

破碎的战斧

第四章

迷失的高塔

作者：天天蹲点

冒险背景：

作为曾经怪物帝国的皇室，古老的熊地精一族在黑暗入侵失败后遭到了毁灭性的打击。除了少数留在后方的成员逃回了黑暗地带之外，那些深入大陆其他种族领土的熊地精部队几乎被歼灭殆尽，只剩下少数几支部队躲进了大陆西侧，避开了联军主力的扫荡。为了延续种族的生存，熊地精在消声灭迹一段时间之后，便选择分散开来，以原始部族的形式开始了新生活。

在长达几个世纪的蛰伏中，有一个熊地精部族一直生活在人类国度，以来往黄金之路的商队和旅客作为掠夺的对象。刚开始掠夺十分顺利，部族逐渐开始过上了稳定的日子。可好景不长，随着贸易的发展，接连多了其他两支强盗团作为竞争对手，同时商队也加强了对自身的保护，掠夺开始变得日益艰难起来。面对这种情况，熊地精不得不寻找新的求生道路，在部族首席巫师——科林塔·贝隆的授意下，熊地精展开了一次针对黄金之路周边城镇的掠夺行动。虽然这是个非常危险的计划，稍不留意就将再一次面对大陆联军的围剿，但在面临种族的传承和生存都无法保障的窘境下，部族还是开始了前期的侦查活动。

在一次探索奇木林的行动中，熊地精意外发现了一座隐秘在树海中的高塔。这座高塔曾是怪物帝国在黑暗入侵时期建造的一个哨站，虽不知其为何没有毁灭在战火之中，但从它历经风吹雨打的外表依旧可以看出其沧桑的历史。在经过一番努力地挖掘之后，熊地精成功进入了高塔，经过仔细勘查，他们发现其内部的基本设施保留完好。而更令他们惊喜的是，高塔内还留下了许多当年未被使用的军需物资，虽然已经过去了几百个世纪，但是在魔法的加持下，无论是食物还是装备都得到了完美的封存。这对于熊地精而言无疑是一份大礼！

科林塔·贝隆在知晓了高塔的存在之后，立即派遣精锐的士兵占领了这座高塔，并将之改造成了一个秘密基地，以便能在日后的掠夺行动中提供良好的后勤补给。

冒险动机：

1.独立剧情：奇木镇警署在一次日常巡林中意外遭遇了一支前来执行秘密侦查行动的熊地精小队，在经过一番战斗之后，警员们成功杀死了这些熊地精，同时还截获了一份用地精语书写的命令书。通过翻译，他们了解到在不久之后熊地精将对奇木镇展开一次大规模掠夺。为此，镇长格雷·威廉特地招贴告示，招募有经验的冒险者协助奇木镇警署深入大陆西侧调查熊地精的具体情况。

2.连续剧情：玩家们在之前行动中截获的命令书已经翻译完成，在知晓熊地精打算大规模掠夺奇木镇之后，镇长格雷·威廉将委托冒险者前往大陆西侧调查熊地精的具体情况。同时，由于玩家的优异表现，格雷会颁发给之前参与行动的所有玩家每人一枚奇木镇徽记，以此来表彰玩家给奇木镇带来的贡献。

【奇木镇徽记】用来颁发给那些为奇木镇带来贡献的人。任何持有徽记的人，在奇木镇与镇民交流，都将得到魅力调整+2 的修正。同时，在出售和购买物品时，都能获得 10% 的额度调整。此徽记不占据人物物品栏，只需佩戴在胸前就能发挥作用。徽记上有人物名及头像，非本人不可使用。

冒险概述：

玩家奉命前去调查位于大陆西侧的熊地精古堡，但在穿越奇木林之后，遇到雷暴天气的干扰，被龙卷风带到了熊地精的一个秘密哨站附近。玩家通过探索高塔，能够了解熊地精的目标所在，但是如果进一步摧毁这个哨站，必须往高塔深处前行，最终可能会获得意想不到的收获。

开始冒险：

当玩家踏上古路，朝奇木林深处出发之后，冒险正式开始：

1.古路

@：古路两旁依旧是那片充满了神秘的奇木林，高大的树木遮蔽了来自夏日的炙烤，偶尔有几束阳光透过树叶的间隙，洒落在古路上，留下一连串星星点点的光圈，在地上肆无忌惮地蔓延。你们沿着古路在这片充满了生机的树林中穿行，夏风从树干间吹过，带来几丝凉意。

#：古路是一条自镇中央 T 型路口延伸，从东向西穿过奇木林的道路。由于天气炎热，格雷·威廉会建议玩家们选择第二天早晨出发。如果玩家想赶夜路，他会告知玩家森林中藏有凶暴的动物，上一次追踪熊地精时没有遇到，可能与熊地精身上泄露出的黑暗气息有关。如果玩家坚持选择晚上出发，DM 可根据实际情况修改描述@。

@1：草丛中由远及近的悉簌声打破了森林中的宁静，一只浑身是血的小鹿从草丛中跌跌撞撞地钻了出来。此时的它嘴里衔着几片鲜嫩的树叶，一双眼睛无助地观察了下四周。突然，它似乎发现了你们，立即就调转方向朝你们跑了过来。

