

某场革命的消逝：关于一场复国运动的 Champions Now 团

尽管这并不是我们结束的第一个 Champions Now 团，但这的确是我们第一次把我们的游戏分享到 Adept Play 上——考虑到这个团是如此令所有参与者感到震撼，我相信把它作为第一次分享是个好的开始。先进行一下自我介绍：

这个 Champions Now 团的主持人是柠檬冰（或者 tz），玩家只有两个，Frona 和海灵（也就是我自己）。Frona 是第一次接触 Champions Now，但我们之前曾经在一起玩过 WFRP 和 Dungeon World。相比之下，我对 Champions Now 更熟悉一些，我曾经参加过一个、并主持过一个 Champions Now 团；我认为后者值得将来单独写一个回顾。在我们之中 tz 是最懂 Champions Now 的，因此他经常负责讲解规则。何时何地组织起 Session 则是由 Frona 负责的。

1. 灵感与两条描述

在大约半年前，tz 告诉我他正在看 D&D 3.5 的死者之书/Libris Mortis 这本书；他认为这本书包含非常有趣的启发，围绕着死灵术和不死生物这个主题有一些想实际玩一玩的灵感。但是很快——一天之后——他就非常不满地告诉我，他相信 D&D 3.5 并不是个好选择，即使灵感本身来自于一本 D&D 3.5 的扩展书。因此我们回到了 Champions Now，并且很快 tz 就给出了两条描述：

1. 死灵术盛行的土地，魔王被讨伐之后
2. 人类、吸血鬼、精灵，以及他们之间的混血

同时 tz 也对“魔王被讨伐之后”是怎样一种氛围给出了一些参考：二战后的东西德、奥地利、日本；伊拉克战争后的伊拉克。在给出两条描述后，我们进行了一次 Session 0；很不幸我已经基本忘记了 Session 0 发生了什么事情。

2. 玩家角色……仅限第一次团之前

是时候介绍一下我的角色了！请想象一下，在美国撤军后的伊拉克，大量的军用物资被遗弃在当地，当地人的生活方式已经被永远地改变了，但他们并不能自行生产这些遗留物资。假设驻伊拉克美军真的使用某种燃气轮机卡车运送军用物资，此时肯定还有许多工况良好的燃气轮机卡车，但明显当地的维修工并不能

处理这样复杂的装备。在我的想象中，角色就是这样一个卡车司机：他叫绰罗斯·布和巴图，之前给旧王国军运送货物，在旧王国政权崩溃之后继续作为司机在当地的定居点之间运货谋生。而所谓的燃气轮机卡车则是一种死灵术驱动的飞行骷髅鳄鱼，它有充足的载货空间，可以用利齿和撞击作战，鳞甲能够爆炸弹射阻拦投射物，还有飞行气囊和喷射燃料的功能。然而，除了要时刻担心维修和备件问题外，旧王国的复国组织和敌视旧王国的极端分子也可能会因为骷髅鳄鱼那不寻常的外观来找布和巴图的麻烦。同时，因为他遥远东方的出身和外貌，无论是吸血鬼、精灵还是本地人类，都并不会把布和巴图视为自己人。

第一次团之前，布和巴图的角色卡如下：【见附件 1】

Fronda 的角色名叫芙洛伦丝，是旧王国宰相的女儿，因为一次意外变成了半不死生物。她擅长医术和死灵术，能够制造强大的不死生物，也能对活人与不死生物进行治疗。芙洛伦丝对旧王国政权的复国有很强的执念，并且成立了一个以复国为目标的抵抗组织。然而，近期新王国政府中的一些资助者放弃了对组织的投资，因此复国组织严重缺乏活动资金，尸体的走私线路也被新王国切断了，这让复国组织陷入了麻烦之中。

