

梵杜尔的失落矿坑

梵杜尔的失落矿坑

第1部分：地精箭头

背景导入

可选预设动机，建立玩家与甘德伦·寻岩者之间的关系。

动机1：

在无冬城酒馆的一次酒醉后的斗殴中，你和甘德伦·寻岩者不打不相识。这矮人当时对你这个穷酸旅行者的粗俗口音大加嘲讽。你发誓，如果不是他那个人类保镖及时出手，你绝对能让甘德伦后悔他说过的话。不管怎么样，这矮人事后请你喝了瓶麦芽酒，算是消了你的气。那叫修达的人类的身手也确实让你心服口服。英雄惜英雄，你从此就和甘德伦结下不解之缘。他确实也有不少活计需要人手，比如最近这桩护送补给品到梵达林去的委托。甘德伦说起这件事来时眉飞色舞，但闭口不提他们要在那儿做什么，只是说他和他兄弟们发现了“好东西”。

不管怎么样，路上你可得当心一点，最近频繁出沒的强盜说明森林里不是很太平。

动机2：

作为领主联盟的一员高级干部，你定期会在联盟的几个城镇间巡视，顺便捞点油水（嘘）。巡视到无冬城时，你得知旧友修达·霍温特也在此地，所以萌生了叙旧的打算。可当你到了他的居所时，才发现那里已是人去楼空。旅馆的老板给了你一张修达留下的便条，他似乎已预见到你的拜访：*我与雇主已启程前往梵达林，沿三猪小径可直抵，我将在那里与你相见。*

*动机2成员成功完成委托，在领主联盟内提高声望。

动机3：

作为无冬城王城护卫队中的一员，护送往来商队安全通行是你的职责。“职责”……哈哈，别开玩笑，那些老兵油子可不会把这两字挂在嘴边，除非是像你这样的愣头青。对，没错，所以队长才会把这个烂活儿交给你——护送一支队伍去梵达林。是个人都知道，最近三猪小径那儿不太平，脑筋正常的人都会躲着

走。不过，就算你知道这些又怎么样呢？你是新人，活该要去做这烂活。嘴上别抱怨了，明天你就得上路。

*动机3成员成功完成委托，在无冬城内提高声望，或提高本阵营内声望。

动机4：

你是无冬城的情报掮客，也是闻利益而动的商人。有人告诉你，最近寻岩者三兄弟找到了好东西，顶好的那种。但具体是什么，那个人没告诉你，因为在你朋友告诉你这件事的第二天，他就被人杀死了。现在你陷入了一个被动的局面——要么去找真相，要么等人上门找来要你的脑袋。你唯一拥有的线索是寻岩者离开无冬城前留下的口信：梵达林见。

没有动机的玩家使用默认动机。

游戏开局

启程

模组背景描述1

角色自我介绍，互相认识，特别是你们为什么会来参加这次冒险。

确定押送队伍的队列顺序（前排、后排、驾驶员……），摆棋子：货车是由两头牛拉着的，介绍货车内容。

*此项为可选项，pc数量≤4时可选。

就在你们准备离开的时候，一个留着花白长胡子的老头儿叫住了你们：“哎！你们几个年轻人先别急着走！等等我！”

他赶上了你们，气喘吁吁地说：“我是领主联盟的法师顾问，萨拉查。我们有义务保障无冬城冒险者的安全。听说你们要去梵达林，最近那里不是很太平，光靠你们目前的行头可不太够。”说完，他举起法杖，念念有词。一股温暖的光芒笼罩在你们身上，你们感到清晨起床后的疲惫感都消失了。所有人的HP临时+5。

他打量着你们身上破破烂烂的装备，皱了皱鼻子，说：“至于你们能不能平安到梵达林，就看你们自己的造化了。愿提尔的光庇佑你们的前路平安。”在对你们微微一鞠躬后，他便转身离开了。

念背景文字②的部分。



地精伏击

模组背景文字。描述完后询问玩家行为。

地精 敏捷（隐匿） $D20+6$ vs 各玩家被动感知，决定与地精的战斗是否构成突袭。

调查马，动机1玩家发现其中一匹死马属于甘德伦；动机2玩家发现另一匹属于修达，其他情况见模组描述。

察觉到动静的玩家，得到描述：*你听见不远处的灌木丛中传来沙沙的响动，似乎有什么生物正在后面活动，接着你看见了两只地精尖尖的耳朵从灌木丛中探了出来。*

让该玩家决定怎么做。

两只地精手握短刀从灌木丛中冲了出来，朝你们龇牙咧嘴地挥舞着手中的武器。另外两只地精埋伏在30尺外的灌木丛中，准备用短弓攻击你们，它们的下半身被灌木丛掩盖着，只有两只小小的脑袋露在外面。

提前得到预警的玩家，不构成突袭。被偷袭的玩家：第一轮无法执行动作。如果察觉到地精的玩家将此事告诉其他人，则地精不构成突袭。

先攻决定行动顺序：

投 $D20 + \text{敏捷调整值}$ ，将结果由高到低排列，作为战斗行动顺序。如果结果相同，再重复一次该流程。

DM替地精投骰子。远程地精躲在灌木丛中，获得半身掩护， $AC(15)+2$ 。将玩家的名牌排列在桌子上。所有地精共享一个先攻投掷结果。

一个战斗回合内，玩家能进行的行为有：移动+执行一个动作。地图1格=5尺。

移动与速度有关。只有在5尺触及范围内的敌人才能发起近战攻击。

攻击：

选定攻击目标 ->

根据地理环境、buff等决定是否有优势或劣势 ->

攻击检定：

玩家 ($d20 + \text{力量 (近战)} / \text{敏捷 (远程)} \text{调整值} + \text{武器熟练度加值}$) vs 敌人 (AC)

\geq 攻击命中

大成功 20 达成重击（掷两次伤害骰）

大失败 1 直接未命中

攻击结算：

根据不同武器掷出伤害投掷。徒手攻击的伤害是1+力量调整值+熟练值

尝试离开附近目标时会触发借机攻击，近战投掷结果与敌方AC比较。

地精会优先攻击距离最近的角色。三只地精被击败后，最后一只地精会撤离（不触发借机攻击）并逃走，

如果玩家想抓住它，需进行擒抱动作，玩家的力量（运动）vs对方敏捷（体操）。

伏击结局

- 被打败，货车被地精劫走，身上的武器随机被偷掉一件。
- 成功，休息。
 - 短休：不超过1小时，花费生命骰+体质调整值，以确定恢复的生命值。生命骰数量=玩家当前等级。
 - 长休：8小时，1天内只能长休一次。恢复生命值和生命骰。
 - 结算经验：地精x4=200xp，均分给玩家。升级时，Max Hp + 生命骰 + 体质调整值 = Max Hp；达到特定等级时，对应职业的属性值有成长；熟练加值
 - 长休后，开局Max Hp+5的buff消失。

地精踪迹

你们仔细观察了这片战场区域后发现，这里似乎一直被地精用来当做埋伏点。在灌木丛后面有地精们留下的箭袋（20支箭）。北方的灌木丛后面有一条延伸向西北方向的小径。

DC10感知（求生）检定，调查小径，获得地精相关信息。

确定货车处理。

确定队列行进顺序和行进方式。走在最前面的人会受到陷阱伤害。

你们沿着西北方向走了大约10分钟，一路都保持着警戒的状态。

陷阱1：套圈陷阱，走在最前面的人被动感知 ≥ 12 ？

- 是，直接发现陷阱
 - 拆除陷阱，走敏捷豁免检定（DC10），通过获得一个新陷阱，未通过陷阱拆除失败
- 否，过一次DC12的感知（察觉）检定
 - 成功，发现陷阱（你们发现被落叶掩埋着的一个套圈陷阱。陷阱的另一端绕过树枝连在对面的树桩上，被伪装成了藤蔓的外观。如果踩进去的话，无疑会立刻被倒吊起来挂在树梢上。）
 - 失败，进行DC10的敏捷豁免（d20+敏捷属性调整值）：
 - 成功，闪躲开该陷阱
 - 失败：“你眼前一花，脚脖子被绳索套住。绳子拉起你，你被倒吊在接近10尺高的树上。你全身的血液都涌向大脑，让你感到头晕眼花。”
 - 割断套索，是否有人帮忙放下？
 - 是，有人帮忙，无伤害
 - 否，坠落伤害1d6

再次确认行进顺序。陷阱2：陷阱陷阱，走在前面的人被动感知 ≥ 15 ？

- 是，直接发现陷阱；
 - 拆除陷阱，走敏捷检定，并且能获得一个新陷阱
- 否，过一次DC15的感知（察觉）检定
 - 成功，发现陷阱
 - 失败，进行DC10的敏捷豁免（ $d20 + \text{敏捷属性调整值}$ ）：
 - 成功，闪躲从该陷阱上跳开
 - 失败，掉入陷阱，坠落伤害1d6

地精被俘虏或魅惑的情况

*地精的智商不高，混乱邪恶，也有可能被欺诈。可适当模仿地精的邪恶语气

- 与被俘虏的地精交流（懂得地精语）：
 - “是**克拉格**让我们一直埋伏在这里的，吼！我们这几天可逮到不少肥猫！几天前我们才抓住了一个矮人和一个人类！乖乖，那人类的剑好利！把我的胳膊都划伤了！”
 - “**克拉格**是我们的头领啊吼！那家伙是头**熊地精**，又高又壮啊吼。不过他还不是最厉害的。他上头还有一个叫**格罗尔王**的家伙，那位大人物平常住在**克拉摩城堡**里，就是那家伙让**克拉格**一定要抓住那个矮人的。”
 - “矮人已经被送去**格罗尔王**那里啦吼，听说整件事都是一个叫**黑蜘蛛**的家伙策划的，**格罗尔王**是拿了**黑蜘蛛**的钱，才那么做的。”
 - “**克拉摩城堡**就在离这儿二十里开外的**无冬森林**里，东北方向啊吼。”
 - “你们要是进那个巢穴里可要小心了啊嘿嘿嘿，里头可是有**十几个地精**呢。”
 - “跟矮人一起的那个大个子人类被关进了洞穴的深处。”

克拉摩窝点

模组描述：洞口。

结算经验：抵达克拉摩窝点，每人获得75XP。升级时， $\text{Max Hp} + \text{生命骰} + \text{体质调整值} = \text{Max Hp}$ ；达到特定等级时，对应职业的属性值有成长；熟练加值

区域1

如果玩家发出过大的声音会引起地精的注意，进入突袭攻击，并且地精可以获得3/4掩护，敏捷豁免和AC+5。

你们吵闹的声音显然已经引起附近生物的关注。你们听见不远处的灌木丛中传来沙沙的声音。等你们反应过来时，两只弓箭已经对准了你们。

区域2

玩家渡河时询问其状态，是否小心前进。

情形1：玩家正常渡河，到区域2时直接触发战斗。地精躲在灌木丛右下角准备远程射击（模组描述+怪物描述）。

情形2：玩家小心前进，敏捷（隐匿）D20+6 vs 地精被动感知（9）（模组描述+怪未察觉描述）

≥，地精被偷袭：第一轮无法执行动作

然后进先攻顺序，走正常战斗流程。

战斗结束，统计经验。地精xp =100，均分。

区域2-3的过渡描述：

你们走进洞穴中，一股冰冷的气息立刻吞噬了你们，四周的光线变得昏暗下来，溪流冲刷在河道上回荡出的声响清晰可闻。从你们的东边传来野兽浓烈的腥臭气味，偶尔有一两声咆哮从那里传来，似乎是属于狼的。

区域3

右拐进入3能看见更多信息（见模组里的描述）。狼第一次看见玩家时，进行DC15的力量检定（狼力量12 (+1) ），成功下一次DC降为10，再成功，下一次直接拽开锁链。玩家叙述完自己的行动之后到狼的回合。

狼敏锐地察觉到你们的存在，并且变得狂躁不安。它们朝你们的方向猛扑过去，但是拴在它们脖子上的铁链又紧紧地拽住了它们。（如果DC力量检定成功）它们疯狂地吠叫着。在这种强力的拽扯之下，将铁链固定在石笋上的钉子，都开始有些微微松脱。

DC15感知（驯兽）可以通过狼。

给食物，DC10感知（驯兽）可以通过狼。

如果狼拽开了锁链，玩家和狼的行动速度都按战斗轮的移动来算，先狼后玩家。当玩家抵达狭缝处时，可以选择爬上去。

狭缝

东边的墙上有一道狭长的开口，往上延伸，构成一条天然的竖井，大约有30尺的高度可以到顶。狭缝底部堆满了从上边的开口处扔下来的垃圾。

DC10的力量（运动）检定，成功，到顶，半速移动。失败的情况见模组规定。

区域3-4的过渡描述：

随着你们深入洞穴，四周的光线也越来越暗，逐渐到了伸手不见五指的地步。你们先前听到的那阵瀑布的轰隆声响也愈发明显了。溪流也比先前更湍急，飞溅在岩壁上荡开的水雾覆盖在你们裸露在外的皮肤上，让你们不禁打了个寒战。

你们一边触摸着墙壁一边往洞穴深处行走，随后你们感到一阵冷风从西北方传来，溪流的对面藏着一条通向西边的岔路（区域4）。你们原先行走方向的前方，路仍在继续向里延伸，但那头的景象完全被黑暗给

包裹了，你们看不清。

提醒玩家可能需要点灯或者有黑暗视觉。

区域4

西边通道

这条狭长的通道倾斜着通向西侧，通道两旁的岩壁上满是碎石，地面看起来像是由很脆又易破碎的页岩组成的。通道顶部还有一些垂挂下来的石笋和钟乳石。

超过两人通过通道会导致通道崩塌。

你们脚下传来一连串的脆响，接着，你们感到脚底一空，整块岩石的基底都从通道脱落开来，沿着有斜度的地面一路向东滑行。

敏捷豁免DC10（D20+敏捷调整值），失败获得2d6伤害，成功伤害减半。玩家回到区域4的入口，并且无法继续沿西边的小道抵达区域6。

北方通道

点灯或有黑暗视觉，见模组描述（区域4-第二段）。

区域5

如果玩家继续往桥的方向走。

有灯有夜视能力：

（模组区域5的两段描述）

过一次感知（察觉）对抗地精的敏捷（隐匿）检定，成功就察觉到桥上的地精警卫。

你听见从吊桥上传来粗重的呼吸声，还有链甲和兵器碰撞时发出的金属声响。

无灯无夜视能力：

在一片漆黑中，你们听见从正前方传来瀑布的轰隆声，夹杂着回响。略微适应了黑暗之后，你们很隐约地看见前方的通道似乎拐了一个弧度，其中有一道横梁似的东西高高地横亘在通道中间。

不带灯潜行，玩家敏捷（隐匿）vs 地精感知（察觉）被动，成功可以不被发现地通过。

带灯继续往前走，地精会直接发现玩家。

从吊桥上传来了一声细微的尖叫，接着是什么东西迅速跑过吊桥的脚步声。（地精跑去区域7通知放水）

如果选择攻击地精。进战斗轮，正常攻击顺序，判先攻。吊桥上的地精会对站在下面的人投掷标枪。射程30/120，伤害1d6穿刺，远程武器走敏捷+调整值检定作为攻击判定。

吊桥有5点AC和10点HP，地精会躲在吊桥后面躲开攻击。

一阵嘈杂的水声从那个方向传了过来，随后一股巨大的水流咆哮着沿水道倾泻而下，通道里瞬间回荡着轰隆隆的巨响，连地面都在抖动。这股洪水很快就要过来了！

给玩家15秒的反应机会。

- DC10敏捷豁免
 - 成功：躲开洪水的核心急流，不被卷走
 - 失败：DC15的力量豁免
 - 成功：抓住东西以免被洪水冲走
 - 失败：被冲到区域1，受1d6伤害。

这道突如其来的洪水顺势而下，冲出了隧道，水流逐渐变小了。

洪水退却后，等玩家行动一次，随后再来第二波洪水。

区域6

询问玩家位置及是否携带光源

无光或窃听。你们听见地精粗鲁的交谈声。“我还没吃过人类的肉，我们很快就能饱餐一顿了！”

