



DND5E 模组

《矿山疑云》

作者：华阳君

矿山疑云

作者：华阳君（QQ：263875523）

关键词：盗贼

这是一个适合 3-4 名 3 级冒险者的短模组，为作者私设世界观下的加拉尼亚战役中的第三个冒险故事。城主可根据自身需要，自行修改使用。如需 word 版本及地图原图可直接 QQ 联系作者。

前排特别鸣谢参与模组测试的四位朋友

斯维特利·诺瓦克（人类诗人）：星痕

玛丽（人类牧师）：Mage

布莱恩·火铸（矮人野蛮人）：光影

雷恩·加利克·发条（侏儒奇械师）：天城

冒险背景

拉巴斯镇是特伦特伯爵治下以铁矿石开采为主业的城镇，镇上的居民除了早期开拓者的后代，也有为数不少从杉提亚大陆东渡而来的炼金师、铁匠和采矿工在此定居。虽然在历代特伦特伯爵的精耕细作之下，大家的生活普遍比较艰苦，但是只要勤劳肯干的话，还是能攒下一笔小小财富的。

最近，拉巴斯镇遇到了一个大麻烦，矿井深处有疑似食尸鬼的不死生物出现，造成数名矿工的伤亡。镇长很快将消息传递到伯爵府，不过，日理万机的特伦特伯爵大人是不会在意除了征税之外的这些小事情的，几天后一队滞留在岛上衣食无着的冒险者受命而来。

冒险开始

（冒险者抵达拉巴斯镇的时间预设为上九点钟）

矿山小镇拉巴斯的繁荣倒是超出了你们的想象，并不宽阔的街道上随处可见扛着矿镐的工人，招徕生意的店主，以及前来采购的商人。人类、矮人、侏儒甚至还能瞥见一两个精灵或者半兽人的身影。



加拉尼亚战役第三幕《矿山疑云》

从此开始，冒险者们可以直接前往矿山，也可以在镇上打听消息，或进行采购和休息。

· 拉巴斯镇街上

随着冒险者们在镇上转悠，他们会发现镇上不少人三五成群的聚在一起，似乎是正在讨论什么重大事件。

冒险者们有意向人群打听，那么将从周围人口中得知近来镇上发生的三件大事。

事件 1：怪物伤人

1、“唉，别提了，一个礼拜之前，咱们矿上有个废弃好多年的老矿井里钻出了怪物，把几个在附近干活的弟兄给啃了。”

2、“出事之后，马特老爷就下令把所有人都撤出来，封了矿井呢。”

3、“【矿井的第三层】十几年前就废弃了，总是塌方死过不少人呢。”

4、“马特老爷早就把这事儿报上去了，可城里总也不派骑士老爷来处理。”

事件 2：牧师失踪

1、“昨天上午，咱们镇上的库博神父自己下去矿里驱魔，可到这也没见回来。”

2、“库博神父可是善心人呐，他要是死了，也不知道以后谁来给咱们苦哈哈们看病、讲经了”。

3、“可不，现在就剩下那个叫‘迪伦’的小神父在教堂里了，嗨，听说连圣水都做不了。”

4、“教堂啊？很近，就在南边街口上。”

事件 3：“镇长遭袭（上接前作《教堂魅影》）。

1、“听说昨天半夜，马特老爷在镇上喝完酒回矿上，在他的小屋里被人给攮了一刀呢。”

2、“是啊，我也听矿上换班回来的士兵说这事来着，多亏马特老爷身手好，打退了那个土匪。”

3、“马特老爷在镇上有房子，但他从来不住，一直住在矿上的【管理人小屋】里头。”

4、“【管理人小屋】就在矿井门口，你们顺着路往北走，到了山半腰就能看见了。”

其他信息

1、“听人说，库博神父和马特老爷以前都是手段高强的佣兵嘞，希望神父大人能干掉那些该死的怪物，早点回来。”

2、“是真的，我见过马特老爷使长火枪哩，有一回下夜工，我看见老爷在小屋后头打酒瓶子，一枪一个可准了。”

3、“俺和马特老爷喝酒的是时候，老爷自己说的，他以前和库博神父还有城里的一位骑士老爷是一个叫啥冒险者小队的。”

· 晨曦之主教堂

加拉尼亚战役第三幕《矿山疑云》

这是一座中规中矩的晨曦教堂，高高的尖顶塔楼，双坡式屋顶下如太阳般的彩绘珐琅玻璃圆窗，黑沉沉的木质大门四敞大开。从外面看去一眼到头，四排供信徒听经用的长椅，长椅两侧各有一个面积不大，用厚重布帘子隔开的忏悔室，教堂最里面放置着牧师讲经的布道台和晨曦之主洛山达的木雕圣像。

站在大门前打眼望去，教堂里面只坐着稀稀落落的几个名老年信众。一位穿着深灰色主调象牙色滚边的祭司法衣，看起来只有十六七岁的小伙子正战战兢兢地站在布道台后，额头冒出汗珠，不断翻动着厚重的晨曦圣典，磕磕巴巴地照本宣科。任谁都能看得出来，他已经尽力了。

当冒险者进入教堂，迪伦助祭会主动停下布道询问你们的来意。

A. 若冒险者表明身份是来处理矿洞问题的冒险者，则他会遣散信众，关上教堂大门与冒险者单独交流。

B. 若冒险者回应诸如随便看看之类的，则他会请冒险者们自己随便找地方坐下听讲，并在最多半小时后结束布道。

冒险者可以从迪伦助祭口中获得以下信息：

1、“我的老师是昨天的黎明时分去的矿山，晨曦初现时正是我主的力量最丰沛的时候。”

2、“出事之后我跟着老师去矿上帮忙救人，听撤出来的矿工描述的怪物样貌，我觉得很像是以前神学院老师讲过的食尸鬼，库博老师也觉得是这样。”

3、“唉，连着等了好多天，伯爵大人那边迟迟不派人来支援，前天老师带我下去探查了一下，发现已经有僵尸开始在【矿井第二层】活动了。老师说如果再不处理，那些邪祟之物从矿井里跑出来只是时间问题了。”

4、“老师带着教堂里的大部分圣水和药剂自己下井去驱邪，临走的时候让我守好教堂别耽误日常的布道，越是这种时候，越是需要主的力量来安定人心。”

5、若冒险者询问其库博神父和镇长马特的冒险者身份，则“我确实听老师提起过，他们年轻的时候，和城里一位叫做乔治的战士先生，还有一位精灵学者曾经是个挺有名气的冒险小队。我知道的不多，老师不太喜欢说以前的事儿。”

6、若冒险者询问魔法封印的事情，则“这个事老师说过，十多年前3号矿井还在开采的时候，经常会发生塌方事故，死伤了不少人。马特先生和老师为了安全考虑决定废弃那口矿井，不但用木板钉死了入口，老师还请了一位同学来帮忙举行了一场净化仪式超度死难者，最后还在入口加上了神术封印。”

冒险者们离开时，迪伦助祭会请冒险者尽可能的搜救他的老师，如果库博牧师已死也希望能够带回他的尸体，为此他愿意为冒险者免费提供【2瓶圣水】或出借一枚【晨曦圣徽】（魔法物品详见附录B）。并承诺提供一张【次级复原术】卷轴作为报酬。

【注意事项：【晨曦圣徽】需要归还，丢失或损坏需要赔偿80GP，恶意侵吞则会被挂上黑名单，无法在任何晨曦之主教堂中获得帮助，甚至有可能遭到教会通缉。】

· 矿山管理人小屋

一路行进在一条坑坑洼洼的崎岖山路上，山路两旁植被稀疏略显荒凉之色，偶尔倒是也能听见几声鸟鸣，算是给这段枯燥的旅程添上了一点点生气，极目望去一口黑黢黢的洞口和一排圆木搭建的小房子就在山坡的尽头。

加拉尼亚战役第三幕《矿山疑云》

冒险者敲响管理人小屋的门时，门里会传来一声粗犷有力宛如大喇叭一样的大嗓门“给老子滚蛋，别来烦我”，若冒险者自报家门，则很快一个带着余怒未消的大嗓门让你们自己推门进屋。

屋里一名体魄健壮、满脸横肉、留着一把络腮大胡子的矮人正伏在桌案前奋笔疾书着什么，他穿着做工精细的赭色丝织袍服，戴着一付看起来和他的粗犷形象颇不搭调的圆框眼镜，一条枪身上镶嵌有精美金属花纹的燧发步枪被随意的靠在触手可及的地方。在他背后的书柜上排满了一本本厚重的书册，一旁靠墙的长桌上摆放着各色矿石样本，桌子下一大堆歪七扭八随意堆置的酒瓶子。

冒险者可以通过一个 DC10 的【感知·察觉】发现：“镇长马特得体的衣装下，前胸和左肩的部位有不自然的隆起，大概是缠裹伤口的绷带导致的”。如果冒险者询问，马特会大方的承认这一点，并表示“一点小伤而已，年轻的时候我和你们一样也是冒险者，直到后来和兽人打架的时候膝盖挨了一箭。”

