# 幽灵宅邸

#### 为一队4-5人的4级角色设计的冒险

**模组简介：**

在一座废弃的宅邸中，传说有一名久逝的领主灵魂仍然徘徊。这个地方曾经是某个显赫家族的家园，但随着家族的灭亡，宅邸被遗弃了。冒险者由于各种原因来到这里，面对在幽灵宅邸中的邪恶灵魂，冒险者能否解开事件的真相以及逃出这所宅邸呢？

**冒险引子：**

最近，菲尔德顿村的村民正在经历一系列离奇失踪事件。最近有几名年轻人曾前往雷蒙德宅邸探险，但再也没有回来。村民门陷入了恐慌，求助于冒险者来调查是否真的有幽灵的诅咒。村里的长者或者知情者可以提供有关宅邸的历史信息，并希望冒险者能够揭开宅邸的秘密，帮助村民脱离困境。

**其他引子：**

1. 一位来自远方的学者或者博物馆的馆长，听闻雷蒙德家族曾拥有强大而神秘的魔法物品，特别是一枚被称为“雷蒙德之戒”的古老家族遗物。学者提供线索，告诉冒险者们戒指的魔法力量强大，但它被藏匿在雷蒙德家族的宅邸中。学者愿意支付一笔丰厚的报酬，并提供一些关于如何进入宅邸的情报。
2. 冒险者与雷蒙德家族有某种远亲关系或家族背景的联系。可能是某位祖先曾在雷蒙德家族中服役，或者是某个远亲的名字出现在雷蒙德家族的历史中。由于家族过去的背叛与诅咒，这位冒险者的血脉夜深受影响。同时冒险者最近经常做噩梦或者看到幻象，梦中听到雷蒙德家族的幽灵在呼唤他们。冒险者意识到这些预兆可能是某种神秘力量的召唤。可能是 为了回应这个召唤或者为了清除家族的污点，冒险者决定调查宅邸并揭开雷蒙德家族的秘密。

**幽灵宅邸的背景与幽灵的由来和目的：**

**名称：**

雷蒙德家族宅邸

**位置：**

位于艾尔金森林的深处，由于地理位置偏远，通往宅邸的道路几乎完全荒废，只有少数村民知道其中的路径，最接近的村庄是菲尔德顿村，它位于宅邸的西南方向，距离约有五六日的步行路程。

**历史：**

雷蒙德家族是几个世纪前在这片地区的贵族，他们以富裕和权力闻名。家族的族长，卡尔托·雷蒙德，是一位商贾和军事指挥官，在当地有很大的影响力。雷蒙德家族世代经营着庞大的贸易网络，并且积累了大量的财富。然而，随着时间的推移，家族的内部开始出现腐化，贪婪、背叛和罪恶逐渐在家族内部开始滋长。在一个多世纪以前，雷蒙德家族成员之间发生了一场致命的内部斗争。家族的某些成员为了追求权力和财富，背叛了家族的领袖，导致家族的灭亡。族长卡尔托·雷蒙德在叛乱中被亲生子女毒死，而家族的遗产被分割和吞噬。卡尔托用恶毒的言语所种下的一系列可怕的诅咒，雷蒙德家族在经过这场内乱后，分崩离析，逐渐步入灭亡。

随着家族的灭亡，宅邸被遗弃，附近的村民也逐渐远离这片诡异的地方。然而，还是有传言称，雷蒙德家族的幽灵至今仍在宅邸中游荡，复仇的火焰在他们的内心燃烧，无法平息。

**幽灵的由来：**

卡尔托·雷蒙德，是雷蒙德家族最后一任族长，他的死与家族内的背叛息息相关。卡尔托的妻子艾丽莎与他的长子维克多因不满家族的压迫和对财富的贪婪而暗中策划将卡尔托除掉。在一次夜宴中，维克多悄悄在卡尔托的酒中下毒，致使卡尔托中毒身亡。临死前，卡尔托意识到这是至亲之人的背叛，临终前，他的口中不停地咒骂，发出了恶毒的诅咒。由于带着十分强大的执念，卡尔托的灵魂并没有得到安息，被那股强大的愤怒和背叛所驱使，留在这个世界上，无法超脱。

