# 三十里镇

本期内容为玩家以善良阵营进入三十里镇所进行的遭遇，非善良所进行的遭遇会在以后发布的内容之中进行补充。

在三十里镇这里的战争氛围已经十分的浓厚且淫欲，镇长在清点当地的人口准备进行最后的战争动员，绝大多数家庭都在收拾自己的物品与此同时数以千计的像你们这样从各个地方征召而来的地方民兵也在此地驻留准备进入复城复命。

在三十里镇有以下几个地方可供玩家互动：酒肆“一碟菜”铁匠铺“刘记武铺”镇政府“灰岩厅”警备所“绿袍营”商铺“五钱商行”医馆“林心堂”学堂“翠竹书院”目前当地约有一万左右的人口主要由普通镇民，有复城外派的警卫部队绿袍营，从附近村落撤出等待下一步的安置计划的平民，以及受到征召的民兵。

竹犊会作为玩家的身份使用，如果丢失会出现非常大的麻烦。城镇的夜晚会进行宵禁，巡逻队遇到的任何外出的人都会被盘问并且检查竹犊（身份证），一旦觉得可疑就会带去局子里过夜。

酒肆“一碟菜”的目前正在为所有前往复城的民兵准备伙食，迫于整个店铺已经满负荷运转所以已经暂停了住宿服务，玩家如果想要获得住所他们会建议租用当地人的民居。伙食菜单如下：单人一顿的普通伙食收费收费两银币，高级伙食收费五银币（可以提供力量＋1的效果），小灶一餐一金币（力量体质敏捷自选一项加2或者选择两项＋1），效果持续8小时。

“钢铁武铺”是由镇政府开办管理，兽人铁匠经营的一家专门从事铁器生产销售的商店，在此地购买任何铁器需要出示证件以旧换新，农具工具若是没有旧铁器用于更换则价格三倍出售，武器没有旧的用于更换则需要拿到当地执法部门盖章的申请才可以购买。

军营“绿袍营”此地是当地的警备力量的中心，这里禁止闲杂人等入内，玩家在表明自己是征召民兵后守卫会检查玩家的竹牍，并且会夹一张纸条给玩家，纸条上会要求玩家在钢铁武铺等待绿营校刘闯。注：此处衔接铁锭失踪事件。

镇政府“灰岩厅”现在这里异常的繁忙，镇民与公务员来来往往。在门口会有一名书记员登记来访者的身份信息和诉求之后会有公务员引导玩家所要前往的区域。在镇政府门口会有三张公告：1、迫于形势逐渐紧张，所有镇民收拾物品，随时做好疏散准备，禁止焚毁房屋田地，如有违反依照邢律从重处罚。2、所有适龄青年做好接受动员准备，秋收完成之后镇广场击鼓点兵。3、受北黎府之命对今年秋粮免征秋税，所有粮食的收购价格上调至原来的四倍。

当玩家意图进入镇政府或者面见镇长，会遭到镇政府门口的一名书记员的拒绝，他会表示：镇长现在非常非常忙而且不在镇政府内，镇子涌入了大量外来人口，现在人手严重不足，如果想要想帮现在医馆“静心堂”需要协助，你们可以去那个地方进行报道。

五钱商行是当地的一家商铺，最近所发生的一切让他赚的盆满钵满，在该商铺购买任何物品价格都会上涨10％，而收购价格会压低到原价的30％，玩家对此表示抗议则会表示：爱买不买，只此一家。只要玩家表现出需要钱的意思，他就会提议玩家承接他的一份私人工作：镇子上最近来了另外一个流动小贩，他只

收购而且不贩卖任何东西，价格是市场价格的40％这个人影响到了自己的生意。玩家只要骚扰这个行商那么五钱商行的老板胡万银愿意给予玩家丰厚的报酬。

到此玩家在三十里镇的故事正式展开，此地玩家将会逗留十天发生三个互不干扰的小故事。“军需铁锭被冒领，绿营破案遇困难。才觅元凶了疑云，不想竟惹大麻烦。”、“医者仁心治百病，怎奈世间疾难计。超度冤魂往生去，只留美善一丹心。”、“国难当头财运来，不知覆巢无完卵。处心积虑枉做人，不知前方是泥潭。”在玩家在此地逗留的第九天晚上，当地的巡逻队会发现一名受伤的绿营士兵就此会强制进入最后一段剧情无论此前玩家的行为如何，只要没有离开三十里镇第十天都只能进行最后一段的地城内容。