若冒险者队伍中有人可以使用治疗法术、卷轴、医疗包，并愿意提供治疗的话，则可以获得【马特的好感】。

若冒险者队伍中存在矮人，则马特会高兴的表示“穆拉丁保佑，好久没见到生面孔的同胞了。为了穆拉丁的钻石胡子，同胞，干一个。”马特从书桌下变戏法似的摸出两瓶烈酒，将其中一瓶扔给矮人冒险者。

如果冒险者痛快的干了，且体质豁免成功会获得【马特的好感】。

饮酒的冒险者需进行一次 DC13 的【体质豁免】，根据检定结果获得以下效果之一：

检定结果	状态	效果
<5	酩酊	瘫软如泥席地而卧，获得 2 级力竭效果，持续 2 小时。
6-8	失控	难以自控举止失措，获得 1 级力竭效果，持续 2 小时。
9-12	初醉	轻度兴奋略感不适，攻击检定-1，伤害检定+1，持续 1 小时。
13-15	微醺	感觉心情舒畅，无特殊效果。
>16	欣醉	正是醉的合适，体质和力量检定获得+1 加值，持续 2 小时。

冒险者可以从镇长马特这里获得以下信息：

· 关于冒险者的任务：

1、“你们来的正是时候，城里在不派人来，我就只能自己抄家伙下去了，镇上这些当卫兵的小伙子连盗贼土匪都没打过几次，没办法指望他们能对付这些不死生物”老矮人拍了拍自己身边的燧发步枪，又灌了一大口烈酒。

2、“出了事之后我立马就把人都撤出来，让镇上的卫兵看住井口，禁止任何人靠近。前天，库博，哦，就是我们镇上的牧师，带着他的学徒下去侦查了一

加拉尼亚战役第三幕《矿山疑云》

圈，已经有僵尸跑到【矿井第二层】了。”

3、“昨天早上，库博带着家伙什要下井去驱邪，我不放心他自己下去，就让我的【书记员查尔斯】陪他一起。那小子是个杉提亚来的落魄贵族，练过几年剑术身手还过得去。嗨，没想到啊，我寻思着凭他俩的本事就算打不赢至少也能跑回来呢。”

4、他们估计是没救了，你们下去顺道帮我找找他们的尸体吧，带回他们身上的一件东西就行，尸体等事件结束后我会安排人收拾。放心回来少不了你们的好处。”

【支线——寻找尸体，找到库博牧师和书记员查尔斯的尸体，并带回一件能标识其身份的物品，如【牧师的圣徽】，【书记员的戒指】，每具尸体可以获得10GP的报酬。】

4、若冒险者询问镇长为什么自己不下井，则“嘿，我这右腿的膝盖二十多年前被兽人的毒箭射中，虽然治好了却也落下了残疾，早就没法打架了。”说着老矮人从椅子上站起来在你们面前来回走了几步，确实他的右腿跛的十分严重，别说参加高强度的战斗，就是日常走路恐怕都挺费劲。

5、“为什么废弃【矿井第三层】？你们，听说过一种叫【影铁①】的矿石嘛？对，第三层深处曾经发现过影铁矿，老伯爵曾经下令开采过一段时间，后来因为那玩意儿对普通人身体影响太厉害，而且那段矿井地质结构也不稳定，开采的时候总是透水、塌方，几个月的时间就死伤几十口子，所以我和库博才决定废弃那口矿井，唉，当时还是库博请了特伦特大主教帮忙，才劝服老伯爵同意的。”

6、“不死生物怎么来的？你们也知道影铁的特性，恐怕那些不死生物就是以前那些矿难埋在井里的尸体被影铁长年累月的侵蚀才产生的。”

7、若冒险者提到魔法封印，则“魔法封印确实有，我们也担心那些因为矿难挖不出来的尸体会受影铁的影响会变成不死生物，库博特意请了一个神学院的同学来帮忙举行了一场大型净化仪式，还在入口那设下法术封印，结果现在还是出事了。”

8、“库博那家伙一定要冒险下去一来是为了驱除那些不死生物，二来就是想去确认一下那个封印的情况。”

影铁

一种非常罕见的铁系伴生矿物，其外形与铁矿石相近，唯一的不同之处就是影铁矿石在光线直射下会闪烁出星星点点不易察觉的暗红色幽光，只有极富经验的矿工或学者才能凭肉眼进行分辨。

这种矿物富含暗蚀魔力，不论是在锻造武器装备上，还是在法术研究上都具有极高的价值。但也有极大的缺点，那便是其具有的魔力会向外辐射。不具备暗蚀抗性或拥有相应防护的生物，会被其散发的能量侵蚀导致死亡。死后尸体也不得解脱，有很大的可能性会尸变成僵尸、幽灵、食尸鬼一类的不死生物。

· 关于镇长马特和库博牧师的过去【需好感】

1、“啊，没错，我和库博在三十年前是同一个冒险小队的成员。没想到啊，当年那么大一个兽人军阀都没能弄死他，却在小河沟里翻了船，你们要是今天没来，明天我就打算自己下去找他们了。”马特拍了拍手边的燧发步枪。

2、“这座矿山啊，原先就是一个兽人带着些地精、豺狼人占着的大山洞，

加拉尼亚战役第三幕《矿山疑云》

当年我们接到任务，替死了的老特伦特伯爵来处理怪物。我们在山洞里无意中发现了—条储量丰富的铁矿矿脉，因此得到了老伯爵的赏识，我留下了当了矿山管事，库博做了镇上的主祭牧师，队里的战士去了城里给老伯爵当了侍从骑士，后来被个黑皮娘们攥了一刀，退役去开了家酒馆，对喽，就是给你们派任务的老乔治。还有一个精灵德鲁伊，‘星之花’家的小姐儿，队伍解散之后她不愿给老伯爵当顾问，去了库拉斯特，最后一次听到她的信儿，说是加入了一个考古学会跑去库拉斯特南方盗墓去了。对了，她们的学会叫什么“词语汇编集”，在库拉斯特的大部分城市都有分部。如果将来你们遇到她，帮我问个好吧。”

· 关于镇长马特遇袭的事

1、“呸，那狗娘养的趁着老子晚上去镇上喝酒，把屋里翻了个底朝天，要不是老子进屋之前尿急，在门口先解决了一下，惊动了他，弄不好一进屋他就把我弄死了。”

2、“丢了一张矿井的详细地图，还有两瓶暗蚀抗性药水也被顺走了”矮人说到这脸色一沉，“那王八蛋十有八九是冲着那口废井去的。”

3、“偷袭我的那个人，是个挺娘娘腔的小子，穿着一身燕尾礼服人五人六的，不过身手真不赖，要不是我反应快，这两剑差点要了我的命。”

经历过“教堂魅影”的冒险者应该可以想起来，见过一个穿这种衣服的人了。若冒险者将亚列弗的事情转述给马特，则：

1、“苏克雷村的事我也有所耳闻，看来偷我东西的，和袭击苏克雷教堂的应该就是这个人，吸血鬼，嘿，这玩意儿可真是稀罕。”

2、若冒险者提到“爱丽莎”的相关，则“跟我说这个干吗？我一不是洛山达牧师，二不是治安骑士，关我什么事。”

3、“你们说的那个回杉提亚的牧师，我想应该就是当年库博找来的那个同学。”

在冒险者准备离开时，马特会交给他们一张【通行证】，持有这张【通行证】冒险者们才能通过卫兵进入矿洞。

【支线—老酒鬼】若冒险者们在“教堂魅影”剧本中找到了“亚列弗”存货中的“枯叶酒”，马特会向冒险者们询问是否携带有美酒，他已经闻到了酒香味，如果冒险者把“枯叶酒”赠送给马特，那么马特会向冒险者们出借一支【马斯特燧发步枪】并附赠【10发子弹】（新增武器详见附录B）。

【注意事项：【燧发步枪】需要归还，丢失或损坏需要赔偿400GP，恶意侵吞则会被挂上黑名单，遭到全岛通缉。】

冒险过程

· 矿井入口

矿井的门口摆放着数个木头拒马，十多名面带倦意、神情紧张的卫兵守卫在这里，他们中的多数人朝向矿洞或拈弓搭箭，或持矛戒备，仿佛下一刻就会有不知名的恐怖怪物从洞口冲出来一样。剩下的几人则背对矿洞，时不时的看看镇长住的木房子或是远眺山下的来路。

当冒险者们靠近洞口时，一名腰佩长剑的队长会高声制止，告知他们矿井现在处于封闭状态，必须有马特先生开具的通行证才能进去。

加拉尼亚战役第三幕《矿山疑云》

当冒险者们来到矿洞口：

你们隔着洞口向里望去，粗糙的岩石被凿成了一个拱形的门廊，仿佛是通往另一个世界的门户。一条用来运送开采出来的矿石用的窄铁轨从其中延伸出来，一直到你们身后不远处的卸料场。

矿井的入口高约 15 尺，宽约 10 尺，大体为矩形。井内呈 40 度的斜坡向下延伸，矿井中无自然或人工光源，对于没有“黑暗视觉”的冒险者来说必须有照明工具或法术才能看清。若无特别说明，矿井中每隔 30 尺距离就会有一个用来支撑矿井结构的木质支撑框架，框架两侧可能还插有已经熄灭的火把（由城主自行定夺）。

