

王座 Throne

为一队 4-6 人的 10 级角色设计的冒险

作者：云生

关于王座。“王座”在万象无常牌中的牌面是一张王座上摆放着一个黄金王冠，在王座旁还依靠着一把锋利的宝剑。当你抽出这张卡牌时，你将会获得一处城堡的所有权。但这处城堡有多大？有着怎么样的防御和布局？现在里头住着什么，角色们又必须做什么才能保住它？这些都等待着你去揭秘。

模组简介。在本次冒险中出现的王座牌藏身于被遗忘的国度剑湾的光辉之城——深水城中，并始终作为整个城市的一部分。长久以来，依托于现实深水城的强大影响力，王座牌始终没有被发现，直到来自遥远国度的力量在深水城开始滋生。这些力量的代言人发现萦绕在深水城中，不断在命运轨迹中推动着深水城向前的力量，正是来自于王座牌，而如果他们能够利用这张万象无常牌，那么遥远国度中不可名状的恐怖，就能亲临这个世界。

此次来自遥远国度的恐怖，是一位叫做黄衣之王的旧日支配者，它与毕宿五有着奇妙的联系，而它的力量以戏剧的形式影响着王座牌。它首先影响了一个分离出来的夺心魔族群，在怪异力量的影响下，这个族群的噬魂怪快速地蜕变为一个主脑，接着它腐蚀了一个叫做安布罗斯的剧作家并开始深水城绘制黄印，构建一个剧中深水，在这个剧中深水，黄衣之王即将降临，并拥有整个深水城，而当黄衣之王彻底降临时，其力量也将彻底的侵蚀王座牌。

但由于怪异力量的影响，藏匿于深水城中的王座牌随之暴露，阿斯忒瑞亚和死刑囚徒都迅速的定位到了这张牌的位置，而深水城的公开领主莱拉·银手也注意到了在城市中潜藏的危机，王座究竟会落入谁手，是此次冒险中至关重要的部分。

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：“我已经定位到了王座的位置。但有一股邪恶的力量正在试图掌握这张卡牌用于他们邪恶的目的，如果他们成功了，那世界将迎来一场浩劫。冒险者们，我需要你们去回收这张卡牌，并帮助一位城主拯救她的城市”

阿斯忒瑞亚会举起浪客 Rogue。这张卡牌的光芒会包裹角色们，并将他们安全送达剑湾的深水城。

其他引子

如果你不想使用万象无常牌作为冒险引子，你可以参考以下方式，让角色们参与到这次冒险：

深水英雄。角色们帮助深水城解决了一场巨大的危机后荣归深水，为了感谢角色们对深水城做出的巨大贡献，黄昏剧院编排了话剧《深水城的英雄们》（代替《深水城之王》），并邀请角色们在两天后一起观看首映，但一场噩梦中断了角色们庆祝喜悦的心情，新的危机正在悄然滋生。

渺远呼唤。一出戏剧在角色们的梦中反复上演，而在今天这出戏剧竟然变成了现实，不知所措的角色们在脱离了梦境后接到了来自莱拉·银手的传唤，魔法女神告诉她，角色们将是解决这场深水城危机的关键。

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：

费伦剑湾的深水城，一座从深水港湾中崛起，环绕着宝剑海上高耸大山的城市，它被称为“光辉之城 City of Splendors”与“北地之冠冕 Crown of the North”。纵观整个费伦，这座大都会的财富、影响力与安稳性都是所有大城市的巅峰榜样。

但此时在你们眼中却并非如此。此刻你们在位于城堡区的一条街道上，周围的一切都显得破败不堪，毫无生机。在这里没有任何活物存在，天空似乎也被蒙上了一层薄薄的白雾，让人看不清楚。唯一显眼的是隐约在城市的东方伫立着一根通天高塔，一阵阴风吹过，街道上随风卷起一些泛黄的传单。

角色们会从剧中深水开始本次冒险，通过一次 dc12 的历史检定，角色们可以知道高塔的方向是死者之城，那里本没有这样的建筑。散落在街道上的是《黄衣之王》话剧即将演出的传单，地点位于失落之城卡尔克萨，上面的宣传画上绘着一个穿着黄色斗篷看不清面容的男人，站在一片断壁残垣之间仰望着天空中一颗逼近的黑星。

在角色们打算前往通天高塔或者其他地点时，一辆飞驰而过的马车经过角色们驶向深水宫的方向，车上并没有马车夫驾驶，在车内坐着一位全身被华丽服饰遮盖起来的人。通过一次 dc12 的历史检定可以得知，坐在车上的是一位身穿领主套装的蒙面领主。实际上它只是一种隐喻，是遥远国度古怪力量的引导。任何攻击蒙面领主或破坏场景的行为都会使得角色们离开剧中深水，并出现在现实深水相同的位置，且受到 3d6 点心灵伤害。如果角色们跟随蒙面领主来到了深

水宫，则会发现这位蒙面领主背对着角色站在一间有落地窗的房间中，当它转过身之时，剧中深水的一切景象均快速的化作飞灰，眼前的蒙面领主也变成了莱拉·银手的模样，角色们在此时来到了现实深水。

在任何时候角色们来到剧中深水的通天高塔时，请读出或描述以下内容：

这是一座石质的高塔，上面用深潜语篆刻满崎岖的文字，这些文字就如同有生命一般不断地从上至下爬进脚下的土地中。高塔耸入云端直至目所不能及之处，而在塔底一位身着银色斗篷，面带陶瓷面具的人正沉默地仰视着这座高塔。

通天高塔作为现实深水中篆刻黄印在剧中深水的映射，引导遥远国度的力量侵蚀深水城，不断完善剧中深水，直到黄衣之王降临的时刻。一位星之子先知 Star Spawn Seer 站在这里仰望着高塔，他是高塔的守护者，只要角色们不主动发起攻击，他便不会敌对。他认为王即将降临，而他看守的则是王降临走下的阶梯，当三个阶梯全部搭建完毕之时，王就将从遥远的卡尔克萨降临这里，这里也将成为王的领土，成为卡尔克萨的一部分。

如果高塔对应的黄印被解除了，那么对应的星之子预言者就将被摧毁，对应的高塔也将不会继续引导遥远国度的力量入侵现实。这个黄印需要通过一次 dc20 的解除魔法才能被解除，在侦测魔法下它将散发出咒法系的法术灵光。

剧中深水：

剧中深水刚开始在遥远国度力量的影响下建立。当第一根通天高塔竖起时，整个剧中深水就如同蒙上一层薄雾一般朦胧，所有的事物都像褪色了一样衰败斑驳，并且在这里没有任何生命的迹象。当第二根通天高塔竖起时，剧中深水开始出现陶瓷人偶，他们会拙劣地重复白天这座城市所发生的事情，当第三根通天高塔竖起时，剧中深水的一切都会变得十分真实，只有频繁出现的舞台特效和如同剧本般的唱段让人觉得怪异万分。三座通天高塔的位置成等边三角形。

任何如预言术、通晓传奇、短讯术的魔法都会因遥远国度的影响而被扭曲，得到《黄衣之王》剧本中的台词的回答，你也可以借鉴下方的剧本内容，选择合适的答案。

任何召唤性质的魔法、能力，都会因遥远国度的影响而被扭曲，创造出的生物将如同无生命的人偶一般无法指挥。

《黄衣之王》

沿着湖岸云霏破碎，双生之阳沉落湖陲，狭长的阴影降临在，失落的卡尔克萨。

奇异之夜升起黑星，奇异之月徘徊天顶，比奇异更奇异的是，失落的卡尔克萨。

许阿德斯引吭高唱，王的襁褓飘摇无常，无人能听闻

的歌声凋零在那，昏暗的卡尔克萨。

我的灵魂还能吟歌，我的声音早已殒毁，死而未颂者的泪水干涸，在那失落的卡尔克萨。

卡西露达女王在房中沉思；悼念她流逝的空白往日。她的幻梦惊扰了哈利湖水

湖中沉眠着古老的先知。许阿德斯的深处，双日缓落入平湖，黑暗在人们心中滋长，正如日影在湖面上伸长。

卡西露达女王在房中沉思，逼近的迷雾在她身边环伺，失落的卡尔克萨矗立雾中，在深渊中投射通天高塔之姿。

三座塔铸就王降临的阶梯，在高塔的中心王将于黑星上降临。

歌颂吾主，祂沉睡在遥远的群星上，祂关注着腐朽的人世间，愿黑星照常升起，愿黑星永不坠落



第一章：旧影残灯

推荐展开时间：第一天白天

深水宫

当角色第一次来到深水宫时，请读出或描述以下内容：

深水宫规模没有深水堡庞大，但依然拥有奢华的配备与装饰，许多大厅被政府官员、公会首脑和贵族作为举办会议和审理案件的场所。在宫殿的谒见厅，如果你收到邀请的话，也许可以同蒙面领主或公开领主会晤。您甚至能够在那里见到阿格哈荣从前坐过的古朴王座。此时在你们面前的则是一位身披白袍的金发女性，她摊开手欢迎你们的到来。

