



图片来自万智牌 MTG

DUNGEONS&DRAGONS

深渊的海蓝石

作者：兹萨

冒险等级：3-5 级

推荐冒险人数：4 人

流程：15 小时左右

前言

本战役的流程较短，体量较小，适合时间比较紧张，可能需要在短时间内完成一场冒险战役的冒险者们。

考虑到上文提到的创作理念，本战役的剧情与场景叙述大多采用较为线性的剧情结构，因此可能会不可避免地让一些习惯于“开放世界，自由探索”的资深冒险者感到些许的不适应。但别担心，本战役中所有的场景与剧情都可供冒险者们仔细地探索与挖掘，各式各样的敌人与 NPC 一定会让您和您的冒险者小队经历一此“紧张而过瘾”的冒险。

此战役的一些战斗发生于水下，这可能需要您与冒险者们注意一下“玩家手册”中的“水下战斗”部分的相关规则。

关于本战役的地图部分，还请您谅解-----作为一个不擅长绘画的人，我已竭尽所能地绘制了各个重要地点的概括地图。若我的拙劣画工让您与您的小队会心一笑，那也算是为你们的冒险增添了一丝欢乐。

若您选择将此模组作为冒险的起源，请着重注意故事推进的节奏与敌人设置的难度。这是您的战役，您完全可以依照自己的意愿去调整您认为需要修改的地方(包括剧情的走向，进行的检定，亦或您自己的一些想法)。

除此以外，若您发现了本战役中的存在的某些规则错误或可以修改的地方，也欢迎您加我的企鹅号 3261848214，兹萨感谢您提出的各种建议与批评。

最后，祝愿您与您的冒险者小队可以收获一次难忘的冒险。

冒险背景

距无冬城 100 多公里的西边碧海边，一个叫鲁斯克的小村落遇到了大麻烦：不知从何而来的一群鱼人每隔一段时间就会来骚扰他们，甚至肆意掠夺村落的珍奇特产-----海蓝石。

村长阿里斯急忙派出“信使”前往无冬城寻求帮助，希望某些冒险者可以击溃作恶的鱼人，帮村子拜托被摧毁的厄运。

一天天过去，鱼人们的骚扰变成袭击，整个村落笼罩在恐怖的海潮阴影中。

一次偶然的机会，村民们擒获了一只落单的鱼人，并从其口中得知了惊人的事：一条来自深渊的怪物已被海底的鱼人部落控制，成为了鱼人们邪恶计划中的秘密武器。

幸运的是，“信使”在无冬城找到了能够解决危机的冒险者。他们是否能拯救濒临毁灭的鲁斯克村，就得看他们自己了。

冒险大纲

第一章 破落海岸

介绍了鲁斯克村面临的危机及其居民，并让冒险者们遇到一群执行掠夺计划的寇涛鱼人。本章还让冒险者们结识一只被俘虏的鱼人，并逐步理清拯救鲁斯克村的计划。

第二章 潜入黑暗

冒险者们遇到于村落定居的奇械师山茶并接受村长的任务：寻找并摧毁鱼人的秘密聚集地。于本章，冒险者们将借助工匠山茶的潜水工具深入水下，于水中对抗各种危险。

第三章 鱼人秘宗

在本章冒险者们将发现鱼人部落的入口并调查一处沉船残骸。他们将进入洞口并与寇涛鱼人战斗，直至发现洞穴深处的秘密。在此，海蓝石的真面目也将逐步被揭晓。

第四章 血口狂涛

介绍了因一次突发的海底地震，寇涛鱼人部落控制的底栖魔鱼幼崽失控而暴走的经过，这使冒险者与鱼人们被迫共同解决这个危险的怪物。当平息动乱后，冒险者们将面临一个重要的抉择。

第一章：破落海岸

这一章将让冒险者们初入鲁斯克村，并对付一群鱼人突袭者。在击退袭击者后冒险者们将结识性格迥异的村民，并逐渐了解他们。

准备好开始时，朗读以下文本：

你们已经坐着马车走了很长的路，现在天色已暗，马车上气氛略显沉闷。作为无冬城几位小有名气的冒险者，你们并不觉得这次的委托有多大难度。穿越浓密的树林后，眼前狭窄的土路逐渐通向远方的沙滩，几只归巢的肥胖海鸥从你们头上掠过，发出叽叽嘎嘎的叫声。马车上的提灯摇曳，衬出一丝静谧。车上的你们略显尴尬，眼神时不时地撞在一块。

此时，可以鼓励玩家们互相介绍自己，但需注意他们并非初次冒险的新手，而是已经经历过一些冒险的“老鸟”（他们的初始等级为3级）。这些冒险者之间可能互相认识，也可能素不相识。

当冒险者们大致互相介绍完自己后（或者当他们无法带入并流畅地介绍自己时），“信使”会再一次表达自己的请求：希望冒险者们解决鱼人带来的危机，并承诺将以几块已经加工好的海蓝石成品作为报酬。但是，他们可以先去和村长见一面，以便之后暂时留在村内。

角色们到达时，朗读以下文本：

一股越来越浓的海潮味钻入你们的鼻孔，想必眼前的小村便是鲁斯克了。几处倒塌的围墙与断裂的木梁提醒着你们这里发生过的可怕灾难。在村前的沙滩上，一

个佝偻着背的苍老男人正举着火把，向你们缓缓招手。

鱼人突袭

朗读以下本文以开始遭遇：

正当你们将来到佝偻男人的面前时，海浪的波涛声伴随着几束高高腾起的水花吓了你们一跳。你们惊愕地发现一群头上还挂着恶心水草的寇涛鱼人从海中蹦出，他们手拿捕网和长叉，大声喊着你们听不懂的语言，朝鲁斯克村奔去。

这支鱼人部队由 4（或 2D4）个寇涛鱼人与 1 个寇涛鞭策者组成，其中寇涛鞭策者将成为冒险者们主要对付的敌人。一般情况下，冒险者队伍由 4 人组成，但如果冒险者数量大于 4 人，可以适当加强这群怪物以调整难度。

这是冒险者们初次面对寇涛鱼人的机会，一般情况下他们将尽快赶到村内并解决这个麻烦，但他们也可以在一旁静观其变。

鱼人们会尽他们所能地破坏村落里的设施，并朝着村子中心的村长小屋冲去。冒险者们并不知道被俘虏的鱼人“波”就被关在那里，因为它是在“信使”不在的时候被抓住的。

当鱼人部队被击垮（仅剩 2 只或更少鱼人时），他们会选择尽一切办法逃回海中。冒险者们可以选择留下他们的活口，也可以把他们全部清除。

在不太可能的情况下，冒险者们会被打败。如果真的发生，冒险者们将于昏迷中醒来，村长阿里斯将把发生的事告诉他们：鱼人们在拿走村里仅剩的海蓝石后掉头回大海里了，村民们好不容易才将冒险者们背到屋子里。

如果冒险者们选择静观其变，那么村子将会遭到巨大破坏，同时被俘虏的鱼人也将被带走，这会很大程度上影响村民们对冒险者们的态度，也会加大他们日后冒险的难度。

当冒险者们解决完鱼人部队的突袭后，朗读以下文本：

村长战战兢兢地从一间破屋里走出，他双眼带泪，激动地跪在地上。“哦，谢谢你们！我就知道无冬城的英雄们一定会拯救我们的。”说罢，他便放声大哭。一旁的“信使”连忙将男人搀扶起来，并向冒险者们说：“抱歉，我父亲他实在是太激动了……那些该死的鱼人真的给我们害惨了。”

“信使”的身份其实就是村长阿里斯的儿子，他十分感谢冒险者们，因此他会尽量满足冒险者们要求（只要别太苛刻）。

当冒险者们提到“海蓝石报酬”时，村长会赶忙从一间屋子内拿出这些已经加工好的指甲盖大小的宝石，数量为冒险者的人数。一个成功经过 **DC10 的历史鉴定** 的冒险者可以认出其价值-----这些不大的宝石 **每一颗价值约 15 金币**。近些年，无冬城最豪华的宝石店将这些宝石称为“大海的精灵”，很多小宝石店也会在一年一度的公共展览上将不同样式的海蓝石作为人气藏品展出。

村长阿里斯会邀请冒险者们下榻村内的旅社，并鼓励他们跟随“信使”去向村内的居民们询问情况。鲁斯克村的面积不算大，如果想，冒险者们可以在两小时内逛完整个村落并结识其中一些重要的居民。

村长阿里斯希望冒险者们能 **暂时住在村内的④区域（地图在下面重要地点部分）**，这里是一个比较宽敞的临时旅舍，在村子以前还在发展旅游业时成为了村里的产业之一，当然，自从寇涛鱼人们于两个星期先开始了对村子的骚扰，就再也没有游客敢来这里购买海蓝石了。

鲁斯克村，是一个拥有三十五人口，规模较小的海边聚落。这里在没有发现海蓝石前，此地以渔业为主，但现在这个村子的主要产业是海蓝石的采集与粗加工，这个工作让不少村民慢慢攒起了第一桶金。但由于交通，位置，政治等问题，鲁斯卡村一直无法快速发展，其海蓝石产业也仅能作为小规模产业存在。

鲁斯克村主要人物

注意：你可以在合理范围内设计一些情节让以下 **NPC** 主动与冒险者们产生互动（例：寡妇阿什莉可能会在去往墓园的过程中遇到在村子里闲逛的冒险者，或者冒险者们会在离开镇长大厅后撞见正在慌忙收拾东西的薇尔夫妇）。这种主动遭遇的目的是加快剧情推进的速度与流畅度，**以避免出现冒险者们不清楚下一步该干什么的情况。**

“信使”阿里尔

村长的儿子，也是他唯一一个子嗣。因为担任着联系鲁斯克村与附近城镇交流的工作，故获得称号“信使”。他的外表还算出众，金色的卷发像波浪一样盖在头上，蓝色的眼睛继承了他父亲阿里斯的基因。因为工作的原因，他的身体十分健壮，这让他担起了保护村民并对抗鱼人的重任。

尽管他已经想过好几次要独自离开鲁斯卡村并去更大的城市生活，但考虑到父亲年事已高，且自己是整个村子最了解外部世界的人，他便放弃了这个梦想，专心辅佐父亲管理村子。

当冒险者与之攀谈时，他会对村子外面的世界表现出向往与憧憬。成功经过 **DC15 的洞悉** 的冒险者可以发现阿里尔其实非常想离开村子，一个人去冒险。

两个星期前，他受父亲所托赶忙驾车前往无冬城寻求帮助，他还不知道在他离开时村民们制服了一直落单的寇涛鱼人。

村长阿里斯

作为一个年长的老男人，年纪七十的他已经统筹了鲁斯卡村的工作数十年。他坚实的躯体被岁月侵蚀，现在只剩下一副佝偻身体。他不喜欢华丽的衣服，反而经常把一条略显破烂的船布披在身上，这可能和他以前的职业有关。成功经过一次 **DC15 的医药鉴定** 的冒险者可以认出其胸口的一条长疤的来由-----被一只巨大海洋生物的尖牙啃咬而形成。如果冒险者们追问关于那道疤的事情，他会笑着摆摆手，说在三十年以前自己还是一名水下猎人，曾驱逐了一只盘踞在鲁斯克近海的巨鲨。

两年前，在潜水装置的帮助下，工匠 **山茶** 发现了鲁斯克村附近海床上的海蓝石矿。随后村长阿里斯和山茶达成了协定：村民们可以在山茶的帮助下对海蓝石进行开采，反之山茶则可以长期住在鲁斯卡村并研究这种稀奇的矿物。

当冒险者向他询问关于村子的事情时，他会大致从以下方向回答：

1. 村子以前很穷，直到奇械师山茶发现了鲁斯卡村附近海岸底的海蓝石。这些稀有的宝石让村里渐渐积累起一笔财富，无冬城的商人和各地慕名而来的宝石收藏家不时地拜访鲁斯卡村，这种好日子持续了两年，但因为那群不知道从哪里

冒出来的鱼人，现在没人敢来了。

2.海蓝石的采集十分困难，它们一般会零星出现在三十多米多米深的海岩暗礁里。借助奇械师山茶的神奇装置，村民们得以潜入海中，收集那些不容易被挖掘的宝石。大约三个星期前，一个村民在潜入水下的过程中第一次看到了那些鱼人，不过当时并没有引起他们的警觉。但现在，村民们无法再安全地去海里采集海蓝石了。

