



หลุมมรณะ แห่งโมลอค

HOME BREW

แปลจาก The Death Pit of Moloch - CJ Leung แปลไทยโดย [Moo]
เอาไว้เล่นกับเพื่อนนะ อย่าเอาไปขายล่ะ

ร่างหล่น

ก

ารผจญภัยเริ่มต้นขึ้นด้วยตัวละครของผู้เล่น (Player characters: PC) ตื่นขึ้นมาในถ้ำใต้พื้นดินที่มีแสงสลัว พวกเขาถูกจ้างมาโดยโรแลนด์ เทรส นายอำเภอจากเมืองข้าง ๆ ชื่อว่า มิดเฮเวน (Meadheaven) เพื่อมาสืบสวนหาสาเหตุกรณีมีนักเดินทางหายไประหว่างในบริเวณเนินฮอลโลว์ร็อก (Hollow Rock)

ขณะที่กำลังสำรวจอยู่นั้น พื้นที่ยืนอยู่ก็ได้ยุบตัวลงทำให้พวกเขาร่วงลงไปใถ้ำที่มีคนสร้างขึ้นเบื้องล่าง

ในขณะที่กำลังหาทางออกอยู่นั้น พวกเขาก็ได้ล่วงรู้ว่าได้มาถึงที่ซ่อนของเหล่าสาวกผู้บูชาเทพมารโมลลอค พวกเขาได้ชุดคลุมกับดักเพื่อจับตัวนักเดินทางมาเปลี่ยนให้เป็นกองกำลังขอมบี้ พวกมันไม่ปล่อยให้ PC หลุดรอดไปได้เลยอย่างแน่นอนเพราะประตูที่ซ่อนของพวกมันแล้ว

อ่านข้อความนี้เมื่อคุณพร้อมจะเริ่มเล่น

เมื่อพวกคุณลืมตาขึ้นมา คุณพบว่าคุณอยู่ในถ้ำมืด มีแสงสลัวจากภายนอกลอดเข้ามาจากช่องด้านบน

คุณรู้สึกเจ็บแปล็บที่หัวพร้อมกับความทรงจำที่ไหลกลับมาถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อเร็ว ๆ นี้ พวกคุณรับจ้างจากนายอำเภอเมืองมิดเฮเวนชื่อโรแลนด์ เทรส ให้มาสืบสวนหาสาเหตุที่มีนักเดินทางหายไประหว่างในบริเวณเนินฮอลโลว์ร็อก

ขณะเดินสำรวจพื้นที่ พื้นก็ยุบตัวลง พวกคุณร่วงลงมา และเมื่อตกถึงพื้นพวกคุณก็สลบไปจากแรงกระแทกโดยไม่รู้ว่าเวลาผ่านไปนานแค่ไหน

ตอนนี้คุณได้สติ และพบว่าคุณอยู่ในถ้ำที่เหมือนกับมีคนสร้างขึ้นมา มีรถลากพลิกหงายอยู่ด้านหนึ่งของถ้ำ และถัดไปมีประตูไม้ขนาดใหญ่

ถ้าคุณยังไม่ได้ทำอะไรเหล่านี้

- ขอให้ผู้เล่นแต่ละคนแนะนำตัว
- ถ้าจำเป็น ให้อธิบายจุดแข็งและจุดอ่อนของอาชีพของตัวละครคนของแต่ละคน
- ให้ผู้เล่นจัดลำดับการเดิน แนะนำให้ตัวละครที่แข็งแกร่งอยู่ด้านหน้าและอ่อนแออยู่ด้านหลัง

ลักษณะทั่วไป

ภายในถ้ำในพื้นที่ 1 เป็นถ้ำที่เพิงขูดขึ้น ส่วนอื่นดูเก่ามีแต่ส่วนนี้ที่เพิงขูดเพิ่ม

เพดาน พื้นที่ 1 และ 4 เป็นถ้ำธรรมชาติมีเพดานหินย้อยสูง 30 ฟุต ส่วนอื่นเป็นส่วนที่ขูดขึ้นสูง 15 ฟุต

แสง พื้นที่ 1 มีแสงสลัวจากแสงแดดที่ลอดเข้ามาจากช่องด้านบนเพดาน ขณะที่พื้นที่อื่นมีแสงจากตะเกียงและคบไฟ