莱拉·银手不知道所谓王座牌的事情，但她知道遥远国度的力量在影响深水城，魔法女神已经给她的这位神选降下了指引，但无论银手怎么在现实深水中采取行动，都没有能够发现敌人的踪迹。于是她向阿斯忒瑞亚求助，希望能派一些真正有实力的人来处理这次危机，显然角色们刚刚经历的似乎就是危机的冰山一角，而且似乎只有角色们能够进入到所谓的剧中深水。银手希望角色们能根据线索去死者之城找那里的守墓人安布罗斯·永晓看看，他一直以来都驻守在死者之城，也许会知道发生了什么。

在谒见厅的桌子上摆放着《深水城之王》话剧演出的传单，以及给莱拉·银手的邀请函，演出时间是后天，地点位于城堡区的黄昏剧院。《深水城之王》是一部记载深水城从建立至今重大历史的鸿篇巨制，其以从阿格哈荣起的数代公开领主在任的重要事件为线索，为观众展现出这座光辉之城的历史厚重，其中大部分的桥段都是真实发生的事件，并进行了艺术性的改编。该剧目后天就将正式开展演，届时莱拉·银手也会出席这场盛大的话剧首映。但显然银手有更重要的事情需要处理，因此届时到场的将是银手的拟像。

人物志：莱拉·银手

魔法女神神选

阿娜马努·莱拉·银手生于风帽之年（谷地历 765 年），在女神密斯特拉的七个女儿中排行第五。七姐妹全都力量强大，青春不老，对奥术魔法情有独钟。

很久以前，莱拉统治着一个名为斯多南特的国度，被称为北地的女巫之王。后来，她遇到了凯尔本·奥罗桑并与之结婚，后者当上了黑杖，深水城的首席大法师。凯尔本死后，莱拉从公共事务中隐退，又在奥法瘟疫和大裂变后再度复出，但密斯特拉的死亡、重生和离开削弱了她的力量。

更多银手的信息可见《深水城：龙金之劫》

死者之城

死者之城是一座公园，里面点缀着陵墓。这里晚上会关闭，每个入口都有两名城市守卫的士兵（警卫 guard）负责把守。成功通过 DC15 的敏捷（隐匿）检定，角色可以在不被发现的情况下翻墙而入。

黄昏时分，数百只漂浮球 driftglobe 从城市的居住区赶来，聚集在死者之城里。它们在那儿过夜，黎明后再返回苏醒的城市——没人知道原因。安布罗斯·永晓爵士（守序善良人类泰瑟尔骑士 knight）是一位年迈的克兰沃（死亡之神）信徒。从日落到日出，他都在墓园巡逻，赶走盗墓贼，确保死者躺在墓中。趁着夜色潜入墓园的角色有 30% 的概率遇到他。如果被 he 撞倒，他会将他们送出墓园；如果他们拒不离开，他会通知城市守卫。

死者之城的守墓人，凯兰沃的勇士安布罗斯·永晓已经发现了哪里不对劲。在圣日开始的不久前，永晓按例关闭了所有通往半位面墓穴的传送门，但在这之后有一件事引起了他的注意，他发现位于道路尽头的公开墓穴不久前有被盗的痕迹，在检查过后他发现这里的尸体头颅竟然都不翼而飞，这让他警惕起来，并立即检查了无归者之家的情况，不出意料在那里也有着相同的情况，但圣日将近，他已经将这件事情告知了城市守卫，希望能尽快抓住盗墓者。但接连几日来都没能抓到罪魁祸首，这让一些守卫觉得犯人也许是利用了魔法的手段，但永晓觉得真相似乎要离他们自己更近一些。

当角色们来到死者之城时，这里正值凯兰沃的圣日，永晓正在对整个死者之城的死者做悼词，耶格祭司维克图斯·佩恩正在他的旁边辅助，但计划在凯兰沃圣日这天动手的，并非只有冒险者。

凯兰沃圣日：

在这天死者之城将对整个深水城的逝者进行大规模的悼念，祈祷他们在死后也能在死者之神的照看下找到安身之所，包括了重复吟咏低沉单调的圣歌、以及规律地将尘土洒到空地之上。而对于那些死后仍不愿离去的，也会在凯兰沃使者和守望者的帮助下，让他们前往朦胧之域。

因此这并不仅是一场大型的纪念日，更是一年一次的对死者之城可能出现的不死生物的大清扫，因此平时不对外开放的墓穴也会在今天敞开。

人物志：安布罗斯·永晓

死亡之神信徒

安布罗斯·永晓爵士（守序善良人类泰瑟尔骑士 knight）是一位年迈的克兰沃（死亡之神）信徒。在过去的岁月中，这位来自克兰沃的勇士已经让无数逝者安息，击败了数不尽的不死生物。在其身体逐渐衰老之后，他来到了死者之城，

为死亡之神奉献他生命中仅剩的时光，他知道自己也终将前往朦胧之域面见自己的神明，他只希望自己在有生之年能尽自己最大的努力，贯彻自己从一而终的信仰。

人物志：维克图斯·佩恩

被噬脑怪夺取了身体控制权的耶格祭司

这只噬脑怪所服务的主脑是一个受遥远国度影响的新生主脑，它只能依靠摄取已逝之人的大脑来维持生命，因此为了满足社群所需，一只噬脑怪被派出夺取了死者之城祭司佩恩的身体，并利用该身份盗取尸体的大脑。盗取行为已经持续超过了两周，佩恩会在深夜阿格哈荣雕像处将大脑交给社群的夺心魔带回巢穴。

在克兰沃圣日这天，城市的眼光几乎都被吸引在死者之城，因此这也是众多想实现自己目的的人动手最佳时机，又数个势力都已经布置好了计划，当角色们到达死者之城时，他们也将逐一粉墨登场。

死者之城反派行动表

D4 行动

- 1 被噬脑怪所彻底代替的维克图斯·佩恩在之前已经盗取了许多死者大脑用于维持新生主脑的需要，但为了让王降临，他们还需要一颗逝去的深水城之王的大脑。近 30 年以来只有一位深水城的领主被埋葬在这里，这就是他的目标。
- 2 一伙来自路坎斯的奥术兄弟会的人想要趁机偷盗位于贤者墓穴中宝贵的法术典籍和物品
- 3 珊娜萨会的特工想要盗取道路尽头的冒险者墓穴中的无人归属的财宝。
- 4 一伙米尔寇的信徒妄图对这场祭祀进行恐怖袭击，因为勇士纪念碑刻画的浮雕一直以来都对于他们是一种侮辱。

CD1 勇士纪念碑 Warrior' Monument

这是一座高达 60 英尺的令人印象深刻的石雕，描绘了三个男人和两个女人围成一圈，击倒巨魔、地精、兽人和野蛮人，他们都在向外跌倒。动荡之年之后，这座雕塑被翻新并魔法改造，增加了一个骑在狮鹫上的战士，在其它战士上方刺穿了一个米尔寇的仆从。

在纪念碑的某个角落篆刻着黄印，对死者的祷告正是在纪念碑前进行，而在祷告进行到一半时，米尔寇的信徒们就将发起攻击，处理完恐怖袭击之后，一次 dc15 的察觉检定可以发现在道路尽头有一伙人拿着包裹准备溜走。这个黄印需要通过一次 dc20 的解除魔法才能被解除，在侦测魔法下它将散发出咒法系的法术灵光。

