# DND5E-丛林法则

By 藏岳山人

Ver 1.00

## **模组简述**

丛林边陲的小镇安宁不再，蜥蜴人氏族的袭击撕碎了多年来的繁荣与和平。一场异变在茂密的林间爆发，蛰伏已久的古老苍藤，能否再度爬上死棘丛生的巨木？

——丛林并非世界，世界却是巨大的丛林。为了生存，你我究竟要做到何种程度？丛林法则，今日上映，敬请见证！

**说人话：**本遭遇适用于5级的4-5人小队。在本场遭遇中，冒险者们从位于丛林边陲的小镇接受委托，前往丛林深处，调查蜥蜴人氏族突然打破和平，向外界发动袭击的原因，并偶遇被信奉恶魔的双子之王驱逐的原部族萨满，击败双子之王重新夺回部族，再度令和平降临。

此外，DM也可以将冒险开始时的等级设置为3-4级，在冒险过程中调整战斗与遭遇内容，以适应低等级角色的战斗力，并在模组过程中将冒险者的等级提升至5级。

## **模组背景**

**翠藤镇**是坐落于一处茂密丛林“**青鳞之森**”边上的小镇。“青鳞之森”因其中居住着的**蜥蜴人部族“青鳞氏族”**而得名。

当小镇刚刚建立的时候，青鳞氏族曾与小镇最初的居民爆发过一系列争抢地盘的冲突，但随着时间的流逝，双方都发现互相包容，彼此妥协，并建立起互通有无的贸易往来，比不死不休地对抗更加有利于双方，最终翠藤镇的居民与丛林中的氏族达成和平，直到不久之前。

青鳞氏族当代的萨满**哈克西斯Haxis**，是一位年岁已长的智者。在他年轻之时，他目睹了氏族与翠藤镇的居民们爆发的激烈冲突，亲身经历了双方放下仇怨，互相妥协、和解的全部过程，以及这过程之中部族所发生的许多变化——蜥蜴人们用上了精良的铁质武器，学到了能够帮助生存、繁衍更多人口的全新知识，在接受了变化之后，部族变得比从前更加昌盛了。

结合长时间的丛林生活，哈克西斯以蜥蜴人的思维方式，领悟了属于自己的生存法则：

**丛林不代表整个世界，但世界却是一片巨大的丛林，生存乃第一要务，部族必须为了生存下去而接受变化，哪怕那代表着未知与风险，而不能适应变化者，必然会被淘汰。**

在三十岁那年成为了青鳞部族的萨满后，哈克西斯很好地践行了自己的哲学，继续带领着氏族拥抱丛林之外的世界，适应与外交流带来的变化，青鳞氏族与翠藤镇一起在繁荣中发展，哈克西斯也赢得了丛林之外居民的友谊与尊重。

时间逐渐推移到了二十年前，哈克西斯三十五岁那一年。这一年，部族中诞生了一对特殊的幼崽——**同卵双生的双子**。在青鳞氏族的传统之中，同卵双生的蜥蜴人不仅得以分享彼此的心跳、生命乃至于灵魂，更是被蜥蜴人的神明“**塞缪安亚Semuanya**”所赐福的特殊存在，具有异禀的天赋。因此，这对双子——**拉塔兹克Latazk**和**拉玛斯克Lamask**，便成为了哈克西斯的重点培养对象。

哈克西斯从小将双子带在身边，亲自教导抚养，直到他们成年。哈克西斯也**将自己在相对于蜥蜴人来说相当漫长的生命中领悟的“丛林法则”教导给了这对双子**，但他却没想到，这竟然成了未来部族遭遇灾厄的祸根。

双子很快成为了部族中最优秀的战士，而哈克西斯也日渐衰老，一步步走向寿命的终点。约一个月前，哈克西斯深感自己力不从心，准备将蜥蜴人萨满祭拜神明、感应自然的奥秘传授给双子之际，一场叛乱却骤然爆发。

原来，一直在试图将蜥蜴人转化为自己爪牙的恶魔领主“**塞斯伊奈克Sess'inek**”早已在暗中盯上了这对天赋异禀的双子，并在暗中腐化着他们的心智。恶魔领主悄悄暗示、扭曲了哈克西斯传授给他们的丛林法则——

**世界是一片巨大的丛林，丛林危机四伏，要想生存下去，必须不惜一切代价地去获得更强大的力量，成为绝对的强者。**

最终，双子落入魔爪，成为了恶魔领主的眷属。他们发动叛乱，推翻了萨满哈克西斯的，并以强大的武力建立起了属于自己的统治，通过不断的血腥献祭来祈求获取更强大的力量，成为了青鳞部族的“双子之王”。

虽然他们想将他们的养父——哈克西斯献祭给他们的新主人塞斯伊奈克，但年老的萨满在千钧一发之际凭借自身的智慧与经验逃脱了双子的魔爪。自此之后，哈克西斯一直蛰伏在林间，等待着重新夺回部族，令一切重回正轨的机会，或是早已临近的衰老与死亡先一步来临。

冒险者们作为在旅途中偶然来到翠藤镇的旅者，以帮助镇子抵御前来袭击的蜥蜴人为契机接受小镇居民的委托，前往丛林深处调查青鳞部族的异变真相，并将因此与老萨满偶遇，共同合作，击败双子之王，令和平重新降临。

模组导入

本模组的导入较为简单。冒险者们可以在旅途中以路过的方式恰好来到翠藤镇，或是因一位居住在翠藤镇的友人寄来的求助信而主动前来。

路过的冒险者将会因受到当地人的求助而参与进事件中，而求助信上会较为详细地述说翠藤镇遭遇的困境：原本和平相处的蜥蜴人不知为何突然频繁发动袭击，劫掠小镇，希望冒险者前来协助调查原因。

无论如何，在冒险者们抵达翠藤镇时，将会恰好遭遇一次蜥蜴人对翠藤镇发动的袭击。而本模组也将在突如其来的遭遇战中拉开序幕。

翠藤镇守卫战

**战场局势：**当冒险者们抵达翠藤镇附近时，将正巧遇到青鳞部族派出的劫掠队正在与翠藤镇的民兵守卫队在镇子口交战。

这支劫掠队由12只蜥蜴人组成，其中10只仅仅只是普通的**蜥蜴人Lizardfolk**，而另外2只蜥蜴人则接受了恶魔领主塞斯伊奈克力量的**腐化蜥蜴人（数据见模组附录A）**，它们获得了比普通蜥蜴人更加强大的体魄和狂暴嗜血的个性，也因此成为了双子之王的亲信和这支劫掠队的首领。

当冒险者们抵达时，劫掠队有6只蜥蜴人已经在正面与城镇的民兵展开直接交锋（可体现为2-3名民兵对抗1只普通蜥蜴人），另外4只蜥蜴人和2名腐化蜥蜴人（数据见模组附录）则在后排发动远程攻击进行支援。（若有需要，则民兵使用**怪物图鉴MM附录B：非玩家角色**中的**守卫Guard**数据。）

冒险者们将从侧翼进入战场，且会被后排进行远程攻击的蜥蜴人和腐化蜥蜴人们第一时间注意到，从而被列为攻击目标。与民兵纠缠的6只蜥蜴人则会被继续拖住，正常情况下不会加入战场。

**如何结束战斗：**由于普通蜥蜴人只是慑于被腐化者们强大的武力而不得不听从命令，只要成功将2只腐化蜥蜴人击杀，剩余的普通蜥蜴人将会失去战意，开始逃窜。

|  |
| --- |
| **直接进入战斗之外的选项：**若是dm不想让冒险者们从一开始就强制进入战斗，而是希望冒险者有机会通过更多方式来为战斗创造独特的优势，也可以选择令冒险者们抵达镇子附近时恰好发现了正在靠近镇子的劫掠队。  冒险者们可以因此做出选择：是加快步伐前往镇子告知情况，共同布置防御吓退蜥蜴人，抑或是保持隐蔽来对劫掠队发动一次突然袭击，用突如其来的伤亡令他们放弃劫掠，又或者悄悄尾随劫掠队，在劫掠队与翠藤镇民兵发生战斗时从后方突袭以取得优势……  但若是冒险者因为战斗外的行动而耗费了太多时间，还请告诉冒险者们镇子的民兵正在落入下风，出现伤亡，若是防线被攻破，镇内居民的生命安全肯定会遭受重大的威胁，来令冒险者们尽快做出决定，开始行动。 |

