

骑士 Knight

守护是个高尚的行为，可守护的理由或动机却各色各样。这些理由会影响到行为的价值吗？
为 4-6 名 9 级冒险者设计的故事。

作者：4K

关于骑士：“骑士”在万象无常牌中的牌面是一名单膝跪地的忠诚骑士。当你抽出这张卡牌时，可以得到一名忠诚战士的协助。

模组简介：公主特蕴珂和她的领民被放逐到遥远的异星位面“哈达之屑”上已有十余年。在无边黑暗的侵蚀下，营地已濒临崩溃。

特蕴珂凭借着“骑士”牌和恒辉之杖，建立了辉光谷，这儿容纳着她的领民，以及“哈达之屑”黑暗旷野上的其他流民。她竭尽全力地升起文明之光。数十年下来，这一星光亮快要燃到头了。冒险者需要将他们救回主物质位面。

使用万象无常牌

若你使用万象无常牌作为冒险引子，请描述：

你们再一次听从呼唤，来到了阿斯忒瑞亚的寻星室内。这位圣武士向你们感激地点了点头，随后说：“我已经定位到了骑士的位置。它被分成了两半，一半在黑暗的荒野上游荡，另一半却仍在执行者自己的使命。冒险者们，我需要你们去回收这张卡牌，并帮助一位公主拯救它的领民。”

阿斯忒瑞亚会使用 **跃迁望远镜 Telescopic Transporter** 并将冒险者成功送达 **哈达之屑位面** 的黑暗荒野之中。

你可以选择在**到达目的地时**触发望远镜事故之 3：过量的宇宙能量令望远镜过载，导致它爆炸、任何身处**目的地**周围 60 尺范围内的生物都将受到 8d6 点黯蚀伤害。任何受到此伤害但存活的生物都将被转化为另一种类的生物，就如同被施加了法术 **转生术 Reincarnate** 的效应一般。这样可以避免全队黑暗视觉的情况，以增加黑暗环境的风味。但请在开团前先行沟通，以免 PL 难以接受。

设置冒险

本次冒险的地点位于星界的“哈达之屑”，它是哈达星周围的一颗固态行星被毁灭后留下的一块大陆，是一片漆黑的荒野。

哈达，乌黯之饥渴 Hadar, the Dark Hunger。

这颗暗红如同灰烬的恒心已经将近熄灭，它会抽取其奴仆的生命以延长自身的大限。

边栏：哈达之屑

曾是一颗围绕着哈达星的行星，破碎后剩下的部分大陆。其大陆板块底部正对着哈达星，曾经的地核至今仍在被吸取着生命力。

现在这是一片黑暗的荒原，严寒、酷热、混乱魔能和趋光的掠食者们占据了这里。

其他引子

如果你不想使用万象无常牌作为冒险引子，你可以用这个故事方式，让角色们参与到这次冒险：

拯救辉光谷。一位牧师委托冒险者前往黑暗的哈达之屑位面，寻找辉光谷，并协助他打开传送门，将蒙冤的公主和受难的领民们救回。

任意象征光明的神祇之牧师均可发布委托。他也会以**跃迁望远镜 Telescopic Transporter** 将冒险者成功送达目的地。

开始冒险

当角色们准备好开始冒险时，请读出或描述以下内容：

望远镜展示着远处的星空，一颗暗红的恒星位于视野正中，它周围漆黑的空无一物，可你却从中感受到了饥饿和渴求。阿斯忒瑞亚的声音传来：“准备好了吗？我要用望远镜把大家传送过去了！”

眼前的星空缓缓靠近，它们的尾端带着淡淡的蓝色光芒。你感觉自己正以不可理解的速度快速靠近那个暗红的恒星，就在你以为会撞入那片饥渴的欲望之前，一片大陆挡在了视野面前。你们成功地到达了哈达之屑位面的黑暗荒原之上。

双脚落地的实感传来，随即是如刀般的寒刃割在脸上，好在空气起码是可以呼吸的。抬头盯着天空看，根本没有星星，只有无尽的黑暗，看多了会觉得像是悬空的墨水海洋，随时会压下

来。窒息感。你渴求光，渴求火。

传送带来的一刹那恍惚和幻觉消散。此时大家听得前方不远处似有马蹄声和痛苦的嘶鸣声。

120 尺外，有一匹癞皮老马正在被 4-6 只**黑暗流民**追赶。其中一只扑上了马背，一爪撕扯下去，马皮和打结的鬃毛被扯下，在利爪中化作纷飞的纸牌散落一地。

癞皮老马

癞皮老马其实是“骑士”牌的一部分。它遵循着“骑士”和公主特蕴珂的指令，将荒原上的流民接引到辉光谷营地去，它侧面用浅黄色画着辉光谷的标志。他对看起来能沟通（？）的类人生物都很友善。



癞皮老马使用**战马 Warhorse** 数据但生命值为 40 且拥有 60 尺黑暗视觉和 10 尺盲视。它被击杀后会在 1h 后凭借任意散落的牌，化作一只 8 张纸牌折成的纸牌小马（使用**山羊 Goat** 数据但是微型体型），于 10 日内渐渐变出更多牌，填充为癞皮老马。并继续完成使命。

若冒险者们救下了它，则描述如下场景：

老马低下头，用脑门蹭蹭救了它的陌生人们。它的伤口里看不到血肉，而是缓慢摩擦的纸牌。它之前一直在这片荒原上流浪吗？

随后老马会朝着一个方向前进，停下等待没跟上的冒险者们，甩甩头示意这边走。可以隐约看到那个方向的地平线上有难以察觉的一星光点。

若冒险者们袖手旁观，则一天后纸牌小马会在长休结束时出现在营地里，继续它的使命。而没有它，冒险者需要 DC16 的察觉或求生鉴定才能找到辉光谷的方向。

黑暗流民

中型类人生物，混乱邪恶

AC 14				先攻 +4（14）			
HP 86							
速度 40 尺							
		调整	豁免		调整	豁免	
力量	15	+2	+2	敏捷	19	+4	+7
智力	8	-1	-1	感知	10	+0	+0
				体质			
				魅力			

