# 青涩剑湾

***作者：白三起***

### “孩子终将面对这个残酷的世界，然而在大人死绝的大背景下，没有人手把手地教他们面对这一切。”

《青涩剑湾》又是一部标题“格外搞事”但内容一本正经的，为3-6名冒险者准备的3-6级的战略模组。在这个故事中，完成了小小国家实验的孩子们登堂入室，根据各自的表现接过了大人们的重担，着手治理起整个国家。



**此模组建议游玩年龄为7+，模组文本已经尽可能地避免了血腥、暴力描写。此模组追求展露来自文明的重压，请主持人不要直接描述来自个人的、直接的暴力。请克制自己的欲望，不要直接展露残酷。**

《青涩剑湾》模组为玩家提供一个独特的游戏体验，剑湾地区的熟悉风景被一种陌生的脆弱感与不安感所笼罩。在这个孩子们掌控一切的世界中，玩家的每一个决定都可能改变未来的命运。战争的号角可能由稚嫩的双手吹响，魔法的迸发可能在纯真的躯壳中失控。

这青涩而混乱的世界中，玩家们是少数依然保持成年人清醒的域外天魔，而他们的角色卡则是拼尽全力，带领人们走下去的勇者。然而，这并非玩家们的独有优势，少年天才从来都不罕见，好消息是，玩家的队友同样是清醒而卓越的少年英才，坏消息是，敌人的少年天才不仅聪明，还拥有青涩时代中几乎最高级的个体伟力。

## 模组准备

如果您的玩家之前游玩过《时殆少年团》，那么您可以直接导入他们的角色卡，并继承他们的游玩成果。

虽然号称存档可以继承，但事实上这更多的是DM继承玩家的故事，以及延续角色卡在上一个模组中的角色故事。此模组和前作没有任何数据上的继承，即便是没有游玩过《时殆少年团》的玩家也可以畅玩此模组。不过，《时殆少年团》可以视作此模组的新手教程，因为《青涩剑湾》中面临的国家问题不再有成年人进行担保，也不会再有规避真正伤亡的游戏规则了。

#### 此模组对于冒险者有一些限制：

* 不能选择12岁就已经成年的物种。
* 冒险者的年龄必须在10-12岁之间。
* 购点决定的属性值总和为22点。单项最高属性不能超过15点（加上物种或自定义加值后不建议超过16点）。
* 冒险者的起始物品和金币将被禁用。

**在此模组中，角色卡不再被称作“冒险者”，而是被称为“小领袖”，冒险者小队被称为“领导团”。出于游戏性考量，小领袖们将直接成为国家的最高领导层成员，但如果您希望演出您自己的故事，您也可以设计小领袖们担任国家的某个部门领导，或者更下级的小小领袖。**

冒险者们的背景统一为“小小领袖”，但可以自选5个技能熟练项、4个工具熟练项和4种语言。您可以诱导他们构筑符合熟练项的具体背景。

此外，冒险者们初始便具备10,000 GP，可以自选5件**非普通**及以下的魔法物品！这就是领导人所能支配的财富。

### 有关神术施法者和邪术师

由于全位面的成年生物都死亡，因而超凡存在们也受到了重创。神术施法者的领域神祇都陷入了昏迷，因而诸如异界探知、通神术之类的，可以与外位面生物沟通的法术，现在只能联系到不那么靠谱的未成年生物。

邪术师的宗主则大部分都消逝了。契约的力量涌入了他们的身体。在此模组中，邪术师的能力来源都变为了宗主的遗骸（或昏迷的宗主依然在供能），而更高级的能力会随着等级提升自动赋予。对于未成年邪术师而言，这真是一个摆脱不平等契约的好机会，但那些和宗主关系比较好的邪术师恐怕就不这么想了。

## 故事背景

剑湾的繁荣与危机在一夜之间崩塌。预兆已有，但无人可以反抗诸神与魔鬼的妥协，一场神秘的灾厄将所有成年人无声夺命，留下的只有孩子与他们的哭声。曾经辉煌的城市，如今被幽灵般的寂静笼罩，唯一在动的，是那些尚未步入成年的稚嫩身影。

孩子们继承了权力，也被迫承担恐惧。青翠的田野无人耕种，金色的大厅不再喧嚣，遍地是曾经卑微或伟大文明的遗骸。他们彼此争吵，勉力维持已经摇摇欲坠的秩序。而远处的森林与山脉间，那些同样失去成年长辈的怪物哭嚎着求生，而他们的仇恨也即将从埋怨命运，转为憎恨近在咫尺的类人文明。

龙族和异怪哭嚎着他们逝去的亲人，它们的悲伤同样不逊于类人生物的悲恸。然而，同样未成年的它们却有着远超小孩子们的个体伟力。在于这些巨兽的交涉中，年幼的国家又该如何避免与其敌对，抑或者……在巨兽们尚且年幼之际，将这些文明的威胁从剑湾彻底抹去？

最令人不安的是，这些孩子中有些人改变了。他们的眼睛里闪烁着一种陌生的光芒，言辞之间仿佛有不属于这个世界的智慧。是天才的萌芽，还是某种邪恶力量的觉醒？而随着时间推移，这片土地的秘密也渐渐浮现：灾厄从何而来？为何只有孩子幸存？又是谁在无形之中操纵这场巨变？

几声震耳欲聋的呼声将你们惊醒。作为小小国家游戏的胜利者们，你们接过了王朝的权柄。那些广场上的孩子们高呼着你们的称谓：

“诸神，祖国，领导团！”

在他们的不安与期待中，你们将会与其他孩子们合作重建剑湾原有的秩序，还是利用着万年难得一遇的契机，在孩童的血肉之躯上建立新的秩序？是探索消失的成人世界背后的真相，还是仅仅努力在这片危机四伏的土地上活下去？

请记住，无论你们走向何方，剑湾都一直在那里屹立，不以人、神、魔的意志为转移。

## 游戏内容

相较于《时殆少年团》，青涩剑湾的舞台更大，政治、经济、军事和魔法力量的复杂度已经趋近于现实了。好在，小小领导们还有靠谱的好队友，那就是小爵爷、丽莎丽莎和赛妮亚等人。

此模组提供了一条不需要具备社会治理或军事知识就可以顺利进行的故事线，在这条故事线中，主要友方NPC会提出有效的政策，而小小领导们则作用于贯彻政策实施和对抗各类意外。当然，对于那些更具野心的玩家，模组也提供了一些可选政策，以供玩家和主持人进行参考。

在游戏过程中，玩家们将分章节体验不同的兴盛与危机：

* 第一部分中，领导团需要恢复生产、重塑秩序、整顿军备，让幸存的孩子们重新启动国家机器。那之后，他们将面临变革的机遇：是维持王国的封建体制，还是趁机迈向新的改革？
* 第二部分中，青涩剑湾各国或多或少地恢复了对国家的掌控，开始进行成年人末日之后的第一次外交。这必定充斥着不成熟与冲动，而与此同时，各国国内的孩子们也开始出现团结危机，孩童可没有那么多条条框框约束！在国家逐步走上正轨的时刻，领导团会如何号召逐渐溃散的人民？
* 第三部分中，真正的挑战来袭了。那些古老而尚未成年的巨兽、那些发育迅速的智慧敌对物种逐渐袭来。卓尔们百岁方才成年的岁数优势，召集人手准备突入地上世界；魔鬼与诸神元气大伤，但更年轻的世界让他们发现了更多渗透的机会；夺心魔全数毙命，但残存的夺心魔蝌蚪因为归属于未成年而逃过一劫，等待着无知的孩子们为它们开启新的辉煌……面对迫近的危机，走上不同道路的小小国家又该如何应对？
* 终局。面对席卷剑湾的危机，孩子们或将团结，或将支配，无论孩子们如何选择，具备史诗感的不同结局都将为这个时代画上一个休止符。孩子们终将长大，但青涩的剑湾将刻在车轴上，随着沉重的车轮一同滚向未来，在历史的尘埃中熠熠生辉。

## 额外可选内容：狂野领域

由于成年生物都挂了，诸神也因为浩劫和信仰缺失的双重打击而陷入沉睡，这对神术施法也造成了打击。虽然神术施法依然可以凭借诸神的伟力继续施放，但孩子们需要通过一定的仪式重新恢复与施法领域的链接——其原理相当于接了一根电线到发电站里。

原本由于诸神属性不同导致的领域隔阂已经消融，故神术施法者有概率在施法、修整或者坐着不动等各种情况下改变自身所属的领域。具体而言，这会导致以下效果：

* 在施法、短休、长休以及主持人和玩家协商约定的时刻，神术施法者都可以投掷一次D20，如果结果为1或20，则再投掷一次面数等同于此游戏内启用的领域或誓言数的骰子，**并根据骰点结果改变领域或誓言**。
* 新的领域或誓言将保留原法表，但改变领域或誓言给予的等级特性。如果这对于玩家的战术安排产生了冲击，您也可以选择让玩家自己决定，从新旧领域或誓言中改变、保留哪些法术、特性。但法术类别和特性只能严格交换，例如3级特性只能和3级特性交换、一个1环法术只能和另一个领域法表内的1环法术交换。这将由DM和玩家协商界定。
* 每次长休时，玩家都可以将领域或誓言切换回原本的领域或誓言。
* 切换领域时，由于新的神术能源接入施法者体内，可以使得引导誓言、引导神力次数恢复1点。

## 额外可选内容：魂五装备

此模组在附录中原创了一些[非常讲武德且有趣的装备](#_左手长弓右手连弩)，例如小镰刀、可以取消攻击返还动作的护符以及左弓这种可以连射12发1d8的奇妙武器。此模组的编写者一定程度上考虑了平衡，使得这些武器比dnd魔法道具表中记录的同等级武器略强一些。另外，对于喜欢玩魂类游戏的玩家而言，这些装备应该可以让他们会心一笑。

## 第 一 章

# 劫后余辜

在此章节中，小小领导团正式开始接管这个失去了所有成年生物的国家，而摆在他们面前的难题可谓数不胜数。如何应对这些难题对所有国家都是巨大的问题，然而好在玩家们所处的大大国家中，有一个因为父母死得早而早早被推上爵位的小爵爷存在，而他将替代那些不擅长或不感兴趣于政治和管理的玩家控制这个国家，并按照玩家们的意志塑造它。

小小领导团需要在这个章节中，首先认识领导团内的其他成员，然后从朝堂到全国一步步恢复整个国家的运转：

* 首先，他们需要重建组织，恢复国家中枢权力机关的运转。在这个过程中，他们可以自定义新的国家名称、激活权力机构、完善人事安排并打开城门，从宫廷走向首都；
* 然后，领导团需要重塑首都的秩序。他们需要重新让孩子们安静下来，恢复首都的生产秩序，也就是让在大人消逝前最后一段时间里学了些技术的孩子们担任基础的工作。此外，医疗系统和基础设施也需要重新激活，尤其是婴幼儿需要得到照料，否则会出现大规模的婴幼儿发育不良和死亡，这会导致国家直接失去整整两代人——别忘了，现在的孩子们可无法进行生育！（不过，有一些国策可以以最快的方式直接消除这一影响）
* 在这一章节的最后部分，小小领导团们需要和国家内的其他城市取得联系，在其他孩子出现意外之前重建国家框架，如果处理得当，小小领导团将取得一次宝贵的改革机会，而如果处理不好，那么国家领土丢失、封臣独立等一系列情况将出现，甚至可能让界外势力乘虚而入。

# 大人消失后的第一天

在游戏开始前，阿斯莫蒂斯与诸神进行了一笔可怕的交易，然而在某种突如其来的干扰下，这个以剑湾所有成年生物灵魂为祭品的交易扩大到了更多的位面，并形成了长期的年龄封锁线，在成年生物死绝后，所有从其他多元宇宙来到这个次元的生物，除非年龄低于此位面同物种的最年长者，否则其灵魂和肉体将立刻灰飞烟灭。此外，复活法术确实可以复活成年生物，但在施法的瞬间被复活者就会肉体灵魂一起灰飞烟灭，而因为这次灾难死去的成年生物好歹还能让灵魂转世呢。

因为这个意外，不仅是地狱、深渊、天界和其他位面的成年生物一夜暴毙，就连诸神也因为信徒的大量暴毙集体陷入了沉睡。那些有自我意识但没有年龄的亡灵和构装生物立刻化作灰烬，而没有自我意识的仆从则立刻解除了主从关系并陷入休眠。

好消息是，在成年生物死绝的那一天来临前，大家还不知道这场献祭将扩大化，凡世提前一个月得知了这个消息，并且各国立刻在剑湾各地组织了小小领导选拔仪式，这也是此模组的前作《时殆少年团》的主要内容。在选拔结束后，大人们用最后的时间将自己的毕生所学尽可能地教给孩子——虽然孩子们大概率学不会多少，但确实有少数天才少儿学到了全部的精华。

除此之外，大人们还给孩子们留下了足以渡过前期的物资、较为完整的知识体系和应对危机的后手。好吧，成年人已经把他们能做的在等死的时候都做了——孩子们，现在这个时代是你们的了！

## 新时代的黎明

这一节开始，模组CG会出现一些存档继承内容。继承了《时殆少年团》记忆的角色卡将会和其他NPC认识乃至于曾经并肩奋战，如果您的玩家没有游玩过《时殆少年团》，那么他们可能会被这一章开局的危机略微吓到。

