

雾凇与飞鸟

Pointer

2024/11/14

目录

引言	1	与美穗女士对峙	10
车卡公告	1	最终战.....	10
Session 0: C.A.T.S.	1	战斗机制	11
故事真相	1	结局	11
写给 DM 的带团建议	2	结局 A: 枯井之月	11
跑团大纲	2	结局 B: 飞鸟归林	11
教学关.....	2	怪物图鉴	13
CH. 1: 前往雾凇领的公爵堡	4	法术	17
渡鸦镇.....	4	瑟蕾娜黑刃.....	17
拔刀相助	4	戏法	17
CH. 2: 失踪的伊莲娜夫人.....	6	1 环	17
霜木堡.....	6	邓肯	17
领主大厅	6	1 环	17
伊莲娜卧室.....	7	2 环	18
黑猫酒馆	7	夜逃屋施法者	18
夜袭!	8	戏法	18
卢克的家	8	1 环	19
CH. 3: 寻访夜逃屋	9	萨拉查.....	19
找到夜逃屋位置	9	戏法	19
可能的选项	9	1 环	20
突入夜逃屋.....	9	2 环	20
夜逃屋地城	9	3 环	20

引言

本模组由 Pointer 撰写而成，其灵感来自于日本的“夜逃屋”的报道。

这是一篇提供给 3-6 个玩家的 3 级冒险。包含了较为详尽的新手教学。面团时间大约在 5 小时左右，而新手教学 + 车卡环节则在 2 小时左右。

本章中包含了开团所需的公告、Session 0 的告知内容。

车卡公告

将以下内容告知玩家。

带团公告

数日前，你们收到了一封署名为“巴尔扎克公爵”的神秘信件。信中邀请你们前往费伦北部的寒冷之地雾淞领，解决公爵所面临的难题。尽管信中并未对具体的委托内容提及太多，但出于你们各自的兴趣，又或仅是为了信中提及的“令人满意的报酬”，你们还是启程前往了这篇寒冷的北地……

车卡要求：- 3 级开卡，使用起始装备。- 可开扩展。

SESSION 0: C.A.T.S.

此处使用 B 站用户 OverThinkerr 所给出的跑团安全工具，力图保证 DM 和 PL 的游戏体验。（BV: BV1dH4y1w7RW）

- **概念 Concept:** 模组是基于 DND5e 规则的单次短团，其故事直接受到某个真实故事的灵感启发，同时加入了一些为了增加趣味性而进行的艺术创作。核心内容预期时长为 5 小时。新手教程与车卡部分 2 小时。
- **目标 Aim:** 玩家们为一个团队，要共同解决模组中的难题，探索事件背后的真相，请尽量不要有太多 PVP 内容。
- **基调 Tone:** 作为一款奇幻风格的 TRPG，游玩过程中基本还是一个轻松愉快的氛围。鼓励大家进行有趣、夸张和富有想象力的扮演，但同时也希望玩家们可以做出合理的扮演与抉择，这将能够让玩家们更好地享受整个游戏过程。
- **主题内容 Subject Matter:** 该团会包含一系列的调查、探索和几场必要的战斗。该短团中会出现暴力、谋杀、魔法等一些常见的黑暗主题，同时在扮演和描述过程中可能会出现少量血腥、残暴的描述。

最后，需要向玩家们声明带团的基本原则：作为 DM 鼓励大家提出新奇的想法和对规则的疑问，但所有判断的最终解释权还应归属 DM 所有。

故事真相

人物名称索引：

- 霜木堡 (Frostwood Fortress)
 - 巴尔扎克公爵（雾淞领统治者）
 - 伊莲娜夫人（公爵夫人）
 - 邓肯骑士长
 - 萨拉查法师（公爵领首席法师）
 - 瓦尔特先生（守备队队长）
- 寒松镇 (Coldpine Town)
 - 卢克（霜木堡守卫）
 - 玛丽与弗兰克（卢克的妻子、儿子）
 - 莉兹（黑猫酒馆老板娘）
- 渡鸦港 (Raven Port)
 - 美穗女士（夜逃屋总管）
 - 瑟蕾娜·黑刃（夜逃屋打手）
 - 卡拉克（夜逃屋打手）

雾淞领位于费伦大陆北部，是西部与东部交汇之地，虽然土地贫瘠，但作为战略要地，其所处领地四面环山，易守难攻。巴尔扎克公爵是雾淞领的治理者，行事果决，手段雷厉风行，将雾淞领治理得井井有条。

不过，巴尔扎克公爵与公爵夫人伊莲娜却相处的不甚愉快。作为政治联姻的牺牲品，伊莲娜夫人并不喜欢雾淞领的寒冷与干燥。更为重要的是，巴尔扎克的独断专横在个人生活中更胜一筹，而出身名门的伊莲娜也不是逆来顺受的性格，这使得二人之间常常爆发激烈的争吵与冲突，脾气暴躁的巴尔扎克也常常会对伊莲娜大打出手。在伊莲娜几次尝试逃脱未果之后，巴尔扎克公爵开始软禁伊莲娜，而对外则声称这是对公爵夫人的保护。有关伊莲娜夫人的情况仅有公爵堡较为高层的几个人了解。

几个月以前，一个地下组织“夜逃屋”来到了雾淞领。夜逃屋的总管，美穗女士，作为曾经接受了暴力与压迫的人，希望通过一些“不太合法”的方式帮助一些受到威胁与压迫的弱者逃离她们的环境。通过与受到暴力、威胁的女人和孩子取得联系，夜逃屋的成员会在深夜潜入家中，安静地带着这些可怜人神不知鬼不觉地离开家中，前往新的地方开始新的生活。来到雾淞领以后，美穗女士成功的带走了很多公爵领中的女人和孩子。逐渐的，无端失踪的女人和孩子也成为了雾淞领中扑朔迷离的“连环失踪案”。

一个月前，巴尔扎克公爵命令邓肯骑士长去调查此事。邓肯很快便发现了夜逃屋的踪迹，但在了解事情前因后果后，邓肯决定隐瞒夜逃屋的存在。不仅如此，邓肯还协助伊莲娜夫人与夜逃屋的成员取得了联系，并在玩家到达的三日前，里应外合将

伊莲娜接了出去。巴尔扎克公爵得知此事后震怒，但他也敏锐的感觉到伊莲娜夫人能够逃脱，那么公爵堡内必然有内应。且由于伊莲娜夫人的敏感身份，此事无法大规模搜索，因此巴尔扎克公爵选择从雾淞领外部雇佣“干净”的人来秘密调查此事。而作为首席法师的萨拉查对公爵此举感到不满，他认为此事是提高他在公爵堡内的影响力的绝妙契机。

就在玩家们到达渡鸦港的前一日，霜木堡附近又发生了一起失踪案。霜木堡的守卫卢克于深夜在家中被杀，他的妻子与孩子也同时失踪了。自然，此事也是夜逃屋所为。卡拉克，夜逃屋的成员，与卢克的妻子玛丽、小儿子弗兰克取得了联系，并计划在卢克上夜班的时候带领两个人逃离雾淞领。然而不巧，卢克的排班临时调整，喝完酒回到家的卢克碰到了要逃跑的妻子。大为震怒的他与卡拉克缠斗在了一起。缠斗过程中，卢克被卡拉克所杀，但卡拉克也受了伤，慌忙带领玛丽和弗兰克逃离了这里。首席法师萨拉查得知此事后，迅速找人调查跟踪卡拉克。而受伤的卡拉克对跟踪一事毫不知情，只是带玛丽与弗兰克赶往渡鸦镇，希望尽早逃离雾淞领。

故事从玩家们抵达渡鸦镇开始。骑士长邓肯已等待与此处，准备带领玩家们前去与巴尔扎克公爵会面。而后，玩家们将通过自己的调查找到失踪案背后的幕后主使——夜逃屋，找到其总部所在的位置，并最终做出自己的选择：铲除夜逃屋，将伊莲娜夫人带回公爵堡，抑或是站在夜逃屋一边协助夫人逃离雾淞领。

写给 DM 的带团建议

跑团大纲

此次跑团总共可以分为三个部分，共计 2 场战斗。主要流程为：

接到任务

玩家在邓肯骑士长的带领下前往公爵府，途中解决被强盗劫掠的母子。到达公爵府后，得知雾淞领公爵夫人失踪的事实，并接到“找到公爵夫人”的任务。

查明失踪的原因

在雾淞领内有两处可以调查：公爵夫人的家与卢克的家。

除此之外，夜逃屋也会希望与玩家们取得联系，获取他们的帮助。瑟拉娜会在夜晚试探玩家们（但不会主动伤害玩家）。并视玩家的调查情况，给予夜逃屋的位置。

该部分的核心是让玩家发现失踪的背后是夜逃屋这个组织。可能的线索主要会在卢克家中，包括：

- 如果有盗贼黑话，可以让玩家在卢克家的附近发现一些线索。
- 卢克家中的物品丢失情况
- 卢克家中的破碎的黑色布袍披风

除此之外，在调查中玩家们也可以发现失踪案本身的疑点。例如

- 与酒馆的人攀谈可以得知，失踪的都是女人和孩子
- 伊莲娜夫人的宅邸中毫无打斗痕迹。卢克家中虽然有争斗的痕迹，但所有的锁头都没有撬过的痕迹。
- 丢失的除了一些值钱的东西，一些简单的生活必需品甚至也都消失了——例如衣服、餐具等。
- 卢克家中陈旧的打斗痕迹，甚至有一些血迹
- 伊莲娜夫人的软禁痕迹：夫人宅邸附近的警备更为严格，甚至比公爵府本身都要严苛

找到夜逃屋的位置，与美穗小姐对峙

玩家们确定幕后黑手是夜逃屋后，需要找到其位置。可能的选项包括：

- 跟踪某个夜逃屋的成员。
- 环境：盗贼黑话。
- 威胁某些人（如玛丽母子）。
- 瑟拉娜可能会主动给予夜逃屋的地址（兜底）。

在最后对峙的阶段，萨拉查将会跟踪玩家并在合适的时机出现，引发最终决战。

教学关

此段教学关是夜逃屋将伊莲娜夫人送出城时的片段。

让玩家们选择自己的角色卡。

这是一个深秋的夜晚，弯弯的月牙高挂在天际，清冷的月光洒向地面，流淌在青石板路之上。一阵寒风吹过，你们身上披着的黑色斗篷在风中猎猎作响。厚重的斗篷边缘被寒风卷起，令你们打了个寒战。不光如此，飞起的斗篷还暴露了你们精心在斗篷下隐藏的精良的武器和护甲，暴露了你们的身份。不过好在，此时此刻你们身边并没有别人——准确的说，没有能够去报信的人。因为在你们的脚下，正是两名失去意识的守卫。而在守卫正前方，则是一辆窗帘紧闭的马车，马车的帷幔厚重而不透光，将内部的一切都严严实实地遮挡起来。

你们稍微舒缓了一下紧张的情绪，整理了一下思绪。各位是同一个神秘组织的成员。你们前段间接到了任务，要将这辆马车送出城去。你们并不知道这车中究竟藏着什么，只知道它是至关重要的任务核心。这并不是件容易的事，因为你们知道霜木堡最近加强了戒备的力量。不过好在目前为止一切顺利——你们安静、快速

