于保护边境的考虑，布雷克·霍斯曼爵士此次并未来到议会进行相关评议。因此，马文·西尔维斯特伯爵决定让玩家们前往霍斯曼村进行调查。而如果玩家们受到“阴影之像”的迫害，那么他们可以考虑逃往帝国，以躲开这邪恶组织的追杀。而且霍斯曼爵士正是镇守共和国北疆的重臣，如果玩家们需要逃离，霍斯曼爵士又可以帮到玩家们的忙。但问题在于，当玩家们抵达霍斯曼村的时候，他们已经晚到一步——阴影之像的特使——强大的法师罗德里克已经提前赶到了这里。

罗德里克来到这里的很简单：阴影之像在海曼·艾萨克侯爵当选为新一任的议长之后，通过哲罗姆·葛兰伯爵的渠道与“阴影之像”取得了联系，并通过巨额的酬金拜托“阴影之像”私下帮助自己清除政敌——当然就是杰夫拉家族的死忠们。而霍斯曼爵士也恰巧成为了他们的第一个目标。罗德里克来到霍斯曼村后，信奉奈落的他假意自己是从公爵领来到这里的游商，以兜售从东方来的货物而将村民们吸引到广场上后，连续释放了两记释放了“死亡法阵”法术，65个无辜村民瞬间死亡。随后，在村民恐惧的叫声之中，他又利用“火球术”杀死了32个村民和10个闻讯赶来的卫兵。霍斯曼爵士和手下躲在霍斯曼堡中不敢出战，这也给了罗德里克更多的屠杀空间。在疯狂的举动当中，奈落感受到了罗德里克对他的追随，听到、看到了罗德里克以他之名进行的杀戮。于是，他将神力赐予了罗德里克，罗德里克也因此而获得了新的法

术——“灵视”。

狂喜之中的罗德里克立刻启用了“灵视”法术——他要知道的，却是一件对于“阴影之像”和海曼·艾萨克侯爵毫无关系的事情，而这件事情，让正陶醉于杀戮的罗德里克，彻底陷入疯狂。而在疯狂的背后，罗德里克内心中被压抑许久的东西，却正在渐渐闪起光芒……

**冒险动机：**

- 1、维克子爵、马文·西尔维斯特伯爵、卡拉夫·南雅爵士都曾邀请过玩家们在解决磨房村的事件之后前往科罗娜；
- 2、卡拉夫·南雅爵士曾经对玩家们当中的一人表示过，在自己退休之后有意将铁砂村的管理者位置相赠；

**冒险概述：**

整体来说，此次冒险主要分为四部分：

**第一部分：议会召见；**

议会召见部分主要是以剧情为主。议会召见玩家们的表面目的是确认磨房村发生的恶性事件；而深层目的则是老奸巨猾的哲罗姆·葛兰伯爵欲通过玩家们的证词将马文·西尔维斯特伯爵的治安实权剥夺。作为平民的玩家们虽然可能在之前的冒险中积累了不少经验，但是在政治面前，也依然只是弱者。而看清背后阴谋的马文·西尔维斯特伯爵为了自保，同时也为了尽可能地保护自己效忠的杰夫拉家族，他会将玩家们派遣到霍斯曼村去调查那里发生的事件——他的线人告诉他，这件事情与“阴影之像”有直接的关系。如果能借玩家们之手查出“阴影之像”与议会某些人的关系，或许能够借此机会翻转胜负；

**第二部分：陷入回忆；**

玩家们抵达霍斯曼村后，会立刻被拉入罗德里克的疯狂回忆当中——他们会发现他们所在的地方并非真正

的霍斯曼村，也会一步一步逐渐揭开罗德里克幼年时所遭遇的痛苦经历。他们需要采取正确的行动，才能沿着这一条回忆继续走下去；

**第三部分：解开回忆；**

玩家们最终会找到罗德里克人性丑恶面的源头，以及他如何最终得到机会追随奈落的。玩家们需要彻底击破他的这一层回忆，以唤起他生命中仅剩的一点点善良的部分；

**第四部分：回归现实；**

玩家们在最终回归现实之后，他们不可避免地还是要与罗德里克一战。但陷入疯狂的罗德里克已经无法控制自己的魔法力量，也因此，他的能力实际上在大幅度的衰退。而这也是奈落给他的一次考验——如果他能在这样的状态下击败玩家们，他就会真正将神力赐与他。因此此时的罗德里克，只是相当于一个 7 级法师。如果玩家们顺利击败罗德里克，他身体中的邪恶力量将迅速消散，压抑许久的良知重见天日。罗德里克会将一本记述了“阴影之像”诸多阴谋的日记本以及一些他同哲罗姆·葛兰伯爵的通信信件交给玩家们，算是最终的赎罪。

**开始冒险：**

玩家们在经历了《谁是真凶》的冒险之后，无论是否成功救出勒斯，也无论罗德里克的行动是否最终成功，马文·西尔维斯特伯爵都已经错过了参加议会评议的时间。在一个星期的村子重建初期工作告一段落之后，心急如焚的他会对玩家们提出要求，请他们随他一同返回科罗娜。由于玩家们在之前的冒险当中得到过维克子爵和卡拉夫·南雅爵士的请求，在磨房村的事件告一段落之后，前往科罗娜去见他们二人，因此，玩家们多半会跟随马文·西尔维斯特爵士一同返回科罗娜。

由于伯爵坐马车返回，因此玩家们和他一同前往科罗娜需要 15 天的时间。在会到科罗娜的路上，玩家们会

很轻松地发现，马文·西尔维斯特伯爵一直闷闷不乐。如果玩家们询问伯爵闷闷不乐的原因，他会随意找些借口搪塞过去。但在他们返回科罗娜第五天的路上时，一位信使会为马文·西尔维斯特伯爵送来一封信。如果玩家们通过一个简单的[侦查]技能检定 DC=5 即可看到，信封的封泥上是共和国议会的标记。实际上，这是共和国议会发出的关于海曼·艾萨克爵士已经当选共和国新一任议长的通知。读完信后的马文·西尔维斯特伯爵会立刻意识到自己前途不妙，因此脸色也会变得更差。如果玩家们问起这件事情，同时在磨房村当中玩家们的表现又足够让马文·西尔维斯特伯爵感到信任的话，马文·西尔维斯特会将信件让玩家们阅读。其内容如下：

“致 巴里亚提-科罗娜大公爵封地、共和国治安官、尊敬的西尔维斯特伯爵阁下：

以共和国议会的名义向您宣布：艾萨克侯爵已在议会选举中，以多数票当选为共和国新一任议长和金权杖持有者。请伯爵阁下收到信件后，尽快返回科罗娜进行评述。

此致。

漠北共和国议会”

如果玩家们想弄清楚这封邮件的代表意义，通过一个[皇室与贵族]或[知识地方]技能检定 DC=15、[逸闻知识]技能检定 DC=20 便可得知以下内容：

1、漠北共和国所在地的所有城市村镇，在共和国独立前，均由巴里亚提-科罗娜大公爵进行统一管理，但所有爵位实际上均受封于帝国皇帝。在漠北共和国独立后，所有有爵位者仍保留爵位，但从名义上讲不受封于任何人，而是听命于共和国议会。而由于前任巴里亚提-科罗娜大公爵，同样也是前任漠北共和国议长亚伯拉罕·杰夫拉政治手腕颇强，因此实际上共和国依然由他统治管理，因此许多人都在私下称呼他为“不带皇冠的皇帝”。

2、而在亚伯拉罕·杰夫拉死后，海曼·艾萨克侯爵成功

当选议长，则意味着杰夫拉家族虽然仍然保留大公爵的封号，但是已经丧失了对于议会的控制和实权。这也就是说，虽然爵位上，亚伯拉罕·杰夫拉的长子克里希托·杰夫拉依然拥有漠北共和国的最高封号，但是已经无力控制全局；

因此，作为杰夫拉家族的忠实拥趸，马文·西尔维斯特伯爵会感到十分沮丧也是正常的反应。而如果玩家们之前在磨房村当中的表现不足以让马文·西尔维斯特伯爵感到信任，那么马文·西尔维斯特伯爵则会闭口不言，也不会将书信交给玩家们阅读。直到玩家们抵达科罗娜时，他才会将此事告诉玩家们。

当玩家们和马文·西尔维斯特伯爵的车队一同抵达科罗娜时，请 DM 叙述以下文字：

“在经历了十余天的旅行之后，即便是屡经冒险考验的你们也开始感到疲惫了。不过随着脚下的商路越发平整，你们已经能够远远地看到科罗娜坚实厚重的城墙，以及公爵府邸和寇德圣殿那高耸的尖塔。尖塔上的那柄象征着寇德的精金巨剑在阳光的照射下反射出耀眼的光芒。啊！科罗娜！南方诸镇中一颗善良的宝珠，就这样出现在你们的面前！”

关于科罗娜的设定，请详见模组后的内容。

随后，当玩家们抵达科罗娜的南门时，请 DM 叙述以下文字：

“你们一路驱车来到科罗娜那厚重的木质大门前时，你们发现，门口已经站满了全副武装的卫兵。他们身着胸甲手持长剑，城墙上也有数个弓箭手警觉地看着你们一行人。领头的是一个中年男子，他面无表情地看着你们，左脸上的一刀刀疤十分显眼。在看到了马文·西尔维斯特伯爵的家徽时，他示意这些卫兵们放下武器。随后他连走数步到你们一行人车前，行罢军礼后，以他沙哑的声音说道：

‘西尔维斯特伯爵大人，议会评议期间，科罗娜暂时

全城戒严。请伯爵大人下车接受检查，亦请伯爵大人约束下人，同时接受检查。’

随后，马文·西尔维斯特伯爵一脸沉重地从车中走出。

他看了看城门的卫兵，略显尴尬地笑了笑，随后回头对你们说道：

‘几位，这位先生是科罗娜南城门的城门官，安德烈·克劳福德先生。这些检查也是例行公事，希望几位配合。’

随后，在安德烈的带领下，马文·西尔维斯特一同前往南门外新设的一处木屋中进行检查。而你们和其余卫兵，则在商路上接受检查。”

请 DM 注意，玩家在此处接受检查是必要的。如果玩家们拒绝接受检查，则无法入城。如果玩家们因此和卫兵起冲突甚至交火，那么他们将面对的下场是可怕的。城门处的卫兵一共有 20 名，其中包括 5 名 4 级战士，5 名 6 级武者和 10 名 4 级武者；城门上共有 10 名弓箭手和弩手，均为 4 级武者。请 DM 自行控制难度，即便玩家们在此获胜，科罗娜的武装力量也能以足够快的速度调集起来将玩家们击败。而如果玩家们就此逃走，那么他们将成为整个共和国的通缉要犯，冒险也将就此戛然而止。

在接受完检查之后，玩家们将被允许入城。由于是在议会评议期间，玩家们会发现整座城市的安保护卫都陷入高度紧张状态，平民百姓在白天也很少出门，商铺也均只在上午营业。武器的交易更是被命令禁止，高于 4000GP 以上的交易也被叫停。城市内的两座高级酒馆“棕木盾”和“无醉不欢”、两座高级旅馆“白羊毛”和“大路”均被前来参加会议的贵族包下。街上显得人烟奚落，完全看不出平时热闹繁华的科罗娜的样子。

在进城之后，马文·西尔维斯特伯爵会与玩家们暂时分别。他急于得知政治斗争的详情，因此也急于前去拜访克里希托·杰夫拉公爵。因此，他会派一名护卫送玩家们到城市内的另一座旅馆“马尾”去，临别时，他会嘱咐玩家们近期在科罗娜不要随意惹出是非。有事

时，他自然会派护卫送信过来。

因此，玩家们得以在科罗娜享受 1d8 天的轻松期。期间，玩家们可以根据以上的规则前往科罗娜中各处参观或者进行交易，DM 请根据模组后的科罗娜城市设定与玩家们互动。但是请注意：在科罗娜的魔法物品商店和冒险者商店中，具备以下特性的卷轴和魔法物品是严禁出售的：

- 1、具有伤害性（包括任何诅咒、毒性、属性伤害等）的奇物和法术；
- 2、具有隐身、飞行、传送、力场效果的法术和奇物；
- 3、具有任何感控效果的法术和奇物；

由于这些法术和奇物会给城市安全造成相当程度的威胁，因此在城市内是禁止交易流通的。不过类似于烟火胶、强酸瓶等威胁性相对较小的物品则在冒险者商店依然有出售。

如果玩家们尝试拜访他们之前的一些老熟人，如洛林村的佩德罗·贝兰爵士、湖畔镇的墨菲·维克子爵、铁砂村的卡拉夫·南雅爵士，除去墨菲·维克子爵受阴影之像控制，无法见客以外，另外两位爵士都可以在“棕木盾”酒馆或者“白羊毛”旅店见到。由于他们二人无门无派，因此相对而言这段时间对于他们来讲反倒是毫无牵挂和担忧，因此玩家们与他们交谈并不会受到干扰。在政治方面，两位爵士都会劝说玩家们在此时尽量不要过多干预政事，权力变动时期难免出现动荡，玩家们应好自为之。而卡拉夫·南雅爵士会表示自己已经推荐玩家当中的某一人接替他继任铁砂村领主一事，但是议会方面尚无反馈；佩德罗·贝兰爵士则会感谢玩家们在洛林村所做的一切，另外也会将老村长纳瓦罗的死讯通知玩家等一行人。请 DM 在此处自行发挥即可。

另外请 DM 注意：如果玩家们在铁砂村的事件当中，拒绝在“再度出发”部分帮助卡拉夫·南雅爵士的话，那么卡拉夫·南雅爵士会在自己带人前往矿坑的时候遭到马克西小队的伏击而丧命。那么在此时的评议中，玩

家们自然也就无法见到他。请 DM 在后面的剧情中自行删去卡拉夫·南雅爵士的戏份。议会会重新选出穆尔伯爵（摩尔根·穆尔）的长子洛卡·穆尔（Roca Moore）爵士接任卡拉夫·南雅爵士的职位。虽然穆尔伯爵家族与阴影之像、“白衣派”和“光荣派”无关，而且这些组织又总是惦记着那里的矿坑；但由于卡拉夫·南雅爵士的死，短期内这些组织也不会再在那里做出什么过分的事情了。

总之，在 1d8 天的轻松期过后，请 DM 叙述以下文字：

“在科罗娜度过了一段难得的轻松期后，一天早上，沉重的敲门声将你们从梦中吵醒。打开房门，几位身着重甲的卫兵站在你们的房门口。其中一名卫兵手持长戟，长戟上方悬挂着一面旗帜——你们一望便可知，这是共和国议会的旗帜。领头的卫兵将一封信递给你们，信封上也同样用封蜡密封住，印有共和国议会的徽记。你们打开信件后，信上的内容让你们略感吃惊：