伤害免疫 毒素 暗蚀

易伤 光耀

状态免疫 中毒、力竭、魅惑

感官 盲视 60 尺 被动察觉 10

语言 通用语

CR 3(700XP)

特质 TRAITS

深度黑暗同化。每次造成伤害额外造成 2d8 暗蚀伤害（已算入）。在明亮环境中所有检定具有劣势。需要连续 5 日在明亮光照中进行位面同化才能退回黑暗同化等级 4。

被夺目。该单位的眼球被**夺目者**夺走了。还给他可以换取 1 分钟的友善关系。

群体战术。若该生物有至少一个队友距离目标 5 尺内且该队友并未无力，则该生物在对目标进行的攻击检定中具有优势。

动作 ACTIONS

多重攻击。进行两次**爪抓**。

爪抓。Claw 近战 武器攻击：命中+5，触及 5 尺，单一目标。若命中： 7（2d4 + 2）挥砍伤害和 9（2d8）暗蚀伤害。若目标为一个不死生物或精灵以外的生物，则它必须成功通过一次 DC 15 的体质豁免，否则将陷入麻痹状态长达 1 分钟。目标可以在每次它的回合结束时重复这个豁免检定，若检定成功则结束这个效果对它的影响。

黑暗荒原

哈达之屑位面主要的区域便是黑暗荒原。这里没有光源，凝重的黑暗中潜伏者各式各样的掠食者。

特殊黑暗环境

除特殊注明の場合外，整片荒原皆为黑暗环境。并且：

所有 < 五环法术或 9 级角色效应或极珍惜魔法物品，发出光亮的效应皆会减弱一级，即明亮光照减弱为微光光照，微光光照减弱为黑暗；
所有 ≥5 环法术或 9 级角色效应或极珍惜魔法物品，发出光亮的效应皆会增强一级，明亮光照范围内增加每回合可选的 1d6 光耀伤害，微光光照增强为明亮光照，并在最外围增加等同于明亮光照半径的微光光照。

所有生物对抗词条带“哈达”的效应，豁免均具有劣势；维持词条带“哈达”的法术专注均具有优势；词条带“哈达”的效应的伤害骰若骰出 1，均可重骰，必须接受重掷的数值。

在黑暗中，即便冒险者们有黑暗视觉，也只能看到灰度，所以请注意颜色的描述。

位面同化

这个位面的光与暗会对长期生活其中的类人生物造成不可逆的影响，好在冒险者在短期内受到的同化可以在回到主物质位面后逐渐消除。

每日长休结束时或度过黎明时分（尽管此处没有太阳）进行 DC17 的魅力和体质豁免，都成功则无事发生，在黑暗和微光环境中失败任一豁免时同化程度 +1 点，在明亮环境中失败任一豁免时同化程度 -1 点。该效应视作一种诅咒，且仅能以 **高等复原术** 对抗，该法术可以使同化程度向 0 靠近 1 点。

下表描述了不同同化程度下的状态。其中的“念头”仅作为辅助角色扮演的灵感，参考七宗罪和七美德。你甚至可以增加第三第四层的收益来鼓励扮演：

同化程度	状态
4	你将念头付诸行动。每日若不这么做便会减少 4d10 生命上限；你获得暗蚀抗性和光耀易伤；每次造成伤害时附加熟练加值的暗蚀伤害。
3	你将念头付诸行动。每日若不这么做

	便会减少 2d10 生命上限；你获得暗蚀抗性。
2	你将念头付诸行动。每日若不这么做便会减少 1d10 生命上限
1	开始不由自主地思考极端的念头，如掠夺、杀戮、欺骗等。具体可参考邪恶阵营；—
0	无。
-1	开始不由自主地思考极端的念头，如狂热、偏执、献身等。具体可参考善良阵营；—
-2	你将念头付诸行动。每日若不这么做便会减少 1d10 生命上限
-3	你将念头付诸行动。每日若不这么做便会减少 2d10 生命上限；你获得光耀抗性。
-4	你将念头付诸行动。每日若不这么做便会减少 4d10 生命上限；你获得光耀抗性和暗蚀易伤；每次造成伤害时附加熟练加值的光耀伤害。

随机遭遇

每当冒险者在黑暗荒原上跋涉时投掷 1 次 d20，以决定当天的遭遇。当你骰出 6 或更高的骰值时将发生遭遇；癞皮老马若在队伍中则会避免一些遭遇，骰出 10 或更高的骰值时才会发生遭遇；若冒险者的队伍发着光，比如释放了光亮术或举起了火把，则不论如何都会触发遭遇。

从遭遇表中选择遭遇。

D6	遭遇
1	光影相伴
2	“赶尸人”
3	哈达的爪牙
4	夺目者
5	真正的流民
6	誓之冢
7	扭曲枯木
8	流体黑暗

光影相伴（可重复触发）

冒险者们制造了光源，或是发现了一个不灭明焰的火把。火光在人们身后拉出了长长的影子。

等同于冒险者人数的**阴影**从大家背后的影子中出

现并袭击玩家。它们的形状如同对应的冒险者，使用**影魔 Shadow Demon** 数据且二打。

“赶尸人”（可重复触发）

一队人影在荒原上走着，浑身上下没有一块完整的肉，微微散发血腥味的液体在表面流淌。他们如同纤夫一样拖拽着一辆板车。如同小山一样的各类尸骸堆满了它，将它压的不堪重负，吱嘎作响。三两蚊蝇如苍蝇般环绕，吮吸着空空的躯壳。

