# 命运石之间Among the Fatalstone

——————by 龙车车龙龙——————

命运石是一种能够用于预言命运的石头，它们有二十个棱角分明、工整精致的面，材质接近大理石，但硬度较低，在划破（即使用）时会散发出淡金色闪光。

而比起命运石更加知名的，则是矗立在大地上的那座迷宫——命运石迷宫。这个名字来源于它的形状，几乎和一颗超大号的命运石别无二致。而其内部则是被无限折叠的空间，传说在遥远的过去，这座迷宫曾经是一个小王国的首都，虽然并不强大，但尚且足以自给自足，因此王国内的居民过着安居乐业的日子，然而，某一天，一位强大的邪恶魔法师来到这里，并用魔法将整个王都折叠了起来，形成了现在的迷宫。

### 迷宫镇Town of Maze

迷宫镇是在迷宫前建立的小镇，为来往冒险者提供补给。在进入迷宫的大门时，冒险者们需要拿起大门前祭坛上的命运石，并将其使用以获知命运，而大门将会打开，你骰1颗D20，并通往对应的那个房间。因此也有传说曾提到，有的运气好的冒险者可以第一次就进入到最深层，但往往很难从那种地方活着回来。这里售卖各种常用冒险物品和模组内的非普通魔法物品。

## 迷宫中In the Maze

迷宫中的每个房间都是高75尺、棱长75尺的正三棱柱空间。房间的四周是坚硬的石壁，难以破坏。迷宫共有四层：5,6,8,9,18是第一层；2,4,7,11,15是第二层；3,10,12,13,16,17,19是第三层；1,14,20是第四层。你可以以两种方式前往下一个房间，第一个方法是使用一颗命运石，不同于正常情况，你骰1颗d20，然后以骰值加上你当前所在房间的数字得出一个和，这个和对于20的余数就是你下一个房间的数字；另一方式是一些房间标明了具有通向其他房间的传送门，你往往可以在完成一些条件后抵达下一个房间。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 一——决死之间 Room I—Fight to the death 1是命运石中最差的命运。你需要与一个亲卫和无数幽魂魔法师侍从决一死战。在击杀亲卫前，每轮先攻轮至20时，场上会出现1d6个新的幽魂魔法师侍从。如果你清理了所有怪物，通往核心层的传送门会打开。 | 二——颠倒之间 Room II——Upside down 2是命运石中较差的命运。你需要在这里与一个幽魂魔法师和他的侍从们战斗，而这里的地形则会不断变化，每过一轮，顶端和底部将会因为重力的变化而颠倒，你们必须在适应这里的前提下打败幽魂魔法师，才能前往下一个房间。 | | 三——辩驳之间 Room III——Make a debate 3是命运石中较差的命运。在这里，有两个幽魂魔法师正在争论着“崇高的恶行是否可以被原谅”，而你们可以介入他们的谈话中，试图解决它们的问题。如果成功的话，你们不仅能够收获宝藏和通往下一个房间的道路。 | | 四——逃脱之间 Room IV——Run away 4是命运石中较差的命运。这是一条往内回旋的、只能供单人通行的狭长通道，通道最底部的传送门通向下一个房间，而在此之间，一个刽子手将会持续追杀你们。 | | 五——排泄之间 Room V——Excrement 5是命运石中较差的命运。这是堆积了尸体、粪便、血液等一切污秽的房间，整个迷宫的下水道。然而，无法通向外界的迷宫只能将所有污物堆积在这里，然而终有一天，这些污物会反灌入其他房间。这里有3个泥怪，数据等于赭冻怪。 | | 六——骨盅之间 Room VI——Bone Cup 6是命运石中较差的命运。这是一个由人骨堆积而成的、收容强大野兽的房间。这个房间的野兽似乎是供斗兽场使用的，大多是退缩在一角在休息。三头足够强大的野兽（分别采用移位兽、枭熊和相位蜘蛛的数据）互相对峙，让整个场面维持平衡。 | | 七——供奉之间 Room VII——Enshrine & Worship 7是一个算不上太好，也算不上太坏的命运。这是一座教堂，数个人类模样的侍女正跪坐在一座雕像前祈祷，你们能注意到这座雕像本身是由数个雕像身上的部分拼接而成的，最后形成了一位面容姣好、身段曼妙的女性。向雕像祈祷，就可以开启通往下一个房间的传送门。 |