‘漠北共和国议会知会函：

兹因[玩家名]在磨坊村调查时的出色表现，今以共和国议会之名，于今日下午二时在议会小议事厅召见[玩家名]，请出席时穿着适当的服饰，任何武器、法器或与法术相关的物品，均不可携带。请各位准时出席。

此令。

漠北共和国议会’”

不出意外的话，玩家们是必须在下午二时前往议会的。议会的具体位置和设定请详见模组后面的内容。玩家们当然也可以推搪不去，这样的话，议会只是会选择将玩家们进行拘禁后审讯。只要玩家们实话实说，他们就能被放出来。但是假如玩家们有人携带着“裁决”长剑，在拘禁后这把长剑上有光纹合金的事情就会被查出来，玩家们虽然会因卡拉夫·南雅爵士和佩德罗·贝兰爵士的请求而保住性命，但是仍然要受到鞭责五十的处罚。当然，在接受处罚之后，剧情依然

可以和整体剧情链接上，DM 可以在此处自行发挥，例如描述马文·西尔维斯特伯爵将玩家们接到自宅养伤等，以培养他们对马文·西尔维斯特伯爵的信任等；

如果玩家们正常前往议会，请 DM 叙述以下内容：

“下午一点左右，十数个全副武装的卫兵来到了你们的住处。他们请你们登上了一架（或多架）马车，带领你们一路前往处于城市中心的议会厅。约有一炷香的时间后，马车缓缓停下。科罗娜最壮丽的建筑——共和国议会厅就出现在你们面前。两翼张开、向内弯曲的长廊将议会广场环抱于内，象征着共和国独立的方尖碑就矗立于广场中心。议会大门前六根巨大的石柱撑起了议会大门上方华美的穹顶——但这与议会主厅的镀金穹顶相比，瞬间便显得黯然失色。

你们被从正门带入议会大厅，不少人都对你们投来了疑惑的目光——是的，很少有平民会被带入此处，更何况是你们这样一群冒险者。在穿过了华丽的走廊后，你们在一扇拥有着绚丽雕刻的木门前停了下来。门口身着重甲的护卫敲了敲门，随后被打开了。在经过搜身之后，身着重甲的护卫将你们带入了房间之中。

这是一件圆形的下陷式房间。四周环绕着一圈一圈的座位，逐次升高，在其中设有一个主席座，一位须发花白的老者（哲罗姆·葛兰伯爵）端坐其上，显得十分倨傲。你们则站在房间的中心——也正是房间最低矮的地方。

随后，这位老者干咳了一声，站起身来。他整理了一下自己的衣襟，随后对你们说道：

‘下方所站者，可是[玩家名]？’

在得到玩家们的肯定回答后，他会继续问道：

‘汝等可敢发誓，在神圣的漠北共和国议会当中所证之词，全部属实？’

在得到玩家们的肯定回答后，他会继续问道：

‘以下为共和国治安官马文·西尔维斯特伯爵所作，关于漠北共和国所辖地、拜尔德·摩尔爵士管辖地，磨坊村发生的屠杀事件之证词。汝等可在此作证，此证词是否有不实之处。若有隐瞒袒护，共和国法令俱在，天网恢恢疏而不露，汝等当谨言之！’ ”

在得到玩家们的肯定回答后，他会拿出马文·西尔维斯特伯爵的证词念诵。马文·西尔维斯特伯爵会原原本本地根据他在磨坊村所见、所闻之事进行汇报，并无隐瞒。请 DM 自行根据之前《谁是真凶》模组中的内容，结合玩家们之前的选择和导致的结果进行总结。因此，玩家们大约会承认马文·西尔维斯特伯爵的证词为真。当然，也不排除玩家可能会根据证词中的某些内容进行更正或增补。但无论如何，只要玩家们拿不出实质性的证据证明马文·西尔维斯特伯爵不是真凶，那么哲罗姆·葛兰伯爵的计划就会照常执行。而即便玩家们在《谁是真凶》中成功地让勒斯传达了一些信息和内容，也无法将此作为证据来证明什么，反而可能会让玩家们更加成为哲罗姆·葛兰的眼中钉肉中刺。

在问话结束之后，玩家们会被带出议会厅，送回自己的住处。随后，又将是 1d3 天的休息期。在这段时间内，玩家们依然可以在城中相对自由地行动。如：

1、通过[搜集信息]技能检定，他们可以在城市中的富人区找到陪伴着帕拉迪奥先生侄子盖文（Gavin）的加尔先生。已经度过了最艰难时期的加尔先生已经在城中重新定居下来，继续为帕拉迪奥家族服务。盖文则接手了帕拉迪奥先生在科罗娜的所有财产，不过由于盖文的父母早逝，他目前还是更多地倚靠加尔先生对产业的运营。

2、通过[搜集信息]或[交涉]技能检定，玩家们可以很容易地在科罗娜找到大图书馆。在图书馆中，玩家们可以看到许多奇珍异宝，以及他们曾经在“天使堡”

中错过的东西。大图书馆的具体描述，请见模组后的附录。

总之，在玩家们度过了一段时间的好日子之后，请 DM 叙述以下文字：

“已经是你们到达科罗娜第 X 天的夜里了。在没有冒险的日子里，似乎时间都过得很慢。百无聊赖的你们正准备在喝完最后一杯麦酒后上床休息，然而偏偏就在这个时候，有人轻轻地敲响了你们的房门。”

如果玩家们打开房门，请 DM 继续叙述以下文字：

“当你们打开房门后，发现是一个穿着破衣烂衫，头发脏乱的年轻人。他一手持一根已经折断的木棍，另一只手里则拿着一个破碗，碗里面还放着一些吃剩的饭菜。”

‘行行好吧老爷，给俩钱吧老爷，给点吃的也行啊……’ 年轻人傻笑着看着你们，随后把碗向你们递了过来。

还没等你们反应过来，旅店老板的声音就已传到你们耳边：

‘谁把这个臭要饭的放到客房这边来了？还不给我轰出去？这让客人们还怎么住？’

随后，你们看到酒保和老板一同跑了过来，两个人一人拉住年轻人的一只胳膊，饭碗和木棍也都掉到了地上，里面的饭食撒了一地。酒保一边对你们陪着不是，并表示马上会回来打扫房间，随后和老板将这个年轻人从客房拖了出去。而那个年轻人则一直冲你们喊着：

‘给点吃的吧老爷！给点吃的吧！’

正当你们看够了这出闹剧，准备关上门回房间睡觉的

时候，你们突然发现，在洒落的饭食里面，夹杂着一张纸条。”

玩家们通常会选择将纸条迅速收起来，到房间里拆开阅读。此时请 DM 叙述以下文字：

“字条上都是油腻，但是依然能辨清上面的字迹：

‘有事相请。后门处有运酒车，可达吾宅邸，空桶已备齐全。M.S’

‘M.S’是马文·西尔维斯特伯爵的缩写，这一点 DM 可以直接告诉玩家。玩家在此通常会选择前往后门勘察情况。如果玩家们选择忽略这张纸条，那么马文·西尔维斯特伯爵就会另寻方式通知玩家们前往其宅邸，这一点请 DM 自行发挥即可。

如果玩家们前往后门处，可以看到两辆重型马车，上面堆放着一些酒桶，还有几个空酒桶放在地上。两个看起来像是马夫样子的人看到玩家们出来后，会立刻向玩家们出示西尔维斯特家族家徽，随即请玩家们进入酒桶中。如果玩家们拒绝进入酒桶，那么马夫们可能也会选择将酒桶在马车上垒起来，留出中间的空间，请玩家们躲在其中。总之，DM 此处不必太过严谨，只要能达到隐藏的目的即可。

随后，请 DM 叙述以下文字：

“你们在运酒车上藏好之后，马车缓缓开始前行。科罗娜的道路相对较为平整，你们也免去了不少颠簸之苦。马车大约行进了四十分钟左右后停了下来。你们透过木桶的缝隙向外看去，发现自己已经身处一个宽阔的庭院之内。”

随后玩家们会被从木桶当中请出来，带到庭院内的宅邸之中。管家会携玩家们穿过西尔维斯特家族宅邸的走廊后进入二楼的小会客室，马文·西尔维斯特伯爵会在那里等待玩家们。和玩家见面之后，因政治斗争而

略显憔悴的马文·西尔维斯特伯爵会先就让玩家们藏在木桶之中来到这里而向玩家们致歉。但很快，他就会把内容切入正题：

“‘我想，在科罗娜的这几天时间内，你们也已经了解到了议会中现在存在的问题。’他看了你们一眼，显得十分疲惫。‘杰夫拉家族下台之后，我的状况也是岌岌可危。他们召见你们去核实我的证词，也只不过是要象征性地给我找个证人而已。其实他们早已物色好了接替我的职位的人……唉……’”

如果玩家们问起谁将接替西尔维斯特伯爵的职位，马文·西尔维斯特还暂时不会对玩家们提起维克子爵的名字——即便他已经知道墨菲·维克将会接任。请 DM 继续叙述以下文字：

“‘总之现在看起来，我的确是输了，输得一塌糊涂，我还是太年轻，斗不过哲罗姆·葛兰那个老狐狸……不过我至少还有一件事情能做……’随后他抬起头看了看你们，继续说道，‘至少我还能保住你们，**让你们远离这起该死的、肮脏的政治斗争**。趁着我还有共和国治安官的权利，我明天会指派你们到北方的霍斯曼村那里去，听说那里出了点问题，有一只商队去了那里之后就没有再回来，你们到那里调查，正好能避开风头。另外……如果真的避不开这些黑手交易的话……霍斯曼爵士也是杰夫拉家族的死忠，他会帮上你们的忙。你们带着我的字条去，一定不会有事的。’随后他意味深长地看着你们，‘怎么样，你们愿意吗？’”

请 DM 注意，上面斜体部分的内容，是马文·西尔维斯特伯爵说的唯一一句谎话。他派玩家们去霍斯曼村那里的更深层次的目的，还是希望玩家们能够在那边调查出“阴影之像”的更多细节和线索，甚至是抓到哲罗姆·葛兰伯爵的把柄。看出他这句话有所隐瞒的[察言观色]技能检定 DC 为 20。但是即便玩家问起，他也可能会讳莫如深，也可能会透露一点点这样的想法，或者直接和玩家们挑明，这些 DM 均可根据玩家们之前在马文·西尔维斯特伯爵心中建立的信任度来决定。

玩家们此时多半会选择同意马文·西尔维斯特伯爵的计划。这样，他们会在第二天的白天出发前往霍斯曼村。如果玩家们拒绝马文·西尔维斯特伯爵的计划，那么 DM 可以选择模组中的附录模组：《逃出升天》来接上这段剧情。

如果玩家们选择接受马文·西尔维斯特伯爵的计划，那么马文·西尔维斯特伯爵会为玩家们签署一封委托书，并将以下奇物中的一件送给玩家们，请 DM 根据玩家们的需求或者他们之间的物品分配情况选择奇物赠送：

- 1、次元袋 I；
- 2、精灵靴；
- 3、开门钟琴（满）；
- 4、次级爆裂头饰；

## 出发

第二天清晨，玩家们应该就会踏上前往靠近西北方边境的霍斯曼村的路了。玩家们步行需要近 20 天的时间才能抵达那里，骑马则需要 10-12 天左右的时间。首先沿着商路一直向北，随后在著名的“三岔口”处向西北方向行进。一路上都相对较为安全，DM 当然也可根据自己的具体要求设计遭遇等。

此时的霍斯曼村，已经完全被罗德里克的疯狂记忆所笼罩。马文·西尔维斯特伯爵所说的商队实际上已经卷入了罗德里克的疯狂记忆之中。霍斯曼村从表象上而言，实际上已经不再是霍斯曼村，而是罗德里克童年回忆的缩影。但是玩家们并不清楚这一点。他们依然在向着“霍斯曼村”进发。

在玩家们即将抵达霍斯曼村的时候，请 DM 叙述以下文字：

“经过了长途跋涉之后，你们总算是在宽阔的商路旁看到了一条向北蜿蜒的小路。小路旁立着一块木制的指示牌。似乎由于年久失修、雨水冲刷的缘故，上面

的字迹已经相当不清晰了。你们辨认了许久，才勉强看出‘霍斯曼村’的字样。”

这其实是一个预兆。从侧面在提示玩家们，真实的霍斯曼村正在渐渐消失。当然，造成这一‘预兆’的还是自然现象。因此，无论是[侦测魔法]还是[侦测邪恶]等法术，都无法从这块木板上看到任何的异样。

玩家们沿着并不平整的小路一路向北后，会渐渐地看到‘霍斯曼村’袅袅升起的炊烟。由于现在是春夏之交，农田里的作物也正在迅速生长着，一片翠绿。从心情上来讲，此时玩家们的心情应该是还比较轻松的。但是当玩家们抵达村口的时候，他们已经在无意识中，被卷入了罗德里克的疯狂记忆里。

以下是罗德里克的童年记忆。这一段内容请 DM 详细阅读：

罗德里克出生在公爵领的马尔科村(Marco Village)。他的父亲名叫吉奥(Geo)，母亲名叫米拉(Mila)。罗德里克的原名其实是法罗克(Faroc)。在法罗克(以下仍称之为罗德里克以避免混淆)出生之后，他的母亲因为身体较弱，自此以后便瘫痪在床不能劳作。他的父亲吉奥身体也并不强壮，在法罗克出生之后由于繁重的农活，还感染上了肺病，一个人勉强养活整个家庭，米拉则不时做一些手工来贴补家用。这样清贫却安宁的日子过了 4 年。

在罗德里克 5 岁的时候(通用历 141 年)，由于气候原因，那一年公爵领南部都受到了极大影响，马尔科村也欠收严重。整个村子都收到了严重影响，周边的村镇也大多出现了粮食不足的情况。然而当时的公爵领陷入“三军之战”的混乱当中，许多人都被抓去从军，剩下在村子里的人大多都是妇孺老幼，吉奥也是因为体质不佳且妻子残疾才被留在这里。且当时马尔科村的领主派恩·马尔科(Payne.Marco)效忠于毕维斯·伊莱(Bevis.Eli)将军，以对抗北方受封于帝国的夏洛克·沃德将军——也就是现在的夏洛特·沃德伯爵。



由于派恩·马尔科率军北上参战，仅仅是将一切工作暂时托付给他那平日只关心自己美貌和财富的妻子——人称“毒蛇女”的泰雷莎·马尔科（Theresa Marco, The Viper）。泰雷莎有着惊为天人的美貌，却有着最自私、恶毒的灵魂和内心。但偏偏她又凭借着自己的美貌，征服了治下民众——当然，尤其是男性民众的心。在这种情况下，村里完全没有做出任何的即时反应来对抗天灾。人们忍耐着饥饿，而泰雷莎则躲在自己的城堡里大吃大喝。