3-4 个**无骨者 boneless**，翻过来罩在 3-4 个 **Karnathi Undead Soldier** 身上，请略微增加他们的命中加值和豁免 DC。靠近后无骨者会脱离骷髅士兵包裹冒险者，后者使用优势近战。

板车的尸骸堆里可以有任意数量的相同敌人和**蚊蝇 Stirge**，作为动态强度容错。深处能翻出一件**浪客斗篷 Rogue's Mantle**。（仅一次）

哈达的爪牙（可重复触发）

4 名邪术师组成的小队穿过长着触手的传送门来到荒野。两名**纽吉怪尊主 Neogi Master** 和两名任意 6 级咒剑邪术师。他们都掌握了名字带有“哈达”的魔法，且冒险者针对该魔法效应的豁免均具有劣势，因为这里是哈达之屑。

他们愿意沟通，只要不妨碍他们为哈达收集生命力和生物物质，它们会避免无意义的战斗。每 10hp 可以换得一条情报，不论来自冒险者还是抓来的其他失能生物：

- 特殊黑暗环境虽然黑，但是困不住足够强（五环及以上）的光。他们会诱导冒险者释放强光，吸引来敌人，两败俱伤后从中获利；
- 这片荒原已被黑暗同化，而外来者也会被荒原同化。分享位面同化程度 0~4 级效果，以及高级复原术作为对抗的效用。这份情报也可以从他们的尸体上搜到，以人皮纸的形式；
- 有个傻女人在黑暗森林中立起了巨大的篝火。如果只是火星，那不论哪个猎手都会试着朝那儿开一枪。而这篝火燃烧了十余年了。我们不会靠近那附近的，除非……他们知道辉光谷的方向（寻路的检定带有优势），为首的是个女性。黑暗中的猎手们都对此虎视眈眈却不敢妄动；
- 2-3 条随机遭遇的大致情况，比如怪物特色；

扭曲枯木（可重复触发）

1-2 棵**扭曲枯木**（使用 CoS 中 **Tree Blight** 面板但拥有火焰易伤）如荒原上其他枯木一样隐藏自身伏击捆绑进入范围内的猎物。它们是还不错的木材来源，但干枯易燃。每个未受到火焰伤害的扭曲枯木尸体可视为 1000 磅木材。

着火的扭曲枯木有可能触发**光影相伴**（1d6=1-2）

流体黑暗（可重复触发）

1 个**黑布丁**试图钻入冒险者们的藏身处，另外 1-2 个在出口处守株待兔，要在黑暗中发现一个未移动且未攻击的黑布丁仍需要成功通过一次 DC 15 的感知（察觉）检定。一个没察觉**黑布丁**的存在而尝试进入**黑布丁**所在空间的生物视作被突袭。每个黑布丁尸体可花费 2 天提炼 8 瓶炽火胶或一次吊挂大锅的装填液体。

夺目者

三个疲惫的身影在荒野上跋涉。一身破烂衣不蔽体，挎着打满补丁的包里可能装着珍贵的吃食。他们踏着机械且拖沓的脚步，似乎早已越过意志的极限，全凭肌肉在行进。

然而这只是夺目者的**高等幻影 Major Image**，智力（调查）检定 DC18 可以看破。他们空空的眼窝里没有眼睛。如果仔细观察一段时间会发现他们只是在一片 120 尺的范围内来回走动，而这附近就有一只隐形状态的**夺目者**。在生物靠近到足以看到它的时候会现形，夺取眼球后逃跑。

这只巨大的蟾蜍没有眼球，那儿凹陷进去一大块，仿佛被生生抠下来似的。可它的身上密密麻麻地布满了大大小小的眼球，转动着张望着，突然直直地盯着你。

这只夺目者身上的眼球大多来自流民，之后在**破誓骑士达克**那儿会遇见，冒险者可以把夺目者种满眼球的皮肤带走。作为沟通时的道具或者制成**百眼法袍 Robe of Eyes**。

若冒险者追眼球失败或放弃，则在长休后给盲视 10-30 尺。

夺目者

巨型异怪，混乱邪恶

AC 17（天生护甲）

先攻 +2（12）

HP 127（15d10+45）

速度 30 尺

		调整	豁免			调整	豁免			调整	豁免
力量	18	+4	+4	敏捷	15	+2	+2	体质	18	+4	+8
智力	22	+6	+10	感知	8	-1	-1	魅力	14	+2	+2

技能 隐匿+6 奥秘+10 察觉+3

抗性 暗蚀、强酸、冷冻、闪电、雷鸣

易伤 光耀

感官 黑暗视觉 120 尺，盲视 60 尺，被动察觉 13

语言 史拉蟾语、心灵感应 60 尺

CR 8（3900XP）

特质 TRAITS

魔法抗性 Magic Resistance。夺目者在对抗法术和其他魔法效果的豁免检定中具有优势。

黑暗隐匿者。夺目者在黑暗和微光环境中拥有额外 2 个专注位，但仅限维持幻术法术。

天生施法。夺目者的天生施法属性为智力（法术豁免 DC 18）。天生就可以施展以下法术，且无需任何材料构材：

随意： 侦测魔法、侦测思想、毒气喷溅（3d12）

各项 3/每日：隐形术（限定自身），高等幻影 Major Image

各项 2/每日：法术反制，哈达之欲

1/每日：负能量洪流，魅影杀手

动作 ACTIONS

多重攻击。夺目者进行 3 次**爪抓**或**毒气喷溅**，其中一次可以替换为**舌捆**。

爪抓。近战 武器攻击：命中+7，触及 5 尺，单一目标。若命中：11（2d6 + 4）挥砍伤害加 7（2d6）暗蚀伤害。

舌捆。远程 武器攻击：命中+7，射程 60/120 尺，单一目标。若命中：11（2d6+4）钝击伤害加 7（2d6）酸蚀伤害，且被束缚。力量对抗失败将会被位移至夺目者面前。

