



DND 5E 模组

# 五色町异闻录

M魂

## 目 录

模组概况 .....	1
简介 .....	1
原创生物与装备 .....	1
即兴检定 .....	1
霓虹国 .....	2
【箱庭】 .....	2
五色町 .....	2
冒险开始 .....	4
接受新委托 .....	4
居民区 .....	5
商业区 .....	6
雨落蝶超市 .....	6
金丝雀药店 .....	6
贞德时装店 .....	7
希望魔女占卜屋 .....	7
禅房酒店 .....	7
中心广场 .....	8
市政厅 .....	9
市政厅地下室 .....	9
地下甬道 .....	9
地下塌方区 .....	10
地下公墓 .....	11
秘密空间 .....	11

町立图书馆 .....	12
图书馆一层 .....	12
图书馆二层 .....	13
秘密地下层 .....	13
公园 .....	14
水下枯树 .....	14
骨冢 .....	14
船骸 .....	15
町立中学 .....	16
过道 .....	16
教室 .....	16
医务室 .....	17
卫生间 .....	17
废弃图书室 .....	17
五色町站 .....	18
快乐海滩度假区 .....	18
最终战：幽灵列车 .....	19
内部线 .....	19
外部线 .....	20
结束冒险 .....	20
附录 .....	21
生物 .....	21
林中寂静 .....	21
平民 .....	21
犬饲贞德 .....	22
千夜一夜 .....	22

石碱画鲤 .....	23
皆藤浪漫 .....	23
蛛化精灵 .....	24
链魔 .....	25
妖鬼 .....	26
恶魔灵魄 .....	27
齿轮守护者 .....	28
融合体二型 .....	29
鹏鸟 .....	29
小魔鬼 .....	30
多头蛇蜥 .....	31
影妖鬼 .....	32
幽魂 .....	33
黑暗镜像 .....	35
黑暗新干线 .....	36
黑暗新干线的邪恶奴仆 .....	37
黑暗新干线的异化饰物 .....	37
<b>魔法物品 .....</b>	<b>39</b>
人类伪装药水（魔药，珍稀） .....	39
传讯石 .....	39
小型治疗法阵（奇物，珍稀） .....	39
治疗药水（魔药，多种稀有度） .....	39
武器，+1、+2 或+3 .....	40
守护卷轴（卷轴，珍稀） .....	40
解除石（奇物，极珍稀） .....	40
艾恩石（奇物，多种稀有度） .....	40

护盾胸针（奇物，非普通，需同调） .....	41
加速药水（魔药，极珍稀） .....	41
健康灵药（魔药，珍稀） .....	41
诺泽尔的惊奇颜料（奇物，极珍稀） .....	42
火巨灵囚瓶（奇物，极珍稀） .....	42
静思卷册（奇物，极珍稀） .....	43
防护圣甲虫（奇物，传说，需同调） .....	43
风暴巨人腰带（奇物，传说，需同调） .....	43
淬毒匕首（武器【匕首】，珍稀） .....	43
辟矢夺箭手套（奇物，非普通，需同调） .....	44
跳跃戒指（戒指，非普通，需同调） .....	44
幸运石（奇物，非普通，需同调） .....	44
幻影师护臂（奇物，极珍稀，需施法者同调） .....	44
精金箭矢（武器【箭】，珍稀） .....	44
心灵感应水晶球（奇物，传说，需同调） .....	44
祈神蜡烛（奇物，极珍稀，需同调） .....	45
屠杀箭（武器【箭】，极珍稀） .....	45
传送头盔（奇物，珍稀，需同调） .....	46
活力药水（魔药，极珍稀） .....	46
极限性能药水（魔药，珍稀） .....	46
飞行指环（戒指，极珍稀，需同调） .....	46
保健护符（奇物，非普通） .....	46
破法弓（武器【长弓】，极珍稀，需同调） .....	46

# 模组概况

## 简介

该模组本质上是以《常暗之厢》魔改为核心、杂糅玩梗恶搞而成的短篇冒险模组，采用 5E 版本的 dnd 规则，适合 3-4 名 8 级冒险者玩家，启用城市规则和枪械，DM 选择是否启用其他扩展。模组采用里程碑升级模式，在面临最终战前，玩家应升至 12 级。

## 原创生物与装备

本模组内含原创生物与装备，详情见后附录部分。DM 在运行游戏过程中，也可以根据需要增删修改出现的生物和装备。关于创建怪物和物品的更多内容，请查阅《城主指南》。

## 即兴检定

在本模组里，DM 可以根据玩家的行为，临时增加检定内容。在进行即兴检定时，由 DM 设定检定难度（DC）。以下是常用的难度等级设定：

**DC 10（容易）：**只要有较低水平的能力或者一点点好运就可以达成一个容易难度事件。

**DC 15（中等）：**需要较高水平的能力才可以达成一个中等难度事件。有天资及经过特训的角色更容易达成。

**DC20（困难）：**没有外力援助也不具备特殊才能的情况下，大部分人能力无法胜任的事就属于困难难度事件。即便有天资或后天训练经历，角色仍然需要极佳好运或大量特殊训练，才能达成一个困难难度事件。

## 霓虹国

### 【箱庭】

霓虹国是平行世界的日本，这个国家里除了人类外，还有大量异族生存在隐秘处。霓虹国拥有正逆两个位面，犹如镜像两端。通常，普通人都生活在正位面，日常生活和现实世界的日本大同小异，除了有售卖魔法物品、使用的货币为金银币。但是，国内偶尔会发生逆位面入侵现象，为了维护国内安全，日本政府秘密招聘了一群身怀绝技的人，组成【箱庭】组织，暗中解决逆位面入侵事件。

### 五色町

五色町是位于霓虹国最大城市东京一处沿海的区域，也是本次模组事件发生的舞台。五色町因其风水特殊，经常成为逆位面入侵的入口之一。五色町内主要有以下几片区域：





**居民区：**五色町的居民主要集中于此处，大部分为普通人。【箱庭】位于五色町的秘密安全屋就潜藏在居民区中。

**公园：**五色町内一片绿地，有一个人工湖和两处喷泉，还有很多运动休闲设施，公园内还有卖甜点和纪念品的小商铺，是五色町居民日常休闲的首选。

**商业区：**店铺集中的地方，基本各种日常用品都有卖。町内没有医院，大部分居民或是去隔壁街区看病，或是在商业区的药店买药。商业区里还有一家名为禅房酒店的高级宾馆。【箱庭】在禅房酒店里设有秘密补给站，玩家可以在这里购买武器、护甲和部分魔法物品。

**町立中学：**町内唯一的学校，拥有四栋教学楼和一个废弃的塔外形的旧观星台。中学由国中部和高中部两部分组成，大部分学生都是五色町的居民，也有少数外地学生。

**中心广场：**五色町中央的一块空地，空地中央有一座雕像，雕像造型是一个拿着十字架的圣职者。

**市政厅：**五色町的政府各部门所在地，一些如消防局、警察局等部门也在市政厅大楼内。市政厅旁有一个比较大的停车场，里面有一块专门区域用于停放消防车和警车。

**町立图书馆：**据说地下有秘密的藏书库，有很多神秘知识。

**快乐海滩度假区：**位于沿海的一个旅游景区，景区里有几家海边小店，每年有很多外地人来此打卡。

**五色町站：**新干线在五色町的车站，面积不大。

**新干线：**连接霓虹国各地的铁路，在此处有一段海上高架桥路线。



# 冒险开始

## 接受新委托

故事开始，DM 向玩家展示下列框内内容：

8 月 22 日，身为【箱庭】组织一员的你们正在无所事事的时候，忽然接到了老大的命令。当你们抵达老大的办公室后，你们看到一个非常熟悉的面孔——一名穿着淡黄色长裙、留着蓬松长发的半精灵女性，正是你们的直属上司林中寂静女士。她见到你们后，不多废话，直接告诉你们，五色町又发生了一起逆位面入侵事件，40 天前去调查的人失踪了。有情报显示，五色町出现了一辆幽灵列车，任何上了幽灵列车的人都会从正位面世界失踪。你们的任务就是解决这辆幽灵列车，顺带援救失踪的组织成员。

玩家可以进一步追问任务细节，可以得到以下信息：

🔦 五色町的居民区有组织的秘密安全屋，秘密安全屋附有防护法阵和警报术，可以防止被人入侵；它是一栋三层小屋，门上有一幅涂鸦，涂鸦的内容是一座花园里的少女背影。

🔦 五色町的商业区里禅房酒店有秘密补给站，酒店一名叫立花玛利亚的前台是组织内应，只要向她提供暗号，她就会带玩家去秘密补给站。目前最新的暗号是“我们霓虹国的人真是大大滴好”。

🔦 关于幽灵列车的资料，玩家可以去町立图书馆查找资料。町立图书馆有一个秘密的地下空间，在每天的黄昏会显现入口。地下空间里藏有很多古老的神秘知识，玩家在那里或许可以查到一些资料。

🔦 非人类种族玩家可以获得一瓶人类伪装药水。

## 居民区

玩家抵达五色町后，在居民区除了找到秘密安全屋外，也可以在此处闲逛，不过大多数居民的屋子都是锁着的。如果玩家试图进入私宅，需要通过一个 DC15 的**隐匿(敏捷)**检定和一个 DC15 的**巧手(敏捷)**检定。不过就算玩家成功潜入，也只能额外获得一些金币而已。

玩家进入秘密安全屋后，可以通过屋内的**传讯石**和总部联系，也可以通过屋内设置的**小型治疗法阵**恢复生命值，其治疗效果等同于服用一瓶**高等治疗药水**，每个玩家每 24 小时只能接受一次治疗。玩家在屋内长休不会受到任何袭击。屋内还设有一个**传送法阵**，用于加急获取其他地方送来的支援物资，玩家也可以利用该法阵紧急逃离此地。