的解决了这两名守门的守卫。此刻，你们的成功已经近在咫尺了。

此时可以让玩家们沟通交流，计划相应的任务。如果需要调查，则可以描述以下内容。

城堡的城门为一扇厚重的木门，木门旁边有一个绞盘。你们知道士兵们平时是在此处旋转绞盘把木门放下的。由于已经是深夜，城堡没有什么人出入，木门现在关闭的状态。这个绞盘平时由一名士兵就能将其放下。如果进行更为细致的调查，就会发现这个绞盘一旦转动会发出较为巨大的声响。

守备身上是普通的制式服装，同时在他们的腰间能够发现相同模样的号角。

马车中静静的坐着一个人，这个人从头到脚都由黑色的布罩着，看不清 TA 的样貌和体型。

城堡上方是一个哨塔，只能看到隐约的火光。（如果通过了比较高的调查，可以发觉上面似乎有细微的鼾声。）

如果玩家们有比较高的调查，能够听到附近有巡逻士兵的脚步声。

玩家们需要使用 1 个动作转动绞盘。第一个动作之后，绞盘会卡住。玩家们需要经过 $DC=13$ 的力量检定来继续放下城门。转动 3 次之后，城门便会放下。玩家们也可以选择直接破坏在绞盘上面的厚重麻绳。麻绳非常的坚韧，具有 $AC=11$ 、 $HP=20$ 。麻绳对钝击免疫，对火焰和酸液易伤。

如果发生了战斗，哨塔上的弩手会骑射一轮弩箭。此刻在哨塔可见范围内的角色需经过 $DC=13$ 的敏捷豁免，否则受到 $6 (1d6 + 3)$ 点穿刺伤害。战斗开始后，哨塔上的弩手会吹响号角。

第二回合开始每回合开始请 DM 酌情放置士兵，使用“灰狼士兵”的数据。士兵数量可以多一些，督促玩家们不要恋战。

除了近处的喊杀声，你们能听到远处有越来越多的脚步声和马蹄声逐渐赶来。

战斗以玩家成功驾车逃离为准。

CHAPTER 1: 前往雾凇领的公爵堡

在本章中，玩家们将到达渡鸦镇，并从渡鸦镇启程前往公爵堡。

渡鸦镇

开篇描述：

雾凇领，是一块位于费伦北部的群山之中的神秘领地。这里常年被冰雪笼罩，漫长而寒冷的冬季使得领地内总是被雾气笼罩，因而得名。而这次，你们收到了一个特殊的委托——前往神秘的雾凇领。委托信上详细写明，你们的任务从雾凇领的入口——渡鸦港开始，那里有专人等待你们的到来。渡鸦港是雾凇领与外部领地接壤的唯一一个聚落。它坐落在山脉与平原的交界处，同时有一个对外通商的港口。信件中说，请你们前往渡鸦港的驿站等待，会有专人去迎接各位。

在经历了几天的奔波，你们终于乘坐着一艘商船到达了渡鸦港。这一路风浪颇大，你们下了船，久违的踩到了坚实的土地上。渡鸦港这个小镇不大，从栈桥上下来后，紧挨着栈桥就是一个简易的驿站。这里用简单的木板搭起了一个像凉亭一样的空间，几个橡木桶和板条箱胡乱的堆成几堆，构建成了站立式的吧台。驿站的另一侧则立着一块木板，有几张羊皮纸被胡乱的钉在上面，写着一些招工启示。此处人来人往，并没有什么人招呼你们。

此刻离你们约定的时间似乎还有几分钟，你们决定稍微休息一下，整理一下情况。

此时可以让玩家们描述一下自己，做一个自我介绍。如果有人询问雾凇领的情况，可以有如下描述。

- 这里的冬季漫长而严酷，即使在夏季，冰雪也很少完全消融。
- 茂密的松叶林笼罩在晶莹的冰霜之下，仿佛大地披上了一层白色的铠甲。常年的寒冷，使得空气中的水汽凝结成浓密的雪雾，弥漫在山间的每一个角落，因此得名“雾凇领”。
- 雾凇领的与世隔绝使得它平时鲜有外人踏足，偶尔有商队冒险穿越这里，以交换珍贵的皮草、鹿角等稀有物品。
- 渡鸦港是雾凇领与外部接壤的唯一一个聚落，以其临山而又临海的特殊地理位置而得名。

到达约定时间后，会见到雪鹰骑士团的邓肯。（扮演建议：豪爽、率直的人类大叔。）

远处走来了一位身着链甲，披着一件毛皮披风的战士。这个人大概四十岁出头，脸部棱角分明，留着一圈络腮胡和一头短发。他身板挺得笔直，后面跟着两名士兵，打扮与他几乎一样。这三人的胸前佩戴着同样的徽章，上面是一只展翅的白色雄鹰。他拦住了一个商人模样的人，像他问了两句。那个人和他说了点什么，指向了你们这一桌。这名战士点点头，露出了灿烂的笑容，递给

商人几个金币，拍了拍商人的肩膀。他远远的看到了你们，大步向你们走来。

“想必你们就是公爵所说的那群经验丰富的冒险者吧！这一路真是辛苦了！公爵让我过来接你们，免得在这山里走散了！”说完，他回身向两名士兵招了招手。你们看到这两名士兵向前一步，每人手里拿着两件毛皮的披肩。“咱们这雾凇领本来就在北面，还是在山里，一天到晚的寒风可硬了。这几件披肩算是我们的一点心意！”

“我是雪鹰骑士团的邓肯！有什么事随便说！”

简单寒暄后，邓肯会请玩家们坐上马车，前往山间的霜木堡 (Frostwood Fortress)，也是巴尔扎克公爵所在的位置。

拔刀相助

路上，玩家们可以询问邓肯一些事情。邓肯也会告知玩家有关雾凇领的事情，但对具体委托的细节不会透露太多。

马车行进了一小会，很快就拐进了群山之中。你们远远的似乎能在群山之间看到一座城堡，它耸立在半山腰中，却又仿佛与山体生长在一起，浑然天成。不过此时你们距离尚远，还无法看到全貌。

此时，玩家们将会遭遇到抢劫玛丽与弗兰克的土匪们。请玩家们汇报一下他们的被动察觉，**DC=12**。通过的玩家将得到以下信息：

除了呼啸的山风与一些偶尔出现的野兽的嚎叫，你敏锐的从你们前面的方向，捕捉到了一些“叮叮当当”的声音。那是一种金属互相碰撞的声音。

如果得到信息的玩家选择分享，则其他人可以进行一次主动的**感知（察觉）鉴定，DC=12**。邓肯会察觉此事，并安排他的人前去调查。

你们看到邓肯身边的某一个士兵吹了一声口哨，一只雄鹰从山林中飞出，盘旋在他的上空。这名士兵从口袋中掏出了一小块肉干扔到了空中，嘴里发出了一些“这这”的声响。你们看到雄鹰迅速的叼住了肉干，飞向了前方。片刻之后，你们看到雄鹰飞了回来，在空中画了一些图案。这名士兵在邓肯耳边说了两句话。

邓肯皱了皱眉，思考了一会。过一会向你们说道：“不好意思啊各位，请问可以帮我们一个忙吗？你看，前面这一伙多半是一群山贼，虽然对咱们造不成什么威胁，但毕竟治安这事是归我管的，让他们跑了也很麻烦……”

（如果玩家们要求报酬）邓肯不好意思的挠了挠头，“这个我明白，不能让人白干活嘛！不过我们这帮大老粗，给不出什么精致的玩意，但如果大家需要什么武器，我们骑士团里有的是，可以借给大家用！”

先请玩家们讨论。无论如何，邓肯会请求玩家们介入此事。如果玩家们询问为何邓肯不出面，他会表示这群土匪一定知道自己，出现的话一定会四散奔逃。邓肯希望玩家们可以去阻止，而自己与两名士兵则截住这些人的退路，斩草除根。作为回报，邓肯会给予每位玩家一把精制武器/更高规格的护甲/守御护符。

精制武器

常见

该武器的伤害加值获得 +1。

守御护符

常见

当受伤时，佩戴者可以以一个反应激活此护符。若如此做，直到佩戴者下一个回合开始前佩戴者会获得此次伤害的抗性。触发后，该效果在下一个黎明开始前都不能使用。

玩家们继续向前走，打斗的声音会逐渐变大，并且可以看到如下场景：

几个蒙面的人在围攻一辆破旧的马车。马车旁边有一名男子，他的耳朵略微有些尖，似乎是一名半精灵。他浑身是血，的右臂裹着一条黑色的布，此刻已经被鲜血染成了暗褐色，无力的垂在身旁。而左手则抓着一柄弯刀，左支右挡抵抗着源源不断地进攻。围攻他的人们身着各异，但脸上都蒙着面巾，有两个人手持长刀与盾牌在与那个半精灵男子缠斗，外围则是两个人手持长矛在周围警戒。而最外侧还有 3 个人，手持轻弩，不时地射出一只弩箭，限制着那个男子的行动。

敌方配置

玩 家 人 数	刀盾手	长枪手	轻弩手	首领
3	2	2	1	1
4	2	2	2	1
5	3	3	4	1

看到你们过来，独眼的男子吹了个口哨，把嘴里的草根吐掉，活动了一下肩膀，一发弩箭射出，打掉了半精灵男子的弯刀。旁边的刀盾手顺势冲撞，把那人撂倒在地。那个独眼男子喊道：“嘿小伙子们，看起来咱们有伴儿了！”

“几位这是是什么意思啊？是打算过来见义勇为逞英雄吗？”

话音刚落，那名独眼男子提起了他脚边的重弩，顺手一拍，一只弩箭直直飞出，打飞了那个半精灵男子的弯刀。紧接着旁边的刀盾手趁机一个箭步上前，使用自己的盾牌击晕了那名半精灵男子。

这几名雇佣兵的目的是活捉这名男子。因此他们不会对那个半精灵男子下毒手。但对玩家们则是

另外一回事了。无论玩家们如何决策，这群雇佣兵都不会让玩家们活着离开这里。

玩家们开始战斗后，对方会迅速变换阵型，依托马车与玩家进攻。

突然，一柄手斧呼啸着从空中旋转而来，精准地削过了土匪的手腕。匕首掉落在地，鲜血如喷泉般从断裂的手腕喷涌而出，然而，你们还未来得及听见土匪的惨叫声，从另一侧一个男子骑着一匹骏马冲出，瞬间跃过了离他最近的土匪，马蹄扬起的尘土尚未落地，他已经到达了马车旁。

骏马上的骑士正是早些时间和你们分头行动的邓肯。他那背上的长枪此刻早已握在手中，闪烁着寒光。邓肯猛然将长枪刺出，枪尖如闪电般穿透土匪的后心，从胸膛露出枪尖。那土匪的惨叫声戛然而止，口中喷出的鲜血随即淹没了他的呼吸。邓肯双臂猛然一发力，长枪将土匪的尸体挑起，像抛弃一块破布般，将他重重摔在地上，尘土飞扬，尸体再也没有动弹。

邓肯稳稳地拉住缰绳，一人一马横挡在道路另一侧，他紧紧盯着剩下的土匪，灵巧地挽了个枪花，长枪在空中划出一道优雅的弧线，与另一侧的你们形成夹击之势。你们看到惊恐与绝望写满了这些人的脸庞，战斗的天平已然倾斜。