夺目。每个目睹夺目者的生物进行一次感知豁免 DC18，成功能将目光快速收回或移开，失败则将陷入目盲 1 分钟。此时夺目者可以使用一个反应，将 1d4+1 颗豁免失败单位的眼球魔法性地转移到自己的皮肤上，并造成每颗眼球 1d10 立场伤害。

被夺去眼球的单位在解除目盲状态后依然可以获得夺目者身上眼球的视野，但需要感知检定 DC12 才能正常看清。眼球可以一直保持活性和功能直到夺目者和原主人死去。可以以一个动作将被摘下的眼球拂过原主人眼眶以恢复原位（别人的眼球无效），24 小时内依赖视觉的察觉检定劣势，但永久免疫夺目效应、针对隐形效应的察觉检定有优势且瞳孔变墨绿色。

真正的流民

六个疲惫的身影在荒野上跋涉。一身破烂衣不蔽体，挎着打满补丁的包里可能装着珍贵的吃食。他们踏着机械且拖沓的脚步，似乎早已越过意志的极限，全凭肌肉在行进。

这队是正经的流民了。他们会请求冒险者们的庇护，而癞皮老马也会试图把他们带回辉光谷。他们可以协助据点防御工事建立，同时他们还知道一些情报，会在休息后边走边分享：

- 这里是他们国家的**流放之地**，而他们只是不满于国王的暴政才会被流放的各类工匠；
- 十几年前，国王还是王子的时候，以擅闯王室先祖宝库、**偷盗重要宝物**的罪名流放了和善美丽的公主，百姓们原本都以为将会迎来一位女王，没想到会看到二王子登基；
- 公主名叫特蕴珂，长得好看又善良，柔顺金发泄一地，突然就连着亲信、**骑士团**、**领民们**一起被放逐到这里了；

誓之冢

一柄断成两截的骑士长剑插在地上，握把上套着个生锈的头盔，看起来就像一座简易的坟冢。坟前的土地并没有挖掘过的痕迹。

触摸到长剑或头盔的人以感知检定 DC14 可以获得一段记忆，失败则只有模模糊糊的情绪冲击并在 5 分钟内消散。

.....

希望和期待。翻过这个坡就能见到营地了。长杖给公主，她就会好好地看着我，因为我将会替她完成那驱散黑暗的使命。

.....

危险！怪物们正在进攻营地！剩下的人手肯定不够！可是寻杖团只剩我一个。马上冲过去，马上把**恒辉之杖**送到公主手上，她就会看着我

.....

失落。营地亮了。我不用过去了。又是“骑士”那家伙。我已经没有任何价值了。她不会再看着我了。放弃了吧。**心如死灰。**

.....

给 DM：发生了什么？

达克曾是效忠于公主特蕴珂的王冠之誓圣武士。公主被放逐、骑士牌代替他的位置和价值、黑暗同化放大阴暗面念头等事叠加在一起，让他急切地想要再

获公主的注视。于是在营地初立的时候，他主动请缨，带人前去巡回**恒辉之杖**。这是被放逐前二王子“施舍”给公主的。（引用我 PL 的话：不想发魔法物品就别发，给这种没用的东西干嘛），但是刚来到哈达之屑就因战斗遗落。找回**恒辉之杖**一定可以稳固营地，并且体现自身的价值。

花了 9 天，全员牺牲，但达克还是带回了长杖。在即将赶回营地时看到辉光亮起。他认为营地已经不需要长杖了。无法体现价值的他终于崩溃地放弃了自己的誓言，丢下长剑头盔长杖，走入黑暗。长杖在若干时间后被营地发现，公主在此为他立了坟冢。

恒辉之杖

法杖，珍稀

日光石的纹理贯穿这根法杖。这根法杖可以用作一根魔法长棍，使用它发动的攻击检定和伤害掷骰获得+1 加值。当你使用这根法杖进行的攻击命中时，目标会受到额外 1d8 点光耀伤害。

每日一次，以一个动作，该法杖能以五环释放持续 24 小时的**昼明术 | Daylight**。如果法术区域内有任何五环或更低环阶法术创造的黑暗，则这些造暗的法术将被解除。

恒昼之谷

从出发点开始，累计 3 次成功的 DC16 求生或察觉检定可以让冒险者们到达辉光谷，癫皮老马可以提供优势骰。第三次成功时进行如下描述：

曾经仅仅在地平线上隐约闪烁的光点，现在已是闪闪亮。平坦的荒野中有一处凹陷的峡谷，光源便在峡谷底部，它喷薄着强势的淡黄色华光，将整座峡谷包裹的宛如光铸。

峡谷大致呈倾斜的锥形，仿佛神明曾经用一个三角铲，从这片大地上铲起一块，露出地下隐藏的光华。缓坡上嵌着宽窄不一的许多裂隙，就像河流在大地上蚀刻的河道，向着峡谷底部汇聚。

癫皮老马开心地带着冒险者们进入辉光谷。边缘的哨站发出信号，很快就有人前来迎接冒险者们，带入这个永远亮着的峡谷。黑暗中的生物受过黑暗同化，会尽量远离光线（除非忍不住）。

