# 深层政府

**一个为了5级冒险者准备的冒险**

**作者：云生**

**联系方式：qq1473849116**

**故事背景**

无冬城的护国公达格特·无烬委托了凡达林的法术工厂为其制作一件魔法物品，这件魔法物品将用于无冬城堡的清理并与无冬城的发展息息相关。这在凡达林同样引起了关注，因为无烬承诺在拿到无冬权杖之后与凡达林开展一系列的双边合作，这无疑会使凡达林迎来高速的发展，毕竟无冬城现在是一个风口，而站在风口上，猪都能起飞。因此无数双眼睛都在紧盯着无冬权杖，这可谓是凡达林的头等大事。而就在无冬权杖即将制作完毕之时，数起连环杀人案转移了人们的关注，这使得护送无冬权杖的力量被削弱，而因为谋杀所造成的政治动荡更使得凡达林无力再对事件进行更深的调查，一场有针对性的阴谋，正在凡达林铺开，而冒险者将是这场阴谋中唯一的变数。

**冒险可以简单的分为四个部分**

第一部分，角色们会依无冬城城主达格特·无烬之托从无冬城出发，前往调查在法术工厂制作的无冬权杖迟迟没有抵达无冬城的原因。

第二部分，角色们在前往凡达林的路上遇到了已经被劫掠的护送无冬权杖的马车，但无冬权杖的关键部分似乎还掌握在权杖制造者的手中

第三部分，角色们才真正的陷入阴谋之中，抵达凡达林的冒险者们发现凡达林正在发生一系列连环杀人事件，动荡的政治局势更让真相扑朔迷离，找到凶杀案与货物丢失的联系对于真相极为关键。

第四部分，角色们穿过位于守墓人小屋地下的传送法阵，于恐惧之环面对幕后黑手，如果冒险者们失败了，一支强大的不死军团将复活并为剑湾带来可怖的灾难。

**冒险引子Adventure Hook**

这个模组是一个从无冬城出发的冒险，已经到无冬城的玩家可以用以下的冒险开场，当然玩家们自己的背景与目标也可以作为冒险动机。不久前，无冬城遭受了各种各样的苦难。如今，曾经斯裂大地的大裂谷 chasm 被强大的魔法重新修复。大公路 High Boad 已经清理重建完毕，与深水城和南部各国的商贸活动也得以重新展开。十几年前那座伤痕累累的破败城市已成过去，现在的无冬城是个充满激情与活力之地，民众们渴望摆脱阴霾，重新为自己的城市创造更美好的未来。(在开始冒险之前，dm务必阅读剑书中有关无冬城的介绍并有所了解)

## 第零部分 背景

### 无冬城堡

无冬城堡嘉立在城市西边,是无冬城的标志性建筑。这个宏伟的建筑是这座技艺之城精妙的工程技术的体现。城堡坐落于无冬河和剑湾交汇处的河口北侧的岩石高台上，三座桥由城堡脚下向外辐射到无冬河上:寐龙桥sleepingDragon Bridge、飞龙桥 Winged WyvernBridge和海豚桥 Dolphin Bridgeo城堡横跨护国公领地、无冬码头和蓝湖区之间的边界。纵观历史，无冬城堡一直被认为是许多城区的一部分，但最好将城堡视为独立地区。城堡周围的三座桥梁是城市基础设施的重要部分，为穿越无冬河进而连接护国公领地和蓝湖区提供了道路。在无冬城的众多攻击和灾难中，无冬城堡作为城市决心的象征和城市往日辉煌的纪念碑一直屹立不倒。对无冬城堡来说，也许最重大的灾难发生在 1451D,“大灾变”袭击了无冬城,使无冬城堡的大部分沦为废墟,并杀死了几乎所有的居民(包括统治世系)。无冬城堡现在仍然被那些大灾变的遇难者灵魂所困扰。到目前为止，无冬城堡依然是一片危险的废墟，城堡内部和外部目前都年久失修，使得该结构对于任何人来说都过于危险。但是护国公达格特·无烬 Dagilt Heverember 计划回收并重建它作为城市复兴的象征，为了清理修复无冬城堡，无烬委托凡达林的法术工厂为其制作一件强大的魔法物品——无冬权杖，而这把权杖将是模组的焦点。

### 凡达林

坐落于剑湾北部，身处无冬森林与宝剑山脉之间的，乃是一座名为凡达林的小镇。几个世纪前，这座镇子欣欣向荣，与临近城镇关系紧密。但随着强盗的入侵，凡达林在数百年间都沦为了一片废墟。直到近几年，移民们在旧日遗址上建起了一座新的村庄。他们希望通过辛勤劳动、乡邻情谊与建设永久家园的共同愿景，让凡达林再次繁荣起来。

五百年前，矮人和侏儒各氏族签订了著名的“凡戴尔协定 Phandelver’s Pact” 并以此共同分享潮音洞穴 Wave Echo Cave 下丰富的矿藏资源，而该矿藏也因富含强大的魔法力量而知名。一些跟矮人和侏儒结盟的人类施法者将这股能量进行约束转化，建成了一个制作工厂（称为 法术工厂Forge of Spells），而这里可以轻易的制作出魔法物品。在矿坑的黄金时代，附近的人类城镇凡达林 Phandalin 也因此发展壮大。只是后来兽人横扫北地的灾难爆发时，这座矿坑并未幸免于难。由于垂涎潮音洞穴的丰富资源以及大量的魔法财宝，一支强大的强盗势力在逐利的邪恶法师协助下对此地发动了袭击，而人类法师和他们的矮人、侏儒盟友为守卫法术工厂与他们展开了血腥厮杀。法术战斗摧毁了洞窟的大部分地区，只有少数人从塌方和地震中生还，而潮音洞穴的位置也从此失落。几百年来，被埋藏的珍宝吸引着寻宝者们来到凡达林，但没人能成功找到失落的矿脉。

洗劫潮音洞穴的暴徒们同样攻击了这座城镇，几个世纪以来，这里都是一片废墟。直到最近三四年，从无冬城和深水城而来的人们在凡达林废墟之上定居，一座繁华的小镇在其旧址上建立起来，如今已成为了农夫、伐木工、皮草商，以及被宝剑山 Sword Mountains 的金矿和铂金矿吸引而来的淘金者们的家园。不幸的是，由于当地并无政权，许多强盗恶棍也来到这里定居。一个自称“红标帮”Redbrand 的帮派一直纠缠着凡达林，在镇中敲诈勒索、横行霸道。红标帮的头领十分神秘，镇民们只知道他被称为“玻璃手杖 Glasstaff”。更多内容可参考《凡戴尔的失落矿坑》

而在本次冒险的时间，红标帮已经被击败，法术工厂也重现天日并开始成为凡达林最重要的资源，凡达林在法术工厂重新开张之后，政体从单一的镇长哈宾·威斯特变成了三人议会，成员分别是原镇长银行家哈宾·威斯特、狮盾小贩贸易站的商人莱妮·灰风以及领主联盟的特工修达·霍温特，而最近凡达林即将迎来新一轮的政体改革，将效仿博德之门的四人议会制度，选出一位议长和三位议员，而目前的三人议会成员是议长的有力争夺者，议长便能最大程度上影响目前凡达林的摇钱树——法术工厂。

