**【本周遭遇】赤色风车**

眼看他起朱楼，眼看他宴宾客，眼看他楼塌了！

——清 孔尚任 《桃花扇》

\*本模组适合4名9级角色的单次面团冒险。

贝里尼沙漠东面，最靠近萨伦王国与淡莲的交界处的荒漠，其中有一座不同于一般驿站的巨大客栈。据说其客栈老板曾经也是一队名声远扬的冒险队伍里的一员。

角色们因为各种原因，搭乘一艘东西向的飞空艇，在这次旅行的途中降落到了附近的沙丘。并准备在这间客栈中歇脚。

如果您希望体验本篇冒险，那么阅读到这里就可以了。

**背景：**

曾经，贝里尼沙漠中有一支著名的冒险小队，叫做银色蜥蜴。他们以封印了在沙漠中游荡的三只恶魔而为人所知。远近的商队都十分感谢这支冒险队伍解决了商道上的一个大麻烦。

在银色蜥蜴完成他们最后一次冒险——即封印三只恶魔之后，小队的成员们便都隐退了。他们在沙漠中的一处绿洲建立了一个驿站，与曾经的队友们平静地生活。

最终，他们没有抵挡住自然的灾难，驿站在一次恐怖的自然灾害中被从地图上抹去。然而，其中有一位踏上其他旅途的小队成员因没来得及赶回驿站而逃过一劫。

这名叫做芬特的战士在流浪中遇到了一支沙漠旅行商队，从那些亡灵商人的口中获悉了能够将死者唤回现世的方法。芬特迫切希望能够将死去的队友复活，于是他和那些被封印的恶魔达成交易，它们帮助他带回死者的灵魂，而同样他需要提供给他们更多的灵魂。

于是，芬特找到了当年的驿站遗迹，在那之上建起了新的客栈。就在他不着痕迹地对路过的落单旅行者下手之时，一群伪装成皮草商队的食人族异教徒们下榻了客栈。同时，冒险者们也恰好抵达了客栈的门口……

**冒险流程：**

本次团从傍晚时分角色们抵达客栈大门作为开始。一共分为三个阶段。

第一阶段从角色们进入客栈并了解情况，直至他们长休。

第二阶段从角色们守夜发现异常（或被袭击醒来），直至他们逃出客栈。

第三阶段从角色们离开客栈后直至他们回到飞空艇上。

整个游戏内的冒险时间长度大约在12小时左右。

**一般导入：**

所有角色都是飞空艇上的乘客。如果需要，这艘飞空艇叫做艾德琳号，属于艾德里安商会所有。此次该商会的主要目的是运送一种辣味茶叶前往西/东面。角色们可能是商会雇佣的护送人员——商会的团长艾伦斯特先生会给予每名护卫500gp酬劳。

任何玩家手册中可以购买到的非武器类物品，都可以在本次冒险开始之前从商会处按玩家手册中的价格购买到。

**给DM的话：**

您可以把赤色风车客栈放在任何您觉得合适的战役里，作为一次长战役中的小插曲。或者您也可以根据玩家角色们的背景，自行安排大家的导入。比如角色曾经协助过银色蜥蜴小队、与他们并肩作战，或者角色们与那支亡灵商队曾经有过一些纠葛等等。

**开始**

飞空艇稳稳地落到了一座沙丘之后。当你们走下飞艇，一座矗立在地平线上巨大的红白相间的风车占据了你们的视线。这一定就是艾伦斯特先生所说的赤色风车客栈。据说它在若干年前由一位著名的冒险家建立。这座漂亮而宏伟的地标建筑给路过的商队和旅人提供了一处荒漠中的安逸港湾。

**第一阶段**

他们首先会注意到一支可疑的沙漠旅行商队，除了商队团长与其副手之外，其他的商队成员都是不死生物。无论是否爆发冲突，赤色风车客栈的老板芬特都会设法让众人在客栈内休息。

见到冒险者们的芬特会向他们进行自我介绍。不过芬特不会提起他曾经小队的事情。从芬特衣服上佩戴的一枚银色鳞片的蜥蜴的标志可以认出他是当年银色蜥蜴小队的一员，但奇怪的是芬特对待冒险队伍们并不像一个退役冒险者。

