## 毁灭国度DND5E-浪潮掠影 By藏岳山人 Ver1.00

## **模组简介**

这是一篇适用于3-4级，4-5人小队的短篇地城类模组。冒险者们路过一处在数百年前就被遗弃的城堡的废墟，DC13的历史检定可以得知这是一个在数百年前因暴政而被起义灭亡的王国的王城遗迹。起义成功后，国民将这座代表着暴政的城堡拆除并夷为平地，数百年后这座城堡的存在几乎已经被遗忘了。

由于城堡附近地势开阔，冒险者们选择在此处露营，并由此在梦中跨越时空，被卷入了那一次最终毁灭了这个王国的最终决战中，成为轰轰烈烈的起义浪潮中的一道道掠影……

当冒险者们在梦中醒转时，他们正与一群装备各式兵器的战士们一起聚集在富丽堂皇的城堡门口。冒险者们可以通过周围其他人的交谈，得知他们是反抗暴政的起义军一员，起义军虽然节节胜利，但城堡的核心区域仍被暴君和他的死忠们牢牢掌握镇守着，甚至动用了魔法的力量，在宫殿中燃起了无法熄灭的魔法火焰来进行防御。在此情况下，要攻克敌人最后壁垒，势必要付出极其惨重的伤亡，攻势因此停滞，而暴君的其他爪牙正在赶来的路上，若是今日未能杀死暴君，则起义必将走向败亡。

冒险者们在进入梦境后，莫名其妙地被认作是起义军的精英骨干，起义军领袖任命冒险者们为突击小队的成员，并委以重任——帮助起义军开辟通向王座之间的道路，或是直接将那残暴统治王国的暴君斩杀在他的王座之上。

需要注意的是，在本模组中，冒险者们将只能进行1次短休，并无法进行长休。当冒险者们首次短休后，DM需要提醒冒险者们情况的紧急，并暗示若再度花费如此多的时间进行休息，起义军可能会迎来失败。若冒险者们执意进行第二次休整，则会强制让梦境醒转。

战斗结束、消耗时间过长或冒险者们团灭后，都会退出梦境，带着他们已获得的战利品，在晨光熹微中于城堡废墟间醒来。若是冒险者们获胜，则他们在之后查阅这段历史时，会发现自己可能被视为起义军的无名英雄以模糊的面目被记录在历史中。

注：本模组中出现的怪物若无特殊标注则皆可参照怪物图鉴或扩展内容的数据，暴君及其爪牙的阵营均为守序邪恶。

## **地图注释**

1、前厅

冒险者们的任务从这里开始。这里的墙壁上有着一左一右两座镶嵌入墙体的雕像，分别用铭文刻印着暴君所属的家族其中两位显赫先祖的名字，而在名字下方则是暴君家族的格言——“**剑刃方可铸造强权**”。

2、主走廊-前段

被剧烈的魔法火焰所覆盖的区域，在解决掉暴君麾下的魔法师之前几乎无法通行。踏入该区域的生物每回合受到**6d8点火焰伤害**，且造成重度遮蔽。经过火焰区域的箭、矢和其他普通飞行物会被火焰灼烧而被摧毁，从而无法攻击到火焰区域后方的敌人。

1. 仆人房

这一区域分为三个房间和一条中间的走廊，**1名骑士Knight**和**4名警卫Guard**分别躲藏在三间房间内，等着闯入的敌人触发陷阱并展开突袭。

通往区域2被火焰烧得灼热，无法打开。而区域4的门前则被守军设下了捕网陷阱（**见珊娜萨的万事指南-地下城主工具-工具详述-陷阱**），一旦尝试开门就会触发陷阱，范围为门前10尺x10尺的方形区域。

三个房间的门都被反锁着，若冒险者们执意要撬锁or破门，内部的伏兵则会主动出声表示自己是躲起来的仆人，请冒险者们不要伤害他们。而一次**DC13的感知（察觉）检定**可以听到房间内有盔甲或金属兵器碰撞的声音，从而判断对方的身份。**DC13的感知（洞悉）检定**则可以判断对方在试图隐瞒什么。一旦被戳破，或是有人触发陷阱，三个房间内的伏兵将立刻打开门对冒险者们发动攻击。