1. ถ้ากับดัก

ตัวละครตื่นขึ้นมาในถ้ำ หลังจากที่ถูกแนะนำตัวกันแล้ว มีเสียงแว่วออกมาจากรถลากที่หงายอยู่

“ช่วยด้วย ช่วยข้าด้วย” เสียงแหบพร่า ทุ่มต่ำ ร้องเรียก “ข้าติดอยู่ตรงนี้หลายวันแล้ว ข้าข้าติดอยู่ใต้รถ ได้โปรด เร็วหน่อย ก่อนพวกมันจะมาเอาตัวข้าไปเหมือนคนอื่น ๆ”

ในห้องมีรถลากพลิกหงายอยู่และมีพ่อค้าเป็นมนุษย์ (**commoner**) ชื่อออลลี คูเปอร์สมิท (Olly Coopersmith) ติดอยู่ใต้รถ PC จะไม่เห็นพ่อค้าหากไม่เข้าไปสำรวจอีกด้านหนึ่งของตัวรถ

ถ้า PC ตัดสินใจจะช่วยออลลี พวกเขาสามารถทำการเช็คความสามารถ “ความแข็งแรง” (Strength ability check) ระดับความยาก (Difficulty class: DC) DC12 เพื่อยกรถและดึงตัวเขาออกมา เขาจะให้รางวัลและมีข้อมูลให้ดังนี้

- เขาเป็นพ่อค้านักเดินทาง กำลังจะไปที่มีดเฮเวนเพื่อขายสมุนไพร
- เพื่อนที่ร่วมเดินทางมาด้วยถูกคนใส่ชุดคลุมจับตัวไป เขาถูกทิ้งไว้เพราะพวกมันบอกว่าเขาเป็นของที่เสียหายมีค่าต่ำ
- ไม่ได้ดื่มน้ำหรือกินอาหารมา 2 วันแล้วตั้งแต่ถูกจับมา
- พวกเขาใส่ชุดคลุมพูดประโยคหนึ่งซ้ำ ๆ “ขอสรรเสริญโมลลอค” PC สามารถทำการเช็คความสามารถ “ความรู้ (ด้านตำนาน)” (Intelligence (Arcana) ability check) DC15 จะรู้ว่าโมลลอคคือเทพปีศาจและพวกคนในชุดคลุมคือสาวกของลัทธิ พวกมันน่าจะใช้ร่างของนักเดินทางมาสร้างกองทัพขอมบี้

มีประตูไม้ขนาดใหญ่อยู่ด้านใต้ของห้อง จะเปิดได้ด้วยเครื่องมือหัวขโมย (thieves' tools) DC11 หรือพังเข้าไปเลยด้วย ความสามารถ Strength DC13

สมบัติ

ถ้า PC ช่วยออลลีได้สำเร็จ เขาจะมอบ น้ำยารักษา (healing potion) 1 ขวดจากกระเป๋าของเขา และอีก 1 ขวดจากที่ซ่อนในรถลาก ถ้าช่วยไม่สำเร็จเขาจะขอบคุณในความพยายามและให้ยาขวดเดียว

การดำเนินเรื่อง

ถ้า PC เปิดประตูด้วยเครื่องมือหัวขโมย พวกเขาสามารถไปเซอร์ไพรส์ศัตรูที่อยู่อีกห้องหนึ่งได้ แต่ถ้าพังประตูเข้าไปเลย การต่อสู้จะเริ่มขึ้นทันที ถ้าไม่สำเร็จทั้งสองแบบ ศัตรูจะมาจากอีกห้องหนึ่งและบุกมาเซอร์ไพรส์ PC แทน

2. ห้องยามของพวกสาวก

มีสาวกลัทธิ (cultists) 4 คน เป็นยามอยู่ในห้องนี้เพื่อคอยจับคนที่หล่นลงมาในพื้นที่ 1 ไม่ให้หนีไปได้ พวกมันจะเดินมาเช็คพื้นที่ 1 อยู่เรื่อย ๆ ดู “การดำเนินเรื่อง” จากข้อ 1 เพื่อจัดพฤติกรรมของพวกมัน

ห้องนี้เป็นห้องเล็ก ๆ มีโต๊ะกินข้าวอยู่กลางห้อง มีอาหารและไวน์ที่ขโมยมาจากเหยื่อที่จับได้