**幽灵的目的：**

1. **复仇：**

卡尔托·雷蒙德的幽灵无法释怀，他想复仇。随着时间的流逝，幽灵对宅邸的影响力逐渐扩散，它通过幻象、心灵控制和记忆干扰来操控探险者和进入宅邸的任何人，使他们陷入背叛的心理陷阱中。每当冒险者表现出对家族遗物或者历史的兴趣时，幽灵会悄悄地引导他们陷入迷茫和诱惑，让他们怀疑自己的动机，迫使他们做出与背叛有关的选择，甚至做出与家族历史相似的决定，让他们承担家庭成员的罪恶和痛苦。幽灵的复仇不仅仅是通过直接的杀戮，而是通过精神上的操控和摧残。

1. **恢复家族荣耀：**

卡尔托·雷蒙德的幽灵渴望恢复家族的荣耀，他认为家族的财富和声望理应属于他，而不是那些背叛者。因此，他会不惜一切代价将家族遗产夺回手中。幽灵知道，在宅邸的地下藏有一件古老的魔法物品，一枚古老的家族戒指——雷蒙德之戒，它拥有能让它恢复家族权力的强大魔力，甚至可能让它重生。幽灵试图通过操控任何进入宅邸的冒险者，让他们替他找到这件遗物，以此来完成它家族复兴的第一步。

但是实际上，即使幽灵得到那枚戒指，他依旧无法从诅咒中解脱，反而会将他与此地联系得更加紧密，让它在更大的恶果中永世无法超脱。

**幽灵的行动方式：**

卡尔托·雷蒙德的幽灵不会直接与冒险者对抗，而是通过操控环境，引发幻觉，唤起记忆和操控冒险者的心理来实现自己的目的。若是非战斗不可，也只是震慑一下敌人就远遁然后继续伺机操控冒险者。

幽灵有以下几种行动方式：

1. **幻觉：**

每当冒险者进入幽灵宅邸的某个区域，幽灵就会通过幻觉影响冒险者的思维，导致他们陷入自我怀疑或者回忆中的困惑。例如：冒险者可能会在某个房间看到自己被家族背叛的幻象，或者听到死去的亲人的呼唤，从而使他们动摇自己的动机或者决定。

1. **引导和操控：**

幽灵会通过对话、建议、诱惑或威胁来引导冒险者朝着自己想要的方向走。特别是如果冒险者与幽灵的过去有所联系或者了解雷蒙德家族的一些过去等等，幽灵会利用这一点来操控冒险者的决策。

1. **直接干扰**

当幽灵意识到冒险者即将解开宅邸的秘密或者找到能够摧毁它力量的遗物时，幽灵会通过改变物品的状态，激活隐藏的陷阱或召唤其他幽灵来阻止他们。在最极端的情况下，幽灵会发动一场疯狂的心灵攻击，强迫冒险者面对他们最深的恐惧和罪责。

与卡尔托·雷蒙德的战斗可能比较艰难，但是宅邸里的有相应的道具可以削弱它的力量，使战斗变得简单一些。详细见附录。

**冒险开始：**

不管是什么引子导入冒险，冒险者都会在菲尔德顿村歇脚。

菲尔德顿村大概有一百多户，居民常年以农耕采伐和畜牧为生，他们曾经在宅邸周围生活和工作，但近年来由于幽灵和失踪事件，大家尽量避免靠近此地。

**通往宅邸的道路：**

从菲尔德顿村出发，冒险者们需要沿着一条小径前行，这条小径被杂草和藤蔓覆盖。

**穿过艾尔金森林：**

艾尔金森林的树木异常茂密，树冠交织成一片阴影，即使在白天，也几乎无法穿透阳光。林中的树木大多是古老的橡树和枞树，树干上覆盖着苔藓，地面上铺满了 枯叶和泥土。在前行的过程中，几乎没有野生动物出没，偶尔有乌鸦和狐狸穿梭，但也总是迅速消失在树木之间。