在游戏刚开始时，成年人们已经全部去集体公墓里面蹲着了。由于死亡不是一夜之间来的，所以成年人们有充足的时间做好身后事，大部分人都选择拖着虚弱的身体，互相搀扶着走进坟墓。少数贵族则坚持要埋在自己的祖坟里，一些思维敏捷的玩家或许已经想到如何解决财政困难的问题了。

因而，小领袖们会在王宫里醒来，并开始青涩剑湾的第一天：

一片朦胧中，你们似乎看到自己的父母或赡养者正在彼岸朝你们挥手，有些没有亲人的孩子甚至因此见到了素未谋面的亲生父母。他们的身形逐渐消散，而随之而来的恐慌感撞击着你们的胸膛。

很快，你们便在无助中惊醒。睁开眼睛扫视房间，没有父母守在床边，也没有早餐的香味，身旁的灯依然开着，因为有些小小领导怕黑，然而再没有父母来趁着孩子睡着悄悄关灯了。

隔壁的房间传出阵阵哭声，那些孩子是王宫内仆人们的孩子。他们本该在五分钟前进来唤醒你们，并且为你们打点好一切——这对于刚刚失去所有成年亲人的孩子们还是太苛刻了，仅仅是手滑打碎了一个盘子，就让孩子们的恐慌产生了连锁反应，哭声不绝于耳，然而再无人来安慰他们……

“好了好了，你们没做错什么。地上的碎片先别碰了，小心划到手。”

沉稳而稚嫩的声音在门外响起，随后响起清脆的敲门声。你们打开房门，只见一个身穿小小灰色正装的少年站在门口。

他有着黑色的短发和浅褐色的双眼，身段容貌就像是从古典雕塑群中走下来的小人像一般。不过，真正引人注意的并非他的外貌，而是那双眼中透露出的信心。他信步走到坐在床上的你们面前，朝你们伸出手来。

“小领导们，这个国家还在等我们去唤醒呢。”

这个少年是小爵爷。出于玩家记忆的考量，不给出姓名，只称之为小爵爷是最有效也是最深刻的，此文后续都称之为“小爵爷”。

### 扮演小爵爷

“小爵爷”的形象借鉴了很多描述小男孩的经典小说，例如《小爵爷》《小王子》。如果说，原版的《小爵爷》描述了一个因孩子而懂得爱和希望的老伯爵，那么这里的小爵爷则是在大人离去的费涂上，坚信爱与希望的传道者。

在祖父多琳考特伯爵IV暴毙后，在父亲因迎娶平民之女而被驱逐出领地的背景下，刚刚办完母亲葬礼的9岁小爵爷成为德尔萨伯爵领的新任方特勒罗伊勋爵。就在他的其他亲戚争权夺势的时候，小爵爷已经在几年时间里将自己的领地打造成了伯爵领中最富裕的勋爵领，并按照家族的竞争法成为伯爵领的预备继承者。

原本的小爵爷大概会顺利继承伯爵领，然后继续为领地殚精竭虑，应对人际关系，在封建宫廷里消磨一生，然而可怕的妥协让成年人都面对死亡，而他也因为在“时殆少年团”模组的废墟选拔中优秀的表现，而得以进入新孩童国家的决策层。

小爵爷恐怕是剑湾地区现存的唯一政治家了。他毫无疑问是一个天才少年，仿佛生来就是为了领导和治理，然而他还具备一个领袖最重要的品质：谦虚。小爵爷能够以小小年纪统治领地的秘诀就是凭借口才和人格魅力吸引同伴，然后和人才们一起进行地方治理。另外不为人知的一点则是：小爵爷本身也是个优秀的战士，在温和大度的外表下，是对武力的作用和限制有着清晰认知的暴力机器。他或许可以继续维持一个好说话的形象，然而孩子们的闹腾和无知正在消磨他的耐心。

在这个模组中，小爵爷是小小领导团的核心，也是玩家最靠谱的队友之一，更是少数能正常沟通的孩子之一。

**这个角色口吻温和，善于活跃气氛，就像是派对里始终主导气氛的活跃人物。**另一方面，他几乎没有脾气——就像人不会对待宰的猪生气一样，小爵爷几乎对玩家以外的NPC有压倒性的武力优势。和玩家打交道时，小爵爷会表现出真正的尊重：因为其他孩子们真的是孩子，而玩家的角色卡背后是真正知道如何做事的成年人——虽然他不知道这一点，但可以感觉到。

如果您看过《小王子》的话，那么您可以想象，小爵爷是靠谱版本的小王子：他怀揣理想，但又清晰地知道该怎么做才能让理想不仅仅是空谈。

## 走出房间

如果玩家们游玩过《时殆少年团》，那么他们肯定知道这位就是小爵爷了。如果玩家询问他是谁，他就会行礼并进行自我介绍：

“小爵爷，小小领导团的成员之一。”男孩的言语清晰而沉稳，“也是诸君接下来的协作者之一。我们的目标就是在这青涩的世界里重塑秩序。”

如果玩家们进一步询问，那么可以让他们过一个DC11的历史检定，让他们得知“扮演小爵爷”中的非评价性内容。

除了玩家控制的小小领袖们，领导团成员包括小爵爷、丽莎丽莎、赛妮亚及其他9名代表不同派系的小小领袖——不过，派系只是大人们死前对他们的期许，事实上时至今日，指望小孩子们坚守自己的利益是有些困难的，这就要看玩家们能不能及时意识到这一点了。如果玩家坚信贵族的孩子一定就是贵族派、商人的孩子一定追求利益，那么情况确实可能会恶化。

其他的孩子有3个在小领袖们的床对面，玩家们可以看到三个身穿贵族服饰睡觉的小小领导。从城堡的另一边，则是一个看起来酷酷的栗色短发少女领着其他6个小小领袖走出房间。这个少女则是丽莎。

两支队伍将会在王宫内的议事厅内汇合：

跟着小爵爷，你们来到了几周前受封小小领袖的殿堂。你们站在宏伟的大门前好一会，直到身旁的小贵族们开始低声抱怨：

“这些城堡里的下人怎么还不来给我们开门？”

小爵爷闻言耸耸肩，招呼着大家一起来推开沉重的左门。随着你们一起用力，右门也突然被拉开，你们抬头看去，只见一个栗色短发的少女和其他人一起在拉门。

小爵爷见状甩甩头：

“丽莎丽莎大小姐，帮一把可否？”

眼见你们在推门，他们立刻松开门把手，来到你们这边帮你们一起拉门。好一番折腾后，你们终于进入了议事厅，这时你们才看到，偌大的议事厅内，仆人的孩子们手忙脚乱地试图维持王宫的威仪：

侍者焦急地催促后厨上菜，而后厨此时正在一片鸡飞狗跳之中：受训厨娘们正机械式复诵流程：“切配区向左转——啊！”于是你们看到卷心菜从里面轱辘轱辘的滚出来。丽莎捡起来看了一眼，发现卷心菜已经洗过了，于是随手放进自己腰间的次元袋。

盔甲架前站着三名“仪仗队候补”，他们死死盯着教官画的站位线，却在来客们经过时忘了该行屈膝礼还是抚胸礼，而且饿得咕咕叫的肚子让他们不是很绷得住，一些自带干粮的小随从们正蹲在地上啃干粮，当你们路过时，他们惊讶地抬头然后试图快速咽下食物站起来，反而搞得自己噎住了不少，还得是丽莎放了个造水术填满了他们腰间的水壶，这些孩子们才好受一些。

蜡烛流了一地，一看就是烧完了以后没有及时更换，这油脂和地上的积水一起构成了滑倒重灾区，侍童们抱着高过头顶的铜盘狂奔，盘中的备用黑面包叠成危楼，然后他们在此处滑倒，发出如同炮弹反复落地一般的响声。

“这些家伙……”

小小贵族和商人们恼怒地低语，而走在最前面的小爵爷只是举起手捏起拳头，他们便立刻停止了议论。

沉默的队伍在嘈杂的殿堂中穿行，你们终于来到了圆桌之前。小爵爷随手拉开高背座椅入座，丽莎看了他一眼，坐到了他对面的那边。其他人也在抱怨无人来拉开座椅后陆续入座，你们也是。

贵族孩子们入座后，下意识地想摇动银铃唤来仆从，不过理所当然的，在勃勃生机，万物竞发的宫廷之中，大概没有谁能听得到他们的呼唤。你们也确实感到有些饿了，从起床到现在你们都没吃东西，而现在的厨房显然处于停摆状态。

瓷盘摩擦桌子的声音传来，你们抬头望去，只见一道土豆泥带西兰花从小爵爷那边滑了过来。这个沉稳的少年娴熟地用桌角砸开法棍，再叼着面包从次元袋里拿出更多的……预先制作好的菜肴。另一边，丽莎则用匕首切碎刚刚捡来的蔬菜，她行动迅速，对于难以切割的食材还会使用次级魔能斩。

在他们的带领下，你们也纷纷卷起袖子，开始准备大人离开后的第一餐。看得出来，小爵爷和丽莎准备相当充分，而你们可都是选拔中的佼佼者——即便是贵族小孩们也只是抱怨几句，他们的动手能力可一点也不弱。

十分钟后，你们准备好了一大桌简易菜肴。早就饥肠辘辘的各位立刻开动，狼吞虎咽之中，你们看到小爵爷仔细观察着你们，似乎是确定没有人觉得难吃后，才放下心来开动刀叉。

快速吃完之后，小爵爷将餐盘收进次元袋，又分出几块抹布，大家一起把圆桌擦干净后，他这才站起来撑在桌子上：

“千里之行，始于足下。各位，这样的预制菜品，或者说大人们给孩子们准备的过渡品，在王国上下还有很多。”

“那么，我们的第一个议程就从吃喝开始吧。你们也看到了，目前的问题是，饭已经喂到了嘴边，但由于秩序缺失，大家目前还没学会怎么张嘴。”

## 小小领导团成员介绍

在场的NPC小小领袖们一共有12个，分别是小爵爷、赛妮亚、丽莎和4个贵族男女小孩、2个商人的孩子、2个法师学徒和1个教会选出的孩子。这些孩子都曾经在《时殆少年团》中出现过，如果您曾经进行过这个模组，可以直接继承您创造过的NPC。

**6个贵族小孩**都来自旧时代不同的贵族派系，他们被告知要维护家族和派系的利益，然而这些概念对他们而言有点太难懂了。事实上，这几个小孩只是在遵循父母生前的嘱咐而已。贵族的孩子们会优先考虑自己家族的领地，但他们都很敬畏小爵爷，因为小爵爷根本不像小孩，反倒是如同他们的父辈一般老练。其中，**两个贵族小孩是王宫的授勋机要大公的孩子**，他们的产业主要是王城内部及附近的庄园；**其他三个孩子分别是王国东部群山、北部平原和西部大草原的贵族代表**——起码派系的贵族们在死前期望他们如此。

**商人的孩子**都是王城豪商的孩子，并且他们一男一女已经指腹为婚，如果不是青涩剑湾时代来临，他们的家族大概已经强强联手，并考虑通过交易成为册封的新贵族了。商人的孩子关注于王城的发展和产业的重铸，但他们会对贵族有一定的向往。

**2个法师学徒**代表着法师们的利益。作为施法者，法师学徒们不仅是各个法师塔在权力中枢的代表，他们还掌控着青涩时代来临前，法师塔为新世界准备的**魔法工艺模块**的技术。大人们考虑到孩子们的生产力远远不够，于是全国上下各派系在这一方面团结起来，研发出了一系列日常工具和军用工具的魔法工艺模块。简单来说，这是一种只要输入原料和法力，就可以按照既定流程生产物品的魔法流水线。而这种技术目前只有这两个学徒知道对应的技术在哪个法师塔中储存。

**教会的1个孩子**是教会选出的圣子。相较于血缘继承的其他孩子们，教会选拔孩子只关注个人能力和品德，以及施法能力。教会已经提前从诸神那里知道了，新时代的诸神都会因为缺乏信仰源而陷入沉睡，因而重塑信仰就是这两个孩子背负的第一要务。他们的另一项使命就是弘扬道德、呼吁和谐等。

**赛妮亚**也是出身教会的孩子，但她并不是被选出来，而是凭借自己的武力在选拔中砍出来的小小领袖身份。在《时殆少年团》中，赛妮亚是整场游戏的最终危机，她带领一众小小国民，在游戏开局时以坦帕斯为国教，得到了战神的赐福，并积极组织军备和训练，凭借严格的军纪、优良的装备和普遍的神术施法横扫废墟，即便是玩家带领的小小国家也很难在危机中战胜赛妮亚率领的“战斗爽帝国”。她也是作为教会和贵族们推举的武力代表进入了小小领导团。赛妮亚代表着国家的军事力量，她的力量不在于她掌握了多少军队，而在于她疑似坦帕斯神选的身份，以及从零开始建军的经验和能力。

### **扮演赛妮亚**

赛妮亚热衷于砍人和被砍，但并不是因为其嗜血的欲望，而是因为抚养她长大的牧师就是一名曾保家卫国的战争牧师。她对于荣耀和战斗充满了憧憬，牧师原本希望通过废墟选拔让她感受到战争的残酷，然而赛妮亚高超的战争天赋反而让她更加喜欢砍人。

赛妮亚金发碧眼，总是身披重甲，性格在公众面前豪爽，然而私下时，赛妮亚十分腼腆。她豪爽是因为她在人前代表战争，然而独处时她仅仅是她自己。赛妮亚有的时候会思考，除了战争自己还剩下什么，而这又会让她烦躁地想要通过砍人来逃避“我是谁”的问题。她也因此不喜欢小爵爷、丽莎和玩家的小小领导们，因为这些人都知道自己的前路。她尤其讨厌小爵爷这种幼儿身成年心的怪物。不过，她的讨厌仅仅是嫉妒，她并不会真的害他们。