不过很快地，泰雷莎也意识到，如果治下的民众都因饥饿而逃荒或者饿死，她积蓄财富的手段和渠道也就自然会越来越少。于是她也划拨了一点粮食赈济，但这远远不够。民众的不满在饥饿当中渐渐蔓延开来。

随着时间的推移，已经没有食物、又无力逃难或者冲击城堡的人群因饥饿而渐渐陷入疯狂状态。邪恶之神奈落则趁机将邪恶之力渗入这座村庄——人吃人的灾难开始出现：父母吃掉尚在襁褓里的孩子；年轻人杀死年迈的爹妈；人们为了每日派发的一点点口粮而互相争抢厮打。而泰雷莎则依然高坐于城堡之中，甚至以人们的痛苦为乐。在欣赏痛苦中获得快感的她下达了泯灭人性的“优选令”，声称这次天灾是神对于世人的考验，只有强壮的人才能获得神的眷顾，每家之中无用之人（比如残疾、体弱多病者）的生存就是在浪费食物，自然应被淘汰。每家每户应该自救，而非单纯等待领主派发的粮食和救济。早已因饥饿而陷入疯狂的村民们很快开始自行执行“优选令”。但他们同时发现，‘优选令’又命令禁止村民们之间互相屠杀，因此村民们仅仅剩下一个选择——杀害自己的家人，并且吃掉他们以存活下来。而就在这一过程中，罗德里克亲眼目睹了自己的童年玩伴被其父亲杀死吃掉的过程，随后又得知了自己的双亲为了活下去要杀掉自己的事实。这也让他堕入黑暗之中，也成为了他被奈落看中的根本原因。

### 记忆第一阶段：表象

在这一阶段中，玩家们处于现实世界和罗德里克童年记忆中的交叉处。玩家们看到的景象可能是真实的，也可能是虚幻的。当两者结合在一起的时候，自然会产生十分吊诡的效果。出现这种情况的时候，通常来说，没有注明“是真实存在的”的内容，就是虚幻的。

这个阶段的主要目的是：

- 1、让玩家们意识到自己身处的地方已经不仅仅是霍斯曼村。虽然从物理的角度上来讲，这里的建筑还是霍斯曼村——除了罗德里克的家以外；
- 2、让玩家们意识到，他们必须想办法解决事件才能离开这里，因为他们已经受困于罗德里克的记忆；
- 3、让玩家们了解罗德里克记忆中，他童年时的一些遭遇，并为后面的事件做出铺垫；

另外需要 DM 留意的是：

- 1、如果玩家们在罗德里克的记忆的第一阶段当中的所作所为破坏了罗德里克的记忆主要走向，如杀死罗德里克的幼年投影、攻击泰雷莎·马尔科或是在村中肆意破坏等，那么他们会立刻回归到他们进入村口，发现手臂的那一刹那。一切事物均会重置，他们在村中拿到的东西（如果有）会全部消失。让身处现实的他感到更加愤怒和不满。这样当玩家们回归现实的时候，在尝试劝说罗德里克回归正途的交涉检定上有额外的-4 减值，届时罗德里克所造成的魔法伤害全部都有额外的+1 加值（最高+6）；
- 2、玩家们可能会在过程中选择帮助村民，如给他们粮食、帮他们治病等等。但是这些都是无效的：玩家们提供的美食这些村民们吃掉后即如同没吃一般；治疗疾病的魔法和医疗手段也毫无意义——因为这些事情是无法被改编的。

当玩家们抵达村口时，请 DM 叙述以下文字：

“XX 天（视玩家们选择的交通工具而定）的长途旅行

之后，终于，你们已经站在了霍斯曼村的村口。不过让你们有些感到意外的是，村子两侧生长喜人的、绿油油的农田之中，只见到一些妇女在其中劳作，偶尔还有一些孩子和老人。不远处山丘上的磨坊的风车叶，也一动不动地静在那里。顺着村口向里看去，除了几个卫兵站在村中心的广场上聊着什么以外，几乎看不到人影。正当你们准备进村的时候，你们突然发现，在村口用木条编成的、圈起一片农田的木栅栏上，耷拉着一只人手！”

这只断手和附近绿油油的农田都是真实存在的，而其他的场景全部都是罗德里克对他童年时的记忆。那只人手是一名被罗德里克用火球术轰杀的可怜农民的手，强大的魔法力量击碎了他的身躯，他的右手恰好落到了木栅栏上。

如果玩家们检查人手，那么通过一个[医疗]技能检定可以得知以下内容：

- 1、DC=10：这只人手似乎是在 D+10 天之前被从某个男人身上取下来的。同时，人手上有明显的烧伤痕迹；
- 2、DC=15：人手并非用利器切下，而是有明显的撕裂伤痕迹；

无论玩家们是否要将这只断手收起来，或者是拿着断手去问任何他们遇到的人，请 DM 注意：由于断手是从**现实世界**当中拿到的，在**第一阶段**当中，这只断手还是会存在的，但是所有玩家们遇到的‘人’都无法看到这只断手——因为这些‘人’全部都是罗德里克回忆中的一部分。而到了**第二阶段**的时候，由于届时玩家们将彻底进入罗德里克的记忆，这只断手自然就会消失不见了。玩家们进入村子之后，通常也会选择询问断手的情况，但是无论玩家们如何询问这些村民，如上文所说：村民们并不能看到这只断手，同时也会对此一无所知——因为这在罗德里克的童年记忆中并没有真正发生。

正常来说，玩家们进入村子后，首先要做的就是找到霍斯曼爵士。但是由于考虑到玩家们可能进行的其他行动，故此处请 DM 注意：玩家们在村子里所进行的行动，请 DM 按照以下内容进行描述：

如果玩家们选择访问**城堡**，请 DM 叙述以下文字：

“城堡就位于村子北侧的一处高地上。说是高地，其实也只不过是隆起的土丘而已。远远看去，城堡的规模远比你们想象中的要大上不少。走近看去，一条深深的壕沟环绕着它，里面还放置了不少木制尖刺，一簇一簇地堆在沟底。城堡外墙约有四十余尺高，虽然没有科洛娜的围墙那样壮观和厚重，但是也足以抵挡敌人的侵袭。围墙上挂着几幅盾徽旗帜，蓝底色上绘着一柄巨剑，旗帜随风摆动着，算是给这座看起来略显死气沉沉的城堡提供了一丝活力。吊桥是放下的，四个卫兵和呆板地站在吊桥后的城堡大门处，一位骑士则策马四处巡视着。看到你们走来之后，这名骑士打马上前问道：

‘尔等何人？拜访爵士大人有何贵干？’”

如果玩家们表明来意（解决霍斯曼村事件），由于这些骑士和卫兵都是罗德里克的记忆，他们当然不会知道霍斯曼爵士是什么人。不过如前文所说，目前的玩家们尚处于帝国历 140 年、现实世界和罗德里克记忆的交叉处，所以事实上，他们看到的城堡还是霍斯曼堡，包括飘扬的旗帜也仍是霍斯曼爵士的家徽，通过[皇室与贵族]知识技能检定 DC=15 便可以辨认出这一点。但是请注意，此时这些执勤的卫兵和里面的人已经不再是真实的了。关于霍斯曼堡以及霍斯曼家族的家徽等细节，请见模组后的设定部分。

如玩家们表明来意，请 DM 按以下内容自行叙述：

- 1、骑士和卫兵完全不知道霍斯曼爵士是谁，因此更不知道霍斯曼村在哪里。但是他们会告诉玩家，现在是帝国历 140 年；

- 2、如果玩家们问起他们现在所处的位置，在尚未进入到罗德里克的深层记忆之前，这些卫兵们说不出村子的名字——因为罗德里克浅层记忆中也完全不会记得他家乡的名字。玩家们只会看到这些卫兵们张口说出“XXX 村”，但是无法通过任何声音、口型等方式来判断出这是什么村子；
- 3、如果玩家们问起村子的统治者是谁，卫兵们也同样无法说出马尔科爵士的名字，同样也说不出泰蕾莎·马尔科的名字。他们只能表达出爵士出门领兵在外参战，爵士夫人代为管理村镇这一内容；
- 4、如果玩家们试图进入城堡去见泰蕾莎·马尔科，只要玩家们能够说出合适的理由，并通过一个[交涉]技能检定 DC=15，即可获得批准。尤其如果队伍中有吟游诗人这一职业的话，那么只要理由足够合适，[交涉]技能检定的难度 DC 亦会相应降低——因为泰蕾莎·马尔科喜欢让诗人创作歌曲来描述她的美丽；
- 5、如果玩家们编造的觐见理由过于牵强甚至是糟糕，DM 在提高[交涉]技能检定 DC 的时候，同样也可以将玩家们拒之门外。这样他们在后续进行交涉的时候，要承担-4 甚至更多的技能检定减值；
- 6、特别注意：如果玩家们选择武力破门强行闯入，就会破坏罗德里克的记忆，玩家们会立刻回归到他们进入村口，发现手臂的那一刹那。一切事物均会重置，他们在村中拿到的东西（如果有）会全部消失。让身处现实的他感到更加愤怒和不满。这样当玩家们回归现实的时候，在尝试劝说罗德里克回归正途的交涉检定上有额外的-4 减值，届时罗德里克所造成的魔法伤害全部都有额外的+1 加值（最高+6）。

如果玩家们成功见到了泰蕾莎·马尔科，请 DM 叙述以下文字：

“你们在装饰华丽的大厅当中等待了二十余分钟。就在你们已经等待得有些不耐烦的时候，大厅的侧门缓缓打开，从中走出了一位身材曼妙，面容姣好的女子。她看起来尚不到 30 岁，身穿着一身玫瑰红色的丝

绸长裙，戴着一副银质的头冠。制作精良、镶嵌着两颗红水晶的耳环显得相当珍贵。她在一个卫兵的护卫下，走到正对着你们的主人座位前轻轻落座，举手投足都带着高雅的气质。

当她坐到你们面前后，你们这才发现，她的脸庞是那麽的精致和美丽。在他淡蓝色的瞳孔映衬之下，那看起来价值连城的红宝石都显得黯然无光。她扫视了你们一眼，随后问道：

‘你们远道而来，有何贵干？’

在你们听来，这美妙的声音如同被注入了魔力一般，动听异常。”

请 DM 注意，所有在这里听到泰蕾莎·马尔科声音的人，都需要进行一次意志坚定 DC=20。这是由于在罗德里克的记忆中，他曾听他的父亲说过，泰蕾莎的声音‘如同被注入了魔力一般动听’，因此在罗德里克的童年记忆中，他一直以为泰蕾莎是一个会释放巫术的女性。故而，在此处罗德里克的记忆之中，泰蕾莎的声音真的具备的一定程度的魔力。请 DM 在之前暗中记下玩家们的意志调整值，随后在这里为他们投掷意志检定。所有投掷意志检定失败的玩家，在面对泰蕾莎的时候进行[察言观色]、[唬骗]、[交涉]、[威吓]的时候均承受-4 的技能减值；在面对泰蕾莎进行攻击检定的时候，要承受-1 的命中减值；在面对泰蕾莎进行任何心智法术的施法时，DC 也要受到-1 的减值。这一减值一直持续到第一阶段结束。

玩家们如果要与泰蕾莎进行互动，请 DM 按照以下的基本原则回答，其他内容根据马尔科村的设定自行发挥即可：

- 1、泰蕾莎对于霍斯曼村的事情一点都不清楚，更不要提霍斯曼爵士是谁了。因此如果玩家们问及霍斯曼村，泰蕾莎对此一无所知；
- 2、如果玩家们问及这个村子的情况以及泰蕾莎的姓

名，那么请 DM 注意：泰蕾莎对村子的情况通常漠不关心，因此她对村子的具体状况不甚了解。具体村子的情况，她会让玩家们到村子里去问。而提及村子的名字，她当然会回答玩家们的问题，但是同样会出现“XXX 村”的效果，请 DM 按照之前的说明回答即可。而当玩家们问及她的名字的时候，她会说“女王”这个名字。这是因为在罗德里的童年记忆中，村子里的村民都悄悄在私下称这位内心恶毒、面貌美丽的女子为“女王”，而这也是罗德里克知道的、关于泰蕾莎的两个外号之一，在正式场合中，罗德里的记忆会将“女王”代替“泰蕾莎”。如果玩家们对此表示疑问，泰蕾莎会对此表示并不奇怪，她会表示“这难道不是个很正常的名字吗？”之类的言语，因为这在罗德里克记忆中的泰蕾莎看来，就是自己的名字。如果玩家们尝试对此投掷[皇室与贵族]、[历史知识]和[逸闻知识]技能检定，对此不会有什么所知，因为这毕竟是已经数十年前的事情，而且又发生在遥远的小村落里；

- 3、如果玩家们当中有吟游诗人，或者玩家们用得体的语言称赞了她的美貌，那么泰蕾莎会很高兴地将玩家们留下用餐，并邀请玩家队中的吟游诗人为她写一首诗。玩家们通过一个[估价]技能检定，会发现这顿饭价值 300 金币。这也能同后来的记忆加深、天灾来袭时平民的苦痛生活形成鲜明对比；
- 4、如果玩家们问及她的丈夫姓甚名谁，同样的，她也只会按照之前的规则说出“XXX 爵士大人”，因为这也是罗德里克记忆中马尔科爵士在民众之中的称呼。如果玩家们问及马尔科爵士去做什么了，泰蕾莎只会简单地回答“去打仗了”。因为这也是罗德里克记忆中仅仅知道的事情而已；
- 5、如果玩家们对泰蕾莎·马尔科施放[侦测魔法]或是[侦测邪恶]等法术，会发现泰蕾莎·马尔科的身上有着微弱的邪恶灵光。但是也请 DM 注意，当着泰蕾莎·马尔科的面施放法术会遭到她的反感，很有可能玩家们会因此而被轰出城堡；

如果玩家们选择在村子里四处打探消息，请 DM 注意以

下内容：

- 1、玩家们如果想要了解村子的基本情况和村民的生活状况，通过一个[搜集信息]技能检定，玩家可以得到以下信息并遭遇以下事件：

[搜集信息]技能检定 DC=5：首先玩家们会发现，村里的男性大多似乎都不在家中。即便是在农田之中，也大多是女性在耕作。只有一些老人和孩子，或者身体瘦弱的男性尚在村中。如果玩家们问及原因，他们会告诉玩家是因为“打仗了”的原因。具体涉及到谁和谁打仗，战争的目的又是什么，这些村民们则一概不知。而且关键的是，除去后面提到的罗德里克一家（吉奥、米拉、法罗克[即罗德里克]）、克莉塔一家（克莉塔、克莉塔的父亲——屠夫和酒馆老板、“跛子”帕罗、克莉塔早逝的母亲安（Ann））以外，其他的村民的名字都会按照“XXX”的规则来进行——因为这些人的名字在罗德里的浅层记忆中都是毫无意义的。酒馆也只有罗德里克最爱吃的猪肉馅饼出售，即便帕罗会殷勤地给玩家们介绍各种各样的菜式，但是实际上他也只会不断重复“猪肉馅饼、猪肉馅饼、猪肉馅饼”。不过请 DM 记住“猪肉馅饼”这个关键词，因为这之后的深层记忆当中会是关键性的：