3.前天晚上，鱼人们对鲁斯克村附近的沿海地区进行扫荡，但一位村民趁混乱之际擒获了一只落单的鱼人，并把他关押在村长大厅的储物间内。在山茶的翻译下，村长向鱼人进行盘问，但一无所获。

当冒险者们问起有关工匠山茶的事时，村长会表示她是个古怪但很热心的人类女孩儿。如果冒险者们愿意，村长会推荐他们与山茶见一面，她就住在③区域的房子里。不过现在山茶不在鲁斯克村，冒险者们可能得等明天再去找她了。

青年杰克

杰克是土生土长的鲁斯卡人，今年二十五岁，是一个满身肌肉，豪爽而聒噪的大汉。自从他生下来起，村民们就将他称作“大力神附体的小家伙”。但是在他十岁生日的那一天，他父母所乘坐的渔船被一场由海底地震而引发的海啸所吞噬，父母二人下落不明，这成了他一辈子的心结。可能是害怕寂寞，杰克喜欢主动找人攀谈。

当冒险者们与之攀谈时，他会展示出高傲的硬汉形象，并用自信的语气与其交谈。他十分喜欢用反问句，如“为什么不来和我一起练一身肌肉呢？”“为什么不去买点啤酒喝呢？”等。

那只被俘虏的鱼人就是杰克将其击晕后带回村子的。一方面，他的勇气时常被其他村民赞叹，另一方面，有些村民也认为杰克太过鲁莽，其行为可能会让鱼人们更加疯狂。当冒险者谈论起与被俘鱼人的事时，他会骄傲地把如何制服那家伙的事情说给冒险者们。

但如果冒险者在与其交谈时提到“大海”“出海”等关于海的话题，他就会突然收敛他的自信神情，眼光尽量避开大海并把话题往别的方面引。成功经过一次DC15的察觉鉴定的冒险者可以发现杰克似乎十分惧怕大海。如果冒险者继续向他追问有关大海的事情，他会突然发火并叫冒险者们赶紧走开。

向村长阿里斯询问他的情况的话，冒险者们将得知杰克惧怕大海的原因-----那些

有关他**父母的悲惨经历**。

寡妇卡什莉

卡什莉是一名二十九岁的长发女人，左脸上有一颗明显的泪痣。她的丈夫是在一星期前的一次鱼人袭击中丧生的，至今她都没有找到她丈夫的尸体。具一个村内的孩童说，他看到他丈夫杜恩**被两个鱼人打晕后活生生拖入海中**。现在，卡什莉每天都会在鲁斯卡村旁的公墓祭拜。

冒险者们很可能在公墓遇到她，并看到她跪在一个墓碑旁哭泣。无论冒险者们向她提什么问题，都需成功经过一个 **DC15 的游说**，她才会停止哭泣并回答角色的问题。

卡什莉会向冒险者们诉说他丈夫的事，并把小孩告诉她“男人被鱼人拖入海里”的事情告诉冒险者们。如果冒险者们表现出想要帮忙的意图，她会边哭边感谢他们，并希望如果可以，请找到他的尸体并带回来。作为报酬，她会将自己家里的**价值 30 金币的海蓝石项链**送给冒险者们。

薇尔夫妇

薇尔夫妇作为一对在一年前才搬来鲁斯卡村居住的无冬城原住民，对目前村子面临的危机十分担忧。他们以前被鲁斯卡村的海蓝石产业而吸引，于是带着一笔资金移居到此地。

他们的工作主要是为加工好的海蓝石寻找买主，并从中获利。现在，由于鱼人之乱，他们开始考虑收拾东西**离开鲁斯克村**。当冒险者们初次见到他们时，会发现这对夫妇正在收拾行李。当被问及发生了什么事时，薇尔夫人会把他们的打算告诉冒险者们。

如果冒险者们不去干涉他们的行动，薇尔夫妇将于第二天上午离开鲁斯克村。

寇涛鱼人波

这只倒霉的鱼人现在被锁在村长大厅的储物室中，由专人负责照看。与其他鱼人相比，他的智商似乎不高，说话总是慢吞吞的。

值得注意的是，他只会讲地底通用语，这使得与他的交流在一般情况下只能通过工匠山茶的翻译。本战役几乎所有鱼人（除了之后提到的寇涛大祭司沙沙蓬拉）都只讲地底通用语，所以你可以考虑适当鼓励冒险者们在创建角色时将地底通用语作为他们的第二语言（但尽管冒险者不会这门语言也没关系，山茶将在重要场合充当他们的翻译）。不过为了流畅地推进战役，你也可以忽略语言问题。

当冒险者们来到关押着他的储物室时，门口的村民会再三警告冒险者们鱼人的危险性，但还是会让他们与鱼人见面。村民会对冒险者们诉苦：无论他们与这个家伙说什么，这只该死的蠢东西就是不肯开口。前几天天他们决定采用绝食的方法撬开他的嘴，到现在鱼人已经一天一夜没吃东西了。

当冒险者们初见鱼人时，这个家伙正斜躺在地上呼呼大睡。若没有人用地底通用语与他攀谈，鱼人会继续假装睡眠。若冒险者中有人用地底通用语向他搭话，他则会突然醒来，警惕地盯着搭话者并仔细观察。冒险者们可以用各种手段（如劝诱，威胁等方式）从他口中得到他们想知道的事。

注意：如果冒险者们一直盘问鱼人他所不知道的事情，鱼人可能会以撒谎的方式敷衍他们。

以下是这只鱼人知道的事情：

1.鱼人的名字叫波，是一只年轻的寇涛鱼人。他们的族群以前一直生活在遥远的漆黑深海岩洞中，直到很久以前的一次水下地震毁掉了他们的巢穴。在大约一个月前，这帮一直流离失所的鱼人迫不得已开始在靠近陆地的海岸处寻找新的定居地，而他们幸运地发现了位于鲁斯克村近海的一处水下洞穴。

2.鱼人部落本来没有必要前往陆地，但他们偶然间发现了鲁斯克村渔民自海底采集海蓝石的活动。鱼人部落的头领“沙沙蓬拉”得知此事后，开始计划上岸掠夺村内已经大量加工好的海蓝石。而其目的则不清楚，目前鱼人只知道大概和他们所崇拜的神灵“海之母”布里博杜普有关。

3.鱼人们曾打算自己去海底收集海蓝石，但是那个过程太过繁琐而耗时，经过权衡，鱼人首领“沙沙蓬拉”认为直接上村子里抢已经捞出来的海蓝石更有效率。

4.鱼人们之所以有胆量直接袭击人类村落，是因为他们掌握了秘密武器。在鱼人部落迁徙的过程中，他们偶然间于一处海床上发现了一只昏迷的海怪（但波并不知道海怪是什么）。首领决定把它带走，并声称这是“海之母”赐予他们的神使，它将会帮助鱼人们攻占整个大陆，夺回鱼人部族的荣耀。但到现在，那个

“神使”应该还是没有醒过来。

注意，若之前冒险者们全部选择袖手旁观，没有阻止鱼人们带走“波”，那么他们很可能就无法获取这些信息。请尽量避免这种局面，以保证剧情推进的流畅度。

工匠山茶

山茶是一名来自遥远地区的**人类工匠**，今年刚满十九岁。她拥有一头红赭色的短发和一双大眼睛。她的身高似乎永远停在了一米五，这让她经常被别人误以为是小孩。她最大的特点是头上戴的一副巨大的遮光镜与一身宽大的立领皮夹克。三年前，山茶离开了她的石匠师傅，并打算独自去“外面的世界”闯一闯。各种**稀奇的宝石**是她主要收集与研究的对象，尤其是当她偶然间在鲁斯克近海海底发现一块海蓝石后，她便疯狂迷恋上了这种东西。

起初，山茶发明设计了一款个人**头戴式水下呼吸器**（她称其为**1号**）。这个发明成为了她探索海底的必要装置。在与鲁斯克村村长达成协议后，她开始简化呼吸器设计并大量生产，最终制作出了七个简易式水下呼吸器（她称其为**2号**）。但是，由于海底复杂的情况与其他原因，呼吸器激活后仅能工作十分钟，这大大限制了对海蓝石的采集工作。

除了那些奇械师们都会做的小玩意外，山茶最喜欢的是用她所学的知识制作实验**各种试剂**。村里的海蓝石加工业也很大程度上因她对海蓝石的研究而收益。她最先发现了海蓝石可以被**某种液体塑性的特性**，这使得鲁斯克村的海蓝石加工业收益。

在冒险者们到达鲁斯克村的前一天，山茶决定去其他村镇买些东西，但她并没有把她的目的**告诉其他人**。

当冒险者在到鲁斯克村的第一天去找山茶时，他们会发现她并不在家里。冒险者们可以看到屋内工作台上放着**3颗拇指大小的海蓝石**，在其旁边的则是一堆玻璃管和一个装有一小摊**深红色液体**的玻璃瓶。成功经过一次**DC15的医药检定**的冒险者可以从里面嗅到一丝淡淡的**血腥味**。但他们并不会知道这是山茶将人血与海蓝石混合后的产物。

当冒险者们于第二天拜访山茶时，会发现她正坐在工作台前打盹。冒险者们可以与之攀谈，而山茶也会对他们报以友好的态度。当冒险者们提及有关被俘鱼人的事时，她表示会充当他们的翻译-----山茶曾自学过很多语言。

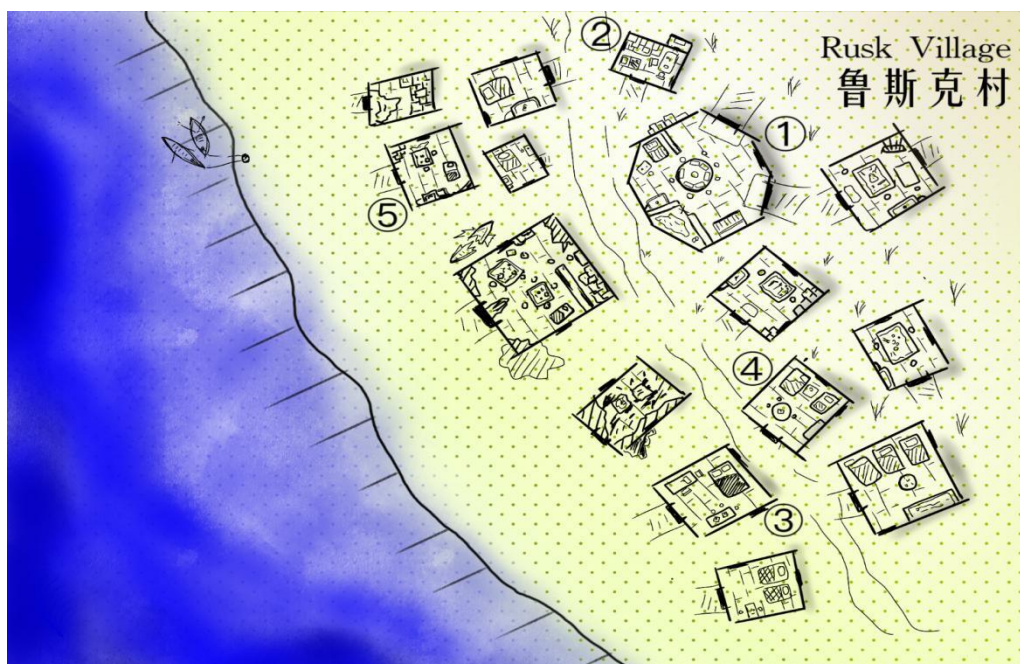
但当冒险者们提及山茶前几天为何不在鲁斯克时，她会表现出一副漫不经心的样子，并说“只是去别的地方喘口气罢了。”如果被问及罐中蓝色液体的事情，山茶会说“那不过是失败的实验垃圾”并把话题引向别的地方。成功经过一次 **DC15 的洞悉鉴定** 的冒险者可以察觉出她在隐瞒一些事。但如果继续追问下去，山茶会表示冒险者们管的太宽了，其对追问的冒险者们的态度会从友好转向冷漠。