玩家们解决战斗后，可以看到女人与孩子围在倒地的卡拉克旁边。士兵们给他稳定了伤势，此刻他已经苏醒。玛丽与弗兰克会来感谢冒险者们，而卡拉克也会道谢，但除此之外他并不愿意多说太多，尤其是当着邓肯的面。

三人的外貌特征

玛丽与弗兰克身着简单的平民的衣服，玛丽的头发有些凌乱，刚才的变故也使得两人有些蓬头垢面。母子显然有些惊魂未定，获救之后只是对你们语无伦次的表达着感谢。女人有着一头红色的头发，脸上有些雀斑，而她的儿子显然也继承了他母亲的红发，躲在她母亲的身后。

卡拉克则身着一身棕褐色的皮甲，腰间是两柄弯刀的刀鞘。右臂用一块黑布包扎着他受伤的部位。这明显是紧急之下的无奈之举，显然这块黑色的布是从衣服上撕扯下来做的简易包扎，伤口处的血迹早已凝固，将本来黑色的布染成了深红色。显然，刚才的围攻让他疲惫不堪，他只能向你们轻轻点了点头，以示感谢。

玛丽与弗兰克的车上是一些常用的生活物品，看起来并没有过多的财物。

NPC 的扮演思路

玛丽与弗兰克是受着卡拉克的护送前往渡鸦港的。她们不会对曾经的事情说太多，只会说她们准备前往渡鸦港坐船离开。邓肯和卡拉克则会有意的互相回避，尤其是邓肯，会找借口离开此处。

玩家们如果要与雇佣兵们交谈，则雇佣兵会说自己也是拿人钱财负责解决此事。如果玩家们从这群人身上搜索，可以搜索到一些钱财，首领身上则有一瓶强效治疗药水（恢复 14 (4d4 + 4) 点生命值）。

CHAPTER 2: 失踪的伊莲娜夫人

霜木堡

在一场战斗插曲之后，玩家们可以重新启程前往霜木堡。

随着你们的前进，雾凇山脉的半山腰处，那个隐约可见的城堡逐渐清晰了起来。它的结构独特而壮丽，整根的巨木与粗粝的岩石彼此交织，仿佛是用巨木的树根牢牢抓住了山体的岩石，浑然天成。城堡巨木的表面覆盖着厚厚的冰霜，在阳光照耀下泛出银白色的光芒，而岩石的阴影部分则显得尤为冷峻。

你们穿过霜木堡宏伟的大门，看守的守卫看到邓肯与你们同行，向你们郑重地敬礼。（简单描述一下城门的状况，让玩家们联想起教学关的内容）。

霜木堡的街道覆盖着青石板路，周围也是颇为热闹，不时能够看到三三两两巡逻的守卫。

领主大厅

描述大殿中领主大厅的内容。

邓肯带领你们来到霜木堡中最宏伟的建筑前。这是一座由坚固岩石建成的堡垒，其外墙在寒风中显得沉稳而冷峻。随着那扇巨大的木门缓缓开启，你们首先踏入的是城堡的花园。尽管受气候影响，这里的植被与家乡的截然不同，但针叶林与枯木相互交织的庭院景致却散发出一种独特的荒凉美感。

你们笔直的穿过了花园，来到了位于中心的最大的建筑前。威严的石质外墙上刻画着一对正在搏斗的鹰与狼的绘图，而厚重的木门上则由黑铁包裹着，其中隐隐透露出的蓝色魔法光芒则昭示着这里的不同寻常。显然，这里就是公爵处理政务、接见宾客的核心之地。

在门口，玩家能够遇到萨拉查，灰狼议会的法师。

在大门口，你们能够看到一个身着灰色制服的瘦削人类男性的身影。他的半长发整齐地梳在脑后，脸上带着一片单片眼镜，手中握着一本厚厚的书，封皮由粗理的木板组成。他静静地站在门边，看到你们过来，微笑着向你们点头致意。

“想必各位就是公爵请来的贵客吧。”他扶了扶眼镜，“鄙人叫萨拉查，是灰狼议会首席法师。一路颠簸实在是辛苦了，尤其还遇到了一些意料之外的状况，请允许我代表公爵向你们致歉。”“公爵现在正在处理一些政务，闲人免进。不过他格外吩咐了，如果各位来了，不必通报直接进去就好。”

玩家们可以简单与萨拉查寒暄两句，萨拉查了解玩家们在上一场战斗中的所作所为，但并不会表达太多的内容。

萨拉查

灰狼议会的首席法师。灰狼议会的所有人身着灰色的制服，负责雾凇领内政务的辅助处理，细致入微地管理着内政事务。

萨拉查总是穿着一身裁剪得体的灰色制服，这套制服由柔软而耐寒的特殊织物制成，在微光下隐隐泛着银灰色的光泽，仿佛融入了雾凇领的寒霜之中。制服上点缀着精细的暗纹，这些纹路如同编织的灰狼毛发，细密而流畅。制服的肩部和袖口镶嵌着银色的刺绣，图案为一些奇特而古老的符文。

萨拉查的面容修长，五官轮廓分明却透着一丝阴郁。萨拉查的皮肤略显苍白，像是长年不见阳光的结果。他的头发乌黑光滑，总是梳理得一丝不苟，整齐地向后梳拢，露出饱满的额头。萨拉查的嘴唇薄而紧抿，微笑时总带着一丝难以捉摸的意味。

如果玩家们希望使用法术探查萨拉查的思想，请让萨拉查自动通过相应的豁免，或是使用法术反制。

进入公爵堡后，可以看到公爵正在处理政务。

邓肯与萨拉查一前一后地和你们走了进来。你们走到了领主的桌前，在你们前面已经有 3-4 个人了。他们有些人身着与邓肯相似的盔甲，而有些人则是灰色的制服。

而在巨大的木头桌子后面，是一名高大健壮的人类男子。他肩膀宽阔，体态强健，显然也是一位曾经亲历战场的勇士。他的脸庞轮廓分明，颧骨高耸，鼻梁笔直，仿佛用刀刻般的刚毅。他的头发已经斑白，身上披着一件厚重的深蓝色披风，内衬是温暖的狼皮，外层则绣有复杂的银色花纹。

“他妈的，杰森这小子贪得也太狠了吧，老子发下去的钱，到矿工手上只能拿到一成？给我把扔北面看山去，让他喝两天北风冷冷静静，想到底谁吃肉谁喝汤。矿山这头先让他那个副手维克托顶上去，还有把下个季度矿山的税收免了。”

公爵处理完政务之后，会召见 PL 们，屏退除了邓肯与萨拉查之外的其他人，并向 PL 们下达找到公爵夫人的命令。

“我长话短说。大概几天前，我老婆，伊莲娜失踪了。把你们叫过来不为别的，把她找回来，我给你们报酬，钱或者你们冒险者们最喜欢的魔法物品，都可以，就这样。”巴尔扎克公爵顿了一下，“不过有一个额外要求，你们必须要秘密调查。毕竟有的是等着我出丑的狗杂种。就这些，还有什么想问的吗？”

公爵抬了抬下巴，示意了一下萨拉查。而后者向前一步，从书中掏出了一枚书签，递给了你们。“如果需要，把这个给我的人展示一下，他们不会阻拦你的。”

一些比较简单的问题，巴尔扎克公爵会让邓肯和萨拉查私下回答你们。

结束会面后，PL 们可以前往酒馆休息，或是前往公爵夫人伊莲娜的住所调查。邓肯与萨拉查也会离开。

伊莲娜卧室

如果决定前往伊莲娜的宅邸，邓肯会安排主堡的守备队队长瓦尔特协助玩家。另外，之前许诺给玩家的报酬，瓦尔特也会给予玩家们。

伊莲娜的宅邸就在领主大厅的另一侧。玩家进入后可以进行简单的调查。

穿过花园，你们可以从另一侧走到伊莲娜的宅邸。

这栋建筑相比刚才的谒见厅要稍微小一点，周围的窗框和门廊装饰着银色的雕饰。推开门，首先映入眼帘的是一间宽敞的接待厅，地板上铺设着深蓝色的厚重地毯，而墙壁则以苍白色的石灰粉刷，有几幅素雅的挂画点缀其间。房间四周点缀着几盆青松与雪松，中央则是一张长方形的橡木桌，几把高背椅整齐地围绕在桌旁。

而通过接待室，内间则是伊莲娜所在的卧室。其中一角摆放着一个高大的书架，其中摆满了各种书籍，旁边则是一张单人的沙发椅，上面放着几本书。卧室的另一边则是一张宽大的床，床架由深色的木材制成，简朴却坚固。在床的另一侧则是一个华贵的梳妆台。

在谒见室，玩家们可以进行如下调查。

- 谒见室的窗户被锁死了，需要钥匙才能打开。
- 调查。**谒见室的地毯可以看出，此处的椅子已经很久没有移动过了。
- 奥秘。**可以看到房间中的门窗均有法术符文的痕迹。
- 历史/宗教。**房间中的挂画都价值不菲。一些小装饰，如桌上的雕像，它的眼睛都是由北地稀有的蓝宝石镶嵌的，一小块就有 1000gp 的价值。

在夫人的卧室，玩家们也可以进行如下调查。

- 卧室的窗户同样也被锁死了，需要钥匙才能打开。
- 可以从卧室的某扇窗户外，看到被踩平的植被。
- 床上只有一个枕头。
- 书架上有各式各样的书，涵盖了历史、音乐、甚至还有一些魔法的书籍。不过看起来并不是很深邃的奥法内容。
- 可以从公爵夫人的梳妆台中发现很多首饰。其中有一个抽屉打开后，明显缺了一块（曾经有一个小盒子放在这里）。
- 历史/宗教。**公爵夫人的床架装饰也有很多价值不菲的宝石。
- 调查。**可以发现书柜中有一个暗层，其中是一些更为昂贵的首饰，但都留在了原位。

另外，如果 PL 们需要，瓦尔特也会提供相应的安防排班图。伊莲娜夫人的房间外有布置好的警报术，并且每天都会切换位置。

有关伊莲娜居室提供的信息

伊莲娜是主动逃跑的，并且有内应。可以尝试按照这种思路去引导 PL 们。例如，PL 们可以发现很多值钱物品，但完全都没有被动过；但与此同时又有一小盒首饰消失了（一副银色的耳环，来自伊莲娜家乡的嫁妆）。另外，玩家们可以发现伊莲娜被软禁的事实，例如房门都有朝里的锁孔（可以让玩家进去之后，门自动关上，结果发现门被锁上了），且警报术明显在伊莲娜居所附近更多一些。

完成此场景后，如果 PL 们还没有去酒馆，萨拉查会来拜访 PL，告知已在黑猫酒馆安排好了房间。同时可以告知 PL 们昨晚发生的谋杀案。

黑猫酒馆

玩家们可以前往黑猫酒馆休息，或打听信息。霜木堡中从几个月前开始，就断断续续有女人和孩子失踪的事件。但闹出人命的事件还是昨天才出现的。

黑猫酒馆坐落在霜木堡的边缘，远远望去，这座酒馆的外形颇为独特。整个建筑是由深色的木材和灰色的石砖搭建而成，与霜木堡整体的风格相似。酒馆的屋顶低矮而倾斜，瓦片被厚厚的积雪覆盖，但最引人注目的则是两侧小小的猫耳朵——木质的尖角微微向上翘起，栩栩如生的模仿着猫的姿态。