第一次团之前，芙洛伦丝的角色卡如下：【见附件 2】

3. 第一次团：冒险者军政府

由于我们没有录音，接下来关于每一次团发生的事情的描述，完全出自我带有偏见的个人记忆。在第一次团的最开始，我们以 Play in hot 的方式开始游戏：我们的角色找到了一个旧王国军的军火库。考虑到旧王国军倚仗死灵术立国，这个军火库自然也保存着尸体和各色死灵术材料。但这个军火库已经被搬空了大半，芙洛伦丝尝试调查是哪些人搬空了旧王国的军火库，但没有得到什么有意义的信息。布和巴图建议调查一下是否出现了什么新势力；大概就在这时候，我们确定了新王国内部大体上究竟有什么势力。首先是新王国的统治者，冒险者公会与冒险者军：勇者团队斩首了统治旧王国的魔王，而冒险者军在战场上击败了旧王国军，并且以冒险者公会的形式统治着名为冒险者王国的新王国。与此同时，在冒险者王国的东部，两大强权之一的精灵帝国与王国接壤。精灵（符合刻板印象地）居住在林中圣树旁，因此二者的边境上人类村落与精灵定居点犬牙差互，摩擦不

断。冒险者王国的北部还有一个小势力，主要由吸血鬼统治；它们名义上是旧王国的一部分，但在教会的支持下，几十年间始终是旧王国政权的分离主义势力，旧王国的灭亡很大一部分原因就是在吸血鬼身上消耗了太多成本。在这个时代，吸血鬼能够向冒险者王国稳定供货能够快速恢复伤势的生命药水，二者形成了微妙的共生关系。最后还有教会，另一个统治着某种国家联盟的超级强权。秉持着人类至上主义的教会和精灵不共戴天，完全掌握着冒险者王国的宗教影响力。而芙洛伦丝的复国组织，虽然有着部分旧王国军官的支持，但此时也只能算是个中小型的反政府武装。

在基本描绘出新王国的政治态势后，芙洛伦丝决定和布和巴图一道，亲自去冒险者王国的首都争取出资者的回心转意。我们也讨论了出资者的身份：他们是投靠新王国政权的魔王军干部，或者也可以称其为旧王国的官僚。然而，就在芙洛伦丝和布和巴图抵达新王国首都时，冒险者公会就下发了一道政令：禁止任何有在旧王国政府任职经历的人，担任新王国的公职。毫不意外地，这引发了首都街道上激烈的抗议与游行。而冒险者公会的回应也很直接：立即派出冒险者军，当街进行镇压。

芙洛伦丝和布和巴图近距离见证了冒险者军是如何毫不犹豫地血洗街道的。于是，芙洛伦丝和布和巴图只得决定离开首都后再做打算。在离开之前，芙洛伦丝联络了一些愿意一起离开首都的旧王国官僚，为复国组织引入一些行政管理能力。然而，在加入了更多成员后，复国组织的资金开始捉襟见肘。和tz一同讨论后，摆在我们面前的有三个选项。第一个选项是抢劫复国组织控制区内半精灵和精灵的财产——他们没有太多武力保护自己，同时控制区中的人类也会默默支持这种抢劫行为。然而，即使不考虑精灵帝国的报复，芙洛伦丝也反对这个选项：旧王国正是因为无法团结国境内各民族才最终灭国，她不希望重蹈覆辙。第二个选项是伏击冒险者公会的矿物运输队；这个选项被芙洛伦丝和布和巴图一起否决了，因为即使是冒险者军运输矿物的护卫也实在太强了，每次伏击都有全军覆没的风险。于是，芙洛伦丝选择了第三个选项：到吸血鬼的地盘上抢劫生命药水，再转手卖给冒险者，从而获取资金，维系组织的运行。

在这次团结束时，我们意识到冒险者王国事实上是一个完全的军政府；尽管它击败了一个独裁政权，但它没有任何有效执政能力。魔王军也和JRPG刻板印

象不同，它更像是一个单纯的独裁政权，倒台之后被新任统治者报以污名。另一边，我们发现布和巴图的 **Problems** 需要做出一些修改，因为他已经加入了这个前魔王军残党组织，而他迫在眉睫的维修等问题已经相当程度上解决了。

4. 第二次团：教会专员与假旗行动

对吸血鬼控制区的突袭行动非常顺利，主要原因是获得了当地人类的暗中支持。芙洛伦丝和布和巴图很快发现了为什么：生命药水工厂需要血奴不断提供鲜血作为原料，而吸血鬼正是捕捉控制区域内的部分人类作为血奴。尽管复国组织很快瓦解了血奴工厂的防御力量，但这里的麻烦可不止吸血鬼。一个看起来像是教会苦修士的家伙正好在这座工厂，而他在看到芙洛伦丝和布和巴图的一瞬间就发动了攻击。