她是一名3级的战争领域牧师，并且因坦帕斯昏迷前的神赐而有着高达50点起始HP。此外，她的等级也会随着玩家一起提升。

**小爵爷**不是贵族派系选出来的小小代表，确切而言，其他派系的贵族**成人**，注意，是**成人**，和**德尔萨伯爵**是平级的。小爵爷在《时殆少年团》中直接领导一个由贵族小孩组成的小小国度，并且和玩家的角色卡一起鏖战到最后。他已经在9岁继位以来的领地治理和废墟选拔中证明了自己的能力。小爵爷名义上代表贵族，但他内心潜藏的议程是民主化改革——作为统治阶级的成员之一，他一直都觉得这群贵族可能在不断地近亲婚姻中大脑退化了，而他的父亲则是由于娶了一见钟情的平民女孩而被领地内的贵族们边缘化。此外，小爵爷的等级会和玩家一同提升，他是一个3级的战士-战术大师。

**丽莎**是独自终结灭门之仇的少女。她的主要目标就是恢复秩序、镇压混乱与邪恶。在《时殆少年团》中，丽莎游走在小小国家之间，执行一些情报工作，并没有直接崭露头角，不过她最后成为玩家小小国家的后勤和辅助人员，和玩家的角色一样，因为优秀的表现而被选入领导团。丽莎没有明显代表某个团体，但她显然更倾向于和贵族们不一样的立场。另外，她更关注大家过得好不好，以及对抗国家的敌人。她不会依赖于谁，总是执着于追求独立的人格，也希望其他人不要成为谁的奴隶。

丽莎的等级会随玩家一起提升，她是一个3级的“复仇之誓圣武士”。但其实她是一名3级的咒剑契术师，且所有的黯蚀伤害都会转化为光耀伤害，并且可以消耗法术位释放“次级魔能斩”，**在一次攻击中对目标造成额外1d6 + 每法术位等级1d6点的力场伤害**。5级开始，次级魔能斩升级为魔能斩，效果等同于契术师5级可选的魔能祈唤。

### 扮演**丽莎**

**丽莎**有着栗色的短发、紫色的双眼，在长裙和礼服之下是便于行动的紧身衣。她总是考虑几番后才发表自己的看法，保持着神秘的氛围，总是和他人一定的距离。丽莎丽莎的言辞很容易让玩家以为她是一个大姐姐，但其实她比其他小小领导们还小一岁。

7岁那年，丽莎的家庭被巴尔之子毁于一旦，只有丽莎当时在学校上课逃过一劫。在她回到家发现了亲人的尸骸后，因贫困而早早懂事的她，第一时间没有感到悲伤，而是极致的愤怒，为家人复仇的强烈愿望盖过了不知何去何从的恐惧，这也引来了某个以决心为食的神秘存在。在怪物的帮助下，丽莎从充斥着复仇之火的心脏中拔出了不洁的巨剑，在凶手出于取乐而再次返回凶杀现场后，丽莎挥动巨剑释放出了“至圣斩”，并在奇迹般堪堪躲过巴尔之子吃痛的反击后，再次释放“至圣斩”命中要害将其重创。在巴尔之子逃跑后，丽莎凭借低矮的身躯穿过了成人难以钻入的狭小下水道，并最终先于巴尔之子找到他的藏匿点，在他翻找治疗药水时再次释放“至圣斩”。

那之后，丽莎便失去了方向，“至圣斩”让她可以轻松干掉盯上她的坏人，但她每天除了上学、吃家里剩下的余粮，便只能看着没有未来的日子一点点流逝。好在，小爵爷被驱逐的父亲也在这座城市，也许是看出了少女复仇后的茫然，小爵爷的父亲将丽莎介绍给了小爵爷的家庭教师，成为她的养女，而丽莎也因此和小爵爷结下青梅竹马的友谊。因此，小爵爷和她自幼相识，从小就经常攀比学习成绩和孩子们之间的人气。不过，自从小爵爷继承领地开始，他们之间相处的时间就少了很多，而丽莎也不愿意带着目的，去和宝座上的小爵爷交朋友，就像其他孩子奉承小爵爷一样。直到《时殆少年团》的废墟选拔开始，两人才时隔多年再次开始面对面的交流。

在故事中，丽莎会以为自己是复仇之誓的圣武士，但其实她是和决心魔签订契约的咒剑契术师。玩家或许可以从她明显和圣武士不同的法表以及莫名其妙多出的力场伤害看出端倪。

### 小小领导角色参考

虽然正文对于这些小小领导只是简单地介绍下，但或许您和玩家需要其他的NPC来丰富故事，那么请参见[附录](#_#其他小小领导人)部分了解预设的其他小小领导人。

## 第一次会议

随着大家吃完早饭，第一次会议就要开始了。小爵爷作为在场无形之间已经公认的领头人，将会拿出一沓沓文件传阅给大家过目。

孩子们围坐在桌前，小爵爷扭下烛台上的残烛，换上一根新的蜡烛，再用打火石点燃。桌上的烛火燃烧得很稳，影子投在小小领导们稚嫩而紧张的脸上。他们下意识地揉搓着勺子，摆弄着衣角，似乎已经隐隐意识到今天会议的分量。

“这些是大人们在离开前留给我们的东西。”

小爵爷传递着一张张表格，孩子们有的上下翻转着表格似乎看出什么门道，有的则全神贯注阅读这份绝对属于国家机密的文件。你们也开始了解大人们究竟都在死前给你们留下了什么：

### 王国现状

介绍现状并不意味着玩家们真的需要去治理一个完全真实的前文艺复兴封建国家，这些内容只是为了增加细节，塑造真实感，小爵爷、丽莎和赛妮亚等人会引导玩家们一步步推进剧情的。然而，如果玩家们真的会治理，那么他们完全可以凭借卓越的战略思维实现繁荣与复兴，不过那就对主持人的头脑形成挑战了。**此模组会尽可能地提供可供参考的思路和建议，使得主持人可以如同拿着参考答案考验学生的老师一样，游刃有余。**

**请跳转到[附录](#_王城地图)的王城地图。**

#### **人口**

成人人口那一栏被涂掉了，而孩童人口则意外的详细。不过奇怪的是，小爵爷只拿出了王城及附近的人口统计，不过这也确实是当务之急。孩子们按照家长曾经的职业划分了：

* 平民：119244人，占比约92%，农夫及猎人等。这一栏人口比其他栏目更详细，因为农业是王朝之本。
* 贵族：750人，占比不到1%，主要是无地勋爵和拥有小庄园的首都贵族。需要指出的是，他们的祖先通常都为王朝稳定做出卓越贡献——是王朝，而不是其他大贵族。
* 工匠：2000人左右，占比约1%。非魔法的各类手工业从业者。贵族及教会产业中的工匠无法统计。
* 工人：3000人左右，占比约1.5%。包括矿工、搬运工、店员、作坊成员等。贵族及教会产业中的工人无法统计。
* 军队人口：6753人，占比约4%。目前的士兵大部分都是之前士兵的孩子们，他们继承父母的兵户身份牌填入军队。

王朝曾经对于王家军队有绝对的掌控，然而现在军队的质量和数量都存在重大问题。这些孩童仅仅经过了不足一个月的训练，并且现在他们大多十分不想继续训练。

这并不意味着小小领导们没有可用之兵。事实上，作为废墟选拔的优胜者，严格意义上说，玩家和有名字的NPC**都是正儿八经的军阀，**因为他们就是凭借选拔中擅长带领其他孩子们生产、搞钱、兼并和砍人才被评选为小小领导人的。而现在，这些孩子们有地得到旧世界的任用，有的目前还缩在父母裂解的灰烬旁，然而当小小领导们传召他们，这些人将会是目前王国内最听指挥、最有斗志的力量。

王朝旧军队是一个大坑，如果贸然调动他们去做什么困难的事情，几乎必定事与愿违。玩家能否敏锐地察觉到这一点并发挥自己作为军头的优势，将会是后续一系列挑战的关键。

* 教会人口无法统计。
* 贵族领地中的人口无法统计。
* 流民无法统计。
* 犯罪者人口无法统计。希望先前的成年犯罪分子们没有什么孩子，从而直接让王朝摆脱“里社会”的困扰吧。

教会、流民和贵族隐匿的人口接近5万人，因为这些人口不纳税也没有户籍。德尔萨王国是一个反抗暴君建立起的国家，而在这个过程中教会和贵族的支持换来了高度的容忍和自治权。不过，随着青涩剑湾时代到来，剩下的1万多孩子可能会全部变成流民——因为教会和贵族们也都是小孩子，应该是管不了他们吃饭的！

根据初步测算，现有人口是灾前人口的30%，成年人口全部消亡，12-17岁的人口则陷入了不同程度的永久昏迷。

#### 遗产

经济活动在成年人全灭前的几周几乎停滞，因为所有成年人都在想方设法，给自己的孩子们留下些什么。民间囤积的物资无法统计，不过王朝留下的遗产可以说十分惊人：

* 每个领导团成员都有10,000GP的个人存款——这些是在**选拔**中优胜者的奖励！不过数额巨大的金币在现在的背景下，价值是个未知数，因为现在全剑湾都陷入了严重的商品不足困境中。
* 100件普通及非普通魔法道具、5件珍稀道具、3件极珍稀道具！**道具可以在玩家挑选时自选！**但请注意绝大部分召唤类道具都无法正常工作，因为成年诅咒也影响到了其他位面。这是一个低等级但装备很夸张的模组，但其他国家的小小领导人也有夸张的装备储备。[附录](#_#道具)部分提供了一些此模组原创的道具。
* 一万张1环法术卷轴、5000张2环、1000张3环、100张4环、50张5环、10张6环卷轴。卷轴可以根据玩家的需要，由主持人发放。出于合理性的考量，这些卷轴的功能和效果应该包含大多数通用情况。
* **毁灭法球**。这个法球可以直接把半径1里的土地撕裂出一个阿弗纳斯的伤口，是国家的大规模杀伤性魔法武器。
* 战略储备：一根箭，在文件中被特别标注为“一根箭”。“如果面对强大的生物入侵，将它体力削减到一定程度后，发射这枚箭。”

这个弩箭此时正被放在国库里一个普通的箭架上，没有任何魔法波动，外观也仅仅是普通的弩箭。

这根箭会随着周围60尺内数量最多的箭改变外观，例如在弩箭堆中会变为同样的弩箭，魔法箭中则会变为同样的魔法箭，甚至在一堆铅弹中也会变为铅弹。事实上，这根箭是**[午夜弩矢](#_午夜弩矢)（此处可右键蓝色字体打开超链接，详情见附录）。**

* 食物储备：12000吨各类口粮，足够首都的孩童敞开吃半年。这是德尔萨王国的官仓，是成年人在消逝之前竭尽全力为孩子们准备的礼物。除了官仓，民间每家每户还有自己准备的粮食，理论上德尔萨首都可以两年不事农业，坐吃山空。因此，恢复生产不仅面临技术上的问题，还面临孩子们惰性的挑战。
* 工具和兵器储备。足够损耗3年的各类手工业工具、法师塔内的十几个标准化魔导工业模块，以及足够武装一万名全装军士、十万把单兵武器和工程器材等各类军械。成年战马都死了，不过还有2000匹好马驹等待长大，而孩子们可以直接骑小马驹当小骑士。
* 基础设施：首都的建筑普遍在二层以下，内城区有少数法师塔和大型建筑。其中外城大部分是木质建筑，内城几乎都是砖瓦房。王城的基础设施没有受到什么损失，大体良好。但是，城市的下水道系统和道路系统需要持续养护，如果我们无法在短时间内找到具备足够资质的孩子负责这些工作，我们最好祈祷人口活动不到以前的10%，那样或许可以勉强运行。
* 公共安全系统：城市卫兵在旧王朝时期便风评不佳，好在现在卫兵系统已经瘫痪，只有少数卫兵的孩子还在履行父母留下的职责——并且同样喜欢搞小动作。
* 契约册：所有的封建契约、债券、地契工具保存完好，无论是德尔萨王朝拥有的，还是其他人在政府这里留存的。虽然在新时代这些工具未必会得到承认，但我们作为官方必须利用好其残存的价值。

封建契约指的是各地大小贵族对德尔萨王朝效忠的证明，其上面标注了应缴税赋、应征士兵数和土地范围。债券工具则是德尔萨王朝的借贷，地契则是一些庄园和店铺的所有证明。

政府内保存的其他证明，是以前在交易公证时留给政府的证明书。通过这一工具可以解决不少孩子们之间的纷争。

遗产还有很多，不过这些都是仅供参考和营造氛围的小花招。在后续对应的事件中，此模组会给出对应的工具和对应的参考解法。

## 危机

### 突发火情

“各位。”

当大家已经差不多都看完的时候，小爵爷走到床边拉开帷幕，打开窗户。在城堡之外，街道之上，孩子们的哭声阵阵传来：大人们早在早上六点的第一秒，就全部彻底解体。那些抱着孩子最后一次入睡的大人们，崩塌成温暖的灰烬，等待孩子醒来接受事实。

“情况大致了解一下就可以了，目前我们要做的事情是——”

砰！

小爵爷话还没说完，城市就传来一声巨响！随后便是烈焰升腾，烟雾隆起，再然后便是更大的尖叫声传来……

“我的东西！那是我的！”