#1：当玩家在古路上行走时，森林中正好在进行一场猎人与猎物之间的追逐。一只原本生活在奇木林深处的老虎，由于对之前熊地精经过时所散发出的黑暗气息感到非常不适，便离开它平时活动的区域来到古路边打打牙祭。可没想到，当它刚刚抓到了一只鹿，准备在开饭前将它戏耍一下时，突然被其挣脱而出。这只老虎在一时得失神之后，便恼羞成怒地紧跟在鹿的身后进行追逐。由于老虎和鹿之间有一定的距离，当鹿靠近玩家之后，老虎将在一分钟以后出现。如果玩家能及时做好戒备动作的话，当老虎出现时即可进行正常战斗，否则玩家将会遭到老虎的突袭。

生物（遭遇等级 4）：一只单独的老虎

战术：当老虎发现鹿靠近玩家之后，会立即将玩家视为攻击目标，准备连同玩家一起当做食物。老虎将以玩家作为第一目标，但如果鹿的位置接近老虎，老虎也会优先选择攻击鹿，以防其再次逃走。一旦鹿被攻击两次，立马就会死亡。如果

这只鹿能在这次袭击中幸免一难，将在后续的模组里给玩家带来便利。

2.雷暴

@：在解决了一只突如其来的老虎之后，你们便继续向森林深处前行，在行进了大约两天之后，你们来到了森林的边缘。森林外是一片无边无际的草原，从这里眺望地平线你们发现不了任何事物。你们循着地图踏出森林，朝着草原深处进发。可没走多远，突然间原本晴朗的天空变得乌云密布，太阳不知何时已经不见了踪影，还未等你们反应过来，只见天空忽地闪过一道白光，随后便是一声惊天动地的雷声。同时，豆大的雨珠也从天上掉了下来，顷刻间，你们所处的地方就成了水的世界。

#：夏日的天气总是多变的，之前或许阳光明媚，下一刻可能就雷雨交加。玩家们现在面对的就是一个突如其来的雷暴天气（可参考城主手册 94 页），由于之前那声巨响的雷声，所有玩家需要做个强韧检定【DC=15】，检定失败的人会持续 1 小时的失聪（耳聋）状态【此时先攻值-4，聆听技能自动失败，而且在施展具言语成分的法术时，有 20%的机率会失败】。玩家可能选择返回森林进行避雨，但因为在树下躲雨极易被雷所劈中。当玩家选择进入森林时，随机对任意数量玩家受到雷电袭击，由于树木缓解了一定的电量，每位玩家造成 1D8 点伤害。有经验的玩家或进行自然知识检定【DC=10】会选择尽快离开森林，相比茂盛的树林，此时空旷的草原反而显得比较安全。

3.风雨中的战斗

@：为了早点找到一个合适的避雨点，你们不得不冒着被雷电劈中的风险在草原上行进。好在草丛非常茂密，比之异草平原也相差无几，躬着身体在草丛中行走也相对安全。就这样前行了一段时间之后，突然你们感到似乎在不远的草丛里有什么东西正在向你们快速的靠近，还没等你们来得及做出闪避，只听得几声沉重的闷响，你们撞在了一起。

#：与玩家相撞的是由 4 只熊地精组成的巡逻小队，由于暴雨的原因，它们也采用了相同的方式准备返回高塔进行避雨，却不料在中途遭遇了玩家。所有玩家与熊地精进行力量检定 DC=18，失败的人物因受到冲击而倒地，需要花费一轮时间起身，没有受到影响的人物将先进入战斗。

生物（遭遇等级 4）：4 只熊地精组成的巡逻小队

战术：没有受到撞击影响的熊地精将与玩家先行进行一轮战斗，其余熊地精会陆续起身加入战斗。战斗过程中并没有特定的目标，整个战斗最多持续五轮。在五轮中，每轮会有一道落雷，随机选择一名处于战斗中的人物，造成 1D8 的伤害，同时被击中的人物需做强韧检定【DC=18】，失败则会在接下来一轮中处于麻痹状态。无论战斗是否在 5 轮内结束，在第六轮开始的时候，玩家将明显的感到一股强大的风向你们逼近，不一会儿就在你们周围形成一个巨大的龙卷风，瞬间把你们卷了进去，带向一个未知的地方。鉴于强韧检定【DC=30】，一般没有玩家能够成功，除非自然骰出 20，DM 可自行安排。

4.高塔外围

@: 随着龙卷风剧烈的旋转，你们在其中渐渐失去了意识，只能无奈地随着它进行移动。不知过了多久，你们被一声响雷所惊醒，等你们回过神来，发现你们正从天上坠落而下，向地面望去，这里已经不是你们刚才所处的地方，四周都是陌生的景象。唯一让你们庆幸的是迎接你们落地的是一片茂盛的树林，而不是结实的地面。

#: 玩家被卷入龙卷风后，就被龙卷风带着移动。由于龙卷风并不能持续太长的时间，玩家仅仅是被带到了高塔的附近。高塔位于奇木林西南处，由于被茂盛的树林所遮挡，所以属于未探索区域。玩家从天上坠落，被茂密的树枝相对减缓了降落时的速度。因此，玩家有机会通过一次反射检定【DC=18】抓住附近的树枝来稳固身体，失败的玩家可以尝试再次抓住树枝来稳固身体，但是检定难度增加2【DC=20】。再次失败的玩家将在被缓解了一定的速度后摔落在地面上，造成3D6的坠落伤害。