战局飞快陷入了焦灼。布和巴图和芙洛伦丝借助骷髅鳄鱼的飞行能力游走在苦修士的攻击范围边缘，没有远程攻击手段的苦修士无法对布和巴图造成实质威胁。苦修士的实力强劲，芙洛伦丝不断创造不死生物从骷髅鳄鱼上跳下，但几次攻击都未能建功。然而，存在攻击打破了僵局：苦修士首先对芙洛伦丝使用了存在攻击，指责旧王国倒行逆施、无力统治，使得芙洛伦丝略显动摇。紧接着，布和巴图对苦修士使用了存在攻击，质问教会为何放任吸血鬼把人类作为血奴来生产生命药水。趁着苦修士无力反驳时，骷髅大鳄俯冲下来，把苦修士殴击到 **knockout**。在胜利后，芙洛伦丝挑选出了几个健康、容貌过得去的血奴用作宣传，并把其他血奴原地释放——实际上就是抛弃掉了这些血奴，指望他们送死来吸引吸血鬼的追击力量。

在回到控制区后，芙洛伦丝和布和巴图一方面在冒险者王国各地宣传己方复国组织保护人类、抵御吸血鬼，另一方面对教会苦修士进行了审问。审问起初非常不顺利，修士坚称这只是个单纯的巧合，尽管他的谎言被轻易揭穿，但两人却无法从修士口中问出更多消息。芙洛伦丝只得尝试拿修士换取赎金或其他利益。然而在讨论之后，芙洛伦丝和布和巴图遗憾地发现，无论是冒险者、吸血鬼还是精灵都没有任何可信任的沟通渠道进行利益交换，而与教会唯一的沟通渠道反而是修士本人。芙洛伦丝“回忆”了一下，“发现”教会除了支持吸血鬼和要求旧王国驱逐精灵外，在冒险者军与魔王军战斗时的态度颇为中立，因此芙洛伦丝认

为和教会的合作是可以考虑的。

在表达了合作意愿后，修士终于展示了身份。他是一名教会的特派专员，并且作为教会的代表，有权决定合作事宜。然而，复国组织必须要驱逐或杀死精灵。布和巴图的第一反应是反对；他并非对精灵有好感，只是认为不应这样草率地把复国组织绑到教会的战车上，之后复国组织恐怕很难维持自主权。芙洛伦丝也不同意直接屠杀精灵，因为旧王国正是因树敌太多灭亡，并且依靠这些超级强权无疑是在出卖旧王国主权。然而，即使两人都抱着警惕之心，却不得不接受和教会的合作：复国组织的资金捉襟见肘，教会专员可以向复国组织提供血奴工厂的技术，而生命药水是冒险者王国维系正常运转必需的成瘾物，冒险者们普遍滥用生命药水成瘾、无法戒断，因此这项收入可以长期维系复国组织的生存。

在同意合作后，修士就离开复国组织的控制区返回教会，并且教会也如同约定的那样在冒险者王国为复国组织做正面宣传。而芙洛伦丝和布和巴图决定亲自去精灵帝国，调查一下精灵们的现状。此时芙洛伦丝和布和巴图终于了解到精灵帝国为何迟迟没有干预冒险者王国：精灵帝国内部各派系正在进行激烈的内战。大体上精灵可以分为两个派系，精灵至上主义的极端派，以及拉拢人类国度对抗教会的温和派。芙洛伦丝和布和巴图讨论后认为应该让极端派掌权，并且挑动精灵帝国和冒险者王国的武力冲突，只有这样才能抹平冒险者王国和复国组织的武力差距，获得重掌政权的机会。而方法则是一次假旗行动，复国组织作为雇佣兵在精灵帝国境内对极端派采取袭击行动，并号称自己是温和派雇佣的；复国组织会通过主动的宣传行动，确保“极端派治下的惨状”“人类和精灵的团结一致”能够传扬出去。当然，复国组织并不会真的帮助温和派战胜极端派，而是会避免与极端派正规军的作战，并在极端派控制区劫掠一些农村和防御薄弱的小镇。这样的行动无疑会进一步加强精灵的排外心理，让精灵帝国的舆论更倾向于号称向人类复仇的极端派。同时，袭击行动抓捕了不少精灵平民和半精灵，你可能已经猜到接下来会发生什么了：这些精灵与半精灵平民被布和巴图塞进了血奴工厂，作为制造成瘾药物的原料。芙洛伦丝没有反对。