“不要挤呀！疼！呀，我被撞倒了！”

小爵爷砰的一声把窗户关上，暂时隔绝了圆桌厅堂内外的声音。

“千里之行，始于足下。”小爵爷回到座位上对你们说，“这将是我们带领大家走向未来的第一步。”

“想办法先灭火救人吧。别忘了，大人们为我们准备的魔法工艺模块也储存在法师塔内。”

这次爆炸来自城市内的法师塔。法师塔内13-17岁的学徒目前都躺在床上昏迷中，那些12岁及以下的法师学徒们试图按照导师生前留下来的指令，继续制作魔法道具和药水，但成年法师们不知道的是，元素生物同样也会按照是否成年来湮灭，因而原本负责钝化烈焰反应的冰元素同样消逝了，这就使得火焰抗性药水在提纯（相当于升环）的过程中缺少了冰元素压制，从而导致烈焰失控——那之后，负责化魔力为元素的转换器失常，引发了法师塔局部回路暴走，汹涌的法力又横扫了库存，引发了爆炸和火灾。

魔法工艺模块是一种魔法流水线，输入原料和物品就可以自动加工成模块记载的物品，例如短剑或铁锤。

这一章节的重点就在于“调查”和“决策”。无论小小领导团要怎么做，他们都必须知道情报，而情报恰恰是目前这个青涩剑湾世界最难准确获得的东西——大家都只是孩子！

#### 报告与真相

这场火灾虽然很大，但法师塔内部也有一些灭火装置，五分钟后火情就会得到控制——所以真正的问题在于混乱的孩子和谣言。

孩子们在描述事情时总是希望往夸张的描述，以此来显得自己描述的事件很牛逼，很值得重视。正确判断危机的程度是十分重要的。

就在你们讨论的时候，报信的孩子跑了进来，“报告各位大哥哥大姐姐，刚刚内城东南角的法师塔发生了大爆炸，整个塔顶都飞起来了，摇摇欲坠，大火冲天啊！还有好多孩子被炸上天了！而且现在大家还在趁乱抢周围的商铺，这可怎么办才好啊！”

正如前文所言，这个孩子汇报的事情有不少夸大之处。爆炸只是炸开了侧楼的墙壁，并且爆炸的地点也只是在楼顶，这其实不会导致法师塔主体结构受损。此外，明火已经得到了控制，法师塔的损管已经把门给关上了，火势蔓延得不那么快。另外，并没有孩子被炸上天，只是操控机器的那个小法师被炸死了，其他人则没有受到什么严重的伤害。

另外，孩子们更多的是在慌乱地逃跑，他们不慎撞到了一些货架或者丢掉了手上的东西，这使得地上一团糟，看起来像是发生了哄抢。

#### 调查真相

如果玩家对他的话语感到不可靠，那么他们有很多种方法确认真实信息，例如：

* 直接去现场看看，小跑过去大概需要20分钟，这可能有点久。飞过去则只需要3分钟，魔法扫帚作为一个普通道具，完全可以现在就取出来用。魔宠同理
* 再探再报。德尔萨王城的情报机构由丽莎负责，如果有人问起“派一个可靠的去再看看”，她会调一个游荡者孩子快速搞清楚情况。游荡者走王城密道，来回仅需要10分钟。
* 使用法术。一些情报类的法术可以直接搞清楚发生了什么，比如鹰眼术。如果玩家们没有那种法术，可以直接使用卷轴。
* 通过DC15的洞悉来判断报信人的说辞有所夸大、亦或者通过DC14历史得知这一法师塔的损管系统可以管得住这场火灾。此外，让陷入慌乱的法师学徒冷静下来，也可以让他们主动说出法师塔足够可靠的信息。

其他确认信息的方式还有很多，请鼓励玩家们对事件决策进行深入思考，天马行空的办法说不定比现实中的办法更能应对青涩的世界！

#### 应对措施

如果没有进行调查，那么决策团很可能开始调动军队维持秩序、准备更多的资源应对火灾，甚至宣布戒严来消耗大量资源。好在，决策团队中有小爵爷的存在。

小爵爷在故事中扮演一个引导NPC和靠谱好队友的角色，不过如果他太过亮眼，您也可以设计他在小小领导团中只有一个人，无法对抗其他小小领导的声音——他毕竟只有一个人。丽莎或许会帮他，但您也可以让丽莎因为不擅长开会而没能及时发声。

让角色们服务于玩家希望的故事走向，是最重要的。

无论如何，如果玩家和其他小小领导准备用力过猛，小爵爷就会出来阻止：

“请等一下。”小爵爷扶额对你们说道，“我在过去的一个月里走访过全城的各个节点，法师塔的火势不会严重到那种程度。”

“真的不会吗？那可是火灾！”旁边一个贵族小孩说道，“我家的庄园之前就起火了，整个庄园都被烧了！火灾任何时候——”

他说话声音逐渐小了，因为小爵爷拍了拍他的肩膀。

“淡定一点。谋定而后动，调动人手太多了，孩子们更可能误会我们要搞什么大事。猜别的还好，如果猜测我们准备对其他有权有势的孩子动手，我们的公信力就没了。”

不管其他孩子们一知半解的表情，小爵爷转向你们。

“各位，既然我们曾经在选拔中齐心协力，不如信一回我的判断？”

那之后，会议会重新开始讨论怎么解决，您可以自由地安排不同的角色说出不同的解决方案。

解决问题可以参考下列措施（**星号表示小爵爷会采取的行动**）：

* **什么都不做：**法师塔的火会自己熄灭，但需要经过一次D20骰点，如果点数低于5，那么火焰将蔓延到其他建筑，虽然也会被扑灭，但会让法师塔周围的配套产业瘫痪，影响生产能力。
* **立刻调动消防队前去灭火：**虽然想法很美好，但文艺复兴时期的封建王国并没有消防队这种编制。
* **调动卫兵灭火：**卫兵们仅仅是刚刚上任，他们现在的工作压力非常大，不仅在维护秩序，还要熟悉街道和巡逻节点，让他们灭火需要15分钟才能到达现场，虽然会有一定的混乱，但不会让火势蔓延。
* **调动王朝近卫军灭火：**由于王朝的家族时常轮换，近卫军并不像东方王朝那样受重视。德尔萨王朝的官军质量有一定的问题，这一问题在青涩时代，由于空饷和腐败的问题，导致接任近卫军的孩子们要么营养不良、要么人数不全，让他们去救火需要花费一个小时才能到达，这个决策等同于什么都不做，并且还要支付军饷才能调动这些没吃饱的孩子们。
* **签署一份领导团声明，调动丽莎的谍报系统：**让间谍去救火在此时意外地卓有成效，因为间谍这一个多月来一直在熟悉各城市的地形。他们抵达得很快，并且会公示你们签署的文件，来激励在场的孩子们一起救火。这基本上可以做到完全灭火。
* **调动施法者前去灭火：**由于各种造水魔法和空气阻断魔法的存在，灭火会十分容易。让领导团中的法师学徒或小小神官通知自己的人手，都可以起到灭火的作用。
* **直接使用卷轴：**虽然很贵，但诸如**水墙术**这样的法术可以轻松灭火。这需要一个玩家亲临现场亲自施法。
* 亲临现场：玩家控制的小小领导们决定直接去现场参与灭火，这无疑可以确保火灾得到控制，不过后续事件会让他们知道，不是每件事都可以亲力亲为的。
* **调动旧部：**旧部指的是在废墟选拔中，曾经接受玩家们指挥的孩子们。这群人几乎就是王国目前最精锐的力量了，而且他们绝对听从小小领导团的指挥。旧部只有小爵爷、赛妮亚、丽莎和玩家们有。调动旧部可以有效地灭火、维持秩序、逮捕捣乱的孩子，并使得玩家们的**领导力+5**。

此外，无论怎么解决问题，都可以**使领导力增加3点**。

**领导力**是对个人、团队威望的体现。高领导力可以使政策推行更顺利、国家团结程度更高，并让孩子们更加信服小小领导团。此外，在改革过程中，领导力也事关重大。

### 找爸爸妈妈

在解决完火灾问题后，小小领导团需要立刻开始重新恢复管理。仓库需要有人管理，人员需要有效调度，社会上的孩子们需要重归岗位负责自己的工作，而这都需要统筹规划。

当你们好不容易设法扑灭了火焰，疏散了人员，准备稍微休息一下、吃点甜点时，侍从孩子们又急忙忙地跑进来，“各位大哥哥大姐姐，外面有好多人吵着要见你们一面呢！”

法师小小领导人摘下帽子叹了口气，“能不能让他们等一会呢？我们才刚刚忙完呢，以前的皇家也不是想见就见——”

外面炸锅一般的声响盖过了法师学徒的抱怨声。护卫孩子们试图拦住这些人，但涌进来的孩子们数量实在是太多了。

小爵爷带着饶有兴趣的眼神看着这些护卫，似乎在观察他们是否会拔剑保卫领导团。然而，某人的身影挡住了他的视线，小爵爷抬头看去，只见丽莎起身悄悄唤出巨剑，护在你们身前。而赛妮亚则把头盔的面罩一盖，抽出单手锤在桌子上猛敲数下！

巨大的噪声让孩子们安静了一些。小爵爷轻轻咳嗽几下，起身拍了拍丽莎的肩膀。少女看了小爵爷一眼，在一旁蜷着腿坐下。

男孩理了下领子走到众人面前，“各位，我们之前正在忙其他事情，你们也知道，当下各项事务都需要我们来协调处理，不过我们很乐意倾听热心市民的建议与诉求。”

涌进来的孩子们你看看我，我看看你，似乎都被这种成熟给镇住了。不过很快就有个小女孩大喊道：

“我要找妈妈！”

“爸爸！爸爸不见了！”

“我的猫猫突然不动啦！领导哥哥能不能帮帮我？”

“神殿缺乏治疗法术！请您给我们分配一些卷轴度过危机！”

“交易不是公平的，但我找不到裁判官！小小领导们，请帮帮我！”

咚咚咚！

赛妮亚再次用钉头捶在桌上猛敲，大家一下子就安静下来。“从你开始！”赛妮亚指向某人，“一个个来！一起喊话太吵了！”

孩子们说的大多是些鸡毛蒜皮的小事，但这目前也透露出一个严重的现状：大人离开后，孩子们不知道找谁求助来解决自己应对不了的问题！小爵爷看向你们，看来重塑秩序的最关键环节就在这里了。

这一危机本质上是在考验小小领导团的治理能力。众所周知，个人的力量是有限的，而人要组织起来才能应对更大的挑战。

在大人们逝去后，孩童社会继续沿着大人社会的惯性前进。然而，大人，或者说指导者的缺失，让这种惯性在一开始就出现了偏离正轨的情况。

例如，神殿里的生病孩子们都在疼的哀号，但由于缺乏轻重缓急的诊断、足够多的环位，导致一些重伤孩子没得到照顾；作坊的孩子们生产出来的东西堆在加工场地旁边，因为没人被命令去搬运。政府方面更为明显，浩如烟海的琐事找不到对应的小小官员解决，被低效和不安驱动的孩子们于是涌向**小小领导团**，这个目前最靠谱的机构寻求帮助。

下列问题，如果玩家们不是很有头绪的话，可以通过一个DC15的调查来找出最佳的解决方案（带星号的那个）。DC10的调查则是DM从参考选项中随机抽取一个呈现给玩家。

#### 爸爸妈妈在哪里？

当孩子们遇到解决不了的问题时，他们第一时间会寻求爸爸妈妈的帮助。然而，现在所有活着的生物都成了没妈人，因此孩子们逐渐意识到：这世上再也没人会无条件支持自己了。

对于这个问题，下列是参考解法：

* **告知实情**。“爸爸妈妈已经离开了我们，再也不会回来了。但是，在这片土地上，稚嫩的我们一定可以撑起一方烟火。”

这么做会让孩子们立刻开始哭闹，但只要放着他们不管，成熟一些的孩子们终将会行动起来，顶替大人们的位置——只不过这个过程可能需要几周，对于解决目前的危机不是很好用。

* **DC13欺瞒：善意的谎言。**“爸爸妈妈只是在考验我们哦，他们在看着我们呢，考察我们能否一个人去做饭、洗澡和换衣服，以及其他的工作哦。只要我们做好自己的事，爸爸妈妈一定会在我们把家园建设得更好的时候回来的。”

孩子们未必不知道爸爸妈妈已经死了，但这样会让他们有个盼头。时间会抚平他们的创伤，何况并不只是某个孩子死了爹妈，所有人都是这样，也就再没人可以撒娇。

* **化身双亲**。“他们去了很远的地方，临走前委托我们来照顾你们。跟我们来吧，一步步地做好每一件事，领导团会给予你们及时而合适的指导。”

这一举措可以直接增加1点领导力。不过，这也意味着领导团需要直接和所有孩子打交道，而随着领导人们的精力消耗，他们要么放弃这个说辞，要么等待孩子们都不再哭喊着找爸爸妈妈，要么……化身为封建关系下的“父亲”，处于一种神圣不可侵犯、生杀予夺的高位上。

* **以神祇信仰代替**。参见下一个故事“信仰危机”的解法。

#### 领导问题

第二个问题就是解决孩子们寻求帮助的困难了。由于大人缺失，尚未完全熟悉工作的孩子，或者只是有些紧张而手足无措的孩子们，迫切地需要别人的建议，来告诉自己该怎么做。另一方面，如果有问题无法解决，应当找谁反馈和请求支援？这当然不能全部都让小小领导团来解决，玩家和其他孩子们也不是万能的。