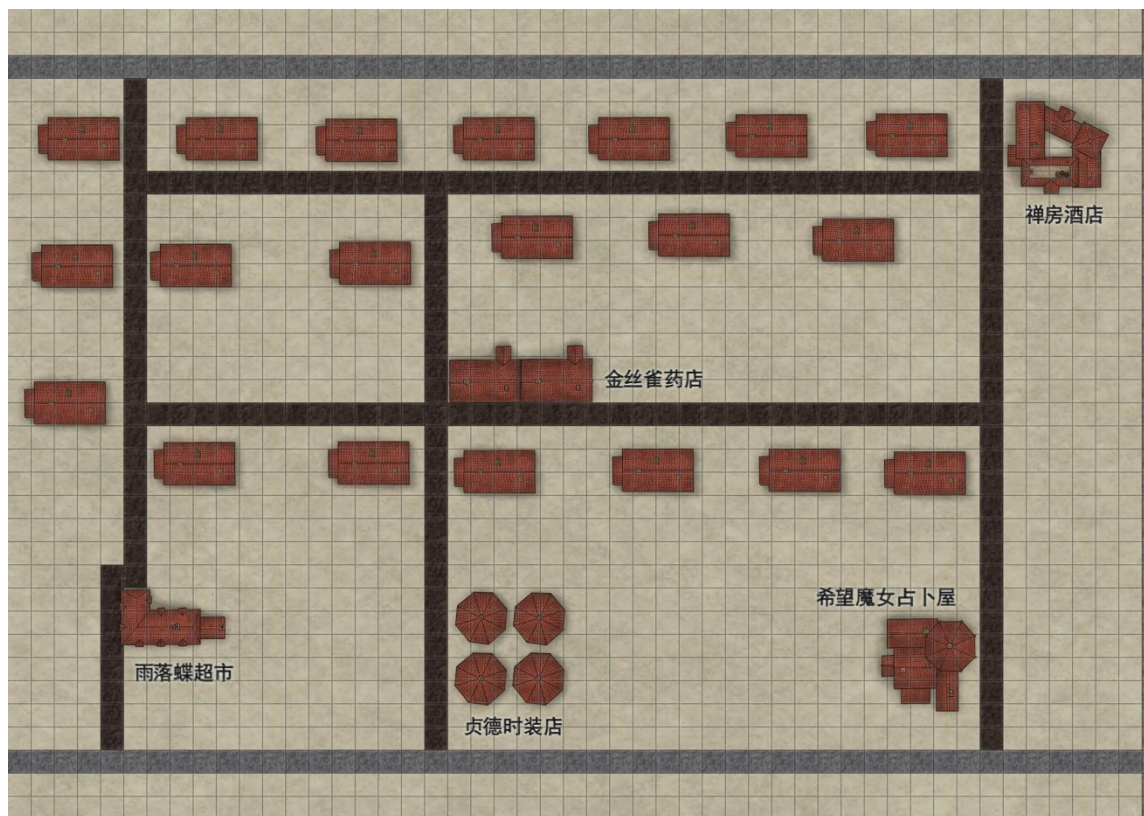
玩家在居民区可能会碰见一些路人在聊天，如果玩家加入聊天或在一旁聆听，可知以下情报：

“你听说了吗？”其中一名居民露出神秘兮兮的表情说道，“最近我们这里好像出现了两个……或许可以算是都市传说的东西。第一个是说，每到晚上 12 点的时候，公园里的湖中就会出现很多头的怪兽，将留在公园的人拖进水里，带去地狱；还有一个是说，我们这边学校里不是有个废弃观星台吗？听说在日夜交替的时候，观星台的顶层会投射出黄昏的分割线，如果一个人正好在这时站在分割线的位置，就会在入夜后进入到一个全是鬼魅的世界。啊？你问我是不是真的？我只是听说而已，我哪敢去试试啊？”

玩家如果根据情报前往相应地点，请跳转**公园**或**町立中学**章节。完成相应任务，将会获得里程碑升级。

## 商业区

玩家在商业区内，除了去普通的店铺饮食外，此处还有几个提供特别服务的店铺。



雨落蝶超市

超市的老板是一名普通人类男性，超市除了售卖一切常见的冒险物品外，超市还提供寄信与收信服务，玩家可以在此花费 10 金币使用信件服务。总部的非机密信息通常也会伪装成日常信件送达此处。

金丝雀药店

药店老板是一名伪装成小男孩的成年侏儒，名叫足夸河人（平民模板）。玩家通过 DC18 的察觉（感知）检定能发现老板的真实种族身份。玩家通过 DC15 的威吓（魅力）检定或游说（魅力）检定后，可以让药店老板提供少量魔法药品和高级治疗药水。

## 贞德时装店

时装店的老板是一名优雅的女精灵，名叫**犬饲贞德**。平常以 cosplay 形象示人，掩饰自己的精灵身份。她也是一名 9 级的装甲师。时装店里除了普通的高档衣服外，也秘密出售魔法斗篷或法袍。

## 希望魔女占卜屋

占卜屋常驻了一名 9 级提夫林幽影魔法术士，名叫**千夜一夜**，是**犬饲贞德**以前的冒险同伴，同样也用 cosplay 伪装自己。占卜屋里平常以饰品售卖为主，但也在秘密出售魔法饰品和 5 环以内法术卷轴。

## 禅房酒店

当玩家进入禅房酒店后，DM 展示下列框内内容：

你们进入酒店大门后，首先看到一个气派的大厅，一张月牙形的前台正对着大门中央，后面站着一位穿着黑白两色制服的金发双马尾女性。在大厅一侧悬挂着几张海报，这些海报有的是某个作家新书发布会，有的是某个电影的主演见面会，总之都是先前举办过的相关活动。大厅里时不时有人出入，都是来办理入住或退房的游客。你们靠近前台后，看到女子胸前铭牌上写着**立花玛利亚**。她看到你们后，露出商业笑容，问你们是否需要帮助。

玩家如果报出暗号，**立花玛利亚**（平民模板）会引导玩家前往地下一层的秘密补给站。这里可以获得各种类型的军用武器和护甲，武器和护甲都有普通型号、秘银型号、精金型号三种，其中普通型号可免费获取。玩家可在此处获得**贞德时装店**和**希望魔女占卜屋**的秘密服务券，向相应店主出示秘密服务券，可在店内购买相应的魔法物品。

## 中心广场

玩家抵达此处后，DM 展示下列框内内容：

你们抵达了五色町的中心广场，这里是一块整洁的空地，中间立着一个圣职者造型的雕塑。广场上有许多行人来往，雕塑周围也聚集着一些卖艺人，在那边或是演奏音乐，或是表演杂技。

玩家如果调查雕塑，可以进行一次 DC12 的**历史（智力）**检定，成功可知雕塑的原型是一位叫**墨梭利埃**的神父，在大正年间来到霓虹国，并且是第一个在这片区域定居的人。町立中学、町立图书馆、公园都是其出资修建。据说，此人将很大一部分遗产放在了地下某处秘密空间，那里的入口刻着一个十字架符号和他的签名。如果玩家想找到入口，需要去**町立图书馆**查阅相关资料。

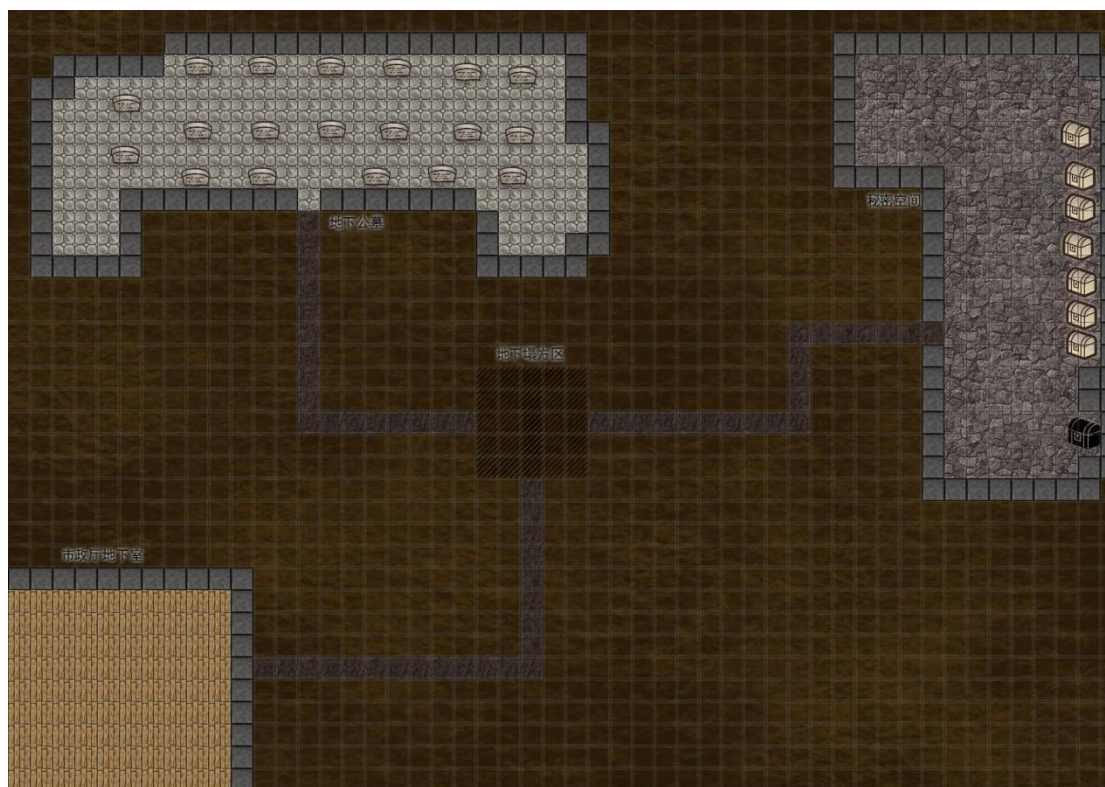
玩家如果想赚钱，可以在广场上表演才艺。玩家可以进行一次 DC15 的**表演（魅力）**检定，通过后获得 5D6x10 金币。每次表演需要至少 1 个小时，24 小时内，每个玩家能以此种方式获利仅 1 次。

