

毁灭国度

Destroy this kingdom

“醒来吧，醒来……”熟悉的声音唤醒了你们。在这之前，你们正在与一位毁灭王国的暴君历经一场胜算渺茫的恶战，在你们溃败而弥留之际，正是这悲悯的低语以同样古老而空灵的语调将你们拖入了这里——“前往他的精神国度，消亡他的意识吧。”声音再度响起。“毁灭这里，找到他记忆中的人格信标，摧毁它们，这个脆弱的国度就会分崩离析，他的罪恶也将因殒殒而终结。”

心灵提灯

冒险者会以完好的状态来到这里，如同进行了一次 **长休**，他们此前装备的物品不会消失，同时他们会分别多出一盏提灯，能够提供半径 **30** 尺的魔法明亮光照并延伸出 **30** 尺的魔法微光照。角色可以通过 **DC10** 的 **奥秘** 检定意识到自己的灵魂和提灯存在无形的联系，当有角色即将因为生命值降为 **0** 而陷入昏迷时，心灵提灯会立刻为其恢复 **1** 点生命值，但接下来所提供的魔法光照会分别减少 **10** 尺，当一名角色的提灯无法再提供任何照明时，该角色会感到如同灵魂被剥离般虚弱，获得三层 **力竭** 状态，直到提灯恢复光亮。

提灯恢复机制。当玩家在游戏过程中做出一件符合其角色立场(尤其是他所写在角色卡中的特质)的事并带来显著的剧情发展导向(不论结果好坏)时，心灵提灯便会因角色的知行合一而恢复 **10** 尺光照。和激励不同的是胜利并不会带给玩家这项好处，而仅仅只有角色扮演这一衡量标准。

记忆宫殿

这里充斥着通往意识主人记忆的入口，但其中的大多数已经和周围一样石化，成为苍白的死物，冒险者需要在这无尽的黑暗中寻找那些仍在运行着的记忆宫殿。

角色队伍必须通过 **DC18** 的 **调查** 团队检定才能够找到通往 **K1** 的入口，每次调查都会耗费 **15** 分钟的时间。可用的记忆宫殿会随着角色的靠近而散发出微光，并在他们驻足门前时形成如极光的传送通道。

每个记忆宫殿都是独立的位面，取决于意识主人关于这段记忆的具象化，并会随着回忆产生时的情绪和欲望所影响，从而变得充满未知的危险，这些潜意识构筑的世界往往无法用现实的逻辑去理解，其中角色受到的所有伤害都视为 **心灵伤害**。

人格信标

每个记忆宫殿都由一个人格信标维持着世界的运作，人格信标是意识主人在其人生中带来命运重大转折或蜕变的锚点，当人格信标被摧毁时，与之对应的记忆宫殿也将随之崩塌，同时意识主人会如同遗忘般失去这段记忆，因此带来不可逆的精神创伤，并可能发生性格的重大转变。

人格信标通常为物品，如果没有特别说明那么数据默认为 **HP10 AC18**，且能够被作用于 **心灵伤害** 并具有 **易伤**，只有少数情况下为活物，此时取决于该生物数据。

暗魔

在无尽的黑暗中蛰伏着苍白的诡影，它们是潜意识中的恶念与欲望所形成的晦暗之化身，它们不会受到石化的影响，又或许本身就是从这虚无的秽壤中诞生。这些惨白而形态各异的生物使用 **缚灵Wraith** 数据，它们会在一名角色的 **心灵提灯** 的光照低于或等于 **20** 尺时出现并发出蛊惑性的邪恶低语，但只有当一名角色的提灯光照下降至 **10** 尺时才会受到它们的攻击。

失色国度一般特征

此间孤独。整个王国都笼罩在噬光的暗色虚空之下，失色国度的场景始终处于魔法的黑暗环境，如同 **黑暗术 Darkness**。

旧日回音。这里随处可见巨大的摆钟，每一次钟声的响起都会让摇摇欲坠的王国更加残破。所有摆钟会每隔 **30** 分钟进行一次报时，持续 **1** 分钟，此时整个空间将发生剧烈的震荡，此时失色国度的场景区域变为 **困难地形**，同时所有身处失色国度中的生物必须进行一次 **DC15** 的 **感知** 豁免，豁免失败者将遭受 **22(4d10)** 的心灵伤害，豁免成功则不会因此受到伤害。