矿井中还散布着一些木箱，里面可能存放有铁矿石，开矿工具，低威力炸药，几枚钱币，或是其他一些什么东西，就由城主自行拟定了。

矿井第一层中作者未放置怪物，如城主需要也可自行安排诸如【僵尸】、【骷髅】等不死生物作为冒险者的探索调剂。

· 矿井第一层（地图详见附录 A）

1 号区域

借着照明，你们可以看到矿井中修建的十分齐整，每隔上一段距离便有一处用粗大的方木制作的支撑框架作为加固，有的框架立柱上还插着已经熄灭的火把。目光所及，地面上零星散落着矿镐、铁锹之类的工具，贴靠洞壁放置的木箱中还满载着没来得及运输出去的矿石，一眼可见矿工们撤离时有多么匆忙。

1 号区域是矿工们堆放并转运矿石的地方，这个位置距离入口比较近时不时的还有新鲜空气随着微风吹入，冒险者们能看到的矿镐、铁锹和铁矿石都是不值钱的东西，如果拿走在拉巴斯镇上不但卖不掉，还会遭到镇民的记恨。

在 1 号区域里有卫兵设置的“响铃陷阱”，用来防备不死生物突袭。一根涂黑的粗绳被钢钉牢牢固定在矿洞两侧的岩壁中，离地约 1 尺高，绳子上挂着一串同样被涂成黑色的大号铜铃铛。若无【照明】或【黑暗视觉】，则冒险者需要一次 DC18 的【感知·察觉】检定才能发现，有【照明】或【黑暗视觉】则 DC12。若冒险者想拆除这个陷阱，需要一次 DC12 的【敏捷】检定，成功则得到一根 20 尺长的绳索（价值 5SP）和 5 个铃铛（价值 20SP/每个）。

冒险者碰触陷阱或拆除陷阱失败时会惊动矿洞门口的卫兵，他们不会进入矿洞查看，而是立即张弓搭箭向洞内进行一波覆盖射击。

一阵清脆的叮当声响起，打破了矿洞中的寂静，你们隐约听到洞外一阵嘈杂，紧接着就是“嗤嗤”数声尖锐的金铁破风之声。

此时，冒险者们必须进行一次 DC15 的敏捷检定，用以躲避射来的箭矢，失败则受到 1d6 点短弓的穿刺伤害。

2 号区域

矿洞两旁的墙壁上，铁矿石的黑色与灰色交织，偶尔还能看到一些矿石的

加拉尼亚战役第三幕《矿山疑云》

断面反射出微弱的光芒。矿井内部的空气带着一丝潮湿和泥土的气息，墙壁上偶尔滴落的水珠，发出清脆的滴答声，打破了地下的寂静。

这些区域中同样有少数散落的采矿工具和装箱的铁矿石，这些区域中没有怪物和陷阱。

2号区域的东南角有一扇通往矿井第二层的栅栏门。

一扇用圆木交错钉成的木栅栏门拦在你们面前，陈旧但用料扎实，那门上用小指粗的铁链挂着一把锈迹斑斑的大锁，然而那锁根本没有锁上，想来是撤离时负责锁门的人太过紧张的缘故吧。在栅栏门的旁边墙上挂着一块木板，上面用潦草的通用语写着“通往下一层”。

在2号区域南边有一条被巨大的岩石隔开的狭窄巷道，当冒险者靠近其任意一端开口时应进行一次【被动察觉对抗】，由于巷道西侧出口放置有几个木箱子，因此在这一端检定时难度应提高。检定成功则会发现这条巷道中藏着一个人，这人便是失踪的【书记员查尔斯】，也就是吸血鬼亚列弗的协助者。

书记员查尔斯是一名【挑战等级2的邪术师】，人物数据参见【附录C】。另外他还有一只【夸塞魔】魔宠潜伏在暗处。当冒险者们遇到查尔斯时，他已经在命令他的魔宠吸引2号矿洞中的2只食尸鬼。只要冒险者表现出对他的不信任或是有任何威胁到他的举动，查尔斯就会立刻让他的魔宠将食尸鬼引到现在的位置袭击冒险者。战斗中当他的生命值低于一半，或魔宠死亡时，查尔斯会尝试逃离。当查尔斯的生命值为0时，他的身体会迅速干瘪如同被抽干了血液，然后从他的胸膛处一条长10尺，生有三只眼睛的黑色触手（【启示之触幼体】数据见附录C）。另外，在击杀查尔斯后，冒险者能从他身上搜到1d6+1GP的金币和一把小巧的【黄铜钥匙】，该钥匙可以用来打开矿井一层休息区暗格中的铁盒。

当冒险者发现书记员查尔斯时：

你们万万没想到在这条狭窄的小道中竟然还藏着一个活人，那人看起来大概有三十多岁的年纪，文文弱弱的，身上穿着虽非华服，却也比普通矿工的装束要来得整洁，没有过多的污渍和磨损，显然他并非是那种出卖苦力的矿井劳动者。他蹲在一个洞壁的凹陷中，见你们进来显得十分惊恐。

当冒险者适当安抚他后，可以从他口中获得如下信息：

【提示：书记员查尔斯会在与冒险者的交流中使用【欺瞒】或【游说】来促使他们顺应他的意愿，城主可适时提醒冒险者进行通过【洞悉】或【察觉】等检定或是【法术】来破解。】

1、“我是矿山的书记员查尔斯，马特先生安排我协助库博牧师驱除矿井里的不死生物。”

2、“我们在【矿井第二层】里遇到了大批不死生物的袭击，库博牧师为了掩护我逃跑用我带下来的炸药，炸塌了一大段巷道，我只顾着逃跑也不知库博牧师是被不死生物杀掉了，还是被塌下来的石头砸死了。”

3、“我虽然练过几年剑术，以前也对付过地精、狗头人之类的怪物，但这

加拉尼亚战役第三幕《矿山疑云》

么多不死生物还是第一次见到，我害怕极了，库博牧师让我跑，我就跑了。”

4、若冒险者问他为何会都在这里，则“我太害怕了，不知道回去怎么向马特先生交代。”书记员说的声泪俱下，看起来好像非常悲伤和恐惧。

5、“既然你们是伯爵大人派来的佣兵，那请你们先去找找库博牧师吧，他炸塌的那段巷道就在【矿井第二层】中间的地方，我可以为你们带路。”若冒险者拒绝，则他会表示自己认得路，要回管理人小屋向镇长马特谢罪并召集镇上的士兵来协助冒险者。这同样是一次表演，检定同上。

6、无论查尔斯离去还是跟随冒险者，之后在冒险者进入3号区域发现奇怪雕像时，或在【矿井第二层】遭遇幽灵和食尸鬼时，或清除落石援救库博牧师时，他都会和魔宠一起发动偷袭试图致冒险者于死地。

3号区域

在2号和3号区域之间有一道上锁的木门分隔，冒险者得到的【黄铜钥匙】并不能打开这扇门，冒险者可以通过一次DC16的【力量】检定使用能造成【挥砍】或【钝击】伤害的武器来破坏木门，或使用【盗贼工具】进行一次DC12的撬锁来打开木门。

这个矿洞显然是经过了防潮处理和墙面修整的，与你们经过的其他地方比起来这里要干燥舒适不少，四周围的洞壁也被修凿的相对平整，靠墙的地面上铺着一些干草和旧毛毡，在最里面甚至还有一张简易的木板床。床头有几块大石头堆叠起来，似乎是当做临时书桌使用，上面放着一叠不知道是什么的纸张和一盏熄灭的油灯。

- 油灯中还有不少灯油（半品脱），点然后还可以继续照亮。

- 那一叠纸张上面潦草的记录着近期的矿石产量。

- 一次DC15的【智力·调查】检定，会发现最上面当做桌面的这块石头有被搬动过的痕迹。

- 一次DC15的【力量】检定，挪开石头会发现下面藏着一个带锁的铁盒子，盒子上的锁需要用【钥匙】打开。如果冒险者没有钥匙，则需要使用【盗贼工具】进行一次DC18的【敏捷】检定来打开盒子。撬锁失败或使用暴力破拆将导致盒子夹层中的自毁机关被触动，盒子会发生爆炸。盒子的持有者和其周围5尺范围内的生物必须进行一次DC18的【敏捷豁免】，失败受到1d4点火焰伤害，成功则减半，伤害最低为1点。

成功打开盒子会发现里面装着一个奇怪生物的小雕像。

你们看到这个不算大的铁盒子里只盛放着一个东西，一尊奇怪的生物雕像，揭开包裹看去，那雕像只有半个手掌大小，造型并非你们所见过的任何一种怪物或是神祇形象，猛地一看就好像是盘卷起七条触腕的乌贼，这乌贼尖尖的头上还并列着两排眼睛，左三右四一共七只。

持有雕像的冒险者眼前会显现出吞吐闪烁色彩炫目的星光，并伴随剧烈的眩晕，恍惚间仿佛还有一个沉闷却宏大的声音在声嘶力竭的呐喊“Nagel Sahad . . . Nagel Sahad . . . Nagel Sahad . . .”

