

哇，这么多万象无常牌

遭遇概述

这是一个适合由 3-4 人，且至少 5 级的冒险者们所组成之团队的一个短遭遇。我们的冒险团队将会在机缘巧合之下与命运女神的神迹——一个由万象无常牌搭建而成的纸牌城堡扯上关系，并且在里面遭遇一场或几场冲突，在这些冲突中，团队甚至可能左右无数人的命运。

背景

正是第一副万象无常牌的诞生，致使无数个副本在命运的长河之中被有意或无意地创造出来。而命运女神的玩心，催生了一座由数以万计的万象无常牌所搭成的纸牌城堡，这座微缩建筑如同命运本身一般，不断地坍塌、重塑、变化着，而这些现象也神奇地印证着凡间历史的变化。惊叹于这一奇迹，命运女神将其中一张王座 Throne 交给自己的一名拥趸，任命其为万象无常国的国王。国王除了要负责守护这座城堡，还肩负着找到下一个适合成为纸牌城堡之主的人，将王位代代传递的职责。由此，凡人便获得窥见、守护世间命运的机会。

只有那些相信命运的人才能成为纸牌城堡的王，除此之外，王还必须拥有如下特质：相信人能创造自己的命运；愿意维护命运不被随意操纵改写；愿意奉献出自己的命运与国度绑定。

继承万象无常国不仅意味着会获得世间命运的掌控权，还要承受一个名叫死惧徒的团体的憎恶——它们是那些因万象无常牌而死，也由此不得往生的怨魂。它们持久不息地跨越位面，只为毁灭每一个万象无常牌的副本，以此摆脱命运束缚，最终安息。由卡牌所搭成的国度以及其主人，正是它们所要毁灭的首要目标。

这场围绕着命运的对抗旷日持久。时至今日，仍有人不断被卷入其中……

冒险开始

冒险者们可能会被意外卷入本故事，例如团队中某个倒霉蛋因抽取万象无常牌而失踪，或者因某种类似的效应而被囚禁，那么一切寻找队友的线索都会指向途径周边的万象无常国。再比如接受了一个奇妙的任务——万象无常国的现任国王遭受了死惧徒的围堵，以委托人的身份将团队请入纸牌城堡之内。不论如何，当团队进入这个微缩国度后，遭遇便正式开始。

朝见之路

纸牌城堡代表着交错、变换的命运，正如那些不断变换移动的卡牌，在不被人观测到时，它们便永恒不息地运动着。这不仅导致城堡外观缺少稳定的形态，且当一个单位在纸牌王国内部行动时，而城堡的这一特质会迫使其分心应对从视野死角移来的卡牌。

每 1min，每个造访城堡的冒险者必须掷一枚 d6，若结果为 1，则有整整一堵墙向该单位推来，这可能意味着某处正发生着足以载入历史的事件，单位需要通过一个 DC13 的力量豁免，失败则会被墙壁击飞，受到 2d6 点钝击伤害并往任意方向移动 10 尺；若结果为 2-5，则单位脚下的纸牌被飞速抽离或者出现起伏，这意味着凡间某人的寿命发生了极大的变动，单位需要通过一个 DC13 的敏捷豁免，否则将会倒地；若结果为 6，则无事发生。

团队的造访将会很快引来纸牌城堡的主人，也就是万象无常国的国王。当国王在场时，他可能让任意单位免受上述的随机地形效应，也可能不会，毕竟在万象无常国被卡牌撞飞可能也是一种应当接受的命运。

国王将十分乐意分享与这个奇幻国度的历史、王位的世代传承以及万象无常国永恒的敌人有关的一切，甚至会主动对此滔滔不绝。国王会在与团队交涉的过程中判断他们是否拥有继承王位的资质，但相应地，如果国王发现团队有觊觎命运掌控权，或者彻底摧毁纸牌城堡的意图，他则会毫不留情地摧毁这种邪恶的念想。毕竟说到底，国王就是命运女神最忠诚的下仆。

命定之牢

当团队为了解放某个被囚禁在城堡中的单位而来时，他们会发现目标被关押在万象无常国的国王身边。不论团队表示怎样的态度，对于解放这些单位的要求，国王都会表示他们需要先击败自己，作为卡牌所指定的条件。如果团队被击败，国王将会将他们请出纸牌城堡，随后为城堡重选一个位置。

当团队与万象无常国的国王作战时，他们将会同时面对相当于团队半数的**骑士 Knight**。并根据团队的平均等级，为国王选择**魔法师 Mages**或者**大法师 Archmages**作为其数据。在这种情况下，国王不会使用万象无常国的特殊能力。

命运之死

当团队和国王交涉或战斗到一定阶段时，卡牌国度的敌人们——死惧徒便会找上门来。一支不死生物组成的分遣队将会在一个强大存在的领导下侵略万象无常国。它们的目标是杀死国王，彻底摧毁这个纸牌国度。