### 米尔寇

米尔寇是一个古老的神，当耶各厌倦了他身为的神的责任，他将自己的权力分给三个凡人，而米尔寇就在那时被擢升为神。 米尔寇成为了死亡和死者之神，统治了死者之城(City of the Dead)几个世纪，直到他被杀死。现在，米尔寇回来了，因为死亡自身无法再度死去。本次冒险的幕后是一位米尔寇的半兽人牧师伊乌什。伊乌什自从法术工厂重新建立后便在凡达林潜伏了下来，以一位丧葬牧师的身份，伊乌什逐渐摸清楚了凡达林每一个值得注意的人的身份和性格，并且收集了许多用于仪式的骸骨，而他要做的正是等待一个时机。无冬权杖的制作让他觉得时机已经成熟，但是因为无冬权杖太受关注，伊乌什没有足够的力量能够将其抢夺，于是他用水晶颅骨的身份和一系列的谋杀转移了民众的视线，并拿到了无冬权杖。但几天后他发现这柄无冬权杖是暂缺的，而凡达林已然警惕起来，他无法再肆意地用不死生物行动，于是伊乌什与散塔林会合作补全了计划的最后一块拼图。

### 恐惧之环

在无冬森林深处，潜伏着一些邪恶的东西。茂密的森林在这里夏然而止，取而代之的是一个巨大的灰烬组成的圆形地区。浓重陈腐的空气散发着疾病的味道,再往里百英尺的地方黑曜石从破裂的、没有生命的土壤中升起。墙壁、柱子、纤细的塔楼和敞开的大门形成了一个恶毒的怪圈。赛尔的巫妖瑟扎斯·谭Szass Tam 创造了这种建筑，用于他登神的堕落仪式，然而他也失败了无冬森林中的这处曾被作为赛尔法师在无冬森林的根据地,他们计划唤醒原初者麦格拉aegera,进而引发了火山爆发，为无冬城带来灾难。利用这些苦难与死亡为恐惧之环充能，他们的阴谋最终失败了，崔斯特·杜垩登与他的队友们及时的封印了麦格拉。无论如何，恐惧之环不仅是一座堡垒，也是一个强大的亡灵仪式场所，因此整个建筑渗透着明显的邪恶，有着常人无法想象的力量。此时恐惧之环已经成为了伊乌什最终实现计划的地点，无数伊乌什近些年收集的骸骨堆积在这里，他将在这里用到手的无冬权杖复活一个龙巫妖——黑檀死神，以及大量的不死生物，并让其为骸骨之主效力。

### 事件发生表

为了方便起见，以下均以第一起谋杀被发现的时间作为第一天，同时这也是本月的第一天，地下城主也可以任意选择适合的时间作为故事开始的时间，具体事件发生顺序如下图所示。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Day | 白天 | 晚上 | 线索 |
| 0 |  | 凶案发生：水晶颅骨和豺狼人 |  |
| 1 | 第一位遇害者被发现（灰风的帮手） | 凶案发生：水晶颅骨和豺狼人 | 加莉尔修女看见了水晶颅骨 |
| 2 | 第一个葬礼  第二位遇害者被发现（灰风的帮手） | 修达采取行动加强警戒  灰风征调护送无冬权杖的护卫保护自己  无冬权杖发出，被水晶颅骨和豺狼人所劫 |  |
| 3 | 凡达林持续高度警戒 |  | 第二具尸体在次日并未下葬 |
| 4 | 货物应当到达时间 | 水晶颅骨研究发现无冬权杖缺少关键宝石  水晶颅骨和散塔林达成交易 |  |
| 5 | 第二个葬礼 | 凶案发生：水晶颅骨和散塔林会 |  |
| 6 | 第三位遇害者被发现（威斯特的管家） |  |  |
| 7 | 第三个葬礼  无烬召集冒险者并出发 | 不死生物引开了警卫和加利尔的调查方向  凶案发生（灰风）：水晶颅骨和散塔林会 | 加莉尔修女准备再探凡达林东部 |
| 8 | 第四位遇害者被发现（灰风） | 舆论发酵，修达行动受限 |  |
| 9 | 冒险者到达凡达林  第四个葬礼 | 散塔林调查水晶颅骨被反杀  水晶颅骨离开凡达林 | 信件：要求无烬支持灰风竞选议长，待事成之后再把绝冬宝石交给他 |
| 10 | 第五位遇害者被发现（散塔林会） |  | 死者来自墓园方向  伊乌什住处的研究材料 |

## 第一部分 护国公的委托

### 搁浅利维坦

冒险开始之时，玩家们正坐在搁浅的利维坦 Beached Leviathan 这个酒馆里，因为这里是无烬与玩家约好的地方。在这里的第三层，无烬将派出他的特别顾问瑞安·夜影与冒险者们接头，并将他们引到正义大厅与无烬见面。搁浅的利维坦是一家三层的客栈和酒馆，位于无冬城的蓝湖区，为水手、走私贩、奴隶贩子、商人和其他从海上来的人提供服务。它是在“利维坦号”海盗船的翻新残骸里建造的。

鉴于过去的海盗生涯，哈拉格（CN人类海盗船长）用航海术语来区分他的酒馆的各个区域。因此，第一层被命名为“货舱”，第二层被命名为“居住舱”，第三层被命名为“甲板”。一个开放的螺旋楼梯连接三个层次，围绕中心桅杆。此外，一个5英尺\*5英尺的轴连 接了所有三个楼层，允许提升平台将供应品从一个楼层移动到另一个楼层。

#### 1.货舱

“货舱”包括厨房和酒吧区。走进“货舱”，你们可以看到这里非常热闹，一伙半身人乐队在这里高声演奏，惹的喝酒的人撒了一身酒。这里的酒桌和椅子都是有橡木或者桃心木做的，上面的雕刻花纹十分华丽，但是显然可以看出很多酒吧斗殴的痕迹。吧台后面站着的也是这里的店主哈拉格，在于沙华鱼人的战斗中丢掉一条腿的他现已退出了海盗生涯，而人们依旧习惯叫他“船长”。另外在这里的墙上装饰着各种各样的航海设备和战利品，比如说沙华鱼人的头骨和武器、保存下来的鲨鱼鳍和一只巨大的螃蟹壳。

这里还可以见到很多服务人员，这些人都是以前的船员。除了安德瑞拉，他们的数据都使用强盗：

四位酒吧人类女侍-洁丝丽雅 Jyseria、桑德琳 Sandrine、维露 Willow 和安德瑞拉 Andrella，同时，安德瑞拉（LN 女性人类 海盗大副）也是这里的“大副”，负责“居住舱”与房客们的服务。

格伦娜 Grennel，一个年老的矮人女性，充当哈拉格的第二个酒保。

冯 Feng，一个体形彪悍的的半兽人男性，是保镖。

“小点心 Tabnab”，一个大家都不知道他的真实名字的古怪厨子而称呼他“小点心”。

帕克 Puk，一个人类小孩，跑腿的。

当然，这里也有很多常客，哈拉格不知道的是，他们大多都是无烬派过来的间谍，用以监视哈拉格和收集情报。哈拉格十分忠诚于无烬，尽管他并不为他工作，但是他并不知道甚至他的影子都是无烬的间谍（字面意义）。