在这次团结束后，tz、Fronza 和我进行了相当长时间的讨论。到这个时候，这个团给我们的感觉已经完全不是伊拉克或者东西德，而是拉丁美洲：我们完全就是一个拉美小国的反政府武装，精灵帝国有些类似苏联，而那位苦修士活生生

就是一名 CIA 专员。芙洛伦丝和布和巴图很清楚地意识到了与 CIA 合作的危险性，但因为组织在物资与经济上的极端匮乏，最后仍然实质上成为了 CIA 成瘾物产业网络中的一环。而对于芙洛伦丝本人而言，在一开始她还坚持新政权治下精灵应该与人类有平等权力，而在这一次团结束时，她默许了劫掠精灵与半精灵平民作为血奴的行为。我们都承认复国组织已经开始腐化堕落了；而这种腐化堕落的根本原因是极端匮乏严酷的环境，迫使我们选择“能让组织生存下去”的途径。毕竟，如果我们一开始选择最难的道路——不投靠任何势力，坚持袭击冒险者军的运输队——那么可能此时复国组织已经被彻底消灭了。我们知道在中国、拉美、印度和非洲的历史上，有很多起初抱持着高尚目标和口号，却在十几年或几十年间腐化堕落的反政府组织。但与此同时，我们也知道有非常多这样的组织在草创阶段就被剿灭消失，化为历史的尘埃。最终，我们想出了一种可能性，并愿意这样相信：芙洛伦丝和布和巴图在冒险者王国首都，近距离目睹冒险者军政府对抗议人群开展屠杀时，他们的理想主义就已经开始动摇了。对革命和复国运动的疑虑开始伴随着他们，让他们更倾向于选择生存而不是牺牲。

5. 第三次团：通往城市之路

在这次团开始时，tz 给了我们之前行动的反馈：精灵温和派已经迅速失去话语权，而精灵帝国和冒险者王国围绕着边境的精灵圣树正开始剑拔弩张。与此同时，冒险者王国内人类至上主义也逐渐成为主流舆论，精灵与人类之间的矛盾逐渐激化，而夹缝中的半精灵同时被双方敌视。芙洛伦丝决定拉拢这些半精灵：只要这些半精灵愿意和精灵敌对，就可以加入芙洛伦丝的复国组织——尽管事到如今也很难说这个抵抗组织到底在抵抗谁了。我们提出的宣传口号是，精灵是劣等种族，半精灵则还有拯救余地；然而实际操作上，任何愿意与精灵帝国敌对的精灵和半精灵都会被组织接纳，通过为组织服役或参与劳动来获得居住权力与少量耕地。到了这里，我们很难不想到那句臭名昭著的口号：劳动通往自由/Arbeit macht frei——好吧，至少我们的确给了那些加入复国组织的精灵自由。布和巴图考虑是否要让复国组织中的精灵或者人类进行伪装，在圣树地区继续执行假旗行动，但这个提案因为风险过大被我们放弃。

考虑到组织已经逐渐积累起相当的人力物力，并且获得了人类农村聚落的广

泛支持，芙洛伦丝决定下一步组织要向城市进军。附近的确有一些合适的城市，其中有一座精灵和人类的彼此敌视已经引发了暴动。冒险者王国设立在此处的冒险者公会毫不出我们所料地无力解决市民暴动，从而带领驻扎在这里的冒险者退出了这座城市。这正是芙洛伦丝的组织大展身手的时机：我们决定派遣军队优先占领城内尚且维持秩序的部分地区，隔离开人类和精灵，并且把城内金库、粮库以及已经逃离的富人的部分财产分发给市民作为安抚。为了让精灵聚居区回复平稳，我们决定让一部分愿意与组织合作的精灵加入组织，以精灵治精灵。然而，就在城内秩序逐步恢复之时，冒险者公会带着冒险者军去而复返，并给芙洛伦丝的组织一个简短的通牒：“滚。”我们在讨论之后，决定不和冒险者军正面冲突，并说服了一部分旧王国官僚和少部分精灵与复国组织一起离开城市。同时，组织把城中收集到的市民财产分出一大部分，用来“慰问”冒险者军。冒险者公会放任组织离开后，重新进驻了城市，并要求城内居民交出之前暴动期间获得的财产——换言之，也就是他们的所有财产。很多在混乱中掌握了权力的自治组织拒绝接受，并且组织了民兵守卫城墙。冒险者军的回应则非常直接：他们使用雷云风暴摧毁了城墙和大片街区，并且屠杀了相当一部分市民，并迫使余者在恐惧中投降。Frona 和我异口同声地说出了“卢旺达！”，并因此把这座城市取名为旺达城。