玩家观察卖艺人，会注意到有一个拿着吉他的歌手和一个表演扔飞刀的女仆似乎生意都不太好。如果玩家与其接触，对方表示只要能付钱，他们愿意干任何活。玩家可以选择聘用 2 人，每人的聘用费用是每天 20 金币。这两人的种族都是人类，其中吉他歌手名叫**石碱画鲤**，是一名 10 级逸闻学院吟游诗人；飞刀女仆名叫**皆藤浪漫**，是一名 10 级刺客。这两人原本是组队来寻找**墨梭利埃**神父的遗产，希望以卖艺的形式来打听情报。这两人会听命于玩家行动，但如果玩家在找到遗产后试图全部占为己有，他们会为了自己的利益与玩家为敌。



## 市政厅

玩家在市政厅的对外服务窗口处会打听到有职工打电话要求建筑工人来检查。玩家如果上前询问，会得知市政厅夜间保安巡逻时听到地下室有异响，之前负责维护的工人怀疑旷工了找不到人。玩家可以通过 DC15 的**游说（魅力）**检定让市政厅职工允许去地下室检查，或是通过 DC15 的**欺瞒（魅力）**检定伪装成来检查的工人。



## 市政厅地下室

市政厅地下室里存放着一些不怎么使用的杂物，玩家通过 DC15 的**察觉（感知）**检定能发现东边墙有裂隙，通过 DC12 的**运动（力量）**检定能砸开墙，墙后是地下甬道。

## 地下甬道

地下甬道宽 5 尺，高 10 尺，处于黑暗环境中。地下甬道一共有三段，玩家在地下甬道内每移动 90 尺，DM 骰随机遭遇事件表：

D20 骰值	事件
1	遭遇隐藏在天花板上的 1 个 <b>蛛化精灵</b> 突袭
2-4	踩到陷阱，玩家必须进行 DC12 敏捷豁免，失败否则受到 9（3D6）钝击伤害，豁免成功不受伤害
5-7	遭遇 1 只 <b>链魔</b> 袭击
8-10	捡到 1 件+1/+2/+3 <b>武器</b> ，由 DM 决定武器的加值和类型
11-13	触发甬道内的机关，DM 指定一名的玩家成为变形术的目标，并要求其立即进行感知豁免（DC15）
14-16	遭遇 2D4 个 <b>妖鬼</b> 袭击
17-19	发现遗失包裹，获得 1 瓶 <b>高等治疗药水</b> 或 4D6x100 金币
20	玩家非常安全，无事发生

## 地下塌方区

这里是一处碎石分布的区域，对玩家而言是困难地形，地下甬道在这里出现了岔路。玩家通过 DC12 的**察觉（感知）**检定会发现碎石里掩埋的无名尸体，DM 展示下列框内内容：

你们看到这尸体是个中年男性，穿着一件工作服。他的身边有一个工具箱，衣服口袋里露出一页纸角。他缺少了一条左腿和一条右手，感觉像是被强行掰了下来。

工具箱里面是一些管道维修工具，可以作为临时武器使用；尸体身上口袋里有一张字条、一枚价值 300 金币的钻石戒指。字条内容确认这人生前是维修工，三日前正在市政厅地下室日常维护管道。



## 地下公墓

地下公墓位于塌方区西北，天花板离地面 15 尺，处于黑暗环境，里面分布着数个棺材。玩家通过 DC13 的**历史（智力）**检定可以得知公墓建成的时间在大正年代，棺材样式表明死者是基督徒身份。

玩家可以通过 DC15 的**运动（力量）**检定可以撬开棺材。大部分棺材只有骨头，玩家可能获得 200 金币。最西侧偏北棺材里有 1 个**骨爪**，该棺材里能找到一枚刻着**墨梭利埃**名字的十字架。

## 秘密空间

位于塌方区东边，天花板离地面 10 尺，处于黑暗环境，门口墙上有**墨梭利埃**的签名和一个十字架形状凹槽。玩家通过 DC18 的**察觉（感知）**检定能注意到门口刻着的黯淡符文，玩家通过 DC15 的**奥秘（智力）**检定能辨认出是**力场墙**陷阱。除非使用解除魔法或刻有**墨梭利埃**名字的十字架，否则一旦入内将会启动**力场墙**，玩家无法从里面出来。里面有数个箱子，南北走向排成一线，这些箱子都上了锁，需要通过 DC16 的**巧手（敏捷）**检定或**运动（力量）**检定才能打开，玩家也可以使用。玩家靠近箱子区域后，通过一次 DC15 的**察觉（感知）**检定会在最南侧箱子上发现符文，通过 DC18 的**奥秘（智力）**检定可辨认出是**邪魔召唤术（6 环）**咒语，玩家可以尝试使用解除魔法消除咒文，接触未解触咒文的箱子将会被 1 个**恶魔灵魄**袭击。

**宝藏：**玩家在此处可获得 800 金币，一个价值 1000 金币的红宝石、三张**守护卷轴（邪魔）**，一个**解除石**，两个**艾恩石（防护和吸收）**。

**里程碑：**玩家击败**恶魔灵魄**或解除咒文、获取**艾恩石**后等级+1。

## 町立图书馆

图书馆对外公共部分有两层，在黄昏时会出现秘密地下层通道。



### 图书馆一层

一层靠近门口的位置是前台，前台西侧是两排阅读区，供游客读书用；后面是五排书架，按照主题分门别类收藏了大量书籍；东侧有两个楼梯上二楼，楼梯中间是一座奔马造型的雕像。玩家在一层只能找到一些普通的书籍。

前台是一名普通的人类女性平民，如果玩家向其打听有关町立图书馆的事情，会被告知图书馆工作人员间流传“黄昏之时图书馆会显露通往另一个世界的通道”的传言，有前任表示他在黄昏时看到楼梯间的雕像隐约诡异光芒。玩家若在黄昏时调查雕像，通过 DC15 的调查（智力）检定会发现雕像底座上有不易察觉的符文，触碰符文区域或读出符文将会被传送至秘密地下层。

## 图书馆二层

图书馆二层有一间办公室，外面是休息区，有一台自动售卖机。玩家在办公室里通过 DC15 的**察觉(感知)**检定能找到隐藏的保险柜，里面有 600 金币、1 个价值 1500 金币的玛瑙和 1 个**护盾胸针**。

## 秘密地下层

秘密地下层只能通过传送的方式抵达，此处中间有四个石柱和一个奔马造型的雕像，周围有三个倒塌的书架和两个大铁箱。雕像是连接图书馆一层的传送通道。

玩家调查石柱，通过 DC17 的**察觉(感知)**检定或**调查(智力)**检定会发现石柱上有暗格，西北石柱暗格里是 1 瓶**加速药水**，西南石柱暗格里是 1 罐**诺泽尔的惊奇颜料**，东北石柱暗格里是 1 个**火巨灵囚瓶**，东南石柱暗格里是 1 瓶**健康灵药**。

玩家调查倒塌书架，在北边书架里能找到 1 本**静思卷册**，在南边书架能找到 1 本有关幽灵列车的调查记录。调查记录显示，只有八节车厢的幽灵列车一般出现在午夜时分，五色町车站由于其特殊风水，每隔 49 天，在黄昏时分经停该站的新干线变成幽灵列车的概率最高。

玩家调查铁箱，东侧铁箱是一个伪装的**齿轮守护者**；西侧铁箱通过 DC16 的**察觉(感知)**检定会发现有机关，DC18 的**巧手(敏捷)**检定可解除机关，否则玩家在开箱时需要经过 DC17 的敏捷豁免，豁免失败受到 20 (4D10) 点穿刺伤害，箱子里有 4 瓶**极效治疗药水**、1 个**防护圣甲虫**和 1 个**风暴巨人腰带**。

**里程碑：**玩家获取幽灵列车情报并击败**齿轮守护者**后等级+1。



## 公园

在午夜 12 点，公园水下会被逆位面入侵。湖底大部分区域离湖面深 90 尺，东北角有一个盆地，深度向下增加 20 尺。



## 水下枯树

位于湖底西北角，有一大片枯树。玩家在这片区域通过 DC16 的察觉（感知）检定，能找到掩埋的遗失的保险柜。通过 DC17 的巧手（敏捷）检定或运动（力量）检定能打开保险柜。