#### 2.居住舱

作为客栈区，有九间小房间，两间大套房和一间中等大小的房间。中等大小的房间里有供想自己做饭的房客使用的炉子。大套房的墙壁上挂着几幅简单而美丽的海景挂毯。在船的右舷，一个叫做“星甲板”的平台提供了一个外部座位区。如果角色们是从别的地方来的冒险者，哈拉格会让他们安顿在这里（当然是收费的）。

#### 3.甲板

在中心区域有一个座位区。如果出价高的话，顾客可以租到两个私人会客厅中的一个。船尾有储藏室，上面是哈拉格的私人住所。到了约定好的时间，哈拉格会让保镖冯带着冒险者们去其中一个私人会客厅去与瑞安·夜影接头。进入私人会客厅你们可以看见，一个女性提夫林已经坐在房间那头等着你们了，保镖冯给你们介绍“这位就是瑞安·夜影女士。”你们看到她面带微笑，对你们说“快坐，快坐，我在这里大概给你们讲一下就要去见无烬大人了，认真听，别到时候像个傻子一样”

夜影会给冒险者们大概讲一下这次任务，随着无冬城贸易活动快速增长，因为它的重生而开放了从剑海的航运，北方的货物和南方的货币。很多冒险者来到无冬城寻找工作，并追随附近的宝藏，并经常找到更多的就业机会,例如清理城市的危险角落，护送越来越多的大篷车在高地大路上下。 这是保护者阁下所希望的，随着商业和收入双双上升，有才能的工匠重返行业，无冬城将再次配得上它的旧称：技艺之城。而为了让给无冬城彻底的迎来重生，无冬城堡的清理成为了护国公的心头大事，在两个月前他已经委托了凡达林的法术工厂为他制造一把名叫无冬权杖的魔法物品，但在约定的交货时间到达之后，无冬权杖还是没有送到无冬城无烬的手中，无烬需要一些冒险者帮他去凡达林拿回这件对于无冬城至关重要的东西。

任务的细节与报酬会由无烬大人与冒险者们当面会谈，夜影会解释自己仅仅是个顾问，没有权力决定这些事情。瑞安·夜影是一个散塔林会的成员，逻辑与贪婪是她的两大信条，关于她的更多描写请参考《提亚马特的崛起》中她的出场。瑞安·夜影是一个有以下调整的邪魔邪术师：

·瑞安·夜影属于守序邪恶阵营

·她有着以下种族特性：将以下法术加入她的天生施法列表：

戏法：恶言相加

每天一次：魅惑人类（2 环）、注目术

魅力是她的施法主属性。

### 正义大厅

在确认了冒险者可以胜任这个任务之后，瑞安·夜影会将大家从搁浅的利维坦带到正义大厅。

夜影女士带着你们从利维坦走出来并将你们引向正义大厅。你们从酒馆里走出来就可以看到前方的无冬城堡 Castle Never，这座城堡在霍特诺山 Mount Hotenow 的喷发中被摧毁了，但是无烬已经计划好将其收复并予以重建，以此作为城市复兴的象征，“如果你们以后有兴趣，无烬大人肯定乐意你们去无冬城堡里转一转，听说里面有一些宝藏。”说着，她带着你们走上了沉睡巨龙桥，这座雕刻着沉睡巨龙的桥连接着蓝湖区和正义大厅所在的护国公领地Protector’s Enclave，桥下就流淌着无冬河。在桥上你们就可以看见桥对面的正义大厅，你们可以看到这个由石头，铁和木头建造的教堂十分宏伟，甚至足够让巨龙或者巨人在其中生活。

无烬本人的影响力以护国公领地 Protector's Enclave 的正义大厅 Hall of Justice 为中心向外辐射。随着提尔 Tyr 复活，其信仰活动也重新崛起,护国公本人甚至为此搬一所俭朴的私宅居住。这种牺牲自我的行为(以及他此前围绕重建提尔信仰而作的行动)多少让人更进一步确定了无烬统治无冬城的合理性

#### **会面无烬**

夜影女士带着你们左拐右拐，你们在一个门廊看见了一个高大的身影，你们可以看到他棕色的头发与宽阔的肩膀，那个人面对着门廊外的阳光似乎在思考着什么。当他转过头来面向你们的时候，你们在他深邃的黑眼睛和浓密的络腮胡中看出，他就是被人称为“人中之狮 lionof a man”的护国公，达格特·无烬。相对正规军队，无烬更喜欢让经验丰富的冒险者帮忙，这次谈话只是比冒险者们和夜影女士的谈话多一些细节和无烬自己对冒险者们的期望。如果冒险者们问起报酬，无烬愿意拿出3000gp 来奖励给成功拿回无冬权杖的冒险者们。

人物 达格特·无烬可以算个急性子，野心勃勃而善于控制别人。他认为自己比别人优越，而这也使他十分自信。他是一个特别骄傲而富有魅力的人，很多人都很敬重他。无烬正为了他派去深水城的间谍，岩侏儒达拉卡尔，没有按时归来而犯愁。（岩侏儒发生了什么，无烬又在愁什么事，请大家参考《深水城：龙金劫》）

达格特·无烬的人物数据使用督军 Warlord，并有以下改动：

·达格特·无烬属于守序中立阵营。

·达格特·无烬装备一只+2 长剑和+2 链甲，而不是巨剑和板甲。

## 第二部分 三猪小径

无冬城于凡达林来往的道路，驾车行驶应当花费两天的时间，先向南走大公路再向东走三猪小径，在距离凡达林还有半天路程的三猪小径，冒险者们发现了被抢劫后的货车。

你们在三猪小径上行走了大概半天时间，现在正接近一条向南通往凡达林的辅路。来到⼀个转弯时， 你们意外地发现了一个最近发生过战斗的现场。这段道路其两边树枝压得很低，且两边都长着密集的灌木。两匹马无力的躺在路上，而在马车旁边是倾倒的箱子和护卫的尸体。

这里的货车上贴着凡达林的标识，车内的物品有被粗暴翻找过的痕迹，在其中一个箱子里，用柔软的丝绸做填充，似乎存放过一个权杖形状的物品，但此刻已经不翼而飞，除此之外护卫和车内的值钱物件都散落一地，这些东西总共价值50gp。在其中一位护卫的身上还可以搜到一张送货单，发货日期是这个月的第二天；一封寄给无烬未拆封的信件，落款是莱妮·灰风。

*里面写到：护国公，无冬权杖已经收到了吧，用的还顺手吗？我猜不太起作用吧，因为权杖的核心无冬宝石还在我这里，不是我不给你，只是最近凡达林的出了一些事情.......如果你能派一只小队来保护我的安全，直到我当上凡达林的议长，不仅无冬宝石，关于法术工厂合作的事情，我们也可以再行商榷，期待你的好消息。*

4个豺狼人猎手和4个豺狼人凋零者被水晶颅骨留在这里，他们潜伏在附近的灌木里面，对任何经过的智慧生物进行突袭。这里没有留下任何豺狼人的来源信息，和豺狼人也无法进行有效的沟通。