| 八——密语之间 Room VIII——Secret Language 8是一个算不上太好，也算不上太坏的命运。密语之间中有一颗密语法球，这颗晶莹的水晶球会禁止除了精灵语和精灵语系的语言以外的语言。这意味着除了你用其他语言说话时，等同于被沉默。你们需要在这里与一个幽魂魔法师和一批侍从战斗。 | 九——图书之间 Room IX——Library 9是一个算不上太好，也算不上太坏的命运。图书之间是一个藏书阁，这里堆放了各种法术卷轴和书籍。你可以在这里找到你想要的几乎所有书籍。经过一个DC15的调查检定就可以找到传送门，这个检定至少要间隔一小时才能进行一次。 | | 十——公允之间 Room X——Even-handed 10是一个算不上太好，也算不上太坏的命运。你们将面对一个名为“法官”的构装生物，在地牢中你们伤害的国民越少，在这里你们面对的战斗就会越简单。 | | 十一——镜之间 Room XI——Mirror 11是一个算不上太好，也算不上太坏的命运。这是一个摆放着无数魔法镜子的房间，这些魔法镜子作为活化生物、可以反弹法术的效果线。你们需要想办法解决这些魔法镜子，以及，一个蹲守在这里的幽魂魔法师。 | | 十二——酒之间 Room XII——Drunk till dawn 12是一个算不上太好，也算不上太坏的命运。这个房间是酒类储藏室，这里的温度很低，而且弥漫着浓郁的酒气，一个自称“酒保”的亡灵和数个幽魂魔法师侍从会与你们一战。 | | 十三——休憩之间 Room XIII——Have a rest 13是一个算不上太好，也算不上太坏的命运。这个房间中排列着八个卧室，你们可以在这里进行长休。当然，休息并不是完全安全的，一个恐怖的构装体可能会在夜间袭击你们。此外，在第五个房间中陷入梦乡，就能够洞见一些迷宫的真相。 | | 十四——泉之间 Room XIV——Spring water 14是一个算不上太好，也算不上太坏的命运。这里几乎是纯粹的补给房间，你可以在这里进行一次长休，且几乎可以不用担心任何敌人。除非，你惹怒了泉之圣女或她的侍女。这里有通往核心的传送门，你随时可以离开。 |
| 十五——斗技之间 Room XV——Colosseum 15是命运石中较好的命运。这里是一个斗兽场，你们必须派出一名队友与斗兽场中的野兽搏斗（与骨盅之间相同），每每获胜或失败，都会得到幽灵观众的赏赐（金币或稀有度不高于非普通的魔法物品）。在连续3次胜利后，通往下一个房间的道路就会显现。 | | 十六——门之间 Room XVI——Door to anywhere 16是命运石中较好的命运。这是一扇存放传送门的房间，你们可以从这里通往任何一个房间，当然，前提是你们通过守护传送门的幽魂魔法师。 | | 十七——生育之间 RoomXVII——Giving birth 17是命运石中较好的命运。这是一间巨大的产房，数个侍女在这里为迷宫中不断出生的新生儿接生，然而这些新生儿在诞生的瞬间就已经注定了其死亡，因为迷宫的主人不允许有新的希望出现在这座已经死亡的城市里。这里有一群死婴的亡灵会袭击你们。 | | 十八——笛之间 Room XVIII——Sound of a flute 18是命运石中较好的命运。笛声在这个房间中悠扬萦绕，这些笛声每轮开始前都会重置你们的先攻顺序，你们需要在这种条件下战胜一头独眼巨人。在成功后，这件魔法笛便可以归你们所有。 | | 十九——宝藏之间 RoomXIX——Treasures 19是命运石中较好的命运。这里是一个堆积了无数金银财宝的房间，而一个独眼巨人则在这里守护这些财宝，你必须小心，因为这个独眼巨人除了自身的力量外，还装备了一身的魔法装备（恶意长刀、残暴野性、始祖翼龙徽），因此，审视你们自己的实力，然后决定如何获取到那些财宝吧。 | | 二十——诚实之间 Room XX——To be honest 20是命运石中最好的命运，你需要在这里回答地牢主人的三个问题：“你为何来到这里？”“你想从这里获得什么？”“你知道我吗？”。无论如何回答，通往核心的传送门都会在回答完毕后打开。 | |
| 核心层——Core 在核心层中，你们需要面对整个地牢的主人和两个亲卫。他是一名强大的法师，但你们可以利用在地城中获得的道具试图与他一战。即使失败，他也并不会对你们赶尽杀绝，而是会将你们驱逐至地牢的大门前。如果你们没有触怒泉之圣女，那么她会在此战中帮助你们。  胜利后，你们可以决定是否要终结这个地牢，亦或是成为地牢的新主人。若选择后者，你将会撤销你先前的职业等级，变为一个10级的法师。 | | | | | | | | | | | |