4、音乐室

一位因贪恋权势和钱财而被暴君雇佣的**吟游诗人Bard（见瓦罗怪物指南-非玩家角色-下部，但将雷鸣波和粉碎音波替换为塔莎狂笑术和匕首之云）**带着**1名骑士Knight**和**2名警卫Guard**镇守于此。吟游诗人身上带有一把**安眠鲁特琴Doss Lute**（吟游诗人乐器），且会施展其附带的法术。此外，吟游诗人还会掉落些许吟游诗人1-2环法术卷轴，DM可视情况选择法术（如给予治疗法术来进行补给）。

击败敌人后可以在吟游诗人的尸体上搜索获得一份乐谱，名为**《献给如我等父亲般伟大而慈爱君王的颂歌》**——那是专门为暴君谱写的赞歌，歌词满溢着被纹饰过的谄媚，虽然曲子还不错但念一遍词就足以令人起一身的鸡皮疙瘩（具体歌词请DM自由发挥）。乐谱的空白处似乎写着暴君的亲笔注释，大意是希望这位诗人将它改得更“伟大”一些，不过看起来这项工作还没来得及开始。

从音乐室可以直接穿过区域7，进入区域8，守着走廊的士兵们将注意力主要放在了走廊对面的起义军，而没有注意到溜过的冒险者们。

5、厨房

厨房内并没有暴君的手下驻守，不过空气中飘荡着食物的香味，看起来厨师在逃离这里之前应当正在为暴君准备餐食。灶台上遗留着各种食材与厨具，靠墙的架子上摆放着精美的餐具和贴着名贵标签的酒瓶，而一张小桌子上则放着两道已经被做好的菜肴，散发着诱人的香气，似乎是没有来得及被端上餐桌。

实际上桌子上的菜肴被暴君手下的魔法师施加了恶毒的魔法，每个靠近这两道菜肴并闻到它们的香味的生物，都需要进行一次**DC14的感知豁免**。若失败的话则会不受控制地试图吃下菜肴，而在吃下后需进行**DC14的体质豁免**，失败时受到**4d6点毒素伤害并在1小时内陷入中毒状态**，成功则伤害减半且不会陷入中毒。

未被菜肴诱惑的冒险者可能发现同伴的异常，并与同伴进行一次（每个受菜肴影响的人仅限1次）的**敏捷对抗**。若在对抗中胜出，则可阻止同伴享用菜肴。

6、祈祷室

这里原本是向善良诸神献上祈祷的场所，但显然暴君觉得这里的信仰还不够多元，于是他在祈祷台上印上了班恩的黑手印记，以祈求黑色君王维护他的统治。

当冒险者们闯入时，需要面对驻守在这里的敌人——1名穿着黑袍，戴着黑色护甲手套的**班恩低阶牧师**（使用**祭司Priest**，并将次级复原术替换为人类定身术）、**1名骑士Knight**、**1名密探Spy**和**2名警卫Guard**镇守在此。祭司的黑手实际上是一件**辟矢夺箭手套Gloves of Missile Snaring**，且会在战斗中使用它的效果。此外，祭司还会掉落些许1-2环牧师法术卷轴，DM可视情况选择法术（如给予治疗法术来进行补给）。

从祈祷室出来后，可以直接穿过区域7进入区域10，守着走廊的士兵们将注意力主要放在了走廊对面的起义军，而没有注意到溜过的冒险者们。

7、主走廊-后段

主走廊由暴君麾下的**魔法师Mage（已对自己施展法师护甲）**和**4名骑士Knight**、**4名密探Spy**守卫，正常情况下以推荐等级游玩该模组的冒险者在与这种规模的敌人正面对抗时大概率没有胜算，但冒险者们从区域4和区域6来到此处时并不会被敌人察觉，有机会通过自己的行动解除走廊上的魔法火焰，并让起义军的战士们加入战斗，或是悄悄前进，进入区域8或区域10寻找其他道路。