* **严格遵循大人们留下的步骤**。事实上，在大人们离开前，他们就已经预料到了孩子们记不住的情况，于是把每个工作的指南都写了下来。但受限于识字率——大人们和小孩们都十分感人——的问题，手册不是尽善尽美，甚至是有错的。不过，这一点可以派遣一些12岁左右的大孩子们去拼读手册的内容，随后给予指导建议。而这些孩子们也会担任临时指导员恢复劳动秩序。
* **缩编减压。**事实上，由于人口锐减，整座城市完全不需要那么多工作岗位维持运转，有些岗位也在此时不被需要，例如青楼服务业人员和酒厂员工，许多农夫也不用使劲工作，毕竟余粮足够。此外，由于孩子们生产力不够，大人们安排的工作，他们可能要花成人2-4倍的时间去解决，而这也是没有必要的。这一举动可以让孩子们减少一些“做不到”产生的压力，不过后续恢复生产需要多花费点功夫。
* **培训**。许多职业在法师塔内都留下了一些影像记录，而一个月的时间也的确不够孩子们掌握生产技能，因此不妨在此时重启王城内的各个学校，把孩子们重新安排进去学习培训。这一举动方便管理，而且更符合孩子们的认知——孩子们眼里，校长比国王要厉害一些。这一举动**不会**增加前期开支，因为此时的金币其实没有多少意义，而当老师的大孩子们也对钱不是很感兴趣。几周后，得到培训的孩子们将重新逐步接管生产环节。
* **不管。**让孩子们自己管理自己也是一种管理啊。“大人们在的时候你们要被他们管着，大人们不在的时候，还不能想干什么，就干什么吗！”这一举动会让孩子们内耗，最终通过开摆等方式达成平衡。不需要领导也就解决了领导问题嘛。

无论怎么解决，只要秩序得到恢复，都可以使得**领导力增加5点。**

### 信仰危机

好不容易解决完火灾和管理危机后，代表教会的小小领导又在会议桌上提出了一个大问题。赛妮亚和另一个教会小领导会在圆桌上提出有要事详谈，随后，费伦诸神的小小祭祀就会来到会议厅，向小小领导团作出报告。

德尔萨王朝的教会处于一种特殊的地位，在禁止邪恶神祇信仰的前提下，王朝推行信仰自由，但作为一个骑士国家，国王更倾向于坦帕斯、提尔这种可以直接增加战斗力的神。此外，诸神的追随者们统一起来接受教会的管理，而教会的领袖则是国王、联合推选的大主教以及各教派的领导人。

多元信仰使德尔萨王朝可以更容易地治理新征服的土地，而尊重魔法则让王朝具备更强的火力。不过直到青涩时代来临之前，贵族与国王、教会和法师塔的关系都趋于紧张。

“各位。”

在之前的几小时里一贯强硬的赛妮亚，此时居然有些害羞地开口，“这个，教会方面有些事情需要跟你们商谈一下。”

“看起来不是很着急，那不如等一等？我觉得赶紧宣布贵族爵位依然有效，才能安抚王城和各地的贵族们。”

“咚！”听到那个平原地带的贵族代表打断，赛妮亚重重地敲了下桌子，“听着！这很重要的！和你们贵族依靠血统和金币维持生活不一样，更多孩子们靠的是诸神给予的那点盼头！”

小爵爷压了压手，等双方都没那么激动后，才说道：

“的确如此。不同的大人有不同的需要，不同的需要又产生不同的祈求，而掌握各种职权的诸神就是回应他们辛勤劳作的尚未存在。”

见其他孩子们似懂非懂，丽莎小声说道，“也就是说，诸神的存在就好比学校里发小红花的老师吧。”

这下大家听懂了，赛妮亚于是叹了口气，走到大门前使劲一拉，这个喜欢战斗的孩子王居然愣是拉开了你们一起使劲才能推开的房门，在那条一人宽的缝隙里，各个神殿的小小大祭司鱼贯而入，在围在了圆桌走位。

“各位达人，我们遇到了前所未有的危机。”

提尔的牧师颤抖地说道，“提尔不再回应我们虔诚的祭司，其他诸神也是，德尔萨王朝已经被诸神抛弃了！”

站在玩家的视角来看，这件事恐怕会有些意外。毕竟，在之前的废墟选拔阶段，赛妮亚就曾经带领“战斗爽帝国”全国皈依坦帕斯信仰，并确立了国教，凭借坦帕斯先生给予的BUFF横扫了玩家帝国以外的（包括小爵爷）的国家。

然而，事实也非常简单，诸神也被那抹杀一切成年生物的诅咒覆盖了。他们强大的实力让他们不至于灰飞烟灭，但由于信仰的大量消亡，这些神祇都陷入了沉睡状态，而他们的其他天界生物（或魔界生物）随从则直接被抹去了。

#### 调查原委

面对这一情况，玩家们有很多种方法可以得知上述信息，例如：

* 如果队伍里有神术施法者，可以让其施法看一看。神术施法者会感觉自己的神术来自一片混沌的汪洋，而不是如同以往那样来自某个特定的领域或誓言（参考模组开头的可选项）。凭借这一点，一个DC10的奥秘可以得知神术的法力池都混淆了起来。
* **DC13的宗教**。结合教会汇报的内容，以及对神学的理解，玩家们可以知道诸神沉睡的事实。
* 使用异界探知等可以和上界交流的法术（以及卷轴）将会一无所获，这可以反映出不仅是诸神，连其他外界的超凡存在也遭受了毁灭性的打击。
* 现场举行祭祀并聆听神的低语，这将会一无所获。激进一些的玩家可能会试图咒骂神明，不过这同样也不会有任何效果，甚至那些比较暴躁的神也不会回话——这当然也可以让玩家们推断出真相。
* 赛妮亚直接挑明。作为坦帕斯的受洗者，她早早地从自己的神那里得到了预言，提前知道了这一事实——只不过，赛妮亚如此敬爱坦帕斯（因为他很能砍），所以一直拒绝承认坦帕斯的沉睡。主持人可以提示玩家们注意到赛妮亚那复杂而单纯的表情，从而通过一个DC14的洞悉来确定赛妮亚知道些什么，并通过DC10的游说使其倒出知道的信息。

#### 应对措施

诸神信仰深入王朝的方方面面，好在孩子们终究对神祇没有那么深刻的信仰。不过，教会作为王朝的一个大势力，不仅有钱，有施法者，还有占据的许多人口。这些作为教会附庸的劳动人口目前只剩下了孩子，他们还在延续父母辈的惯性，继续在田间劳动，并定期去教堂祷告。这使得教会在短期内就是很有实力……但，小小领导团的私人武装也足够把教会付之一炬。

下列是一些应对这一情况的方法：

* **重新传教，恢复信仰**。通过在孩子们之间传教，让孩子们找到可以替代“大人”的精神寄托，以此让对于信仰之事懵懂的孩子们找到可以指引自己前路的强大存在。
* **这可以让领导力增加2点**。

随着时间流逝，诸神将逐步恢复一定程度的清醒，虽然还无法控制他们的伟力，但他们可以在间歇性的苏醒时给予信徒们一定的指引，由于信仰缺失，诸神会十分热心地带孩子们。这一举措不仅可以满足教会的需求，还可以让全国的孩子们都逐步感到安心，更可以通过分散信仰的方式巩固权力，将凡世和神权隔开。此外，在一些国家无法应对的危机时，这一选项可以为后续的神界干涉提供基础。

* **取缔传教，缓滞诸神。**通过给予教会安抚、让他们认清诸神已经逝去的“事实”，教会虽然可以继续存在，但不再和诸神有着以往那样紧密的联系。

**这可以让领导力增加5点。**

由于德尔萨是剑湾地区的一个大国，仅仅是这一个国家的无信仰状态就可以让费伦诸神苏醒恢复的时间大大迟缓。这么做可以进一步让权力停留在凡间，但后续的危机也无法援引神界力量进行干涉。

* 单一信仰，确立国教。通过DC10的游说可以让其他小小领导达成确立国教的共识，那之后，通过DC12的宗教检定，可以判断出不同神祇作为国教可以取得哪些好处。

这一策略在废墟选拔阶段，就已经被赛妮亚采用过，她通过确立坦帕斯国教取得了战神的赐福。那之后，通过DC14的游说检定可以让教会接受这一事实，亦或者直接以政令形式宣布国教，让王朝的政府机构里的孩子去各地宣读信仰国教的理由和好处。

确立国教可以让**领导力增加3点**。

小小领导团中的**赛妮亚**信仰坦帕斯，其他小小领导，除了小爵爷和丽莎，或多或少都根据家族传统信仰不同的神祇（例如教会的孩子信仰塞伦涅，而商人的孩子信仰渥金）。

下文中，通过祭祀取得特殊效果的仪式，一般视作消耗**2500GP且需要2小时**进行的至多500人的仪式。

确立国教可以根据领域不同取得不同的增益，包括：

**自然领域：**全国可以获得来自神祇的天气预报，且小小领导团全体获得所有豁免检定+1加值，求生、驯兽+1加值。另外，在丛林中作战时，军队及小小领导团成员获得+1攻击检定加值。

**暴风领域：**玩家角色可以通过献祭请求下一天是否下雨，大于5000GP则可以确定天气和降水量。此外，小小领导团的攻击附加1d4点闪电伤害，对闪电伤害具有抗性。

**秩序领域：**全国的政令、治理、立法推行将会更为顺利，进行相关检定时可以获得+2检定加值。此外，小小领导团对于混乱生物的攻击检定+1加值，伤害+1d4点神圣伤害。这一效果也可以通过祭祀来扩散到全体参会者。

**诡术领域：**小小领导团成员的情报收集检定必定成功，在黑暗中时移动速度+10尺，攻击检定+1加值。全体国民的隐匿检定+1加值，小小领导团的欺瞒、游说检定获得+2加值。此外，可以通过祭祀来给予参会者黑暗视觉，持续8小时。

**死亡/坟墓领域：**小小领导团的攻击附带1d4点黯蚀伤害，全体国民的毒素豁免检定+2加值，死亡豁免具有优势。此外，可以通过祭祀使得参会者获得8小时的毒素伤害抗性。

**奥秘/知识领域**：小小领导团的奥秘/历史检定获得优势，全体国民的奥秘/历史检定+1加值，标准魔法工业模板的稳定性和产量都得到大幅提升。每天一次，可以向神祇请求行动指导和情报支持（由主持人代劳）。此外，可以通过祭祀来使全体参会者获得一项元素伤害抗性。

**光明/暮光领域：**小小领导团获得光耀伤害抗性，且造成光耀伤害时可以额外造成1d4点光耀伤害。此外，只要教会每天维持礼拜，国家的边境就会始终笼罩在白天强光、夜间月光的照耀下，为其他国家标注边界线，这可以有效增强国家的地区存在。通过祭祀，可以使参会者仅限一次，令周围15尺敌人进行一次DC14的感知豁免检定，失败则陷入目盲状态。

**生命领域：**小小领导团的治疗骰大小提升一级（例如1d4改为1d6,1d6改为1d8），全国涉及治疗的检定都可以获得+2加值。此外，可以通过祭祀来为参会者恢复3d8点生命值并给予1d8点临时生命值（这在等级较低的情况下非常有用）。

**锻造领域：**确立这一国教后，首都的孩子们立刻明白标准魔法生产模板的重要性，并且工匠孩童将在梦中学会如何使用这一模板。国家的锻造业也将恢复得更快。此外，小小领导团的所有防具和武器均变为魔法物品，且获得+1。如果已经有加值，则再获得+1。通过祭祀可以将这个效果延伸到所有参会者，持续一周。此外，战争中的战争机器的检定均获得+2加值（例如床弩和火炮）。

**和平领域**：只要国家不处于侵略他国的状态（侵略的判断由主持人自行决定），**所有技能检定和豁免获得+1加值**。此外，如果你们的国家正在遭遇侵略，所有保家卫国者都将获得**+1攻击检定加值和+1 AC**。小小领导团设计和平谈判的检定均取得+2加值。此外，祭祀可以用和平庆典代替，这可以为推进政令或改革起到较大的作用。

**战争领域：**（赛妮亚会力推这一国教并“花痴”地赞美坦帕斯，例如“坦帕斯是最英俊最勇武的神”以及“没有坦帕斯，就没有战争与和平，没有建立文明所需的血与铁”这些从直接到文艺的赞美词）

**只要遵循战争法**（例如优待俘虏、不蓄意屠戮平民、不蓄意破坏民用设施），小小领导团成员及全国正规军均获得**+1攻击检定加值和军用武器熟练项**。此外，确立这一国教后，首都的军用装备生产会快速恢复，军工的孩童们将在梦中学习各种锻造知识。通过祭祀可以让参会的正规军再获得**额外的+1AC**，并在接下来的一周内获得**所有盔甲熟练项**。此外，小小领导团可以向神祇申请至多价值**十万金币的军事行动贷款**（可以直接在神的领域中置换为军需品传送到祭坛上）。

确立战争领域神祇作为国教会，导致第二章的外交工作变得困难一些。

* **创造神祇**。首先，玩家们和小爵爷需要通过DC12的游说说服其他小小领导团（小爵爷的游说为+7），其次，需要通过DC15的宗教检定与教会神学辩论，让他们认可诸神已经弱势，此时正是创造一个符合国家利益的新神祇的时候。