# 附录A：敌人Appendix A:enemies

**幽魂魔法师Ghost Wizard**

中型不死生物，任意阵营

**护甲等级：15**

**生命值：30（6d10）**

**速度：0尺，飞行40尺（悬浮）**

**力量7（-2） 敏捷15（+2） 体质10（+0）**

**智力16（+3） 感知12（+1） 魅力15（+2）**

**伤害抗性：强酸，火焰，闪电，雷鸣，非魔法攻击的钝击、穿刺、**

**挥砍**

**伤害免疫：冷冻，黯蚀，毒素**

**状态免疫：魅惑，力竭，恐慌，擒抱，麻痹，石化，中毒，倒地，**

**束缚**

**感官：黑暗视觉60尺，被动察觉11**

**语言：通用语、精灵语**

**挑战等级：5（1,100 XP）**

***以太视界Ethereal Sight。***幽魂在物质位面时可以看见身边60尺以太位面的景色，在以太位面时可以看见身边60尺内物质位面的景色。

***天生施法Innate Spellcasting。***幽魂魔法师天生施法的关键属性为智力（法术豁免DC 14）。它天生可施展以下法术且不需要任何相应的材料成分：

随意：*亡者丧钟，魔法伎俩，电爪，冻寒之触*

每项3/日：*法师护甲，护盾术，云雾术*

每项2/日：*迷踪步，人类定身术，黑暗术*

每项1/日：*法术反制，加速术*

***虚体移动Incorporeal Movement。***幽魂可以如同穿过困难地形一样穿过其他生物和物件。如果它在自己的回合结束时仍处在物件内部则受到5（1d10）点力场伤害。

**动作**

***吸魔触击Mana-absorbing Touch。****近战武器攻击：*命中+5，触及5尺，单一目标。*伤害：14*（3d6+3）点黯蚀伤害。命中一个具有施法者时，目标生物需要进行一次DC15的魅力豁免，若失败，则幽魂魔法师骰1颗1d6，若1~3，则恢复1次法师护甲、护盾术或云雾术的使用次数；若4~5，则恢复1次迷踪步、人类定身术或黑暗术的使用次数；若6，则恢复1次法术反制或加速术的使用次数。

**幽魂魔法师侍从（矛）Ghost Wizard’s guard（Spear）**

*中型不死生物，守序邪恶*

**护甲等级：14（环甲）**

**生命值：28（6d8+4）**

**速度：30尺**

**力量16（+3） 敏捷14（+2） 体质15（+2）**

**智力10（0） 感知8（-1） 魅力5（-3）**

**伤害易伤：钝击**

**伤害免疫：毒素**

**状态免疫：力竭，中毒**

**感官：黑暗视觉60尺，被动察觉9**

**语言：通用语，精灵语**

**挑战等级：2（250 XP）**

***亡者军势Military of dead。***幽魂魔法师的侍从们是一只由充满怨恨的亡者组成的军队。当他们攻击的目标生物周围5尺之内有其同伴（即其他幽魂魔法师的侍从）时，这次攻击具有优势。

**动作**

***穿刺Pierce。****近战武器攻击：*命中+5，触及10尺，单一目标。*伤害：9*（1d10+3）点穿刺伤害。若命中，则目标生物还需要进行一次DC13的体质豁免，若失败，则其下一回合开始时再次受到这次攻击所造成伤害的一半

***穿刺Penetrate。****近战武器攻击：*命中+5，触及10尺，单一目标。*伤害：9*（1d10+3）点穿刺伤害。若命中，且目标生物的生命值低于50%，则这次攻击造成双倍的伤害。若未命中，则这次攻击将会露出极大的破绽，侍从身边5尺内的生物可以对其发动一次借机攻击。