山茶前几日去了别的村落，通过某些渠道购买她实验所需要的重要材料：**各种活物的血液**。这些东西会与海蓝石发生奇妙的变化，甚至能够创造出某种奇迹般的东西。

无论山茶对冒险者们的态度如何，她都会在你认为适当的时机提出 **去水下寻找鱼人秘居地**。村长阿里斯以前告诉过她冒险者们的事情，于是她早已准备好了 **冒险者数量的水下呼吸装置**。这些被山茶叫做“**3号**”的新潜水装置会在日后很长一段时间陪伴冒险者们，因此除非极端情况，这些装置不会损坏与丢失。

一旦冒险者们决定去水下解决袭击村落的鱼人并完成村长的任务，山茶就会表示她会暂时与冒险者们一同行动。她仅仅想通过观察冒险者们来测试最新潜水装备“3号”的性能，除非万不得已，她会选择在战斗开始时 **躲避危险**。山茶的人物资料卡已在“重要 NPC”部分展示。

重要地点



以下场所的位置已按编号顺序标注在示意图中。

注意，鲁斯克村目前没有像样的商店与铁匠铺，但在村长家还是会售卖一些平常的生活用品。

不过，如果你想，则可以加入一个商店，以满足冒险者们的各种需求。

1. 镇长大厅

当冒险者们进入该区域后，朗读以下文本：

几盏明亮的火把挂在略显陈旧的墙壁上，将这个面积不算太大的区域照亮。中间的一张圆形桌子上工整地铺着餐布，一个插着不知名小花的花瓶静静地摆在正中，瓶身上点缀着一颗淡蓝色的宝石。在像是储物室的房间门口，站一个高大的男人。

这里就是鲁斯卡村镇长阿里斯生活并接待客人的房间，只不过因为常年被海风吹蚀而显得些许陈破。一般来说，村长儿子阿里尔（信使）也会待在这个区域。

房屋西南侧的储物室正关押着被俘虏的寇涛鱼人，门口的男人则是负责看押他的村民。

2. 杰克的房间

当冒险者们进入该区域后，朗读以下文本：

房间里到处都是巨大的箱子与铁质的哑铃，还隐约散发出轻微的汗味。一副早已被岁月磨得看不清的画被裱起来挂在墙上，画上三个人的相貌已经被岁月磨蚀得看不清了。

在屋子中间的桌子上放着两个空酒瓶与一瓶还没开封的啤酒，显然是鲁斯克村民自酿的。

画上的三人正是十岁的杰克与其父母。成功经过一次 DC15 的察觉检定的冒险者可以发现画上的男人留着一大丛茂密的胡须，不过由于磨损，他无法看清画上人的长相。

3. 卡什莉的房间

当冒险者们进入该区域后，朗读以下文本：

这间屋子看起来十分破败-----被砸坏的窗户与塌了一部分的房檐提醒着你们这里曾发生过不好的事。房间的门是锁着的，房间的主人应该是去了什么地方。

一般情况下，冒险者们无法从门口进入这间房间，此时卡什莉正在墓园里哀悼她的亡夫。墓园在地图上没有标注，但冒险者们可以很容易在鲁斯卡村的西北处看到墓园与哭泣的卡什莉。

若冒险者们通过别的办法（如翻窗）进入卡什莉家，那么他们会发现地上到处都是碎掉的空酒瓶，在屋内的桌子上放着一条价值 30GP 的海蓝石项链。成功经过一次 DC15 的隐匿检定可以让他们进入小屋的行为不引起其他村民的注意，但如果他们失败，村民会把这件事告诉村长阿里斯，这可能会转变阿里斯对冒险者们的态度。

4. 山茶的房间

当冒险者们进入该区域后，朗读以下文本：

当你们走进这间屋子时，一股扑面而来的药水味道呛得你们有些眩晕。空气中弥漫着一些似雾非雾的气体，萦绕在一个摆放着各种工具与漂亮石头的破旧柜子旁。天花板上开的一个洞似乎在告诉你们这间屋子的主人不善于打理。但当你们看到房间角落桌子上摆着的一大堆干净而崭新的炼金仪器与药剂时，你们又觉得这间屋子的主人好像只是一个对各种石头痴迷的怪人罢了。屋内正中的工作台上铺着一块整洁的白布，上面工工整整地放着三块被加工过的海蓝石。但更吸引你们注意的，是海蓝石旁边的一小瓶深蓝色液体-----它刚才是不是动了一下？

成功对小瓶子经过一次 DC15 的医药检定的冒险者可以从瓶口嗅到一股淡淡的血腥味，但除了特殊情况，冒险者分不清是什么物种的血。桌子上的三块海蓝石每颗价值 15 金币，它们被某种溶液加工过，呈现着漂亮的纺锤形。若冒险者们偷走了它们，日后山茶可能会向他们询问有关被盗海蓝石相关的事情，若事情败露，山茶对冒险者们的态度会从友好变为冷漠甚至敌对。在日后与冒险者们同行时，她都会保持冷漠的态度。

5. 薇尔夫妇的房间

当冒险者们进入该区域后，朗读以下文本：

两个看起来匆匆忙忙的人正在收拾行李。其中那个老妇人拼了命地把一箱又一箱货物搬上马车，嘴里还嘟囔着“快点快点儿，鬼知道鱼人啥时候又上岸！”可还没等她把手里的那箱衣服放稳，她身下的一大篮水果便从马车上倒了下来，里面的水果像是一个个淘气的小孩，朝着四面八方滚去。

薇尔夫妇正打算离开鲁斯克，而原因则不必多说。若冒险者帮助妇人收集散落的水果，薇尔女士则会夸奖他并分冒险者一些。

如果冒险者们劝说薇尔夫妇留下，那么他们需要成功过一个 **DC12 的游说**。如果成功，两夫妇将暂时放弃离开鲁斯卡村，并表示自己确实已经在这儿住惯了，突然搬家显然有点冲动。之后，薇尔先生会从马车上掏出 **6 瓶治疗药水（1 瓶治疗药水可以恢复 2D4+2 点生命值）** 送给冒险者们，并祝愿他们能保护好鲁斯卡村。

若两夫妇最终离开了鲁斯克村，再进入其房屋的冒险者可以经过一次 **DC15 的察觉**，成功则会发现屋角一块翘起的地板中夹着一封 **破损的信**。信中的内容是：

“父亲，母亲，你们还好吗？最近总有你们那边的传言，说是有鱼一样的家伙出入于鲁斯卡村。我很担心你们，所以我去找特雷特师傅要了一些卷轴……魔法卷轴。如果你们收到这封信的话，就说明你们已经拿到这些卷轴了。不用担心，我以前教过你们怎么使用这些你们认为的“新奇玩意”……你们在年轻时也是冒险者，不是吗？”

总之，我希望你们能安全地回到无冬城，我也希望你们永远用不到那些魔法物品。但万一……我是说万一你们遇到危险的话，就请你们赶紧用那些东西保命。把这些东西放在你们的床下！最好不要让其他人看到。

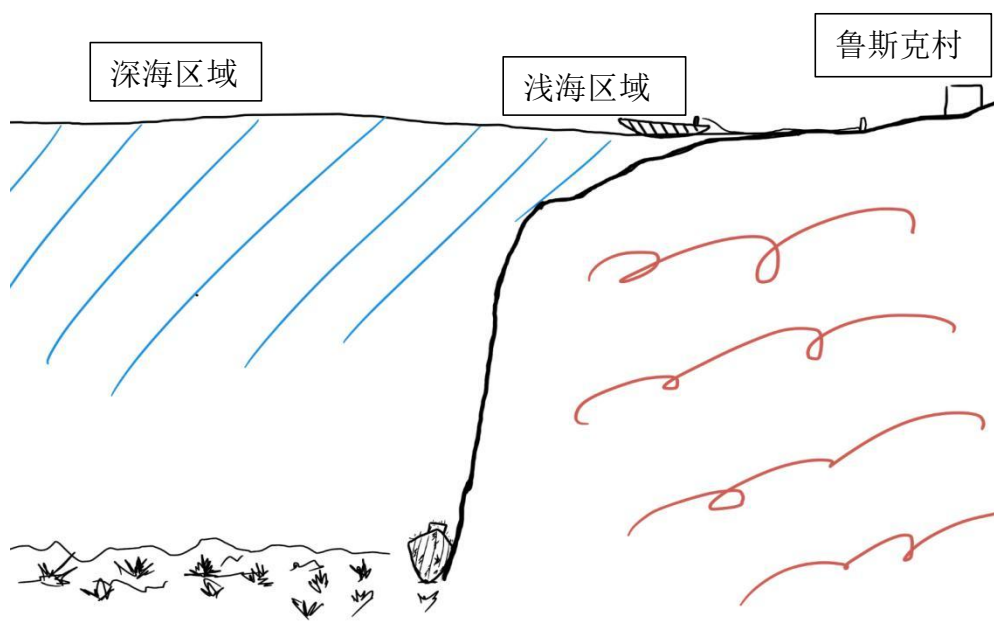
别再像老古董一样拒绝新事物！好吗？

爱你们的儿子。”

如果冒险者们搜查床铺的下面，他们会发现一个沾满尘土的精致的丝织袋，里面装着 **2（或 1D4）个二环的迷踪步卷轴**与 **1 个四环的石肤术卷轴**。

第二章 潜入黑暗

这一章将让冒险者们在奇械师山茶的引领下潜入海里，并遭遇一群饥饿的海洋生物和一个更为致命的家伙。



鲁斯克近海

鲁斯克近海是位于村子西边的一处海域，也正是寇涛鱼人们登陆与撤退的水域。这里海水清澈，海底遍布色彩缤纷的珊瑚与各式各样的水生生物。作为发现海蓝石的水域，这里的经济价值十分突出。鲁斯克村的村民会在某些时间集体进行捕鱼作业，但如今因为鱼人的骚扰，碧蓝的海面上再也见不到渔船了。

美丽的水下也**暗藏危险**：成群的鲨鱼可能潜伏在不起眼的岩礁后。而最神秘的，是徘徊于一处沉船内的幽魂。他们在暗无天日的海底哀嚎着，永远不得安息。

鲁斯克近海的水温一般为较为恒定的温暖状态，除非长时间没入深水中，冒险者们不会感觉到太寒冷。

鲁斯克近海分为浅水区与深水区。沿岸地区水深较浅，大约为两米左右。可一旦离开浅水区继续深入，由于巨大的地形落差，水深则会骤增至最深三十米。海蓝石的采集也大致在这个深度的海床上进行。

鲁斯克近海的水下会在白天获得比较充足的照明，普通人可以在水下看清大约十米内的事物。如果是黑夜或较深的水域，在没有光源的前提下则至多可以看清五米内的事物。

冒险者可以选择在白天或是晚上进入海中，但这需要他们时刻佩戴呼吸装置“3号”。呼吸装置像一个安装了气泵与导管的玻璃鱼缸，可以保证冒险者们在水下进行不超过三十分钟的活动。冒险者们必须在三十分钟后重回海面以补充氧气，否则将有可能因窒息而昏迷。以下是关于窒息的详细描述：

生物可闭气时间的分钟数等于 $1 + \text{其体质调整值}$ (至少 30 秒)。生物因失去空气或无法呼吸而窒息时，依然可以在战斗中坚持挺若干轮，其数值等于其体质调整值 (至少 1 轮)。然后在随后一回合开始时，其生命值降为 0，并陷入濒死状态。

例如，一名体质为 14 的生物可以闭气 3 分钟。从他陷入窒息开始，他必须在 2 个战斗轮内够到空气，才能避免生命值因此降为 0。

如果你喘不过气或气塞，则你必须直至状态稳定并开始呼吸才能恢复生命值。(见 DND5E 玩家手册第 157 页)

冒险者们不得不在水下面对各种可能的危险。以下是关于水下战斗的详细描述：

生物发动一次近战武器攻击时，如果它无游泳速度(天生或被魔法赋予)，则该攻击的攻击检定具有劣势，除非该武器是匕首、标枪、短剑、矛或三叉戟。

所有对常规射程外目标发动的远程武器攻击均直接判定为未命中。即使目标在常规射程内，该攻击的攻击检定也具有劣势，除非该武器是弩，捕网或与标枪类似的投掷武器(包括矛、三叉戟、飞标)。

完全没入水中的生物和物件对火焰伤害具有抗性。(见 DND5E 玩家手册第 170 页)