该冒险者必须进行一次DC15的【体质豁免】结果如下：

加拉尼亚战役第三幕《矿山疑云》

结果 ≤ 8 ，则会陷入【昏迷】状态五分钟；

结果 9-12，则会陷入【耳聋】、【目盲】状态五分钟；

结果 > 13 ，则会陷入【恐慌】状态五分钟，并立即扔掉雕像。

若【书记员查尔斯随行】或【未发现书记员查尔斯】则，查尔斯会在冒险者出现以上状态时，以一发【魔能爆】偷袭距离他最近的一名冒险者。

· 矿井第二层（地图详见附录 A）

你们推开老旧的木栅门，眼前豁然开朗，矿洞一下子宽敞了不少。在这个巨大的矿洞里，被开采出的铁矿石随处可见，一堆一堆的好似一座座小山包。尽管这边的空间是大了不少，却因为更加深入山腹，空气变得更加浑浊闷热，更别提里面还混杂着某种像是死老鼠的臭味，熏得人脑壳子生疼。

1 号区域

这一区域是矿上的主要采掘区，其面积远大于你们之前经过的那些地方，如果冒险者仔细查看周围的洞壁（DC14【智力·调查】），除了铁锹矿镐的留下的痕迹之外，还能看到不少被爆破过的地方。冒险者可以在贴靠洞壁的某一个木箱中找到 4 根在矿井内使用的【低威力炸药】

【提示：每一根炸药重量为 1 磅，在战斗中冒险者可以用一个动作点燃引信，并将它最多投掷 60 尺的距离。炸药爆炸时会对周边 5 尺范围内的生物造成 2d6 点火焰伤害，成功通过一次 DC12 的敏捷豁免的生物受到的伤害减半。冒险者也可以将数根炸药绑在一起同时使用，每增加 1 根，其伤害增加 1d6 点（至多为 4 根），爆炸半径增加 5 尺（至多为 20 尺）】

冒险者在该区域中逗留一段时间后，有概率（如：城主暗骰 $D20 \geq 10$ 时）从任意两名冒险者身后出现两只【幽灵】，此时冒险者可以与幽灵之间进行一次【被动察觉对抗】，若失败则幽灵发起【突袭】。

忽然间阴风刮过，吹得人后勃颈一阵冰凉。呜咽的悲鸣时隐时现，两团不定性的人影忽忽悠悠的从你们背后的土地中钻了出来，半透明的手爪高高扬起，仿佛下一刻就会落下。

当冒险者的战斗到达第 3 轮，战斗的声音会将 2 号区域中逡巡的 2 只食尸鬼吸引过来加入战斗。若幽灵未出现，则冒险者在进入 2 号区域时遇到它们。

2 号区域

1 号与 2 号区域之间由一条 25 尺长，约 5 尺高的狭窄巷道相连。这个区域是一处规模较小的采掘区，现在这里徘徊着 2 只食尸鬼，当冒险者中的第一个人穿过巷道时抵达 2 号区域时会惊动它们，它们会在进入战斗时把冒险者们堵在巷道的出口。

你们一字排开，在狭窄逼仄的巷道里艰难地前进，脚下的地面布满了碎石和坑洼，很难相信矿工们是怎么把更深处开采出的矿石从这里运出去的。好不容易艰难的从巷道中钻出来，迎面便是两张几乎完全腐烂并用一种诡异的反人类角度扭转过来看向你们的丑脸和扑鼻而来的尸臭味。

加拉尼亚战役第三幕《矿山疑云》

- 若冒险者在战斗中使用能够【引发爆炸】或【发出巨大声响】或【引起地面震动】的法术，则会导致矿洞部分塌落，所有生物必须进行一次 DC12 的【敏捷检定】来规避落石，失败造成 1d6 点钝击伤害。

- 当冒险者进入该区域时，只要拥有足够的照明便会发现两只食尸鬼位于 2 号区域西北角的一堆破碎的岩石前，正在把手爪从碎石的缝隙中插进去，似乎是在抓挠岩石后面的什么东西。

- 若冒险者在 1 号区域的战斗中击败了 2 只食尸鬼，则会在所有人进入 2 号区域后，从西北角的一堆岩石的缝隙中发出一团明暗闪烁不定的火焰，一个【侦测魔法】或一次 DC10 的【智力·奥秘】检定可以发现这是牧师戏法【奇术】造成的效果。

- 一次 DC12 的【智力·调查】冒险者们会发现这堆岩石是一次小型爆炸造成的洞壁坍塌，显然是人为造成的。

- 冒险者可以透过被食尸鬼掏出的岩石缝隙看到里面躺着一个人，那人一动不动不知道是死了还是昏迷，右手还捏着一个施法手势。

是否要救他由冒险者自行决定。

- 如冒险者想要清理岩石碎块救人，可以通过【力量·运动】检定来人力完成，冒险者人数×【力量·运动】检定结果≥45 即为成功；或使用找到的【低威力炸药】来一次完成，但需要爆破前需要进行一次 DC15 的【智力】检定来计算炸药用量（该次检定【矮人】、【地精】、【炼金工具熟练】具有优势），成功则得到结果只需 1 根即可，多于 1 根的炸药会彻底炸塌这一小块区域，造成库博牧师被掩埋死亡。

成功救出伤者后，冒险者可以看到这是一名五十多岁的中年男人，穿着一身黑色滚金边的牧师法衣，从胸前绣着的初升朝阳图案可以看出应该是位洛山达牧师。目前此人已陷入昏迷，身上有多处严重伤口，他的衣服和身旁的地面上还有明显的已近干涸的血迹。

- 冒险者需要通过一次【维生术】或不低于 DC10 的【感知·医疗】检定来稳定他的伤势，若是不及时治疗该伤者将会很快死去。

- 若牧师已死，冒险者可以从他的尸体上得到一枚【洛山达圣徽】、一柄【硬头锤】、一面【盾牌】、一身【链甲衫】

牧师会在得到治疗后苏醒，并告知冒险者他是拉巴斯镇的牧师库博。

【提示：库博牧师是一名【挑战等级 2】的洛山达牧师，使用“非玩家角色”列表中的【祭司】面板，若冒险者人数≤3 人，或城主认为需要时，可以让他加入队伍协助冒险者接下来的战斗。】

冒险者可以从库博牧师口中得到以下信息：

- 1、“我是昨天的清晨和马特的书记员一起进入矿井的，蒙主保佑，下来的一路都很顺利，只在【矿井第三层】的地方遇到了俩具僵尸。将它们超度之后，我让查尔斯戒备，我来想办法重新制作封印的时候，被从背后射来的【魔能爆】法术偷袭了。”

- 2、“偷袭我的人是矿上的书记员，愿主惩罚我的过失，我竟然一直没能发

加拉尼亚战役第三幕《矿山疑云》

现他的是一名心怀不轨的邪术师。当时我受伤之后几乎没有还手的能力，幸好下来之前马特给了我几根【炸药】，我只能冒险在这个拐角炸塌了一部分洞壁以阻挡对方，万幸蒙主庇佑，塌下来的石头没把我砸死，反而保护了我。”

3、“爆炸之后我昏迷了一段时间，醒过来的时候就发现两只食尸鬼被我身上的血迹吸引，试图刨开石头。多亏你们及时赶到，不然被这两只亵渎生物吃掉恐怕是迟早的事情。我勉强用了一个奇术来吸引你们的注意，没想到竟然又昏了过去。”

4、“封印用的圣言本是书写在封闭矿洞的木板上，被【解除魔法】破坏之后，导致了封印失效，矿洞中的不死生物撞坏了那些木板，已经没办法复原了，第三层中的污染开始向外扩散。你们拿着我的圣徽，它可以帮助你们抵挡矿井中的污染侵蚀。记住它的有效范围只有15尺，千万不要离开持有者太远。”

5、“你们要小心书记员，他肯定还在洞里，虽然我不知道他要做什么，但他潜伏这么多年打开封印，绝对不是为了矿洞里的影铁矿石，不要在我身上浪费时间和法术，赶紧去找到他。”

6、若冒险者表示已经干掉查尔斯或是他逃跑了，则“看来暂时没办法搞清楚这个人的来历了，算了这事先放一边，请你们尽快将【矿井第三层】的情况调查清楚，我再另寻办法进行封印。”

7、若冒险者提起在1号矿洞休息区找到的雕像，则“那张床铺和书桌是查尔斯用的，原来如此，他是【启示教团】的异端。”牧师半眯着眼睛，目光中闪烁着愤怒的火焰。

启示教团

启示教团是一个历史悠久的隐秘教派，他们崇拜一个存在于星空之上名为“启示巨龙”的旧日支配者。启示教团的信徒们深信，“启示巨龙”的力量足以比肩神明，甚至超越了神明。他们称祂为“巨龙”，并非因为祂具有龙的形象，而是因为他们找不到更合适的词汇来形容祂那无与伦比的力量。在他们的信仰中，“启示巨龙”是宇宙的主宰，是一切生命的起源与终结。

“启示巨龙”信徒们在暗处策划，他们的行为充满了神秘与不可预测性，既不追求世俗的权力，也不渴望物质的财富。他们唯一的渴望，只有让他们伟大主人的力量显现于世，人类才能得到真正的进化。他们视自己为先知和引导者，他们的目标是让整个世界迎接新的时代，一个由“启示巨龙”统治的时代。