在逃离了城市后，为了引发精灵帝国与冒险者王国的冲突，芙洛伦丝尝试把这场屠杀在精灵帝国做宣传。然而，复国组织和精灵帝国的贵族没有任何沟通渠道与互信，只是在民众之间传播了冒险者王国屠杀精灵的消息。随后，我们决定把目光转回到角色的个人生活上。芙洛伦丝决定亲自培养几个精灵，给他们灌输旧王国复国主义的理念。同时，考虑到组织目前几乎完全维系在芙洛伦丝的身份上，她觉得有必要寻找一个养子或养女作为她的继承人。另一边，布和巴图最早加入组织的元老之一，我们决定让他全权负责组织的日常事务。这意味着布和巴图需要经常往来于各个人类与精灵的村落与定居点之间。考虑到复国组织在精灵中的名声显然也臭名昭著，一些极端精灵至上团体策划对布和巴图的袭击完全在预料之中；组织中有人给精灵极端派通风报信，也丝毫不令人惊讶。于是，芙洛伦丝和布和巴图被一个带领几支精灵小队的精灵贵族堵上门来。在战斗过程中，芙洛伦丝号称复国组织的所作所为不过是在冒险者王国的暴政中保护精灵（3 core 的存在攻击），而精灵贵族则指责芙洛伦丝不可能为血奴工厂中的精灵和半

精灵奴隶寻找开脱借口（6 core 的存在攻击）。芙洛伦丝为了保护自己的卫队而没有选择逃跑，但也失去了战斗力。然而，布和巴图的存在攻击也起到了作用：抓捕精灵和半精灵血奴也是对他们的一种保护，这样至少可以保护他们的生命，而复国组织并未屠杀精灵，反而在旺达城拯救了许多精灵。这是 4 core 的存在攻击，使得精灵贵族的 DCV 降低为 6，骷髅鳄鱼趁机以 martial kick 迫使精灵贵族进入 knockout。精灵小队救走了他们的首领，而芙洛伦丝没有选择追击。

在这次团结束后，我们发现这两次团我们很少关注角色的个人生活，而第一次团时角色的 person 和 problems 在此时也并不完全适用了。我给布和巴图对精灵的敌意想了一个更有力度的理由：布和巴图的家乡在精灵帝国东边，他和妹妹被精灵捕奴队倒卖到吸血鬼的土地上当血奴，随后在旧王国军对吸血鬼领地的袭击中获得自由，这样才进入魔王军当司机糊口。布和巴图的妹妹具有死灵术天赋，或许就可以作为芙洛伦丝的义女。因此，布和巴图的个人生活大概就交织着居高临下地对妹妹的个人生活指手画脚，对组织里的精灵吹毛求疵，以及到处和村里长者交流。布和巴图的角色卡现在是这个样子：【见附件 3】

另一边，我们发现一个 NPC 可以同时作为我们两个 PC 的 DNPC，并且 Situation 可能并不一样，因为同一个人在两个玩家角色的生活中展现的也会是不同侧面。

6. 第四次团：革命的消逝

在这一次团的开始，芙洛伦丝在控制区内的医院教导布和巴图的妹妹，绰罗斯·赛音吉雅医术与死灵术。医院一方面给领地内的平民提供廉价医疗，另一方面也是获得尸体的良好途径。此外，尸体作为复国组织的重要军需物资，病人的家属捐赠尸体也会获得一笔补偿。赛音吉雅作为医学研究生，一方面和一位德高望重的精灵医生学习医术，另一方面也和芙洛伦丝学习死灵术。然而，芙洛伦丝发现赛音吉雅对精灵也有根深蒂固的种族歧视，并认为这是需要纠正的：赛音吉雅作为组织的领袖候补，不应该有这种偏颇观点，至少不应该把这种观点表露出来，政治利益才应该放到第一位考虑。她对赛音吉雅的说教不出意外被搪塞过去，因此芙洛伦丝决定找布和巴图商量一下。