在水下，由于冒险者们佩戴了水下呼吸装置“3号”，他们之间的交流可以通过大喊与手语进行交流，一般来说与地面上交流没有太大区别。

当冒险者们从浅水区潜入海水时，朗读以下文本：

略带一丝冰凉的海水慢慢淹没你们的脚踝，直至大腿，胸口，最后则是你们的头

顶。大概两米深的海水还是让你们有一些不适应，一种神奇的漂浮感让你们开始怀念以前脚踏实地的日子。多亏了山茶的“头戴式鱼缸”，你们感觉有源源不断的微弱气流从脖子旁吹到你们脸上供你们换气-----山茶说你们是3号的第一批实验者，祝你们好运。

冒险者们此时可能会描述他们在水中的动作-----翻腾，倒立等。请鼓励冒险者们自由发言，毕竟水下战斗并不是一件过于常见的事。

当冒险者们到达深水区时，朗读以下文本：

一群斑斓的小鱼环绕在你们身边，美丽的珊瑚时不时抚摸着你们的脚。不经意间，一片更深的水域进入你们前方的视线。好像是从底部而来，你们看到几个淡蓝色的光点儿从那里闪出，除此以外，还有一些比你们身边的鱼大的多的家伙-----那是鲨鱼吗？

此时，奇械师山茶会用手语通知冒险者们浮出水面，并于水面上告诉你们前方就是采集海蓝石的深水区。冒险者们可能会制定各种计划以应对水下情况，这可能会对等会将要发生的遭遇产生或多或少的影响。

鲨鱼！鲨鱼！

当冒险者们开始向深水区潜去并快看清海床时，朗读以下文本并开始此遭遇：

透进海中的光线似乎越来越暗，你们感到周围的海水变得有些冷了。游在你们最前方的山茶回过身，边挥手边往你们后面游，她似乎在喊着什么。当你们费力地听清她喊的是“鲨鱼！”二字时，几个细长的身影已经将你们包围。

5（或1D10）只礁鲨与1只巨鲨将会成为冒险者们在水下的第一场战斗。

但请注意！巨鲨不会一开始就加入战斗，这一点十分重要！

礁鲨们会尽可能地围攻第一个受了伤的冒险者，但更倾向于让其陷入昏迷后攻击另一个冒险者而非直接杀死他。

当礁鲨数量仅剩两只后，战斗所产生的血腥气味会将远处的巨鲨吸引。在确保礁鲨数量仅剩两只（或更少），且冒险者们还在战斗中。朗读以下文本：

你们身边的海水已经被鲨鱼的血染红，伴随着海流向着四面八方涌去，还活着的礁鲨此刻似发了疯般朝你们冲来.....可还没等你们举起武器，一道颇为巨大的身影便飞速掠过你们前方，带起凶猛的水流将你们冲散。等你们吃力地调整好姿态时，发现一张比小船还要宽的嘴早已对准你们，其牙齿缝中的礁鲨已经像糖果一般，被咬的粉碎。

冒险者们将不得不面对眼前被血腥所吸引的巨鲨，这对于此刻的他们而言是一个艰难的挑战。如果你想，工匠山茶会在任何时机加入战斗，与冒险者们一起对抗眼前的巨物。

当巨鲨的生命值被削减至一个你认为合适的数值后（请根据冒险者综合实力判断，以免出现战斗过难或过于轻松的情况），巨鲨将被击退并逃走。你可以在之后任何冒险者处于水中的情况下让巨鲨重新出现并与冒险者们对立，以合理调整游戏节奏。

在冒险者们成功击退巨鲨后，惊魂未定的山茶会建议他们暂时返回鲁斯卡村补充状态-----潜水状置也需要补给氧气了。若冒险者决定返回鲁斯卡村并休息至明天，则于他们长休后开始运作第三章。但如果角色们选择在补充完氧气后继续下潜推进任务，则直接运作第三章。

***这次遭遇结束后，冒险者们会从三级升至四级。请确保每一位冒险者都在开始下一部分之前记录其变化。**

第三章 鱼人密宗

本章将分两个部分，一部分是冒险者探索水下沉船的经历，另一部分是他们进行

鱼人巢穴洞口后的事情。

当冒险者们与山茶再一次回到鲁斯克近海并同到之前鲨鱼袭击的深水区域时，他们会看见脚下不远处的海床。这片海床遍布着碎石与珊瑚礁，与浅水区缤纷环境相比略显沉闷。

这片海床隐藏着未经采掘的海蓝石，数量为 **2（或 1D4）个**。在白天或光源充足的环境下成功通过一次 **DC15 的察觉** 且花 10 分钟寻找的冒险者可以从隐蔽的礁岩上找到 1 颗未被加工过的海蓝石（价值 10 金币）。

腐朽沉船

当任何一位冒险者显示出欲寻找鱼人聚集地入口的时候，朗读以下文本：

一种被海水包围的恐怖感觉慢慢侵扰着你们的内心，也许赶紧找到鱼人聚集地的入口是个正确的选择。突然，山茶拍了拍你们的后背，用手语告诉你们“那有一个东西”。你们顺着她所指的方向望去，发现一个黑影正伫立在离你们不远的地方。那东西看起来不像活物，但说实话，突然在海里看到个这玩意确实够吓人的。

当冒险者们靠近黑色物体后，朗读以下文本：

你们慢慢游向那个玩意，直到看清了它的全貌：一艘庞大却伤痕累累的渔船斜着贴在陡峭的水下岩壁上，堆堆海草长在那已被海水蚀烂的朽木甲板上，还有几只色彩怪异的海星毫无生气地躺在船首铁栏杆的底部。似有若无地，你们听到不知哪里传来低低的呜咽声与哀嚎声，不禁让你们头皮发麻。

这艘船正是鲁斯克村村民**杰克的父母**在出事那天所驾驶的**“宝石”号**。如今，杰克的父母早已化为海中枯骨，但他们对生命的不甘与对儿子的不舍使他们的灵魂被束缚在现世，并永远禁锢于这个狭窄的船舱内。

若冒险者们试图分辨低低的哭咽声从何来时，成功经过一次 **DC15 的察觉** 可以让他们得知声音是从船中心的船舱中传来的。

若冒险者们决定进入船舱，并朗读以下文本：

狭窄变形的舱门因常年被咸水侵蚀而十分松动，你轻轻一推，铁门便缓缓倒下，荡起一片海沙。当你把头探进去时，看到两个反射着微弱光芒的模糊白影，静静地靠在一起-----不时有细微的声音从他们口中传出。

这两人便是杰克的父亲杰西尔与母亲希拉，他们作为幽魂在船舱里度过了十年。无论冒险者们对他们说什么，他们都不会做出任何回应。若冒险者们初次选择攻击他们，这两个幽魂会则会痛苦地躲避。

若有冒险者在杰克的家里注意到了挂画中那个有着长胡子的男人，则他会立刻知道眼前其中一个幽魂的身份-----其中一个幽魂确实留着一大丛胡须。

但如果当一个冒险者提到“杰克”或者与鲁斯卡村有关的事情时，两个幽魂则会像触电一般将头扭向提到名字的冒险者，并几近疯狂地扑向那个人，向他们询问儿子的情况或者认不认识一个叫杰克的人。这对幽魂夫妇向冒险者们提的问题大致围绕着他们唯一的孩子杰克，如“他现在还活着吗？他还生活在鲁斯卡村吗？”等等，你可以自己设计他们要问的问题以展示出夫妇对儿子的思念。

若冒险者们回答了夫妇的问题后，他们便会向冒险者们讲述自己身上发生的灾难。以下是夫妇会讲的事情：

1. 他们叫做杰西尔与希拉，他们的渔船因十年前的**一次海啸**而摧毁。当时他们在生命中第一次遇到**海上地震**，那巨大的晃动是绝非寻常的。他们见儿子杰克最后一面时还是十年前。在被波涛卷入海流后，夫妇俩在临死前都想着杰克的笑脸。就像是上天回应了他们的执念般，二人的**灵魂**留在了这个世界。这些年来，他们一直被困于船舱内，只得祈祷小杰克在鲁斯克村能平安长大。

2. 他们夫妇的船原本在**很远之外**的海床上，出现在这里是因为一帮看起来像鱼一样的家伙-----不知是哪一天，那些东西搬起了陷在海床里的“宝石号”，然后把船运到了这里，似乎是为了**补上船后边那个岩壁的洞口**。他们的船从此变成了一道门，那些像鱼一样的东西总是把船搬开又搬回。

最终，幽魂夫妇会将船舱里的一袋钱币送给冒险者们以作为他们时隔多年再次得知儿子情况的报酬。其中包含**3GP，12SP与60CP**，这是他们当时还活着时攒的钱。除此以外，他们还将一把已经被海水腐蚀得十分严重的**钝匕首**送给冒险者们，并解释这是发生船难那天夫妇二人为小杰克准备的**10岁生日礼物**，如果冒险者们愿意，可以将其交到杰克的手上。成功经过一次**DC15的历史检定**的冒险者可以发现这把匕首是十多年前附近地区最流行也最稀有的样式，以当时的价格来说

大约值 10GP。

在把东西托付给冒险者后，幽魂夫妇便了结了最大的执念。伴随着两束微弱的光，他们消失在船舱里。

如果冒险者们执意与幽魂夫妇发生战斗，那么他们将成为两个难缠的对手。当一位冒险者在二人面前咒骂杰克或说其坏话后，夫妇对冒险者们的态度将由友善转向敌对，并与之交战-----强大的执念会让两个幽魂战至最后一刻。

若冒险者们打败了两个幽魂，他们可以对船舱内部进行探索。成功经过一个 DC15 的察觉的冒险者可以在靠近窗户的一个倒塌的柜子中发现一袋钱币，其中包含 3GP，12SP 与 60CP。但是无论怎么搜索冒险者们都不会发现那把样式特殊的匕首。

返回的巡逻者

当冒险者们打算离开船舱并结束对海底沉船的探索后，朗读以下文本并开始此遭遇：

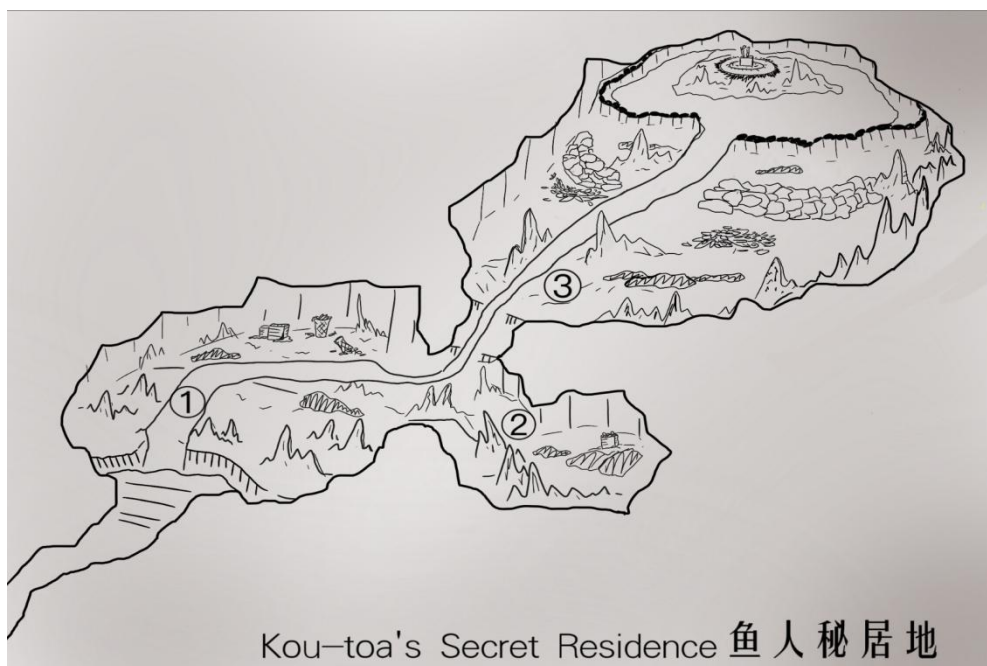
正当你们想佝偻着身子游出船舱时，你们看到远处海床上有几个黑点儿变得越来越大。那是一群鱼人，手持长矛与捕网，飞快地朝着你们的方向游过来。

8（4D4）个寇涛鱼人正打算结束对这片海域的巡逻并返回巢穴。此时冒险者们如果不能及时躲藏起来，那么很有可能会迎来一场恶战。但是请注意，此时冒险者们的潜水装置只能给予他们 2D4 分钟的氧气了，山茶也会及时告知他们这件事。是躲起来还是战斗，决定了冒险者们的命运。