迷失黑暗。这座漂浮在虚空上的王国仿佛失去了所有的色彩。非免疫石化的生物在黑暗环境中的每个回合开始时都必须进行一次 **DC15** 的 **感知** 豁免，第一次失败时目标将 **移速减半**；第二次失败时目标陷入 **束缚** 状态；第三次失败时目标将直接进入 **石化** 状态，期间成功豁免并不会终止此效应，在表现上豁免失败者的全身都开始褪去原有的颜色，行动也变得缓慢而僵硬。使用 **次级复原术** 或相关法术能够终止此效应，当目标完全 **石化** 时，只有使用 **高等复原术** 才能够拯救他，同时所有人都会意识到有关石化目标的记忆正在模糊，在 **1d4** 日后他会被所有人遗忘。

毁灭国度

为 **3-5** 名 **5** 级冒险者设计的短篇冒险

K1：骸骨海

当冒险者穿过传送门，他们会来到尸横遍野的战场，血色的黄昏将整个世界笼罩，不死的亡者与蠕动的断肢构成漫无止境的大海，唯一一头背朝着猩红落日的 **多头蛇蜥 Hydra** 撕咬与吞噬着周围的一切，然而它仿佛具有一种迷人的魅力，以至于一切苟延残喘的尸骸都要满怀憎恨地向它扑去，掀起血肉横飞的巨浪。当角色观察多头蛇蜥，通过 **DC15** 的 **察觉** 检定能够发现多头蛇蜥的五颗蛇首上都戴着一顶各有迥异的头冠，深深地嵌入其血肉之中，分别是：猩红似血的荆棘头环、锈迹斑斑的王者头盔、鲜花簇拥的和平桂冠、镶满珠宝的黄金冠冕和恶魂缭绕的白骨王冠，它们全都使用人格信标的数据，但只有白骨王冠才是真正的 **人格信标**。玩家需要针对性地斩首才能轻松地摧毁信物，在完好头颅上的王冠 **AC** 将提升至 **22**。

战场特征。骸骨海的整个场景视为 **困难地形**，在每回合准备移动的角色都必须在移动前进行一次 **DC14** 的 **敏捷** 豁免，豁免失败者将被骸骨海中伸出的手拽住脚踝，而 **移动力** 变为 **0**，在其下一回合开始时再次豁免，直到成功才能摆脱。当一个中型及更小的生物连续两回合豁免失败时，该目标将被无数只手拖入其中，被吞没的生物陷入 **目盲**，同时被 **束缚** 且不能呼吸。目标生物必须在每个回合开始成功通过一次 **DC14** 的 **体质** 豁免，否则将受到 **13(2d8+4)** 的心灵伤害，挣脱的豁免将变更在回合结束时进行。

当冒险者成功摧毁了正确的 **人格信标**，整个场景会从边界开始瓦解，此时一扇传送门会出现在角色队伍的附近，当他们靠近，出口形成的极光中会浮现这段记忆的往日回响：**脚下的亡魂与骸骨铸就了他的威王之阶，却也成为他终日惶恐不安的梦魇**。当冒险者走进传送门后，他们会回到原先进入的地方，但是入口将逐渐黯淡，直至石化并碎裂为尘埃。旧记忆的消亡会萌生新的回忆，他们需要再次通过 **调查** 检定找到通往 **K2** 的入口。

K2：冬蝉蛹

当冒险者穿过传送门，他们会来到一个漫长到再无四季的冬日。整个世界都笼罩在纷飞的暴雪之中，角色的脚下一片冰川，四面是透明到几乎无形的冰墙，高耸的冰墙形成一座错乱而无序的巨大迷宫，而在迷宫之外的世

失色国度

界却依旧维持着其曾经鲜活的模样，绿意盎然，鸟语花香，就连湖边的木舍都燃着炊烟，传来妇人的哼唱。他们仿佛近在咫尺，却遥不可及。

战场特征。冬蝉蛹的迷宫笼罩在极寒的暴风雪之中，视为 **轻度遮蔽** 且该地区的生物依赖视觉进行的 **察觉** 检定均具有 **劣势**。暴露在暴风雪中的生物每经过 **15** 分钟都需要进行一次 **DC10** 的 **体质** 豁免，豁免失败者将提升一层 **力竭** 状态，该效果会持续到目标离开记忆宫殿。拥有 **冷冻** 伤害抗性或免疫的生物进行豁免时直接成功，非魔法的火焰和衣物无法提供保暖。

