

穷途陌路

作者：森鸾

剑湾上空罕见的出现了一条成年红龙和一条成年黑龙，他们从卡林珊战斗到冰风谷，破坏了沿途很多城市和村庄，导致剑湾的建筑行业在相当长的一段时间里迅猛发展，建材也变得尤为珍贵（价格翻倍）。木材成了珍贵物资，在各城镇的过度砍伐下，很多森林消失了，冒险者在路途中鲜能找到树荫，旅行变得煎熬且疲惫。

综述

《穷途陌路》是一个发生在达劳玛（DARROMAR）到扎泽斯泊（ZAZESSPUR）的 DND 5E 短模组，适合 3 至 4 名 2 级冒险者。模组流程较短，适用于暖场和提高团队凝聚力。

本模组是长篇战役《与我同行》的一部分，城主可根据使用需求更改发生地，也可以作为遭遇插入其他冒险。

第一幕 黔驴技穷

燥热的空气像岩浆一样浓稠，裹挟着沙土拍打在你们脸上，你们困难地呼吸着，望着四周充满荒凉与死亡气息的干燥沙地，一些车辆的顶部露在沙面之上，阴谋之地的泰瑟尔堡（CASTLE TETHYR）的遗址在你们眼前略过，显得十分危险。随着驼铃声越来越缓慢，噗的一声，车停了下来，你们连忙下车观看，车夫和骆驼一起在酷暑中倒地了。人类对自然的破坏使得原本的绿洲变成茫茫沙漠，反过来伤害了每一位过客。

所有能够带来水资源和降温效果的魔法都失效了，连魔网都无法眷顾这片毫无生机的沙漠，其他法术也或多或少的失灵了。每当冒险者施放其他法术，都需要通过一次 DC14 的【施法关键属性】检定，否则法术将失效，环位也会消失。同时，受到混沌魔力的影响，每当冒险者施法成功，都会触发【狂野魔法浪涌】现象。

冒险者可以通过 DC14 的【求生】检定，判断出这附近不太可能有水源，并找一个阴面背风坡让自己舒服一点。同时他们也会意识到，他们也可以选择获得【力竭等级 4】在烈日下强撑到晚间再行动（并恢复），继而很快发现一片有火光的“绿洲”；又或者选择四处游荡，通过一个 DC14 的【察觉】检定发现一片“绿洲”。

冒险者可以清点所有的水源，剩下的水勉强可以撑过一天。他们应该让车夫和骆驼到阴凉处喝些水休息，通过一个 DC15 的【医药】检定，可以对车夫和骆驼进行妥当的安置，确保他们休息一天后会好一些。

故事背景

强大的卓尔精灵狂野术士兼酒鬼海德拉伊·荷里米昂曾经追寻着崔斯特·杜垩登的足迹四处行侠仗义，却因为轻视大自然的力量，在水源短缺中倒在了卡林珊的沙漠中，荒诞的去世了。

他的魔法并不依赖于魔网，而是来自于混沌的馈赠，

这使得他的魔力并没有随着他的死亡而消失。他那不稳定的元素魔力开始四处蔓延，创造了一片幻境，伤及所有误入其中的过客。

海德拉伊想被人关注

海德拉伊·荷里米昂，自出生起就被父母忽视，他一直想做些大事希望获得人们的关注，听闻杜垩登受人欢迎，他也受到鼓舞，踏上了追随杜垩登的旅途。他不真诚的助人动机经常受到受助者的怀疑，这也使他的善行鲜有流传。这一现象让他感到悲伤和不解，加上不明不白地死去，他郁闷的心情在混沌魔法的影响下化为酒馆的幻像，笼罩在他死去的身體旁。

“即使我变得这么强，人们也不会赞扬我，提起我的名字，也没有人会记起我，我的人生就是场笑话，哈哈。”

第二幕 酒馆

远处出现了一个绿洲，其中伫立着一个孤零零的建筑，看起来是一间酒馆，怪异中弥漫着一股不祥的气息，但你们心中对冰凉啤酒的期待依然在诱惑着你们进入其中。

当冒险者接近酒馆，通过 DC15 的【奥秘】检定，能够感觉到周围的一草一木都是魔法造成的幻觉，从中榨取不到一滴水，酒馆似乎是由土元素魔法制成的实体。

酒馆的角落正坐着一个喝酒的男人，他边喝酒边啃手指，像是在思考着什么，即便他发现冒险者，也会置之不理。冒险者可以通过一个 DC18 的【察觉】检定，在屋外观察提前发现他

“呃，你们好，我是海德拉伊（视线移开），我估计已经死了，大概（稍停，摸手），说起来，你们能不能陪我聊聊天。”

冒险者通过一个 DC14 的【洞察】检定，能够意识到海德拉伊是一个自尊心很低的人，这次死亡让他备受打击。

海德拉伊的尸体就在酒馆的地下，已经彻底变干，并随着魔法导致的地形变化而不断出现和消失。他无法给冒险者提供水源，但他会以各种理由掩饰自己的无能。

他会试着向冒险者发问，了解他们冒险的动机：
“那个，我想问一个问题，我已经如此强大了（看地面），活着的时候能帮助任何人做任何事，为什么人们还是不会敬仰我？（挠头）”