而此时布和巴图正在解决一项人类和精灵的冲突：很多精灵逃难到复国组织

的控制区，失去了全部固定财产，因此陷入了贫困并与当地的人类聚落产生冲突。一个人类向布和巴图指控一个精灵盗窃了他的财产，即一组有些价值的工匠工具。布和巴图听取了双方证据后，轻易发现人类十有八九是诬告，但布和巴图仍然宣称由于双方证据不足，工具只能按价值平分给人类和精灵。但由于工具平分会失去价值，就把工具判给人类，而精灵则得到了一份在医院搬运尸体的稳定工作。消息传出后，人们纷纷称赞布和巴图的智慧与仁慈，既解决了人类和精灵的争端，同时也给犯了一些错误的精灵第二次融入社会的机会——当然，我相信这必定是某些人刻意制造的舆论。芙洛伦丝对这件事略有不满，但也认为解决方案并没有什么问题。

两人讨论了一番如何对赛音吉雅进行教育；芙洛伦丝提出了一个方案，找一个年龄和赛音吉雅差不多的精灵侍女，尝试让同龄人改变赛音吉雅的态度；她必须赞同我们的政策，同时要足够温顺。手下最后抓来了五个人：第一位可能只是耳朵比较尖的人类，或许有些精灵血统，是一位实打实的人类至上主义者，希望把精灵彻底赶走。尽管她很合布和巴图的胃口，但芙洛伦丝否决了这位小姐。第二位则是精灵帝国的异见分子，希望与人类合作的温和派；她自称来到这里只是做正确的事情。第三位候选人则是旧王国半精灵村庄的本地人，报名仅仅是因为复国组织是周边势力中对半精灵相对友好的一个，很容易看出她只是口头上支持芙洛伦丝的政策。第四位候选人则是一位半精灵种族主义者：她认为人类和精灵都是劣等种族，而芙洛伦丝则会带领半精灵统治世界。第五位候选人是旧王国官僚家庭出身的半精灵，她并不非常在乎人类和精灵的差异，也对二者的权利对等不感兴趣，但对成为组织继承人的侍女很感兴趣。于是，芙洛伦丝决定让第二位和第五位候选人作为赛音吉雅的侍女。

尽管侍女选拔顺利结束了，但领地上人类和精灵逐渐表露出来的敌意让芙洛伦丝有些不安。于是芙洛伦丝决定吸纳更多精灵避难者，给予他们一定的自治权，形成一个小社区。但是现在组织控制区的土地并不宽裕，许多耕地被组织接管这些地区时各行其是的旧王国军官们占据了。雪上加霜的是，教会专员又一次来到了这里，表达了教会对组织近期没有对精灵采取行动的不满，要求组织把精灵帝国逃难来的异见分子交给教会，并逼迫芙洛伦丝尽快采取新的敌对精灵行动。

为了解决控制区的内部问题，布和巴图提出了一个想法：统计控制区内每个

人的种族，划分成人类、精灵和半精灵，并统计每个人拥有的土地数量。这项行动还有一个重要的目的：统计那些在之前的混乱中抢夺了过多土地的组织成员，缓解耕地不足的压力。然而行动的结果却不如布和巴图所料，在实际执行过程中，半精灵要么被登记成人类，要么被登记成精灵，彻底在控制区中消失了，而人类和精灵的对立也进入了新的高峰。芙洛伦丝只得对这个政策进行补救，让精灵投入到开垦劳动中，并且授予他们开垦土地以及荣誉人类的称号。芙洛伦丝还希望从这些较为积极的精灵中选拔人手，组建一个精灵游击队，然而很快这件事就在领地上传得沸沸扬扬。芙洛伦丝意识到一个问题：复国组织现在并没有可靠的情报部门，同时也没有任何可靠人手来建立一个情报部门。布和巴图建议组建多个权利互相制衡的部门，但我们也很清楚内忧外患下的权力制衡只会更快让这个政权内部崩溃。