#1: 玩家可以通过爬上树顶观察，或通过回想坠落时的画面，能发现在他们落地不远处有一座高塔。【高塔最顶端高出树顶约30尺，所以很容易被玩家发现，但必须建立在树顶的视角上。】通过知识（地方）检定或逸闻知识检定【DC=20】能了解到“相传在几百年前的黑暗入侵时期，怪物帝国为了保存他们战士的遗体，曾经在这里修建了一座怪物们的陵墓。但由于从没有人见过这座陵墓，又经历了几百年的岁月流逝，这个传说渐渐消散在人们的记忆中”。检定结果高于25或更高的玩家能获得以下信息“据曾经审讯怪物帝国俘虏可知，他们在大陆西侧建造了一座高塔，对外宣称是一座陵墓，其实是作为隐秘的哨站。其中储藏了一部分军需物资和一路上掠夺而来的宝藏，如果能够获得它们，相当于拥有了一个城镇的财富”。

#2: 跟随玩家到来的还有之前遭遇的熊地精巡逻小队，无论他们在之前的战斗中处于何种状态，在下坠的过程中都不幸死亡。玩家可以在熊地精那里获得一定程度的补给，包括熊地精的武器，以及他们不知道从哪里掠夺而来的1D6*100金币，1D4块紫水晶（价值100GP）和1瓶次级复原术药水。【由于龙卷风的缘故，玩家可能遗失携带的一些装备或财产，DM可自行对之前模组中发放的物品进行修正。】

5.高塔入口

@: 当你们慢慢靠近这座高塔时，发现其实高塔本身并不高，只是因为建造在一座厚重的石山之上，使得它能在在这片树林中凸显出来。你们沿着石山的边缘行走，打算找到进入高塔，或者说是进入石山的洞口。就在你们向前摸索的时候，突然一声惊叫传入你们的耳中，随后你们便听到一阵跑步声快速接近。只见一个惊慌失措的精灵跑了过来，而她的身后则跟着一群地精，它们手里挥舞着武器，嘴里大声叫喊着【地精语：大意为别跑，食物，我们要吃掉你!】。

#: 被怪物追赶的精灵是来自于精灵国度自然协会的成员，作为一个德鲁伊，她被委派过来对奇木林中的生态进行考察。但由于突如其来的雷暴天气，她的考察被迫终止，需要及时寻找一个地方避雨，于是她便找到了高塔的入口并躲了进去。

等到雷暴天气结束，正当她离开入口时，却遇到了从附近返回的地精和大地精。作为熊地精的附属，这些地精们一般就在高塔附近巡逻并且寻找食物，由于大雨导致今天一无所获，在看到势单力薄的精灵之后便打算将她作为今天的晚餐，朝她展开袭击。

生物（遭遇等级 5）：6 只地精+6 只大地精

战术：这些地精没有任何战术，只是想解决所有阻碍他们狩猎的玩家，当然这些阻碍者对他们来说也是不错的食物。

#1：当战斗结束以后，这名精灵会告诉玩家她的名字——阿拉娜·夜风。同时她会告知玩家在她躲雨的时间里，在石山中发现了许多熊地精生活的痕迹。另外，大量出自于矮人所锻造的武器装备，令她怀疑这里似乎还关押着一些矮人，其中包括一名技术高超的锻造大师。而她就是在准备离开石山进行汇报时，不幸遭遇了那些地精。为了感谢玩家的救助，她会交给玩家一片树叶，其中蕴含着强大的神力，能帮助玩家在遭遇邪恶时获得援助。说完之后，她就离开这里，去寻找在奇木林中驻扎的精灵圣武士——奇维克·耐罗，向他汇报这里的情况。而玩家能从这些怪物身上搜刮出 2D4*100 金币，2D3 颗红水晶（价值 50 金币）和 1D6 件绊足包。

6.高塔大厅

@：你们根据阿拉娜所给的信息，成功找到了高塔的入口。在确定里面没有任何留守的怪物之后，你们踏进大门来到了一个石室。石室内部十分的宽阔，剥落的壁画和损坏的蔓叶花样使人想起这个房间曾经仔细地做过装饰，虽然现在只剩下一些杂乱的生活痕迹。

#：整个房间就像之前阿拉娜所描述的那样，存在熊地精生活过的痕迹。石室里有三扇石门，左右两侧的墙壁上各有一扇，第三扇则在入口处正对面。左侧石门的附近摆放着几个架子，上面堆了一些样式朴素，但却十分精致的盔甲和武器。在房间右边有一张巨大的木桌，上面摆放着一些瓶瓶罐罐，在木桌不远处还支着一个架子，上面挂着一副地图，其中有几处用不同颜色的笔做了笔记。玩家可以通过之前从熊地精身上获得的地图与之进行对比，或者通过一次成功的地理知识检定 DC=20，能够了解到这是一幅人类和矮人边界的相关地图，并从对应地形上找到奇木镇和炉锤镇的坐标。懂得地精语的玩家会发现在奇木镇的坐标上标示着“第一目标”的字样，炉锤镇则标示为“第二目标”。同时还有几条不同颜色带着箭头的线，分别指向这些目标。结合之前在熊地精身上所搜到的命令书可以看出，这是一个熊地精的前哨战，为了就是提供隐秘的场所，并能随时对奇木镇展开攻击。

#1：玩家如果对桌子上的物品展开搜索，能获得一些零散的金币 1D10*10 金币，2 瓶治疗中度伤药剂和 2 瓶隐形药剂，以及一副辟矢夺箭手套（城主手册 258 页）。玩家可能会拿取架子上的武器和防具，那么这些装备都具有+1 增强加值【远程武器除外，但是他们对应的弹药有+1 增强加值，数量由 DM 自行安排】。