CD2 路之尽头 Roads' End

这个小型墓穴是那些在城中去世的旅行者的最终安息之地。任何无人认领的财产都会与他们的遗体一起埋葬（扣除任何未偿债务，包括葬礼费用）。这个墓穴一直是盗贼频繁的目标，通常是跟随关于富有冒险者与大量魔法和黄金一起埋葬的谣言。

在道路尽头则有着坟墓被盗的痕迹。一伙珊娜萨工会的人打算在这里行窃，他们并不是尸体盗窃案的真凶。他们原本就计划在凯兰沃圣日这天行窃，这里的坟墓确实被挖开了，但是挖开墓穴的人并没有拿走财宝等物品，于是他们进行了二次盗窃，将死者的财宝盗走了。

珊娜萨工会的人在死者之城偷听到了有人讲盗贼黑话，一伙法师装扮的人说自己会搞出一些动静让后偷走贤者墓穴中的珍贵典籍，这让珊娜萨工会的这伙人大喜过望，因为他们只需要在所谓的“大动静”之后，扯着大家的目光都被吸引之时，偷走原本计划中要盗窃的路之尽头的财宝盗走即可，而更加意外的是，坟墓竟然已经被挖开过了，这让他们觉得一定是他们的头目珊娜萨显灵，珊娜萨不愧是深水城的地下王者。

CD3 贤者之厅 The Hall of the Sages

这是一个为智者准备的特别墓穴——一个只有大约八十位智者安葬在内的小型、尘土飞扬的墓穴。一些非法宝藏猎人对它感兴趣的是许多智者最珍贵的书籍和卷轴被与他们的骨灰一起埋葬于此地的谣言（一个由莱拉等人维持的假谣言，用来引出被禁止的学识的经销商）。

此时奥术兄弟会的法师们正在试图带走贤者之厅存放的珍贵书籍和卷轴。他们已经在无归者之家布置好了无害的绿色烟雾，并计划在圣日最高潮的时候释放它。如果进展顺利，人们的眼光将被无归者之家的情况所吸引，而此时他们就可以趁机盗取贤者之厅内部珍贵的书籍，虽然他们还不知贤者之厅的典藏只是一场骗局。

当祷告进行到一半的时候，米尔寇信徒造成了意料之外的骚动，但此时无疑也是这些法师行动的好时机，他们留下了一位法师在外看守，剩下的则都趁机进入了贤者之厅。但他们在解除墓穴的防护魔法上花费了太多的时间，导致骚乱结束的时候，他们还没能拿到想要的东西。为了争取到更多的时间，安放在无归者之家的烟雾还是被启动了。如果在接下来的 10min 内角色们没能抓住这群法师，那么这群法师将带走位于贤者之厅的赝品魔法书以及毫无用处的卷轴。

CD4 领主之憩 Lords' Respite

这个小型的黑色大理石墓穴是那些希望以国家礼仪安葬的领主的最终安息之地。它正面有三面是公开领主的雕像

——阿格哈伦（北面）、拜伦（东面）和莱斯特廷（南面）。西面没有雕像，但有一个看似由与领主头盔 Lord 's helms 相同的烟状材料制成的门，这阻止了任何人看到或进入墓穴内部。在过去的三十年里，只有一个领主被埋葬在这里，所有埋葬的领主的身份即使在死后仍然是秘密，因为安葬在这里的尸体都穿着完整的领主礼服。

在接二连三的事情发生之时，佩恩的计划也开始了，他前往了领主墓穴，并用自己的守墓人身份进入了传送门，耗尽了所有的三环法术位打开了棺椁，割下了尸体的头颅，装进了次元袋准备在晚上交给前来接头的夺心魔。

角色们能否阻止他取决于他们是否对佩恩已经产生过怀疑，如果放任佩恩的行动，那么佩恩将顺利的得手，并在晚上把头交给夺心魔。当角色们怀疑佩恩时，他会否认自己的罪行，极端的情况下他会释放隐形术逃跑。

CD5 无归者之家

这是一个巨大的陵墓，有一排低矮的台阶通向它高大的金属大门。阿纳卡斯特的传送门（入口大厅尽头的一个由不透明的能量充填的拱门）通向一个看似无尽的地下洞穴迷宫。城市付钱给蜡烛商&点灯人公会，以照亮这些洞穴。这里安葬着所有不值得或不拥有其他墓穴的一角的深水城死者。如果他们的名字为人所知，他们的名字总是会被刻在安放他们骨灰的洞穴上方的岩石上。

绿色的浓雾正源源不断地从陵墓之中向外蔓延，这是奥术兄弟会为自己行动所做出的转移注意力的小把戏，但是伴随着米尔寇尸从的恐怖袭击，这里无疑变成了更加可疑的地方。进入浓雾中通过一次 dc16 的察觉或调查检定，可以发现浓雾来源是一个云雾香炉，用一个动作可以将它关闭，一次 dc12 的历史检定可以发现这个香炉的款式来自陆斯坎。

图恩会在夜间巡逻的时候盗取尸体的头，并把它们放在次元袋中，并在第二天的深夜在阿格哈伦雕塑处将死者大脑交给前来死者之城对接的夺心魔。因此此时无归者之家的一部分坟墓也有被挖掘的痕迹。

CD6 阿格哈伦雕塑 Ahghairon' s Statue

这座高大的大理石雕塑极其逼真地描绘了这位有胡须、穿长袍的法师，就像他在七十岁（他的全盛时期）时的样子。阿格哈伦站在同心台阶的顶部，面朝西方，双手伸展，指向他周围的深水城，脸上带着微笑。台阶在夜晚被一排排火把照亮，是白天最受欢迎的会面地点。

在夜晚时分夺心魔会来和佩恩接头拿走他们所需要的领主大脑，即使在佩恩被捕、逃跑的场合，接头也仍会发生，而佩恩也会冒险回到死者之城，二者没有联络的手段，午夜在雕像相见是唯一的联络手段。一旦夺心魔拿到了领主头颅，就会以最快的速度穿过下水道，通过心灵泥沼返回地底巢穴。

WATERDEEP AT NIGHT



第二章：午夜梦回

推荐展开时间：第一天深夜

在角色们都宣布长休之后，他们便会被拉进剧中深水，即使角色们安排了轮流守夜你也不必担心，被拉入剧中深水就如同在第一天白天，还在清醒的角色会感觉周围的一切都在飞速的褪色衰败，而所有的npc都如同被重塑成了陶瓷人偶一般脸谱化，他们开始拙劣地重复白天所做的事情，这里并没有代表角色们的陶瓷人偶。如果某些事件角色们在白天的参与过，那么他们的部分将会被跳过。

此时除了屹立在死者之城的通天高塔之外，在深水城在大街上还会漫天飞舞着《黄衣之王》话剧的传单，演出的地点被改成了“卡尔克萨，城堡区黄昏剧院”

雾滩

雾滩上毫无章法地排列着用旧船木板制成的危房，里面住满了困顿不堪的深水城居民。不少建筑在去年的大火里化为灰烬。其中一些已经重建，剩下的那些却损坏到了无法修复的地步，被无家可归的孩子和老鼠当成没有屋顶的窝。

雾滩是码头区的一个破旧街区，散发着鱼腥和木材烧焦的臭味。一年前多一点，一场大火横扫了整个街区，现在大部分建筑都是烧焦的残骸，（顶多）再加上船帆做成的屋顶。码头上摆满了鱼竿和渔网，在冬天，15尺深的海水结了厚厚的冰。

此时的雾滩正在重复白天这里发生的事情。邪教徒安布罗斯和一只夺心魔率领着一伙寇涛鱼人和死惧刑徒在雾滩发生了械斗，为首的寇涛鱼人穿戴着重甲和盾牌，并用盾牌释放了心灵震爆，在一番苦战之后，寇涛鱼人和死惧刑徒都死伤惨重，仅有安布罗斯一人活了下来并潜入了水下，将一大袋财宝交给了栖息在沉船处的深龙，并让他阻止其他人靠近沉船，接着她在一艘沉船处刻画了黄印，随后通过城市排水管道回到了黄昏剧院。