**宝藏：**玩家在保险柜可获得淬毒匕首 x1，辟矢夺箭手套 x1，跳跃戒指 x1，幸运石 x1，500 金币现金。

## 骨冢

位于湖底西南角一片礁石之中，这里有大量人类遗骨，玩家在这里会遭遇两个融合体二型袭击。

**宝藏：**尸骨中藏着幻影师护臂 x1。

## 船骸

船骸位于湖底东北角的盆地里，是逆位面入侵时从逆位面进来的产物。船骸上总共有四个舱室，呈东南西北十字分布。

船舱（东）：一堆散乱的废金属，没有什么特别的东西。

船舱（南）：舱门上有一个暗箭陷阱，通过 DC15 的**察觉（感知）**能发现陷阱，通过 DC15 的**敏捷（巧手）**能拆除陷阱。拆除陷阱将会获得 5 支**精金箭矢**。如果玩家触发了陷阱，需要通过一次 DC15 的敏捷豁免，豁免失败将受到 18（2D10+8）点穿刺伤害。舱内有一本用通用语写的航行日志。

这是一本用通用语写的日志，没有记录详细时间。在可辨别的部分里，记载了船长遭遇一头多头蛇蜥袭击，在对抗的过程中突然坠入位面空隙，船只彻底损毁不可用。日记还有记载，西边房间里保险箱的密语是“nobody”。

船舱（西）：房间里有两个保险箱，一左一右。其中左边的保险箱里面是空的，右边的保险箱被上了秘法锁，玩家可以使用密语或敲击术解锁。

**宝藏**：保险箱里有价值 1000 金币的红宝石、**心灵感应水晶球** x1。

船舱（北）：这里是一只**多头蛇蜥**的庇护点，玩家将会被其袭击。房间里有一些破烂的木桶。

**宝藏**：祈神蜡烛（**混乱善良**）x1，**构装生物屠杀箭** x1，**传送头盔** x1，600 金币，一袋价值 300 金币的钻石。

**里程碑**：玩家在击败**多头蛇蜥**后，全员等级+1。

## 町立中学

町立中学的旧教学楼在黄昏的时候，会投射出一道阴阳分割线，正逆位面在这一瞬间会失去界限，从而在正位面世界发生类似于神隐的事件，或是逆位面世界中的生物侵入到正位面世界。旧教学楼内部为黑暗环境，平坦的天花板始终距离地面 20 尺高。



### 过道

过道没有什么特殊的东西，两侧摆着一些盆栽。

### 教室

西侧有三间并排的教室，一间较大，两间较小。大教室里在讲台后面埋伏着一个**链魔**。在中间的小教室里，门后有一处毒气陷阱，玩家通过 DC18 的**察觉（感知）**检定能发现陷阱，DC18 的**巧手（敏捷）**检定可拆除陷阱，触发陷阱的玩家需要通过 DC16 的敏捷豁免，豁免失败受到 15（3D10）点毒素伤害，豁免成功伤害减半。

## 医务室

医务室里有一个锁着的药柜，玩家通过 DC15 的**巧手（敏捷）**检定或**运动（力量）**检定可以打开；最内侧的床下埋伏着两个**小魔鬼**。

**宝藏：**药柜里有**治疗药水** x4，**活力药水** x1。

## 卫生间

卫生间不分性别，有一个洗手池和两排便器。玩家在卫生间内部会找到一个遗失的背包。卫生间南部的墙有一道裂隙，通过 DC15 的**体操（敏捷）**检定可以钻过裂隙进入废弃图书室。

**宝藏：**背包里有**极限性能药水** x1，**飞行指环** x1。

## 废弃图书室

废弃图书室的正门是锁上的，玩家通过 DC18 的**巧手（敏捷）**检定可以开锁；如果玩家试图用力量破门，门的 AC 为 18，生命值为 15。废弃图书室里基本没有保存完好的书籍，玩家如果使用侦测魔法会发现在东南角有魔法灵光痕迹。此处有一个失控的异界之门法阵，也是旧教学楼异变的源头。玩家可以使用解除魔法尝试关闭法阵，在关闭法阵时将会遭遇袭击。DM 骰 1D4 决定玩家遇到的袭击类型。

D4 骰值	事件
1	玩家遭遇 1 只被传送出来的 <b>鹏鸟</b> 的袭击
2	玩家触发变形术陷阱，进行一次 DC17 的感知豁免
3	玩家遭遇 2 个被传送出来的 <b>影妖鬼</b> 的袭击
4	玩家触发负能量洪流陷阱，进行一次 DC17 的体质豁免

**里程碑：**关闭异界之门法阵后，全员等级+1。



## 五色町站

五色町站是一个规模不大的电车站，由月台、控制室和前厅三部分组成。前厅主要负责售票、行李寄存、电车时刻表查询等业务，附带提供餐饮，玩家在这里可以查到当日黄昏时分经停的电车班次；控制室主要供工作人员使用，负责电车的调度、站台管理等工作；月台是人员候车、上下电车的区域，玩家如果在这里上车，那么将会在幽灵列车的内部进行战斗。

**宝藏：**前厅行李寄存处可获得**保健护符** x1。

## 快乐海滩度假区

度假区里有海水浴场、沙滩、各种海滨店铺，玩家在白天来到此处时，DM 展示下列框内内容：

你们来到这里，就看到沙滩上有很多人，有的在晒太阳，有的在游泳，有的在店铺里享受餐饮。在你们附近，有两三个人聚在一起，好像在谈论什么事情。其中一人发表了什么意见，似乎是被反驳了，于是不由提高声音，指着某个方向道：“是真的，我看到那个了，就在海里，就在那边！”

如果玩家上前打听细节，会被告知有人在潜水时发现水下似乎有某种残骸。玩家顺着指引的方向，深入水下 50 尺后，通过 DC15 的**察觉（感知）**检定会发现礁石间埋着一具尸骸。玩家在尸骸身上能找到一张长弓。如果玩家在 8 月 31 日前午夜来到度假区，将会在外部与幽灵列车发生战斗。

**宝藏：**海底尸骸处可获得**破法弓** x1。

## 最终战：幽灵列车

根据玩家与幽灵列车接触的区域不同，最终战可分为内部和外部两个支线。无论玩家花费多久时间调查，8月31日必定触发最终战。

### 内部线

玩家在黄昏时登上电车，那么在夜间该电车会转变成真名**黑暗新干线**的幽灵列车。列车总共8节车厢，每节车厢都是40尺长、15尺宽，车顶距离地面高度始终是10尺高，内部环境为黑暗。玩家在第8节车厢会接触**黑暗新干线的核心**，在第4节车厢会遭遇失踪的组织成员，在第1节车厢固定遭遇**黑暗新干线的邪恶奴仆**。在其他车厢，当玩家进入后，DM骰1D6决定随机遭遇：

D6 骰值	事件
1	玩家遭遇 2D4 个 <b>黑暗新干线的异化饰物</b> 袭击
2	玩家必须通过 DC16 的感知豁免，否则受到 24（8D6）点心灵伤害，豁免成功受到的伤害减半
3	玩家遭遇 1D4 个 <b>幽魂</b> 袭击
4	玩家进入反魔法力场区域，并遭遇 1 个 <b>黑暗镜像</b> 袭击
5	玩家必须通过 DC16 的体质豁免，否则在接下来的 1 分钟内陷入 1 级力竭状态
6	玩家在接下来的 1 分钟里，受到的治疗效果减半

失踪的组织成员采用**老兵**的数据，他会告诉你们彻底摧毁**黑暗新干线**的方法就是要破坏核心，或者将整辆列车彻底破坏，并且最后一击必须是光耀伤害或力场伤害。

## 外部线

玩家在午夜时来到海滩度假区时,DM 骰 1D4 决定当夜的天气状况,当出现暴风雨时将可能提前遭遇**黑暗新干线**:

D4 骰值	天气	事件
1	晴朗	无事发生
2	阴	目击之前 <b>黑暗新干线</b> 吞噬的遇难者遗体
3	雾气薄弱	遭遇 <b>黑暗新干线</b> 的邪恶奴仆
4	暴风雨	遭遇 <b>黑暗新干线</b> 本体

玩家在外部遭遇**黑暗新干线**后,面临的是黑暗环境,同时暴风雨对玩家形成了重度遮蔽效果。当玩家将**黑暗新干线**的生命值消减到一半以下后,**黑暗新干线**将会露出核心部位,DM 展示下列框内内容:

突然,你们看到列车的中间出现了一道缝隙,紧接着车体像被切开一般左右分离,在分离的过程中不断扭曲着自己的身形,犹如开花一般。在这朵邪恶的钢铁之花中央,是一个圆形的、长满利齿的、口器一样的构造,一张一合,仿佛想要吞噬面前的一切。

核心展开持续时间 1 分钟,此时玩家可以直接攻击核心。

如果玩家是在外部遭遇**黑暗新干线**,会在其展开核心的时候发现车厢内失踪的组织成员。此时玩家可以选择用一个动作进行救援,在救援时将会被**黑暗新干线**攻击一次。

## 结束冒险

在消灭**黑暗新干线**后,玩家们将返回组织汇报,每人获得 1000 金币的报酬,并且全员等级+1。之后,他们将等待新的任务。

# 附录

## 生物

生物数据主要分 NPC 与怪物两部分。

### 林中寂静

中型类人生物，守序中立

力量 14 (+2)      敏捷 14 (+2)      体质 12 (+1)

智力 16 (+3)      感知 16 (+3)      魅力 16 (+3)

护甲等级：14      生命值：52 (6D10+16)      速度：30 尺

技能：游说+6，洞悉+6    感官：被动察觉 13，60 尺黑暗视觉

语言：通用语，精灵语，矮人语

动作：**长剑**。近战武器攻击，命中+5，触及 5 尺，单一目标。

伤害：6 (1D8+2) 点挥砍伤害，或双手使用造成 7 (1D10+2) 点挥砍伤害。

### 平民

中型类人生物（任意种族），任意阵营

力量 10 (+0)      敏捷 10 (+0)      体质 10 (+0)

智力 10 (+0)      感知 10 (+0)      魅力 10 (+0)