有光或黑暗视觉：

模组描述

你们看见低处的岩窟里，有五只地精围坐在灶火旁，其中两只躺在地上睡觉，屁股冲着你们。与那道陡峭石梯相连的高处平台上，一个身材肥硕，身着链甲的地精正坐在扶手椅上打盹。在它脚边，靠墙放着一面盾牌和一套长弓。一个遍体鳞伤的人类被反绑着双手拷在一旁，浑身是血迹和淤青。

如果玩家隐匿进洞穴，对抗地精被动感知9，成功判突袭。

如果玩家被地精发现，大地精伊米克会把修达赶到平台的崖边威胁玩家。

那只头领发出一声吼叫，显然是在为自己的美梦被吵醒了而感到不高兴。他嘟哝着粗俗的地精语言，随后转为不太标准的通用语，“该死的闯入者！”他一把抓起那个人类，拖到悬崖边上，喊道：“停下！不然这个人就死定了！”

- 如果玩家选择主动攻击，进入战斗轮。5个地精也进战，伊米克会把修达扔下悬崖，捡起身旁的弓准备射箭。
 - “你们这群该死的闯入者，等着吃我一箭！”他慢慢地把弓拉满，弓箭头因为蓄力过满而微微颤抖着。
 - 修达受1d6伤害，陷入昏迷，后续回合进行死亡豁免检定。玩家进行DC10的感知（医药）检定可以稳定修达的伤势。
- 如果同意和谈，可以与伊米克对话：“这洞穴本来应该是我的！是我伊米克的！克拉格那个蠢材，根本不知道该怎么管理它的手下！如果你把克拉格的头拿来，我就把这个人类交给你。”
 - “克拉格是地精们的头领，呸！老子才不认！”

- (如果玩家已经在区域8杀死了克拉格, 并且把头拿来) “哈哈哈哈哈, 太好了! 这下就能轮到我为老大了! 嘶 (看向修达) ……不过这点儿可不够这人类的性命, 除非你们再给我50枚金币。”
- (修达) “不要相信这家伙说的话, 永远……永远不要相信一个地精……”
- “这人类叫修达·霍温特。哼, 他刚开始还硬气得很, 什么都不说。一顿打之后, 他就学乖了。算他捡回一条命, 被折磨成这样还没死, 反正我们已经从他那里拿到我们想要的情报了。”
- “克拉格口风很严, 从来不告诉我们他在做什么。别的地精脑子不够用, 还傻乎乎地给他卖命, 老子才不干嘛呢! 他一定知道些什么, 只是不想把那份财富跟我们同享。”
- “废话说够了, 你到底帮不帮我?”

与修达对话 (修达默认陷入昏迷, 除非有治疗术或者治疗药水):

“感谢你们把我从这群地精手里救出来, 如果再过一天, 你们可能就见不到活着的我了。”

“这群地精的头领是个叫克拉格的熊地精, 他受一个叫‘黑蜘蛛’的家伙的指示, 在这附近的森林偷袭了我和甘德伦的车队。我从地精那儿偷听到, 甘德伦被带去‘黑蜘蛛’那里了。不过我不知道那家伙是谁。”

“甘德伦和他两个兄弟找到了一处富矿, 那地儿叫潮音洞穴, 克拉格估计是看上了这个情报, ” (分享背景中前两段的信息) “甘德伦还有张地图, 上面标记了潮音洞穴的位置, 但我们被地精抓住的时候, 那地图也被他们抢走了。我醒来时, 这里就我一人, 我不知道他们把甘德伦抓到哪里去了。”

(伊米克或其他地精被说服或威胁) “克拉摩城堡! 他们把那矮人送到那地方去了! 就在这儿的东北方向! 穿过一片大林子你们就能看到! ……克拉摩城堡是地精们的城堡! 统治者叫格罗尔王, 他是一个真正的强者, 也十分残忍……嘶! 它比克拉格要厉害不知道多少倍!”

“我得找到伊阿诺·阿布雷克, 他是领主联盟的成员, 两个月前到了梵达林, 准备在那里建立我们领主联盟的支部。但一周前他失去了音讯, 一直都没有回信, 我担心他是不是遇到了什么事, 所以打算去那里看看, 顺道护送甘德伦去梵达林。”

“拜托, 请护送我去梵达林。我现在身上的伤很重, 恐怕难以一个人安全地抵达那里。虽然我身上的钱都被这群地精抢了, 但我保证, 到梵达林的第一天, 我就能从朋友那里借来钱, 用来支付你们的报酬。”50gp/人的报酬。

“不过在那之前, 请你们先清空这座洞穴里的其他地精, 这样他们才不会继续抢劫其他过往的旅客。梵达林需要和平, 只有当商队不再因为害怕抢劫而不敢来这里时, 梵达林才能真正地繁荣起来。”

“我现在还有些虚弱, 连站起来都很费劲。等你们把洞穴里的地精都清除完了, 再来找我吧。地精们的领主叫克拉格, 就在东边的一处洞穴里。(平常会有两只地精跟它在一块, 还有一匹狼)”

修达·霍温特加入队伍, Hp=1/2Max Hp。

战斗经验结算:

地精x5 xp=250

大地精xp100

区域7

确认玩家是否有光源。

没有光源，水已释放：

你们听见前头不远处传来溪水流动的潺潺声响。先前你们听到的那阵属于瀑布的轰隆声，这时已经弱了不少。地精交谈的尖锐而刺耳的声音从不远处传了过来，夹杂着邪恶的狞笑声。

没有光源，水未释放：

瀑布的轰隆声震耳欲聋，让你们连彼此之间的交谈都很难听清了。飞溅的水滴打湿了你们的裤脚，潮湿和阴冷的感觉也比先前更明显。

有光源，水未释放，读模组默认描述。

有光源，水已释放，在默认描述基础上：……蓄水池里的水已经空了一大半。

在洞窟中央有两根石笋，地精们正靠在石笋上休息。（如果蓄水池被破坏了，则地精们在警戒）你们的出现显然惊醒了它们。两只地精一跃而起，抓起地上的弯刀朝你们冲了过来。（如果区域5的地精前来报警，刷2只地精弓手，否则1只）X只地精躲在石笋后，端起了手中的短弓朝你们瞄准。

正常进战斗。石笋后的地精弓箭手处于半身掩护，AC和敏捷豁免各+2。

战斗结算，地精x3 (4)，150 (200)xp平分。

区域8

根据玩家进入的方向决定对该房间内的描述。

情形1：玩家从区域3的通道口上来，克拉格显然没有预料到，玩家可以尝试突袭。

（区域8模组描述）

一只高大的地精正半跪在一头狼面前给它喂肉吃。它的身材比你之前见过的地精都要壮硕，身高接近一个成年人，并且穿戴着厚重的兽皮甲。另外两只较小的地精坐在火坑旁烤红薯。你们处于石笋的阴影中间，因此没有被它们发现。不过那只狼的耳朵竖了起来，并且在空中嗅着什么。

情形2：玩家从区域7的楼梯上来，克拉格会直接发现他们，正常进战斗。

（区域8模组描述）

一只高大的地精正半跪在一头狼面前给它喂肉吃。这只地精比你之前见过的其他地精都要壮硕，身高接近一个成年人，并且穿戴着厚重的兽皮甲。另外两只较小的地精坐在火坑旁烤红薯。

你们大摇大摆地出现在洞穴口，立刻就引起了它们的注意。

地精头领捡起地上那根狼牙棒，捶打着胸口，用通用语喊道：“该死的闯入者，克拉格要用你们的骨头建王座！”它身旁那匹狼也站了起来，呲着牙齿朝你们狂吠着，口水从它的齿缝间滴落。两只地精一溜烟地跑到板条箱的后面，躲在那儿给自己的短弓上箭。“上！裂皮！咬死他们！”

判突袭、敌我位置、先攻、执行回合。

两只地精弓手半身掩护，AC和敏捷豁免各+2。

条件：

1.狼先被杀死，克拉格会从竖井爬下去逃跑。追它从竖井爬下去，过DC10的力量（运动）检定，流程同之前。区域3里的狼没有杀死的话，此时也会继续尝试挣脱锁链，或者进攻玩家。

2.熊地精血降至一半时，陷入残暴状态，所有命中攻击的武器伤害额外骰一次。

地精头领发出一声怒吼，双眼变得赤红，狂乱地挥舞着手中的狼牙棒，漫无目的地挥舞着，每一下都带出巨大的风声。

克拉格血量降至0时直接死亡。

克拉格死亡，200xp平分

地精x2死亡，100xp平分

狼死亡，50xp平分

翻找补给品：

成堆的麻袋和板条箱上印着蓝色狮子的徽记——这是梵达林的狮盾小贩的标记。板条箱钉有铁钉，是已经密封好的状态。麻袋里装有大麦、青豆还有一些马饲料。这里堆着的东西需要一辆货车才能完全搬走。

当你们把补给品都搬走之后，你们发现在一个石头背后藏着一只黄铜宝箱。

结算奖励：

里程碑事件完成，每个角色获得275xp

第2部分：梵达林

初次抵达

梳理玩家在第1部分需要完成的事情。

- 将货物运至巴森补给站（每人10g）
- 将修达送至梵达林（50gp平分）
- 把补给品还给狮盾小贩（50gp平分，获得莱妮好感度）

模组描述1+2+

你们到达这里时已接近日落，一些木屋升起了炊烟，人们都在往回家的方向走。

+模组描述3（修达对话）

玩家可能选择询问路人石丘旅馆的位置（就在镇子中央，往西北方向走）。

或者选择先四处走走，在探访2个地点后，除旅馆外的其他地点都会关门。

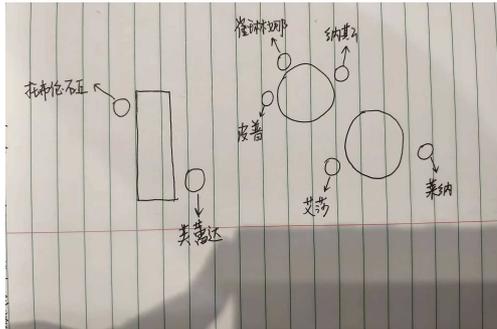
石丘旅馆

*8sp/晚，标间，出示贵族血统证明的玩家将获得折扣6sp/晚

模组描述第一句

大厅中央的炉子里，木柴噼啪作响地燃烧着，一根烟囱通向屋顶。几张桌边围坐着一些当地的村民，端着装满麦酒与苹果酒的马克杯。你们这一行人走进旅馆时，引起了注意，那些村民好奇地打量着你们。

你们进门的左手边是吧台，一个矮个子的年轻男人（托布伦·石丘）正在跟坐在吧台前的另一个女子（织布工芙蕾达）闲聊。修达走到吧台，跟老板交谈了一阵，老板交给他一个房间的钥匙。修达：“这儿的房间很舒服，大伙儿今天晚上可以在这儿休息。我实在是太累了，先去睡觉了，明天见。”



托布伦·石丘，旅馆老板

*愉悦、红脸膛、重家庭，说话声音粗

吧台后站着个秃顶男人。他双手交叉站在那儿，胳膊上满是结实的肌肉。

“我叫托布伦·石丘，欢迎来到石丘旅馆！这儿的麦酒（4cp）和烤肠（3sp）是最畅销商品。”

（关于你）“我原本住在东边的一个小镇子，来梵达林是挖矿的。我刚来那会儿，梵达林还没什么像模像样的旅馆。我灵机一动，在这儿开了家店，虽说没能日进斗金，但至少现在老婆孩子也算吃喝不愁。”

“我没想赚什么大钱，只要日子过得安稳就行。只是最近几个月，红标帮的那些混混实在是太猖狂，不仅拦路抢劫，还抢了木匠丹卓的老婆（砸桌子）！我们给镇长反映了很多次，但他压根就不想管这些事情。该死的，再这样下去，我真的就得考虑搬家了……梵达林是个好地方，我可不想离开它。”

芙蕾达，织布工

*年轻女子、纤细、刻薄、神经敏感，低声

一个身材纤细，瘦削的女子独自坐在吧台一旁，啜饮着一小杯苹果醋。你接近她的时候，她明显被吓了一跳。近距离能看见她脸上淡红色的雀斑，还有接近透明的眉毛。

“哦，你好，我叫芙蕾达·沃森，一个小小的、无足轻重的织布工。你们是冒险者，对吧？”

“**哈利娅·桑顿**，那是红标帮在镇子上唯一害怕的人。她是矿工兑换所的老板。真希望我也能像她一样强大。”

“我和加莉尔修女居住在一起，她是个温柔又虔诚的人。她最近有些事需要帮忙，如果你们能顺道去看看的话就再好不过了。我们就住在旅馆对面的幸运圣坛，不过这会儿那里已经关门了。”

崔琳娜，旅馆老板娘

*干练、简洁、嫉恶如仇

一个盘着头发的大子女人和她的小儿子并排坐在一块，正在帮他掸去落在餐巾上的食物残渣。

“皮普！你怎么又把苹果派吃到身上了！”

“哦，你好啊！找到过夜的地方了吗？我们这儿的房间很舒服，保管你能美美地睡上一觉。”

“估计你也听说了，梵达林最近不怎么太平，特别是红标帮，搞得大家都心烦意乱的。我们旅馆也被那些流氓骚扰过，托布伦给了他们十五金才送走这群小祖宗。”

“不过比起木匠丹卓来，我们还算好的了。红标帮的人看上了他的老婆，丹卓在反抗的时候被杀了。红标帮的人带走了丹卓的尸体，估计是想毁尸灭迹，但好几双眼睛可都看见了这档子事。而且从那之后，丹卓的老婆孩子都失踪了。唉，真是一个悲剧！”

皮普，10岁，托布伦的儿子

*正在吃苹果派，说话口齿不清

皮普嘴里塞满了苹果派，正眨巴着一双大眼睛看着你。他脖子前围着的餐巾上沾了一大坨果酱。

“皮普刚学会玩纸牌！大哥哥要不要来跟皮普玩一局？赢了的话有奖品！”（DC10的智力检定，拥有纸牌熟练项的玩家可以获得检定加值）

（纸牌游戏赢了，皮普会悄悄地说）“我上周跟卡普在东边的林子里玩捉迷藏的时候，发现了一条密道！幸好我们跑得快，才没被红标帮那些人抓到。你可千万不要告诉别人这个秘密。”

（纸牌游戏输了）“大哥哥，你玩纸牌的技术实在是太烂啦，还好我皮普心地善良，不至于让你输得连裤子都不剩——（崔琳娜提着皮普赶他去睡觉了）”

纳斯，45岁，农夫，鳏夫

*沉默寡言，闷头喝酒，虔诚的信徒

这个前额布满皱纹的男人孤零零地坐在一旁，闷头喝酒，手中在把玩一枚硬币。偶尔抬头望一眼坐在他对面的皮普和崔琳娜，似乎那景象让他想起了什么。

在你开口前，他打了个酒嗝，一股浓烈的麦酒气息扑面而来。

“你喝过这里的麦酒了吗？我很推荐。”

“纳斯。”

“我曾经居住在深水城，只是后来……遇到了些事情，才搬来这个村庄。”

（看向精灵法师）“您看上去像是侍僧，也许您愿意去拜访一下我们这里的幸运圣坛，那里供奉的是幸运女神泰摩拉。（比祈祷手势）加莉尔修女负责管理那座圣坛，不过她前几天似乎外出了，回来时身上还有伤口。她没有说自己碰到了什么，我猜是红标帮或兽人吧。唉，在这种时候时候，加莉尔还要一个人维持圣坛的运转，实在是太辛苦了。”

（硬币，DC10的察觉）你观察了一下，发现硬币上雕刻着一个头戴橄榄枝的女人的侧脸

（DC15的宗教）这是幸运与机遇女神泰摩拉的标志，通常拥有这种硬币的人都是泰摩拉的信徒。

艾莎，29岁，旅馆的女招待

**阅人丰富，轻微的愤世嫉俗，语调轻快*

坐在角落那张桌旁的是一个年轻女人和一个脸上沾有煤灰的矿工。女人正在给矿工倒酒，矿工的脸上带着傻笑，女人托腮望着他，跟他一道笑着。

“刚没来得及招呼你，我叫艾莎，是这里的女招待。”

“梵达林太小了，镇子上的谁遇到些什么事，大伙儿都知道。总有一天，我要去无冬城那样的大城市工作。”