酒馆的入口处是一扇厚重的橡木门，门框上方悬挂着一个雕刻精美的木质徽章。徽章的形状是一只猫头，双眼狭长而深邃，它的耳朵微微竖起，嘴角勾起一抹神秘的微笑。

当你们迈步进入黑猫酒馆的时候，你们看到里面已经有了好几组人了，有喝酒的，也有在那打牌的。一个可爱的半身人女子灵巧的穿过几张桌子之间的走道，向你们热情的打招呼：“哇！是生面孔！这么寒冷的地方很少有客人来呢！快来里面暖和暖和吧！坐在壁炉旁，配上我们店里的热酒，那可是最好的享受呢！”

“你们听说了吗，昨天晚上那个事？”“那哪儿能不知道呢！终于闹出人命来了！”

“最近城里面总出现女人孩子的失踪案件呢！你这个小姑娘可要小心一点啊！”

“得了吧，谁知道老约翰他家儿子是不是自己跑了，他那个暴脾气你又不是不知道。”

PL 们可以从酒馆打听到有关女人孩子的失踪案件。但酒馆的侍女莉兹则对这种传闻不屑一顾。

莉兹

黑猫酒馆的侍女，也是夜逃屋的地下人员。是一名可爱的半身人女子，她有着一头金色的卷发，脸上始终挂着明媚的笑容。矮小的身躯却也灵巧无比，能够灵活地举着巨大的托盘，在拥挤的酒馆中向客人们送上冒着热气的清酒和小吃。莉兹同时也是夜逃屋的联络人。同时，她也擅长在客人之间收集情报，传递暗号。

打听之后，玩家们可以选择在黑猫酒馆休息。

夜袭！

PL 们在黑猫酒馆休息的时候，瑟蕾娜会来偷袭玩家们。或者如果玩家们执意去卢克家调查，瑟蕾娜则会在卢克家偷袭玩家们。但瑟蕾娜并不会主动伤害玩家，而是尝试制服住一名玩家，胁迫别人逼问相关的信息。

可以允许玩家进行一次**察觉 (DC=12)** 检定。成功，则能够听到屋顶上一声不易察觉的声响。

突然，你们从外面听到了一句精灵语。紧接着，从你们房间中间升腾起了白色的雾气，遮蔽了你们所有人的视线。

（制服住之后）“不许动！老实回答我的问题！你们来这里做什么的？”

“哼，普通的冒险者，能请得动咱们尊贵的萨拉查大人给你们付账单？”

“说，你们和公爵什么关系，来这里做什么的？”

“切，真不知道美穗在想什么……罢了，如果你们有兴趣，就来这里吧。”

。无论哪一种，玩家们都可以看到瑟拉娜的徽章。同时，她也身着一身黑色的披风。

瑟拉娜黑刀

你们面前是一名身材纤细的女性，一袭黑色兜帽将她的身形笼罩其中。而兜帽之下则是像黑夜一般深邃的皮肤和苍白色的头发，她的眼睛呈现出一种冰冷的紫色，面容冷峻，目光锐利的盯着你们。

你们透过黑色兜帽的缝隙，能够看到她穿着一件贴身的鳞甲，甲片仿佛深海中的鱼鳞，在微光下泛出幽幽的蓝光。她使用着一对漆黑的短剑，但独特的是短剑的末端连有一段锁链，链条的另一端捆在她的手腕上。这一对链刃仿佛她身体的延伸。

身为夜逃屋的成员，瑟拉娜是美穗手下最为得力的战士。美穗请求瑟拉娜与冒险者接触，并邀请冒险者来到洞穴中一会。而瑟拉娜则对此事有些担忧，因此决定出手探查一番。

玩家们经过一夜后，可以前往卢克的家中进行调查。

卢克的家

如下情报。其中星号的部分需要经过合适的检定才能发现。

- 卢克的家中有明显争斗的痕迹，以及一些翻找物品的迹象。
- * 家中值钱物品消失了，但完全没有撬锁的痕迹
- * 很多柜子完全没有被打开过。除此之外，似乎还少了一些衣服之类的生活用品。
- * 有一些打斗的痕迹明显是很陈旧的，甚至还发现了少量擦不干净的血迹。
- 最后，玩家在详细调查后，应该能发现半截被血染红的、黑色的披风，其上有一个徽章。

如果玩家们向邓肯，或是昨日的瓦尔特打听卢克的信息，将会得知他的妻子和孩子的信息，并且得到她们的特征——一头红发。

有关卢克的家提供的信息

卢克是霜木堡的守卫，由于酗酒和性格原因存在长期的家暴史。玛丽与弗兰克通过莉兹联系上了夜逃屋的人，准备趁着卢克值夜班的时候跑掉。不巧的是由于突然的守卫调动，卢克的夜班临时被取消了。与同僚们喝酒之后，醉醺醺的卢克正好碰到了要逃跑的玛丽与弗兰克。盛怒之下，卢克与夜逃屋的战士卡拉克起了冲突。卡拉克失手杀掉了卢克，自己也负了伤，带着玛丽与弗兰克逃离了霜木堡，并且准备前往渡鸦港。

在卢克的家中，最重要的信息是引导玩家们发觉自己救下的人正是卢克的妻子和女儿。

CHAPTER 3: 寻访夜逃屋

此时，玩家应当能够找到一些幕后黑手的线索，并且尝试定位这个奇特的组织。

找到夜逃屋位置

可能的选项

玩家们可以通过几种方式找到夜逃屋的位置：

- 问询玛丽与弗兰克相关的内容。
- 盗贼黑话。
- 瑟拉娜给予。

如果玩家们选择找到玛丽与弗兰克，则可以在渡鸦港的旅店找到她们。尽管玛丽与弗兰克对救命恩人非常感谢，但她不会供出夜逃屋的存在。

(如果选择威胁) 眼前的女人明显被你们几个人的气势吓到了。她的身体微微颤抖，蹲下来，抱了抱自己的孩子。她的脸色苍白，眼中充满了惊恐与绝望，泪水顺着她的眼角无声滑落，滴落在孩子的衣襟上。她颤抖着在孩子头上亲了一口。

然后，她深吸了一口气，而后将目光从孩子移到你们身上。她咬紧牙关，勉强直起身子，将孩子弗兰克一把拉到自己身后，鼓起全身的勇气向你们说道：“我是绝对不会出卖我的救命恩人的。”

说完，她闭上了眼睛，抬起下巴，把喉咙亮给了你们。

如果 PL 们过于过火，则卡拉克会出面。他会告诉玩家们具体的位置。

突入夜逃屋

夜逃屋的位置坐落在雾凇岭深处的一个废弃矿洞中。玩家们可以通过相应的指引到达此处。

你们回到了霜木堡的附近。不同的是，在主路的旁边你们钻进了一片浓密的松树林。你们找到了一条已经废弃许久的小路，这条路带领你们来到了一个废弃的矿坑入口。你们能够看出来，这里原本是一个早已荒废的采矿点，但一些蛛丝马迹，例如更新、更近脚印暴露了此处有人出入的痕迹。

玩家们可以进入矿洞。洞口狭窄且曲折，且由于幽暗的缘故玩家们需要有照明才能前行。在经过了一段长长的走廊之后，玩家们进入到了一个宽广的洞窟。玩家们会进入到区域 A-入口处。

夜逃屋地域

区域 A：入口（5x5）

你们来到了一个相对宽敞的洞窟，四周环绕着支离破碎的矿井支架，曾经支撑着这片地下区域的木质结构，如今已经因岁月的侵蚀而显得破旧不堪，仿佛轻轻一推便会坍塌。洞窟的空气中弥漫着一股潮湿和尘土的气味，墙壁上偶尔还能看到一些斑驳的矿石痕迹，证明这里曾经是一个繁忙的采矿场所。然而，正中间的雕像群吸引了你们的注意。

在洞窟的最深处，矗立着一尊国王模样的雕像。国王端坐在一个高背的座位上，手中握着一柄权杖，身着贵族的华丽服装，神态轻松，翘着二郎腿，似乎对周围的一切漠不关心。在国王的前方则背对他站立着一名全副武装的战士。这名战士的右手似乎在握着一把看不见的武器，横在自己的胸前，威慑着前方的人。而他的武器则掉落在他面前的地面上。而再往前，是几名矿工模样的雕像，他们的神态显得疲惫而专注，衣着各异，既有男人，也有女人，既有年长者，也有年轻人。他们的动作似乎凝固在辛苦的劳动中，有的俯身挖掘，有的弯腰搬运矿石。矿工们的神情中透着一种无奈与绝望，仿佛他们的命运早已注定，身处在这片冰冷的土地上，永无止境地劳作。

玩家们可以发现雕像手部似乎有一个卡扣，可以将掉在地上的武器接回去。一个成功的调查（DC=12）可以发现雕像与地面接缝处的灰尘似乎有些不同，仔细观察似乎有一圈缝隙。

如果玩家们直接将武器接回到战士的手上，同时方向正对着矿工的话，洞窟正面的门会开启，玩家们可以通过此扇门进入到区域 B-陷阱处。若武器放在了战士的手上，且将雕像旋转到面向国王的位置，则正面的门会缓缓关上，而此时侧面会有一扇小门开启，此扇门将通往区域 C-正厅处。

区域 B：陷阱（3x7）

在这个区域内，玩家的正前方靠近墙壁的位置（6 处）会有一个宝箱，而宝箱后面的墙壁上则有两只石质狮子的雕像。箱子的陷阱只能通过 DC=15 的盗贼工具检定，或是巧手检定发现。如果触发了机关，则正上方会有一张 15 尺直径的捕网落下，范围内的角色受到束缚，且需要过 DC=10 的力量豁免避免被击倒。箱子打开，里面装着各种金银珠宝（假）。捕网具有 AC=10，HP=20。对任何一片区域造成 5 点挥砍伤害，则捕网会被损坏，且束缚结束。

此时进入到半回合制操作。场景首先会发生变化，而后每位玩家分别可以采取一次操作：

- 第一回合：黑色的液体淹没了一半的范围（3 格，

包括宝箱的位置)。所有被液体淹没的地方为困难地形。

- 第二回合：黑色的液体继续流淌，流满了整个房间。
- 第三回合：狮子的眼睛开始发出红色，火苗从口中喷出，点燃了所有的黑色液体。所有在范围内的角色受到 5 (1d10) 点火焰伤害。捕网被破坏。
- 第四回合：火焰持续燃烧。同上，在火焰中的角色受到 5 (1d10) 点火焰伤害。
- 第五回合：火焰熄灭。

燃烧之后，角色们如果选择继续检查宝箱中的东西，则会发现珠宝是假的。

区域 C：正厅 (9x9)

而后，玩家们将会到达夜逃屋的所在地。

在经过了一段时间的跋涉，你们周围的岩壁逐渐宽敞了起来，墙壁上也开始有一些照明。这些光线来自于一些镶嵌好的矿石，发出微弱的蓝色光芒。你们继续前行，很快便来到了一个巨大的房间。尽管你们还没有进入这个房间，但你们已经能够听到了一些声响——这里无疑是有一些人在的。