冒险者们可以选择躲在船舱里或其他不容易被发现的地方，这需要他们以群体隐匿对抗寇涛鱼人人们的群体察觉。但是由于寇涛鱼人拥有异界观察的特性，这使得从他们身边躲过具有极大的难度。为简化流程并提高流畅度，你可以直接让冒险者队伍里（不包括山茶）隐匿调整值最低的冒险者在劣势的条件下与鱼人的察觉（属性值为 10，调整值为+0）进行对抗，若成功，则视为鱼人们没有发现仅仅一步之遥的冒险者们。反之.....那么他们就不得不硬着头皮战斗了。

如果冒险者们成功躲过了鱼人们，那他们会发现最后进洞的粗心鱼人并没有把船紧贴于岩壁-----还留有一条容得下一人勉强通过的**窄缝**。但如果他们与鱼人发生战斗，那么冒险者们日后就不得不耗费**3D4 分钟**合力将船移开了。

鱼人秘居地



这里是一处位于水下三十米的天然钟乳石洞穴，面积大概为三百平方米，依照区域大致分为**1.隧道入口**，**2.潮湿前哨**与**3.海之母祭祀坛**。从宏观角度看，该水下洞穴的位置大约处在鲁斯克村的**正下方**。

一条洞内暗流从海拔较高的**3.海之母祭祀坛**流向海拔较低的**1.隧道入口**与**2.潮湿前哨**。这些水是略带咸味的，因此一般来说不能饮用。

洞内密布的钟乳石石笋会成为冒险者与鱼人们的**掩护**。一般情况下，鱼人们会在战斗中利用这些他们熟悉的地形（当然你也可以忽略这些以加快战斗流程）。以下是关于掩护的具体规则：

墙壁、柱子、大树等掩体可以在战斗中提供掩护，使其后方的目标更难以受伤害。只有当攻击或效应源自掩体对面时目标才能够从掩护中得益。

掩护有三个级别。如果目标获得多个掩体的掩护，则只按其中级别**最高的掩护作计算**，且掩护的级别不能累加。例如，一名同时某生物和一棵树干后面的目标从生物处获得半身掩护，也从树干获得四分之三掩护，则此目标算作处于四分之

三掩护。

处于**半身掩护**的目标其 **AC 和敏捷豁免带+2 加值**。如果掩体挡住了目标身体的一半或更多，即目标处于半身掩护。掩体可能是矮墙、大件家具、小树干、其他生物(不论敌友)。

处于**四分之三掩护**的目标其 **AC 和敏捷豁免带 +5 加值**。当掩体挡住目标大约四分之三的身体，即目标处于四分之三掩护。掩体可能是栏栅，箭台开孔，或粗树干。

处于**全身掩护**的目标**不能被直接作为攻击或法术的目标**，但很多范围性法术可以影响到他们。如果掩体完全挡住了目标，即目标处于全身掩护。(DND5E 玩家手册 168 页)

洞内的气穴是这里还存在氧气的主要原因。这里的空气是些许浑浊且略带毒性的，但**体质属性值大于或等于 10 的冒险者**不会受其影响。若一个冒险者的体质属性值小于 10，则每过 1 个小时就需要成功经过**一次 DC10 的体质检定**，否则将陷入中毒状态。当然，你也可以忽略空气对冒险者造成的影响。

冒险者可以在洞内补充潜水装置的氧气，且装置可以在未使用时自动将这些气体过滤为无害的空气。

一般情况下，鱼人秘居地的寇涛鱼人大多与冒险者们是敌对的，他们会在看到冒险者们后发起攻击。但是，如果冒险者们展示出不愿流血或者和平商谈的意愿，则劝说者可以经过一个 **DC15 的魅力检定**，成功则可以使鱼人们暂时消除敌意并对冒险者们的态度从敌对转移为冷漠。这些被说服的鱼人偏向于从冒险者们的身上勒索一些东西以进奉给他们的首领寇涛大祭司沙沙蓬拉，或者强迫冒险者们去秘居地最深处的海之母祭祀坛并膜拜他们的神明。

疯狂的造神者

大势已去的寇涛鱼人曾经一度遍布地表世界的海岸和岛屿。在灵吸怪帝国的全盛时期，**夺心魔**们捕捉了数以千计的寇涛鱼人**作其仆役**。这些单纯的生物无法抵抗灵吸怪强大的心灵控制。直至被夺心魔们抛弃后，长期遭受的精神压制使寇涛鱼人们最终**陷入了疯狂**。由于破碎的心灵再难恢复，寇涛鱼人只好投身**宗教狂热**中，

甚至自创神祇去保护自己免受威胁。寇涛鱼人崇拜的神其实只是它们的**疯狂造物**，这些自创神灵中最受崇敬的要数**“海之母”布里博杜普**，一位肩上披着贝壳长着小龙虾脑袋和爪子的人类女性。布里博杜普的形象可能是寇涛鱼人用各种甲壳修复人类塑像的产物。修复完的手工艺品其精妙的形象忽然折服了一众寇涛鱼人，于是**一位神灵就此诞生**。以上介绍来自 DND5E 怪物图鉴。

若冒险者们在寇涛鱼人面前诋毁他们的首领或者神明海之母布里博杜普，那么寇涛鱼人们会**立刻对冒险者们发起攻击**，且无论怎样他们都不会答应和谈。

当冒险者们通过沉船后的窄缝，进入鱼人秘居地 **1.入口隧道**后，

朗读以下文本：

你们在一条狭窄而黑暗的孔道中摸索着前进，直至一丝丝微弱的亮光出现在没过你们头顶的海水的另一头。令你们惊奇的是，这个遍布石笋的水下洞穴居然充斥着空气，夹杂着一股淡淡的硫磺味与其他什么味道。你们慢慢地将头从水下探出，小心地抓着湿滑的岩壁向上攀登，直至看到一群正坐在入口处打盹的寇涛鱼人。

1.入口隧道

无论之前冒险者们有没有在沉船处与返回的鱼人巡逻者发生战斗，都不会影响这些看守着入口的**疲惫鱼人**-----海中的声音并不会大到让他们产生警觉。因此，如果冒险者们想要突袭他们的话，会是一个不错的选择。以下是关于突袭的详细规则：

生物是否遭受突袭由 DM 作最终判定，如果遭遇双方都不执行隐匿，则双方将直接发现对方的存在而不构成突袭。否则，DM 会将**躲藏方的敏捷(隐匿)检定结果，与对方每一人的被动感知(察觉)值作对抗**。任何没有注意到威胁的角色或怪物，都视为遭受突袭。

被突袭时，该生物在自己的**第一个回合中不能移动或执行任何动作**，而且直至该回合结束前都**不能执行任何反应**。另外，团体中某个生物在其队友没遭突袭时，也可能独自遭受突袭。（DND5E 玩家手册 163 页）

玩家们将在这个水下洞窟的入口处面对这 **6（或 2D6）个寇涛鱼人**，这对于 4 级的他们来说并不算困难。但当战斗开始时，其中一个鱼人将尽他所能地跑向 2

区域并通知其他的鱼人-----包括那些更有威胁的家伙。4（或 2D8）个寇涛鱼人与 1 个寇涛鞭策者会在负责通知的鱼人脱离战斗轮后的 3 个回合后离开 2 区域并加入洞穴入口处的战斗。如果冒险者们在 1 区域的行动发出了巨大的声响，这群在 B2 区域的鱼人同样会在 3 回合后来到 1 区域，无论他们是否被通知。

当冒险者们打败了敌人后，他们会在洞穴西北方的一处石笋后发现一筐新鲜的鱼，这是鱼人们准备献给其首领的贡品。成功经过一次 DC10 的察觉检定的冒险者可以很容易地在鱼堆中发现 2D4 个开口的海蚌，每个海蚌嘴里都露出一个价值 3GP 的珍珠。

2.潮湿前哨

➡当冒险者到达此区域时，若他们在 1 区域还未与前来增援的鱼人们战斗，朗读以下文本：

趟过一条不算深的水洼后，你们的脚踏在了一滩黏糊糊的不知名液体上。朝着这些痕迹看去，一簇篝火有气无力地燃在洞穴中央，几个鱼人正盖着被水浸湿的肮脏毯子躺在它旁边。不远处的石壁上时不时地渗出汨汨水流，两个粗略沾着粘稠脂肪的火把挂上面，其中的火早已因潮气熄灭。

➡当冒险者到达此区域时，若他们在 1 区域已经与前来增援的鱼人们战斗过，朗读以下文本：

在趟过一条不算深的水洼后，你们大致是弄明白发生了什么。刚才那群疯狂的鱼人就是从这里冲出来的，一滩恶心的粘液上还印着他们杂乱的宽大脚印。这个区域还算明亮，一簇快要熄灭的篝火燃烧着不知是什么动物的脂肪，发出轻微的噼啪声。不远处的石壁上时不时地渗出汨汨水流，两个粗略沾着粘稠脂肪的火把挂上面，其中的火早已因潮气熄灭。

这里是普通的寇涛鱼人们休息与进食的场所，也是寇涛鱼人首领沙沙蓬拉在鱼人秘居地设置的前哨站。进入这个区域的冒险者可以很明显地闻到一股强烈的腥臭，随意倒在洞壁旁的竹篓里存放着已经死了大约一周的腐烂海鲜。

若此前冒险者们未惊扰这些鱼人，那么 4（或 2D8）个寇涛鱼人与 1 个寇涛鞭策者会倒在篝火旁休息，但他们并没有睡着-----巨大的声响可以很轻易地吵醒他们。

当任意冒险者攻击其中一只鱼人后，其他鱼人会立刻清醒并加入战斗（但他们仍然可能被突袭）。

冒险者们并不知道的是，在一处阴暗角落处的石笋后，一只身材矮小的寇涛鱼人正在偷偷观察他们。当此区域发生战斗时，若不是万不得已，他不会加入战斗。每个冒险者都可以成功经过一次 DC15 的察觉检定来发现这个躲在石笋后的家伙。

这个鱼人叫做卜瓦，他一直想脱离鱼人部落。原因主要有几点：1.作为一个瘦削的寇涛鱼人，他常常会遭到其他健壮鱼人的轻视与虐待。2.自从鱼人首领“沙沙蓬拉”获得叫做海蓝石的东西后，他便时不时地以“海之母”的名义处死族群内的弱小或年长的鱼人，将他们的血作为祭品献给神明。

由于冒险者们是他唯一永远离开鱼人部落的希望，所以卜瓦很愿意用谦卑与恭维的口吻与冒险者们交谈。若冒险者在听了他的话后答应带他离开鱼人部落，卜瓦则会将他知道的事情告诉冒险者们。

以下是他可能会对冒险者们讲的事：

1.鱼人们在一星期前从海边的村子虏回了一个昏迷的中年男人，并依照鱼人首领的要求将其放在了 3.海之母祭祀坛处。一次偶然的机，卜瓦看到了伤痕累累的男人，他身边的鱼人首领正大声地在祭坛前吟唱着什么咒文。

2.那种被叫做“海蓝石”的东西在接触到血液后会像活物一样活动，而且不同生物的血液会让其产生不同的反应。其中人类的血液可以最大限度地刺激这种石头。两天前的一次对“海之母”的祭拜仪式上，鱼人首领第一次试着用沾了血的海蓝石制作出了这位神明的鲜活躯体。

在与冒险者们交谈后，卜瓦会继续躲在 2 区域。一般情况下，他不会和冒险者们一起行动。但当冒险者们想要在任何时间离开鱼人秘居地时，卜瓦将出现并与他们一起离开。卜瓦的怪物资料卡与寇涛鱼人一致，但其初始 HP 会减少 3（1D6）点。