[搜集信息]技能检定=10：玩家们通过观察村民的状态、神色、衣着等，会发现村民们的生活其实十分拮据，基本只能保证果腹。如果玩家们问起他们的生活状态，村民们会表示，近几年收成都不是很好。通常他们会将一年的收成分为三份：1 份交税，1 份留作种粮，1 份留给自己。在收成不好的情况下，由于前两份不能减少，因此也只好缩减自己的口粮。

此时请 DM 注意：在玩家们进入村子的时候，当时有描述这些农田是“生长喜人的、绿油油的”，这实际上依然是罗德里的记忆与现实之间发生的错乱导致的——生长喜人的农田其实是霍斯曼村的农田，而真正的马尔科村的农田其实长得并不好。

具体的描述可见第二阶段。如果有玩家指出这一点并提出疑问，DM 可以相应地给予经验奖励。此外，当玩家们问及村民这一点时，村民们实际上是看不到那些“绿油油”的农作物的，在他们的世界里，只有一些瘦弱的麦穗而已。所以即便玩家指出这一点，这些村民们只会感到奇怪而已，而并不能真正看到它。但当玩家用手摘下一些麦穗的时候，有 50% 的概率，这些麦穗会在玩家手中变成它们本来的样子：

另外，如果玩家们提及“女王”这个名字，请 DM 注意：当玩家们说出“女王”的时候，这个词就表示的是它的原意：女王（queen），只有当玩家们用这个词来特指泰雷莎·马尔科的时候，村民们才会明白“女王”指的是她。（例如：如果玩家们问：你们的领主夫人是叫女王吗？村民们会说当然不是，他们会按照之前的规则用‘XXX’来回答玩家。但当玩家们问：你们觉得你们的领主夫人“女王”怎么样的时候，村民们在此时会将“女王”理解为“泰雷莎·马尔科”）玩家们可以确定，“女王”并不是这位美丽的领主夫人的名字，她有自己名字，村民们也会以“XXX”来告诉玩家（罗德里克并不知道她的真名，所以记忆也无法借村民之口来传达这一信息）。提及领主，村民们也同样会告诉玩家们领主去“打仗了”，而具体与谁打仗、战争的目的又是什么，这些村民则一概不知。

[搜集信息]技能检定 DC=15 或 0，玩家在村中于一些村民攀谈时，会看到一个小男孩和一个小女孩在一旁的田地中玩耍。请 DM 叙述以下文字：

正当你们漫无目的地在村中四处闲逛的时候，一阵儿歌声突然传来，这无疑给这座缺乏生气的村镇带来了一抹亮色。你们打眼望去，两个大约四、五岁的小孩子在农田旁玩耍着。小男孩把一条破布单披小女孩则显得更加瘦弱一些，手里则捧着一束黄色的野花。

“该死的魔鬼！不要靠近克莉塔公主！”小男孩对着一个稻草人笨拙地挥舞着手中的小手镰，另外一

只手则将小女孩护在身后。小女孩则在身后咯咯的笑着，等着小男孩与稻草人“战斗”结束之后，将那束黄色的野花递到小男孩手上。小男孩则傻乎乎地嘿嘿笑着，两个人看起来似乎应该是在玩什么扮演类的游戏。

而一个身形瘦弱，背部已经略有些佝偻的男子在他们不远处的农田中劳作，不时还爆发出一阵痛苦的咳嗽声。听到男子咳嗽的时候，小男孩便停下了自己的“扮演”，从田地旁拿出水袋，小跑几步将水袋送到男子身旁。男子连喝几口水，似乎咳嗽声也轻了不少。他笑着抚摸着小男孩的头，用手指了指在一旁等待的小女孩，对小男孩说了些什么。随后小男孩便开心地又跑到小女孩身边，两个人继续玩起了他们的游戏。”

请 DM 注意：画面中的小男孩就是当时的法罗克，也就是现在的罗德里克（此处以后统称为法罗克）；小女孩是罗德里克童年时的玩伴，青梅竹马的好友克莉塔。这段回忆影响是罗德里克童年记忆当中最美好的一段，DM 应当将这种童年的快乐尝试着引导给玩家，或者采用更好的表达方式均可。由于克莉塔后面的死是罗德里克堕入黑暗的最关键因素，因此在此处 DM 可以允许玩家们去多和此时的法罗克以及克莉塔进行互动，在让他们对这两个孩子产生好感的同时，也可以加强之后的黑暗剧情带来的反差。此外，小男孩身披的披风以及手持的镰刀，也都预示着 he 后来成为法师并投身于奈落的结果。如果在后面的剧情当中有玩家提及这一点，请 DM 适当给予相关的奖励。

之所以这一段内容的[搜集信息]技能检定 DC 为 15 或 0，是因为如果玩家们如果通过了这一 DC，则当然可以发现这段剧情。而如果玩家们[搜集信息]技能检定的骰值过低，或者是玩家们压根就没有考虑进行[搜集信息]，那么 DM 也可以给予相关提示或者是在合适的时间直接引导玩家们看到这段内容。

如果玩家们询问小男孩、小女孩和这个瘦弱的男性

的话，会得知以下信息：

- 1、小男孩的名字叫法罗克，今年 6 岁；小女孩的名字叫做克莉塔，今年 5 岁。如前文所说，他们是村子本地人。男子的名字叫做吉奥，是法罗克的父亲，今年 32 岁。他们的身体都比较瘦弱，尤其是吉奥，在和玩家们攀谈时还不时会连续地咳嗽数声。如果玩家们愿意，通过一个[医疗]技能检定 DC=15 可以大致分辨出，这是一种因过度劳累和营养不良而引发的肺病。有可能有些好心的玩家会尝试通过[移除疾病]或者[草药学]等方式来医治好他，但是在此处，这些尝试都是徒劳无功的，因为罗德里克的记忆中的核心内容是不容篡改的。但请 DM 注意，如果玩家们在此处表现得足够友善，在回到现实当中面对罗德里克时，在[交涉]技能检定上会有+2 的技能加值；
- 2、如果玩家们问及村子以及他们家庭的情况，法罗克、克莉塔和吉奥会如实相告。吉奥的妻子米拉目前卧病在床无法参与农活，家中几乎全靠吉奥一人支撑，由于严重的赋税以及近年来收成不佳的缘故，家里也几乎是家徒四壁勉强糊口而已。而克莉塔的家境则相对而言要好一些，虽然她的母亲安在她出生不久之后因为急症去世，但是她的父亲帕罗由于经营着村里唯一的酒馆“馅饼”，家里多少比法罗克家要好上一些。不过由于近几年天时不利收成不好，村子又相对而言地处偏僻，帕罗的一只脚还有残疾（跛脚），家中的田地也并不能为他们带来太多的收益，“馅饼”惨淡经营，帕罗和克莉塔也只好节衣缩食；
- 3、如果玩家们问及泰雷莎·马尔科以及村子领主的事情，他们口中还是会称泰雷莎·马尔科为“女王”，玩家们提及泰雷莎·马尔科或“女王”的时候，请 DM 按照前面所述的规则来处理即可。他们对于村子里的男人去参加战争这件事也所知不多，而至于吉奥和帕罗为何不去参战，吉奥会解释这一点：他有肺病而帕罗是跛脚；

4、如果玩家们在此处施放[侦测邪恶]或[侦测魔法]等法术，所见之处不会有任何的魔法灵光或者邪恶灵光；

- 2、如果玩家们想拜访村子里的关键人物和地点，他们会有以下选择：

#### **如果玩家们前往村中心的广场：**

镇中心的广场其实也只是徒有其名，说是广场，其实也只是一片平整的土地而已。广场中有一个木台，那里是马尔科爵士之前用作战争动员时讲话的地方，目前还没有拆除。4 个剩下来年纪较大的卫兵被留在这里维护村子的治安，他们也无非就是无所事事地在这里闲逛而已。因为卫兵的收入来源来自于爵士而非自己的耕种所获，所以他们的生活并不会因时节不好而受到太大影响。因此玩家们可以轻松看出，他们似乎比普通的村民要吃的好一些——面色相对较好，身体也较为结实，只是年纪略大而已（近 40 岁）。由于村子里也无论如何需要人“保护”，因此他们才没被征走。如果玩家们尝试对他们进行[侦测魔法]或者是[侦测邪恶]，他们身上没有任何魔法物品，但是都带有微弱的邪恶灵光，毕竟做为领主的走狗爪牙，仗势欺人的事情还是有的。

如果玩家们问及战争的事情以及他们为何没去参与战争，请 DM 参考之前的答案进行应对即可——他们不知道关于战争的太多事情。而如果玩家们问及关于领主和领主夫人的事情，他们则不会多说什么——爪牙总是不敢随便评论主子的。

#### **如果玩家们前往村子里的铁匠铺和杂货铺：**

村里的铁匠铺和杂货铺都已经因战争征兵的关系关门，铁匠铺只剩下女主人罗雅在家，但是她并不会什么打铁手艺，她每天能做的也就是下地干活，期盼着丈夫古里曼和儿子莱恩能平安归来；杂货铺的老板娘杰茜则在店里，她的丈夫库尔也被征走去当兵了。不过杂货铺也是开着门的，只是所售卖的东

西是一些普通的冒险用品或者是日常生活用品而已。玩家们在这里买不到什么能够造成伤害的道具，但是可以补充一些简单的法术材料。这些请 DM 酌情根据具体情况自行处理即可。但请 DM 注意的是，这里也符合前面的规则，他们的姓名是按照“XXX”的能说但无声的方式处理的——她们不是罗德里克记忆中的重点；

**如果玩家们前往村中的治安所：**

村子里的治安官马龙和副治安官鲍勃全部追随马尔科爵士从军了，因此治安所无人管理；

**如果玩家们前往村中的酒馆“馅饼”：**

“馅饼”是突破罗德里克浅层记忆的唯一地点，也是此阶段的核心地点。当玩家们前往“馅饼”的时候，请 DM 注意以下内容：

1、“馅饼”的老板帕罗，也就是克莉塔的父亲会呆在他的店里。如果玩家们仔细观察，会发现帕罗也很瘦弱，他的跛脚则更让他看起来弱不禁风。如果玩家们问起，帕罗会抱怨由于天时不好以及战争的原因，他的田地收成以及生意都不太好——的确，现在酒馆里一个人都没有。克莉塔和法罗克最喜欢的猪肉馅饼也已经很久没有做了：他的猪圈里也仅仅剩下了一只猪而已，他还要费劲心机去护住它——因为村里人都已经有段时间没吃上一顿肉了；

2、玩家们可以看出，帕罗其实还是很疼爱他的女儿克莉塔的。他会将吧台里剩下的唯一一块已经凉掉的普通馅饼留给克莉塔。这也将与后面帕罗杀死自己女儿的事情形成强烈的反差；

3、如果玩家们问起酒馆有什么吃的，帕罗会尴尬地表示只剩下一些面饼和黑面包而已，啤酒更是所剩甚少；

4、最重要的一点是，玩家们会发现，在吧台后面有一扇关着的木门。通过一个[搜索]技能检定 DC=10 即可发现，这扇木门不断泛着黑色的光芒。

如果玩家们问及那扇门后面是什么，帕罗会告诉玩家那是厨房——那的确也是厨房。但是关键的是，那是改变了法罗克生命的地方，也是帕罗杀死自己

女儿克莉塔的地方。不过玩家们如果此时进入厨房，会发现这只是普通的一间厨房而已，并没有什么特别的。但是只有当玩家们发现了这座厨房的特殊性以及农田中无法罗克和克莉塔相遇之后，事件才会被推进至“优选令”发生。

如果玩家们一直没有发现这座房间的特殊，DM 可以适当予以提示或者引导，尽量避免让玩家们浪费太多的时间。

### **记忆第二阶段：优选令**

这部分是本模组的关键所在。在此部分中，玩家们会解开法罗克被黑暗侵蚀的根本原因——也就是法罗克变成罗德里克的根本过程。因此，在此阶段，请 DM 同 PC 提前沟通，尽量保证严肃扮演以代入角色和故事，避免因为吐槽或者恶搞而破坏气氛。

此阶段开始的必要因素是：

- 1、玩家们发现了酒馆吧台后散发着黑色光芒的那扇厨房大门；
- 2、玩家们经历了在农田中遇到法罗克、克莉塔的事件；

当这两个事件被触发后，玩家们即能够进入本阶段。但是建议 DM 尽可能让玩家们全面地体验和获取了上一阶段内所能获取的全部信息后再进入这一阶段。这样能够保证玩家们在进入此阶段和后面的阶段时能够有足够好的代入感和反差感。

当玩家们进入此阶段时，请 DM 在他们满足了触发条件并且时机成熟的一个夜晚叙述以下文字：

“夜深了。你们本已经躺在酒馆内并不怎么舒适的床铺上睡着了。但是突然间，你们似乎被什么东西惊醒了。从房间的窗户向外看去时，你们惊讶地发现，在月光下，农田中本来生长良好的植物在迅速萎缩甚至枯化；不远处的丘陵上似乎也多了些什么东西——在月光下你们看不太清楚，但依稀可以辨认出，那似

乎是一些坟墓。风从林间吹过，呜呜的响声似乎在诉说着什么。你们完全不知道这座村子发生了什么事情，到底是什么，让这里突然发生着如此剧烈的改变。”

事实上，玩家们所处的记忆阶段已经推进到了 141 年，也就是臭名昭著的法尔克村“优选令”推行的那一年。玩家们现在已经完全进入了罗德里克的深层记忆，他们将会开始逐步面对那些让法罗克堕入黑暗，最终成为现在的罗德里克的事情。在此处，玩家们可以获得所有村民的名字，也会知道村子的名字‘马尔科村’，因为在罗德里克的记忆深处，这些名字还是保留着的。但是此时泰蕾莎·马尔科的名字则会从“女王”变更为“毒蛇”。请 DM 牢记这一点。

如果玩家们现在要出门去探查，请 DM 注意以下内容：

- 1、“馅饼”酒馆猪圈里的那头猪已经不见了，如果玩家们通过一个[野外生存]或者[搜索]技能检定 DC=10 便可以轻松发现，猪圈已经废弃了大约有半年以上的时间了——那头猪早就被吃掉了；
- 2、此时村里的人由于长期的饥饿已经变得更加营养不良和瘦弱。如果玩家们尝试在晚上寻找某些村民之类，DM 务必要描述出他们的身体上的变化。部分家庭已经支离破碎，甚至也存在全部因饥饿而死的情况。村子里的人口数量已经由最初的 200 人左右降到了现在的 60 人左右（其中约 100 人随领主马尔科爵士前去征战尚未归来）；
- 3、如果玩家们在村中四处游荡，通过一个[聆听]+[搜集信息]技能检定 DC 各为 15，可以听到有些房间内村民们的窃窃私语，其中包括：

