英雄烛·1 我们热爱的小镇

**冒险背景：**

**冰封费伦上的故事**

英雄烛的故事发生在若干年后的费伦，史无前例的大冰期在四百年前彻底爆发，就连神明都因此退却，法师、牧师与德鲁伊前所未有地联合起来以维持各大城市的稳定，几乎不再有人思考如何毁灭世界召唤魔鬼这种事了，他们正期待着魔鬼能带自己去九狱里暖和一下。

这次的英雄传奇发生在坎德尔镇，临近海洋的一座小镇，有着2000人口，极限状态能够每日提供1800颗神梅的德鲁伊集会，一所天文地理魔法武艺无所不教的欧格玛教会学校，一座觉得欧格玛教会教人骟猪有违教义的洛山达教堂，一对矮人酿麦酒精灵酿果酒的夫妻所经营的酒馆，两支自称敢于在奇妙的极夜出海的捕鲸船队（他们说不在极夜出海是因为收成不好）。这听上去不错，不是吗？但就是这样的小镇也只是在无尽的深冬挣扎，人人以亡命徒自称，而你们是亡命徒中的亡命徒，这座小镇供给的唯一一支冒险者小队（作者温馨提示，让冒险者们起一个团队名能有效提高沉浸度）。

本战役为4~6名玩家提供一段中等难度的英雄史诗类剧本，在战役开始时冒险者们5级，拥有1至2件魔法物品，DM也可自行调整、改编模组中的数据和剧情。

**正文部分**

地点——世纪酒馆

温暖的世纪酒馆中总是人满为患，但老板火胡甚至顾客们还是会欢迎每一个被风雪裹挟而进来逃避的人。

冒险者们作为坎德尔镇最受敬重的人之一，又不像其他大人拥有专门的办公地点，因此在世纪酒馆中拥有一套专用的卡座，DM可以根据冒险者人设尽情客制化设计这套卡座。

**酒馆的八卦**

一次DC8的技能鉴定可以使冒险者了解世纪酒馆中的八卦（具体技能见每条八卦后的括号）

**1正在重新装修的招牌**（历史）

任何从街道进入世纪酒馆人都能看到，原本钉在木板上的“世纪”与“酒馆”两个词被拔出重新换了位置，中间预留了一个新字母的空位。鉴定成功的冒险者能够回想起，世纪酒馆已经运营了将近200年，或许马上就能给世纪加一个复数了。

**2矮人火胡·特莱与精灵羚耳·特莱**（无需鉴定）

特莱夫妇曾经也是冒险者，在200多年前到坎德尔镇安顿下来。夫妇俩不久便经营起了世纪酒馆，与小镇中一代代的人共同生存着，从不吝啬自己的帮助。火胡·特莱时常去铁匠铺帮工却不求工钱，只说不想生疏了手艺，他也是酒馆中活跃气氛的专家，能和吟游诗人对唱不落下风。羚耳·特莱是小镇唯一见识过冰期之前的人，她常常给尚未成年的孩子们讲述自己儿时的记忆，教导他们寒冬总会过去，要心怀信心。

**3两个孩子的侃大山**（察觉）

父母务工而无所事事的孩子们经常聚集在酒馆，不饮酒而只是呼朋唤伴玩耍（当然有的会被大人哄骗喝下酒水）。鉴定成功的冒险者能听到两个十余岁的小孩正在讨论打开一个碗口大小的地狱传送门来取暖的可行性。冒险者可以放心地替他们家长教训这俩小孩。

**4吧台上熟睡的火胡**（说服）

火胡正在吧台上熟睡，冒险者们找上羚耳询问并鉴定成功便可以得知，火胡有一个大计划，要在地下挖一个通向BBB工匠铺和镇长府的大隧道，肯定很方便。

事件：通讯员的消息

通讯员托马斯推开酒馆大门，老酒客们见到他就取笑道：“好啊你，老托马斯。上班没工作又偷溜出来喝酒了。”

托马斯摆手，又抖了抖身上挂着的雪，“这次是来工作的，镇长让我来叫冒险者们过去。”听到这，酒客们安静了下来，因为需要冒险者出面的总是小镇的大事。不过托马斯又话风一转，“不过却不是什么危险的事，老火胡，先来一桶麦酒！”语罢，酒馆又回到了平日的喧闹。