**抵达雷蒙德宅邸：**

雷蒙德宅邸是一座巨大而古老的建筑，外墙由灰色石块构成，表面覆盖这藤蔓和常年积雨的苔藓。建筑呈现出一种庄严、冷酷的风格，高耸的塔楼和尖顶使得它显得有些压迫感。窗户破碎，门板腐朽，许多地方已经有了裂缝。

整个宅邸周围被一道生锈的铁栅栏围住，部分地方的栅栏已经倒塌，露出几乎无法通过的杂草丛生的区域。整个宅邸孤零零地屹立在深林之中。

**进入宅邸：**

在冒险者穿过栅栏的时候，所有人过一个**DC15**的**感知**豁免，失败则陷入幻觉之中，所见环境会变成还没荒芜的宅邸，之前在外面看到的景色也会全部暂时性地遗忘。（豁免成功的队友可以通过一些方法帮助豁免失败的队友从幻觉之中苏醒过来）

**P0：前庭**

前庭占地广阔，但已完全失去往日的整洁。干枯的喷泉立于庭院中央，水池中积满浑浊的雨水，漂浮着腐烂的落叶。两侧的花坛中杂草丛生，偶尔还能见到几株奄奄一息的玫瑰和野花。庭院边缘立着几座破损的雕像，模糊的面容增添了一种诡异的氛围。

**P1:大门厅**

推开锈迹斑斑的双开大门，进入的是一个宽敞的大门厅。天花板高悬，上面描绘的壁画因岁月侵蚀而模糊，露出大片剥落的漆层。地面由暗红色的大理石铺成，但已布满裂缝和灰尘。两侧的墙上挂着破旧的挂毯，描绘着曾经辉煌的家族场景。

**P2:衣帽间**

衣帽间里面安装着数个木制挂架和一个巨大的穿衣镜。挂架上零散地挂着几件早已腐朽的披风和外套，地面上散落着几只鞋子，其中一只鞋的鞋带还保持着被系紧的模样。穿衣镜布满灰尘，镜面模糊不清，隐约可以看到自己的倒影。

**P3:仆人接待室**

这是一间简陋的小房间，供仆人接待客人时短暂使用。房间内只有一张小桌子和两张木椅，桌上放着一只陈旧的茶壶和几个缺口的陶瓷杯。墙角摆放着一个柜子，里面空无一物，空气中弥漫着霉味。

**P4:小型会客室**

房间内摆放着一张圆形木桌和四把扶手椅，桌上还有几张泛黄的纸牌，似乎有人曾在此消磨时间。墙上挂着几幅风景画，但画布因潮湿已微微卷曲。

**P5:主大厅**

天花板中央悬挂着一盏巨大的水晶吊灯，但灯光早已熄灭，链条锈迹斑驳。地面铺设的黑白大理石砖如今覆盖着厚厚的灰尘，几处地砖还出现了裂缝。主大厅北面一座宽大的楼梯，楼梯两侧分叉，呈对称的曲线延伸至二楼的回廊。

**P6:客厅**

通过主大厅旁的一扇拱门通向客厅。

整个房间十分宽敞，中央是一组奢华的沙发和低矮的茶几，茶几上的银制烛台已被厚重的灰尘覆盖。壁炉嵌在墙壁中，炉膛里堆满灰烬和蜘蛛网。房间的窗帘厚重而褪色，挡住了大部分光线，使房间显得幽暗而压抑。

**P7:餐厅**

一张长桌横跨餐厅中央，桌上堆满了腐朽的餐具和杯盘。墙边的酒柜内摆放着几瓶被灰尘覆盖的葡萄酒，部分已破碎，酒液干涸成褐色的痕迹。吊灯仍悬挂在房间中央，但光泽早已消退。

**P8:厨房**

墙壁上的挂钩依然挂着几个生锈的铁锅和餐刀。灶台上残留着烧焦的痕迹，一旁的木制储物柜门半开，里面堆积着碎裂的陶器和发霉的面包。地板上散布着老鼠啃咬过的骨头和烂果皮，墙角还能听到虫鸣声。