**帕托纳家：**村西；帕托纳（33 岁）、妻子罗莉安（30 岁）和儿子坎斯（7 岁）；帕托纳因在之前的农活中被切掉了两只左手的手指而未有参军；

“妈妈，妈妈，我饿……”一个小男孩在房屋内边哭边说着。随后一个男子低沉而不耐烦的声音迅速传出：“闭嘴！除了他妈的吃东西和嚎丧以外，你还能干点

啥？快给老子睡觉！”

随后，一个女人轻轻叹了口气，似乎从口袋中拿出了什么东西。紧接着你们听到小男孩说道：

“妈妈……我不想吃这种饼干，它全都是用泥做的……”

“妈妈也没有办法……咱家里粮食剩的不多了，等收成好了，妈妈给你烤面包吃好吗？”

“不要嘛，我现在就想要吃面包……”

随后，一个耳光声打断了孩子的抽泣声，女子和男子也因此而争吵了起来；

**贝蒂家：**村西北；贝蒂（25 岁）、儿子盖尔（6 岁）、以及贝蒂的丈母娘卡米拉（40 岁）；贝蒂的丈夫伯顿、父亲山姆、卡米拉的丈夫莱安都去参军了尚未归来；

“孩子睡着了吗？”一个略显苍老的女性声音从屋内传来，但是似乎刻意压低了声调；

“睡着了，唉，孩子也都瘦得没样儿了，也不知道到底还能撑多长时间……”一个年轻女性的声音接上了话。但说着说着也就哽咽起来。

“你听说了吗，缇娜家今天似乎偷偷做了什么东西吃呢，我听朱蒂今天跟我说的……”苍老的声音说到后面的时候明显充满了疑惑。

“缇娜家？她女儿前天才刚刚饿死，她还拜托老克恩去帮她挖的坟呢？她哪儿来的吃的？”

“嘘！小点声！别让孩子听见！我听说，其实她女儿不是饿死的！是……”苍老的生意把声音压得更低了，在屋外的你们完全听不到她在说些什么。

“什么！我的天哪……这种事她也干的出来？”年轻的女性声音中充满了惊恐。

**老克恩家：**村东；老克恩（60 岁），妻子莉拉（56 岁）；独子奥斯蒙（35 岁）参军至今未归；

“起来，起来，别睡了！”一个低沉沙哑的男声在屋内响起。

“大晚上的，你还折腾啥？你看你这把老骨头瘦得还剩几斤肉！”

“嘿嘿，你看这是什么？”一阵翻找东西的声音传来。



“哎哟！你从哪儿搞到的？”女性同样老迈的声音突然放低了音调。

“别问这么多，够咱俩再吃一段时间的了。怎么着咱也得熬到儿子回来啊……”

“这到底是从哪儿弄来的啊？村子里哪儿还有猪牛羊啥的？”

“你说你这老太婆怎么话这么多？你别管是哪儿弄来的，你就说你想不想吃？”

“那谁有不想的，黑面包都不剩下两块了……唉，这日子过的……”

**缇娜家：村南；缇娜（33 岁）；丈夫奥特（35 岁）参军至今未归；**

“（哭泣声）……珍妮啊……妈妈对不起你……妈妈对不起你啊！可是这日头就这样，你让妈妈怎么办啊……妈妈对不起你，对不起你啊！可是“毒蛇”也不管我们，妈妈没有办法……没有办法啊……你要怪，你就去怪艾尔莎！是她……是她教我这么干的！”

过以上的这些信息，玩家们可以基本总结出以下内容：

- 1、村子里现在陷入了明显的饥荒之中。而一个名叫“毒蛇”的人似乎对此事也负有一定的责任；
- 2、缇娜的女儿前几天饿死了，是老克恩帮着挖的坟墓。但是似乎依照这些对话，其实她女儿似乎不是饿死的，而是被艾尔莎挑唆杀死的；
- 3、老克恩不知从哪里搞到了吃的；

实际上，缇娜的女儿珍妮是被缇娜亲手杀死的。艾尔莎先是杀死了自己尚在襁褓之中的儿子麦克，并将其做果腹之用，随后又说服了缇娜做同样的事。缇娜和老克恩商议好，假称珍妮是饿死的，但实际上他们将珍妮的尸体切碎后分为两半用于果腹了。

如果玩家们此时尝试闯入任何一家当中进行直接询问，都会发现，如果他们过度打破这夜晚掩饰在饥饿与邪恶中的宁静——例如发现了缇娜或老克恩家中藏着的珍妮的尸块，或是尝试审判缇娜，或是尝试动用

武力逼问，时间都会自动推进到第二天清晨，村民们围攻缇娜家的时刻。

如果玩家们前往不远处的山丘去看那些坟茔，会发现大部分的坟茔都是近一年当中修建的。其中大部分的坟茔都是正常的，唯独“麦克”和“珍妮”坟茔的土似乎有被翻开过的迹象。如果玩家们尝试挖开，会发现这两个坟茔当中没有尸体。

总之，这是一个令人感到恐惧和胆寒的夜晚。但是玩家们不知道的，是真正的恐怖将从第二天白天开始。

到第二天白天时，或者是玩家们因不妥的行为而导致他们被直接推进到第二天白天的时候，将触发法罗克的记忆片断 A，请 DM 叙述以下文字：

#### **法罗克的记忆片断 A:**

“你们隐约听到，从村子中突然传出一阵嘈杂声。你们向村南方看去的时候，发现村里仅剩的一些男女老幼都在向村南走去，他们手里多多少少都拿着一些能被称之为‘武器’的东西——镰刀、锄头、木棒，他们看起来就像是一具具行尸走肉一样，表情木然身形瘦弱，孩子们则略显惊慌地环视着四周，跟着大人一同前往。”

如果玩家们问及这些人的状态，会发现他们比之前他们所见到的时候还要瘦弱，面色也极差。通过一个[医疗]技能检定 DC=10 便可知道，这是长期缺乏营养导致的结果。而此时如果玩家们询问村民们到底发生了什么，他们会以“这与你们这些外来人毫无关系”为名让玩家们走开。如果玩家们在此时释放[侦测魔法]或[侦测邪恶]，会发现除了孩子们、法罗克的父母吉奥与米拉以外，所有的村民身上都散发着淡淡的邪恶灵光。玩家们会在人群中看到法罗克一家和克莉塔一家。他们也在前往那里的路上。吉奥和帕洛不会过多理会玩家们的追问，法罗克和克莉塔则显得有些害怕。

随后请 DM 叙述以下文字：

“人群随后在缇娜家门口停下了。人群中先是发出一阵嘈杂声，随后，一个右手少了两只手指的男子（帕托纳）犹豫着从人群中走出。他敲了敲缇娜家的大门，随后问道：

‘缇娜，缇娜，开门，我们有事要问你。’

但是他并没有得到来自房间内的回应。他这样又重复了几遍，仍然没有得到回应。男子似乎有点恼火，他一脚重重地踹在那扇木门上，门几乎就被这一脚给踢开了。

‘缇娜！出来！村子里的人有话要问你！’

随后，你们看到门被打开了，一个面黄肌瘦的女子从里面走了出来。

‘你们有什么事？’她怯怯地问道。

‘村子里已经挺长时间没有什么好东西吃了。’男人面色严峻地问道，‘听说你这里……’

‘我没有什么东西吃。’她摇了摇头，打断了男子的发言。‘你们知道的，我女儿都饿死了……’

‘你女儿饿死了？’男子脸上泛起一阵吊诡的笑容，突然大吼起来。‘你女儿饿死了？你敢再说一遍，珍妮是饿死的？’人群中随后开始传来孩子的哭声。

‘珍妮当然是饿死的……不然你以为她是怎么死的？’缇娜开始哭起来。

‘这是你他妈逼我这么干的，缇娜，是你他妈逼我这么干的！’随后这个男人一把推开缇娜，闯入了缇娜的屋里。随后你们听到屋里传来一阵翻箱倒柜的声音。随后，你们看到了一幅恐怖的画面：那个男子拿着一个东西从屋子里走了出来。

那是一个孩子的小臂。

随后人群之中爆发出一阵愤怒而惊恐的声音。缇娜则仿佛被抽干了一样，一下子跌坐在地上。村民们纷纷指责辱骂着她，有几个人则走上前将她拽了起来，一个女人冲上去就是一耳光。人群之中的法罗克和克莉塔手足无措地站在一起，愤怒的帕洛则撸起袖子似乎准备要冲上去给缇娜两拳，而吉奥则显得麻木不仁，站在一旁呆呆地看着这一切。

就在这时，从城堡方向突然走来几个卫兵。其中一个人骑着高头大马，手中拿着一张羊皮纸布告。剩下的四个卫兵则用武器不断敲打着自己的盾牌，高喊着：

‘“毒蛇”有令！凡本村村民，皆需遵循“优选令”中内容，即日起有效！’凡本村村民，皆需遵循“优选令”中内容，即日起有效！’

随后，他们似乎将那张羊皮纸钉在了广场的木台柱子上，随后缓缓又走回了城堡之中。而原本陷入暴怒和恐慌之中的村民们也似乎被那张羊皮纸吸引了一般，都三两成行地走了过去。缇娜依然失神地呆坐在房门口，直到人们都渐渐走光之后，她才收拾好自己的衣服和头发，走入了屋中。”

玩家们此时可能有以下动作：

1、进入缇娜家：玩家们可以轻易的进入缇娜家。他们只需要通过一个简单的[侦察]技能检定 DC=5 即可以发现，在地上散落着一些肉块。通过一个[医疗]或者[自然知识]技能检定 DC=15 即可辨认出，这些肉块是人肉。如果玩家们询问缇娜这些肉的来历，缇娜只会呆滞地坐在自己的床上，一言不发；但如果玩家们尝试将这些肉块拿走，缇娜则会尝试将肉块抢回来。在这种情况下，精神崩溃的缇娜会先于‘推恩令’后村民们的变化而先变成一只食尸鬼后与玩家们交手。玩家们可以通过将她杀死或者是通过[安定心神]使她暂时恢复正常：

食尸鬼“缇娜”

生命骰：3d12（19hp）；

先攻权：+2；

速度：30 尺（6 格）；

防御等级：14（+2 敏捷，+2 天生），接触 12，措手不及 12；

基本攻击/擒抱：+1/+2；

攻击：啮咬+2 近身（1d6+1 外加麻痹）；

全回合攻击：啮咬+2 近身（1d6+1 外加麻痹），2 爪抓 +0 近身（1d3 外加麻痹）；

占据/触及：5 尺/5 尺；

特殊攻击：食尸鬼热疫，麻痹；

特性：黑暗视觉 60 尺，不死生物特性，+2 驱散抗力；

豁免：强韧+0，反射+2，+5；

属性：力量 13，敏捷 15，体质-，智力 13，感知 14，魅力 13；

技能：平衡+7，攀爬+6，躲藏+7，跳跃+6，潜行+7，侦查+7；

专长：多重攻击；

区域：任意（水食尸鬼，任意水域）；

组织：单独，成队（2-4 个）或成群（7-12 个）；

挑战等级：1；

财宝：无；

阵营：总是混乱邪恶；

### 战斗：

食尸鬼会尽可能突袭它们的对手。它们从墓碑后面冲出来，或者从浅坟里冒出来。

**食尸鬼热疫（Su）：**疾病—啮咬，强韧检定 DC12。潜伏期 1 天，造成 1d3 体质和 1d3 敏捷的属性伤害。检定 DC 基于魅力。

**麻痹（Ex）：**任何生物一旦被食尸鬼的啮咬或爪抓攻击击中就必须通过 DC15 的强韧检定，否则会麻痹 1d4+1 轮。精灵对这种麻痹效果免疫。检定 DC 基于魅力。

而如果玩家们打败缇娜所变的食尸鬼，她会恢复原状之后晕倒在床上。总之，缇娜在这里的作用就已经结束了。

如果玩家们赶到广场，会发现人们正围着木柱子上的那张羊皮纸看着。看到玩家们赶来之后，他们会相互提防着分别离开。在人群散开后，玩家们可以阅读那张羊皮纸：

“奉 马尔科村领主夫人‘毒蛇’之命，执行此令：因天时不利，战事正酣，村内存粮不足，艰难维持。领主夫人 为村民计，允准村民在饥荒持续期间：自行处理自家家中体弱无力、身患疾病、年老年幼等无法劳作的人口。任何针对自家人进行的行动均被视为合法。

——毒蛇”

这就是臭名昭著的“优选令”。此令的颁布将让村子里陷入混乱之中。在“优选令”颁布之后，玩家们需要解决两个问题才能进入下一阶段当中：

- 1、杀死泰雷莎·马尔科所化的魔鬼；
- 2、杀死“肉饼”的老板吉奥所化的食人魔；

玩家们如果要在村里进行调查，请 DM 注意以下事项：

### 如果玩家们前往城堡：

玩家们如果前往城堡，会遭到守在门口的卫兵的阻碍（1 名骑士和 4 名卫兵）。他们会明确表示，“毒蛇”女士现在谁也不见。当然，玩家们可以考虑硬闯。如果他们尝试硬闯的话，这些卫兵会阻止他们的行动，这就难免引发一场战斗。骑士是一名 4 级战士，卫兵是 2 级武者。请 DM 自行控制这些卫兵的数据即可。

无论玩家们通过什么方式进入了城堡之中，他们都会在城堡的正厅之中见到“毒蛇”女士泰蕾莎·马尔科。发布‘优选令’的泰蕾莎·马尔科在法罗克眼中看来，他的行为与恶魔无异。因此，当玩家们在‘优选令’颁布之后再进入城堡时，泰蕾莎·马尔科已经化为一只欲魔，和他的 5 个手下，在城堡当中等待着玩家们。请 DM 叙述以下文字：

“当你们打开城堡大厅大门的时候，你们惊讶地发现，端坐在大厅中央座位上的女性，虽然依然有着美丽的面庞，但是她背后的翅膀已经说明了她的身份。她缓缓从座位上站起身来，虽然她的动作依然优雅，但是从她身上流淌出的邪恶气息让这优雅的姿态显得那么恐怖。随着她缓缓走下台阶，站在她面前的那五个卫兵的盔甲和武器都渐渐消失，身体也逐渐扭曲融化，变成了几个可怖的生物，就如同一堆肉块一般，缓缓向你们靠近。

‘敢抵抗我的命令？你们竟然敢抵抗我的命令？’她嘶叫着，随后从背上摘下了她那燃烧着炽焰的长弓。”