在费伦世界，神的诞生与人的信仰息息相关。诸神有些是至高神IO创造的，也有一些曾是英雄而升格为神。事实上，凡世的希望与祈祷也可以创造出一个新的神，只不过由于旧时代的神界竞争激烈，新诞生的神往往只能成为强神的附庸——毕竟，人世间可以被神代表的领域只有这么几个。

然而，在青涩时代，即便是神界也难逃浩劫，那么此时如果有一整个国家都确信某个本不存在的神存在，并且有一套完整的神学解释、神话起源和全套祭祀仪式，那么完全可以在神界创造出一个新生的神祇。

这么做可以让**领导力增加6点**，毕竟造了一个神，太酷了！

有关诸神编撰的参考，可以查阅《剑湾冒险指南》的“费伦诸神”内容，亦或者查阅其他神的词条寻找文本参考！（例如坦帕斯）

创造神祇需要如下准备：

1. 确定神的领域。领域参考上述可选领域及效果。此外，在后续游戏过程中，还可以解锁第二领域！
2. 确定神的圣徽、名称、称号、阵营。
3. 编写神的事迹、性格和目标。
4. 确定仪式、牧师衣装和节日。（DC10宗教基础成功，DC15中级，DC20可以一步到位编撰完美。不过，成功程度对游戏没有实际影响，只是为了让玩家有成就感）

在做完这些准备后，小小领导团和教会就可以宣布新的信仰了。由于孩子们的世界观尚未稳固，而且从事的职业和劳动强度，也暂时不需要通过信仰对应的神来提高效率，所以传教将会比较顺利。而随着新神信仰的普及，这个弱小的神将真的诞生在神界。在后续内容中，还会涉及和神明谈判的游戏内容，那时候选择创造神祇的玩家将会获得巨大优势！

* **好巧不巧，我就是神：**通过DC17的游说可以让小小领导团决定由某个小领导成为孩子们的敬仰对象，而通过DC18的宗教检定可以让教会配合宣传。**这将提高10点领导力**，不过更多的好处还是集中在治理和世俗领域。此外，这也会让成为“神”的孩子的安危成为友方的精神支柱。

### 间奏

在解决完初步的危机后，天已经彻底黑了，不对，你们都已经不知道过去多久了！期间有些实在熬不住的孩子们去睡觉又回来，你们之中也有人轮换了好几次。

真不敢相信，仅仅是接管大人世界的第一周，你们就已经忙到要起火了，而这还只是最关键的几个问题！在侍从和求助者退出大厅后，你们直接趴在了桌子上，这时候才想起来要扒拉几下已经凉了的饭菜——哇，一想到危机都解决了不少，就连饭菜都香了不少

你们齐心协力把文件和皮革挪到别的椅子上，随后抱着餐盘一顿狼吞虎咽。在饭桌上，恐怕也只有丽莎可以保持优雅了，她难道不饿吗？你们用这样的眼神看着她。

女孩先看向小爵爷，在发现这个像大人一样的男孩，此时也在猛猛干饭时，一直都没什么表情的丽莎突然露出了有点得意的笑。她吐出舌头露出舌尖的糖果，以及被糖染成蓝色的嘴唇——察觉到这一点时，丽莎轻轻咳了一下，看向其他女孩子，当发现赛妮亚正试图用战锤粉碎龙虾壳时，她这才恢复了如常的面色。

这时你们才想起来，之前似乎在文件里看到过，她可是曾经连续追凶直到干掉凶手的追猎者，连续工作几天，她自然十分有心得。就这样你们终于迎来了自几天前早上醒来后的第一段休息时光，而此时已经是不知道几天后的晚上十一点了。严格意义上，对于十二岁的孩子而言，这是纯粹的熬夜和有害健康行为，然而巨大的压力让你们不得不承担这些。

吃饱的感觉让你们萌生厚重的睡意。侍童扶着眼皮打架的你们回到了自己的房间，他们为你们换上睡衣，盖好被子，而小爵爷则摇摇头，和丽莎对视一眼，随后两人前往各自的宿舍，挨个检查好你们和其他孩子是否盖好被子。

脚步声逐渐远去，门外似乎有人在小声交谈。

“嗯，拜托你了。”

这是谁对谁说的呢？拜托什么？在这样的思绪下，你们昏昏沉沉地睡了过去……感觉就像是刚睡下就被吵醒一般，你们本以为会在梦中见到已经逝去的亲人，可当视线恢复时，却只有丽莎那表情不是很丰富的面容。

“该起床了。”她轻声道，“这个国家还指望着我们呢。”

完成这些事件后，玩家角色将提升到4级！

## 治国事件

从第二天开始，局势将进一步演化，玩家们将面临更多琐碎，但比较好解决的事件。这一部分比较自由，您可以根据自己的需求扩充任意内容，而模组会给出事件的起因、相关人员、描述和成功与失败对应的结果。

这些事件全都是首都内的事件，而一旦完成其中的5个，或者您认为可以继续推进故事了，就可以进入到下一部分，也就是走出首都，开始接管其他的省份，与地方上的小小贵族和小小市长们进行交互了！

话又说回来，此模组建议您先进行下面这一个事件，让玩家确切地知道他们多么有权势：

### 不好玩！

随着时间流逝，一两周后，在小小领导团和各级小小机构的组织下，王城总算恢复了正常的生产生活秩序。然而，这样的有序持续了一周，你们便惊奇地发现，街道上的守卫越来越少，商店关门的也越来越多，工坊里挥动锤子的孩子也满脸疲惫，就连学校里本该上课的孩子，甚至是应该在讲台上播放大人们留下来的——课程魔法石的——大孩子，此时也已经不见踪影了！

“大人们！就是这样！”

城堡里的管家捧着长长的报告纸说道，“各位大人的国民都已经懒惰得不像样子啦！难道遇到诸君这帮英明神武的统治者，这些孩子们非但不感谢你们的恩情，还胆敢……”

管家立刻住嘴了，因为丽莎正在用厨师准备切肉的目光盯着他。与此同时，小爵爷敲了敲桌子。

“没有哪个孩子会无缘无故地罢工罢课，而且我也很怀疑这到底是不是那么严重的情况。”揉了揉有些发黑的眼袋，小爵爷喝了口绿茶继续道：

“还有，注意你的措辞，不是‘我们’的国民，我们和外面的孩子们没有什么本质上的不同，现在国家需要共渡难关，我们的管理范围还没出首都呢，怎么就开始想当别人的爹妈了？如果你从书上学了些奉承君王的美言，那你疑似有点叛国了，因为这段奉承的原文，是被德尔萨王朝击垮的那个末代国王，在被打得节节败退时，弄臣忽悠他的话语。”

赛妮亚闻言直接笑出声来，其他几个小小领导人也笑到开始拍桌子，那几个贵族孩子脸色有点不太好，不过大家都在笑，所以他们也跟着笑了笑。管家吓得魂不附体，“不是，我……我没有那个意思！”

在他开始号啕大哭的前一秒，丽莎走过去捏住了他的嘴巴，挠了挠他的肚子，这搞得管家孩子破涕为笑，随后哭笑不得。小爵爷摆摆手示意他退下，然后对你们说道：

“其实我大概也能猜到怎么回事，不过，我们领导团的人还是得出几个人去走访调查一下。这样吧，大家就分头行动，去调查自己想去的地方吧，而诸君……似乎没有明显的派系，那就任君挑选吧。”

随着秩序逐渐恢复，孩子们回归了学习和工作的生活。然而，在大人们设计孩子们的时间时，他们显然忽略了一个问题，或者说对国力的恢复速度的追求，让他们不得不忽略一个问题：孩子们太累了。

由于大人们普遍不希望国家在自己死后衰退太多，他们要求孩子们既要好好学习，又要顶替大人消失造成的劳动力缺口。所以，孩子们现在普遍是六点起、十二点睡，白天工作晚上上课。对于那些轻体力劳动的孩子们还好，但对于体力活的孩子们那就简直是地狱了，又累，晚上还打瞌睡学不进去。

最重要的是，孩子们并不需要努力工作来养家糊口。父母们给孩子们留下了所有的遗产，而全社会都认同这一点，所以孩子们拥有的遗产，虽然不能说公平，但至少也可以让一个孩子衣食无忧地度过很多时日，这除了导致孩子们不需要努力谋生，还导致了另一个可怕的结果：货币停滞，不再流通。而不流通的货币，其信用大致等同于狗尾巴草。

下面是一些NPC在调查过程中可能的感想：

丽莎："倒也……不失为一种办法吧。不过他们真的没有变强的诉求吗？"

赛妮亚："外敌随时可能来，而那些傲慢的贵族孩子指不定哪天就要叛乱了！这些孩子们难道完全不知道危机就在眼前吗！"

贵族孩子：“只能说孩子终究是孩子，不过……贵族终究是贵族，我的玩伴们做得就很好啊……我认为，应该嘉奖那些依然坚守岗位的绅士和淑女们。”

商人孩子：“各位朋友，你们注意到了吗！我们的钱用不了了！真是翻了天了，居然有人不需要也不喜欢金币！”

法师学徒：“让他们闹去吧，只要我们法师塔内的标准魔法模板全功率运转起来，一切都会好起来的，就让这些他们自己玩自己的去吧。”

教会孩子：“诸神基本要求我们劳动、奉献和享受成果。可是这些孩子们的行为似乎不太符合神的指导。”

通过走访不同的行业，玩家们很容易得知问题所在：

* 工作学习压力太大：每天干18个小时谁也受不了！
* 家里吃喝足够：许多孩子甚至由于压力开始暴饮暴食乃至只吃一口就放着不管；
* 没有成年人进行指导，效率低下，导致工作和学习成了折磨。
* 孩子们之间的攀比和霸凌：一些做得好的孩子迫切地需要证明自己“很厉害”，于是刻意拉高效率，并嘲笑乃至殴打那些做得不那么好的孩子，这让许多孩子都心灰意冷。
* 城市和产业太大了：孩子们上学的地方和工作的地方通常相隔都有些距离，每天花在通勤上的时间太多了。此外，为了维持城市，许多孩子不得不承担人手短缺导致的劳动力短缺，付出更多的努力。

#### 解法

这个问题的解法相对比较单一，其他的方法或多或少都会有些问题，例如：

* **直接减少工作量和学习量**——孩子们的压力确实得到了缓解，可很快，街道变得乱糟糟、工厂的原料积压产出不足，导致上下游同时出现了生产过剩和材料短缺！由于学校的授课减少，孩子们本来的9年学制，按照目前的速度，居然要延期到21年！这显然会让全城都乱了套。
* **让赛妮亚女士出手**，调动卫队去让孩子们干活和学习——孩子们可不管这些，他们可不会轻易服气！大一点的孩子们很快就会拿起东西和逼迫他们干事的人对抗，都是同龄人，谁怕谁呢！即便直接动手乃至造成死亡，孩子们也只会临时慌乱或逃跑，但他们依然会坚持对抗。此外，如果处理不当导致拖延，一些谋求更大权力的贵族小孩还会参与其中，以推翻领导团为目标发动叛乱！
* **进行财政补贴**——通过直接给孩子们加钱、加学习补贴来鼓励他们的干劲。孩子们一开始会很有兴趣，毕竟这可是国库里直接发金币出来！父母还在的时候，大部分孩子最多也就接触过7-8铜币让他们去买菜，而现在闪闪发光的金币就在眼前！可很快孩子们就会发现大家似乎都有金币而商店里不是物价高得受不了，就是因为物价没变导致货一抢而空！这一做法是无法完全解决问题的。

此模组提供一种可以比较好地解决这一问题的解法。请记住，如果您的玩家可以做到言之有理，那么您应该鼓励他们这么做！

"目前的方法解决不了问题。我们需要一个……更‘有趣’的方案。"

小爵爷拿起桌上的一枚金币，随意抛到角落里。

“通勤太久、压力太大、金币不管用……这些问题本质上还是因为大人的社会架构不适合我们这些孩子。”

“既然如此……为什么不让‘好玩’成为驱动我们前进的动力呢？”

还记得在废墟选拔中扮演蛮族的地精们吗？这些地精虽然也已经消逝了，但他们的孩子却因为父母归化于王朝，而得到了自由民身份。这些地精孩童们正在茁壮成长，而且也知道如何融入文明社会。虽然孩子们有的时候会取笑他们，但这些小地精也仅仅是在文明的范畴内殴打他们，而不是像野外的地精那样开始抽刀砍人和抢劫。

小爵爷提出的解决方案具体而言有：

* **金币不再是唯一货币**，一种特殊的附魔硬币，也就是**“好玩币”**开始流通。这是小小领导团中的法师学徒小领导，委托各大法师塔批量制作的一种硬币。硬币的获取来源只有学习和工作，并且会和金币一起发放。金币可以用于购买生活物品，而好玩币则可以购买下文中“好玩”的服务和玩具！
* 努**力生产有趣的玩具**，例如跑团配件、机关玩具、好看的小物件和玩具武器！小小领导团中的商人孩子会负责这一点，他的仓库里本来就堆积了很多来自全费伦的工艺品。
* **举办庆典！大力发展餐饮业！**在文艺复兴的背景下，小小领导团齐心协力开发出了中央厨房这种东西，从而让街道上总是有好吃的食物和酷炫的甜点！此外，一些孩子们的工作改成了举办文艺汇演，这让很多孩子们一下班就可以参与到好玩的活动中。
* **放弃一半的城区。**既然劳动力短缺，那只要放弃孩子们维持不过来的产业就可以啦！小爵爷直接把全城的孩子迁移到了城市靠海的那边，这里环境更好，也更贴近王城的城堡，便于管理。此外，人多了起来，也让孩子们更容易找到玩伴！许多空置的住房分配给了孩子们，他们可以自由选择集体生活或者单独居住！而且，人口聚集起来也方便灭火——他们正好在法师塔的喷水道具范围内！
* 制造业扩展规划。虽然暂时放弃了一半的城区，但生产设备和基础设施还在那里。小小领导团会派人去定期进行基本维护，以后人口多了，就可以通过考古和重建的方式快速扩充手工业了。
* **把另一半城区改造为冒险城！**未成年的地精、元素小生物、小型驯化的野兽以及一些喜欢扮演NPC的孩子们入驻废弃城区，这里在领导团的规划里成为探险场地！工作人员在四处播撒种子、移植树苗，同时扫清下水道中的危险未成年生物，一段时间后，一半的王城都成了后启示录那种的石头荒野！只要支付劳动一个月的好玩币就可以进入其中哦！