**幽魂魔法师侍从（剑盾）Ghost Wizard’s guard（Sword&shield）**

*中型不死生物，守序邪恶*

**护甲等级：14（环甲）**

**生命值：28（6d8+4）**

**速度：30尺**

**力量16（+3） 敏捷14（+2） 体质15（+2）**

**智力10（0） 感知8（-1） 魅力5（-3）**

**伤害易伤：钝击**

**伤害免疫：毒素**

**状态免疫：力竭，中毒**

**感官：黑暗视觉60尺，被动察觉9**

**语言：通用语，精灵语**

**挑战等级：2（250 XP）**

***亡者军势Military of dead。***幽魂魔法师的侍从们是一只由充满怨恨的亡者组成的军队。当他们攻击的目标生物周围5尺之内有其同伴（即其他幽魂魔法师的侍从）时，这次攻击具有优势。

**动作**

***劈砍Slash。****近战武器攻击：*命中+5，触及5尺，单一目标。*伤害：8*（1d8+3）点挥砍伤害。若命中，则侍从可以立刻接上一次盾击，这次盾击的命中具有+2的加值。

***盾击Shield Bash。****近战武器攻击：*命中+5，触及5尺，单一目标。*伤害：6*（1d4+3）点钝击伤害。若命中，且则目标生物需要进行一次DC12的体质豁免，若失败，则直到其下一回合开始前陷入失能状态。

**幽魂魔法师侍从（弓）Ghost Wizard’s guard（Long bow）**

*中型不死生物，守序邪恶*

**护甲等级：14（环甲）**

**生命值：28（6d8+4）**

**速度：30尺**

**力量16（+3） 敏捷14（+2） 体质15（+2）**

**智力10（0） 感知8（-1） 魅力5（-3）**

**伤害易伤：钝击**

**伤害免疫：毒素**

**状态免疫：力竭，中毒**

**感官：黑暗视觉60尺，被动察觉9**

**语言：通用语，精灵语**

**挑战等级：2（250 XP）**

***亡者军势Military of dead。***幽魂魔法师的侍从们是一只由充满怨恨的亡者组成的军队。当他们攻击的目标生物周围5尺之内有其同伴（即其他幽魂魔法师的侍从）时，这次攻击具有优势。

**动作**

***射击Shoot。****远程武器攻击：*命中+4，射程150/600尺，单一目标。*伤害：7*（1d8+2）点穿刺伤害。

**附赠动作**

***火焰箭矢Fire arrow。***侍从用灵魂中的怨念点燃起来阴毒的火焰，使得下一次攻击具有额外加成。若命中，则对目标造成额外的3（1d6）点火焰伤害和3（1d6）点黯蚀伤害。

***寒气箭矢Frost arrow。***侍从用灵魂中的怨念凝聚成刺骨的冰霜，使得下一次攻击具有额外加成。若命中，则目标生物直到其下一回合结束前移动速度减半。

**奉圣侍女Goddess’s maid**

*中型类人生物，守序中立*

**护甲等级：10**

**生命值：16（4d8）**

**速度：30尺**

**力量10（0） 敏捷14（+2） 体质13（+1）**

**智力10（0） 感知11（0） 魅力14（+2）**

**伤害易伤：黯蚀**

**伤害免疫：毒素**

**状态免疫：力竭，中毒**

**感官：黑暗视觉60尺，被动察觉9**

**语言：通用语，精灵语**

**挑战等级：1/4（50 XP）**

***慈悲告解Confess Mercifully。***泉之圣女的侍女们在死亡时将会从身体中流溢出泉之圣女的眼泪，这些眼泪会对其周围10尺内的生物造成9（3d6）点心灵伤害，若受影响的生物是不死生物，则伤害翻倍。

**动作**

***祈祷Pray。***泉之圣女的侍女们不会对攻击有任何反抗，相反，她们会不断祈祷，这些祈祷将会增幅她们死亡时告解的威力，每次执行该动作，\*慈悲告解\*的伤害增加2d6。

**生而不为人Stillbirth**

小型不死生物，混乱邪恶

