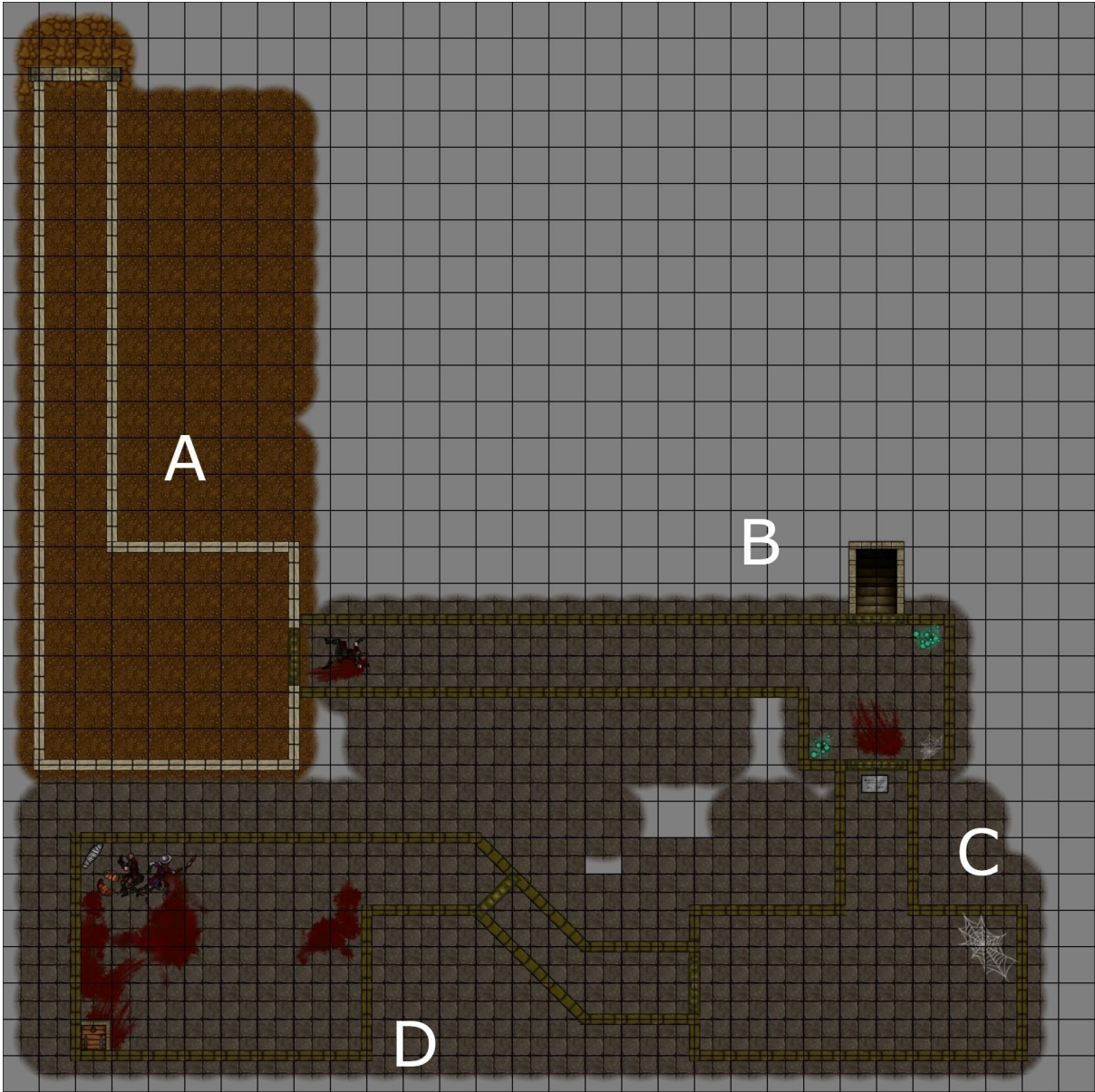








【團名】收拾殘局

【招收人數】4~5人(T1)

【風格】傳統地下城

【背景】

艾特凌波南岸近日傳出有怪物在夜裡襲擊旅人與商人，恰逢當地傭兵團上北岸處理事情，為避免無人處理的窘境損害經濟，指南針議會發出懸賞，徵求冒險者去清掃那些東西。

第一幕：餐廳面試

冒險者被邀請到南岸的一間餐坊與當地的銀行經理進行會談，這位滿頭白髮、神情憔悴的經理名叫班奈迪克，作為一個社畜已經被資本主義給榨乾精力了，現在又遇到這種破事。玩家邊用餐邊聽班奈迪克講解現況，因為北岸的凌波墓園發現有人意圖盜墓，因此吳家莊近日召集人力到北岸去，沒想到剛好就遇到南岸發生襲擊事件，他覺得這其中一定有蹊蹺。

對於兇手的資訊，目前只知道對象有一群人，但不知道有幾個。根據受害者身上的武器傷痕來看，他們應該是類人生物，而晝伏夜出可能代表對方畏光。但目前還不知道對方為什麼要傷人。