(进入房间)与其说是房间，不如说是一个较大的洞窟。洞窟的中心摆着一张巨大的桌子，而后面放着一张简单的椅子，上面坐着一位年老的女性。而洞窟的四周有一些木箱和木桶，同时有一些人，穿着同样的黑色披风。在木椅的背后，挂着一副巨大的旗帜，上面正是那个徽章。

与美穗女士对峙

美穗女士 (Mistress Miho)

在你们面前的是一位年过半百的女性，她的外貌虽不再年轻，却散发着一股沉静而温暖的气质。她的身材略显瘦削，背部微微弯曲，脸庞上布满了细密的皱纹，特别是在眼角和嘴角。她的头发早已斑白，长而柔顺的发丝通常整齐地梳在脑后，盘成一个简单的发髻。尽管身上并没有任何打扮，但却非常整洁和得体。穿着简单而素雅，通常是一袭柔软的深色和服，衣料虽已显旧，但被她打理得一尘不染。右手是一支小巧的拐棍，支撑着她的身体。

“欢迎你们，请允许我向你们致歉，路上的一些陷阱也属于……必要手段。”她从座位上站了起来，继续说道：“不知我们是否能先谈谈呢？”

美穗会如实向玩家们说明她们的行为，以及为何如此。夜逃屋的目的始终是帮助这些平民，而非杀害他们——所有的人都是出于自愿离开的，而夜逃屋只是负责帮助他们离开这件事。至于卢克的事情，美穗会表示这是一个不幸的意外，她也感到非常愧疚。

美穗会希望能够拜托玩家们护送伊莲娜夫人离开雾凇岭。由于戒备越来越严苛，他们的人行动也

越来越困难。但在得到玩家肯定的答复之前，她不会主动选择将伊莲娜夫人交出来。除此之外，对于夜逃屋所做的事情她都会如实相告（除了作为内应的邓肯与莉兹）。如果谈判陷入僵局，则伊莲娜夫人会出场。

“没关系的，美穗女士。”你们听到一声平静却又坚定的声音从旗帜后面传来。你们转头望去，看到一名人类女性，身着一身简单的粗布衣服，从房间中走了出来。她神情平和而坚定，正是伊莲娜夫人。

“伊莲娜夫人！”

“我不希望有任何人因为我流血。我理解你的心情，但如果需要我们先展示出一定的诚意，我愿意承担这部分风险。”

此时，稍微给玩家们一些缓冲的时间，而后稍待片刻，安排萨拉查出场。

突然，一发黑色的魔力射线从入口处射了过来，结结实实的命中了一名夜逃屋的成员。一阵诡异的黑色火焰笼罩了他，惨叫着倒了下去。

“不愧是公爵请来的冒险者们，辛苦各位了。”转头看去，正是灰狼议会的萨拉查。他背后跟着十余名灰色制服的人，手中均有各式的武器。萨拉查单手轻轻合上了自己的那本书，气定神闲地站在那里。“假意投诚，再把这帮不法之徒一网打尽，实属优秀。真的是好计策。”

“不过，我这头也有我自己的计策，还请你们最后帮我一个小忙。很简单，请各位以叛徒的身份，和这群人一起死在这里。放心，一切尘埃落定后，我会复活你们的。”

萨拉查的目的是将玩家和夜逃屋的成员都消灭在此。他不会理会玩家们的谈判需求，始终会选择攻击所有人。但也可以安排他假意同意，请根据 DM 所需要的演出过程来。

最终战

先攻轮到 20 时，所有人需要过一个 DC=13 的敏捷豁免。失败者受到 7 (2d6) 点穿刺伤害，成功则减半。

萨拉查手一拍，一轮箭雨齐齐地向你们射来。瑟拉娜眼疾手快，将伊莲娜夫人护在了桌下，而夜逃屋的众人则受了不同程度的伤，甚至美穗的肩膀也中了一箭。你们听到洞窟远处似乎有更多的脚步声和嘈杂的吼声向这里赶来。

美穗喘着粗气和你们说道：“他们人多势众，而且很显然后面还会有援军。一直在这里耗着不是办法，请各位帮我拖住他们一会，我们会想办法的。不过，请暂时不要离开这片高台太远。”

最终战的地方配置如下：

敌方配置

玩家人数	第一回合	第二回合
3	2/2/2 + 1	1/1/1
4	3/3/3 + 1	2/2/2
5	4/2/1	4/4/4

战斗机制

玩家坚持 3 回合后，洞窟会开始坍塌。此时玩家们需要从旗帜处的暗道逃离。

第二回合开始时，增援会从洞窟抵达。

第三回合开始时，触发陷阱机制。洞窟开始震动。所有玩家需要在该回合结束前到达逃离点。

玩家们随夜逃屋的人逃离矿坑之后，会到达山顶的一处墓园。此时玩家们会遇到等待在此处的邓肯。

你们终于逃出了倒塌的矿坑。离开了暗门，你们所有人首先感觉到一阵刺骨的寒风迎面袭来，仿佛无数冰冷的刀锋划过肌肤。在缓缓睁眼后，眼前的景象令人不禁屏住呼吸，你们站在雾淞岭的山顶，空气中弥漫着霜雾与冰冷的气息。山顶上杂乱无章地分布着无数的坟茔，石碑歪斜而破败，有的已经被冰雪侵蚀得难以辨认。寒风呼啸而过，夹杂着细碎的雪花。这里的氛围沉重而肃杀，仿佛整个世界都在这里冻结，只有寒风在冰冷的墓碑间穿行，发出低沉的呼号。而在这篇坟茔的中间，站立着一个人。这个人全身披挂，右手一杆长枪擎在手中，赫然是你们熟悉的人——邓肯。

进入二阶段的战斗。

玩家与邓肯可以简单地交谈。而后，萨拉查会从暗道中生还，变为骨龙与玩家们作战，同时召唤出骷髅作为帮手。

“你们这帮背信弃义的鼠辈！”一个愤怒的声音从你们背后传来。你们转头望去，看到浑身是血的萨拉查站在暗道的门口。他曾经整洁得体的灰色制服如今已经破烂不堪，沾满了泥土与鲜血，脸上则布满了可怕的划痕。平日里那冷静且略显阴险的表情此刻已经全然消失，取而代之的扭曲的愤怒。

“邓肯，果然是你！与这群老鼠狼狈为奸！”他的声音带着几分嘶哑。他缓缓地将你们一个人一个人看过去，突然之间，他开始狰狞的大笑起来。“好好好，人多势众是吧。你们总以为自己万全之策，眼线，叛徒，陷阱，还有什么？”他猛然将双臂张开，嘶吼道：“不如让你们见识一下我的底牌！”

随着他的喊声，萨拉查的身体开始发生了诡异而可怕的变化。他的血肉开始一点点崩解，其中一些血液化作血雾散落到周围的土地上。紧接着，你们周围的大地开始颤动，原本的野坟冢中爬出了一只又一只的骷髅。其中一些骷髅手中拿着武器准备向你们发起进攻，而另一些则更为诡异，仿佛在呼应着萨拉查的召唤，开始向萨拉查靠拢，融入他的身体。萨拉查的身体逐渐变得庞大，血肉扭曲着缠绕在他跳动的心脏周围，而层层骨头则像盔甲一样包裹住了他的身躯。他的形态逐渐变化——直到他变成了一条巨大的骨龙。

邓肯将他的长枪插在地上，随着一声咏唱，一阵金色

的光芒笼罩了你们所有人，将周围如潮水一般的骷髅与你们隔开。“请抓紧，我无法支撑太久。”

战斗完成后，进入结局。

结局

玩家们成功打赢萨拉查后，可以进入结局。而后，玩家们可以选择是否坚持将公爵夫人交还给公爵。

你们眼前的巨大骨龙在猛烈的攻势下终于瓦解，它那庞大的骨架崩裂开来，化作无数碎片和灰烬，随着寒风迅速被吹散在山谷间。同时，一缕阳光从东方照来，金色的光芒穿透山谷，将你们笼罩在微微的暖意中。阳光洒落在这片冰冷的土地上，为其染上了一层淡淡的苍白，仿佛在无声中昭示着这一夜的战斗已然结束。

瑟拉娜简单地包扎了自己战斗中受的伤口，而后缓步走到你们面前。“谢谢。”她简短地说道。美穗夫人的伤口也做了简单的包扎，但此时明显还没有苏醒。“虽然此时有些冒昧，但我还是想先问一句，各位准备帮我们，还是帮公爵呢？”

结局 A：枯井之月

玩家们依然选择将伊莲娜夫人送回霜木堡，则会进入此结局。

瑟拉娜冷冷的看了你们一眼，什么都没有说。邓肯叹了口气，但也对你们的决定表示尊重。而伊莲娜夫人，虽然她的表情没有什么变化，但你们似乎能感觉到她的目光黯淡了下来。

当你们带着伊莲娜夫人回到霜木堡时，瓦尔特守备对你们表示了欢迎。巴尔扎克公爵面见了你们，而伊莲娜夫人则被护送回了居所休养。

巴尔扎克公爵站在大厅中央，眼神中透出一丝疲惫但不失威严。尽管手头事务繁忙，他仍对这次行动表示满意。公爵向你们支付了每人 200gp 的酬劳。他简短地点头示意，表情似乎依然是一副平静的样子。他表示事情已经告一段落，然后淡淡地示意你们可以离开了。

你们走出了主堡，寒风扑面而来，比之前似乎更加刺骨。雾气也似乎变得更浓厚，弥漫在整片土地之上，仿佛要将一切吞噬于无形。城堡前的马车早已备好，引导你们前往渡鸦港，乘坐今天的渡船离开这片被冰雪笼罩的土地。随着你们登上马车，寒风再度呼啸而过，似乎在为你们的离去送行。无论雾淞岭的命运将如何发展，这片阴冷的土地和那些复杂的恩怨情仇，终究已与你们无关。你们知道，是时候离开了。

结局 B：飞鸟归林

玩家们如果选择站在夜逃屋一边协助伊莲娜夫人逃离，并成功战胜了萨拉查，则会进入此结局。

瑟拉娜的目光在你们每一个人的脸上扫过，然后郑重地低下头，将一柄短剑横在胸前，向你们深深鞠了一躬。她的声音坚定而低沉，她表示夜逃屋将是你们永远的朋友，若在未来的冒险中有任何需要，瑟拉娜必将不遗余力地协助你们。

邓肯则默默走向萨拉查消失的地方，蹲下身子仔细翻找。片刻之后，他找到了那本萨拉查曾经紧握在手中的书本。然而，此刻书本中的书页早已消失无踪，原本的木制书皮现在看来竟是由人的骨头构成的，已被破坏得十分严重。邓肯神情复杂地望着那本书，眼中闪过一丝沉痛与释然。他将书收起，对你们表达了由衷的谢意，并请你们不必担心巴尔扎克公爵的追究。邓肯解释道，萨拉查的死灵术才是公爵需要担忧的重点，而至于伊莲娜夫人，他会告知公爵她在刚才的战斗中已经不幸遇难。

你们互相帮助，简单处理了各自的伤口，疲惫却带着劫后余生的欣慰。你们带着伊莲娜夫人，沿着山路走下山峰，周围的雾气在阳光的照射下渐渐散去。邓肯告诉你们，今日正有一艘渡船即将从渡鸦港出发，你们可以乘坐那艘渡船离开此地。阳光洒在你们身上，虽仍带着深秋的寒意，但仿佛驱散了心头的些许阴霾。尽管这次冒险你们未能得到预期的报酬，却结识了一些神秘而强大的盟友——这些朋友或许将在你们未来的旅途中成为关键的助力。