若城主不打算令牧师加入队伍，则冒险者们就此可以继续探索。

3号区域

穿过一条逼仄的巷道，出现在你们面前的不出意外仍然是一个矿石采掘区，漆黑的环境湿热的空气让人说不出的憋闷，水渍明显的地面上四处散落着来不及带走的矿石和各种工具。火把的映照下你们可以看到在南面的岩壁上矿洞原本被数层木板封闭，只是现在木板已经被外力所破散落一地，那洞口只是看着便隐隐的感觉到一股晦暗不祥的气息正在向外涌动。洞口旁俩具被烧焦的尸体赫然在目，你们还能明显的看到它们曾经被钝器重击过的痕迹。

3号区域的南侧便是进入被废弃的【矿井第三层】的巷道，当冒险者接近矿洞口时，若未持有【库博牧师的圣徽】则会受到1d4点暗蚀伤害。

加拉尼亚战役第三幕《矿山疑云》

· 三号矿井（地图详见附录 A）

在 3 号矿井中，冒险者的视野将受到限制，【黑暗视觉】和【照明】的有效范围将【缩短 10 尺】。若未持有【库博牧师的圣徽】或超出圣徽光环范围的冒险者每移动 15 尺都将受到 1 点暗蚀伤害，在战斗中每个战斗轮开始时也同样会受到 1 点暗蚀伤害。

1 号区域

矿井内的空气愈发潮湿，夹杂着一股淡淡的腐败气息。忽然，前方出现了一片氤氲的黑紫色雾气，像是傍晚时分的暮霭，却又带着几分诡异。雾气在矿井中缓缓弥漫，仿佛有生命般在四周游走让人不寒而栗。置身其中，令人感到呼吸都变得有些困难了，胸口像是被什么沉重的东西压住，一种莫名的焦虑和不安笼罩在你们心头。

冒险者到达此区域后分为两种情况：

A. 此前战斗中击杀查尔斯，则在此区域遇不到任何怪物。但地面上会有 3 只僵尸和 1 只食尸鬼的残躯，需要一次 DC15 的【智力·奥秘】检定，发现这些怪物是被某种力量抽干能量而倒毙的。

B. 此前战斗中查尔斯逃脱，则在此区域冒险者们会看到一团散发着恶臭，浑身肌肉虬结，看起来粗具人形的暗紫色肉球，那肉球的粗壮的手中还抓着一具被扯的支离破碎的食尸鬼。那怪物身上被撑裂的碎布，仔细看正是查尔斯所穿的衣服。【新增怪物·启示衍体】数据详见【附录 C】。

查尔斯已经完全变异成丧失理智的怪物，他只会优先攻击距离自己最近的冒险者，当目标距离较远或多个目标距离较近时，它会优先使用暗影冲击。

战斗结束后：

你们前方漆黑的巷道中陡然冒出不详的色彩，那色彩犹如吞吐闪烁的炫目星光，忽明忽暗摇曳不定。声声缥缈如低语般的声音隐隐传入你们耳中，凝神去听却也听不出念诵的什么，只觉得令人异常不快。

若冒险者得到了【奇怪雕像】则会发现，这个雕像正似应和一般跟随星光闪烁而轻微的颤动。

2 号区域

随着深入矿洞的空间变的更加巨大，四处弥漫的黑紫色凝成一缕缕肉眼可辨的气流汇聚向深处而去。凝目望向在那片朦胧的雾气，似有个轮廓模糊的人影漂浮在离地 5 尺高的半空中，身形后仰，昂着头颅，举起双臂，正在歌颂着虚空之上的未知存在。在他的周围环绕着七根下端粗壮，上端尖细的古怪弯曲立柱。你们耳中那不知何意的唱诵声越来越清晰，拗口生涩的发音尖锐而高亢。

由于雾气的遮蔽，冒险者们需要靠近到距离人影 30 尺范围内才能看清楚，半空悬浮的人穿着燕尾礼服，正是在苏克雷村逃脱的吸血鬼亚列弗。他周围的立柱也不是什么柱子，而是从地下伸出的覆盖鳞片生有五只眼珠的黑色巨大触手。若冒险者此前已经击杀未变异的查尔斯，则此时能想起这和他死后胸膛中伸出的触手一模一样只是更长更粗壮。

加拉尼亚战役第三幕《矿山疑云》

- 当冒险者靠近亚列弗 30 尺范围，或使用远程攻击手段尝试攻击亚列弗，则攻击手段能够触及冒险者的触手会对冒险者发起反击，但每次最多只会有三根触手参战。【启示之触发育体】数据见附录 C。

- 亚列弗本人由一层半透明的护盾保护，该护盾拥有 AC18 和 HP10，同时具有暗蚀、毒素、心灵免疫，非魔法武器、火焰、闪电、雷鸣抗性以及光耀易伤的特性。

- 冒险者如能在 3 轮内击破护盾，或至少击杀 3 条触手，则亚列弗的仪式会被强制中断，他仍会以【吸血鬼】的数据进入战斗（【亚列弗】数据详见附录 C）。若 3 轮内未中断仪式，则第 4 轮开始时亚列弗会以【启示升格者】的数据插入先攻列表第一位进入战斗，同时全部触手会枯萎退出战斗（【启示升格者】数据详见附录 C）。

- 若城主认为需要，可以在战况危及时让【库博牧师】加入战场助冒险者们一臂之力。

战斗结束

亚列弗的倒下的躯体瞬间开始像玻璃一样破碎，无数细小的碎片在空中飞舞，闪烁着五彩斑斓的星光。一缕缕紫黑色的烟雾升腾而起，如同被无形的大手牵引，逐渐汇聚成一股股细流，向四面八方扩散开来。烟雾中似乎还夹杂着亚列弗不甘的哀嚎，但很快就被某种低沉的回响所淹没。随着最后一缕烟雾的消散，幽深的矿洞重新恢复了以往的安静。

战斗结束后

- 冒险者可以通过一次 DC12 的【智力·奥秘】检定得知亚列弗是在进行一种通过吸取暗蚀能力来重新塑造自己肉体蜕变为某种元素生物魔法仪式。

接受了下述启示巨龙“善意”成为其邪术师的冒险者，或在【感知豁免】中失败的冒险者可以额外得知：这是启示教团中秘传的一种叫做“升格之跃”的黑暗魔法仪式，启示巨龙的信徒或者被启示教团选中的生物，在一处富集暗蚀能量的地方举行这种仪式，通过吸引来自星空之上启示巨龙的一瞥目光剥离自己的血肉之躯，用纯粹的暗蚀能量塑造自己的新躯体，将自己转变成为一种诡异的元素生物“启示升格者”，以求获得超越肉体凡胎的力量。

- 持有【奇怪雕像】即【启示巨龙雕像】的冒险者会听到来自星空之上的呼唤，继而眼前出现幻觉，恍惚间会看到无尽的虚空中，一尊通天彻底的巨大身影，巨大身影舒展开盘卷的触手将冒险者包裹，无数明暗不定色彩斑斓的星光涌入冒险者的身体。

- 如果冒险者有意改变职业成为【启示巨龙】的邪术师，则可以接受这位来自星空之上的旧日支配者的“善意”（【邪术师宗主-启示巨龙】详见附录 D）。否则就需要一次 DC18 的感知豁免，失败则损失等同于其本人一次生命骰骰值的生命最大值，同时获得智力+1，并在以后的冒险中在涉及到【启示巨龙】及其教团相关的【历史】、【奥秘】、【宗教】检定时等同于拥有该检定的熟练项。豁免成功则获得感知+1，且陷入 1 级力竭状态。

- 战斗结束后冒险者打扫战场会在亚列弗尸体碎裂的地方发现一颗小拇指指甲盖大小的，看似是被高温熔化后又重新凝结的暗红色金属球。通过【鉴定术】，或一次 DC15 的【智力·奥秘】可以得知这是一块被某种未知方法提炼后铸成球形“影铁”。如果把它掺入盔甲、盾牌中可以获得【暗蚀抗性】，掺入武器中则

加拉尼亚战役第三幕《矿山疑云》

能够获得+1 黯蚀伤害。这块影铁只能用来加工一件装备。如果出售则价格不低于 300GP。

冒险结束

拖着大战之后的疲惫身躯，你们缓缓地走出矿井，温暖的阳光透过井口洒在你们的脸上，微风拂过呼吸到久违的新鲜空气时，心中涌起一股难以言喻的轻松和喜悦。守在矿井洞口的士兵们欢呼雀跃，久违的畅快又回到了这些质朴的镇民身上。

冒险者回到【管理人小屋】向马特镇长说明矿井内发生的事情，镇长首先会对冒险者们做出的贡献表示感谢，并会在领主的报酬之外给予冒险者额外的奖励，列表如下：

- ※在拉巴斯镇住宿、饮食免费。
- ※在拉巴斯镇进行采购、炼金、锻造获得半价优惠。
- ※确认【库博牧师】死亡，并带回【库博牧师的圣徽】获得 10GP 报酬。
- ※拯救【库博牧师】获得一件非普通魔法物品【显像提灯】。
- ※确认【书记员查尔斯】死亡，并报告其为邪教徒的情报，获得 30GP 报酬。