护甲等级：10      生命值：4 (1d8)      速度：30 尺

感官：被动察觉 10

语言：任意一门语言（通常是通用语）

动作：**短棍**。近战武器攻击：命中+2，触及 5 尺，单一目标。

伤害：2 (1d4) 点钝击伤害。

## 犬饲贞德

中型类人生物，混乱善良

力量 14 (+2)      敏捷 16 (+3)      体质 14 (+2)

智力 20 (+5)      感知 12 (+1)      魅力 18 (+4)

护甲等级：13      生命值：62 (8D6+30)      速度：30 尺

感官：被动察觉 11, 60 尺黑暗视觉      语言：通用语，精灵语

动作：犬饲贞德每日准备了如下法术：

戏法（随意）：火焰箭，霜噬

1 环（4/日）：妖火，油腻术，虚假生命

2 环（3/日）：灼热金属，隐形术，次级复原术

3 环（2/日）：解除魔法，回生术，飞行术

## 千夜一夜

中型类人生物，守序中立

力量 12 (+1)      敏捷 16 (+3)      体质 14 (+2)

智力 12 (+1)      感知 14 (+2)      魅力 20 (+5)

护甲等级：13      生命值：62 (8D6+30)      速度：30 尺

感官：被动察觉 12, 60 尺黑暗视觉      语言：通用语，炼狱语

动作：千夜一夜可已知 10 个法术，她目前法术分配如下：

戏法（随意）：酸液飞溅，舞光术，法师之手，克敌机先，舞风

已知法术：繁彩球，法师护甲（1 环，4/日）；人类定身术，迷踪步（2 环，3/日）；法术反制，火球术（3 环，3/日）；高等隐形术，变形术（4 环，3/日）；寒冰锥，怪物定身术（5 环，1/日）

## 石碱画鲤

中型类人生物，混乱善良

力量 14 (+2)      敏捷 18 (+4)      体质 12 (+1)

智力 14 (+2)      感知 16 (+3)      魅力 18 (+4)

护甲等级：15      生命值：63 (9D8+18)      速度：30 尺

感官：被动察觉 13      语言：通用语

动作：**弯刀**。近战武器攻击，触及 5 尺，命中+8，单一目标。

伤害：7 (1D6+4) 点挥砍伤害。

戏法（随意）：恶言相加，剑刃防护，传讯术，光亮术

已知法术：灾祸术，治愈真言，侦测魔法（1 环，4/日）；灼热金属，识破隐形，沉默术（2 环，3/日）；降咒，李欧蒙小屋，植物滋长（3 环，3/日）；行动自如，变形术（4 环，3/日）；活化物件，高等复原术，群体疗伤术（5 环，2/日）

## 皆藤浪漫

中型类人生物，混乱善良

力量 16 (+3)      敏捷 20 (+5)      体质 16 (+3)

智力 12 (+1)      感知 18 (+4)      魅力 16 (+3)

护甲等级：16      生命值：83 (9D8+38)      速度：30 尺

感官：被动察觉 14，盲视 30 尺      语言：通用语

动作：**匕首**。近战武器攻击，投掷（射程 20/60），触及 5 尺，命中+9，单一目标。伤害：7 (1D4+5) 点穿刺伤害。目标若被突袭则必定重击。

## 蛛化精灵

大型怪兽，混乱邪恶

力量 16 (+3)      敏捷 16 (+3)      体质 18 (+4)

智力 13 (+1)      感知 14 (+2)      魅力 12 (+1)

护甲等级：19      生命值：123 (13d10+52)

速度：30 尺，攀爬 30 尺      技能：察觉+5，隐匿+9

感官：被动察觉 15，黑暗视觉 120 尺

语言：精灵语，地底通用语      挑战等级：6 (2,300 XP)

**精类血统。**蛛化精灵抵抗魅惑时进行的豁免检定具有优势，并且不会因魔法效应而陷入睡眠。

**天生施法。**蛛化精灵天生施法的关键属性为感知（法术豁免 DC 13），蛛化精灵天生可施展下列法术而无需任何相应的材料成分：

随意：舞光术      每项 1/日：黑暗术，妖火

**蛛行。**蛛化精灵可以在困难地形的表面攀爬，包括倒吊在天花板上，且不需要进行属性检定。

**日照敏感。**在阳光照射下，蛛化精灵进行的攻击检定具有劣势，此时其依赖视觉进行的感知（察觉）检定也具有劣势。

**蛛网行者。**蛛化精灵在蛛网上移动时无视蛛网的移动限制。

**动作：多重攻击。**蛛化精灵发动三次攻击，它可以在其长剑和长弓攻击中选择一种，此外它还可以用啃咬取代其中的一次攻击。

**啃咬。**近战武器攻击：命中+6，触及 5 尺，单一生物。伤害：2 (1d4) 点穿刺伤害，外加 9 (2d8) 点毒素伤害。

**长剑。**近战武器攻击：命中+6，触及 5 尺，单一目标。伤害：7 (1d8+3) 点挥砍伤害，双手持时 8 (1d10+3) 点挥砍伤害。

**长弓。**远程武器攻击：命中+6，射程 150/600 尺，单一目标。伤害：7 (1d8+3) 点穿刺伤害，外加 4 (1d8) 毒素伤害。



## 链魔

中型邪魔（魔鬼），守序邪恶

力量 18（+4）      敏捷 15（+2）      体质 18（+4）

智力 11（+0）      感知 12（+1）      魅力 14（+2）

护甲等级：16      生命值：85（10d8+40）      速度：30 尺

豁免：体质+7，感知+4，魅力+5

伤害抗性：冷冻，非银质武器且非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍

伤害免疫：火焰，毒素      状态免疫：中毒

感官：被动察觉 11，黑暗视觉 120 尺

语言：炼狱语，心灵感应 120 尺      挑战等级：8（3,900XP）

**魔鬼视界。**魔法黑暗不会阻碍魔鬼的黑暗视觉。

**魔法抗性。**该魔鬼为抵抗法术和其它魔法效应而作的豁免检定具有优势。

**动作：多重攻击。**该魔鬼发动两次链击。

**链击。**近战武器攻击：命中+8，触及 10 尺，单一目标。伤害：11（2d6+4）点挥砍伤害。如果该魔鬼没擒抱其他目标，则该目标被擒抱（逃脱 DC 14）。直至擒抱结束，该目标在每个其自己回合开始时受到 7（2d6）点穿刺伤害。

**活化魔链**（长休或短休后充能）。该魔鬼周边 60 尺内它能看到的至多四条链条魔法般的长出带刃的弯钩，并在链魔的控制下活化。这些链条必须未被着装或携带。每个被活化的链条视为一个物件，其拥有 AC20，20 点生命值，穿刺伤害抗性并且免疫心灵伤害与雷鸣伤害。当该魔鬼在其自己回合使用多重攻击，它可以用每个活化链条发动一次额外链击攻击。活化链条可以独立擒抱一个生物，但无法再擒抱的同时再发动攻击。活化链条生命值降为 0 时，或者该莫非陷入失能或死亡时，该链条将恢复其无生命的状况。

**反应：不安面具。**该魔鬼周边 30 尺内它能看见的一个生物开始其回合时，该魔鬼可以制造一个对方已故爱人或其仇敌的幻象。如果该生物可以看到该魔鬼，则它必须进行一次 DC 14 的感知豁免。豁免失败者将陷入恐慌，直至其回合结束。

## 妖鬼

中型不死生物，混乱邪恶

力量 16 (+3)      敏捷 17 (+3)      体质 10 (+0)

智力 11 (+0)      感知 10 (+0)      魅力 8 (-1)

护甲等级：13      生命值：36 (8d8)      速度：30 尺

伤害抗性：黯蚀      伤害免疫：毒素

状态免疫：魅惑，力竭，中毒

感官：被动察觉 10，黑暗视觉 60 尺

语言：通用语      挑战等级：2 (450 XP)

**恶臭。**所有在妖鬼身边 5 尺内开始其自己回合的生物都必须进行一次 DC 10 的体质豁免，豁免失败者直到其下一回合开始前陷入中毒，豁免成功的生物在随后的 24 小时内免疫该妖鬼的恶臭。

**硬受驱散。**妖鬼和其身边 30 尺内的食尸鬼们对抗驱散效应时，进行的豁免检定具有优势。

**动作：啃咬。**近战武器攻击：命中+3，触及 5 尺，单一目标。  
伤害：12 (2d8+3) 点穿刺伤害。

**爪击。**近战武器攻击：命中+5，触及 5 尺，单一目标。伤害：10 (2d6+3) 点挥砍伤害。如果目标不是不死生物，则目标必须进行一次 DC 10 的体质豁免，豁免失败则陷入 1 分钟的麻痹状态。该目标可以在每个其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该效应。

## 恶魔灵魄

大型邪魔，混乱邪恶

力量 13 (+1)      敏捷 16 (+3)      体质 15 (+2)

智力 10 (+0)      感知 10 (+0)      魅力 16 (+3)

护甲等级：18      生命值：50

速度：40 尺，攀爬 40 尺

伤害抗性：火焰      伤害免疫：毒素      状态免疫：中毒

感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10

语言：深渊语，炼狱语，心灵感应 60 尺

**焚身爆。**邪魔生命值降为 0 时或法术结束时将爆炸，其周围 10 尺内每个生物必须进行一次敏捷豁免对抗你的法术豁免 DC，豁免失败则将受到 2d10+法术环位的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

**魔法抗性。**邪魔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。**邪魔发动 3 次攻击。

**啃咬。**近战武器攻击，命中+8，触及 5 尺，单一目标。伤害：15 (1D12+9) 点暗蚀伤害。

## 齿轮守护者

大型构装体 无阵营

力量 20 (+5)      敏捷 16 (+3)      体质 18 (+4)