冒险城中有负责扮演“敌人”的小地精、小鱼人和孩子NPC，他们在城市各处藏了金币和魔法道具！孩子们在任何时候都可以支付好玩币来城区冒险，他们会在入口处领取非致命的武器和防具，深入废弃城区，探索熟悉又陌生的遗迹，发现宝藏，以及和各种可怕（但无害）的生物战斗！废墟选拔中的非致命法阵笼罩全城，这让孩子们即便遭遇危险也可以仅仅昏迷，让教会的孩子们有机会投掷治疗药水。

不用担心火灾之类的灾害！这会让氛围更加浓郁，而且本来就应该是破破烂烂的才有趣呀！此外，为了防止孩子们走不动，到处都是可以休息和吃饭的“冒险者营地”，同时也是小地精们的家，大多数不扮演蛮族的时候他们都在里面吹拉弹唱。当然，参与其中是需要支付好玩币的！

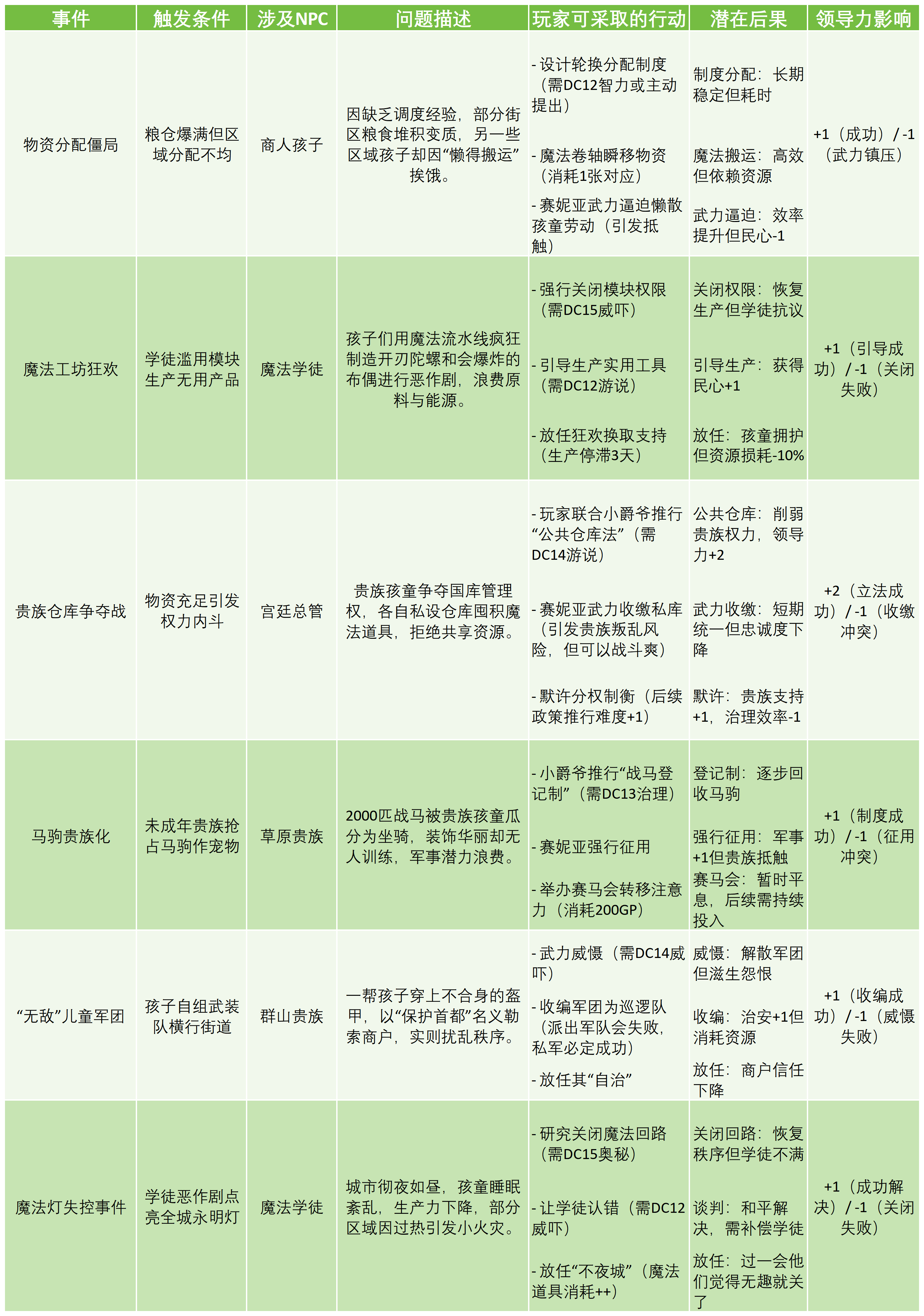
| **地下城名称** | **区域描述** | **主要玩法** |
| --- | --- | --- |
| **“迷失的地精实验室”** | 一个遍布奇妙机关的地精废墟，充满自动陷阱和奇怪发明。 | 解谜、破解机关、制作道具。 |
| **“哥布林勇者试炼”** | 哥布林部族设立的挑战场地，玩家需完成各种考验。 | 战斗模拟、团队合作、竞技比拼。 |
| **“幽影鱼人港”** | 鱼人搭建的半水生区域，充满隐秘通道和水下谜题。 | 潜水挑战、藏宝探险、潜行任务。 |
| **“魔法学徒之塔”** | 由年幼法师们设计的魔法挑战塔，考验魔法知识与实践。 | 魔法试炼、元素控制、解谜对抗。 |

这套神奇的解法让生产和好玩并存，危机不仅解决了，德尔萨王城还笼罩在了欢乐之中！领导力也因此增加5点。

### 其他事件

下列表格将会提供一些参考，您可以根据战役进程自由安排其中的事件。其实，大部分问题都可以通过DC16的游说或欺瞒解决。如果有些描述没有对应的属性（例如忠诚度），那就代表这个并不影响游戏进程，只是给玩家展示的，让他们感觉有后果的表现手法而已。此外，每天应该只安排一个事件，凑一凑时间。

#### 这一部分完成后，玩家角色将提升到5级！治国也是十分辛苦、磨砺和考验人的！



## 进一步发展

随着事件不断得到解决，王城的治理逐渐恢复，而其他小小领导团成员也会和玩家们的角色逐渐成为朋友。

当领导力达到10、15和20时，会分别在休息时触发赛妮亚、丽莎和小爵爷的谈话剧情。

这些孩子的故事可以在前面的“扮演小爵爷”“扮演丽莎”“扮演赛妮亚”等部分找到。

赛妮亚的部分：

“每个人都要讲一下自己的故事吗？”

在赛妮亚脱下板甲，穿上一套可爱睡衣的时候，她听到了你们的谈话。其他人看向她的目光都十分诧异，大家都以为身为喜欢战斗的孩子，她应该穿着铠甲睡觉才对。

“我只是喜欢打架而已，其实也不是多喜欢，而是我只擅长这个。”赛妮亚撅了噘嘴，“你看，我们这几个人里面，有的人擅长法术，有的人擅长管人，还有的人更不得了啦，觉得自己身份有多高贵。那我不就只能负责砍人，还有扮演咄咄逼人的家伙，给你们这些虚人反衬一下吗？”

“我也不是那种只知道砍人的家伙。”

“不，她是的。”教会的小孩翻了个身迷迷糊糊地说道。

赛妮亚抱着腿说道，这孩子确实是个战士，即便说着听起来有些委屈的话，她的声音依旧铿锵，这倒是把你们的睡意都赶走了一些。

“哦……”小爵爷眉毛一挑，“那不妨讲讲你过去的事情？说起来，在座的各位，应该没有你的朋友吧？不会觉得寂寞吗？”

赛妮亚小巧的鼻孔猛出一口气，“教会的孩子只是把我当成大哥大姐而已，我不会和那些需要依靠比自己强的孩子狐假虎威的人做朋友。”

她突然看向（玩家中看起来最能打的孩子），“这样吧，以战士的方式，应该是你讲一段，我讲一段，有来有回的交锋才对。”

丽莎的部分：

“……我？我的故事吗？一段很枯燥的故事而已，既然你们这么想听……”

丽莎说着就准备开口讲，小爵爷连忙制止了她。

“且慢。你全都说出来那就太无趣了，故事要有悬念才可以啊。”

丽莎看向小爵爷，“可是，我的故事你是知道的，没有什么激动人心的地方，你说是吧，小……”

听上去她似乎是要叫“小爵爷”，可不知为何，小爵爷连忙走过去捂住了她的嘴。周围的贵族小孩都露出会心的笑容。

随后，这家伙似乎又恢复了大人的模样，淡定地对丽莎说道：

“不不不，说平淡只是因为你讲得太平静了。仔细想想吧，有哪些孩子能像你这样有这么跌宕起伏的故事？不过丽莎丽莎，如果你觉得讲这些会让我痛苦，那就算了罢。”

听到最后这句话，丽莎的眼神变得锐利了一些：

“……嗯……不。我还记得妈妈跟我说过，一些我觉得很小的事情，往往可以鼓励其他人坚持下去。我虽然不太明白，不过，看起来我们现在就需要咬牙坚持做什么事情。”

“丽莎丽莎。”小爵爷提醒道，“记得像吟游诗人那样讲故事哦，不要平铺直叙。”

“好的，那我开始吧。”

丽莎空灵的声音回荡在房间里，讲述着一段精彩的搏杀。

小爵爷的部分（需要在玩家角色都讲完自己的故事后才能触发）：

随着倒数第二个孩子讲完自己的过往，众人的目光都集中在了小爵爷身上。

“嗯，精彩！”小爵爷鼓鼓掌，“哦，那是不是该下一轮了？（第一个讲故事的玩家角色名称），有劳了。”

“等下！”赛妮亚直接在床上站了起来，“嘿！你这家伙！狡猾的小狐狸、坑杀红龙的红龙、钻入夺心魔脑子里的蝌蚪！”

“这都什么跟什么？我不太明白。”小爵爷还在挣扎。

“说的是你狡猾！”赛妮亚抄起枕头猛抽小爵爷，“你把我们的情报都听过去了，而你这家伙却什么都没说！”

“朋友们，我一直都是非常坦诚的。”小爵爷用被子裹住自己当作铠甲，他看向你们，“尤其是这几位曾经和我共渡难关，抵抗战斗爽帝国的友人，我想现在是时候重续盟约……”

“你闭嘴！”赛妮亚气不过。

“好，我闭嘴。”小爵爷在嘴前示意了一个拉拉链的手势。

“你你你！”赛妮亚意识到这反而让他得逞了。她深吸一口气，环视四周，找到了解决方法。

丽莎在战斗爽少女的目光下，茫然地指了指自己，赛妮亚猛猛地点头。

“爵爷，确实该讲一讲了。我也很好奇呢。”

小爵爷叹了口气，“好吧，既然大家都想听，那么……”

“不是……你这“大家”的范围是不是窄了点？”一旁的法师学徒吐槽道。

小爵爷置若罔闻，“我的故事嘛……比较无聊，都是些领地上的事情。不过，追根溯源，还得从我那非常劲爆地、被赶出伯爵领的父亲说起。”

## 后续内容！

呀！此模组目前只完成了第一章的前半部分。第一章的后半部分则会让玩家们走出王城，初步联系德尔萨王朝的各个地方，了解到目前的事实！

德尔萨王朝是一个剑湾地区的超级大国，北至世界屋脊山脉、南下至高荒原、西临宝剑山脉、东至奈瑟山脉，德尔萨王朝的疆域从海洋到内陆，年轻的征服者王朝让各地出于恐惧的臣服。然而，随着征服者的逝去、国家的腐化，许多地区已经从原本的统治改为了包税制，而玩家们又该如何重现帝国荣光，亦或者准许他们独立、回归原本的民俗？他们又该如何与贵族、民族派系、不同的物种交互？

此外，玩家们还可以和领导团一起进行一系列改革，重新塑造这个虽然年轻却已经腐朽的王朝，使其在青涩时代焕发新生，更好地面对新时代！不过改革的路径困难重重，玩家要如何应对其他大贵族小孩，军队要如何改制，要用什么去拉拢、什么去威吓？权力又该何去何从？

第二章的内容将会聚焦于外交方面。第二章的内容和第一章后半部分息息相关，很可能在顷刻之间，国家内政就要转为外交问题，和平交涉就要变成武装冲突。无冬城、深水城、博德之门等周边的城邦都将参与到德尔萨王朝的动荡中，是帮助还是乘人之危？