**P9:贵客会谈室**

房间内摆放着一组优雅的长椅和一张雕花茶几，墙壁上挂着一面巨大的壁镜，镜框雕刻着精美的金色藤蔓。角落里摆放着一个古老的书柜，上面还有几本封面破损的书籍。

**P10:书房**

房间内布满了灰尘和破旧的书籍。大多数书架已经倾倒，书页散落一地，字迹模糊难辨。靠窗的书桌上有一盏古旧的油灯，旁边摆着一只装饰精美但已生锈的墨水瓶，墨水干涸成块。墙壁的一角绘制着一幅地图，但许多标记已经模糊不清。

**P11:休息室**

里面摆着几张单人沙发，靠墙放着一张茶几，上面覆盖着厚厚的灰尘。墙壁上挂着几幅风景画，但画布已经发黄，框架出现裂纹。

**P12:收藏室**

房间内陈列着几个玻璃展示柜，里面摆放着各种奇异的物件：古董怀表、生锈的长剑、装饰精美的酒杯等。部分展示柜的玻璃已破裂，柜内的物品散落在地。房间的另一角有一张木桌，上面堆放着一堆发黄的羊皮卷。

**P13:仆人休息室**

房间布置简朴，墙上有一盏锈迹斑斑的油灯。几张木床整齐地排列在房间的一侧，床上仍有一些发霉的被褥。中央有一张长条桌，桌上摆着一些已经破损的日用品。

**P14:阳光房**

阳光房连接着前庭，玻璃墙的大部分窗户已经破碎或被藤蔓遮挡，阳光无法透入，导致房间显得昏暗。房间内的藤制桌椅布满青苔，角落堆积着枯叶。曾经的鲜花盆栽如今只剩干枯的枝干。

**P15:主卧**

房间正中摆放着一张巨大的四柱床，深红色的帷幔悬垂而下，部分布料已被虫蛀。床头柜上仍留有一盏油灯，其灯罩早已蒙上灰尘。墙壁由雕花木板装饰，上面挂着一幅家族肖像画，画中的人物表情冷峻，似乎注视着房间的每一个角落。窗户用厚重的天鹅绒窗帘遮挡，透出一丝微弱的光线。靠墙的衣柜门半掩，里面的衣物已经霉变。

**P16:贵宾房**

房间内有一张精致的单人床和一套藤制座椅，座椅周围的地面上散落着几片褪色的绣花靠垫。房间的壁炉仍保存完好，炉膛中堆满了未燃尽的木炭。墙上挂着一面金边镜子，镜面因岁月而模糊不清。

**P17；棋牌室**

中央摆放着一张圆形桌子，桌面上布满尘土和未清理的棋盘与棋子。房间墙角有一个高背扶手椅，椅垫已经破损，露出里面的填充物。墙壁上挂着几幅关于纸牌游戏和棋艺的装饰画，画框上的金属配件已锈蚀。房间一角摆放着一个酒柜，柜门敞开，里面的酒瓶被取走，只剩下一些尘土。

**P18：密室**

密室隐藏在主卧衣柜的后方，通过一扇隐蔽的衣柜门进入。房间昏暗，仅有一盏破损的油灯挂在墙上。中央的长桌上铺满了泛黄的纸张和卷轴，部分卷轴上用古怪的符文书写着内容。房间的地面是冷硬的石板，墙壁上钉着一个破旧的铁环。

**P19：音乐房**

正中摆放着一架布满灰尘的三角钢琴，琴键发黄且部分缺损。墙上悬挂着几把古老的小提琴和竖琴，但琴弦已经断裂。房间的一角有一个乐谱架，上面散乱地放着几张乐谱，字迹因潮湿而模糊。靠窗的位置还有一张独奏用的长椅，布料褪色但仍可辨认出其曾经的华丽。

**P20:次卧**

次卧与主卧相比显得简朴，房间内摆放着一张双人床和一个简单的衣柜。床上铺着褪色的被褥，枕头因潮湿而发霉。窗边有一张书桌，上面摆放着一盏破旧的煤油灯和几本发黄的日记。墙壁上挂着几幅风景画，画框的边角已经裂开。