（若冒险者试图让起义军的士兵从区域4或6来到区域7发起攻击，则可以告诉冒险者，操控法阵的魔法师若发现起义军的主力转移到这里，可能会将覆盖走廊的火焰转移至侧面等。）

走廊的中心处，设置了一道双重的魔法阵。**DC14的智力（奥秘）检定**可以判断出，范围较小的红色魔法阵维持着走廊内燃烧着的火焰，而范围较大的蓝色魔法阵则为范围的魔法护盾。（护盾具体效果为：为魔法阵内的敌方生物提供**3/4掩护**，且令魔法师Mage的**专注检定提供优势**）

（特殊地，从区域4的出口攻击蓝色宝珠时，由于攻击会穿过魔法阵，也可以视为蓝色宝珠得到了法阵保护；从区域6的出口攻击红色宝珠同理。）

魔法师Mage站在法阵中央维持着法阵的运转，因此他被等同于正在进行法术专注，在解除走廊上的火焰前**无法使用任何需要专注的法术**，且他的**5环法术位也已经被消耗**。

显而易见的是，这么强力的效果不可能由暴君麾下的魔法师独立完成。一左一右，被摆放在王座厅入口处的两枚魔法宝珠向法阵射出不同颜色的魔法能量，维持着法阵的运转。它们被视为物件，具有**16ac和30点生命值**。红色宝珠免疫火焰伤害，蓝色宝珠免疫力场伤害。

成功破坏红色宝珠时，覆盖走廊的火焰将立刻被解除，魔法师Mage则会因为法阵反噬受到**6d6点火焰伤害**。通过直接伤害、控制魔法师而使他的专注中断，也可以造成同样的效果。此时义军的士兵会一拥而上，直接拖住至少2名骑士Knight与2名密探Knight，令他们无法参与战斗，或是以**2名狂战士Berserker**和**4名警卫Guard**的形式加入战场（真的不嫌DPU过载吗？）

成功破坏蓝色宝珠时，提供防护的魔法阵将会失效，魔法师Mage会立刻命令骑士与密探们前来阻止冒险者们继续破坏法阵，努力保障红色法阵的运转不被打断。此后仍需继续破坏红色宝珠或打断魔法师Mage的施法来令起义军的援军入场。

魔法师身上携带着1枚**法力再生珍珠Pearl of Power**和若干1-3环的法师卷轴或治疗药水，DM可自行选择卷轴内记录的法术种类。

当冒险者和起义军合力干掉所有本区域的敌人时，就可以打开王座间的大门，前往区域14直接与暴君展开最终的战斗，当然也可以继续探索区域，寻找其他更好的机会。

8、书房

书房内没有敌人，只有墙上的几排书架和属于暴君的略显散乱的书桌。书桌上摆放着王国的地图、各地的叛乱报告、部下的书信、本月的处决名单等等。

大部分内容都与维护在起义之中摇摇欲坠的统治有关，和这座城堡没有任何关联。不过冒险者们若是仔细查看这些信件，并成功通过**DC14的调查检定**，还是能够从中找到与这座城堡有关的文字——暴君写给宫廷总管的**2则留言**。

“给我记好：不许让你手下那些下贱的奴仆碰我的衣柜！好好警告他们，要是再有人试着挪动衣柜，被剁掉的就不仅仅是手掌了，而你也得跟着受罚。”

“把上次那个踩了我房里毛毯的傻瓜挂到内墙上示众，然后告诉那些卑贱的仆人，他是因为乱动国王房间里的东西才被绞死的。”

根据这些描述，冒险者们或许可以更容易发现区域9：卧室内位于书柜后方的秘道，以及房间内毛毯的异常。此外，暴君的书架或是书桌上还可能存放着些许不超过3环的法师法术卷轴，和大约4-5本可以用来换取金钱的珍贵书籍，。

9、卧室

卧室里有一张覆盖着丝质被褥的双人大床，看起来非常柔软且舒适。这张床甚至被施加过微弱的魔法，躺在这张床上即使只是进行短暂的休憩，也能恢复更多精力。在卧室的床上进行短休时，**额外恢复1d6点生命值**。