在战斗发生后，附近建筑中的一位宝藏猎人溜了出来，并将双方尸体身上的装备与物品全部私藏了起来，随后守望者前来处理了这里的尸体并对这位宝藏猎人做了笔录，但宝藏猎人隐去了她从这些死者所拿走的东西。

D1. 葛琳达的住所

一个发了疯的宝藏猎人住在这里，她的名字叫作葛琳达·加洛斯（混乱中立女性伊路斯克人类魔法师mage，使用通用语、矮人语、半身人语和地底通用语）。她摇摇欲坠的破屋里有一张没铺的床、一座炼金台、一个小火炉、一个衣帽架、一张桌子、一个凳子、一把破破烂烂的坐垫椅、一个

洗手盆和一只上锁的水手储物箱，箱子上有一个守卫刻文glyph of warding。葛琳达拿着钥匙，而且，如果抬起箱盖的人不是葛琳达，刻文将立即触发爆炸符文的效果（参见《玩家手册》中的法术描述）。箱子。葛琳达的箱子里放置着她从死去的寇涛鱼人祭司身上扒下来的一套心灵外壳护甲Mind Carapace Armor和远视之盾（参考5e不全书夺心魔法物品），与普通的远视之盾不同，这面远视之盾上镶嵌着一颗夺心魔的眼睛，上面仍在发挥作用的灵能信号可以打开通往夺心魔巢穴的心灵泥沼。

D2. 葛琳达的装置

只要葛琳达没用她的夸力许装置apparatus of Kwalish在深水湾里寻找宝藏，她就将这一装置放在此处。每当此时，装置都浮在一个封闭的船坞里。一扇水下金属门通往船坞外的深水湾，却被一道铁闸从内侧锁了起来。装置可以自动抬起铁闸；成功通过DC20的力量（运动）检定的生物也可以从内侧抬起它。

借走装置。葛琳达允许角色们借走她的夸力许装置apparatus of Kwalish，条件是必须先用装置在深水湾底寻宝，并将他们找到的宝藏分给她一半。

D3. 水下沉船

在水下是从一艘沉船中矗立的通天高塔，一位身穿银色斗篷面戴陶瓷面具的人站在水面上抬头仰望着高塔。在水下，无数漆黑怪异扭曲的能量正如触手一般，从沉船的内部向外放射。

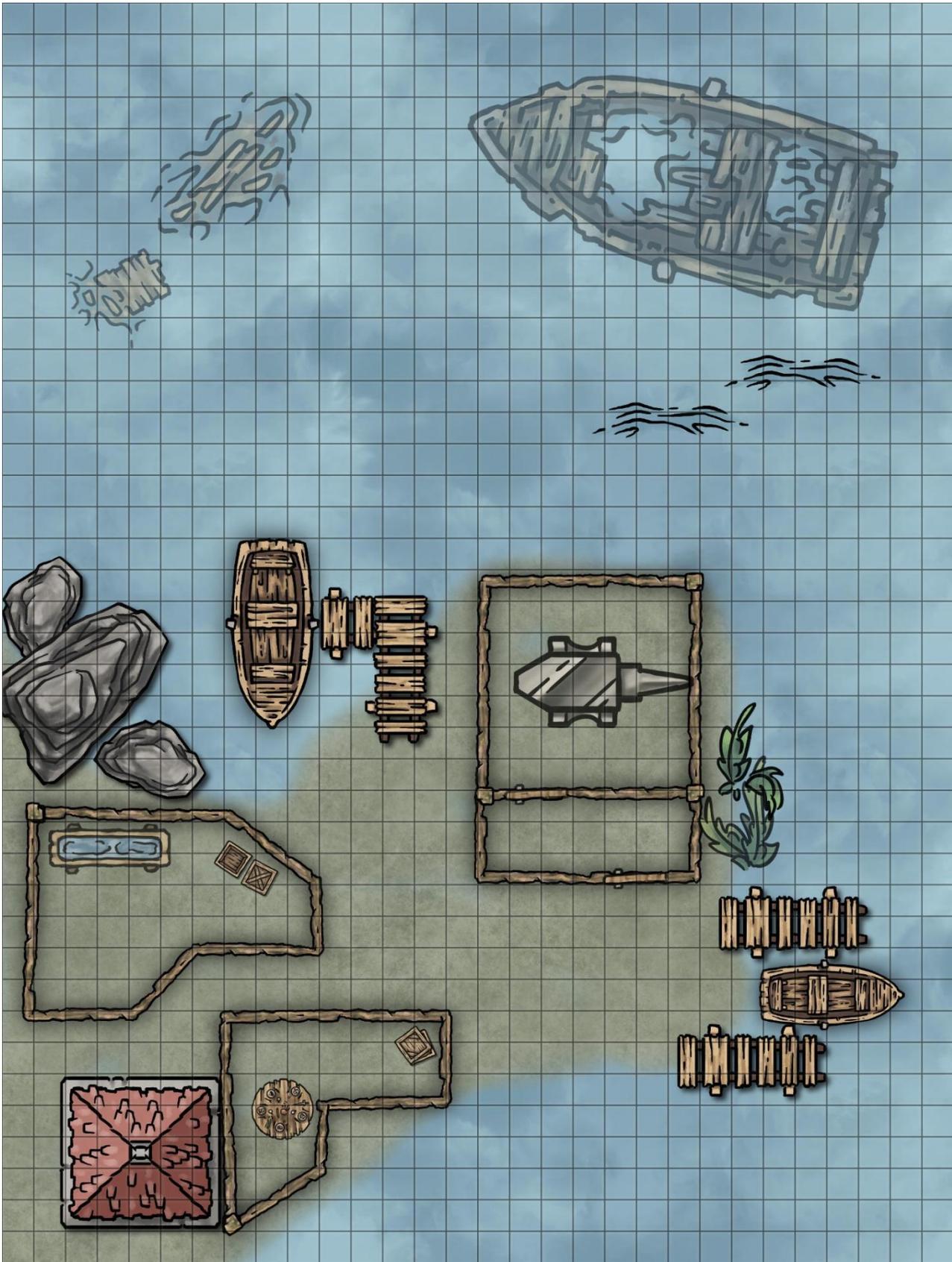
守候在这里的是一位星之子先知，向外放射的黑色能量代表着遥远国度正在通过通天高塔不断入侵着现实世界。这艘沉船已经成为了一条成年深龙阿多尼斯·梦魇的巢穴，巨龙游曳在沉船附近守护着自己的宝藏。

宝藏：沉船的内处存放着阿多尼斯的宝藏，里面共计有价值3000gp、2600sp、3000cp的财宝与艺术品。

人物志：

葛琳达：宝藏猎人

葛琳达·加洛斯是一位对于宝藏有一种病态追求的人类魔法师，她始终认为走向人生巅峰的唯一方式就是飞来横财，这同时源于她失败的魔法生涯——不敬术士，以及失败的创业经历——一家魔法物品商店。她逐渐明白一位普通人凭借自己的努力是没有用的，只有获取宝藏才能一飞冲天，于是她倾尽家财购入并改造了一台夸力许装置用于寻找海中的宝藏。幸运的是她确实发现了宝藏，不幸的是宝藏的拥有者是一条成年深龙。



阿多尼斯·梦魇：成年深龙

一条深龙在沉船这里安家，并将其作为自己的巢穴，由于阿格哈荣之塔的效果，任何龙类都不能进入深水城，于是阿多尼斯在深水城附近的海域游走，期待能从意外触礁的沉船中发现宝藏，但他对光辉之城有着更多的期待，他希望能在水下找到一条通往深水城的通道，以便于加入获取传说中巨额龙金的竞争中。关于巨额龙金详见《深水城：龙金大劫案》。他没有什么善恶观念，只要能给他足够大的利益，他就可以成为任何人的朋友。

黄昏剧院

黄衣之王的信徒安布罗斯正在这里排练话剧《黄衣之王》，她的大作即将创作完毕，而这完美的作品也将献给她的宗主。当角色们来到这里的时候，她也显得十分的意外，但角色们显然是这出戏剧中不该出现在这里的演员，她会指挥她手下的秘偶对角色们发起攻击，当局势处于劣势的时候，她会使用精妙任意门逃离战场。剧院内一共有 5 个秘偶。