翠藤镇的委托

在击退了蜥蜴人的劫掠队后，冒险者们会被视作拯救了镇民生命的英雄而受到小镇的欢迎，在小镇获得食宿免费的待遇，并且获得**50枚金币**的“酬谢”。

而在此之后，小镇的镇长贾盖特——一位年老的丘陵矮人，则会提出希望与冒险者们好好聊聊。贾盖特镇长会将当前镇子面临的情况和盘托出：大约从一个月前开始，原本与翠藤镇和平相处的数十年的蜥蜴人部族“青鳞氏族”不知为何突然开始频繁地向镇子发动袭击，劫掠小镇。今天若没有冒险者们相助，镇子很可能已经蒙受巨大损失，而镇子不可能每次遭遇危机都恰好有冒险者们拔刀相助。

为了让镇子重新寻回曾经的和平与繁荣，贾盖特镇长提议，以**200枚金币**为酬劳，雇佣冒险者们前往青鳞之森内，探查蜥蜴人氏族的情况，并尝试寻找解决当前困局的方法。

若能找到解决方法那自然最好，但若是发现无法通过寻常方式解决问题，则他希望冒险者们强大的武力能够派上用场，即……直接消灭青鳞氏族，或者至少击杀部族的首领，萨满哈克西斯（若是冒险者在首战即俘虏了劫掠队的成员并拷问出了相关信息并告知贾盖特，则是击杀双子之王），来让氏族无法继续发动袭击。

|  |
| --- |
| **翠藤镇的简介：**翠藤镇是一座位于“青鳞之森”边陲的小镇，原本的主要产业是林业和简单的农业。在数十年前与蜥蜴人部族青鳞部族建立了贸易往来后，镇民们又以各种工具、食物与青鳞部族交换丛林深处的名贵药材和各种珍稀动物材料，镇子逐渐繁荣。  镇子内的建筑大多为随处可见的一至二层木屋，植被覆盖率较高且空气清新，弥漫着属于自然的芬芳。房屋的外墙上爬满了本地常见的一种苍翠藤蔓，镇子也因此而得名。  镇长贾盖特·寒铁曾是一位优秀的矮人战士，在年岁渐长、伤势积累之后不得不放下了武器，转而成为了一名边境之地开拓团的首领，并因此来到了青鳞之森附近，带领移民们建立了翠藤镇。虽然他认为与青鳞氏族的贸易往来利大于弊，也敬佩萨满哈克西斯的智慧和才干，但保全家园仍是他心中的第一要务，为此即使将曾经的贸易伙伴杀戮殆尽，也在所不惜。 |

进入森林

青鳞之森距离翠藤镇十分接近，冒险者们只需要沿着镇外的土路行进约十几分钟即可抵达森林的外围。这里呈现出近似亚热带常绿阔叶林的特征，植被茂盛，一片葱郁，生机勃勃。

在刚刚进入青鳞之森时，冒险者并不会立刻遭遇到蜥蜴人或其他丛林中的危机，但这些丛林的外来者很快就会被潜伏在丛林外围，等待机会的老萨满哈克西斯所察觉。对于这些不知根底的外来者，老萨满将会维持荒野形态，**变身成一只小小的守宫**，尝试通过潜行跟踪的方式来探知冒险者们的目的，以及他是否有机会与冒险者们进行合作。

在此时为哈克西斯进行一次**敏捷（隐匿）检定**（使用原本的数据而非变身后的数据），对抗冒险者们的**被动察觉**。若对抗失败，则冒险者们将会立刻发现哈克西斯变身成的守宫正在观察、跟踪他们。

冒险者们对跟踪者友好对待并尝试交流时，哈克西斯会现身进行对话；但若是冒险者展现出敌意，则哈克西斯会在荒野形态下尝试逃走。若逃走成功，哈克西斯将在此后的时间里避开冒险者们。若是逃走失败，遭受攻击而被迫现出原型的情况下，哈克西斯将立刻表明身份和力场，尝试沟通谈判。

冒险者们也有可能未能察觉到哈克西斯的跟踪，此时哈克西斯将会保持尾随，并在一路上窃听冒险者团队的交谈。当冒险者们在互相的交流，或是在林间遭遇中明确他们与青鳞氏族敌对的立场时，哈克西斯将在合适的时机主动现身，为冒险者们提供帮助，并进行合作交涉。

在交涉中，老萨满会坦诚地告诉冒险者们青鳞部族的近况：受到“邪神”塞斯伊奈克蛊惑的同卵双子建立起了根植于力量与恐怖的统治，并不断地通过血腥的献祭来祈求获得更强大的力量。如此下去部族将迎来毁灭，老萨满希望冒险者们能够伸出援手，协助他击败双子之王，拯救部族于水火之中。

对于合作的酬劳，老萨满承诺将会在部族祖传的两件神物，魔法三叉戟**风暴游击者Storm Guerrilla**与魔法木杖**根深蒂固Entrenchment**（二者详情见**附录B**）中令冒险者们挑选一样作为酬劳——不过现如今，那两件神物均在双子之王手中，成为他们强大战斗力的一部分。若是冒险者希望获得这两件特殊魔法物品之一作为酬劳，还需努力奋战才行。

**未与萨满合作的情况：**冒险者们可能会在发现哈克西斯跟踪后攻击哈克西斯致使其逃离，也有可能直到抵达青鳞部族的营地，并与双子之王展开正面交锋时都未能察觉到哈克西斯的跟踪，或是令哈克西斯出面交涉。在此情况下，哈克西斯会在冒险者们与双子之王交战的中途作为友军加入战场提供援助，并说服一部分普通蜥蜴人反抗双子之王的统治，就此脱离战斗。

|  |
| --- |
| **扮演哈克西斯的建议：**作为一位蜥蜴人，哈克西斯与非蜥蜴人的外人交流的方式在常人看来较为特殊。在开口之际，往往会以一声嘶哑的语气词“嘶”或“沙”作为开头，来体现蜥蜴人的爬行类种族特征。他也会在提及自己的时候以自己的名字替代“我”，提到其他蜥蜴人时使用部族名称“青鳞”、“青鳞们”，而非以“我的族人”或其他方式进行表达。模组中遭遇的其他蜥蜴人也可采用以上特征进行扮演。  哈克西斯对青鳞氏族的情况十分了解，例如氏族营地的位置、夜间岗哨的情况、部族圣物的能力、重要地点如粮仓和武器库等设施的位置等。但双子之王在得到恶魔力量后的具体能力，哈克西斯则没有机会体验，还需冒险者们自行摸索。  哈克西斯在最初认识冒险者的时候不会谈论太多过往的事情，只会简要地描述双子之王因受到邪恶存在蛊惑而发动叛乱篡夺权力之事。但当哈克西斯在冒险过程中与冒险者们建立起了足够深厚的信任后，哈克西斯也许会在决战开始前（或任何气氛到了的时间点与情境），将有关过去的事情和盘托出。**（见营地外围章节）**  此外，虽然一般的蜥蜴人很少使用隐喻，而是直抒胸臆**（酣畅淋漓）**，但拥有较高智慧哈克西斯却深刻地掌握了以自然和丛林进行比喻的语言技巧，谜语能力不输外界的法师和德鲁伊们（学什么不好学这个，恼）。  更多的关于扮演蜥蜴人的方式，可查阅**瓦罗怪物指南-玩家可用种族-蜥蜴人**。  以下为npc扮演的参考：  “嘶……哈克西斯犯下了错误。苍藤庇护的两枚种子没能萌发为保护大树的新蔓，而是交错疯长成了刺入树干、攫取养分的荆棘。”  “沙……哈克西斯所能做的，唯有在大树死去之前，借助无鳞人的手，将刺入未深的棘刺一根根拔除。如此，青鳞们方可获得拯救……” |

林间遭遇

当进入青鳞之森后，冒险者们需要在茫茫森林中寻找前往青鳞部族营地的道路。

本模组通过林间的随机遭遇来模拟冒险者在森林中行进、探索的过程。每次进行遭遇时，投掷1d8决定遭遇的内容。

从进入森林到抵达青鳞营地，冒险者**总共需完成2-3次不重复的随机遭遇（dm也可自行决定是否要增加抵达营地需要的遭遇次数，以延长或缩短冒险，或是主动挑选、修改遭遇内容）**，才能抵达青鳞营地所在地。每次遭遇时的耗时以及期间在旅途上花费的时间，可视为2个小时左右（如果DM希望体现时间要素的话）。