“住在西边那个果园的**达朗·埃德玛**，半精灵，以前跟你们一样，也是个冒险者，当官还升到了高位。不过退休之后，还是回到了家乡。说不定你们跟他有很多话题可以聊。”

（镇长）“我们这儿没有管理者，只有一个大家选出来的镇长（哈宾·威斯特）。（小声）照我说，还不如不选。（正常音量）你要是想去拜访他的话，明天一早可以去镇长大厅看看，就在这条街对面。”

（红标帮）“这群强盗大概是两个月前出现的，也许是看上了这里没有什么像模像样的治安队，便来欺负我们这些老百姓。”

（丹卓）“那个惨剧大伙儿都听说了……丹卓以前经常带他老婆米尔娜来我们旅馆坐一会儿，那时这里还很热闹。但是他死之后，我们旅馆就冷清了很多。”

莱纳，31岁，矿工

**反应慢、说话慢、嗓门粗*

这个孔武有力的男人打量了你一眼，点点头，对你举起酒杯，大大地喝了一口。

“大伙都在担心红标帮，要我说，东边那些**兽人**才是更大的威胁。那可是兽人啊！几百年前就是兽人把梵达林洗劫一空的！谁能保证历史不会重演？”

“镇长正在找人帮忙把那些兽人赶跑，你们可以去他那儿看看。”

巴森补给



你们来到了梵达林最大的贸易站。这是一栋红顶的两层楼建筑，门口挂着巴森补给的招牌，几匹马拴在一旁的马厩里，正在吃草。

店里虽然摆满了东西，但陈列得井井有条，大多是补给品——背包、睡袋、绳索和口粮。两个年轻小伙子正搬着麻袋往外走，和你们擦肩而过。一个五十多岁的秃顶男子正半跪在地上，一手握着记事板，清点板条箱里的物资。

艾尔玛·巴森，55岁，巴森补给老板

*语速快，直接

“哦！你们就是甘德伦派来的人吧？辛苦了！这是你们的报酬！”（每人10gp）

“什么？甘德伦被抓走了？我的天哪！我说他怎么过了这么久还没出现。”

“这可不行，再拖下去甘德伦可能会出事。该死的，我走不开，能不能请你们几位去帮忙把甘德伦救出来？他是我的朋友。”

“甘德伦找到了潮音洞穴的位置？难怪……难怪那些地精要抓他了。这情报决不能落入它们手中，不，我担心它们现在已经拿到了。那些邪恶生物的拷问手段超乎你的想象。”

“甘德伦的另外两个兄弟——萨尔登和努恩卓在镇子外面露营，但我已经有一周左右没看见过他们了。

唉，你这么一说我更担心了，希望他们没遇上什么事情。”

“托了红标帮的福，最近生意越来越差。不仅没有上门客，我还得给他们交保护费，再这样下去，这家店很快就会入不敷出了。”

“红标帮喜欢聚在沉睡巨人酒馆喝酒聊天，就在镇子东边，你要是过去的话，得小心点，那不是什么太平地方，也不会有漂亮又热情的女招待。估计你被杀了，都不知道尸体在哪儿。”

埃德玛果园

平坦的土地上，数十排果树整齐地排列着，树梢上挂满即将成熟的苹果。果园入口处，有一栋农舍，一个满头银发的半精灵正坐在墙角的石凳上，编织竹篮。他脚边趴着一条大狗，你们走近时，狗支棱起耳朵望向你们。

DC15的智力（宗教）检定：在农舍的门楣上钉着一块金属铭牌，上面画着一只带着护甲的手握住一柄剑的图案。这是铁手教团的标志。这个组织致力于与邪恶势力抗争，以保护弱小的百姓，维持社会的正义与秩序。

达朗·埃德玛

*谦逊、睿智、低调地吹嘘

“达朗·埃德玛，幸会。”

“很少有冒险者会来这里。如你所见，这里只有一个老头和一只老狗。如果你过几天再来，也许我能拿苹果派招待你们。”

（铁手教团）“我追随提尔与海姆的脚步，将邪恶从这世间驱逐是我人生的意义。然而我的身手已经大不如前，眼睛也开始花了。现在的我只想平静地度过晚年，照料好这片果园，顺便，钻研钻研苹果派的新做法。”

（过往）“我在巨龙海岸度过了几十年的光阴。不过辉煌和荣誉只属于过去的那个我，现在我只是一个连手杖都握不稳的老头子罢了。”

DC10的智力（历史）检定：巨龙海岸位于星坠海南岸，是海上贸易路线的核心枢纽城市，居住者超过80万人，也是海盗、窃贼和商人的聚集地。这里没有官方政府，只有一些义务维护秩序的民兵组织。

“看到你们，我就想起年轻时的自己。你们能做到现在的我没法做到的事情。你们明白我指的是什么……红标帮。必须要有人解决掉这个问题。”

“红标帮的大本营并不在沉睡巨人酒馆，我亲眼看见他们的人出现在崔森德庄园，还在偷偷往里搬运什么东西。”

（崔森德庄园）“就在镇子西边，那里原来是一个当地富豪的庄园，但兽人之战后就遗弃了，成了彻彻底底的废墟。”

支线任务：古泉井

任务目标：清理古泉井的不死生物

任务奖励：善良和中立阵营玩家，拉拢加入铁手教团，获得骑手头衔

“最近有一些淘金者在镇子东北边找到一处废弃的瞭望塔。如果我没记错的话，那里应该是叫古泉井的地方，是在几千年前就消失了的古帝国奈瑟瑞尔时期建立的。那里可能还残存着一些古老而邪恶的魔法。告诉我这件事的那几个淘金者就亲眼见到了游荡着的不死生物。如果你有时间的话，请去那里清理掉那些威胁。”

狮盾小贩

镇子中央广场上有一座独栋的建筑物，屋顶的瓦片被漆成了天蓝色。

+模组描述

柜台后面坐着一个穿斗篷的女子，正在比对几本账簿上的内容，口中念念有词。她身后的墙中央钉着一只鹿头的标本，上面挂着一条横幅：狮盾贸易公司。一条通往后屋的门，但被布帘遮住了。

莱妮·灰风，狮盾小贩负责人

*尖锐刻薄、语速快、事务繁忙

“10、11、12……（抬头看了一眼）15金，减去付给商队的50银……（在纸上记下什么，把账簿合起）

狮盾小贩梵达林分部，你们是来买东西还是送东西的？”（等回复，瞄一眼店外的牛车）

“莱妮·灰风（点头），我是这儿的负责人，你可以放心把货交给我。”

“代表狮盾小贩向你送上诚挚的谢意。这批货是出了什么事？”*队伍均分50gp

“原来如此。最近梵达林周围强盗出没的频率越来越高了，有村民想来我这儿买点防身的东西，但我没答应，担心他们会转手卖给红标帮。哼，就算他们会法术，也没胆跟红标帮硬碰硬。”

（提出交易）“商品都在后屋，为了表达对你们的谢意，所有东西对你们打九折。（展示附录）”

“你们从地精里抢回这些货物，我认可你们的能力，但这并不意味着你们就能和红标帮的人打成平手。我建议你们最好赶在那些人注意到你们之前就离开这里。”

梵达林矿工兑换所

这栋屋子前挂着一块牌子——“矿工兑换所”，下面画着一把镐头和一袋钱币交叉在一起的图案。

屋子前摆着张桌子，几个矿工正站在那儿排队。一个女人坐在桌子后面，用天平给矿石称重。（取下耳朵上夹着的笔，在本子上记下矿石成色）“很普通的石英石，杂质太高，最多值5金。”

排在最前面的那个矿工失望地从那女人手上接过硬币，转身离开了。排在下一位的矿工走上前来，把袋子里的矿石递给对方。

哈利娅·桑顿，矿工兑换所会长，35岁，人类

*精明，市侩，野心勃勃的

“你们也是来梵达林挖矿的吗？我叫哈利娅·桑顿，如果在矿上发现什么好东西，记得送来让我看看。”

“梵达林没有官方政府，也就是说，你想在哪里挖矿石，就在哪里挖，只要那块地暂时无人认领。如果你看上了哪个地方，就来我这儿登记。”

“财富和拳头，这是两样能让别人听你话的东西。我选择前者，而红标帮选择后者。遗憾的是，他们的头领并不懂得怎么管理好自己的手下。”

（克拉摩堡）“没听说过这地方。不过，红标帮里有个地精，它可能知道那地方在哪。”

（红标帮的过去，只会跟半身人私底下说，不会在有其他人在场的情况下承认）“玻璃手杖只是担心我会取代他的地位，才会把我赶出去。如果你去崔森德庄园的话，会在那里找到他。那个胆小如鼠的家伙一般会待在西北角落里的一个房间。”

支线任务：哈利娅的委托

任务目标：杀死玻璃手杖，并带回他的信件

任务奖励：非善良阵营玩家，拉拢进入散塔林会，获得毒牙头衔

“你应该也从别人那里听说红标帮的所作所为了吧？必须得有人出来解决它们。我虽然没有拳头，但我有财富。（小声）如果你们能杀死红标帮的首领——玻璃手杖，我答应给你们100g的报酬。”

“我怀疑在玻璃手杖背后可能还有其他势力，必须斩草除根。如果你们在他那里发现什么情报，也请务必和我分享。”

DC15的感知（察觉）检定 哈利娅没有直视你，在她的目光中隐藏着更大的野心。她想要杀死玻璃手杖绝不仅仅是为民除害那么简单。

阿德里夫农场

*住宿5sp/晚，食物3sp/餐

这片农场用石墙围了起来，一直蔓延到远处的山丘上。卷起的草垛零星地堆放在那里，田间有几头牛在吃草。远处的山丘上长着几棵橡树，叶子已经掉光了。一个矮个儿农夫正拎着铁皮桶往这儿走来，等她走近了你们才发现那是一个女性半身人。

奎琳·阿德里夫

*务实、愉悦、实在、粗嗓门、直率/粗野

“嗨，欢迎拜访我的农场，你们吃过早饭了吗？”

“我这儿有黑面包和蘑菇浓汤，保管够。”

“哦，忘记自我介绍了，我叫奎琳·阿德里夫，是这农场的主人。你们是来梵达林做生意的还是挖矿的？”

（奎琳带着玩家进入了农舍里）

这间屋子虽然有些小，但里面却打扫得很干净。长桌上摆着一盘苹果。壁炉旁坐着一个正在掰玉米的小男孩。

“卡普！过来打个招呼！”

卡普的个头跟他母亲一般高，他看见你们身上的武器时眼睛放出亮光。“冒险者！”

“卡普也想像你们一样。”

支线任务：卡普的故事

任务目标：寻找崔森德庄园的密道

“卡普和皮普在东边的庄园那儿玩捉迷藏的时候，发现了一条密道！就藏在荆棘丛里！有几个大个子丑八怪从那里钻出来，跟红标帮的人说话！如果你们要去那里的话，卡普可以给你们带路！”

支线任务：德鲁里多斯

任务目标：拜访雷树镇的里多斯

奎琳：（克拉摩堡和潮音洞穴）“我建议你去找一个叫里多斯的德鲁伊看看。他知道很多事情，就像所有德鲁伊一样。”

“里多斯在雷树镇，那里现在是一片废墟了。（30年前的火山爆发摧毁了那里）里多斯经常去那里做一些魔法研究，神神道道的。”

“就在梵达林西北50里外，按正常速度，你们得走上至少两天时间。”（24里/天）

幸运圣坛

这是一座石砌的礼拜堂，长椅在大厅中依次排开。大厅尽头，中央供奉着一尊女神的石像。女神双手在胸前交叉，眼睛微闭，嘴角有微笑，供台上摆着焚香和蜡烛。礼拜堂里光线昏暗，只有供台周围由于火把的映照而显得较为明亮。

加莉尔修女，精灵，120岁

*柔和，轻声细语，微笑，淡然，慢语速，咏叹调般的声音

这个身材高挑的精灵身着一袭灰衣，长裙的裙摆拖到了脚边。她弯腰点燃了一座烛台，随后转过身面对你们，似乎并不惊讶于你们的到来。你注视着她淡蓝色的眼睛，一阵平和的感觉抚平了你的心绪。

“你是来向泰摩拉女神祈祷的吗？”

“哀惋命运不公的人，很多时候是因为不敢做出改变。机遇的降临，往往就诞生于变革之中。只要敢于追求自己的目标，幸运女神就会眷顾你的灵魂。”

DC10的察觉：你留意到精灵的右手背上有一道灼伤的痕迹，但她拉起袖口遮住了它。

（侍僧背景的玩家可能会跟加莉尔沟通被污染的祭坛的事情）：没错，那里曾经供奉着全知之神欧格玛，但那是在古老国度费勒姆还存在的时代。兽人的入侵结束了一切。伟大的英雄和法师都逝去了。如今盘踞

在那里的，只有狡猾又残忍的地精。（闭眼）我看见欧格玛倒塌的神像位于那座城堡的北面，地精邪恶的神灵掩盖了它，你必须驱逐黑暗，让光明重新照耀欧格玛。

支线任务：女妖的交易

任务目标：去兔莓镇附近的女妖巢穴，向阿加莎询问博哲托尔法术书的下落

任务奖励：治疗药水x3，善良阵营玩家拉拢加入竖琴手同盟，获得守望者头衔

（外出或受伤）“是啊，我是为了去找一个叫阿加莎的女妖问点事情。不过遗憾的是，我的言辞触怒到了她，被赶出来了，还落了点伤（苦笑）。”

“如果你们顺路的话，可以帮我再去跟阿加莎谈谈看看吗？”

加莉尔递给你们一把银梳子，梳背上镶嵌着一颗拇指甲盖大小的红宝石。

“你们可以用这个梳子为筹码，向阿加莎询问博哲托尔法术书的下落。”

“博哲托尔，伟大的法师。足迹遍布银月城周边。他的法术书记录了他在冒险途中的见闻，以及创造出来的独特法术。这本书如果还完好无缺地保存下来，应该有三百多年的历史了。”

“你们一直沿三猪小径往东北方向走大约两天时间，会看见一个叫兔莓镇的废墟，我没记错的话，那儿离古泉井也很近。从兔莓镇废墟折向西北，不出半天你们就能找到阿加莎的巢穴，就在无冬森林的入口附近。她住在一个树屋里。”

镇长大厅

外部：模组描述

内部：大厅里十分空旷，四根石柱支撑起房顶，柱子上挂着盾牌和长剑，大厅里摆着非常华贵的工艺品和半身像。一条通道通往地下的牢房，钥匙挂在墙上。

火炉旁的扶手椅上坐着一个人。你们走近时才发现他把书拿倒了，并且正在打盹，突出的肚脐伴随着鼾声一起一伏。你们走近的脚步声惊醒了他，手中的书也掉到了地上。

哈宾·威斯特，40岁，银行家

*吹嘘、自命不凡

（撑眼镜，哈欠）“我就是镇长哈宾·威斯特。你、你们找我是有什么事要处理吗？”

（红标帮）“相信我，那些人只是有点贪财而已，要么就是一些误入歧途的青少年。没什么大不了的，别担心，他们算不上什么威胁。”

支线任务：兽人袭来

任务目标：杀死飞龙岩的兽人

任务奖励：100gp

（公告牌）“哦！你们对这件事感兴趣吗？那块公告牌放在那儿已经有一段时间了，可惜一直没有勇士来咨询我这件事。大概半个月前，有人在三猪小径的东边看见了一伙兽人，大概有六个。这些家伙似乎在那儿安营扎寨。这可不是什么好消息。要知道几百年前就是兽人摧毁了这片地区。”（任务奖励100gp）

“飞龙岩是宝剑山脉的一处高地岩石，你们得费一番功夫才能找到。那里原来是一群飞龙的巢穴，但有一批像你们一样勇敢的冒险者赶跑了它们！你们沿着三猪小径往东北方向走一天半左右，就能到那儿。”

支线任务：寻访克拉摩堡

任务目标：杀死克拉摩堡里的首领

任务奖励：500gp

修达出现在镇长大厅。他换上了一身崭新的衣裳，看上去也比先前更精神了，你们现在几乎没法将他跟之前洞穴里的狼狈模样关联起来。

“哦！你们好啊！没想到你们也在这里！昨晚休息得怎么样？”

