**盗贼的三大秘宝**

作者：至高之善

“若想到达盗贼的顶点，运气，技术，缘分缺一不可。”

——哥尔赞·罗尼

简介:被誉为“盗贼之首”的罗尼身患不治之症，临死之际他向世界发布了三个试炼，一旦完成，不但将得到他的遗产，还能获得其花费毕生心血集齐的“盗贼三大秘宝”，所有道上的人都默认谁完成了这三大试炼，谁就将成为新一代的“盗贼之首”。

**运作冒险**

本次遭遇采用DND5e规则，适合4名9级角色运行，在模组结束时角色将升到10级，若玩家等级或数量不符，dm可以自行调整难度。怪物面板见附录。

**故事背景**

贫民窟出生的罗尼经常会吃不饱肚子，从小的时候他就经常与他的儿时玩伴前往富人区偷盗财物，随着时间的流逝罗尼越长越大，他的盗贼组织也越来越壮大，每次行动成功他都会把大部分所得分给父老乡亲，整个贫民窟可以说因为他而逐渐好转，之后他的眼光不再局限于他所在的国家，而是选择向整个世界进发，他每次的行动都越来越大胆，但他从未失手，富人们都恨不得把他剥皮抽筋，可惜无论再厉害的人寿命终有到头的一天，但临死前他希望能培养出他意志的继承者，于是他便放出了消息，将自己的毕生所得为引子，吸引无数人来挑战。

**冒险引子**

1.角色是自发通过消息来寻宝

2.被罗尼光顾的受害者协会委托想找到罗尼的遗产来弥补他们的亏空

委托内容：找到罗尼的所有赃物上交

报酬：500gp，以及每人一件的珍惜魔法物品

**第一幕**

**大海捞针**

**可采用以下描述：**

出于种种原因，你们最终接受了试炼，罗尼的第一项试炼是在一处名为“拿克尔森林”中找到其藏在某处的盒子，盒子里有着第二处试炼的地点和第一件秘宝，只有找到信封之人才能接受接下来的考验。

**拿克尔森林遭遇：**

**怪物配置：三名刺客**

由于竞争激烈，自然会有竞争对手下毒手，如果角色们未察觉到刺客便会被突袭，具体规则查看规则书中的突袭 Surprise规则。在解决完刺客，角色们可以进行一个dc25的团队智力(调查)检定，若失败着角色需要再寻找一小时，期间可加入以下遭遇。

|  |
| --- |
| **三只枭熊** |
| **六只恐狼** |
| **三群毒蛇群** |
| **一只巨猿** |

**当角色通过检定后，将找到罗尼藏在灌木丛的盒子**

**可采用以下描述：**

经过长时间的努力和一点运气，你们终于抢在其它竞争对手前在一处灌木丛当中找到了盒子，这意味着只有你们才能参加罗尼第二项试炼。

盗贼的幸运硬币Thief's Lucky Coin

奇物，珍惜(需同调)

当你以敏捷为主的技能检定失败时，你可以将其结果改为成功，在次日黎明前多次使用都会累积20%的失败概率。

**第二幕**

**潜入宅邸**

**可采用以下描述：**

第二试炼是找到死去罗尼的故居中偷到装有第三试炼地点和第二件秘宝的盒子，纸条上还温馨提示你们要小心机关陷阱。

宅子的第一层是客厅厨房和一间关起来的神秘房间，房间的门上被一把锁锁住，如要打开需进行一个dc25的敏捷(妙手)检定，如角色打算使用蛮力破开，过大的声音会激怒躲藏于门后的怪物，如果玩家未发出声响而打开门，则睡着的怪物不会苏醒，这是一间储藏室，里面装着盗贼工具，绳索，箱子之类的，经过一个dc20的智力(调查)检定，角色将找到一把特别的钥匙。

**怪物配置：贪睡虫**

宅子的第二层是罗尼的卧室，卧室的柜子是放着一个上了锁的盒子，若玩家没有在储藏室找到钥匙，则其需要进行一个dc25的敏捷(妙手)检定，如失败或角色打算强行打开盒子，则盒子会发出一阵巨响，惊醒一楼的怪物。

**在盒子打开后，里面藏着下一处试炼的地点和第二件秘宝：**

盗贼的万能钥匙The thief's master key

奇物，珍惜(需同调)