冒险者返回镇上的【晨曦教堂】向迪伦助祭回复任务，迪伦助祭对冒险者们感激涕零，难以言表。冒险者可以获得的奖励如下：

- ※确认【库博牧师】死亡，并带回【库博牧师的圣徽】获得 1 张法术卷轴【次级复原术】。
- ※拯救【库博牧师】获得每名冒险者 1 瓶治疗药水或普通魔法物品【晨曦圣徽】

若冒险者经历过前作【教堂魅影】且与吸血鬼【爱丽莎】作出约定，则她会在冒险者们住宿后的某个深夜到访，向冒险者们致以谢意，并按照约定给与报酬。

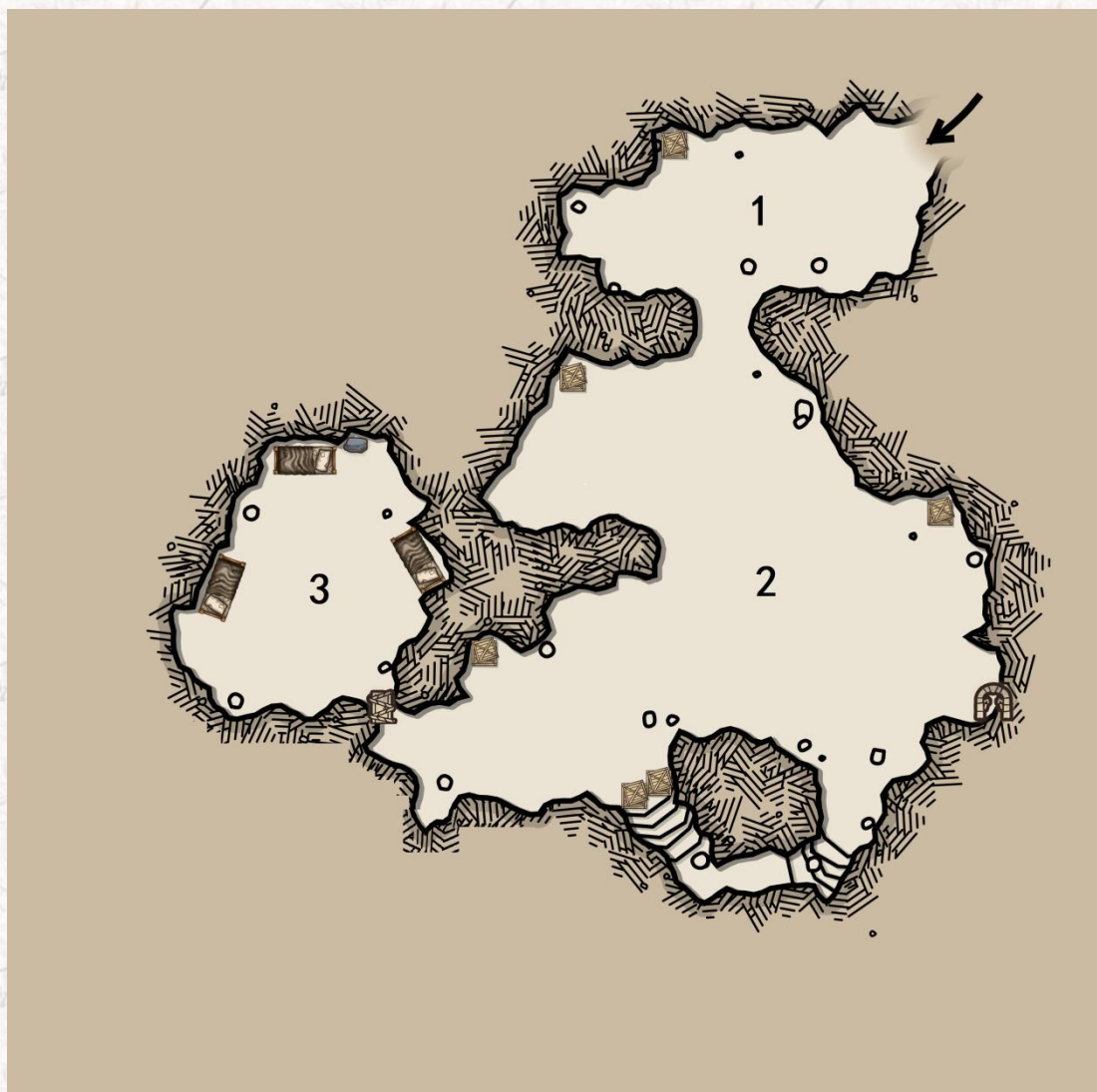
- ※确认【亚列弗】死亡，获得一件非普通魔法物品【次元袋】。

需要注意的是，这个【次元袋】的原主人是一名意外身亡的法师学徒，袋中还放着一本崭新的笔记本，里面只记录了几个单词“城南山脚，废弃之塔，底层，裂缝，显像提灯”。

幕后信息

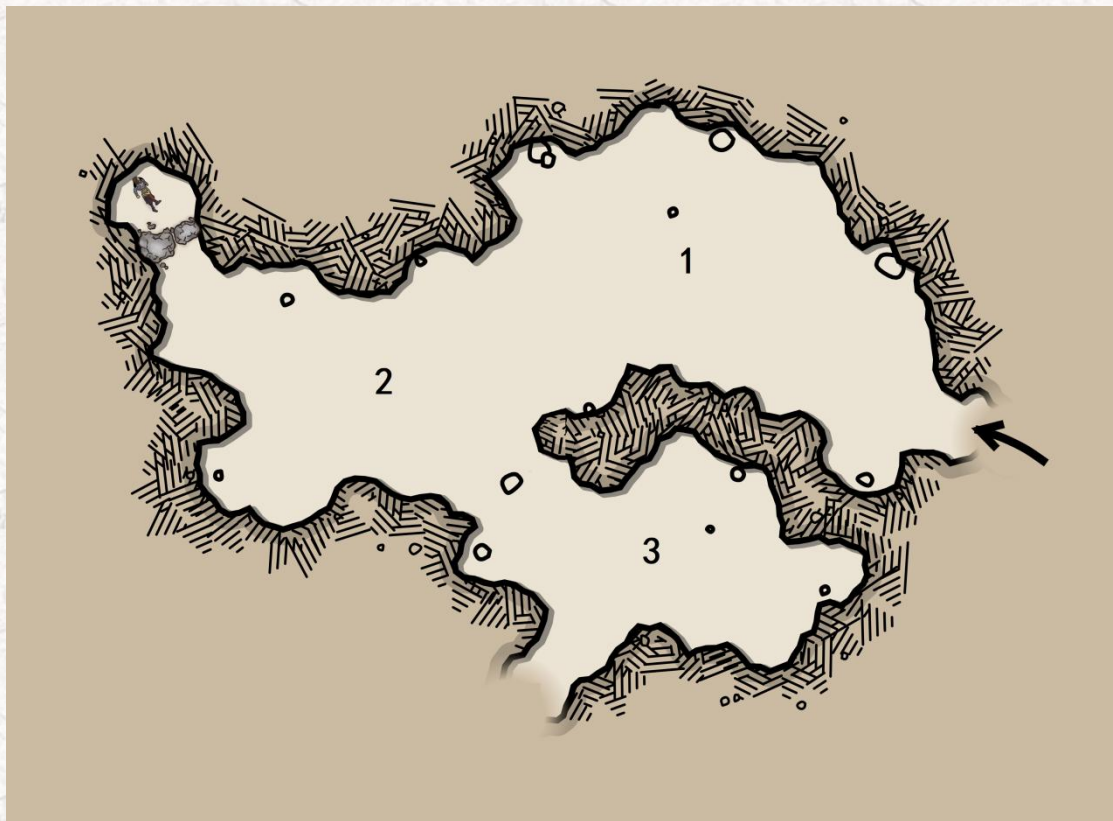
这次的矿山事件只是“启示教团”利用亚列弗这个狂妄自大的吸血鬼进行的一次实验，目的就是想知道长久以来只在人类身上使用的“升格之跃”仪式在吸血鬼身上是否同样有效。类似的实验还在库拉斯特的其他地方、不同种族中上演。这次冒险者们无意中破坏了教团的计划，教团会就此善罢甘休吗？或许冒险者们与这群隐藏极深的邪教徒之间的“缘分”才刚刚开始·····