**护甲等级：13**

**生命值：15（3d10）**

**速度：0尺，飞行30尺（悬浮）**

**力量1（-5） 敏捷15（+2） 体质6（-2）**

**智力4（-3） 感知11（0） 魅力8（-1）**

**伤害抗性：强酸，火焰，闪电，雷鸣，非魔法攻击的钝击、穿刺、**

**挥砍**

**伤害免疫：冷冻，黯蚀，毒素**

**状态免疫：魅惑，力竭，恐慌，擒抱，麻痹，石化，中毒，倒地，**

**束缚**

**感官：黑暗视觉60尺，被动察觉11**

**语言：通用语、精灵语**

**挑战等级：1/8（50 xp）**

***以太视界Ethereal Sight。***幽魂在物质位面时可以看见身边60尺以太位面的景色，在以太位面时可以看见身边60尺内物质位面的景色。

***虚体移动Incorporeal Movement。***幽魂可以如同穿过困难地形一样穿过其他生物和物件。如果它在自己的回合结束时仍处在物件内部则受到5（1d10）点力场伤害。

***无尽嫉妒Endless envy。***生而不为人对未处于任何状态中的生物发动攻击检定时具有优势。

**动作**

***撕咬Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及5尺，单一目标。*伤害：5*（1d6+2）点黯蚀伤害。攻击具有优势时，在命中时额外造成2d6点黯蚀伤害。

**泉之圣女Goddess of spring water**

*中型不死生物，守序善良*

**护甲等级：10**

**生命值：120（22d8+32）**

**速度：飞行30尺**

**力量8（-1） 敏捷14（+2） 体质18（+4）**

**智力12（+1） 感知11（0） 魅力20（+5）**

**伤害抗性：强酸，火焰，闪电，雷鸣，非魔法攻击的钝击、穿刺、**

**挥砍**

**伤害免疫：冷冻，黯蚀，毒素**

**状态免疫：魅惑，力竭，恐慌，擒抱，麻痹，石化，中毒，倒地，**

**束缚**

**感官：黑暗视觉60尺，被动察觉11**

**语言：通用语、精灵语**

**挑战等级：10（6000 XP）**

***强大亡灵Great Undead。***强大的亡灵生物们受到迷宫的增幅，它们每回合具有2个动作和2个附赠动作。

***生前回忆Memory before death。***泉之圣女会对生前的回忆保持热情。每回合一次，PC可以花费1个动作与她聊起她生前的往事，迫使其用1个动作与你对谈。

**动作**

***祈祷Pray。***泉之圣女为其周围半径30尺球状范围内的所有生物祈祷，为它们恢复20（4d10）点生命值。若受效应影响的生物曾经伤害了泉之圣女或她的侍女，则不恢复生命值而是受到等量的心灵伤害。

***安抚Pacify。***泉之圣女将其周围5尺内的一个生物拥入怀中，迫使其进行一次DC16的感知豁免，若失败，则该生物进入梦乡、陷入昏迷状态，直到其下一回合结束。在这段过程中，目标生物无法被选为任何行动的目标，并恢复18（3d12）点生命值。