6a.锻造房

@: 当你们站在石门面前时,能够明显感觉到这里的温度异常炎热,不禁让你们想起之前在铁匠铺感受矮人大师锻造武器时,才能体验到的情景。

#: 左边的石门背后是一间锻造房,里面关押着一些熊地精之前掠夺财物时顺便俘虏的矮人。由于矮人擅长锻造在大陆上非常有名,于是这些矮人没有被杀死,而是被当做锻造武器和盔甲的苦力,在这间锻造房里日夜不停地拉动风箱,敲打铁锤。玩家如果选择靠近石门聆听,能够听到里面传来不停地敲击声,隐隐间还伴随着几声咒骂,即使在这种情况下,矮人的脾气依旧如此暴躁。玩家可能选择推动石门,会发现石门被牢牢的固定在门框中,不管怎么用力都无法撼动。通过搜索检定 DC=20 能在石门的四个角分别发现四个小洞,似乎能镶嵌什么东西。玩家可以和锻造房中的矮人进行交流,了解打开大门的方法,但是因为小洞朝外的原因,矮人也不清楚具体的方式。只知道每次大门打开之前总能听到金属碰撞大门的声音,但是仔细观察却只能发现在洞上留有一些融化的金属。

#1: 这扇大门非常奇特,没有任何钥匙和开关能够打开。主要方法是通过在四个小洞中分别放上一枚金币,激活门内附刻的魔法印记。同时,放入洞中的金币会被大门吸收,在门背后酝酿出精金。玩家可以帮助矮人把大门拆下让其带回研究。如果玩家选择暴力破门,可能会使区域 7 所在的熊地精警觉,但它们只会以为是外面的地精吵闹所发出的声音,并不会过来查看发生了什么。

#2: 当玩家成功打开大门解救出被关押的矮人后,其中一名矮人会进行自我介绍。这位矮人名叫波克·炉锤,是炉锤镇中铁匠铺大师塔卡林·炉锤的弟弟,他非常感谢玩家的救助,等以后玩家再次前往炉锤镇后,他会给玩家每人打造一把适合的武器,以此作为报酬。【武器类别没有限制,推荐给玩家打造魔法武器,炉锤一组擅长打造魔法武器,炉锤之力也是出自他们先祖之手。】

6b.酿酒房

@: 你们轻松地推开了右边的石门,顺着通道往里面走去,没多久便来到了一间小型石室。这间石室仅仅只是用工具进行了普通的开凿,没有任何装饰。在房间两边的墙壁上挂着一些植物,上面结了一些类似葡萄的果实。而在房间的中央则摆放着几个大桶,其中有一个桶被倒置安放在架子上,同时在底部按了一个阀门。架子旁随意地放着几个杯子,杯子里盛放着一些液体,散发出浓郁的酒香。

#: 这是熊地精所打造的一个酿酒房,用来酿造他们最喜欢的烈酒。房间中央的木桶里面盛放着之前熊地精所酿造的烈酒,玩家可以用容器盛放这些酒,甚至于当场就可以尝试一下。如果有玩家喝了这些酒之后,做强韧检定 DC=18,失败后会处于喝醉状态,在进行任何检定时有-1 减值;而玩家一旦成功通过检定,会得到以下好处:【天防+2,盲视 10 尺,植物特性,持续时间为 1 小时,一天仅能获益一次】。如果玩家尝试接近这些植物来采集上面的果实或者探索房间的周边环境时,会受到这些植物的袭击。这些植物并不是普通的植物,它们是杀人藤。如果玩家事先对房间进行侦查检定 DC=20 就能发现这是杀人藤,玩家也可以采用野外求生或者知识(自然)代替侦查进行检定,同样能发现这些植物的本来面目。

生物（挑战等级 4）：杀人藤*2

战术：杀人藤会攻击最靠近它的玩家，攻击成功后会采取擒抱。由于两株杀人藤分别处在两边，只要玩家不是分散站位，只有一边的杀人藤会发动攻击。成功击败杀人藤之后，能在它的周围发现 1D6*100 金币和一块冥想熏香（城主手册 263 页）。

7.灶台

@：推开石门之后是一条长长的石质走廊，在通道的尽头散发着柔和的光芒。当你们快要走到通道尽头时，一股浓郁的香味扑鼻而来，同时映入眼帘的是在石室中摆放着一个巨大灶台。此时在灶台上放着好几个锅子，几个熊地精穿着不知从哪里抢来的围裙，正在灶台边悠闲地挥舞着勺子，随手从身边的筐子里拿出些不知名的食材往锅里扔去，丝毫没有注意你们的到来。

#：这些熊地精主要负责整个高塔里面守卫三餐的烹饪。之前被玩家消灭的地精小队其实应该算是他们的下属。玩家可以使用潜行来接近这些陶醉在自身厨艺中的熊地精们，潜行检定 DC=14，成功的话就可以对这些熊地精展开突袭。

生物（挑战等级 3）：熊地精*4

战术：由于并不处于战斗状态，因此这些熊地精几乎没有什么装备，唯一能够对玩家产生威胁的只有它们用来调味的勺子（视为木棒），把锅盖拿起来作为盾牌，以及情急之下把煮的沸腾的锅子扔向玩家。此时玩家需进行反射检定（DC=18），失败将受到 2D4 点烫伤，成功则减半。成功结束战斗以后，玩家会在天花板的一个角落上发现一个方形的洞口，似乎从这里能通向之前所看到的高塔。沿着洞口向上的墙壁上筑有一排铁质的扶梯，应该是为了方便上下楼的。玩家通过攀爬检定 DC=10 便能轻松的爬上洞口。

8.营地

@：这是一个简陋的环形石室，在不远处的墙壁上有个通往上层的阶梯。地面上随意摆放着几张木桌，桌上还残留着不知多久前的食物残渣，混合着一股奇特的味道，钻入你们的鼻孔中。