智力 3 (-4)      感知 11 (+0)      魅力 1 (-5)

护甲等级: 18      生命值 161 (17d10+68)      速度 60 尺

伤害抗性: 非魔法的钝击, 挥砍和穿刺伤害

伤害免疫: 火焰, 毒素, 精神

状态免疫: 魅惑、力竭、恐慌、麻痹、石化、中毒

感官: 盲视 120 尺., 被动感知 10

语言: 理解它被创造的语言但无法说话

挑战等级: 10 (5, 900 XP)

**不变形态。**守护者免疫任何可以改变其形态的法术或效应。

**快速转移。**对守护者进行的借机攻击具有劣势。

**旋转刀刃。**任何在守护者 5 尺内开始其回合的生物将受到 4(1d8) 挥砍伤害。

**动作: 多重攻击。**守护者发动两次臂刃攻击, 或一次臂刃攻击与一次投矛攻击。

**臂刃。**近战武器攻击: 命中+9, 触及 5 尺, 单一目标。伤害: 18 (3d8+5) 挥砍伤害。

**投矛。**远程武器攻击: 命中+9, 射程 90 尺, 单一目标。伤害: 12 (2d6+5) 穿刺伤害, 目标被击倒。

**爆弹 (充能 6)。**守护者喷射出一道 30 英尺锥形的锯齿状金属。该区域内的每个生物必须进行一次 DC15 的敏捷豁免, 豁免失败受到 21(6d6) 穿刺伤害, 豁免成功则受到一半伤害。

## 融合体二型

大型怪兽，无阵营

力量:18 (+4)      敏捷:14 (+2)      体质:16 (+3)

智力:2 (-4)      感知:13 (+1)      魅力:8 (-1)

护甲等级: 15      生命值 136 (16d10+48)      速度: 40 尺

感官:被动察觉 11      挑战等级:6 (2300XP)

**水陆两栖。**融合体可以在空气和水中呼吸。

**动作: 多重攻击。**融合体发动两次攻击:一次啃咬，一次爪击。

**啃咬。**近战武器攻击:命中+7，触及 5 尺，单一生物。伤害:17 (2d12+4) 穿刺伤害。

**爪击。**近战武器攻击:命中+7，触及 5 尺，单一目标。伤害:17 (2d12+4) 挥砍伤害。

## 鹏鸟

超巨型怪兽，无阵营

力量 28 (+9)      敏捷 10 (+0)      体质 20 (+5)

智力 3 (-4)      感知 10 (+0)      魅力 9 (-1)

护甲等级: 15      生命值: 248 (16d20+80)

速度: 20 尺，飞行 120 尺      技能: 察觉+4

豁免: 敏捷+4，体质+9，感知+4，魅力+3

挑战等级: 11 (7,200 XP)

**敏锐视觉。**鹏鸟依赖视觉进行的感知 (察觉) 检定具有优势。

**动作: 多重攻击。**鹏鸟发动两次攻击:一次喙啄和一次禽爪攻击。

**喙啄。**近战武器攻击:命中+13，触及 10 尺，单一目标。伤害 27 (4d8+9) 点穿刺伤害。

**禽爪。**近战武器攻击:命中+13，触及 5 尺，单一目标。伤害: 23 (4d6+9) 点挥砍伤害，目标被擒抱 (逃脱 DC 19)。直至擒抱终止前，该目标被束缚，且该鹏鸟无法用其禽爪攻击另一个目标。

## 小魔鬼

微型邪魔（魔鬼，变形生物），守序邪恶

力量 6（-2）      敏捷 17（+3）      体质 13（+1）

智力 11（+0）      感知 12（+1）      魅力 14（+2）

护甲等级：13 生命值：10（3d4+3）速度：20 尺，飞行 40 尺

技能：欺瞒+4，洞悉+3，游说+4，隐匿+5

伤害抗性：冷冻，非银质武器且非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍

伤害免疫：火焰，毒素      状态免疫：中毒

感官：被动察觉 11，黑暗视觉 120 尺

语言：炼狱语，通用语      挑战等级：1（200 XP）

**变形生物。**小魔鬼可以用一个动作变形为一只野兽的相仿形态。可选野兽形态有三种：老鼠（速度 20 尺），渡鸦（速度 20 尺，飞行 60 尺），蜘蛛（速度 20 尺，攀爬 20 尺）。它也同样可以用该动作恢复其真实形态。除速度外，它的所有数据均不会发生改变，其随身着装与携带的装备不会随变形发生变化。在死亡时，小魔鬼将恢复其真实形态。

**魔鬼视界。**魔法黑暗不会阻碍魔鬼的黑暗视觉。

**魔法抗性。**小魔鬼为抵抗法术和其它魔法效应而作的豁免检定具有优势。

**动作： 钉刺**（野兽形态为啃咬）。近战武器攻击：命中+5，触及 5 尺，单一目标。伤害：5（1d4+3）点穿刺伤害，目标必须进行一次 DC 11 的体质豁免，豁免失败则受到 10（3d6）点毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

**隐形。**小魔鬼使用魔法隐去身形，效果持续到它发动攻击或其专注被打断（如同专注于法术）。其着装和携带的装备将一同进入隐形状态。

## 多头蛇蜥

巨型怪兽，无阵营

力量 20 (+5)      敏捷 12 (+1)      体质 20 (+5)

智力 2 (-4)      感知 10 (+0)      魅力 7 (-2)

护甲等级：15      生命值：172 (15d12+75)

速度：30 尺，游泳 30 尺      技能：察觉+6

感官：被动察觉 16，黑暗视觉 60 尺      挑战等级：8(3,900 XP)

**屏息。**多头蛇蜥可以憋气 1 小时。

**多头。**多头蛇蜥有五个脑袋，当它拥有的脑袋超过一个时，多头蛇蜥进行抵抗目盲、魅惑、耳聋、恐慌、震慑和昏迷的豁免检定时具有优势。当多头蛇蜥在一回合内受到 25 点以上的伤害时，多头蛇蜥的一个脑袋便会死去。当它所有脑袋死去时，多头蛇蜥也随之死亡。多头蛇蜥在其自己回合结束时，会从其上一回合中死去脑袋的位置长出两颗新脑袋，除非它从上一回合开始的时间里曾遭受火焰伤害。每有一颗脑袋以该方式再生，多头蛇蜥便回复 10 点生命值。

**多头反应。**多头蛇蜥超过一个的每颗脑袋会使其多获得一次额外的反应，这些额外的反应只能用于借机攻击。

**警醒。**多头蛇蜥在睡眠时至少留着一颗清醒的脑袋。

**动作： 多重攻击。**多头蛇蜥发动多次啃咬攻击，其攻击次数等同于其脑袋数量。

**啃咬。**近战武器攻击：命中+8，触及 10 尺，单一目标。伤害：10 (1d10+5) 点穿刺伤害。



## 影妖鬼

中型不死生物，混乱邪恶

力量 14 (+2)      敏捷 20 (+5)      体质 12 (+1)

智力 12 (+1)      感知 11 (+0)      魅力 8 (-1)

护甲等级：15      生命值 49 (9d8+9)      速度 35 尺

技能：察觉+3，隐匿+8    伤害抗性：黯蚀    伤害免疫：毒素

状态免疫：魅惑，力竭，中毒

感官：被动感知 13，黑暗视觉 60 尺      挑战等级：5(1,800 XP)

**恶臭。**在影妖鬼身边 5 尺范围内开始其回合的生物，必需进行一次 DC 12 的体质豁免，豁免失败者将陷入中毒，中毒状态持续至该生物下回合开始。若豁免成功，则该生物将在 24 小时内免疫该影妖鬼的恶臭。

**幽影隐匿。**在微光光照或黑暗环境下，影妖鬼能够以附赠动作来执行躲藏动作。

**动作：多重攻击。**影妖鬼进行两次攻击：一次使用其啃咬，一次使用其爪击。

**啃咬。**近战武器攻击：命中+8，触及 5 尺，单一目标。伤害：11 (2d8+2) 挥砍伤害，外加 5 (1d10) 黯蚀伤害。

**爪击。**近战武器攻击：命中+8，触及 5 尺，单一目标。伤害：12 (2d6+5) 挥砍伤害，如果目标并非不死生物，则它必须成功于 DC 12 的体质豁免，否则陷入麻痹 1 分钟。目标可以在自己每次回合结束时重复豁免，成功则结束该效应对自身的影响。

## 幽魂

中型不死生物，任意阵营

力量 7 (-2)      敏捷 13 (+1)      体质 10 (+0)

智力 10 (+0)      感知 12 (+1)      魅力 17 (+3)

护甲等级：11      生命值：45 (10d8)

速度：0 尺，飞行 40 尺（悬浮）

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：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：被动察觉 11，黑暗视觉 60 尺

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。**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。

**动作：枯萎触击。**近战武器攻击：命中+5，触及 5 尺，单一目标。伤害：17 (4d6+3) 点黯蚀伤害。

**以太化。**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。**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 13 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  $1d4 \times 10$  年。该受恐慌目标可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，可用高等复原本抵消。

**附身（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 DC 13 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。

## 黑暗镜像

中型不死生物，混乱邪恶

力量 18 (+4)      敏捷 18 (+4)      体质 16 (+3)

智力 8 (-1)      感知 10 (+0)      魅力 8 (-1)

护甲等级：14      生命值：120 (10D8+80)      速度：30 尺

伤害抗性：非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍

伤害免疫：暗蚀，心灵      状态免疫：力竭，魅惑，束缚

感官：被动察觉 10，盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺

语言：通用语但不会说      挑战等级：5 (1,800XP)