穿越迷宫。冒险者需要通过三次成功的 **DC18** 的 **求生** 团队检定，才能够正确找到离开迷宫的出口，期间每次检定都会需要花费 **10** 分钟的时间。迷宫的尽头通往中心的房间，一头 **青年银龙 Young Silver Dragon** 盘踞在这里并守护着一座冰封的灵柩，其中长眠着这位暴君旧日的爱人。灵柩就是角色需要寻找的 **人格信标**，他们必须通过银龙的考验，银龙是意识主人对爱人离世的不舍与依恋所显化的守护者，具有温柔的本能，角色可以在合适的扮演以及话术下通过 **DC18** 的 **游说** 检定说服银龙将灵柩交给他们。当他们成功摧毁了信标，他们脚下的冰川就会变成一片绿茵，随后冻结的万物便从陷入长眠的银龙开始融化，在那逐渐消散的冰晶里他们都将看见一整个阳光明媚的盛夏：**自爱人死后，他就被永远困在了那个失去她的冬日**。

K3：没骨火

当冒险者进入传送门，他们将来到一个被巨型的国王木偶所监视着的黄金鸟笼，笼中充斥着形形色色的身穿华丽衣装的人类绅士与淑女，在恢弘的交响乐下翩翩起舞，然而随着舞会的进行时，这些原本得体的人们便从皮肤开始脱落，随后眼球和内脏也如同蜡油般融化，当完整的舞曲结束，俨然变成一具具放荡骸骨的 **骷髏 Skeleton**，此时地面会窜起熊熊燃烧的金色火焰，它们如同饥不择食的野兽趴伏在地面，贪婪地蚕食着火焰，直至他们的血肉在火中涅槃与完全的重塑，参与下一场舞会，周而复始。

战场特征。在没骨火的场景中会定期开启一场新的舞会，每场舞会都将持续 **5** 轮，期间所有生物每回合都必须使用动作通过一次 **DC10** 的 **表演** 检定，当有人检定失败或没有这么做时，木偶便会愤怒地喷吐出裹挟着金箔碎片的紫粉色烟雾，场景内所有生物都必须进行一次 **DC14** 的 **感知** 豁免，豁免失败者将受到 **21(6d6)** 的心灵伤害，豁免成功则伤害减半。当舞会结束后将有 **3** 轮时间的间隙，此时场景内会出现金色的火焰，当生物在火焰所在的空间结束回合时，将立刻恢复 **13(3d8)** 点生命值，多出部分会转化临时生命值存在，并使其下一次攻击和属性检定获得 **优势**，持续 **3** 轮。

直到第一次舞会结束，没骨火的 **人格信标** 才会随着金色火焰的出现而一同显露，那是一支藏在火光中的画笔，是随着暴君的童年一同消失的不曾和人吐露的梦想，当他们试图摧毁信标时，会遭到周围 **骷髏 Skeleton** 无情的阻挠，它们会不惜一切代价拖延玩家的步伐。而当信标成功被摧毁，他们也会看见那所描绘的稚嫩的愿望：**他们为了塑造一个完美的国王，夺走了他一切的可能性，也扼杀了那个曾幻想为人民带去自由的小小理想**。

K4：蛇与苦果

当冒险者穿过传送门，他们将来到最后的终点。这是一座异常温暖的水晶温室，馥郁的鲜花密密叠叠地在其中绽放，当他们深入其中，一股浓郁的水果催熟后的甜腻又裹挟着久置的肉腥般的气息便在空气中弥漫开来，这种令人恶寒的气味之微妙，以至于就连最迟钝的人也会由此联想到那种难以名状的秽物，而当他们找到气味的源头，便能看见一朵肉质的半透明的花苞孕育着一个尚未成型的胚胎，环绕在周围的三棵同样呈现出生物体征的 **树人 Treant** 以根的脉络连接脐带，形成一种诡异又和谐的共生。