## 铁证如山

当玩家前往刘记武铺的时候会发现铁匠正在接受来自绿袍营的问讯，原因是原本今天运达铁匠铺的一批铁锭失窃，而记录上却是昨天夜晚被接收。笔迹虽然经过了伪装但是在一番辨认之后仍然可以发现并非是铁匠铺内的人员的笔迹（调查鉴定DC12）。现在绿袍营已经接收此事甄别线索搜捕嫌疑人员。此事玩家旁听对话可以得知交货人的签名是真的，而验收方则是拿着店铺的账簿开出了收款凭据。目前看来交货的程序完全不符律例要求，而由于不知道到底谁收走了货物绿袍营在询问交货人的信息。

在绿袍兵离开后玩家若是询问刚刚所发生的事情那么铁匠就会把事情的经过一五一十的告诉玩家，并且认为当地名叫曹峰的一户人家可能参与其中，此人与帮派组织有关牵连，虽然平日十分守法敬业但是此时此刻很难说这个人没有嫌疑，他会表示自己会向帮助找回货物的人提供一笔寻回铁锭数量相关的报酬（总共丢失铁锭300公斤）。

事实上铁锭正是藏在此人家中，随着时间的流逝曹峰和同伙会不断转移铁锭，按照每个晚上五十公斤的速度转移，如果玩家在开始转移之前就已经解决本事件则会得到一封介绍信，玩家可以用铁匠学徒的身份进入复城完成本章内容。并且在后续的更新中进入铁匠行会学习。如果玩家没有及时完成任务导致部分铁锭被转移，每剩余1公斤铁锭就会得到1银币。如果已经彻底转移现场仍然会留下部分证据，但是玩家将只会获得铁匠的感激。

此刻铁匠王铁锤会希望玩家去向绿营校刘闯寻求帮助，如果玩家已经得到该纸条那么铁匠会准备饭菜和饮用水告诉玩家在日落之前刘闯一定会到这里。玩家出去向卫兵询问刘闯踪迹会被怀疑而询问身份并且要求检查玩家的身份证明竹犊，在确认身份之后玩家成功进行一次魅力（游说DC10）会告知玩家在附近的山上巡视，不在镇子之内，一时半会不会回来。

刘闯会在下午接近晚上的时候回到镇子，[一队骑着马穿着金属扎甲和绿色制服的士兵疾驰抵达了镇子的路口，在那里走在最前面的人下马并且把马交给了门口的哨兵 ，其他人随后也纷纷下马牵马步行进入城镇内。不少当地居民前来问候领头的士兵，还有的前去攀谈几句。而这名士兵和其他人简单寒暄之后径直向着你们铁匠铺所在区域走来。其他士兵则前往兵营的方向。]

刘闯是一名人类士兵，黑色的头发黑色的瞳孔，瘦削的脸上透露着一股坚毅，原本应该白净的肤色被晒得发黑，只有衣领下露出的胸口证明着他原本白皙的肤色。

进门之后他会先过目字据账簿，在听取完信息之后会告诉玩家两个信息：曹峰现在依然是血牙帮的帮派成员、血牙帮最近动静不断一直在和其他帮派抢地盘。现在可以推断是曹峰所为，但是需要玩家为抓捕找到十足的证据。刘闯可以安排人手对血牙帮已知的走私通道进行堵截，但是只能用一次。下次他们就换成目前还没有暴露的渠道进行走私而且打草惊蛇必须一次成功。他会希望玩家进入曹峰家中搜索线索而且必须人赃俱获，越快越好。假如出现意外也必须保证活捉曹峰本人，附近埋伏的士兵会保证就算你们被袭击也可以及时救下你们。

玩家白天如若观察曹峰的行为没有任何异常，他的妻子做饭的时候会做足够六人份的饭菜，询问本人会声称是为可能来到家中借宿的路人准备的，一整天曹峰没有收留任何人留宿，夜间也没有任何人出入他的家，宵禁的士兵会回报没有出现任何异常。