#：营地总共分为两层，第一层为食堂，第二层为居住点。玩家通过爬扶梯可以来到第一层，由于食堂里气味奇特，所有进入的玩家需要进行强韧检定 DC=14，失败后则会处于恶心状态，直到离开食堂为止。

#1：当玩家依次通过扶梯进入食堂时，会踩到位于扶梯口的一个“唱歌跳舞陷阱”。这个陷阱主要用途是熊地精借助意志低下的地精在传递食物时，顺便充当开饭的闹钟和开饭前的助兴表演。如果玩家不幸踩到这个陷阱，会依照高等命令术效果，开始唱歌跳舞。然后就会看到熊地精们依次从上层跳下阶梯，准备开饭。当发现玩家之后，会第一时间朝玩家发动攻击。

唱歌跳舞陷阱：挑战等级 7；魔法装置陷阱，接触触发（魔法警报）；自动重新作用；法术效果（高等命令术，牧师等级 9，意志检定 DC=17，通过则无效）；搜索检定 DC=20，解除装置检定 DC=20。

生物（挑战等级 4）：2 级熊地精野蛮人*1+普通熊地精*4

战术：如果玩家都成功通过了陷阱，这场战斗会在第二层发生。

#2：食堂内没有任何值得探索的地方，如果玩家不想继续忍受奇特的气味，可以考虑通过阶梯走上第二层。在阶梯的尽头，熊地精为了防止敌人攻入高塔，做了最后的防御措施。一个“降咒陷阱”在阶梯尽头等待玩家的到来。

降咒陷阱：挑战等级 4；魔法装置陷阱，接触触发（魔法警报）；自动重新作用；法术效果（降咒，牧师等级 5，意志检定 DC=14，通过则无效）；搜索检定 DC=28，解除装置检定 DC=28。

9.距离

@：你们成功来到了高塔最上层，环顾四周，墙壁上一道盘旋而上的阶梯吸引了你们。在阶梯的顶上有洞口，从洞口边映射出灿烂的金光，显得十分的耀眼。

#：塔的顶层放置着一些熊地精在附近掠夺而来的财富，这是毋庸置疑的。问题出在这盘旋而上的阶梯，阶梯从底层往上的 20 尺都是实打实的阶梯，没有任何问题，但是之上的 10 尺阶梯都是幻象，如果玩家没有考虑这一点，直接选择走上去的话，就会一脚踏空，摔到地上造成 2D6 的摔伤。由于阶梯呈螺旋形，因此阶梯顶部的洞口是在离 20 尺阶梯斜对角处，玩家可以尝试用自己想出的办法到达那里。**推荐方法：**在正对洞口底部的墙壁上有个可以按下的砖石，搜索检定（DC=20），按下砖石以后，会有一块地板把玩家送至顶层。

旋梯陷阱：CR：3；类型：魔法；搜索：陷阱（DC=25）；拆除：陷阱（DC=25，魔法解除）；第一阶段触发：位置（离地面 20 尺高的阶梯处）；第一阶段效果：玩家准备踩上由幻象制造而成的阶梯，由于惯性的缘故，玩家将向前摔落至阶梯底部，造成 20 尺高度的摔伤（2D6 伤害）；第一阶段豁免：反射鉴定（DC=18）；重置：修复（如果幻象移除的话）；花费：1000GP

10.宝藏

@：整个房间堆积着很多财宝，铜币、银币和金币混合在一起，形成了一个钱币的海洋。其中，许多五颜六色的宝石就像是海洋中的小船一样，在钱堆中若隐若现，散发出绚丽的色彩。在房间的正中间有着一个水池，有些钱币落在水池底部，借着光芒使得水面显得波光淋漓。其中，最夺人眼球的，则是一顶镶嵌着钻石的王冠，它摆放在水池中心的石桌之上，在整个房间的衬托下，显得异常华丽。

#：在这里堆放着熊地精从入住高塔以后掠夺而来的所有财富，具体钱币数量有 2D10*1000 铜币、1D4*100 银币和 2D6*100 金币。同时还有 1D12 块价值 50GP 的宝石（描述剑城主手册 55 页），一个霍华德便利袋（城主手册 260 页）、一张

伪造生命卷轴（死灵系）和一张谭森飘浮碟卷轴（塑能系【力场】）。

#1：钻石王冠位于水池的中间一个石质的圆桌之上。由于水池并不深，玩家可以直接淌过池水来到圆桌旁。当玩家拿起放在桌面上的王冠以后，能听到一个声音从圆桌里传出来，用一股带着浓郁地精口音的通用语说道：“尊敬的各位来宾，你们好，欢迎你们来到我的宝库，你们对这些宝藏还满意吗？接下来，你们能够得到我为你们准备的礼物，请好好的收下吧！祝你们接下来生活愉快！”等话音结束后，石桌上原本摆放钻石的地方会突出一个装置，然后会对整个房间释放一次群体目盲术。

宝藏陷阱：CR=6；类型：组合（机械加魔法）；搜索：陷阱 DC=25；拆除：无法拆除【避免陷阱的最好方法就是不要拿这顶钻石王冠，但谁能抗拒这笔巨大的财富呢？】；第一阶段触发：照射；第一阶段效果：如果被照射到，永久失明；第一阶段豁免：反射鉴定 DC=20，并且要找到合适的掩体，被照射到时，进行强韧检定 DC=14，失败则失明；第二阶段，当日盲术释放结束之后，会从水池中释放一只大型水元素，CR=5，对玩家发动攻击。