**复制。**黑暗镜像会在回合开始时，复制成为一名敌方目标的形象。它可以将被复制目标的熟练加值加到自己的攻击检定和豁免检定中。被复制目标如果有法术的话，它可以使用被复制目标当前已知或准备的法术里低于 4 环的法术。在同一时间，它只能复制 1 名目标。

**虚体移动。**黑暗镜像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。

**动作：多重攻击。**黑暗镜像每回合可使用 2 次徒手打击。

**徒手打击。**近战武器攻击，触及 5 尺，命中+10，单一目标。伤害：32 (7D8+4) 点钝击伤害。被命中的目标必须进行一次 DC15 的体质豁免，豁免失败将会陷入麻痹状态，直至黑暗镜像的下回合结束；豁免成功不会麻痹，并且目标在其回合开始时可以重新豁免，豁免成功解除麻痹状态。黑暗镜像的徒手打击视为魔法攻击。

## 黑暗新干线

超巨型构装生物，混乱邪恶

力量 30 (+10)      敏捷 26 (+8)      体质 20 (+5)

智力 10 (+0)      感知 12 (+1)      魅力 6 (-2)

护甲等级：18      生命值：255 (20D20+55)      速度：90 尺

伤害抗性：强酸，冷冻，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍

伤害免疫：暗蚀，心灵，火焰      伤害易伤：光耀，闪电

状态免疫：魅惑，麻痹，束缚，恐慌，力竭，倒地，目盲，耳聋，  
中毒，昏迷，擒抱

感官：被动察觉 11，黑暗视觉 120 尺，真实视觉 120 尺。

语言：心灵感应 60 尺      挑战等级：15 (13,000XP)

**轨道侦测。**黑暗新干线在轨道上移动的时候，获得以轨道为中心半径 30 尺区域的视野，如同拥有盲视一般。

**复生。**黑暗新干线的核心若未被摧毁，在其生命值变为 0 时，立即恢复 105 (5D20+55) 点生命值。

**核心。**黑暗新干线的核心护甲等级 15、生命值 50 (2D20+30)。核心无法主动攻击，但攻击核心的生物必须通过一次 DC18 的感知豁免，否则将陷入震慑状态，持续至该生物下回合结束。该效果可被高等复原术解除。

**动作：多重攻击。**黑暗新干线每回合可进行 2 次伪肢打击，或是 1 次伪肢打击 1 次冲撞。

**伪肢打击。**近战武器攻击，触及 10 尺，命中+18，单一目标。

伤害：40（6D10+10）点钝击伤害。

**冲撞。**近战武器攻击，触及 5 尺，命中+16，单一目标。伤害：35（9D6+8）点钝击伤害。黑暗新干线在 1 回合内至少移动 30 尺后才可使用冲撞攻击，攻击的目标不能在轨道范围之外。

**召唤奴仆（3/日）。**黑暗新干线会将吞噬的遇难者转化为邪恶奴仆，让其为自己战斗。

### 黑暗新干线的邪恶奴仆

中型不死生物，混乱邪恶

力量 14（+2）      敏捷 18（+4）      体质 16（+3）

智力 6（-2）      感知 10（+0）      魅力 4（-3）

护甲等级：13      生命值：60（5D8+40）      速度：30 尺

感官：被动察觉 10，盲视 30 尺      挑战等级：½（100XP）

动作：**骨钉。**远程武器攻击，射程（90 尺/120 尺），命中+7，单一目标。

伤害：10（1D12+4）点穿刺伤害。

**爪击。**近战武器攻击，触及 5 尺，命中+5，单一目标。伤害：6（1D8+2）点挥砍伤害。

**饰物攻击（5/日）。**黑暗新干线会将自己车厢内的饰物转化成构装生物，协助自己战斗。

### 黑暗新干线的异化饰物

小型构装生物，混乱邪恶

力量 12（+1）      敏捷 24（+7）      体质 18（+4）

智力 8（-1）      感知 8（-1）      魅力 10（+0）



护甲等级：13      生命值：28（8D6+4）      速度：40 尺

伤害免疫：火焰，心灵，暗蚀      状态免疫：魅惑，目盲，耳聋

感官：被动察觉 9，盲视 60 尺      挑战等级：1/4（50XP）

**动作：切割。**近战武器攻击，触及 5 尺，命中+10，单一目标。伤害：12（1D10+7）点挥砍伤害。目标需进行一次 DC13 的体质豁免，豁免失败将持续流血，在其回合开始时额外受到 4（1D6+1）点穿刺伤害。目标在其回合结束时可重新豁免，豁免成功则不再流血。

**恐怖幻象**（充能：5-6）。黑暗新干线前方 30 尺锥形范围内所有生物需要通过 1 次 DC18 的感知豁免，否则会因看到可怕的幻觉而陷入震慑状态，持续至黑暗新干线的下回合结束。在该生物回合结束时，该生物可以重新豁免，豁免成功解除震慑状态。

**传奇动作：**黑暗新干线拥有 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。绿龙在其回合开始时恢复所有消耗的传奇动作数。

**黑灯。**黑暗新干线亮起黑色的车头灯，制造出一片重度遮蔽区域，处于车前 30 尺锥形范围内的所有生物攻击检定将获得劣势。

**自身赐福。**在黑暗新干线的下一回合结束前，它免疫 3 环以下法术效果影响，并对其他法术和魔法效果的豁免具有优势。

**爆鸣**（消耗 2 动作）。黑暗新干线发出尖锐刺耳的鸣笛声，以其为中心半径 60 尺范围内的所有生物需要进行一次 DC18 的体质豁免，豁免失败受到 45（8D10+5）点雷鸣伤害，豁免成功伤害减半。处于耳聋状态的生物不会受到影响。

## 魔法物品

### 人类伪装药水（魔药，珍稀）

饮下该药水后，在 72 小时内你的外表将转变为人类的模样，你可以自定义转变后的外貌。你不会获得人类的种族特性，也不会失去原有的种族特性。同一时间，只能有 1 瓶药水生效，重复使用不会延长转变时间。

### 传讯石（奇物，非普通）

传讯石由两块经过雕刻相互可以匹配的光滑石头组成，外形非常容易辨认。当你碰触其中一块传讯石时，你可以用一个动作施展短讯术，目标为另一块传讯石的携带者。如果另一块传讯石没有被任何生物携带，则你在使用石头时将会得知这一信息，而该短讯术不会被浪费。使用短讯术后，直到次日黎明前传讯石都无法再次启动。如果一块传讯石被摧毁，则与它配对的另一块石头也将失去其魔法。

### 小型治疗法阵（奇物，珍稀）

该法阵由一个五芒星状的基盘和数个刻满符文的石头组成，你可以用一个动作使用该法阵，恢复自身 4D4+4 点生命值。当你接受了治疗后，24 小时内无法再次使用该法阵。

### 治疗药水（魔药，多种稀有度）

饮用此药水后，根据药水稀有度不同（见下表），你将恢复一定数值的生命值。无论效果如何，这种红色药水在摇晃时都会微微发亮。

药水类型	稀有度	生命值恢复
治疗药水	普通	2d4+2
高等治疗药水greater	非普通	4d4+4
强效治疗药水superior	珍稀	8d4+8
极效治疗药水supreme	极珍稀	10d4+20

**武器，+1、+2 或+3**

武器（任意），非普通（+1），珍稀（+2），极珍稀（+3）

你在用此魔法武器发动的攻击检定和伤害掷骰获得加值。加值的数值取决于武器的稀有度。

**守护卷轴（卷轴，珍稀）**

每张守护卷轴 仅针对一种特定类型的生物起效。生物类型由 DM 指定或按下表随机决定。

d100	生物类型	d100	生物类型
01~10	异怪	41~50	精类
11~20	野兽	51~75	邪魔
21~30	天界生物	76~80	植物
31~40	元素生物	80~00	不死生物

用一个动作阅读这张卷轴后，一道半径 5 尺，高 10 尺的圆柱形隐形屏障将在你周围展开。在屏障持续的 5 分钟内，屏障会阻止指定类型生物进入屏障范围或影响屏障内的任何事物。屏障以你为中心移动。如果你主动移动使指定类型的生物进入屏障范围，则屏障的效应立即终止。一名指定类型的生物可以用一个动作进行一次 DC 15 的魅力检定以尝试突破屏障，成功则终止该效应对它的影响。

**解除石（奇物，极珍稀）**

这个光滑的彩虹色卵形石头可以被扔到至多 20 尺远的地方，在冲击下爆炸，创造一个 10 尺半径的球体范围，石头随即被摧毁。范围内所有五环及更低环阶的魔法被终止。

**艾恩石（奇物，多种稀有度）**

艾恩在许多世界被尊为知识和预言之神，而其名字则被用来命名这种石头。艾恩石 有许多种，每一种都有与众不同的形状和颜色。

如果你用一个动作将一块艾恩石抛到空中，则它将环绕你的头部，与你的头部距离 1d3 尺移动，并为你带来一些增益。另一名生物必须用一个动作抓住或用网网住艾恩石，才能将它与你分开。上述方法需要成功通过一次对抗 AC 24 的攻击检定，或一次对抗 DC 24 的敏捷（体操）检定。

你自己则可以用一个动作抓住并收起石头，终止它的效应。每颗石头拥有 AC 24，生命值为 10，具有所有伤害类型的抗性。即使只是环绕你的头部移动，它依然视为由你着装。