辉光谷的建立

十几年前公主特蕴珂带着领民们被流放至黑暗荒原，好容易找到了星尘砸出的溅射坑，依托地形勉强站住脚跟。公主的近卫骑士带人去寻找丢失的恒辉之杖，但荒野上的敌人趁骑士外出防线空虚的时候突袭，“骑士”牌舍身保护营地，耗尽了力量，虽然推动了特蕴珂的临阵突破，升环释放昼明术驱散了敌人，但自身也化成了两堵光之障壁（地图左上方和下方两面峭壁处），成为了不可散去的辉光谷生命线。

地理风貌



辉光谷地图 (30×40 格, 5 尺/格)

辉光谷印象图 (更亮一点。AI 生成，该删就删)

三角形的峡谷内整体为倾斜向下的缓坡，地图最左侧为最深处，约地平线下 100-120 尺。缓坡间有许



多 5-20 尺宽，10-20 尺深的裂隙。这些裂隙汇聚于最深处的广场。公主特蕴珂的住所也在这附近。

辉光谷内几乎所有岩壁都在反射着光，当地人制作的镜子精准地将光线这一珍贵的资源分配到每个峡谷、每座建筑、每个窑洞和每个家庭。这也是整个峡谷看起来宛如光铸一般的原因。以广场为圆心，120 尺半径为明亮光照，向外 60 尺微光光照。

峡谷上端有一些廊桥，供护卫从上方快速穿梭。

当地居民

共有 80 人上下。穿着白色或浅色的布条，赤脚。大多金发/银发/白发，金瞳/灰白瞳。各个年龄段都有，种族也是十分混杂。精神健硕、热情好客，几乎全是善良阵营，大多是混乱善良。仔细看会发现光华如经脉般在微微透明的肉体内游走。这些都是长期在光明环境中位面同化的结果。

他们无限信任公主特蕴珂，共同在此建立营地，称此地为恒辉之圣地，拥有圣教徒般的信念。

恒辉广场

峡谷最深处大约 100-120 尺深，陡峭的岩壁光秃秃的，一直伸向荒野的黑暗中去，光线也随着岩壁照耀，在峡谷两侧上方形成两堵光之壁，隔绝了危险。

峡谷底部有一口深井，微小的水流全都汇聚于此流入深井。在井后是一块熔融的半透明岩块，拥有琥珀般的光洁表面和曲线。恒辉之杖的效果便作用于岩块上。其实这只是块星尘碎片，整个峡谷是它砸出来的溅射坑。黑暗荒原的生物害怕它，它也会被它们污染破坏。

人们在此朝拜、祷告、学习。是营地的关键场所。

星星公主

公主特蕴珂会接见冒险者们。她是一名 9 级光明牧师。

特蕴珂银色长发微微飘在空中，手执发光的长杖向冒险者们走来。这名人类公主看起来也有三十出头，和当地人一样的白色布条缠住躯干和空空的眼窝。宁静温和却又充满力量的声音传入耳中。

关于自己。公主特蕴珂不会主动提及自己的过去，更愿意称自己为“辉光谷的公主”。她的眼睛是在辉光谷建立之初临阵突破之时，被夺目者所夺去的。

关于辉光谷。这里的人是她的一切，是她坚持的理由，是她还能被称为“公主”的依托。如果能获得她的信任，她愿意离开黑暗荒原，但必须尽可能带上所有人，她最后一个走。

关于“骑士”牌。特蕴珂被王弟骗至先祖宝库时意外获得的道具，一直化为忠诚的守护者遵循着命令。从一开始保护着特蕴珂被流放，到找到黑暗荒原的落脚点，然后化为光之障壁守护营地。牌的另外一半，骑士的马，在失去力量后变成了一匹癞皮老马，还在为营地接引黑暗荒原上的流民。特蕴珂愿意在救走领民们之后交还“骑士”牌。

关于达克。第一次守卫战后特蕴珂才会坦白的内容：领民在营地附近找到了近卫骑士达克的断剑和头盔，以及恒辉之杖。大家都认为他已经死了，很感激他的牺牲和付出，简单建立了坟冢。只有公主特蕴珂知道达克没死。夺走她眼睛的夺目者，在被昼明术驱散后慌乱逃窜，被破誓骑士达克截获，鬼使神差地带走了她的眼睛。十几年来她时不时可以看到逐渐黑暗同化的达克和她对视。在坦白后她希望带回她的眼睛或是解放这个男人。她能用探知scrying提供达克所在环境的描述，之后冒险者可以在黑暗荒原找到他的藏身处。

第一次守卫战

冒险者在辉光谷沟通到中途，哨塔会发信，10 分钟内有敌人进攻。特蕴珂要守在恒辉广场，她将前线指挥权交给冒险者们。

冒险者可以部署以下单位的战略位置。第一次守卫战有以下资源可以使用：

- 3 组短弓队（6 人一队）、2 组长戟卫（6 人一队）、1 组施法者（4 人一队）。他们会服从绝大多数冒险者的命令，除了后退等有悖信念的指示；
- 6 份油灯。提供 15 尺半径微光光照，会被轻易破坏；
- 4 架 15 尺长的临时木梯（HP10）。

8 分钟后大量敌人从地图右侧任意通道涌入。携带着黑暗的力量，它们会试图瓦解防线，遮挡光线，当恒辉广场的岩块被 4 个敌方单位接触后就会停止发光，1 分钟内数不清的怪物就会从各个方向涌入，进入失败结局。