泰蕾莎·马尔科。“毒蛇”

## 中型异界生物 (邪恶, 跨位面, 守序)

**生命骰:** 9d8+45 (85 hp)

**先攻权:** +5

**速度:** 30 尺 (6 格), 飞行 50 尺 (良好)

**防御等级:** 23 (+5 敏捷, +8 天生), 接触 15, 措手不及 18

**基本攻击/擒抱:** +9/ +14

**攻击:** 长剑 +14 近战 (1d8+5/ 19-20), 或+1 火焰复合长弓 (+5 力量) +15 远程 (1d8+6/ \*3 外加 1d6 火焰), 或绳索 +14 远程 (纠缠)

**全回合攻击:** 长剑 +14/ +9 近战 (1d8+5/ 19-20), 或+1 火焰复合长弓 (+5 力量) +15/ +10 远程 (1d8+6/ \*3 外加 1d6 火焰), 或绳索 +14 远程 (纠缠)

**占据/触及:** 5 尺/ 5 尺

**特殊攻击:** 纠缠, 类法术能力, 召唤魔鬼

**特性:** 伤害减免 5/ 善良, 黑暗视觉 60 尺, 对火焰及毒素免疫, 对酸及寒冷抗性 10, 黑暗中视物, 法术抗性 20, 心灵感应 100 尺, 真知术

**豁免:** 强韧+11, 反射+11, 意志+10

**属性:** 力量 21, 敏捷 21, 体质 21, 智力 14, 感知 18, 魅力 20

**技能:** 专注+17, 交涉+7, 逃脱术+17, 躲藏+17, 知识 (任意 2 种)+14, 聆听+16, 潜行+17, 搜索+14, 察言观色+16, 侦察+16, 生存+4 (追踪踪迹+6), 绳技+5 (捆绑+7)

**专长:** 闪避, 灵活移动, 近程射击, 精准射击, 快速射击, 移动射击

**区域:** 守序邪恶位面

**组织:** 单独

**挑战等级:** 8

**宝物:** 标准, 外加绳索和+1 火焰复合长弓 (+5 力量)

**阵营:** 总是守序邪恶

**进化:** 10-18HD (中型)

**等级调整:** +7

与其他魔鬼不同, 欲魔对人类来说极具吸引力, 看起

来很像非常清秀的女人(或男人)。欲魔站立约 6 尺高, 重约 150 磅。

欲魔说炼狱语, 天界语, 龙语。

## 战斗

欲魔喜欢拉开距离展开战斗。它们使用魅惑怪物来扰乱对手, 然后在空中射出炽热的箭雨。

在对抗伤害减免时, 欲魔的天生武器以及它所持有的任何武器, 都被视为具有邪恶和守序阵营。

**纠缠 (Ex):** 每个欲魔都携带着一条 50 尺长的结实绳子, 可如活化绳一样纠缠任意体型的对手 (施法等级 16)。欲魔可以把它的绳子掷出 30 尺, 且不会受到距离罚值。代表性的, 欲魔会用绳子纠缠住一个敌人, 提着它到空中, 然后从很高的地方把它丢下。

**类法术能力:** 施法等级 12。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

*随意施展* - 高等传送术 (仅限自身及 50 磅重的物品), 魅惑怪物 (DC 19), 弱效幻影 (DC 17), 邪影击 (DC 19)。

**召唤魔鬼 (Sp):** 每天 1 次, 欲魔每天有 1 次机会召唤 2d10 个劣魔或 1d4 个倒钩魔, 成功率为 50%。该能力相当于一个 3 级法术。此能力在此处视为已经施展 (5 个卫兵变成 5 个劣魔)。

**真知术 (Su):** 欲魔处于持续使用的真知术效果中, 如同名法术 (施法等级 14)。

**泰蕾莎·马尔科的手下: 劣魔×5**

## 劣魔 (Lemure)

## 中型异界生物 (邪恶, 跨位面, 守序)

**生命骰:** 2d8 (9 hp)

**先攻权：** +0

**速度：** 20 尺 (4 格)

**防御等级：** 14 (+4 天生)，接触 10，措手不及 14

**基本攻击/擒抱：** +2/+2

**攻击：** 爪抓 +2 近战 (1d4)

**全回合攻击：** 2 爪抓 +2 近战 (1d4)

**占据/触及：** 5 尺/5 尺

**特殊攻击：** -

**特性：** 伤害减免 5 /善良或银，黑暗视觉 60 尺，对火焰及毒素免疫，无心智，对酸及寒冷抗力 10，黑暗中视物

**豁免：** 强韧+3，反射+3，意志+3

**属性：** 力量 10，敏捷 10，体质 10，智力-，感知 11，魅力 5

**区域：** 守序邪恶位面

**组织：** 单独，成对，成队 (3-5)，成群 (6-15)，或一大群 (10-40)

**挑战等级：** 1

**宝物：** 无

**阵营：** 总是守序邪恶

**进化：** 3-6HD (中型)

**等级调整：** -

劣魔高约 5 尺，重约 100 磅。

劣魔没有大脑也不能交流，但是它们能感应到其他魔鬼传递的心灵感应信息，而且会服从对方的命令。

## 战斗

劣魔会如潮水一般冲向它们的遇到的生物，并尝试用爪子撕碎对方。除非有其他魔鬼用心灵感应传来命令或者劣魔全部被毁灭，否则它们不会停止。

在对抗伤害减免时，劣魔的天生武器以及它所持有的任何武器，都被视为具有邪恶和守序阵营。

**无心智 (Ex)：** 对影响心灵的效果免疫 (魅惑，胁迫，魅影幻觉，心灵幻觉及士气效果)。

在战斗结束之后，玩家们便达成了解开法罗克心结的第一个条件——杀死泰蕾莎·马尔科。玩家们还需要达成第二个条件——杀死克莉塔的父亲帕罗，才能进入到下一步的剧情之中，请 DM 注意这一点。

## 如果玩家们在村内四处探查：

如果玩家们在村内四处探查，他们会发现村里人对于他们的存在的态度已经发生了极大的变化，而且事实上，村里人互相之间的态度也已经发生了极大的变化。由于‘优选令’的存在，村里很快便将陷入一场血雨腥风之中。另外请注意，即便此时玩家们已经杀死了泰蕾莎·马尔科所化的欲魔，并且四处宣扬‘优选令’已经结束，玩家们依然无法改变村民们的态度和行为。而如果玩家们尝试将城堡中的存粮拿出来分给村民，也会发现这些存粮一旦离开城堡，便立刻化为乌有；而村民们则完全无法进入城堡之中，这一切都是由于在真实发生在马尔科村的事件当中，村民们最终也没能拿到城堡中的存粮有关。

此时玩家们在村中四处探查，可以搜集到以下信息：

- 1、玩家们会发现村中陷入一片可怕的静默之中。所有人都关闭房门拒不接待任何客人，包括玩家们居住的酒馆“肉饼”也关门大吉；如果玩家们选择在房间外偷听，会发现每家每户家里都是一片静默。妻子与丈夫一言不发；父母与儿女相互提防。如果玩家们强行闯入村民家中，也会发现这一点——人们各自躲在角落当中观察着其他人的行为，人人都怕成为对方口中的食物，而人人也都想让对方成为自己口中的食物。此时只有孩子们尚且保持着纯洁的心灵，但是孩子们很快就将成为受害者；
- 2、如果玩家们当中有神职人员对某个村民释放了‘安定心神’神术，这一神术会短期内起到效果。但只要这个村民听到了与‘食物’、‘优选令’相关的词汇，就会重新陷入高度的戒备和紧张情绪之中；

3、如果玩家们对村民们进行侦测邪恶，会发现除了孩子们、法罗克的父母吉奥和米拉以外，所有的村民身上都有邪恶灵光；

4、最重要的一点是，“肉饼”当中那扇闪着黑色光芒的木门在这一阶段中会被关闭。只有当玩家们找到法罗克，并对法罗克的阴影施展关键的[移除恐惧]之后，这扇门才会被打开，玩家们才能顺利进入下一阶段。详情请见下方的[法罗克的记忆]内容。

### 法罗克的记忆片段 B:

在饥荒依然持续，村民们只能依靠着一点点口粮艰难度日的时候，泰雷莎·马尔科似乎依然没有什么兴趣拯救村民于水深火热之中。她每日高坐在自己的城堡之中，听着村民因饥饿而痛苦的呼号声，看着一个又一个的生命逝去。而引以为乐的她在偶尔散发一点点可怜的粮食以外，又惨无人道地颁布“优选令”，看着村民们互相残杀。而法罗克的家庭原本就不富裕，再加上法罗克的父亲吉奥和母亲米拉身体情况都不大好，家里的存粮很快便消耗殆尽。但好在吉奥和米拉为人良善，两人虽然也是饥肠辘辘，但是从未动过吃人的念头。如果一切就这样进行下去，或许法罗克一家人就将饿死在这里，也就不会再有之后的罗德里克了。但是有一天，一切都改变了。在一个晚上，法罗克将自己攒下的一点点食物偷偷包起来，打算去送给自己最好的玩伴——克莉塔。他一直在为克莉塔担心，他也不想失去自己童年时最好的玩伴。可当他走进“肉饼”的时候，却发现酒馆中空无一人。满心疑虑的法罗克最终走进了厨房。在那里，他亲眼看到帕罗正在将他的亲生女儿分尸准备食用。陷入恐惧之中的法罗克发疯一般地逃出了“肉饼”、逃出了法尔科村。

总之，理论上玩家们要经历下面的两步才能进入下一阶段：

- 1、对法罗克的“影子”释放“移除恐惧”；
- 2、跟随法罗克的“影子”来到“肉饼”后杀死帕罗；

### 步骤 1：寻找法罗克；

当玩家们击败了泰雷莎·马尔科所化的魔鬼之后，玩家们会发现这对于整件事件的解决似乎并没有起到什么明显的作用，因为他们依然在马尔科村之中没有离开。此时他们唯一需要做的，是到法罗克家找到他的‘影子’。

当玩家们抵达法罗克家的时候，请 DM 叙述以下文字：

“当你们进入法罗克家的时候，吉奥和米拉似乎正在用什么东西做着食物。你们打眼望去，发现那都是用泥土和树皮做成的圆饼。吉奥和米拉的身体本就瘦弱，现在更是因缺乏营养而显得皮包骨头。他们的眼窝深深下陷，脸色腊黄。似乎随便来阵风一吹就能把他们吹倒一样。他们只是木然地在那里做‘食物’，你们进来之后，他们也只是抬抬头看了你们一眼而已。

而更奇怪的是，在屋内靠墙的床角处，你们看到了一个漆黑的、瘦小的身影。它蜷缩在那个角落里瑟瑟发抖。由于没有五官相貌，你们看不到这个身影的任何表情。但是它又似乎有实体一般，你们几乎能感受到他的恐惧和不安。”

这个漆黑的身影就是法罗克的“影子”，这是他在‘优选令’颁布后而产生的恐惧与不安所化成的。玩家们只有对这个“影子”释放了“移除恐惧”之后，才会触发下一阶段的内容。如果玩家们一直没有想到这一点，DM 可以相应地给予指引和提示。另外，请 DM 注意：如果玩家们因法罗克的实体不在现场而误认为吉奥与米拉吃掉了法罗克的话，那么他们是有可能逼问二人的——二人当然会否认这一点，他们也确实没有那么做。玩家们也可能会通过使用“侦测邪恶”等法术来探究二人的阵营，此时二人也并非邪恶阵营。但如果玩家们采用了过分过激的言辞激怒吉奥与米拉，他们并非不会攻击玩家，但是他们不会变为食尸鬼，而且本就瘦弱的他们更是会被玩家们一击即倒。如果玩家们这样做了，也会给他们之后与罗德里克的交涉或战斗增加难度。

总之，如果玩家们对那个黑影释放了“移除恐惧”，请 DM 叙述以下文字：

“你们的施法声音刚落，突然间屋外的天色便黯淡下来，时间似乎已经变成了午夜。原本在一旁做着泥饼干的吉奥与米拉已经卧在床上，他们佝偻瘦弱的身躯几乎与死人无异。但是这时你们发现，那个漆黑的身影不见了。取而代之的，是地面上留下了一串小小的脚印。脚印向屋外走去，最终走入了外面的黑暗之中。”

玩家们可以通过一个[野外生存]或者[追踪]技能检定 DC=15 来尝试跟踪这个脚印。当然，如果 DM 愿意的话，可以适当调整 DC 难度或者是允许 PC 们通过[搜索]技能检定来取而代之。

另外，当玩家们进入夜晚的村中时，由于村民们已经开始趁着夜色执行‘优选令’，因此，在村中他们能够随意听到女性、孩童或者老人的惨叫哀号声。玩家们每闯入一个民居之中，就会遭遇 1d3 只强化版的食尸鬼，并会发现这些食尸鬼正在吞噬那些瘦弱的无辜者的尸体。DM 可以参考之前缇娜的食尸鬼模板来设定即可。

总之，玩家们如果一路追踪这些脚印，会发现脚印会一路躲避着、最终来到了酒馆‘肉饼’之前，并随后进入了那扇散发着黑色光芒的大门中。这时，玩家们才可以进入这扇闪着黑色光芒的大门。如果玩家们进入这里，请 DM 叙述以下文字：

“当你们走入这扇大门时，却发现大门后的过道与大门的宽度完全不相称。你们也无法理解，为何一扇约 5 尺宽的大门后，却是一条 20 英尺宽的通道。通道约有 30 英尺高，这根本不像是通向厨房的楼梯——尤其是当你们听到从下面传来的粗重的喘息声的时候。”

当玩家们走入最下面的房间时，原本 20 尺宽 30 尺长

的厨房和储物间的面积会加倍，高度也会从原来的 15 英尺变成 30 英尺。在房间里，玩家们可以看到一个高大、粗壮的身影正背对着他们，口中嚼食着什么。而当他回过头来的时候，玩家们会发现，那是一个长着帕罗面孔的怪物（食人魔），而他的手中则抓着一个小孩的胳膊，嘴中满是鲜血和碎肉。

这实际上是法罗克当时看到帕罗吃掉克莉塔的画面。由于法罗克的恐惧，再加上他又是一个孩子，帕罗的身躯相对于他而言十分高大，因此在他的记忆当中，帕罗的形象被化成了一个食人魔。在此，玩家们则难免与帕罗所化的食人魔一战。

食人魔“帕罗”

## 巨人

生命骰：4d8+19 加 4D12+16 (79 hp)

先攻权：+0

速度：40 尺(着革甲) (8 格); 基本速度 50 尺

防御等级：19 (-1 体型，+5 天生，+4 +1 革甲，+1 防护戒指+1)，接触 10，措手不及 19

基本攻击/擒抱：+7/+19

攻击：+1 大菜刀 +16 近战 (2d8+13)