当青鳞萨满哈克西斯在场时，冒险者可以直接在哈克西斯的指引下找到道路。而若是哈克西斯没有加入队伍，则冒险者需要进行一次**DC15的感知（求生）检定**才能找到正确的道路，若求生检定失败，则立刻触发一次额外遭遇（不计入原本所需要的遭遇次数）。当该次额外遭遇结束后，若冒险者们仍未知晓通往部族营地的道路，则重复进行求生检定，直到冒险者知晓道路为止。

在这些随机遭遇中，冒险者们可能会通过救援、俘虏的方式，获得与未被腐化的普通蜥蜴人进行沟通交流的机会。进行沟通后，冒险者们将会得知这些蜥蜴人并非真心实意听从双子之王和其他腐化蜥蜴人的命令，只是慑于淫威，为了保全性命而不得不如此。而在双子之王的统治下，没有战斗力的老弱、背叛者、无法带回猎物或走上战场的“懦夫”，都会被屠戮，成为祭品或是食物。

**在有哈克西斯在场，或是通过适当的交涉对话/检定后**，即可令这些蜥蜴人告知营地位置，加入冒险者的队伍，或者重新返回青鳞氏族的营地，在有需要的时候成为冒险者们的助力（内应）。但对于如双子之王的具体能力等十分重要的信息，这些普通蜥蜴人们则不会有太多了解。

但在腐化蜥蜴人在场且存活的场合，冒险者们几乎不可能说服普通蜥蜴人们放弃抵抗或反水——这些蜥蜴人们并不知晓冒险者的实力，腐化蜥蜴人的强大却深入他们的心灵，他们更愿意臣服在他们认为更强大的一方。同时，腐化蜥蜴人会拒绝与冒险者们进行任何的合作，而是在恶魔般的狂暴中战斗至死。

需要注意的是，在遭遇中遇到的蜥蜴人**皆不会使用通用语，而仅会使用龙语**（腐化蜥蜴人额外掌握深渊语），若是没有习得龙语的冒险者，或是由哈克西斯萨满居中翻译，将很可能无法与蜥蜴人进行正常沟通。

**（都不会说龙语，萨满也不在的情况下，说不定能看见冒险者和蜥蜴人在地上通过画画进行交流，还蛮可爱的捏.jpg）**

|  |
| --- |
| **随机遭遇表：** |
| 1、一支普通蜥蜴人的狩猎小队正在与巨蟒搏斗，并且陷入下风。 |
| 2、一支正在休息的普通蜥蜴人小队，他们异常警惕。 |
| 3、一支由腐化蜥蜴人率领的小队正在与枭熊搏斗，双方势均力敌。 |
| 4、一支由腐化蜥蜴人率领的小队正在追捕一只逃走的蜥蜴人。 |
| 5、一个木桩上钉着一只奄奄一息的蜥蜴人，伤痕累累的身上铭刻着亵渎的符号。 |
| 6、一处怪异的树洞，树洞内似乎是一处营地，墙壁上有用德鲁伊语作下的记号。 |
| 7：一堆蜥蜴人的残骸，这些残骸在生前看起来遭到了非人的对待，并被用于举行亵渎仪式。 |
| 8、一处积累着不少骸骨和财宝的巨鳄巢穴，以及看守着幼崽的巨鳄母亲。 |

遭遇1-林间“缠”斗

**一支3人的蜥蜴人小队**正在与一只**CR2的巨蟒Giant Constrictor Snake**战斗。当冒险者们发现这一情况时，巨蟒已经擒抱住了其中一名蜥蜴人，并令其遭受了一定损伤**（视为已受到了一次绞缠Constrict攻击）**，而另外2名蜥蜴人正在奋力攻击巨蟒，试图在同伴被绞杀前将巨蟒杀死。

在这种情况下，蜥蜴人们将很难察觉冒险者们的接近，因此冒险者可以轻易地避开他们，继续旅途，或是及时出手相助，争取他们的帮助。

倘若冒险者们在被绞缠的蜥蜴人死亡前将巨蟒杀死，则冒险者们展现出的实力将更容易让蜥蜴人们信服，否则蜥蜴人们可能会对冒险者们的实力产生质疑，而不愿意提供帮助。

遭遇2-炊烟袅袅

**一支4人的蜥蜴人小队**正在林间的一处空地上休息。他们点燃了篝火，正在烤制食物，因此冒险者可以在较远的距离就察觉到他们的到来，从而选择直接绕过或悄然靠近等行动。但这些蜥蜴人也保持着相当的警惕，甚至可能在临时的驻扎地附近设下简单的陷阱。

这支蜥蜴人小队起先会表现出不信任和敌意，甚至是攻击性，特别是在冒险者潜行靠近被发现的情况下。

若是哈克西斯在队伍中，或是由掌握龙语的冒险者进行一番沟通后，则有可能使其放下敌意，协助冒险者们。可一旦冒险者在可能的冲突中杀死了蜥蜴人，则双方将再无合作的余地。

遭遇3-鹰熊相蜥

**（我错了我再也不玩谐音梗了。）**

**一支有着1名腐化蜥蜴人和3名普通蜥蜴人的小队**正在与**1只枭熊Owlbear（CR3）**展开激烈的战斗。

其中的腐化蜥蜴人在正面与枭熊展开近距离搏斗，其余的4名普通蜥蜴人分散站位，以投矛进行远程攻击的方式进行支援。当腐化蜥蜴人支撑不住时，可能会大声呼喊其余蜥蜴人上前接战。

双方的战斗力大致势均力敌，任何一方都有胜出的可能**（大概也许可能吧我脑测的）**。由于战况激烈，他们很难察觉冒险者们的接近，因此冒险者可以轻易地避开他们，继续旅途，或是在附近观战，直到他们两败俱伤甚至分出胜负后再行决断。

若是在战斗中俘虏/救下了普通蜥蜴人，并在战斗中斩杀了腐化蜥蜴人，则可尝试令蜥蜴人们为冒险者们提供帮助。

遭遇4-狭路相逢

一名身上带着伤**（生命值仅有一半）**，正在慌忙逃窜的蜥蜴人直接撞上了冒险者们的队伍。而在他的身后，则是一支追捕“叛徒”的五人小队，由**1名腐化蜥蜴人和4名普通蜥蜴人**组成。

逃窜中的蜥蜴人会尝试向冒险者们求助，即使语言不通，冒险者们也应当能够理解蜥蜴人所要表达的意思。而他身后的追兵在发现冒险者们的队伍后，也会毫不犹豫地发起攻击。追捕叛徒的小队会优先攻击那只受伤的蜥蜴人，并在杀死对方后立刻尝试撤离。

救下了正在逃窜的蜥蜴人的情况下，这名蜥蜴人虽然由于受到追捕而无法返回青鳞营地成为内应，只能跟随冒险者队伍行动，或是自行离去。但却可以额外提供一些有助于冒险者们的信息，如双子之王腐化堕落后所获得的一部分具体能力、邪术师拉玛斯克掌握的一部分法术等.

