

英雄的定义



城主须知

在本模组中，角色们并非是参与一场战斗，或是简单的踏上一次旅途。他们更多的是在解决事件的过程中挖掘历史，体验一个故事。当然，本模组依旧提供了简单明快的暴力解决一切问题的途径，但结果可能大有不同。所以在招募 PC 时需要提醒他们本模组的特点。

本模组不限制善良或邪恶阵营。就仿佛模组的名字，英雄，由你们来定义。一切取决于 DM 的抉择与引导。

本模组给出了个别重要 NPC 的应有的个性与在对话时的选择倾向，DM 应该注意。

本模组的地图切换采用场景切换的模式。DM 自行决定两个场景之间移动的所需时间。一般而言村内场景的移动不需要时间，但在场景内的行动需要时间。

本模组并没有对每一场景作出详尽的描述。模组本身列出了完整的故事线，完整的背景剧情，完整的遭遇，搭建好了完整的冒险故事的骨架。但这并不是全部。DM 可以，且应该在此基础上，作出适当的润色，使场景更加有血有肉，更加有带入感。

背景故事

地理位置

龙马领是一片宁静祥和的领地。这里的领主被人称作征服公。传言最初的征服公打败了一头龙从而占据了这片地区。当然事实如何早已不得而知，虽然领主的徽记的确是一把剑插在了龙身上的形象。本次遭遇涉及的地区仅仅包括领主的城堡，一座偏远小镇溪木镇，一座位于溪木镇郊外法师塔。

故事背景

十五年前,龙马领初立不久，为防范邻接的晶寒森林的怪物们，征服公下令征召领地内的大部分青壮年劳动力修建影龙堡。在怪物的边上建立堡垒自然是无比危险的行为，据说被征召的人大多数都没能回来。对领主来说，修建影龙堡是一件无比划算的事情。龙马领起初就是一片怪物横行的荒地，即便经过十几年的发展，仅仅依靠领民的税收根本无法支撑一片领地（以及领主的脸面）。这片领地最大的收入在于邻接晶寒森林，依靠猎取晶寒森林中的怪物素材谋取暴利。事实上，影龙堡建立后，不仅每次的由领主组织的大狩猎比以前收获更丰，依靠这“邻接晶寒森林的唯一大型安全营地与交易中心”这一卖点，吸引了大量的冒险者来此冒险，交易，甚至定居。繁荣的市场也为领地带来了不菲的收入。同时，死去的大量青年劳力，也让新晋的孤家寡人的领主大人的城堡迅速充实了各类女仆的数量，维持了贵族的体面。可以说一举多得。

这件事进行的很顺利，无力的领民根本就无法反抗领主大人。但事情推进到溪木镇是，发生了变化。一位远游归乡的冒险者，查姆挡在了领主面前。他听了家乡邻里的哭求后，聚集了民众，带头抵抗，并抓了前来征召的领主大人的儿子威胁领主。领主大怒，亲自带领近卫前来，而且带着重弩，让人传信说立刻放人，所有人束手就擒，前往影龙堡服役。否则等他赶到就全部杀光。村民们害怕了，于是他们开始想办法。他们将目光转向了村外居住的一名法师。那是一名在几年前来此定居的老法师。他们从来还没有靠近过那名法师的住所，传说所有进入法师塔的人都会被诅咒。法师同意了帮助他们，但要求艾琳，即查姆的女儿作为报酬。查姆当然不会同意这样的事情。他愤怒的表示他绝不会屈从于这个邪恶的法师，并将于领主战斗到底。但很明显的是，很多人并不这么想。艾琳十分貌美，她的母亲是个半精灵冒险者，和查姆在冒险中相识相爱，有了艾琳的她依旧热爱自由冒险的生活，最终在一次冒险中为了救援查姆而牺牲。理所当然的悲痛的查姆因此厌恶冒险，于是回到了家乡计划隐居，并对艾琳疼爱有加。但由于她异常的美貌与鲜明的半精灵特征，很明显村民们都不喜欢这个姑娘，暗地里她们称呼她为“下贱的妖精”。于是村民们假装要抗争到底，男人们聚在一起喝酒，女人们趁机使用法师的药物将艾琳绑走和领主的儿子一起交给了法师。理所当然的，领主退走了，村子里的人们也没有被征召，而查姆则愤怒的冲进了法师塔，回来后他就变成了当地一个颓废的当地恶霸。没有人知道在塔里发生了什么。