50gp，平分给玩家。

（对镇长）“修达·霍温特，领主联盟成员，向您致意。（摘帽）我希望能为梵达林带来法度与秩序，并在这里帮助你们重新建立起一个繁荣的城镇。”

（镇长）“等候你已经多日了。您是在路上遇到了什么事情耽搁了吗？”

修达对你挤了挤眼睛。

（修达）“一些小事，无足挂齿。不过，我们的当务之急是找到我的同伴——甘德伦·寻岩者。他被地精抓走了。他手上握有潮音洞穴的地图。”

（镇长）“潮音洞穴！就是那个失落的古矿吗？天啊！没想到它真的存在！我以为它早已经消失了。如果能找到那里，梵达林的繁荣指日可待啊！”

（镇长对玩家）“那么，这几位是？”

（克拉摩堡）“三猪小径上还有一些游荡着的地精强盗，你们也许会从它们那里问出来具体的位置。”

“以领主联盟的名义，如果你们能成功地赶走盘踞在克拉摩堡里的那些邪恶生物，我会给你们总共500gp的奖励。”

支线任务：失踪的伊阿诺

任务目标：找到伊阿诺

任务奖励：200gp

（镇长）“两个月前，有另一个领主联盟的人来到梵达林，他叫……阿布雷克来着……”

（修达）“伊阿诺·阿布雷克。他出什么事了？”

（镇长）“他去崔森德庄园调查，结果那之后就失踪了。那地方邪门得很，传言闹鬼。我们不敢进去找他，结果一直到现在，他都没出现。唉，但愿他没有遇到不测。”

（修达强作礼貌）“原来如此，和我的猜测差不多。（对玩家）能不能请你们去那个庄园看看？如果……他不幸遇害了，也请你们带回他的遗物。我必须要对组织有个交代。”

（伊阿诺）“一个三十多岁的人类法师，留着黑色的络腮胡子，面色苍白，个子大概到我这儿（肩膀），说话有北地口音。”

红标帮 – 沉睡巨人

P18【对抗】模组描述1

恶棍的一些随机描述及对话：

（表演）恶棍对你晃动着手里的匕首，微微向前一刺又很快收回，把匕首从左手抛到右手，又抛回去。

（表演）恶棍对你咧嘴一笑，用舌尖慢慢舔过上牙槽。

“想在梵达林混，就得听道上的规矩，明白吗？规矩就是你得乖乖交保护费，顺便交出你们所有的武器。”

“闭嘴！玻璃手杖的名字是你能叫的？（玻璃手杖是你能见到的？）喊几声爸爸让我听听，说不定还能考虑考虑。”

（沉睡巨人酒馆内）

酒馆内部昏暗而阴冷，你们过了一段时间才适应内部的光线。一股腐败酸臭的味道弥漫在空气中。一个面色阴沉的女矮人坐在吧台旁抽着水烟，把玩着手里的匕首，咻地一下扎进不远处的飞镖盘上。

格里斯塔，酒馆老板，女，话少

*俚语、敌意

“酒馆没开张，赶紧滚。”

（红标帮）“我不认识你说的那些人。”

“一群胆小鬼，没胆的家伙，让别人吓吓就快要尿裤子。人类就是这么怯懦的生物，难怪五百年前会败给兽人。”

“这里是个臭水沟，留得越久，你就越会馊烂。所有人都在混日子，等死。趁你还没发臭之前赶快离开这里，别沾惹不该惹的事情。”

红标帮 — 狭路相逢

如果玩家没有选择到访沉睡酒馆，则在到达梵达林的翌日下午会遭遇红标帮。

P18【对抗】模组描述2

打败3个恶棍后，剩下一人逃往崔森德庄园。

- 跟踪，一直到崔森德庄园区域1：“恶棍沿着小路一直往东的方向跑去，你们跟在他身后，眼看着他钻进一个废弃庄园附近的灌木丛中。当你们走近时，已经找不见他的人影了。”进【崔森德庄园】部分
- 俘虏，审问。

“都是玻璃手杖指示的！你们找他去算账！我只是个跑腿的。”

（玻璃手杖）“我们都不知道他的真名是啥，只是因为他使用一把玻璃做成的法杖，所以大家都那么称呼他。”

“他平常很少出门，一直待在我们的窝点里，都是让他手下人帮忙跑腿。（房间在窝点最西边）”

（窝点）“在崔崔森德庄园里，那已经荒废好久了。不过那里并不只住着我们这些人，还还有一只很可怕的大眼怪，它只听玻璃手杖的命令，我我我们从来不敢靠近它。”

（背后主使）“是一个叫黑蜘蛛的人给我们钱让我们做这些事的。这些村民真是软脚虾，光冲他们挥挥匕首就会老老实实地掏钱给你。”

“黑蜘蛛怕我们这些人阵势不够大，还派了几个熊地精来当打手。跟那些地精沟通真费劲，不过它们平常很少出来。”

(木匠的妻儿)“庄园里头有个牢房，关着我们带回去的一些俘虏，牢房外有骷髅看守着。前几天是关了个娘们进去，估计她也快没气了。”

处理俘虏的方式：

- 带俘虏去庄园带路，进【崔森德庄园】部分
- 把俘虏关进镇长大厅的牢房：镇长会很担心，只把俘虏关两天就放了，并且警告玩家“不要再惹麻烦”。
- 杀死俘虏

制服恶棍，平分400XP

崔森德庄园

- 由恶棍带路，或者自己进入庄园，到区域1

这座庄园已经荒废多年，一道铁栅栏围住了它。里面荒草丛生，到处都是残垣断壁，整栋庄园已经完全倒塌了，残留的柱子上长满了爬山虎。一条明显最近有人走过的小路通往里头。

这条痕迹通往一间地下室，石阶一直往下延伸，正对着一扇半开的门通往里头的地窖。

- 由卡普带路，到区域8

卡普领着你们到了镇子东边一片茂密的森林。你们在树林里穿行了一段距离后，来到一处溪边的桥洞。这个洞开在一片凸起的小山包上，垂挂下来一些滴着水的藤蔓。

洞一直往内延伸，洞壁上长满了苔藓。随着你们越往里走，腐臭的气息也越来越明显。

卡普：“前面就是崔森德庄园了，大哥哥大姐姐，你们要小心啊。等你们回来的时候，我妈妈会做牧羊人派给你们吃。”

区域1

模组描述

- 木桶：你打开盖子，里面装着腌猪肉、牛肉干、面粉、苹果等口粮。
 - 尝试移动木桶或其他发出巨大声响的动作，会引来区域2的3个红标帮恶霸，通过北边的门进入，敏捷（隐匿）vs玩家被动察觉。
 - 2个恶霸死后，第3人从密门逃走（按墙上的手印），拐进区域8，从密道逃走
- 蓄水池：这是一个矩形的蓄水池，约10尺深，里面的水有些浑浊了。一根排水管从天花板上接下来，没入蓄水池中。

- DC15的感知（察觉）检定：在水池南边，约2尺深的地方，用铁钉钉着一根绳子，绳子另一端系挂着什么东西。
 - 检查那个东西：一个湿漉漉的油布袋，沉甸甸的，有玻璃瓶碰撞在一起发出的清脆声响。
 - 袋子里有：治疗药水x1，隐形药水x1，50gp，一件旅行者斗篷
- 南边的密门：被动感知15，走过去直接发现；主动搜索墙壁，DC10感知（察觉）检定
 - 你发现墙壁上有一道浅浅的凹槽，勾勒出一扇门的形状，在它右侧的墙体上有一个手印的凹痕。
(按手印，开门)

区域2

模组描述

玩家从北门进入区域2，判突袭：床铺上躺着3个红标帮的混混。你们开门的声响惊醒了他们。他们从床上一跃而起，抓起藏在枕头底下的短剑。

此区域触发战斗后，第3人不会逃跑。

打败3个恶霸后平分300XP。

区域3

确定队伍行进顺序。

- 走在最前面的人过DC15的感知（察觉）
 - 成功发现：前方大约10尺长、10尺宽的地面上的积灰比较新，有人在这里设置了一个隐藏的陷阱。陷阱两边有很窄的缝隙可以通过，但需要贴墙行走。
 - DC10的敏捷（体操）检定
 - 成功，通过陷阱边缘
 - 失败，过DC15的敏捷豁免检定
 - 成功，抓住坑的边缘
 - 失败，落进坑底，受2d6伤害
 - 失败，继续往前走，触发陷阱。你脚下一空，落进一个大坑里。
 - 过DC15的敏捷豁免检定
 - 成功，抓住坑的边缘
 - 失败，落进20尺深的坑底，受2d6伤害
 - 这个坑很深，你觉得浑身的骨头都快摔碎了。

经过区域3，队员平分100xp

区域4

模组描述

石棺：

1. 石棺表面沾满灰尘和蛛网，棺盖上雕刻着一个年轻男子的肖像，瘦削，眼睛的部分没有刻上眼仁。

内部：一具接近腐烂的尸骸，在包裹着蛛网的骸骨间，有一枚铂金玺戒。（50gp）

2. 石棺棺盖刻着藤蔓和花卉，将一个女子的全身像包裹在其中，雕像将她裙摆的褶皱都雕刻得很清晰，只是被灰尘掩埋了。

内部：里面只有一些织物残片和一缕头发。稻草填充物中间，有一只祖母绿宝石。（50gp）

3. 棺盖上刻着一个拄剑的骑士，戴头盔，面具遮住了它的脸。

内部：一只生锈的剑，剑柄的凹槽上镶嵌着一颗猫眼石榴石。（50gp，可以取下）

玩家开启石棺①或③的时候，会触发骷髅的活化，除非玩家穿着猩红披风（骷髅不会攻击身着红披风者）。

原本靠在石棺旁的骷髅，发出咔塔塔的响声，摇摆着脑袋从地上站起。它们一瘸一拐地向你们走来，眼中闪烁着邪恶的红光，把你们彻底包围了！

两只骷髅近战，一只骷髅远程。打败后获得150xp。

区域5

区域4进战斗时，区域5的2个恶霸准备偷袭。玩家被动感知vs敌人敏捷（隐匿），成功不进突袭。

进区域5先不给模组描述，给如下：你们（走在最前面的pc）推开房门的瞬间，一道风声迎面而来。

（不进突袭）凭借着强悍的反射神经，你往前一滚，躲开这一击。但身后一左一右被两个红标帮恶霸给夹击了。

（进突袭，且受击）你来不及躲开这一击，那把剑在你肩膀上拉开一个大口子，血喷了出来（报伤害）。

（进突袭，未受击）那把剑砸在你脑袋旁边的木门上，迸出的碎片都弹到了你的脸上。

第一次攻击结束后，再给模组描述+

南面围栏里的那个小女孩对你高喊着：“救救我们！救我们出去！”

杀死两个恶霸，平分200xp

开牢门：有盗贼工具，进行DC10的敏捷（巧手）检定；或DC22的力量检定砸开

和俘虏对话：

先开北边的牢门，男孩（纳斯）立刻跑到南面牢门，喊“妈妈”。

先开南边的牢门，米尔娜（女人）虚弱地请求玩家打开北边的牢门“救出我的儿子”。

米尔娜，34岁，木匠提尔·丹卓的妻子，人类

*虚弱，疲惫

“谢谢……谢谢你们把我救出来，我……实在不知道该用什么来回报你们。我的家已经被红标帮毁了，我丈夫也被他们杀死了，我现在一贫如洗，只有这两个孩子（搂）。不过，我有个传家宝，那是一条翡翠项链。如果你们有机会去雷树镇的话，也许能找到它。那条项链留到现在也应该值不少钱。

我小时候，父母在雷树镇经营一家药草店。后来火山爆发，瘟疫弥漫，不死生物占据了雷树镇，我们情急之下逃离了那里，但项链被留了下来。”

救出丹卓一家，团队奖励100xp。

区域M

这是一条狭小的走廊，两边墙上的火炬燃烧着，照亮昏暗的一角。在尽头的东边有一扇铁门。

铁门已经上了锁，而且这种锁需要特殊的黄铜钥匙才能打开。

被动感知15或DC10的感知（察觉）检定，发现密门的存在。

靠近地面有一条狭窄的通风口，被一块木板给挡住了。移开之后，这个通风口的大小可以容纳一个类人生物通过。

区域6

需要从区域12伊阿诺·阿布雷克或区域9熊地精莫斯克处取得铁钥匙，才能打开这扇上锁的门。

区域7

模组描述

被动察觉15 — 直接发现密门；DC10感知（察觉）检定 — 主动搜索发现密门

左侧密门：在堆积木桶的墙角里，隐约露出一扇被遮蔽的暗门。（轻轻按一下暗门，门后发出机括转动的声音，随后缓缓向一旁移动，打开了。）

右侧密门：角落里有一道矮小的通风管道，先前被蛛网和灰尘，以及昏暗的环境所遮蔽了，所以你们没有发现。这个通风管道的高度约是一个成年类人生物趴下来的高度。

区域8

模组描述+四周弥漫着一股阴冷的气息，裂隙中似乎闪烁着昏暗的荧光。

诺斯异怪

*邪恶、沙哑、耳语

诺斯异怪使用怪异洞悉，获得随机一个玩家的弱点。目标魅力（欺瞒）vs诺斯异怪感知（洞悉+4），低于，诺斯异怪获得目标的秘密，并要求他们给自己带来一具尸体，不过会给玩家提供一些不背叛红标帮的情报。交流之后，诺斯异怪才会从石柱后现身。

一只瘦削而佝偻的怪物，脊背上长满了尖刺，用它那只仅有的绿色眼睛和你注视着。它也许曾经是一个人类，但是长期在黑暗中的生活已经扭曲了它的心灵，口水沿着獠牙缓缓地滴落。

诺斯异怪与玩家的沟通通过精神交流，而非言语。

- 人类-贵族战士：难以抗拒黄金的诱惑
 - 你看见自己走进某处高塔，里面堆满了闪闪发光的金币、宝石以及武器，这些财富足以让你毫无忧虑地过完下半生，而现在困扰你的那些问题，也会迎刃而解。
 - “跟我来，我会给你任何你想要的财宝，只要你乖乖地听我的话……”
 - “给我带来一具新鲜的尸体，血还没凉的那种（咽口水）。”
- 丘陵矮人-牧师士兵：看见甘德伦在克拉摩堡受折磨，以及瞥见黑蜘蛛的影子

- 你身处于昏暗的宴会厅，长桌上摆满了发霉的食物和白骨。你的兄弟甘德伦·寻岩者奄奄一息地躺在角落。你身后传来一道轻柔但邪恶的耳语，似乎是一个女人。当你想要回头看的时候，你忽然醒了，发现自己正和一个怪物对视着。
- “给我带来一具新鲜的尸体，血还没凉的那种（咽口水）。我就让你看到更多……”
- 半身人-游荡者罪犯：看见他红标帮的过去
 - 肮脏、混乱，腐臭的气味……你又回到了沉睡巨人酒馆。只不过这次你肩上也披着破烂的红披风。那是你刻意想要遗忘的过去，如蛆般生活在阴影之中，靠咀嚼仇恨和背叛为食。“哦……我看见了你的仇恨……还有你想杀死的那个人”
 - “给我带来一具新鲜的尸体，血还没凉的那种（咽口水）。我就告诉你玻璃手杖的秘密……”
 - “玻璃手杖养了一只老鼠，小家伙会给他通风报信。”
- 精灵-侍僧法师：过于高傲，渴求知识，恐惧黑暗的降临
 - 你面前是一座宏伟的城市——人类、矮人、精灵和侏儒生活其中。你看见欧格玛的神像矗立在城市的中央，接受人们的顶礼膜拜。但这幻觉被一阵火焰燃烧殆尽。神像被推倒，平民在尖叫，城头爬满了兽人和地精。“高贵的精灵啊，辉煌的时代已经过去，等待你的只有无穷无尽的追寻，即使到头来也可能一无所获……”
 - “给我带来一具新鲜的尸体，血还没凉的那种。我就告诉你欧格玛的结局……”
 - “在克拉摩堡里，你的神灵已经被亵渎。你可以杀死那些渎神者，宣泄你心中的愤怒，不过就算那样，欧格玛的荣耀也不会重现了……”
- 人类-平民战士：火山爆发时的噩梦，以及被巨龙杀死的恐惧
 - 噩梦又一次出现了——火山灰遮蔽了整片天空，灰烬漂浮着，尸体的腐臭弥散在四周。不死生物在街道上游荡。一只翠绿的龙从天空中飞过，它巨大的羽翼在地面上投下阴影。龙的咆哮让你胆战心惊。那里曾经是你的家园，但那恶生物和自然灾害逼迫着你们离开了那里。
 - “给我带来一具新鲜的尸体，血还没凉的那种（咽口水）。我就告诉你那里等待着你的是什么……”
 - “永恒的力量……龙……弱小的你在它面前只能屈服”