人物志：安布罗斯·比尔斯

黄衣之王的邪教徒

一位痴迷的剧作家，她的理想是创造一部鸿篇巨制，但奈何许多作品在发表之后都石沉大海。强烈的欲望引起了黄衣之王的注意，他诱导安布罗斯成为了信徒，并允许她为自己创作一部传世戏剧，这部戏剧不仅能让安布罗斯实现自己的愿望，更能创造一个新的乌托邦，所有人都会沉迷在戏剧的世界，而她会是最伟大的剧作家。

安布罗斯的计划分为以下几步，首先他们需要在现实深水城绘制腐蚀标记，这三个标记分别位于，死者之城、知识之泉、雾滩。她有一些帮手，但这些帮手需要隐秘的行动，不然会被银手、黑杖或者其他人所预料到这样的阴谋，她的帮手是一群夺心魔，这个社群的夺心魔主脑已经病入膏肓，他们不得不相信安布罗斯所说，帮助它们前往另一个世界——一个叫做卡尔克萨的世界。

第一个腐蚀标记的绘制是最为艰难的，这就如同在一个容器上开一个孔，但只要第一个孔被打开了，后面的行动就容易多了，因此在冒险者到来的第二天安布罗斯会在雾滩绘制完成第二个黄印。为了保护绘制的腐蚀印记不被破坏，或始终在安布罗斯的监视之下，她在这三个地方分别有一些帮手，死者之城——守墓人维斯图雅（被噬脑怪夺舍），雾滩——深龙，而知识之泉是安布罗斯最难拿下的一个区域，因此在冒险过程中，此处的腐蚀印记才会被绘制。

安布罗斯·比尔斯

中型类人，守序邪恶

AC 15

先攻 +3 (16)

HP 95 (11d8+40)

速度 30 尺

		调整	豁免		调整	豁免		调整	豁免		
力量	11	+0	+0	敏捷	16	+3	+3	体质	16	+3	+3
智力	11	+0	+0	感知	16	+3	+7	魅力	20	+5	+9

技能 表演+9，欺瞒+9，洞悉+7

抗性 心灵，寒冷

免疫 魅惑

感官 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 13

语言 通用语，精灵语，地底通用语

特质 TRAITS

思维之盾。除非获得你的允许，否则你的思维无法被心灵感应或者其他手段阅读。此外你还具有对心灵伤害抗性，且每当一个生物对你造成心灵伤害时，该生物将受到与你相同的伤害。

精妙施法 (2 次/日)。施展一个法术时，你可以无视该法术施法必须的言语成分和姿势成分。

苦痛魔爆。施展魔能爆 eldritch blast 时，你可以将魅力调整值加到其每次命中所造成的伤害中。

施法。安布罗斯作为 11 级施法者，其施法属性为魅力（法术豁免 DC 17，法术攻击命中+9）。安布罗斯可随意施展易容术，且习有以下邪术师法术：

戏法（随意）：魔能爆、神导术、次级幻影

5 环（3 法术位）：突触静止、守卫刻文、任意门

1 次/日：群体暗示术

动作 ACTIONS

多重攻击 Multiattack。安布罗斯使用三次魔能爆。

魔能爆 (戏法)。远程法术攻击：命中+9，施法距离 120 尺，单一生物。命中则造成 10 (1d10+5) 点力场伤害。

反应 REACTIONS

闪光结界 (2 次/日)。当一个生物对你发动攻击检定时，你可以用你的反应迫使该攻击检定具有劣势。如果该攻击检定失败，则你直至你下一回合结束前，下一次对该生物发动攻击检定时具有优势。

第三章：按图索骥

推荐展开时间：第二天白天

深水宫：死惧刑徒

在第二天白天，一伙死惧刑徒凭空出现在了深水堡中，并袭击了银手。如果角色们在第二天一早去找银手汇报的话，那么他们也会参加到这场战斗中，如果没有那么他们会在中午收到银手被袭击的消息。死惧刑徒的队伍有 1 个剑下鬼指挥官、2 个幽魂和 4 个剑下鬼武者。

人物志：死惧刑徒

由于王座牌在未被抽出之前必须是一座无人占领的城堡，因此为了保证其产权的所有性，王座牌本身不能被用任何手段所侦测到，但来自遥远国度的侵蚀使得王座暴露在双方眼中，阿瑟力克知晓了王座牌的所在，而死惧刑徒同样也是。

但他们显然被目前的状况弄昏了头，他们首先错误地认为被遥远国度影响的邪教徒安布罗斯是王座牌的持有者，并在雾滩与他们展开了一场战斗，随后又认为莱拉·银手是王座牌的持有者，对其进行了一场袭击。事实上，从某种程度上讲二者确实都是王座牌的持有者。在故事的最后他们被遥远国度的怪异力量彻底弄晕了，他们认为王座牌中的每一个人都是王座牌的持有者或是王座本身，于是他们无差别地开始攻击每一个人。

雾滩

雾滩的宝藏猎人有着从寇涛鱼人身上获得的灵吸怪装备，其中包括一面远视之盾，上面用灵吸文记载着夺心魔巢穴的位置。

宝藏猎人一直以来都在使用她的夸力许装置进行着深海作业，以期望能从海中打捞出一些可能的沉船财宝，她近期确实发现了一艘新的沉船，但是却被一条将那里作为巢穴的深龙阻碍了探索的脚步，正当她苦思冥想如何绕开这条深龙拿到自己应得的回报之时，两伙人在她家门口械斗了起来，并以两败俱伤结束了这场战斗。于是，在确认过周围没有安全后，她快速的扫荡了双方遗留下来的装备和物品，作为自己这段时间的收货。但是这些物品都有些奇怪，宝藏猎人还在研究它们究竟都有什么用处，好卖出个好价钱。

黄昏剧院

黄昏剧院是位于下城区的最多能容纳 700 位观众的一家剧院，它的名字得益于其独特的建筑设计，在黄昏时分，自然光线将从观众席褪去而舞台则笼罩在余晖之下，因此每天的黄昏场，都会上映剧院本月最受好评的剧目，而近日在黄昏场都没有剧目上演，整座剧院都在为即将演出的《深水

城之王》做着最后的准备。

当你们站在这家剧院面前时，最显眼的就是位于剧院顶部的一个巨型日晷，在阳光的照射下它投出长长的影子映在剧院的墙壁上，而墙壁上则张贴着今日会上演的所有剧目，日晷的影子如同一位身着黑纱的舞者，在日光的移动下于剧目之间翩翩起舞，直至黄昏的来临。

《深水城之王》的话剧正在黄昏剧院中排练，因为时间紧迫，在第一天角色们很有可能去调查这里。这里正是本次冒险幕后的根据地。安布罗斯此时并不在黄昏剧院，她作为编剧在演出前一天不见了踪迹，让整个剧院的工作人员都有些不安，但毕竟演出即将开始，现在他们也只好硬着头皮彩排。而安布罗斯此时正在进行她计划的最后一步，即在知识之泉完成最后一个黄印的绘制。

《深水城之王》是一部由安布罗斯创作的记载深水城从建立至今的鸿篇巨制，其以从阿格哈荣起的数代公开领主在任的重要事件为线索，为观众展现出这座光辉之城的历史厚重，其中大部分的桥段都是真实发生的事件，并进行了艺术性的改编。该剧目明天就将正式公开展演，届时莱拉·银手也会出席这场盛大的话剧首映。

A1 大厅

此时大厅处摆放着历史黄昏剧院所上演的剧目，例如《于石缝中生长》、《画家之死》，但《深水城之王》的海报占据了大厅的绝大多数宣传，以及剧院的顶流“东方红”的全体成员合照。

人物志：

东方红：东方红是一伙主要由半身人组成的话剧团队，他们所编排的话剧始终带给人欢声笑语和对生活的希望，他们十年磨一剑创造出来的《于石缝中生长》在黄昏剧院上映后，反响非常。前不久剧院的老板向他们介绍了一位新编剧安布罗斯女士，这位女士带来了《深水城之王》这出话剧，并希望由东方红作为主演。这出话剧描绘的深水城筚路蓝缕建设的历史打动了他们，因此他们接下了这个重任。