**附赠动作**

***感染Infect。***泉之圣女将情绪传递给其周围60尺内的一个生物，迫使其进行一次DC13的感知豁免。若失败，则该生物会因为沉浸在悲伤、凄苦和纠结的情绪中而陷入失能状态，直到其下一回合结束。

***哭嚎Cry and howl。***泉之圣女发出凄厉的哭声，迫使其周围60尺内能听见她声音的生物进行一次魅力豁免，若失败，则陷入沉默状态，直到泉之圣女的下一回合开始。

**魔镜Magic mirror**

*中型构装生物，绝对中立*

**护甲等级：11**

**生命值：36（8d8）**

**速度：飞行30尺**

**力量10（+0） 敏捷14（+2） 体质11（+0）**

**智力4（-3） 感知10（+0） 魅力8（-1）**

**伤害免疫：毒素，光耀**

**状态免疫：魅惑，力竭，恐慌，麻痹，中毒，昏迷**

**感官：黑暗视觉60尺，被动察觉10**

**语言：懂其创造者所掌握的语言但不能说**

**挑战等级：1（200 XP）**

***反弹魔法Rebound spells。***魔镜会反弹低于3环的法术。当魔镜处于施法者和法术目标生物（或位置）之间的连线上时，若这个法术使用的环位低于3环，则这个法术的目标将会被更改为施法者自身。

**独眼巨人Cyclops**

*大型巨人，混乱邪恶*

**护甲等级：12（天生护甲）**

**生命值：85（10d10+30）**

**速度：40尺**

**力量21（+5） 敏捷8（-1） 体质17（+3）**

**智力6（-1） 感知10（+0） 魅力8（-1）**

**技能：察觉+4**

**感官：黑暗视觉60尺，被动察觉14**

**语言：通用语，精灵语**

**挑战等级：4（1,100 XP）**

***明显弱点Obvious weakness。***独眼巨人的弱点非常明显，且低下的智力使得它不那么注重保护自己。当你的攻击检定的D20骰出18~20之间的数值时，你造成重击。被重击时，独眼巨人陷入失能状态，直到其下一回合开始。

**动作**

***多重攻击Multiattack。***独眼巨人发动两次巨棒攻击。

***巨棒Greatclub。****近战武器攻击：*命中+7，触及10尺，单一目标。*伤害：*18（3d8+5）点钝击伤害。面对这次攻击时，目标生物可以选择消耗反应以一次DC14的敏捷豁免试图躲开这次攻击，若失败，正常受到伤害并被击倒在地。

****刽子手Executioner****

*中型构装生物，绝对中立*

**护甲等级：18（天生护甲）**

**生命值：33（6d8+6）**

**速度：30尺**

**力量12（+1） 敏捷15（+2） 体质13（+1）**

**智力1（-5） 感知3（-4） 魅力1（-5）**

**伤害免疫：毒素，心灵**

**状态免疫：目盲，魅惑，耳聋，恐慌，力竭，麻痹，石化，中毒**

**感官：盲视90尺（该范围外视为目盲），被动察觉6**

**语言：—**

**挑战等级：3（900 XP）**

***反魔法易感Antimagic Susceptibility。***该生物在*反魔法力场antimagic field*的效应范围内陷入失能，如果被指定为*解除魔法dispel magic*的目标，则其必须进行一次对抗该法术豁免DC的体质豁免，豁免失败则陷入1分钟的昏迷状态。