结局：

1.玩家成功的捣毁了一个熊地精的隐秘前哨战，并且了解到了熊地精具体的攻击计划。它们准备在成功攻占奇木镇后，把目标放在炉锤镇这个同样边际贸易小镇的地方。玩家此时可以自行选择，是先返回奇木镇通知镇长做好准备，还是直接前往之前预定的目的地，熊地精的总部——地下古堡做下一步的侦查计划。

2.无论玩家准备如何行动，玩家如果之前拿起了塔顶水池中的王冠，或者是拿取了顶层的宝藏，都会提醒处于地下古堡的熊地精部族巫师，它们的前哨战已经被发现了。科林塔·贝隆会针对这个情况，加强对自身古堡的防御警戒。同时还会使用自身擅长的死灵魔法给玩家带来一场意想不到的攻击。

怪物资料

虎 (Tiger)

大型动物

生命骰： 6d8+18 (45 hp)

先攻权： +2

速度： 40 尺 (8 格)

防御等级： 14 (-1 体型，+2 敏捷，+3 天生)，接触 11，措手不及 12

基本攻击/擒抱： +4/+14

攻击： 爪抓+9 近战(1d8+6)

全回合攻击： 2 爪抓+9 近战(1d8+6)及啮咬+4 近战 (2d6+3)

占据/触及： 10 尺/5 尺

特殊攻击： 精通攫抓，猛扑，耙抓 1d8+3

特性： 昏暗视觉，灵敏嗅觉

豁免： 强韧+8，反射+7，意志+3

属性： 力量 23，敏捷 15，体质 17，智力 2，感知 12，魅力 6

技能： 平衡+6，躲藏+3*，
聆听+3，潜行+9，侦察+3，游泳+11
专长： 警觉，强化天生攻击（啮咬），强化天生攻击（爪抓）
区域： 温暖的森林
组织： 单独
挑战等级： 4
进化： 7-12HD (大型)；13-18HD (超大型)
等级调整： -
这些大猫站立时肩高超过 3 尺，体长约 9 尺。它们重约 400 到 600 磅。
战斗
精通攫抓 (Ex)：使用此能力之前，虎必须通过其爪抓或啮咬攻击击中对手。然后它就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱，此动作不会引发借机攻击。如果它成功将对手定身，就能展开耙抓攻击。
猛扑 (Ex)：当虎冲锋对手时，它可以作出全回合攻击，包括两次耙抓攻击。
耙抓 (Ex)：攻击加值 +9 近战，伤害 1d8+3。
技能：在进行平衡、躲藏及潜行检定时虎可获得+4 的种族加值。 *在长草区或浓密树丛中时，躲藏加值可提升为+8。

熊地精 BUGBEAR

中型类人生物（地精）

生命骰： 3d8+6(19hp)

先攻： +1

速度： 30 尺（6 格）

防御等级：20（+1 敏捷，+3 天生，+4 +1 镶嵌皮甲，+2 +1 轻型钢盾），接触 11，措手不及 19

基本攻击 / 擒抱： +2/+4

攻击： +1 钉头锤 +6 近战（1d8+3）或+1 标枪+4 远程（1d6+3）

全力攻击： +1 钉头锤 +6 近战（1d8+3）或+1 标枪+4 远程（1d6+3）

面宽 / 触及： 5 尺/5 尺

特殊攻击： —

特殊能力：黑暗视觉 60 尺，嗅觉灵敏

豁免： 强韧+3，反射+4，意志+1

属性： 力量 15，敏捷 12，体质 14，智力 10，感知 10，魅力 8

技能： 攀爬+3，躲藏+4，聆听+4，潜行+6，侦查+4

专长： 警觉，专攻武器（钉头锤）

地域： 温带山脉

组织： 单独，成群（2-4），或一大群（11-20 加 150 非战斗人员，外加 2 名等级 2 的士官及 1 名等级 2-5 的指挥官）

挑战等级： 2

宝物： 标准

阵营： 通常是混乱邪恶

进化： 视人物等级而定

等级调整： +1

熊地精能说地精语和通用语

技能：熊地精在进行潜行检定时获得+4 种族加值。

地精 GOBLIN

地精，一级武者

小型类人生物 (地精类)

生命骰：1d8+1 (5 hp)

先攻：+1

速度：30 英尺 (6 格)

防御等级：15 (+1 体形, +1 敏捷, +2 皮甲, +1 轻型盾牌), 接触 AC 12, 措手不及 14

基础攻击/擒抱：+1/-3

攻击：钉头锤+2 近战 (1d6) 或标枪 +3 远程 (1d4)

全回合攻击：钉头锤+2 近战 (1d6) 或标枪 +3 远程 (1d4)

占据/触及：5 英尺/5 英尺

特殊攻击：—

特殊能力：黑暗视力 60 英尺

豁免：强韧+3, 反射+1, 意志 -1

属性：力量 11, 敏捷 13, 体质 12, 智力 10, 感知 9, 魅力 6

技能：躲藏 +5, 聆听+2, 潜行+5, 骑乘 +4*, 侦察 +2

专长：警觉

环境：温带平原* (不是应该是+5 么?)