不同的城邦将会有不同特性的领导者：无冬城的谨慎、深水城的优雅、博德之门的正义之心，还有南部的安姆帝国谋求从德尔萨这个巨人身上咬一块肉……此外，德尔萨王朝的疆域虽大，但人类无法深入的地带也较多，这个国家依赖道路和商贸维持认同，而在青涩时代的背景下，这一本就脆弱的联系是否还能继续维持？

第三章将会给这些难以应对的问题画上一个突兀的中止符：超凡力量将快速显现，夺心魔蝌蚪压着成年线转化成夺心魔，未成年的魔鬼与懵懂的孩子签订不公的契约，开始入侵青涩的世界；而在剑湾之外，饥肠辘辘又觊觎财富的少年彩色龙从天而降，给失去传奇冒险者的剑湾带来可怕的灾难。然而，这一切都难以被同等的超凡力量阻止，因为诸神在诅咒之下难以复苏……面对来势汹汹的异界入侵，玩家们能否认清这些未成年生物的弱点？他们又该如何应对？

稚嫩的剑湾到底会何去何从？敬请期待此模组后续内容的更新！

# 附录

## #道具

### 午夜弩矢

***弹药，强效，传说***

这种弩箭是动荡年代里，专门用于屠戮失去（但可恢复）神力者的弹药。其制作工艺早已失传，因为其研发者和制造者已经被各位面的生物联手围剿。然而，在销毁午夜弩矢时，还是有一些弩矢下落不明。

任何弓、弩、铳都可以通过对应武器的正常使用方式，来发射这枚弹药，且遵循发射武器的最大射程。

午夜弩矢不会被任何魔法侦测到，其外貌和一枚普通的弩箭没有任何差别，并且会根据周围60尺范围内存在的大多数弩箭改变自己的外表。唯一确认一枚弩箭是不是午夜弩矢的方法，就是从上一任持有者那里得知情报，或者射中目标。

午夜弩矢一旦被发射出去，且目标范围在武器的攻击范围内，便一定会命中，不需要进行攻击检定和伤害检定。不受任何环境、魔法、专长、特性、装备、AC等其他因素的影响，固定造成50点**无视抗性和免疫**的穿刺伤害，不会被任何方式避免或降低。午夜弩矢造成的伤害在10d8天之内不可治愈。

午夜弩矢会穿过任何非目标的单位、地形或环境，不造成任何伤害。如果目标在弩箭飞行时进入了另一个位面，则午夜弩矢会追踪这个生物在位面旅行中的轨迹。一旦受害者改变了所处的位面，则这枚弹药的射程将改为无限，直到命中目标为止。

午夜弩矢命中目标后会立刻消失，无法以任何方式复原。

如果一个目标因午夜弩矢的伤害而HP降低至0及以下，那么目标的灵魂及血肉将会被变成一块水晶，根据目标的实力决定水晶中蕴含的能量。如果是神或强大生物化作的水晶，其中的能量甚至足够一介**凡人成为准神，英雄成为半神**。

### 左手长弓右手连弩

***军用武器 、远程武器、强效、极珍稀（需同调）、1d8 穿刺 - 弹药 (150/600 ft.)、双手、重型***

这个武器需要使用者同时具备长弓和手弩（或轻弩）熟练项才可以同调并使用。这个武器不能触发远程武器应用的专长，例如神射手、弩手等。

这两个武器神奇的允许你单手操控其中的任意一个武器，连弩可以消耗一个附赠动作改为连发模式，以一个动作连续射出12枚弩矢，每一枚造成1d3点穿刺伤害并依次进行攻击检定，这些攻击检定的加值-5，并且可以在攻击检定前分配给锥形范围内的不同目标。并在发射后结束爆破模式。

如果你在上个回合使用了连弩的爆破模式，那么在这个回合，你可以再次消耗一个附赠动作，激活爆破模式，通过一个DC15的敏捷检定以极快的手速将长弓和连弩在两手之间交换。

如果你成功通过了敏捷检定，那么你可以进行一次消耗5尺移动力的后跳，若没有触发借机攻击，则你可以用长弓射出12枚弓箭，每一枚弓箭造成1d8点穿刺伤害，依次进行攻击检定且检定加值-5、你的敏捷检定结果每超过DC 2点，那么检定加值便+1，并且可以在攻击检定前分配给锥形范围内的不同目标。如果鉴定失败，那么你依然使用连弩射出12枚1d3弩箭。

这一武器本身和武器的使用不受其他效果的影响，且只能使用武器自动生成的魔法弹药。武器的攻击可以视作魔法攻击。

### 取消护符

***奇物、强效、珍稀（需同调）***

这个护符具有1d4+2点充能，并且在每个黎明时分恢复全部的充能。

当你装备这个护符时，你可以在一次近战攻击动作结束后消耗1点充能，并进行一次DC15的运动或体操检定，若你通过检定，则本回合可以额外进行一次攻击动作。这一过程看起来就像你强硬地将挥出去的武器突兀地拉了回来一样。

此外，如果你的攻击即将触发敌人的某个效果，例如反击或者反伤特性，你同样可以使用这个护符的特性，消耗1点充能并进行一次DC=8+对方关键属性的敏捷豁免，若成功则视作你取消了攻击，并且返还消耗的攻击动作。

当你消耗这个护符最后一发充能时，你同样可以不消耗充能，进行一次DC18的敏捷检定，如果成功则视作你取消了消耗充能，这将会返还1点充能点数。

### 五魂号角

***奇物、强效、极珍稀（需同调）***

这个号角上镶嵌了5颗灵魂石。灵魂石是另一个绝望的位面中，无数抵抗诅咒的不朽者的意志凝结成的璀璨宝石，在绝望的逆境中绽放璀璨的光芒，为使用者延续不败的神话。

这个号角只能在战斗中使用一个动作吹响。当你吹响号角后，你周围30尺任意空置空间内将会出现一个传送门，从中浮现一个英灵（使用**骑士**数据并视作不死生物）。

这个英灵有着自己的先攻，且以帮助你击败敌人为目的自由行动。它会为你效力到战斗结束，并且随机装备 **左手长弓右手连弩** 、 **取消护符、宠爱戒指、半页大刀、濡湿小镰刀中**的任意一件。战斗结束后，英灵会返回原本的世界，继续在黑暗中寻找传承的薪火。由于青涩剑湾的诅咒限制，前来助阵的英灵都将是未成年英灵。

每当你在战斗中吹响一次号角，宝石都会破碎一枚。当你消耗最后一枚宝石，号角将会灰飞烟灭。如果你装备了取消护符，你可以尝试消耗护符的一枚充能，进行一次DC20的敏捷豁免，成功则取消消耗充能，这将会返还1点充能点数。

### 宠爱戒指

***奇物、强效、珍稀（需同调）***

这个戒指蕴含着持久作战的力量，据说在天空崩坠的世界里，英灵们依靠这枚戒指提供的些微力量与强敌巧妙周旋，并最终抓住机会战胜了遥不可及的对手。

当佩戴者在战斗中消耗完移动力时，他可以消耗一枚生命骰来恢复2点生命值，并恢复10尺移动力。这一效果可以在同一回合内多次触发。

此外，这个戒指可以在战斗中花费一个**附赠动作**摘下或佩戴。当你重新佩戴上这枚戒指时，你可以消耗一枚生命骰，并获得一个不可以进行攻击动作的**动作**。

### 半页大刀

***军用武器 长柄武器 强效 极珍惜 1d10挥砍 双手 重型 触及（需同调）***

当你使用这个+1武器以近战攻击在你自己的回合命中敌人时，你可以让敌人进行一次体质豁免，DC为8+你的**攻击关键属性调整值**。如果敌人未能豁免成功，则其陷入**震慑**状态一回合（敏捷豁免自动失败，且对该生物的攻击具备优势）。

敌人每次受击都需要进行体质豁免，只要其豁免没有成功，你就可以继续对这个敌人进行不消耗攻击次数的攻击。

### 濡湿小镰刀

***简易武器  珍稀  1d4挥砍 单手 轻型 （需同调）***

当你使用这个武器进行本回合内的第一次近战攻击，且近战命中时，你可以继续对这个敌人发动不消耗攻击次数的追加攻击，直到攻击未命中或追击次数达到你的**熟练加值数**。

如果你的第一次攻击未命中，你仍然可以使用你剩余的攻击动作，但不会触发这个武器的追击效果。

此外，当你装备并同调此武器时，你可以在被命中前消耗一个反应动作来让这次攻击自动失手，并朝任意水平方向滑步5尺，这次移动不会触发借机攻击。你必须站在非困难地形上才能使用这一特性，使用次数等于你的熟练加值。每日黎明时，恢复此特性的所有使用次数。

## 

## #其他小小领导人

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 身份 | 姓名 | 背景与特征 |
| 军机大公长子 | 艾尔瑞克·赫尔蒙特（Elric Helmont） | 王国的军机大公曾是王权的最后一道防线，而如今，那道防线已然崩塌。艾尔瑞克熟知王城的每一条法令，却从未真正理解它们的意义。他依靠条文、规矩、流程维持自己仅存的权威，但他很清楚，依法典无法让饥饿的孩子吃饱。小爵爷的决断力令他不安，因为那是一种不属于孩子的冷静。他很快就会发现，让他不安的绝不仅仅有小爵爷。 |
| 宫廷总管幼女 | 塞西莉亚·瓦尔蒙（Cecilia Valmont） | 旧时代的贵族擅长用隐秘的手段操纵王国，而现在，她只能操纵自己。她比其他孩子更懂得权谋和妥协，这种会议是她幻想自己长袖善舞的舞台。然而，第一次坐上会议桌，看到玩家们和小爵爷，她便知道自己需要拼尽全力赶上他们。 |
| 东部群山贵族 | 罗兰·维斯塔  (Roland Vesta) | 山里的要塞依旧伫立，但铁炉早已冷却。罗兰一直知道自己的封地并不富庶，可他没想到，当大人们死去后，矿工和铁匠的消失比贵族的衰落更致命。他能握住剑柄，却指挥不动青涩的工匠们，工匠和矿工的孩子们自己建立了新的秩序。他必须做点什么，但他唯一擅长的只有战斗，而战斗确实可以带来食物和金币，但真的要这么做吗？他只感觉玩家和小爵爷的目光戏谑地盯着自己。 |
| 北部平原贵族 | 艾萨克·北国  (Isaac Northenburg) | 平原广袤，村镇分散，北国家族的旗帜在无数骑士的心头飘扬——但那只是过去的事了。艾萨克还能找到几位愿意效忠的小小封臣，可他们能给他的只有人手，却无法提供粮食和武器。他的小小骑士们作为他的玩伴和同学，依旧愿意为他战斗，但他们不知道要战斗的对象是谁。 |
| 西部草原贵族 | 菲奥娜·蒙特菲尔  (Fiona Montefiore) | 草原上的骑兵曾是王国最快的军队，如今，孩子们只能骑着马去追赶那些同样青涩的野味。菲奥娜的家族依靠游牧和贸易生存，可当商路断绝、部落隔绝，她才发现，自己无法用一己之力将这些破碎的部落重新聚拢。她试着去命令，可孩子们需要吃饱了才会听到她的声音。 |
| 南部丘陵贵族 | 卡尔·阿奎坦  (Carl Aquitaine) | 交涉和联姻曾是阿奎坦家族最锋利的武器，可如今，他面对的全是一群还不理解规则是什么的孩子们。卡尔知道自己不能依靠武力，可他想要的盟友不是已经离开，就是在等着看他的笑话。比起与人谈判，他更需要决定自己该站在哪一边。 |
| 王城豪商之子 | 雷纳德·范德尔（Reinhard Vander） | 财富仍旧存在，但市场已经崩塌。雷纳德的家族曾经控制着王城的金流，可当生产秩序崩溃时，金币的意义变得可有可无。他还不愿意放弃旧世界的规则，但他必须接受一个事实：钱可能在新世界不再是真理了。 |
| 王城豪商之女 | 艾莉西亚·梅尔西  (Alicia Mercier) | 粮仓仍然满盈，但工坊却安静得可怕。梅尔西家族曾经掌控着王城的粮食和手工业，如今，她焦急地想要在吃空仓库之前恢复生产，然而原料要从哪里来呢？她不想让家族的生意垮掉，但光是维持家族工坊里的孩子站在工位上，就已经耗尽了她所有的精力。 |
| 魔法学徒 | 维克托·阿斯托尔（Victor Astor） | 魔法工艺模块依然在运行，但维护比生产更重要。维克托掌握着大人们留给孩子们有东西吃、有衣服穿、有东西可以防身的最后保险，却无法独自完成这一系列漫长的工艺流程。他能找到的助手都是比他更小的学徒，而他们更关心明天的食物在哪里，而不是奥法回路的效率。 |
| 魔法学徒 | 卡珊德拉·德雷克（Cassandra Drake） | 她沉默寡言，是法师们最后倔强。她遵守老法师们的意愿，仅仅提供有限的支持，将法师塔的绝大多数秘密仍然封存，但再多的知识也无法让一个11岁的孩子成为称职的领袖。她的智慧被人需要，但她的使命还有意义吗？ |
| 教会圣子 | 加百列·卢西安  (Gabriel Lucian) | 信仰尚未消亡，但它也未曾回应。加百列依旧能施展神术，可他比任何人都清楚，神明已经沉睡，祈祷只是在自欺欺人。信仰的意义不该仅仅是为了存续，他需要找到新的道路，否则，教会不过是个没有神支持的空壳。 |

## 德尔萨王城 (2)王城地图