你们知道，眼前的这片土地和它所经历的纷争已然远去，无论霜木堡的命运如何，这一切终将与此刻的你们无关。你们相互点头，带着各自的思绪和对未来的期待，踏上了前往渡船的路。寒风依旧，雾气依稀，但你们的脚步已然轻快许多。你们清楚，是时候离开了，前方还有更广阔的天地等待着你们去探索与征服。

怪物图鉴

灰狼首领

中型类人生物，绝对中立

AC: 15

HP: 65 (10d8 + 20)

移动速度: 30 尺

力量	敏捷	体质	智力	感知	魅力
15	16	14	14	11	14
(+2)	(+3)	(+2)	(+2)	(+0)	(+2)

豁免: 力量 +4, 敏捷 +5, 感知 +4

技能: 运动 +4, 欺瞒 +4

感官: 被动感知 10

语言: 通用语

挑战等级: 2 (450 XP)

动作

多重攻击。进行两次远程攻击: 两次重弩, 或两次弯刀。

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

重弩。远程武器攻击: 命中 +5, 范围 80/320 尺, 单一目标。若命中: 8 (1d10 + 3) 穿刺 伤害。

灰狼士兵

中型类人生物，绝对中立

AC: 12

HP: 16 (3d8 + 3)

移动速度: 30 尺

力量	敏捷	体质	智力	感知	魅力
12	12	12	10	10	10
(+1)	(+1)	(+1)	(+0)	(+0)	(+0)

感官: 被动感知 10

语言: 通用语

挑战等级: 1/8 (25 XP)

类别: 刀盾手。此类强盗装备弯刀与盾牌 (AC=14), 并带有能力: 协同拦截。

类别: 长枪手。此类强盗装备长矛, 并带有能力: 协同哨卫

类别: 轻弩手。此类强盗装备轻弩, 并且带有能力: 协同射击

特殊能力

协同拦截。当一个可见的生物攻击距离刀盾手 5 尺以内的其他目标, 则刀盾手可以以一个反应将目标收到的伤害减少 5 (1d6 + 2)。只有当刀盾手持一面盾牌时才能执行此反应。

协同哨位。当一个可见生物进入长枪手的攻击范围, 且该生物附近 5 尺范围内有长枪手的友军, 则长枪手可以以一个反应发动对该生物的借机攻击。若命中, 则该生物本回合移动速度降为 0。

协同射击。当一个可见生物范围 5 尺内存在士兵的友军时, 则当该友军对可见生物发动攻击并命中时, 轻弩手可以使用一个反应发动协同射击, 额外造成 3 (1d6) 点穿刺伤害。

动作

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

长矛。近战武器攻击: 命中 +4, 触及 10 尺, 单一目标。若命中: 5 (1d8 + 1) 穿刺 伤害。

轻弩。远程武器攻击: 命中 +4, 范围 80/320 尺, 单一目标。若命中: 5 (1d8 + 1) 穿刺 伤害。

瑟蕾娜黑刃

中型类人生物（精灵卓尔），混乱善良

AC: 16

HP: 52 (8d8 + 16)

移动速度: 30 尺

力量	敏捷	体质	智力	感知	魅力
12	18	14	12	16	10
(+1)	(+4)	(+2)	(+1)	(+3)	(+0)

豁免: 力量 +5, 敏捷 +7

技能: 运动 +7, 洞悉 +6, 自然 +4, 察觉 +6, 隐匿 +7, 生存 +6

感官: 黑暗视觉 120 尺, 被动感知 15

语言: 通用语, 精灵语, 地底语

挑战等级: 2 (450 XP)

精类血统. 瑟蕾娜在对抗魅惑的豁免检定中具有优势, 且魔法无法让她入睡。

日光敏感. 当瑟蕾娜、瑟蕾娜的攻击目标或瑟蕾娜尝试感知的东西直接暴露在阳光下, 则她依赖于视觉的攻击检定以及感知（察觉）检定具有劣势。

盲斗. 瑟蕾娜获得 10 尺盲视。在 10 尺范围内, 瑟蕾娜可以看见除了处于全遮掩后的任何东西, 哪怕她正在被目盲或是在黑暗之中。此外, 她可以看见该范围内的未对她成功躲藏的隐型生物。

链刃回旋. 每当瑟蕾娜发动攻击时, 她可以额外指定被攻击生物 5 尺范围内的另一名生物同时作为攻击目标。该生物须

在瑟蕾娜攻击范围内。

卓尔魔法. 瑟蕾娜的施法属性为魅力 (DC=11, 攻击加值 +3)。除戏法外, 瑟蕾娜每天可以施展以下法术各一次。她必须完成一次长休才能再次使用此特性释放同样的法术。

随意: 舞光术

1/天: 妖火术

施法. 瑟蕾娜为 6 级施法者。她施法的属性为感知 (DC=14, +6)。她准备了以下游侠法术:

1 环 (4 个): 吸收元素, 云雾术, 炽炎斩

2 环 (2 个): 树肤术, 援助术

ACTIONS

死亡华尔兹. 以一个动作, 瑟蕾娜可以扔出自己的武器, 尝试束缚 15 尺范围内的一个生物。该生物需进行一次 DC=14 的敏捷豁免, 否则被束缚。该生物也可以主动放弃此次豁免。若成功束缚该生物, 则作为该动作的一部分, 瑟蕾娜可以将该生物移动至自己 5 尺范围内, 或是自己移动至该生物 5 尺范围内。以此法进行的移动不会引起借机攻击。在束缚期间, 瑟蕾娜无法使用此武器进行攻击, 也无法离开该生物 10 尺范围。该生物每回合开始时都可以尝试进行 DC=14 的力量豁免解开束缚。瑟蕾娜可以在自己回合内以一个自由动作解开束缚。

多重攻击. 瑟蕾娜装备两把漆黑的链刃。每回合可以进行两次攻击。

链刃. 近战武器攻击: 命中 +6, 触及 10 尺, 单一目标。若命中: 7 (1d6 + 4) 穿刺 伤害。

萨拉查

中型类人生物（人类），中立邪恶

AC: 11 (14 法师护甲)

HP: 52 (8d8 + 16)

移动速度: 30 尺

力量	敏捷	体质	智力	感知	魅力
8 (-1)	13	14	18	9 (-1)	16
	(+1)	(+2)	(+4)		(+3)

豁免: 感知 +1

技能: 奥秘 +5, 调查 +5, 医疗 +1, 欺瞒 +6

感官: 被动感知 9

语言: 通用语, 深渊语

挑战等级: 2 (450 XP)

施法. 萨拉查是 7 级施法者。他的施法主属性是智力 (DC=14, +6)。他已准备了以下法师法术:

戏法 (随意): 寒颤之触、次级幻象、魔法伎俩、电爪

1 环 (4 个): 护盾术、法师护甲、致病射线

2 环 (3 个): 疯狂冠冕、迷踪步, 人类定身术

3 环 (2 个): 土石爆发, 吸血鬼之触

动作

匕首. 近战/远程武器攻击: 命中 +3, 触及 5 尺或范围 20/60 尺, 单一目标。若命中: 3 (1d4 + 1) 穿刺 伤害。

(充能 5-6) 人肉炸弹. 以一个动作, 指定萨拉查 60 尺范围内可见的最多三个友方单位。在萨拉查回合结束时, 可以杀死其中任意个友方单位, 或是最迟至这些单位的回合结束时杀死之。当这些单位死亡时, 在其周围 5 尺范围内的所有生物需进行一次敏捷豁免 (DC=13), 否则受到 10 (3d6) 点强酸伤害。豁免成功则伤害减半。

血肉重组. 萨拉查可以以一个动作变身为骨龙。若如此做, 他周围 120 尺内的所有友方生物立即死亡。当骨龙死亡时, 萨拉查也立即死亡。否则, 他可以花费 1 分钟解除龙形态并重塑身体, 重塑后血量变为 1 点。

残缺骨龙

大型龙, 守序邪恶

AC: 17 (天生护甲)

HP: 106 (12d10 + 40)

移动速度: 20 尺

力量	敏捷	体质	智力	感知	魅力
18	10	18	12	11	12
(+4)	(+0)	(+4)	(+1)	(+0)	(+1)

豁免: 力量 +4, 敏捷 +3, 体质 +7, 智力 +4, 感知 +3

技能: 察觉 +6, 运动 +7

伤害易伤: 钝击, 光耀

伤害免疫: 暗蚀

感官: 黑暗视觉 120 尺, 被动感知 16

语言: 通用语, 龙语

挑战等级: 6 (2,300 XP)

动作

多重攻击. 可以进行两次攻击, 一次啃咬, 一次爪抓。

啃咬. 近战武器攻击: 命中 +7, 触及 5 尺, 单一目标. 若命中: 13 (2d8 + 4) 穿刺 伤害 额外 4 (1d8) 暗蚀 伤害.

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.

横扫. 残缺骨龙抓住地面, 使用尾巴横扫周围的敌人。所有在残缺骨龙 10 尺范围内的生物需进行一次 DC=13 的敏捷豁免, 豁免失败受到 7 (2d6) 点钝击伤害, 并且被击飞 10 尺, 进入倒地状态。

负能量吐息 (充能 5-6). 残缺骨龙吐出一道 30 尺长、10 尺宽的黑雾。每个在吐息范围内的生物都必须进行一次 DC=13 的感知豁免, 豁免失败则受到 18 (4d8) 暗蚀伤害, 豁免成功则只受到一半伤害。

巢穴动作

先攻顺序轮到 20 时 (先攻相等时则为后手), 骨龙可以采取一次巢穴动作。范围 60 尺内所有角色必须成功通过一次 DC=13 的感知豁免, 否则陷入恐惧长达 1 分钟。每回合结束都可以重复该豁免检定。一旦豁免成功, 24 小时内该生物可以免疫此效果。

骷髅米诺陶 Minotaur Skeleton

大型不死生物, 守序邪恶

AC: 12 (天生护甲)

HP: 67 (9d10 + 18)

移动速度: 40 尺

力量	敏捷	体质	智力	感知	魅力
18	11	15	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)
(+4)	(+0)	(+2)			

伤害易伤: 钝击

伤害免疫: 毒素

状态免疫: 中毒, 力竭

感官: 黑暗视觉 60 尺, 被动感知 9

语言: 理解深渊语、但不会说

挑战等级: 2 (450 XP)

冲锋 Charge. 若骷髅向着一个目标直线移动至少 10 尺并接着在同回合以一次角撞攻击命中它, 则目标将受到额外的 9 (2d8) 穿刺伤害。若目标为一个生物, 则它必须成功通过一次 DC 14 的力量豁免, 否则被推离最多 10 尺并被击倒伏地。

动作

巨斧. 近战武器攻击: 命中 +6, 触及 5 尺, 单一目标. 若命中: 17 (2d12 + 4) 挥砍 伤害.

角撞. 近战武器攻击: 命中 +6, 触及 5 尺, 单一目标. 若命中: 13 (2d8 + 4) 穿刺 伤害.