卧室中的地毯实际上是一只**闷人毯Rug of Smothering**。这条毯子在制作时被设定为仅允许国王一人踩在它身上（它内部蕴藏的魔法会帮助它判断来者的身份），而任何国王之外的人都会被认为是入侵者而被它使用卷紧攻击进行突袭。倘若冒险者们提前察觉到地毯存在异常，主动的攻击也将唤醒地毯。

卧室的衣柜被牢牢固定在地面上，无法被挪开。衣柜的内部放着**5套高档衣物、1件防护斗篷**与一些杂七杂八其他衣物。而在衣物深处的角落里存在着一处隐秘的机扣，一旦被扣下便会在衣柜的内侧开启一道通往区域11的暗门。冒险者们需要通过一次**DC14的察觉检定**方可找到暗门，若是在区域8内阅读过暴君写给宫廷总管的留言，则这一检定**具有优势**。

此外，若搜索卧室内的其他柜子、杂物箱子，则可以从里面摸出一些零零散散的首饰、金币、银质用具等等，总价值约在**50GP**左右。

1. 餐厅

餐厅内摆放着配备有数把椅子的长桌。在正对着餐厅们的主位背后是一尊大理石雕刻而成的塑像：**一名骑士背靠着墙，单膝跪地，将手中长剑刺入雕像下方的基座。**

餐厅左右两侧的墙壁上分别挂着一副画作，左侧的画作上描绘着**“三名剑客互相倚靠，并肩对抗包围而来的诸多敌人”**，右侧的画作则是**“七名剑士高举手中圣剑，合力击败了为害一方的恶魔教主”**。

当冒险者们来到这里时，**2名骑士Knight**正在此地看守着**5名瑟瑟发抖的仆人**（使用**平民Commoner**作为数据）。见到冒险者们闯入，两名骑士会威逼着仆人们上前与冒险者们交战，而这些平日里深陷暴君与他部下淫威震慑的仆人们虽然瑟瑟发抖，但仍会听从指令。

冒险者们可以在战斗中尝试说服仆人们放弃抵抗，或是直接击杀两名骑士Knight来让他们放弃战斗。若是**在没有杀死任何一名仆人的情况下结束餐厅中的战斗**，则仆人们会告知冒险者一个信息：**“餐厅的这尊雕像附近经常传来一阵盔甲碰撞声，雕像很可能是活的！”**

然而实际情况则是——雕像确实不是活的，但雕像上的机关能够打开一条通往区域12的暗门，而区域12中隐藏成装饰用护甲的活化盔甲们才是声音的来源。

冒险者们可通过对雕像进行**DC14的智力（调查）**检定来找到机关的所在——骑士手中那柄刺入基座的长剑实际上是可以左右转动的，而且每转动大约10度，就会发出一声轻微的咔哒声，看起是达到了某个节点，一旦松手便会自动复位，看起来这是某种特殊的机关。而在骑士雕像的基座上则刻印着一行文字：**“英雄之剑将为汝开辟道路”**。

这实际上是在暗示餐厅内左右挂着的画作，左右两侧画上的英雄们分别有**3柄、7柄剑**，因此只需要将雕像的剑**往左转30度，再往右转70度**，即可成功触发机关（先右再左亦可）。机关被触发后，骑士雕像将会向旁边缓缓挪开，而被雕像挡住的暗门，则通向区域12。

11、左侧的密室

这是一处隐秘的房间，房间内有一个黯淡的火盆、两个摆着一些东西的架子，以及角落里放着的一口散发着淡淡荧光的小箱子。

两个架子上分别是**5瓶治疗药水Potion of Healing**（恢复2d4+2点生命值）和价值约**300GP**的宝石。结合从卧室联通到此的秘道，或是区域13的逃生通道来看，这大约是存放国王在应急时刻紧急逃生物资的密室。