（与之对比的，其他蜥蜴人或许只会告诉冒险者们，大王狡诈又聪明，二王聪明又狡诈这样没营养的信息）

遭遇5-蜴息尚存

**（还是玩了。）**

森林中传来的虚弱而痛苦的呻吟之声引起了冒险者们的注意。声音的源头是一名被钉在一根木桩上的普通蜥蜴人，他的身体之上各处都被残忍地雕刻着某种亵渎的符号，也遍布着其他手段造成的伤口，浑身鳞片剥落、鲜血淋漓。由于失血过多、过于虚弱，这名蜥蜴人眼看已是命不久矣，仅一息尚存。

对蜥蜴人身上的符号进行**DC14的智力（宗教）或智力（奥秘）检定**可以得知，这种亵渎的符号是一种与恶魔有关的象征，通常被铭刻在祭品的身躯之上，铭刻者用刻印这些符号和其他方式来折磨身为祭品的生物，用以此造成的痛苦与鲜血来向它们进行献祭，以取悦恶魔、换取更强大的力量。

由于被钉在木桩上的蜥蜴人过于虚弱，要想挽救他的生命需要冒较大的风险，或是付出些许魔力作为代价。使用法术或其他能力，为这名蜥蜴人**恢复至少10点生命值**可以令这名蜥蜴人告别生命危险，即刻恢复意识。若是不想施展法术，**一次DC14的感知（医疗）检定**可以令这名蜥蜴人的伤势稳固，而在拥有医疗包的情况下进行该检定可以获得优势。不过，对情况如此危急的生命进行治疗，也意味着机会稍纵即逝，没有犯错的余地**（即仅有一次进行检定的机会）**。

冒险者也可以通过法术与物理治疗结合的方式，即使法术没能直接令蜥蜴人摆脱危险，也可以降低对其进行医疗检定的难度，具体情况请dm自行掌握。

这名蜥蜴人是因为反抗双子之王而被成为了取悦恶魔的祭品。与遭遇4中遇到的被追杀的蜥蜴人类似，他在获救后将无法成为内应，只能跟随冒险者的队伍行动或是自行离去。而同样的，他将能够为冒险者们提供一些与遭遇4的叛徒蜥蜴人相近的“重要信息”。

遭遇6-秘密基地

当哈克西斯未入队时，冒险者全体可进行一次**DC15的感知（察觉）检定**，成功时则在一棵明显比其他树木更加高大、粗壮的樟树上，发现了一处被树叶遮掩起来的幽深树洞，树洞的内部有一处隐蔽的空间。在察觉检定无一成功的情况下则直接跳过该随机遭遇。

实际上，这是青鳞部族的萨满哈克西斯在逃离部族后藏身的地点，**在哈克西斯入队的情况下，他将主动告知冒险者们这个藏身处的存在**，并引导冒险者们进入其中，将其中储藏的药水和卷轴物资赠予冒险者，以帮助冒险者们击败双子之王。但哈克西斯未入队的情况下，冒险者们需要自行寻找这些物品，并（在经过良心的拷问后）决定是否要将它们“拾”走。

树洞内部的藏身空间是个半径10英尺左右的圆形，对于整个冒险者小队来说稍显拥挤。藏身处的内壁为树木本身的木质结构，散发着令人放松的清香，也隔绝了森林中常见的虫豸。地面上散落着几个装有干肉、清水的陶罐，以及一卷兽皮材质的铺盖，除此之外看起来别无他物，但显然直到不久之前都有人在这里生活，也许这里的主人只是暂时离开了。

而在木质的“墙壁”上，则绘有一些德鲁伊语的简易符号，标注着藏匿物品的地点。若能够想办法发现并读懂德鲁伊语**（见德鲁伊职业的2级技能）**，即可发现某个位置的“墙壁”实际上是某种障眼幻术，冒险者们可以直接伸手穿过墙壁，找到哈克西斯储藏的药剂和魔法卷轴。

冒险者可以在此找到**3瓶治疗药水Potions of Healing、1瓶卡夫统灵药Keoghtom's Ointment、1瓶蛇毒Serpent Venom、1至3环的德鲁伊法术卷轴各一份。**

这里找到的治疗药水和卡夫统灵药由于是哈克西斯自行调制，所以药水呈现某种生命力勃发的绿色，无法通过外观来判断，需要通过适当的检定或法术的帮助才能确定其效果。卷轴则由树皮为材质而非通常的纸质，其上记载的魔法可以从哈克西斯准备的法术中进行选择，或由dm自行决定是否为其他德鲁伊法术。

|  |
| --- |
| **边栏：蛇毒Serpent Venom**  该毒药必须从死亡或陷入失能的巨毒蛇身上提取，受该毒药影响的生物必须进行一次DC 11的体质豁免，豁免失败则受10（3d6）点毒素伤害，豁免成功则伤害减半。  这是一种一次性使用的损伤性毒药，涂抹在武器上并以该武器造成挥砍或穿刺伤害后即可生效。 |

遭遇7-骨骸魔影

冒险者途径了一处荒芜的空地，与森林间的生机勃勃相比，这处空地之上没有生长任何植物，看起来有些诡异，不太寻常。不过比起土地本身的异常，还是这片空地中心所摆放的物件更引人注目。

那是由类人生物的森森白骨所摆成的“结构”，这处“结构”呈现半径约为10英尺的圆形，外侧是由头骨、弯曲的肋骨、盆骨等各种形态较为复杂的骨骼逐一排列而成的圆环，而圆环的中心则用腿骨、臂骨等长条形状的骨骼摆出了近似魔法阵的图案，邪异的景象令人毛骨悚然。

冒险者可通过**智力（宗教）、智力（奥秘）、感知（察觉）、感知（医药）**等属性检定对法阵及周围的环境进行调查，以下将列举各种情况。

需要注意的是，冒险者们调查法阵的过程中，实际上是处于被召唤而来的**巴古拉魔Barlgura**的监控之下。这只恶魔对自己施展了**隐形术invisibility**，正在寻找着冒险者们放松警惕的时机，以发动对他们的偷袭。冒险者**只有2轮调查机会（视每人都进行1次属性检定为一轮）**，若没能察觉到恶魔可能潜伏在周围，或是不进行过多调查就直接选择离开，则可能会陷入被突袭的境况。而一旦冒险者对可能存在的恶魔产生了警惕，则巴古拉魔将会立刻出现，与冒险者们展开战斗。

**DC13的智力（宗教）或智力（奥秘）检定**可以判断出，这是恶魔召唤仪式的其中一种，仪式的举行者以大量类人生物的尸骸和血肉作为祭品，召唤出来自深渊的恶魔。在召唤完成之际，被用作场景的地点将会变得了无生机，用于献祭的血肉也会被瞬间吞噬殆尽，只余白骨。根据当前场地和周围尸骸的情况来看，这是一次成功的恶魔召唤仪式。

当**该次智力（奥秘）或智力（宗教）检定的结果达到16及以上**，DM可进一步提供仪式的更多信息：根据仪式场地的大小和祭品熟练可以判断，这次仪式所召唤出的恶魔体型必然不小，其等阶不会是怯魔、夸塞魔等低阶恶魔，但也不会是如巴洛炎魔、六臂蛇魔这样的高阶恶魔。具有合适背景，或进行相关知识检定成功的冒险者也可以进一步回想符合这些条件的恶魔种类，以此来协助冒险者们抵御接下来的偷袭。

在骸骨法阵周围进行**DC13的感知（察觉）检定**，可以发现法阵中心出现的脚印。这种脚印的形状类似光脚的类人生物，但大小足有一般人类足部的两倍大，可以藉此判断出这一脚印属于恶魔，并在有恶魔知识或回忆相关知识的检定成功的情况下进一步锁定恶魔的种类。冒险者可能会尝试追踪脚印前行的方向，但由于骸骨遍地，部分遮挡了足迹，因此很难进行分辨，或许需要观察力更强的人来寻找总计。

当该次**感知（察觉）检定的结果达到16及以上**，冒险者将可能沿着留下的脚印察觉到一个事实——恶魔的足迹一直在这处荒芜的空地上来回巡行，完全找不到足迹的主人离开这片荒地、向外部走去的踪迹。冒险者可以据此判断出恶魔并未离开荒地，而是以某种方式藏匿于附近的真相。

对骸骨法阵的组成部分，及那些类人生物的尸骸进行**DC13的感知（医疗）检定**可以判断出这些受害者的身份。大约有一小半的祭品有明显的蜥蜴人特征，大约是青鳞氏族中不服从双子之王的成员，而另外的一大半则有着各种种族的特征，他们也许是途径森林惨遭毒手的旅行者，或是附近翠藤镇在冲突中被杀死的居民。**这一检定对发觉恶魔存在并没有实质性的帮助**，仅是对模组背景的补充完善。DM可以令执行该检定，或执意通过其他方式检查尸骸、寻找财物的冒险者在尸骸中适当地发现一些财物以作补偿。

总之，无论冒险者们是否在遭到突袭前就察觉到了巴古拉魔的存在，这只渴望着杀戮与掠夺的邪魔都必然会与冒险者们发生冲突。击败恶魔后，冒险者们将在它尸体化为的恶臭脓水中获得这只恶魔携带的战利品——**1件DM认为合适的非普通魔法物品**。

遭遇8-夺命巨鳄

冒险者途径了一处荒芜的空地，与森林间的生机勃勃相比，这处空地之上没有生长任何植物，看起来有些诡异，不太寻常。不过比起土地本身的异常，还是这片空地中心所摆放的物件更引人注目。