**P21:杂物间**

这是一间狭小且混乱的房间，堆满了破旧的家具、箱子和杂物。房间空气潮湿，散发着霉味。角落里堆放着几个破损的瓷器和锈迹斑斑的铁器，地板上散落着一些用过的麻布袋。房间中央有一只木箱，箱盖微微开启，里面堆满了杂乱的布料。

**P22:儿童房**

儿童房的装饰显得与庄园其他房间格格不入，墙壁上仍残留着淡蓝色的壁纸，上面绘制着模糊的童话场景。房间中央摆放着一张小床，床头的木雕装饰是一个微笑的太阳，但已经脱漆。地板上散落着几个木质玩具和破旧的布娃娃，靠墙的书架上还摆放着几本儿童读物，书页发黄并散发霉味。

**P23:家庭图书室**

墙壁被书架覆盖，大多数书籍保存完好，但部分书架已经倾斜。房间中央摆放着一张长桌，桌上散落着几本打开的书和一个干涸的墨水瓶。地板上的灰尘中隐约可见脚印的痕迹，似乎有人曾在这里活动。

**P24:工艺室**

房间内内摆满了各种制作工具和半成品。房间的一侧有一个长桌，桌面上散落着雕刻刀、针线和颜料盒。靠墙摆放着一个木制储物柜，里面堆满了染料和破损的画布。空气中弥漫着陈旧的油漆味，地面上随处可见干涸的颜料滴痕。

**P25:家庭礼拜堂**

壁上挂满了圣徒的画像和简陋的木制十字架。房间中央是一排整齐的长椅，椅背已显陈旧。正对房间的是一个小型祭坛，上面摆放着一尊古老的圣像，蜡烛台上的蜡烛早已燃尽，蜡泪凝结成冰柱状垂下。空气中似乎残留着一丝隐隐的香灰气息。

**P26:画室**

房间中央是一只画架，上面的画布仍残留着未完成的风景画，颜料已经干涸。墙角堆放着几个空画框和用过的颜料盘，地板上凌乱地散落着几支画笔和颜料瓶。

**P27:酒窖**

空气中弥漫着淡淡的酒香与潮湿的霉味。房间由拱形砖石结构支撑，四周摆满了木质酒架。大部分酒架上的瓶子已经破碎，地面上残留着干涸的酒渍和玻璃碎片。墙角摆放着几个巨大的木桶，其中一个桶盖已经破裂，露出里面已经干涸的内部。酒窖的深处似乎还有一条隐秘的通道，但被木板封死。昏黄的灯光从摇摇欲坠的吊灯中散发，照亮了房间的灰暗一角。

**P28:储藏室**

这是地下室最杂乱的房间，房间四周堆满了各类物品：锈迹斑斑的金属工具、破旧的木箱、编织的麻袋等。部分麻袋已经裂开，里面露出干枯的谷物和腐烂的果实。地板上散落着几只啃咬过的老鼠尸体，增添了一种阴冷的气息。房间中央的木箱被撬开，里面装着一些模糊不清的文件和早已腐烂的布料。空气中充斥着尘土的味道，偶尔还能听到老鼠窜动的声音。

**P29:仆人休息室**

仆人休息室位于地下室的深处，是仆人们在工作间隙短暂休息的地方。房间内摆放着几张简陋的木床，床上覆盖着发霉的被褥，散发着难闻的霉味。靠墙的桌子上放着几个破损的陶杯，似乎是仆人们用来喝水的器具。墙角有一个小型的煤炉，但炉膛中堆满了灰烬，显然已经很久没有使用过。

**P30:地牢**

这里是地下室中最阴森的地方，空气寒冷潮湿，夹杂着腐朽和霉烂的味道。房间由多个小型牢房组成，每个牢房都由厚重的铁栅栏门封锁。铁门上布满锈迹，有些门锁已经断裂，铁链散落在地。牢房内的稻草堆腐烂发黑，墙壁上满是抓痕和污迹，似乎是曾经囚禁者挣扎留下的痕迹。深处的一间牢房内，还有一具枯骨靠墙而坐，骸骨上挂着破碎的囚衣。