法术

瑟蕾娜黑刃

戏法

舞光术

戏法塑能系

施法时间: 动作

范围: 120 尺

构材: 声音、姿势、材料 (一小块磷或光榆木、或一只萤光蚋)

持续时间: 专注, 至多 1 分钟

你在射程内创造出最多 4 团火炬大小的光源, 赋与如同它们火炬, 提灯, 或光球的外观, 并在持续时间内漂浮于空中。你也可以将这 4 团光源合并成一个发着光、模糊中型人型型态。无论你选择那个型态, 每团光源都会散发出 10 尺半径的微光光照。在你的回合以一个附赠动作, 你可以将光源移动最多 60 尺到射程内的另一处。一团光源必须与其他由此法术创造的光源彼此相距 20 尺以内, 且光源将在超出法术范围时熄灭。

1 环

炽炎斩

1 环塑能系

施法时间: 附赠动作

范围: 自身

构材: 声音

持续时间: 专注, 至多 1 分钟

在法术持续期间, 下一次你以近战武器攻击命中一个生物时, 你的武器闪耀着强烈白光光芒, 该攻击对目标造成额外 3 (1d6) 火焰伤害, 并使目标起火燃烧。直到法术结束前, 在它的每个回合开始时, 目标都必须进行一次体质豁免。若豁免失败, 它将受到 3 (1d6) 火焰伤害。若豁免成功, 则此法术结束。如果该目标或一个距离它 5 尺以内的生物使用一个动作去扑灭火焰、或有其他效果熄灭了火焰 (像是目标被水给淹没), 则此法术结束。

升环施法效应升环施法效应. At Higher Levels 当你使用 2 环或更高的法术位施放此法术时, 你使用的法术位每比原本高一环, 攻击所造成的初始伤害便会再增加 3 (1d6)。

吸收元素

1 环防护系

施法时间: 反应

范围: 自身

构材: 姿势

持续时间: 1 轮

此法术捕捉了部分袭来的能量, 减轻它对你的效果, 并将之保存起来以用在你的下一次近战攻击中。在你的下个回合开始之前, 你对于触发此法术的伤害类型具有抗力。此外, 在你的下个回合第一次以近战攻击命中时, 目标将额外受到 3 (1d6) 点触发法术的伤害类型的伤害, 并结束法术效果。

升环施法效应升环施法效应. At Higher Levels 当你使用 2 环或更高的法术位施放此法术时, 你使用的法术位每比原本高一环, 额外伤害便会再增加 3 (1d6)。

妖火术

1 环塑能系

施法时间: 动作

范围: 60 尺

构材: 声音

持续时间: 专注, 至多 1 分钟

射程内一处 20 尺边长立方体内所有物体的轮廓被蓝色、绿色、或紫罗兰色的光芒 (由你选择) 勾勒而出。任何在法术施放时处于该区域内的生物若失败于一次敏捷豁免, 则同样会被光芒所环绕。在法术持续期间, 被影响的物体和生物将散发出 10 尺半径的微光光照。若攻击者可以看见受影响生物或物体, 则任何对目标所进行的攻击检定具有优势, 且受影响的生物或物体将无法受益于隐形成态。

云雾术

1 环咒法系

施法时间: 动作

范围: 120 尺

构材: 声音、姿势

持续时间: 专注, 至多 1 小时

你以射程内一点为中心创造出一个 20 尺半径的雾气球体。这片雾球会绕过转角, 且它笼罩的范围为重度遮蔽。它在法术持续时间内维持存在、或直到一阵有着中等或更强速度的风 (至少时速 10 里) 将它吹散。

升环施法效应升环施法效应. At Higher Levels 当你使用 2 环或更高的法术位施放此法术时, 你使用的法术位每比原本高一环, 雾气的半径就再增加 20 尺。

邓肯

1 环

激愤斩

1 环塑能系

施法时间: 附赠动作

范围: 自身

构材: 声音

持续时间: 专注, 至多 1 分钟

在法术持续期间, 下一次你以近战武器攻击命中时, 你的攻击造成额外 3 (1d6) 心灵伤害。此外, 若该目标为生物, 则它必须成功通过一次感知豁免, 否则直到法术结束前对你感到恐惧。以一个动作, 该生物可以进行一次对抗你法术豁免 DC 的感知检定以取回它的决心并结束此法术。

雷霆斩

1 环塑能系

施法时间: 附赠动作

范围: 自身

构材: 声音

持续时间: 专注, 至多 1 分钟

在法术持续期间, 下一次你以近战武器攻击命中时, 你的武器响彻出一阵距离你 300 尺内都能听见的雷鸣声, 且该攻击对目标造成额外 7 (2d6) 雷鸣伤害。此外, 若该目标为生物, 则它必须成功通过一次力量豁免, 否则被推离你 10 尺并被击倒伏地。

强迫决斗

1 环惑控系

施法时间: 附赠动作

范围: 30 尺

构材: 声音

持续时间: 专注, 至多 1 分钟

你尝试强迫一个生物与你决斗。一个射程内你能看见的生物必须进行一次感知豁免, 若豁免失败, 该生物将被拖向你, 被你神圣的要求给强迫。在持续时间内, 它在对你以外的其他生物进行的攻击检定中具有劣势,

且每次它尝试离开你 30 尺距离外时都必须进行一次感知豁免；若成功通过该豁免检定，则此法术在该回合将不会再次限制目标的移动。若你攻击任何其他生物、你以其他敌对生物作为目标施放一个法术、对你友好的生物伤害了目标或对其施放危害性的法术、或你在距离目标 30 尺以外的位置结束你的回合，则此法术结束。

祝福术

1 环惑控系

施法时间：动作

范围：30 尺

构材：声音、姿势、材料（一点圣水）

持续时间：专注，至多 1 分钟

你祝福最多三个射程内你所选择的生物。在此法术结束前，每当目标要进行一次攻击检定或豁免检定，目标可以掷一颗 d4，并将骰出来的数字加到该攻击检定或豁免检定中。

升环施法效应升环施法效应。At Higher Levels 当你使用 2 环或更高的法术位施放此法术时，你使用的法术位每比原本高一环，你就可以再额外选择一个生物作为目标。

2 环

安定心神

2 环惑控系

施法时间：动作

范围：60 尺

构材：声音、姿势

持续时间：专注，至多 1 分钟

你尝试压抑一群人的强烈情绪。处于射程内以你所选一点为圆心 20 尺半径球体内的每个类人生物都必须进行一次魅力豁免；一个生物可以自愿选择失败于该豁免检定。若一个生物豁免失败，从以下两个效果中选择一个。你可以压抑任何导致目标被魅惑或恐惧的效果。当此法术结束时，只要被压抑效果的持续时间尚未到期，则它将会继续发挥效果。或者，你可以使一个目标对你所选择，且它原本敌对的生物变得不感兴趣。若目标被攻击、被法术伤害、或目击它的任何朋友被伤害，则这个不感兴趣的态度将会结束。当此法术结束，除非 DM 另行裁决，否则该生物的态度将变回敌对。

援助术

2 环防护系

施法时间：动作

范围：30 尺

构材：声音、姿势、材料（一小条白布）

持续时间：8 小时

你的法术增强了你队友的坚强和决意。选择射程内最多三个生物。在法术持续期间，每个目标的最大和当前生命值都各增加 5 点。

升环施法效应升环施法效应。At Higher Levels 当你使用 3 环或更高的法术位施放此法术时，你使用的法术位每比原本高一环，目标的生命值就可以额外再增加 5 点。

夜逃屋施法者

戏法

光亮术

戏法塑能系

施法时间：动作

范围：触碰

构材：声音、材料（一只萤火虫或萤光苔）

持续时间：1 小时

你碰触一个任一边都不大于 10 尺的物体。直到法术结

束前，该物体将散发出 20 尺半径的明亮光照和再延伸 20 尺的微光光照。光的颜色可以随你喜欢。用不透光的东西完全覆盖该物体将会遮住光线。此法术将会在你再次施放它或用一个动作解消时结束。如果你以一个敌对生物穿戴或持握的物体为目标，则该生物必须成功通过一个敏捷豁免以回避此法术。

火焰箭

戏法塑能系

施法时间：动作

范围：120 尺

构材：声音、姿势

持续时间：即效

你向着射程内的一个生物或物体投出一团火焰。对目标进行一次远程法术攻击。若命中，目标将受到 5 (1d10) 火焰伤害。被此法术命中的可燃物体若未被穿戴或携带将被点燃。此法术的伤害将在你的等级升至 5 级时增加至 11 (2d10)，11 级时 16 (3d10)，17 级时 22 (4d10)。

魔法伎俩

戏法变化系

施法时间：动作

范围：10 尺

构材：声音、姿势

持续时间：至多 1 小时

这个法术是新手施法者用来练习的小小魔法把戏。你在射程内创造出下列其中一种魔法效果：你创造出一个即效、无害的感官效果，像是一阵火花飞溅、一阵微风、模糊的音符、或一阵怪味。你立刻点亮或熄灭一根蜡烛、火炬、或一处小型篝火。你立刻清洁或弄脏一个不大于 1 尺立方的物体。你将一个最大 1 尺立方的无生命材料冷却、温热、或调味长达 1 小时。你让一片颜色、一个小记号、或一个符号出现在物体或一处表面上长达 1 小时。你创造出一个非魔法的小饰物或一个能放入你手中的幻影，并持续直到你的下个回合结束。如果你多次施放这个法术，你可以让最多三个非即效的效果同时生效，且你可以用一个动作解消像这样的效果。

奇术

戏法变化系

施法时间：动作

范围：30 尺

构材：声音

持续时间：至多 1 分钟

你在射程内展现一个小小奇迹，一种超自然力量的象征。你在射程内创造出下列其中一种魔法效果：你的音量提高到比原本大最多三倍，持续 1 分钟。你使火焰摇曳、变亮、昏暗、或改变颜色，持续 1 分钟。你使地表产生无害的震动，持续 1 分钟。你创造出一个从射程内你所选择的一处为源头发出的瞬间声响，像是轰隆雷鸣、乌鸦尖啸、或不祥的低语等等。你立刻使一扇未上锁的门或窗突然打开或猛然关上。你改变你眼睛的外观，持续 1 分钟。如果你多次施放这个法术，你可以让最多三个 1 分钟的效果同时生效，且你可以用一个动作解消像这样的效果。

圣焰

戏法塑能系

施法时间：动作

范围：60 尺

构材：声音、姿势

持续时间：即效

火焰般的光辉向射程内你所能看见的一个生物降下。目标必须成功通过一次敏捷豁免，否则受到 4 (1d8) 光耀伤害。目标在此豁免检定中并不会获得掩护所带来的好处。此法术的伤害将在你的等级升至 5 级时增加至

9 (2d8)，11 级时 13 (3d8)，17 级时 18 (4d8)。

修复术

戏法变化系

施法时间：1 分钟

范围：触碰

构材：声音、姿势、材料 (两块天然磁石)

持续时间：即效

此法术修复你所碰触的一个物体上的一处破损或裂缝，像是破掉的铁丝网、断成两半的钥匙、被撕裂的斗篷、漏水的酒袋等等。只要破损或裂缝的任一边不超过 1 尺，你就能修复它，不留下任何伤痕。此法术可以物理性的修复魔法物品或构装体，但无法将这些物体的魔法给回复。