冒险者在旅途中遇到了一处规模不小的林间池塘，而值得注意的是，池塘边上有一座隆起的高大土丘。这座土丘有七八英尺高，呈现不太规则的椭圆形，其半径大约在15尺英尺上下。

土丘的周围散落着一些生物的骨骸，其中可以明显地看见有一些属于类人生物。这些类人生物的骨骸周围还散落着一些如钱币之类的财物，其中一具骸骨的手掌间甚至紧握着一把闪烁着淡淡魔法微光的武器（这是一把+1魔法武器，DM可自行决定该武器的类型）。

对土丘**进行DC15的智力（自然）或感知（求生）检定**后可以推断出，这种土丘的形状近似鳄鱼的巢穴。但根据这巢穴的规模来看……它的主人应当不是普通的鳄鱼，而是一只强大的“**巨鳄Giant Crocodile**（CR5）”，它或许正潜伏在土丘旁的池塘深处，一旦发现巢穴出现危机，就会现身守卫巢穴。而鳄鱼唯有在繁殖之后才会在岸上筑巢，这处巢穴内或许有着巨鳄的蛋，抑或是居住着它的幼崽，这一点光靠观察外部无法判断。

冒险者们可以通过进行**敏捷（隐匿）检定**来接近巢穴，直接拿走财物和魔法武器，也可以尝试提前利用**感知（察觉）检定**或其他能力、法术找出巨鳄在池塘中隐藏的位置，从而主动出击，击杀巨鳄。**这两项检定的DC均为15**。

与巨鳄间的战斗可能由冒险者主动挑起，或是贸然靠近巢穴而被池塘内的巨鳄或是巢穴内的鳄鱼幼崽发现。一旦冒险者们进入战斗，将要面对的除了1只愤怒的护崽巨鳄外，还有5只居住在巢穴内部的巨鳄幼崽。这些巨鳄幼崽采用**鳄鱼Crocodile（CR1/2）**的数据，但**体型调整为中型**。成功在战斗中挑翻鳄鱼之后，冒险者即可取走巢穴附近的全部物品——除去+1魔法武器外，还有大约100金币左右的财物。

营地外围

在寻找到通往青鳞部落营地的道路，并完成了2至3次随机遭遇后，冒险者们将抵达部落营地的外围。在这里，若冒险者先前没能与萨满哈克西斯达成合作，则将获得最后的机会（具体参照**进入森林章节**，重新与萨满进行察觉与隐匿检定的对抗）。而在部落营地的外围，冒险者也将进行本模组最终决战前的最后谋划。

冒险者可以在部族营地的外围，召集在之前遭遇中达成合作的蜥蜴人内应们并进行沟通，或是通过隐身、荒野形态等方式提前进行侦查，来获取部族营地内的信息。内应们会愿意为冒险者们执行制造些许骚动，或是偷偷点燃部族帐篷等行动来吸引其他部族成员的注意力，协助冒险者们达成目的，但**会竭力避开任何造成直接冲突、可能使自身陷入生命危险的行动**。

青鳞萨满哈克西斯也会根据自己对部族的熟悉，为冒险者们提供指引，从而提升冒险者们行动的成功率（降低检定难度或提供优势等）。

当然，由于靠近部族营地，青鳞部族的巡逻队也随时可能经过冒险者们所在的位置。若是冒险者在进行谋划时制造了过于明显的动静，或是耽搁了太久的时间，将可能被部族巡逻队发觉，从而陷入不得不正面迎战敌人的境地。

|  |
| --- |
| **哈克西斯的自述：**  在冒险者进行战斗前的最后休整时，若是哈克西斯已经与冒险者们相处了足够长的时间，他将会对冒险者产生一些（对于蜥蜴人来说挺罕见的）信任，并在此与冒险者们聊起更多他与双子之王之间的细节。  这部分对话内容**对于运行游戏本身并无影响，也非必要**，只是用于对于模组背景细节的完善、主题的升华以及对情感氛围的渲染，DM可以自行选择是否加入这部分谈话内容。  谈话的重点将围绕双子之王的童年、成长过程、哈克西斯自身对于在世界这片丛林中的生存法则的思考展开。对话也许会如此展开。  “嘶……来自森林之外的朋友。青鳞与哈克西斯的命运将在不久之后落定，而在那之前，也许你们会想听一位老萨满说说有关从前的事情？”  在这段谈话中，哈克西斯会较为详细地展开模组背景中提到的过往之事，并着重点出**哈克西斯认为很有可能正是因为他教导了双子他的“丛林法则”，这才让双子选择接受来自恶魔的力量，并因此走上歧路。**他会反思自己的想法是否正确，并向冒险者们征求意见。  冒险者在此自可根据各自的信念畅所欲言，但无论给出怎样的意见，哈克西斯都会在简短的应答后以沉思应对，而这段交流也将以此收尾。 |

双王之陨

在完成了最后的准备后，冒险者们将决定如何对付篡夺了青鳞部族权力，拥抱恶魔力量的双子之王、双子之王麾下的狂热而狂暴的腐化蜥蜴人，以及大群被裹挟的普通蜥蜴人。

若是直接冲进营地，找到双子之王所在的营帐进行正面交锋，冒险者们很可能在**双子之王**外，还需要同时面对**10~12名普通蜥蜴人和4~5名腐化蜥蜴人**，以及在发现首领遇袭后源源不断赶来的**援军**。

预设战术

正面交锋绝非最佳选择，在这最终决战之际，DM和冒险者们可以发挥想象力，在这一情景下计划出精彩的战术，而作者也在此提供几个预设的行动方案，供使用本模组的DM进行参考，以便于（在游戏过程中通过萨满的建议等方式）对冒险者们进行适当的引导。

**方案1煽动反抗：**在萨满哈克西斯入队的情况下，冒险者们将能很容易地利用哈克西斯数十年来积累下来的威望，来说服部族内不愿意拥抱恶魔力量的蜥蜴人们发起反抗。在此情况下，冒险者们可以通过内应将萨满哈克西斯未死且已回归的消息暗中散播出去，并在适当的情况下令萨满公开亮相以获得蜥蜴人们的信任，从而说服并煽动蜥蜴人们反抗双子之王，在战斗中缠住一部分双子之王麾下的腐化蜥蜴人，以削弱战斗中的敌对力量，并提供合适的战斗援助。

**方案2夜袭主营：**冒险者们可以尝试在夜间潜入部族营地，当场或提前摸清楚双子之王夜间休息的位置，并对双子之王发动一次夜袭。这种情况下，双子之王身边将不会存在原本应有的腐化蜥蜴人护卫（或是在战斗进行一定回合后才能抵达支援），冒险者们将有机会排除干扰，甚至在双子之王没能发现的情况下展开突袭，令战局获得极大的优势。但潜入必然具有风险，冒险者们一旦被蜥蜴人的夜间岗哨所察觉，将会陷入被围攻的风险之中，而熟悉部族岗哨的萨满哈克西斯，或是“碰巧”今日夜间站岗的某位内应，则能够在此情景下为冒险者们提供帮助。

**方案3双子分离：**冒险者可能会从各种来源知晓双子之王的特殊能力，在互相靠近时能够发挥极强的战斗力。冒险者可能会采取谋划，以求将双子之王分离开来，逐个击破。也许是一场恰好发生在部族营地两头的两场大火，也许是一次佯攻后嘲讽度拉满的迎头挑衅，也许是一次恰到好处的法术运用……总之，鼓励冒险者们发挥想象力，破解敌人的优势吧！

**战前谈话**

对于冒险者这样不速之客的到来，一般情况下双子之王所会做的，唯有尝试将冒险者击溃，并以冒险者们为祭品奉献给他们如今所信奉的恶魔领主塞斯伊奈克。

然而，当老萨满哈克西斯在场时，双方必然会发生一些彼此之间的特殊对话。以下对话仅为范例，DM可根据实际情况决定是否采用。

双子之王：

“嘶啊啊……丛林的老藤，自出壳开始便养育了我等的父亲，你果真回来了！你的到来令伟大的塞斯伊奈克感到甚是欣喜。你的血肉与精魂，必将成为献给祂的最好祭品，继而与我等永远同在！”

“沙啊啊……青鳞的萨满，引导我等走上了强大之途的父亲，你果真回来了！为了青鳞的强大与延续，献出你的鳞与肉，心与魂。伟大的塞斯伊奈克会护佑部族永远强大，成为丛林永远的霸主！”