全回合攻击：+1 大菜刀 +16/+11 近战 (2d8+13);

占据/触及：10 尺/10 尺

特殊攻击：狂暴 2 次/天

特性：黑暗视觉 60 尺，昏暗视觉，陷阱感知+1，直觉闪避

豁免：强韧+12，反射+2，意志+2

属性：力量 26，敏捷 8，体质 18，智力 8，感知 10，魅力 4

技能：攀爬+13，躲藏-6，跳跃+17，聆听+6，侦察+2

专长：猛力攻击，健壮，武器专攻(大菜刀)

挑战等级：7

宝物：由于是帕罗所化，这些武器和装甲不会真的留下。

阵营：混乱邪恶

等级调整： +2

成年食人魔身高 9 到 10 尺，体重约为 600 到 650 磅。它们的皮肤颜色从暗黄到暗棕不等，衣物则包括质量很差的毛皮和皮革，同时这些物品上也带着他们天生的臭气。

食人魔说巨人语，那些智力超过 10 的亚种也会说通用语。由于此食人魔为帕罗所化，他只会说通用语。

### 食人魔野蛮人

混乱的天性与力量体型的结合造就了食人魔天生就是成为野蛮人的材料。的确，食人魔的领袖常常是低等级或中级的野蛮人，而这些野蛮的怪兽在战斗时爆发出来的狂怒确实另人畏惧。狂暴的食人魔野蛮人对其他的食人魔也是个极大的激励。

**狂暴 (EX)：**每天两次，食人魔野蛮人可以进入一种纯粹的狂怒状态 9 轮。在它的狂暴持续时间之内它的数据做如下调整：AC17（接触 8，措手不及 17），hp 95，攻击检定 +18/+13 近战（2d6+16，+1 巨木棒）；强韧+14，意志+4；力量 30，体质 22，攀爬+15，跳跃+16，狂暴结束之后，该食人魔野蛮人会进入疲劳状态。

**陷阱感知 (EX)：**食人魔野蛮人在躲避陷阱的反射豁免上有+1 加值，同时它对抗陷阱的攻击时 AC 有+1 加值。

**直觉闪避 (EX)：**食人魔野蛮人在措手不及或被不可见的攻击者攻击时依然保留 AC 上的敏捷加值。它的 AC 敏捷加值是+0，但是它并不会在上述情况中被游荡者偷袭。

当玩家们消灭了帕罗所化的怪物后，记忆将进入最后的阶段。在这里，玩家们先会知道法罗克是如何被奈落引导入邪路、又是如何成为‘罗德里克’，又是如何与老奸巨猾的哲罗姆·葛兰伯爵勾结，在磨坊村制造麻烦、折磨勒斯的。

总之，当玩家们消灭了帕罗所化的食人魔后，请 DM 叙

述以下文字：

“当帕罗庞大而笨拙的身躯终于倒下之后，你们突然感到，身边的一切：帕罗的身躯、克莉塔的碎尸、硕大的厨房、满处的血迹，都在渐渐消失。就如同融化的蜡烛、消逝的时间一般，一切渐渐融入黑暗之中。随后，你们看到前方有一个小男孩在不断地奔跑着——从背影上你们判断出，那就是法罗克。他跑啊跑，但似乎在惧怕着什么一样，完全不敢回头再看一眼。随后，他跌倒了，似乎跌倒在一条大路旁。几个过路的马车经过。那些马车上有许多笼子，笼子里有猴子、老鹰、狗等动物，看起来更像是一个马戏团一样。几个人从马车上走了下来。他们看了看道路一旁跌倒的法罗克，似乎在交谈着什么。一个人伸手试了试法罗克的鼻息，随后将他背了起来，放到了马车上。

紧接着，时间似乎又推移了许久。年幼的法罗克似乎成长为了一个十几岁的青年。一个看起来像是有钱人的胖子不断斥责着他。

‘废人！废人！’胖子大骂着，‘老子给你花钱，给你找老师，让你学点该死的魔法，就是为了让你给老子赚钱！你今天他妈的在台上都做了什么？说好的小把戏都到哪儿去了？老子今天输钱了！知道吗！输钱了！’

他一言不发，只是直勾勾地看着地面。你们从他的脸上也看不出他在想什么，或者是他想要说什么。怒火中烧的胖子抓起身边的手杖，一杖打到法罗克的头上。法罗克一声不吭地跌倒在地，头上不断渗出殷殷鲜血。他捂着头，默默地走到一个笼子旁，从身旁拿出一本脏兮兮的魔法书，开始尝试对一条看起来已经有些年迈的老狗施展法术（魔法伎俩）。但那只老狗似乎十分厌烦，它对着法罗克低声吠叫着，呲着自己已经并不锋利的尖牙。

这时候你们突然发现，在法罗克的身后，依稀有一个佝偻的影子。影子的手中握着一把巨大的镰刀，身穿着一件破旧的黑色斗篷。斗篷的兜帽里一片漆黑，你们什么都看不到，似乎这个身影压根就没有面孔一般。但是那握着巨镰的手，却是实实在在的森森白



骨。

这时候，你们突然听到，从那漆黑一片的兜帽中传出了一阵声音。声音嘶哑、空洞、毫无感情，那绝不可能是活人能够发出的声音：

‘法罗克，我的孩子。’

法罗克毫无表情。

‘我知道，你的心中只有恨，你恨那些为了活下去，用自己亲人果腹的村民；你恨泰雷莎的无情和残忍；你恨帕罗杀死了你的童年玩伴；你恨马戏团的团长把你像牲口一样喂养和对待；你恨他们，是吗？’

法罗克依然毫无表情地坐在那里。

‘我的孩子，你应该恨他们。他们自私、无耻、疯狂，你变成现在这个样子，都是他们逼的。你应该恨他们，我的孩子，那是他们应得的。’

法罗克这才默默地站起身来，那只老狗也感受到了恐惧，吠叫声变成了弱小的哀鸣。

‘我的孩子，我愿意把我的力量给你，只要你追随我。你应该恨他们，我可以帮你把恨转化为力量，把恨转化为无尽的怒火与残忍。是的，残忍。他们吃掉亲人、吃掉你最好的朋友、把你当狗一样对待的时候，眼中可有一丝怜悯？’

法罗克回过头，面对着这个人。

‘我的孩子，你愿意追随我吗？在追随我的路上，你会付出很多代价。但当你破茧成蝶的那一天，我会赐给你力量，我会真正让你投入我的怀抱里！你愿意吗？孩子？’

法罗克默默地点了点头。

穿着斗篷的人也点了点头。他将一只手搭在法罗克的头上。随着他的手指在法罗克的脑门前划过，一道长长的暗红色疤痕出现在那里。

‘那些记忆只会让你纠结和软弱。你现在只需要记得憎恨和愤怒。我会等着你成长，我会等着你开花结果。法罗克，你不再是法罗克了。从今以后，你叫罗德里克。’

随后，你们身边的黑暗，这些幻象，都骤然消失。你们突然发现，自己出现在一个陌生村镇的村口前。村子上空阴云密布，几乎难以分辨是白天还是黑夜。四周都是破碎的尸体和血迹，而在你们面前约 100 尺处

的广场中，在数十具尸体的包围中，一个男性的身影赫然立于其中。他似乎是在嗅着空气中的血腥气味，黑色的光芒包围着他。他的双目空洞无神，你们几乎无法从中读到任何感情。而额头那道暗红色的疤痕，则告诉了你们他的身份。

‘你们是谁……你们是谁……’瘦弱的男子说道。”

请 DM 注意，在此处，玩家们将会面对两种解决方式：武力解决和交涉解决。

如果玩家们选择交涉，那么请 DM 务必注意以下几点：

- 1、如果玩家们在记忆第一阶段做出了武力破门强行闯入村民家中、或是攻击泰蕾莎·马尔科的行为；或是在记忆任何阶段杀死罗德里克的幼年投影法罗克、或是在村中肆意破坏等行为，每一个不合理行为都会让他们在交涉检定上得到-4 的减值；
- 2、如果玩家们在记忆任何阶段当中对法罗克、克莉塔以及法罗克的父母做出十分友善的行为，每一个行为都会让他们在交涉检定上得到+2 的加值；
- 3、如果玩家们在劝说罗德里克回归善良的过程中提及类似于如下观点，每一个观点会得到+4 的[交涉]技能加值：
  - a) “这个世界上的确有太多的阴暗和肮脏，但是夜晚总会过去，光明总会回来。”
  - b) “你不能因为过去的灾难，就否定未来的美好。克莉塔也不会希望你变成现在这个样子，她也一定希望你能好好的活下去！”
  - c) “那些村民做了对不起家人的事，但是想想你的父母！他们宁愿饿死也不愿对自己的家人下手，难道你要连对他们的爱和他们对你的爱也一同摒弃了吗？”

总之，如果玩家们在同罗德里克的交涉当中表现出了出色的交谈技巧，并且在之前的解谜过程中表现得得当，那么他们便有机会能够通过 DC=40 的[交涉]技能考量。如果他们成功了，那么他们便无需与罗德里克战斗，DM 便可以直接连接结局处。

如果玩家们在[交涉]技能检定中失败，或者是放弃[交涉]而选择战斗，那么请 DM 参考下面的数据与玩家们进行交战。而罗德里克在与玩家们战斗时，由于他的疯狂意志和奈落的庇护，他在出场时身上自动附带“法师护甲”、“虚假生命（CL7）”和“护盾术”效果，还赐给了他他在黑暗中视物的能力，这次战斗也是奈落给他的最终考验。

罗德里克，7 级疯狂法师

生命骰：7d4+21 (40 hp)，虚假生命 1d10+7=12；共 52hp；

先攻权：+5

速度：基本速度 30 尺

防御等级：19 (+1 敏捷，+4 盔甲，+4 盾牌)，接触 11，措手不及 18

基本攻击/擒抱：+3/+2

攻击：+4 远程（轻型十字弓，伤害 1d8，19-20/x2）

全回合攻击：+4 远程（轻型十字弓，伤害 1d8，19-20/x2）；

占据/触及：5 尺/5 尺

特性：人类特性；

豁免：强韧+10，反射+6，意志+9

属性：力量 8，敏捷 12，体质 16，智力 19，感知 12，魅力 10；

技能：专注+12，知识神秘+14，辨识法术+16，平衡+6（还可任选 3 个本职技能点满）；

专长：战斗施法、精通先攻、专攻咒法、施法免材、专攻塑能；

挑战等级：6

已知法术：

0 环：所有

1 环：克敌机先；油腻术；法师护甲；护盾术；魔法飞弹；人类变巨术；

2 环：变身术；识破隐形；蛛网术；强酸箭；

3 环：飞行术；火球术；移位术；解除魔法；

4 环：次级法术无效结界；黑触手；

可用法术：4/5/4/3/2；

记忆法术：

1，DC18：法师护甲（自动释放）；护盾术（自动释放）；油腻术；魔法飞弹；魔法飞弹；

2，DC19：识破隐形；蛛网术；变身术；马友夫强酸箭；

3，DC20：飞行术；火球术；火球术；移位术；

4，DC21：次级法术无效结界；艾伐黑触手；

卷轴：狐之狡黠（CL7），防护箭矢卷轴（CL7），火球术卷轴（CL5）\*2；

宝物：+2 体质护符，+3 抗力斗篷；

总之，当玩家们战胜或者说服罗德里克之后，请 DM 叙述以下文字：

“忽然间，你们看到包围着罗德里克的那层黑色的光芒，就像一个被狠狠扔在地上的盘子一样，骤然迸裂了。那股哀怨而愤怒的气息顿时消失不见，而罗德里克也跪倒在了地上。

罗德里克痛苦地号叫着，一阵黑色的雾气从他的身体中窜升到天空中，缓缓消散。而此时的罗德里克的身躯突然开始扭曲起来，他的四肢、面庞都在缩小着，最终化为了一个小男孩的形象。

当你们走近他的时候，你们看到他额头上的血红色疤痕正在逐渐消失，但与之一同消逝的，是他的生命。他看着你们，嘴角不断涌出鲜血。他似乎想要说些什么，却又说不出口。他用尽最后的力气，指了指自己的脑袋，又指了指自己的胸口，便断了气。

这时候你们才发现，在他胸口的口袋里，有一张已经被鲜血染红的纸。你们打开那张纸的时候，才发现，那上面用笨拙的笔法，画着一个小姑娘的脸。在画像的右下角，还写着一个名字。

克莉塔。

随后，笼罩在这个村子——这应该是霍斯曼村了吧——上空的那些阴云渐渐散开了。阳光重新照耀到这篇满目疮痍的土地上。远处城堡的吊桥这才被缓缓放下，几个卫兵和农民探头探脑地从里面走了出来。”

如果玩家们成功劝说或杀死了罗德里克，领地获救的

霍斯曼爵士会慷慨地掏出 10000 枚金币，作为给他们的奖励。如果玩家们希望索求更多，那么除非玩家们说明了自己的来意以及受到的委托，在这种情况下，只要玩家们叙述合理，霍斯曼爵士会愿意再拿出 5000 枚金币或者赠送给玩家等值的奇物、冒险用品、武器或防具等作为协助。

如果玩家们搜索罗德里克的身上，会发现两封已经被鲜血沁透的信件。如果玩家们阅读它们，会发现其中一封信件是一个叫做‘J. G’的人与罗德里克的通信。信中详细写明了这个叫 J. G 的人交给罗德里克的任务：在磨坊村和霍斯曼村制造混乱——不惜一切代价，破坏杰夫拉家族死忠的声誉；另一封信则是“阴影之像”与罗德里克的通信，里面明确了“阴影之像”交给罗德里克的任务：帮助这个叫做 J. G 的人，因为此人能给组织带来‘巨大的收益’。

事实上，这个 J. G 就是哲罗姆·葛兰伯爵。熟悉模组的玩家们多半会联系到这个人，DM 也可以适当地给予玩家们一些相应的提示。玩家们行为实际上很快就会引起这个老狐狸的主意。而他也会联系‘阴影之像’，想尽一切办法摧毁这些线索，当然，还要杀死玩家们灭口。

另外很重要的一件事是玩家们如何处理写有哲罗姆·葛兰伯爵姓名缩写的那张纸条。这将直接决定玩家们在后面的逃亡过程当中，到底将面对什么样的敌人；也将决定霍斯曼爵士和马文·西尔维斯特伯爵的命运。