值得一提的是，本区域是一片较为安全的地方，如果冒险者们想要在此地短/长休，那么卜瓦会提议帮他们放哨。

注意，冒险者们是否在洞穴内（或在其他地方）进行短休或长休决定了剧情的不同走向，请务必确认他们的行动。

➡若冒险者们进行了长休，朗读以下文本：

你们被一双手推醒，迷迷糊糊间看到眼前鱼人卜瓦显露出紧张而焦急的神情。他慌忙地对你们说：“快醒醒，仪式开始了！“海之母”的真身已经降临了！”说罢便朝着哨岗外跑去。

跳至 ➡➡➡ 部分以继续推进剧情。

➡若冒险者们在进入 3.海之母祭祀坛前未进行过长休，按照以下流程推进剧情。

※在冒险者们清理完 1 区域与 2 区域的鱼人后，无论冒险者们是否经历短休或长休，他们都会从四级升至五级。请确保每一位冒险者都在开始下一部分之前记录其变化。

3. “海之母”祭祀坛

当冒险者们爬上洞穴中部的缓坡高台后，他们会到达 3.海之母祭祀坛区域的前半部分。朗读以下文本：

在艰难扶着光滑岩石的同时，你们终于爬上了这个松动的缓坡。一条流着咸水的暗流朝你们脚下冲去，可见这里的地势比刚才的区域更高。不远处，两大堆死鱼像是装饰一般摆在由礁石垒起的围墙旁，几个鱼人在忙碌地搬着什么东西，其中

一个身上披着的贝壳盔甲与点缀着的零星珍珠透露出他不凡的身份。

2（或 1d4）个寇涛鱼人与 1 个寇涛监督正执行着寇涛大祭司沙沙蓬拉的命令：布置“海之母”真神降临的仪式。当他们看到冒险者时，会立刻放下手中的活并与之交战。

其中，寇涛监督作为鱼人大祭司亲自册封的护卫，将成为冒险者们主要对付的敌人。这个家伙因为大祭司的亲自指派而蔑视其他鱼人，并常常以“海之母”的斗士自居。

在解决掉这些敌人后，继续深入推进的冒险者可以在 3.海之母祭祀坛的后半区域与鱼人大祭司“沙沙蓬拉”相遇。朗读以下文本：

在两堵礁石构成的围墙后，你们看到了一座顶部被颗颗奇怪岩石装饰的石头坝，坝内的水被一滴滴从中部凸岸上流下的鲜血所染红，就像是来自地狱的血池。一座奇异而巨大的雕塑摆放在血池的中央，堆砌在其旁边的鱼人尸体已经布满了肮脏的爬虫。令你们感到震惊的是，几摊深蓝色的物质附着在巨大的雕塑上，它们似乎像活着一般，慢慢蠕动着。

此时，一个身材高大的鱼人会从雕像后方缓缓走出，他手中拎着一个头上流着血，陷入昏厥的中年人类男性。这个鱼人会以尖厉且威严的通用语向冒险者们大喊：“退后！否则我就杀了这个家伙。”

这个家伙便是寇涛大祭司兼鱼人首领沙沙蓬拉，他手中拎着的男性是鲁斯克村寡妇卡什莉的丈夫。此时，若冒险者们选择与之交谈，沙沙蓬拉则会逼近冒险者们并呵斥他们离开鱼人秘居地。无论怎样，他都不会放弃手上奄奄一息的筹码。

若冒险者们在足够接近沙沙蓬拉后对其展开攻击，可以与其进行一次敏捷对抗，对抗成功则可以从其手中抢回虚弱的男人。但请注意，只有一名冒险者可以进行这次对抗，若对抗失败，沙沙蓬拉会立刻扭断虚弱男人的脖子并与冒险者们交战。

当战斗开始后，每到沙沙蓬拉的回合开始就会有 1 个寇涛鱼人加入战斗（至多加入 3 只），他们倾向于冲在沙沙蓬拉前方保护他而非与冒险者们作战。

当沙沙蓬拉的生命值降为一半或更少时，朗读以下文本：

突然，战斗被你们脚下开始摇晃的岩石打断了，虽然刚开始只是轻微的颤动，但越来越剧烈的摇晃使得你们每个人都跌在地上。巨大的轰鸣声从洞口处传来，使你们不得不腾出手来捂上耳朵。这个过程整整持续了三四分钟，当你们再次从地上爬起来后，洞穴里已经不再是以前的样子了-----到处都是倒塌的碎石与开裂的岩壁。

➡➡➡若冒险者们进行过长休，按照以下流程推进剧情。

当冒险者们爬上洞穴中部的缓坡高台后，朗读以下文本：

你们匆匆爬上湿滑的岩壁，希望坏事不要发生-----可眼前的疯狂景象让你们头皮发麻：一群寇涛鱼人匍匐在岩地上，嘴中发出嚙嚙的低语。在这些生物前方由礁石垒起的两堵围墙后，一个高大而肥胖的鱼人正挥舞着手中的法杖。他沾满鲜血的双手与倒在其脚边的一具人类男性尸体向你们讲述了一次惊心动魄的残忍仪式。在这个高大鱼人的背后，一具由深蓝色物质所构成的不洁躯体正以一种诡异的方式蠕动着，慢慢附着在一尊雕像上。那像虾一般的头部与如钳子一般的手将她的名讳告知了在场的所有人：“海之母”布里博杜普。

至此，寇涛大祭司沙沙蓬拉已成功完成了他们信仰的神明“海之母”的真神降临仪式，并产出了一体“海之母”的精魂具像。此具像的组成物质正是大量与各种生物血液混合后的活性海蓝石。

当鱼人大祭司沙沙蓬拉看到冒险者们后，他会用颤抖而濒临疯狂的语气向他们大喊：“愚蠢的地上奴隶们！如果不是你们的到来，那么海之母神将更加完美！现在，我命令你们跪下并祈求海之母神赐予你们应得的死亡！”

降临仪式的现场共有 4（2D6）个寇涛鱼人，1 个寇涛监督与寇涛大祭司沙沙蓬拉。这对于冒险者们来说是一场极为危险的战斗。此外，“海之母”的精魂具像也会参与战斗，其资料卡已附在怪物资料卡中。

当“海之母”的精魂具像被摧毁或鱼人大祭司的生命值被削减到一半及以下时，结束战斗并朗读以下文本：

突然，战斗被你们脚下开始摇晃的岩石打断了，虽然刚开始只是轻微的颤动，但越来越剧烈的摇晃使得你们每个人都跌在地上。巨大的轰鸣声从洞口处传来，使你们不得不腾出手来捂上耳朵。这个过程整整持续了三四分钟，当你们再次从地

上爬起来后，洞穴里已经不再是以前的样子了-----到处都是倒塌的碎石与开裂的岩壁。

第四章.血口狂涛

当冒险者们与鱼人们的战斗被地震打断后，开始运作本章并朗读以下文本：

一只头上带血的鱼人跌跌撞撞地从入口处跑来，惊恐地大喊：“神的使者.....神的使者醒过来啦！关押他的洞窟被地震搞垮啦！”。他的话让鱼人大祭司沙沙蓬拉惊叫一声，他赶忙朝着其他鱼人吼道：“快去控制住我的神使！只有他能完成我们的计划。”说罢，大祭司连看都不看你们一眼，便和一群鱼人朝着洞穴入口处奔去。

在鱼人部落迁徙至鲁斯克近海以前，他们在一处深远的海床上遇到一只不知因什么原因而昏迷的底栖魔鱼，沙沙蓬拉当即选择将这只虚弱的家伙带走。在定居于鲁斯克近海后，鱼人们将昏迷的底栖魔鱼束缚在了另一处狭窄封闭的海底洞窟内，并打算在全面进攻地面后唤醒并释放这家伙以充当武器.....但沙沙蓬拉永远不会知道试图控制一条底栖魔鱼是个多么愚蠢的想法。

此时，若“海之母”的精魂具像已经被摧毁或压根没有出现，那么冒险者们可能会选择放弃追击鱼人们并稍作休息。但如果“海之母”的精魂具象还存在，那么冒险者们必须将其摧毁以结束战斗。

3 区域的“海之母”祭祀坛附近散落着大量鱼人们还没来得及使用的海蓝石，其数量为 2D8 颗。

当冒险者们离开鱼人秘居地并重回水下后，朗读以下文本：

当你们几个重新适应水下昏暗的环境时，一股强力的海流便将你们所有人重重地拍在礁岩上。离你们不远处，几摊粘稠的东西随着水流摆动着.....根据形状，你们大致能确定那些东西是几颗被打烂的鱼人脑袋和一大堆被撕裂的内脏与肢体。你们惊惶地抬头向上看，只见一个庞大的身影压在你们头顶，那如深渊一般的巨口正狠狠撕咬着一个不幸的鱼人。鱼人大祭司沙沙蓬拉躲在远处挥舞着手中的法

杖，指挥着鱼人们镇压这个发狂的怪物。

这只底栖魔鱼现在极其愤怒.....主要原因是他不敢相信本该成为奴隶的寇涛鱼人们竟然敢反过来控制自己。无论是否保有昏迷前的记忆，他现在唯一想做的只是释放他的愤怒。同样的，这只底栖魔鱼也会对冒险者们展开攻击。无论是鱼人还是冒险者，这只底栖魔鱼都觉得他们不过是一堆肮脏粪便罢了。

4（2D4）个寇涛鱼人，1个寇涛鞭策者，寇涛鱼人大祭司沙沙蓬拉正在与底栖魔鱼战斗，超过4个寇涛鱼人已经被底栖魔鱼杀死，他们不可能打败眼前这个强大的生物。若冒险者们此时选择加入战局并一起对抗底栖魔鱼，那么鱼人们暂时把冒险者们试做盟友。若冒险者们选择隐蔽起来静观其变，则鱼人们会被底栖魔鱼轻易摧毁，随后冒险者们将独自面对极其危险的底栖魔鱼。

注意，鱼人大祭司会始终与底栖魔鱼保持一定距离，这说明他几乎不会成为底栖魔鱼攻击的目标。所以，你可以尽量让这个家伙在战斗中活下来，以便他在战斗结束后发挥更重要的作用。

当战斗结束后，记录活下来的寇涛鱼人们的数量。

当底栖魔鱼被击败时，朗读以下文本：

伴随着一声凄厉且愤怒的尖锐吼声，丑陋怪物的触手像蛆虫一般扭曲抽打起来。这只底栖魔鱼身上的伤口开始爆裂，一股股似红非红的东西似雾一般慢慢将其包裹起来，直到海流将其冲刷殆尽。你们眼前的海水又一次回归清澈与平静，几个从他尸体上浮出的微小气泡似乎在为你们这场艰难的反抗进行默默地喝彩。“尊敬的先生们，也许咱们不必再拔刀相向了.....我有一些话想对你们说，但咱们先回洞窟内吧？哦，先生们，海之母神很欣赏你们的身手和对我们的帮助。”你们转过头去，发现沙沙蓬拉收起了他的法杖，用真诚的大眼睛看着你们。他的话有些结巴，想必是发现了你们几个不好对付。

此时，鱼人大祭司会提议所有人先回到鱼人秘局地进行商谈，他表示如果再打下去的话谁都活不了。如果有冒险者中有人此时因底栖魔鱼的攻击而陷入疾病状态的话，鱼人大祭司会说他有办法治愈这种疾病。

当冒险者们回到鱼人秘居地后，沙沙蓬拉将引导海之母的神力来治愈冒险者及鱼人们因底栖魔鱼的攻击而产生的疾病。这一次治愈同样会恢复在场生物们全部的生命值及法术位，效果相当于一次长休。

朗读以下文本：

你们拖着沉重的脚步勉强登上了洞穴内的地面，直至酸楚的双腿再也不能支撑你们沉重的身体。鱼人大祭司沙沙蓬拉吃力地挥动着法杖，一种淡蓝色的能量萦绕在每个生物的身旁。他疲惫地盯着你们的眼睛，缓缓开口道：“不要再打了，为了我们，也为了你们。海之母神降下了神恩，伟大的她也用其神力让你们的伤势痊愈了.....作为她的珍贵的诚意与礼物。接下来，依照海之母神的意愿，我将传达给你们她的提议。”说罢，大祭司挺直身体，从身后摸出几颗海蓝石。“海之母神说，她欣赏你们英勇作战的身姿，赞叹你们聪慧至极的头脑.....如果你们想，她保证诸位和寇涛鱼人们将享尽世间的一切财富.....只要拥有这大海赐予我们的至高珍宝！你们可以和我们鱼人结盟-----自海洋而生的我们绝对可以在短时间内找到更多海蓝石！”