战场特征。每一个在“**母亲**”周围 **10** 尺范围内开始其回合的非构装且非不死的生物必须通过 **DC15** 的 **体质** 豁免，豁免失败者将陷入 **失能**，持续到回合结束，若连续豁免失败两次，这种气味将变为致命的吸引，该目标将花费所有的移动力靠近并使用动作尝试钻入子宫(花苞)之中，在子宫中结束回合的生物会遭受无法避免的 **36(8d8)** 心灵伤害。该场景下的所有树人都使用动作 **活化树木** 的树人数据，当“**母亲**”死亡时，随之一同枯萎。

这里的 **人格信标** 正是孕育婴儿的“**母亲**”，她拥有 **HP120 AC15** 的基础数据，在每轮结束时在场每一棵树人存活就会为她恢复 **10** 点生命值。当冒险者摧毁最后的信标，伴随着最后的回响：**他的母亲因难产去世，这份爱而不得的罪恶，奠定了他自我否定与毁灭的基石**。整个失色国度都开始摇晃与分崩离析，摆钟响起终焉的号角，直到一切消弭在虚无，最后的传送门也将缓缓出现，回到现实后，故事又会如何发展——由你来书写。

毁灭国度-文字纯享版

由于是图片，有人私信告知文档内文字无法复制，所以将模组文本另外收录在这里，方便各位 DM 如果想要带团时直接取用，是的我非常欢迎，如果可以提供一些跑团的反馈和记录就更好了，当然也有私心想附上一些本人的碎碎念（不属于模组内容噢！会放在最后）。

开篇

“醒来吧，醒来……”熟悉的声音唤醒了你们。

在这之前，你们正在与一位毁灭王国的暴君历经一场胜算渺茫的恶战，在你们溃败而弥留之际，正是这悲悯的低语以同样古老而空灵的语调将你们拖入了这里——“前往他的精神国度，消亡他的意识吧。”声音再度响起。“毁灭这里，找到他记忆中的人格信标，摧毁它们，这个脆弱的国度就会分崩离析，他的罪恶也将因殒歿而终结。”

失色国度一般特征

- 此间孤独** 整个王国都笼罩在噬光的暗色虚空之下，失色国度的场景始终处于魔法的黑暗环境，如同 **黑暗术 Darkness** 。
- 旧日回音** 失色国度随处可见巨大的摆钟，每一次钟声的响起都会让摇摇欲坠的王国更加残破。所有摆钟会每隔 **30** 分钟进行一次报时，持续 **1** 分钟，此时整个空间将发生剧烈的震荡，此时失色国度的场景区域变为 **困难地形**，同时所有身处失色国度中的生物必须进行一次 **DC15** 的 **感知** 豁免，豁免失败者将遭受 **22（4d10）** 的心灵伤害，豁免成功则不会因此受到伤害。
- 迷失黑暗** 这座漂浮在虚空上的王国仿佛失去了所有的色彩。非免疫石化的生物在黑暗环境中的每个回合开始时都必须进行一次 **DC15** 的 **感知** 豁免，第一次失败时目标将 **移速减半**；第二次失败时目标陷入 **束缚** 状态；第三次失败时目标将直接进入 **石化** 状态，期间成功豁免并不会终止此效应，在表现上豁免失败者的全身都开始褪去原有的颜色，行动也变得缓慢而僵硬。使用 **次级复原术** 或相关法术能够终止此效应，当目标完全 **石化**

时，只有使用 **高等复原术** 才能够拯救他，同时所有人都会意识到有关石化者的记忆正在模糊，在 **1d4** 日后他会被完全遗忘。

心灵提灯

冒险者会以完好的状态来到这里，如同进行了一次 **长休**。他们此前装备的物品不会消失，同时他们手边会分别多出一盏提灯，能够提供半径 **30** 尺的魔法明亮光照并延伸出 **30** 尺的魔法微光光照。

角色可以通过 **DC10** 的 **奥秘** 检定意识到自己的灵魂和提灯存在无形的联系，当有角色即将因为生命值降为 **0** 而陷入昏迷时，心灵提灯会立刻为其恢复 **1** 点生命值，但接下来提供的魔法光照会分别减少 **10** 尺，当一名角色的提灯无法再提供任何照明时，该角色会感到如灵魂抽离般虚弱，获得三层 **力竭** 状态，直到提灯恢复光亮。