***不死Deathless。***刽子手不会真正死亡，它们会在死亡时化为一堆正常的盔甲，但在1天后恢复成怪物。若在恢复时其化作的铠甲正在被着装，则立刻脱离着装者并同时吸取着装者一半的生命值，作为临时生命值。

***欺凌弱小Lion among sheep。***刽子手对处于失能状态的生物发动攻击时，获得如同\*预备行刑\*的好处。

**动作**

***多重攻击Multiattack。***刽子手发动两次近战攻击。

***屠刀Execution sword。****近战武器攻击*：命中+6，触及5尺，单一目标。*伤害：16*（3d10+1）点挥砍伤害。

**附赠动作**

***预备行刑Prepare for execution。***刽子手为下一次攻击作准备，直到发动下一次攻击前，它不可以再移动。作为代偿，它的下一次攻击具有优势，且在攻击检定骰出18~20时算作重击。

****亲卫Champion****

*中型不死生物，守序邪恶*

**护甲等级：20（板甲，盾牌）**

**生命值：61（9d8+25）**

**速度：30尺**

**力量20（+5） 敏捷11（+0） 体质20（+5）  
智力12（+1） 感知16（+3） 魅力18（+4）**

**伤害免疫：黯蚀，毒素**

**状态免疫：力竭，恐慌，中毒**

**感官：黑暗视觉60尺，被动察觉13**

**语言：精灵语，通用语**

**挑战等级：5（2000 XP）**

***魔法抗性Magic Resistance。***亲卫为抵抗法术和其它魔法效应而作的豁免检定具有优势。

***不死统帅Marshal Undead。***若亲卫未陷入失能，则其自身与周边60尺内其指定的不死生物，抵抗驱散不死生物的特性时，所进行的豁免检定具有优势。

**动作**

***多重攻击Multiattack。***亲卫发动两次长剑攻击。

***长剑Longsword。****近战武器攻击：*命中+7，触及5尺，单一目标。*伤害：*9（1d8+5）点挥砍伤害，或双手使用时10（1d10+5）点挥砍伤害，外加8（2d8）点黯蚀伤害。

**反应**

***格挡Parry。***亲卫在被一次近战攻击命中时，其AC加上6。此时该亲卫必须能看见攻击者，且有在持用一把近战武器。

****“酒保”Bartender****

*中型不死生物，守序邪恶*

**护甲等级：14（天生护甲）**

**生命值：78（8d12+30）**

**速度：30尺**

**力量18（+4） 敏捷9（-1） 体质20（+5）  
智力10（0） 感知13（+1） 魅力12（+1）**

**状态免疫：失能**

**感官：黑暗视觉60尺，被动察觉13**

**语言：精灵语，通用语**

**挑战等级：3（1000 XP）**

***逼人醉气Alcohol fumes。***“酒保”具有一个令人迷醉的酒气光环。在其周围60尺内的非不死生物在进行豁免检定时具有-2的减值。不死生物在“酒保”恢复生命值时恢复等于其恢复量一半的生命值。

**动作**

***开怀畅饮Quaff。***“酒保”大口饮酒，骰一个1d6以决定效果：

1：“酒保”恢复3d6点生命值，陷入失能状态，直到其下一回合开始。

2~3：“酒保”恢复5d6点生命值。

4~5：“酒保”恢复3d6点生命值，同时获得3d6点临时生命值。

6：“酒保”恢复3d6点生命值，同时再进行一次\*开怀畅饮\*动作。

****法官Judge****

*中型不死生物，守序邪恶*

**护甲等级：13（天生护甲）**

**生命值：72（6d12+36）**

**速度：飞行40尺**

**力量12（+1） 敏捷14（+2） 体质14（+2）  
智力12（+1） 感知13（+1） 魅力18（+4）**

**感官：黑暗视觉60尺，被动察觉13**

**语言：精灵语，通用语**

**挑战等级：3（1000 XP）**

***法律化身Embodiment of law。***每回合开始时，法官会净化其自身的负面状态，向自己施加一次等同于\*次级复原术\*的效应。

**动作**

***评判Judge。***法官向120尺内的至多3个可见生物进行一次评判，向其施加等于 对方在这次进入地牢的过程中击杀的地牢生物数量 的犯罪层数。

***终审final judgement。***法官向120尺内的一个可见生物进行一次终审，清空其身上的犯罪层数。每5层犯罪层数会使得目标生物获得1级力竭。

**地牢之主Dungeon Master**

大型不死生物，混乱邪恶