根據一個清晨送報的報童目擊，日出之前在凌波橋的橋墩下方有奇怪的動靜，那裡是平常不會有人注意的廢棄下水道口，估計很有可能就是他們在白天的藏身處，但沒有人敢進去瞧。

其它資訊——

報酬：通過魅力15的檢定可以讓班奈迪克加價，至多一次。

盜墓：似乎是關於某位大臣的下葬，有人想把傳說中作為陪葬品的白玉戒指盜走，但吳家莊可不曾同意。

議會：議會是由數個商家和工會組成的，價值連城的寶物也不少，說不定盜墓只是個幌子，真正的目的是要刺探議會的狀況。

在玩家出發前，可以在鎮上補給裝備，但這時南岸陷入戒嚴狀態，寬廣的大路上失去往日車水馬龍的風采，也因此玩家才能順利買到需要的物品。

第二幕：橋墩之下

冒險者從凌波橋旁的小徑來到河床邊，這座橋寬廣而華麗，60呎(18公尺)寬的橋面將底下籠罩於黑暗中，下方有一排直徑6呎的下水道口，大部分都附有鐵柵欄，唯獨其中一個沒有，想必就是那裡了。

A走廊

這裡是一條又窄又長的隧道，裡面是無光環境，但可以從地面上的青苔看出近日有人活動的痕跡，牆面上遍布黑色的血跡。

在走過不知道多久之後，來到一處圓形的房間，牆上附著著螢光苔癬，牆上有空的火炬放置架，並且有2個老鼠群在其中聚集。在這裡調查後可以發現一些髒污的布料，如果將其清潔乾淨或通過調查檢定(DC10)可以知道這原本是白色素衣的一部分，南岸的人不穿這種衣服，而上頭的污漬則是血跡，看以來凝固已久。

在南邊有一扇石門(未上鎖，沉重，力量低於11需要擲骰DC10)，門的四周充滿噁心的屍臭味，上頭是一個擁腫胖子的浮雕。感知檢定(DC12)可以發現門上的陷阱，適合用來施力的地方都被安裝了毒針。碰觸毒針會受到1點穿刺傷害，並且需要做一個DC15的體質豁免，否則會陷入中毒狀態直到短休結束。

玩家可以選擇在不好施力的地方通過運動檢定(DC15)來將門推開、用盜賊工具(DC15)解除毒針，或者利用老鼠屍體擋住針頭，也可以如常把門推開。

B走廊

當玩家把門打開時，可以進行一次感知檢定(DC15)，成功會看見幾十隻蠕行之抓迅速爬進黑暗之中，留下一具已經開始發腫的半身人屍體，上頭滿是傷痕。

調查檢定(DC12)可以找到10枚金幣與一張被血覆蓋的紙條，上面寫著「通過九XX由生入死，可達地下XX有XX財寶」。

醫療檢定(DC12)可以知道這具屍體上的傷痕除了刀劍劈砍之外，腳上還有箭矢的穿刺傷，它面容異常扭曲，顯是在死前見到什麼非常駭人的畫面。

走廊兩側的牆上雕刻著連串的文字，筆直地往深處延伸，每行文字所撰寫的語言都不一樣。牆壁下則爬滿了蟲子與蘑菇，畏光而逃。

宗教檢定 (DC12) 可以知道這些文字撰寫的是各種信仰中的禱文，幾乎都與希望死者安息有關。

自然檢定 (DC12) 可以知道地上的蟲子是以屍體為食的埋葬蟲與食腐蛆，蘑菇則是一些吸收屍體養分的香菇。

順著走廊深入，會進入一個不大的小廳，地面上是一幅鑄雕，描繪一個赤裸胖子的皮膚發黑潰爛。小廳的南面有一道石門(上鎖，沉重，力量低於11需要擲骰DC10)，上頭布滿了血手印與抓痕，看起來樸素而久遠，通過一次感知檢定 (DC10)，成功會看見手印延伸到的地方有壓力版，只需壓下它即可開門；北面則是一幅發黑的地獄繪的浮雕，通過一次奧術檢定 (DC20) 可以發現浮雕中的人物姿態擺出古老魔法符文的样子，可以解讀出以下訊息：「不潔之物，以火焚之，此化齋粉，往送彼方。」用火焰燃燒這面牆，它就會緩緩上升露出樓梯通往下方。

第三幕：出生入死

穿過南門後即可見到地板上有一塊牌子，上頭沾滿了血汗，清潔乾淨後可以看道以下訊息：「墓園只為穿行者敞開」。

C房間

前方是一個稍微寬敞一些的石室(9X4)，裡面潛伏著2隻正在享用美食的[食屍鬼](#)(或3個)與2d3的蠕行之爪。擊倒食屍鬼後，如果還有剩餘的蠕行之爪，則它們將逃往下一個房間。