散发着荧光的小箱子被一种魔法所封锁，不仅没有钥匙孔，几乎无法用常规手段开启，而暴力手段则很可能损坏其中可能存在的珍贵物品。仔细观察箱子，则会发现箱子上雕刻着一段没有任何音符的空白乐谱，而乐谱旁则写着一行小字。“为君王而唱吧”。

这个机关需要冒险者们演唱在区域4的**吟游诗人Bard**处缴获的乐谱之上记录的谄媚歌曲方可解开，若是冒险者们没有乐谱则无法开启箱子；若是在看过乐谱后将其销毁，则需要通过**DC15的智力检定**来回想乐谱后，才能进行下一步。

吟唱时需要进行1次**DC14的魅力（表演）检定**，成功时音符会在箱子表面的空白乐谱上浮现，并伴随着咔哒的声响开启；失败则会先浮现音符，但很快消失隐匿。冒险者们有2次机会进行表演，当失败第2次时，箱子会在小规模的爆炸中自毁，对当前表演者造成**3d6点力场伤害**，且带着内部的东西变成一地无用的碎屑。而当成功开启箱子时，冒险者们将获得1件**非普通的奇物**作为奖励，此处可由DM自行选择。

该区域通往区域13的房门并未上锁，可以自由通行，若非从区域9进入该区域，也可以从此处的暗门（在该区域内可以直接发现）反向进入区域9。

12、右侧的密室

这是一处隐秘的房间，房间内有一个黯淡的火盆、摆放着一些普通武器的武器架以及4套立起来的，蒙着不少灰尘的全身板甲，还有一口装饰精美的箱子。

这里的4套全身板甲，实际上是4只被设定了看守箱子任务的**活化盔甲Aninmated Armor**。一旦有人接触箱子，活化盔甲们就会被激活，并用毫无情感波动的声音出声询问**“荣耀的先祖曾以什么告诫与你我”**正确答案则是区域1的先祖雕像上雕刻着的家族格言**“剑刃方可铸造强权”**。（想不起来可以试着智力检定）

正确回答问题时，活化盔甲将会再度陷入沉眠，一定时间内未回答、尝试离开或回答错误均会引来攻击，而在未激活的情况下对盔甲发动攻击或试图将它们卸下带走也会引发攻击。击败活化盔甲后，盔甲将会损坏，无法带走。

箱子并未上锁，只需要对付4只活化盔甲就能成功开启箱子，带走内部的宝物——1件适用于当前在场冒险者，稀有度为**非普通**的魔法武器、法器或护甲，具体类型由DM自行决定。

该区域通往区域13的房门并未上锁，可以自由通行，若非从区域10进入该区域，也可以从此处的暗门（在该区域内可以直接发现）反向进入区域10。

13、逃生密道

这处区域内别无他物，仅有两个未点燃的火盆，以及通向城堡之外的秘密通道——想必是暴君为自己在危机时刻留下的后路。冒险者们可以直接从秘密通道处离开，此时他们会直接醒来，并回归现实，进入结局，请在他们决定这么做时进行提醒并反复确认。

而这一区域的墙壁上也存在着一处暗门——当然，在并无遮掩的情况下，这道暗门的存在相当显眼，而暗门背后则是王座厅后方暴君的巨大肖像画。冒险者可以通过这道暗门直捣黄龙，以令暴君和他的部下意想不到的方式出现在暴君的王座背后，直接地威胁到暴君的生命。

1. 王座厅

暴君，以及他最忠实的爪牙聚集于此，一旦外围其他区域失陷，他们将在此做最后的抵抗。

暴君本人手持一柄**支配权杖Rod of Rulership**，端坐在铺着天鹅绒软垫的灿金王座之上，背后是将他绘制得过分英俊威武的巨幅肖像画。

在战斗中，暴君使用**贵族Noble**数据，但**生命值改为36（8d8）**，且具有获得施法特性。暴君作为4级施法者，其施法属性为魅力（法术豁免13，法术攻击+5），可释放以下法术：