角色个性与对话倾向

查姆

查姆经历了连续的打击，他现在十分的迷茫与自我厌恶。他无法向法师复仇，因为他打不过那个法师。而且那将意味着自己的女儿将被法师报复性的凌辱。他痛恨家乡的邻里，自己为了他们的自由而起义，而在恐惧面前，他们牺牲了自己，将自己的女儿卖了出去来保全自己。但他心中的良知又让他无法向他们举起屠刀，他们都是自己从小的长辈，他甚至清楚的记得自己小时候叔叔阿姨们给自己糖吃，为自己缝补衣物。他现在的内心极度的煎熬与痛苦。他通过成为一名恶霸来麻痹自己。

村民

老一辈的人都对当年的事心怀愧疚与惶恐。对于查姆的横行霸道大多保持忍耐，对当年的真相守口如瓶。大概就是静等他死去的意思。而新一代的人对当年的内情了解不多。他们只知道是村外的法师帮助他们。他们将村外的法师描述为一个见义勇为的英雄，而对查姆的横行霸道十分不忿，有苦于打不过只能忍耐。但已有机会他们就是迫不及待的跳出来诋毁查姆，表达愤慨。故而当玩家与年轻人对话时，他将发现几乎所有人都认为法师是一名正直的英雄，都认为查姆是一名十恶不赦的坏蛋，希望查姆早点去死之类的。而与老一辈对话时，他将发现老人们将含糊其辞，不愿意多聊这样的话题。

法师

法师年岁已高。他希望能够继续活下去，而他的法术明显还不够强大来直接为他达成愿望。他想象了有一个邪恶的计划：他打算利用艾琳的子宫为自己孕育一个新的年轻的身体。创造一个全新的法术明显不是一件容易的事，尤其是在法师本人的实力还不怎么样的时候。他将艾琳关在自己的法师塔里，没日没夜的研究，希望能够早一天实现自己的想法。毕竟他的时间已经不多了。他将竭力避免麻烦，因为自己的实验在此时才是最为重要的。

领主

很明显领主不得不放弃对于溪木镇的复仇，一名法师的威胁还是很有分量的，何况他并没有要求太多的时候。溪木镇对于领地来说就是可有可无的存在，没有必要为此而得罪法师。更何况他对于这位法师并不了解。如果不是失踪了一名税务官这样的事使他作为领主必须做出反应，他根本不会管这样的闲事。

序章

领主雇佣冒险者们前往溪木镇，因为前往溪木镇的收税官失踪了，这是从来没有发生过的事情。

冒险者们聚集在领主的宴会厅，听领主交代这次任务的详情。冒险者们在领主的城堡相遇，并相约一起前往处理这件事（也可以一开始就认识）。冒险者们可以向领主询问一些情况。但领主明显不想多谈。但他可以向冒险者们建议那里有一座法师塔，可以去拜访那里居住的法师。

PC 们决定出发，序章结束。DM 或许可以允许 PC 们在这里买一些冒险用品，在接下来的场景中将不再有冒险用品提供。当然，其实这个模组也不是那么需要那些花里胡哨的东西就是了。

主线

冒险者一路来到溪木镇。DC12：他们发现这一路十分平静，没有任何的讨人厌的野生小怪物。这在领地的其他的偏远村镇是不可能的事情。DC18：他们发现这一路有些地方有些魔法痕迹残留。