1 环

光导箭

1 环塑能系

施法时间：动作

范围：120 尺

构材：声音、姿势

持续时间：1 轮

一道闪耀光束击向射程内你所选择的一个生物。对该目标进行一次远程法术攻击。若命中，目标将受到 14 (4d6) 光耀伤害，且直到你的下个回合结束前，多亏于目标身上闪烁的微光，下一次对该目标进行的攻击检定具有优势。

升环施法效应升环施法效应. At Higher Levels 当你使用 2 环或更高的法术位施放此法术时，你使用的法术位每比原本高一环，伤害便会再增加 3 (1d6)。

护盾术

1 环防护系

施法时间：反应

范围：自身

构材：声音、姿势

持续时间：1 轮

一道不可见的魔法力场屏障出现并保护你。直到你的下个回合开始之前，包括触发此法术的攻击在内，你的 AC 获得 +5 加值，且你不会受到来自魔法飞弹的伤害。

燃烧之手

1 环塑能系

施法时间：动作

范围：自身 (15 尺锥形)

构材：声音、姿势

持续时间：即效

随着你双手拇指交触，手指张开，一片稀薄的火焰将从你伸展的指尖向前射出。每个处于 15 尺锥形内的生物都必须进行一次敏捷豁免。豁免失败的生物将受到 10 (3d6) 火焰伤害，豁免成功则只受到一半的伤害。这片火焰将会点燃范围内所有未被穿戴或携带的可燃物体。

升环施法效应升环施法效应. At Higher Levels 当你使用 2 环或更高的法术位施放此法术时，你使用的法术位每比原本高一环，伤害便会再增加 3 (1d6)。

易容术

1 环幻术系

施法时间：动作

范围：自身

构材：声音、姿势

持续时间：1 小时

你使你自己一包括你的服装、护甲、武器、以及其他属于你个人的物品一看起来不一样，直到法术结束或你

使用你的动作解消它。你可以让自己看起来比原本更矮或更高 1 尺，或表现得更瘦、更胖、或在两者之间。你无法改变你的身体型态，因此你必须采用有着相同基本肢体架构的外型。除此之外，该幻术的表现程度由你决定。此法术带来的改变经不起物理的检验。举例来说，若你使用此法术为自己添了一顶帽子，其他物体会穿过这顶帽子，且任何碰触帽子的人会什么都摸不到或直接摸到你的头和头发。若你使用此法术让自己看起来比原本更瘦，则某人向着你伸出的手将在途中撞到你，尽管它看起来像是还在半空中。要辨别出你的伪装，一个生物必须使用它的动作去检验你的外表，并必须成功通过一次智力（调查）检定，难度等同于你的法术豁免 DC。

治疗伤势

1 环塑能系

施法时间：动作

范围：触碰

构材：声音、姿势

持续时间：即效

你碰触的一个生物回复等同于 4 (1d8) + 你的施法属性调整值的生命值。此法术对不死生物或构装体没有任何效果。

升环施法效应升环施法效应. At Higher Levels 当你使用 2 环或更高的法术位施放此法术时，你使用的法术位每比原本高一环，治疗量便会再增加 4 (1d8)。

祝福术

1 环惑控系

施法时间：动作

范围：30 尺

构材：声音、姿势、材料 (一点圣水)

持续时间：专注，至多 1 分钟

你祝福最多三个射程内你所选择的生物。在此法术结束前，每当目标要进行一次攻击检定或豁免检定，目标可以掷一颗 d4，并将骰出来的数字加到该攻击检定或豁免检定中。

升环施法效应升环施法效应. At Higher Levels 当你使用 2 环或更高的法术位施放此法术时，你使用的法术位每比原本高一环，你就可以再额外选择一个生物作为目标。

萨拉查

戏法

次级幻象

戏法幻术系

施法时间：动作

范围：30 尺

构材：姿势、材料 (少许羊毛)

持续时间：1 分钟

你在射程内创造一段声音或一个物体的影像，持续到法术的持续时间结束。这个幻象也会在你以一个动作解消它或再次施放此法术时消失。如果你创造一段声音，它的音量可以小至低语，大致尖叫。它可以是你的声音、其他人的声音、狮子的吼叫声、击鼓声、或任何其他你所选择的声音。这个声音在持续时间内持续而不衰弱，或者你也可以在法术结束前于不同时机发出不相关的声音。如果你创造出一个物体的影像像是一张椅子、泥泞脚印、或一个小箱子—它必须不大于一个 5 尺边长的立方体。这个影像无法创造出声音、光照、气味、或其他感官效果。由于东西会穿过幻象，与影像的任何物理性交互都将暴露它是幻象的事实。如果一个生物使用它的动作去查看该声音或影像，它可以通过一个成功的智力（调查）检定辨识出它是幻象，难度等同于你的法术豁免 DC。如果一个生物辨识出这是幻象，幻象对该生物而言将变得模糊黯淡。

电爪

戏法塑能系

施法时间: 动作

范围: 触碰

构材: 声音、姿势

持续时间: 即效

闪电从你的手中跃出以电击你尝试碰触的一个生物。对目标进行一次近战法术攻击。若目标正穿戴着金属制成的护甲，则你在该攻击检定中具有优势。若命中，目标将受到 4 (1d8) 闪电伤害，且它直到它的下个回合开始前都不能采取反应。此法术的伤害将在你的等级升至 5 级时增加至 9 (2d8)，11 级时 13 (3d8)，17 级时 18 (4d8)。

寒颤之触

戏法死灵系

施法时间: 动作

范围: 120 尺

构材: 声音、姿势

持续时间: 1 轮

你在射程内一个生物所占据的空间中创造出一只幽魂般的骸骨手掌。对该生物进行一次远程法术攻击以墓穴的刺骨寒气袭击目标。若命中，目标受到 4 (1d8) 黯蚀伤害，且直到你的下个回合开始前，它都无法再回复生命值。在那之前，这只鬼手都将紧抓着目标不放。如果你命中一个不死生物目标，直到你的下个回合结束前，它在对你进行攻击检定时也将承受劣势。此法术的伤害将在你的等级升至 5 级时增加至 9 (2d8)，11 级时 13 (3d8)，17 级时 18 (4d8)。

魔法伎俩

戏法变化系

施法时间: 动作

范围: 10 尺

构材: 声音、姿势

持续时间: 至多 1 小时

这个法术是新手施法者用来练习的小小魔法把戏。你在射程内创造出下列其中一种魔法效果：你创造出一个即效、无害的感官效果，像是一阵火花飞溅、一阵微风、模糊的音符、或一阵怪味。你立刻点亮或熄灭一根蜡烛、火炬、或一处小型篝火。你立刻清洁或弄脏一个不大于 1 尺立方的物体。你将一个最大 1 尺立方的无生命材料冷却、温热、或调味长达 1 小时。你让一片颜色、一个小记号、或一个符号出现在物体或一处表面上长达 1 小时。你创造出一个非魔法的小饰物或一个能放入你手中的幻影，并持续直到你的下个回合结束。如果你多次施放这个法术，你可以让最多三个非即效的效果同时生效，且你可以用一个动作解消像这样的—个效果。

1 环

法师护甲

1 环防护系

施法时间: 动作

范围: 触碰

构材: 声音、姿势、材料 (一块晒干的皮革)

持续时间: 8 小时

你触碰一个没有穿戴护甲的自愿生物，直到法术结束前，一道防护性的魔法力场将环绕在它身边。目标的基本 AC 变为 13 + 它的敏捷调整值。此法术将在目标穿戴护甲或你以一个动作解消此法术时结束。

致病射线

1 环死灵系

施法时间: 动作

范围: 60 尺

构材: 声音、姿势

持续时间: 即效

一道令人作呕的绿色能量冲向射程内的一个生物。对目标进行一次远程法术攻击。若命中，目标将受到 9 (2d8) 毒素伤害，且必须进行—次体质豁免。若豁免失败，则它直到你的下个回合结束前将陷入中毒状态。

升环施法效应升环施法效应。At Higher Levels 当你使用 2 环或更高的法术位施放此法术时，你使用的法术位每比原本高一环，伤害便会再增加 4 (1d8)。

2 环

疯狂冠冕

2 环惑控系

施法时间: 动作

范围: 120 尺

构材: 声音、姿势

持续时间: 专注，至多 1 分钟

一个射程内你所选择且你能看见的类人生物必须成功通过—次感知检定，否则在法术持续期间被你魅惑。当目标因为这个方式被魅惑，一个扭曲的锯齿冠冕出现在它的头上，且它的眼神闪烁着疯狂。被魅惑的目标每次在它的回合移动之前，必须使用它的动作对它自己以外，你用心灵指定的一个生物进行—次近战攻击。如果你没有选择任何生物、或者他们都不在它的触及范围内，则目标可以在它的回合如常行动。在你的后续回合，你必须使用你的动作以维持对目标的控制，否则此法术结束。此外，目标可以在它每个回合结束时进行—次感知豁免。若豁免成功，则此法术结束。

迷踪步

2 环咒法系

施法时间: 附赠动作

范围: 自身

构材: 声音

持续时间: 即效

短暂的被—阵银色迷雾环绕，你传送到最多 30 尺距离的一处你所能看见的未被占据空间。

人类定身术

2 环惑控系

施法时间: 动作

范围: 60 尺

构材: 声音、姿势、材料 (一小块笔直的铁条)

持续时间: 专注，至多 1 分钟

选择射程内你所能看见的一个类人生物。目标必须成功通过—次感知豁免，否则将在法术持续时间内被麻痹。在它的每个回合结束时，目标可以再进行—次感知豁免。若豁免成功，则结束这个法术对目标的效果。

升环施法效应升环施法效应。At Higher Levels 当你使用 3 环或更高的法术位施放此法术时，你使用的法术位每比原本高一环，你就可以再额外选择一个类人生物作为目标。当你选择这些类人生物时，它们彼此之间的距离必须在 30 尺内。

3 环

土石爆发

3 环变化系

施法时间: 动作

范围: 120 尺

构材: 声音、姿势、材料 (—块黑曜石)

持续时间: 即效

选择射程内地面上你所能看见的—点。—阵翻腾泥石流将在以该点为中心的 20 尺边长立方体范围内喷涌而出。每个在范围内的生物都必须进行—次敏捷豁免。—个豁免失败的生物将受到 19 (3d12) 钝击伤害，豁免成功则只受到—半的伤害。此外，范围内的地面将变成困

难地形，直到被清理为止。手动清理每块 5 尺平方的区域都需要花费至少 1 分钟的时间。

升环施法效应升环施法效应. At Higher Levels 当你使用 4 环或更高的法术位施放此法术时，你使用的法术位每比原本高一环，伤害便会再增加 6 (1d12)。

吸血鬼之触

3 环死灵系

施法时间: 动作

范围: 自身

构材: 声音、姿势

持续时间: 专注，至多 1 分钟

你缠绕着阴影之手的触碰可以吸取他人的生命力来医治自己的伤势。对一个在你触及范围内的生物进行一次近战法术攻击。若命中，则目标将受到 10 (3d6) 黯蚀伤害，且你回复等同于造成黯蚀伤害一半数值的生命值。直到法术结束前，你可以在每个你的回合以一个动作再进行此攻击。

升环施法效应升环施法效应. At Higher Levels 当你使用 4 环或更高的法术位施放此法术时，你使用的法术位每比原本高一环，伤害便会再增加 3 (1d6)。