使用此钥匙可以打开任何非魔法的可用钥匙打开的锁，若要打开秘法锁等有着魔法效应的锁时进行的敏捷(妙手)检定将具有10的加值

**终幕**

**最后的试炼**

**可以采用以下描述：**

你们按照盒子里的第三处试炼的地图来到了一个贫民窟，似乎这就是罗尼出生的地方，这次的试炼已经标注好了盒子所埋藏的地点，就在一棵绿树下。

这次的盒子将没有任何机关，里面有着一封信和第三件秘宝：

不管你是谁恭喜你通过了前两项试炼，以下是我个人的见解，一个盗贼所具备的基本要素必须有运气、技术、缘分，第一项考验的是你能否从数人之中脱颖而出，第二项考验是你能否在我饲养的贪睡虫看守下偷到我的东西，而第三项考验是你自己的事了，小时候的我绝对想不到，也不知道如何成为现在的我，当然即使现在我也一知半解，我们每个人的道路都不可复制，你今后想走怎样的路就由你自己决定吧，我的所有遗产已捐献给穷人，但这最后一件，也是我最重要的宝物就送给你了，有缘人。

——哥尔赞·罗尼

盗贼的极意The Thief's Intent

奇物，极珍惜(需游荡者同调)

盗贼的极意外表是一本黑色的书籍，这本书有8发充能，且每天黎明时回复1d6+2发充能，当充能耗尽时，骰一次d20。如果骰值为1，则该书籍将失去魔法效应，变为普通的书籍。

当你看见一个生物施展法术时，你可以以一个反应强迫该生物以其施法关键属性值进行一次豁免，其dc等同于你的DC8+你的敏捷调整值+你的熟练加值，若豁免失败则你取消该法术的效应，并将法术记载进入该书籍，法术记载书籍期间，你可以以目标的游戏资料及环位来施放一次该法术，如你这么做则法术将从书籍消失，法术存在书籍期间，原施法者不能以任何环位施放该法术。

**最后的抉择**

如果角色们是被雇佣而来，则他们可以选择是否将三件秘宝上交来换取报酬。

**附录**

刺客Assassin  
中型类人生物（任意种族），任意非善良阵营  
护甲等级：15  
生命值：78（12d8+24）  
速度：30尺  
力量11（+0） 敏捷16（+3） 体质14（+2）  
智力13（+1） 感知11（+0） 魅力10（+0）  
豁免：敏捷+6，智力+4  
技能：体操+6，欺瞒+3，察觉+3，隐匿+9  
伤害抗性：毒素  
感官：被动察觉13  
语言：盗贼黑话，外加任意两门语言  
暗杀Assassinate。在开始战斗的首个回合，刺客对任何未开始其回合的生物发动攻击时，其攻击检定具有优势。刺客对被突袭生物造成的所有伤害均为重击。  
反射闪避Evasion。某个敏捷豁免通过后伤害减半的效应指定刺客为目标时，其豁免成功则不受任何伤害，而豁免失败时则只受一半伤害。  
偷袭Sneak Attack（1/回合）。刺客对目标造成伤害时，如果其攻击检定具有优势，或者如果其攻击检定没有劣势且它在该目标身边5尺范围内有一个未处于失能状态的盟友。满足以上条件时，刺客造成额外14（4d6）的伤害。  
动作  
多重攻击Multiattack。刺客发动两次短剑攻击。  
短剑Shortsword。近战武器攻击：命中+6，触及5尺。单一目标。伤害：6（1d6+3）的穿刺伤害。目标必须进行一次DC 15的体质豁免检定，豁免失败则受到24（7d6）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。  
轻弩Light Crossbow。远程武器攻击：命中+6，射程80/320尺，单一目标。伤害：7（1d8+3）的穿刺伤害，目标必须进行一次DC 15的体质豁免，豁免失败则受到24（7d6）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

枭熊Owlbear  
大型怪兽，无阵营  
护甲等级：13（天生护甲）  
生命值：59（7d10+21）  
速度：40尺  
力量20（+5） 敏捷12（+1） 体质17（+3）  
智力3（-4） 感知12（+1） 魅力7（-2）  
技能：察觉+3  
感官：黑暗视觉60尺，被动察觉13  
语言：—  
敏锐视嗅觉Keen Sight and Smell。枭熊依赖视觉或嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。  
动作  
多重攻击Multiattack。枭发动两次攻击：一次喙啄和一次爪击。  
喙啄Beak。近战武器攻击：命中+7，触及5尺，单一生物。伤害：10（1d10+5）的穿刺伤害。  
爪击Claws。近战武器攻击：命中+7，触及5尺，单一目标。伤害14（2d8+5）的挥砍伤害。  
  
