**【本周遭遇】席尔本不思议**

关键词：白鹭、琼楼、山寨

\*该冒险适合四名8级角色的单次面团，善良阵营的人类角色体验较佳。

【背景】

史顿襄的吸血鬼想要把科斯珀变成他们同类，于是抓走了他的仰慕者。在前往伐肯纳庄园的路上，倒霉的车夫被一伙山贼打劫。虽然击退了山贼，但是仰慕者却逃跑了。

一名叫做奥利弗的记者看到了此事，他赶往席尔本报告。在席尔本，记者遇到了同样因为各种理由而聚集在这里的角色们……

【角色契机】

席尔本有人失踪了。席尔本的科斯珀队长发布寻人消息。

来自翰威的记者奥利弗会兴致勃勃地拉着你参与此事。

·你是科斯珀朋友，来帮忙。

·你是奥利弗朋友，来帮忙。

·你是审判官，来寻找失踪人口。

·你是失踪者的朋友，来找他/她/祂。

·你路过此处，打算赚点旅费，看到了寻人委托。

给DM的话：

艾维欣消失后骏鹭也跟着消失，但仍有一些骏鹭期待着大天使的回归。它们会降临在那些怀有同样期待以及继承艾维欣意志之人的身边。席尔本的钟楼生活着仅存的四只白色骏鹭，它们是科斯珀的朋友。

冒险流程：

来自翰威的记者奥利弗在席尔本的科斯珀处遇到了角色们。记者自告奋勇带领大家去调查附近的山贼。遭遇漆黑马车，对方以为大家是山贼。随后前往盗贼的山寨，对方表示确有其事，他们也死了几个弟兄，这年头山贼不好做。除非给足够的钱否则不会把科斯珀的朋友交给大家的。

无论有没有给钱，奥利弗都会出一晚上的住宿费。因为在夜晚的史顿襄山间行走过于危险了。当天晚上山寨被黄昏之翼吸血鬼袭击了。打BOSS战，救出了被抓走的仰慕者。回席尔本交任务，队伍获得白色骏鹭坐骑。

冒险开始：

若严格遵循本冒险，推荐仅开核心规则并选择人类变体或者依尼翠四省人类。若DM使用其他扩展，可自行调整战斗难度，不再在本模组中给出调整建议。

角色们可以互相认识，已经是一起行动的伙伴/队友等，若并非如此，那么当桌边所有的玩家介绍完他们的角色以及为什么来到席尔本之后，进入第一部分。

【第一部分】

席尔本是史顿襄的一个人类社区，且是史顿襄最大的人类社区之一。其标志性建筑是席尔本钟塔——一座非常醒目、且是当地最高的塔楼。

在艾维欣失踪以来，席尔本的教士们已经变得懦弱，除了科斯珀队长。他是一名擅长骑马/骏鹭的英俊青年。科斯珀接待了大家，并希望角色们能找到镇上的失踪者。

科斯珀会告知队伍如下信息：

·镇上有人数天前失踪了，对方在失踪前曾来找过自己。表示希望加入教会，但是科斯珀拒绝了。

·据最后一个见到他/她/祂的人所言，对方离开了席尔本，不知去向。

·最近据说外面不太平，建议大家不要单独外出。

该场景中，奥利弗记者也会在场，如果没有角色的背景与他有关联，那么可以安排他在谈话进行到一半时闯入，表示想要提供新的线索。

以下是奥利弗告知的信息：

·在从翰威抵达这里之前遭遇过山贼，但他机智地避开了他们。（或者贿赂了他们捡了一命，或者与某位玩家角色一起设法逃走了等等）

·曾经看见山道上有黑色的马车疾驰而过。

·山间有出没的飞行的怪物，很吓人，晚上千万别走山路。

当角色们获得所有信息后，记者会表示带大家去他曾经觉得可疑的山道上查看。如果现在天色已晚，那么奥利弗表示第二天一早会在席尔本的门口等待大家。

在所有人离开席尔本前往山道之后，进入第二部分。

【第二部分】

大家来到记者所说的山道。若步行那么大家会看见黑色马车在徘徊，如果座马车那么就会有黑色马车拦在前方。车夫是一只吸血鬼，带着一名吸血鬼衍体侍从。

询问会获得他们是在这里寻找山贼的回答，因为山贼在前几天袭击了他们。根据时间可以推断就是席尔本居民失踪的那会儿。如果询问失踪人口，对方会回复跑了（真话）。也可以击败车夫和侍从之后再询问（前提是没把他们打死的话）。