组织：小群(4 - 9), 一帮 (10 - 100 个个体加上相等数量的非战斗人员, 加上每 20 个成年个体一个 3 级士官和一个 4 到 6 级领袖), 战团 (10 - 24 个带着座狼), 或部落 (40 - 400 个个体加上相等数量的非战斗人员, 加上每 20 个成年个体一个 3 级士官, 1 或 2 个 4 或 5 级副官, 一个 6~8 级的领袖, 10~24 只座狼加上 2~4 只凶暴狼)

挑战等级：1/3

宝藏：标准

阵营：通常是中立邪恶

进化：根据人物职业

等级调整：+0

地精说地精语，智力 12 以上的地精也说通用语。

大地精 (HOBGOBLIN)

大地精，一级武者

中型类人生物 (地精类)

生命骰：1d8+2 (6 hp)

先攻：+1

速度：30 英尺 (6 格)

防御等级：15 (+1 敏捷, +3 镶嵌皮甲, +1 轻型盾牌), 接触 11, 措手不及 14

基础攻击/擒抱：+1/+2

攻击：长剑+2 近战(1d8+1/19 - 20)或标枪+2 远程 (1d6+1)

全回合攻击：长剑+2 近战(1d8+1/19 - 20)或标枪+2 远程(1d6+1)

占据/触及: 5 英尺/5 英尺
特殊攻击: —
特殊能力: 黑暗视力 60 英尺
豁免: 强韧+4, 反射+1, 意志 - 1
属性: 力量 13, 敏捷 13, 体质 14, 智力 10, 感知 9, 魅力 8
技能: 躲藏 +3, 聆听+2, 潜行+3, 侦察 +2
专长: 警觉
环境: 温暖山地
组织: 小群(4 - 9), 一帮 (10 - 100 个个体加上 50%的非战斗人员, 加上每 20 个成年个体一个 3 级士官和一个 4 到 6 级领袖), 战团(10 - 24 个), 或部落(30 - 300 个个体加上 50%的非战斗人员, 加上每 20 个成年个体一个 3 级士官, 1 或 2 个 4 或 5 级副官, 一个 6~8 级的领袖, 加上 2~4 只凶暴狼以及 1-4 只食人魔或 1-2 只巨魔)
挑战等级: 1/2
宝藏: 标准
阵营: 通常是守序邪恶
进化: 根据人物职业
等级调整: +1
大地精说通用语与地精语。

杀人藤 (Assassin Vine)

大型植物

生命骰: 4d8+12 (30Hp)

先攻权: +0

速度: 5 尺 (1 格)

防御等级: 15 (-1 体型, +6 天然), 接触 9, 措手不及 15

基本攻击 / 擒抱: +3/+12

攻击: 挥击 +7 近身 (1d6+7)

全回合攻击: 挥击+7 近身 (1d6+7)

占据 / 触及: 10 尺/10 尺 (连藤 20 尺)

特殊攻击: 紧勒 1d6+7, 纠缠, 精通攫抓

特性: 盲视 30 尺, 伪装,

对电免疫, 低光视觉, 植物特性, 寒冷抗性 10, 火焰抗性 10

豁免: 强韧+7, 反射+1, 意志+2

属性: 力量 20, 敏捷 10, 体质 16, 智力—, 感知 13, 魅力 9

区域: 温带林地

组织: 单独, 或者成片 (2~4)

挑战等级: 3

财宝: 1/10 钱币; 50%宝物; 50%物品

阵营: 总是中立

进化: 5~16HD (超大型) ,

17~32HD (巨型), 33+ HD (超巨型)

等级调整: —

战斗

杀人藤使用简单的战术：

它静止不动直到猎物进入它的触及范围，然后发动攻击。它使用纠缠来抓住猎物并阻止其反抗。

紧勒（Ex）：杀人藤一旦通过擒抱检定就可以造成 1d6+7 伤害

纠缠（Su）：杀人藤能以一个即时动作活化身边 30 尺范围内的植物（反射检定 DC13 部分）此效果持续到杀人藤死亡或者决定结束为止（也是即时动作）。此豁免 DC 基于感知。此能力的其他方面和纠缠术相同（施法者等级 4）。

精通攫抓（Ex）：要使用此能力，掘地虫必须使用挥击攻击命中对手。然后可以以一个即时动作尝试擒抱，该动作不会引发借机攻击。如果擒抱检定成功，它可以进行定身并可以紧勒。

盲视（Ex）：杀人藤没有视觉器官，但可以通过声音，气味和振动探知 30 尺范围内的所有敌人。

伪装（Ex）：杀人藤在静止不动时看上去就像普通的植物，通过 DC20 的侦察检定可以在杀人藤攻击前发现它，任何有野外求生或者知识（自然）的生物可以用其中之一代替侦察检定来辨识杀人藤。矮人可以依靠熟悉岩石的能力来辨识地底的版本。

2 级熊地精野蛮人 BUGBEAR

中型类人生物（地精）

生命骰： 3d8+6(19hp)

职业骰： 2d12+4(22hp)

先攻： +2

速度： 40 尺（8 格）

防御等级： 20（+2 敏捷,+3 天生,+5 +1 精致链衫甲）,接触 12,措手不及 18

基本攻击 / 擒抱： +4/+7

攻击： +1 精致重型链枷+8 近战（1d10+5/19-20/*2）或+1 精致标枪+7 远程（1d6+4）

全力攻击： +1 精致重型链枷+8 近战（1d10+5/19-20/*2）或+1 精致标枪+7 远程（1d6+4）

面宽 / 触及： 5 尺/5 尺

特殊攻击： —

特殊能力：黑暗视觉 60 尺，嗅觉灵敏，健步如飞，文盲，狂暴（每日 1 次），直觉闪避

豁免： 强韧+6,反射+5,意志+3

属性： 力量 16,敏捷 14,体质 14,智力 10,感知 14,魅力 8

技能： 聆听+7，跳跃+7，潜行+11，侦查+7

专长： 猛力攻击，顺势斩，精通闯越

挑战等级： 5

宝物： 标准

阵营： 通常是混乱邪恶

熊地精能说地精语和通用语

大型水元素 (Air Elemental, Large)