หีบกับดัก

มีหีบกับดักใบหนึ่งอยู่ตรงมุมห้อง มีโน้ตแปะไว้บนฝาเขียนด้วยตัวสีแดงว่า “ห้ามแตะต้อง”

PC ต้อง เช็คความสามารถ “ความรู้ (การตรวจสอบ)” (Intelligence (Investigation) check) DC14 เพื่อให้พบว่า มีมิดโกนอาบยาพิษอยู่ข้างใต้มีดจับที่ใช้เปิดฝาทหีบ และทำให้เปิดฝาทได้อย่างปลอดภัย ถ้าไม่เช็คก่อนจะได้รับความเสียหายด้านพิษจำนวน 1d6

สมบัติ

ภายในหีบมี 500cp, 100sp และ 15gp เป็นเงินที่ได้จากเหยื่อ ในหีบยังมีตุ๊กตาทองคำรูปพิชชีเต็นรำมูลค่า 15gp

3. รั้งก๊อบลิน

เมื่อ PC เข้ามาห้องนี้ จะเจอกับก๊อบลิน 4 ตัวพุ่งเข้ามาโจมตี 2 ตัวจะเข้าโจมตีด้วยดาบและอีก 2 ตัวโดดลงบ่อโคลนและยิงธนูโจมตี ก๊อบลินในบ่อโคลนจะได้รับการกำบัง (cover) ครึ่งหนึ่ง (+2 ให้กับอาเมอร์คลาส [AC]) บ่อโคลนถือเป็นพื้นที่เคลื่อนที่ยาก (difficult terrain)

สมบัติ

ถ้า PC ค้นหาในกองขยะจะพบกับลูกดอกครอสโบว์จำนวน 2d4 และมี “ไฟของนักเล่นแร่แปรธาตุ” (Alchemist's Fire) 1 ขวด

จุดหลบซ่อน

ถ้า PC ต้องการหาที่ซ่อนพวกเขาสามารถจะซ่อนในกองขยะที่มุมห้องได้และทอย “ความว่องไว (การหลบซ่อน)” (Dexterity [Stealth]) โดยทอยแบบได้เปรียบ (advantage)

4 ห้องโถงพิธี

ตราบดีที่ PC ไม่เคลื่อนที่ผ่านเข้าในช่วงสายตาของหัวหน้าลัทธิหรือก๊อบลิน พวกเขาจะไม่ถูกค้นพบ แต่เมื่อใดที่ถูกพบให้อ่านข้อความนี้

ตรงกลางของโถงถ้ำ ระหว่างแท่นพิธีหินและรูปปั้นปีศาจที่มีรอยแตก คุณมองเห็นชายมีอายุสามสี่ชุดคลุมขลิบทอง ขนบด้วย ก๊อบลิน ที่มีท่าที่ระแคะระวัง 2 ตัว

บนแท่นพิธีมีฉากศพที่ถูกผ่ากลางลำตัวและชายคนนั้นกำลังยึดสสารเป็นเมือกวุ้นสีเขียวเรืองแสง เมื่อเขาเห็นคุณ เขามองขึ้นมาและขี้นิ้วมาทางคุณและพูดว่า “นี่ทนรอจะมาเป็นสาวกของโมลล็อกแทบไม่ไหวเลยรี มา ขอให้ข้าได้ให้รางวัลในความกระตือรือร้นของพวกเจ้าเถิด”

เขาโยกคันโยกทางซ้ายมือลงประตูทางใต้ของห้องก็ค่อย ๆ ปิดตัวลง ต่อมาเขาหยิบเครื่องรางรูปหัวกะโหลกสีเขียวออกมาจากเสื้อคลุม พวกขอมบี้ที่ฝังอยู่ที่ผนังห้องก็เริ่มขยับตัว

ขอมบี้ 6 ตัว มีระบบการเล่นแบบพิเศษ พวกมันจะมีค่าลำดับการต่อสู้ (initiative) เดียวกับ “เจ้าลัทธิ แครสซัส” (Cult Leader, Crassus) แต่จะไม่สามารถเคลื่อนที่ได้ต้องรอให้เจ้าลัทธิใช้แอคชั่น (Action) ทำการสั่งให้เคลื่อนไหวหรือโจมตี ก๊อบลิน 2 ตัวจะโจมตีได้อย่างอิสระ