他们将分批次进攻：

批次	敌人
第一回合	3 队黑暗哥布林集群
第二回合	1d4+1 队黑暗哥布林集群， 1d2 队阴影集群
第三回合	1d2 队骷髅集群，1 只夺目者

你可以自行添加蚊蝠集群、行尸集群或幽暗地域生物集群。在原面板上增加集群词条，配合一些特色，最后增加 1~2 倍血量和伤害后就可以使用了。

第一次守卫战结束，每个牺牲的生命都将被记住，冒险者也将会获得辉光谷的好感。合适的说服可以让特蕴珂同意冒险者们的营救计划：

以恒辉广场的岩块为坐标，释放传送法阵，将所有聚集在广场上的领民传送去主物质位面。在那之前领民们需要起码 3 天的时间整理行囊、布置防线。

由于释放传送法阵期间，昼明术将减弱甚至消失，而光芒消失时“骑士”牌也将从光之障壁变回牌组守卫 Deck Defender 的防卫者形态。

筹备期间，冒险者们需要参与防线设计，也可以回到黑暗荒原探索，替特蕴珂找回眼睛。于 3-5 天内开启第二次守卫战。

建立防线

辉光谷总动员，加上能出力的平民老幼，至多有 40 人可以参与防线建立。

临时工事	资源	效果
尖刺路障 HP20 中型	5 人/1 天 /250 磅木头	困难地形/提供半身掩护； 敌方穿越造成 4d4 穿刺伤害；
简易箭塔 HP50 大型	10 人/3 天 /750 磅木头	建筑/提供 3/4 掩护；
修复的弩炮台 Ballista	带回 真正的流民 /3 天	三人操作。每回合进行一次攻击；
吊挂大锅 Cauldron, Suspended	5 人/带回 黑布丁 尸体/2 天	三人操作。加热需要 1 回合；
战壕 每 5 尺	10 人/2 天	困难地形
其他合理工事		

驯养颅鼠

辉光谷的**茂斯**是个半身人，他最初养着一只颅鼠，但是不知何时越来越多，他几乎将所有的实物配给都给了颅鼠们。如果给他任意怪物尸体或食物便可获得他和颅鼠集群的好感。

颅鼠集群受到位面同化影响转为混乱善良阵营，获得好感后驯兽 DC18 成功者可以在下场战斗中操控它们。

狂信徒们

当地人会主动和队伍中的神术施法者搭话，询问冒险者们的信仰，DM 借此让冒险者看到他们狂热（混乱善良）的那一面。冒险者可以通过 DC18 的说服来使下次守卫战的当地人单位获得增益：

鼓励他们越发狂热，则他们第一次的**牺牲精神**特性对方豁免直接失败且伤害取满；

劝说他们更为守序，则他们获得 5 临时生命。

第二次守卫战

背着大包小包的领民们聚集在恒辉广场，4 队 HP 为 10 的**难民集群**（每队 10 人左右）随时做好准备，在传送法阵开启的回合冲入阵内，或者是以**牺牲精神**阻拦敌人。

第二次守卫战有以下资源可以使用：

- 第一次守卫战后仍然存活单位，恢复至多 3 颗生命骰的血量；
- 12 份油灯；
- 6 架 15 尺长的临时木梯（HP10）；
- 1 根一次性的**任意门**法杖；
- 2 张 3 环及以下的法术卷轴；
- 掏家底的辉光谷可能还有更多原本不舍得用的资源；

以下为开始**传送法阵**施法的时间表：

回合	我方	敌方
1-5	巩固防线	伺机而动
6	昼明术范围减小一半	炮灰冲锋 1d4+2 黑暗哥布林集群
7		骷髅和阴影集群 1-2
8	昼明术熄灭，停止	恐爪怪、达克（若有）
9	结算区域伤害；	废陋巨人
10	骑士牌变回守卫；	哈达爪牙
11	传送门开启 NPC 逃离	夺目者或更多敌人
12	门另一侧友方尽力延长开门时间	

废陋巨人保持着**地震术**的专注，带有针对建筑的效应；作为动态强度的一环，半径可以减半；

作为动态强度的一环，癞皮老马可以在第八回合跑到骑士牌身边，使牌变得完整：牌组守卫增加以下特质：骑乘战斗；武器替换为骑枪（1d12+3）+持盾（AC18）；每次攻击附带 4d6 光耀伤害；马变为板甲高头大马（AC18）。

DM 谏言：压力放在最后三回合。在冒险者视野之外安排更多敌人。如果有冒险者来不及及时逃离，则让 NPC 延长开门时间以制造戏剧性。请随机应变。

完成第二次守卫战后升至 10 级。

结局

失败结局

辉光谷熄灭，所有人都被黑暗吞噬。在和冰冷恐惧的斗争中缓缓消耗光与热，最终都被哈达的爪牙献给了黯淡恒星。

胜利结局 1

找回“骑士”牌，交还给阿斯忒瑞亚或自己收下；救出了公主特蕴珂和辉光谷的领民们，回到主物质位面后加入了任务发布者所在阵营，或是在文明边境重新开拓领地，这次不再会有那样的黑暗了。

胜利结局 2

破誓骑士重拾誓言，受鼓舞的公主回到自己的王国，民心所向地夺回了王位。这个边陲小国成了冒险者们的可靠盟友。

破誓骑士达克

从特蕴珂可以获得达克藏匿点情报。

如若不是特蕴珂见过这里，根本不会有人能猜到这块山岩下有这样的一片溶洞。荒原上寒冷的罡风被隔绝在外，越向下越感到炎热，滴答的融雪声令人心烦。而钟乳石柱后不时闪过的黑影一直提醒着大家保持警惕，它们虽然一直保持距离没有攻击，不一定意味着友善。