于是，芙洛伦丝决定叫控制区内几个主要派系的代表来集思广益：旧王国军官、精灵、人类村庄长老，以及旧王国的官僚。首先芙洛伦丝把旧王国的军官代表喊来，加上布和巴图一起开会，而旧王国的军官们立刻开始了对芙洛伦丝的指责。他们认为复国组织到了今天，恢复旧王国的希望已经彻底破灭，现在所谓的复国组织不过是冒险者王国政权的一个傀儡组织而已。倘若芙洛伦丝的父亲是组织的领袖，必定不会让组织沦落至此。芙洛伦丝非常愤怒，这些家伙凭着资历在这里颐指气使，但根本没有对付冒险者军的雷云风暴的办法；军官们陷入了沉默，毕竟连旧王国军也在雷云风暴面前败下阵来，他们更是提不出任何意见。芙洛伦丝只得遣散这些人，几天后又叫村庄长老们前来。村庄长老对组织的前景和政策唯唯诺诺，全部赞同，但却反复强调血奴工厂给村里带来的污染和麻烦——考虑的他们没有从血奴工厂中获得利益，这也完全可以理解。布和巴图只得给他们一些胡萝卜缨子，在捕获更多血奴之后，可以给每个村落都建立能够提供分红的血奴工厂，以此来收买长老们。接下来是精灵们，他们更是给不出任何军事上的帮助，能提供一些政务和技术帮助就非常不错了。布和巴图只得告诉他们，冒险者王国对精灵的敌视态度根本上来说是教会的要求，希望这些精灵把“真正的敌人是教会”这件事通过某些不能名言的渠道告知精灵帝国。差不多在此时，控制区内已经峰起新的流言：冒险者军实在太过强大，精灵们要投降冒险者公会，复国组织已经没有前途了。很显然，我们完全不相信这是精灵们的意图，唯一会这样

做的家伙就只有那些旧王国军官——亏芙洛伦丝还想着在之前的行动中保护他们！至于旧王国官僚，他们会说什么话、做什么事，我们已经完全能猜到了。

就在这里，tz 提出了一个建议：这个团事实上已经完结了。我的感受也是一样的。现在，复国组织没有真正的敌人，也没有真正的朋友。冒险者、精灵、教会、吸血鬼，这其中没有人一定要消灭复国组织，但复国组织也没有一定要消灭的人。希望操纵玩家角色的反派已经实现了目的，希望杀死玩家角色的反派已经放弃了行动。尽管会有很多影响组织能否存在下去的事情发生，但这些事情的结果也无外乎是组织能否继续存在下去；接下来很长一段时间不会有激动人心的事情发生了。芙洛伦丝和布和巴图的故事已经结束了。

所有人都很惆怅。我们没有人想过这个团会以这样的方式结束。没有人尝试让情境向这个方向发展。所有人的行动都在以一种所有人都同意合理的方式运作。但一切就这样发生了；我们都同意芙洛伦丝和布和巴图没有做出“错误”的决定，这些决定只是“没有那么正确”而已。复国组织在许多远比我们力量强大、难以正面对抗的势力间摇摆不定，努力存活到了现在，但也只剩下存活下去了。这既不是个好结局，也不是个坏结局，只是一个“活下去”的 **Normal ending** 而已。

我们也讨论了复国组织可能的结局：芙洛伦丝的组织可能还会存续相当长的时间，毕竟已经没有任何真正的敌人来消灭它了。然而，冒险者军政府的执政能力，完全可以保证它在可预见的将来彻底崩溃瓦解。而到了那个时候，我们相信精灵帝国和教会都会选择介入这里，而这就是复国组织的行动机会。无论精灵帝国和教会哪一方胜利，只要他们不想对这片土地进行直接统治，那抱持着折衷立场的复国组织就是最好的傀儡政权选项。芙洛伦丝的复国运动可能在此刻获得成功，只不过是有一种傀儡政权首脑的、丝毫无法称她为复国英雄的方式实现。后世的历史书上或许会称她为一个臭名昭著的政治投机者；但这仍然好过布和巴图。我认为布和巴图要么选择在尘埃落定之前逃到其他国家，要么会被占据这片土地的势力处刑，无论如何都会落得一个臭名昭著的特务头子、种族屠杀刽子手的坏名声。或许唯一的希望就是赛音吉雅，或许她会离开这个国家，凭借医术安身立命，但也有一种可能性是，她真的能够团结起精灵与人类，成为复国运动的希望，建立起更好的新政权——然而，那就不是芙洛伦丝和布和巴图的故事了。