桥：有人通过时会倒塌。过DC15的智力（调查）检定：这座桥是由木板拼接而成的，且没有护栏。（南边的桥）木板中的一大半已经接近腐烂了。

一次攻击动作可以破坏桥。

走南边的桥，桥塌了pc会直接掉下来，落进裂隙里，受2d6的钝击伤害。

裂隙：这道裂隙大约有5~10尺宽，20尺深，岩壁看上去比较粗糙。裂隙底部布满了杂乱的石堆，有一股寒意从那里升了出来。（用法术侦测魔法会发现裂隙内部微弱的荧绿色的死灵法术光芒+法术效果描述）在乱石中间，有一具还剩下半的尸体，发出腐败腥臭的气味。

掉入裂隙底部的玩家，会看见北边的木桥下有一个破损的木箱（内容物见模组）

卜筮术：消耗1个龙骨\镶嵌宝石的小短棒\卡牌或其他占卜器具，占卜30分钟内行动的结果，DM给：吉、凶、吉且凶、无

打败诺斯异怪或与它和解，队伍平分450xp

区域9

站在门外，DC10感知（察觉），通过听见：

“给爷趴下！舔鞋子！”

“学狗叫！大声点儿！”

直接进房间，给模组描述。另外补充：小地精看见你们的瞬间，尖叫了一声，然后晕倒了。三个较大的地精中，有一只戴着一个镶嵌有宝石的眼罩。

（如果玩家没穿红标帮的衣服）“该死的入侵者！杀死他们！”（玩家突袭）

（如果玩家穿红标帮的衣服）“（挠头，嗅胳肢窝）玻璃法杖又要派什么活了？”（后续玩家说服过DC15的魅力（欺瞒）检定）

- 跟小地精（德鲁普）沟通
 - “德鲁普……想离开这里……”
 - （如果打败熊地精，高兴地蹦蹦子）“我自由了！”
 - （在有诱惑的前提下，告诉克拉摩堡的位置）“上北下南左左西右东……在……上面！如果那边有巡逻的人，你们可以问问问问它。”
- 跟熊地精（俘虏）沟通
 - DC15的魅力（恐吓）
 - 成功：（潮音洞穴）“在梵达林的东边，人类的眼皮子底下，宝剑山脉之中……”
 - 成功：（克拉摩堡）“在梵达林的正北方，无冬森林之中”
 - 失败：“被你们杀死，和被黑蜘蛛杀死没有区别……告诉你们，我离死也不远了。”
- 战利品：
 - 平分600xp
 - 莫斯克腰包：33sp，铁钥匙（可以开启\关闭窝点里的所有门）
 - 莫斯克眼罩：由黑牛皮制成，镶嵌有红宝石（50gp）

区域10

门外DC10感知（察觉）检定：门那头传来人类的咒骂和尖叫，还有骰子摇晃的声响。“大大大！”“靠！又是小！”“妈的，你是不是出老千！”

- 进门，给模组描述，如果玩家没穿红披风，判突袭。

那几人【中毒】看见你们闯入，立刻站了起来，拔出手边的武器。空气中飘着一股浓烈的酒臭味，他们朝你们比划着短剑，但明显喝醉了酒，连路在哪儿都看不清了。

中毒状态下，攻击检定和属性检定有劣势。

- 如果玩家身穿红披风：

这几个红标帮的人眯起眼睛打量你们。空气中飘着一股浓烈的酒臭味。其中一个人跌跌撞撞地朝你们走来，把手搭在(?)的肩膀上，一开口就打了个酒嗝。

“没见过你们啊，新来的？你们看上去跟我们不像是路人。”

视玩家扮演情况，可能需要再过一次DC10的魅力（欺瞒）检定。

桌子：内容物见模组描述。

经验：打败恶霸，平分400xp。

区域10-11

你们打开门，门外是一条狭长的走道，楼梯延伸向上（通向区域8）。在走廊对面是另一扇门。

DC15的感知（察觉）成功：你听见细微的水滴和冒泡的声音，除此之外没有其他声音。

区域11

模组描述，魔宠报信，伊阿诺准备逃跑。

- 研究老鼠：桌底钻出一只老鼠，它嗅着你的脚，发出吱吱声，用爪子清洗着脸。
- 调查书架：一些用潦草字迹写就的手稿，画着各类炼成阵法和草药，还有一些叙述炼金术原理的书籍。
 - 在众多书籍中，玩家会发现冒险者厄蒙所写的旅行日志：日志描述了梵杜尔曾经的历史，以及失落的矿坑。此外，作者还提到了矮人们打造的一把硬头锤，名为光明使者，原为晨曦之主洛山达所有，但在兽人入侵潮音洞穴后，它就遗失了。
- 调查桌上的炼金器材
 - 有奥秘熟练项的角色，会发现曲颈瓶里炖煮的是接近完成的隐形药水（饮用后1小时隐形，除非攻击或施法）。
 - 3个小瓶子里分别装着：水银、龙胆汁、颠茄粉（各价值25gp）

区域12

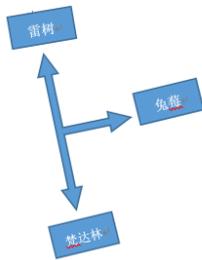
==从区域7进入

- 从区域7的密门进入：给模组中两段描述，伊阿诺会先尝试沟通，让对方放自己走。在沟通无果的情况下，才会进战。
 - “欢迎光临寒舍，如果我知道你们会来的话，一定会提前准备更好的欢迎仪式。”
 - “如果我的那些小朋友给您造成了不便，请允许我先道歉。”
 - 你留意到伊阿诺正在往门（西边）的方向慢慢挪动过去。
 - “领主联盟已经是过去式了。与其被他人掌控，不如自己拥有力量。操纵别人的感觉无比美妙。”
 - 对于所有询问克拉摩堡、黑蜘蛛、潮音洞穴的问题，皆回答不知道。
- 受到威胁时，会施展法师护甲（AC=13+2）

- “Stone Armor!”他举起玻璃法杖。一道光芒盘旋着将他笼罩。在他身体四周浮现出硬石般的铠甲，闪烁了一会儿后又黯淡下去。
- 伊阿诺的法术豁免DC是13，法术攻击命中+5，会使用以下法术作为进攻手段；
 - 电爪（戏法）：近战法术攻击，手上发出闪电触碰目标，命中造成1d8点闪电伤害，且目标至下一回合开始前不能行动（法师会攻击先攻顺序在自己之后的目标）
 - 魔法飞弹：远程法术攻击，施放3枚飞弹，每发飞弹造成1d4+1的伤害
 - 魅惑人类：将目标（类人生物）变为友方单位，持续1小时。目标过感知豁免检定，如果目标正在和施法者战斗，豁免检定有优势。
 - 人类定身术：麻痹类人目标，目标过感知豁免检定，失败则陷入麻痹。被麻痹目标在每回合结束时可以再进行一次感知豁免，成功则中止麻痹效果。
 - 迷踪步：消耗1附赠动作，施法者被雾气笼罩，传送至30尺内某个位置。伊阿诺会在快要败北时使用此技能逃跑。
- 当伊阿诺hp降至8时，会投降。
 - （黑蜘蛛）“你们要找的那个人是个卓尔。”
 - “黑蜘蛛是我的盟友。我答应他帮忙控制梵达林。他则给了我力量。虽然，他派来的那些地精的举止并不符合我的美学。”
 - （潮音洞穴）“黑蜘蛛已经找到了它。遗憾的是，黑蜘蛛守口如瓶，也许他并不认为我是他可以信任的同类。如果你们在无冬森林外遇到巡逻的地精，也许能从它们口中获得你们想要的情报。”
 - “哦，请不要弄乱我的袍子，谢谢，我会自己走。”
 - （修达·霍温特）“我和亲爱的修达已经走在了不同的路上。领主同盟并不知道这些事情。从决定效忠黑蜘蛛的那一天起，我不再是它的一员。”

==从区域11进入

- 从区域11进入，伊阿诺已经逃跑，给模组第一段描述
 - 调查箱子：给模组描述【宝藏】，但没有卷轴。
 - 调查写字台：纸张和笔记整整齐齐地堆放在桌子上，大部分是伊阿诺购买炼金材料的订单和收据。此外，还有一个印着黑蜘蛛火漆的信件。
 - 读信，见模组描述【发展】。
- 密门暴露：就在你们调查四周的时候，（? 被动觉察最高的人）留意到有冷风从东边的墙那儿吹来。（如果先前没发现的话，重新描述密门是一个通风口；如果先前发现过，就不多加描述）
- 伊阿诺从区域7-8-1逃跑
 - 如果诺斯异怪没死，这时就会在玩家经过区域8的时候跳出来阻拦他们
 - 如果玩家之前见过诺斯异怪，描述：你先前在裂隙旁看见的那只怪物拦在了路中央，用那只绿色的眼睛凝视着你们。你大脑中响起粗糙的声响（揉皱纸页），视线被那道目光给钉住了，无法移开。（随机选取一个目标过DC12的体质豁免，抵抗腐朽凝视，否则受10点伤害）



- 米尔娜·丹卓：去雷树镇的药草店找回翡翠项链

如果从梵达林出发，前往兔莓+阿加莎巢穴、古泉井、飞龙岩、雷树

你们从梵达林出发，往北走了约半天时间，来到了一处岔路口。岔路口有一块木牌。

至梵达林：0.5 天

至兔莓（阿加莎巢穴）/古泉井/飞龙岩：1.5天，这几个地点之间相距3小时路程

至雷树：1.5天

旅途描述（多选）：

模组默认。

确定队伍行进顺序。白天D20，结果在[17,20]间，投d12确认遭遇事件后继续描述：

你们继续沿小径行走着，四周的灌木丛越来越密，你们不得不用小刀斩断枝条才能继续前进。

蚊蝠（数量1d8+2，AC14，hp2，力量-3，命中+5）：一群蝙蝠猛地从林间呼啸而下，朝你们扑来。它们没有皮肤，只有裸露在外的粉红色血肉，振翅飞翔的声音尖锐得像是哨音。直到它们逼近了你们，才能看清它们长长的像是蚊子一样的嘴。

食尸鬼 Ghoul	
中型不死生物，混乱邪恶	
AC: 12	HP: 22 (5d8)
速度: 30 尺	
力量 13 (+1)	敏捷 15 (+2) 体质 10 (+0)
智力 7 (-2)	感知 10 (+0) 魅力 6 (-2)
伤害免疫: 毒素	
状态免疫: 魅惑, 力竭, 中毒	
感官: 黑暗视觉 60 尺, 被动察觉 10	
语言: 通用语	
挑战等级: 1 (200 XP)	
动作	
吸取血液 Blood Drain. 近战武器攻击: 命中+5, 触及 5 尺, 单一生物。伤害: 5 (1d4+3) 的穿刺伤害, 且蚊蝠贴在目标身上。贴上身之后, 蚊蝠将不再发动攻击, 而目标生物在该蚊蝠的回合开始时将因失血而使其生命值受 5 (1d4+3) 的损失。蚊蝠可以花费 5 尺移动力从目标生物身上脱离。它通常会在吸完 10 点生命值, 或者目标死亡后自行脱离。包括目标生物在内的任意生物都可以花一个动作将蚊蝠从自己或是从别人身上拽下来。	啃咬 Bite. 近战武器攻击: 命中+2, 触及 5 尺, 单一目标。伤害: 9 (2d6+2) 的穿刺伤害。
爪击 Claws. 近战武器攻击: 命中+4, 触及 5 尺, 单一目标。伤害: 7 (2d4+2) 的挥砍伤害。如果目标不是精灵也不是不死生物的其他生物, 则该目标必须进行一次 DC 10 的体质豁免, 豁免失败则陷入 1 分钟的麻痹状态。目标可以在每个自己的回合结束时再次进行豁免, 豁免成功则终止自己身上的该效应。	

攻击（吸取血液）：它张开翅膀扑到你的脸上，你感到它的那只尖嘴像针一样扎进了你的皮肤里，血液被这怪物一点点地往外吸食着。伤害1d4+3吸完10点生命值后会离开。

地精 Goblin	
小型类人生物（类地精），中立邪恶	
AC: 15 (皮甲, 盾牌)	HP: 7 (2d6)
速度: 30 尺	
力量 8 (-1)	敏捷 14 (+2) 体质 10 (+0)
智力 10 (+0)	感知 8 (-1) 魅力 8 (-1)
技能: 隐匿+6	
感官: 黑暗视觉 60 尺, 被动察觉 9	
语言: 通用语, 地精语	
挑战等级: 1/4 (50 XP)	
迅速逃生 Nimble Escape. 地精可在自己的回合, 以一个附赠动作来执行撤离 Disengage 或躲藏 Hide 动作。	
动作	
弯刀 Scimitar. 近战武器攻击: 命中+4, 触及 5 尺, 单一目标。伤害: 5 (1d6+2) 的挥砍伤害。	短弓 Shortbow. 远程武器攻击: 命中+4, 射程 80/320 尺, 单一目标。伤害: 5 (1d6+2) 的穿刺伤害。

食人魔 Ogre	
大型巨人，混乱邪恶	
AC: 11 (兽皮甲)	HP: 59 (7d10+21)
速度: 40 尺	
力量 19 (+4)	敏捷 8 (-1) 体质 16 (+3)
智力 5 (-3)	感知 7 (-2) 魅力 7 (-2)
感官: 黑暗视觉 60 尺, 被动察觉 8	
语言: 通用语, 巨人语	
挑战等级: 2 (450 XP)	
动作	
巨棒 Greatclub. 近战武器攻击: 命中+6, 触及 5 尺, 单一目标。伤害: 13 (2d8+4) 的钝击伤害。	标枪 Javelin. 近战或远程武器攻击: 命中+6, 触及 5 尺或射程 30/120 尺, 单一目标。伤害: 11 (2d6+4) 的穿刺伤害。

食尸鬼（数量1d4+1）：从道路尽头走来几具

摇摇晃晃的苍白的尸体，已经腐烂了，血肉粘在白骨之上，浑身散发着浓烈的尸臭，令人作呕。（原本行

动迟缓的它们，在看见你们后，闻了闻空中属于活人的气味，向你们冲了过来！)

食人魔（数量1）：你们脚下的地面微微颤动着。不远处，一个身高超过两米，皮肤苍白的食人魔正在向你们走来，手中拄着一根狼牙棒，足有一个半身人那么高。（表演）

地精（数量1d6+3）：（玩家被动察觉vs地精隐匿+6）

发现地精隐匿：你听见头顶传来一声树枝折断的声响，一只地精忽然就这么直接在你眼前掉了下来。它跳起来，龇牙咧嘴地冲你叫着。X只地精从一旁的灌木丛中探出身来，用短弓瞄准了你们这一行人。（每个地精掉落1d10cp）

大地精 Hobgoblin 中型类人生物（类地精），守序邪恶
AC: 18 (链甲, 盾牌) HP: 11 (2d8+2) 速度: 30 尺
力量 13 (+1) 敏捷 12 (+1) 体质 12 (+1) 智力 10 (+0) 感知 10 (+0) 魅力 9 (-1)
感官: 黑暗视觉 60 尺, 被动察觉 10 语言: 通用语, 地精语 挑战等级: 1/2 (100 XP)
成军优势 Martial Advantage . 大地精每回合有一次机会在命中目标时造成额外 7 (2d6) 的伤害, 此时该大地精必须至少有一个未处于失能状态的盟友在该目标生物 5 尺距离内。
动作 长剑 Longsword . 近战武器攻击: 命中+3, 触及 5 尺, 单一目标, 伤害: 5 (1d8+1) 的挥砍伤害, 或双手攻击时 6 (1d10+1) 的挥砍伤害。 长弓 Longbow . 远程武器攻击: 命中+3, 射程 150/600 尺, 单一目标, 伤害: 5 (1d8+1) 的穿刺伤害。