老萨满哈克西斯则会作出如下回应：

“嘶……哈克西斯所亲手养育的双子，本应受塞缪安亚赐福的拉塔兹克与拉玛斯克啊。生存所需的并非只有力量与强大，只可惜哈克西斯竟愚笨至此，未曾察觉你们心中孳生的毒苗。”

“你们如今的模样是哈克西斯的过错所致，种下的毒草既已扎根大地，纵使鳞片朽烂，双手鲜血淋漓，哈克西斯也要亲手将它们拔除。”

“嘶啊……来自丛林之外的朋友们……无需为哈克西斯悲伤，也无需有任何顾及。唯有剜除腐朽的血肉，伤口溃烂之人有机会生存，这已是青鳞最后的机会了。杀死那本应受赐福的双子，让一切重归原样吧！”

亡羊补牢，为时未晚。双子之王受恶魔领主的蛊惑而堕落已无可挽回，但青鳞部族仍未完全成为塞斯伊奈克的爪牙。唯有死亡才能令他们腐化的灵魂获得救赎、拯救其余蜥蜴人们、守护森林之外翠藤镇居民们的家园。

尾声

根据冒险者们与双子之王**战斗的结果**，以及萨满**哈克西斯是否在战斗中存活**，本模组存在以下结局走向。

结局A-重塑

**达成条件：战胜双子之王，且萨满哈克西斯存活**

在冒险者们的奋战之下，堕落的双子之王倒下了，萨满哈克西斯则重新夺回了权力，并下令清除所有恶魔崇拜的痕迹、追杀所有接受了恶魔力量的腐化蜥蜴人。

青鳞部族付出了惨重的牺牲，但好在睿智的萨满有足够的能力引导部族重回正轨，部族与翠藤镇的关系也再一次恢复，一切看起来都在往好的方向发展。

唯一的隐患是老萨满年岁已高，必须尽快找到一位能够被培养成下一任萨满的年轻苗子，来传承部族那古老而原始的智慧。

冒险者们被青鳞部族和翠藤镇的居民们奉为贵宾，如约获得了翠藤镇居民给予的报酬（200金币），老萨满哈克西斯也如约将他先前承诺过的（如果有达成协议的话）部族圣物之一奉上作为谢礼。

这段旅程说不上波澜壮阔，却也足够惊心动魄。临别之际，老萨满哈克西斯一路相送，直至离开青藤之森的平坦大道之上。临别之际，老萨满再度提及他的“丛林法则”。

“沙……生存固然是丛林中的第一要务，但经历这些之后，老哈克西斯也有所领悟——有智慧的生灵存活于世，应当努力生存，却不能仅仅着眼于生存，否则，我等便与野兽无异，转而堕入混沌的黑暗。”

“可惜。也许老哈克西斯应当再为这片丛林归纳出更多法则与道理，但这顶脑瓜已被时间渐渐风干。只能将这些思考留给破壳不久的年轻一代，让他们去看哈克西斯无法看到的未来了。”

“嘶……来自丛林之外的朋友们，纵使哈克西斯未来不在了，青鳞也会一直欢迎你们、铭记你们。”

“愿你们不被世界这片丛林所束缚，去活出属于你们的精彩人生。”

**结局B-流散**

**达成条件：战胜双子之王，但萨满哈克西斯死亡**

在冒险者们的奋战之下，堕落的双子之王虽然倒下了，但老萨满哈克西斯却在战斗中为他的养子们所杀害。（如果有复活手段当场拉起来了……那请立刻转结局A！）

青鳞部族失去了领导者，也丧失了对于部族来说最为珍贵的萨满智慧传承。这支部族的精神核心已经丧失，若无其他力量干涉，残余的蜥蜴人们将流散到森林的各个角落，过上与野兽无异的生活，直到某一日，再出现一位睿智的萨满参透了自然与生存的奥秘，将蜥蜴人们重新团结起来。

而到那时，他们将不会再以青鳞为名，而是另一段崭新的故事了。

在这一结局中，双子之王手中的圣物将在战斗中遭到破坏，流逝魔力而化为普通的武器（或是降格为普通的+1魔法武器与+1法器）——这可以解释为只有老萨满才知晓如何修复这两件圣物，但老萨满已经不在了。

不过当冒险者们回到翠藤镇后，听说部族被彻底消灭，翠藤镇的镇民欢欣鼓舞，给予了冒险者们比原本更多的300枚金币作为酬劳。只不过翠藤镇的矮人镇长贾盖特在听说这一消息后，显得极为失落和惋惜。

贾盖特的伤感是有道理的。之后冒险者们将听说，翠藤镇失去了青鳞部族这一贸易伙伴，虽然危机成功解除，却无法回复到之前那样的繁荣状态里。但能够继续在世界这片巨大的丛林中生存下去，已经足够值得庆祝了，不是吗？

**结局C-肆虐**

**达成条件：战败，但冒险者们（或其中的一部分）成功逃离**

冒险者们在战斗中失败，没能帮助老萨满哈克西斯重夺部族的权力。双子之王凭借这一场战斗，建立起了比先前更加强大的形象，而原本不愿拥抱恶魔力量的蜥蜴人们也终于纷纷折服，自此以后，青鳞氏族的蜥蜴人们全体都沦为了恶魔领主塞斯伊奈克的爪牙。

很快，血管内涌动着恶魔之力的蜥蜴人们便冲出了森林，翠藤镇的居民们不得不放弃家园，就此逃离，而不愿逃离者，则尽数沦为了恶魔崇拜者们的祭品。

此后，腐化的蜥蜴人们在周边地区持续肆虐，直到数个月后，一支来自附近大势力的军队，或是又一群实力更加强大的冒险者们击败了腐化的蜥蜴人们，终于解决了这场危机。即使获得了强大的力量，双子之王也没能带领蜥蜴人们在这片丛林中永远胜利下去。

不过这一切，都与战败的冒险者们无关了。虽然这个故事充满了遗憾，但能够继续在世界这片巨大的丛林中生存下去，已经足够值得庆祝了，不是吗？

**结局D-沉没**

**达成条件：战败，全员昏迷**

该结局中，故事未来的发展参考结局C，不过冒险者们不会知道后续的事情了，因为他们……已经没有了未来。

当冒险者们再度醒来时，发现他们已是赤身裸体地被捆绑在了木桩之上，所有祭品所在的桩子形成了一个圆圈，而所有桩子上的祭品则都面向圆圈的中心。

冒险者们将惊骇地发现——圆圈的中心正是已经被大卸八块、丧失了生机的老萨满哈克西斯。

双子之王走上前来，联手从残破的尸体中取下了老萨满仍在微微颤动的心脏，二人合力硬生生将心脏撕扯成了两半，鲜血淋漓之中，他们各自将老萨满的心脏咽下，随后用深渊语开始做起亵渎的祈祷——

“伟大的塞斯伊奈克，我等将这生存的祭礼奉献给你！”

“伟大的塞斯伊奈克，请赐予我等足以生存的强大力量！”

冒险者们环顾四周，一大群呈现出堕落特征的蜥蜴人们围了上来，纷纷用深渊语与双子之王一起展开祈祷。邪异而令人心悸的氛围如阴云般覆压而至，四周的环境逐渐变得漆黑如墨，冒险者们的意识渐渐被黑暗与寂静所吞噬，唯有心脏剧烈跳动的声响，似乎在向谁发出呼唤——献给你的食物正在此处。

随后，一只浑身鳞片变幻着邪异花纹的巨大蜥蜴在黑暗深处浮现，而冒险者们最后见到的一幕，便是那巨大蜥蜴向他们张开的大口，以及它所发出的，由深渊语构成的嘲弄词句。

**“那便，如汝等所愿——”**

附录A：NPC、新增敌人数据、外形描述

腐化蜥蜴人

拥抱了恶魔领主——塞斯伊奈克邪恶力量，成为其信徒与爪牙的蜥蜴人。相比起普通的蜥蜴人，这些腐化蜥蜴人的体格更加健壮，明显比普通的蜥蜴人要粗壮一大圈，而他们的鳞片上也若隐若现地流转着邪异的、与深渊语文字近似的花纹，眼神中透露出来的神态也如恶魔般残忍且嗜血。在战斗中，它们将会是相当危险的敌人。