《于石缝中生长》是一则励志故事，讲述的是一个勇敢的狗头人与奴役全族的红龙抗争并最终解放全族的故事。

A2 售票厅

一位精灵女性正在这里卖票，《深水城之王》的预售票已经全部售空，而黄昏剧院也没有正在上演的其他话剧。通往舞台的道路被拦了起来，角色们没有正当理由，守在门口的两位老兵会拦住角色。通过一次 dc18 的魅力检定可以让老兵让开道路，在拥有任何银手的证明的情况下，该检定 dc 降低为 10。

A3 观众席

黄昏剧院能容纳 700 位观众，而此时的观众席并没有任何观众。

A4 控制室

控制台可以用来控制舞台的灯光和音乐，负责控制台工作的是一位叫做布鲁诺·金杯的矮人，他在控制室按照台本完成《深水城之王》的彩排，但他喝多了，手中拿着一个酒壶，灯光和音效也都放错了。

A5 舞台

在舞台上一群半身人正在排练着一出话剧，伴随着饰演莱拉·银手的演员站在演讲台上张开双臂说道“深水城，容不下任何一个贪污枉法的城主！”一阵滑稽的音乐响起，伴随着迪斯科灯球一般的灯光。“错了！金杯你的灯光和音乐全错！你的脑子里装的都是浆糊吗！”。“不，是酒精”莱拉·银手这么说道。

此时在舞台上正在进行着《深水城之王》的彩排，但是彩排进行的并不顺利，这不仅是由于布鲁诺·金杯喝醉了，更是因为这出话剧的编剧今天不见了踪影，因此东方红只能自己指导自己，并祈祷神祇的保佑，祝他们能顺利完成演出。

A6 走廊

一位叫做霍克·巧手的东方红的道具师半身人正在这里收拾着他们之前剧目的道具，里面包括狗头人面具以及一条巨大的木质红龙雕像，这些道具都出自《于石缝中生长》，但现在已经不被需要了。

A7 休息室

黄昏剧院的工作人员几乎没有人在休息室休息，演出迫在眉睫，时间紧任务重的情况下几乎所有人都在舞台待命，安布罗斯的房间位于右边最里面的房间，门被锁住了，通过一次 dc12 的巧手检定可以撬开门。

安布罗斯的休息室几乎没有什么值得注意的东西，一张书桌，整齐摆好的各种关于剧本写作的参考书以及手稿放在上面，唯一值得注意的是角落里放着一个保险箱。安布罗斯在剧中深水遇见角色们之后，就深知自己已经暴露，于是她收拾好了全部的东西离开了黄昏剧院，并在自己的房间里故意留下一个保险箱给角色们一个小礼物。

保险箱内部只放了一册卷轴匣，而卷轴匣的里面装着一张穿过深水城地下管道前往夺心魔巢穴的地图，而卷轴匣上被施加了一个守卫刻文，一旦卷轴匣被打开，存储在守卫刻文中的 5 环的突触静止将被释放，同时伴随着安布罗斯的声音在心头响起“我们的英雄想要阻止邪恶反派的阴谋，于是他们站在了舞台之上，这很有趣，一场精彩的戏剧总会有对弈双方，英雄们会成功阻止危机吗，让我们拭目以待”。



第四章：帷幕之下

推荐展开时间：第二天夜晚

夺心魔巢穴

夺心魔巢穴位于深水城地下，幽暗地域靠近疯法师地城的地方，一只被黄衣之王影响的噬魂怪，由于灵能信号的不同，选择离开原来位于疯法师地城第 17 层的主脑，并向外撤离了一段距离在那里安了家，由于新的巢穴刚搬迁不久，并且跟随噬魂怪离开的夺心魔仅有 3 个，所以巢穴内的夺心魔设施还并未配备齐全。在那里夺心魔们征服了一群寇涛鱼人，并驱使他们成为了自己的仆人。

U1. 穿越心灵泥沼

穿过曲折的下水道系统，在转进一处洞穴又向下不知走了多久之后，你们眼前出现了一处绘有深紫色符文的石壁，上面用灵吸文篆刻着零散的文字“肉身不过是思想的皮囊，我们终将无处不在”

位于地底的传送门与奥术传送门不同，这是一个灵能传送门，只有具有同频的灵能信号才能穿过这道传送门，例如一位思维活跃的夺心魔，而另两件可以让角色们通过传送门的道具分别是安布罗斯的魔法书——书皮镶嵌着一颗夺心魔眼球，以及寇涛鱼人首领的远视之盾。将远视之盾对准石壁，上面的符文化和文字将逐渐流动旋转，并最终形成一片紫黑色的漩涡打开通往夺心魔巢穴的心灵泥沼。

穿过心灵泥沼对于没有灵能的人是一项极度痛苦的事情，他们的思维将被漩涡拉扯，角色们需要通过一次 dc15 的感知豁免，失败受到 6d6 心灵伤害，并增加一级力竭，成功伤害减半，任何有心灵抗性的目标不会被影响。

U2. 寇涛鱼人的营地

一伙寇涛鱼人聚集在这里，他们前不久被来到这里的噬魂怪所征服，几乎没花多少时间，寇涛鱼人们就开始相信一位叫做黄衣之王的神明将指引他们走向辉煌。

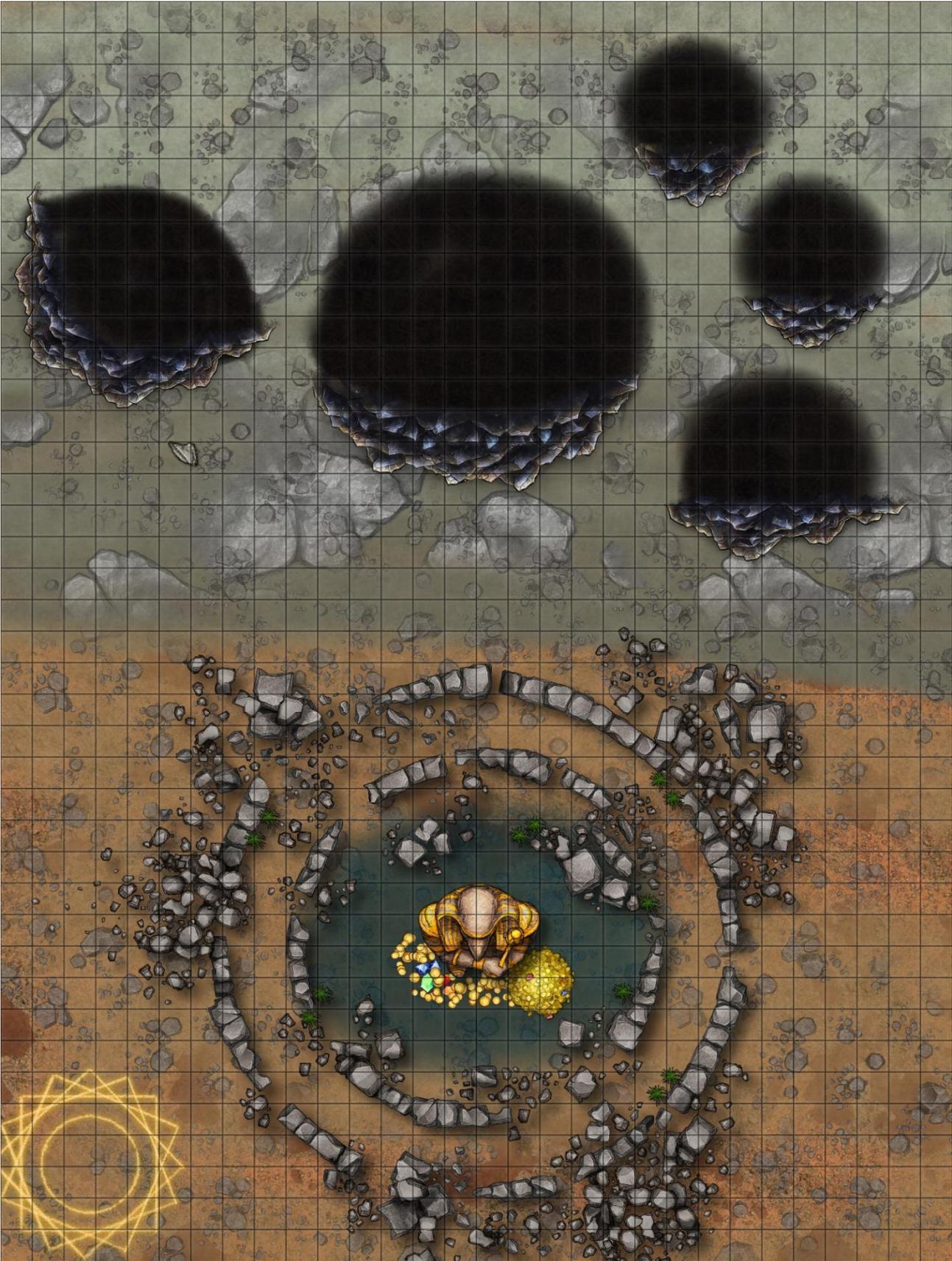
一个类似神像的建筑位于营地的这片洞穴空地的中央，几根木桩靠在一起，支撑着一只展开的鲑鱼尸体，就像是一个兜帽和斗篷，鱼身上铺着两只章鱼的尸体，章鱼的触手被伸展成特别的形状，再用钉子固定住，再在上面涂上深深浅浅黄色的染料。整个神像散发着腐臭，而圣坛底的基石已经被血染成黑色。