คันโยก L1 จะเป็นตัวปิดเปิดประตู ตอนนี้อยู่กลางเป็นสถานะปิด คันโยก L2 เป็นตัวเปิดปิดกับดักหนามเหล็กที่อยู่ตรงหน้าประตู ตอนนี้อยู่ในสถานะปิด

กับดักหนามเหล็ก

ถ้าคันโยก L2 โยกลง กับดักจะทำงานและถ้ามี PC คนไหนเดินไปในบริเวณหน้าประตูกับดักจะทำงาน เสียหายแบบถูกแทง (piercing) 1d6

สมบัติ

แครสซัสมีแหวนทองประดับพลอยสลักคำว่า “ใบหน้าของโมลล็อก” มีมูลค่า 20gp และมีกริชเงิน (Silver dagger) อยู่ใต้แท่นบูชา

บทสรุป

ถ้า PC ฆ่าหรือจับกุมแครสซัสได้ เมื่อกลับไปเมืองมืดเฮเวนแล้ว ออลลีย์บอกทุกคนในเมืองถึงประสบการณ์ที่เขามีกับ PC นายอำเภอโรแลนด์ เทรส จะข่าวประกาศชื่นชมความกล้าหาญของทุกคน และให้รางวัลคนละ 10gp และขอให้ PC คอยดูแลรับงานต่อไปเพราะมีความสามารถน่าชื่นชม

ถ้าคุณอยากฟังพล็อตเรื่องเพื่อเล่นต่อ คุณอาจจะเล่าว่านายอำเภอฟังเรื่องราวของคุณและเชื่อตามนั้น พร้อมทั้งนำกำลังไปตรวจค้นถ้าในวันรุ่งขึ้น แต่ก็พบแต่ความว่างเปล่า ต้องมีใครมาจัดการเก็บกวาดแน่ ๆ

มอบรางวัลเป็นค่าประสบการณ์

- ให้ค่าประสบการณ์แก่ PC โดยนับจากศัตรูที่ฆ่าได้ ทหารเท่า ๆ กัน
- รางวัล 50 XP แก่ผู้เล่นแต่ละคนที่ช่วยออลลีย์ออกมาจากการโดนรทท
- รางวัล 100 XP แก่ผู้เล่นแต่ละคนที่ช่วยออลลีย์ออกมาได้สำเร็จและมีชีวิตรอดตลอดจนจบ
- รางวัล 50 XP แก่ผู้เล่นแต่ละคนถ้าไม่มีใครได้รับบาดเจ็บจากกับดักในพื้นที่ 4

ดัชนี: มอนสเตอร์ และ NPC

ตารางเรียงตามตัวอักษร

Commoner

Medium humanoid (any race), any alignment

Armor Class 10
Hit Points 4 (1d8)
Speed 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (0)	10 (0)	10 (0)	10 (0)	10 (0)	10 (0)

Senses passive Perception 10
Languages any one language (usually common)
Challenge 0 (10 XP)

ACTIONS

club. Melee Weapon Attack: +2 to hit, reach 5ft., one target. Hit 2 (1d4) bludgeoning damage.

Commoners include peasants, serfs, slaves and servants, pilgrims, merchants, artisans, and hermits.

Cultist

Medium humanoid (any race), any alignment

Armor Class 12
Hit Points 9 (2d8)
Speed 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11 (0)	12 (+1)	10 (0)	10 (0)	11 (0)	10 (0)

Skills Deception +2, Religion +2
Senses passive Perception 10
Languages any one language (usually common)
Challenge 1/8 (25 XP)
Dark Devotion. The cultist has advantage on saving throws against being charmed or frightened.

ACTIONS

Scimitar. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5ft., one creature. Hit 4 (1d6 + 1) slashing damage

Cultists swear allegiance to dark powers such as elemental princes, demon lords, or archdevils. Most conceal their loyalties to avoid being ostracized, imprisoned, or executed for their beliefs. Unlike evil acolytes, cultists often show signs of insanity in their beliefs and practices.

Cultist Leader, Crassus

Medium humanoid (any race), any alignment

Armor Class 12
Hit Points 9 (2d8)
Speed 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11 (0)	14 (+2)	11 (0)	10 (0)	13 (+1)	14 (+2)

Skills Deception +4, Persuasion +4, Religion +2
Senses passive Perception 11
Languages Common, Infernal
Challenge 1 (200 XP)

Dark Devotion. Crassus has advantage on saving throws against being charmed or frightened.