兽人 Orc 中型类人生物（兽人），混乱邪恶
AC: 13 (兽皮甲) HP: 15 (2d8+6) 速度: 30 尺
力量 16 (+3) 敏捷 12 (+1) 体质 16 (+3) 智力 7 (-2) 感知 11 (+0) 魅力 10 (+0)
技能: 威吓+2 感官: 黑暗视觉 60 尺, 被动察觉 10 语言: 通用语, 兽人语 挑战等级: 1/2 (100 XP)
好斗 Aggressive . 作为一个附赠动作, 兽人可以向一个它能看见的敌对生物移动至多相当于其速度的距离。 动作 巨斧 Greataxe . 近战武器攻击: 命中+5, 触及 5 尺, 单一目标, 伤害: 9 (1d12+3) 的挥砍伤害。 标枪 Javelin . 近战或远程武器攻击: 命中+5, 触及 5 尺或射程 30/120 尺, 单一目标, 伤害: 6 (1d6+3) 的穿刺伤害。

地精 Goblin 小型类人生物（类地精），中立邪恶
AC: 15 (皮甲, 盾牌) HP: 7 (2d6) 速度: 30 尺
力量 8 (-1) 敏捷 14 (+2) 体质 10 (+0) 智力 10 (+0) 感知 8 (-1) 魅力 8 (-1)
技能: 隐匿+6 感官: 黑暗视觉 60 尺, 被动察觉 9 语言: 通用语, 地精语 挑战等级: 1/4 (50 XP)
敏捷逃生 Nimble Escape . 地精可在自己的回合, 以一个附赠动作来执行撤离 Disengage 或躲藏 Hide 动作。 动作 弯刀 Scimitar . 近战武器攻击: 命中+4, 触及 5 尺, 单一目标, 伤害: 5 (1d6+2) 的挥砍伤害。 短弓 Shortbow . 远程武器攻击: 命中+4, 射程 80/320 尺, 单一目标, 伤害: 5 (1d6+2) 的穿刺伤害。

未发现地精隐

匿，地精直接从灌木丛中射击。

大地精、兽人（数量1d4+2）

在你们经过一处峡谷的时候，忽然从山坡上传来了号角声。一块巨石从山坡上滚落下来，（所有人敏捷豁免DC12，失败-1d6hp）。一群大地精/兽人挥舞着长剑/巨斧，呼啸而下，朝你们涌来。

大地精身上带着悬赏画，是其中某个冒险者的头像+“悬赏此人25gp”+黑蜘蛛徽记

*俘虏并威胁/魅惑地精或大地精可以得知克拉摩堡的位置（北边的森林里）。

狼 Wolf 中型野兽，无阵营
AC: 13 (天生护甲) HP: 11 (2d8+2) 速度: 40 尺
力量 12 (+1) 敏捷 13 (+2) 体质 12 (+1) 智力 3 (-4) 感知 12 (+2) 魅力 6 (-2)
技能: 察觉+3, 隐匿+4 感官: 被动察觉 13 语言: 无 挑战等级: 1/4 (50 XP)
敏锐嗅觉 Keen Hearing and Smell . 狼依靠听觉或嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。 狼群战术 Pack Tactics . 狼至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时, 它对该生物发动的攻击检定具有优势。 动作 咬咬 Bite . 近战武器攻击: 命中+4, 触及 5 尺, 单一目标, 伤害: 7 (2d4+2) 的穿刺伤害. 如果目标是生物, 则目标必须进行一次 DC 11 的力量豁免, 豁免失败则应倒地。

枭熊 Owlbear 大型野兽，无阵营
AC: 13 (天生护甲) HP: 59 (7d10+21) 速度: 40 尺
力量 20 (+5) 敏捷 12 (+1) 体质 17 (+3) 智力 3 (-4) 感知 12 (+1) 魅力 7 (-2)
技能: 察觉+3 感官: 黑暗视觉 60 尺, 被动察觉 13 语言: 无 挑战等级: 3 (700 XP)
敏锐视觉 Keen Sight and Smell . 枭熊依靠视觉或嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。 动作 多重攻击 Multiattack . 枭熊发动两次攻击: 一次咆哮和一次爪击。 咆哮 Roar . 近战武器攻击: 命中+7, 触及 5 尺, 单一生物, 伤害: 10 (1d10+5) 的穿刺伤害。 爪击 Claws . 近战武器攻击: 命中+7, 触及 5 尺, 单一目标, 伤害 14 (2d8+5) 的挥砍伤害。

狼（1d4+2）

在你们反应过来前，你们已经被一群饥肠辘辘的狼给包围住了。领头的狼一步步朝你们逼近，口水沿着獠牙滴落下来（表演）。

枭熊（1）

就在你们继续向前行进时，你们发现灌木丛中的一处鸟巢，里头有一颗晶莹剔透的蛋。

(前往调查)

你拿起那颗蛋的瞬间，就听见身后传来一声咆哮。一头熊从灌木丛中走了出来。它长着猫头鹰的脸和细长的喙，朝你发出尖锐的啼叫，脖子周围的羽毛像孔雀开屏一样猛地张开。

兔莓与阿加莎巢穴

第二天接近傍晚的时候，玩家抵达了这里。

模组描述1。

询问玩家行为。

模组描述2。

进入树屋：

- 调查箱子：箱子里是一些女式长裙，样式已经很古老了。
- 桌子：桌子上有一套骨瓷茶具，红茶已经凉了。

模组描述3。

DC15魅力（劝说）可以说服阿加莎帮助玩家。如果送银梳子，判定直接成功。

模组描述4。

玩家询问问题：阿加莎的周身焕发出一圈荧光，朝外波动着。她紧闭双眼，好像有另一个灵魂在通过她的躯体说话。（变声）

- 博哲托尔法术书的下落：“一百多年前，一个充满野心的死灵法师，像你们一样找到了我，付出他三分之一的健全灵魂，从我手中换得了这本法术书。他的名字是瑟诺斯，来自伊利亚巴古城。”
- 克拉摩堡的位置：“在梵达林的正北方，无冬森林之中。我看见欧格玛倒塌的神像位于那座城堡的北面，地精邪恶的神灵掩盖了它的荣光。”
- 潮音洞穴的位置：“在高山山脉之间，沿西南方向行走一天，你们将进入这座遗忘的矿坑。当心了，冒险者，如果你们渴求财富，终将被欲望吞噬。”
- 黑蜘蛛是谁：“信奉黑暗精灵的卓尔，名叫涅兹纳尔，来自阴影之中，也只能在影子中行事。”
- 哈姆·科斯特的问题（建造古泉井的法师是谁）：阿辛多。

任务奖励：200xp

古泉井

模组描述。

僵尸 Zombies	
中型不死生物，中立邪恶	
AC: 8	HP: 22 (3d8+9)
速度 20 尺	
力量 13 (+1)	敏捷 6 (-2)
智力 3 (-4)	感知 6 (-2)
体质 16 (+3)	魅力 5 (-3)
豁免: 感知+0	
伤害免疫: 毒素	
状态免疫: 中毒	
感官: 黑暗视觉 60 尺, 被动察觉 8	
语言: 理解生物语言的语音, 但不会说	
挑战等级: 1/4 (50 XP)	
不死虚弱 Undead Fortitude。当僵尸因受非光耀非重击伤害而使其生命值减至 0 时, 它必须进行一次 DC 为 5 + 所受伤害值的体质豁免, 豁免成功则生命值降至 1。	
动作	
猛击 Slam。 近战武器攻击: 命中+3, 触及 5 尺, 单一目标。伤害: 4 (1d6+1) 的钝击伤害。	

被动察觉 ≥ 10 , 你闻见一股尸体的气味从塔那边飘了过来。当你们走近帐篷/塔楼的时候, 一连串的僵尸摇摇晃晃地从塔里走了出来, 你们数了数, 足有12个之多。

跟在后面的是另一个矮胖的穿着红袍的魔法师。“见鬼! 这是怎么回事! 你们是谁?!”

DC10的智力(奥秘)检定通过: 在那个魔法师的额头印着一块黑色刺青。

DC10的智力(历史)检定通过, 这块刺青常见于东方的塞尔国。那个国家的法师会在自己身上纹下类似的刺青, 代表是死灵学派的法师。

如果有玩家与科斯特对话:

“哈姆·科斯特, 你们来这里做什么? 这里不是你们该来的地方。”

“我在这里做一些死灵魔法相关的研究, 那些僵尸是我的手下。”

“喂, 你们来的路上, 看到飞龙岩那边的兽人了吗? 你要是能帮我打理干净那些家伙, 我会给你一些合适的报酬。”(治疗药水x2)

- 杀死哈姆·科斯特和他的僵尸, 平分800xp。
- 将哈姆·科斯特的情报带回给达朗, 平分200xp。
- 帐篷里的东西见【宝藏】描述。

飞龙岩

你们看见南边有一大片山崖, 垂直高度很高, 看起来非常险峻。

往南行进, 每小时过一次DC15的感知(察觉)或DC10的感知(求生), 成功发现营地。

模组描述

发现落单兽人, 可以突袭。

如果突袭没能杀死兽人, 兽人会移动到洞里(20尺外)通知其他同伴, 会触发借机。另外6个兽人、布洛格·咬斧者(30hp)、食人魔会出现。

“一群兽人从山洞中跑了出来，跟在它们后面的是一只巨大的食人魔。兽人的头领挥动着一

食人魔 Ogre
大型巨人，混乱邪恶
AC: 11 (兽皮甲)
HP: 59 (7d10+21)
速度: 40 尺
力量 19 (+4) 敏捷 8 (-1) 体质 16 (+3)
智力 5 (-3) 感知 7 (-2) 魅力 7 (-2)
感官: 黑暗视觉 60 尺, 被动察觉 8
语言: 通用语, 巨人语
挑战等级: 2 (450 XP)
动作
巨棒 Greatclub. 近战武器攻击: 命中+6, 触及 5 尺, 单一目标。伤害: 13 (2d8+4) 的钝击伤害。
标枪 Javelin. 近战或远程武器攻击: 命中+6, 触及 5 尺或射程 30/120 尺, 单一目标。伤害: 11 (2d6+4) 的穿刺伤害。

兽人 Orc
中型类人生物 (兽人), 混乱邪恶
AC: 13 (兽皮甲)
HP: 15 (2d8+6)
速度: 30 尺
力量 16 (+3) 敏捷 12 (+1) 体质 16 (+3)
智力 7 (-2) 感知 11 (+0) 魅力 10 (+0)
技能: 威吓+2
感官: 黑暗视觉 60 尺, 被动察觉 10
语言: 通用语, 兽人语
挑战等级: 1/2 (100 XP)
好斗 Aggressive. 作为一个附赠动作项, 兽人可以向一个它能看见的敌对生物移动至多相当于其速度的距离。
动作
巨斧 Greataxe. 近战武器攻击: 命中+5, 触及 5 尺, 单一目标。伤害: 9 (1d12+3) 挥砍伤害。
标枪 Javelin. 近战或远程武器攻击: 命中+5, 触及 5 尺或射程 30/120 尺, 单一目标。伤害: 6 (1d6+3) 的穿刺伤害。

柄巨斧高喊着: ‘布洛戈! 冲锋!’ ”

布洛戈死后, 其他兽人会逃离。

- 洞穴: 篝火上架着一锅已经冷掉的汤。周围是睡袋。里头有一些抢劫来的板条箱, 其中一个箱子是打开的, 里面堆满了金币。(内容见【宝藏】)
- 奖励: 1250xp

雷树废墟

模组描述

区域1

枯枝怪 Twig Blight
小型植物, 中立邪恶
AC: 13 (天生护甲)
HP: 4 (1d6+1)
速度: 20 尺
力量 6 (-2) 敏捷 13 (+1) 体质 12 (+1)
智力 4 (-3) 感知 8 (-1) 魅力 3 (-4)
技能: 隐匿+3
伤害豁免: 火焰
状态免疫: 目盲, 耳聋
感官: 盲视 60 尺 (该范围外视为目盲), 被动察觉 9
语言: 能通用语但不会说
挑战等级: 1/8 (25 XP)
拟态 False Appearance. 该枯枝怪静止不动时与普通的枯死灌木一模一样。
动作
爪击 Claws. 近战武器攻击: 命中+3, 触及 5 尺, 单一目标。伤害: 3 (1d4+1) 的穿刺伤害。

枯枝怪的敏捷(隐匿) vs 玩家的被动感知

发现: 你看见在一堆灌木丛中, 有几缕枝条在怪异地摇摆着, 似乎有自己的呼吸, 一起一伏。(如果玩家攻击枯枝怪, 进战)

这些枝条站了起来, 有着纤细的四肢, 和类人生物的外观。

【奖励】击败枯枝怪, 平分50xp

区域2

在植物中隐藏着枯枝怪x6, 敏捷(隐匿) vs 玩家的被动感知。

如果发现: 你戳了一下那棵树, 它立刻跳到一旁, 朝你挥舞着枝条。

如果没发现: 在你们背后, 那几棵树越升越高, 朝你们张开了枝条。

如果区域1的怪物没有死, 此时会加入战局。

【奖励】击败枯枝怪，平分150/200xp。

DC10的感知（察觉）检定，发现碎石下有一块松动的石地板。

地板下有一个老旧木箱，包含700cp, 160sp和90gp。

区域3

模组描述

木门从里头卡死了，需要DC10的力量检定打开。

（东部）你们撞开木门，里面是一间已经荒废的酒馆，吧台的角落里挂满了蜘蛛网。

（西部）这是一间储藏酒桶的地方，空气里漂浮着淡淡的酵母味道。

僵尸 Zombies		
中型不死生物，中立邪恶		
AC: 8	HP: 22 (3d8+9)	
速度 20 尺		
力量 13 (+1)	敏捷 6 (-2)	体质 16 (+3)
智力 3 (-4)	感知 6 (-2)	魅力 5 (-3)
豁免: 感知+0		
伤害免疫: 毒素		
状态免疫: 中毒		
感官: 黑暗视觉 60 尺, 被动察觉 8		
语言: 理解生前掌握的语言, 但不会说		
挑战等级: 1/4 (50 XP)		
不死坚韧 Undead Fortitude. 当僵尸因受非光耀非重击伤害而使其生命值减至 0 时, 它必须进行一次 DC 为 5+ 所受伤害值的体质豁免, 豁免成功则生命值降至 1。		
动作		
猛击 Slam. 近战武器攻击: 命中+3, 触及 5 尺, 单一目标。伤害: 4 (1d6+1) 的钝击伤害。		

原本躺在地上的四具骷髅咔嚓咔嚓地站了起来，它们身上还挂着破布衫，但浑身覆满了灰烬。

附带有灰烬喷发：僵尸第一次被攻击时，周围5尺生物过DC10的体质豁免，失败：攻击、豁免和属性检定有劣势。回合结束再过一次豁免，若失败，则继续存在劣势。

（刀/箭）击中僵尸的瞬间，从它身上喷发出雪花一般的灰烬，纷纷扬扬地洒在你们身上，落在皮肤上时有灼烧的痛感。

区域4

模组描述

开门，过DC10的力量检定（用撬棍有优势）。

- 如果玩家之前从阿德里夫农场的奎琳那里接到任务：

一个留着花白胡子的老头正坐在写字台前看书，看见你们进来，他站起身来张开双手迎接你们。

.....补充对话

- 如果玩家没有接到任务：

屋子里有一张床和一个写字台。写字台上有堆着整整齐齐的书籍，大多是法术相关的研究。在墙钩子上挂着一件长袍。

区域5

模组描述

如果玩家发出明显的声响，会吸引枯枝怪。第一轮，枯枝怪x2从南门进入；第二轮，枯枝怪x2从北门进入；第三轮，枯枝怪x2从南门进入；第四轮，枯枝怪x2从北门进入

【奖励】杀死所有枯枝怪，平分200xp

区域6

东边的房间：

从北门进入后会踩上蛛网，过DC10的力量（运动）检定

- 成功：正常移动
- 失败：被蛛网（AC10，HP5，火焰易伤）缠住，过DC12的力量检定
 - 成功：挣脱束缚
 - 失败：获得束缚效应
 - 被束缚生物的速度变为 0，并且无法受益于任何速度加值。
 - 对被束缚生物发动攻击检定具优势，被束缚生物发动攻击检定具劣势。
 - 被束缚生物的敏捷豁免具劣势。

动作

啃咬 Bite。近战武器攻击：命中+5，触及 5 尺，单一生物。伤害：7（1d8+3）的穿刺伤害，目标必须进行一次 DC 11 的体质豁免，豁免失败则受到 9（2d8）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。如果该毒素伤害将目标生命值降至 0，则目标伤势稳定但中毒 1 小时。恢复生命值无法让目标摆脱该中毒效应，且其在以该方式中毒期间同时陷入麻痹。

蛛网 Web（充能 5~6）。远程武器攻击：命中+5，射程 30/60 尺，单一生物。伤害：目标受蛛网束缚。作为一个动作项，被束缚者可以进行一次 DC 12 的力量检定，检定通过则挣脱蛛网。蛛网可以被攻击和被破坏（AC 10，5 点生命值，火焰易伤，免疫钝击、毒素和心灵伤害）。

巨蜘蛛 Giant Spider

大型野兽，无阵营

AC: 14 (天生护甲)

HP: 26 (4d10+4)

速度: 30 尺, 攀爬 30 尺

力量 14 (+2) 敏捷 16 (+3) 体质 12 (+1)

智力 2 (-4) 感知 11 (+0) 魅力 4 (-3)

技能: 隐匿+7

感官: 盲视 10 尺, 黑暗视觉 60 尺, 被动察觉 10

语言: —

挑战等级: 1 (200 XP)

爬行 Spider Climb。蜘蛛可以在困难地形的表面攀爬，包括倒吊在天花板上，且不需要进行属性检定。

蛛网感知 Web Sense。与蛛网接触时，蜘蛛可以知晓其他与该蛛网接触生物的确切位置。

蛛网行者 Web Walker。蜘蛛在蛛网上移动时无视蛛网造成的移动限制。

玩家被动感知<17?