玩家角色们可以在客栈内到处转转，打听情报。但是芬特会告诉他们三楼已经被早晨抵达这里的一支皮草商队包下了。然而任何去三楼调查的角色都会注意到那里完全没有皮草该有的气味，并且那些住客们在与外人搭话时都带着斗篷和面罩。

客栈里的一名占卜师会告诉他们陷入巨大危险，并给予一个护咒。占卜师是当年灾难的见证人，她再次预知了赤色风车的灾难但却不知道这次会发生什么，因而只能提醒最后抵达这里的玩家角色们。

进入长休：玩家可以设置任何他们能想到的防卫，包括但不限于警报术或者李欧蒙小屋等。当大家都休息后（无论是否守夜）进入第二阶段。

**第二阶段**

无论角色们是守夜时发现异样还是被走廊上的动静惊醒，他们都会发现从飞空艇的方向——即赤色风车前方的空地上，升腾起巨大的火焰和黑烟。任何离开房间来到走廊上的角色会发现天花板上有渗落的血液。

此时赤色风车内部相当于一个地下城，您可以参考如下随机遭遇安排玩家角色们在逃离客栈时的挑战，或者在他们击败12名食尸鬼、12名食人族异教徒以及3名食人魔之后，也可以安全离开客栈。

d6 遭遇

1 你被一具尸体绊倒了，你认出这正是先前和你在一楼聊过天的一名旅行者。

2-3 你身后的门打开了，两只藏在房间里的食尸鬼扑向了你（对抗角色被动察觉）。

4-5 你面前的房间里突然窜出了一名带着面具手握弯刀的异教徒。

6 一个躲在房间角落的平民小孩瑟瑟发抖。

在大家即将离开客栈时，可以在一楼的厨房门口找到芬特。他正在和亡灵商人争执。对方认为他不该与恶魔做交易。如果玩家角色没有声明悄悄行动，那么芬特会第一时间注意到他们，并认为他们也是来嘲笑他的，因为他想要复活以前的队友。

角色们可以选择说服芬特（DC23）或把他们都打趴下。亡灵商人中只有两名角色有战斗力，分别是他们的团长艾法，以及副团长——一名叫做费塔的火巨灵。

**第三阶段**

赤色风车前方的空地上，先前由一群异教徒点燃的火焰此时明显失控了。火势已经蔓延到了客栈的木质大门，逐渐舔舐到上方的风车。两只链魔和一只欲魔正在杀死那些毫无防备的异教徒们。

如果角色们决定马上加入战斗，那么会有1d4名异教徒留下来帮忙，剩下的人会第一时间逃跑。如果角色们等待那边结束的话，异教徒们可以对邪魔造成总共15点伤害（或DM可以任意分配），然后全军覆没。

如果角色们决定悄悄溜回飞艇上，那么需要他们过集体隐匿对抗邪魔们的主动察觉。如果角色们打算把恶魔杀死，那么欲魔会表示他们并非敌人，芬特才是他们的目标——但是现在它们有更感兴趣的家伙，即昨晚和角色们聊天的那位占卜师。

无论如何，当玩家角色们回到飞空艇上时，黎明总是会如约到来并且结束本次冒险。

**结局**

如果芬特还活着，并且玩家角色们没有把他带走的话，那么他会被欲魔杀死。赤色风车会被大火烧干净。

如果玩家角色们把他带走的话，那么艾伦斯特会腾出飞空艇的一间仓库并派人手看管他直到大家抵达下一个城市。赤色风车会被大火烧干净。

如果占卜师活着，那么她会在飞空艇上和艾伦斯特一起等待玩家。她非常高兴玩家角色们活了下来，并建议大家尽快离开这里。赤色风车会被大火烧干净。

**附录：**

**沙漠玫瑰（鸡尾酒）**

奇物 非普通

这杯带着薄荷的粉红色鸡尾酒在沙漠旅行的时候来一杯是最提神解渴的。

在赤色风车里，这种鸡尾酒售价15gp一杯。喝下后可以获得短休（1小时）消除一层力竭的效果。该效应持续24小时。