豺狼人猎手Gnoll Hunter

中型怪兽（豺狼人），普遍混乱邪恶

护甲等级：13（皮甲）

生命值：22（4d8+4）

速度：30尺

力量14（+2），敏捷14（+2），体质12（+1）

智力8（-1），感知12（+1），魅力8（-1）

技能：察觉+3，隐匿+4

感官：黑暗视觉60尺，被动察觉13

语言：豺狼人语

挑战等级：1/2（100XP） 熟练加值+2

动作Actions

多重攻击Multiattack。豺狼人猎手可发动两次啮咬攻击，用矛进行两次近战武器攻击或者用长弓进行两次远程攻击。

啮咬Bite。近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一目标。命中：4（1d4+2）穿刺伤害。

矛Spear。近战或者远程武器攻击：命中+4，触及5尺，或者射程20/60尺，单一目标。命中：5（1d6+2）穿刺伤害或者当它使用双手进行一次近战攻击时的6（1d8+2）穿刺伤害。

长弓Longbow。远程武器攻击：命中+4，射程150/600尺，单一目标。命中：6（1d8+2）穿刺伤害，并且目标的速度降低10尺直到它的下一回合结束。

附赠动作Bonus Actions

横行Rampage。当豺狼人在它的回合以一次近战攻击使一个生物降为0生命值时，豺狼人能以一个附赠动作进行半速移动以及进行一次啮咬攻击。

豺狼人凋零者Gnoll Witherling

中型不死生物，普遍混乱邪恶

护甲等级：12（天生护甲）

生命值：11（2d8+2）

速度:30尺

力量14（+2）敏捷8（-1）体质12（+1）

智力5（-3）感知5（-3）魅力5（-3）

伤害免疫：毒素

状态免疫：力竭，中毒

感官：黑暗视觉60尺，被动观察7

语言：懂豺狼人语但是不会说

挑战等级：1/4（50XP） 熟练加值+2

不死本质Unusual Nature。一只豺狼人凋零者不需要空气，食物，水，或者睡眠。

动作Actions

多重攻击Multiattack。凋零者进行两次攻击：可为两次啮咬或者两次狼牙棒（Spiked Club）。

啮咬Bite。近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一目标。命中：4（1d4+2）穿刺伤害。

狼牙棒Spiked Club。近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一目标。命中：4（1d4+2）钝击伤害。

附赠动作Bonus Actions

横行Rampage。当凋零者在它的回合以一次近战攻击使一个生物降为0生命值时，豺狼人能以一个附赠动作进行半速移动以及进行一次啮咬攻击。

反应Reactions

报复打击Vengeful Strike。在距离凋零者30尺范围内如果一只豺狼人被减少到0生命值，凋零者对攻击者进行一次啃咬或狼牙棒攻击。

## 第三部分 凡达林的麻烦

凡达林很小，但最近凡达林发生的事情却不小。在最近一个月凡达林热议的事情主要有两件，第一件是下个月的换届选举。凡达林在法术工厂重新开张之后，政体从单一的镇长哈宾·威斯特变成了三人议会，成员分别是原镇长银行家哈宾·威斯特、狮盾小贩贸易站的商人莱妮·灰风以及领主联盟的特工修达·霍温特，而最近凡达林即将迎来新一轮的政体改革，将效仿博德之门的四人议会制度，选出一位议长和三位议员，而目前的三人议会成员是议长的有力争夺者，议长便能最大程度上影响目前凡达林的摇钱树——法术工厂。

第二件事便是无冬权杖的制作，为了这柄无冬权杖，达格特·无烬给予了凡达林许多报酬，并且承诺在拿到无冬权杖之后与凡达林开展一系列的双边合作，这无疑会使凡达林迎来高速的发展，毕竟无冬城现在是一个风口，而站在风口上，猪都能起飞。因此无数双眼睛都在紧盯着无冬权杖，这可谓是凡达林的头等大事。

但在前不久，一系列谋杀案的出现转移了民众的视线。先是灰风的两位得力员工先后被发现尸体吊在镇政府门口，随后威斯特的管家的尸体也出现在了那里，而就在冒险者到来的前一天，狮盾小贩的商人灰风也死在了同一个地方，关于谋杀众人议论纷纷，有的人甚至将之和选举联系在一起，认为是修达正在清算政敌，“深层政府”正在试图操控凡达林，而在这期间凡达林附近更是再次出现了不死生物的踪迹，一时间凡达林的局势波诡云谲。

在山间茂盛的树林中能看到清晰的车辙印时，凡达林镇也出现在你们的眼前。镇上大约有四五十座质朴的小木屋，有些直接建在了古老的石墙废墟上。更多大块的碎石散落在这些新建起的屋舍与店铺旁边，石上覆盖着荆棘与藤蔓。显然，几个世纪前，这里应该是一座大得多的城镇。较新的建筑沿路分布，这些小路渐渐变宽汇集到一条泥泞的主路上一直通到镇子东面山上的一座庄园。

**欢迎来到沙盒！**

冒险者来到凡达林后，冒险才真正拉开序幕，他们需要在一系列的证人与证据中抽丝剥茧，将谋杀案与无冬权杖联系在一起，并弄清楚问题的关键还在于权杖本身，而其他一切的引导性事件都是障眼法。

**重要非玩家角色**

以下是凡达林一些重要 NPC 的概况及他们与冒险的关系。若非特殊说明，这些 NPC 均为人类且使用平民 commoner 的资料面板，几乎所有的镇民都知道最近凡达林发生的大事儿，并成为他们茶余饭后的谈资。

修达·霍温特 三人议会成员，领主联盟的成员，领导凡达林的自卫队，受舆论影响对自卫队的掌握能力不断下降

哈宾·威斯特 三人议会成员，银行家，受谋杀案影响雇佣了一批护卫守在自己的庄园保护自己的安全。

莱妮·灰风 三人议会成员，狮盾商会的老板，负责运输无冬权杖，前不久被杀害。

托布伦·石丘 当地的旅馆老板，第1起谋杀的第一目击者，对“深层政府”理论深信不疑。

哈利娅·桑顿 矿工交易所的老板，散塔林会的成员，派人参与了第3、4起谋杀，有极大可能性加入新成立的四人议会。

加莉尔修女 泰摩拉的精灵牧师，一名竖琴手特工，第2起谋杀的第一目击者，正在调查可能的凶手“水晶颅骨”

伊乌什 米尔寇的半兽人牧师，负责凡达林墓园的丧葬，一系列事件的幕后主使。

### 1、凡达林广场

在第九天冒险者们到达凡达林之时，正在举行莱妮·灰风的葬礼，主持葬礼的是墓园的半兽人牧师伊乌什，此时冒险者还不直到他是一系列事件的幕后主使。

你们沿着铺设好的石子路进入了这座名为凡达林的小镇，但来的似乎并不是时候，此时一位穿着黑袍的半兽人牧师手拿着一本书在念诵葬礼祷词，这位半兽人的肤色显出不正常的苍白，甚至有些死气沉沉，他的头上有一道贯穿整张脸的巨大疤痕，就仿佛他的头曾经被整个劈开过。在他的腰间挂着一个圣徽，以臂骨支撑的金色天秤（克兰沃的圣徽），周围有许多人在旁观。这里似乎正在举行一个叫做莱妮·灰风的女人的葬礼。