Spellcasting. Crassus is a 4th-level spellcaster. His spellcasting ability is Wisdom (spell save DC 11, +3 to hit with spell attacks). He has the following cleric spells prepared:

- Cantrips (at will): light, sacred flame, thaumaturgy
- 1st level (4 slots): command, inflict wounds, shield of faith
- 2nd level (3 slots): hold person, spiritual weapon

ACTIONS

Scimitar. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5ft., one creature. Hit 5 (1d6 + 2) slashing damage

Goblin

Small humanoid (goblinoid), neutral evil

Armor Class 15 (leather armor, shield)

Hit Points 7 (2d6)

Speed 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (0)	10 (0)	8 (-1)	8 (-1)

Skills Stealth +6

Senses darkvision 60 ft., passive Perception 9

Languages Common, Goblin

Challenge 1/4 (50 XP)

Nimble Escape. The goblin can take the Disengage or Hide action as a bonus action on each of its turns.

ACTIONS

Scimitar. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5ft., one target. Hit 5 (1d6 + 2) slashing damage

Shortbow. Ranged Weapon Attack: +4 to hit, range 80/320 ft., one target. Hit 5 (1d6 + 2) piercing damage

Zombie

Medium undead, neutral evil

Armor Class 8

Hit Points 22 (3d8 + 9)

Speed 20ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Saving Throws Wis +0

Damage Immunities poison

Condition Immunities poisoned

Senses darkvision 60 ft., passive Perception 8

Languages understands the languages it knew in life but can't speak

Challenge 1/4 (50 XP)

Undead Fortitude. If damage reduces the zombie to 0 hit points, it must make a Constitution saving throw with a DC of 5 + the damage taken, unless the damage is radiant or from a critical hit. On a success, the zombie drops to 1 hit point instead.

ACTIONS

Slam. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5ft., one target. Hit 4 (1d6 + 1) bludgeoning damage

เครดิต

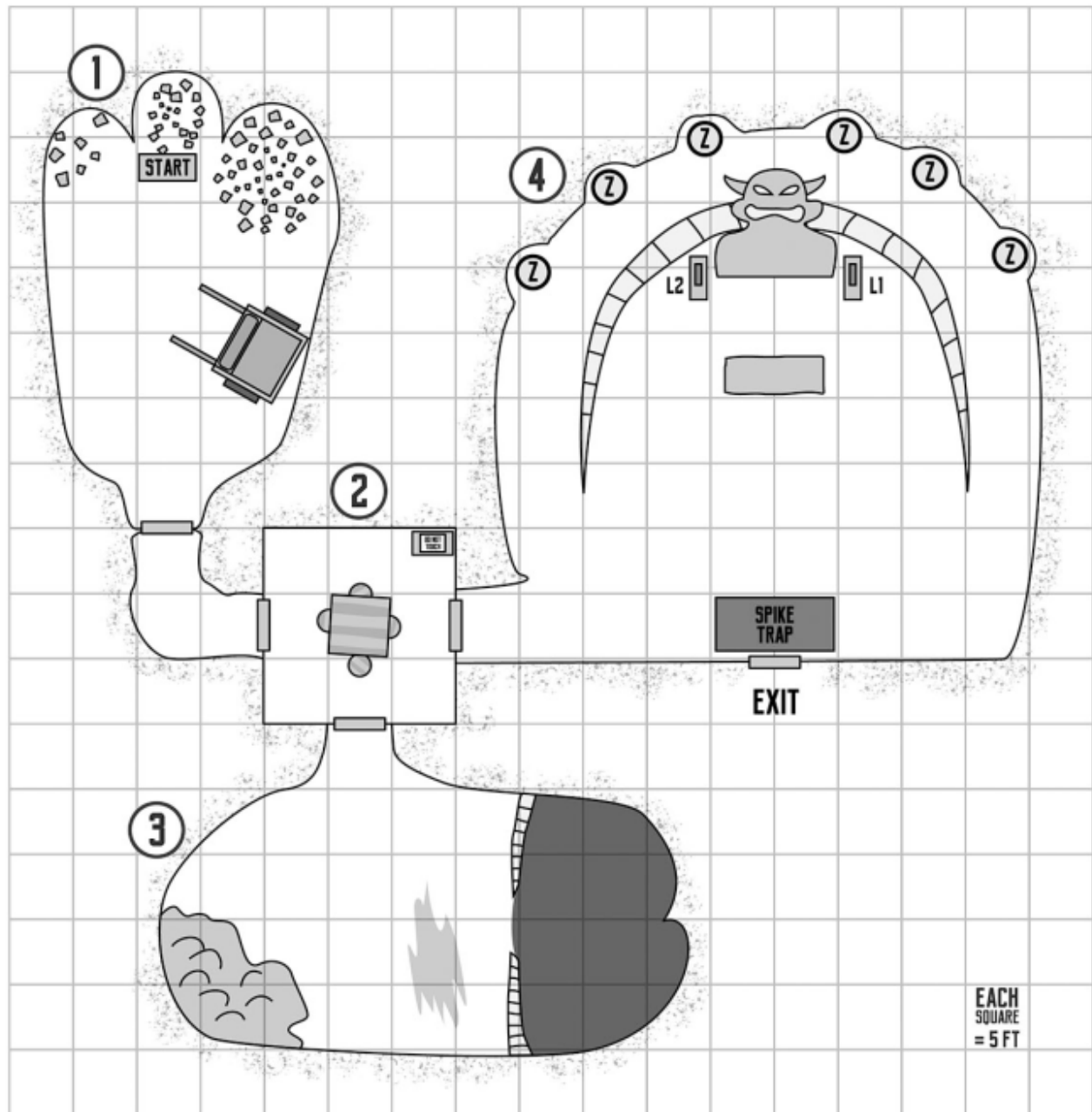
สงวนลิขสิทธิ์: CJ Leung [Dont's Stop Thinking](#)