如果PC在此處短休，將會隨機遭遇到從牆中滲出3個[陰影](#)、從走廊湧出的4個飢餓的[帶病巨鼠](#)或3群呼嘯而過的[蝙蝠群](#)。

石室西方有一道石門(未上鎖，沉重，力量低於11需要擲骰DC10)，下方有乾涸黑血的爪印與腳印，以及剛好夠蠕行之爪穿過的縫隙。

D房間

穿過石門後，經過一道斜走廊，裡面飄盪著兩隻散發螢光的[鬼火](#)，使這裡具有微光光照，並向PC細語著呼救的聲音，往前方飄盪而去。

來到另一個血跡斑斑的石室(8X6)，裡面足足有7隻[殭屍](#)(或10隻)在啃食兩具人類屍體，前方還有一具被繃帶纏起的屍體。調查檢定 (DC10) 可以發現他們身上穿著城市守衛的制服，他們的口袋中有一張紙條，具有下列訊息：「這個地道似乎是在幾百年前建成的，當時連指南針議會都還沒成立，肯定是吳家人修築的。可以肯定，這座地道肯定跟北岸相連，說不定還能通到傳說中的地下墓穴，但有吳家莊看守，這些不死生物怎麼來的？總之，希望主教發給我們的聖水可以阻止不死詛咒蔓延。」，他們的口袋中各有一瓶[聖水](#)。

如果PC試圖解開被繃帶纏起的屍體，它會馬上起身並變成一個殭屍發起突擊。如果PC決定在這個房間進行短休，且未在兩具屍體上潑灑聖水，則它們將會在短休中轉化為殭屍發起突擊。短休時，PC將會隨機遭遇到一隻漫無目的飄盪的鬼火、1d2隻從地板中竄出的[幽靈](#)、如同地獄般的哀號聲從窖門下發出，或者被殺死的殭屍將會組合成1d3+1具[骷髏](#)。

E房間

穿過窖門，經過一串樓梯後會來到一個像倉庫的地方，陳列著一些箱子和書籍。

調查箱子時，會看到許多祭祀用品、法器和材料，通過奧術檢定(DC15)，成功會知道這可能是用來施展死靈系法術用的，並且有許多都已經陳舊發灰，有的都不能用了。

調查書籍時，會發現有關人柱士兵的描述，那是一種自願赴死的人經過特殊處理後的不死生物，當有需要時，就會派出死靈法師喚醒他們來保護艾特凌波。要停止這個法術也很容易，只要用聖水或其他受祝福的粉末或液體來破壞魔法陣，就可以停止不死生物從魔法陣中汲取力量，但仍需要有死靈法師的命令或其他人擊倒還站著的人柱士兵。

F房間

來到下一間房間(16X9)，只有西邊被火炬照亮，以至於東半邊處於微光。這裡陳放許多棺材，其中幾座已經被打開了，裡頭空空如也，地板上用鮮血畫著偌大的魔法陣，上頭是與之前石門相同的古老符文。旁邊兩個生鏽發黑的空牢房敞開著門，角落是散落一地的書籍。

一個Deathlock(與1隻鬼火)站在一個書台前方，孜孜不倦地朗誦書中地邪穢咒語，在注意到PC的出現後，它便憤怒地朝PC大吼並開始戰鬥。它的所有屬性調整值-1，且護甲等級為10。戰鬥中，它會在每1~2輪的開始命令一座棺材內的生物起身加入戰鬥，隨機生成下列一種生物：殭屍、骷髏、殭屍食人魔(所有屬性調整值-1、傷害骰改為2d6)或骷髏米諾陶(所有屬性調整值-1、護甲等級為10、傷害骰減1級)。當四個棺材都被打開後，改為每2輪呼喚1d2個幽靈。如果PC將聖水或之類的東西潑灑在魔法陣上，則這個效果將被停止，但已被喚醒的不死生物不會因此被消滅。

G房間

通過一個走廊後，這是一個狹小的房間(4X3)，南面的一道門後有通向B房間浮雕門的樓梯。這裡有一個男性人類法師在不停發牢騷，他叫做吳冥，一個10級的死靈法師。吳冥會面帶無奈與歉意解釋，他原本是要喚醒人柱士兵來對抗盜墓者，突發奇想看著前輩的魔法書要製造一個Deathlock來幫他施行死靈術，結果因為貪便宜用了過期的材料，法術出了一點意外，導致這個Deathlock失控，開始不斷製造他無法控制的不死生物。他會請PC們幫他隱瞞這個意外，通過威嚇檢定(DC12)可以威脅他付封口費每人50g+一瓶聖水或治療藥水。

如果PC們在F房間中缺少聖水來抹除魔法陣，則吳冥會在第5~6輪加入戰鬥，並潑灑聖水。如果PC在B房間的浮雕門發現密道下來，則他會解釋完上述原因後，請PC們去幫他解決Deathlock，並給予PC1瓶聖水跟50g報酬。

上述事件結束後，吳冥會通過房間北方的魔法門離開，並警告PC，這道門後是吳家莊的私人領地，他的上司可不會手下留情。

如果PC們執意將他扭送警局，吳冥不會有激烈反抗，並且PC們將獲得每人75g的報酬。

結局

在通報事件解決後，班奈迪克會對吳家莊的地底密道感到疑惑與警戒，並表示他將會對北岸提起訴訟。天知道艾特凌波還有多少地方在北岸的控制之下，指南針議會跟吳家莊的關係也會在這之後變得更加微妙吧。