一时间，你们被沙沙蓬拉的话搞得有些疑惑。“所以说，你要我们和你合作？”奇械师山茶扶着岩壁站了起来，她的眼睛里闪着一种难以言说的感情。她转过身面向你们，用一种极其激动的口吻对于你们说：“伙计们，我的猜想没有错！你们知道这种叫海蓝石的东西到底是什么吗？它不仅仅是一块宝石，它还可以塑造出更伟大的东西！那些认为海蓝石仅仅值十五金币的傻瓜们远远低估了它的价值-----而现在呢？这种能够变幻出世间万物的宝石绝对能让我们变成新的造物主！”你们感觉到山茶激动得两眼放光，显然她的大脑已经彻底被海蓝石的力量所虏获。

“而我，寇涛大祭司沙沙蓬拉会教给你们控制并塑造海蓝石的魔法.....当你们掌握了这些，你们所有人都可以制造出足以颠覆世界的东西！”沙沙蓬拉的眼睛往外凸着，他像是被附体一般变得癫狂。“那么，作出决定吧：是继续与我们鱼人战斗，还是加入我们，以海之母的名义掠夺所有鲁斯克近海的海蓝石并成为伟大的造物主。”

此时冒险者们将面临最后的，也是**最重要的一个决定**：是一举击溃眼前最后的鱼人残党，还是与鱼人大祭司媾和并在日后新的富豪或传说。

每个冒险者都可以做出不同的决定，鼓励每个玩家在经过考虑后为自己的冒险者选择一个归宿。这些不同的选择并**没有好坏之分**，但其结果会在不同程度上影响他们的人生。

工匠山茶会选择**留在鱼人秘居地**，直至学会操控海蓝石的法术。她可能会在日后成为更加优秀的发明家，也可能成为一个被海蓝石禁锢一生的疯子。

注意，冒险者们的选择决定了不同的结局，请务必确认他们的选择。

➡若冒险者们都选择了与鱼人战斗，朗读以下文本：

你们一个个站了起来，手中越攥越紧的武器表明了你们的立场：你们不会被沙沙蓬拉的花言巧语所迷惑。现在，是时候击溃最后的威胁了！山茶癫狂地向你们喊道：“啊！明明有成为造物神的机会，你们为什么还不懂？”显然，你们眼前这个可怜的女孩儿已经被海蓝石的力量冲昏了头脑。旁边的寇涛大祭司拍了拍她的肩膀，冷冷地你们说：“终究是一些愚蠢的地上可怜虫……现在，接受海之母神的审判吧！”

冒险者们可以成功经过一次 **DC18 的游说** 来劝说山茶放弃她的想法。若成功说服山茶，她将失落地瘫坐在地上开始痛哭。若说服失败，冒险者们将与**之前活下来的鱼人，寇涛大祭司沙沙蓬拉和工匠山茶进行战斗**。冒险者们可能会选择将山茶击晕后带回鲁斯卡村，也可能在她彻底疯狂以前帮她解脱。

当战斗结束且冒险者们获得胜利，朗读结局一。

➡若冒险者们都选择了与鱼人媾和，朗读以下文本：

你们抓住沙沙蓬拉宽大的手掌，伴随着复杂的心情从地上站起来。也许，鲁斯克村对你们来说根本不值一提，而那潜藏于海浪之下的海蓝石，才是吸引你们来这里的真正目的。在其他鱼人的引导下，你们来到了洞穴最深处的海之母祭祀坛。令人毛骨悚然的血腥味越来越浓，那些被血液激活的海蓝石们依然附着在巨大的海之母雕像上，它们时不时触碰你们的脸颊，像是安慰，也像是嘲弄。“现在，我将把我的计划告知在场的各位。”沙沙蓬拉转过身，随即将几颗海蓝石扔在脚下的血池中。

当战斗结束后，朗读结局二。

➡若冒险者们在选择上出现了分歧，朗读以下文本，

并最终根据战斗结果朗读结局一或结局二：

沙沙蓬拉的话依稀还回荡在你们每个人的脑袋里。是继续捍卫鲁斯克村的安全并成为英雄？亦或是接受海蓝石的力量而成为魔鬼？每个人的想法都是不同的.....尤其是现在。你们以前有没有想过会对生死与共的伙伴拔刀相向呢？洞内的气氛让在场的每一个人感到头晕与窒息.....强大的力量终究成为了让你们形同陌路的敌人。伴随着一把把抽出的武器，你们每个人心中响起了一个同样的声音：是时候做出了结了。

不同选择的冒险者们之间将发生战斗，此时之前活下来的鱼人们，奇械师山茶与沙沙蓬拉会帮助那些答应提议的冒险者。

若选择与鱼人战斗的冒险者获得胜利，朗读结局一。

反之，朗读结局二。

结局

结局一：

战斗结束了，眼前的尸体与鲜血成为了你们本次冒险的最后一曲。再一次踏足鲁斯克近海的沙滩时，你们看到鲁斯克的所有村民都站在沙滩上，他们已经在这里等了你们很久很久。在把水下发生的事情告诉他们后，村长阿里斯深深地叹了口气，其中包含的复杂感情，也只有你们能体会到了。

若冒险者们成功从水下救出寡妇卡什利的丈夫，继续朗读以下部分：

卡什莉哭着扑向满身伤痕，呼吸微弱的丈夫.....她真没有想到还能在现世见到她的挚爱。为了感谢冒险者们的恩情，他将一串海蓝石挂链送给了他们。

若冒险者们成功将钝匕首交给青年杰克，继续朗读以下部分：

在收到冒险者们交给他的那把匕首后，杰克流下了十五年来第一滴泪水。此时，那匕首就像他父母的手掌一样厚重而温柔。在一场惊天动地的哭泣后，杰克表示，以后冒险者们若想在鲁斯克定居，则可以永远住在他家。

当晚，鲁斯克村开始了狂欢。每个村民都久违地放声高歌，像是在为你们奏响英雄的史诗。凉爽的海风拂过你们的脸颊，一股淡淡的海潮味钻入你们的鼻孔。伴随着最后一杯美酒，你们躺在洁白的沙滩上，缓缓闭上了眼睛，将最后的思绪定格在了深渊的海蓝石。

结局二：

鱼人大祭司那疯狂的计划让你们每个人沉浸在巨大的命运潮流中，无法自拔。第二天黄昏之时，你们离开了鱼人秘居地。

当你们再次踏上鲁斯克近海旁的沙滩时，眼前的村庄看起来越发苍凉而破败。但与以前不同的是，你们的剑将指向鲁斯克的每一个村民.....村长阿里斯至死也不会相信，他眼中那些拯救鲁斯克村的英雄们竟然都是一些冷血狂徒。阿里尔与青年杰克愤怒地反抗你们，他们抓起长矛与鱼叉，在绝望与不甘中被夺去生命。寡妇阿什利临死前还攥着她的海蓝石项链，那诡异跳动着的深蓝色东西是她死后也不会忘记的永恒噩梦。

血液挥洒在凝固的空气中，一条又一条鲜活的性命成为了你们的刀下亡魂.....村民们在临死前那恐惧而愤怒的眼神将成为你们永远无法忘记的噩梦。在经历了一场血腥的镇压后，鲁斯克村永远地消失了.....但那一捧又一捧的，来自深渊的海蓝石，将成为你们日后永世不尽的财富与无可匹敌的力量。



END

怪物/关键 NPC 图鉴

礁鲨 Reef Shark

中型野兽，无阵营

AC:12(天生护甲) HP:22(4d8+4)

速度:0 尺，游泳 40 尺

力量 14(+2) 敏捷 13(+1) 体质 13(+1)

智力 1(-5) 感知 10(+0) 魅力 4(-3)

技能:察觉+2

感官:盲视 30 尺，被动察觉 12 语言:无

挑战等级:1/2(100XP)

集群战术 Pack Tactics。鲨鱼至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

水下呼吸 Water Breathing。鲨鱼只能在水里呼吸。

动作

啃咬 Bite。近战武器攻击:命中+4，触及 5 尺，单一目标。伤害:6(1d8+2)的穿刺伤害。

比巨鲨和寻猎鲨体型要小的礁鲨 reef sharks 栖息在水中的阴暗地区和珊瑚礁里，而且还会结成小群体来进行狩猎。成长完全的礁鲨可以长至 6 到 10 尺长。

巨鲨 Giant Shark

巨型野兽，无阵营

AC:13(天生护甲) HP:126(11d12+55)

速度:0 尺，游泳 50 尺

力量 23(+6) 敏捷 11(+0) 体质 21(+5)

智力 1(-5) 感知 10(+0) 魅力 5(-3)

技能:察觉+3

感官:盲视 60 尺，被动察觉 13 语言:无

挑战等级:5(1800 XP)

血腥狂怒 Blood Frenzy。鲨鱼对生命值没有全满的生物发动近战攻击时，其攻击检定具有优势。

水下呼吸 Water Breathing。鲨鱼只能在水下呼吸。

动作

啃咬 **Bite**。近战武器攻击:命中+9, 触及 5 尺, 单一目标。伤害:22(3d10+6)的穿刺伤害。

在深海出没的巨鲨 **giant shark** 身长达 30 尺。它们会无畏的猎杀任何在其眼前的东西, 包括鲸鱼和一切船只。

幽魂 Ghost

中型不死生物, 任意阵营

AC:11

HP: 45(10d8)

速度:0 尺, 飞行 40 尺(悬浮)

力量 7(-2) 敏捷 13 (+1) 体质 10(+0)

智力 10(+0) 感知 12 (+1) 魅力 17 (+3)

伤害抗性:强酸, 火焰, 光耀, 闪电, 非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍

伤害免疫:冷冻, 黯蚀, 毒素

状态免疫:魅惑, 力竭, 恐慌, 擒抱, 麻痹, 石化, 中毒, 倒地, 束缚

感官:黑暗视觉 60 尺, 被动察觉 11 语言:任何其活着时所掌握的语言挑战等级:4 (1,100 XP)

以太视界 **Ethereal Sight**。幽魂在物质位面时可以看见身边 60 尺以太位面的景色, 在以太位面时可以看见身边 60 尺内物质位面的景色。

虚体移动 **Incorporeal Movement**。幽魂可以如同穿过困难地形一样穿过其他生物和物件。如果它在自己的回合结束时仍处在物件内部则受到 5(1d10)的力场伤害。

动作

枯萎之触 **Withering Touch**。近战武器攻击:命中+5, 触及 5 尺, 单一目标。伤害:17(4d6+3)的黯蚀伤害。

以太化 **Etherealness**。幽魂可以在物质位面 and 以太位面之间转换。身处以太边境时, 物质位面中也可以看到它, 反之亦然。幽魂身处其中某一位面时, 无法影响另一位面之物或被另一位面之物影响。

恐惧面容 **Horrifying Visage**。幽魂周边 60 尺内能看见它的非不死生物必须分别进行一次 DC13 的感知豁免, 豁免失败者将陷入 1 分钟受恐慌状态, 豁免结果为 5 或更低时, 目标还将衰老 1d4 X10 年。该受恐慌目标可以在每个其自身回合结束时重复进行一次该豁免, 豁免成功则终止自身的恐慌状态, 而该目标也将在未来 24 小时内免疫该幽魂的恐惧面容。该衰老效应产生后的 24 小时内, 可用高等复原术 **greater restoration** 抵消。

附身 **Possession**(充能 6)。幽魂身边 5 尺内它可以看见的一名类人生物必须进行 DC13 的魅力豁免, 豁免失败则被幽魂附身;附身完成后幽魂消失, 目标陷入失能且身体失去控制。该幽魂接管目标身体的控制权, 但不剥夺目标的意识。该幽

魂此时只能被驱散不死生物类效应指定为目标，其他任何攻击、法术或别的效应都无法将其指定为目标。此时的幽魂保留自己的阵营以及智力、感知、魅力属性，并且免疫魅惑和恐慌，其他资料则与被附身生物相同，但不能获得该目标的知识、职业特性和熟练项。

该身体的生命值降至 0 时，幽魂受驱散或被如反制善恶 **dispel evil and good** 的法术效应迫出来时，附身终止。幽魂自身也可以主动以一个附赠动作终止附身。附身终止时，幽魂重新出现在该身体周边 5 尺内一处未被占据的空间位置。目标在豁免成功或附身终止后的 24 小时里对该幽魂的附身免疫。

寇涛鱼人 Kuo-toa

中型类人生物(寇涛鱼人)，中立邪恶

AC:13(天生护甲，盾牌) HP:18(4d8)