六名寇涛鱼人 kuo-toa 在营地工作，其中有 1 名寇涛执鞭者和 2 名寇涛监督。工作包括打扫卫生和安排祭品，他们都知道在神的孩子（夺心魔）和神的使者（安布罗斯）的带领下，他们营地最厉害的一批族人踏上了迎接神降临的征途，他们为之自豪。

他们见到角色们时会大声询问他们的身份，是不是黄衣之王的子民，一次 dc12 的欺瞒检定就可以轻而易举的骗过这群鱼人。他们称空地上方的岩壁洞穴是神子居住的地方，他们可以轻而易举的浮空飞到上面去。

宝藏 Treasure: 在神像的下方堆积着寇涛鱼人这些年来积攒的财富 1,000cp, 500sp, 290gp, 一条绣着蜘蛛图案的蚕丝手帕价值 25 gp, 三枚蓝铜矿宝石每个价值 25 gp, 还有一条有蜘蛛图案的银质短项链价值 30 gp。





可选遭遇：超位面地精兰道姆

兰道姆（中立邪恶，数据见附录）是位面旅行者，到各个位面抢劫财宝。他的出现在这里目的是获得寇涛鱼人堆积的财宝。他还会出现在《万象无常牌模组集》的其他模组中。

如果冒险者的被动察觉大于或等于 14，冒险者会发现有一只寇涛鱼人看起来并不对劲，似乎是一位地精假扮的。如果冒险者拆穿他的伪装，他会逃跑并留下一句：

“我还会再回来的！”

U3. 主脑休息池

一个巨大的洞穴位于崖壁中，而里面放置着一个盐水池，一个巨型的大脑浸泡在盐水池中，上面光滑的纹路不断起伏，一层淡黄色的玻璃状物质将它和你们隔离开，随着你们的出现，你们脑中想起了一个声音“你们是谁”

这层物质是主脑释放的力场墙可以阻挡除了灵能外所有攻击。此时主脑正在这里等待着飞升的时刻到来，它只有 105 的 HP，并且没有足够的夺心魔手下保护它，因此他会尝试欺骗角色们，并声称自己被安布罗斯所囚禁在这里，不知道安布罗斯在何处。由于主脑是用心灵感应，普通的洞悉无法识破它的谎言，但一次侦测思想能够看破它的谎言。

人物志：新生主脑

在黄衣之王力量的影响下，原本噬魂怪的灵能信号不断地膨胀变异，很快的就蜕变成了一个主脑，但是这是一个发育不全的主脑，甚至是一个病态的主脑，因此夺心魔社群需要用死者的脑子来供养它，让黄衣之王降临在深水城是目前主脑唯一的目标，因为随着黄衣之王的逼近，它的灵能信号愈发的强大，它终将脱离肉体的束缚变为一个纯粹的精神存在。

U4. 脑库

这个洞窟中开辟了数个壁龛，零零散散的摆放着一些玻璃罐，里面是泡在绿色液体中的大脑。在洞穴中密密麻麻的篆刻着灵吸文。

那些在某些方面上特殊的大脑会被保存在一个社群的脑库中。在这里，夺心魔继续更深入地进行它们的研究。如果在第一章中夺心魔成功的将蒙面领主的大脑带回，那么它也将被存放在这里。墙壁上用灵吸文记录着《黄衣之王》剧本内容。

U5. 夺心魔房间

社群的每一个成员都有权自己拥有一个单独的房间或一小组房间，并且利用这些空间进行自己的研究。

U5-a: 在这个房间摆放着一些生物标本，包括寇涛鱼人、泽地熊人、灰矮人等身体器官。

U5-b: 在这个房间摆放着数把乐器，以及一个闭着眼睛的半身人的头颅，这是一个特制的八音盒，只要按下它的鼻子他就将开始唱歌。

U5-c: 在这个房间摆放着各种武器和魔法物品，一个失去双眼的夺心魔在这个房间中进行着有关灵能武器的研究，它的感官调整为盲视 10 尺。它的双眼被用于安放在安布罗斯的魔术书以及远视之盾上。

宝藏: 一把心灵之刃、一把心灵之鞭、一副剥皮爪、一件生存覆甲。

知识之泉

具有跳跃性思维的 pl 也许会根据前两座通天高塔的位置，大胆的推断出安布罗斯的下一个目标是位于城堡区的知识之泉，但放弃眼前的线索转而在有限的时间内进行一个可能毫无所获的探索，是一个极具冒险的决策。但这无疑也是跑团的魅力之一，选择这条道路的角色们会提前中断安布罗斯的计划，黄衣之王的降临将被完全的破坏，而位于幽暗地域的主脑将成为角色们最终要面对的威胁。

安布罗斯将自己易容成了当天负责清扫知识之泉全知之眼的侍僧，并将之前的侍僧塞恩悄悄杀害了，并将尸体拖到了后巷，丢进了下水道中。在清扫全知之眼的时候，安布罗斯隐蔽的刻下了第三个黄印。

从入口处走进大厅，这是一个由石墙组成的入口室，有三层楼高。里面矗立着一座用绿色大理石雕刻而成的强大的欧格玛雕像。他被描绘成一个肌肉发达的裸体男子，留着很长的头发和胡子，摆出似乎要起飞的姿势。离地面超过 25 英尺 (7.6 米)，他的伸出的左臂紧握着一幅金色的卷轴，

在大厅的两侧雕像后面，有两组双门，它们本身有两层楼高。这些都通向大图书馆，它整整占了四层楼，其中包括一个用于写作和复制手稿的抄写室。

N1. 下水道的尸体

来到知识之泉的角色通过一次 dc15 的察觉检定可以发现有一条隐蔽的血迹顺着建筑侧面不常用的小门一路拖拽进了无人街道的下水井盖，揭开下水井盖就可发现已经死去的侍僧塞恩。

N2. 全知之眼

一个水晶制的迪奈尔圣徽雕像伫立在大厅的中央，晶莹剔透的蜡烛与眼睛映射出无数求知者的面庞。在四周摆满了书架，来来往往的读者正在书架中穿梭寻找自己心仪的知识，一位侍僧正在雕像的后面清扫。

此时安布罗斯正扮成塞恩的样子在此处绘制黄印，如果她的行径被戳穿，那么她将在在此死战，因为这将是一切计划中最后的一步，不容放弃。

第五章：演出开始

推荐展开时间：第三天白天

如果角色们没能在知识之泉阻止安布罗斯的行动，在第二天午夜，第三座通天高塔将在知识之泉处升起，届时剧中深水的一切都会变得十分真实，只有频繁出现的舞台特效和如同剧本般的唱段让人觉得怪异万分。随着时间的推移现实和剧中深水将不断地重叠，甚至时间的流速在此时也变得并非常理，角色们将在这种快速转变中于黄衣之王的化身展开决战。