到达村口，DM 暗骰 d20，出 20 时触发小剧情 1。否则 PC 进入村子。

进入村子后，DM 介绍村子里情况（包含村外场景。但不是很重要就一句带过就行了。），

PC 可以自行商议选择接下来进行哪一个场景。其他场景 DM 自行斟酌，一般就是什么都不知道，找村长去之类的。

玩家在场景中行动以完成任务，每个场景包含的主要内容与遭遇如下，DM 应该扩展场景的具体形容。我当然是懒的做啦。美其名曰随机应变。这都做不到还做什么 DM？

场景介绍与场景内遭遇

村内场景

包含酒店（兼职旅店，要住的话就只有柴房），一个木匠铺，村长的家，一个大广场。总共四个场景。这个村子不大，也就几十户人家而已。

村外场景

包含农田，村口的小溪，法师塔（开局隐藏，可以通过探索发现。花费一天，DC18.。或者向特定村民们问询）。

酒店

酒店老板是个老人，他的女儿蒙娜是服务员，在村里有不少人爱慕。由于查姆不欺负女人，所以她对查姆虽然不喜欢，但评价很公正。偶尔会说起查姆的故事可能另有隐情，他的眼里常含泪水，他经常一脸悲痛哀伤的表情看着别人。老人不喜欢多说话，PC问他基本都是得到他冷脸相待（不知道，你猜啊）。如果PC耍威风（比如借口我们是领主派来的？）他就一律推到村长身上，让他们找村长去。酒店里的客人都是年轻人。他们平时深受查姆毒害，如果问他们只能得到查姆该死的反馈。

PC 如果进入酒店，玩家将在点菜时触发小剧情 3.如果不点菜，呵呵，什么都没有。来人，把试图白嫖情报的屑轰出去！并在小剧情 3 之后，由 PC 的行为决定是否触发小剧情 7。

大广场

大广场在村子中央，中间有棵树。树下面就是查姆的住所（就是露宿街头的意思）。人们在此都是匆匆而过，不愿意停留。

PC 进入大广场，触发小剧情 2。

木匠铺

木匠铺的店面由一名年轻的木匠学徒看守。木匠铺卖一些鱼竿渔网啊凳子啊什么的。

PC 去木匠铺，触发小剧情 9.由 PC 行动决定是否触发小剧情 4。

村长的家

不要怀疑，就一个村长而已。孤寡老人。

PC 去找村长，触发小剧情 5。

农田

可以看到一群孩子玩乐，一群妇女在收获。

PC 问孩子们可以得到家长不许他们跑出村太远出去玩，因为村子外面十分危险的情报。问妇女则什么得不到，除了今年的收成可能不太好，谁家的婆娘比较骚之类的。

小溪

你可以看到一个孩子在抓鱼。但是总是抓不到。

PC 来到小溪，可以向小孩对话。他会向 PC 们求助说希望可以抓条鱼吃，如果你们帮忙了（需要渔具，在木匠铺）可以告诉 PC 们法师塔的地点。（调皮的不听话的小坏坏才知道的多）

法师塔

三层小房子（塔）。三层房子都是伪装，一楼接客，二楼书房，三楼起居室，标椎的退休隐居享受生活的法师居所，没有任何可疑之处。法师的邪恶实验在地下室进行。暗门需要钥匙，在法师身上，只有打倒法师才能获得。并且在战斗后拿着钥匙询问艾琳才可以得知暗门的位置。

PC 们敲门可以看到有一名美貌的女子（艾琳）出来答话。破门而入可以看到她在打扫。向她问话可以得到她是这里的主人买回来的侍妾，她在这里的生活很好的回答。（被法师控制不会对法师不利）她会向法师传话说有客人（假如 PC 友好，将触发小剧情 6，并依照 PC 们的行为决定是否触发小剧情 8）。或者是按下警报（假如 PC 很不友好）。这会封闭塔门，法师直接出现开始战斗敌对阵容 2。战斗中艾琳将缩在墙角。战后艾琳将摆脱法师的控制。