死惧徒们的首领将会尝试指控万象无常牌肆意操纵命运、左右人的死亡，更甚的是，它囚禁了因其而死灵魂，使它们永世不得往生——这便是死惧徒们试图摧毁这些魔法道具的根本原因。此外，首领将会告知团队彻底摧毁纸牌城堡的方法——获取最初的王座 Throne 牌，再由死惧徒摧毁之。团队将有可能与死惧徒合作，在这一情况下，国王将会尽全力反击。

- 死惧徒们不会撤退，它们将会为了安息战至最后，你可以参考以下方案决定团队将要面对的分遣队，以怪物的总 cr 从低到高排序：
- 一只**木乃伊 Mummy** 领导着四只**僵尸 Zombie**、两只**食尸鬼 Ghoul** 和两只**幽影 Shadow**
 - 一个**还魂尸 Revenant** 领导着两只**尸妖 Wight** 和相当于团队两倍数量的**骷髅 Skeleton**
 - 一个**死亡骑士 Death Knight** 领导着两只**烈焰之颅 Flameskull**、两只**女妖 Banshee** 和相当于团队数量的**幽魂 Ghost**

遭遇结束

- 团队可能以下述情节结束这一遭遇：
- 推倒城墙：**国王和死惧徒清楚它们的目的必须要城堡完好才能完成，因此只有对此不够了解的团队可能导致这个纸牌搭建的国度物理性的坍塌。在这一情况下，国度将会迅速消失，团队将会被扔回他们进入国度前所在的位置。但这种情况下，遭遇往往不会就此结束……
 - 命运破笼：**团队成功从国王的看守中救出了被囚禁的朋友，国王做出了礼貌的告别，便与纸牌城堡一同消失在九霄云外。
 - 永恒传承：**在和团队的交流之中，国王坚信自己找到了下一任国王的不二人选，他会向这位命运女神的潜在忠仆伸出橄榄枝。就算遭到拒绝，国王也会选择一张万象无常牌作为信物赠送给这位“王储”——若有迷惘，请回想起，命运是可以由人书写的。
 - 死惧扬灰：**团队最终和死惧徒们合作，击败了万象无常国的现任国王。当代表着命运流转的纸牌城堡被彻底摧毁，曾经的守护者和恐怖的复仇者们也消失不见——但团队从此被死惧徒们盯上，如果他们再与万象无常牌有所接触，它们就会再度出现。

附录

万象无常国

奇物 传说（需同调）

这是一座由数以万计的万象无常牌所搭建而成的微缩城堡，其具有以下特性。

- 任何生物都可以从卡牌构成的城门处自由进出，进入城堡时，生物将会被缩小至合适的尺寸，一般会导致其体型变为微型。对于被缩小的生物而言，每张牌都像是一堵约 20 尺高、10 尺宽的墙体。
- 当同位面的生物因万象无常牌的效应被囚禁或失踪时，他们可能会出现在城堡的内部。
- 当处于城堡内部时，与之同调的生物拥有操纵其中卡牌而不使城堡倒塌的能力。除此之外，与城堡同调的生物将拥有以下能力，每项能力在使用后需等待至次日黎明才能重新使用：
 - 在城堡中召唤至多相当于其熟练加值的**骑士 Knight**，骑士与同调者同一阵营且听从其口头命令，骑士存在持续至 24h 后或生命值被降为 0 时。
 - 任意释放同调者知晓的，总环位为 8 环的法术而不需要任何语言外的成分。
 - 如同释放短讯术 **Sending** 一般呼唤过去与城堡同调者（不论其生死），询问关于某人命运或历史的一个问题。这个问题将会获得尽量真实具体的回答。
 - 当同调者的生命值被将为 0 时，可以立即以满生命值且完全健康的状态出现在原来的位置，并且可以选择是否将万象无常国转移到 100 里内任意同调者知道的位置。
- 城堡会因来自任何生物的有意识行为而摧毁。当一个生物摧毁城堡时，视为其从不同的万象无常牌卡组中抽取 1d4 次卡牌，这些卡牌将会被立刻抽出并生效，随后城堡将会四散消失。在城堡消失后 1d6 小时，其将会在 600 里内由于其同调的生物选定的位置重新出现。当城堡被摧毁时，任何城堡内部所产生的生物、物件以及未被持有或装备、物品都会消失，来自外部的生物将会出现在离他们进入城堡时的位置尽可能近的，未被占据的位置。
- 城堡与一张特殊的王座 **Throne** 牌绑定，当与城堡同调的生物移交这张牌的所有权时，城堡将改为与新持有这张卡牌的生物同调。与城堡同调者将会受到死惧徒的仇恨，从而导致其不定期地受到各种不死生物的袭击。
- 只有死惧徒能以一个动作将单张卡牌彻底摧毁。当城堡或与之绑定的王座 **Throne** 牌被彻底摧毁时，城堡以及所有与城堡同调过的生物将会从此消失不见，如同其从未存在过。

备注

- 本模组参考了花作噫（QQ：1489850546）的模板。