托马斯拎着麦酒来到冒险者们的卡座，告诉他们镇长发现了一种特殊的魔法道具的消息，可能会对小镇帮助很大，请他们去镇长府中详谈。

地点：大风街道

大风街道是坎德尔镇的主干道也是最宽广的道路。据说这条街原本叫做中心大街，但因过于宽广且直通海崖，经常刮起大风，时间一长就变成了大风街道

从世纪酒馆到镇长府，必须经过寒风大作的大风街道。DM可以趁此向冒险者介绍“冻僵”这一状态。

**冻僵**：当一名角色在寒冷的室外以正常或慢速的旅行步调连续行进三个小时/掉入冰水、每处于冰水中五分钟/或是触发其他声明造成冻僵状态的效应，那名角色投掷1D3以决定他冻僵的部位（若已冻僵则只会选择其他部位冻僵）。

**面部冻僵**则其需要言语成分的法术攻击加值-1,10尺以外的角色无法听清你的话语。

**手部冻僵**则其武器攻击加值-1，需要姿势成分的法术攻击加值-1，且在战斗中使用药水或其他物品时只有DC10的敏捷豁免成功才能正常使用。

**脚部冻僵**则其速度-10尺且由敏捷调整值带来的AC加值-1。

当一名角色的三个部位全部冻僵的情况下再次冻僵，其立刻获得一层力竭。

当一名角色在战斗中经历了三轮未被再次冻僵、在温暖的地方短休、长休后，他解除他的冻僵。

地点：镇长府

镇长府是一栋三层高，又低低矮矮的楼房。之所以这段描述这么矛盾，是因为坎德尔镇的现任镇长是一名半身人。镇长府只有第一层是人类习惯的房间高度，二楼和三楼是镇长与他家庭的房间。

**坎德尔镇的传统：**坎德尔镇的镇长实施禅让制，在如此的寒冬中镇长只代表更多的工作和责任，利益层面的收获并不多。每一任镇长都会获得在一片焦土残骸旁边的新镇长府，相传这片焦土曾经是剑湾有名的图书馆。

现任镇长菲尔比·四叶草常常说自己这辈子最不幸的事情就是接任镇长。他那半身人的乐观开朗与平和谦逊，再加上其优秀的领导才能，让他成为了镇长的不二之选。当然，人们确实希望一名幸运的半身人能将他的运气匀出来一点。

事件：镇长菲尔比的发现

冒险者们来到了镇长府，在一番简略的寒暄后，菲尔比向冒险者们展示了一本封皮焦黑、大部分书页也或是破损或是模糊完全看不清的书籍。

菲尔比：“这本书是从图书馆残骸中找到的，当时它被碎石和泥土埋在了一个地下藏书室中，因此保存完好。我们在挖掘坎德尔镇地下道路的时候找到了这个藏书室，这一批书籍当中只有这本书里面的信息与众不同，还有一处非常有趣的记录，有机会让我们坎德尔镇在极夜之中更加安全。”

DC15的历史可知，坎德尔镇据说是建立在拥有剑湾最大图书馆的烛堡的遗址之上。在大冰期来临后，烛堡作为一处缺乏实力却收藏了大量书籍，拥有充足人才的城市很快便暴乱崩溃，人员四散了。

DC6的自然可知，两个月后便是长达四个月的极夜，极夜中天气更加极端，来自幽暗地狱的物种们也会登陆。（对于好奇此条线索者的补充，此时的费伦每年有4个月的极昼极夜与间隔的两段2个月正常昼夜）

翻阅书籍，残余的大部分是关于神明的密辛与大地上神选们活动的记录，而菲尔比想让你们观看的是这样一个段落：

“纳西凯向着风爪星座行进，进入云雾峰百二十里，有一空寺院，院中石碑上书：下有一墓，墓中英雄烛，永燃不灭，可救众生。我自问难闯地城，邃未入。”

菲尔比告知冒险者，虽然纳西凯旧址距离坎德尔镇有二百余里的路途，但是根据镇中学者的计算，这个埋藏英雄烛的地方距离坎德尔镇只有一百多里，此时风向极佳，海面尚未结冰，依靠船队能在七天之内到达离目的地不到30里的海岸，返程也不过十多天。因此希望冒险者跟随明天的捕鲸船队出发，将英雄烛带回坎德尔镇。

未完待续……