【附录 A】矿井地图

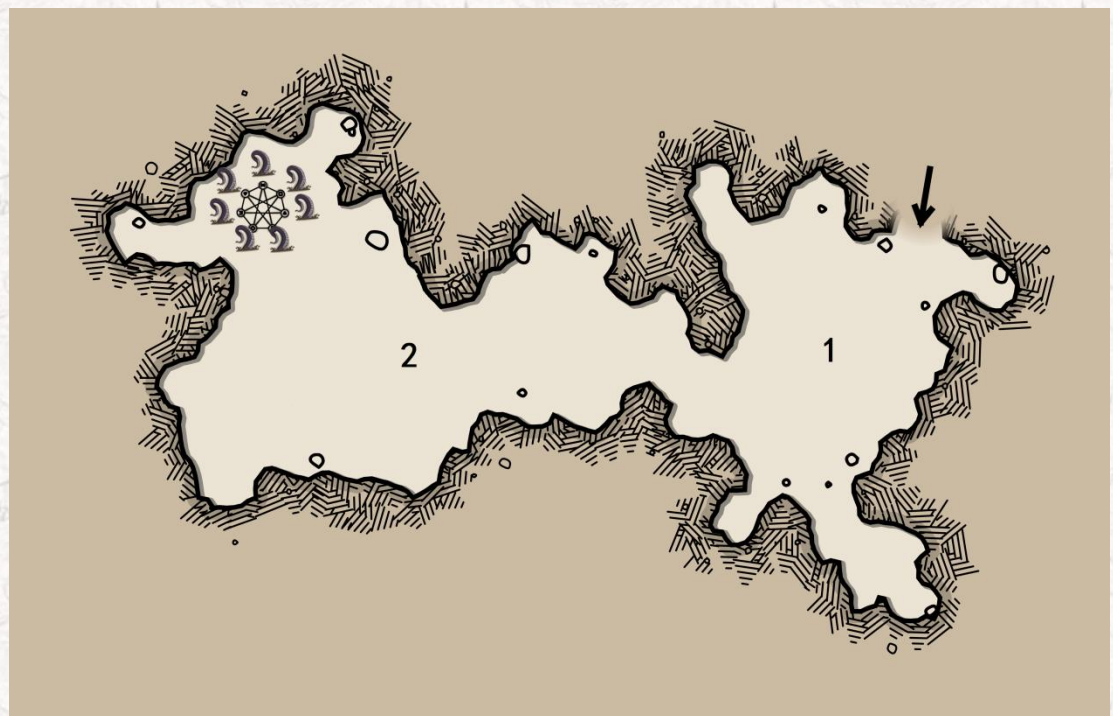


(矿井第一层)

加拉尼亚战役第三幕《矿山疑云》



(矿井第二层)



(矿井第三层)

【附录 B】物品

晨曦圣徽，普通，非同调

这是一枚大约有半个巴掌大小的圆形徽章，由镀金黄铜制成，表面雕刻着初升朝阳的图案。这枚圣徽拥有 3 发充能，持有者可以使用一个动作并消耗 1 发充能施展戏法“圣火术”，该戏法的法术豁免 DC 等于持有者的法术豁免 DC。

晨曦圣徽在每日黎明时可以恢复 1d3 发已消耗的充能。

马斯特式燧发步枪

这是一支由传奇矮人工匠奥尔·马斯特·戴（all·must·die）发明的新式燧发步枪，和老式燧发步枪比，拥有更远的射程，更大的威力，但价格也更昂贵。

价值 500GP，伤害 2d10 穿刺，重量 10 磅，弹药（射程 80/200），双手，装填、重型

库博牧师的圣徽，剧情物品

这是一枚大约有半个巴掌大小的圆形徽章，由黄金制成，表面用各色宝石的小碎片拼接成初升朝阳的图案。这枚圣徽会以持有者为圆心形成 15 尺半径的光环，在光环范围内持有者和他的盟友获得对暗蚀伤害的抗性。

【附录 C】怪物数据

【书记员查尔斯】

男性，中型类人生物，混乱邪恶

护甲等级：12（法师护甲时 15）

生命值：27

速度：30 尺

力量 10（+0） 敏捷 12 （+1）

体质 14（+2） 智力 13 （+1）

感知 11（+0） 魅力 15 （+2）

技能：欺瞒+4，宗教+4

感官：被动察觉 10

语言：通用语

挑战等级：2（450XP）

施法

邪术师的天生施法属性为魅力，他可以天生性的施展以下法术（法术豁免 DC12，法术攻击命中加值+4），且无需材料成分：

随意：魔能爆、法师护甲（仅自身）、次级幻影、奇术

1 次/每日：哈达之臂、造成恐惧、灾祸术、脆弱诅咒、脚底抹油

动作

加拉尼亚战役第三幕《矿山疑云》

多重攻击：查尔斯可以发动两次刺剑攻击。

刺剑：近战武器攻击，命中+2，触及 5 尺，单一生物。伤害：1d6+2 点钝击伤害。

【启示之触（幼体）】

这是一条长约 10 尺，不断蠕动着扎根于地面的，生有三只不匀称排列的眼睛的黑色触手。

小型元素生物，混乱邪恶

护甲等级：14（天生护甲）

生命值：13

速度：30 尺

力量 14（+2） 敏捷 1 （-5）

体质 12（+1） 智力 3 （-4）

感知 10（+0） 魅力 5 （-3）

状态免疫：魅惑、目盲、耳聋、恐慌

伤害抗性：暗蚀

伤害易伤：光耀

感官：盲视 60 尺，被动察觉 10

语言：-

挑战等级：1/2（100XP）

崩解：当启示衍体生命值降低为 0 时，它的身体会破碎分解为一团暗紫色的云雾，并占据当前位置存在至多 1 分钟，云雾存在期间任何进入该位置的生物必须通过一次 DC10 的体质豁免，失败则受到 1d6 点暗蚀伤害。

动作

触击：近战武器攻击，命中+4，触及 10 尺，单一生物。伤害：5（1d6+2）点钝击伤害。

射线：远程法术攻击，命中+4，射程 60 尺，单一目标。伤害 7（2d6）点暗蚀伤害。

【启示之触（发育体）】

这是一条长约 30 尺，不断蠕动着扎根于地面的，生有五只不匀称排列的眼睛的黑色触手。

中型元素生物，混乱邪恶

护甲等级：16（天生护甲）

生命值：30

速度：30 尺

力量 16（+3） 敏捷 1 （-5）

体质 14（+2） 智力 3 （-4）

感知 10（+0） 魅力 5 （-3）

加拉尼亚战役第三幕《矿山疑云》

状态免疫：魅惑、目盲、耳聋、恐慌

伤害抗性：暗蚀

伤害易伤：光耀

感官：盲视 60 尺，被动察觉 10

语言：-

挑战等级：2（450XP）

崩解：当启示衍体生命值降低为 0 时，它的身体会破碎分解为一团暗紫色的云雾，并占据当前位置存在至多 1 分钟，云雾存在期间任何进入该位置的生物必须通过一次 DC10 的体质豁免，失败则受到 1d6 点暗蚀伤害。

动作

多重攻击：启示之触发动两次触击，或一次触击，一次射线。

触击：近战武器攻击，命中+4，触及 10 尺，单一生物。伤害：6（1d6+3）点钝击伤害。

射线：远程法术攻击，命中+4，射程 60 尺，单一目标。伤害 7（2d6）点暗蚀伤害。

【启示衍体查尔斯】

中型元素生物，混乱邪恶

护甲等级：16（天生护甲）

生命值：32

速度：20 尺

力量 18（+4） 敏捷 8 （-2）

体质 14（+2） 智力 1 （-5）

感知 8 （-1） 魅力 1 （-5）

状态免疫：魅惑、目盲、耳聋、恐慌

伤害免疫：暗蚀

伤害易伤：光耀

感官：盲视 60 尺，被动察觉 9

语言：-

挑战等级：2（450XP）

崩解：当启示衍体生命值降低为 0 时，它的身体会破碎分解为一团暗紫色的云雾，并占据当前位置存在至多 1 分钟，云雾存在期间任何进入该位置的生物必须通过一次 DC10 的体质豁免，失败则受到 1d8 点暗蚀伤害。

动作

多重攻击：启示衍体查尔斯可以发动两次拳击。

拳击：近战武器攻击，命中+6，触及 5 尺，单一生物。伤害：1d4+4 点钝击伤害。

擒抱：近战武器攻击，命中+6，触及 5 尺，一个大型或更小的单一生物。伤害：1d4+4 点钝击伤害。命中后，目标被擒抱（逃脱 DC12）。直到此次擒抱结束，

加拉尼亚战役第三幕《矿山疑云》

目标被束缚，并在其每个回合开始时受到 1d6 暗蚀伤害。在此期间启示衍体不能擒抱其他目标。

暗影冲击（充能 5-6）：启示衍体喷出的暗影能量覆盖前方一处 15 尺的锥状区域。区域内的每个生物必须进行一次 DC11 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 7（2d6）点暗蚀伤害，豁免成功则伤害减半。

【吸血鬼亚列弗】

男性，中型类人生物（下级吸血鬼），混乱邪恶

AC: 14（皮甲）

HP: 38

速度: 30 尺

力量 14（+2） 敏捷 16（+3） 体质 15（+2）

智力 11（+0） 感知 12（+1） 魅力 10（+0）

豁免: 敏捷+5, 感知+3

技能: 察觉+3, 隐匿+3

伤害抗性: 黯蚀

伤害易伤: 光耀, 银质武器

感官: 黑暗视觉 60 尺, 被动察觉 13

语言: 通用语

挑战等级: 3（700XP）

再生: 下级吸血鬼在其自己的回合开始时恢复 5 点生命值，前提是它至少有 1 点生命值且并未处于日光中。如果其受到光耀伤害或受圣水的伤害，则该吸血鬼的该特质在其下一回合开始时无法生效。