## 曹峰的家

曹峰的家有两扇窗户一个门，一个窗户在厨房一个在厨房主厅与卧室呈现一个品字形排列坐落在一个院子内厨房并不与主厅相链接，人需要先从厨房进入院子之后才可以到达主厅的木门。两个窗户都无法看到卧室内的情形，而且卧室的门正对着一个地窖，所有的证据都在地下室内，地窖内有条通道直通一公里左右的竹林内（没错，竹林也是他家的）。如果没有封锁走私通道那么曹峰就会在地窖内他的妻子一个人睡在卧室，如果封锁了曹峰就会和妻子在卧室睡觉（鼾声如雷），地下室内也不会有同伙。曹峰的妻子是被曹峰从人贩子手中买来的，她无论对谁都唯唯诺诺同时也丝毫不敢出卖曹峰的秘密，假若玩家表现的凶悍一些就会立刻逃离这个家，若是表现和善一些则会乞求玩家解救她脱离苦海。

曹峰的家在夜间会关上门窗，捅开厨房窗户会看到锅炉灶台柴薪等物，从放置的已经清洗的餐具数量进行智力（调查DC5）判断这里有七人份的餐具。而且都是没有陈旧未使用的迹象。在主厅的窗户可以看到地窖附近被收拾的干干净净，地窖的门被一把锁锁住，在另一侧摆放着农具和木工工具。

玩家要进入主厅可以通过厨房窗户/主厅窗户/院子正门。厨房窗户玩家可以直接进入，如果不想留下痕迹则需要进行敏捷（隐匿DC15）鉴定，有一个失败就会留下痕迹，院子正门需要从内部撬锁（DC15），或者暴力破门力量（运动18），以上两个路线都需要打开主厅木门，此刻需要使用匕首进行一次敏捷（体操DC10）鉴定来打开门栓，也可以依然使用暴力破门力量（运动DC18）来打开。若是直接从主厅的窗户进入，则会在打开窗户后发现下面有很多摆放的很凌乱的空坛子，很容易就会碰到发出声响。想要穿过这片区域要进行敏捷（隐匿/体操DC17）鉴定失败则会打碎坛子。如果玩家没有破门或者打碎空坛子且没有弄出特别大的动静，那么就不会惊动曹峰，如果弄出来鼾声就会停止曹峰会拿着两把伐木斧（手斧）攻击玩家。

在进入主厅后，曹峰被动察觉为12请提醒玩家不要搞出大动静，地窖被锁上的门需要钥匙/撬锁（DC15）/力量砸门（两次运动DC30，两次鉴定结果之和大于等于30）的方式打开。若是曹峰在地窖内玩家则需要依靠砸门来打开地窖门，也可以魅力（游说DC15，dm根据玩家行为进行调整）安抚妻子来用送水的名义让曹峰打开门。以上两种情况都有一定概率地窖内无人回应（投掷d20，4或者4以下地窖内此刻无人）。

进入地窖后玩家需要一分钟的时间简略搜索这个地区，一个小时的时间才能把所有的可疑点都查找一遍。曹峰在睡觉玩家只需要关上门就无法被发现，通道另一头只有在运送赃物是才会打开的木门，锁在外侧内侧只能强行力量破门（撬锁DC15，两次力量破门DC30）。

地窖内的物品包含：铁锭（如果为被全部转移），两把抹去铭牌的战斧（私藏武器罪），堆积如山的红薯（600公斤左右，这个不犯法），一个染满血迹带有锁链的椅子。简略搜索会发现：一个空了的精巧的首饰盒（5金币），二十枚掺杂了杂质的私铸金币（私铸钱币。仔细搜索：一个陪葬瓮内含1枚开国皇帝轩龙发行的第一版金币，金币的成色分量与收藏价值都非常高还有一些不知道谁的骨头（DC15），一个账目上面有很多血牙帮的成员做过的事情，从杀人越货到偷鸡摸狗都有，时间从十年前开始直到五年前左右结束，上面名字和事件能为抓捕这个帮派提供不少帮助这本账目只有刘闯自己知道，血牙帮内没有人知道此物的存在（DC20）。

在玩家成功进入曹峰家后，一旦发生冲突外面的士兵会立刻进入现场对玩家进行救援（战斗轮2轮后加入战斗），无论是抵达地窖发现赃物还是中途被发现发生冲突都算作完成任务，玩家即使没能拿到证据刘闯也会封锁现场进行勘察找到地窖和里面的全部物品，如果玩家进入地窖且交出账目，那么会被绿袍营记功，刘闯会写一封推荐信让玩家用来报道时争取更高的职位。其他财物会对玩家的处理方式睁一只眼闭一只眼。

在曹峰被查后，会有血牙帮的打手前来寻仇，他们会在深夜前往玩家借宿的民居进行破门，然后冲击玩家所在的房间，届时会有两轮的时间给玩家做准备，在和玩家交战两轮之后不论战果都会撤出战斗。