葬礼将持续半天的时间，直到中午时分伊乌什将会把死者带回墓园下葬，打断葬礼的主持进行是不礼貌的，将会受到凡达林镇民的抵触与不满。

### 2、镇长大厅

在曾经凡达林没有官方政府，但城镇每年都会选举出一位镇长。镇长主要负责编纂地方志并协调邻里矛盾。现在凡达林变为了三人议会制度，由修达负责凡达林的治安，灰风负责凡达林的商贸，威斯特并不负责实际的镇务工作，但凡达林的大部分地皮，实际上都归这位银行家所有。

这座二层石制建筑正充当着凡达林名义上的大脑，而此时一队人正举着条幅和标语将大厅的入口围的水泄不通，他们大叫着修达正在利用自己的权利清算政敌，要修达为近期凡达林发生的所有的命案负责。

此时修达正一脸愁容的坐在镇长大厅的二楼办公室内，他并不知道无冬权杖被劫走了，如果他知道了这件事，他会承诺进行调查，但是这需要一定的时间，因为凡达林最近遇到了一些难题，他会和冒险者分享4起谋杀案、以及不死生物出现在凡达林的信息，并将冒险者们安排在石丘旅馆，食宿由凡达林官方负责。如果冒险者表现出对这一系列事件有兴趣，那修达也会委托冒险者进行调查。

修达对于这一系列谋杀所造成的舆论影响十分苦恼，即使他确实想成为凡达林四人议会的议长，并让凡达林也成为领主联盟的成员，但现在事态的发展已经超出了他的控制，任何调用自卫队进行调查或行动，都会被贴上清算政敌和深层政府的标签，修达已然束手无策。对于深层政府修达会猜测这是一种对于领主联盟的蔑称。

修达在第2起凶杀案发生之后就开始对凡达林进行警戒，调查整个案件，但凶手却销声匿迹了，唯一能推断出来的是凶手可能就是凡达林的住民，因为两起凶杀案间隔的时间不足以凶手离开太远。但在第6天第3起谋杀被发现时，修达的调查就开始受到了舆论影响。在第7天不死生物出现在凡达林的东侧，修达立刻派人前往调查，但灰风却死在了第7天的夜里，至此舆论愈演愈烈，修达在清算政敌的谣言甚嚣尘上，他受这些影响已无力再进行更加深入的调查，如进一步追踪凡达林东部和调查狮盾商会。

关于4起谋杀案的细节，修达可以分享如下信息：

1、第1、2起的死者有被撕咬和尸体破坏的痕迹，而3、4起的死者均是致命伤，没有其他多余的伤口，推测死3、4起的死者是专业杀手所杀。

2、4具尸体均是死后被挂在了镇长大厅的门口。

3、第1起死者的第一目击人是石丘旅馆的老板，第2起死者的第一目击人是加莉尔修女，她声称看见了“水晶颅骨”把尸体挂在了镇长大厅门口。

4、在第7天凡达林的东部古枭井方向出现了不死生物的踪迹，修达派人去调查杀死了一些不死生物后没有更多的发现。（灰风死于第7天夜里）

5、牧师伊乌什为所有4具尸体都释放了死者交谈，但尸体没有任何回答。（尸体不会和凶手说话）

6、第1、2起的死者均为狮盾商会灰风的助手，第3起的死者是威斯特的管家，第4起的死者是灰风本人，目前狮盾商会是封锁状态，但修达腾不出手去调查。

### 3、石丘旅馆

在镇子中心，有⼀座看起来很新的，用石块与没有加工的木头搭建的旅馆。大厅里满是端着装满了麦芽酒与苹果酒的马克杯的当地人。 这间旅舍有6间房外租。旅舍老板叫托布雷·石丘，是个短小友好的年轻男人，此时在酒馆里人们也在议论纷纷，甚至你们走进来都没有多少人注意。

石丘，他是第一起命案的第一发现人，他认为这一切都是深层政府在干涉选举，而目前为止没有受到任何伤害的修达，显然就是深层政府的人，他们想要控制凡达林的一切。但石丘并不支持任何一个人统治凡达林，或者说他支持每一个人，也可以说谁上台他支持谁。

在酒馆里酒客此时正在讨论的话题有三个，首先就是“深层政府”正在控制凡达林，关于深层政府事实上，大多数人并不知道所谓的“深层政府”究竟是什么，只知道它是“深层政府”，是看不见的手在操控政治，而懂行的人则知认为深层政府代表的是领主联盟，但也没人提起领主联盟，于是在酒馆里遍布这种似懂非懂、不懂装懂议论政治的人。

第二个话题则是关于近期凡达林出现的不死生物，但相比于深层政府，这个话题讨论的人明显寥寥无几，讨论这件事的人会声称在凡达林北方的无冬森林听见了凄惨的叫声，伴随着阴森的绿光显现，而据说黑檀死神的灵魂就徘徊在那片区域，但大多数人只当这是一则鬼故事。

第三个话题则是一群威斯特的支持者，他们带着“投给威斯特”的胸章，举着“投给威斯特”的条幅，总会在合适的时机打断酒客们的谈话，并呼吁大家在竞选议长的时候投给威斯特，如果任何人表示威斯特可能有危险，他们会恍然大悟然后去威斯特的庄园外面保护威斯特。

### 4、狮盾商会

这间简朴的贸易站大门上悬挂着一面绘有蓝色狮子的木质盾牌的标志，这里是亚塔的贸易公司狮盾在凡达林开设的分部，亚塔是一座位于凡达林东面一百多里外的城市。狮盾小贩向凡达林及其周围各个村镇运送物资进行贩卖，但此时整个贸易战都已经停业并被贴上了封条。

走进商会可以看到里面如同被洗劫过的情景，看起来这里似乎是第4起凶杀案的第一现场，而位于房间内的保险柜此时也已经被撬开，在这里经过一次dc12的调查可以发现灰风的账本，其中第二天灰风抽调了本该护送无冬权杖的护卫在狮盾商会保护自己的安全。而莱妮的后屋里存着一批可售卖的护甲和武器补给，除此之外店内的便于携带的值钱物件都不翼而飞。通过一次dc15的调查可以发现在角落遗落的散塔林会别针，这是伊乌什故意留下的，为的是将线索引向散塔林会，为自己争取时间。

莱妮·灰风和她的两名得力手下安德、希尔经营着这家来自雅塔的商会，当无冬权杖运输交由灰风的时候，她不由得泛起了小心思，于是她将无冬宝石留了下来，单独送出了无冬权杖，但在灰风的助手接连遇害之后，灰风恐惧了，她将用于保障无冬权杖运输的护卫，调来保护自己的安全，当然她在第二天并没有受到攻击（因为那晚水晶颅骨的目标是货车），但怀璧其罪，在第七天夜里，凡达林的警卫被引开之时，她在家中遇害。

### 5、凡达林矿工交易所

一间不起眼的房屋，如果不是特意找甚至不会引起注意，存在感很低。内部是一个柜台以及两侧的货架，货架上摆放着各种商品，从护甲到饰品无一不有，像是淘宝店铺。但是其中大部分上面的痕迹表示着他们都是二手货。（商品的摆放方式透露出这是一个散塔林会的联络点）柜台后坐着一位鹰钩鼻的中年人类女人。