**P31:密室**

密室隐藏在地牢的尽头，通过一块活动的石板进入。房间狭小且阴暗，仅有一盏油灯挂在墙上，灯芯微弱地燃烧着，投下摇曳的光影。中央的石桌上摆放着一把雕刻繁复的仪式匕首和几本羊皮卷书，卷书上画满了奇怪的符号和注解。房间的四周布满符文刻痕，似乎是某种古老的封印或保护法阵。墙角摆放着一个生锈的铁箱，箱盖紧闭，表面覆盖着厚厚的灰尘。

**附录A:怪物附录：**

**卡尔托·雷蒙德（幽魂）**

**中型不死生物，混乱邪恶**

**护甲等级：**15  
**生命值：**67 (9d8 + 27)

**速度：**0尺， 飞行40ft.（悬浮）

**力量：**7 (-2)

**敏捷：**16 (+3)

**体质：**12 (+1)

**智力：**12 (+1)

**感知：**14 (+2)

**魅力：**18 (+4)

**豁免：**

**感知：**+5

**魅力：**+7

**伤害抗性：**强酸，火焰，闪电，雷鸣，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍

**伤害免疫：**暗蚀、毒素、冷冻

**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，被动感知15

**语言：**通用语

**挑战等级：**5（1,800 XP）

**特性：**

**以太视界：**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：**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）点力场伤害。

**幽魂链接：**幽魂与宅邸的某个重要地点（如祭坛、主卧、或家族墓地）有精神上的联系。若幽魂距离该地点超过 50 尺，它将变得虚弱，所有攻击伤害减少 5，直到它返回该地点。

**幽魂之力：**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DC 15的感知豁免，豁免失败者将陷入1分钟的恐慌状态。若豁免失败且差值为5或更低，则目标还将衰老1d4×10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，可用高等复原术抵消。

**日照敏感：**处于阳光下时，幽魂进行攻击检定，以及进行依赖视觉的感知（察觉）检定时具有劣势。

**动作：**

**以太化：**幽魂可以在物质位面和以太位面之间转换。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。

**多重打击：**幽魂在其回合可以进行两次“吸取生命”攻击

**吸取生命：**近战武器攻击，命中+6 ，触及 5 尺，造成22（ 4d8+4） 点暗蚀伤害。如果目标是活着的生物，则其最大生命值减少等同于伤害的数值，且幽魂恢复等同于此伤害量的生命值。该减损效应持续至该目标完成一次长休。如果该效应将目标的生命值上限降至0，则目标死亡。

**精神重压：**幽魂释放强大的精神力量对目标施加压力，范围 30 英尺内的目标必须进行一次感知豁免（DC 14）否则受到 5d8 心灵伤害并被震慑（不能攻击，不能移动）两回合。

**附录B:装备道具**

**圣光之烛（消耗品）**

这根纯净的蜡烛点燃后能持续1小时发出温暖的圣光，使所有在该 光芒照射范围内的生物（敌我皆可）免疫恐惧。

**幽魂相关效果：**当圣光之烛点燃时，幽魂的“虚体移动”能力收到限制，且幽魂的护甲等级降低2.

**雷蒙德之戒（戒指）**

这枚镶嵌着蓝色宝时的戒指散发着神圣的气息，佩戴者对所有心灵伤害具有抗性且对精神控制效果（恐惧，魅惑等）的豁免检定+10。

**幽魂相关效果：**佩戴者在攻击幽魂时增加1D6光耀伤害。且受幽魂的“生命汲取”造成的伤害减半。

**雷蒙德家族的符文护符（奇物）**

这块由雷蒙德家族传承下来的护符可以使佩戴者在战斗中对幽魂造成伤害时恢复1D4的生命值。

**幽魂相关效果：**佩戴者和其周围30尺之内的盟友，能够让幽魂的“幽魂链接”能力失效，使幽魂无法从家族宅邸的某些地点获得增强效果。

佩戴者可以免疫幽魂的“精神重压”攻击，但对幽魂的伤害降低四分之一。

雷蒙德宅邸地图：