2-3 只**黑暗流民**伺机而动，同时**破誓骑士达克**也会隐匿在石柱后对话。他能猜到冒险者从辉光谷来，所以想获得情报。

关于自己。放弃自己的圣武士誓言后他主动与黑暗同化，与其他流民尤其是被夺目的一起生活在这里。大家都痛恨流放他们的人，都期待回到主物质位面；

关于辉光谷。达克不恨辉光谷，甚至希望他们能一直活下去。但是他痛恨“骑士”牌，想要手刃他证明自己的力量，哪怕摧毁辉光谷。

关于特蕴珂：他的两个手腕处分别缠着夺目者皮肤做成的腕带，分别带着特蕴珂的左眼和右眼，尽管**他自己不知道**，只是莫名地被这对眼球所吸引。他不会相信这对眼球就是特蕴珂的，除非把他带回去，当他的面给公主安上。

“只要这双如星辰一般的眼睛能一直陪着我，那个公主是死是活和我也没啥关系了，毕竟我已经放弃了自己的誓言。”

关于“骑士”牌。达克会抓住任何机会摧毁“骑士”牌和马。如若冒险者们不来找他，他会在第二次守卫战中带着黑暗流民加入进攻，找机会击杀。他不会说的是他已经与死惧刑徒联系上了，并获得了摧毁万象无常牌的力量，他将试图把“骑士”牌变成一张麻将牌，东风。

欺诈命运的手套

奇物 传说

以一个动作接触任何为牌的赌具（或其衍生物召唤物），将它变为其他任何没有魔法效应的牌。这将彻底摧毁其魔法效应。

若目标具有意识，则需要 DC18 的智力豁免以对抗。

破誓重圆

向达克出示誓之冢的断剑，以帮他找回誓言为目的进行交涉，说服 DC16（可以协助获得优势），无论成功与否他都不会在最终战进攻辉光谷，但成功后他愿意和冒险者一起前往辉光谷减轻黑暗同化，让他

能控制住嫉妒，放弃摧毁“骑士”牌。也许为 pl 的献身守护行为可以让他重拾誓言；说服失败后他仅会在第二次守卫战第 10 回合出手进攻“骑士”牌。

破誓骑士达克

中型类人生物，混乱邪恶

AC 18（全身板甲）

先攻 +4（14）

HP 228（24d10+96）

速度 40 尺

		调整	豁免			调整	豁免	
力量	14	+2	+2	敏捷	22	+6	+10	体质
智力	8	-1	-1	感知	14	+2	+2	魅力

技能 运动+6 欺瞒+7 威吓+7 求生+6

伤害免疫 毒素 暗蚀

易伤 光耀

状态免疫 中毒 恐慌 石化

感官 黑暗视觉 120 尺 盲视 60 尺 被动察觉 12

语言 通用语

CR 11（7200xp）

特质 TRAITS

深度黑暗同化。每次造成伤害额外造成 2d8 暗蚀伤害。在明亮环境中所有检定具有劣势。可以看穿魔法黑暗。需要连续 5 日在明亮光照中进行位面同化才能退回黑暗同化等级 4。

群体战术。若该生物有至少一个队友距离目标 5 尺内且该队友并未无力，则该生物在对目标进行的攻击检定中具有优势。

传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。如果达克在一次豁免中失败，它可以选择直接成功豁免。

施法。达克是 11 级的施法者。它的施法属性为魅力（法术豁免 DC 13，法术攻击命中+5）。它已准备了以下圣武士法术：

1 环（4 个）：炼狱叱喝，致伤术，雷鸣斩

2 环（3 个）：疯狂冠冕，黑暗术

3 环（2 个）：致盲斩、魂灵环绕

动作 ACTIONS

多重攻击。进行两次**手刀**。

手刀。近战 武器攻击：命中+8，触及 5 尺，单一目标。若命中：16（2d6 + 9）钝击伤害加 9（2d8）暗蚀伤害。

附赠动作 BONUS ACTION

遁入黑暗。当达克处于黑暗中时，可以在被看见的情况下用附赠动作进行隐匿。

传奇动作 LEGENDARY ACTIONS

达克拥有 3 个传奇动作，用来选择执行下列动作项。他每次只可选择执行一个传奇动作项，且必须在另一生物回合结束时执行。刺客在其回合开始时恢复所有消耗的传奇动作数。

手刀。进行一次手刀攻击。

施法。（2 传奇动作）达克释放一个法术。

短弓队

中型类人生物的大型集群，混乱善良

AC 12

先攻 +1（11）

HP 22（4d8+4）

速度 30 尺

		调整	豁免			调整	豁免		
力量	13	+1	+1	敏捷	12	+1	+3	体质	
智力	10	+0	+0	感知	12	+1	+1	魅力	

技能 察觉+2

抗性 光耀

易伤 暗蚀

感官 被动察觉 13

语言 通用语

特质 TRAITS

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个单位通过的通道。集群不能恢复生命值也不能获得临时生命值。

牺牲精神。当该单位生命值归零时，对造成伤害的目标造成 2d8 光耀伤害，豁免 DC11，成功减半，失败该回合速度变为 0。

动作 ACTIONS

集群短弓 Shortbow。远程武器攻击：命中+3，射程 80/320 尺，单一目标。命中：18（4d6+4）穿刺伤害，或者当集群生命值等于或低于一半时 9（2d6+2）穿刺伤害。

齐射。（充能 5-6）指定 80 尺内一目标，以该目标为中心半径 10 尺所有生物进行**敏捷豁免**：DC11，**失败**：27（6d6+6）点穿刺伤害，成功减半。或者当集群生命值等于或低于一半时 13（3d6+3）穿刺伤害。

