

星空末路

作者：迷你型妖梦

星界浩瀚的群星之间，一只莫克鱼怪 **Morkoth** 热衷于在它所占据的岛屿上收集来自各个位面的生物。当岛屿主人在前往下层位面的旅行中被杀之后，这些被困在星海深处的囚徒们建立起了自己的孤岛国度。当生存已经不成问题，他们开始渴望更多的东西——自由。但是，因为物资的匮乏，他们所有逃离孤岛的尝试都以失败告终。其中一部分居民试图利用被鱼怪带到岛屿上的某种奇特生物卵鞘改造成活体星舰或者共生体飞船。这个激进的做法引发了致命的后果，改造体成为了一种半植物半奇怪的怪物，将岛屿上所有的居民吞食为自己的养料。此后，它在星界不断释放出奇特的心灵信号，吸引路过的星舰靠近并捕食。

等级建议：本模组适用于 4~6 名 6 级角色组成的冒险者队伍。

冒险开始

故事开始时，角色们将会搭乘一艘小型星舰在星界航行，他们可能是船上的水手，也可能是搭便车的乘客，亦或是寻求宝藏的探索者。不论如何，他们所乘坐的星舰小巧高速，拥有一门可以自由旋转的速射**弩炮**（需要 3 个人员操作），驾驶者是一名老练的**鬃猴人**

Hadozee 航天员。冒险开始时，读出或描述以下文字：

星舰平稳地行驶在深邃的星空中，没有哪怕一丝噪音，舷窗外飞速掠过的星芒化为一道道转瞬即逝的流光。你们的驾驶员在百无聊赖地摆弄面前的船舵，你们都心知肚明，想要在浩瀚的星空中遇到哪怕一点值得注意的东西，概率都微乎其微。

忽然，一道心灵信号打破了这种平静，仿佛向平静的湖面投入了一颗石子。在星界的尺度下，依靠感官来寻找彼此几乎是不可能的，心灵道标被广泛用来传递信息，它的出现一般意味着一个居住地或者一艘大型星舰。

这是来自于吞食整个岛屿居民的怪物，**血肉球脑**，的心灵感应，它投递了一个关于小岛方位以及其上富足殖民地的景象给星舰上的所有成员，接收到这一信号的生物必须通过 DC16 的感知豁免，否则被植入暗示术“**信号的源头拥有超乎想象的美妙机遇**”。不论如何，星舰的驾驶员被心灵信号引诱，他改变了前进方向，向信号源头全速驶去——很快，星舰坠毁在了小岛上（见附录：血肉球脑的诱捕触须特性）。

岛屿末路

星舰坠毁在这座星界的岛屿上，撞击会摧毁大部分船体和部件，乘员则必须通过 DC15 的敏捷豁免，否则受到 6d6 点钝击伤害（驾驶员不幸遇难）。他们的着陆位置距离**血肉球脑**只有 30 英尺，读出或描述以下文字：

从硬着陆的短暂眩晕中恢复过来，你们爬出了严重变形的舰体，在四周是各种怪异的、如同残骸和废料拼合而成的建筑物，无数这样的构造体聚集成了一座可以被称之为城镇的聚落。然而，这座城镇已然失去了生气，化为死去的躯壳，而寄居在这个空壳上的则是距离你们不远处的血肉怪物——它的身体由腐烂似的软组织堆积起来，拥有四条黏糊糊的触须，如同植物茎部的细长躯干上是花朵般的硕大头部，中央镶嵌着一颗肿胀的眼球。

血肉球脑会立刻向角色们发起攻击，它无法移动，但会不断用触须尝试抓住逃走的角色们。被击败后，组成它的血肉会融化，但眼球部分会结晶保留下来（大型物体，拥有 AC10 和 50 生命值）。通过 DC14 的智力（奥秘）检定，角色会发现它仍然保留着发送心灵信标的功能。

在城市废墟里搜索的角色能找到一些异界工艺品，两把秘银标枪，以及一把激光手枪（33 发剩余弹量）。同时，他们还会找到一名城市毁灭的幸存者，自称**安柏**的女性提夫林，她在灾难发生时用魔法把自己变成了一尊会说话的石雕像。她建议角色们去发射塔（见后文）碰碰运气，以及愿意提供进入口令，条件是他们必须带着她一起逃离这里。

星海垂钓

岛屿上的居民们为了进入宇宙而做出的初代尝试，最终因为材料不足而废弃，留下的遗产就是发射塔。其中，塔台中央向前一颗大型十面体能量结晶（拥有 AC15 和 90 生命值），即使废弃多年，仍然散发出微弱的彩色光芒。它有一座配套的支架，上面是未完成的星舰。通过 DC15 的智力（调查）可以得出，能量结晶将自动为支架上的星舰供能。令人失望的是，这艘半成品距离完工还有很远。