- 是，巨蜘蛛突袭成功：“（蜘蛛爬上天花板，对未受网缚的pc喷射蛛网）一道蜘蛛网迎面而下将你罩住。（过如上判定）两只巨大的蜘蛛盘踞在天花板上，张开嘴边的钳子，对你们高声尖叫着，甚至连口水都滴落到了你们脸上。”

- 否，“你听见墙上传来窸窣窸窣的声音，似乎有什么东西在上面爬动。你抬头一看，两只巨大的蜘蛛盘踞在天花板上，张开嘴边的钳子，对你们高声尖叫着，甚至连口水都滴落到了你们脸上。”

西边的房间：

如果从南边的门进入，会吸引到区域5的枯枝怪（如果之前没杀死）：就在你们接近那处缺口的时候，从你们南边的灌木丛中摇摇摆摆地走出一堆树人，立刻就将你们给包围了。

如果从北边的门进入，房间里缠满了蜘蛛网，角落里有一具被裹成茧的尸体。

调查尸体：尸体已经被吸干了，但依稀能辨认出来是一个男性精灵，穿着镶钉皮甲（45gp,ac12,重量13），腰上挂着一柄短剑（10gp,1d6穿刺,重量2）和腰包（内容见【宝藏】描述）。

*常规：pc载重=力量x15；超载=力量x10 -> 攻击、属性、豁免检定有劣势

【奖励】击败巨蜘蛛，平分400xp

区域7

从门可以直接进入塔里：你们走了进去。左侧的房间里堆满了板条箱，还有一些缠绕着蛛网的破旧家具。厚重的木梁交错着往上延伸，环形楼梯一直通向塔的顶部。你们先前闻到的那股刺鼻气味愈发明显了。

如果玩家发出响动或者往楼梯上走，绿龙会出现。

幼年绿龙 Young Green Dragon	水陆两栖 Amphibious。绿龙可以在水或空气中呼吸。
AC: 18 (天生护甲) HP: 136 (16d10+48) 速度: 40 尺, 飞行 60 尺, 游泳 40 尺 力量 19 (+5) 敏捷 12 (+1) 体质 17 (+3) 智力 16 (+3) 感知 13 (+1) 魅力 15 (+2)	动作 多重攻击 Multiattack。 绿龙发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。 啃咬 Bite。 近战武器攻击：命中+7，触及10尺，单一目标。伤害：15 (2d10+4) 的穿刺伤害，外加7 (2d6) 的毒素伤害。 爪击 Claw。 近战武器攻击：命中+7，触及5尺，单一目标。伤害：11 (2d6+4) 的挥砍伤害。 毒性吐息 Poison Breath (充能 5~6)。 绿龙呼出毒气并覆盖一处30尺的锥形区域，该区域内的每个生物都必须进行一次DC14的体质豁免，豁免失败者将受到42 (12d6) 的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。
豁免: 敏捷+4, 体质+8, 感知+4, 魅力+5 技能: 欺瞒+5, 察觉+7, 隐匿+4 伤害免疫: 毒素 状态免疫: 中毒 感官: 盲视 30 尺, 黑暗视觉 120 尺, 被动察觉 17 语言: 通用语, 龙语 挑战等级: 8 (3, 900 XP)	

你们脚下的楼梯发出令人牙酸的声音。

一声巨大的咆哮从你们头顶传来，在塔楼里回响着。一头龙从楼梯上方探出脑袋，喷吐着恶臭的鼻息。它浑身布满墨绿色的鳞片，个头看上去像一只幼年的龙，它把翅膀收束在身旁，像蜥蜴一样从楼梯上爬了下来。

第一击：毒性吐息（结束后投1d6，若结果为5或6则充能成功）。后续投1d6，1~3用多重攻击，4~6用啃咬或爪击。

“它张开大嘴，喷出一阵绿色的烟雾。这股烟雾夹杂着刺鼻的恶臭，闻到的瞬间你几乎把午餐都吐了出来。”

“它蹲伏下身体，像瞄准了猎物的眼镜蛇那样，张开大嘴猛地弹出脑袋。”

“绿龙猛地向前一挥，利爪把你的血肉都撕掉了一大块。”

龙的hp降至68以下时，会逃跑，小队平分2000xp。

塔楼顶部，有一个破损的木箱，内容物见【宝藏】描述。

区域8

外部：见模组描述

门上锁了，需要DC10的力量打开。

内部：屋子里堆着拆下来的木板，地板上散落着一些钳子、铁锤和铁砧。一扇破了口的风箱躺在角落，布满了灰尘。两具僵尸蠕动着爬向你们脚边。（倒地，起身花费一半行动力）

击败僵尸，获得100xp

区域9

对残骸进行搜索，米尔娜之前是否告诉过玩家项链的位置：

- 是：你们在货架下发现了一个小木盒，木盒上雕刻着一朵玫瑰。（木盒里是一条挂着翡翠坠饰的金项链，价值200gp，如果还给米尔娜平分200xp）
- 否：DC15感知（察觉）检定。

区域10

见模组描述。

区域11

（外部）这是一间士兵营房，看起来比镇上的其他建筑都保存得更为完好。屋顶是样式简单的箭垛，但此时上面已经长满了杂草。

（内部）

- 蓝色：房间里有一张上下床，地上铺着一些干稻草，靠墙放着一柄扫帚。
- 黄色：屋里有一张木桌，墙上挂着生锈了的剑和盾牌，北边的拐角处有一架木梯。五个僵尸徘徊在房间里，它们穿着士兵的锁甲和内衬，但都已锈蚀得失去了光泽。
 - 正常进战，平分250xp
 - 木梯：通向一扇活板门。木梯两旁堆着几近腐烂的麻袋和装着食物的木桶，但里面的腌肉都被虫子吃光了。
 - 爬上木梯：营房的天台上有几架已经生锈的座炮。箭垛的洞口落满了蜘蛛网，但保存得还比较完整。

- 绿色：屋里有三张上下床，床上残留着织物的纤维。

区域12

邪教徒 Cultist

中型类人生物（任意种族），任意非善良阵营

AC: 12 (皮甲)
HP: 9 (2d8)
速度: 30 尺

力量 11 (+0) 敏捷 12 (+1) 体质 10 (+0)
智力 10 (+0) 感知 11 (+0) 魅力 10 (+0)

技能: 欺骗+2, 宗教+2

感官: 被动察觉 10

语言: 任意一门语言（通常是通用语）

挑战等级: 1/8 (25 XP)

黑暗忠诚 Dark Devotion. 邪教徒为抵抗魅惑和恐慌而进行的豁免检定具有优势。

动作

弯刀 Scimitar. 近战武器攻击: 命中+3, 触及 5 尺, 单一生物目标。伤害: 4 (1d6+1) 的挥砍伤害。

枯枝怪 Twig Blight

小型植物, 中立邪恶

AC: 13 (天生护甲)
HP: 4 (1d6+1)
速度: 20 尺

力量 6 (-2) 敏捷 13 (+1) 体质 12 (+1)
智力 4 (-3) 感知 8 (-1) 魅力 3 (-4)

技能: 隐匿+3

伤害免疫: 火焰

状态免疫: 目盲, 耳聋

感官: 盲视 60 尺 (该范围外视为目盲), 被动察觉 9

语言: 懂通用语但不会说

挑战等级: 1/8 (25 XP)

假形 False Appearance. 该枯枝怪静止不动时与普通的枯死灌木一模一样。

动作

爪击 Claws. 近战武器攻击: 命中+3, 触及 5 尺, 单一生物目标。伤害: 3 (1d4+1) 的穿刺伤害。

枯枝怪的敏捷（隐匿）vs玩家的被动感知

如果玩家进战，杀死怪物后平分150xp，同时会引来邪教徒。

被动感知vs邪教徒的隐匿（+1）

- 如果发现邪教徒：你听见不远处传来树枝踩断的声响，一个戴着黑面具的男子鬼鬼祟祟地躲在灌木丛后面打量你们。他察觉到你发现他之后就立刻跑开了（往南区域13）。

区域13

门：过DC20的力量检定

窗户：过DC15的力量检定

聆听：过DC12的感知（察觉）检定

屋里有人在低语，但所使用的语言是你听不懂的。

（如果懂龙语）“我们可以把那些家伙当作贡品献给龙。”

（北屋）四个穿着黑斗篷的人坐在一张桌子旁。他们的垫肩翘起形成了龙翅的形状，还戴着黑色的皮革面具。

（南屋）一个身型较为高大的黑袍男子正对跪在他面前的另一个人说话。靠墙摆着一张床，床边有一个床头柜（内容物见【宝藏】，3枚钻石，每枚值100gp）。

- 与邪教徒对话：这个男子往后瑟缩了一下，躬身向后退去，似乎在引导你跟着他过去。
- 与法乌里对话：这个身型高大的男子装束与其他人没有二致，面容隐藏在兜帽的阴影里，只是脖子上挂着一个装有药水的小瓶子（飞行药水）。
 - *卑微、怯懦、机会主义
 - “以龙神提亚马特的名义，向你致意。”
 - “我们来这里是为了与那头绿龙达成联盟，这是我们龙巫教存在的意义。”
 - “请相信，我们不会对你造成任何危害。我们只是一群追随强大力量的信徒。”
 - （对龙裔）男子看见你皮肤上的龙鳞，睁大了眼睛，激动地匍匐在你脚前。“真龙在上！我竟然见到了一个活着的龙裔！”

- (法乌里会听从龙裔的任何指示, 但不知道潮音洞穴或者克拉摩堡的位置)。

击败或赶走邪教徒, 平分150xp

克拉摩堡

地精带领着你们进入茂密的森林。四周高高的树冠遮挡了阳光, 你们行走在这片阴影之下, 周围也越来越安静。地精不时回头看你们一眼, 挥挥手示意你们跟上。就在你们快要走不动时, 周围的树木一下子变少了。你们眼前出现了一座古老的城堡。

区域1

模组描述

玩家由区域1向区域2移动的时候, 每个角色过一次敏捷(隐匿) vs地精的被动察觉(9)

- 被发现且未通过大门的角色会受到攻击: 一只地精从附近的塔楼上探出头来, 透过箭垛朝你射击。
(地精处于3/4掩护, 敏捷豁免和AC+5)
- 被发现且通过大门的角色不会受到攻击, 但地精会吹响警报。一阵号角声从你们附近的塔楼上响起, “Attack! Attack!” (听得懂地精语的人会听见, 区域4的3个地精和区域6的4个大地精会冲出营房。移动速度按进战算。)
- 战斗经验:
 - 食人魔xp450+地精xp50*3+大地精xp100*4

区域2

模组描述

DC20的被动察觉(没人能做到)或主动搜索DC10的感知(察觉)。

- 成功发现陷阱:
 - 你发现有一条铜线一直连到了天花板上, 那里挂着一袋石头。
 - 陷阱可以直接拆除掉。
- 失败:
 - 你脚下绊到了一条细线。头顶上的木梁忽然垮塌了, 夹杂着碎石笔直地坠落下来。
 - 过DC10的敏捷豁免, 投3d6
 - 成功, 你躲开了最大的那块石头, 但还是被其余碎石砸了一下(伤害减半)
 - 失败: 一块巨大的石头直接砸在了你脑袋上, 你晕乎乎地倒在了地上。
- 结算经验: 100xp

区域3

模组描述

- 每个岗哨都有2只地精弓手，如果地精还存活：
 - 如果地精之前没有发现pc过大门，进突袭。
 - 如果发现，地精会扔下短弓掏出弯刀进战。
 - 经验结算：100xp

区域4

模组描述

三个地精躺在铺盖上休息，（视玩家进入方式决定是否进突袭）

- 经验结算：150xp

区域5

模组描述

- 木桶：里面装着陈年的白兰地，飘出淡淡的酒香。（喝1杯回1hp，喝>1杯，中毒1h）
 - 中毒的生物发动攻击检定、属性检定具有劣势。
- 修达的装备：长剑伤害1d8+1；重弩伤害1d10；链甲ac16
 - 将修达的装备还给他，会提升领主联盟内声望，并获得骑手称号（如果之前没获得）

区域6

模组描述

大地精 Hobgoblin	
中型类人生物（类地精），守序邪恶	
AC: 18（链甲，盾牌）	
HP: 11（2d8+2）	
速度: 30 尺	
力量 13（+1）	敏捷 12（+1）
智力 10（+0）	感知 10（+0）
体质 12（+1）	魅力 9（-1）
感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10	
语言：通用语，地精语	
挑战等级：1/2（100 XP）	
战军优势 Martial Advantage。 大地精每回合有一次机会在命中目标时造成额外 7（2d6）的伤害，此时该大地精必须至少有一个未处于失能状态的盟友在该目标生物 5 尺距离内。	
动作	
长剑 Longsword。 近战武器攻击：命中+3，触及 5 尺，单一目标。伤害：5（1d8+1）的挥砍伤害，或双手攻击时 6（1d10+1）的挥砍伤害。	
长弓 Longbow。 远程武器攻击：命中+3，射程 150/600 尺，单一目标。伤害：5（1d8+1）的穿刺伤害。	

如果大地精没有死，此时会做好准备。四个高大的地精在营房里依次排开。

它们与你们之前接触到的那些小地精不同，看得出来经过了良好的军事训练，手中握着的长剑也明显更新，按照阵型朝你们齐步迈进。

- 墙上的武器，见【宝藏】描述：矛（1d6）长剑（1d8+1）、钉头锤（1d8）、巨剑（双手、2d6）
- 经验奖励：平分400xp

区域7

- 如果在门外聆听，需要地精语才能听清：（耶格）“把盘子舔干净！”“你！把叉子摆那边去！”
- 直接推门进去：模组描述+一个肥胖的地精正站在长桌上指挥其他地精摆放餐盘。它看见你，尖叫一声从餐桌上跳了下来。其他地精怯懦地拔出武器，但明显都不敢直视你们。
- 耶格死后，其他地精会从东边的门逃走。
- 经验结算：400xp

区域8

需要黑暗视觉或光源才能看清这里。

模组描述

Pc的感知（察觉）vs穴居攫怪的敏捷（隐匿）

- ≥，发现：一滴水滴落到你的脑门上。你抬头一看，一只巨大的蠕虫正盘踞在你头顶。留意到你的视线，它张开四根触须，露出一张鸟喙般的嘴。更多口水落到了你脸上。
- <，没发现：在你来得及反应之前，一团巨大的黑影从天而降笼罩在你身上，用它的触须朝你挥去，带出呼呼的风声。