速度:30 尺，游泳 30 尺

力量 13(+1) 敏捷 10(+0) 体质 11(+0)

智力 11(+0) 感知 10(+0) 魅力 8(-1)

技能:察觉+4

感官:黑暗视觉 120 尺，被动察觉 14 语言:地底通用语

挑战等级:1/4 (50 XP)

水陆两栖 **Amphibious**。寇涛鱼人可以在空气和水中呼吸。

异界观察 **Otherworldly Perception**。寇涛鱼人可以感觉到身边 30 尺内任何生物的存在。不管目标处于隐形中还是身处以太位面，它都可以找到对方的确切位置。

滑溜 **Slippery**。寇涛鱼人逃脱擒抱时所作的技能检定和豁免检定具有优势。

日照敏感 **Sunlight Sensitivity**。在阳光照射下，寇涛鱼人的攻击检定具有劣势，同时依靠视力而进行的感知(察觉)检定也具有劣势。

动作

啃咬 **Bite**。近战武器攻击:命中+3，触及 5 尺，单一目标，伤害:3(1d4+1)的穿刺伤害。

矛 **Spear**。近战或远程武器攻击:命中+3，触及 5 尺，或射程 20/60 尺，单一目标。伤害:4(1d6+1)的穿刺伤害,或使用双手发动近战攻击时 5(1d8+1)的穿刺伤害。

捕网 **Net**。远程武器攻击:命中+3，射程 5-15 尺，单一大型或更小体型生物。伤害:目标受束缚。任一生物可以用一个动作来进行一次 DC10 的力量检定,以解脱自身或另一生物身上的捕网，检定成功则该效应终止。对捕网造成 5 点挥砍伤害(AC10)后便可将其破坏并无损的释放其内的生物。

反应

粘性盾牌 **Sticky Shield**。一个生物的近战武器攻击未命中寇涛鱼人时，寇涛鱼人可以使用它的粘性盾牌来捕获对方的武器。攻击者必须成功通过一次 DC11 的力量豁免，否则武器将粘在寇涛鱼人的盾牌上。如果武器的持用者不能或者不愿意放下武器，则武器被粘住时持用者被擒抱。武器在被粘住时不能使用。任意生物可以用一个动作进行一次 DC11 的力量检定，检定成功即可把武器拉出来。

寇涛鞭策者 Kuo-toa Whip

中型类人生物(寇涛鱼人)，中立邪恶 AC:11(天生护甲) HP:65 (10d8+20)

速度:30 尺，游泳 30 尺

力量 14(+2) 敏捷 10(+0) 体质 14(+2)

智力 12(+1) 感知 14 (+2) 魅力 11 (+0)

技能:察觉+6，宗教+4

感官:黑暗视觉 120 尺，被动察觉 16 语言:地底通用语挑战等级:1 (200 XP)

水陆两栖 **Amphibious**。寇涛鱼人可以在空气和水中呼吸。

异界观察 **Otherworldly Perception**。寇涛鱼人可以感觉到身边 30 尺内任何生物的存在。不管目标处于隐形中还是身处以太位面，它都可以找到对方的确切位置。

滑溜 **Slippery**。寇涛鱼人逃脱擒抱时所作的技能检定和豁免检定具有优势。

日照敏感 **Sunlight Sensitivity**。在阳光照射下，寇涛鱼人的攻击检定具有劣势，同时依靠视力而进行的感知(察觉)检定也具有劣势。

施法

寇涛鱼人作为 2 级施法者，其施法关键属性为感知(法术豁免 DC12，法术攻击命中+4)。寇涛鱼人准备了以下牧师法术：

戏法(随意):圣火术 **sacred flame**，奇术 **thaumaturgy**1 环 (3 法术位):灾祸术 **bane**，虔诚护盾 **shield of faith**

动作

多重攻击 **Multiattack**。寇涛鱼人发动两次近战攻击:一次啃咬和一次钳杖攻击。

啃咬 **Bite**。近战武器攻击:命中+4，触及 5 尺，单一目标。伤害:4(1d4+2)的穿刺伤害。

钳杖 **Pincer Staff**。近战武器攻击:命中+4，触及 10 尺，单一目标。伤害:5(1d6+2)的穿刺伤害。如果目标为中型或更小体型生物，则目标生物被擒抱(逃脱 DC14)。在擒抱终止前，寇涛鱼人无法对另一目标使用钳杖。

寇涛监督 Kuo-toa Monitor

寇涛监督拥有挑战等级 3(700 XP)。除了将感知调整值加到其护甲等值(AC 13)外，它跟寇涛鞭策者的各项资料相同，并去掉施法特质，再用以下动作项代替鞭策者的动作项。

多重攻击 **Multiattack**。寇涛鱼人发动一次啃咬攻击和两次徒手打击。

啃咬 **Bite**。近战武器攻击:命中+6，触及 5 尺，单一目标。伤害:4(1d4+2)的穿刺伤害。

徒手打击 **Unarmed Strike**。近战武器攻击:命中+6,触及 5 尺，单一目标。伤害:5 (1d6+2)的钝击伤害，外加 3 (1d6)的闪电伤害，直至寇涛鱼人的下一回合开始前，目标将无法执行反应。

寇涛大祭司沙沙蓬拉 Kuo-toa Archpriest Sasaphononla

中型类人生物(寇涛鱼人)，中立邪恶 AC:13(天生护甲) HP:97 (13d8+39)

速度:30 尺，游泳 30 尺

力量 16 (+3) 敏捷 14 (+2) 体质 16(+3)

智力 13 (+1) 感知 16(+3) 魅力 14 (+2)

技能:察觉+9，宗教+6

感官:黑暗视觉 120 尺，被动察觉 19 语言:地底通用语 通用语

挑战等级:6(2300 XP)

水陆两栖 Amphibious。寇涛鱼人可以在空气和水中呼吸。

异界观察 Otherworldly Perception。寇涛鱼人可以感觉到身边 30 尺内任何生物的存在。不管目标处于隐形中还是身处以太位面，它都可以找到对方的确切位置。

滑溜 Slippery。寇涛鱼人逃脱擒抱时所作的技能检定和豁免检定具有优势。

日照敏感 Sunlight Sensitivity。在阳光照射下，寇涛鱼人的攻击检定具有劣势，同时依靠视力而进行的感知(察觉)检定也具有劣势。

施法

作为 10 级施法者，其施法关键属性为感知(法术豁免 DC14，法术攻击命中+6)。

寇涛鱼人准备了以下牧师法术：

戏法(随意):神导术 guidance，圣火术 sacred flame，奇术 thaumaturgy

1 环(4 法术位):侦测魔法 detect magic，庇护术 sanctuary，虔诚护盾 shield of faith

2 环 (3 法术位):人类定身术 hold person，灵体武器 spiritual weapon

3 环 (3 法术位):灵体卫士 spirit guardians，巧言术 tongues4 环 (3 法术位):操控

水体 control water，预言术 divination5 环 (2 法术位):群体疗伤术 mass cure wounds，探知 scrying

动作

多重攻击 Multiattack。发动两次近战攻击。

节杖 Scepter。近战武器攻击:命中+6，触及 5 尺，单一目标。伤害:6(1d6+3)的钝击伤害外加 14(4d6)的闪电伤害。徒手打击 Unarmed Strike。近战武器攻击:命中+6,触及 5 尺,单一目标。伤害:5(1d4+3)的钝击伤害。

“海之母”布里博杜普的精魂具像

大型元素生物，混沌中立，AC:10 HP:50

速度:0 尺

力量 10(0) 敏捷 10(0) 体质 10(0)

智力 10(0) 感知 10(0) 魅力 10(0)

技能:免疫火焰，魅惑，恐慌，麻痹，中毒，力竭，心灵伤害

感官:无，被动察觉: 无 语言:无

挑战等级:3

动作

抚育水体 **Water Tending**。“海之母”布里博杜普的精魂具像从最近的水体中召唤一只形状与寇涛鱼人类似水元素生物，该元素的属性值，动作，特性与寇涛鱼人完全一致。当该元素被杀死时，他会立刻变回一摊水。

海之母神威 **Blibdoolpoolps Invincible might**。“海之母”布里博杜普的精魂具像的周围升起浅蓝色的光芒，以其为中心，半径 30 尺内的敌对生物需进行一次 DC16 的体质豁免，豁免失败则陷入易伤状态直至该生物受到伤害。当豁免失败的生物接触到流动的水体时，他陷入恐慌状态直至他远离该水体直至距离 10 尺以上。

底栖魔鱼 Aboleth

大型异怪，守序邪恶 AC:17(天生护甲) HP:135 (18d10+36)

速度:10 尺,游泳 40 尺

力量 21(+5) 敏捷 9 (-1) 体质 15(+2)

智力 18(+4) 感知 15(+2) 魅力 18 (+4)

豁免:体质+6, 智力+8, 感知+6 技能:历史+12, 察觉+10

感官:黑暗视觉 120 尺, 被动察觉 20 语言:深潜语, 心灵感应 120 尺挑战等级:10(5900 XP)

水陆两栖 **Amphibious**。底栖魔鱼可以在空气和水中呼吸。

粘液之云 **Mucous Cloud**。处于水中的底栖魔鱼会被不定型的粘液包围。触碰到底栖魔鱼的生物，或是在其 5 尺内使用近战攻击命中底栖魔鱼的生物必须进行 DC14 的体质豁免。豁免失败者将陷入 1d4 小时的疾病状态。该疾病状态下的生物只能在水中呼吸。

心灵探索 **Probing Telepathy**。一个生物通过心灵感应与底栖魔鱼进行交流时，如果底栖魔鱼可以看到这个生物时，则底栖魔鱼将了解这个生物内心最强烈的欲望。

动作

多重攻击 **Multiattack**。底栖魔鱼可以发动三次触须攻击。触须 **Tentacle**。近战武器攻击:命中+9,触及 10 尺,单一目标。伤害:12(2d6+5)的钝击伤害。如果目标是一个生物，则其必须进行 DC14 的体质豁免，豁免失败则陷入疾病状态。该疾病在 1 分钟内不会产生效应，且可以被任意治疗疾病的魔法移除。1 分钟后，染病生物的皮肤会变得半透而黏滑，除非其进入水中，否则该生物无法恢复生命值，此时该疾病只能被医疗术 **Heal** 或者其他 6 环及以上的治疗疾病法术移除。该生物的身体暴露与水面时，每 10 分钟会受到 6(1d12)的强酸伤害，除非其皮肤在 10 分钟内再次接触到水。

尾击 **Tail**。近战武器攻击:命中+9,触及 10 尺,单一目标。伤害:15(3d6+5)的钝击伤害

奴役 **Enslave**。(3/日)。底栖魔鱼指定 30 尺内一个它能看到的生物作为目标。该目标必须进行一次 DC14 的感知豁免，豁免失败则如同着魔一般被底栖魔鱼魅惑，

直至该底栖魔鱼死亡，或者直至该底栖魔鱼与目标不再同处一个位面。被魅惑的目标处于底栖魔鱼的控制之下且无法反抗，底栖魔鱼和该目标可以无视距离通过心灵感应进行交流。

被魅惑的目标每次受到伤害时可以重投该豁免。豁免成功则结束该魅惑效应。该目标距离底栖魔鱼至少 1 里时，也可以重投该豁免，但这种重骰的豁免每 24 小时只可进行一次。

传奇动作

底栖魔鱼拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。底栖魔鱼在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

侦查 Detect。底栖魔鱼进行一次感知(察觉)检定。

摆尾 Tail Swipe。底栖魔鱼发动一次尾击攻击。

吸取心灵 Psychic Drain(消耗 2 动作)。一个被底栖魔鱼魅惑的生物受到 10(3d6)的心灵伤害，底栖魔鱼恢复等同于该生物所受伤害的生命值。

山茶 Sanchorear

人类，混沌中立 AC:12 HP:26

速度:30 尺

力量 9(-1) 敏捷 10(+0) 体质 10(+0)

智力 14(+2) 感知 12(+1) 魅力 12 (+1)

先攻 0 被动察觉 11

语言:通用语 地底通用语 矮人语

工匠工具熟练项 炼金工具熟练项

轻型武器熟料项

动作

轻弩 Crossbow。伤害 1D8 穿刺，双手共持。

匕首 dagger。伤害 1D4 穿刺，可投掷。