## 曹峰

中型人类，混乱邪恶

AC12 HP58（9d8+18）

力量16（+3） 敏捷14（+2） 体质14（+2） 智力10（0） 感知10（0） 魅力9（-1）

技能：运动+5察觉+2

被动察觉12

语言：通用语

挑战等级3

动作：

多重攻击：发动三次战斧攻击，若是没有战斧会使用手斧代替。

战斧：近战武器攻击，+5命中单一目标。命中1d8+3挥砍

手斧：近战武器攻击，+5命中单一目标。命中1d6+3挥砍。

## 血牙打手

中型人类 守序邪恶 速度30

AC11 HP37（5d8＋15）

力量16（＋3）敏捷10（0）体质16（＋3）

智力8（－1）感知8（－1）魅力7(-2)

技能：洞悉＋1

逞凶：血牙打手对5尺内的单位进行近战武器攻击时可以以一个附赠动作获得优势。

动作：血牙打手进行两次近战武器攻击

长棍近战武器攻击，命中＋5伤害1d6+3

## 医者仁心

玩家在前往镇政府与书记员交流或者与前往医馆与医馆帮工对话可以开启。

林心堂医馆原本是有一名医生是一位来自帝国南方的木精灵，数天前被复城征召去为军队调制金疮药，复城内报国寺在周围市镇采购的药材还未悉数收到货款，所以就由懂得医术同时与原主人私交甚好的弟子前来接管这座医馆。目前医馆内正在带领一些帮工制作解毒丸和止泻散

牛黄解毒丸：牛黄，雄黄，石膏，黄苓，大黄，桔梗，冰片，甘草等制作而成

蒙脱石散：蒙脱石，红糖，甘草，淀粉

林心堂本身就是一个不大的院子加上一副横匾，门口现在停放着三四辆货车，都是用更加廉价的驴子拉货。距离很远你们就可以味道浓烈的中药的气味，两名和尚与一些留着头发的人在马车旁忙忙碌碌，留着头发的人把货物搬运下来，光头的沙弥们则检查货物核验等级数量，并且重新分配各架货车上的货物的品类和数量。院子内则更加热闹，里面发出的中药的味道则更为浓烈，一些或者穿着鲜艳且不失格调的长衫或是破旧但是仍然干净的短褂的人端着各种坛坛罐罐拿着各色药材十分的匆忙的穿梭着。

一名在门口的和尚看到看到你们，暂时放下手中的活，抓了一下自己的后脑勺问：你们是来帮忙的信众吗？如果是请找我们的师叔，他就在大厅。说罢埋头继续自己的工作。

在进入大门之后就可以看到一个年纪在五十左右的男性伏案写字一身粗布的衣裳还有很明显洗过很多次甚至褪色的袈裟，干瘦的脸上留着已经开始斑驳的胡子光秃秃的头顶是锃光瓦亮，右手提笔写字笔锋苍劲工整，气势长虹。

在玩家进入大厅后会停下笔，询问玩家是否愿意帮助他们制作药物，玩家不愿意就结束故事，愿意寺院能提供的就只有食宿。一天三顿素食米粥，肉想都别想，带都不能带进来。

玩家在获得足够材料的情况下，需要一天的时间来学习辨识草药和掌握药物的用量，要进行一个草药工具鉴定（DC15）来学习和掌握，如果他们没掌握也没关系，后面的时间也可以接着来学习。下午时间小和尚会带来已经制作好的蒙脱石散和牛黄解毒丸要玩家前往书院分发给哪里的孩子。

书院在镇子的边缘区域，这里远离闹市远处是山峦近处是农田一个教书先生在这里教书先生，教书先生名唤石立人，性格偏执古怪对学生甚是严格。刚一进书院就听到戒尺抽打的声音和学生的读书声，读的是采薇。教书先生看到玩家进入后会放下戒尺走出校舍出来迎接玩家，在短暂的寒暄之后会接下药物，并且和玩家对诗句“离离原上草，一岁一枯荣”答错会敲一下说“你们不是我的学生，不然也是要用戒尺打手的。”之后会交给玩家一本书《施法者基础－光亮术》，玩家在研读整本书之后可以通过d20＋智力来学习这本书，出值大于等于20的时候就会学会这个法术，若是没有达到20，那么需要再经过一段时间的学习来掌握这本书的内容。