提灯恢复机制

当玩家在游戏过程中做出一件符合其角色立场（尤其是他所写在角色卡中的特质）的事并带来显著的剧情发展导向（不论结果好坏）时，提灯便会因角色的知行合一而恢复 **10** 尺光照。和激励不同的是胜利并不会带给玩家这项好处，而仅仅只有角色扮演这一衡量标准。

记忆宫殿

这里充斥着通往意识主人记忆的入口，但其中的大多数已经和周围一样石化，成为苍白的死物，冒险者需要在这无尽的黑暗中寻找那些仍在运行着的记忆宫殿。角色队伍必须通过 **DC18** 的 **调查** 团队检定才能找到通往 **K1** 的入口，每次调查都会耗费 **15** 分钟的时间。

可用的记忆宫殿会随着角色的靠近而散发出微光，并在他们驻足门前时形成如极光的传送通道。每个记忆宫殿都是独立的位面，取决于意识主人关于这段记忆的具象化，并会随着回忆产生时的情绪和欲望所影响，从而变得充满未知的危险，这些潜意识构筑的世界往往无法用现实的逻辑去理解，其中角色受到的所有伤害都视为 **心灵伤害**。

人格信标

每个记忆宫殿中都由一个人格信标维持着世界的运作。

人格信标是意识主人在其人生中带来命运重大转折或蜕变的锚点。当人格信标被摧毁时，与之对应的记忆宫殿也将随之崩塌，同时意识主人会如同遗忘般失去这段记忆，因此带来不可逆的精神创伤，并可能发生性格的重大转变。人格信标通常以物品的形态存在，如果没有特别说明，数据默认为 **HP10 AC18**，且能够被作用于 **心灵伤害** 并具有 **易伤**，只有少数情况下为活物，此时取决于该生物的数据。

暗魔

在无尽的黑暗中蛰伏着苍白的诡影，它们是潜意识中的恶意与欲望所形成的晦暗之化身，它们不会受到石化的影响，又或许本身就是从这虚无的秽壤中诞生。这些惨白而形态各异的生物使用 **缚灵 Wraith** 数据，它们会在一名角色的 **心灵提灯** 的光照低于或等于 **20** 尺时出没在该名角色提灯的昏暗光照里，并发出蛊惑性的邪恶低语，但只有当一名角色的提灯光照下降至 **10** 尺时才会受到它们的攻击。

K1：骸骨海

当冒险者穿过传送门，他们会来到尸横遍野的战场。

血色的黄昏将整个世界笼罩——不死的亡者与蠕动的断肢构成漫无止境的大海，唯有一头背朝着猩红落日的 **多头蛇蜥 Hydra** 撕咬与吞噬着周围的一切，然而它仿佛具有一种迷人的魅力，以至于一切苟延残喘的尸骸都要满怀憎恨地向它扑去，掀起血肉横飞的巨浪。

当角色观察多头蛇蜥，可以通过 **DC15** 的 **察觉** 检定发现多头蛇蜥的五颗蛇首上都戴着一顶各有迥异的头冠，深深地嵌入其血肉之中，分别是：猩红似血的荆棘头环、锈迹斑斑的王者头盔、鲜花簇拥的和平桂冠、镶满珠宝的黄金冠冕和恶魂缭绕的白骨王冠，使用人格信标的数据，但只有白骨王冠是真正的 **人格信标**。玩家需要针对性地斩

首才能轻松地摧毁信物，在完好头颅上的王冠 **AC** 将提升至 **22**。

战场特征。骸骨海的整个场景视为 **困难地形**，在每回合准备移动的角色都必须在移动前进行一次 **DC14** 的 **敏捷** 豁免，豁免失败者将被骸骨海中伸出的手拽住脚踝，而 **移动力** 变为 **0**，在其下一回合开始时再次豁免，直到成功才能摆脱。当一个中型及更小的生物连续两回合豁免失败时，该目标将被无数只手拖入其中，被吞没的生物陷入 **目盲**，同时被 **束缚** 且不能呼吸。目标生物必须在每个回合开始成功通过一次 **DC14** 的 **体质** 豁免，否则将受到 **13 (2d8+4)** 的心灵伤害，挣脱束缚的豁免检定将变更为“在回合结束时进行”。