**护甲等级：16（法师护甲）**

**生命值：80（32d4）**

**速度：0尺，飞行40尺（悬浮）**

**力量7（-2） 敏捷16（+3） 体质14（+2）**

**智力22（+6） 感知12（+1） 魅力13（+1）**

**伤害抗性：强酸，火焰，闪电，雷鸣，非魔法攻击的钝击、穿刺、**

**挥砍**

**伤害免疫：冷冻，黯蚀，毒素**

**状态免疫：魅惑，力竭，恐慌，擒抱，麻痹，石化，中毒，倒地，**

**束缚**

**感官：黑暗视觉60尺，被动察觉11**

**语言：通用语、精灵语**

**挑战等级：11（6500 XP）**

***强大亡灵Great Undead。***强大的亡灵生物们受到迷宫的增幅，它们每回合具有2个动作和2个附赠动作。

***以太视界Ethereal Sight。***地牢之主在物质位面时可以看见身边60尺以太位面的景色，在以太位面时可以看见身边60尺内物质位面的景色。

***天生施法Innate Spellcasting。***地牢之主天生施法的关键属性为智力（法术豁免DC 18）。它天生可施展以下法术且不需要任何相应的材料成分：

随意：*亡者丧钟，魔法伎俩，电爪，冻寒之触*

每项5/日：*法师护甲，护盾术，云雾术*

每项4/日：*迷踪步，人类定身术，黑暗术*

每项3/日：*法术反制，加速术，火球术*

每项1/日：放逐术，任意门。

***死灵之书Necronomicon。***地牢之主的绝大部分法力都依托死灵之书存在，因此，在每次死灵之书被破坏时，地牢之主陷入失能状态，直到其下一回合开始，并失去所有法术的使用次数1次。死灵之书是一个占据一个5尺空间的物件，具有AC10，HP35。同一时间，世界上只能存在一本死灵之书。

**动作**

***吸魔触击Mana-absorbing Touch。****近战武器攻击：*命中+7，触及5尺，单一目标。*伤害：14*（3d6+3）点黯蚀伤害。命中一个具有施法者时，目标生物需要进行一次DC15的魅力豁免，若失败，则地牢之主恢复所有法术的使用次数1次。

***再造宝书Respawn Necronomicon。***你重新召唤出死灵之书。这个动作只有在死灵之书已经被破坏时才能使用。

**反应**

***主人话语the discourse of the master（充能4~6）。***当一个于你60尺内且可见的生物成功进行一次攻击检定，属性检定，或是豁免检定时，你立刻发出训斥，让触发生物分心，将其短暂的迟疑转变为另一个生物的鼓励。触发生物必须重新投掷 d20并选用较低的结果。之后你能选择范围内的一个不同生物（可以是你自己）。选择的生物在接下来的一分钟里的第一次攻击检定，属性检定，或豁免检定中具有优势。一个生物在同一时间里只会拥有一次来自该法术的增益。

# 附录B：道具Appendix A:items

#### 命运石Fatalstone *奇物，非普通*

你可以用10分钟时间使用这颗正二十面体奇石。你选定1~20中的一个数字，这场战役中的下一个D20骰的值等于这个数字。

#### 魔镜Magic Mirror *奇物，非普通*

这是构装生物\*魔镜\*的尸体。它视为一个物件，可以以一个动作放置在一个你周围5尺之内且未被占据的5尺空间之中，具有相同的\*反弹魔法\*特性。

#### 时之笛Ocarina of Time *奇物，珍惜*

你可以以一个动作吹响时之笛，使得周围120尺内的生物重骰其先攻检定。这么做了后，你陷入震慑状态，直到你的下一个回合结束。

#### 恶意长刀Malicious nodachi *武器（巨剑），珍惜（需同调）*

这把武器的伤害骰并非2d6点挥砍伤害，而是被替换为3d8点黯蚀伤害。

***诅咒Curse***。这是一件被诅咒的魔法物品，同调此魔法物品时，你必须每日用这把武器杀死至少一名体型不小于中型的生物，若不这么做，则你无法通过长休恢复生命值。

#### 残暴野性Ruthless Beasthood *装备（镶钉皮甲），珍惜（需同调）*

你着装这件护甲时，你的AC具有+1的加值。

你着装这件护甲时，你进行的力量检定和力量豁免具有优势。

#### 始祖翼龙徽Ancestral pterosaur badge *奇物，珍惜（需同调）*

与这件奇物同调时，你获得75尺的飞行速度。

***诅咒Curse***。这是一件被诅咒的魔法物品，同调此魔法物品时，你不能主动解除与其的同调。你必须每日进食鲜肉，若不这么做，则每过一天，你的前三维属性+1（不能超过20），后三维属性-1（不低于0）。

#### 黄金酒杯Golden Goblet *奇物，非普通*

你可以以一个动作喝下杯中不断涌现的香醇美酒（类似无尽水壶），恢复3d6点生命值。离开酒杯后，美酒将不能再恢复生命值。