战后处理

如果艾琳在战斗中波及死亡，那么 PC 们将在法师的身上发现税务官的证件作为法师杀害税务官的证据。

如果在战斗中艾琳没死，PC 将拿着钥匙询问艾琳以发现暗门并进入后找到法师杀害税务官的证据，并从艾琳口中得知一切的真相（如果 PC 们询问的话）。

如果战斗后他们试图伤害艾琳（比如你开了粉红？），将和听到战斗的声响赶过来的查姆对战敌对阵容 4。查姆将死战不退。这两场战斗间不存在短休。

假如 PC 们已经知道了查姆的故事的真相，则他们来法师塔不会见到任何人。他们需要答应带领查姆来到法师塔救人，这样查姆会在在一层大厅来发现暗门进入地下室。在地下室，他们发现了法师的邪恶实验室，到处都是各种试管啊标本啊解剖台啊笼子啊等等。看起来法师吧附近的野生怪物们都抓起来做什么实验的样子。当然，PC 们会发现纳税官的尸体（被解剖过的）。玩家们可以选择退回不在向前，毕竟他们已经知道了纳税官是被法师害死了。但查姆依旧会前进。这样的后果是他们将在走出法师塔后面对更强大的敌人敌对阵容 3。（这种家伙就该被团灭）。

PC 们最终将在尽头的房间见到正在对着艾琳释放法术的邪恶法师。查姆在所有人反应上来前扑了上去，然后被陷阱搞死了。但查姆的死似乎惊动了人偶一般的艾琳，法师的法术似乎不再完美。暴怒的法师敌对阵容 5 将怒火倾泻向了 PC 们（先攻先攻）。

小剧情

小剧情 1

你们在村口遇到了查姆。他醉醺醺喝着酒的，向你们索要过路费。他会喊着说“这是你们欠我的”，当然也就会喊这一句话，PC 得不到更多的信息。玩家们可以选择立刻拔剑**敌对阵容 1**。查姆将死战不退。否则，PC 们可以过力量检定对抗以推开查姆径直入镇，或者表明自己不是本地人，查姆看你们一眼后走开，或者面对脑子没啥想象力的 PC 们可以通过让查姆发现酒喝完了从而离开以结束漫无止境的对峙。

小剧情 2

你们在树下发现了在疯狂饮酒的查姆。他一言不发。PC 们可以选择拔剑**敌对阵容 1**，查姆将死战不退。

小剧情 3

PC 们进入酒馆，在点菜时将遇到查姆来到酒店内部向众人拳打脚踢，向老店主索要酒。众人敢怒不敢言，店主默不作声的拿出酒。查姆从头到尾查姆不会搭理 PC 们。但 PC 们可以搭理查姆。若 PC 直接拔剑**敌对阵容 1**，查姆将死战不退。否则查姆拨开众人无视一切拿到酒后走掉。

小剧情 4

PC 们如果见到了老木匠，可以通过对话得知查姆的事情的真相（无论查姆是否还活着，但需要 PC 们明确问道他们想要了解查姆的真相）。但对于法师与税务官失踪的真相一无所知，

小剧情 5

PC 们见到了村长，村长对查姆的事含糊其辞，只说是个可怜的人，此外不愿多谈。如果提出蒙娜的存在证明查姆的事有内情，村长将直说这与你们无关。但问及税务官的事，他会建议你们去找法师，并指明法师塔的所在。但是，如果查姆已经被砍死了，村长将彻底隐瞒查姆的真相，并试图将隐喻查姆可能就是害死税务官的真凶。（比如税务官走后查姆行踪不明了，查姆总是用怨恨的眼神看着税务官了，查姆越来越暴躁了等等。）并建议说法师可能知道些什么，并指明法师塔的所在。