正常的情况下，哈利娅·桑顿不会透露任何情报，以及和谋杀案有关的消息，但她会告知一些显而易见的结果，如前两起和后两起谋杀的凶手可能不是同一个人，也许是一起模仿作案。在队伍中有散塔林会成员并成功与之接头的情况下，哈利娅会悄悄地用盗贼黑话让他不要管这件事，并在合适的时机和这名成员进行单独的交流，表示这是散塔林会控制凡达林的绝佳时机。通过一次dc18的魅力检定可以说服哈利娅，得到散塔林会与水晶颅骨交易的内幕，以及有关于伊乌什是水晶颅骨的猜测。

除哈利娅之外任何时候这里还有1d6名散塔林会爪牙。

散塔林会的筹谋：这些年来散塔林会一直寄希望于控制凡达林，但是却始终没有进展，而在商业上也被狮盾商会所制衡，因此当水晶颅骨找到哈利娅的时候，她仅仅是犹豫了片刻便答应了这笔交易，杀死威斯特的管家向修达施压，无疑会让领主联盟在凡达林的势力减弱，而灰风的死更是让散塔林会在凡达林的贸易商获得更多的资源，这也将成为哈利娅跻身进入四人议会的契机，更有可能的是在运作之下当上议长，为散塔林会掌握这个法术工厂。但水晶颅骨到底在做什么哈利娅也需要弄清楚，于是在第4起谋杀案之后，哈利娅派人偷偷跟踪水晶颅骨并看到他消失在墓园附近，而根据体型和施法，哈利娅猜测水晶颅骨可能就是伊乌什，于是她在第9天夜里派了一位散塔林会的成员去调查伊乌什。

### 6、幸运神殿

幸运神庙是⼀座从附近的废墟就地取材的小型石砌神殿，侍奉微笑女神泰摩拉，执掌幸运与 好的未来， 神殿现在的负责人是博学的教士加莉尔修女。这位热⼼的年轻精灵对凡达林的发展很看好，同时加莉尔修女也是一位竖琴手同盟成员。

幸运女士不在家，而幸运女士的使者也不在家，在这里冒险者们可以发现在神殿案桌上留下的笔记，上面写着关于水晶颅骨、连环杀人案的内容，凡达林东边通往古枭井的道路有不死生物出现被重重的圈了起来。

加莉尔修女是第二起命案的第一发现人，在第1天夜里目击到了一个带着水晶颅骨的人，亲手把尸体挂在了镇长大厅门口，但加莉尔没能追上水晶颅骨，凶手跑到了凡达林南边的树林中，并依靠着不死生物的拖延逃之夭夭。在第7天的晚上，加莉尔和修达派出的小队一起前往了凡达林的东部，清缴了一部分不死生物。在第9天加莉尔依旧前往了凡达林东部，去追寻那支不死生物的踪迹，但她始终觉得事情并没有那么简单，也许自己和修达的关注点都被转移了。

### 7、墓园

凡达林的墓园是在法术工厂重建之后才建立起来的，位置就在凡达林的东南面，并由凯兰沃的半兽人牧师伊乌什负责，伊乌什平时也住在墓园的一间黑色石头房子里。近些年的丧葬都是有伊乌什主持，并在凡达林墓园中下葬，而在这之前的死者，有些也会被迁到这个统一的墓园中安息。

整个墓园整整齐齐码放着一排排墓碑，这些墓碑看起来大多数都是近些年新制造的，看起来被人用心的保养着，墓碑都不见灰尘，有些还摆放着鲜花，入眼所见没有一束是枯萎的。最新的几个墓碑可以看出是近期下葬的死者，墓碑上篆刻着他们的生卒年和下葬时间。

最新的四个墓碑的下葬时间分别是第2天、第5天、第7天和第9天，敏锐的冒险者也许会发现第2具尸体的下葬时间晚了几天，这是因为当时伊乌什正在研究无冬权杖，如果冒险者针对这个疑点问起伊乌什，伊乌什会以那几天按照凯兰沃的宗教习惯不适宜下葬，一次dc18的宗教可以知道死者之神没有这样的习俗。所有的墓碑之下都几乎没有骸骨，这些骸骨都被伊乌什通过守墓人小屋的传送法阵运到了恐惧之环。

伊乌什自从法术工厂重建之时就开始在凡达林生活，并且在这里建起了一片墓园，即使他长相残暴但随着与镇民的交往，倒是落下了一个好名声。近期的4起谋杀案都是由他主持葬礼并下葬的，这些死者伊乌什都认识，因此他表现得有些难过。所有的尸体都由伊乌什当着修达的面使用了死者交谈，但尸体都沉默不语。对此伊乌什会表示，也许是凶手本身就会使用死者交谈，死者交谈的次数被浪费了。

**误导**

而关于水晶颅骨的消息也只有加莉尔修女见过，虽然很不愿意相信，但是加莉尔修女确实也掌握着死者交谈这样的法术。在第7天伊乌什还看见加莉尔修女似乎受了伤，伊乌什并不会明说加莉尔修女有问题，而是会用暗示、引导的方式将冒险者的调查引向加莉尔。

**伪造的受害者**

事实上，难过只是表象，而尸体沉默不语的原因也只是因为伊乌什就是凶手，尸体不愿和凶手说话。当伊乌什觉得自己真的在被调查时，他会让墓园的不死生物攻击在场的人，并选择自己为主要的攻击目标，敌人仅仅只有4个骷髅，这并不足以对在场的任何人造成威胁，但这会将伊乌什伪造成一个受害者，进而转移冒险者的调查方向。

### 8、守墓人小屋

在墓园的外侧有一间黑色的石头小屋，如一位坚定地守墓人一般，沉默的注视着墓园的众多死者。

守墓人小屋内部是伊乌什平时起居的地方，里面的东西十分朴素，有一张简朴的床，凯兰沃的悼词、圣徽，死者登记簿以及守墓人套组，通过一次dc15的调查减点可以发现床下通往地下室的密道。

沿着阴暗潮湿的石制阶梯向下就来到了守墓人小屋的地下室，这里与其说是地下室，不如被称为守墓人的棺椁，压抑的氛围让人喘不过气。随着深入地下，沿途的石壁上出现了大量的用鲜血书就的悼词和信条。尽头是一个房间，朽坏的桌子上放置着零散的纸张，一块巨大的石壁上用骸骨拼接成一个法阵。

一次dc12的宗教检定可以看出这些都是有关骸骨之主米尔寇的记录，而在桌子上放置的则是关于无冬权杖、无冬宝石的研究记录，研究关于如何利用权杖的力量唤醒数量庞大、力量强大的不死生物，而石壁上的法阵是一个通往恐惧之环的传送法阵。

### 9、通往古枭井的道路

从凡达林向东半天的时间就可以遇到在这里进行探索的加莉尔修女，此时加莉尔修女正与4个骷髅作战，加莉尔修女可以告诉她在这附近已经进行了一些调查，但却毫无头绪。骷髅身上携带着一些戒指、项链，如果将这些东西交给加莉尔，她可以判断出这些骷髅的身份似乎都是过往凡达林的死者。加莉尔有一种感觉，觉得自己和修达被引开了视线，问题的关键可能还在凡达林。