7. 团后总结：如何搞政治

“谁是我们的敌人？谁是我们的朋友？这个问题是革命的首要问题。”——《中国社会各阶级的分析》

我们在团后进行了相当长时间的讨论。我们有一种一致的感觉：芙洛伦丝的复国组织，在四次团中就走完了许多拉美革命组织的一生，我们在组织领袖的第一视角，体验到了革命组织腐化堕落的全过程。事实上，芙洛伦丝和布和巴图本人并没有腐化，不如说他们的大部分行动都相当大公无私（毕竟玩家不需要角色的物质享受），但革命组织最终变成了几个互相争执的利益团体的拼凑，无法实现存续之外的任何目标。旧王国的复国运动到了此时此刻，作为一个革命组织，与其说是失败，不如说寿终正寝地消逝了。

这里最直接的原因当然是复国组织在人力物力上的极端匮乏。我们开始理解为什么许多拉美革命组织会那样快地被 CIA 的成瘾物产业网络吞没：在资金极端匮乏、几乎走投无路的时候，CIA 的成瘾物产业网络是那样完善成熟、那样即插即用、那样一本万利、那样一劳永逸。然而一旦并入了 CIA 的成瘾物产业网络，一旦开始使用这些资金维持组织的运转，那么几乎就不可能避免 CIA 的控制——哪怕组织领袖本人仍然对 CIA 抱有警惕，但却不太可能要求手下弟兄们在过上好日子后再回到深山老林里忍饥挨饿。那些一意孤行的领袖，也很容易被 CIA 煽动手下换个头目坐交椅。而一旦经济基础被 CIA 卡住脖子，被其控制也就顺理成章了。在这个前提下，很多时候我们的行动并非没有成功，但成功的行动只是让局势没有按最坏的情况恶化，而非让局势好转。在每一步，艰难的局势都在逼迫我们要么采用可能付出巨大牺牲甚至全军覆没的激进行动，要么采用折衷的温和行动，但要以牺牲一点点立场作为代价。最终，在一次又一次的心怀好意的妥协与折衷后，复国组织牺牲了除了存续之外的一切，立场也因此变得左摇右摆：一开始复国组织接纳精灵，到中间又抵制精灵，接下来又接纳精灵，到后面又抵制精灵……至此，没有任何一个阶级和群体愿意为复国组织的理想牺牲，组织也没有任何坚定的支持者、无人可用——不如说，我们的组织真的有一个明确的目标吗？到了最后，芙洛伦丝已经完全不相信手下的任何单方面汇报了，因为我们的确无法相信组织中的任何人真的会和领袖一起做任何抱有理想主义的大事了。

然而，根本原因恐怕更加简单明了：搞政治和搞阴谋诡计是截然不同的两件事。搞阴谋诡计牟取利益，当然要隐藏自己的目的，当然要搞妥协和交易。然而，作为革命组织的领袖，必须在政治上保持积极进攻的态势，旗帜鲜明地向所有可能的朋友与敌人表明观点、立场和最终目标；必须坚定哪些人是需要争取的朋友，哪些人是必须消灭的敌人，哪怕必须消灭的敌人再强大，哪怕冒着全军覆没的风险，也要向需要争取的朋友展现自己的坚定立场，在一开始就与敌人在经济上、政治上甚至文化上划清界限。否则，就会像我们的复国运动一样，在一次又一次的妥协——或者说主动自杀后，堕落成与革命背道而驰的军阀利益集团。

最后，还有一些关于玩家本人的事情。tz、Fronza 和我都没有想到，这个团如此深刻地告诉了我们应该怎样搞政治，以及不应该怎样搞政治。我们都能背诵这一节开始的那句话，并且也很清楚这句话的含义。然而，当我们在游戏中实际扮演革命领袖的时候，焦头烂额的各种事件、匮乏的物资和人力、一筹莫展的局势，即使仅仅是角色扮演游戏，也仍然给了我们真实的压力。即使仅仅是在游戏里，我们也在革命领袖的位置上，领导了一场最终消逝的革命。我们从没有想象过在角色扮演游戏中有任何学习到这样的事情的可能性，但我们的确在游戏中学到了这些，哪怕结局令人五味杂陈。如果这个团能够重新开始，我们的选择是——在深山老林中和冒险者军政府展开游击，从一开始就和教會的成瘾物产业网络划清界限，即使冒着全军覆没的风险，也要向这片土地上的民众宣告我们的立场：永不妥协。