爆发战斗后，区域9的地精会听到，不被突袭。

穴居攫怪 Grick	
中型怪物，绝对中立	
AC: 14 (天生护甲)	
HP: 27 (6d8)	
速度: 30 尺, 攀爬 30 尺	
力量 14 (+2) 敏捷 14 (+2) 体质 11 (+0)	
智力 3 (-4) 感知 14 (+2) 魅力 5 (-3)	
伤害抗性: 非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍	
感官: 黑暗视觉 60 尺, 被动察觉 12	
语言: —	
挑战等级: 2 (450 XP)	
岩地伪装 Stone Camouflage. 穴居攫怪在岩石地形中进行的敏捷（隐匿）检定具有优势。	
动作	
多重攻击 Multiattack. 穴居攫怪使用它的触须发动一次攻击。如果该攻击命中，则它可以对同一目标再发动一次喙啄攻击。	
触须 Tentacles. 近战武器攻击: 命中+4, 触及 5 尺, 单一目标, 伤害: 9 (2d6+2) 的挥砍伤害。	
喙啄 Beak. 近战武器攻击: 命中+4, 触及 5 尺, 单一目标, 伤害: 5 (1d6+2) 的穿刺伤害。	

- 经验结算：450xp
- 调查石质火盆：里面的煤炭已经冷却了。在煤炭下似乎隐藏着什么东西，露出了用深红布料包裹的一角。（日精灵黄金雕像100gp）
- 对雕像使用侦测魔法，发现雕像附魔有预言魔法，效果类同卜筮术。
- 调查天使雕刻或拱门：过DC10的智力（宗教）检定——墙上有一些被掩盖过的涂料，勾勒出了一些神灵的形象：欧格玛、密斯特拉、洛山达、泰摩拉。这些曾经是居住在这里的人类崇拜的神灵。

区域9

模组描述

区域8发生战斗后，卢波和另外两个地精会躲在祭坛后面。当玩家调查祭坛的时候，过一次被动察觉vs地精隐匿：

- 成功提前发现：

- 两个身穿长袍的地精躲在祭台后面，还有另外一个地精戴着一顶插着羽毛的帽子。“读神者！”它尖叫着，“保卫马格鲁比耶！”
- 失败就被突袭：
 - 两个身穿长袍的地精从祭台后面跳了出来，朝你龇牙咧嘴，挥舞着匕首。另一个地精张开双手像祭司那样念诵着咒语，但并没有白光从它身体上涌出来。
- 经验：150xp
- 桌子上的物品价格，见【宝藏】

区域10

玩家可以从这扇门进入塔楼。在有盗贼工具的前提下，过DC15的敏捷检定；否则过DC25的力量检定打破门（如果区域7地精（8只）未被杀死的话，会打开门查看）。

在门外聆听，会听见区域7的地精交谈（见区域7描述）。

区域11

绕到这边来的pc，到达区域附近时给描述：*从城堡那边延伸出一条由碎石瓦砾堆成的小路，像是垮塌之后的残痕，还有一些沾满了灰尘的帆布，堆积在城堡的墙壁外围。*

如果是主动搜寻，过一次DC10感知（察觉），否则过DC15。成功后发现入口，见*模组描述*。

区域15

从区域11拉开帆布，进入此区域的北部。

昏暗的大厅中堆积着碎石和瓦砾，墙上挂着几只早已熄灭的火炬。在南边是另一张厚重的帷幕。在大厅的西边和东边各有一扇门。

从区域10打开门，进入此区域的南部。

区域12

任何从区域12城堡外围经过的角色都会被大地精弓手发现并攻击，另一个大地精跑去通知格罗尔王（决定玩家进入区域14后的情况），两轮后加入战局。

模组描述+两个留着深红色长发的大地精已经拉开长弓，严阵以待，一左一右夹击了你们。

- 结算经验：200xp平分

区域13

门外：这扇门外插着沉重的木栓。门旁边有一块警告牌，上面用潦草的通用语写着：危险！请勿入内！

门内：

- 需要黑暗视觉，所见之物见*模组描述*。
- 若没有黑暗视觉，看见：“屋里一片黑暗，你只能模糊地看见墙边有一些家具的轮廓。但是你们立刻就感知到这屋里不仅只有你们。因为你们闻见了一股属于野兽的浓烈的腥臭气息。你们面前的那团黑影动了起来，变得更加高大。这时你们听见了一声低沉的怒吼。”

泉熊 Owlbear
大型怪兽，无阵营
AC: 13 (天生护甲)
HP: 59 (7d10+21)
速度: 40 尺
力量 20 (+5) 敏捷 12 (+1) 体质 17 (+3)
智力 3 (-4) 感知 12 (+1) 魅力 7 (-2)
技能: 察觉+3
感官: 黑暗视觉 60 尺, 被动察觉 13
语言: —
挑战等级: 3 (700 XP)

敏锐视觉 Keen Sight and Smell. 泉熊依赖视觉或嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

动作

- 多重攻击 Multiattack.** 泉发动两次攻击：一次喙啄和一次爪击。
- 喙啄 Beak.** 近战武器攻击：命中+7，触及 5 尺，单一生物，伤害：10 (1d10+5) 的穿刺伤害。
- 爪击 Claws.** 近战武器攻击：命中+7，触及 5 尺，单一目标，伤害 14 (2d8+5) 的挥砍伤害。

区域14

- 如果玩家没有惊醒区域12的大地精：
 - 在门外聆听，听见：*有两个人在屋那头交谈。*
 - (咆哮)* “这可不是普通的地图！你至少得给我五百金！”
 - (阴柔)* “冷静点，亲爱的，你这么着急，我们可没法好好谈生意啊。”
 - (咆哮)* “我要见黑蜘蛛！把那家伙叫过来！我要当面跟他谈谈！”
 - (阴柔)* “你可以跟我谈，我会帮你转告的。”
- 如果玩家惊醒了区域12的大地精，聆听成功，会听见门后有极其轻微的呼吸声，像是有人屏住了呼吸。
 - 进屋后，给模组描述，丘陵矮人会立刻认出那是自己的表兄弟甘德伦。
 - 维耶里斯躲在门后偷袭离它最近的玩家
 - 格罗尔抓起甘德伦威胁玩家：“离开！否则我就杀了他！”
- 战斗环节：
 - 维耶里斯：一个皮肤黝黑，头发苍白的黑暗精灵嘴里衔着匕首冲你们跑来。根据外型能判断得出那是一个女性，但她奔跑的姿势十分怪异，手臂在身侧像飘带一样扭曲着。
 - 如果维耶里斯突袭成功，被突袭对象额外受3d6伤害。
 - 如果格罗尔被杀，维耶里斯会杀甘德伦、跑去北边的床垫下拿走地图逃跑。
 - 格罗尔王：一个身材高大，身着兽皮甲的熊地精朝你们挥舞着钉头锤，像巨石一样冲了过来。（或者投标枪）
 - 斯纳尔（狼）：“上！斯纳尔！咬死他！”
- 北边的床垫，内容物见【宝藏】描述
- 结算经验：杀怪平分950xp；救甘德伦并护送回梵达林，平分200xp

变形怪 Doppelganger
中型怪兽（变形生物），绝对中立
AC: 14
HP: 52 (8d8+16)
速度: 30 尺
力量 11 (+0) 敏捷 18 (+4) 体质 14 (+2)
智力 11 (+0) 感知 12 (+1) 魅力 14 (+2)
技能: 欺骗+6, 洞悉+3
状态免疫: 魅惑
感官: 黑暗视觉 60 尺, 被动察觉 11
语言: 通用语
挑战等级: 3 (700 XP)

变形生物 Shapechanger. 变形怪用它的动作变形为一个它曾见过的小型或中型类型的类人生物，或是用该动作恢复其真实形态。除体型外，它的所有数据在每个形态时均相同，其着装和携带的装备也不会随变形发生变化。变形怪死亡时将恢复其真实形态。

伏击 Ambusher. 战斗开始的第一轮里，变形怪对任何成功受其突袭的生物所发动的攻击检定具有优势。

突袭打击 Surprise Attack. 变形怪成功突袭一个生物，并在战斗开始的第一轮中攻击命中该生物时，该目标受到额外 10 (3d6) 的伤害。

动作

- 多重攻击 Multiattack.** 变形怪发动两次近战攻击。
- 猛击 Slam.** 近战武器攻击：命中+6，触及 5 尺，单一目标。伤害：7 (1d6+4) 的钝击伤害。
- 读心 Read Thoughts.** 变形怪用魔法读取其 60 尺内一个生物的表面思想。该效应可穿透一些障碍物，但无法穿透 3 尺厚的木质或土质，2 尺厚的石质，2 寸厚的金属或一薄层的铅板。目标身处该距离内时，变形怪只要保持专注就可以持续阅读思想（如同专注一个法术）。读取目标的思想时，变形怪对该目标进行的感知（洞悉）和魅力（欺骗，威吓，游说）检定具有优势。

熊地精 Bugbear
中型类人生物（类地精），混乱邪恶
AC: 16 (兽皮甲, 盾牌)
HP: 27 (5d8+5)
速度: 30 尺
力量 15 (+2) 敏捷 14 (+2) 体质 13 (+1)
智力 8 (-1) 感知 11 (+0) 魅力 9 (-1)
技能: 隐匿+6, 求生+2
感官: 黑暗视觉 60 尺, 被动察觉 10
语言: 通用语, 地精语
挑战等级: 1 (200 XP)

残暴 Brute. 熊地精用近战武器命中敌人时，其伤害掷骰额外增加一粒武器的伤害骰（已包含在攻击项中）。

突袭打击 Surprise Attack. 熊地精突袭一个生物，并在战斗开始后第一轮中发动攻击命中该生物时，该目标将在该次攻击中额外受到 7 (2d6) 的同类伤害。

动作

- 钉头锤 Morningstar.** 近战武器攻击：命中+4，触及 5 尺，单一目标。伤害：11 (2d8+2) 的穿刺伤害。
- 标枪 Javelin.** 近战或远程武器攻击：命中+4，触及 5 尺或射程 30/120 尺，单一目标。伤害：近战时 9 (2d6+2) 的穿刺伤害，或远程时 5 (1d6+2) 的穿刺伤害。

狼 Wolf
中型野兽，无阵营
AC: 13 (天生护甲)
HP: 11 (2d8+2)
速度: 40 尺
力量 12 (+1) 敏捷 15 (+2) 体质 12 (+1)
智力 3 (-4) 感知 12 (+1) 魅力 6 (-2)
技能: 察觉+3, 隐匿+4
感官: 被动察觉 13
语言: —
挑战等级: 1/4 (50 XP)

敏锐倾听 Keen Hearing and Smell. 狼依赖听觉或嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

狼群战术 Pack Tactics. 狼至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定具有优势。

动作

- 啃咬 Bite.** 近战武器攻击：命中+4，触及 5 尺，单一目标。伤害：7 (2d4+2) 的穿刺伤害。如果目标是生物，则目标必须进行一次 DC 11 的力量豁免，豁免失败则应倒地。

尾声

与醒来后的甘德伦交谈，获得更多情报：

“地图！（抓着对方的胳膊）我的地图！”

“那些该死的地精呢？我要杀了他！还有那个卓尔！”

“请……带我回梵达林，我们需要回到一个安全的地方，再计划下一步行动。”

“一切都是一个叫黑蜘蛛的人策划的。它看上了我手中的地图，想要把潮音洞穴据为己有。”

“我的兄弟努恩卓和萨尔登！如果你们能找到他们，我会给你们每人25g的报酬。”

“如果矿坑能够重新得到开采，梵达林就能再度繁荣起来，那些逝去的荣光，也将再次降临。”

附录

狮盾小贩 – 冒险用具

冒险用具 Adventuring Gear

物品	价格	重量	物品	价格	重量
弹药 Ammunition			钢面镜 Mirror, steel	5gp	1/2 磅
箭 Arrows(20)	1gp	1 磅	灯油 Oil (扁瓶 flask)	1sp	1 磅
弩矢 Crossbow bolts(20)	1gp	1½磅	纸 Paper (每张)	2sp	–
背包 Backpack	2gp	5 磅	羊皮纸 Parchment (每张)	1sp	–
铺盖 Bedroll	1gp	7 磅	香水 Perfume (小瓶 vial)	5gp	–
铃铛 Bell	1gp	–	矿工镜 Pick, miner's	2gp	10 磅
毛毯 Blanket	5sp	3 磅	岩钉 Piton	5cp	1/4 磅
书 Book	28gp	5 磅	铁壶 Pot, iron	2gp	10 磅
蜡烛 Candle	1cp	–	治疗药水 Potion of healing	50gp	1/2 磅
木匠工具 Carpenter's tools	8gp	6 磅	扑克 Playing cards	5sp	–
匣子 Case, (地图或卷轴用)	1gp	1 磅	小包 Pouch	5sp	1 磅
粉笔 Chalk (1 块)	1cp	–	口粮 Rations (1 日份)	5sp	2 磅
木箱 Chest	5gp	25 磅	长袍 Robes	1gp	4 磅
普通服装 Clothes, common	5sp	3 磅	麻质绳索 Rope, hempen (50 尺)	1gp	10 磅
高档服装 Clothes, fine	15gp	6 磅	丝质绳索 Rope, silk (50 尺)	10gp	5 磅
材料包 Component pouch	25gp	2 磅	麻袋 Sack	1cp	1/2 磅
撬棍 Crowbar	2gp	5 磅	封蜡 Sealing wax	5sp	–
爪钩 Grappling hook	2gp	4 磅	铲子 Shovel	2gp	5 磅
铁锤 Hammer	1gp	3 磅	哨子 Signal whistle	5cp	–
大铁锤 Hammer, sledge	2gp	10 磅	玺戒 Signet ring	5gp	–
医药箱 Healer's kit	5gp	3 磅	法术书 Spellbook	50gp	3 磅
圣徽 Holy symbol	5gp	1 磅	长铁钉 Spikes, iron (10 根)	1gp	5 磅
沙漏 Hourglass	25gp	1 磅	双人帐篷 Tent, two-person	2gp	20 磅
墨水 Ink (1 盎司瓶)	10gp	–	盗贼工具 Thief's tools	25gp	1 磅
墨水笔 Ink pen	2cp	–	火药盒 Tinderbox	5sp	1 磅
牛眼提灯 Lantern, bullseye	10gp	2 磅	火把 Torch	1cp	1 磅
附盖提灯 Lantern, hooded	5gp	2 磅	水袋 Waterskin	2sp	5 磅(承满)
锁 Lock	10gp	1 磅	磨刀石 Whetstone	1cp	1 磅
石匠工具 Mason's tools	10gp	8 磅			
野炊用具 Mess kit	2sp	1 磅			

准备材料

DM:

一张带方格比例尺的地图+可擦洗马克笔、几页可以记录战斗回合顺序的空白表格（包含有各个角色的HP等属性\标记是否濒死）、标记玩家和敌人的棋子若干、帷幕、3本规则书、1本简化版规则书、所有预设人物卡（分发给PL）、模组打印+备团打印、白纸+笔记录跑团中的突发事件、骰子若干套、白纸记录玩家的名字做成可站立的名片（两面都写名字，方便PL和DM看见）、铅笔（=PL数量）+橡皮、以及用一个小盒子装以上这些杂七杂八的东西

最后别忘了来点儿零食w

备注:

隐藏规则：pc进行敏捷（隐匿）检定，结果作为固定的对抗值，与主动搜索的敌人的感知（察觉）对抗，或与敌人的被动感知（察觉）对抗。

回忆某件事情，过智力检定

对于法术攻击的规则检定解释：

- 对于需要判定命中的法术：
 - 先判攻击命中：d20+施法者法术攻击加值

- 结果比对目标AC，大于等于就命中
- 结算伤害：法术本身标注的伤害
- 对于需要豁免的法术
 - 目标投d20+相关豁免属性加值
 - 结果比对施法者的法术豁免dc=8+熟练+你的施法关键属性
 - 如果结果<dc，豁免失败