两者都来自伐肯纳家族。如果玩家角色询问该家族相关信息，可以参阅《异界传送：依尼翠》。他们的任务只是带走“与科斯珀有关的人”。

如果角色们杀死了车夫和侍从，那么该行为必然会招来伐肯纳的报复。DM可以自行安排后续展开，不在模组中赘述。

无论战斗结束还是和平谈话结束之后，角色们被山贼找上了。对方有可能认出奥利弗记者或是之前与记者在一起的玩家角色。冤家路窄，请大家骰先攻。

山贼使用武术高手x2、弓箭手x2、勇士x1数据（或DM根据角色卡进行调整）。

无论如何，即使角色们击败了所有山贼，他们也会挟持记者并带回山寨。但若角色不管记者死活的话……

当所有角色和记者都到达盗贼们的山寨之后，进入第三部分。

【第三部分】

角色们可以在山寨中与盗贼们交流，奥利弗会非常希望在这里渡过夜晚。如果该团是在节假日开的话，DM可以自行安排一点山贼们的活动让大家参与。

在这里大家找到了席尔本失踪的人。盗贼们认为席尔本应该交赎金，可以让玩家角色们回去传话。且对方也不想在夜晚走山路。记者提议大家明日再议。

入夜之后长休之前，山寨被一只骑着黄昏之翼的吸血鬼袭击。玩家角色们可以趁乱离开也可以留下来击败袭击者。吸血鬼会逃跑，但科斯珀带着骏鹭追了过来，角色们可以追上对方进行空战。击败吸血鬼后山贼们和记者会表示得救了并感谢大家。

如果角色们逃跑的话，那么记者会跟着大家一起开溜。之后再回来时就会见到山贼们的尸体。除此之外还会留下零星钱币。但不会获得科斯珀的认可以及骏鹭坐骑。

附录：怪物与NPC

骏鹭

大型天界生物，混乱善良

护甲等级：12

生命值：59（7d10+21）

速度：60尺，飞行90尺

力量18（+4）敏捷15（+2）体质16（+3）智力10（+0）感知15（+2）魅力13（+1）

豁免：敏捷+4，感知+4，魅力+3

技能：察觉+6

感官：被动察觉16

语言：懂天界语、通用语、精灵语和木族语但不能说

动作

蹄击。近战武器攻击：命中+6，触及5尺，单一目标。命中：11（2d6+4）点钝击伤害。

黄昏之翼

大型不死生物，中立邪恶

AC：16（天生护甲）

HP：136（16d10+48）

速度：30尺，飞行60尺

力量20（+5）敏捷16（+3）体质17（+3）智力2（-4）感知11（+0）魅力6（-2）

豁免：力量+8，敏捷+7

技能：观察+3，隐匿+6

伤害抗性：黯蚀，非魔法的钝击、穿刺、挥砍

伤害免疫：毒素

状态免疫：魅惑，力竭，恐慌，中毒

感官：黑暗视觉120尺，被动察觉13

语言：理解通用语

死亡联结。当黄昏之翼的幽灵骑手生命值减少到0时，黄昏之翼将被消灭。

飞掠。黄昏之翼飞出敌人触及范围时不触发借机攻击。

日照敏感。身处阳光下时，惊惧兽进行的攻击检定，以及依赖视觉进行的感知（察觉）检定具有劣势。

动作

多重攻击。黄昏之翼发动两次攻击：一次啃咬和一次爪击

啃咬。近战武器攻击：命中+8，触及5尺，单一目标。命中：18（3d8+5）的穿刺伤害。

爪击。近战武器攻击：命中+8，触及5尺，单一目标。命中：15（3d6+5）的挥砍伤害。