### 10、威斯特庄园

这是一栋位于凡达林北部的庄园，拥有者是原镇长银行家哈宾·威斯特，在凶杀案发生之后，威斯特雇佣了许多护卫来保护自己的安全，在凶手被绳之以法之前他绝不会踏出庄园半步，并且也谢绝了一切访客，如果冒险者见到了威斯特，威斯特也只会表露出对于连环杀人犯的恐惧，并断定凶手一定是修达，自己也即将被政治清算，在合理的情况下，威斯特极有可能退出凡达林的选举，并携款逃到无冬城，在那里重新做起他的银行生意。

### 第10天

在冒险者们从凡达林东部回到凡达林之时，第5起凶杀案发生了，死者是凡达林矿工交易所哈利娅·桑顿的员工，她浑身伤痕的死在了凡达林的路上（前往凡达林矿工交易所），通过一次dc12的调查可以搜到她身上的散塔林会别针，一次dc15的求生可以从脚印、泥土判断出她来的方向是墓园。哈利娅会否认一切可能将凶杀案牵扯到自己身上的问题，死者交谈对她是有效的。

**发生了什么？**

在第4起谋杀案之后，哈利娅派人偷偷跟踪水晶颅骨并看到他消失在墓园附近，而根据体型和施法，哈利娅猜测水晶颅骨可能就是伊乌什，于是她在第9天夜里派了一位散塔林会的成员去调查伊乌什，但这位特工被水晶颅骨发现了，彼时水晶颅骨正在指挥剩下的不死生物穿过传送法阵前往恐惧之环，于是在水晶颅骨和不死生物的攻击之下这位特工被击昏了过去，但水晶颅骨没有检查她是否真的死了，便离开了凡达林。这位特工在夜半醒来后，拖着支离破碎的身体想要回到散塔林会，但最终失血过多还是死在了路上。

## 第四部分 恐惧之环

在无冬森林深处，潜伏着一些邪恶的东西。茂密的森林在这里夏然而止，取而代之的是一个巨大的灰烬组成的圆形地区。浓重陈腐的空气散发着疾病的味道,再往里百英尺的地方黑曜石从破裂的、没有生命的土壤中升起。墙壁、柱子、纤细的塔楼和敞开的大门形成了一个恶毒的怪圈。

这里的一切都被数不尽的骸骨所覆盖，甚至有可能就有你们认识的人，而在远处的黑曜石堡垒顶端，水晶颅骨正在挥舞着无冬权杖，牵引着亡灵的力量，复活一只巨大的由骸骨拼接而成的巨龙，一个巨大的黑紫色幽魂盘旋在塔楼的顶端，饶有兴趣的看着这一切，当它注意到你们的时候，它似乎提醒了一下水晶颅骨，你们看到水晶颅骨缓缓转过头，朝你们露出了一个笑容，见证骸骨之主的伟大吧，成为骸骨之主的伟大吧，他粗狂的声音如此说道。

通过一个dc15的察觉检定可以确认这就是伊乌什的声音，而此时在冒险者身边的不死生物缓缓燃起了绿色的火焰，并阻挡了冒险者的路线。杀死伊乌什或摧毁无冬权杖都可以中断仪式的进程，而被复活的不死生物、黑檀死神将会阻挡冒险者前进的路线，如果冒险者不能再5个回合内终止仪式，黑檀死神将于骸骨巨龙的身躯中复活，此时冒险者们将要面对的将是一个新生的龙巫妖，他几乎是不可能被5级冒险者所战胜的，因此这也将意味着冒险者的失败。

这里有2个骸骨骑士和4个骸骨集群，他们会以阻止冒险者靠近伊乌什为目标。

恐惧之环的区域效应：受到的治疗效果将变为同等数值的黯蚀伤害，任何造成黯蚀伤害的骰子数量翻倍，因为治疗转变的黯蚀伤害骰数并不会因此翻倍。

黑檀死神：黑檀死神并非一个可以攻击的目标，在先攻轮到20时，黑檀死神会尝试涌入距离伊乌什最近的敌方身体，目标需要进行一次dc17的魅力检定，失败受到4d6心灵伤害，并在该回合被黑檀死神魅惑控制行动，豁免成功伤害减半且不会被魅惑。

## 第五部分 尾声

如果冒险者成功终止了伊乌什的仪式，那么这些骸骨将重新回归平静，黑檀死神并不会继续纠缠冒险者，而是离开这里寻求下一个复活的契机。在无冬权杖被摧毁的情况，冒险者可能需要和无烬解释所遭遇的一切，并平息护国公的怒火，在无冬权杖被交还给无烬的情况下，任务被圆满的完成，冒险者们被嘉奖，无冬城的复兴指日可待。

如果冒险者没能成功终止伊乌什的仪式，那么他们会被复活的黑檀死神击败，但伊乌什会放他们一条生路，因为骸骨之主的威名还要靠这些冒险者去传播，剑湾的暗处，自此又多了一个巨大的威胁。

## 附录A 生物

### 豺狼人猎手Gnoll Hunter

中型怪兽（豺狼人），普遍混乱邪恶

护甲等级：13（皮甲）

生命值：22（4d8+4）

速度：30尺

力量14（+2），敏捷14（+2），体质12（+1）

智力8（-1），感知12（+1），魅力8（-1）

技能：察觉+3，隐匿+4

感官：黑暗视觉60尺，被动察觉13

语言：豺狼人语

挑战等级：1/2（100XP） 熟练加值+2

动作Actions

多重攻击Multiattack。豺狼人猎手可发动两次啮咬攻击，用矛进行两次近战武器攻击或者用长弓进行两次远程攻击。

啮咬Bite。近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一目标。命中：4（1d4+2）穿刺伤害。

矛Spear。近战或者远程武器攻击：命中+4，触及5尺，或者射程20/60尺，单一目标。命中：5（1d6+2）穿刺伤害或者当它使用双手进行一次近战攻击时的6（1d8+2）穿刺伤害。

长弓Longbow。远程武器攻击：命中+4，射程150/600尺，单一目标。命中：6（1d8+2）穿刺伤害，并且目标的速度降低10尺直到它的下一回合结束。

附赠动作Bonus Actions

横行Rampage。当豺狼人在它的回合以一次近战攻击使一个生物降为0生命值时，豺狼人能以一个附赠动作进行半速移动以及进行一次啮咬攻击。

### 豺狼人凋零者Gnoll Witherling

中型不死生物，普遍混乱邪恶

护甲等级：12（天生护甲）

生命值：11（2d8+2）

速度:30尺

力量14（+2）敏捷8（-1）体质12（+1）

智力5（-3）感知5（-3）魅力5（-3）

伤害免疫：毒素

状态免疫：力竭，中毒

感官：黑暗视觉60尺，被动观察7

语言：懂豺狼人语但是不会说

挑战等级：1/4（50XP） 熟练加值+2

不死本质Unusual Nature。一只豺狼人凋零者不需要空气，食物，水，或者睡眠。

动作Actions

多重攻击Multiattack。凋零者进行两次攻击：可为两次啮咬或者两次狼牙棒（Spiked Club）。

啮咬Bite。近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一目标。命中：4（1d4+2）穿刺伤害。