แม่แบบ: The Homebrewery

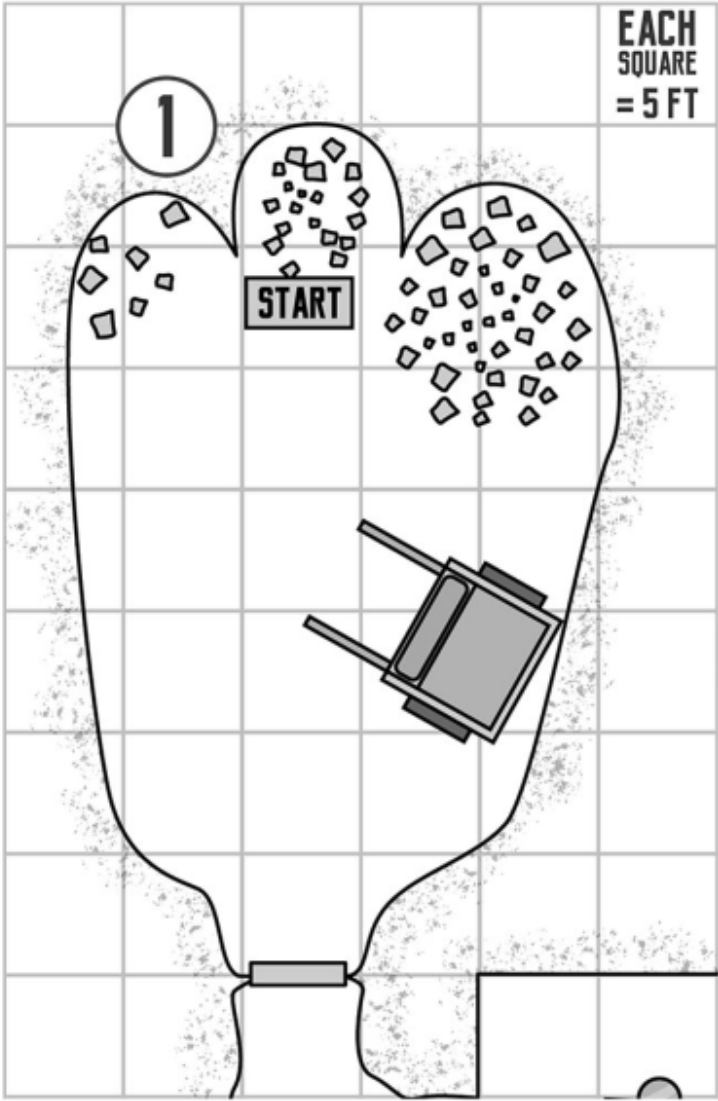
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