恐狼Dire Wolf  
大型野兽，无阵营  
护甲等级：14（天生护甲）  
生命值：37（5d10+10）  
速度：50尺  
力量17（+3） 敏捷15（+2） 体质15（+2）  
智力3（-4） 感知12（+1） 魅力7（-2）  
技能：察觉+3，隐匿+4  
感官：被动察觉13  
语言：—  
敏锐嗅听觉Keen Hearing and Smell。狼依赖听觉或嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。  
集群战术Pack Tactics。狼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。  
动作  
啃咬Bite。近战武器攻击：命中+5，触及5尺，单一目标。伤害：10（2d6+3）的穿刺伤害。如果目标是生物，则目标必须进行一次DC 13的力量豁免，豁免失败者将应击倒地。

毒蛇群Swarm of Poisonous Snakes  
微型野兽的中型集群，无阵营  
护甲等级：14  
生命值：36（8d8）  
速度：30尺，游泳30尺  
力量8（-1） 敏捷18（+4） 体质11（+0）  
智力1（-5） 感知10（+0） 魅力3（-4）  
伤害抗性：钝击、穿刺、挥砍  
状态免疫：魅惑，恐慌，麻痹，石化，倒地，束缚，震慑，擒抱  
感官：盲视10尺，被动察觉10  
语言：—  
集群Swarm。集群可以进驻另一生物身处的空间位置，反之亦然。而且集群可以通过任何足够一条微型蛇通过的通道。集群不能恢复生命值也不能获得临时生命值。  
动作  
啃咬Bites。近战武器攻击：命中＋6，触及0尺，单一身处集群内的目标。伤害：7（2d6）的穿刺伤害，或者集群生命值等于或低于一半时3（1d6）的穿刺伤害。该目标必须进行一次DC 10的体质豁免，豁免失败则受14（4d6）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

巨猿Giant Ape  
巨型野兽，无阵营  
护甲等级：12  
生命值：157（15d12+60）  
速度：40尺，攀爬40尺  
力量23（+6） 敏捷14（+2） 体质18（+4）  
智力7（-2） 感知12（+1） 魅力7（-2）  
技能：运动+9，察觉+4  
感官：被动察觉14  
语言：—  
动作  
多重攻击Multiattack。巨猿发动两次拳击攻击。  
拳击Fist。近战武器攻击：命中+9，触及10尺，单一目标。伤害：22（3d10+6）的钝击伤害。  
掷石Rock。远程武器攻击：命中+9，射程50/100尺，单一目标。伤害：30（7d6+6）的钝击伤害。

贪睡虫Sleeping bug

中型怪兽，绝对中立

护甲等级：18(天生护甲)

生命值：189(18d10+90)

速度：30尺

力量23（+5） 敏捷16（+3） 体质20（+5）  
智力5（-3） 感知17（+3） 魅力8（-1）  
伤害免疫：火焰，闪电，毒素，强酸，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍  
状态免疫：魅惑，恐慌，麻痹，中毒

感官：盲视120尺，被动察觉13

语言：—  
传奇抗性Legendary Resistance（3/日）。贪睡虫豁免失败时，可以自行将其改为豁免成功。  
魔法抗性Magic Resistance。贪睡虫为抵抗法术和其他魔法效应而作的豁免检定具有优势。

动作

多重攻击Multiattack。贪睡虫可以发动三次触角攻击。

触角攻击Tentacle attack。近战武器攻击：命中+9，触及10尺，单一目标。伤害10(1d8+5)的钝击伤害，外加14(4d6)的强酸伤害。

酸液腐蚀Acid corrosion。贪睡虫吐出一团强酸覆盖一处60尺内指定的一处半径15尺的球形区域内的每个生物都必须进行一次DC17敏捷豁免。豁免失败者受到56(16d6)的强酸伤害，豁免成功则减半。

传奇动作  
贪睡虫拥有3传奇动作，用来选择执行下列动作项。它每次只可选择执行一个传奇动作项，且必须在另一生物回合结束时执行。贪睡虫在其回合开始时恢复所有消耗的传奇动作数。

触角攻击Tentacle attack。使用一次触角攻击。

催眠粉Hypnosis Powder。(消耗两动作)。贪睡虫以自身为中心释放覆盖半径20尺的催眠粉，除贪睡虫以外的生物都必须通过一次DC17的体质豁免，豁免失败者将进入睡眠状态，直至其受到伤害。