**防护（珍稀）。**该灰玫瑰色棱晶艾恩石环绕你时，你的 AC 获得 +1 加值。

**吸收（极珍稀）。**该淡紫色椭圆艾恩石环绕着你时，你可以用你的反应使一个法术无效，该法术必须由你能看到的生物所施展，只以你为目标且不超过 4 环。

**护盾胸针（奇物，非普通，需同调）**

着装此胸针时，你获得对力场伤害的抗性，并免疫法术魔法飞弹的伤害。

**加速药水（魔药，极珍稀）**

饮用此药水后，你获得加速术的效应，持续 1 分钟（无需专注）。这瓶黄色的药水中混杂着黑色杂质，并有一个漩涡不断自行旋转。

**健康灵药（魔药，珍稀）**

饮用此药水将治愈你身上的所有疾病，并移除目盲、耳聋、麻痹、中毒等状态。这种清澈的红色液体中有发光的小气泡。

## 诺泽尔的惊奇颜料（奇物，极珍稀）

这种颜料通常 1d4 罐一组和画笔一起装在精美的木盒里（共重 1 磅）。它可以把你在二维平面上画出的东西变为三维实体。当你用心画下图案时，它将从笔尖跃动而出，形成你想要的形状。每一罐颜料可以涂满 1000 平方尺的面积，创造出至多 10000 立方尺的无生命物件或地形特征（比如一扇门、一个坑、鲜花、大树、小房间、大房间或是武器）。每绘制 100 平方尺需要花费 10 分钟。

你绘制完成的物件或地形将变为真实的非魔法物件。因此，画在墙上的门可以正常打开并通过，画在地上的坑也会变成真正的坑，其内部区域计入你创造的物件总体积。颜料不能创造出比 25 金币更贵重的东西。如果你试图制造更贵重的东西（例如钻石或金块），产生的物件仅仅看上去像是真的，但仔细检查就会发现它是由浆糊、骨头或其他不值钱的材料拼成。如果你画出某种形式的能量（例如火焰或闪电），则该能量在你完成绘制的瞬间就会消散，不会造成任何伤害。

## 火巨灵囚瓶（奇物，极珍稀）

这个彩绘的黄铜瓶子重 1 磅。如果你用一个动作拔出瓶塞，一团浓烟将从瓶内溢出。在你的回合结束时，该浓烟会随着一股无害的火焰消失，同时一名火巨灵 efreeti 将出现在你周边 30 尺内一个未被占据的空间位置。火巨灵的资料详见《怪物图鉴》。

瓶子第一次被打开时，DM 掷骰决定效应。

### d100 效应

01~10	火巨灵攻击你。战斗进行 5 轮后，火巨灵将消失，同时瓶子失去魔力。
11~90	火巨灵为你服务 1 小时，然后回到瓶中。一个新的瓶塞将显现并再次将其封印，且新瓶塞在 24 小时内将无法被拔出。之后两次瓶子被打开时会产生同样的效应。瓶子被打开第四次时火巨灵将逃走并消失，同时瓶子失去魔力。
91~00	火巨灵可以为你施展三次祈愿术 wish。它将在 1 小时后或施展完第三次祈愿术时消失，而瓶子也随之失去魔力。

### 静思卷册（奇物，极珍稀）

这本书的文字蕴含魔力，记载了训练记忆力和逻辑思维的方法。如果你在至多 6 日内花费累计 48 小时研究这本书的内容并按其中的方法训练，你的智力和智力上限将提高 2。此后静思卷册将失去魔力，直到一个世纪后才会恢复。

### 防护圣甲虫（奇物，传说，需同调）

如果你用手握住这个甲虫形徽章 1 轮，它表面上将浮现出铭文，揭示其魔法本质。

当你携带圣甲虫时，它为你提供两项增益：

- 你在对法术进行的豁免具有优势。
- 圣甲虫有 12 发充能。如果你在对抗一个死灵系法术或由不死生物造成的有害效应时豁免失败，则你可以使用反应并消耗 1 发充能以使该豁免成功。充能耗尽后，防护圣甲虫将化为灰烬。

### 风暴巨人腰带（奇物，传说，需同调）

着装此腰带时，你的力量值变为 29。如果你未着装该腰带时，力量值已经大于或等于腰带赋予的数值，则该物品无效。

### 淬毒匕首（武器【匕首】，珍稀）

使用此魔法武器进行攻击检定和伤害掷骰时获得+1 加值。

你可以用一个动作使匕首涂上毒液。毒液存在 1 分钟，或直至你用这把武器成功命中某名生物。被击中生物必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败则受 2d10 点毒素伤害并中毒 1 分钟。直到次日黎明前，该匕首都无法再以该方式进行使用。



### **辟矢夺箭手套**（奇物，非普通，需同调）

着装这双手套时，它几乎和你的手融为一体。着装该手套且至少空着一只手时，如果远程武器攻击命中你，则你可以用反应来减少  $1d10 +$  你的敏捷调整值的伤害。如果你把伤害减少到 0，则你可以选择抓住击中你的抛掷物（前提是它的尺寸足够让你用手抓住）。

### **跳跃戒指**（戒指，非普通，需同调）

着装这枚戒指时，你可以随意以一个附赠动作施展跳跃术，但只能以自身为目标。

### **幸运石**（奇物，非普通，需同调）

这块光亮的玛瑙带在身上时，你在属性检定和豁免获得 +1 加值。

### **幻影师护臂**（奇物，极珍稀，需施法者同调）

每当你在着装幻影师护臂时使用戏法，你可以用一个附赠动作在同一回合再次使用该戏法。

### **精金箭矢**（武器【箭】，珍稀）

当你用该箭矢命中目标时，必定造成重击。如果你在攻击检定的 D20 中骰出 20，重击伤害将变为 4 倍伤害骰，随后箭矢被摧毁。

### **心灵感应水晶球**（奇物，传说，需同调）

你可施展法术探知（豁免 DC17），同时你可与水晶球周围 30 尺内你能看到的生物以心灵感应的方式交流。你可以用一个动作，利用水晶球对这些生物中的某一个施展暗示术（豁免 DC 17）并无需专注，但会随探知终止而终止。使用后，水晶球的探知能力直到次日黎明前都无法再次启动。

**祈神蜡烛**（奇物，极珍稀，需同调）

每支祈神蜡烛都为选定的神祇定制专用，且具有与神祇相同的阵营。蜡烛的阵营可以用侦测善恶辨别。蜡烛对应的神祇或阵营由 DM 选择或随机决定。

d20	阵营	d20	阵营
1~2	混乱邪恶	10~11	绝对中立
3~4	混乱中立	12~13	中立善良
5~7	混乱善良	14~15	守序邪恶
8~9	中立邪恶	16~17	守序中立
		18~20	守序善良

用一个动作点燃蜡烛时，它的魔力就会被激活。蜡烛共可以燃烧 4 小时，你也可以提前吹灭蜡烛以备将来之用。以分钟为单位计算蜡烛已燃烧时间，并从总时间内扣除。

蜡烛燃烧时散发出 30 尺半径范围的微光光照。范围内任何阵营与蜡烛相同的生物进行攻击检定、豁免检定和属性检定时具有优势。此外，范围内阵营与蜡烛相同的牧师和德鲁伊施展 1 环法术时无需消耗法术位，但法术效果仍按消耗了 1 环法术位计算。

另外，你还可以在开始点燃蜡烛的同时对其施展法术异界之门。这种做法可以立即摧毁祈神蜡烛。

**屠杀箭**（武器【箭】，极珍稀）

屠杀箭是专门用于杀死某类生物魔法武器。不同屠杀箭针对的范围可能不同。属于屠杀箭关联的生物类型、种族或团体的生物受到这种箭伤害时，该生物必须进行一次 DC 17 的体质豁免。豁免失败生物将额外受到 6d10 点穿刺伤害，豁免成功则减半。屠杀箭一旦对某生物造成了额外伤害，它就会立即变成非魔法的箭。除箭之外也存在一些拥有类似效应的其他类型弹药，但箭是最常见的。

### **传送头盔**（奇物，珍稀，需同调）

这顶头盔有 3 发充能。着装这顶头盔时，你可以用一个动作并消耗 1 发充能施展传送术。每天黎明时头盔将恢复 1d3 发已消耗的充能。

### **活力药水**（魔药，极珍稀）

饮用此药水将消除你所有的力竭状态，并治愈影响你的任何疾病或毒素。此后 24 小时内，你使用生命骰时所恢复的生命值都为生命骰的最大值。这种深红色药水有节奏的发出微光，让人联想到心跳。

### **极限性能药水**（魔药，珍稀）

这瓶紫色发光药水闻起来像李子和砂糖，但尝起来却像泥巴。在饮用此药水后的一分钟内，你所施放的第一个可以造成伤害的四环或更低阶法术，其伤害骰直接取最大值。

### **飞行指环**（戒指，极珍稀，需同调）

当你装备该指环时，你可以随意用一个附赠动作释放飞行术且无需专注，但只能对你自己释放。

### **保健护符**（奇物，非普通）

着装此护符时，你免疫所有疾病。如果你在此前已经感染了疾病，则疾病的效应在你着装此护符期间被压制。

### **破法弓**（武器【长弓】，极珍稀，需同调）

这张长弓有 3 发充能，当 60 尺内一个你可见的生物使用法术时，你可以用一个反应动作消耗 1 发充能释放 3 环版本的法术反制。如果你没有施法能力，在进行法术反制的 DC 检定时以你的敏捷属性调整值代替施法关键属性调整值。在你攻击并命中目标后，你可以用一个附赠动作，对该目标额外造成等同于被成功反制的法术总环数 x5 的力场伤害。每日黎明时，长弓恢复 1 发已消耗的充能。