晚上寺庙会提供大通铺、麦粥和咸菜。（闹着吃肉会被撵出去）当晚大和尚慧净当晚在举办法事诵经持续到半夜三更才结束。

第二天一早会征募有战斗经验的人员前去镇压亡魂，玩家不参加则可以继续在寺庙里面混吃等死，若是积极加入慧静会用毛笔蘸上水在玩家身上誊写经文。在十多分钟的准备后誊写完成，期间和尚会告诉你们在西北约二十公里的有一处原本被封印的怨灵被重新释放出来，沿着道路一直走，看到阴云最密集的地方就能找到这个怨灵。

之后玩家在沿着道路走了约十公里后就会看到有一片区域阴云密布，在道路边上会有一个穿着十分破烂腰间佩戴者一把木质的长剑的人趴在地上和一只大公鸡对峙，趴在地上的人会模仿大公鸡的动作还不断的啼叫。而在鸡的面前有一把糯米。他不会理会玩家的搭话与互动，感到不耐烦的时候会丢给玩家一枚铜钱。这个铜钱上面既没有铭文也没有任何字符，这个不能当做货币来使用。向着阴云最密集的区域前进五公里左右头顶全是阴云似乎已经遮挡住了日光，玩家在行进的过程中会看到忽然闪现的鬼影，但是身上誊写的经文会散发金光会保护玩家不收到伤害。

最后在风暴中心，玩家会看到一个被挖掘的棺椁，一具被扒光的尸体被丢弃在地面上，一个无头的尸体被遗弃在尸体的附近，一个女鬼在赤裸的尸体旁徘徊迟迟不肯离去。在看到玩家后女鬼暂时不会攻击玩家，而是抚摸着尸体哭泣，在玩家靠近到120尺内或者进行攻击，那么女鬼就会钻入地下移动到玩家周围开始战斗，在战斗的开始进行哀嚎玩家豁免失败誊写经文的金光就会破碎，此刻玩家失去金光保护的玩家每个回合开始的时候都需要进行一次DC14的体质豁免，失败承受2d4暗噬伤害。战斗成功后女鬼就回到尸体身上，也没有源源不断的暗噬伤害吞噬玩家的灵魂。此刻阴云并没有散去。如果玩家失败，那个衣着破烂佩戴木剑的人就会出现并且撒下一把铜钱，公鸡站在这个人的肩膀上一声啼叫，阳光就会洒落在大地上，女鬼也会钻入地下。这个人会告诉你们可以离开，这里的一切都交由他来解决。

## 女鬼

中型人性亡灵 混乱邪恶

AC12 HP40（10d8）

速度0飞行30尺（悬浮）

力量1（－5）敏捷14（＋2）体质11（0） 智力11（0）感知11（0）魅力16（＋3）

豁免：感知+2，魅力+5

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，黯蚀，毒素

状态免疫：魅惑，力竭，恐慌，擒抱，麻痹，石化，中毒，倒地，束缚

感官：黑暗视觉60尺，被动察觉10

语言：通用语

虚体移动女妖能像穿过困难地形那样穿过其他生物或物件。它在回合结束时若处于物件内则受到4（1d8）点力场伤害。

动作

灵魂之爪近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一目标。伤害10（3d6）点黯蚀伤害

恐怖灵魂女鬼周边60内能看见她的所有非不死生物必须进行一次DC 13的感知豁免，豁免失败则陷入1分钟的恐慌状态。该受恐慌目标可以在每个其自己回合结束时再次进行该豁免以结束该效应，此时如果女鬼在其视线范围内则其进行该豁免时具有劣势。如果目标豁免成功或效应结束，则其在1小时内免疫该女妖的恐惧面容。

哭嚎（1/日）。不在阳光下的女鬼可以发出一阵悲恸的哀嚎。哀嚎对构装生物和不死生物无效。女妖周边30尺内能听见其声音的其他生物必须进行一次DC 13的体质豁免。豁免失败者承受20（5d8）的心灵伤害并且陷入失能一分钟，成功承受一半的伤害且不会陷入失能。

区域效应：女鬼周围5公里内的生物每小时进行一次DC13的体质豁免失败受到2d4暗噬伤害，在120尺内变为每回合一次。

在战斗结束之后当天晚上玩家将不得不在夜晚露宿，玩家可以看到镇子的方向有万道光芒直冲天际。等回镇子的时候那个佩戴桃木剑衣着十分破烂的人会和慧净大和尚一起迎接玩家的回归，并且准备上白米饭和炸丸子炸豆腐肠粉等为玩家接风洗尘。

剩下一条线明天再说