施法者

中型类人生物的大型集群，混乱善良

AC 10

HP 18（4d6+4）

速度 30 尺

先攻 +1（11）

		调整	豁免			调整	豁免		
力量	8	-1	-1	敏捷	12	+1	+3	体质	
智力	10	+0	+0	感知	14	+2	+4	魅力	

技能 医药+4，宗教+2

抗性 光耀

易伤 暗蚀

感官 被动察觉 12

语言 通用语

特质 TRAITS

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个单位通过的通道。集群不能恢复生命值也不能获得临时生命值。

牺牲精神。当该单位生命值归零时，对造成伤害的目标造成 1d8 光耀伤害，豁免 DC11，成功减半，失败该回合速度变为 0。

施法。他是 1 级施法者，施法属性为感知（DC12，命中+4）。已准备了以下法术：
戏法（随意）:圣火术（4d8，集群生命值等于或低于一半时 2d8）、奇术、修复术

1 环（6 个）祝福术、治愈真言、虔诚护盾

动作 ACTIONS

集群短弓 Shortbow。远程武器攻击：命中+3，射程 80/320 尺，单一目标。命中：10（2d6+3）穿刺伤害。或者当集群生命值等于或低于一半时 5

长戟队

中型类人生物的大型集群，混乱善良

AC 16

HP 26 (4d10+4)

速度 30 尺

		调整	豁免			调整	豁免		
力量	13	+1	+1	敏捷	12	+1	+3	体质	12
智力	10	+0	+0	感知	12	+1	+1	魅力	10

技能 运动+3

抗性 光耀

易伤 暗蚀

感官 被动察觉 11

语言 通用语

特质 TRAITS

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个单位通过的通道。集群不能恢复生命值也不能获得临时生命值。

牺牲精神。当该单位生命值归零时，对造成伤害的目标造成 2d8 光耀伤害，豁免 DC11，成功减半，失败该回合速度变为 0。

哨兵。你的借机攻击命中目标时，目标在本回合剩下时间内的移动速度降至 0

动作 ACTIONS

集群长戟 Shortbow。近战武器攻击：命中+3，触及 5 尺，单一目标。命中：26（4d10+4）挥砍伤害。或者当集群生命值等于或低于一半时 14（2d10+2）挥砍伤害

难民集群

中型类人生物的大型集群，混乱善良

AC 10

HP 10

速度 30 尺

			先攻 +0（10）				
		调整	豁免				
力量	10	+0	+0	敏捷	10	+0	+0
智力	10	+0	+0	感知	10	+0	+0

抗性 光耀

易伤 暗蚀

感官 被动察觉 10

语言 通用语

特质 TRAITS

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个单位通过的通道。集群不能恢复生命值也不能获得临时生命值。

牺牲精神。当该单位生命值归零时，对造成伤害的目标造成 1d8 光耀伤害，豁免 DC11，成功减半，失败该回合速度变为 0。

动作 ACTIONS

群殴。近战武器攻击：命中+2，触及 0 尺，单一目标。命中：5（2d4）钝击伤害，或者当集群生命值等于或低于一半时 2（1d4）穿刺伤害。

黑暗哥布林集群

小型类人生物的大型集群，混乱邪恶

AC 15（皮甲，盾牌）

先攻 +2（12）

HP 28（8d6）

速度 30 尺

		调整	豁免			调整	豁免		
力量	8	-1	-1	敏捷	14	+2	+2	体质	
智力	10	+0	+0	感知	8	-1	-1	魅力	

技能 隐匿+6

抗性 暗蚀

易伤 光耀

感官 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 9

语言 通用语，地精语

CR 1/4（50XP）

特质 TRAITS

混乱集群 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个单位通过的通道。集群不能恢复生命值也不能获得临时生命值。和该单位共处同一空间的敌方单位攻击和豁免检定劣势。

迅捷 Nimble。可在自己的回合，以一个附赠动作来执行疾走动作。

动作 ACTIONS

集群弯刀。近战武器攻击：命中+4，触及 0 尺，单一目标。命中：11（2d6+4）挥砍伤害和 9（2d8）暗蚀伤害，或者当集群生命值等于或低于一半时 6（1d6+2）挥砍伤害和 5（1d8）暗蚀伤害。

集群短弓 Shortbow。远程武器攻击：命中+4，射程 80/320 尺，单一目标。命中：11（2d6+4）穿刺伤害，或者当集群生命值等于或低于一半时 6（1d6+2）穿刺伤害。

阴影集群

中型不死生物的大型集群，混乱邪恶

AC 15

先攻 +4（12）

HP 32（6d8+6）

速度 50 尺飞行

调整			豁免			调整			豁免		
力量	8	-1	-1	敏捷	18	+4	+7	体质	10		
智力	14	+2	+2	感知	10	+0	+0	魅力	8		

技能 隐匿+7

免疫 暗蚀 毒素 中毒、伏地、力竭、恐惧、束缚、石化、被擒、麻痹

抗性 强酸、冷冻、闪电、雷鸣；非魔法攻击所造成的 钝击、穿刺和挥砍

易伤 光耀

感官 强化黑暗视觉 120 尺，被动察觉 10

语言 -

CR 1/2（100XP）

附身集群 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个单位通过的通道。集群不能恢复生命值也不能获得临时生命值。和该单位共处同一空间的单位需要 DC16 魅力豁免成功，否则陷入失能，集群单位直接失败。

幽影隐匿。当处于微光光照或黑暗环境时，阴影集群为隐形状态。

日光弱点。当处于日光照耀下时，阴影在攻击检定、属性检定、和豁免检定中具有劣势。

动作 ACTIONS

力量汲取。近战 武器攻击：命中+6，触及 0 尺，单一生物。若命中： 16（4d6 + 2）黯蚀伤害，且目标的力量值被减少 1d6 点。若目标的力量值因此归零，则目标死亡。反之，这个属性值减损将持续直到目标完成一次短休或长