知识之泉

剧中

一位黑色礼服的女士正摊开一本封面上镶嵌着眼睛的魔法书，欣赏艺术品一般欣赏着眼前宏伟的通天高塔。她缓缓地转过视线：“瞧啊，我们的英雄们来了，有兴趣和我一同见王的降临并前往一个崭新的世界吗”

安布罗斯·比尔斯正站在第三座通天高塔处欣赏着在她眼中完美的杰作，周围的人好像完全没有注意到角色们和安布罗斯一样在按部就班的扮演自己应当扮演的人物。对于安布罗斯来说，角色们是一个异端，是这场精彩演出中的高光华彩，她会在此邀请角色们离开“舞台”，前往真正的世界，如果角色们同意，会被她带到黄昏剧院迎接黄衣之王的降临。

在角色们攻击安布罗斯的情况下，你可以正常的展开这场战斗，此处除了安布罗斯还将有5个秘偶加入战斗，或者使用戏剧性的转变，将场景倏然的拉回现实，角色们的攻击也许正好劈在了现实知识之泉的地板上。

现实

现实的知识之泉并没有什么特别的事情发生，除了一位叫做塞恩的侍僧今天没有出席例行祷告，角色们可以请求知识之泉的协助或自己采取行动，但在知识之泉施法是一件引人注目的事情，他们会不可避免的被大祭司找上询问缘由。

在今天大祭司例行向欧格玛祈祷之时，他并没有如常的收到知识之神的回答，这十分不正常，但是为了不引起恐慌他没有将这件事情宣扬出去，仅仅将这件事情告诉了自己手下的亲信牧师，他们尚不知晓原因是什么。

在角色们解除知识之泉处的黄印之后，他们应当前往黄昏剧院迎接最后的挑战，戏剧性转变在前往黄昏剧院的道路上是不错的选择，例如在解除掉黄印之后大祭司突然对角色

们说“歌颂吾主，祂沉睡在遥远的群星上，祂关注着腐朽的人世间，愿黑星照常升起，愿黑星永不坠落”，角色们会享受这种转变的恐怖。

与此同时死惧刑徒们也被王座牌和遥远国度的力量彻底弄晕了，他们开始在剧中深水的街道上大开杀戒，但是这些民众却没有人害怕他们，只是在喷射出的烟花和彩带中狂笑着倒下。通过一次dc15的隐匿检定可以避免这群死惧刑徒，否则他们将发现角色们并发动攻击，死惧刑徒的队伍在第一轮有2个幽魂，在第二轮增加4个剑下鬼武者在第三轮增加1个剑下鬼指挥官。

黄昏剧院

现实

《深水城之王》正在这里演出，进入剧院需要角色们出示门票，闯入剧院需要进行通过一次dc15的运动检定，此时话剧正演出到高潮部分。

莱拉·银手站在演讲台上张开双臂说道“深水城，容不下任何一个贪污枉法的城主！”伴随着激昂的音乐响起，台下掌声雷动，达格特·无烬的城主之位被剥夺，而莱拉·银手将出任新一任的深水城公开领主，带领深水城走向下一个辉煌。

银手的拟像此时也正坐在观众席中间的位置，在她的左右手边分别是其他重要官员，如果角色们在演出期间扰乱演出，这些官员会站起身来让保安将角色们赶出会场，而银手的拟像则会允许角色们留下并向她汇报最新的情况，但这样正常的局面不会维持太久。

剧中

《黄衣之王》正在这里演出，安布罗斯站在舞台侧面静静地等待着王降临的时刻，此时的观众席坐满了陶瓷人偶，他们的眼睛都死死的盯着舞台，他们反复高呼着“愿黑星照常升起，愿黑星永不坠落”，而当角色们望向舞台时，请描述：

一声锣响打破了。光线突然变成紫红色，王座两旁的旗帜掉落，露出绣着黄印的条幅。王座塌进墙壁，墙壁开始裂开。烟雾从裂缝中喷出。铜锣声四起，一开始声音很低，随后急速升高，汇聚成一声沉重的锣响。黄色光线充斥着本来是王座的烟雾缭绕的大洞，黄衣之王立于其中。呆滞的嘈杂轻声一直持续到黑暗降临。

黄衣之王约三米高，穿着飘荡着的褴褛长袍和兜帽，他的脸藏在翻涌的黄色丝绸面纱之后。他的手上覆着黄色手套。他流荡向前时，周身的碎布随阵风拍动。他用深沉的声音和命令的口吻说话。

“你屠戮了真实，古老的谎言最终胜出。所有人在我

王庭中都能实现他们的渴望，但是最后他们的一切也不过毫无意义”他空洞的双眼望向你们“那么你们呢，你们是愿化为虚假的尘埃，亦或随我前往真实的彼岸”

黄衣之王化身降临在了剧中深水，而角色们此刻除了死惧刑徒外，是唯一不属于剧中深水的事物，因此黄衣之王的化身誓要毁灭角色们才能让剧中深水彻底完整。

黄衣之王化身使用**弱化星之子使者**的数据，并移除**畸变回生 Aberrant Rejuvenation**能力，此外黄衣之王化身将会在先攻轮到 15、10、5 的时候获得额外的回合，每当有一座通天高塔被摧毁，他就将失去一个额外的回合。安布罗斯·比尔斯如果还活着，那么她也将和角色们死战。

当角色们战胜黄衣之王化身之后，他们就回到了现实：

伴随着鲜花和掌声，你们成功解决了来自遥远国度的影响，站在了现实世界黄昏剧院的舞台之上，这时你们才发现鲜花和掌声并非虚假，《深水城之王》已经演出完毕，莱拉·银手站在舞台上向台下说道：“同样，我们也要感谢长久以来各位天南海北的冒险者对我们城市的支持，没有你们我们没有办法应对各种威胁到深水城的灾难，你们才是深水城的英雄！”

莱拉·银手拍拍角色们的肩膀，并将话筒递给他们，角色们可以在深水城市民的见证下，发表任何他们喜欢的演讲，而不论他们讲了什么，在演讲结束后伴随着掌声和欢呼，王座牌将从空中缓缓落在角色们的手中。

升级。当角色们收集到王座牌，回到寻星室的时候，角色们升级至 11 级。

附录 怪物图鉴

在本节中出现的都是本模组特有的怪物，以及改动数据的怪物：

- 兰道姆

超位面地精兰道姆

在各个位面穿梭，想要夺取万象无常牌的地精。他具有以下特质：

- 理想 **Ideal**：我想得到所有我想要的东西。
- 牵绊 **Bond**：我只关心我自己。
- 缺点 **Flaw**：我贪生怕死。



兰道姆

小型类人生物 (类地精)，中立邪恶

AC 13

先攻 +3 (13)

HP 25 (10d4)

速度 30 尺

	调整	豁免		调整	豁免		调整	豁免			
力量	12	+1	+1	敏捷	16	+3	+3	体质	10	+0	+0
智力	15	+2	+4	感知	14	+2	+4	魅力	7	-2	-2

技能 隐匿+6

抗性 -

免疫 -

感官 黑暗视觉 60 尺，被动感知 12

语言 通用语、地精语

CR 3 (700 XP)

特质 TRAITS

灵敏脱逃。兰道姆可以在每次它的回合以一个附赠动作来采取撤离或躲藏动作。

动作 ACTIONS

弯刀 Scimitar。近战 武器攻击：命中+4，触及 5 尺，单一目标。若命中：6 (1d6 + 3) 挥砍伤害。

短弓 Shortbow。远程 武器攻击：命中+4，射程 80/320 尺，单一目标。若命中：6 (1d6 + 3) 穿刺伤害。

施法。兰道姆的施法属性为智力（法术豁免 DC 13，法术攻击命中 +5）。他已准备了以下法术：

随意：魔法伎俩 **Prestidigitation**，火焰箭 **Fire Bolt**

每项 3/天：魔法飞弹 **Magic Missile**，脚底抹油 **Expeditious**

Retreat

每项 2/天：迷踪步 **Misty Step**，魅影之力 **Phantasmal Force**