具体玩家们之后的命运如何，请见下一章：《逃离虎口》。

## “南方宝珠”科罗娜 (Coronal, Jewel of south)

科罗娜是共和国第二大城市，其规模仅次于作为共和国首府而存在的巴里亚提。科罗娜是艾里阿斯大陆上人类定居并建立的第一批城市，也是南方最富有的一座城市。根据记载，在帝国历前 40-60 年间，科罗娜已经具备了一定规模，由于其地理位置、气候环境、矿产资源的优越，使得这里的人们安居乐业，生活富庶。也正是因此，在帝国历前 1 年，“坚定者”丹恩·冯·戈登巴姆 (Dann Von Goldenbarm) 以奥丁斯堡为首都建立帝国、封巴里亚提领主“贤明者”唐宁·罗文斯坦利为公爵时，科罗娜成立议会，并与部分其他村镇城市结成联盟对抗。同年，当丹恩·冯·戈登巴姆率军讨伐科罗娜时，遭科罗娜反叛军毒箭射伤，就此患上顽疾，于次年驾崩。科罗娜也因此于帝国历 1 年再度反叛。

但很快，叛乱便被继任的帝国第二任皇帝亚里克斯·冯·戈登巴姆平定下来，科罗娜在反抗了数月后再次宣布投降。皇帝在此处居住了一年之久，重新为城市建立了秩序，修葺修道院，为居民建设了新的住宅区和市场，开垦农田果园，颇得民心。皇帝接见了率军前来协助他平定叛乱的巴里亚提公爵唐宁·罗文斯坦利·‘贤明者’，表彰其对巴里亚提的优异管理，并召见了皇帝新任命的科罗娜管理者，瓦拉内·杰夫拉，并加封其为帝国伯爵。自帝国历 2 年始，开始了杰夫拉家族统治科罗娜的时期。

在杰夫拉家族统治科罗娜的时间里，科罗娜一直继承了它的反叛精神。即便是在帝国第七任皇帝“中兴者”迪亚·冯·戈登巴姆在任期间、许多男方村镇望风倒向帝国的时候，科罗娜也坚定地站在杰夫拉家族一边，保持着对帝国的警戒甚至是对抗。因此，杰夫拉家族的历任公爵都很重视科罗娜的发展。现在城镇厚重的城墙、繁华的市集、高耸的教堂尖塔、以及大图书馆浩如烟海的书籍，都证明了这座城市的富庶。

科罗娜共拥有四座城门，分别叫“狮子”（朝东）、“黄金”（朝南）、“荣耀”（朝北）、“长枪”（朝西）。通常来

说，若军队得胜，则从“长枪”门入城；若有庆典或其他仪式，则从“荣耀”门入城。而“狮子”与“黄金”则相对较为随意，不过一般来说，大户人家若生了男性，则通常要带着婴儿穿过“狮子”门，以期望孩子成长时能有狮子一般的勇气和体魄；生了女性，则通常要带着婴儿穿过“黄金”门，以期望孩子以后能够有幸福、富足的生活，并嫁到豪门。

## 科罗娜大图书馆 (The Great Library of Coronal)

令科罗娜感到自豪的，是他们拥有整个艾里阿斯大陆上最大的图书馆以及最丰富的馆藏。图书馆座落在科罗娜市中心广场西侧，主要由大理石和花岗岩建成。在帝国历 100 年为庆祝女皇米谢拉·冯·戈登巴姆登基 25 周年时，作为斯图亚特·杰夫拉公爵献给女王的赠礼而建。在进入图书馆的拱门上，原本镌刻着“献给女王陛下，愿神赐她的权柄稳固”，现在已经被改成了“献给持金权杖者，愿神赐他的权柄稳固”。

科罗娜大图书馆当中的藏书主要分为四类：历史与贵族；文学；奥术与自然；宗教。玩家们可以任意在图书馆中查阅这些书籍。DM 可以随意为玩家设定一些书籍，玩家们也可以通过购买这些书籍，来强化自己的知识技能。以下列出一些范例供参考：

1、《百草之味》，作者佚名。本书介绍了近百种在艾里阿斯大陆上常见的草本植物，尤其对一些具有药用价值的植物描述得较为详细。本书厚 280 页，重约 5 磅。玩家若需要一本抄本，需要花费大约 300 枚金币才能得到它。持有这本书的人，当遇到与草本植物相关的自然学知识检定、或者草药学知识检定时，在时间充裕（可安心阅读超过半个小时以上）的情况下，进行这两类检定时可以得到额外的+2 加值；

2、《坠若流星》，作者霍纳斯·阿什利 (Hornas Ashly)，记述了帝国第七任皇帝，“中兴者”迪亚·冯·戈登巴姆的生平。本书厚 150 页，重约 3 磅。玩家若需要一本抄本，需要花费大约 200 枚金币才能得到它。持有这本书的人，当遇到与“戈登巴姆”皇氏家族相关的皇室与贵族知识检定时，在时间充裕（可安心阅读超过半个小时以上）的情况下，进行检定时可

以得到额外的+2 加值；

3、《南方民歌集》，记录了五十余首流行于南方地区村镇间的民歌，其中不乏一些纪念英雄人物的佳作。本集厚 70 页，重约 1.5 磅。玩家若需要一本抄本，需要花费大约 50 枚金币才能得到它。持有这本书的人，当遇到与南方地区知名人物或著名事件相关的逸闻知识检定时，在时间充裕（可安心阅读半个小时以上）的情况下，进行检定时可以得到额外的+2 加值；

此外，大图书馆内还会安置一些战利品，以纪念共和国发展的历史。例如原本应该放在天使堡的历代狮心爵士的盔甲、一些画作，都被安置在这里。总之，DM 可以发动自己的想象力，尽可能地给玩家们叙述一些奇妙的场景和展览，以增强代入感；

### “力量之源”科罗娜寇德大圣堂（Source of Power, The Cathedral for Kord）

“力量之源”是艾里亚斯大陆上人类建立的最大的寇德圣堂。在帝国历 100 年，女皇米谢拉·冯·戈登巴姆登基 25 周年时，与科罗娜大图书馆同时开始建设的。但它的建造却颇费波折。在开始建立的时候，设计图当中的科罗娜寇德大圣堂的规模，远不及帝国首都奥丁斯堡的那座“火红神殿”（Temple of Flame）。但随着共和国和帝国的实力差距逐渐接近，这座力量之神的圣殿不断地被要求修改设计图纸，在宽度、高度、甚至是旁边的竞技场的规模都被要求增加。因此，这一神殿耗费了 30 年的时间才修建完成。原本亚伯拉罕·杰夫拉还有继续扩建的想法，但随着 131 年“中兴者”迪亚·冯·戈登巴姆的登基，这一扩建计划随即遭到搁置。

“力量之源”圣堂共分三部分：礼拜堂、生活区和竞技场。礼拜堂共分为两侧的两个小礼拜堂和中间的大礼拜堂，整体的建筑采用瘦长、高耸的风格，建筑上的尖顶就像一把把的利剑插入云端。在最高的尖塔上，立着一柄用精金铸造的巨剑。据说这把巨剑有一人多高，通体金黄，上面镌刻着“Fons flamma”，译为“力量之源”，这也是这座圣堂得名的原因。据称，

这柄巨剑的剑柄是神赐之物。根据共和国史官记载，在帝国历 110 年，当比索公爵西蒙·韦斯利率军南下攻击巴里亚提的时候，南方诸镇的领袖、巴里亚提和科罗娜公爵斯图亚特·杰夫拉夜间巡夜时，在巴里亚提城墙下遇到一个身体壮实、正在修补城墙的年轻人。斯图亚特·杰夫拉公爵在和他闲聊时无意中吹嘘起自己的力量，年轻人便提议以掰手腕一决胜负，斯图亚特·杰夫拉欣然接受。双方通过五局三胜的方式，最终斯图亚特·杰夫拉以三比二艰难获胜。年轻人随后留下了一柄巨大的精金剑柄后飘然离开。斯图亚特·杰夫拉在询问了寇德牧师后认定，这个年轻人就是寇德的化身。随后南方联军士气大振，将西蒙·韦斯利的军队击败。史称“力源赠剑”。原本这剑柄被一直被放置在巴里亚提的公爵府内，但随着寇德大圣堂的不断扩建，斯图亚特·杰夫拉下令工匠制作一柄足以配上这剑柄的巨剑，并在帝国历 130 年大圣堂建成时将它放置在大圣堂顶上。有人称，斯图亚特·杰夫拉派人偷来了帝国皇室的至宝“戈登巴姆的圣杯”，并将它融化，制作在了这柄巨剑里。

“力量之源”的竞技场则作为寇德的追随者锻炼自己的战斗素养的主要场地。竞技场紧靠寇德圣堂，呈环形，中央为竞技台，二十圈座椅从内向外逐渐增高，围绕着竞技场。每个月寇德圣堂的牧师们和战士们都会在这里举行一次竞技大赛；而每年的 8 月 20 日，也就是“力源赠剑”发生的日子，全共和国的寇德追随者们都会齐聚于此，举行一次年度的竞技大赛。竞技大赛的冠军除了能够得到价格不菲的奖金以外，还可以获得亲赴圣堂顶端，参拜那柄精金巨剑的机会，这对于寇德的追随者们而言是莫大的荣耀。最近三年的获胜者均是“力量之源”圣堂的主祭德·拉尔（De. Ral）。

### 布雷克·霍斯曼爵士及其家族（Sir Brake. Horseman and his kin）

霍斯曼其实并非这个家族的原姓，这个家族成为贵族的时间也并不长。在杰夫拉家族起兵反叛帝国的时候，霍斯曼家族的老家主韩德尔·霍斯曼

(Handle.Horseman)在那个时候还仅仅是杰夫拉手下一个骑兵队的百夫长——那个时候他还姓曼恩

(Handle.Maan)。在亚伯拉罕.杰夫拉率军四处征战，确保漠北共和国的独立时，忠心耿耿的韩德尔率领其骑兵队追随亚伯拉罕左右立下不小功勋。帝国历 158 年“黑森林之战”中，帝国现任皇帝德罗姆.冯.戈登巴姆与前任比索公爵罗斯.冯.戈登巴姆联手突袭亚伯拉罕.杰夫拉所率的共和国联军，共和国联军一度陷入崩溃边缘。韩德尔率领自己的骑兵队顽强奋战，成为共和国军队在那场战斗当中未被击溃的重要原因之一。战斗结束后，亚伯拉罕.杰夫拉在军中封韩德尔.曼恩为爵士，并为其更姓为“霍斯曼”，并将其封在共和国边境附近的霍斯曼村。

霍斯曼家族的家徽为白底上绘着一名黑色骑士。骑士右手持长矛、左手持盾，做冲锋状。这也是为了纪念霍斯曼家族在 168 年那场战斗当中所立下的功勋。霍斯曼家族的家族箴言为“Primum Subitis”，意为“冲锋在前”。

韩德尔.霍斯曼因心疾病逝于帝国历 163 年，享年 55 岁。生前育有一男一女，儿子名叫布莱克.霍斯曼，即当前霍斯曼村领主；女儿名叫特雷茜.霍斯曼(Tracy Horseman)，于帝国历 156 年因心疾早逝。

霍斯曼村当前的领主为布莱克.霍斯曼爵士。布莱克.霍斯曼现年 35 岁，正值壮年。他继承了自己父亲的面貌特征，拥有着一头黑色略带卷曲的短发、方正的面庞和蓝色的瞳孔。布莱克.霍斯曼在 164 年作为韩德尔.霍斯曼爵士唯一的嫡系继承人袭爵，继续担任霍斯曼村的领主一职。

布莱克.霍斯曼爵士为人古板，从这一点上来说，他和他那性情豪爽的父亲完全不同。因此，在继承爵位之后，他一改之前父亲放任自流、无为而治的统治策略，严格管理村镇。也正是因为这种古板的性格，让他对于忠诚十分看重。几乎全共和国的人都知道布莱克.霍斯曼爵士到底对杰夫拉家族有多忠诚。

布莱克.霍斯曼爵士目前娶有一妻子，名叫克丽丝.霍斯曼(Chris Horseman)。克丽丝.霍斯曼原名克丽丝.唐纳尔德(Chris Donald)，是科罗娜唐纳尔德商业家族的次女。现年 28 岁，拥有一头金黄色的长发、美貌

的容颜和姣好的身姿。二人育有一子，名叫约尔.霍斯曼(Jol.Horseman)，现年 9 岁。

## 霍斯曼村(Horseman Village)

霍斯曼村位于帝国和共和国交界附近。与霍斯曼村距离最近的帝国村庄索森村(Southern Village)只有 20 天路程。由于帝国历 161 年《三边协定》的签署，帝国与漠北共和国以索森村和霍斯曼村中间的跃马河为界划分领土。双方自此以来也算是保持了克制，霍斯曼村也得以享受几年平静。

霍斯曼村是自帝国历 157 年才建立起来的，一直是作为亚伯拉罕.杰夫拉觊觎北方帝国领土而建设的桥头堡存在的。经过战乱之后，亚伯拉罕.杰夫拉从南方强行迁徙了一批穷人到这里居住，并分与田土。在罗德里克来到这里大开杀戒之前，霍斯曼村共有约 90 户人家，330 人左右。

霍斯曼村的经济情况并不理想，由于村民大多是迁徙而来，田土又大多是新开垦的，村里人基本每年能够养活自己就算不错。不过由于亚伯拉罕.杰夫拉公爵一直十分重视霍斯曼村的军事价值，也念及霍斯曼家族的忠诚，因此每年多少会给到霍斯曼家族一些补贴，只是这些钱大多未曾被用于百姓生计罢了。

霍斯曼村没有特别的特产，若能够和布莱克.霍斯曼爵士能够搞好关系，或许还有机会买到几匹上好的良驹，除此以外，也就只是一些普普通通的农作物产出而已。

## 霍斯曼堡(Castle of Family Horseman)

霍斯曼堡的特点很明确：与其说它是一个城堡，到不如说是一个经过精心维护的马厩。霍斯曼堡一直是杰夫拉家族训练骑士近卫的地点，城堡供人居住和日常使用的地方十分普通，但城墙却很高大厚重，这也与霍斯曼村距离帝国较近有一定关系。不过由于建设初期较为仓促，不少城墙已经略有崩坏，脚手架和石料随处可见。宽大的马厩和城堡一侧的跑马场才是这座城堡最重要的部分。霍斯曼村的不少村民每年除了有

耕种、牧养的生计以外，有些有手艺的匠人（如铁匠、石匠等）还会有机会能够通过为跑马场工作，赚到一些外快。

### **爱德华多和他的铁匠铺（Eduard and his Smithy）**

爱德华多和他的妻子艾伦（Elen）来自南方的长剑村，由于他手艺精湛，1年前，被指派迁居到霍斯曼村，专为霍斯曼家族服务。除去日常的制造农具、兵器以外，爱德华多还要为霍斯曼家族以及杰夫拉家族派到这里来接受训练的骑兵近卫打造马掌和盔甲。玩家们可以从这里买到一些好货（等值为+2的武器以及+1的盔甲、盾牌）。不过，爱德华多是个视财如命的人，玩家若想从他这里拿到一点折扣，可是需要废不少口舌的。