**腐化蜥蜴人 Depravity Lizardfolk**

中型类人生物（蜥蜴人），混乱邪恶

护甲等级：16（天生护甲，盾牌）

生命值：39（6d8+12）

速度：30尺，游泳30尺

力量16（+3） 敏捷10（+0） 体质14（+2）

智力7（-2） 感知12（+1） 魅力7（-2）

技能：察觉+3，隐匿+4，求生+5

状态免疫：恐慌

感官：黑暗视觉60尺，被动察觉13

语言：龙语、深渊语

挑战等级：2（400 XP）

**屏息Hold Breath。**腐化蜥蜴人可以憋气15分钟。

**次级邪魔打击Lesser Evil Strike**。腐化蜥蜴人每回合有一次机会，在发动近战攻击且命中时使其目标受额外7（2d6）点伤害，腐化蜥蜴人还将获得同等于该额外伤害量的临时生命值。

**动作**

**多重攻击Multiattack。**腐化蜥蜴人发动两次近战攻击，每次攻击必须使用不同的武器。

**啃咬Bite。**近战武器攻击：命中+5，触及5尺，单一目标。伤害：6（1d6+3）点穿刺伤害。

**重棒Heavy Club。**近战武器攻击：命中+5，触及5尺，单一目标。伤害：6（1d6+3）点钝击伤害。

**标枪Javelin。**近战或远程武器攻击：命中+5，触及5尺或射程30/120尺，单一目标。伤害：6（1d6+3）点穿刺伤害。

**刺盾Spiked Shield。**近战武器攻击：命中+5，触及5尺，单一目标。伤害：6（1d6+3）点穿刺伤害。

青鳞萨满 哈克西斯

老萨满哈克西斯拥有翠绿色的鳞片，和稍显浑浊却流露出智慧的淡黄双眼。虽然浑身的鳞片早已光华不再，却反而如温润的玉石般深藏不露。他的穿着与一般蜥蜴人无异，手中拿着一根缠绕着藤蔓的木棍，只有散发的智者气质显露出他的与众不同。

**哈克西斯，青鳞萨满Haxis the Greenscale Shaman**

中型类人生物（蜥蜴人），绝对中立

护甲等级：14（天生护甲）

生命值：39（6d8+12）

速度：30尺，游泳30尺

力量15（+2） 敏捷12（+1） 体质15（+2）

智力12（+1） 感知16（+3） 魅力10（+0）

豁免：智力+3，感知+5

技能：察觉+5，隐匿+5，求生+7

技能：被动察觉15

语言：通用语，龙语

挑战等级：3（700 XP）

**屏息Hold Breath。**蜥蜴人可以憋气15分钟。

**施法Spellcasting（仅蜥蜴人形态）。**哈克西斯作为6级施法者，其施法属性为感知（法术豁免DC 13，法术攻击命中+5）。蜥蜴人准备了下列德鲁伊法术：

戏法（随意）：德鲁伊伎俩druidcraft，燃火术produce flame，荆棘之鞭thorn whip

1环（4法术位）：纠缠术entangle，云雾术fog cloud，疗伤术Cure Wounds

2环（3法术位）：灼热金属heat metal，荆棘丛生spike growth

3环（3法术位）：召唤动物conjure animals（仅爬行类），植物滋长plant growth

**动作**

**多重攻击Multiattack（仅蜥蜴人形态）。**哈克西斯发动一次啃咬攻击，以及一次爪击攻击或长棍攻击，又或者两次都用长棍攻击。

**啃咬Bite。**近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一目标。伤害：5（1d6+2）点穿刺伤害，或鳄鱼形态时7（1d10+2）点穿刺伤害。如果蜥蜴人处于鳄鱼形态且目标是一大型或更小体型生物，则该目标被擒抱（逃脱DC 12）。直至该擒抱效应终止前，该目标受束缚，且该蜥蜴人无法再啃咬其他目标。如果该蜥蜴人恢复其真实形态，则该擒抱效应终止。

**爪击Claws（仅蜥蜴人形态）。**近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一目标。伤害：4（1d4+2）点挥砍伤害。

**长棍quarterstaff。**近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一目标。伤害：5（1d6+2）点钝击伤害，或用双手发动近战攻击时6（1d8+2）点钝击伤害。

**荒野变形Wild Shape（2次/每短休或长休）。**哈克西斯可以如6级（非月亮结社）德鲁伊一样使用荒野变形能力，但可变形的动物仅限CR不高于1/2，且不具备飞行能力的爬行类动物，如：鳄鱼、守宫（蜥蜴Giant Lizard）、巨蜥、蟒蛇、毒蛇、巨毒蛇。

### **双子之王**

双子之王的外形与一般的堕落蜥蜴人差别不大，至少冒险者很难辨认他们外貌上的细节。不过他们的身体更为强壮、气质更为邪异，而眼神中的暴虐与嗜血也较其他堕落蜥蜴人更甚。他们的鳞片上以鲜血为颜料绘制着暗红色的亵渎符号，象征着他们对恶魔领主塞斯伊奈克的忠诚。

此外，拉塔兹克手持泛着电光的骨质三叉戟与一面来自外界的铁盾，拉玛斯克则手持散发着浓郁自然气息的木质法杖。

双子之王 拉塔兹克（战士）

**拉塔兹克，青鳞双王Latazk the Greenscale Twin Kings**

中型类人生物（蜥蜴人），混乱邪恶

护甲等级：17（天生防御，盾牌）

生命值：90（12d8+36）

速度：30尺，游泳30尺

力量18（+4） 敏捷14（+2） 体质16（+3）

智力11（+0） 感知14（+2） 魅力15（+2）

豁免：体质+5，感知+5

技能：察觉+5，隐匿+8，求生+8

状态免疫：恐慌

感官：黑暗视觉60尺，被动察觉15

语言：通用语，龙语，深渊语

挑战等级：6（2,300 XP）

**屏息Hold Breath。**拉塔兹克可以憋气15分钟。

**邪魔打击Evil Strike。**拉塔兹克每回合有一次机会，在发动近战攻击且命中时使其目标受额外14（4d6）点伤害，拉塔兹克还将获得同等于该额外伤害量的临时生命值。

**风暴游击者Storm Guerrilla**。拉塔兹克装备着青鳞氏族的两件圣物之一，由风暴巨人的指骨制成的三叉戟-风暴游击者。这把武器具有+1加值（已包含在攻击项中），会在发动远程攻击后立刻回到拉塔兹克手中，且提供了额外的动作选项。

**双生之命Twin lives。**青鳞双王同卵双生的特殊性，令他们能够魔法性地共享生命。当青鳞双王的生命值为0时，不会立刻死亡，而是进入与玩家角色相同的濒死状态。当濒死状态的青鳞王开始其回合时，若另一位青鳞王未陷入失能且位于濒死青鳞王30英尺内，则未陷入濒死状态的那位青鳞王可消耗自身任意数值的生命值，立刻为濒死的青鳞王回复同样数值的生命值。

**动作**

**多重攻击Multiattack。**拉塔兹克发动两次攻击：一次啃咬攻击，以及一次爪击攻击或三叉戟攻击，又或者两次都用三叉戟攻击。

**啃咬Bite。**近战武器攻击：命中+7，触及5尺，单一目标。伤害：7（1d6+4）点穿刺伤害。

**爪击Claws。**近战武器攻击：命中+7，触及5尺，单一目标。伤害：7（1d6+4）点挥砍伤害。

**三叉戟Trident。**近战或远程武器攻击：命中+8，触及5尺或射程20/60尺，单一目标。伤害：8（1d6+5）点穿刺伤害，或用双手发动近战攻击时9（1d8+5）点穿刺伤害。

**风暴游击Storm Guerrilla（1次/日）**。拉塔兹克释放三叉戟中源自风暴巨人的力量，将三叉戟投掷到60尺内一处未被占据的可见地点（需存在可供站立的表面），并立刻将自身魔法性地传送至目标地点处，同时强迫目标地点周围半径10尺内除自身外的所有生物进行一次DC14的敏捷豁免，豁免失败时受到造成21（6d6）点闪电伤害，成功时伤害减半。

**反应**

**双子之王Twin Kings。**青鳞双王自卵中便已形影不离，一心同体的默契令他们在并肩作战时能够互相支援。若青鳞双王之间的距离不超过30英尺且彼此可见，青鳞双王可使用反应来对彼此进行特殊的援护行动，且每回合获得1个额外的反应，但额外的反应只可用于以下特殊动作。