蛛行: 下级吸血鬼无需进行属性检定就能攀爬于困难表面，包括倒挂在天花板上。

次级加速: 下级吸血鬼可以用一个动作，在自己的下一轮进入次级加速状态，持续 1d4+1 轮，持续期间下等吸血鬼获得速度+10 尺，攻击检定+1，AC+1 的加值。状态结束时，下等吸血鬼将获得 2 级力竭状态。

日光过敏: 吸血鬼在其自己的回合开始时若处于阳光直射下，则受 20 点光耀伤害。此外，他的攻击检定与属性检定也具有劣势。

动作

多重攻击: 亚列佛可以发动两次攻击，两次爪击，或一次爪击和一次啃咬。

爪击: 近战武器攻击: 命中+4，触及 5 尺，单一生物。伤害: 2d4+2 的挥砍伤害。或者选择不造成伤害，而让吸血鬼以此擒抱目标（挣脱 DC 13）。

啃咬: 近战武器攻击: 命中+4，触及 5 尺。单一自愿生物，或单一被吸血鬼擒抱生物，以及失能生物、被束缚生物。伤害: 1d6+2 的穿刺伤害，外加 1d6 的黯蚀伤害。目标的生命值上限承受等同该黯蚀伤害数值的减损，吸血鬼则回复等量的生命值。减损效应持续至目标完成一次长休。如果该攻击将目标的生命值上限降至 0，则目标死亡。

【升格者亚列弗】

中型元素生物，混乱邪恶阵营

护甲等级: 16（天生护甲）

生命值: 50

加拉尼亚战役第三幕《矿山疑云》

速度：30 尺，漂浮 10 尺、飞行 30 尺

力量 14 (+2) 敏捷 18 (+4)

体质 14 (+2) 智力 11 (+0)

感知 13 (+1) 魅力 13 (+1)

豁免：敏捷+6，体质+4，感知+3

伤害免疫：暗蚀

伤害易伤：光耀

感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10

语言：通用语

挑战等级：4 (1, 100XP)

暗影之躯：任何生物碰触升格者，或在其周围 5 尺范围内以近战攻击命中升格者时，将受到 7 (2d6) 点暗蚀伤害。

控影：升格者可以放弃一个自己的动作，操控处于战场中的任意一团由“启示之触”或“启示行体”死后崩解出的雾团达成以下效果之一：

1. 以雾团为原点向周围任意方向移动 15 尺。
2. 以雾团为原点将其压缩成一团暴烈的能量球体，射击周围 15 尺范围内的单一目标，造成 2d6 点暗蚀伤害。
3. 吸收一团距离自己至多 15 尺范围内的雾团，恢复升格者 1d10 点生命值。

动作

射线：升格者射出一道充满暗蚀能量的射线攻击目标。远程法术攻击，命中 +7，射程 120 尺，单一目标。伤害 10 (3d6) 点暗蚀伤害。

鞭挞：升格者可以用它背后长出的触手鞭挞周围的敌人。近战武器攻击，命中 +8，触及 10 尺，周围 10 尺内至多 4 个目标。伤害：1d6+6 点钝击伤害。

影中行走（充能 5-6）：升格者可以在微光或黑暗环境中将自己传送至它视野内至多 40 尺内且未被占据的任意位置。

【提示：其他怪物如【骷髅】、【僵尸】、【幽灵】、【食尸鬼】均为“怪物图鉴”原版怪物，请自行查阅不在赘述。】

【附录 D】新邪术师宗主

邪术师宗主——启示巨龙

启示巨龙奈格尔·萨哈德 *Nage! Sahad* 是一位亘古时便已存在于星空之上的旧日支配者，祂虽然被称作“巨龙”但其实与龙这一物种完全没有关系。之所以称祂为龙，也只不过是信徒们对祂所拥有的足以比肩神明的伟力的形容而已。

前置条件：想要成为一名启示巨龙的仆从，你必需是非守序阵营。

扩展法术列表	
法术环阶	法术

加拉尼亚战役第三幕《矿山疑云》

1	灾祸术、哈达之臂
2	疯狂冠冕、隐形术
3	恐惧术、回避侦测
4	困惑术、艾伐黑触手
5	指示术、探知

光怪陆离的幻影

第 1 级起，你学会戏法“次级幻影”，它对你来说是一个邪术师戏法，且不计入你的已知戏法总数。

你可以指定一个在你视野范围内且距离你不超过 30 尺的生物作为“次级幻影”的目标，在其脑海中制造扭曲的噪音或幻像。目标生物必须进行一次感知豁免，失败则在你的下一回合结束前，获得以下减益之一，由你的 d4 骰值决定：

- d1，脑海中回荡起声嘶力竭的疯狂尖叫。目标进行感知检定时具有劣势。
- d2，身体表面仿佛有千万条小虫在蠕动爬行。目标的下一次法术或武器攻击检定具有劣势。
- d3，眼中出现闪烁吞吐色彩炫目的星光。目标获得目盲状态。
- d4，感觉胸腔内有一团脉动的不明之物急欲破体而出。目标获得恐慌状态。

你能使用本特性的次数等于你的魅力调整值（至少 1 次）。当你完成一次短休或长休后，你恢复所有的使用次数。

肉体凡胎的牢笼

第 6 级起，当你施展一个法术对目标生物直接造成暗蚀或心灵伤害时，可以用一个反应动作从虚空中召唤出一条阴影组成的触手来尝试束缚对方。目标生物必须进行一次力量豁免，豁免失败则在你施展下一个法术前被束缚在原地，被束缚的生物也可以在其每回合开始时再进行一次力量豁免尝试提前结束束缚状态。

星空之上的瞥视

第 10 级起，使用一个动作你可以引动来自启示巨龙的一瞥余光投射在一个生物身上，该生物必须要在你的视野之内且距离你不超过 90 尺。这一抹余光瞥视的持续时间至多为一个战斗轮，在持续期间如果目标生物的生命值被降低为 0，则必须进行一次不低于你的法术豁免 DC 的感知豁免，若失败则该生物立即死亡，并在下一轮开始时变异为“启示衍体”。“启示衍体”的存在时间等于你的熟练加值，且该衍体不受控制，只会攻击距离自己最近的一个生物。

你必须完成一次长休后才能再次使用该特性。

启示衍体

启示衍体被“启示巨龙”的“目光”瞥视所污染而发生变异的凡人生物，它们的意志早已磨灭，肉体也已扭曲的看不出生而为人的样子，现在仅仅是一团散发着恶臭，浑身肌肉虬结，看起来粗具人形的暗紫色肉球而已。

中型异怪，混乱邪恶阵营

护甲等级：16（天生护甲）

生命值：32（5d8+10）

速度：20 尺

力量 23（+6） 敏捷 8 （-2）

加拉尼亚战役第三幕《矿山疑云》

体质 14 (+2) 智力 1 (-5)

感知 10 (+0) 魅力 1 (-5)

状态免疫：魅惑、目盲、耳聋、恐慌

伤害免疫：暗蚀

伤害易伤：光耀

感官：盲视 60 尺，被动察觉 10

语言：-

挑战等级：2

动作

拳击：近战武器攻击，命中+8，触及 5 尺，单一生物。伤害：1d4+6 点钝击伤害。

擒抱：近战武器攻击，命中+8，触及 5 尺，一个大型或更小的单一生物。伤害：1d4+6 点钝击伤害。命中后，目标被擒抱（逃脱 DC12）。直到此次擒抱结束，目标被束缚，并在其每个回合开始时受到 1d6 暗蚀伤害。在此期间启示衍体不能擒抱其他目标。

不可名状的馈赠

第 14 级起，当你受到致命伤害生命值降为 0 时，启示巨龙在你身体内种下的种子将会冲破你的皮囊现身于凡间。从你的胸膛中钻出七条滴落着粘稠不明液体的黑色触手，这些如同章鱼触腕般的触手长 60 尺，具有 AC18 和等于你最大生命值 $\times 1.2$ 倍（向下取整）的生命值。这些触手从下一回合开始存在三个回合。

无视先攻骰值，在每一个回合开始时，这些触手会对触及范围内的至多七个目标生物各发动一次近战武器攻击（若范围内的生物少于 7 个时，由 DM 或你自行指定目标数量和发动攻击的次数），使用你的攻击检定。若攻击命中在对目标生物造成 12d8 点暗蚀伤害，同时该目标生物必须进行一次体质豁免，豁免失败损失 1 枚生命骰，成功则不会损失生命骰，若目标生物当前没有可用生命骰，则额外受到相当于一枚生命骰的骰值 $\times 10$ 的暗蚀伤害。

第四回合开始时，触手崩解为以你为圆心范围 60 尺的漆黑粘稠液体，该范围内被视为困难地形，任何位于粘稠液体范围内的生物都必须进行一次体质豁免，失败则受到每回合 4d8 点暗蚀伤害，直至其离开液体的影响范围。同时，你可以回复被触手攻击的目标生物所损失的生命骰骰值总数的生命值。若三回合中触手未能使任何生物损失生命骰，则你立即死亡，且无法以任何形式复活。

作者：华阳君

2025 年 1 月 9 日星期四