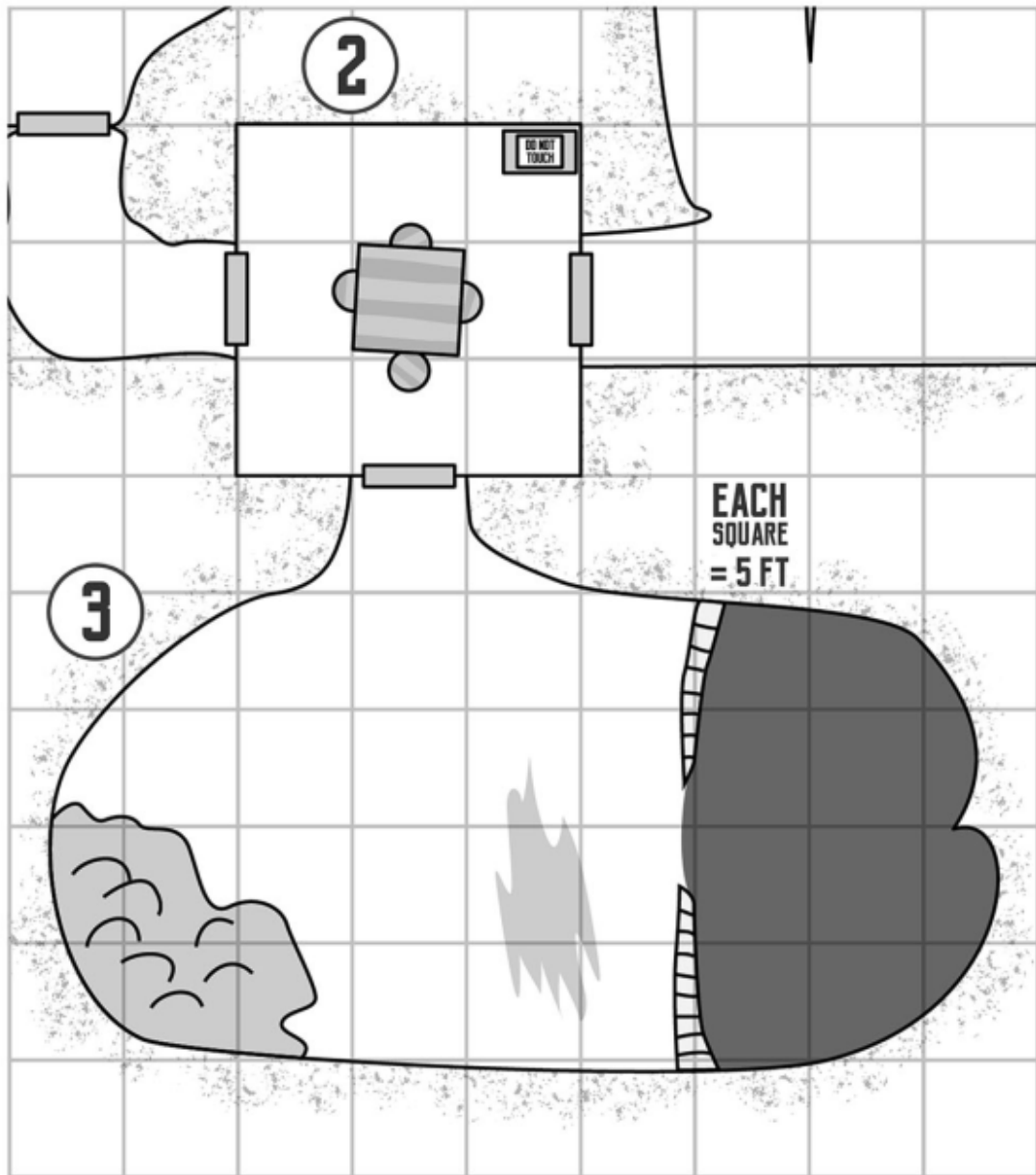
FULL MAP OF DEATH PIT OF MOLOCH



DEATH PIT OF MOLOCH: AREA 1



DEATH PIT OF MOLOCH: AREA 2 & 3



DEATH PIT OF MOLOCH: AREA 4