·当青鳞双王的其中一人进行攻击检定、属性检定或豁免检定时，另一方可以消耗反应，令本次检定获得优势。

·拉塔兹克可以发动特殊的援护攻击来干扰那些尝试伤害拉玛斯克的敌人。当其他生物尝试近战攻击拉玛斯克时（在攻击掷骰前判断是否发动），拉塔兹克可以消耗反应，立刻对其进行一次三叉戟攻击，若本次攻击命中，则目标生物本轮内对拉玛斯克发动的所有近战攻击将具有劣势。

双子之王 拉玛斯克（邪术师）

**拉玛斯克，青鳞双王Lamask the Greenscale Twin Kings**

中型类人生物（蜥蜴人），混乱邪恶

护甲等级：15（天生防御）

生命值：78（12d8+24）

速度：30尺，游泳30尺

力量15（+2） 敏捷14（+2） 体质15（+2）

智力11（+0） 感知14（+2） 魅力18（+4）

豁免：感知+5，魅力+6

技能：察觉+5，隐匿+8，求生+5，欺瞒+7

状态免疫：恐慌

感官：黑暗视觉60尺，被动察觉15

语言：通用语，龙语，深渊语

挑战等级：6（2,300 XP）

**屏息Hold Breath。**拉玛斯克可以憋气15分钟。

**施法Spellcasting。**拉玛斯克作为6级施法者，其施法属性为魅力（法术豁免DC 16，法术攻击命中+8）。当其完成一次短休或长休后，将恢复所有法术位。拉玛斯克准备了下列邪术师法术：

戏法（随意）：魔能爆Eldritch Blast、毒气喷溅Poison Spray、虫群孳生Infestation

1至3环（2个3环法术位）：炼狱叱喝 Hellish Rebuke，燃烧之手 Burning Hands，隐形术Invisibility，人类定身术Hold Person，哈达之欲Hunger of Hadar、雷霆步Thunder Step、火球术Fire ball

**苦痛魔爆Agonizing Blast**。拉玛斯克可以将魅力调整值加到其魔能爆Eldritch Blast每次命中后所造成的伤害中。

**根深蒂固Entrenchment**。拉玛斯克装备着青鳞氏族的两件圣物之一，由千年古榕的气根制成的法杖-根深蒂固。这柄法杖为拉玛斯克的法术攻击检定和法术DC提供+1加值（已包含在技能项中），且提供了额外的法术选项。

根深蒂固具有10发充能，拉玛斯克可以用一个动作消耗1发或更多充能从法杖施展以下法术之一（使用其自身的法术豁免DC）：

纠缠术（1充能）、树肤术（2充能）、荆棘丛生（2充能）、植物交谈（3充能）、植物滋长（3充能）、土石喷发（3充能）、擒抱藤（4充能）。

**双生之命Twin lives。**青鳞双王同卵双生的特殊性，令他们能够魔法性地共享生命。当青鳞双王的生命值为0时，不会立刻死亡，而是进入与玩家角色相同的濒死状态。当濒死状态的青鳞王开始其回合时，若另一位青鳞王未陷入失能且位于濒死青鳞王30英尺内，则未陷入濒死状态的那位青鳞王可消耗自身任意数值的生命值，立刻为濒死的青鳞王回复同样数值的生命值。

**动作**

**多重攻击Multiattack。**蜥蜴人发动两次攻击：一次啃咬攻击，以及一次爪击攻击或长棍攻击，又或者两次都用长棍攻击。

**啃咬Bite。**近战武器攻击：命中+5，触及5尺，单一目标。伤害：5（1d6+2）。

**爪击Claws。**近战武器攻击：命中+5，触及5尺，单一目标。伤害：5（1d6+2）点挥砍伤害。

**长棍quarterstaff。**近战武器攻击：命中+5，触及5尺，单一目标。伤害：5（1d6+2）点钝击伤害，或用双手发动近战攻击时6（1d8+2）点钝击伤害。

**反应**

**双子之王Twin Kings。**青鳞双王自卵中便已形影不离，一心同体的默契令他们在并肩作战时能够互相支援。若青鳞双王之间的距离不超过30英尺且彼此可见，青鳞双王可使用反应来对彼此进行特殊的援护行动，且每回合获得1个额外的反应，但额外的反应只可用于以下特殊动作。

·当青鳞双王的其中一人进行攻击检定、属性检定或豁免检定时，另一方可以消耗反应，令本次检定获得优势。

·拉玛斯克可以引导恶意的法术能量反噬试图伤害拉塔兹克的施法者。当拉玛斯克60尺内的其他生物施展一道以拉塔兹克为目标的法术后（在法术生效后判断是否发动），拉玛斯克可以消耗反应，强迫施法者进行一次体质豁免，若豁免失败，则受到10（3d6）点黯蚀伤害，且目标因该伤害而进行的维持专注的豁免检定具有劣势。豁免成功时伤害减半，且该伤害不会造成豁免劣势。

附录B：新增魔法物品

三叉戟-风暴游击者

**风暴游击者 Storm Guerrilla**

武器（三叉戟），非普通（需同调）

一柄由风暴巨人的指骨制成的三叉戟，居住在青鳞之森的蜥蜴人部族——青鳞部族的两件传承物品之一，蕴藏着来自巨人掌控雷电的威力。

此魔法武器远程攻击的射程提升为30/60尺，且在使用它发动远程攻击后，它会立即回到持用者的手中。

每回合1次，使用该武器发动攻击命中敌人时可额外造成1d6点闪电伤害。

**风暴游击 Storm Guerrilla（1/每日）。**以一个动作，你可以唤醒三叉戟中寄宿的巨人风暴之力，将其投掷到60尺内一处未被占据的可见地点（需存在可供站立的表面），并立刻将自身魔法性地传送至目标地点处，同时强迫目标地点周围半径10尺内除自身外的所有生物进行一次DC14的敏捷豁免，豁免失败时受到造成21（6d6）点闪电伤害，成功时伤害减半。

一旦你使用了此能力，直到下次黎明前，你将无法再次使用。

**法杖-根深蒂固**

**根深蒂固Entrenchment**

法杖，珍稀（需牧师、德鲁伊、术士、邪术师或法师同调）

一柄由由千年古榕的气根为原材料制作的木杖。居住在青鳞之森的蜥蜴人部族——青鳞部族的两件传承物品之一，蕴藏着自然与大地的力量。

这把法杖具有10发充能，且每天黎明时恢复1d6+4发已消耗的充能。当充能耗尽时，骰一次d20。如果结果为1，法杖将变为一把无魔法的长棍。

**法术Spell**。持握法杖时，你可以用一个动作消耗1发或更多充能从法杖施展以下法术之一（使用你自身的法术豁免DC）：纠缠术（1充能）、树肤术（2充能）、荆棘丛生（2充能）、植物交谈（3充能）、植物滋长（3充能）、土石喷发（3充能）、擒抱藤（4充能）。

**自然伟力Natural Power（1/每日）。**以一个附赠动作，你令这柄木杖暂时赋予你自然与大地的伟力。你的皮肤出现树纹，枝叶从你的头发上萌芽，根系从你的足底深入大地。你在1分钟内获得以下效果：

·你具有的任何速度变为5英尺，除非该速度更低，但你将免疫倒地和令你强制移动的效果（传送类除外）。

·若你的AC低于16，则提升为16。

·你获得等同于你等级的临时生命。

·你的体质豁免检定具有优势。

·处于你周围10尺范围内的地面对于你的敌人而言是困难地形。

一旦你使用了此能力，直到下次黎明前，你将无法再次使用。

后记

这篇模组本来应该是作者某个长团的一场途中遭遇，但是因为刚好用到了“双子”作为其中元素，于是作者在逸闻酒馆50期的档口，将这部分遭遇单独提出来，扩写成为了一个较为完整的模组。

本心是想营造一个比较正统、原汁原味的丛林冒险、对抗邪恶的故事，不过也尝试着稍微加入了一些如“生存的意义”这样值得思考的成分在其中。

由于这部分内容属于是中途插入，而非从构思剧情的一开始就已经想好并穿插入剧情中，因此也可能有些生硬或强行。假如察觉到这部分内容可能造成的违和或是感到说教，又或是单纯觉得这些东西狗屁不通，那便将其无视，与PL们一起享受纯粹的冒险吧！

希望读到这里的你，可以与你的朋友们一起享受这段旅途。