进入发射塔需要通过一扇大门，它被魔法和机械双重保护着，如果没有口令，需要对大门使用解除魔法（DC14），然后通过 DC17 的使用盗贼工具检定。试图攀爬发射塔围墙的生物会受到 2d10 点闪电伤害并麻痹 1 轮。进入发射塔后，它由一个水晶元素保护着，采用土元素 Earth Elemental 的数据，并且有以下调整：**闪电反射 Lightning Mirror**。水晶元素受到闪电伤害时，它不承受该伤害。作为替代，每一个距离其 10 英尺以内的生物都会受到等值的闪电伤害。水晶元素不会直接攻击，而是先提出警告。通过一个成功的 DC15 魅力（游说）或魅力（欺瞒）可以劝说元素放弃职责，前提是角色们拥有通行口令。

意识到无法通过星舰逃脱后，角色们可以通过一个 DC12 的智力检定，联想到一个极为危险和疯狂的方法。即使他们没有想到，安柏也会给出提示——将血肉球脑留下的结晶接入到发射塔的能量源后，他们就得到了一个输出功率放大上百倍的心灵信标，虽然只能运行 1d4 轮，但足以引诱来星空彼端最遥远的庞然大物。如果他们选择了这种做法，那么来自遥远国度的某个原初生物（**漂泊者巴洛克 Drifters Barlock**）会在 1d10 天到 1d10 年后出现（由你决定），读出或描述以下文字：

不知道等待了多久，时间在星空的包围下失去了尺度，只记得那是仿佛连希望之火都能够吹熄的漫长。从群星的彼端，一个足以挤占寰宇的庞大身影出现了，满天繁星似乎都在震颤。它体态修长如蛇，背部拥有昆虫般的甲壳，包覆着下方类似水母一样柔软、半透明的软体组织，绚烂的光芒在那些组织表面流转，无数海藻般的触须垂落下来，缓缓飘荡。

它轻而易举地撞碎了整个岛屿，用触须卷住能量结晶和球脑残骸吸入体内，那些固体迅速溶解消失了。在这天地崩裂的碰撞中，你们苦等已久的机会终于来了。

角色们可以通过绳枪、勾爪，甚至用血肉球脑触须改装成的粘性套索将自己攀附在巴洛克背部，进行 DC15 的敏捷（杂技）检定以站稳身体（若是背着安柏雕像则有劣势，至少 2 人）。即使失败，角色们也可以通过相互帮助来登上这只巨兽。

如果放弃垂钓或错过这次机会，角色们就只能等一艘路过的星舰才能离开了，这可能会花费几十甚至上百年的时间。

附录：生物数值

血肉球脑

这种畸形的异怪是被魔法改造过的胚胎，吸收了大量智慧生物血肉后形成的融合体，它们每个个体都截然不同，与它们吸收的智慧生物种类和数量有关。寄生在岛屿城市废墟里的血肉球脑直径大约 40 英尺。

血肉球脑

超巨型异怪，中立邪恶

AC : 11 (天生护甲)

HP: 150 (12d20 + 24)

速度: --

力量 20 (+5) 敏捷 11 (+0) 体质 15 (+2)

智力 19 (+4) 感知 17 (+3) 魅力 18 (+4)

豁免: 体质+6, 智力+8, 感知+7

技能: 察觉+11, 运动+9

感官: 黑暗视觉 60 尺, 震颤感知 60 尺, 被动感知 21

语言: 心灵感应 120 尺

挑战等级: 9 熟练加值 +4

有限感应 Limited Telepathy。球脑能够向 50000 英里范围内所有智力为 4 或更高的生物以心灵感应发送简单图像。接收者必须通过 DC16 的感知豁免，否则受到暗示术 Suggestion 的影响。每个生物在 24 小时内只会受到一次影响。球脑无法以此感应到接收者方位，而接收者也无法做出回应。

传奇抗性 Legendary Resistance (2/日)。球脑在豁免失败时可以改为豁免成功。

超凡本质 Unusual Nature。球脑不需要呼吸。

动作 Actions

多重攻击 Multiattack。球脑发动两次触须攻击并使用拖拽，以及心灵轰击和毁蚀啃咬。

血肉触须 Tendril。近战武器攻击，命中+9，触及 300 英尺，单一目标。目标体型若是巨型或更大，则攻击检定有优势。命中后目标被擒抱 (挣脱 DC 17)。触须可以被攻击或摧毁 (AC 20, HP 40)。球脑拥有 4 条触须，每条触须同一时间只能擒抱 1 个目标。

心灵轰击 Mind Blast。近战法术攻击，命中+8，射程 60 尺，至多 2 个目标。命中造成 21 (6d6) 心灵伤害。

毁蚀啃咬 Ruinous Bite。近战武器攻击，命中+9，触及 5 尺，单一目标。伤害: 10 (1d12+4) 穿刺伤害外加 9 (2d8) 强酸伤害。若目标为一个着装了非魔法护甲的生物，则其护甲提供的 AC 还将永久遭受-1 减值且累计叠加。护甲提供 AC 被降至 10 时，该护甲将会被摧毁。

拖拽 Reel。球脑可以将其擒抱住的每名生物向它的方向拖动至多 150 尺。