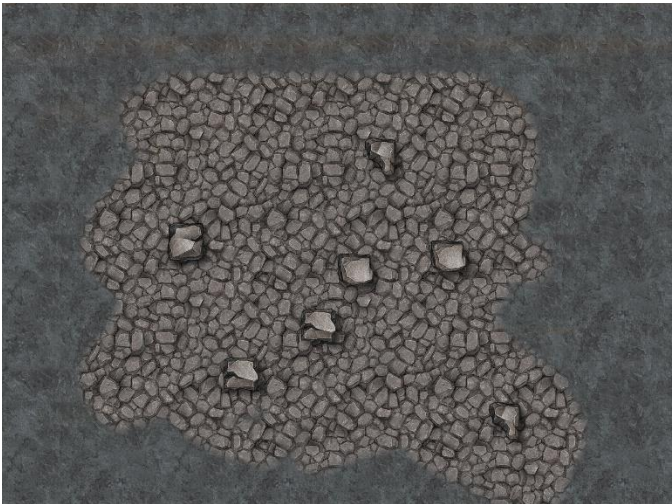
不论冒险者的回答是否让海德拉伊满意，【被动察觉】达到 15 的或更高的冒险者会发现附近的地形逐渐开始了变化，附近的土元素似乎在魔力的乱流中开始重新塑形了。海德拉伊也立刻意识到危险，并开始大吼：

“快往那边跑！快！快！快啊！”

但地形变化的范围超出了一般冒险者能够反应的范围。

在地面跑动冒险者可能因为地形的改变而受到挤压伤害，需要一个 DC13 的【敏捷】豁免来运动躲避，躲避失败的冒险者受到 1D10 点挤压造成的【钝击伤害】。

第三幕 地陷



大地开始陷落，地面隆隆作响，地面上形成了一个坚固的石头深坑，一个由石块构成的生物出现在了坑的底部。海德拉伊显得很焦虑，他的攻击这个石块生物，但他的灵魂形象反复地穿过了石块，毫无作用，“怎么会这样！都怪我！”他懊恼的喊着，扶住了自己的头，欲哭无泪。

一个【石像鬼】石头中爬出，出现在了冒险者的面前。

通过 DC15 的【察觉】检定，冒险者可以瞥见石头后海德拉伊干枯的尸体，海德拉伊随后会提供口头上的建议。

“我身体上有治疗药水！那把佩剑也可以用！快去拿！”

几瓶治疗药水

这瓶药水的红色液体会在被摇动时散发微光。冒险者在饮用此药水时回复 2d4+2 点生命值。主持人可以视

冒险者状态提供相应数量的药水。

一把雷鸣刺剑 1D8 穿刺-灵巧

这是一把有紫色闪电状斑纹的刺剑，在黑暗处能发光，冒险者在使用这把武器进行的攻击检定和伤害骰上具有+2 加值。雷鸣刺剑造成的伤害可以视为雷鸣伤害。

灵巧。当冒险者使用灵巧武器进行攻击时，他可以选择在该次攻击检定和伤害骰中使用他的力量或敏捷调整值。这两次掷骰必须使用相同的调整值。

一瓶化龙药水

这瓶药水是深水城法师制作的一种奇异的紫色药水，可以让任何生物在一段时间后变成龙。海德拉伊会制止冒险者服用。

结局

当调查员取得胜利，海德拉伊会很高兴，然后又有些郁闷，他允许冒险者拿走自己尸体上的次元口袋及里面的 100GP，并叮嘱他们：

“你们快走吧！这里说不定什么时候又要发生变化。哎……我才明白，没有我，人们也能解决困难，说到底是我太高看自己了……该死，我都死了才发现自己做了些无用功。”

他显得有些有些失落，但也逐渐接受了自己的死亡，他会进一步解释化龙药水的真面目：

“再告诉你们一条情报吧。那瓶药水是深水城法师制作的一种奇异的药剂，可以让任何生物变成龙，据说巴恩神教的一个派系正试图利用这种药水控制整个费伦大陆，我前往北方就是为了调查它，你们可以把这东西和情报带给冒险者行会，也是我最后能为你们做的贡献了。”

第二天冒险者就可以启程了，郁闷的海德拉伊委托冒险者帮他向家里寄封信，希望有一天他能复活吧。

经过一天的休息，骆驼和车夫都恢复了状态，车夫表示再也不想走这趟线路了，在骆驼噜噜的赞同声中，你们终于到了扎泽斯泊。

石像鬼

力量 15 (+2)	敏捷 11 (+0)	体质 16 (+3)
智力 6 (-2)	感知 11 (+0)	魅力 7 (-2)

伤害抗性：非精金武器且非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍

伤害免疫：毒素 状态免疫：力竭，石化，中毒

动作

多重攻击(MULTIATTACK)。石像鬼发动两次攻击：一次啃咬攻击和一次爪击攻击。

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。

爪击(CLAWS)。近战武器攻击：命中+4，触及 5 尺，单一目标。伤害：5 (1d6+2) 点挥砍伤害。