戏法（随意）：恶言相加Vicious Mockery，剑刃防护Blade Ward

1环（4法术位）：魅惑人类Charm Person，命令术Command，不谐低语Dissonant Whispers

2环（2法术位）：暗示术Suggestion，疯狂冠冕Crown of Madness

**4名骑士Knight**与**2名班恩低阶牧师**（同区域6内的同名敌人，但不携带辟矢夺箭手套）分别端坐在下方的6把座椅上。这些家伙们面对义军的威胁虽然有些紧张，但仍然吹嘘着这群暴民有多不自量力，等到援军到来后要怎么折磨这帮低贱的“义军”等等。

冒险者可能以2种方式来到此处：从正门处带着与义军的战士们一同杀入，或是从肖像画后的暗门中突如其来地闯入。也存在着从暗门中闯入的同时发出信号，起义军的士兵同时从正门杀入的情况。

守卫军的增援：成功解除区域7的法阵，消除覆盖走廊的魔法火焰后，对王座厅发动进攻即可得到守卫军的支援。守卫军的增援为**1名老兵Veteran**（起义军的领袖，携带1件**非普通魔法武器**）和**3名狂战士Berserker**，他们是起义军中最为精锐的战士。DM可以令他们拖住一部分骑士与牧师来减少敌人数量，或是直接让他们加入战斗（DPU转的过来的话）。

暴君的陨落：暴君在战斗中会尽量远离他的敌人，而只需要成功击杀暴君本人，其余的敌人将会放弃抵抗，本场战斗将直接获得胜利并进入结局，暴君手中的权杖将成为冒险者们的战利品，而起义军的领袖（若存活），也会将他手中的武器赠与冒险者们表达真挚的谢意。（魔法武器的具体类型由DM决定。）

**模组结局**

无论在梦境的战斗中结果如何，冒险者们都不会受到任何伤害，即使战败，已获得的战利品也将被带出梦境。结局只会影响后续冒险者们在查阅关于这场起义的历史记载时，所看到的记录文字细节，而暴君所统治的国度被毁灭的事实不会改变。

**结局一：化为浪潮**

当冒险者们在未能解除区域7的魔法火焰前被全部击败、执意进行第二次短休，或是直接从区域13的逃生通道离开时触发该结局。若在火墙解除后被击败，则删除起义军冒火突击的后续记载。

历史记载，由于起义军领袖所派出的精英小队们没能成功破除魔法或直接击杀暴君，而暴君爪牙的增援即将来临，起义军最终发起了殊死一搏。在起义军领袖的带头冲锋下，起义军的战士们坚决地以自己的生命与魔法火焰对抗，前仆后继，以包括起义军领袖在内的极大的牺牲为代价冲过了魔法火焰，杀死了制造火焰的魔法师。残存的起义军虽然失去领袖，却以哀兵必胜的姿态，在援军抵达前以几乎全灭为代价将暴君杀死在王座之上。自此，起义的浪潮席卷全国，王国从暴政之中得以解放……

**结局二：英雄掠影**

当冒险者们成功杀死暴君后触发该结局。

战斗结束后，起义军的领袖出现在冒险者们面前，并亲自交给冒险者他所使用的武器，诚挚地表达了他的谢意。他会如实地告诉冒险者们，其实他也并不知晓冒险者们的真实身份，甚至知道冒险者们并非起义军的成员，只是看到突如其来出现在起义军队伍中的冒险者们时，突然有一种“他们或许能做到”的灵光一闪，于是将冒险者们委以重任。可无论如何，这个国度在起义军手中毁灭了，也将在此后获得重生，无论冒险者们从何而来，他们的贡献都将被铭记。（如领袖死亡则跳过本段）

胜利后的短暂的庆祝过后，冒险者们周围的一切都会模糊起来，随后一片空白——再回过神来时，已经回到了位于城堡废墟的露营地中。

历史记载，起义军的精英小队英勇无畏，潜入了暴君所在的城堡内部，成功赶在增援到达前击杀了暴君，避免了起义军战士们的大量伤亡。此后，起义军节节胜利，王国从暴政中得到解放，但那支直接参与了击杀暴君的精英小队却就此消失在了历史的浪潮之中，那几位没有留下自己名字的英雄虽只有浮光掠影，却被这个国度的人民永远铭记……