大型元素生物（水系，跨位面）

生命骰： 8d8+32 (68 hp)

先攻权： +2

速度： 20 尺 (4 格)，游泳 90 尺

防御等级： 20 (-1 体型，+2 敏捷，+9 天生)，接触 11，措手不及 18

基本攻击/擒抱： +6/+15

攻击： 挥击+10 近战(2d8+5)

全回合攻击： 2 挥击+10 近战(2d8+5)

占据/触及： 10 尺/10 尺

特殊攻击： 水域熟悉，浸湿，旋涡

特性： 伤害减免 5/-，黑

暗视觉 60 尺，元素特性

豁免： 强韧+10，反射+4，意志+2

属性： 力量 20，敏捷 14，体质 19，智力 6，感知 11，魅力 11

技能： 聆听+5，侦察+6

专长： 顺势斩，强力顺势斩，猛力攻击

区域： 水元素位面

组织： 单独

挑战等级： 5

宝物： 无

阵营： 通常是中立

进化： 9-15HD (大型)

等级调整： -

水域熟悉 (Ex)：当水元素和它的对手都能接触到水时，它在攻击和伤害检定上可获得+1 的加值。如果水元素或其对手在陆地上，水元素在攻击和伤害检定上会受到-4 的罚值。

浸湿 (Ex)：水元素的触摸可以熄灭火把，萤火，暴露在外的灯火，以及其他大型或更小的非魔法且无保护的火焰。水元素可以通过触摸解除魔法火焰，如同解除魔法法术一样 (施法等级等于水元素生命骰)。

旋涡 (Su)：水元素只要在水中，每 10 分钟就可以将自己转变成一道旋涡，每 2 个生命骰可使水元素保持在旋涡状态 1 轮。在这种形态下，水元素可以其游泳速度在水中或沿着水底移动。旋涡的基部有 5 尺宽，顶端最大可到 30 尺宽，高度在 10 尺以上，具体尺寸取决于水元素的体型。水元素可以控制旋涡的准确高度，但是最低也要有 10 尺高。

处于旋涡形态下的水元素的行动不会引发借机攻击，即使它进入其他生物占据的空间也不会。如果其他生物接触到或进入旋涡，或者水元素移动进或穿越该生物占据的空间，那么该生物就会被卷入其中。

体型比水元素小一级或更多的生物被卷入旋涡时可能会受到伤害 (详情见下表)，也可能被水流卷起。受影响的生物在接触旋涡时必须通过一个反射豁免检定，否则将会受到表中列出的伤害。该生物也必须通过第二次反射豁免检定，否则整个身体会被卷入其中并且被强劲的水流悬吊起来，每轮将会自动受到表中列出的伤害。受到影响的生物每轮都可进行一次反射豁免检定以逃离旋涡。生物仍会受到伤害但是如果豁免检定成功将会脱离旋涡。对抗旋涡的豁免检定 DC 因水元素体型而异 (见下表)。该豁免检定 DC 基于力量调整值。

被卷入旋涡的生物除了被水元素带着移动或尝试逃脱之外不能移动。

被卷入旋涡中的生物可以正常的做其他动作，但是必须在专注技能检定中获得成功 (DC 10 + 法术等级)才能施展法术。被卷入旋涡中的生物敏捷受到-4 的罚值，在攻击检定上受到-2 的罚值。水元素同时能困住的生物数量取决于其旋涡的体积。

水元素随时都能将其卷入的生物抛出来，它们会被丢到旋涡目前的位置。被召唤来的水元素在返回所属位面之前总会将被其困住得生物丢出来。

如果旋涡的基部接触到水底的话，将会产生一片旋转的沙砾云。这沙砾云以水元素为中心，直径等于旋涡高度的一半。沙砾云会遮挡 5 尺距离外的所有视觉能力，包括黑暗视觉。5 尺之外的生物获得隐蔽，更远的生物则获得全隐蔽。被沙砾云笼罩的生物必须通过一个专注技能检定 (DC 15 +法术等级)才能施展法术。

旋涡形态下的水元素不能进行挥击攻击，同时也不会威胁到其身边的区域。

水元素体型

-----旋涡-----

元素	高度	重量	豁免检定	伤害	高度
大型	16 尺	2250 磅	19	2d6	10-40 尺

作者的话

哎，总算是把第四章修改完成了。从第三章修改完成后，我就一直没有好机会去尝试跑之后的模组以便于收集资料，当时的手稿又因为忘记放在哪里而因此耽搁了很长时间。本来以为这个系列就这样坑了的情况下，突然有 DM 找到我希望想要之后的草稿。一下子就有动力的感觉，之后总算是翻遍了家里的各个角落，找到了这个模组的修改手稿，在拼拼凑凑之后，终于成功的修改完成了。

不要说句实话，这个模组其实还存在着很多问题，但是因为大体框架没办法修改，所以一时也没有很好的主义，希望各位 DM 在使用时，可以发挥想象自行添加各种场景，毕竟还有充足的空间嘛，哈哈。

这是本人制作的第四个模组吧，还是一年前不成熟的作品，希望能够给大家带来有趣的冒险体验。

最后说一句，如果想要之后模组草稿的玩家可以直接加我 QQ：251628738。谢谢大家的支持，希望能获得大家更多宝贵的意见！