狼牙棒Spiked Club。近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一目标。命中：4（1d4+2）钝击伤害。

附赠动作Bonus Actions

横行Rampage。当凋零者在它的回合以一次近战攻击使一个生物降为0生命值时，豺狼人能以一个附赠动作进行半速移动以及进行一次啮咬攻击。

反应Reactions

报复打击Vengeful Strike。在距离凋零者30尺范围内如果一只豺狼人被减少到0生命值，凋零者对攻击者进行一次啃咬或狼牙棒攻击。

### 密探Spy

中型类人生物（任意种族），任意阵营

护甲等级：12

生命值：27（6d8）

速度：30尺

力量10（+0）敏捷15（+2） 体质10（+0）

智力12（+1）感知14（+2） 魅力16（+3）

技能：欺瞒+5，洞悉+4，调查+5，察觉+6，游说+5，巧手+4，隐匿+4

感官：被动察觉16

语言：任意两门语言

挑战等级：1（200 XP）

灵巧动作Cunning Action。密探在其自己回合内可以用一个附赠动作执行疾走Dash，撤离Disengage，或躲藏Hide动作。

偷袭Sneak Attack（1/回合）。密探对目标造成伤害时，如果其攻击检定具有优势，或者如果其攻击检定没有劣势且它在该目标身边5尺范围内有一个未处于失能状态的盟友。满足以上条件时，密探造成额外7（2d6）点伤害。

动作

多重攻击Multiattack。密探发动两次近战攻击。

短剑Shortsword。近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一目标。命中：5（1d6+2）点穿刺伤害。

手弩Hand Crossbow。远程武器攻击：命中+4，射程30/120尺，单一目标。命中：5（1d6+2）点穿刺伤害。

### 伊乌什

中型人形生物（人类），中立邪恶

护甲等级 18

生命值 77（10d8+27）

速度 30尺

力量10（+0） 敏捷14（+2） 体质17（+3）

智力14（+2） 感知19（+4） 魅力13（+1）

豁免：感知+8

技能：奥秘+6，宗教+6

感官：被动察觉 14

语言：深渊语，通用语，炼狱语

坚韧不屈Relentless Endurance。当你生命值降至0而没有立即死亡时，可以改为使生命值降至1。此特质生效后必须完成一次长休后才能再次生效。

坟墓魔法Grave Magic

当伊乌什施放一个法术并造成伤害时，他可以将该法术的伤害类型改为黯蚀。

施法Spellcasting.伊乌什是一名8级施法者。其施法关键属性为感知（法术豁免DC16，法术攻击命中+8）。它准备了如下法师法术：

戏法（任意）：冻寒之触Chill Touch， 法师之手mage hand，传讯术message，魔法伎俩prestidigitation

1环（4法术位）：侦测魔法detect magic，防护善恶protection from evil and good，致病射线ray of sickness，护盾术shield

2环（3法术位）：黑暗术darkness，迷踪步misty step，灼热射线scorching ray

3环（3法术位）：操纵死尸animate dead，火球术fire ball，吸血鬼之触

4环（2法术位）：枯萎术，防死结界

动作 Action

多重攻击Multiattack.

伊乌什进行两次连枷攻击。

镀银骷髅连枷Silvered Skull Flail.

近战武器攻击：命中+2，触及 5 尺，单一目标。

伤害：4（1d8）钝击伤害，外加14（4d6）黯蚀伤害，直至伊乌什的下个回合结束，目标在所有豁免上都具有劣势。

### 骸骨骑士BONE KNIGHT

中型类人生物(任意种族)，任意非善良阵营

AC：20（骸骨甲胄）

HP：84 (13d8 + 26)

速度：30尺

力量 18 (+4) 敏捷 13 (+1) 体质 14 (+2)

智力 12 (+1) 感知 14 (+2) 魅力 16 (+3)

豁免：感知 +5, 魅力 +6

技能：运动+7，欺骗+6，威吓+6

伤害抗性：黯蚀、毒素

感官：被动察觉 12

语言：任意一种语言(通常是通用的)

挑战等级：5 (1,800 XP)

骸骨指挥官Commander of Bones。作为一个附赠动作，骑士可以指定一个它能看到的30英尺范围内的骷髅或僵尸。

目标必须进行一次dc14感知豁免检定。检定失败，目标必须服从骑士的命令，直到骑士死亡或者使用附赠动作解除控制。通过这种方式，骑士可以同时命令最多12个不死生物。

苍白旗帜之主Master of the Pallid Banner。在骑士60尺内的所有不死生物盟友都具有豁免优势。

施法Spellcasting。骑士是一个8级的施法者。它的施法能力是魅力(法术检定DC 14 ，法术攻击命中+6)。

它拥有以下圣骑士法术:

1环(4法术位):命令术command，强令对决compelled duel，炼狱叱喝Hellish Rebuke，激愤斩Wrathful Smite

2环(3法术位):印记斩Branding Smite，疯狂冠冕Crown of Madness，黑暗术Darkness，寻获坐骑Find Steed，魔化武器magic weapon

动作

多重攻击Multiattack。骑士可以用它的一种武器发动两次攻击。

巨剑。近战武器攻击:命中+7，触及5尺，单一目标。命中:11 (2d6 + 4)挥砍伤害。

长弓。远程武器攻击:命中+4，射程150/600尺，单一目标。命中:5 (1d8 + 1)穿刺伤害。

### 骷髅集群 Skeletal Juggernaut

中型不死生物的大型集群，守序邪恶

护甲等级 13（护甲碎片）

生命值 60（8d10+16）

速度 30尺

力量12（+1） 敏捷14（+2） 体质15（+2）

智力6（-2） 感知8（-1） 魅力5（-3）

伤害易伤：钝击

伤害抗性：挥砍、穿刺

伤害免疫：毒素

状态免疫：魅惑、力竭、恐慌、麻痹、石化、中毒、倒地、束缚、震慑

感官：黑暗视觉60尺，被动察觉9

语言：—

挑战等级：2（450xp）

致聋噪音Deafening Clatter.

生物在集群的空间内陷入耳聋。

集群Swarm

集群可以进驻另一生物身处的空间位置，反之亦然。而且集群可以通过任何足够一条小型类人生物通过的通道。集群不能恢复生命值也不能获得临时生命值。

动作 Actions.

挥砍Slash近战武器攻击：+4命中，触及0尺，单一集群空间内的目标。

伤害：11（2d8+2）挥砍伤害，或者当集群生命值等于或低于一半时6（1d8+2）挥砍伤害。

## 附录B 魔法物品

### 无冬权杖

权杖，传说（需同调）

权杖的核心是一块布满裂痕的宝石。持握这把权杖期间，你获得了影响不死生物的能力，权杖共有10发充能，并在黎明时恢复全部充能，权杖的dc为18，你可以消耗充能对不死生物使用下列能力：

1充能：命令术

2充能：引导神力驱散不死生物

2充能：人类定身术

2充能：暗示术

6充能：群体暗示术

8充能：支配怪物

无冬权杖还有更多可能性，地下城主可以自行决定。

## 附录C 参考地图

### 剑湾



### 无冬城



### 三猪小径



### 凡达林