当冒险者成功摧毁了正确的 **人格信标**，整个场景会从边界开始瓦解，此时一扇传送门会出现在角色队伍的附近，当他们靠近，出口形成的极光中会浮现这段记忆的往日回响：**脚下的亡魂与骸骨铸就了他的成王之阶，却也成为他终日惶恐不安的梦魇**。当冒险者走进传送门后，他们会回到原先进入的地方，但是入口将逐渐黯淡，直至石化并碎裂为尘埃，他们需要再次通过 **调查** 检定找到通往 **K2** 的入口。

K2：冬蝉蛹

当冒险者穿过传送门，他们会来到一个漫长到再无四季的冬日。整个世界都笼罩在纷飞的暴雪之中，角色的脚下一片冰川，四面是透明到几乎无形的冰墙，高耸的冰墙形成一座错乱而无序的巨大迷宫，而在迷宫之外的世界却依旧维持着其曾经鲜活的模样，绿意盎然，鸟语花香，就连湖边的木舍都燃着炊烟，仿佛近在咫尺，却遥不可及。

战场特征。冬蝉蛹的迷宫笼罩在极寒的暴雪之中，视为 **轻度遮蔽** 且该地区内的生物依赖视觉进行的 **察觉** 检定均具有 **劣势**。暴露在暴风雪中的生物每经过 **15** 分钟都需要进行一次 **DC10** 的 **体质** 豁免，豁免失败者将提升一层 **力竭** 状态，该效果会持续到目标离开记忆宫殿。拥有 **冷冻** 伤害抗性或免疫的生物进行豁免时直接成功。

冒险者需要通过三次成功的 **DC18** 的 **求生** 团队检定，才能够正确找到离开迷宫的出口，期间每次检定都会需要花费 **10** 分钟。迷宫

的尽头通往中心的房间，一头 **青年银龙 Young Silver Dragon** 盘踞在这里并守护着一座冰封的灵柩，其中长眠着暴君旧日的爱人。

灵柩就是这段记忆里角色需要摧毁的 **人格信标**，银龙是意识主人对爱人离世的不舍与依恋所显化的守护者，具有温柔的本能，角色可以在合适的扮演以及话术下通过 **DC18** 的 **游说** 检定说服银龙将灵柩交给他们。当冒险者成功摧毁了信标，他们脚下的冰川就会变成一片绿茵，随后冻结的万物便从陷入长眠的银龙开始融化，在那逐渐消散的冰晶里他们都将看见一整个阳光明媚的盛夏：**自爱人死后，他就被永远困在了那个失去她的冬日。**

K3：没骨火

当冒险者进入传送门，他们将来到一个被巨型的国王木偶所监视着的铁制鸟笼，笼中充斥着形形色色的身穿华丽衣装的人类绅士与淑女，在恢弘的交响乐下翩翩起舞，然而随着舞会的推进，这些原本得体的人们从皮肤开始脱落，随后眼球和内脏也如同蜡油般融化，当完整的舞曲结束，俨然变成一具具放荡形骸的 **骷髅 Skeleton**，此时地面会窜起燃烧的金色火焰，它们如同饥不择食的野兽趴伏在地面贪婪地蚕食着，直至血肉在火中涅槃与重塑，参加下一场舞会，周而复始。

战场特征。在没骨火的场景中会定期开启一场新的舞会，每场舞会都将持续 **5** 轮，期间每轮的时间为 **1** 分钟，期间所有生物每回合都必须使用动作通过一次 **DC10** 的 **表演** 检定，当有人检定失败或没有这么做时，木偶会喷吐出裹挟着金箔的紫粉色烟雾，场景内所有生物都必须进行一次 **DC14** 的 **感知** 豁免，豁免失败将受到 **21 (6d6)** 的心灵伤害，豁免成功则伤害减半。当舞会结束后将有 **3** 轮时间的间隙，此时场景内会出现金色火焰，当生物在火焰所在的空间结束回合时，将立刻恢复 **13 (3d8)** 点生命值，多出部分会转化临时生命值存在，并使其下一次攻击和属性检定获得 **优势**，持续 **3** 轮。