小剧情 6

PC 们与法师谈话，如果查姆没死，法师将表示自己对于税务官的事一无所知，自己只是个将死的隐居法师，对于外界的事毫无关心。如果查姆死了，法师将表示查姆应该就是凶手，他将说那天看到查姆在税务官后出了小镇。PC 将得到法师的证言（一封信），可以回去找领主报告完成任务。同时除了老木匠外，任何人在看到这个证据后都将确信查姆就是凶手。玩家再也找不到任何可以表明查姆的事另有隐情的隐喻与证据。

小剧情 7

PC 与服务员蒙娜对话，只发生在查姆来酒馆闹事后，玩家们询问查姆是谁时，蒙娜将触发对话告诉 PC 们查姆是个坏蛋，人们都讨厌害怕他，但她觉得查姆可能另有故事。（女人直觉的感受到了他内心的悲伤与凄凉。真是少女啊。说不定可以写个后续少女用爱与牺牲感化拯救失意大叔的本子）

小剧情 8

PC 们不相信法师的话，于是询问艾琳向他求证。艾琳将建议他们去找查姆。PC 们再次在大广场的树下发现查姆时，会发现查姆在睡觉，并在说梦话“艾琳，我的艾琳...” PC 们与之对话，提及艾琳或法师塔的女侍妾，查姆将瞬间清醒并向你们询问艾琳的情况，然后告诉 PC 们自己的故事，并请求 PC 们跟他一起营救艾琳。

小剧情 9

木匠学徒将谈及自己喜欢蒙娜，并十分讨厌查姆。他将表明自己只是个学徒，负责看店，如果玩家想见老板他会说老木匠在后院工作不见人，有什么事找他。但如果 PC 恐吓他一定要见老木匠，PC 将有机会（DC 看着给吧，取决于 DM 想让玩家走什么剧情线）进入后院见到老木匠（触发小剧情 4）。

敌对阵容

仔细想想就两个敌对人物而已，也没啥怪。所以人物卡就不自己做了。查姆可以使用怪物图鉴的角斗士的数据，法师可以使用怪物图鉴的魔法师的数据。**DM** 根据 **PC** 的装备和等级，阵容自行调整就行了。当然有兴趣的可以将法师的地下室扩展为地城的话的确可以打造成高等级的遭遇。但捏地城我嫌麻烦所以就算了。下面是一些对于敌对阵营的建议：

敌对阵容 1

查姆（颓废的战士，长期的酗酒与不再训练使得这位战士较之正常水平要有一定削弱。**PC** 与之敌对时他应该没有护甲盾牌穿着的。哪个恶霸喝酒还全副武装啊。）

敌对阵容 2

法师（调皮的 **PC** 一无所知突然就要砍人。可以选择让法师在打一半时带着艾琳跑路回地下室深处，也可以就这么被打死结团。死战到底的话我建议放个魔像进来。）

敌对阵容 3

法师（这种 **PC** 我从来不惯着。完成转生法术的法师携带召唤生物空降自以为结束的 **PC** 面前直接清场就好。嗯，我决定使用怪物图鉴的大法师卡。坏孩子就是需要教育。）

敌对阵容 4

查姆（愤怒的战士带着 **DM** 的愤怒登场！建议带着正义之愤怒的 **buff** 登场：每轮额外攻击次数，**AC-2**，伤害与命中 **+4**，移动翻倍，全套装备。当然 **DM** 要是同样的邪恶那

我就不说什么了。)

敌对阵容 5

法师（最正常最王道的模组剧情展开。所以要给好宝宝们奖励。法师因为施放邪恶的法术受到了干扰，所以失去一个最高级法术位。另外加几个血肉魔像比较符合背景。)

总结

整场遭遇我觉的不难，特别是仅仅是像完成任务的团来说，你甚至可以背刺下毒搞死查姆找法师对话结团，战斗都省了。对于法师的战斗难度就通过魔像来调整就好了。这个遭遇我可能会写入长期模组当做支线来做挺合适的。就这样吧，赶工的短遭遇而已也不打算花老长时间来润色。