直到第一次舞会结束，**人格信标** 才会随着金色火焰的出现而一同显露，那是一支藏在火光中的画笔，是随着暴君的童年一同消失的不曾和人吐露的梦想，当冒险者试图靠近和摧毁信标时，势必会遭到周围

将火焰占为己有的 **骷髅 Skeleton** 无情的阻挠，它们不惜一切代价拖延玩家的步伐。而当信标成功被摧毁，冒险者也会看见那画笔所描绘的稚嫩的愿景：**他们为了塑造一个完美的国王，夺走了他一切的可能性，也扼杀了那个曾幻想为人民带去自由的小小理想。**

K4：蛇与苦果

当冒险者穿过传送门，他们将来到最后的终点。

这是一座异常温暖的水晶温室，馥郁的鲜花密密叠叠地在其中绽放，当他们深入其中，一股浓郁的水果催熟后的甜腻又裹挟着久置的肉腥般的气息便在空气中弥漫开来，这种令人恶寒的气味之微妙，以至于就连最迟钝的人也会由此联想到那种种难以名状的未知秽物，而当他们找到气味的源头，便能看见温室里一朵肉质的半透明的花苞孕育着一个尚未成型的胚胎，环绕在周围的三棵同样呈现出生物体征的 **树人 Treant** 以根的脉络连接脐带，形成一种诡异又和谐的共生。

战场特征。每一个在“**母亲**”周围 **10** 尺范围内开始其回合的非构装且非不死的生物必须通过 **DC15** 的 **体质** 豁免，豁免失败者将陷入 **失能**，持续到回合结束，若连续豁免失败两次，这种气味将变为致命的吸引，该目标将花费所有的移动力靠近并使用动作尝试钻入子宫（花苞）之中，在其中结束回合的生物会遭受无法避免的 **36 (8d8)** 的心灵伤害。该场景下的所有树人都使用动作 **活化树木** 的树人数据，当“**母亲**”死亡时，所有的树人将随之一同枯萎。

人格信标 正是孕育胎儿的“**母亲**”，拥有 **HP120 AC15** 的基础数据，每轮结束时在场每有一棵树人存活就会为她恢复 **10** 点生命值。当冒险者摧毁最后的信标，伴随着最后的回响：**他的母亲因难产去世，这份爱而不得的罪恶，奠定了他自我否定与毁灭的基石。**整个失色国度都开始摇晃与分崩离析，摆钟响起终焉的号角，直到一切消弭在虚无，最后的传送门也将缓缓出现，回到现实后，故事会如何发展？

由你来书写。

作者的碎碎念

这篇模組的创作灵感起源于在我看到这期主题后而萌发的思考：

我们是否可以将生命中所遇到的形形色色者当成一个陌生的国度？ 我有时会这么想，他们有着特定的历史、风俗和战争，在我们素未谋面的岁月里经历着崛起与毁灭，衰颓与复兴，当有人偶然路过时，或许因为当下的风貌稍作停留，又会在看见背后的贫瘠与落后而仓皇离去，直到当我们选择留在某个人的世界，才会意识到任何一个繁荣的国度都经历过低迷的阶段，一个满目疮痍的时代也曾绽放过人性的光辉。他们如同一个我们似曾相识的文明，一门我们一知半解的语言，所有的“不合逻辑”，那些与我们不同的地方，其实都是他们旧日的回响。

当我们能够如同了解一段王国的历史般认知个体，当他们所有的变化和不被人理解的都有迹可循，事情的结局是否会有所改变？可当我们只能看见这源远流长的时代其中片面，又该如何理解一个生命的选择？我们如何满怀敬畏地看待文明的历史，又是如何轻佻地给人们定性？

我希望大家都能够在这个模組和跑团的过程中探索内心的答案（不探索也没关系）。

这个模組更多是期望提供一个能够帮助到 DM 自己去构筑他自己故事的框架，很多时候我们会在种种模組中看到一个塑造得很全面的反派或盟友，因此当你希望让玩家更直观地了解这些 NPC 背后的故事并融入冒险而非苍白的描述，那么我希望这个模組会成为你们作为短遭遇插入冒险中的选择，因此非常鼓励大家根据所需要塑造的意识主人形象而对记忆宫殿的内容进行修改，去打造一个更好的甚至全新的冒险。

